

#283 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Eylül 2020/09 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr  
9 4771301 213116  
KKTTC Fiyatı: 16,50 TL

# LEVEL



**FALL GUYS**  
**MARVEL'S AVENGERS**  
**GROUND6D**  
**A TOTAL WAR SAGA: TROY**  
**HORIZON ZERO DAWN**  
**MORTAL SHELL**  
**IRON HARVEST**  
**FIFA 21**  
**VE FAZLASI!**

Microsoft **Flight Simulator**

**TAM  
12 SAYFA  
İNCELEDİK!**



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

#283 LEVEL

EYLÜL 2020

# DEVRİMSEL ZEKA



## ASUS Z490 SERİSİ

### YENİLİKÇİ TASARIMLARLA PERFORMANSI AÇIĞA ÇIKARIN

#### Akıllı Hız Aşırma

AI Hız Aşırma, işlemcinizin ve soğutucunuzun profilini çıkararak en uygun voltaj ve frekans ayarlarını tahmin ediyor ve sisteminizden en iyi şekilde yararlanmanızı sağlıyor.

#### Düşük Sesli Soğutma

AI Soğutma teknolojisi, anakarta bağlı fanları kontrol ederek sistemin mevcut yüküne ve sıcaklığına göre en uygun ayarları otomatik olarak yapıyor.

#### Güvenilir Güç

Birleştirilmiş güç mimarisi sayesinde en yeni Intel® Core işlemcilerin tüm potansiyeli ortaya çıkıyor. Kaliteli bileşenler ile birlikte ASUS Z490 anakart VRM'leri, her tür iş yükü ve çalışma koşuluna hazır.

#### En Uygun Bellekler

OptiMem bellek düzeni, sinyal bütünlüğünü iyileştirerek daha yüksek frekanslı bellek kitlerine uyum sağlamak için gürültüyü azaltır, böylece daha düşük gecikmelerde veya daha yüksek frekanslarda çalışmalarını sağlar.



\*Özellikler modele göre değişiklik gösterir.



## MAYMUNLAR CEHENNEMİ

Geçtiğimiz ay ilginç bir durum yaşandı; yıllardır pek başımıza gelmeyen...

Çinli Game Science Interactive firması, 13 dakikalık bir oyun videosuyla interneti salladı. Oynanış videosuyla tanıtımı yapılan Black Myth Wukong'un daha önce ne adını duymuştuk ne de varlığından haberdardık. Bizi etkileyense oyunun kalitesinden başkası değildi...

Bu sayede, zaten hali hazırda biraz rahatsız olduğum bir konu hakkında ne kadar haklı olduğumu anlamış oldum. Black Myth Wukong beni heyecanlandırdı, mutlu etti ve uzun süredir bir oyunla ilgili gerçekten umutla dolmamı sağladı.

Büyük firmalara bir bakalım... Activision her sene bir CoD oyunuyla karşımızda. EA deseniz Battlefield, FIFA... İlk defa SW Squadrons biraz heyecan yarattı, şaşırdık. Blizzard zaten uyuyor, ancak eklenti paketi hazırlasın. Ubisoft da acayip bir tekrara girdi, ne yeni AC oyunları ne de ellerindeki diğer isimlerin yeni versiyonları yaprak kıpırdatıyor. Haliyle AAA kalitesinde, bambaşka, yepyeni oyunlara çok büyük bir açlığımız oluşmuş durumda. İşte bu yüzden, belki de oynanışta tatmin olmayacağımız (Denemeden bilemeyiz.) Çinli bir oyun için eski dönemdeki gibi bir heyecan duyduk. Büyük firmalar kesinlikle bu konuda biraz çaba göstermeli.

Dergiden bahsedecek olursak Kürşat'ın ağzını kulaklarında görüyoruz çünkü ayın son kısmını dijital uçaklarda geçirdi, yetmedi Flight Simulator'ı kapağa da yapıştırdı. (Black Myth daha çok yakıştırdı!) Şaka bir yana FS 2020 gerçekten acayip bir simülatör olmuş, fanatikleri bayağı kendilerinden geçmiş durumda. Posterlerle ilgili de bir kelam edeceğim; bundan sonra poster vermemeye karar verdik. Durun, şakaydı! Konu Cyberpunk 2077 posterini. Eğer bir aksilik olmazsa, bu ayki Cyberpunk posterinin diğer temalarını da her ay vermeyi düşünüyoruz.

Böylelikle bir duvarınızı tamamiyle Cyberpunk'a ayırabileceksiniz.

Herkes okulda başarılar, görüşmek üzere!

*Tuna Sentuna*

✉ editor@level.com.tr 🐦 @apeiron 📷 @tunasentuna 📘 /tsentuna

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

**139 TL**

# LEVEL

## ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*

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

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



# POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



**TIKLA!**

Hemen üye ol  
her hafta harika  
bilim videolarını  
**KAÇIRMA!**



**TIKLA  
& İZLE**

# POPULAR SCIENCE



**Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.**



TIKLA  
& DİNLE

Apple



TIKLA  
& DİNLE

Spotify



TIKLA  
& DİNLE

Google

# POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

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



# Microsoft Flight Simulator

Bulutların üstünde  
süzülmenin tadını  
özleyenlere.

Sayfa  
**38**

# #283 İÇİNDEKİLER

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

## İLK BAKIŞ

- 14 FIFA 21
- 18 Marvel's Avengers
- 20 Grounded
- 22 Iron Harvest
- 24 Dreamscaper
- 25 The Riftbreaker

- 26 Art Kaede

## DOSYA KONUSU

- 28 Xbox Games Showcase

## RÖPORTAJ

- 87 Alican Afşar / FX Artist  
@CoD Modern Warfare
- 88 ABB ASKİ Espor
- 34 Anarşist

## İNCELEME

- 38 Microsoft Flight Simulator
- 50 A Total War Saga: Troy
- 52 Fall Guys: Ultimate Knockout
- 54 Horizon Zero Dawn:  
Complete Edition
- 58 Othercide
- 60 Mortal Shell
- 62 Battletoads
- 63 Carrion
- 64 Crusader Kings III
- 66 Risk of Rain 2
- 67 UFC 4
- 68 Hellpoint
- 69 Peaky Blinders: Mastermind
- 71 Hyper Scape
- 72 Factorio
- 73 Metamorphosis
- 74 Empyrion: Galactic Survival
- 77 Creaks
- 78 Necrobarista
- 79 Fast & Furious: Crossroads
- 80 Röki
- 81 Dex
- 81 Kill it with Fire

- 82 Ys: Memories of Celceta
- 83 SpaceBourne
- 83 Hellbound
- 84 The Alto Collection
- 84 Mr.Driller DrillLand
- 85 Online
- 93 Donanım
- 100 Film, Kitap, Müzik
- 102 Ph.D
- 104 Otaku-chan!
- 106 Figürçünün Seyir Defteri
- 107 Board Game Talk
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 284

# TAKVİM

## Eylül

### 1 Eylül

Crusader Kings III (PC)  
Iron Harvest (PC, PS4, XONE)  
Ary And The Secret Of Seasons  
(PC, PS4, XONE, Switch)  
Hitman (Stadia)  
Hitman 2 (Stadia)

### 3 Eylül

WRC 9 (PC, PS4, XONE)

### 4 Eylül

NBA 2K21 (PC, PS4, XONE, XSX)  
Marvel's Avengers (PC, PS4, XONE, Stadia)  
Tony Hawk's Pro Skater 1 And 2 (PC, PS4, XONE)  
Doraemon: Story of Seasons (PS4)

### 8 Eylül

OkunoKA Madness (PC, PS4, XONE, Switch)  
Star Renegades (PC)

### Kingdoms Of Amalur: Re-Reckoning

(PC, PS4, XONE)  
Tadı damağımızda kalan oyunlardan birisi  
daha bizlerle buluşmaya hazırlanıyor.

### 9 Eylül

The Outer Worlds: Peril On Gorgon DLC  
(PC, PS4, XONE)

### 15 Eylül

eFootball PES 2021 (PC, PS4, XONE)  
Spelunky 2 (PC, PS4)

### 18 Eylül

Crysis Remastered (PC, PS4, XONE)  
WWE 2K Battlegrounds (PC, PS4, XONE, Switch)

### 23 Eylül

Unrailed (PC, PS4, XONE, Switch)

### 24 Eylül

Serious Sam 4 (PC, Stadia)  
Going Under (PC, PS4, XONE, Switch)  
Little Big Workshop (XONE)  
Tears Of Avia (PC, XONE)

### 25 Eylül

Mafia: Definitive Edition (PC, PS4, XONE, Stadia)  
Bullet Age (PC, Switch)  
Port Royale 4 (PC, PS4, XONE)  
Trollhunters: Defenders of Arcadia  
(PC, PS4, XONE, Stadia)

# KÜHEYLAN

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



Selam genç kitle. Ne habersiniz? Okullar açılmadı galiba değil mi? (Okulla işimizin kalmadığı gün gibi ortadaydı...) Zaten bizce açılmamalı çünkü biz şurada üç kişi yana geldiğimizde bile otomatik olarak virüsü kapığımızı düşünüyoruz, okul ortamını tahmin bile edemiyoruz. O maske de sürekli ağızda duramıyor ki. Bunaltıyor, öksürüyorsun, hapşırıyorsun, bir şey yiyorsun, dediğini karşıdaki anlamıyor, çıkar tiveriyorsun. Gerçekten durduk durduk salgın hastalığa denk geldik ya, inanılmaz. Şansa bak ya. Bir de gidip şöyle Ekim gibi başlasa olmaz mıydı; tam havalar güzelleşirken hayatı zindan etti. Şerefsizsin COVID-19, defol git hayatımızdan. Püh!

## Euro ve dolar infilak etti

Dolarla maaş almıyoruz ama konu bizi şöyle ilgilendiriyor: Mesela oyunlar. Bir oyun kaç dolar, 60. Dolar 2 TL olsa, bölgeye özel fiyatlandırma falan derken o oyunu 120 TL'ye alırdık biz. Peki şimdi kaçta alabileceğiz, 500 civarı. Normal mi? Aklınıza yatıyor mu bu? Üç tane oyun alıp geleyim deseniz 1500 TL eder. Resmen manyaklık!

Euro deseniz apayrı bir çılgınlık... Hearthstone severiz dergice, bilirsiniz. Yeni eklenti paketi 90 Euro gibi bir şeydi mesela, Mega Bundle. Çarp 8.6 ile. Ne etti? 774 TL. Dijital kart paketlerine 774 TL vermek ne demek, biri açıklayabilir mi?

Şunu da hatırlıyoruz, eskiden, daha ilk HS eklentisi çıktığında YouTube için bir HS paketi açılış videosu çekecektik. Paketleri açtık, bir baktık kayıt patlamış, hiçbir şey kaydedememiştik. Hemen dükkana girip rahatlıkla yepyeni bir 60'lık paket almıştık; hiç düşünmeden. Şimdi böyle bir şey yaşasak, herhalde sınırimizden dergiyi kapatıp gideriz.

Dolayısıyla gençlerin önü pek karanlık; bundan sonra oyun işi de lükse giriyor. Hele şu PS5'in, XSX'in fiyatı açıklansın, o zaman şenliği göreceğiz...



## 22 yıldır abone!

"Merhabalar. Ben Selçuk Tan. LEVEL dergimizin sıkı bir takipçisiyim. 'Dergimiz' derken, artık onu benim bir parçam olarak görüyorum çünkü 1998 yılından beri, tam 22 yıldır bu dergiyi takip ediyorum. Şu an 35 yaşındayım. Tüm oyun dünyasının gelişimini sizler sayesinde öğrendim.

LEVEL aynı zamanda benim için çocukluğuma geri götürün beri köprü vaziyetinde. Geçmiş oyunları veya Remaster edition oyunları gördüğümde LEVEL arşivimden o oyunu içeren sayıyı bulup okuyorum. Adeta geçmişe, o zamanki gençliğime, çocukluğuma dönüyorum. Nostaljiyi yaşıyorum. Geçenlerde dedim ki, eskiden CD devri vardı ve ben hiçbirini atmadım ve yıllardır size yazmayı düşünüyordum (22 yıldır!). Ben de tüm CD'leri ortaya çıkarıp fotoğrafını çekip sizlerle paylaşmak istedim. Umarım bir ara zamanım ve mekan ayarlayabilirsem, dergilerle birlikte de fotoğraf çekilirim. Bir 22 sene de daha takip ederim gibi geliyor.

Kendinize iyi bakın, sevilirsiniz!"

Eh, bu sözlerin üzerine ne söylenebilir ki... Çok teşekkürler Selçuk, artık CD-DVD vermesek de dergileri biriktirmeye devam!







## Evimiz birkaç katlı

Pek değerli okurumuz Özgür Tavacı, merdivenlere dizdiği LEVEL'leriyle birlikte verdiği bu pozla iki durumu ifade etmek istiyor. Birincisi sağlam bir takipçimiz, ikincisi de müstakil, ferah bir evde oturuyor -ki ikincisi bizi ilgilendirmez, sonuçta dergideki herkesin birkaç tane yedişer katlı müstakil malikanesi var. Değil mi yazar arkadaşlar? Arkadaşlar? Evet Özgür, hepsi ağlayarak kaçtı işte, hoş mu şimdi! (Görüşürüz, kendine iyi bak, çatı katından da fotoğraf istiyoruz.)

## Her ay, bir yazar Cumhur Okay Özgör

Şimdi size bir sır verelim. Biz böyle kocaman bir ofiste, masasında oturan yazarlardan oluşan bir kuruluş değiliz. Dergiye katkıda bulunan yazarların neredeyse hepsi, işlerini istedikleri yerde halledip bize yolluyorlar. Bu da şöyle bir durum doğuruyor: Cumhur Okay Özgör arkadaşımıza Cumhur diye mi hitap ediyoruz, Okay diye mi, halen kararsızız. Bundan mütevellit Cumhur'a burada pek saydırma olasılığımız da yok. Bunun nedenlerinden bir tanesi kendisinin gotik bir sima olması. Resim kabiliyeti bir hayli fazla olan Okay'ın resimlerdeki "şeylerden" birine dönmek için onun üzerine fazla gitmeyeceğiz. Dergide kendine özel Art Kaede köşesinde her ay bizi farklı farklı konularla buluşturan sayın Özgör, evli ve bir akademisyen. (Galiba.) (Galiba kısmı akademisyen tarafı içindi, evli olduğundan eminiz.) (Ben akademisyen olduğundan da eminim. -Tuna.) Kendisinin ilgi alanlarını daha çok eski animeler, eski filmler, eski oyunlar ve her türlü nostaljik ürün oluşturuyor. Biz buna tıpta "yaşlıyım ama eski günler daha güzeldi!" sendromu diyoruz. LEVEL'ı belki bizden bile fazla benimseyen Cumhur Okay beyi yakından tanımak için eski yazılarını bir okumanızı tavsiye ederiz.



## Epic ile Apple birbirine girdi

Siz bu yazıyı okurken kim kimi yer yüzünden sildi, belki öğrenmiş olacaksınız ama biz en son Apple'ın Epic'e, "Oğlum ayağını denk al, Unreal Engine'in de defterini düzürüm!" dediğini duyduk, sonrası meçhul. Her şey de şöyle başladı eğer takip etmediyseniz... Epic Fortnite'in oyun içi satın alımlarını kendi içinde çözmeye kalktı, Apple da, "Benim %30 payımı vereceksin, adam mısın oğlum?!" dedi ve Fortnite'i iOS'tan sildi. Epic geri adım atmaya niyetli değildi çünkü maşallah onlar da milyarlarla oynuyorlar, biz de burada Euro 9'a yaklaştı, bilmem ne... Valla zenginin malı züğürdün dilini yoruyormuş cidden, iki zengin in kapişması tüm ayımızı yedi. Sanki iPhone'da Fortnite oynuyoruz. Bize neyse...

## Ellie ve Sarp işbirliği

"Merhaba ben Sarp Arslan. En büyük hayalim dergiye çıkmaktı. Sizin sık bir okuyucunuzum ve kuzenime teşekkür ederim bana "inbox@level.com" eposta adresini verdiği için. Görüşmek dileğiyle..." demiş Sarp iki ay öncesinin The Last of Us Part II sayısını mutlulukla kameraya gösterirken. (Sanki fotoğrafta ne olduğunu anlamadınız, neyi anlatıyorsak...) Sana ve kuzenine teşekkürler Sarp, görüşürüz!





# Beklenmedik taş baş yaracak

Çin'de garip bir durum var ve nedeni de hızlı para kazanma telaşı. Dünyanın en büyük nüfusuna sahip olan bir ülkeden, şimdiye kadar AAA kalitesinde bir oyun çıkmamış olmasının başka bir nedeni olamaz. Tencent Games'den ayrılan tayfa da aynen böyle düşünüyor olacak ki kurdukları Game Science Interactive firmasında bir süredir gizli bir proje yürütüyorlardı ve geçtiğimiz ay bunun ne olduğunu bizlere uzunca bir oynanış videosuyla gösterdiler.

Black Myth: Wukong, batıda Maymun Kral efsanesi olarak bilinen temayı konu alıyor ve bizi, çeşitli hayvanlara, yaratıklara dönüşebilen bir kahramanın kontrolüne bırakıyor. Oynanış siz deyin Devil May Cry, ben diyeyim

God of War, o desin Sekiro... Kombolar havada uçuşurken elbette görsel etkiler de gözlerimizi şenlendiriyor. Buna çevre tasarımlarındaki detaylar, parçalanmış taşlar, kayalar (Bu konudan halen etkileniyoruz çünkü adam akıllı kullanıldığını bir türlü göremedik.) da eklenince, "Çin yapmış, vay bel!" demekten kendimizi alamıyoruz.

Yayımlanan videoda kahramanımızın enteresan özellikleri ekrana geliyordu. Anladığımız kadarıyla düşmanlarımızı dondurup ağızlarının ortasına çakabileceğimiz bir yeteneğimiz bulunuyor. Bunun dışında bir sineğe dönüşebileceğimizi biliyoruz ve kocaman bir Yeti kıvamına büründüğümüz, iyice güçlendiğimiz bir özelliğimiz de bulunacak. Bazı düşmanla-

rımızı yenip silahlarını alınca onlara dönüşüp silahın özelliklerini kullanabildiğimiz bir güce de kavuşacağız.

Oyunda sıradan düşmanlarımız olacağı gibi bolca da büyükçe boss bulunacak. Videodaki beyaz tüylü yaratığın hem görselliği harikaydı, hem de birçok farklı saldırıya sahip olmasıyla zorlu bir rakip olduğu görülmüyordu. Düşmanlarımızın böylesine geniş bir hareket yelpazesine sahip olması da şapka çıkartılacak bir konu. Unreal Engine 4 ile hazırlanmakta olan Black Myth, Çin'in ilk AAA klasmanındaki oyunu ve başarılı olacağı da şimdiden belli. Oyunun yeni nesil konsollara ve PC'ye çıkacağı belirtiliyor ama çıkış zamanıyla ilgili bir bilgi henüz verilmemiş değil. ♦



## DC FANDOME

## Gotham Knights ve Suicide Squad için hazırlanın!

Ağustos ayının sonlarında gerçekleşen DC Fandome etkinliği, bir süredir şüphelendiğimiz bazı konuların ayyuka çıkmasını sağladı. Batman Arkham serisinin yapımcısı Rocksteady'nin Suicide Squad: Kill the Justice League, Warner Bros'un ise Batman: Gotham Knights üzerinde çalıştığını öğrendik. Enteresan bir şekilde iki oyun da

birbirine bir hayli benziyor; vaktinde Armageddon ile Deep Impact filmlerinin aynı anda vizyona girmesi gibi...

Önce Warner Bros'un eserine bakalım. 7 dakikalık bir oynanış videosuyla birlikte tanıtılan Gotham Knights, Batman'ı bir kenara itip bizi Batgirl, Robin, Nightwing ve Red Hood'un kontrolüne bırakıyor. Batgirl'ün Batman gibi yakın dövüşte uzmanlaştığını görüyoruz (Kanca olayı da birebir aynı.) ve Robin'in de enteresan bir biçimde kısa mesafede, Nightcrawler gibi ışınlanabildiğine şahit oluyoruz. Red Hood ve Nightwing ne yapıyor, henüz bilmemekteyiz.

Gotham Knights Arkham serisinden farklı olarak RPG öğeleri barındırıyor. Düşmanlarımızın seviyeleri var, aynı bizim de sahip olduğumuz gibi... Dövüşükçe tecrübe puanı ve çeşitli kaynaklar topluyor, bunları daha sonra yeteneklere ve ekipman geliştirmeye harcıyoruz. (Marvel's Avengers'dan da gördüğümüz üzere yeni moda bu.)

Yapımcılar Gotham Knights'ı istersek iki kişi, istersek tek kişi tecrübe edebileceğimizi belirtiyor. Tüm senaryoyu bir arkadaşımızla birlikte tamamlamak mümkün olabilecektir.

Baykuşlar Divanı'nın da içinde yer alacağı, PC, PS4 ve XONE'in yanında yeni nesil konsollar için de hazırlanan oyun, 2021'in herhangi bir zamanı piyasada olacak. Suicide Squad'a gelecek olursak,

Rocksteady'nin bu iddialı yapıyımla ilgili bir oynanış fragmanı göremedik. Onun yerine, Arkham serisinden çok daha renkli olan bir sinematik bizi karşıladı. Metropolis'te geçtiği için renk teması da buna göre oluşturulan oyun, kafalarında birer bomba olduğu için emirleri uygulamak zorunda kalan Suicide Squad ekibinin, Justice League'ı durdurmaya çalışmasını konu edecek. Tabii Justice League, bildiğiniz Justice League değil; daha önce çizgi-romanlar ve çizgi-filmlerde gördüğümüz hikayelerin bir benzeri şeklinde, hepsi kötü tarafa geçmiş.

Harley Quinn, Deadshot, King Shark ve Captain Boomerang'ın kontrolünde olacağımız oyun, bizi bir ekip olarak yönlendirecek. Dört kişilik takım ya biz ve yapay zekalardan oluşacak, ya da online veya offline olarak diğer oyuncular tarafından doldurulacak.

Metropolis'in tamamıyla bir açık dünya konseptinde sunulacağı oyun 2022'de, PC, PS5 ve XSX'te görülecek ve belki de bu oyun, yeni nesil konsolları almak için bir sebep olacak.

Açıkçası iki oyun da belirli bir seviyenin üzerinde fakat Arkham serisi kadar heyecan verici olduklarını da söylemek zor. Hele ki iki oyunun da senaryodan çok etkileşimli bir formatta, RPG öğeleri yükseltilmiş bir şekilde hazırlanması bizi şüpheye düşürüyor... ♦





## CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

# Gerçekten sağlam bir dönüş!

PlayStation'ın en eğlenceli platform oyunlarından biri olan Crash Bandicoot'tan yıllardır haber alamıyorduk ama sonunda beklediğimize değecek bir yapımla karşılaşıyoruz.

Crash Bandicoot: Warped'un devamı olan It's About Time, Crash ve Coco'nun Neo Cortex ve Doctor Entrophy'nin boyutlar arası hapisanelerinden kurtulup tüm boyutları ele geçirmesini engelleme çabalarını konu ediyor. Aşışıldık Crash Bandicoot kamerasından oynanan oyun, duvarlarda koşma, raylardan

kayma, iplerden salınma gibi seri için yeni olan mekaniklerle birlikte gelecek. Birbirinden farklı temalara sahip olan bölümlerde, reflekslerimizi bolca kullanacağımız engellerle karşılaşacak ve çıkışa ulaşmaya çalışırken muhtemelen bolca öleceğiz. Quantum Masks adındaki kozmik maskeler bize yeni güçler sağlayacak. Bir tanesi tek tuşla oyunun yönünü değiştirecek, bir diğeri zamanı yavaşlatacak -ki bunun örneğini çokça gördük ve bir başkası da başka bir boyutta olan cisimleri bu boyuta getirecek -ki bunu da birçok oyunda tecrübe etmiştik.

Crash'ın dışında tüm oyunu Coco ile de oynayabileceğimiz bildirilirken, bazı kısımları, farklı karakterlerle de tecrübe edebileceğiz. (Mesela Neo Cortex!) Ve hatta Dingodile bile oynanabilir olacak. Crash ve Coco için birçok farklı kostümle birlikte gelecek olan oyun, Inverted Mode adında, bölümleri farklı filtrelerle ve mücadelelerle oynamamıza olanak sağlayacak sağlam bir oyun modu da içerecek. It's About Time 2 Ekim'de PS4 için piyasada olacak, not ediniz. ♦

## AEON MUST DIE!

# Fragman sonrası drama

Geçtiğimiz ay tanıtılan bu oyunla ilgili ilginç bir durum gerçekleşti, önce ondan bahsedelim. Limestone Games tarafından hazırlanan ve dağıtımını Focus Home Interactive'in üstlendiği yapımla, State of Play'in bir parçası olarak tanıtıldıktan hemen sonra, oyun üzerinde çalışan bir takım arkadaşlar bir basın açıklaması yaparak kendilerine Limestone Games'de çok kötü davranıldığını ve her ne kadar oyun kendi eserleri olsa da ismin ve yapımın kendilerinden alındığını açıkladılar. Focus bu duruma, "araştırıyoruz" diye yanıt verirken oyunun geliştirilme süreci de biraz tehlikeye girmiş oldu. Bakalım ilerleyen zamanlarda oyunun akıbeti ne olacak. Tabii şimdi bu felaket haberinden sonra oyuna ilginiz biraz azalmış olabilir ama size tavsiyemiz, hemen oyunun fragmanını izlememiz. 80'lerin müzikleriyle bezeli, görselliği inanılmaz iyi olan bu fragman öyle bir gaza getiriyor ki anlaşmazlığın çözülmesi için dua ediyorsunuz. Bir dövüş oyunu olarak nitelendirilen Aeon Must Die!, bize tam olarak neler vadediyor, henüz bu

konuda pek bir açıklama yok. Lakin dövüşlerin hikayeye bayağı iç içe olduğu ortada ve sırf oyunun artistik görselliği için bile oyuna bir şans verebiliriz gibi duruyor. UE4 ile hazırlanan ve şu an için PC, PS4 ve

XONE'ın yanında Nintendo Switch için de hazırlanan oyun ve en başta anlattığımız çatışma hakkında daha fazla bilgi Limestone Games'in sitesinde yer alıyor; merak ederseniz bir göz gezdirin deriz. ♦



# SON DAKİKA!

◆ Ne zaman çıkacağı açıklanmayan, psikolojik gerilim türündeki Martha Is Dead'in gelecek yıl, PC'nin yanında XSX için de piyasada olacağı açıklandı.

◆ Hitman 3'ün PC versiyonunun Epic Store'a özel olacağı bildirildi. Ocak 2021'de çıkacak olan oyun aynı zamanda bu ve gelecek nesil konsollar için de piyasada olacak.

◆ PS5'in merakla beklenen oyunlarından biri olan Deathloop'un DualSense'e özel, enteresan bir özelliğinin olacağını öğrendik. Eğer oyunda silahımız tutukluk yaparsa, bu tuşa denk gelen omuz tuşu da basılmaz bir hale gelecek. (Tabii belirli bir süre.) Bu arada oyun 2021'in ikinci çeyreğine ertelendi, haberiniz olsun.

◆ Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2'nin 2021'e ertelenmesinden ötürü oyunun baş yazarı Brian Mitsoda ve yaratıcı yönetmeni Ka'ai Cluney (Bu da nasıl bir isimmiş böyle...) firmadan kovuldu. Özellikle Cluney bunu hiç beklemediğini belirtti.

◆ EA Access ve Origin Access Basic artık EA Play olarak bilinecek ve Origin Access Premier de EA Play Pro adına sahip olacak. EA aboneliğine ne oldu demeyin sonra...

◆ Oculus'u satın alan Facebook, artık yeni Oculus kullanıcılarına bir Facebook hesabını zorunlu kılıyor. Eski kullanıcılar ise cihazın tüm özelliklerine erişebilmek için 2023'ten önce var olan hesaplarını bir Facebook hesabıyla birleştirmek zorunda. Facebook mu kaldı ey Mark, bu neyin çabası?!

◆ Oyunun kaynak kodlarını araştıran bir kullanıcı, Marvel's Avengers'a gelmesi muhtemel tonla Marvel karakterini dosyalar arasında bulunduğunu açıkladı. Buna göre Black Panther, Doctor Strange, Scarlet Witch, War Machine ve Winter Soldier ve fazlası oyundaki yerini alabilir.

◆ 2010 yılında çıkan NFS: Hot Pursuit'in Remaster versiyonunun Kasım ayında piyasada olacağı, Amazon listelemesiyle keşfedildi lakin bu yapım daha sonra sırta kadem bastı. Bizce eli kulağında, ne dersiniz?

◆ Amerika'da şimdiki kadar üçüncü en çok satan PlayStation oyunu, The Last of Us Part 2 olarak açıklandı.

◆ Özel hayatıyla ilgili hakkında çıkan haberlerden sonra Ubisoft'un tatile gönderdiği Assassin's Creed yaratıcı yönetmeni Ashraf Ismail'in firmayla ilişkisinin kesildiği belirtiliyor. Siz siz olun, eşinizi aldatmayın.



## GHOST OF TSUSHIMA: LEGENDS

# Japonya'nın kahramanlara ihtiyacı var

Tadına halen doymadığımız Ghost of Tsushima'ya çok ilginç bir eklenti geliyor, üstelik de bedava. Legends adıyla bilinen bu yeni oyun modu bizi tek kişilik senaryodan kopartıp 2-4 kişilik multiplayer bir mücadeleye götürecektir.

PS Plus üyeliği isteyecek olan Legends'da Samurai, Ronin, Assassin veya Hunter sınıflarından birinin kontrolünü ele alıp iki kişilik bir ekip olarak, git gide zorlaşan bir dizi göreve çıkabileceğiz. Bu görevlerde aldığımız dövüş sistemi geçerli olacak ama Legends, Japon mitolojisini baz aldığı için fantastik

düşmanlar ve büyülerle de karşılaşabileceğiz.

Eğer oyunu dört kişi oynarsak dalga dalga zorlaşan bir survival moduna katılabileceğiz. Yeni Oni düşmanları ve hiç görmediğimiz zorlukta yaratıklar, bu modu çok zorlu bir hale getirecek. Legends çıktıktan kısa süre sonra yayımlanacak olan raid'de ise oyunun sunduğu en zorlu düşmanı dört kişi yenmeye çalışacağız.

Sonbahar aylarında yayımlanması gereken eklenti, şimdilik kulağa gerçekten hoş geliyor ama nihai kararı denemeden veremeyiz. ◆

## GIYBETE BUYURUN!

# LEVEL UP! sohbetleri başlıyor!

Geleneksel basılı medya olmanın en zor tarafı dergi çıkartmanın türlü zorluğu içinde kaybolurken yapmak istediğimiz şeylere vakit bulamıyor olmamız.

Neyse ki bu konuda bir adım attık ve bundan sonra LEVEL UP! sohbetleri ile LEVEL ve yaptıkları şahane içeriklerle takipçisi olduğumuz Digitale Gaming kanallarında sizlerle buluşacağız. Konu elbette güncel konular, kendi aramızdaki sohbetlerde en fazla çekiştirdiğimiz, üzerinde durduğumuz şeyler. İlk bölümde de Epic Games ile Apple Store arasındaki yüzyılın savaşından Flight Simulator'a, Horizon Zero Dawn'dan espor dünyasındaki en önemli gelişmelere kadar her şeyin üzerinden geçtik. Muhabbet öyle keyifli oldu ki, kısaltmaya kıyamadık.

LEVEL UP!'ta Kürşat'a Digitale Gaming'den sevgili Doğan Dirim ve Master of Gamers'ın

Oyun ve Espor sorumlusu sevgili Kudret Co-ruk eşlik edecekler. Gündeme göre aramıza katılacak konuklar da cabası.

Akşam eve yorgun döndüyseniz, canınız biraz oyun sohbeti dinlemek istiyorsa "bir tık" mesafede olacağız. LEVEL Online ve Digitale Gaming Youtube kanallarında görüşmek üzere. ◆



# MARVEL'S AVENGERS

Yalan yok, ilk saniyeden beri gözümüz tutmadı bu oyunu.  
Nihayet beklentileri ayarlama vakti geldi çatı.

Sayfa  
18

İLK BAKIŞI



**Heyecan Metre**  
Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



ilk BAKIŞ

KYLIAN MBAPPÉ  
PARIS SAINT-GERMAIN  
#7 / FORWARD

KYLIAN  
MBAPPÉ  
KYLIAN MBAPPÉ  
KYLIAN MBAPPÉ







Yapım EA Sports Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Switch Web [www.ea.com/games/fifa](http://www.ea.com/games/fifa) Çıkış Tarihi 6 Ekim 2020

## FIFA 21 3 ★★

Yeni bir yıl, yeni umutlar...

Bir FIFA hastası olarak, her sene yeni FIFA'yı ipe çektiğimi söyleyebilirim. Fırat ve Şefik ile birlikte çalışırken, yani bundan yaklaşık bin yıl kadar önce LEVEL ofisinde az oynamazdık... Şimdilerde ise Kürşat sağ olsun, ofiste bir Train Simulator, bir Farming Simulator furçası esiyor. Hal böyle olunca ben de FIFA'yı evimde oynuyorum. Bana sorarsanız bu tür oyunların oynanmanın keyfi, karşınızdaki gerçek bir rakip olunca ortaya çıkıyor. Bu yüzden de FIFA Ultimate Team benim için adeta biçilmiş kaftan!

Geçtiğimiz ay basına özel olarak gerçekleştirilen bir etkinlikte hem FIFA 21'e dahil yeni özellikleri görme şansını buldum hem de oyunu bizzat deneyerek bir nebze olsun heyecanımı bastırma fırsatını yakaladım.

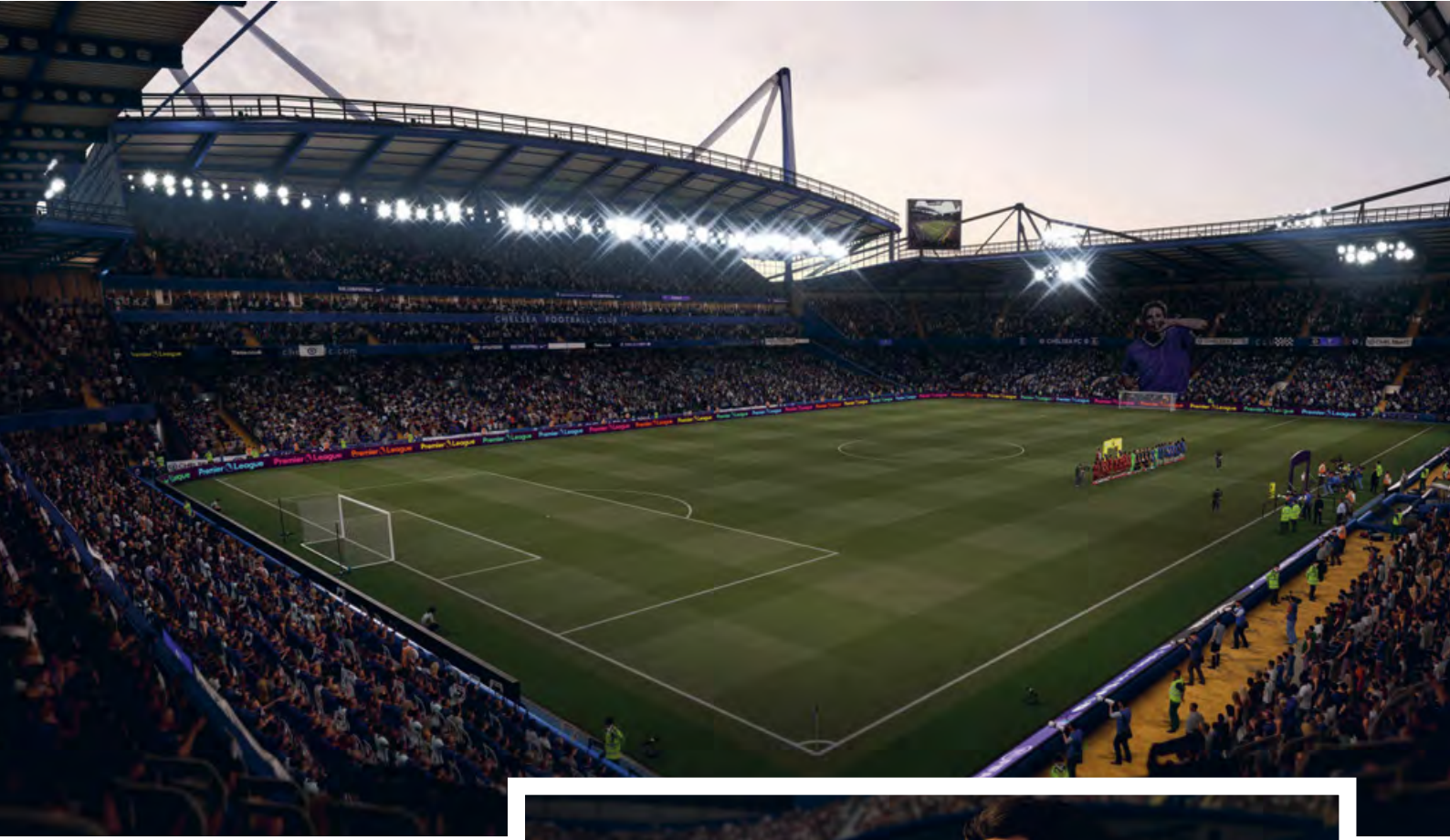
### Başlarken

Öncelikle oyun bu sene de Frostbite oyun motorunu kullanıyor ve zaten iyi olan oynanış, yapılan yeni düzenlemeler ve yeni özellikler ile kendini bir adım öteye götürmeyi başarmış. Bu senenin oynanış adına öne çıkan özelliklerden ilki "Agile Dribbling" yani Çevik Dribbling. Bu da kontrol ettiğiniz futbolcunun, topu ayaklarıyla daha hızlı kontrol edebilmesini ve bu sayede rakip oyunculara daha rahat çalım atabilmeyi sağlıyor. Bu hareketin de oldukça kolay gerçekleştirilebildiğini söyleyebilirim.

Sol analog tuşunu hareket ettirirken R1/RB tuşlarını kullanarak seri dokunuşlar yaparak defansı şaşırtabiliyoruz. Ancak şunu da belirtmeliyim ki bazen futbolcu topu öyle hızlı bir ayağından diğerine geçiriyor ki, gerçek dışı, anlamsız ve maalesef komik görüntüler de ortaya çıkabiliyor. Oynamış olduğum versiyonun henüz çok erken bir sürüm olduğunu göz önünde bulundurarak bu sıkıntılı oyun çıktığı zaman düzeleceğini ummak istiyorum. Bu senenin bana göre en önemli geliştirmesi güncellenen ve geliştirilen pas sistemi. "Yara-

tıcı Koşular" adı verilen bu sistem sayesinde pas vereceğimiz ve yapay zekanın kontrolünde olan futbolcuları kontrol edebiliyoruz. Ama artık en önemlisi de topu kontrol ettiğimiz oyuncudayken L3/LSB ve R3/RSB tuşlarına aynı anda basarak, o anki oyuncuya kilitlebiliyoruz ve ardından pas verdiğimizde hala aynı oyuncuyu kontrol etmeye devam ediyoruz. Böylelikle biz topsuz olarak istediğimiz boşluğa kaçarak kendimize pas alanı yaratabiliyoruz. Topu geri istemek içinse yine normal pas tuşlarını kullanarak yapay





zekadan pas alabiliyoruz. Açıkçası ilk başlarda biraz zorlansam da bir süre oynadıktan sonra oldukça kullanışlı ve rahat bulduğumu söyleyebilirim. Ayrıca bu özelliği yerinde ve iyi kullanan oyuncuların rakip takıma kabus yaşatabileceğinden de şüphem yok doğrusu. Bir diğer önemli yenilik ise rakip takıma yüklenirken ortaya çıkıyor. Geçtiğimiz senelerdeki FIFA'larda defans arkasına sarkmaya çalışan ve yapay zekanın kontrolünde olan futbolcularımız, bazen saçma bir şekilde defansın arkasına alabildiğine koşuyor ve ofsayttalar mı değiller mi umursamıyorlardı. Bu yıl güncellenen yapay zeka sistemi sayesinde futbolcular bu tür davranışlardan kaçınmaya özen gösteriyorlar. Bunun gözle görülür biçimde geliştirildiğini söyleyebilirim.

### Kariyer de yaparım...

Açık konuşmak gerekirse bu moddan hiçbir şekilde keyif almıyorum. Ancak seveni oldukça fazla ve gariptir, forumlarda takip ettiğim kadariyle EA'in bu moda olan ilgisi gerçekten çok az. Tabii esas para Ultimate Team'de dönüyor... Bu sene kariyer modunda yapılan yenilikler ise bir nebze olsun oyuncuları rahatlatarak gibi görünüyor. Yapılan yenilikler arasında yeni maç simülasyonu öne çıkıyor diyebilirim. Maçı simüle ederken anında oyuna dahil olarak takımın kontrolünü ele alabiliyoruz. Bu da önemli anlarda maçın gidişatını değiştirmek adına bize olanak sağlıyor. Bu



da doğrudan maçın sonucuna etki etmek anlamını taşıyor. Bir diğer önemli geliştirme ise oyuncu antrenmanlarında karşımıza çıkıyor. Birden fazla oyuncuyu aynı anda antrenman yaptırmak, günlük ve haftalık olarak antrenman programları hazırlamak ve oyuncuları dinlendirmek gibi, oyuncuların moral motivasyonunu ve kondisyonlarını yüksek tutabilmek adına yeni geliştirmeler söz konusu.

### Sokak futbolu

Biliyorsunuz geçtiğimiz sene oyuna sokak futbolu modu olan Volta eklenmişti. Özel hareketlerin oldukça kolay yapılabilirdiği ve son derece keyifli olan bu mod için bu sene birtakım yenilikler söz konusu. Öncelikle bu modun çıkış noktası olan özel hareketlere yenileri

eklenmiş durumda. Ayrıca yeni stadyumlar (São Paulo, Paris, Sydney, Dubai ve Milan) ve yeni kozmetik eşyalar ile de kişiselleştirmede geliştirmeler yapılmış. Yine normal oynanış modunda olan Çevik Dripling ve geliştirilmiş defans kontrolleri de aynen burada bizleri karşılıyor.

### Ultimate Team'siz olmaz!

Ve geldik -bana ve birçok oyuncuya göre oyunun en önemli modu- Ultimate Team'e! Bu sene köklü değişikliklerle karşı karşıyayız. Öncelikle FUT'a co-op modunun (Sol bekini olayım Emre - Kürşat) eklendiğini söylemek istiyorum. Artık online olarak arkadaşlarımızı Squad Battles, Division Rivals ve Co-Op Friendlies modlarına dahil edebiliriz. Davet



gönderen kişi kaptan olarak takımın başında yer alıyor ve maçı başlatma, kadro düzenlemesi gibi konulara da söz bu oyuncuda oluyor. Ayrıca co-op'a özel görevler de yer alıyor. Eğer hiç FIFA oynayan arkadaşınız yoksa (bkz. friendship goals – Kürşat), onları şimdiden ikna etmeye başlamanızı öneririm. Zira ödüller oldukça güzel.

### Ne, özel stadyumlar mı!

Maçlarda atmosferi belirleyen en büyük unsur elbette stadyumlar. Bugüne kadar FIFA Ultimate Team'de istediğimiz takımın stadını, kendi stadımız olarak belirleyebiliyorduk ve maçlarımızı bu sahada yapıyorduk. Hatırlarsanız geçtiğimiz sene stadyumları özelleştirebilmek adına kale arkası bayrakları, billboardlar gibi ufak ama keyifli özellikler gelmişti. Bu sene ise stadyumlar konusunda çok büyük bir adım atılmış durumda. Bu sene herkes FUT'a başlarken yeni ve modern bir stadyum ile oyuna başlayacak. (İsteyen yine Etihad ya da Anfield gibi stadyumları kullanabilecek.) Bize özel olan bu stadı, oyunun ilerleyen dönemlerinde yapacağımız görevler ile geliştirebileceğiz. Kapasite artırımından tutun da takım flamalarına, özel heykellerden gol sevinme türlerine kadar stadyumu özelleştirebilmek mümkün. Üstelik bu özelleştirilebilir alanların sayısı da tam 34 adet. Yani komşununkine benzemeyen bir stadyum ile karşı karşıyayız. Ve sıkı durun, bu stadyumda sahaya düşen ve görüşümüzü kısıtlayan -ışıklandırmalar gibi- bizi rahatsız edecek gölgeler yok!

### Division Rivals, Squad Battles ve FUT Champions

FUT'un diğer modları da bu sene elden geçiriliyor. Öncelikle Division Rivals'da haftalık puan toplamak artık 30 maç ile sınırlı. Bu da haftalık ödül için maçları daha ciddiye almamızı gerektiriyor. Söylediğimi maç sayısının 30 ile sınırlandırıldığı anlamını çıkartmayın. Zira 30 maçı tamamlasanız bile daha fazla maç yaparak Skill Rating'i geliştirebilmeye ve altın toplamaya devam edebilirsiniz. Açıkçası 30 maç ile sınırlandırılmasını çok yerinde

buluyorum çünkü vakti dar olan oyuncular maalesef haftalık ödül sıralamalarında geride kalabiliyorlardı. Gerçi 30 maç vakit anlamında kısıtlı oyuncular için yine fazla ancak atılan adımdan memnun olduğumu söyleyebilirim. FUT Champions ve Squad Battles'da ise liderlik tablosu ve haliyle bu tabloya özel ödüller 100 ile sınırlıken bu sayı 200'e çıkmış durumda. Her iki modda da yine birinci sırada yer alan oyuncular en büyük ödülü almaya devam edecekler. FIFA 20'de 2 ile 10. sırada yer alan oyuncuların aldıkları ödüller 2 ile 20'ye, 11 ile 25 arasında yer alan oyuncular 21 ile 50'ye şeklinde ödül aralığı da genişletilmiş durumda.

### Ve diğerleri...

Şimdi sıkı durun! Artık FUT'ta oyuncu kondisyonları ve antrenman kartları yok! Evet yanlış duymadınız. İki maçta bir kondisyon kartı basmayacağız! Hem marketten satın almaktan hem de oyuncuya özel kondisyon kartlarını tek tek uygulamaktan sıkılmıştık doğrusu. Çok yerinde bir karar ancak kafamda bir soru işareti de doğmadı değil. Zira paketleri doldurmak için kullanılan bu kartların yerlerine futbolcu kartları sayısı mı artırılabilecek, merak etmiyoruz değilim.

Ve geldik FUT'un efsanevi oyuncularını olan ikonlara. Biliyorsunuz ki her sene yeni ikon

oyuncular oyuna ekleniyor. Bu sene eklenen futbolcular; Ashley Cole, Xavi, Philip Lahm, Petr Cech, Eto'o, Puskas, Schweinsteiger, Fernando Torres, Vidic ve Eric Cantona. Şahsen ben özellikle Eto'o, Schweinsteiger ve Eric Cantona'yı kadroma katmak için sabırsızlanıyorum doğrusu.

Evet bu kadar anlattım ancak oyunu oynarken üzdüğüm birkaç nokta da yok değil. Öncelikle oyunda yeterince yenilik söz konusu değil. Evet geçtiğimiz senelere göre daha iyi ama hala çok daha iyisi yapılabilir. Ayrıca FUT kart tasarımları ve paket açma animasyonları da FIFA 20'den farksız. Çok mu önemli diyebilirsiniz belki ancak koca bir sene bu modda vakit geçiren oyuncular için yenilik hissiyatını oldukça düşürdüğünü söyleyebiliriz. Ve menü tasarımı... Sadece siyaha boyanmış hissiyatı veriyor. Bu gibi ufak detayların göz ardı edilmiş olmasını dilerdim. Bu yıl yeni bir PES'in çıkmayacağını da fırsat bilerek EA'nın oyunun yeni nesil versiyonuna odaklandığını ve bu sene FIFA'ya yeterince önem vermediği düşüncesine kapılmıyor değilim.

### Yeni nesil konsollarda son durum

Unutmadan, biliyorsunuz ki bu yıl sonunda PlayStation 5 ve Xbox Series X'e kavuşuyoruz ve bu konuda da oldukça heyecanlıyız. FIFA'nın ve FUT'un gidişatı konusunda EA'den bu konu ile ilgili bir açıklama da gelmiş durumda. Sonuçta oyun Ekim ayında piyasaya çıkacak ve yeni nesil konsolları beklemeyen oyuncular hemen PlayStation 4 ve Xbox One'da oyunu satın almak isteyecekler. (Ben de onlardan biriyim elbette. Hype her şeydir!) Sizlere EA tarafından yapılan açıklama ile birlikte sevindirici bir haber vereyim. Eğer oyunu PlayStation 4 ya da Xbox One'da satın aldıysanız, ücretsiz olarak PlayStation 5 ve Xbox Series X'de de oynayabileceksiniz. Üstelik FUT takımınız da otomatik olarak kaldığı yerden devam edecek. Ayrıca FUT marketi, liderlik tabloları ve görevler PlayStation 4 ile PlayStation 5'de ya da Xbox One ile Xbox Series X'de ortak olacak. ♦ **Emre Öztınaz**





Yapım Crystal Dynamics / Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX, Stadia Web avengers.square-enix-games.com Çıkış Tarihi 4 Eylül 2020

# Marvel's Avengers



Ben bu filmi "gördüydüm"...

Bazı oyunlar vardır, ilk gördüğünüz andan itibaren içinize bir şüphe düşer. Ünlü bir isimdir bu; kalbiniz mantığının önüne de geçer. "İyi olacaktır, değil mi?" diye düşünürsünüz.

Bilgiler gelir, fragmanlar peşi sıra düşer, tam tatmin olamazsınız. "Denemek lazım..." diye içinizden geçirirsiniz. Ve o gün gelir çatar, oyunun betası bize göz kırpar.

Sonra o betayı kaçırsınız çünkü iki çocuğunuz vardır, kafanız artık çalışmamaktadır.

Neyse ki yayıncı firmalar da çocuk sahibi insanlarla doludur; halden anlarlar ve hafta sonlarını başka betalarla donatırlar, ben de

fydalanırım ve görürüm ki her şey korkutğum kadardır...

## Merhaba Marvel Future Fight

Oyunla ilgili en büyük kaygım şuydu:

Bölümler sadece loot üzerine kurulu olacak, stratejik davranmak neredeyse hiç önemli olmayacak ve sadece, farklı farklı Marvel karakterlerini kullandığımız için mutlu olacağız. Tüm şüphelerim doğru çıktı.

Biliyorsunuz mobilde Marvel Future Fight adında bir oyun var. Burada da o kadar çok Marvel kahramanı ve kötüsü var ki, oyun resmen Marvel cenneti. Fakat hangi karakteri

seçerseniz seçin tek amacınız bölümlerdeki loot'u toplamak ve karakterinizi geliştirmek. Yani bir bölümü Doctor Strange'i seçtiğiniz için daha kolay geçmiyorsunuz; hangi kahramanınız en yüksek seviyeye, en iyi ekipmanlarla donatıldıysa o başarılı oluyor. Marvel's Avengers da bunun AAA halinden ötesi değil. (En azından şimdilik.) Elbette kahramanların oynanışları birbirinden farklı, Hulk gerçekten ezip geçiyor, Black Widow kontur ataklara yoğunlaşıyor, Iron Man menzilli atışlarla işi götürüyor ama nihayetinde, Devil May Cry gibi iyi bir örnek aksine, saldırılarının çeşitliliği bir fayda sağlamıyor. Bu da sadece ekipman bulmaya yönelik, Marvel karakterlerini kontrol ettiğiniz için sevindiğiniz, saçma bir durum ortaya çıkartıyor.

## Yıkılmasaydın be köprü...

Betamız o ünlü Golden Gate Köprüsü sahnesiyle başlıyor. Bu gerçekten iyi düşünülmüş, aksiyon dolu bir bölüm ve her türlü karakteri denemenize olanak tanıyor. Artık amcaoğluna dönen (Biraz fazla maruz kaldık.) bu bölümden sonra, Bruce Banner ve Kamala'nın kontrolüne geçtiğimiz, AIM laboratuvarlarını araştırmaya koyulduğumuz bir göreve yollanıyoruz. Bruce Banner kısa sürede Hulk'a dönüşüyor ve tekrar onunla "Hulk Smash!" cilik oynuyoruz. Hulk sahneyi Kamala'ya bırakıyor ve onun da Yoda (Veya





Mr. Fantastic) tarzı saldırılarıyla, düşmanlarımızı tekme tokat manyağı yapıyoruz. Kahramanlarımız, bir tanesi gerçekten çok sağlam etki bırakacak şekilde, üç farklı "büyük yeteneğe" sahip. Örneğin Hulk'un en güçlü saldırısı, ellerini çıkararak yarattığı şok dalgası; bu saldırı kalabalık gruplara ve boss'lara karşı çok etkili. Diğer ufak yetenekleri de çok kullanışlı ve bu yeteneklerin hepsi birer "sakinleme" periyoduna sahip. Evet, bunu da nerede gördük? Marvel Future Fight! Arkadaşlar gerçekten "loot toplama" mantığına körü körüne bağlı oyunlara artık çok karıştım ve evrende doğru düzgün bir Avengers oyunu yokken, böyle ucuz numaralarla oyuncu çekmeye çalışan, büyük firmaların oyunlarına (Her iki anlamda da) artık karnım tok. Ha Destiny 2 mesela aynı bu tarz. Toplan, çık raid'e, Betayı oynadıysanız fark etmişsinizdir, birbirine benzeyen düşmanlar, hiçbir adam gibi mücadele vermeden öylesine kolay indiriliyor ki, onların sadece "yer doldurmak" için orada olduklarını hemen anlıyorsunuz. Bir ara Abomination'la karşılaşıyoruz örneğin. Dev gibi boss, bir Sekiro mücadelesi bekliyorsunuz ama dümdüz saldırıp, arada iki kez kaçsanız, kolaylıkla indiriyorsunuz. Şimdi size işin en garip kısmını söyleyeceğim. Mesela bu ucuz oynanışın sonunda, kahramanlarımız için böyle değişik değişik ekipmanlar bulsak, birçoğu oynanışı değiştirirse, zar zor bulunanlar oyuncular arasında ef-

sane haline gelse... Fakat bunun tam tersi bir şekilde, oyun, "Yeni bir eşyan var, bakmak istemez misin?" diye bas bas bağırırken bile görmezden geliyorsunuz çünkü bulduğunuz eşyalar sadece toplam gücünüzü artırıp daha yüksek seviye düşmanlarla mücadele etmenizde kolaylık sağlıyor.

### Kaos!

Dövüşler olabildi-ğince hareketli ve büyük bir karmaşa içinde geçiyor. Bir de garip bir sarsıntı efekti koymuşlar, ilk başlarda resmen başınız dönüyor çünkü her yumruğunuz ekranın sallanmasına yol açıyor. Neyse ki dövüşlerde belirli bir strateji gerekmediği için tuşlara basıp duruyor, duruma da alışılıyorsunuz. Betanın son kısmında multiplayer odaklı bir göreve çıkıyoruz ve burada istediğimiz karakteri seçmemize olanak tanınıyor. Lakin görev o kadar düz ki hangi karakteri seçtiğinizin pek bir önemi kalmıyor. War Table açıldığında da diğer gerçek oyuncularla ekip olabileceğimiz asıl kısma geçiyoruz. Buradaki problem ise şu: Bir takımında aynı karakterden iki tane olamıyor. Bu da sizin özene bezene geliştirdiğiniz ve "main" olarak tabir ettiğiniz kahramanınızı

kullanamıyor olmanız anlamına geliyor. Göreve geçtiğinizde, eğer bir kulaklık sisteminde sahip değilseniz, kimseyle iletişim kuramıyor ve kocaman oyun alanında birbirini kaybeden aile üyelerine dönüşüyorsunuz.

### Örümcek!

Avengers Örümcek-Adam'sız düşünülemez elbette. Sevimli duvar sürüngenimiz oyuna geliyor gelmesine ama sadece PlayStation sahiplerine. Evet, Sony'nin sahip olduğu Örümceği deneyimlemek için oyunun PS4/PS5 versiyonunu satın almalısınız. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, bu şekilde başka, platforma özel bir karakter olmayacak

"Bu beta, belki böyle olmaz..." diyeceğim ama gerçekler de pek acı arkadaşım...

Hiçbir şey düzelmeyecek, araya itelenmiş birkaç senaryo görevi ile ağızlarla bal çalınacak, sonra hop, herkes gitsin loot toplansın, amaçsız savaşırlar girsin...

Bir sızıntı oldu, geçtiğimiz ay basına düştü, oyuna eklenecek tonla karakter gözüktü ufukta. Bu kadar çok karakteri oyuna eklemek emek ister, denge planlaması ister, ister de ister... Eh, karşındaki düşman sadece orada "var olmak" için varsa, 1000 karakter de koyarsın, ne olacak ki?

### Hüsranlar, assemble!

Oyunun görselliğine lafım yok. Vuruş hissiyatı, kahramanların hareketleri falan bunlar da iyi ama dediğim gibi oyun bunun dışında sadece, oyuncuları amaçsızca başına oturtmayı hedefleyen, zayıf bir looter gibi duruyor. Çok daha iyisi olabilirdi... ♦ Tuna Şentuna





Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım Xbox Game Studios Tür Hayatta Kalma Platform PC, XONE, XSX Web grounded.obsidian.net Çıkış Tarihi 2021

## Grounded 4 ★★★★★

Örümcek korkusu olmayanlara örümcek korkusu aşılacak, şirin mi şirin bir hayatta kalma oyunu

**G**rounded, ilk bakış yazısını aslında geçtiğimiz ayın sayısında yazmayı planlamıştık. Kürşat ile konuşmalarımızın ardından, nasıl olsa daha vakit var diyerek oynamayı biraz ertelemiştim. İyi ki de ertelemişim çünkü kısa süreli test sürecinde, bu oyuna yeteri kadar vakit harcamayabilmişim. Daha Alpha sürecinin çok başında olmasına karşın, benzerlerine göre dolu dolu bir içerikle karşımıza çıkan Grounded; neler sunuyor, neler yapabiliyor ve gelecekte bizi neler bekliyor gibi soruların cevaplarıyla kafanızı şişirmeye geldim.

### Arkası sağlam

İlginçtir, Grounded'ın arkasında Obsidian



Entertainment var. Hani Fallout: New Vegas, The Outer Worlds gibi şahane aksiyon RYO oyunlarını hazırlayan firma. Şimdilerde Pillars of Eternity'nin evreni olan Eora'da geçecek Avowed'un tanıtımını yapan firma. Artık portföyünü mü geliştirmek istedi, yoksa Microsoft ile yaptığı anlaşmanın ardından sipariş oyun mu yaptı bilemiyorum. Fakat ortada oynaması oldukça keyifli, hayatta kalma türünün en iyi yanlarını harmanlamış bir oyun var. Eksikleri de var elbette ama firma iyi olunca, insanın pek korkusu kalmıyor.

Grounded, en basit anlatımıyla Rick Moranis'in başrolünde oynadığı 1989 tarihli Honey, I Shrank the Kids ile Pixar'ın sevilen animasyon filmlerinden A Bug's Life'in (1998) birleşimi diyebiliriz. Zaten Obsidian'daki geliştiriciler oyunun atmosferini ve temasını yaratırken bu iki filmi odak noktası almışlar. Bol bol entomoloji uzmanlarının, yani böcek bilimcilerinin videolarını izlemişler. Kendilerine has mizahi anlayışlarını ve keyifli oynatabilirliği de ekleyince ortaya Grounded çıkmış. Oyunumuz doksanlar havasında yansıtılmaya çalışılmış. Oynanabilir dört karakterimiz mevcut. Bunlardan hiçbirinin kendine has özel

yetenekleri ya da süper güçleri yok. Yani co-op oynamaya karar vererseniz, sadece görünüş ve karakter olarak hoşunuza giden çocuklardan birini seçmeniz gerekiyor. İşte bu çocuklarımız da neden başlarına geldiği bilinmez bir sebepten ötürü, karınca boyutuna indirilmişler. Bir evin arka bahçesinde hayatta kalmaya çalışırken, bir yandan da neden bu kadar küçültüldüğümüzü araştırmaya çalışıyoruz.

Oyuna başladığınızda ufak bir tanıtım hikayesiyle karşılaşacaksınız. Bunu yapmanızı şiddetle öneriyorum çünkü oyunun ileriki safhalarında işinize yarayacak bilgileri ve ekipmanları elde edebilmek için gerekli. Bu hikayeyi tamamladığımızda, BURG.L isimli bir robotu aktif ediyoruz. Bize görevler verip giriş yaptığımız bu dünyada nasıl hayatta kalabileceğimize dair bilgiler veriyor. Hangisini neyle birleştireyim, dur karnım acıkmış böcek eti pişireyim, amanın gece larvalar bastı sopa yapayım derken tam bir cümbüşün ortasında buluyorsunuz kendinizi. Arayüzün de dağınık olması size pek yardımcı olmuyor. Ama ben size şimdi yardımcı olacağım.





Yapım KING Art Dağıtım Deep Silver Tür RTS Platform PC Web kingart-games.com Çıkış Tarihi 1 Eylül 2020

# Iron Harvest



Savaşın o çok beklenen Dizelpunk halı!

Öncelikle Scythe isimli kutu oyunu duydunuz mu onu söyleyin? Duymadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz! Bir kere bu oyunu deneyim etmeye çalışın derim. Hele eklenti kutusu ile muazzam bir yapım olduğunu düşünüyorum. Zaten Scythe'ı gördüğümüz anda, Iron Harvest ile alakasını da kurmuş olacaksınız zira birimler ve tasarımlar bir hayli benzerlik gösteriyor! Neden mi? Çünkü her iki oyunun da görsel tasarımını Jakub Różalski isimli Polonyalı tasarımcı yaptı da ondan! Dizelpunk olarak isimlendirilen, alternatif bir Birinci Dünya Savaşı dönemini konu alan Iron Harvest, 2000 yılında kurulan King Art Games tarafından geliştiriliyor. King Art kuruluşundan bu zamana kadar Point and Click

Macera türü oyunlar ve RPG temalı yapımlara imza atmış olsa da özellikle Battle Worlds: Kronos (2013) ve The Dwarves (2016) isimli oyunlarıyla, taktik strateji konusunda da boş olmadığını ispatlamıştı. Özellikle THQ Nordic ile yakın temasta olan yapımçı ekip, bu sefer Deep Silver ile güçlerini birleştirdi ve karşımıza Iron Harvest çıktı. An itibarıyla erken erişimdeki oyun, gelin bakın neye benziyor!

## Eski bir dosta merhaba

Iron Harvest'a girdiğimiz anda, karşımıza Company of Heroes çıkıyor diyebilirim. Kamera açısından, kullanıcı arabirimine, birimlerin yönetiminden, fizik motoruna kadar birçok ben-

zerlik taşıyor ki aslında bu çok da sürpriz değil. Yapımcı ekibin en büyük iddiası, üretecekleri ilk RTS oyun deneyiminin kullanıcılar için "en iyi olanı yapma" üzerine kuruluydu. Hal böyle olunca da COH'a benzer bir yapı üzerinde yükselmesi pek de şaşırtıcı değil. Ayrıca THQ Nordic ile yakın temasta olmaları da bir diğer artı. Efendim oyunumuz RTS bir yapım ve dediğim gibi, daha evvel COH deneyim edenlerin kısa sürede alışabilecekleri bir yapıda. Tabii deneyim etmeyenler için ben ufaktan kolları sıvayayım... Öncelikle atmosferden bahsetmek gerek. Dizelpunk temasının harika şekilde yansıtıldığı oyunda, tüfek ve tabanca gibi basit silahlardan, devasa mecha'lara kadar uzanan





cihazlar görebiliyoruz. Mecha'ların özellikleri Dizelpunk temasına yabancı olanlara "ilginç" gelebilir ama zaten Dizelpunk ekolünün yarattığı tasarımlar da tam olarak "ilginç" olmaları ile dikkat çekerler. Yani koskoca bir Mecha, sadece ufak bir bomba atabiliyorken, bir diğeri çok hızlı koşup, uzak mesafeden belirli aralıklarla ağır tahribatlı mermiler sıkabiliyor. Bir Mecha sadece yakın dövüšte iyiysen, diğeri bir Mecha sadece piyadelere zarar verebiliyor. Yani oyunun genel konseptini anladığınız zaman, taktik tarafı da rahatlıkla çözebiliyorsunuz ki işte bu da Dizelpunk mantığını anlamaktan geçiyor. Açıkçası yapımcı ekip, muazzam sanatsal tasarımlarla birlikte harika bir Dizelpunk dünyası yaratmayı başarmış. Hem savaş, hem de genel dünyanın tasarımları açısından nefes bir görsellik sunuyor. Oyunun senaryo tarafına baktığımız zaman da Polonia, Saxony ve Rusviet olmak üzere üç fraksiyonun birbirine daldığı bir dünya görüyoruz. İsimlerinden anlayabileceğiniz üzere bilinen dünyadaki ülkelerin bir yansıması olan her bir tarafın, kendisine has motivasyonları ve daha da önemlisi birimleri bulunuyor. Peki ya savaş?

### Savaşmaya benzin yok

Öncelikle haritalardan başlayalım. Hem campaign hem de multiplayer haritalarda oyunun geneline hükmeden Oil ve Iron kaynaklarına ulaşmak en önemli madde. Tıpkı COH'da olduğu gibi bu binaları piyade birlikleri ile ele geçirmemiz gerekiyor. Bir defa ele geçirildikten sonra belirli aralıklarla ilgili kaynaklardan otomatik olarak veriyorlar. Fakat ilginç olan kısım, kaynak binalarının yok edilebilir olması ki bu da muazzam bir stratejik hamle olarak karşımıza çıkıyor. Sabit kaynaklar haricinde bir de etrafta saçılmış kutular var ki bunlardan da tek seferlik kaynak elde edebiliyoruz. Ayrıca kullanılmayı bekleyen başı boş anti piyade ya da anti Mecha cihazlara ulaşmak da işten bile değil. Özellikle piyade kullanımında, duvar ve binaların kullanımı da büyük önem arz ediyor. Piyadelerimiz bir duvarın arkasında olduğu sürece gelen ateşten büyük oranda korunabiliyorlarken, açıkta yakalandıklarında hızlıca öle-



biliyorlar. Bu sebepten kendilerini düzenli olarak kontrol etmemiz gerekiyor. Yani haritayı iyi okumak, her savaşta doğru şekilde pozisyon almak şart! Birimlere geçmeden önce Hero kategorisine değinmek gerekiyor. Üç fraksiyonun da kendisine ait kahramanları var. Toplamda dokuz adet olan Hero'lar doğru kullanıldıkları zaman savaşın gidişatına büyük oranda etki edebiliyorlar. Özel saldırıları sayesinde büyük hasarlar vermelerine rağmen, düşündüğünüz kadar dayanıklı olmayabiliyorlar. Öldükleri taktirdeyse belirli bir ücret karşılığı HQ binamızdan canlandırabiliyoruz. Piyade birimlerine geldiğimiz zaman da yine COH'u aratmayan bir yapılanma ile karşılaşacağız. Temelde anti piyade, bomba atabilen, anti tank gibi birçok RTS oyunda bulunan birimler ile karşılaşacağız. Fakat etrafta bulduğumuz ve düşmanlardan düşen "tool" ve "silah" parçaları ile birimlerimizi anında başka piyade formatına sokabiliyoruz. Bu da özellikle belirli bir birim sayısına ulaşabildiğimiz bir oyun için büyük fark yaratıyor. Ayrıca cephede düşen silahlı, bir sonraki düşman birimine göre ayarlanabiliyor olmak da yine önemli bir stratejik fark yaratıyor. Engineer birimleri ise hem bina üretimi yapıyor, hem de Mecha'larımızı tamir edebiliyor. Bu sebepten savaş alanında yanımızda en azından bir Engineer birliği olması da önemli. Ağır cihazlara baktığımızda-

sa Mech, Exo-Skeleton ve Walking Machine kategorisiyle karşılaşacağız. Oyunda toplamda 30 farklı bu tarzda cihaz bulunuyor ve hepsinin kendisine özel saldırı gücü ve özelliği bulunuyor. Bu tarzda makinelerle savaşırken anti-mech silahlar kullanmak zorundayız. Ayrıca arka taraflardan yapılan saldırılar da büyük oranda hasar yaratıyor. Genel olarak güçlüler ama yok edilemez değiller. Zaten genel olarak baktığımızda, oyunda iyi bir denge kurulmuş diyebilirim. Birçok farklı silah, anlık değişebilen piyade türleri ve Mech'lerin oyuna yaptıkları etkileri düşününce, tam bir Dizelpunk ziyafeti sunulmuş. Tabii an itibarıyla bazı sorunlar da yok değil. Bunların en başında saçmalayan yapay zeka geliyor. Durup dururken siperden çıkanlar, koşması gereken yere koşmayanlar, iki dakika kafayı çevirince düşman biriminin peşinden koşarak üslerine kadar gidenler... Yani bu kısım ile biraz uğraşılması gerekiyor gibi anladım. Fizik motorunun da biraz daha "sabitlenmesi" lazım! Yani bazen fizik kanunları dışında şeyler olabiliyor. Patlama ve yıkılmaya bağlı efektlerin de kesinlikle gözden geçirilmesi gerekiyor. Misal, duman ve ateş gibi animasyonlar çok kaliteliyken, patlama ve yıkılma gibi efektler yeterli kalitede değil. Bunların haricinde bomba gibi bir RTS deneyimin bizleri beklediğini söyleyebilirim... ♦ Ertuğrul Süngü





Yapım Afterburner St. Dağıtım Freedom! Games, Maple Whispering Tür Aksiyon, Roguelike Platform PC, Switch Web dreamscapergame.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

## Dreamscaper 3 ★ ★ ★

Rüyalarında kazandığın savaş, içinde bulduğun sıkıntıları bitirebilir mi?

**D**reamscaper tamamen şans eseri denk geldiğim, demosunu oynayıp (Hatta bizim Disket Kutusu kanalında yayınladığım) sonra da Kürşat'a "olm böyle güzel bir oyun var, bak" dediğim bir yapımdı. Kürşat da sağ olsun erken erişim incelemesini bana kitledi. İyi ki de öyle yaptı, çünkü sizlere rüya gibi bir oyundan bahsedeceğim.

İzometrik kameradan oynanan ve roguelike (şaşırdınız değil mi?) bir yapıya sahip olan Dreamscaper, Afterburner Studios tarafından geliştiriliyor, henüz erken erişim safhasında ancak bu haliyle bile son derece keyifli bir oynanışa sahip.

Ancak öncelikle Cassidy'den, yani kontrolümüz altındaki karakterimizden biraz bahsetmem gerekiyor. Kendisi genç bir kız, kasabaya yeni taşınmış, henüz eşyalarının çoğunu kutularından bile çıkartmamış. Yani daha tam olarak evine yerleşmemiş ama o da bizim gibi, ilk olarak oyun konsolunu kurmuş. Direkt olarak aksiyonun

içerisinde başlayan bir "nasıl oynanır" seansı sonrasında kendimizi Cassidy'nin odasında buluyoruz ve zaten bir oyunun içerisinde olduğumuzu da o an fark ediyoruz çünkü Cassidy'nin oynadığı oyun arızalanıyor. Sonrasında ise yorgunluğunu atmak için yatağına uzanan karakterimizin rüyasına dalıyoruz, işte asıl aksiyon o anda başlıyor.

Peki Cassidy'nin rüyalarını tetikleyen şey sadece konsolunda oynadığı oyun mu? Hayır, kendisi kayıp anılarını hatırlamaya çalışan, bir yandan da keder ve depresyon ile mücadele eden bir karakter. Fakat bunu yaparken yalnız başına değil, yeni taşındığı bu kasabadaki diğer karakterler ile de ikili ilişkiler içerisine giriyor ve bunu bizzat biz yapıyoruz. Yani gündüzleri kasabada dolaşıp diğer karakterler ile konuşuyor, bir yandan onlar hakkında bir yandan da Cassidy'nin geçmişi hakkında bilgiler ediniyoruz. Ancak bu kısım sadece karakterimizin hikayesini öğrenmeye yaramıyor, aynı zamanda

rüyalarımızda düşmanlar ile savaşırken bize fayda sağlayacak, örneğin daha çok hasar vermek ya da daha az hasar almak gibi pasif geliştirmeler elde etmemize de olanak sağlıyor. Bunu yaparken yan karakterleri tanıdıkça, onların nelerden hoşlandıkları ya da hoşlanmadıklarını öğrenirken, onlara rüyalarımızda topladığımız eşyalardan hediyeler yapıyor ve bunları onlara hediye ediyoruz. Karşılığında da biraz önce bahsettiğim, rüyalarımızda işimize yarayacak şeyler elde ediyoruz. Oldukça sade ve efektif şekilde hazırlanmış bir kazanç sistemi. Tabii her roguelike oyunda olduğu gibi bu oyunda da ölürsük ya da boss'u devirsek başa dönüyor, yani rüyadan uyanıyoruz. Boss'lar da yine Cassidy'nin korkuları gibi hissiyatlarını temsil ediyor. Savaşlar çok zorlayıcı değil. Düşmanların saldırı şablonlarını öğrenerek ona göre savaşıyoruz. Karakterimiz kimi zaman kılıç, kimi zaman sapan, kimi zaman ise yumruk ve tekme ile macerasına başlıyor. İlerledikçe farklı silahlar ve yetenekler de kuşanabiliyoruz. Bütün bu savaş hali yetmezmiş gibi bir de rüyalarımızda bulmacalar ile karşılaşılıyor bu bulmacaları çözerek savaşlarda işimize yarayacak saldırılar, silahlar ve ekipmanlar elde ediyoruz. Adeta oda oda ilerlediğimiz oyunda belirli odalar arasında teleport olabiliyor ya da belirli kapıları açmak için bomba kullanarak önündeki duvarı kırmak zorunda kalabiliyoruz. Oyun bu noktada kimi zaman belirli bir seçim yapmak zorunda bırakabiliyor.

Ekran görüntülerinden gördünüz üzere rüya gibi grafikleri benim çok hoşuma gitti. Müzikleri ve animasyonları ile de son derece etkileyici bir oyun olan Dreamscaper, Steam dışında Nintendo Switch için de piyasaya sürülecek.

◆ Sonat Samir





Yapım EXOR Studios Dağıtım EXOR Studios Tür Aksiyon, Strateji Platform PC, PS4, PS5, XONE, XSX Web www.exorstudios.com Çıkış Tarihi 2020

# The Riftbreaker



They are Billions'ın daha bilim kurgulusu, daha detaylısı

Bundan aylar önce Riftbreaker'ın oynanış videosunu izlemiştim "Meh, ucuz bir oyun, seslendirmeler çok kötü" falan deyip ilgimi kaybetmiştim. Hatta bu ay Kürşat bir sayfa The Riftbreaker yazın var deyince oyunu ne ara kabul ettiğimi düşünüp kendime sağlam bir küfür ettim. Neyse, gözümü kaparım görevimi yaparım diyerek (hep sevdiğimiz oyunları alacağız diye bir kural yok) The Riftbreaker'ın demosunu yükledim ve oynamaya başladım. Oyuna girer girmez seslendirmeleri duyunca ilk karşılaşmamızda neden soğuduğumu hemen hatırladım. Çünkü bir bilim insanı olan ve koca Mech'i kontrol eden karakterimiz Ashley'i seslendiren ablamız çok ruhsuz. Hani seslendirmeye para vermemek için mahallelerden tanıdık bir ablayı çağırmışlar, o da yeni doğmuş çocuğu öğlen uykusundan uyanmadan eve yetişebilmek için alelacele verilen diyalogları okumuş. Çok kötü, çok ruhsuz... Ama sürpriz şekilde Ashley'nin seslendirmesi hariç oyunun geri kalanı (en azından demo sürümünde) gayet başarılı. The Riftbreaker'ın They are Billions'dan farkı bütün savaş alanını Ashley'nin kullandığı Mech üzerinden kontrol ediyorsunuz. Gene duvarları örüyorsunuz, koruma kulelerini dikiyorsunuz, enerji hatlarını çekiyorsunuz ama bunlar için gerekli materyalleri otomatik şekilde ya binalar ya da Mech'le kendiniz yapıyorsunuz. Bu açıdan bakınca oyun bana biraz Red Alert'ı de hatırlattı çünkü TAB'e göre çok daha hızlı bir oyun

şekli var. Oyunun demosunda bir simülasyon-dayız ve bundan başarı ile geçerek mineral olarak zengin gezegenlere yerleşim için yapılacak ilk gözcü görevini bize verecekler. Enerji çeşitleri ve kaynak çekme işlemi biraz detaylı olduğu için bu eğitim görevi gayet önemli olmuş. Amaç genel olarak kaynaklara çökmek ve haritaya yayılmak kısacası klasik RTS tarzı. Bunu yaparken Mech'le bir oraya bir buraya koşmak çok eğlenceli. O an üssünüze bir grup yaratık mı geliyor, anında işinizi bırakıp (eğer ışınlanma cihazı yapmadıysanız) gerisin geri üssü savunmaya gidiyorsunuz. Bu arada konu savunmadan açılmışken Mech'imiz tam bir katil, sağ ve sol kollarına takılan ayrı silahlar ve ek olarak kullanacağınız tonla ek teçhizat. Misal çok kalabalık bir yaratık sürüsü geldiğinde (ki geliyor) yere mayın atabiliyorsunuz, çok kalabalık gruplar geldiğinde bütün etrafınızda gayet etkili bir bomba patlatabiliyorsunuz, kendinizi tamir edebilirsiniz (sınırlı sayıda). İşin ilginç yanı kollara takılı devasa makineli tüfeğin mermisi kullandıkça bitiyor. Yani ortalığa sürekli ölüm yağıdırıyorsunuz. Eğer "Armory" yaparsanız silaha yavaş yavaş mermi yüklenmeye başlıyor ki bu da oldukça zaman alan bir şey. Bu yüzden saldırırken bazen geri çekilmeniz ya da Mech'in başka özelliklerini kullanmanız gerekiyor. The Riftbreaker'ın demo sürümünde açık olmayan silah araştırmaları, robot geliştir-

me özellikleri, bina geliştirme özellikleri, robota yeni zırh parçaları takma gibi kısımlar da mevcut ama ne yazık ki bunları daha kullanamıyoruz. The Riftbreaker kesinlikle iyi bir They are Billions benzeri RTS olacak ve bu oyunun sevenlerin ilgisini çekecektir. İlk başta çok önyargılı olmama rağmen demoyu oynadıktan sonra Kürşat'a hemen oyunu ne kadar beğendiğimi söyledim ve o da şaşırdı. Ölümcül silahlarla kuşanmış koca Mech'i yöneterek haritayı keşfetmek, bulduğum mineralleri işlemeye başlamak ve etrafına savunma binaları çekmek, üzerine sayamayacağım kadar çok yaratık saldırırken karşılarında dikilip ateş etmek ve bir yandan da mermimin yetip yetmeyeceğine bakmak... Bunların hepsi beni çok eğlendirdi ve bu daha oyunun yüzeysel ufak bir parçası. They are Billions'ı seviyorsanız The Riftbreaker'ın ismini şimdiden bir kenara yazın derim. ♦ Nurettin Tan



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE



**M**erhaba LEVEL okurları. Önceki iki yazımda animelerden bahsetmiştim. Bu ay da anime ve çizgi romanların sinema sanatı dolayısıyla video oyunları üzerindeki etkisinden söz edeceğim. Hastalık düzeyinde sıkı bir anime ve manga takipçisi olmasam da göstergebilim ve "metinlerarasılık" akademik olarak ilgilendiğim konular oldu. İnternette bulduğum ve kendi çıkarımlarımı da katarak anime sonrasında çizgi romanın beyazperde ve video dünyasındaki kullanımlarından şaşırtıcı örnekler sunacağım.

## Anime ve Çizgi Roman Dünyasının İzinde Sinema

Günümüzün önemli film yönetmenleri animelerin çarpıcı hikayelerini ve sahnelerini filmlerine taşır. Bu isimlerden en göze çarpan iki isim olan Christopher Nolan ve Darren Aronofsky, gerek film tamamı ya da önemli sahneleri animelerden ödünç alır. Satoshi Kon en çok atıfta bulunulan, etkilenilen anime yönetmenlerden biri. Yaptığı animeler, Hollywood tarafından yeniden sinematik olarak yorumlanmış. Christopher Nolan'ın Başlagıç (Inception/2010) filmindeki rüya sahneleri, benzer hikayesi, Satoshi Kon'un Paprika (2006) animesinden oldukça sahneyi içerir. Nolan, filmlerini yapmadan önce çizgi roman, anime ve klasik filmlerden oldukça faydalanan bir yönetmen. tasarımlarında ise usta ressamlardan da faydalanabiliyor. Örneğin, ünlü merdiven paradoksu Escher'in çiziminden alıntıdır. ayrıca C. Nolan, Donald Duck'un

bir bölümünü de ele alıyor (The Dream of a Lifetime).

Darren Aronofsky de tıpkı Nolan gibi Satoshi Kon'un animelerindeki karakterleri, sahneleri kullanır. Kon'u ünlü animesi Perfect Blue (1997) sahneleriyle Aronofsky'nin Bir Rüya İçin Ağıt (Requiem for a Dream/2000) ve ana karakteri ve hikaye örgüsüyle yine Aronofsky'nin Siyah Kuğu (Black Swan/2010) filmlerinde derin izler taşır. Siyah Kuğu, Perfect Blue ile benzer bir konuya sahiptir. İki yapımda da şöhret getirecek bir işin zorluğu, baskı altında borderline kişilik

bozukluğu, kişilik bölünmesi ve iyi/bozulmamış masum karakterin kötüye everilişini izleriz. gibi konular işlenmiş. Kirlenme gibi hissiyatlardan arınma ihtiyacını arnofsky, Kon'un animelerinden ödünç aldığı kütvetle sağlar. Bir arınma, temizlenme durumu ifade eden kütvet yönetmenin takıntılı olduğu nesnelere.

1999 senesinde vizyona girdiğinde büyük ses getiren Wachowski Kardeşler'in klasik haline gelmiş The Matrix filmi de çoğu animeden faydalanmıştır. The Matrix, özellikle kullanılan teknoloji, bio/mecha kombi-



nasyonları ile Mamoru Oshii'nin ünlü animesi Ghost in the Shell'inden oldukça etkilenmiştir. Boynun arkasına yerleştirilen soket, programla bilgi yükleme gibi buluşların yanı sıra gerçekliği sorgulaması adına da benzerlikler taşır. Simülasyon kuramı, Platon'un Mağara Alegorisi ve Kavanozdaki Beyin gibi makalelere de sırtını dayayan Matrix, Ryūtarō Nakamura'nın anime serisi Serial Experiments Lain'den de izler taşır. Sanal gerçeklik, yanılsama ve avatar karakterler ile birlikte, Lain'in de kendini bulduğu yerin disko ortamı olması ilginçtir. Hayao Miyazaki'nin Rüzgarlı Vadi (Nausicaa of the Valley of the Wind/1984), istilacı böcekleri, ok olmuş dünyası, mesihin geleceğine olan inanç, dünyalar arası savaş ve kendini feda etme sonunda bu sacrifice töreni ile (tellerin üzerine Neo gibi uzanma) Rüzgarlı Vadi'nin Matrix üzerinde etkilileri gösterir. Miyazaki'nin Nausicaa of the Valley of the Wind ve Princess Mononoke animeleri, James Cameron'un Avatar filmini de doğrudan etkilemiştir. Doğayı koruma, doğanın tanrıları-doğa üstü yaratıkları- ve insan-doğa savaşı bakımından benzerlikleri, ana karakterin taraf değiştirmesi ile film/anime benzerlikleri çarpıcıdır.

### Sinemayı Etkileyen Diğer Animeler

Akira (anime) – Dark City (film)  
 Sakasama no Patema (anime) - Upside Down (film)  
 Neon Genesis Evangelion - Pacific Rim (film)  
 İnitia D (anime) - Hızlı ve Öfkeli (film)  
 Elfen Lied (anime) - Lucy (film)  
 Vampire Hunter D (anime) - Van Helsing (film)  
 Cowboy Bebop (anime) - Firefly (dizi)  
 White Lion Kimba (anime) - Lion King (animasyon)



### Pop Kültürü

Ergo Proxy, Psycho-Pass, Code Geass, Darker than Black, The Girl Who Leapt Through Time, Trigun, Higashi no Eden, Inuyashiki, Gantz, Redline, Sidonia no Kishi, Gankutsuou, Texhnolyze, Eve no Jikan, Gungrave, Last Exile, Uchu Kyoudai, Shinreigari, Deadman Wonderland, Blame, Appleseed, Pale Cocoon ve Halo Legends sinema ve video oyunları ile benzerlik taşıyan bilim kurgu animelerindedir.

Gerek animeler gerekse video oyunları olsun, neon ışıkları ile yeni bir жанr yaratmıştır: Retro. Eskiye dönük, 80'lerin gerek o dönem gerek 21. Yüzyıldaki yansımalarını görmek mümkündür. Örneğin Black Mirror mini dizisinin San Junipero, Playtest ve Striking Vipers gibi bölümleri 80 ve 90'ların disko ortamı-

nı, korku evlerini ve atari salonlarını distopik olarak kaleme alır. Tron, Death Race 2000, Koşan Adam ve RollerBall gibi filmler hem Black Mirror'u derinden etkilemiş hem de atari oyunlarının mücadelecilik sistematiği açısından öncü olmuşlardır. Netflix gibi şirketler 80'lerin ve oyun dünyasının gücünün farkındadır. Bu yüzden Dark gibi ciddi dizilerinde bile 80'lerin popüler dünyasını ekrana taşırlar. Yeni nesil konsollar eski klasik haline gelmiş oyunları yeniden üretmeye başlamıştır. Eski oyunların PS4 gibi sistemlere gelmesi bir yana yeni grafikleri ile en eski oyunculara Retro oyunları oynama şansı tanımaktadır. Süper Mario (Wario ve Yoshie), Donkey Kong, Super Metroid (Samus), artık ölümsüz bir ikon haline dönüşmüşlerdir. Bir akıllı telefon mesafesinde olan bu çizgi/piksel karakterler şimdinin çoluk çocuk sahibi nesline zorlukları nasıl aşacağımızı, bir jetonun ne kadar değerli olduğu gerçeklerini piksel piksel bize öğretmiştir. Belki prenses bir başka şatoda değil ya da boss'ları yenmek üstünden sıçrama basitliğinde değil ancak; hayatın gerçeklerinin, hastalıklarının, üstesinden gelebilmemiz açısından bize çok önemli bir anahtar sunuyor: Oyunlar, zor zamanları atlattığımız, kötü anıların geçmemiz, kötülere unutmamız açısından biz sahte dünyalar sunuyor. Sunduğu şey kesinlikle gerçek değil ama eminim ki gerçek dünyanın sundukları arasında video oyunları bize ara sıra da olsa kaçacak yeni mahzenler, zaman ve mekan dönüşümü imkanı sağlayan ve zamanda yolculuk yapabileceğimiz sanal bir gerçeklik sunuyor. (Benim için yeni bir başlangıç: Balıkesir Üniversitesi'ne Doçent olarak atandım). Sonbahar geldi. Sıcaklardan kurtuluyoruz. Umarım hastalıklardan da kurtuluruz. ♦





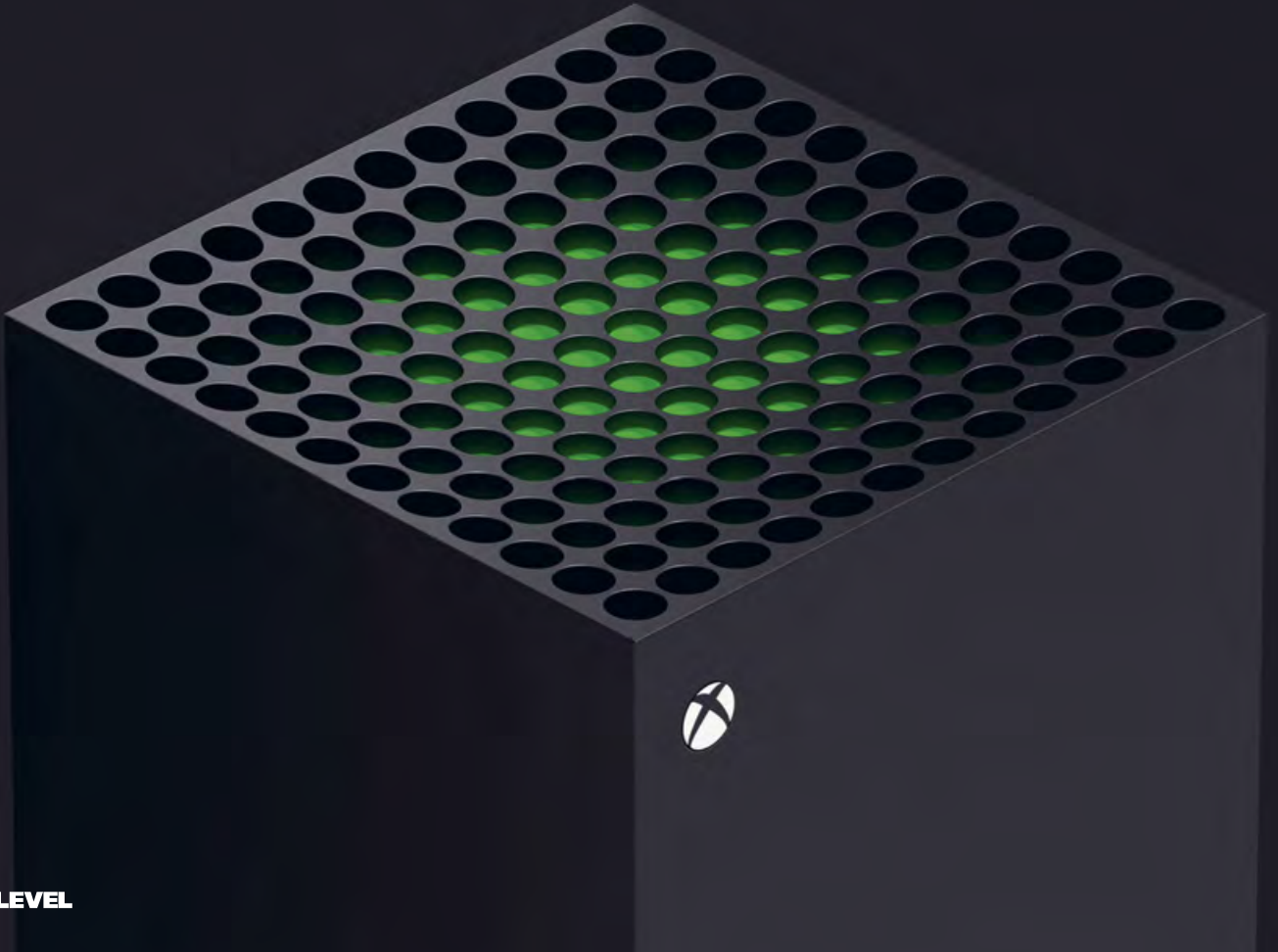
# Xbox Games Showcase 2020

*Yeni nesil Xbox oyunları sahaya indi!*

**P**andemi sebebiyle deęişen dünyamıza eklenen yeniliklerden biri de online etkinlikler oldu. Birçok organizasyonun peşini sıra iptal edilmesinin ardından, büyük firmalar tanıtımlarını geniş kitlelere ulaştırabilmek için online etkinliklere önem vermeye başladılar. Bu konuda başarılı bir iş çıkartan firmalardan

biri de Microsoft ve tabii Phil Spencer'in elinde tek bir marka büyüklüğüne ulaşan Xbox oldu. Yaklaşık 1 saat süren Xbox Showcase, sadece oyunları tanıtmakla kalmayıp Xbox Series X almayı düşünmeyen PC oyuncularına alternatif olacak Game Pass için de güzel bir tanıtım oldu. Neredeyse tanıtılan tüm büyük oyunla-

rın hepsi Game Pass sayesinde oyuncularla buluşacak. Girişgahımı olabildiğince kısa tutmaya çalışmamın ardından dosya konumuzu renklendirecek, Showcase'te tanıtılmış ve aralarından sizin ilginizi çekeceğini düşündüğümüz oyunlara teker teker bakalım.





**Yapım** 343 Industries **Platform** PC, XONE, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## Halo: Infinite

**E**tkinlik Microsoft'un en önemli markası olan Halo: Infinite ile açıldı açılmasına ama beraberinde birçok soruyu da getirdi. Daha öncesinde kısa bir sinematik ile tanıtımı yapılan Halo: Infinite için bir oyun içi demo hazırlanmış. Niye tepki çektiğine de birazdan değineceğim. Infinite, Reclaimer Saga olarak bilinen, Master Chief'in odak noktasında olduğu hikayenin üçüncü halkası olacak. Yapımcıların açıklamasına göre yeni oyunları, Halo 5'e göre 10 kat daha fazla piksel detayı ile hazırlanıyor. Ayrıca 60 FPS ve 4K desteğiyle de oyunculara sunulacak.

Demo içerisinde genel olarak işin aksiyon ve dinamik kısmına bakma fırsatımız oldu. Master Chief, bir uçak kazasının ardından düştüğü gezegende üzerine koşan düşmanlara karşı, envaiçesit silahlarıyla çatışmaya girdi. Ayrıca Halo serisinde önemli bir yeri olan Warthog isimli aracın da kullanımına kısa da olsa

göz atma şansı yakaladık. Aksiyon kısmında dikkat çeken detay, Master Chief'e bir kanca verildiğini görmek oldu. Bu kanca sayesinde yüksek noktalara çıkıp düşmanlarımızı ittirip kaktırbileceğiz. Ayrıca oyunun bir açık dünya haritası olacak. Artık kalıplaşmış biçimde ana görevlere koşturabileceğimiz gibi, haritada gözükken noktalara gidip çeşitli aksiyonlara girebileceğiz. Ancak 8 dakika kadar süren oyun içi video nedense kimsede heyecan yaratmadı. Yeni neslin en güçlü oyunlarından biri olacağı iddia edilmesine karşın birçok sorun gözlerden kaçmadı.

Çevre modellemeleri iyi gözükse de düşmanların ve silahların detaydan yoksun olması hayranlar tarafından tepki çekti. Etkinliğin açılışı yapılan ve firmanın en ağır toplarından biri olmasına karşın belli noktada hayal kırıklığı yarattığı doğru. Kesilen dövüş animasyonları bunlarla birleşince aksiyon kısmından pek tat

alamadık. Hikayeye de pek değinen bir video değildi. Sadece hangi dönemde geçeceğini ve Banished isimli paralı askerlerden oluşan bir ırka karşı insanlığı kurtarma mücadelesi vereceğimizi biliyoruz.

Bir de oyunun Multiplayer kısmıyla alakalı etkinlik sonrasında bazı bilgiler paylaşıldı. Halo: Infinite Multiplayer modunun tüm oyunculara ücretsiz olacağı açıklandı. Bu durum tabii Game Pass oyuncuları için mi yoksa tüm oyuncular için mi geçerli daha sonraki açıklamalarda göreceğiz.

Tepkilerin ardından Xbox tarafından yapılan açıklamada oyunun çıkması için biraz daha zamana ihtiyaçları olduğu duyuruldu. Aralık 2020 olan çıkış tarihi bir anda 2021 yılının belirsiz bir ayına ertelendi. Umanz, bu büyük marka için gerekli düzenlemeler yapılır da hem eski hem de yeni Halo oyuncularının buluşabileceği bir nokta sağlanır. ◆

**Yapım** Dontnod Entertainment **Platform** PC, XONE **Çıkış Tarihi** 27 Ağustos 2020

## Tell Me Why

**L**ife is Strange serisinin yapımcısı tarafından hazırlanan Tell Me Why, üç bölümlük interaktif bir hikaye olacak. 27 Ağustos tarihinde ilk bölümü yayınlanacak olan oyunun diğer bölümleri, birer ay arayla oyuncularla buluşacak.

Hikayeye ilişkin uzun bir fragmanla tanıtılan Tell Me Why, Alaska'daki evlerine dönen Alyson ve Tyler isimli ikizlerin hikayesini konu edinecek. Çocukluklarında yaşadıkları trav-

matik olayları tekrar hatırlayacak olan ikizlerin geçmişindeki gizemli olayları aydınlatacağı-mız Tell Me Why'ya yönelik beklentiler de bir hayli büyük.

Dontnod, hikayenin temelinin bir trans-birey olan Tyler üzerinden anlatacak. LGBT+ hakları ve konuları üzerine çalışmalar yapan ABD merkezli GLAAD ile bilgi alışverişi yapıldığı ve konunun hassasiyetine uygun bir dil tercih edildiği de açıklanan bilgiler arasında. ◆



**Yapım** Obsidian Entertainment **Platform** PC, XSX **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

# Avowed

Etkinliğin en sürpriz tanıtımlarından biri de Obsidian Entertainment imzalı Avowed oyununun tanıtımı oldu. Microsoft markası altında çalışmaya başlamalarından bu yana üçüncü oyuncuları olacak olan Avowed, Obsidian'ın daha önceden geliştirdiği Pillars of Eternity dünyasında geçecek.

Eora isimli bu büyüdü dünyayı, birincil gözden oynayabileceğiz. Obsidian'ın daha önceki işleri göz önüne alındığında rol yapma öğeleri konusunda hiç sıkıntı çekmeyeceğimiz bariz gözüküyor. PoE serisinde bu dünyayı izometrik bakış açısı ve yarı-tur tabanlı strateji türünde görmüştük. Şimdi daha yakından görebilmek insanı heyecanlandırıyor.

Perde arkasındaki açıklamalara göre Avowed, Obsidian'ın yıllardır yapmak istediği asıl RYO oyunu. Microsoft ile yapılan anlaşmada, yoğunlaşmak istedikleri oyunun bu olduğunu dile getirmişler. Outer Worlds ve Grounded'in ardından artık sağlam bir RYO oyunu görmemizin vakti de gelmişti.

Şu an için Avowed'un bir çıkış tarihi ya da oynanabilirliğine dair bilgimiz yok. PC ve XSX için özel olarak geliştirilen Avowed, yeni nesil konsolun da sunacağı tüm özelliklerden faydalanacakmış. Eora'nın zengin

dünyasında tercih edilebilecek onlarca ırk ve sınıf arasında, tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun olacağını düşünüyorum. Yıllar sonra bile halen oynanan Skyrim'in yerini almaya oynayacağı kesin. ◆



**Yapım** Playground Games **Platform** PC, XSX **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

# Fable

Etkinliğin kapanışını yapan ve izleyicileri mest eden yapım Fable oldu. Yıllardır sesi soluğu çıkmayan Fable dünyasında, yine fantastik maceralara atılacağız. Ancak hangi dönemde geçecek, nasıl bir oynanabilirliği olacak hiçbirini bilmiyoruz.

Fark ettiğiniz üzere oyunun başlığında bir rakam ya da farklı bir titre bulunmuyor. Bu yüzden seriyi yeniden başlatacak bir oyun olacağı düşünülüyor. Zaten Xbox Games Pazarlama Müdürü Aaron Greenberg, etkinlik sonrasında "Fable markasına yeni

bir başlangıç vermek istiyoruz." şeklinde bir açıklamada bulundu. Yeni başlangıç için de daha öncesinde Lionhead tarafından geliştirilen Fable, Playground Games'e emanet edilmiş. Forza Horizon'ı geliştiren firma olan Playground Games ismi kışları şaşkınlıkla yukarıya kaldırırsa da işin altından başarılı bir şekilde çıkacakları düşünülüyor.

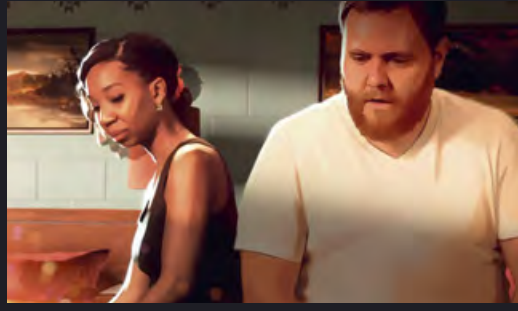
Oyunla alakalı elimizdeki bilgilere geçerse, tanıtımı yapılan diğer yeni oyunlarda olduğu gibi pek bir açıklama yok. Ancak fragman gösteriyor ki oyunun kendine has mizahi yönü korunacak. Ayrıca "Her hikaye iyi bitmek zorunda değil" söyleminden de yine kararımızın oyun içerisinde önem teşkil edeceğini çıkarıyoruz. Fable serisinde iyilik/kötülük karmaşasının önemli bir yeri olmuştur. Fable serisinin orijinal ekibinin (Molyneux ve ekibi) işin içerisinde olmaması da biraz şüpheyle yaklaşmamıza neden oluyor. Ancak dediğim üzere Playground Games de yabana atılacak bir ekip değil. Oyunun Unreal Engine ile geliştirildiği ve açık-dünya konseptine dayanacağı da

ortaya çıkan bilgiler arasında. Zaten son dönemde çıkan hangi oyun açık-dünya konseptini işlemiyor diye insan kendine soruyor. Tanıtımın ardından Fable ile alakalı birkaç söylenti de su yüzüne çıktı. Oyunun belli bir açıdan Multiplayer desteği sağlanacağı belirtiliyor. Bu söylenti Fable'in bir MMORPG olabileceğini insanlara düşündürse de ben buna pek ihtimal vermiyorum.

Bakalım yeni Fable eskinin o mizahi yönünü koruduğu gibi yine efsanevi bir seslendirme kadrosuna da sahip olacak mı? ◆







**Yapım** Interior/Night Platform PC, XONE, XSX Çıkış Tarihi 2021

## As Dusk Falls

Etkinliğin yeni ve ilgi çekecek tanıtımlarından biri de As Dusk Falls oldu. Daha öncesinde Quantic Dream içerisinde de çalışmalarda bulunan Caroline Marchal'ın liderliğinde hazırlanan As Dusk Falls, interaktif bir hikaye olacak. Foto-animasyon tekniğiyle hazırlanmış fragman sadece oyunun fragmanı mıydı, yoksa bütün

oyun böyle mi olacak henüz kestiremiyorum. Genelde belgesel yapımlarında tercih edilen bir tekniğin, bir interaktif oyunda nasıl işleneceği düşündürücü. Öte yandan hikaye dilinin kuvvetli olacağı söylenen As Dusk Falls, belki de oynanabilirliğe sırtını pek yaslayan bir oyun değildir. Oyunun hikayesiyle iki ailenin kesişen yollarını

konu edinecek. Fragmanda yeni bir hayat kurmak için yolculuk yapan bir aileyle, ters giden bir soygun sonrası aynı yere gelen başka bir aileyi görüyoruz. Otuz yıllık bir süreci anlatacak olan As Dusk Falls, oyuncuların seçimlerinin güçlü etkilerini hissedeceği bir oyun olacakmış. ◆



**Yapım** GSC Game Platform PC, XSX, PS5 Çıkış Tarihi 2021

## S.T.A.L.K.E.R. 2

Yıllardır beklenen kıyamet sonrası temalı, aksiyon rol yapma oyunu sonunda açığa çıktı. İptal edildi, lisans sorunu yaşadı, rafa kaldırılıp tekrar indirildi, baştan aşağı yeniden yapıldı derken tam 10 yıldır geliştirilme sürecinde olduğuna bildiğimiz Stalker 2, Xbox desteğiyle oyuncularla buluşmayı başaracak. Oyunun iptal edilen sürümünden bazı görseller ve tasarımlar birkaç yıl önce sızdırılmıştı. Ancak tahminimiz, GSC Game World'ün baştan aşağıya yeni bir oyunla karşımıza çıkacağı yönünde. Tanıtım

fragmanından pek bir şey anlaşılabilirdiği söylenemez. Nükleer serpinti ve radyasyondan etkilenmiş atmosferi buram buram yansıtan tanıtım bize gösteriyor ki "Zone" eskisinden de daha tehlikeli bir yer haline almış.

Yıllardır modlar ve fan yapımı içeriklerle zengin tutulmaya çalışılan Stalker, Series X'in gücü sayesinde farklı bir seviyeye ulaşabilir. Sirenler yine çalacak ve her türlü çapulcunun, hırsızın, katilin kol gezdiği, radyasyonu bol hayvanların bize kök söktüreceği atmosfere geri döneceğiz. ◆

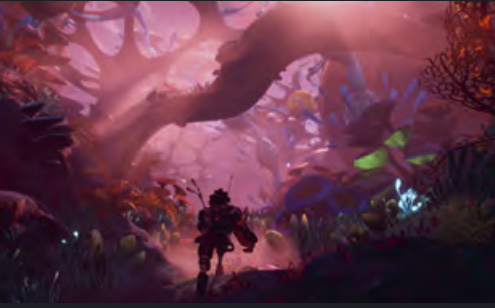
**Yapım** Undead Labs Platform PC, XONE, XSX Çıkış Tarihi Bilinmiyor

## State of Decay 3

Microsoft'un güçlerine kattığı firmalardan biri olan Undead Labs, 2018'den bu yana devam eden sessizliğini State of Decay 3 ile bozdu. İlk iki oyunuyla kendine has bir takipçi kitlesi oluşturan SoD, serisinin yeni oyunu tahmin edeceğimiz üzere sadece PC ve XSX platformlarına gelecek. Oyun için bir çıkış tarihinin olmaması ve sadece sinematik fragman yayınlanmasından anladığımız kadarıyla State of Decay 3, halen geliştirilme aşamasında. Yani bizlere gösterilecek oyun

içi ile alakalı pek fazla bir görsel bulunmuyor. Kaldı ki oyunun duyurusu da takipçilerini bir hayli şaşırttı. Çünkü son olarak 13 Mart 2020 tarihinde State of Decay 2 için Juggernaut adından bir ek paket yayınlanmıştı. Buna göre ilk iki oyunda, oyuncular olarak zombi gürhurlarına karşı savunma yaparken bir yandan da kaynak toplayarak yerleşim yerlerimizi güçlendirmeye çalışıyorduk. Bu defa fragmandan anladığımız kadarıyla çevre koşullarının da oyunda etkisi olacak gibi gözüküyor. ◆





**Yapım** Image and Form **Platform** PC, XONE, XSX **Çıkış Tarihi** 2021 Üçüncü Çeyrek

## The Gunk

SteamWorld serisiyle kendilerine ve oyunculara özel bir seri yaratmayı başaran Image and Form Games, Xbox işbirliğiyle beraber bizlere yeni bir hayatta kalma ve araştırma oyunu sunmaya hazırlanıyor. İlk bakışta, birkaç ay öncesinde bu sayfalarda incelemesinde bulunduğum Journey to the Savage Planet'e benzettiğim The Gunk,

yabancı bir gezegende hayatta kalma üzerine kurulu. Onlarca fauna ve florasını tarayıp araştırmasını yaptığımız bu gezegende, hayatta kalmaya çalışırken bir yanda da robotik kolumuz sayesinde araştırmalar yapmamız bekleniyor. Tam açık bir dünya konseptinden çok yarı açık dünya tasarımına benzeyen bölüm-

leriyle, biraz hikayeye bulanmış bir oyun olacağına benziyor. Görüntüler ve arayüz oldukça neşeli gözükse de bizi öldürmeye çalışacak birçok yaratık olacak. Eh, bizim de elimiz armut toplayacak değil herhalde. Araştırma yapabildiğimiz o dev robotik kolumuz sayesinde düşmanlarımızı da alt edebileceğiz. ◆



**Yapım** Rare Limited **Platform** PC, XSX **Çıkış Tarihi** Bilinmiyor

## Everwild

Everwild, geçen yıl tanıtımı yapılan ama hakkında neredeyse hiçbir bilgiye ulaşamadığımız bir oyundu. Sadece Sea of Thieves'i geliştiren Rare firması tarafından yapıldığını ve mistik bir oyun olacağını biliyorduk. Showcase sayesinde Everwild'in da neye benzediğini sonunda öğrendik. Benim gibi birçok izleyenin de benzetceği gibi Everwild, Breath of the Wild ve Monster Hunter World oyunlarının birleşimini andırıyor gibi. Dört kişiye kadar oynanacağı düşünülen Everwild'da, hayvanlarla bağ kurma ve doğayı iyileştirmeye yönelik ritüel-

ler yapacağız.

Fragmandan ve firmanın Sea of Thieves'de ortaya koyduğu oynanabilirlikten yola çıkarak, oyunun bir çeşit doğayı ehlileştirme oyunu olabileceğini düşünüyorum. Dört arkadaşla girip şamanik ritüeller kullanarak, zarar görmüş bir hayvanı iyileştirebilecek ya da çevre faktörlerini düzenleyip ki bunun için devasa canavarları ehlileştirmemiz gerekecek sanırım, yaşam için daha rahat bir ortam hazırlayacağız gibi görünüyor. Everwild'in bir aksiyon kısmı olacak mı, orası da tam bir muamma. ◆

**Yapım** Double Fine **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2021

## Psychonauts 2

İlk defa 2015 yılında tanıtımı yapılan Psychonauts 2'den uzun süredir ses seda çıkmıyordu. Oyun dünyasının dahi yapımcı ve yönetmenlerinden biri olan Tim Schafer'ın yıllardır üzerinde çalıştığı ve lisansını geri alabilmek için çeşitli başış kampanyaları düzenlediği Psychonauts 2'ye de Showcase sayesinde uzunca bakabilme şansına eriştik.

Oyunun hikayesi, ilk oyunun bittiği yerden başlayacak ve ilk oyunda canlandırdığımız Raz ile yeni bir maceraya koyulacağız. Psychonaut

Karargahı, bilinmeyen bir sebepten ötürü yöntemlerini değiştirmiş ve zihin gezginliği konusunda daha agresif bir bakış olan nekromansiye yönelmiştir. Raz olarak hem bunu araştırarak hem de ilk oyunda değinilmemiş ailevi ve geçmiş konulara yer verilecektir. Tim Schafer, oyunun ilk çıkış tarihini 2020 olarak duyursa da XSX'in optimizasyon konusundaki sunduklarını oyuncularla buluşturabilmek adına Psychonauts 2'yi, 2021 yılına ertelemeye karar vermişti. Performans açısından yeni



nesle yakışacak bir platform oyunu olacağı kesin.

Bu arada oyunda bizi takip edecek ışığımsı bir varlığı ve oyundaki birçok müziği de Jack Black seslendirmiş. Kendisinin YouTube kanalından da oyunun ilk bakış videosuna göz atmayı unutmayın derim. ◆

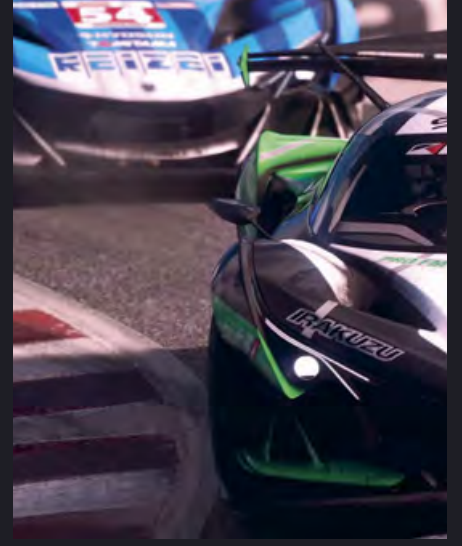
Yapım Turn 10 Platform PC, XSX Çıkış Tarihi Bilinmiyor

# Forza Motorsport

Bildiğiniz üzere Playground Games tarafından Forza Horizon hazırlanırken, Turn 10 tarafından da Forza Motorsport hazırlanıyor. Serinin sekizinci oyunu olma şerefine erişecek Forza Motorsport'un en büyük özelliği Series X sayesinde 60 FPS ayarında, 4K çözünürlük ve Ray Tracing desteğiyle gelecek olması. Araba yarışları oyunları konusunda tutkulu arkadaşların şimdiden avuçları kaşınıyor, biliyorum. Ancak bu yıl sonuna kadar Forza Motorsport ile asfaltları ağırlamayacağız. Phil Spencer'in açıklamasına göre oyunun bize gösterilen hali henüz geliştirilme sürecinin çok

başında. Gerçi videoya bir daha bakarsanız araba modellemelerinin ne kadar muazzam olduğunu göreceksiniz. Zaten Forza serisinin en iyi yanı da en ufak detayına kadar bu araba modellemelerine önem verilmesiydi. Yani neyin geliştirilme aşamasındalarmış hayret ettim doğrusu.

2021'nin son çeyreğinden önce çıkacağını pek düşünmediğim, Xbox'ın en güçlü markalarından biri olan Forza Motorsport, konsolun en güçlü yanlarını ortaya koyacak bir oyun olacak. Zaten Forza, İtalyanca güç demek; yani pek de uzağa bakmamak gerekiyor. ◆



Yapım Fatshark Platform PC, XSX Çıkış Tarihi 2021

# Warhammer 40.000: Darktide

Baltalarla fare avlamaktan sıkılan WH40K oyuncularını, rafa kaldırdıkları üzeri tozlanmış plazma silahlarını artık alabilirler. Çünkü Fatshark, bizi 41. Milenyumda Chaos tohumları avlamaya götürecektir. Vermintide'in da arkasında olan Fatshark, önümüzdeki yıl hikayeyi geleceğe taşımaya hazırlanıyor. 4 kişilik Co-op olarak oynanabilecek Darktide, Chaos'un kontrol altına almaya çalıştığı Atoma Prime gezegeninin Tertium şehrinde geçecek.

Darktide için bir çıkış tarihi yayınlanmadı ancak şimdiden Steam üzerindeki yerini aldı. Ön siparişi açılmasa da istek listenize ekleyebileceğiniz Darktide'a olan ilgi tahmin edebileceğiniz gibi oldukça yoğun. Oyunun detaylarını çok bilmemek de oyuncuların Inquisitor Acolyte olarak bilinen karakterleri canlandıracağı düşünülüyor. Her oyuncu Acolyte seviyesinde başlayarak, karakterini geliştirip Inquisitor seviyesine ulaşmak isteyecektir. Ancak Darktide buna izin verecek mi, zamanla göreceğiz. ◆



Yapım Smilegate, Remedy Entertainment Platform XONE, XSX Çıkış Tarihi Aralık 2020

# CrossfireX

Crossfire aslında 2007 yılında Güney Kore pazarı için Smilegate tarafından hazırlanmış bir Counter-Strike klonuydu. Yapılan anlaşmalardan ve geliştirilme sürecinin ardından CrossfireX adıyla, ilk defa konsollara da geleceği zaten bir

süre öncesinde duyurulmuştu. Control ve Max Payne serisinin geliştiricisi Remedy'nin tek kişilik hikaye modunu üstlendiği CrossfireX'in, 2020 sonlarına doğru XONE ve XSX için çıkması planlanıyor.

Oyunun Multiplayer kısmının ücretsiz olarak sunulması bekleniyor. Ancak Remedy'nin üzerinde çalıştığı tek kişilik senaryo modu ücretsiz olmayacak. Fragmanda da gördüğümüz kadarıyla CrossfireX, hikaye modunun biraz 2000li yılların aksiyon filmlerine benzediğini söylemek abes kaçmaz. Ancak Remedy ortaya kötü bir hikaye koyar mı, orasına da pek ihtimal vermiyorum. Multiplayer kısmının Smilegate tarafından üstlendiği CrossfireX, Counter-Strike benzeri bir yapıyı konsolda yaşamak isteyen oyuncuların açlığını dindirecek bir oyun olacak. ◆

## Optimizasyon Konusu

Showcase sırasında üzerine basa basa anlatılan bir konuda Series X için özel olarak optimize edilecek oyunlardan bahsedilmesi. Forza Horizon 4, Gears 5, Ori and the Will of the Wisps ve Sea of Thieves gibi oyunlar, yeni nesil konsolun gücüne yakışacak bir şekilde çalışacak. Ori için hazırlanan videoda 60 FPS ve 120 FPS karşılaştırmasını izlerseniz neyden bahsettiğimizi de daha iyi anlayacaksınız.



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

# MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020

Şimdi bize bu içinde bulunduğumuz çağı ne diye iteliyorlar; doğrusu ne olarak söylüyorlar? Hızlı olmak. Etkili olmak. Oylanmamak. Anında tepki vermek. Bunların hepsi bu devrin anahtar kelimeleri. Peki Microsoft bize FS 2020 ile birlikte ne diyor? "Hacı, raad ol, yavaştan uç gitsin..." Lan oğlum, benim bu oyundaki uçakları, bu kadar sabırla ve yüzlerce saat uçuracak vaktim olsa zaten oyun oynamam, gidip ülke ülke gezip günümü gün ederim. Bu nasıl bir kapitalist düzenin oyunudur lan? Hem oyun adam gibi çalışmak için inanılmaz bir sistem istiyor, hem de tam zengin işi bir formatta zamanımızı. Benim burada suratıma

b@#lu bebek bezi yapışmış, işler bir köşeye yığılmış, eşim bulaşık makinesini kafama geçirecek biraz daha o işe eğilmezsem, sen bana diyorsun ki gel, işi gücü tüm hayatı bırak, kilometrelerce uçak kullan. Ha bir de aksiyon yok, bir şey yok, öyle gidiyoruz dümdüz. Oğlum zengin olsam zaten pilot sertifikası alıp kendim uçmaya çalışırım, ne seninle uğraşacağım. Bir de oyuna dışarıdan görünüş eklemiştir, millet Far Cry'da helikopter kullanır gibi bu modu kullanıp tecrübeyi rezil ediyor, onu da bir zahmet kaldırı arkadaşım. Haydi canım, güzel zengin kardeşim...

# FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Bu ne saçma oyundur arkadaşım ya? 100 kişi manyak gibi niye koşuyoruz biz? Bir de tipler de tam tipini sevdiğim şekliñdeler, hepten tepem attı! Bak yapımcı kardeşim, biz burada zaten "en önde ben olacağım, herkesin hakkını yiyip en öne ben geçeceğim" halkıyız; sınır tanımıyoruz bu konuda, sen bize gerçek hayatın daha renkli görünen halini oyun diye getiriyorsun, bizi eğlendireceğine, hepten geriyorsun. Bak git şurada bir şey dağıt, sıraya girilmesi gerektiğini söyle, millet nasıl birbirini ezecek. Bir de bizim toplum şöyle, o sıraya göstermelik giriyorlar ama en ufak çatlakta, o en beyefendi, o en hanımefendi

insanoğlu en dozer kişi oluyor. Haliyle bunu bir de dijital dünyada yaşamak istemiyorum abicim ben, almayayım. Zaten oyunu da birkaç kez oynadıktan sonra müthiş bir sıkılma geliyor bana. Tamam geçtik herkesi, birinci olduk, eee? Ya da hemen oyunun başında elendik, eee? Böyle amaçsız hareketlerle gelme benim karşıma, kalbini kırarım. Hele o mini oyunları hiç savunma! Bu yaştan sonra sepete yumurta mı atacağım? Bırak ya, bırak. Biraz ciddiyet; biraz amaç, biraz düşünce. Her aklınıza gelen fikri oyuna dönüştürmeyin işler kolaylaştı diye. Duydunuz mu yapımcılar?!

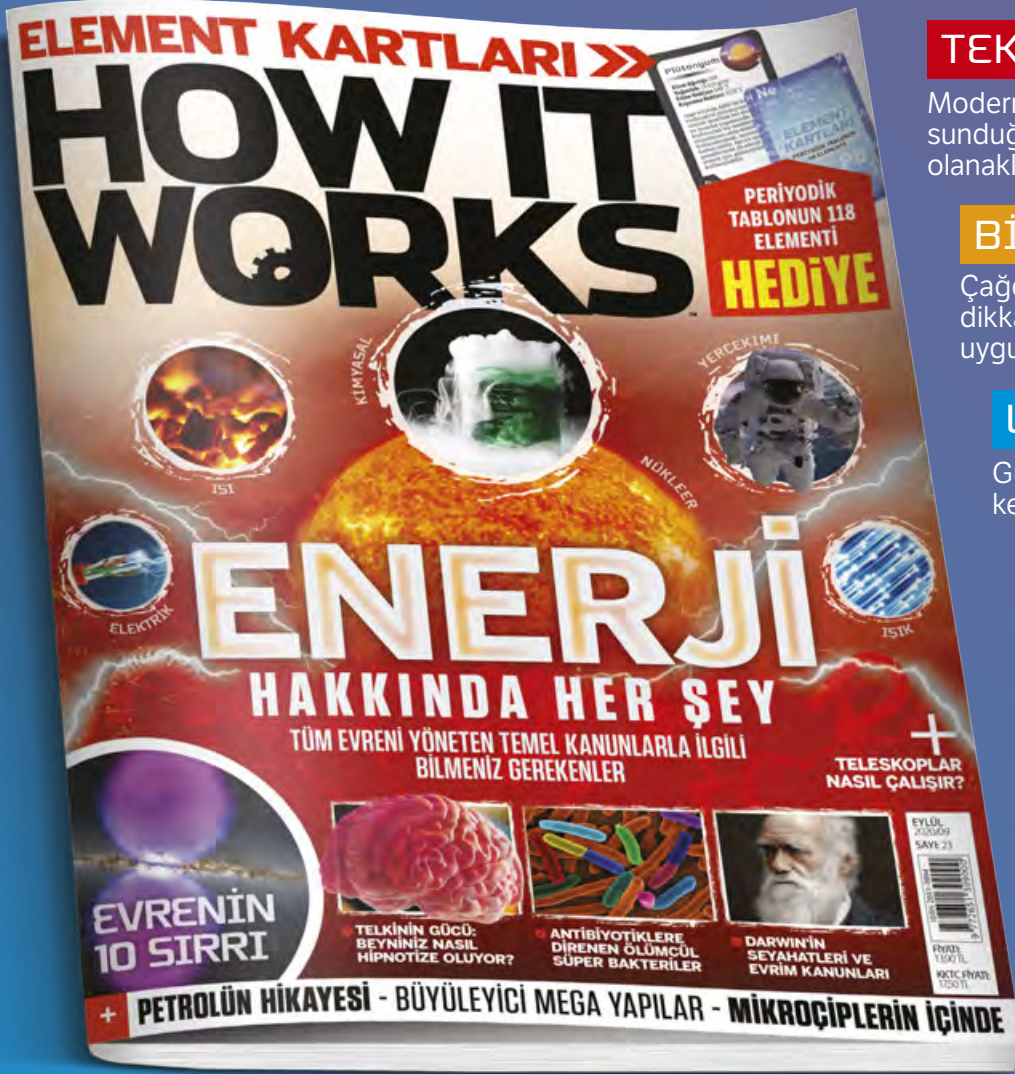
# HYPER SCAPE

Hahaha! Ubisoft, ne oldu, paraya mı sıkıştın? Activision Warzone, EA Apex Legends ve tabii ki Epic Fortnite ile bir dolu para kazanınca kışkırdın mı? Hepsini başına gelmiş benziyor zira diğer türlü böyle saçma bir oyunu piyasaya sürmezdin. Oğlum şu oyunu yaparken hiç mi düşünmedin? Biraz daha altı dolu bir oyun yapayım diye aklından bile geçmedi mi? Bak bence aynen şöyle oldu, o senin yöneticilerden biri dedi ki, arkadaşlar konuyu, tasarımı falan boş verin, hızla piyasada yerimizi almamız gerekiyor, aklınıza gelen ilk şeyi görselleştirin, kodlayın, oyuna dönüştürün, direkt salalım, gitsin. Böyle olmadıysa ben

bu işten anlamıyorum! Piyasada bu türde oyun olmasa, zaten herkes bir şeylere kendini kaptırmamış olmasa belki biraz şansın olurdu da bu kadar "uninspired" bir oyunla şuradan şuraya gidemezsin Ubisoft paşa. Ne karakterlerin akılda kalıcı, ne haritaların, ne de başka bir şey. Ulan bir de ortamı saçma sapan karışık yapmış, kimse oyunda nereye gideceğini bulamıyor. Battle pass challenge'lardan da gelen giden bir şey yok, oyun hepten amaçsızlaşmış. Allah seni bildiği gibi yapsın Ubisoft; Valhalla'yı da, Legion'ı da bir şeye benzete-meyeceksin, bence kapat git artık. Güle güle yavrucum, haydi bekleme yapmayalım.

# 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

EYLÜL 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)





EXCLUSİVE

Sayfa  
54

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

# HORIZON ZERO DAWN

PS4'ün en gözde exclusivelerinden birisi nihayet PC'ye çapa attı.  
Bir de doğru çalışsa...







**Yapım** Asobo Studios

**Dağıtım** Xbox Game Studios

**Tür** Simülasyon

**Platform** PC

**Web** [www.xbox.com/tr-TR/games/microsoft-flight-simulator](http://www.xbox.com/tr-TR/games/microsoft-flight-simulator)

# Microsoft Flight Simulator



*Bulutlara ve daha ötesine...*

Üç sene önce hazırladığım simülasyon dosyasında demişim ki "simülasyonların geniş kitlelere hitap etme devri çoktan geride kaldı, artık bu sektör küçülerek büyüme yolunda ilerliyor". Ne kadar da yanlışmışım ve iyi ki de yanlışmışım. Her şey geçtiğimiz yıl E3'te Microsoft Flight Simulator'ün dönüşünün duyurulmasıyla değişiverdi, sadece beş dakika içinde. Kısaca, oradaydık ve şimdi buradayız.

Karşınızda yirmi sene sonra LEVEL kapağında yer alan ilk simülasyon ve yılın oyunu ödülünün en güçlü iki adayından birisi var. Rahatta okuyun efendim.



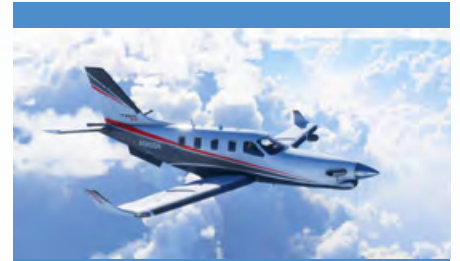
Simülasyonlar inceleme yapması zor yapımlar. Bunu hayatının önemli bir bölümünü, türlü simülasyonların başında geçmiş birisi olarak söylüyorum. Bir kere daha birinci saniyeden ikilem içindesiniz. Acaba incelemeyi ortalama bir oyuncuyu baz alarak mı yapmalıyım, yoksa bu türün "azalarak kalabalıklaştığının" bilincinde olarak, zaten türe ilgi duyan ve belli bir geçmişi olan birisinin o yazıyı okuduğunu varsayarak mı?

Buradan yola çıkarak bu ikilemi günlerin getirdiği gelişmelerin sonucu olarak da görmek mümkün. Doksanlı yıllarda en popüler oyun türleri arasında yer alan ve kocaman kitleleri başına toplayan simülasyon türü, FPS'lerin

yükselişi ve yeni neslin eğlence ve tüketimi öne koyan alışkanlıklarına uzun süre dayanamayıp her türde uzun süre varlığını sürdürecektir 3-5 yapıma kalıvermişti. Bunun elbette sonuçları oldu, bir neslin ilk tanıştığı oyun aksesuarı olan joystickler, 2000'li yılların ortalarından itibaren gelişim hızlarını ve piyasadaki baskınlıklarını kaybettiler, o senelerde piyasaya çıkan Saitek X52 gibi bir ürün 15 sene boyunca piyasada kalmayı başaramadı. Çünkü yeterince iyiydi, çünkü tür tüketim çılgınlığının pençesinde değildi ve çünkü yeni ürünlerle talep yoktu.

Yani, bu "yazarın ikilemi" aslında joystick ve modern çağın oyuncu alışkanlıklarının

enstrümanı olarak görebileceğimiz gamepadin de savaş bir taraftan. Simülasyon oyunlarını incelemek zor çünkü insanlar için simülasyonlar siyah veya



## TBM 930: GÖKLERİN FERRARİ'Sİ

İlk uçuşunu 1988 yılında TBM 700 olarak yapmasına rağmen yıllar içinde gelişen teknolojiye uyum sağlayan (TBM 900 serisiyle 2014 yılında tanıştık), bu arada Socata TBM olan ismini de Daher TBM olarak değiştiren uçak, Flight Simulator'ün çıktığı günden beri performansı ve güzel tasarımıyla oyuncuların bir numaralı favorisi durumunda. Bu geç gelen ününü borçlu olduğu şeyler arasında yer alan PT6A Turboprop motorlarının TAI Hürkuş'ta da (daha güçlü bir versiyonu) kullanıldığını belirtelim. Siz de bizim gibi aşık oluyorsanız ve satın almak istiyorsanız (!) fiyatı 4.5 milyon dolardan başlıyor.



Bakalım F1 tutkunları bu pisti tanıyabilecek mi?



Gün batımları çok başka güzel

beyaz demek. Haliyle, bir inceleme ikisine birden dokunmak zorunda. Eh, deneyelim bakalım.

### Bir simülasyon oyunu için heyecanlanmak

Flight Simulator serisi malum, kimsenin veya hiçbir türün eyvallahına muhtaç değil aslında. En yeni oyunu 15 sene önce piyasaya çıkmasına rağmen sırf Steam'de bile anlık 5000 oyuncuya ulaşabilen, son derece pahalı olsa da binlerce farklı DLC'ye sahip olan ve bunları kolaylıkla satabildiği, kemik bir kitleyi çoktan birleştirmiş bir yapım. Eski oyunları oynayanlar neyle karşılaşacaklarının, ne ummaları gerektiğinin zaten farkında. Peki, Flight Simulator serisinin yeni oyunu, simülasyon oyunlarının yazılı basın gibi "retro", "kendi kitlesine hitap eden" olarak görüldüğü bu çağda, mevcut kitlesinin belki 50 katı büyüklüğündeki bir hype'ı nasıl yarattı?

Hemen teybi hızlıca, Flight Simulator X'in çıktığı günlere geri saralım. DirectX 10 yeni duyurulmuş ve getirdiği yenilikler buradan köye kadar, 9c'nin bize sunmayı vadettiklerinin üzerine ilk teknoloji demolarını gördüğümüzde ağızımız yere düşüyor. FSX de iş bu Dx10'u yakın zamanda çıkacak bir yama ile destekleyeceğinden, türü sevmeyenlerin bile dikkatle takip ettiği bir yapım. Gel zaman git zaman yama gecikiyor, insanlar da Dx10 destekleyen ekran kartlarını (ve oyunları) yavaş yavaş hayatlarına dahil ediyorlar. Sonra bir bakıyoruz, merakla beklediğimiz Dx10 ve FSX desteği sadece bir teknoloji göstergesi olmaktan ibaret. Gerçek bir kullanılabilirlik vaatmiyor ve herkesin bir bakıp kaçtığı, sorunlu bir eklenti olarak tarihte yerini alıyor. Flight Simulator'ün teknoloji sektörünün bayraktarlığını yapmasını umduğumuz ilk hikaye de böylece içimizde patlıyor. Şimdi gelin, aynı teybi hızlıca ileri saralım. Microsoft, yeni oyunun -herkes için sürpriz

olan- duyurusunu yaptığında öyle şeyler vadetti ve bunu öyle bir inandırıcılıkla anlattı ki, sadece oyun tutkunlarını değil, teknoloji meraklılarını da ekrana ağızları açık bakar halde bıraktı. Sadece inanılmaz grafikler ile de yapmadı bunu. Artık emekleme aşamasını çoktan geride bırakan Google Maps ve Bing Maps gibi uygulamaların bir dünya yaratırken ne kadar işlevsel olduğunu göstermişler, bu yanı başımızdaki yeteneği Azure AI ile birleştirerek daha önce hiç görmediğimiz kadar büyük, hiç görmediğimiz kadar gerçeğine yakın bir dünya vademişlerdi. Buna çoğu kişi hazır olmasa da ikna olmayacak bir şey yoktu. O akşam hepimiz bilgisayarlarımızı kaparken "ilk gerçek yeni nesil oyunun" ilk kanat çırpışlarına tanık olduk. Geldiğimiz noktada Flight Simulator artık sadece bir simülasyon değil. Artık yapay zeka ile dünya yaratmanın mümkün olduğunu kanıtlayan, grafik teknolojilerini sonuna dek zorlayan ve sonraki yıllarda da zorlamaya devam edecek, tıpkı yeni bir konsolun tanıtımı gibi, diğer oyunların da önünü açan bir arzu nesnesi haline geldi. Bir oyun olmaktan çıktı, bir teknoloji



### BUZLANMA

Flight Simulator serilerinde uzun süredir var olmasına rağmen oyuna etkisi sınırlı bir konuydu "Icing". Uçaklar için en ciddi problemlerden birisi olan ve onlarca ölümlü kazada başrolü oynayan buzlanma, özellikle kanatların hücum kenarlarında oluştuğunda uçağın belli bir iniş/kalkış açısında (Angle of Attack) hızını artırmasına rağmen havada tutunabilme yetisini çok ciddi oranda (Stall hızını yükselten de diyebiliriz) düşüren bir etken. FS2020 ile beraber ilk defa buzlanmanın görünebilir bir etkisi var ve buna motorda gözükken buzlanma da dahil. Artık buzlu havada uçabilir sertifikası (FIKI) bulunmayan uçaklarla maceraya girişmek, Piper Cub ile kendimizi Antarktika'ya atmak yok.

loji fenomeni olarak gündeme oturdu. Ve evet, Microsoft bu defa çuvallamadı.

### Herkes için bir simülasyon mu?

Hem evet hem hayır. Açıkçası Kayra Keri Küpçü ile çektiğimiz videoda, oyuncuların %90'ı için Flight Simulator tecrübesinin bir saatten kısa sürmesini beklediğimi söylemiştim. Şimdi önümde Steamcharts verileri var, birinci haftasında günlük tepe noktada 50.000 anlık oyuncu. Microsoft veri paylaşmıyor ama bunun en az birkaç katının Game Pass sayesinde Windows Store altında buluştuğunu da düşünürsek, Ağustos ayının ikinci yarısının Flight Simulator'ün rüştünü ispatladığı, insanları meraklandırdığı ve bununla

# EN TEHLİKELİ HAVAALANLARI

Flight Simulator'ın bu sene getirdiği yenilikler arasında en keyifli olanlarından birisi Activities modu. Burada bulacağınız bazı havalimanları ise gerçekten çok ciddi bir mücadele vad ediyor.



## Lukla / Nepal

Son yıllarda giderek popülerleşen bu havalimanı Everest dağının ana kampına oldukça yakın olduğundan dağcıların gözdesi durumunda. Pek çok kişiye göre oyundaki en zor havalimanı. Bunun da pek çok sebebi var; son derece kısa olması, 11 derecelik açısı, sürekli yağış ve sis ihtimali ve olur da iniş sırasında işler ters giderse, pas geçmeyi çok zorlaştıran kocaman bir kaya bloğunun pistin sonuna yerleştirilmiş olması. Haliyle, buraya uçma izni olan pilotların sayısı son derece az. Kötü havada pisti bile bulamazsınız radarsız, şartları zorlamayın.

## Courchevel / Fransa

İniş yapabilmek için tüm şartların mükemmel olmasını gerektiren bir başka havalimanı. Fransız Alpleri deyince aklınıza elbette kayak sporu gelecektir. Courchevel ise bu huzuru bozacak kadar tehlikeli, acımasız ve zorlu bir havalimanı. Uzunluk ve genişlik açısından Lukla'yı andıran bu meydan %18'lik eğimiyle özellikle tekerlek konma anınızda çok dikkatli olmanızı gerektiriyor. Herhangi bir ILS veya güvenlik donanımı olmadığını da belirtelim.

## Saba / Karayipler

Dünyanın yolcu taşımacılığında kullanılan en küçük pistine (400m) sahip olan Saba, haliyle sadece STOL (kısa mesafelere iniş kalkış yapabilen) yolcu uçaklarına açık. Kendi adıma, buraya inerken Lukla veya Courchevel'e göre çok daha fazla gerildiğimi belirtmem gerek. Bir kere sol tarafta kocaman bir tepe var ve havalimanının tekerlek koyduğumuz yeriyse deniz arasındaki mesafe üç adım. Hızınızın biraz fazla olması bile aşağı düşmenizin veya frene fazla basıp öne doğru takla atmanızın garantisi demek.



## St.Barthelemy / Karayipler

Adana'ya indiniz mi hiç? Torosların ardından çok hızlı bir şekilde alçalırsınız hani ve hata yapma şansınız yoktur. İşte, St.Barthelemy veya resmi adıyla Gustaf III Airport bu hissi alıp size extreme zorluk seviyesinde yaşatabilecek bir hava alanı. 645 metrelik pistte tekerlek koymayı kaçırmanız anda kendinizi plajda bulabileceğiniz gibi, tepelerin ardından dik bir açıyla inmenizi gerektirmesi elinizi ayağınıza karıştırabilir. Saba'ya oldukça yakın olduğunu da söyleyelim

## Innsbruck / Avusturya

Son derece güzel tesisler, akla gelebilecek her türlü güvenlik donanımı, 2000 metrelik, çoğu uçağı kaldırabilecek bir pist. Burayı zorlu yapan şeylerin en önemlisi ise son derece çetin hava şartları. Crosswind'e karşı dans edip yeteneklerinizi sergileyebileceğiniz en önemli havalimanlarından birisi olan Innsbruck, tam tepelerin arasında yapıldığı için dikkati elden bırakmamanız gereken bir alan. OrbX'in şahane versiyonunun fiyatı ise 56 TL.

## Paro / Bhutan

Yani buraya uçan uçakları ilk gördüğümde inanmamıştım. 5700 metrelik tepelerle çevrili, 6km uzunluğunda bir vadi düşünün. Üzerine genellikle "korkunç" denilebilecek hava koşullarını ekleyin. Her şey yolunda giderse altınızdaki 45 tonluk A320neo'yu hiçbir ILS donanımının olmadığı bu 1960 metrelik piste indirecek, yine her şey yolunda giderse vaktinde durduracaksınız. Dünyada iki elinizin parmakları kadar pilotun inebildiği bu havalimanını mutlaka ziyaret edin.



da kalmayarak yeni oyuncuları kazandığı bir dönem olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Diğer taraftan Flight Simulator halen türün meraklısı değilseniz uzun süreli bir eğlence vadetmiyor. Ben bu oyunu hep "başı ve sonu olan, arasında ise hemen hiçbir şey olmayan" bir açık dünya oyununa benzetirim. Belli disiplinleri öğrenir, uçağı kaldırır, güzel manzaralar izler ve nihayet inişe geçersiniz. Her seferinde bir şeyler nadiren değişir. Yeni bir havaalanı görmek, yeni bir güneş batışı efektine tanıklık etmek, hava radarında gözükken fırtınadan kaçmak için planı revize etmek ve nihayet karşınıza çıkabilecek aksilikleri aşmak sizin için bir şeyler ifade etmiyorsa kan uyuşmazlığı orada bir yerlerde demektir. Diğer taraftan, Flight Simulator sizin başınızı döndürecek oldukça etkili enstrümanlara sahip.

### Yenilikler uzaya kadar...

Flight Simulator'ün hepsi çalışan 37000 havaalanı içerdiğini daha önce duyup aklınızı kaybetmiş olabilirsiniz ama bu o kadar da devrimsel bir yenilik değil aslında. 15 seneyi deviren FSX'te de 25000'in üzerinde havaalanı mevcuttu, binlercesi de

sonradan indirilip geliştirilebiliyordu. Mod desteği muhteşemdi ve seneler içinde oturmuş, mükemmelleşmiş sistemi sayesinde Dünya'da mevcut olan hemen her uçak, hemen her havaalanı ücretli veya ücretsiz şekilde FS2004 ve FSX'te kendisine yer buldu.

Bu defa, en azından dünyanın yaratılması anlamında oyunun eli çok daha kuvvetli. Eskiden Flight 1 ve Orbx'in eklentilerine dünyaların parasını ödeyerek kavuştuğumuz detaylı yüzey şekilleri, FS2020'nin yanında hayal edemeyeceğimiz güzellikleriyle beraber geliyor. Microsoft, Bing Maps / Azure AI tarafında muhteşem bir uyuma ulaşmış ve bazı komik, önemsiz aksiliklerin yanında daha şimdiden sanat eseri seviyesinde bir iş çıkartılmış ortaya. Bu yüzey şekillerine ulaşmanın elbette bir de bedeli var. Birincisi, oyunun kapladığı 150 GB sadece kabuk için. Siz A ile B arasında bir rota çizdiğinizde oyun sunucuya bağlanıp 2 petabytelik yüzey datası içinde gerekli olan kadarını bilgisayarınıza indiriliyor ve kendi koyduğunuz limiti doldurduğunda da bu dataları eskiden yeniye doğru silinerek temizleniyor. Hani "HDD'ye yer bırakmıyor uçtukça" diye bir

durum olmayacaktır, ne kadar isterseniz o kadar yer kaplıyor diskinizde. Bunu söyleyince oyunun internet bağlantısına ihtiyaç duyduğunu da belirtmek gerek. 25Mbit'lik bağlantı rotaları indirirken yeterli olmasına rağmen eğer multiplayer açarsanız ciddi anlamda yetersiz kalıyor. Kendi tecrübelerime göre 100Mbit bağlantınız yoksa trafiği yapay zekaya bırakmanız akıllıca olacaktır.

Oyunun bu devrimsel yeniliklerinden bahsetmişken hemen söyleyelim, şu an oyunda bulunan Bing Maps sürümleri 2017 yılından, haliyle yeni İstanbul Havalimanı oyunda şimdilik bir tesis olarak bulunmuyor. Yani bizimle bir alıp veremedikleri yok, biraz sabır gerekecek, o kadar. Aynı şekilde iki pisti pandemi hastanesiyle kesilen Atatürk Havalimanı da halen fonksiyonel halde. Zaman geçtikçe böyle kalıp kalmayacağını göreceğiz oyunda ama İstanbul'un önümüzdeki dönemde yapımına en fazla iş çıkartacak şehirlerden birisi olduğunu da belirtmem



## PİLOTTAN UZMAN GÖRÜŞÜ - GARMIN G1000

"Öncelikle G1000'i tanımamız gerekirse; basitçe kokpitte gördüğümüz her şeyi sadece iki adet ekrana sığdıran harika bir sistem. Gelgelelim FS2020, bu sistemin ne kadarını aktarabilmiş diye soracak olursanız, ortaya hiç de fena bir iş çıkarılmadığını, gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Ancak; ILS yapmaya çalıştığım da gerçekte "ILS Establish" olduğu noktada CDI, otomatik olarak LOC'a dönmesi gerekirken GPS'de kalıyor. Kaynağı kendim LOC'a almak durumunda kalıyorum. Diğer bir hata ise yaklaşma prosedürlerinde kaide dönüşleri doğru bir şekilde aktarılmamış, Teardrop dönmeniz gereken yerde GPS düz bir şekilde ILS başlangıcına sokuyor sizi. Ayrıca X-Plane 11'de bir tıklama ile 2D kokpiti alabildiğimiz MFD ve PFD kullanımını burada da beklendim ve olmaması gerçekten kullanıcıyı yoran bir durum olmuş. Bir güncelleme ile düzelecek bu eksikleri saymazsak gerçekten ortada şahane bir iş var." – Bir dost :)



**Buzlanma artık gözle görülebilir**

# HAVACILIK VE SİNEMA



## *Those Magnificent Men in their Flying Machines* (Ken Annakin / 1965)

İlk gerçek uçuştan yedi sene sonra, 1910 yılında bir Paris – Londra hava yarışına ne dersiniz? Her biri birbirinden garabet gözükten uçakların, büyük ödülü kazanmak için havalanma, havada kalma ve hedefine ulaşma hikayesi o kadar komikti ki sahneler hale aklımda canlanıyor. Senesine bakmadan izleyin, çok seveceksiniz.



## *The Spirit of St. Louis* (Billy Wilder / 1957)

Tarihin ilk solo Transatlantik uçuşunun ve uçuşun kahramanı Charles Lindbergh'in hikayesini anlatan film, 33 saat ve 3600 millik uçuşun yetersiz ekipman, yorgunluk, uykusuzluk, soğuk ve diğer faktörlerle birleşince nasıl bir korku hikayesine dönüştüğünün 135 dakikalık bir hikayesi. Bu uçağın Fs2004'te kabusum olduğunu söylemiş miydiniz?



## *The Right Stuff* (Phillip Kaufman / 1983)

İlk insanlı uzay uçuşu için deniz ve hava kuvvetlerinden seçilen yedi pilotun hikayesini anlatan film, ana teması uçuş olmasına rağmen benzersiz havacılık materyalleri barındırıyordu bünyesinde. Gişede bekleneni verememiş olmasına rağmen 4 Oscar alıp seneler sonra bir efsane olarak hatırlanması da ilginç bir not. Bell X-1 sahneleri için bile izlenmeyi hak ediyor. Oyuncu kadrosu da da all-star gibi zaten.



## *Airwolf* (Donald P. Bellisario / 1984)

Gerek filmi gerekse dizisi ile bir nesli Bell 222 fanatığı yapmış, çocukluğumuzun en güzel anılarından birisi. Süperonik hızlarda uçabilen(!) ve görünmezlik özelliğine sahip prototip bir saldırı helikopteri olan Airwolf, 1984-1987 arasında tam 80 bölüm yayınlandı ve doksanların sonuna kadar ülkemizde yayınlanmaya devam etti. Bugün yayınlansa yine kendi kitlesini yaratır vallahi.



## *The Aviator* (Martin Scorsese / 2004)

Yirminci yüzyılın en muhteşem dehalarından olan Howard Hughes'un senelerce rekorları elinden bırakmayan Hell's Angels filminin çekimleri, bizzat tasarlayıp hız rekorları kırdığı H-1 Racer, H-4 Hercules'ün "ayaklarını" sudan kestirdiği ilk an, obsesif kompulsif bozukluğun hayatını yavaş yavaş mahvetmesi, kendi içine kapanması ve sessizce tarihe karışması şeklinde gelişen olağandışı hayatını anlatan muhteşem bir film.



## *Flight* (Robert Zemeckis / 2012)

İlk ACI sezonunun en vurucu bölümlerinden bölümlerinden birisi olan Alaska Airlines Flight 261 kazasından -şeklen- esinlenen film, az miktarda alkol içtikten sonra kontrolü yardımcı pilota bırakıp kısa bir uykuya dalan, uyandığında uçağı yere doksan derece açıyla dalış halinde bulan pilotun, olmadık bir manevrayla hayatların çoğunu kurtarmasını anlatıyordu. Peki kahraman mıydı, yoksa suçlu mu?



## *The Wind Rises* (Hayao Miyazaki / 2013)

Mitsubishi A6M Zero'nun tasarımcısı olarak tanınan Jiro Horikoshi'nin hayatına anime çizgilerinden bir bakış. Aynı zamanda Miyazaki'nin emekliliğinden önce yönettiği son film. En büyük hayali bir pilot olmak olan ancak gözleri bozuk olduğu için bunu gerçekleştirme imkanı olmayan bir çocuğun, tutkusunu tasarıma dönüştürme ve tarihe yön veren en önemli isimlerden birisi haline gelme sürecini dramatik bir bakışla anlatıyordu film.



## *Sully* (Clint Eastwood / 2016)

Kalkışta iki motorunu da kaybeden ve 155 yolcu taşıyan bir uçak, tecrübeli kaptan pilotu Chesley "Sully" Sullenberger'in hızlı karar verme yetisi ve yeteneği sayesinde Hudson nehrine tek parça halinde iniş yapmış, tüm yolcuların hayatı kurtulmuştu. "Tanrı düşürmek için yanlış uçağı seçti" dedirten müthiş bir pilotun, gerçek bir kahramanın hikayesine tanık oluyorduk.



**B747-8'i göreceğimiz ilk ve son oyun olabilir**



## MARKET OYUNA DAHİL

Seri tarihinde bir diğer ilk de marketin oyuna dahil edilmesi, tıpkı Train Simulator'de olduğu gibi. Artık Microsoft tarafından onaylı DLC'leri oyun içinden satın alıp direkt entegre etmeniz mümkün. Şimdilik 7-8 parça olan modların sayısının bir iki ay içinde yüzleri bulacağını söyleyebilirim. Bir detay, oyunun Windows Store versiyonunda son derece uygun olan fiyatların Steam versiyonunda 2.5 kat düzeyinde seyretmesi. Bu yazı yazılırken Windows Store versiyonuna hala zam gelmediğinden "belki hata yapmıştır Steam" diyerek kendimi avutuyorum. 22 TL'lik Londra Landmarks paketinin 56 TL'ye satılması da nedir yahu?

gerek. Flat gözükten stadyumlar, eksik landmarklar (Trump Towers yok, LEVEL ofisinde Emre'nin masasına çarpamadım), Kız Kulesi'nin Kız Kalesi'ne dönüşmüş olması, karmakarışık sokaklar gibi detaylar üzerinde ciddi anlamda durmak gerekecek. İstanbul ne kadar vasatsa Anadolu da o kadar iyi olmuş bu arada, özellikle Ankara'yı çok beğendim.

### Menüye girdik, sonra?

Oyunun en üst sürümünde 30 uçak ve 35 elle yaratılmış, çok detaylı havalimanı bulunmakta. Bu uçaklar arasında jetler,

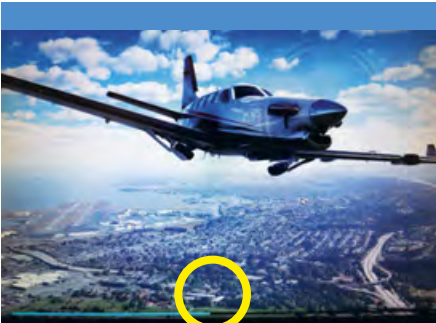
piston motorlular ve turbopropolar var ki bu noktada eksikler de hemen göze çarpıyor. Birincisi, oyunda şu an helikopterler yok. Muhtemelen gelişme aşaması sona erince, bir ek paket olarak oyuna dahil olacaktır. İkincisi, oyunda planör pistleri olmasına rağmen planörler de yok. Gözlerin aradığı uçaklar arasında DC-3 başı çekerken, uzun süredir her oyunda gördüğümüz Boeing 737 ve Cessna 182T de eksikler arasında. Bu yazı yazılırken Carenado'nun Cessna CT182T'si oyunun marketine gelmişti ve 85 TL'den satılmaktaydı.



Şimdi ilk söyleyeceğim, kahramanlığa gerek yok. Ben binlerce saatlik tecrübe-me rağmen girip Cessna 152 ile sekiz eğitim görevini tıptı tıptı tamamladım. Buna rağmen kendimi eskiden olduğu kadar rahat hissedemiyorum halen. Bazen anlayamadığım şeyler oluyor, bazen her şey doğruyken yanlış şeyler görüyorum, anlam vermeye çalışıyorum, bazısında kendi hatamı fark ediyorum, bazen de oyunun kötü bir sürpriz hazırlamış olduğundan emin olup işime bakıyorum. Dile kolay, her şeyi doğru yaptığımdan emin olduğum C172SP ile otopilot iki kez öldürmeye kalktı beni aletli uçuşta. Diğer arkadaşlar da benzer şeyler yaşıyorlar ve evet, oyunda şu an her şey kusursuz işle-miyor. Bunca karmaşıklık, bunca teknoloji ahenk içinde çalışmak için biraz zamana ihtiyaç duyuyor.

O yüzden C152'yi iyice öğrenmeden diğer uçaklara geçmeyin. Otopilot içermese de eğitim için dört dörtlük bir uçak. Sizi bir sonraki adımda göreceklere hazırlayacaktır.

Menüde göreceğiniz içinde en fazla hoşuma gideni ise Activities kısmı altındaki senaryolar ve gerçek bir yol hikayesi olan Bush Plane görevleri. İlkinde üç ana tema altında sekizer görev sizi bekliyor. Her birinde belli bir hava koşulunda ve belli bir uçak tipinde görev yapacağınız bu mücadelelerden ilki bu sayfalarda



## OYUN YÜKLEME EKİRANINDA TAKILIRSA...

İşte tam üç günüm mal olmuş bir problem. O sıralarda oyun hakkında nette konuşmak yasak olduğundan onlarca mesajlaşma yapmam, Discord sunucularında bıık bıık etmem gerekti ama neticede sorunun Windows kullanıcı adının Kürşat Zaman olması olduğunu öğrendim. Kullanıcı adınızda Türkçe karakter veya UTF karakterler varsa -şimdilik- tek çözüm bu harflere sahip olmayan yeni bir kullanıcı oluşturmak. Daha sonra eski indirme data-larınızı yenisine aktarabilirsiniz.



bir yerlerde bulabileceğiniz inişi en zor havalimanları. İnanın çok uğraşacak, bu havalimanını oraya konduran şahıslara pek bir söveceksiniz. Diğerinde ise ana zorluk hava şartları. Innsbruck ve Madeira gibi havalimanlarında crosswind ile dans edecek, güvenli bir şekilde yere konmaya çalışacaksınız. Sonucusu ise oyunun motorunun şehir yaratabilme becerisini test etmek isteyenlere hitap ediyor. Burada New York, Rio ve Toronto gibi oyundaki en muhteşem bölgelerden bazılarının üzerinde uçabiliyorsunuz.

Bush Plane görevlerini anlatmadan önce bu görevleri yapacağınız uçaktan biraz bahsetmek gerekir. Piper Cub (Veya oyundaki revizyonu ile Zlin Savage Cub), X Cub veya Shock Ultra gibi son derece hafif, balon lastikleriyle her yere inip kalkabilen STOL uçaklar ile etaplara bölünmüş bir yol hikayesi söz konusu. Bunlardan birisinde Rijeka'dan kalkıyor ve 18 etabın ardından Santorini adasına

iniyorsunuz. Her uçuş A-B noktası arasında ve ortalama 35-75dk uzunluğunda. İniyor, görevi tamamlıyor, indiğiniz pistten kalkıyor ve yeni bir piste iniyorsunuz. Son derece keyifli buldum.

Bir de haftalık etkinlikler var ki burada arkadaşlarınız ve dünyanın geri kalanı ile puan yarıştırmamız mümkün. Bu yazı yazılırken dünyanın en zor havalimanlarından olan Courchevel'e iyi havada bir Robin DR400 ile inmeye çalışıyorduk ve feci keyifliydi, bir sonrakinde acaba ne çıkacak?

## World Map kısmına girisi

Geldik oyunun en fazla vakit geçireceğiniz kısma. Burada tüm Dünya ve üzerindeki tüm havalimanları hizmetinizde. İsteddiğiniz bir havalimanından kalkabilir ve dilediğimize inebilirsiniz. Burada seçenekler oldukça doygun. Kalkmak istediğiniz havalimanını seçtiğinizde size başlangıç noktanız soruluyor. Park alanı,



Kokpit detayları  
muazzam seviyede



# Hangi joystick?

Şart değil ama aslında şart. Flight Simulator klavye/fare veya gamepad ile deneyim edilebilecek bir oyun değil. Aksini söyleyenlere gülüp geçin ve aşağıdaki seçeneklerden bütçenize uygun olanlarına doğru yönelin.



## Logitech Extreme 3D Pro (310 TL)

Yerini aldığı Wingman Force 3D'nin yerini doldurmasa da son derece sağlam, dayanıklı ve ekonomik bir joystick. Eğer bu işe gönül verdyseniz ama bütçe ayıramadıysanız fazlasıyla işinizi görecektir.



## Thrustmaster T16000m (700 TL)

Eğer bütçeniz bir tık fazlaysa almanız gereken son derece başarılı bir model. Yanında Throttle Quadrant ve Rudder içeren FCS Flight Pack olarak aldığınızda fiyatı da dört katına çıkıyor.



## Saitek X52 Pro (1900 TL)

Yeni bir model değil ve artık üretilmiyor ancak halen stoklarda ciddi miktarda mevcut. Son derece yetenekli ve kendi isteğinize göre programlanabilir bir ürün. Sivil uçuş simülasyonlarının göz bebeği.



## Logitech G X56 Rhino HOTAS (4100 TL)

X52 Pro'nun iki katından fazla edip etmeyeceği tartışılır ancak kendisi gerçek bir arzu nesnesi. Tek eleştirimiz X56'nın Logitech tarafından talebi doyuracak kadar piyasaya sürülemediği olması. Bu da fiyatı etkiliyor.



gate veya direkt olarak pistin kendisinde başlayabilirsiniz. İnceğiniz pisti seçmek de elinizde.

Uçağı ve pisti seçtikten sonra sıra geliyor uçuş planını belirlemeye. Bildiğiniz gibi havacılıkta iki tip uçuş planından bahsetmek mümkün. Bunlar ilki görerek uçuş (VFR). Burada isterseniz GPS yardımıyla iki nokta arasına direkt bir çizgi çekmek suretiyle uçuş planınızı oluşturabilirsiniz. Diğer yöntem ise VOR-VOR denilen VHF navigasyon sistemini kullanmak.

Aletli uçuş (IFR) ise öncelikle buna uygun bir uçak gerektiriyor. Ne bileyim, otopilot donanımı olmayan bir Cessna 152 ile veya Shock Ultra ile IFR uçuş olmuyor. Burada IFR seçtikten sonra düşük veya yüksek irtifa rotaları arasında da seçim yapabilirsiniz. IFR uçuş elbette uçuş yaptığınız uçağın detay seviyesine de göbekten bağlı ve uzun bir öğrenme süresi gerektiriyor. Back Course Approach Hold nedir, uçak iniş sırasında kaç feette manuel kumandaya alınır, Mach Hold nasıl kullanılır gibi havacılık terimlerinin tamamı öğrenilmek için sizi ve sabrınızı bekliyor. Bir kez öğrendikten sonra verdiği keyif ise hiçbir şeyde yok.

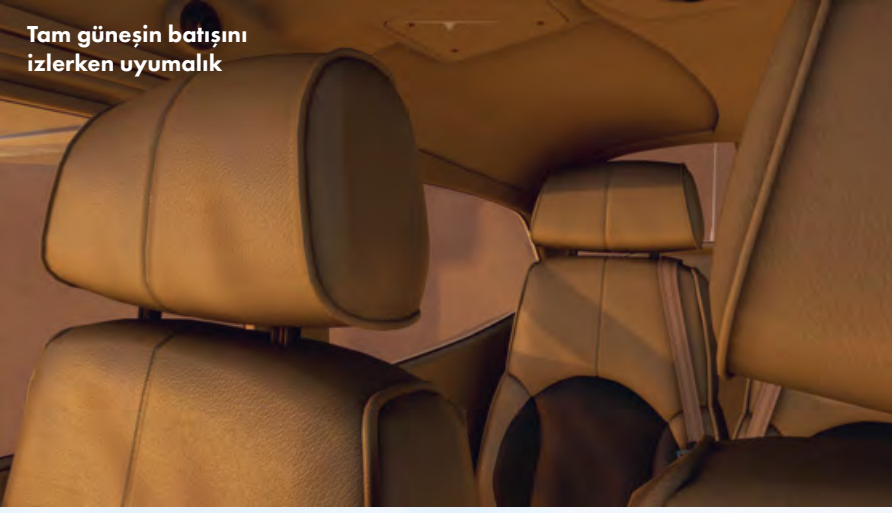
Bu noktada bazı eksikliklerden de bahsetmem gerekiyor. Birincisi ben bu basitleştirilmiş uçuş planlarını beğenmedim. İnceğim pisti görmek, frekanslarına ulaşmak ve ona

göre uçuş planını yapmak gibi şeylerin tamamı benden alınıp otomatikleştirilmiş durumda. Aksi gibi IFR uçuş sırasında tonla bug sizi bekliyor. Gayet temiz bir şekilde +1000 feet tırmanma verdiğiniz uçak stall hızında veya buzlanma sınırında değilken birden 75 derece açıyla sağa doğru vrile girebiliyor mesela. Şimdilik daha önce FSX'te hiç uçmadığım Garmin G1000 ekranları ile ciddi sıkıntılar yaşamaya devam ediyorum. Haliyle, uçuş planı bozulduğunda yeniden oluşturmak, müdahale etmek falan fevkalade güç

bir hale gelmiş. VOR frekansını bulmak bu kadar zor olmamalıydı. Ayrıca oyundan zaman zaman çok pratik olan 2D kokpit ve MFD seçeneği kaldırılmış. Ultra detaylı bir Virtual Cockpit içinde uçak 30 derece yatmışken bir şeylere müdahale etmenin ne kadar zor olduğunu tahmin edersiniz. Bunun diyeti ise Checklist'lerin oyuna entegre edilmiş olması. Rehber size sadece sırasını söylemiyor, gerektiğinde kontrol etmeniz gereken düğmenin nerede olduğunu da gösteriyor. Muhteşem olmuş, öğrenme sürecini çok azaltmış.



Tam güneşin batışını  
izlerken uyumalık



World Map kısmında uçuşa geçmeden önce mevsimi, günü, saati, hava koşulunu belirleyebilir, isterseniz bu hava koşullarını birebir internetten çekebilirsiniz. Hava trafiğinin yoğunluğu, yapay zeka mı yoksa gerçek insanlardan mı oluşacağı gibi yönetimsel kararlar da size ait. Bir öneri, multiplayer modu hem internet hızı gerektiriyor hem de tam bir sistem canavarı, ciddi yavaşlamalar yaşayabilirsiniz.

### Grafikleeeeeaaaaar!

Grafikler deyince yeterince vurucu olmuyor, oyunun yarattığı tüm dünya şimdiye kadar gördüklerimiz arasında en fazla fotorealistik olanı. Öyle ki bazı sahneleri gerçeğinden ayırmanın imkanı yok. İnanılmaz detaydaki yüzey şekilleri, her seferinde aklınıza gelen yeni bir yerde özgürce dolaşabilmek, gökyüzünü diğer insanlar ve kuşlarla paylaşabilmek gerçeğini yapmadığımız sürece başka bir oyunda deneyim edemeyeceğiniz şeyler. Bunun bir de bedeli var ki sistem gereksinimlerinden bağımsız olarak söylüyorum, 16GB RAM ve GTX 1060'ın altında bir sisteminiz varsa medium ayarların üstünü sakın zorlamayın. Belki gökyüzünde uçarken veya de-

tay seviyesi düşük bir bölgede performans alabilirsiniz ancak mesela New York gibi aşırı detaylı bir bölge makinanızın canına okuyacaktır. 5-6 FPS gibi rakamlardan bahsediyorum ve şaka da yapmıyorum. Uçakların detay seviyesi korkunç düzeyde, ufak tefek gariplikleri ve inoperative düğmeleri olsa da oyunla birlikte geçen üç yolcu jetinin (B787, B747-8, A320neo) detay seviyesi son derece doyurucu.

Ayrıca oyuna havayollarının giydirmeleri yağmaya başladı bile. Buralarda THY renklerinde bir A320neo göreceksiniz zaten.

Neticede karşımızdaki oyun bir devri kapatıp bir devri açacak seviyede bir şaheser, en azından teknik açıdan. Diğer oyunların kendisini sorgulamasına yol açacak seviyede ilhamla dolu, iyi çalışan, ileride çok daha iyi çalışacak, potansiyeli sınırsız bir yazılım. Dile kolay, önümüzdeki üç yıl içinde 2.7 milyar dolarlık bir çevre donanımı pazarı yaratacağı düşünülüyor.

Kısaca, türe veya teknolojiye ilginiz varsa, bu deneyimden uzak kalmamız düşünülemez bile. **◆ Kürşat Zaman**



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

İlk eğitimler her zaman zordur ama biraz sıkın dışınızı.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Bu oyun öğrenmeyi sevenler için gerçek bir hazine.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Artık bu oyunun size göre olup olmadığını karar vermiş olmalısınız. Ama gitmeyin, daha karpuz keseceğiz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %20 Uçağı uçuşa hazırlıyoruz.
- %60 İnanılmaz grafikler eşliğinde dünyayı keşfediyoruz.
- %20 Uçağı inişe hazırlıyoruz.



## ARTI

- + İlham verici seviyede teknoloji altyapısı.
- + Yeni modlar ve mücadeleler.
- + İnanılmaz grafikler.
- + En eski joysticklere bile destek veriyor.

## EKSİ

- Türlü türlü bugları var ama düzelir.
- Sistem gereksinimi gerçekten çok yüksek.

## SON KARAR

Yirmi sene sonra bir simülasyon oyunun nasıl zirveye yerleşebildiğini, bunun neden sürpriz olmadığını hemen anlayacaksınız. Karşınızdaki çok etkileyici bir paket duruyor, elinizi korkak alıştırmayın.

95



Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC Web [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

# A Total War Saga: Troy

Aşk uğruna, koskoca bir dünya kana bulanacak

Saniyorum herkes Truva hikayesini duymuştur. Paris'in Helen'e aşık olup Truva'ya kaçırması ile başlayan hikaye, akabinde on binlerce insanın ölmesi ile sonuçlanmış, aşkın ve gücün nelere kadir olduğunun ta antik dünyadan kalan mirasıdır bizlere. Evet, gerçekten de Antik Grek dünyasında gerçekleştiği öne sürülen, içerisinde Truva savaşını da konu alan ve İlyada Destanı olarak Türkçeye çevrilen anlatım, Homer tarafından kaleme alınmıştır. Kral Agamemnon ve savaşçı Achilles (ki aşil tendonunun isim babası olarak da bilinir.) arasında geçen bir haftalık sürtüşme ve savaş konu alır. Her ne kadar hikayenin temelinde, savaşın gerçekleştiği bir haftalık dönem olsa da İlyada Destanı içerisinde savaşın sebebinden, savaşa olan hazırlığa, büyük kahramanların bir araya gelmesinden birçok diğer politik mevzuya kadar uzanan bir anlatım söz konusudur. Dünya tarihi için böylesine önemli bir dönemin oyununu yapmak için kolları sıvayan Creative Assembly Sofia ekibi de yapıları araştırmalar sonucunda dönem ile ilgili yeterli bilgiyi elde edemediklerinden, Homer'ın bu muazzam destanından yardım almaya karar vermişler. Hal

böyle olunca da destansı bir oyun üretilmiş. Şimdi gelin, sizin bu topraklarda birkaç bin yıl öncesine doğru götürmeye çalışayım...

## Milattan önce

İlyada Destanı, genelde Odyssey ile birlikte anılır, birbirlerinin bütünleyicisi olarak görülürler. İlyada Destanı'nın yazılı metin hali milattan önce sekizinci yüzyıla tarihlenmesi açısından da Batı edebiyatının en eski metni olarak kabul edilir. İşte böylesine muazzam ve böylesine büyüleyici bir hikaye için nasıl bir oyun yapılırdı? Oyunun geliştirici kadrosunun başında bulunan Maya Georgieva Tunç Çağı ve sonrası hakkında dokuz aylık bir araştırmanın ardından birçok detayın İlyada Destanı'ndaki anlatılar üzerine tasarlanmasına karar vermiş. Oyunumuz genel hatlarıyla tam bir Total War oyunu ama adından da anlaşılabileceğiniz üzere, tüm dünyayı değil, sadece Yunanistan ve Batı Anadolu bölgelerini temel alan bir yapım. Haritanın kulağa ufakmış gibi geldiğinin farkındayım ama inanın ziyadesiyle büyük. Ayrıca dünya haritasına kıyasla belli bir bölgeye odaklı olduğundan, yapımca ekip

özellikle Yunan ve Anadolu topoğrafyalarını harika çalışmış diyebilirim. Özellikle yüzey şekilleri açısından muazzam farklılıklar söz konusu. Oyuna başladığımız andaysa karşımıza seçilebilecek dört farklı efsanevi kahraman çıkıyor. Bunlar Achilles, Agamemnon, Odyssey ve Menelaos olarak sıralanıyorlar. Her kahramanın da kendisine ait birden çok özelliği bulunuyor. Misal, Achilles ile yola çıkarsanız, kazandığınız her savaş büyük bonuslar getirecekken, kaybettikçe canınız sıkılacak. Politik tarafla ile pek ilgilenemeyecek ama savaşlarda rahat edeceksiniz. Agamemnon ile oynarsanız, Vassal'larınızdan dilediğiniz zaman yardım alabileceğiniz muazzam bir gücünüz olacak. Tüm bu genel yeteneklerinin haricinde, her kahramanın başladığı yere göre de bir zorluk seviyesi var. Misal, Odyssey "Hard" moddayken, Agamemnon "Easy" başlangıç olarak karşımıza çıkıyor. Politika tarafı benim için Total War serilerinin en eksik tarafıdır ve ne yazık ki bu durum Troy ile de pek değişmiyor. Fazlasıyla durumsal gelen politik çağrılar, genelde oyunun gidişatını o kadar da etkileyemiyor zira zaten belirli bir güce ulaşırsanız, inanın pek



durdurulabilir olmuyorsunuz. Ayrıca düşmanın diplomatik hareketleri, genelde ordu gücünüzle eş değer olarak hareket ediyor diyebilirim...

### Baltaylan vurucam!

Dönem yaklaşık olarak Bronz Çağı zamanları olduğu için eldeki malzemeler belli. Yani böylesine spesifik bir dönem için oyun geliştiriyorsanız, savaş konusunda çok opsiyonunuz yok demektir. Kılıç, mızrak, uzaktan atılan taşlar ve tabii ki at arabaları! Chariot olarak adlandırılan bu güzide arabalar, sanıyorum oyunun en iddialı birimleri. Hızlı manevra kabiliyetleri ve çarpma etkileri ile özellikle düşman hatlarına yandan saldırı konusunda muazzam cihazlar! Peki, böylesine tek düze bir dönemi başka ne şekilde şenlendirebiliriz? Birazcık fantastik öge katarak! Efendim oyunumuzda, Grek Mitolojisinin en önemli yaratımlarından olan Minotaur, Harpie ve Centaur gibi arkadaşlar yer alıyor. Fakat bu mitolojik varlıkların büyük bir kısmının aslında insani şekilde tasvir edildiğini de belirtmek isterim. Yani Harpie'ler etrafta uçan yaratıklardan ziyade, üzerlerine tüyler takmış, mızrak atan kadın birliklerden oluşuyor. Benzeri şekilde Centaur'lar da üzerlerine boya yapmış, at üzerinde muazzam savaşabilen kabile bireylerinden ibaret. Her ne kadar insan olsalar da savaş güçleri insanüstü! Kale savaşlarıysa biraz tekdüze diyebilirim. Yani Koçbaşı ile vur, mancınkla taş at, duvar-

lara tırman... Daha önce de dediğim üzere, dönem itibarıyla savaşlar içerisinde yapılabilecek pek bir şey yok. En büyük farkı fantastik birimler getiriyor, o kadar. Kaynak tarafındaysa her şehrin özel kaynaklardan birisini üretebildiğini belirtmek isterim. Food, Wood, Stone, Bronze ve Gold olarak sıralanan kaynakları elde tutmak bir hayli önemli. Özellikle Bronz kaynağımız olmazsa olmazlar arasında. Bu arada diğer fraksiyonlarla yapılabilecek en iyi diplomasi hareketi ise kesinlikle kaynak alışverişi! Hemen hemen herkes kaynaklarını değiş tokuş etme konusunda hevesli. Hevesli de arkadaş bir bak benim orduma falan ne eksik. Bronz! E onu da sen bana veriyorsun. Birazdan bu aldıklarımda şehirlerine ateş eden daha güçlü bir ordu kuracağım!

İşte Total War serisi uzun süredir tam olarak bu diplomasi mekaniğinin detaylarını çözmekten yarıyor... Din ise tıpkı bilinen Antik Yunan'da olduğu gibi bir hayli ön planda. Yapılabilecek birçok Sunak ve Tapınak bulunuyor ve her biri belirli Tanrılara adanmış durumda. İlk Tapınak ile ufak ufak stat bonuslar alırken, ilerleyen seviyeler de Minotaur gibi efsanevi yaratıklar üretilebilir hale geliyoruz. Minotaur'un savaş alanında ne kadar güçlü olduğundan bahsetmeme sanıyorum çok da gerek yok! (Yani öeah, öyle vurulur mu azizim?) Özellikle oyunun başında seçtiğimiz bir Tanrının yolunda hızlıca gidip kütleleşmek, agresif oyun deneyimi

için muazzam fark yaratıyor. Üretim ve geliştirme konusunda yapılabilecek birçok opsiyon olması, Troy gibi ufak bir oyunu kendi içerisinde büyütmeyi başarmış. Özellikle Ege adalarında daldan dala gezmek muazzam bir keyif. Pek tabii karşımıza çıkan Siren ve Haripe'ler de cabası.

Troy özellikle dönemi yansıtmak konusunda muazzam bir iş yapmış diyebilirim. Böylesine rafine bir dönemi, özellikle İlyada Destanı'ndan aldığı bilgiler ışığında böylesine güzel bir şekilde oyunlaştırması kesinlikle harika. Tabii başta diplomasi sistemi olmak üzere, kahramanların oyundaki duruşları, birbirleri ile olan etkileşimleri ve genel hatlarıyla dönemin savaş açısından diğer Total War oyunlara göre tek düze kalması sebebi ile bazı sorunlar yaşadığını kabul etmek gerekiyor. Kendi içerisinde ufak ama detaylı bir oyun olmayı başaran Troy, özellikle Antik dönemi severleri kendisine çekmeyi başaracaktır. ♦ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Dönemi güzel yansıtabilmesi. Farklı Kahramanlar ve oyuna etkileri. Ufak ama dolu harita.

**EKSİ** Kahramanların kopuk olması. Az sayıdaki mitolojik yaratım. Diplomasi hala eksik



Yapım Mediatonic Dağıtım Devolver Digital Tür Battle Royale Platform PC, PS4 Web fallguys.com

# Fall Guys: Ultimate Knockout



Dostu dostu kırdırmanın renkli ve kaotik yolu!

Gün geçmiyor ki bu sayfalar bir diğer battle royale oyununa ev sahipliği yapmasın. Bana sorarsanız bu durum son dönemde kabak tadı vermeye de başladı. Yapımcılar, temcit pilavı gibi battle royale türündeki birbirinin aynı yapımları önümüze sürüyor. Haliyle de birçoğu unutulup gidiyor. Lakin bu sefer durum farklı. Diğerlerinin aksine rengarenk, fiziksel şiddetin bulunmadığı, yalnız 3 tuşa basarak oynanan, öğrenmesi kolay, zaman zaman sinir bozucu, hepsinden de önemlisi akılsızca eğlenmenizi sağlayacak bir battle royale, Fall Guys, karşınızda.

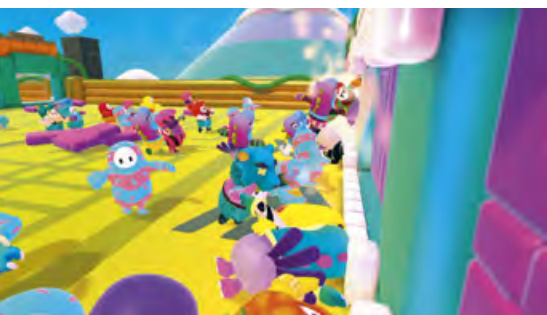
## Koş, kooş!

Renkli, oyuncak benzeri karakterleri yönettiğimiz Fall Guys'ta amacımız tahmin edebileceğiniz üzere oyunun sonunda ayakta kalan son oyuncu olmak. Ancak bu sefer sona kalan oyuncu olmak için diğer ne oyuncularla kavga ediyor ne de çatışıyoruz. Bunun yerine "Ninja Warrior" benzeri bir yarışın içine giriyoruz. Kimi zaman bir platformun üstünde kalmaya çalışıyor, kimi zaman bitiş çizgisine ilk ulaşan oyuncu olmak için çabalıyoruz. Oyunda yaklaşık 25 farklı mini oyun bulunuyor. İlk bakışta her turda bu mini oyunlar arasından rastgele seçim yapılmış gibi gözüküyorsa da durum tam olarak böyle değil. Kalan oyuncu sayısına, haliyle kaçınıcı tur olduğuna göre seçilen mini oyun değişiklik gösteriyor. Yeri gelmişken, her bir oyun 5 turdan oluşuyor ve oyunun sonuna kadar ayakta kalmayı başırırsanız oyun 15 dakika kadar sürüyor. Yani battle royale türündeki diğer oyunlara göre süre çok daha kısa. Mini oyun çeşitlerine dönersek, ilk turda oyuncuların yarıştığı mini oyunlar arasında seçim yapılırken, ikinci veya üçüncü turun en az birinde takım

halinde oynanan mini oyunlarla karşılaşılıyor. Final turunda ise diğer turlarda asla tecrübe edemediğimiz 3 farklı mini oyundan birisi aracılığıyla kazanan belirleniyor. Eğer benim gibi siz de çok başarılı olmayan, galibiyetten ziyade başkalarıyla uğraşarak oyunu oynamayı seçenlerdenseniz final mücadelelerini nadiren göreceğinizi söyleyebilirim.

## Dost musun düşman mı?

Fall Guys kontroller noktasında inanılmaz derecede oyuncu dostu bir yapım. Öyle ki oyunda karakterimizi hareket ettirmekte kullandığımız stick dışında toplam 3 adet tuş kullanıyoruz. Bu tuşlar yardımı ile zıplıyor, tutunuyor ve karakterimiz ileriye doğru atılarak karnı üstüne düşmesini sağlayacak şekilde dalış yapabiliyoruz. Kontroller bu denli kolay olduğu için de oyuna ayak uydurmak yalnızca 5 dakika sürüyor. Zıplama ve dalmayı yalnızca harita bunu gerektirdiğinde kullanıyoruz. Fakat tutunma tarafında durum biraz farklı. Çünkü tutunmayı yalnızca objeleri tutarken kullanmıyoruz. Bunun yanında rakiplerimize de tutunabiliyoruz. Yarışlarda çok





anlamalı olmasa da özellikle birtakim engellerden kaçarak platformun üstünde durmaya çalıştığımız mücadelelerde rakiplerimizi tutarak onlara zor anlar yaşatabiliyoruz. Örneğin, altı üstlü konumlandırılmış iki dönen çubuktan kaçarak platformda kalmayı amaçladığımız "Jump Club" isimli mini oyunda zıplamaya çalışan rakiplerimizi tutarak zıplamalarını engelleme ve onları oyun dışına itme şansımız bulunuyor. Tabii bunu yapmak riski de beraberinde getiriyor. Çünkü rakibimizi doğru zamanlamayla bırakmazsak biz de zıplayamıyor ve onlarla beraber oyun dışında kalıyoruz. Tanımadığımız insanlara bunu yapıp, sizden kaçışlarını izlemek zaman zaman eğlenceli olsa da bir noktadan sonra insanın vicdanı el vermiyor. Ne var ki oyunu arkadaşlarınızla oynuyorsanız ve bunu onlara yaparsanız inanılmaz eğlenceli anlar yaşayabilirsiniz. Tabii bu noktada çizgiyi iyi belirlemekte fayda var. Yoksa "Kaç yıllık arkadaşım benimle asla oyun oynamıyor." gibi cümleler hayatınızın bir parçası haline gelebilir.

### Takım oyunu

Daha önce de defalarca belirttiğim üzere Fall Guys battle royale türündeki diğer oyunlardan oldukça farklı bir yapım. Bu farklardan bir tanesi de oyunda hem bireysel hem takım halinde oynanan mini oyunlar bulunması. Bu mini oyunlar vesilesiyle kendinizi yalnızca 2dk önce platformun dışına itmeye çalıştığınız bir oyuncu



ile omuz omuza aynı kaleyi korurken bulmanız işten dahi değil. Dürüst olmak gerekirse hiç tanımadığımız ve hiçbir şekilde iletişim kuramadığımız bir grup oyuncu ile ortaklaşa çalışmak oldukça farklı bir deneyim sunuyor. Oyunda, takım halinde mücadele edilen 7 farklı mini oyun bulunuyor ve bunlardan en keyiflisi bana sorarsanız "Egg Scramble". Ortadaki sahipsiz yumurtaları takımımızın sepetine koymaya ve koyduğumuz yumurtaları korumaya çalıştığımız bu modda takımın bir kısmının diğer takımların sepetlerine saldırırken, bir kısmının da kendi sepetini koruması gerekiyor. Diğer oyuncularla iletişim kurmak temelde imkansız olduğu için de oyuncular bir şekilde aralarında iş bölümü yapmaya çalışıyor ve bunu başaramayan takım daha ilk saniyeden mağlubiyete razı oluyor. Kısacası, tanımadığımız ve iletişim kurmanın imkansız olduğu bir grup oyuncu ile bir takım halinde hareket etmeye çabalamak oldukça ilginç bir deneyim sunuyor.

### Gardırop

Fall Guys temelde ücretli bir oyun olsa da PS4 tarafında PS Plus'ın Ağustos oyunlarından birisi olduğu için neredeyse ücretsiz olarak tanımlanabilecek bir yapım. PC tarafında ise 38TL'lik fiyat etiketi her bütçeye uygun oluşuyla dikkat çekiyor. Kısacası Fall Guys oldukça cüzdan dostu bir yapım. Tabii bu demek değil ki oyuna para harcamanın başka yolları yok. Oyunda karakterimizin görünüşünü değiştirmemize olanak sağlayan birtakim eşyaların satıldığı bir oyun içi market bulunuyor. Buradan dilediğimiz gibi alışveriş yapabiliyoruz. Fakat bana sorarsanız bu kısım çok da ilgi çekici değil. Öyle ki, Collector's Edition ile birlikte gelen 10.000 Kudo'yu bırakın harcamayı, "Şunu alsam mı acaba?" diye bir kez bile düşünmedim. Bir de bu 10.000 Kudo'nun üstüne 19.500 Kudo da season pass ile ilave oldu. Bir noktada tüm bu parayı haralayabilecek miyim ciddi şüphelerim var. Yeri gelmişken, oyunun tamamıyla ücretsiz bir season pass'i bulunuyor. İlk sezonu 40 seviye ve haliyle 40 farklı ödülün oluşun season pass de insanı

para harcamaktan alıkoyan unsurlardan birisi. Çünkü season pass'in sonuna geldiğinizde sizi yansıtan bir ya da birden fazla kozmetiğe çoktan sahip olmuş oluyorsunuz.

### Bir el daha

Sevgili okur, açık konuşmak gerekirse Fall Guys: Ultimate Knockout benim için yazın en büyük sürprizi olmayı başardı. Hatta geçtiğimiz ay Flight Simulator çıkana kadar Fall Guys dışında bir oyuna elimi dahi sürmedim -tamam biraz abartıyor olabilirim, inceleme yazmak için başka oyunlar da oynadım-. Tahmin ediyorum ki bir PS4 sahibiyse Fall Guys oynamaya çoktan başlamışsındır ve muhtemelen sen de diğer oyunlarla pek ilgilenmemişsindir. Hatta belki de season pass'i dahi bitirmişsindir. Eğer ki PC tarafındaysan ve Fall Guys'ı hala tecrübe etmediysen kaçırma derim. Beyninin şalterlerini kapatıp böylesine eğlenebileceğin başka bir oyunu kolay kolay bir daha bulabileceğini sanmıyorum. Hele ki arkadaşlarının da sana katılması durumunda bir el daha, bir el daha derken gün ağardığında hala bilgisayar başında olabilirsin. Fall Guys: Ultimate Knockout tek kelimeyle "kaçırılmayacak" bir yapım. ♦ **Tolga Yüksel**

### KARAR

**ARTI** Kolay kontroller. Eğlenceli yapı. Semimli grafik ve sesler.

**EKSİ** Tek başınızdayken bazen sıkıcı. Zaman zaman tekrara düşebiliyor.

85



# HORIZON

## ZERO DAWN

### COMPLETE EDITION

**Yapım** Guerrilla Games

**Dağıtım** Sony

**Tür** Aksiyon, RPG

**Platform** PC, PS4

**Web** guerrilla-games.com/play/horizon



**B**undan, aşağı yukarı 300 bin yıl kadar önce Afrika topraklarında yeni bir canlı türü dünyaya gözlerini açtı. Bu türün öyle kendisini dış etkenlerden koruyan bir kürkü, avını yakalamaya yarayan pençeleri ya da düşmanlarının boğazını parçalamasını sağlayacak uzun sivri dişleri yoktu. Kendisi küçük, çıplak, savunmasız bir canlıydı. Kim bilir, belki ilk aşamada onu gören hayvan dostları onunla alay etmiş, hatta belki içten içe acımışlardı.

Ancak, daha ilk günden bu yaratığın bakışlarında kendisini diğerlerinden çokça ayıran bir şey vardı: Sırtını dikleşirmiş, iki ayağı üzerinde dengede, gözlerini ufka dikmiş plan yapıyordu. Bu küçük, nispeten tüysüz yaratığın korkak adımlarını güçlendirip de zekası yardımıyla besin zincirinin en üstüne çıkmasının ardından asırlar geçti. Arada geçen zaman diliminde yerleşik hayat başladı, hayvanlar domine edildi, devasa yapılar inşa edildi, sanayi devrimi gerçekleşti, nükleer enerji ve beraberinde getirebileceği felaketlerle tanışıldı, büyük kentler kuruldu, kirlilik arttı, iklim krizi başladı, pek çok hayvan türü sefalet içinde yok oldu. Küçük tüysüz yaratık, bir zamanlar kendisine gülen dostlarının mezarlarını hazırlayıp kendi betondan tahtında hüküm sürmeye başladı. Elde ettiği gücün sarhoşluğuyla, adeta intikam almak istermişçesine yavaş yavaş doğayı tüketirken, bu gezegende kendisinden, yani insandan, daha güçlü bir varlık daha olamayacağına ilan etti.

Peki, hani derler ya hep, "ne oldum değil ne olacağım diyeceksin" diye, bugüne değin kendi hükümdarlığını başarılı bir şekilde güçlendirmiş olan insanı gelecekte neler bekliyor acaba? Doğanın bize karşı kullanmadığı bir kozu daha var mı? Yoksa bizzat kendi gücümüzün mü kurbanı olacağız? Daha fazlasına sahip olmanın açlığıyla dükkanlara akın ederken, bizzat yaratıklarımız mı sonumuzu getirecek? Belki de kim bilir, günün birinde ürettiğimiz devasa robotlar doğada özgürce dolaşırken,

biz onlar tarafından avlanmamak adına köşe bucak kaçıyor olacağız.

#### Yepyeni bir dünya düzeni

Horizon Zero Dawn, daha adınızı atar atmaz sizi büyüleyecek bir dünyaya sahip. Her bir köşesi yemyeşil olan bu dünya, deresiyle, ovasıyla insana kendini Karadeniz turuna çıkmış gibi hissettiriyor. Tabii, Tomb Raider ya da Firewatch gibi oyunlardan halihazırda çayır çimen içinde koşturmaya alışmış; ancak bu sefer gerçek anlamda teknolojiyen uzak yabanıl bir hayatın içine düşüyoruz.

Üstelik bu yabanıl hayat günümüzden ortalama 1000 yıl sonra geçiyor. Dünya doğanın hakimiyetinde, medeniyete dair her şey yeşilliğin içinde boğulup zamanla yok olmuş. Bu çağda yaşamakta olan bir avuç insan ise silinip giden geçmiş hakkında hiçbir şey bilmeden kendi medeniyetlerini oluşturmuş. Teknoloji ürünü bir tanrı inancını, pek çok acımasız kuralı ve devasa robot hayvanları barındıran bu medeniyette hayatta kalmak için ise yeterince

güçlü ve cesur olmanız gerekmektedir.

Ben böyle, insanlık kendi kendinin sonunu getirmiş, dünya mahvolmuş, geriye kalan bir avuç garibanın da "Eheheh hadi yeni medeniyet kuralım, hayatta kalalım" diye ortalıkta dolaştığı hikayelere bayılıyorum. Dalga geçmek için söylemiyorum, cidden beğeniyorum. Bu oyuna karşı da belki bu yüzden daha başında ekstra bir sempati vardı. Ne yazık ki, oyunu açtığımda hevesimi kursağımda bırakan çok ciddi buglarla karşılaştım. Tüm bunlardan ve bu uğurda ne çabalar verdiğimizizden de bahsedeceğim ama öncelikle biz oyunda kimiz, neler yapıyoruz, amacımız ne biraz onlara değineceğim.

#### Orada bir köy var uzakta

Bu ilginç çağda dünyaya gelen ana karakterimiz Aloy, henüz mini minnoş bir bebekten doğduğu kabilenden sürülerek bir "outcast" olarak etiketlenir. Tarzan gibi ormanda tek başına büyüyemeyeceği için kendisini Rost adında bir başka outcast yetiştirir. Dağ gibi bir adam olan Rost, küçük kıza tek başına hayatta kalabileceği









tüm bilgileri vermeye çalışır. Buna karşın, Aloy'un en çok merak ettiği şey ise neden annesinin onu istemediği ve kabileden neden gönderildiğidir. Kabilenin yalnızca suç işleyenleri sürgüne gönderdiğini düşünürsek, Aloy'un kafasındaki sorularda oldukça haklı olduğunu anlayabiliriz. Yetmiyormuş gibi, kabile üyeleri outcast'lere karşı öyle itici tavırlar sergiliyorlar ki, Aloy nihayetinde "Ben gidip her şeyi öğreneceğim" diye tutturuyor. "Öf tamam git, ne yaparsan yap" dese yerden göğe kadar haklı olabilecek Rost ise evlatlığına en çetin şartlarda bile hayatta kalmayı öğretiyor. Aradan geçen yıllarda büyüyüp kızıl saçlarıyla gönülleri yakan genç bir kadına dönüşen Aloy, gerçek bir savaşçı olarak doğduğu yerin yolunu tutuyor.

Kürşat, Aloy'u çok donuk bulduğunu ve hiç akılda kalıcı bir karakter olmadığını söylemişti. Valla Kürşat'ın ne gibi bir derinlik beklentisi var oyun karakterlerinden bilmiyorum, ama ben ilk dakikadan çok sevdim kendisini. Zaten, kusura bakmanın da anasız babasız, ormanın içinde yabancı gibi büyümüş kızcağız. Haliyle biraz asosyal olabilir yani, üstüne çok gitmeyin. Buna karşın, Aloy'un oyun içerisinde derin ilişkiler kurmaması, kendisini yeterince tanıyamamamızın sebep olmuş. Bir de insan "Hadi Tallneck'in sırtına atlayalım, hazır gitmişken iki robot öldüreyim, biraz bandit kampına saldırayım," derken hikayeden de iyice uzaklaşıyor. Haliyle Aloy bizim için, bir derinliği olsa da yeterince tanıyamadığımız bir karakter olarak kalıyor. (Dediğime gelmen yedi satır sürdü. – Kürşat)

Üstelik yaşadığımız dünyanın geçmişi ve kafamızda soru işareti oluşturan durumlar hakkında topladığımız belgelerden cevaplar alıyoruz. Yani, sorularımızın pek çoğu da belirli bir diyalog veya olay akışı içerisinde cevaplanmıyor. Bunların bir kısmının hikaye içerisinde verilmesi iyi olabilir. Çünkü zaten Horizon, kendinizi diyaloglara boğulmuş şekilde bulacağınız, sinematik sahnelerle dolu bir oyun değil. Daha çok ana ve yan görevler arasında koşuturken ne yapacağınıza kendiniz karar veriyor, hatta yer yer bazı ana görevlerin hikaye ile olan bağlantısını bile unuttuğunuz olabiliyor. Bence bu yan görevler

sırasında bile tanıştığımız karakterler, onların hikayeleri ve amaçları bile oldukça etkileyiciydi. Aslında biraz da bu yüzden bir noktada kimi görevlerin hikayeye olan bağlantısını kaçırmaya başlayabiliyorsunuz. Bu yüzden olay akışını güçlendirmek adına, asıl soruların yanıtlanacağı daha fazla diyalog eklenebilirmiş.

#### Akıllı telefonlardan akıllı ineklere

Oyunun dünyasında belli ki yıllar içerisinde geliştirdiğimiz teknolojiler akıllı telefonlardan robot boğalara doğru ilginç bir evrim geçirmiş. Nihayetinde insanoğlu kendi kendinin sonunu getirmiş. Yetmiyormuş gibi, doğa binlerce yıl sonra yeniden her yerin hakimiyetini ele geçirmişken, komik bir şekilde hala gerçek tehlike doğanın kendisi değil, insan yapımı robotlar. Size fersah fersah yetecek, içinde Heidi gibi koşturacağınız haritada karşınıza çıkan hiçbir börtü böceğin sizinle alıp veremediği yok. Esas problem, aynı bir hayvan görünümünde ve zihniyetinde olan, ancak sinirlendiklerinde etrafa ışın silahlarıyla ateş etmeye başlayan "corrupted" robotlar. Uzaktan izlediğiniz zaman gerçekçi hayvan hareketleriyle pek bir sevimli görünen bu metal dostlarımızın geyiksi olanı bile yakaladı mı canınıza okuyabiliyor. Hal böyle olunca,

saldırırken ister istemez iki kere düşünüyorsunuz. Önce karşınızdaki robotun boyuna ve ardından elinizdeki silahlara bakıyorsunuz ve kuvvetle muhtemel değmeyeceğine karar verip sinsice ortamdan sıvışıyorsunuz.

Watcher gibi Velociraptor benzeri robotlar kolay avlanıyor olsa da, işin doğrusu, büyük bir kısmı oyun boyunca sizi zorlamaya devam ediyor. Ben oyunu bilgisayarda oynadığım için bir nebze daha rahattım ancak robotların üzerinde ufacık bir zayıf noktaya nişan almanızın gerekmesi sebebiyle konsolda oynamanın çok daha zor olduğunu da duydum.

Bu sebeple, zaten harita adım başı robot kaynıyorken, çok da onlarla uğraşarak vakit harcamadım. Genellikle sevgili Aloy'un kızıl saçlarını çalıların içerisinde gizleye gizleye, koşma tüydüm ortalıktan.

Yine de tabii ki Horizon Zero Dawn'ı öyle PUBG'de edindiğiniz saklanma yetenekleriyle yata yata bitiremezsiniz. Yeri geliyor hikaye yeri geliyor bir yan görev sebebiyle bu huysuz robot kardeşlerimizle illa ki burun buruna geliyor, üç beş ilkel ok ile bu son model teknoloji ürünlerini alt etmeye çalışıyoruz.

Zaten silahımız olsa her şey çok daha kolay olacak ama ne yazık ki yalnızca bir takım ok ve tuzak türevleriyle robotların karşısında direnmeye çalışıyoruz. Özellikle oyunun başlarında sahip olduğumuz o naif oklar açıkça kürdandan daha fazla işe yaramıyor. Şükür ki az bir loot sonrasında kendimize okçuluk dünyasının gözlerini yaşartacak yeni silahlar edinebiliyoruz.

#### Açık dünyada tek dostumuz silahlarımız

Oyunda karşımıza çıkan müthiş teknolojilere karşılık elimizde gayet ilkel bir şekilde yay ve mızrak taşıyor olsak da hayatta kalmamızı sağlayacak ilginç silahlar da alabiliyoruz. Bu aşamada, özellikle zırh delici oklar atabildiğimiz Hunter Bow benim favorim oldu. Bu ve türevi yaylar sayesinde ayrıca atabildiğimiz yanıcı oklarla da düşmanı yakarak canının zamanla azalmasını (büyük makineler için faydalı oluyor) hatta makinelerin patlayıp alan hasarı vermesini bile sağlayabiliyoruz.





## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Bizim için çok yeni bir çağda olduğumuz için öncelikle içinde bulunduğumuz dünyayı biraz öğreniyor, ana karakterimizin geçmişi hakkında kafamızda soru işaretleri oluşurken mekaniklere alışıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Artık mekaniklere alıştığımız için daha özgüvenli şekilde etrafı keşfediyoruz. Bolca yan görevle süslenmiş olan hikaye ilk hafta da bizi kendisine bağlayacak kadar akıcı ve uzun.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Düzenli oynadığınız takdirde bir ay içerisinde oyunun tüm içeriğini tüketmiş olacaksınız. Yine de daha yavaş ilerleyen, her taşın altına bakayım diyen ve gün içerisinde sınırlı vaktini oyun başında geçiren biriyeniz hala yapacak görevleriniz olacaktır.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %45 Mekanik hayvanlardan kaçıyoruz.
- %30 Görevden göreve akıyoruz.
- %25 Dağın taşın seyrine dalıyoruz.



## ARTI

- + Muhteşem grafikler
- + Silah ve robot çeşitleri zengin
- + Tüketilecek bolca içerik

## EKSİ

- PC'de yaşanan sorunlar
- Görevler dolayısıyla ana hikayeden kopuyor olmamız
- Çok fazla yenilikçi mekanikleri olmaması

## SON KARAR

Horizon Zero Dawn kazandığı ünü hak eden bir yapım olmuş. PC'de çok ciddi sıkıntılar yaşansa da bu sorunlar çözüldüğü takdirde hem PS4 hem de PC'de keyifle oynanabilecek bir oyun.

85



Şimdi, bilirsiniz bu tip oyunlarda silahlar genelde birer birer açılır. Seviyen arttıkça yeni yerlere gittikçe ya da hikaye içinde ilerledikçe yeni yeni silahlar eklenir listeye. Biz de alır birer birer deniriz. İşte Horizon Zero Dawn'da durum tamamen farklı: bütün silahlar karşılaştığınız ilk tüccardan itibaren açık ve oyun sana asla "Git de yeni silahlar al, bak zamanla zor düşmanlar gelecek" demiyor. Bu yüzden başta tüccarın sattıklarına şöyle bir bakıp geçmiştim. Elimde o zaman bir basit yay ve Tripcaster vardı. Hikaye dolayısıyla elde ettiklerim onlardı ve bunun kendi seviyemde yeterli olacağını düşünüyordum. Oysaki bu son derece naif bir düşünceymiş.

Çok geçmeden girmiş olduğum bir mağaramsı yapı içerisinde o düşüncemin ne kadar yanlış olduğunu anladım ve artık her şey için çok geçti. Yoluma çıkan, o ana dek karşılaşmadığım makineleri öldürebilmek bir yana, canlarını bile azaltmıyordum. Zavallı oklarım karşısında sivrisinek ısırmış gibi şaşkına dönen makineler bir o yana bir bu yana koşturup korkuyla saklandığım yerde beni arıyorlardı. Resmen kapana kısılmıştım. Kaçıp kurtulmam mümkün değildi çünkü senaryo benden hepsini öldürmemi istiyordu. O çaresizlik içinde "Oha ne zor oyunmuş bu" derken, o ana kadar almadığım silahlar birden dandik bir PowerPoint sunumu misali gözlerimin önünden geçiverdi. Artık pişman olmanın ve ağlamanın anlamı yoktu. Oyunu eski kayıtlardan başlatmak da aklıma gelmiyordu çünkü aklım durmuştu. Ben de son kozumu oynamaya karar verip oyunu story moduna (en kolay zorluk seviyesi) alıp bölümü öyle geçtim. Kürşat bu yaşadıklarımın bayağı dalga geçti. Yine de ben bölümü geçmenin verdiği rahatlamayla utanç değil, sevinç içindeydim. Ardından hiç vakit kaybetmeden gidip alabildiğim tüm silahları aldım. Ondan sonra da zorlandığım bölümler illaki oldu, ancak doğru silahları ve taktikleri belirlediğinizde hiçbir görev o kadar da sancılı olmuyor. Bazen basit bir el bombasına çok ihtiyaç duyduğum anlar olsa da oyun içi silah çeşitliliği size farklı yöntemler deneme şansı tanıyor.

### Oyun güzel ama çalışırsa...

Şimdi, oyunda bugların diz boyu olduğunu

belirtmişim hatırlarsanız. Bu öyle bir seviyede ki, PC tarafında satın almak isteyenlerin önce ciddi ciddi bir düşünmesi gerekiyor. Şahsen ben de oyunu neredeyse oynamayacaktım çünkü başlangıçta ciddi bir FPS sorunuyla karşılaştım. Ses ve görüntüde benzer şekilde -ancak birbirinden bağımsız olarak- müthiş bir şekilde FPS droplar oluyordu. Öyle ki, Aloy'un sesi bir robot gibi gelirken özellikle aksiyon sahnelerinde her şey bir fotoroman gibi sahne sahne görünüyordu. O sırada oyunu yüklemiş olduğum i7-6700H işlemcili, 16GB RAM, GTX 965M ekran kartına sahip bilgisayarımın en nihayetinde bu oyun için yeterli olmadığına karar verdim. Yine de hemen pes etmek istemediğim için bir hız testi yaptık ve saçma bir şekilde en düşük grafik ayarında, orta-yüksek seviyeden bile daha kötü FPS değerleri aldık. Sonuç olarak bu "bozuk oyunu" binbir uğraşla i7-8750H işlemcili, 16GB RAM ve GTX 1060 ekran kartlı bir laptopa aktarmak zorunda kaldım. Bundan sonra oyunun beni birkaç kere atması dışında (oyun çok attığı için hiç oynayamayanlar da olmuş) hiç problem yaşamadım. Yine de şu bir gerçek ki Kürşat olmasa ben oyunu aktarmayı bile beceremez "Çalışmıyor bu!" diye sinirden ağlardım. Bu yüzden sevgili dostlarım, şayet siz bunlarla uğraşamayacaksanız ve riske girmek istemiyorsanız gidin oyunu PS4 üzerinden oynayın. Olmadı güncellemeleri takip edin, sorunlar çözülmüşse o zaman PC için satın alırsınız. Çünkü şu ara nasıl bir sisteminiz olduğundan bağımsız olarak oyunda genel bir sorun var ve açıklası ben şanslı olduğum için oyunu bitirebildim.

Buna karşın, gerçekten tüm bu sorunlar denklemin dışında bırakıldığında Horizon Zero Dawn parasının hakkını veren, uzun uzadıya oynayabileceğiniz bir oyun. Bir yandan bu oyunu geç tanıdığım için üzülsem de öteki taraftan PC'de oynamış olmaktan gayet memnunum. Benim için hem saatlerce düşünmeden başında vakit geçireceğim hem de uzun bir zaman boyunca hafızamda yer edinecek bir oyun oldu. ♦ Berçem Sultan Kaya



Yapım Lightbulb Crew Dağıtım Focus Home Interactive Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web www.othercidegame.com

## Othercide

Karanlığın içinden gelen muhteşem bir yapım

İnsanoğlu yine bir girdaba kapılmış, güzel olan her şey yitip gitmiş. Yapılabilecek pek bir şey yok gibi görünüyor ama her zaman bir umut var! The Daughters, yani bu zamana kadar yaşamış en büyük savaşçılar, acı ve ölümün karşısında durmak için yerlerini aldılar. Peki, tüm bu karanlığa nasıl karşı geleceğiz? İşte bunu yapmak, bize düşüyor en sevdiğim okur. Othercide, karanlık temasını bambaşka bir estetik ile karşımıza çıkararak, taktik stratejiyi dibine kadar yaşamamıza imkan sunan ender yapımlardan birisi olmaya aday. Kontrolümüzdeki The Daughters ise canlarını bu davada vermeye çoktan hazır! O zaman ne duruyoruz?

### İşığa doğru giden yolda, adım adım

Othercide, uzun süredir hasretini çektiğim taktik strateji türünde bir yapım. Özellikle XCOM serisini severlerin çoktan başına kurulduğuna emin olduğum bu güzide oyun, kendi içerisinde birçok farklı mekaniği de getirmesi açısından, fark yaratmayı başaran ender yapımlardan birisi diyebilirim. Tabii oyun mekaniğine geçmeden önce, birazcık bu "karanlık" dünyadan bahsetmek lazım. Girişte de belirttiğim üzere, oyuna başladığımızda, bir manada yok olmuş bir dünya konsepti ile karşılaşacağız. Amacımız, bir şekilde geçmişe yapılacak ufak yolculuklar ile yaşananları onarmak. Oyun içerisinde karşımıza çıkan belirli görevleri yaptıktan sonra,

bir sonraki güne geçiyoruz. Her yeni gün, beraberinde yeni görevler getiriyor. Oyunda toplam üç farklı görev modeli bulunuyor. Üç versiyonu da birer defa yaptıktan sonra, genel hatlarıyla oyunu öğreniyor diyebilirim. Daldığımız bölümlerde, toplayacağımız "Shard"lar ile farklı bonuslar elde edebiliriz ki bu bonuslar arasında bazı boss'ları geçme opsiyonu bile söz konusu. Oyunun genel temasına baktığımızaysa, siyah, beyaz ve kırmızının muazzam uyumunu görüyoruz. Benim için muazzam bir Lovecraft teması sunduğunu söyleyebilirim. Yani

yaratılan Gotik dünya ve içerisindeki birbirinden farklı eciş büyücü düşman birimi ile tam tamına bir deliliğin ortasında kaldığımızı, oyunu deneyim ettiğimiz her dakika hissediyoruz. Oyunun genel mekaniğine baktığımızdaysa karşımıza, genel olarak üssümüz diyebileceğimiz savaş dışı menü ve bölümlere başladığımızda içerisinde daldığımız taktik harita çıkıyor. Üs dediğim kısım, pek XCOM'daki gibi değil. Yani üs kurmuyoruz ama yapabileceğimiz birçok farklı şey var. Bir defa yeni Daughter'larımızı burada yaratıyoruz. Toplamda dört farklı Daughter modeli bulunuyor.







Yapım Cold Symmetry Dağıtım PlayStack Tür Aksiyon, Soulsborne Platform PC, PS4, XONE Web [www.mortalshell.com](http://www.mortalshell.com)

# Mortal Shell

Cold Symmetry'den FromSoftware'a aşk mektubu

Şimdi diyebilirsiniz ki ne zirvalyon sen? Ne aşk mektubu? Anlatayım. Malumunuz, Mortal Shell gibi her sene birçok Souls klonu ile karşılaşyoruz. Ancak bu klonlar arasında FromSoftware'ın Soulsborne oyunlarına ne atmosfer ne de anlatım tarzı olarak Mortal Shell kadar yaklaşan olmamıştı benim gözümde. Zorluk olayını bir tarafa bırakırsak ki konuşacağız, benim için durum budur.

## Karanlık, pek karanlık

FromSoftware'ın sert ve acımasız oyunlarına aşına olan oyuncular için Mortal Shell kolay gelebilir ancak ilk bakış yazımızda "kazın ayağı pek de öyle değilmiş" dediğimi hatırlıyorum. Açıkçası oyunda Harden adı verilen mekaniğe eliniz alıştıktan sonra oyun kolaylaşıyor. Fakat, ben bu oyunu gerçekten zorlaştırmak istiyorum diyorsanız bunu yapma şansına da sahipsiniz, buna da birazdan değineceğim. Önce Harden adı verilen savunma sisteminden bahsetmek istiyorum. Bir saldırıya kalktığım anda baktım bana da hasar gelecek, pat basıyorum Harden'a karakterim adeta bir heykele dönüşüyor, vuruş animasyonum donup kalıyor, düşman bana vuruyor ve hasar almayı Harden'dan çıkarak saldırı animasyonuma kaldığım yerden devam ederek hasarı vuruyorum, leziz bir olay! Harden'dan bahsetmişken parry'den bah-

setmemek olmaz. Şimdi "parry abi işte, adı üstünde" deyip geçmeyin çünkü boss'lardan aldığımız bir eşya (spoiler vermemek için biraz üstünkörü geçiyorum) ile bir şekilde bu parry sistemini geliştiriyor ve her parry yaptığımızda, bu geliştirmeye göre özel bir hamle yapma şansına sahip oluyoruz. Tabii bu hamle Resolve hakkımızdan yiyor, öyle parry yapıp özelliğimi basa basa gideyim diyemiyorsunuz ancak harcadığımız resolve'ü kazanabileceğimiz içecekler de mevcut. İçecek demişken bize geçici buff vb. özellikler veren birçok farklı eşya da var.

## Kabuk da neyin nesi?

Shell sistemi oyunun ana mekaniği, keza oyuna adını da veriyor. Kabuk sistemi aslında direkt olarak dört farklı karakter, yani oynayacağımız sınıfı belirliyor da diyebilirim. Her biri farklı görünüme ve özelliklere sahip. Harros The Vassal saldırı ve defansı ile dengeli bir shell. Tiel The Acolyte en yüksek stamina ve en düşük can barına sahip olmasının yanında kendisinin en büyük özelliklerinden biri, diğer kabuklara göre daha farklı bir dodge sistemine sahip olması. Dodge'a bastığımız gibi duman olup





kaybolan bu karakter (çok kısa süre için de olsa) yüksek staminası sebebi ile oynarken en keyif aldığım kabuklardan bir tanesi oldu. Bir diğeri ise Solomon The Scholar ve bu arkadaşımızın en temel olayı ise yüksek Resolve sahibi olması ve son olarak ise Eredrim The Venerable var. Eredrim tam bir tank, oyundaki en yüksek can havuzuna sahip ancak ağır zırlı olması onu diğerlerine göre biraz daha hantal yapıyor. Yapıyor yapmasına da, dediğim gibi, her bir kabuğun kendilerine özgü yetenekleri de var, hazır Eredrim'den bahsediyorken ondan örnek vereyim. Kendisinin can havuzu sanki az değilmiş gibi dilerse daha da fazla olmasını sağlayabiliyor ya da yüksekten düşerken Harden basarak düşüğünüz yerde meteor etkisi yaratabiliyorsunuz. En sevdiğim özelliği düşmanları öldürdüğüce buff biriktirmesi ve bunun sayesinde her seferinde daha da çok hasar vermeye başlıyor olması. Hani demiştim ya oyunu zorlaştırma şansına da sahipsiniz diye, oyun hiçbir kabuk kullanmadan da bitirilebiliyor. Oyunun hemen başında bunu yapabileceğiniz altar'ı bulup kullanırsak oyun bizi bir daha kabuk kullanamayacağımıza dair uyarıyor, kabul ederseniz artık Hard Mode'dasınız. Ben denemedim ama siz deneyebilirsiniz. Bu arada bir kabuğu sadece bulmak onun tüm yeteneklerini kullanmamıza olanak sağlamıyor. Özelliklerini kullanabilmek için ilk olarak adını öğreniyor ve yeteneklerine/özelliklerine giden yolu açıyoruz. Tar (Souls) ve Glimpse harcayarak bu özellikleri açıyoruz ve bir yandan da her açtığımız özellik ile hikayesinden bir parça daha öğreniyoruz. Bu geliştirmeleri ise Sester Genessa isimindeki kadın ile konuşarak yapıyoruz. Tar öldüğümüz zaman her soulsborne benzeri oyunda olduğu gibi son öldüğümüz noktaya gidilerek geri toplanabiliyor. Bu arada önemli bir detay daha var o da oyunda benzer türden alıştığımız bonfire benzeri bir sisteme sahip olması ancak buna erişmek çok kolay değil, en azından vakit alıyor diyeyim. Bir kabuğu tamamen

geliştirdikten sonra bize bir eşya veriliyor, bir maske ve bu maske sayesinde artık Genessa'nın bulunduğu her noktaya hızla gidebilir hale geliyoruz.

### Nooblar için Dark Souls değil

Oyunun en yenilikçi özelliklerinden bir tanesi de ölmekten önce bir yaşam hakkına daha sahip olmamız. Canımız ilk sıfırlandığı anda kabuktan atılıyor ve çok kısa bir süre içinde tekrar kabuğu almaya çalışıyoruz. Almasak bile oyun devam ediyor ve tek ufak bir hasarda artık direkt ölüyoruz, gerçi alsak bile yeniden ölürsük yine son kayıt noktasına geri dönüyoruz. Ancak oyun esnasında bu hakkımızı geri kazanabilmemiz için konulmuş bir eşya bulma şansına sahibiz, oyun boyunca kaç tane var bilmiyorum ama ben sadece üç tane bulabildim. Oyunda dört farklı silah yer alıyor ve tahmin edeceğimiz üzere her biri farklı hız, hasar ve özel yeteneğe sahip. Örneğin Matyr'in kılıcı, özelliğini bastığımız anda kılıç buz ile kaplanıyor ve vurduğumuz düşmanların belirli bir süreliğine donup kalmasına sebep oluyor. Eşya sistemi de oldukça yenilikçi denilebilir, çünkü kullandıkça onun hakkında daha çok bilgi ediniyoruz ve sonunda o eşyadan daha efektif şekilde yararlanıyoruz, misal Mortal Token adında bir eşya var, kullanın-

ca Harden durumunda darbe alırsak biraz can kazanımı sağlıyor ve bunu max yapınca artık daha da çok can kazanımı sağlıyor. Sevdiğim tarzda bölüm tasarımlarına sahip olması, müzikleri ve sesleri ile keyif verdi. Açıkçası sadece 13 kişinin elinden çıkmış olması bariz şekilde "daha kalabalık ve bütçeli olsak neler yapardık, bir düşün" de-dirtiyor. Benim için Soulsborne atmosferine en iyi yaklaşan oyun, bu oyun oldu. Neyse efemim düşmanlar, of düşmanlar. Yani o kadar güzel, geniş kocaman bölümler yapmışsınız ama içeri çok az çeşit düşman ile doldurmuşsunuz ya, hiç olmamış. Oyun maalesef çok kısa, hani aşk mektubu değil de aşk romanı olsaymış keşke öyle diyeyim. Diğerler sıkıntılar ise birkaç kereler haritanın altına, sonsuzluğa doğru düşmüş olmam oldu, oyunu kapatarkı kurtulabildim. Ben oyunu PC'de oynadım fakat konsolda oynayanların bir diğeri karşılaştığı hata ise Harden sisteminin birdenbire çalışmama ya başlaması falan olmuş, umarım en kısa zamanda düzeltilir.

Mortal Shell belki muhteşem bir oyun değil, ancak iyi bir oyun. Keşke daha uzun bir macera ve daha çeşitli düşmanlara sahip olsaydı. Oynamaya doyamayanlar için oyunun NG+ sistemi olduğunu da belirtiyim. Eğer alsam mı diye düşünüyorsanız alın derim, ancak kısa ve bu nedenle hevesi az da olsa kursakta bırakan bir macera sizi bekliyor haberiniz olsun. Bu arada oyunda gizli son var ve kedi sevebiliyoruz, eheh.

◆ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Soulsborne tarzına yeni mekanikler ile taze bir yaklaşım. Her adımda ne ile karşılaşacağınızı merak ederek oynuyorsunuz. Direkt olarak NG+ ile gelmesi, bize yama beklememesi

**EKSİ** Daha çok bölge ve daha çok düşman çeşitliliği ile daha zengin olsa daha iyi olurmuş. Ufak tefek hatalar var.

80





Yapım Dlada Studios / Rare Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform PC, XONE Web [www.rare.co.uk/games/battletoads](http://www.rare.co.uk/games/battletoads)

# Battletoads

30 yılın ardından, her şey daha renkli

Yabancı ülkelerde bir Nintendo konsolu akımı varken, Türkiye'nin buna yansıması Game Boy ile olmuştu. Game Watch'lerden Game Boy'a geçiş, hepimizi öylesine mutlu etmişti ki bu el cihazına çıkan tüm oyunların peşine düşmüştük. Benim 1500 yıl önce kadar Game Boy'da oynadığım Battletoads, dönemi için müthiş bir oyun değildi ama kurbağaları birer dövüşçü olarak kullanmak enteresan bir deneyimdi. Bu seçimin başarılı olduğunu da seneler sonra oyunu halen hatırlamamla güçlendirebiliriz.

Eskisine göre elbette inanılmaz gelişmiş bir halde karşımıza çıkan Battletoads, el çizimi grafikleri ve rengarenk dünyasıyla hoş bir karşılama sunuyor. Fakat bence bu görsellik daha fazla stilize edilebilirdi. Şu halyle konturları çizilip içi boyanmış, normal bir çizgi-film görüntüsünden pek farklı değil. Neyse ki hem kurbağalarımızın, hem de düşmanlarının tasarımları gayet iyi de bu durumu göz ardı edebiliyoruz.

2D bir beat'em up oyun stilini ana oyun tarzı olarak merkeze oturtan Battletoads, sürekli farklı oyun türleriyle de bizi şaşırtıyor. Bir bölümde dümdüz ilerleyip bolca düşman pataklarken, bir sonraki bölümde shoot'em up tarzına geçip havada düşman patlatı-

yor, bir başka bölümde motosikletlerimize atlayıp engellere çarpmadan ilerlemeye uğraşyoruz. Oyunun bu şekilde monotonluğu kırma çabasında olması güzel ama bu durum bir kopukluğun oluşmasına da neden olmuş gibi duruyor. Bana kalsa beat'em up kısımlarını çok daha ön planda tutup diğer mini oyunları daha kilit noktalarda kullanırdım.

Oyunda üç farklı kurbağadan birini seçiyoruz. Zitz, Pimple ve Rash adıyla bilinen ve Türkçede de sivilce ve pişik gibi anlamlara gelebilecek olan bu isimler, elbette oyunun esprili haline birer gönderme. Evet, yapımcılar oyunun eğlence kısmını bir doz da senaryoyla ve diyaloglarla artırmaya uğraşmış. Bu zaman zaman iyi sonuçlanırsa da bazen lüzumsuz yere ara sahne izliyormuşuz hissine kapılıyoruz. (Bazı ara sahnelerin bir anda QTE'lere bağlanması güzel düşünülmüş, beğendim.)

Her kurbağa birbirinden farklı bir oynanışa sahip ama tahmin edebileceğiniz gibi bunlar, alışıldık formattan pek farklı değiller. Bir karakter daha hızlı vuruşlar yaparken, bir diğeri daha ortalama takılıyor, sonuncu da vurdu mu dağları deviriyor.

Saldırılarımızı iki farklı tuşla yapıyor ve

düşmanı yakınıma çekmek için bir dil saldırısı yapabiliyor, rakibimizi havaya fırlatıp kombo manyağı yapmak için de farklı bir saldırı kullanabiliyoruz. Tüm bunların kombinasyonu da DMC'den iyi olmasın, ekrana hoş görüntüler getiriyor. Yaklaşık 5 saatte tamamlanabilecek olan oyun, bence oynanır ama mesela The Last of Us'ı bitirdikten sonra oynanır. Hani kafanızı boşaltmak, bir süre ağır konularla cebelleşmek istemediğinizde alın, oynayın. Üstelik oyunu üç kişi oynamak da mümkün; komşu çocuğu, yeğeni de yan koltuğa oturtunuz mu tadından yenmez. Bakın aslında bu konu önemli zira Battletoads kıvamında, kolayca oynanabilecek, eğlenceli ve basit oyunlara pek rastlamıyoruz. O yüzden yapımcılar bir yaraya parmak da basmış gibi duruyor, aferin!

◆ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Renkli ve eğlenceli oynanış.

Çizimler çok iyi.

**EKSİ** Oyun süresi kısa, ana türün dışındaki bölümler çok iyi değil.

71





**Yapım** Phobia Game Studio **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Platform **Platform** PC, XONE, Switch, Mac **Web** devolverdigital.com/games/carrion

## Carrion

Hani laboratuvara kapattığınız genç ama gururlu bir yaratık vardı ya?

**N**eden bilmiyorum ama yazılarımı okuyorsanız 8-bit grafikli oyunları çok sevdiğimi bilirsiniz. Bana 8-bit grafikli bir oyun gösterin size kredi kartımın nerede olduğunu söyleyeyim. Bu yüzden Carrion'u ilk gördüğümde heyecandan oyuncu içgüdülerime sıcak bastı. Laboratuvardan kaçarak bilim insanlarını şiiir gibi katleden bir yaratığı oynamak ve onu gavurun tabiri ile harika işlenmiş "spritesworks" animasyonları ile görmek Carrion'u radarıma almama yetmişti. Bu yüzden uzun süredir de çıkmasını bekliyordum, arada bir Steam sayfasına girip çıkış tarihi açıklanmış mı diye bakıyordum ve ekranı tatlı bir aşkla okşuyordum.

Benim uzun süredir beklememe rağmen Carrion'un performansı ne yazık ki (heheh) o kadar iyi değildi, erkenden tükendi. Yani şimdiden söyleyeyim oyun beş saat civarı sürüyor, benim gibi yavaş oynayan biri için bile. Oyun için söyleyebileceğim tek kötü şey de bu, gıdığını yediğimin tonton okuyucusu. Baştan dobra dobra konuştum, şimdi gelimin iyi yönlerine ve oyunun ne olduğuna. Öncelikle yaratık olarak amacımız kurtulduğu-

muz devasa araştırma merkezinden kaçmak. Böyle filmlerde aşırı sıcak altında balıklaşan orta pişmiş insan eti görürüz bazen, hah işte deri yapısı tam o kıvamda bir yaratığız. Kolumuz bacağımız oraya buraya yapışiyor ve her türlü zeminde muazzam hızlı şekilde ilerleyebiliyoruz. Korkudan fıtırıp kaçan bilim insanlarını ya da araştırma merkezinin korumalarını uzun dokuvaçlarımızla yakalayıp gövdemizin tam ortasındaki çevresi sivri dişlerle sarıltı ağızımızın içine atıp öğütüyoruz ve giderek büyüyor. Vurulduğumuzda da küçülüyoruz dolayısı ile insan yemek diyetimizin önemli bir öğünü. Bütün bu av avcı muhabbeti çok güzel, oyunun her anında dehşetten deliren zavalıları katletmek için o oluktan süzülme, bu duvardan çıkmak gerçekten eğlenceli. Fakat bölüm tasarımına gelirsek kötü olmadığını ama beklentilerimi karşılamadığını belirtmem gerekli. Çünkü her bölümün amacı neredeyse aynı, çıkış yoluna ulaşmak için belirli noktaları enfekte etmek. Bir sonraki bölüme geçtiğinizde geriye sadece daha güçlü düşmanlar ve almanız gereken (%100) yetenekleri bulmak

kalıyor. Bazı yetenekler yaratığın büyüklüğü ile alakalı, misal küçükseniz neredeyse görünmez olup lazer korumalı kapılardan falan geçebiliyorsunuz. Daha büyük bir formda dolaşıyorsanız tahta parçalı kapıları kıra patlata öbür tarafa geçebiliyorsunuz. Bazı bölümlerde bir süre takıldığımı itiraf ediyorum ama yapmam gerekeni çözdükten sonra oyun kolaylaştı. Yeri geldiğinde vücudunuzun bir parçasını bırakmanız gerekiyor çünkü bulmacanın geri kalan kısmını küçük halinizle geçmekten başka çareniz olmuyor. Bunu çözene kadar bir ter döktüm evet, ben döktüm siz dökmeyin. Bölümlerde yolunuzu bulmak için örümcek hissi gibi bir yeteneğiniz var, bu şekilde enfekte etmeniz gereken noktaların ne tarafta olduğunu hissediyorsunuz ama hepsi bu kadar yolu bulmak size kalmış çünkü herhangi bir harita yok. Bölümler küçük gibi görünebilir ama şunu kesinlikle söyleyebilirim, birçok defa yolumu kaybettim. Carrion hikayesi aklınızı başınızdan alacak bir oyun değil, zaten hikayesi var mı yok mu pek belli de değil. Carrion sizin avcı düşmanlarınızın da av olduğu ve bunu size tam bir bilimkurgu filmi havasında sunabilen başarılı bir platform oyunu. Gönül isterdi daha uzun olsun ama yapamamışlar, muhtemelen stüdyoda yeterli kişi çalışmadığı için olabilir ama Carrion'dan elde edecekleri gelirle daha iyi işler çıkaracaklarına eminim. Steam'de vereceğiniz 36 lirayı kesinlikle hak edecek bir oyun. **◆ Nurettin Tan**

### KARAR

**ARTI** Bilimkurguların klişe hikâyesi tüpten kaçan yaratığın intikamını güzel bir görsel şovla sunuyor. Oynanabilirlik ve av/avcı hissi güzel işlenmiş.

**EKSİ** Oynanış süresi kısa. Bölüm tasarımları daha iyi olabilirdi.



Yapım Paradox Development Studio Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC, Mac Web [www.crusaderkings.com](http://www.crusaderkings.com)

## Crusader Kings III

Sanki derebeylerini değil de bir ana okulunu yönetiyor gibiyim!

// Dur yavrucuğum, aman o adama saldırma, aman kızım o adamdan sana yar olmaz, yapma, bak tutturdu ısrarla vuruyorsun da o işin sonu iyiye gitmiyor" diye orta çağ oyunu mu olur arkadaş! Olursa tam olarak böyle olur. Crusader Kings'in önceki oyunları hep benim elimin altına gelip bir başkasına paslanmıştı. O yüzden önceki oyunları hep bir yerlerden okudum veya seyrettim. Ama Kürşat bunu bana tepside uzatınca ben de tüm merakımı gömeyim dedim. Bu yüzden önceki oyunda şu vardı burada bu gelmiş

biri detaylara girmem mümkün değil. Onun yerine Crusader Kings III'te ne buldum size onu anlatacağım.

### Öğrenmek uzun zaman alıyor

Bu oyunu aslında bir hükümdarlık simülasyonu gibi düşünürseniz inanın çok rahat edersiniz. Çünkü öyle aksiyona gireyim, ona iki vurayım, bunu ağır atılımlarla ezeyim, bir Total War havası yaşayayım gibi beklentileriniz bu oyunda karşılanmaz. Burada tam bir teknik direktör gibi davranmalısınız. Hangi

adam işime yarar, hangi şehrin başına kimi koysam bana dert çıkartmaz, motivasyon için adama neler versem gibi düşünceler arasında tüm oyunun merkezi. Savaş dediğiniz şey sadece sayı ve kalite bakımından üstün olan ordunun kazandığı bir küçük oyun. Ama onun bile çığgın alt detayı var. Asıl savaş ise tamamen adam idaresi üzerinden gidiyor. İdare demişken burada dönen dolaplar öyle böyle değil. Mesela sizden sonra tahta çıkacak olan oğlunuz en büyük derdiniz olabiliyor. Şöyle ki:

### Olum dur yapma, Cordoba'yı sana verdim ama öyle değil!

Oyunda 867 yılında, başlayabileceğiniz dört krallık daha doğrusu aile var. İrlanda da Duke of Munster, İspanya'da (Endülüs) Duke of Toledo, İtalya'da Duke of Apulia, yine İtalya'da Duchess of Tuscany ve Bohemia'da Duke of Bohemia. Bunlardan İrlanda kolayken diğerleri orta seviyede. Oyunda en ama en zor şey etrafınızdaki ailelerin ve bölgelerin isimlerini akılda tutmak olduğundan (oyunda Türkçe dil desteği yok) en azından Araplarla daha kolay oynayım deyip Duke of Toledo'yu seçtim. Şimdi kuze-yim İspanyol, altım ve yanlarım en azından isimlerini daha kolay aklımda tutabileceğim Araplarla dolu olunca bana bir rahatlama





geldi. Hemen oğlumu ve kendimi everdim ki ben ölünce tahtımı devralacak bir valedim olsun. Sonra Cordoba'yı aldım ki derebeylikten Kontluğa çıkabileyim ve böylece altımdaki adamlar beni kendileriyle eşit görmeyip kıbkıklayamasın. Hem de onlara unvan dağıtabileyim. Zaten oyun başlangıçta herkese böyle gözüne giren bir "senin olmalı" bölgesi veriyor ki savaşmayı da göresin. Neyse orayı bastım aldım. Sonra da oğluma verdim. Lakin hiç hesaplamadığım şey oğlumun da kendi derebeyliğine sahip olduğuydu. Şimdi Kontluk benim ama toprak vasalımın. Herif tutturdu orayı da alacağım diye, başladı bana saldırmaya. Yani kendi canavarımı kendim yarattım. Hayır salakla bir de müttefikiz. Arada başkalarına da dalıyor bir de yardım istiyor. Neyse sonra karısı da onu aldı. Çocuk vs. de yapamadılar. Arada ben iki velet peydahladım ama yaşım ilerliyor. Tam bunlar olurken ve güneydeki diğer emirler de birbirine girerken kuzeydeki İspanyollar benim bir şehrimde hak iddia etmeye başladı. Çünkü bu oyunda fetih dışında bir bahane üretmek istiyorsan o topraklarda bir şekilde hak iddia edecek bir unvanın vs. olmalı. Bunlar da orada hak iddia etmeye başladılar. Oy oy dedim derdim 10 tane zaten, oldu 11.

### Seni yendim, öl artık

Savaşlar desen tam sorun. Yendiğim ordular tamamen yok olmuyorlar. Savaşı kaybetmeler de kurtulanlar kaçıyor. Sonra düşman topraklarda olduklarından yavaş yavaş eriyorlar. Ama bu arada şehirlerini vs. kuşatabiliyorlar. O yüzden onları kovala-

man gerekiyor. E, ordu dediğin de hava yemiyor. Onları kovalarken devamlı masraf yapıyorum. Bir yandan şehirleri berkitmem için de para gerek. Tam bunlarla uğraşırken yıllardır içten içten rüşvet yedirep artık gel bana topraklarını ver diyeceğim bilmem ne beyliğinin başındaki kayınpederim ölmesin mi? Yerine geçen oğlunun da bana sempatisi düşük. Adama yaptığım tüm yatırım işte böyle gitti!

Şunu bilin ki Crusader Kings bir detay oyunu. Tutorial size sadece temeli veriyor. Oyunu oynarken karşınıza çıkan ayrıntılara hayran oluyorsunuz. Mesela rakip beylikte hem hükümdarın hem de eşinin yüzünde şark çibanı vardı. Bizde Yavuz Sultan Selim gibi koca bir padişahı bile götüren bu hastalığın o dönemde bir tedavisi bulunmuyordu.

Oyunda hoşuma giden bir detay ise Lifestyle kısmı oldu. Burada yönetim şeklinizdeki odaklara göre farklı perkler kazanabildiğiniz perk ağaçları bulunuyor. Sahip olduğunuz karakter özellikleri, bu perklerde bonus olarak daha hızlı ilerlemenizi sağlıyor. Ama burada bir seçim yaptıktan sonra 5 yıl o perk ağacında kalmak zorundasınız. Sonrasında değiştirebilirsiniz. Böylelikle 5 yıl savaş perklerinizi alıp sonrasında yöneticilik perklerine ulaşmaya çabalayabilirsiniz. Ya da tam tersine, yöneticilik perklerini kasıp iyi bir politik birikimden sonra savaş kısmına odaklanabilirsiniz. Bunları sıfırlamanız da mümkün ama bir bedeli var. Sıfırlayınca karakteriniz strese giriyor. Crusader Kings III, çok iyi İngilizce bilmeden oynayamayacağınız bir oyun.

Oyunda deli gibi detay var. Bir sürü alt menü, öğrenmeniz gereken unvanlar, yapabileceğiniz onlarca uzun dönemli manevra ve hesap arasında dolanıp duruyorsunuz. Karakterlerin özellik detayları, sizin gelişim ağacınız, yaptıklarınızın uzun dönemli etkileri vs. derken aslında bu oyun tam bir cadı kazanı. Tarihte işlerin nasıl yürüdüğünü size çok daha iyi kavratmasına karşın resmen Taht Oyunları romanının kendi versiyonunu yazıyorsunuz. Şimdiye kadar oyunlarda hep aksiyona girdik. Bu oyun ise size unvanların ve dolap çevirmenin önemini öğretiyor. Eğer önceki oyunları sevdiyseniz bunu mutlaka alacaksınız. Ama ilk defa tanışacaksanız Football Manager gibi bir oyunla karşılaşacağınızı bilin. ♦ **Burak Güven Akmenek**

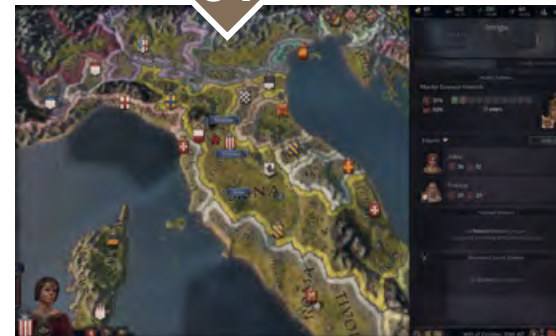
### KARAR

**ARTI** Kaliteli grafikler ve müzikler.

Döneme ait gerçekçi ayrıntılar.

**EKSİ** Uzun öğrenme eğrisi. Yabancı dil bilmeyenler yavaşmasın bile.

84





Yapım Hopoo Games Dağıtım Gearbox Publishing Tür Aksiyon, Roguelike Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.riskofrain.com

## Risk of Rain 2

Evet, bir erken erişimin daha sonuna geldik!

Birkaç ay önce ilk bakışını attığımız Risk of Rain 2 bir süredir erken erişim sürecindeydi ve henüz içerisinde çok fazla içerik bulundurmuyor olmasına rağmen bana kendisini (özellikle arkadaşlar bile birlikte oynarken) onlarca saat oynamayı başarmıştı.

Her ne kadar tam sürüme geçmiş olsa da tabii ki çekirdeğindeki formülü değiştirmiyor. Yine erken erişimde bıraktığımız şekilde devam ediyoruz, yani ölmeyen dayanabildiğimiz kadar dayanmaya çalışıyoruz. Çünkü bir yandan akıp giden süre gittikçe oyunu zorlaştırıyor ve bu türün vazgeçilmezi olan rastgele güçler veren eşyaları etraftaki ganimet kutularından topluyoruz.

Eşyalara da kısaca bir değinmem gerekirse, örneğin bunlardan bir tanesi hızlı koşmamızı sağlarken bir diğeri saldırı hızı ya da kritik hasar ihtimalimizi güçlendiriyor. Üçlü eşya istasyonları sayesinde hangi eşyayı istersek (tabii satılanlar içerisinde) onu seçebiliyoruz. Bu arada belirtiyim eşya toplama olayı da sınırsız, giyin giyebildiğiniz kadar, hatta birden fazla aynı eşyadan toplarsak çarpan olarak daha da kuvvetli oluyorlar! Bir de yanımızda uçan dronelar var, bunların da saldıran ya da can dolduran

tipleri mevcut. Oh! Ufak shrine'lar (tapınak?) da var, onlardan bahsetmeden de olmaz çünkü bunlardan bir tanesi para karşılığında bize rastgele bir eşya atabiliyor. Atabiliyor diyorum çünkü bazen de atmıyor ve parayı harcadığımız ile kalıyoruz (Jetonu mu yutuyor yani? – Kürşat) ancak şanslıysanız harcadığımız paraya değiyor. Diğerine ise can feda ediyoruz ve karşılığında para alıyoruz.

Oyunda her bölgede portali aktif hale getiriyoruz ve bu sayede yeni bir bölüme geçiş yapıyoruz. Bu bölgeler kendine özgü düşman tipleri ve çevre tasarımlarına sahipler, ayrıca her bir bölge de kendi içerisinde dört farklı bölüme ayrılıyor. Geçiş yapacağımız bölüm ise tamamen rastgele olarak belirleniyor. Hepsini geçince de oyun sonu boss'u geliyor. Bunu da tamamladıktan sonra daha zor bir seviyede baştan mı başlamak istiyoruz yoksa döngüye devam mı etmek istiyoruz hususunda karar verip oynamaya devam ediyoruz. Bu arada en son gelen boss ile ilgili çok detay vermek istemiyorum ama şunu demeden edemeyeceğim, keşke daha fazla bölge ve bölüm eklenseydi oyuna, erken erişimde gördüğümden fazlasını görmemiş olmam tek eksisi diyebilirim.

Seed sistemi bu oyunda Prismatic Trial adı altında geçiyor sistemi kullanarak değişmeyen aynı bölümleri tekrar oynama şansına sahipsiniz. Yani liderlik tablosunda bu seedler üzerinden diğer oyuncular ile karşılaşıyorsunuz da. Bir de Eclipse var ki işi ciddi zorlaştıran kısım bu, burada oyun bir negatif özellik ile bizi başlatıyor, örneğin -50 can ile başlıyoruz ve her bitişte yeni bir tane daha ekleyip işimizi daha da zorlaştırıyor.

Gelelim karakterlere, erken erişimde hatırladığım kadarıyla altı tane karakter vardı, artık bu sayı on, ancak hepsi açık değil, oynayarak açmak zorundasınız. Her bir karakterin kendisine özgü yetenekleri var, bazı yeteneklerin kilidini ise belirli koşulları yerine getirip açmamız gerekiyor, örneğin Huntress isimli karakterin bir yeteneğini açmak için tek oyunda 12 levye toplamamız gerekmesi gibi.

Her ne kadar tek başına oynarken de eğlenceli olsa da bence asıl eğlence çoklu oyuncu kısmında. Eğer ölürsek takım ama arkadaşımız bölümü geçmeyi başarırsa tekrar oyuna dahil olabiliyoruz, eşyalarımız da kaybolmuyor. Bir de müzikleri var ki oyunun, tek kelime ile muhteşem. Oynarken kimi zaman müzik yüzünden gaza gelip öldüm, kimi zaman sırf dinlemek için uzun dakikalar menüde takılı kaldım. Üstelik en güzel tarafı ne biliyor musun sevgili okur, bir tane hata ile bile karşılaşmadım. Ne çöktü, ne dondu ne de başka bir sorun yaşadım, su gibi akıttı oyun. Eğer Risk of Rain 2 gibi oyunlar ilginizi çekiyorsa alın oynayın diyoruz!

◆ Sonat Samir

### KARAR

**ARTI** Her seferinde taze karakter gelişimi. Dinamik, acımasız fakat her kaybettiğinizde tekrar oynamak istiyorsunuz. Muhteşem müzikleri.

**EKSİ** Keşke daha çok bölge ve bölüm olsaymış.



Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PS4, XONE Web [www.ea.com/games/ufc/ufc-4](http://www.ea.com/games/ufc/ufc-4)

## EA SPORTS UFC 4

“Ayağa kalk ve... Ayağını denk al!!”

Dövüş içerikli oyunlar söz konusu olduğunda bir dönem herkes Fight Night adlı boks oyunlarını oynuyordu. Ben hariç. Ben her zaman Smackdown'cu olmuşumdur. Özellikle eskinin Smackdown vs. Raw oyunlarını çok severdim. Ta ki WWE 2K20'ye kadar. Undertaker bu sefer harbiden tabutundan çıkamayacak gibi... Sonra bana dediler ki sen dövmeyle çok seviyorsun sana UFC verelim. Böylece dayak atmak için bana yeni kapılar açılmış oldu.

Öncelikle hemen “Ground Game” olayına değineyim. Hani yerde alt alta – üst üste gelişen mücadele. EA'nın bu konuda çok çalıştığı belli. Karmaşık sistemin yanında bu sefer yeni bir kontrol sistemi olan “Grapple” ile özellikle seride benim gibi yeni olanlar için kolaylık getirilmiş. Örneğin yere devirdiğiniz rakibinizi yumruk manyağı mı yapmak istiyorsunuz? Tek yapmanız gereken sağ yön tuşunu ekranda beliren hedefe getirmek. Geri kalanını

karakteriniz otomatik olarak gerçekleştirecek. Karakter demişken, UFC 4'e yeni girdiğinizde sizden kadın veya erkek bir karakter yaratmanızı isteniyor ve kaşından dövmesine kadar geleceğin kafes dövüşçüsünü oluşturduktan sonra dayak yemek için oyuna başlıyorsunuz. Evet, oyun sizden ilk rakibinize karşı sadece raundu tamamlamanızı istiyor, yenmenizi falan değil. Akabinde geleceğin startı olma yolunda basamakları ufaktan tırmanmaya geliyor sıra. Ses efektlerine bakalım: Bir yumruk atıp isabet ettirseniz rakibinizden gerçekten çok tatlı bir ses (Hmm. Korkutma bizi Olca – Kürşat) çıkıyor. Lakin mesela yumruğun çeneye buluşma animasyonu beklediğim kadar “vahşi” gelmedi. Belki de ben fazla kana susamış bir insanım. Neyse, rakibi sıkıştırma ve pes ettirme animasyonları ise katbekat daha iyi. Genel olarak dövüş mekanikleri başarılı, oynarken canınız sıkılmıyor ama hani koyup oturtmak deyimi var ya; işte onu burada beklemeyin.

Daha profesyonel sahneler görüyoruz. Yine de rakibinizi çözdünüz mü yerlerde kan damlaları görmeye hazır olun. Bir sözüm de arenalar hakkında olsun. Geleneksel kafes tarzı arenalardan tutun da sanki Street Fighter'dan fırlamış gibi gözükən arenalara kadar birçok çeşit var. Şüphesiz, UFC 4'ün en zevkli yanı kariyer modu. Bahsettiğim gibi kendi yarattığınız karakter ile bir yıldız olmaya çalışıyor ve kendi tarzınıza göre karakteri şekillendiriyorsunuz. Mesella upper-cut (ya da aparkat) atmayı seven birisiyseniz karakterinizin aparkatlarını mükemmelleştirerek bir aparkat ölüm makinesine dönüştürebilirsiniz. Tabii sadece bir yeteneğe odaklanmakla olmuyor. Karşılaşacağınız rakiplere göre defansif yönünüzü ve güçlü yönlerinizi geliştirmeniz şart. Bir önceki oyunda “Ultimate Team” diye bolca para harcamanızı isteyen bir seçenek varmış. UFC 4 ile beraber bu moda veda etmiş durumdayız. Artık oyun için ödemeler sadece kozmetik üzerine ve bence bu çok yerinde bir karar olmuş. Kariyer yapmadığınız zamanlar dilerse online modda da dışınıza denk rakiplerle karşılaşip belirli mücadeleleri tamamlayarak para ve deneyim puanı kazanabilirsiniz.

UFC 4 benim için çok güzel bir deneyim oldu. Dövüş hissiyatı bazen istenilen düzeyde olmayabiliyor ve yeni başlayanların başı biraz dönebiliyor lakin bir süre sonra taşlar yerine oturduğunda eğlenceli vakit geçirebileceğiniz bir oyun ortaya çıkıyor. **◆ Olca Karasoy Moral**

### KARAR

- ARTI** Eğlenceli dövüş mekanikleri. Çeşitli arenalar ve dövüş şekilleri.
- EKSİ** Sunumlar daha hareketli olabilirdi. Ground Game olayı bazen can sıkabiliyor.

Yapım Cradle Games Dağıtım tinyBuild Tür Aksiyon, Souls-like Platform PC, PS4, XONE, Switch (Aralık '20) Web www.playhellpoint.com

# Hellpoint

Dark Souls ve Dead Space bir araya gelirse...

Az önce uyandın; böyle yataktan kalkar gibi kalktın. Aklın fikrin yerinde ve birzadan yapacaklarına çoktan hazırsın. Fakat ufak bir sorun var, nerede olduğunu bilmiyorsun. Garip bir dış ses, içten içe seninle dalga geçiyor. Şöyle bir bakınca, fütüristik bir yerdesin diyebiliriz ama bu senin için ne demek onu bilmiyorum, belki de senin "normalin" budur. Etraf karanlık ama aldırış etmiyorsun zira galiba normal olan da bu. O zaman neden "karanlık" diye niteledin ki? Peki, şu ilerideki duran mahlukat da neyin nesi? Hah işte onu birazdan öğreneceksin...

Hellpoint gerçekten de Dark Souls ile Dead

Space'in birleşimi gibi bir yapım olmuş diyebilirim. Her ne kadar Souls tarafı daha ağır basıyor olsa da oynanış tarzı, seviye atlama sistemi ve atmosferi ile bende bu iki oyuna dair hatıraları canlandırdı. Öncelikle belirteyim, bir nevi yapay zekamız (Ya da öyle miyiz?) ki hal böyle olunca da kim olduğumuza dair pek fikrimiz olmuyor. Oyuna başladığımız anda temel komutları öğreniyor ve akabinde bir silaha kavuşuyoruz. Temel mekanik souls-like'ların hepsinde olduğu gibi hayat, mana ve stamina üzerine kurulu. Her hareketimiz stamina tüketiyor ve evet, düşmanlardan takla atmak suretiyle düzenli olarak kaçmamız ve doğru zamanda saldırmamız bu oyunda başarılı olmanın tek yolu. Bir normal, bir de ağır saldırmamız var. Yapılacaklar mı? OF! Dark Souls deneyim edenlerin iyi bildiği üzere, Hellpoint'te de öncelikle haritayı algılamamız gerekiyor. İçerisine daldığımız yerler genelde geniş ve kaybolmaya bir hayli müsait, bu sebepten nereden gelip nereye gittiğimizi iyi kavramamız şart. Oyunun başındaki zombi ekolündeki düşman birimleri pek sorun yaratmasa da biraz ilerledikten sonra karşımıza çıkan devasa şövalye tipli düşman birimleri, bazen tek, en kötü iki seferde bizi ortadan kaldırabiliyor.

Stamina, mana ve hayat puanı için toplanacak bolca malzeme söz konusu ki bu bağlamda oyun tam olarak Dark Souls'a benziyor diyebilirim. Şüphesiz en rahatsız edici düşman birimleri menzilli saldırı yapan arkadaşlar oluyor. Özellikle tepeden bir yerden yaptıkları saldırılarda gafil avlanmak işten bile değil. Karakterimizi belirli noktalarda ve belirli kaynaklar karşılığında geliştirebiliyoruz. Dileyenler tıpkı düşmanlar gibi menzilli saldırılarda bulunabiliyorlar. Bir

silahı ne kadar kullanırsanız, konu hakkında o kadar geliyorsunuz ve daha düzenli saldırılarda bulunabiliyorsunuz. Oyunun en dikkat çeken yanıysa her öldüğümüzde bölümlerin baştan yaratılıyor olması. Kendi deneyimlerime göre gerçekten de haritalar büyük ölçüde değişiklik gösteriyor ve tema aynı kalsa da mimari büyük ölçüde farklılık gösteriyor. Karakterimizi özellikle Module ve Omnicube üzerinden farklı şekillerde deneyim etmek mümkün olduğu gibi, toplanabilecek diğer giyilebilir parçalar ile bambaşka deneyimler yaşayabiliyoruz. Hellpoint içerisinde hayatta kalmak gerçekten çok zor, orası kesin. Özellikle bir düşman birimi ile ilk defa karşılaştığımız zaman yüksek ihtimalle ölmüş olacaksınız ve her şey yeniden başlayacak. Silah çeşitliliği konusunda ise bir şeyler yapılması gerekiyor. Boss savaşları genel olarak eğlenceli olsa da kesinlikle kolay değil! Zaten Souls ekolü bir oyundan da başka türüsü beklenemezdi. Atmosfer insanı içine çekmeye başarıyor. Hele birazcık bilim kurgu ve fütüristik temalarını beğeniyorsanız, o zaman Hellpoint tam da size göre diyebilirim. Ayrıca genelde belirtmesem de böylesine içeriğe sahip bir yapım için Türkiye satış fiyatı da gayet uygun. Gelecekte geçen bir Dark Souls deneyimi arıyorsanız, denemeye değer. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Kaliteli atmosfer. Vuruş hissi.

Düşmanlar ve yapılabilecekler.

**EKSİ** Souls-like türüne çok da bir şey eklemiyor. Bazı bölüm ve boss tasarım hataları.

# Peaky Blinders: Mastermind

Thomas Shelby, Birmingham'a hükümdar olmaz

**P**eaky Blinders sevenlerin, "Hadi canım oyununu mu yapmışlar!" diyeceği; olayla alakası olmayan okurun da "Bu da neyin nesin canım!" diye hayıflanacağı bir oyunla karşınızdayım. Suç dizileri arasında özel bir yeri olan Peaky Blinders'ın da sonunda oyunu yapıldı. Ama benzerleri gibi dandik mobil oyunlar yerine, bu sefer üzerinde çalışılmış, haddine göre güzel bir oyun olmuş.

Peaky Blinders: Mastermind, bilmeyenler için açıklamak gerekirse, BBC ve Netflix ortak yapımı meşhur dizinin oyunu. Hikaye olarak 1. Dünya Savaşı'ndan sonraki dönemde başlayan dizimiz, savaşın ülkelerine dönen Shelby Ailesi'nin genç dimağlarına odaklanıyor. Peaky Blinders olarak da bilinen çeteyi kuran bu gençler, çeşitli suç işleriyle uğraştıkları gibi, bir yandan da at yarışları üzerinden iddialar çevirerek, büyük olaylara doğru yelken açıyorlar. Elbette dizi tahmin edeceğimiz üzere kedi-fare oyununa da dönüyor.

Neyse, diziden bahsettiğimiz yetti. Zaten şu an bu yazıyı okuyanların büyük çoğunluğu sadece diziyi izleyenlerdir diye düşünüyorum. Eğer sırf benim ismiyi görüp de okuyorsanız, sizi çok sevdiğimi belirtmek de isterim. Peaky Blinders: Mastermind, izometrik açıdan oynanan bir macera-bulmaca oyunu. Oyuncu olarak, Peaky Blinders üyelerini, zaman çizelgesinde doğru yerlere konumlandırarak bölümlerde ilerlemeye çalışıyoruz. Ama aklınıza hemen tur tabanlı oyunlar gelmesin. Gerçek zamanlı olarak Tommy, Arthur, Polly, John, Ada ve Finn karakterlerini kontrol edebiliriz. Ekibin her birinin de kendine has güçleri var. Mesela Tommy, karşındaki

NPC'yi manipüle ederek kısa süreli işler yaptırabiliyor. Arthur ve John kavga edebilirken, Finn ise ufak deliklerden ve çatlaklardan geçerek kapalı kapılara ulaşmamızı sağlıyor. Oyun, her bölümde belli karakterleri bize sunuyor. Yani bir bölümde Ada'yı alalım, bir bölümde John ile yola devam edeyim diyemiyorsunuz. Zaten onlar için önceden hazırlanmış bir güzergah olduğu için oyun sizin yerinize bu seçimi yapıyor.

Mastermind, tahmin edeceğimiz gibi bulmaca zorluk seviyesi kolaydan başlayıp adım adım zorlaşan bir oyun. Genellikle kapalı kapıları açmak için doğru yerdeki kolları kaldırıp indirmemiz gerekiyor. Aralarda da yolları gözetleyen polislerden kaçmamız ya da önlerine engeller koymamız gerekiyor. Grupta Ada varsa, bu arkadaşların kafasını karıştırıp başka yerlere bakmasını sağlayabiliyoruz. Fakat yakalanırsak oyun sonlanmıyor. Çünkü Mastermind güzel bir oynanabilirlik üzerine kurulmuş.

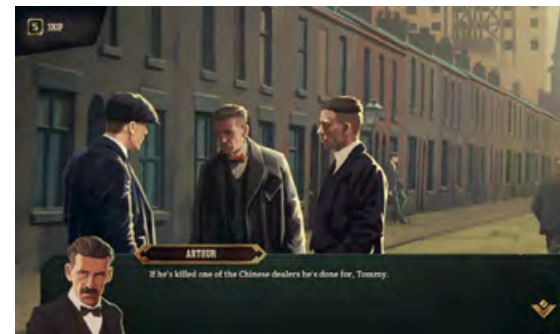
Daha önce benzerini John Wick Hex'te gördüğüm bir zaman çizelgesi var. Her karakteri bu çizelge üzerinde gerçek zamanlı olarak hareket ettirebiliyoruz. Hepsi de kendi rengiyle işaretlenmiş durumda. Eğer bahsi geçen polise yakalanırsanız, zamanı geriye alıp doğru hamleyi yapmak için yeniden plan yapmanız gerekiyor. Oyun tüm oynanabilirliğini bu mekaniğe yaslıyor. İlerleyen bölümlerde de genellikle üç karakterle ayrı yollardan gidip eş zamanlı olarak kapılar açmamız ya da engelleri itmemiz bekleniyor. Peaky Blinders: Mastermind'in geliştiricisi PC Building Simulator'ın geliştiricisi olan

FuturLab. Aslında minik oyunlar peşinde koşan ufak bütçeli bir firma olmasına karşın, bir markaya ait lisansı olarak böyle bir oyun yapmış olmaları takdire şayan. Oynaması şu yazıdan ya da izleyeceğimiz tanıtım fragmanında göreceğinizden daha eğlenceli olacak. Ancak uzun vadeli bir hikaye ya da oynanabilirlik sunmuyor. Makul ücretiyle diziyi seven oyuncuların keyif alabileceği bir yapım olmuş. Baştan savma olmaması sevindirici. Minik bir oyun için oldukça dikkatli bir çalışma yapılmış. **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Diziyeye uygun bir atmosfer sağlanmış. Zamanı ileri-geri alma mantığı çok keyifli. Müzik tercihleri çok başarılı  
**EKSİ** Kısa sürüyor. Bölümler bir anda zorlaşabiliyor

72









Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Battle Royale Platform PC, PS4, XONE Web www.ubisoft.com

# Hyper Scape

Ubisoft'tan hyper cesaret!

Ubisoft'u severim çünkü piyasaya baktığımda Activision ve EA gibi büyük firmalar arasında seçilebilecek daha "zararsız kötü" bir firmadır gözümde. Çünkü diğerlerine nazaran (özellikle Activision ki onlar da sırtlarını tamamen Blizzard'a dayamış durumdadır ve şu an geçici olarak COD Warzone'un başarısına bağlılar, Tanrı bilir ne kadar sürer) daha sıklıkla yeni denemeler yapar, farklı oyunlar çıkarmaya çalışır. Başarılı olur olmaz o ayrı konu ama masaya yeni bir heyecan koymaya çalışmalarına saygı duyuyorum.

Atomega'yı hatırlıyor musunuz mesela? 2017'de aniden çıkmış, vuruldukça küçülen, vurdukça da giderek büyüdüğünüz ve kolay hedef haline geldiğiniz güzel bir oyundu. Yaratıcıydı, birçok kişi tarafından eğlenerek oynanmış, orijinal bir fikirdi. Bugünse Ubisoft kurtların olduğu sofraya farklı bir ürün koyuyor hem de bir battle royale; Hyper Scape. Hyper Scape yapımı iki yıldır süren ve şimdiye kadar dışarı sızmamıyla, duydukları anda sürpriz etkisi yaratan bir oyun oldu. Hyper

Scape bir battle royale olmasına rağmen onu daha çok Arena Battle Royale olarak çağırabiliriz. "O nedir?" dersiniz Quake'in PUBG gibi olanını düşünün derim. İşte tam o an benim için sorun başladı. Çünkü Hyper Scape dar sokakları, yüksek binaları olan ama açık alanlardan yoksun bir şehirde geçiyor. Zamanınızın çoğu o açıdan bu çatıya Çin Kung-Fu filmlerine taş çıkartacak şekilde, insanlık dışı yüksek ve çifte zıplamalarla atlamalarla geçiyorsunuz. Oyunun açık bölgesi çatıları denilebilir aslında. HS tam bir dar alanda kapışma oyunu ve oyunun doğası onu yüksek tempolu bir FPS haline getiriyor ve ne yalan söyleyeyim bu insanı yoruyor. Yüz kişinin atlmasına rağmen maçlar çok uzun sürmüyor, sürse zaten birkaç maçtan sonra epilepsi krizi geçirerek oyunu kapardım. Yukarıda yüksek tempodan bahsettim bunun nedenlerine gelelim. Silah kapışmaları çok uzun sürüyor, takım olarak tek hedefe odaklanmadığınız sürece rakibiniz Neo gibi hopyaya zıplaya ya da "strafe" çekerek oraya buraya kaçıyor. Siz başka bir grupta kapışırken bir bakıyorsunuz arkadan başka bir grup size dalmış, hop onlara da başkası dalmış, ortalık tam bir kaos ortamına bürünüyor (bu yüzden maçlar çok uzun sürmüyor). Oyunda ölmekten çok korkmuyorsunuz, çünkü mortu çektiğinizde tek yapmanız gereken ölmüş başka bir oyuncunun bulunduğu noktaya gitmek, böylece buraya gelen arkadaşınız sizi canlandırabiliyor. Bu noktada eğer takımınızdan uzakta ölmüşseniz (ki bu şehirde kaybolmak ya da geride kalmak çok kolay) arkadaşlarınız sizi canlandırmak için kendilerini tehlikeye atamıyorlar. Oyunda

birçok karakter var ama hiçbirinin kendine has özelliği yok yani onları sadece kozmetik gibi görebilirsiniz. Özellikleriniz haritaya dağılmış şekilde bulabiliyorsunuz ve en fazla iki tane taşıyabiliyorsunuz. Bu özelliklerden daha fazla bulursanız yeteneğiniz otomatik olarak gelişiyor, misal daha yükseğe zıplıyorsunuz ve zıplamanın geri dolmuş süresi daha çabuk doluyor. Silahlar da aynı şekilde gelişiyor, aynı silahtan birden fazla bulursanız onu coşturabiliyorsunuz. Doğrusu bana biraz şansa dayalı haksızlık gibi geldi, iyi bir özellik mi kötü mü oynadıkça karar vereceğim.

Ortamda Fortnite, COD Warzone ve Apex Legends varken onlardan tamamen farklı bir battle royale'i piyasaya sürmek yürek ister. Ubisoft bunu yaptı ama gözden kaçırdığı bir şey var, insanlar Arena FPS'leri sevseler de bu geçmişte kaldı o yüzden Quake Arena'yı çok oynayan yok, hatta Apex Legends çok hızlı olduğu için oynamayan bir sürü insan var ve o oyunun %90'ı açık alanda geçiyor. Hyper Scape'in tutmasını gerçekten istiyorum ama bana küçük kitleleriyle zamanla eriyip gidecek ve sunucuları kapanacak bir oyun gibi geliyor.

◆ Nurettin Tan

## KARAR

**ARTI** Eğer yüksek tempolu FPS'leri seviyorsanız bundan iyisini bulamazsınız.  
**EKSİ** Her noktası birbirine benzeyen bir şehirde oynamak, kolay canlanma ve otomatik can dolması.

65



Yapım Wube Software Dağıtım Wube Software Tür Strateji Platform PC, Mac Web [www.factorio.com](http://www.factorio.com)

# Factorio

Sekiz yıllık bekleyişin sonu tam bir başarı hikayesi oldu

**G**erçekten de sekiz yıl oldu en sevdiğim okurl! Bundan tam tamına sekiz yıl önce, yani 2012 yılında görücüye çıkan Factorio, döneminde büyük bir ses getirmişti. Akabinde kendisini geliştiren ve 2016 yılında "daha bir olmuş" versiyonu ile Steam'de boy gösteren yapım, öyle görünüyor ki artık tamamlanmış durumda. Peki, sekiz yılın ardından halen deneyim edilmeyi hak eden bir yapım mı yoksa çoktan miladı doldu mu? O zaman gelin, bu konuyu uzun üretim hatlarımızın birisinin hemen yanı başında konuşalım...

Factorio tam manasıyla muazzam bir üretim çılgınlığının başlangıcı diyebilirim. Her ne kadar uzaktan ekran görüntülerine baktığınızda karma çorman bir görüntü varmış gibi gözükse de aslında tüm gördükleriniz muazzam bir harmoninin ta kendisi. Oyunumuza başlamadan önce içerisine dalacağımız haritanın büyüklüğünü seçiyoruz. İlk üretildiği andan beri muazzam bir detaya sahip olan harita mekanikleri, tamamlanmış oyun ile birlikte ayyuka çıkmış. Artık gerçekten de "devasa" haritalar içerisine dalmamız işten bile değil! Haritanın büyüklüğü ise bir anlamda bu çılgın "loop" dünyasında ne kadar kalmak istediğimizle doğru orantılı! Harita ve haritaya ait birçok detayı tamamladıktan sonra, sırada üretime başlamak geliyor. Kontrol ettiğimiz karakterimiz ile harita üzerinde bulunan envaiçeşit kaynağın peşine düşüyoruz. Karakterimizle topladığımız kaynaklar,

zamanla bu kaynakları otomatik toplayabilen cihazlar, makineler üretmemize imkan sunuyor. Makine demişken, önce bir durup bakmak lazım en sevdiğim okur zira bu oyunda çok fazla kaynak, her kaynak için bir makine ve çıkan kaynakları dönüştürebilecek birçok farklı cihaz bulunuyor. Hedefimizse ham maddeden işlenmiş ürünler elde etmek ve bu ürünleri kullanılabilir farklı materyallere çevirmek. Pek tabii hangi maddeyi neye dönüştüreceğimizi de önceden ayarlamak gerekiyor. Daha doğrusu önceden yapacaklarımız ile alakalı bir plana ihtiyacımız var. Akabinde üretime geçerek, bambaşka hızlara sahip üretim bantları yaratabiliyoruz.

Pek tabii böylesine muazzam bir üretim hızına ulaşmak için güce ihtiyacımız var. Güç üretmek için de fosil yakıt kullanmamız gerekiyor ama malumunuz, fosil yakıt kullandıkça hava kirliliği ortaya çıkıyor ki bu da Factorio'daki en kritik noktalardan bir tanesi. Kendi içerimizdeki üretime çılgınlığının haricinde bir de "Biter" isimli düşman birlikleri bulunuyor. Kendilerini tetiklemenin iki yolu var; birincisi fazla hava kirliliği, ikincisi ise harita üzerinde arsızca dolaşan kaynak ararken, kendilerine rastlamamız. Pek tabii toplamaya çalıştığımız kaynakların sınırsız olmaması yüzünden, düzenli olarak araştırma yapmamız gerektiği gerçeğinin de altını çizmek isterim. Yeterince kaynağa ulaştıktan sonrasıyla hemen türlü üretimi otomatik hale getirmek

mümkün. Bu hattı bir defa kurduğumuz zaman, neredeyse hiçbir şeye karışmamak geçekten oyunu kendi içerisinde bir Tycoon'a çevirmeye yetiyor da artıyor bile.

Factorio'da en dikkat edilmesi gerekense şüphesiz plan program yapmak! Bu planı yapmak için de üretim hatlarını ve cihazlarını tanımak gerekiyor. Yani öncesinde ufak bir haritada oyunu deneyim edip, akabinde daha büyük bir haritaya geçmek çok yerinde bir karar olacaktır. İleriye dönüp doğru planlama yapmadan, görsellerde gördüğünüz muazzam üretim hatlarını yaratmak ne yazık ki pek mümkün değil. Oyunun tek sıkıcı kısmıysa, doğru plan ve üretim hattını ürettikten sonra yapacak pek bir şey kalmaması. Yani gerçekten bir noktadan sonra oturup yaptıklarınızı izlemekten keyif almıyorsanız, bir anlamda yönetim simülasyonlarını sevmiyorsanız Factorio size göre olmayabilir ama bir oyun olarak, ortaya çıktığı 2012 yılından bizi büyülemeyi sürdürdüğünü de belirtmek isterim. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Muazzam oyun mekanikleri. Yapılacak çok fazla "şey" olması.

Takip ve planlama pek mühim.

**EKSİ** Bir noktadan sonra yapacakların azalması.

# Metamorphosis

Belki duvarınızın içinde bir medeniyet vardır?

**H**epimizin etrafında bir şekilde hayatlarını idame ettirmeye çalışan minik böcekler vardır. Onlara asla dikkat etmeyiz. Metamorphosis adlı oyun sayesinde ise o minicik böceklerden birisi oluyoruz. Belki isminden çağrışım yapmıştır. Metamorphosis, Franz Kafka'nın aynı adlı eserinden, bizim bildiğimiz adıyla Dönüşüm'den esinlenerek meydana getirilmiş bir oyun. Böceğe dönüşen karakterimizin adı Gregor. Gregor'un böceğe dönüşüğünü elbette kimse tahmin etmediği için kaybolduğu hükümüne varılır ve kaybolması ile ilgili olarak yakın arkadaşı gözaltına alınır. Sürreal, hayallerinde bile göremeyeceği farklı bir dünyaya adeta salıverilen Gregor'un önünde iki amacı vardır: İlki yeniden insan formunu kazanmak. İkincisi ise arkadaşının adını temize çıkarmak. Bunu yapmak için de böcek topluluğunun kalbine dalacak ve "Kule" adındaki gizli bir organizasyonun sırlarını keşfedecektir. Metamorphosis birinci şahıs oynanan bir bulmaca – platform oyunu. Oyun esnasında çevreden (yani insanlardan) gelen ölümcül tehlikelerden kaçınarak geziniyor ve minik bö-

cek bedenimizle bulmaca çözüyoruz. Oyunda ilerlemek bizlere bambaşka bir bakış açısı sunuyor çünkü bize göre en küçük bir eşya bile küçücük bir böceğin karşısında dev gibi yükseliyor. Bu da başka bir canlının dünyaya bakış açısını tatmamıza olanak sağlıyor. Kontroller ilk başka farklı ve karışık gelebilir lakin şöyle düşünün: Siz böceğe dönüşen bir insansınız! Elbette yürümek ve etrafa göz atmak doğuştan böcek olan birine geldiği kadar kolay gelmeyecektir. Birkaç keşif gezisinden sonra ise bedeninizin ve yapabileceklerinizin kontrolüne hâkim bir usta olmanız kaçınılmaz. Oyunun vurgu yaptığı noktalardan birisi küçük ama farklı böcek toplulukları. İnsan şehirlerini yansıtan acayip yerleşim yerleri ile yeri geldiğinde güldürüyor yeri geldiğinde ise düşündürüyor. Yani düşünün, duvarınızın içinde sizin mahallenin eciş bücüş bir hali var ve minik minik birçok da yerlisi var. Mesela bir gramfonun içine kurulmuş olan disko benim favorim. Gelgelelim bu keşifler çok da uzun sürmüyor çünkü oyunu aşağı yukarı üç – dört saatte bitirebilmeniz mümkün. Lakin oyunun

kısalığı şikâyet konusu yapılmamalı çünkü bir oturuşta bitse bile yaşadığı deneyim her daim taze kaldığı için baymıyor, sıkılmıyor. İlla şikâyet etmek istediğiniz bir yeri olacaksa o da bulmacalar olsun. Bulmacalarla uğraşmak eğlenceli ama hep aynı şeyler ve büyük çoğunluğunu engelleri aşarak hedefe ulaşmak oluşturuyor. Oysa biraz daha çeşit çok daha iyi olabilirdi.

Metamorphosis kısa ama akılda kalıcı bir deneyim sunuyor. Bizim görmediğimiz büyüleyici böcek topluluklarını keşfetmek eğlenceli. Bu arada bu oyun, çok fazla böcek olduğundan (böcek bacakları falan özellikle), böcek fobisi olanlar için uygun mudur bilemiyorum. Yani etrafınızın böceklerle çevrili olduğu düşüncesi veya türlü türlü böcek tiplerine yakından bakmak bazı mideleri rahatsız edebilir. Çünkü görsel olarak öyle sevimli şeyler beklemeyin. Bildiğiniz böcekler ve sizin bile ön ayaklarınız sürekli kamera önünde. Sıkıntı yok dersiniz Gregor'un garip macerasına ve garip böcek uygarlıklarına göz atmanızı tavsiye ederim.

◆ **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

**ARTI** Sürreal bir dünyada küçücük bir böcek olma hissi. Böcek uygarlığına yakından bakış.

**EKSİ** Kısa oynanış süresi. Bulmaca çözmek eğlenceli olsa da çeşidi az.

78



Yapım Eleon Game Studios Dağıtım Eleon Game Studios Tür Hayatta kalma, Simülasyon Platform PC Web empyriongame.com



# Empyrion: Galactic Survival

Uzay mühendisliğinde galaktik açılımlar

2015 yılında, erken erişimle karşımıza çıkan Empyrion, "Space Engineers" türevi oyunlar arasında en fazla dikkat çeken oyunlardan biri olmuştur. Space Engineers'in aksine blok blok uzay gemileri ve yapılar inşa ederken, o oyunda eksik kalan zengin biyosfer ve çevrede dolanan düşman unsurlar gibi detaylarla daha sürükleyici bir oyun yaratmayı başaran Empyrion: Galactic Survival kısa sürede çok sayıda fanatik oyunculara sahip oldu. Öyle ki, toplam oyun saati 15 bin saatin üzerinde olan Empyrion oyuncuları bulunuyor. Bu da oyunun ne kadar sürükleyici ve oyuncuları içine çeken bir yapıya sahip olduğunu gösteriyor. 2015'te oyuna ilk bakış yaptığımdan beri dikkatimi üzerine çeken Empyrion'un her

güncelleme ile biraz daha değiştiğini gördük. Öyle ki, 2015'teki ilk halinden şu anda eser yok desek, çok da yanıltıcı bir yorum yapmamış oluruz.

5 senede oyun dünyası çok zenginleşirken, iki küçük gezegenden ve elle yerleştirilmiş haritalardan oluşan oyun, geniş bir evrene ve random haritalara kavuştu. Haliyle artık, oyun adının hakkını verecek şekilde galaktik düzeyde bir oyun olarak karşımızda duruyor.

2016 yılında bağımsız video oyun topluluğu Indiedb'nin en iyi indie oyunlar listesinde 4. Olan Empyrion, öncelikle atmosfer olarak oyuncuyu kendine bağlamayı başaran bir oyun. Ki bu önemli bir detay. Space Engineers'ı çok uzun saatler boyunca oynamış bir oyuncu olarak, ikisi arasında bir

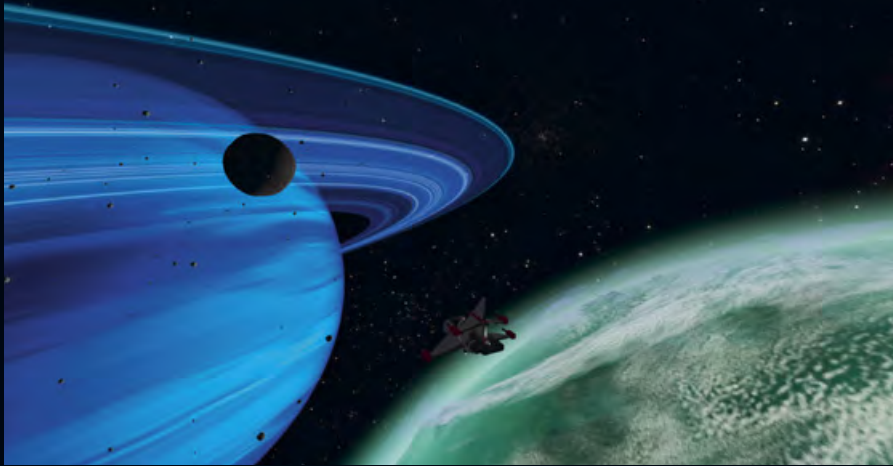
karşılaştırma yaptığımda, en önemli farkın atmosfer olduğunu da görebiliyorum. Space Engineers çok daha "teknik" mekanizmaya odaklı bir oyunken, Empyrion daha canlı, daha yaşayan, daha heyecanlı bir oyun deneyimi sunmayı başaran bir oyun olmasıyla on binlerce oyuncunun beğenisini kazandı.

## Peki Empyrion final sürümü ile bize neler sunuyor?

Öncelikle oyunun tam anlamıyla "final" sürümü olmadığını anlamak gerekiyor. Pek çok oyuncu bu konuda şikayetlerini dile getiriyor ancak video oyun dünyasının yeni düzeninde, "final sürümü" denilen kavramın çok hükmünün kalmadığını anda anlamak ve kabul etmek gerekiyor.

Erken erişimle piyasaya çıkan bir oyun, 5 yıl boyunca erken erişimde satış yaptıktan sonra, final sürümü ile oyuncuların karşısına çıktığında, hiçbir eksiği, gediği, hatası kalmaması diye bekliyoruz ama oyun dünyası artık böyle işlemiyor.

Aynı No Man's Sky örneğinde yaşadığımız gibi, yapımcı daha uzun yıllar boyunca oyunu geliştirip devamını getirmeyi planlarken, oyununa "alpha/beta" sürümü demek istemiyor. Kaldı ki alpha/beta sürümüne göre oyun çok daha ileri bir seviyede bulunuyor. Ancak kabul edelim, Empyrion'da hala geliştirilmeye açık unsurlar bulunduğu bir gerçek. Bunun da yeni güncellemelerle düzeltileceğini ve eklemeler yapılacağını tahmin edersiniz. Önümüzdeki sene Empyrion 2.0'ı görürseniz şaşırmayın. Video oyunları artık bu şekilde hayatını sürdürüyor. Elite, X4: Foundation, No Man's Sky, Star Citizen veya diğer pek çok oyun, güncellemeler aldıkça yeni bir oyuna dönüşebiliyor. Empyrion size farklı zorluk seviyelerinde bir oyun sunuyor. Örneğin, açlık gibi sorunlarla uğraşmadan sadece üretime odaklanmak istediğinizde bu imkana sahipsiniz. Ancak





açlık ve susamak, oyuna bambaşka bir boyut katıyor ve gerçek anlamda bir hayatta kalma macerası yaşadığınızı hissediyorsunuz.

Üstelik tarım yapmak, Empyryon'un keyifli özelliklerinden biri. Kaçış kapsülünüzle üzerine düşüğünüz gezegende, gıda ihtiyacınızı karşılamak için çok farklı bitkilerle ciddi bir tarım operasyonu yürütüyorsunuz. Ardından da bu besin maddeleriyle değişik etkilere sahip formülasyonlarla farklı tarifleri hayata geçirebiliyorsunuz. Yiyecek ve içecek etkisi, hem sağlık, hem açlık hem de direnç değişkenleriniz üzerinde büyük fark yaratabiliyor. Öyle ki, gıdadan uzun süre uzakta kaldığınızda, yanınızda yeterince besin bulunmuyorsa, zayıf düşüyorsunuz, performansınız düşüyor, sağlığınıza kaybetmeye başlıyorsunuz ve sonrasında da yabancı bir gezegende veya uzayın

derinliklerinde, mortingen... Tabii yine de uzayın derinlerinde, sırt çantanızda hamburger, vejetaryen burger veya pizza dilimleri ya da salam taşıdığınızı hayal edin... Biraz garip geliyor insana. Yapımcının burada hayal gücünü biraz daha çalıştırıp, bilim kurguya daha uygun bir menü hazırlamasını beklerdim. Abarttığımı düşünüyorsanız, menüde doğum günü pastası olduğunu da hatırlatayım. Yuh artık. Ana geminiz patlıyor, kaçış kapsülünüzle, bir gezegene düşüyorsunuz, gezegende saldırgan yaratıklar, drone'lar, düşman kavimler vs. var, hayatta kalmak ve gezegenden kaçıp galaksiye açılmanız gerekiyor ve siz bu sırada çantanızda doğum günü pastası taşıyorsunuz. Yaratıklarla savaşmaktan arta kalan zamanda, acıkınca çantanızdan doğum günü pastası çıkarıp yiyorsunuz. Benim için atmosferi bozan detaylar bunlar...

### Empyryon'da ne üretiyoruz, nasıl üretiyoruz?

Empyryon, oyuncuya çok geniş bir üretim imkanı sunuyor. Kendi gemilerinizi, araçlarınızı, binalarınızı, savaş sistemlerinizi tasarlayıp hayata geçirmeniz gerekiyor. Bunun için de ilk aşamada gerekli madenleri bulup, uzun uzun madencilik yapıyorsunuz. Tabii zamanla yeni teknolojiler geliştirdikçe, otomatik madencilik yapan cihazlar da üretmeye başlayabiliyorsunuz. Bu noktada Empyryon'un, Space Engineers'tan farkı, bazı araç ve gereçleri hazır şekilde üretmeye izin vermesi. Örneğin, bir motosiklete ihtiyacınız varsa, elinizdeki hazır motosiklet planı ile gerekli madenleri bir araya getirip, mobil fabrikanızda, çat diye motosikleti üretebiliyorsunuz. Space Engineers'ta ise ihtiyacınız olan aracı minik minik yapı taşlarıyla, sıfırdan siz tasarlamak zorundasınız.

Ancak Empyryon'da da tüm araçlar hazır formülasyonla gelmiyor. Gemilerinizi veya tekerlekli araçlarınızı, tanklarınızı, savaş makinelerinizi yine ana yapı taşlarıyla sıfırdan dizayn etmek zorundasınız. Her araca yeterli sayıda motor, enerji sistemleri, hareket sistemleri, radarlar, elektronik sistemler, silahlar, oksijen ve su yapıcı sistemler ve kokpit gibi bileşenler eklemek zorundasınız. Geminin boyutları büyüdükçe ihtiyaç duyduğu sistemler daha da kompleks bir yapıya dönüşüyor. Ancak sistemi bir kez öğrendiğinizde geriye yaratıcılığınızı konuşturmak kalıyor.

Oyunda ilk aşamada nispeten rahat ve özgür olmanıza rağmen, belli bir seviyede yapılaşmaya gittiğinizde ve belli bir teknolojik seviyeye ulaştığınızda, indığınız gezegen-





deki düşman abilerin dikkatini çekiyorsunuz ve kampınıza drone'lar saldırmaya başlıyor. Bu aşamadan sonra artık oyunun çatışma bölümüne de girmiş oluyorsunuz ve düşman fraksiyonlarla savaşınız başlıyor.

Oyunu tamamen sandbox tarzında oynayıp ne zaman nerede savaşacağınıza sizin belirlediği bir oyun stili seçebilirsiniz veya oyuna başlarken bir senaryo tercih ederek, yapımının hazırladığı öyküleri takip edebilirsiniz. Bu senaryolarda, belli fraksiyonlar arasındaki çatışmalara bodoslama dahil oluyorsunuz veya düşman üslerine baskından dev uzay savaşlarında doğrudan komuta ettiğiniz uzay gemileriyle, verilen görevleri yerine getirmeye kadar farklı heyecanlar yaşayabiliyorsunuz.

Yapımının, senaryo yaratmak konusunda çok yetenekli olduğunu da kabul etmek lazım. Ne yazık ki Space Engineers kendini bu tür oyunların "orijinali" gibi konumlandırırsa da oyuncuya heyecan yaratmak konusunda çok zayıf kaldığı için bugün adını fazla duyuyoruz.

### Empyrion yüksek potansiyel taşıyan bir oyun

Empyrion için söylenebilecek en doğru söz, çok yüksek bir potansiyel taşıdığını hatırlatmak olacaktır. Yapımının geçen 5 senede bu alt yapıyı kurduğunu gördük. Şimdi, bundan sonra, aynı No Man's Skys'da olduğu gibi, o alt yapının üzerine yeni içerikler, yeni senaryolar, yeni düşmanlar, yeni maceralar ekleyerek oyunu zenginleştirmesini bekliyorum. Elbette bu konuda resmi bir açıklama

yok ancak üzerine beş sene emek dökülmüş bir oyun, üstelik de bu kadar sevilirken ve oyuncuları sürüklerken, hadi final sürümü çıkaralım, üç beş tane küçük güncelleme yapıp birakalım yeni oyunlara koşalım derlerse, bu altın madenini çöpe atmış olurlar. Dolayısıyla, Empyrion'un önümüzdeki yıllarda yeni içerik güncellemeleriyle, çok popüler bir bilim kurgu evrenine dönüşeceğini düşünüyorum.

Bu konuda karşısına çıkacak en önemli rakibin ise Dual Universe olduğunu biliyoruz ancak Dual Universe, oyunculardan aylık abonelik ücreti almayı planlarken, tek bir ödemeye sahip olunan Empyrion'un daha avantajlı olacağı kesin.

Son olarak, Space Engineers türevi oyunları seviyorsanız, Empyrion mutlaka koleksiyonu-

nuzda bulunmalı. Daha önce bu tür bir oyun oynamadıysanız ve bilim kurgu severseniz, oyunu yine şiddetle tavsiye ediyorum. Dual Universe'in piyasaya çıkmasıyla beraber, bu türün büyük bir sıçrama yapmasını da bekliyorum. İşte, Empyrion bu sıçrama sırasında en fazla beğeni toplayacak oyunlardan biri olacak. ♦ Cem Şancı

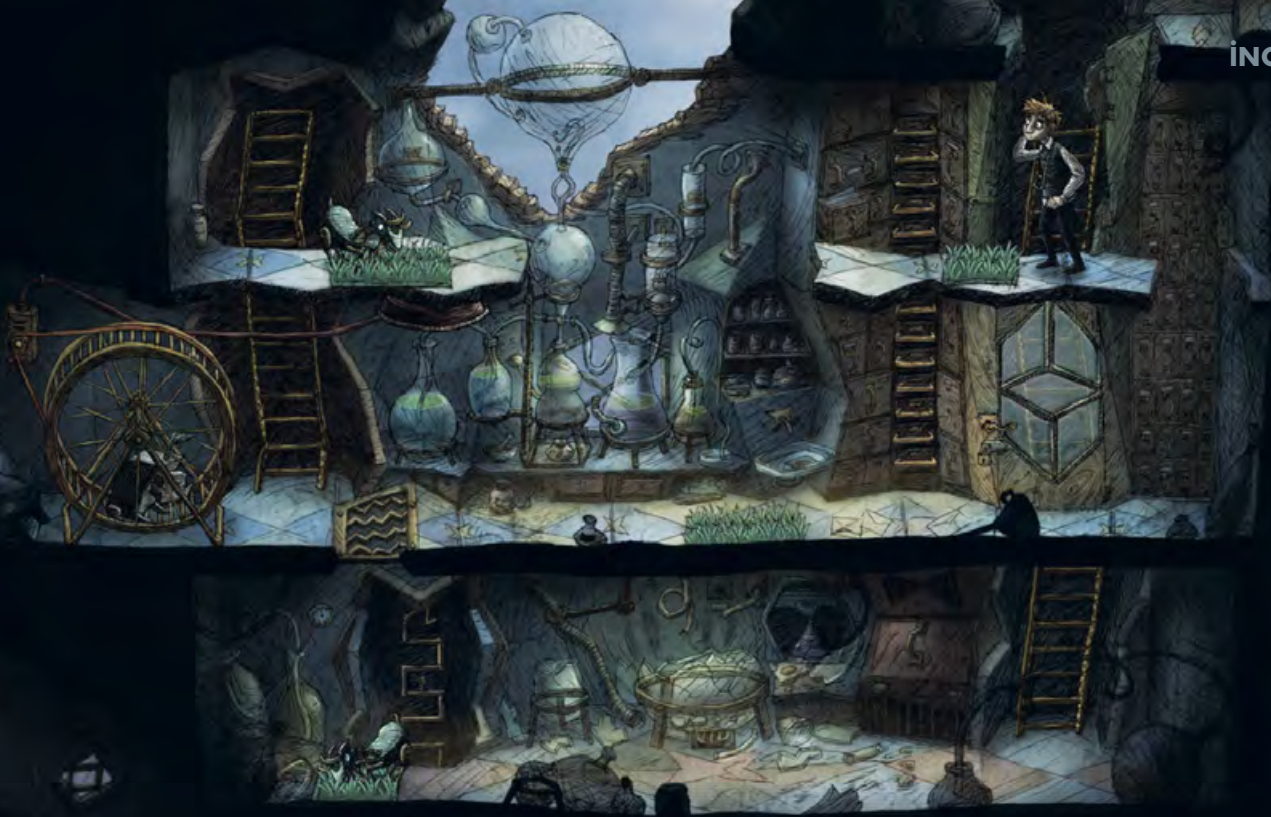
### KARAR

**ARTI** Çok geniş bir galakside, sandbox tarzı oyun. Zengin yaratıcılık seçenekleri. Heyecan dolu çılgın atan bir atmosfer.

**EKSİ** Ufak tefek bug'lar ve tasarım hataları. Grafikler gayet kötü. Düşman/yaratık çeşitliliğinin geliştirilmeye ihtiyacı var.

85





**Yapım** Amanita Design **Dağıtım** Amanita Design **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, Switch **Web** [amanita-design.net/games/creaks.html](http://amanita-design.net/games/creaks.html)

# Creaks

Her şey duvardaki bir delik ile başladı...

Amanita Design ismi belki ilk bakışta tanıdık gelmeyebilir. Peki, ya Machinarium desem? Tam on bir sene önce çıkan birçok ödüllü cebine koyan Machinarium'ü muhakkak duymuşsunuzdur. Çek asıllı yapımcılar elbette o günden bugüne kadar birkaç oyunla karşımıza çıksa da Machinarium'un yeri hep ayrı oldu. Ta ki şimdiye dek... Çünkü Creaks 2020 yılının en iyi macera/bulmaca tarzındaki oyunu olmaya aday oldu bile. Creaks hem oynaması zevkli hem de basit bir oyun. Diyalog olmayan oyunda sadece sağa sola hareket ediyor ve iki tuşla işimize bakıyoruz. Aynı şekilde mantığını kavradıktan sonra ilginç bulmacalarla kaliteli zaman geçiyoruz Creaks ile. Nitekim basit bir arayüze sahip olsa da yeri geldiğinde karışık bir hal almaktan çekinmiyor, bulmacalar ve betimlemeleri ile bizlere hikayesini de sunuyor. Oyunda isimsiz bir oğlan çocuğunu yönetiyoruz. Kendi halinde odasında oturup bir şeyler karalamaya çalışırken odayı aydınlatan ampul ile sorun yaşamaya başlar. Derken karşı duvarın duvar kağıdını söktüğünde bir delik keşfeder. Tabii merak ağır basar, girmeden olmaz. Toz ve örümcek ağlarının arasından çocuk aşağı inmeye başlar ve bayağı bir gittikten sonra bambaşka bir diyarda olduğunu keşfeder. Adeta boyut atlamış olan çocuk devasa bir kubbenin üzerinde bulur kendini (Şimdiye kadar benim dergiyi geçtikten sonra gördüğüm rüyalara benzedi - Kürşat). Çocuk

içeriye girdikten sonra başlar sağı solu araştırmaya. Sonunu düşünmeden, kendisini neyin beklediğini bilmeden çocuk yoluna devam eder ve Tim Burton filmlerinden çıkmışçasına bir macera başlamış olur. Creaks, hikaye hakkında mümkün olduğunca az bilgi vererek sizleri sürekli merak etmeye zorluyor ve ilginizi taze tutup sorular sormanızı amaçlıyor. Dolayısıyla hikayeye girmek biraz zaman alıyor ve meraklıdan ziyade sabırsız birisi için bu eksi puan olabilir. Yaptığınız etkileşimler ve çözdüğünüz bulmacalar ile size hikaye adeta kırıntılar halinde veriliyor. Oyunun ilk anlarında koca bir muammanın içinde ilerliyorsunuz yani. Bu ilerleme sırasında oyunun yaptığı en iyi şey olan bulmacalarla vakit geçiriyorsunuz. Çeşit çeşit olan bulmacalarda ana objektifiniz aslında bir odadan diğerine geçerek yolunuza devam etmek. Acayp mekanizmalardan dikkat etmeniz ama aynı zamanda manipüle etmeniz gereken düşmanlara kadar Creaks beyninizi güzelce meşgul ediyor. Tüm bunlarla uğraşmayı zevkli kılan ise Creaks'in size her aşamada yeni bir şeyler öğretip bunları kullanmanızı istemesi. Yani oyunun başında birkaç bir şey öğrendin, sonuna kadar götür olayı yok. Kademe kademe ilerliyorsun ve yeni mekaniklerle oynanabilirlik asla durağan bir hal almıyor. Oyunun en can alıcı noktalarından biri de elle çizilmiş harika görselleri. Bir hayli detaylı ortam sadece gözünüze hitap etmiyor, adeta

kendi hikayesini de anlatıyor. Tüm bunların üzerine atmosferi tamamlayan eşsiz müzikleri ekleyince Creaks, teknik bakımdan dört dörtlük bir hal alıyor. Ürpertici müzik parçaları yeri geldiğinde neşeli tonlara dönüşebiliyor ve atmosferi çok iyi yansıtıyor. Durum böyle olunca Creaks şimdiden enlerin arasına girdi bile. En azından macera oyunları dalında ismini muhakkak birkaç kere daha duyacağız. Bu arada, oyunda diyalog olmadığından bahsetmişim fakat Türkçe dil desteği mevcut. Bu da son bir artı. **◆ Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Harika 2D Bulmaca mekanikleri.

El yapımı çizimler ve müzikler.

Türkçe desteği.

**EKSİ** Hikayeye girmek biraz zaman alıyor. 80 TL biraz pahalı gelebilir.

85





Yapım Route59 Dağıtım Route59, Coconut Island Games Tür Görsel Roman Platform PC, iOS Web www.necrobarista.com

# Necrobarista

Son bir kahveye ne dersiniz?

Ölünce nereye gideceğiz? İnsanlık tarihinin en çok merak edilen sorularından birisidir bu? Kimilerine göre cennet ve cehennem, kimilerine göre reenkarnasyon, kimilerine göre ışıklar söner, biter gider. Necrobarista adlı sıra dışı yapıma göre öldükten sonra dünyada geçirebilmeniz için son bir 24 saatiniz vardır. Avustralya'nın Melbourne kentinde ise taze ölülerin kendilerini bulacağı yer "Terminal" adlı kafedir. Kahvesi meşhur olan ve hem yaşanlara hem de ölülere hizmet eden kafeye adım attığınızda, son saatlerinizi başka bir yerde geçirmeye gerek görmeyeceksiniz. Konsepti ilk gördüğümde aklıma hemen Death Parade adlı anime gelmişti. Orada da ölmüş olan iki kişi bir barda bulurlardı kendilerini ve oyunlar oynayarak açığa çıkan karakterlerine göre cennete veya cehenneme gönderilirdi. Anime serilerine benzer grafiklere sahip olan Necrobarista da size adeta anime izliyor-muş havası veriyor çünkü oyun saf bir görsel roman. Mini oyunlar veya bolca etkileşimli bir

ortam sunmuyor. Güzel yanı ise şu; biliyorsunuz, klişeleşmiş görsel roman tarzında karakter ekranda belirir ve altta diyalog kutusunda yazılar geçer. Bu oyunda ise gerçekten bir anime izliyormuş gibi animasyonlar ve farklı kareler eşliğinde sizlere sunuluyor hikaye. Anlayacağınız, kalıpların dışına çıkmış bir görsel roman var karşımızda ve sıra dışı sunum çok iyi gerçekleştirmiş.

Necrobarista, bahsettiğim gibi Terminal adlı kafenin içinde ve çevresinde geçiyor. Üstelik oyun boyunca farklı köşeleri keşfettiğimiz için oyun kendisini sürekli taze tutuyor ve klasikleşmiş görsel romanlardaki sürekli aynı arka plan resminden ziyade, sanki farklı farklı mekanlardaymışçasına olay akışını izliyoruz. Akış demişken, farklı kamera açıları ve karakterlerin performansları da övgüye değer. Genelde komedi-vari bir içeriğe sahip olan oyun, yeri geldiğinde düşündürüyor da. Üstelik tüm bu sunum, klasik bir görsel roman olsa asla aktarılamayacak cinsten.

Oyunun müziklerine de küçük bir paragraf ayırmak isterim çünkü gerek bir oyuna gerekse bir animeye göre barındırdığı piyano ezgileri bir hayli kaliteli. Küçük bir araştırma sonucu müziklerin arkasındaki ismin Kevin Penkin adlı arkadaşmış. Peki, kimdir bu eleman? Kendisi oyunlar ve animeler için beste hazırlamakta aranan bir isim ve Made in Abyss animesi için de bestelediği müziklerle 2017 yılında ödül almış. Yani işinin ehli bir isim var müziklerin arkasında.

Oyunun sunduğu farklı hikayelerin her birinde, belirli kelimeler sarı renkte vurgulanmakta. Bölüm bittiğinde de vurgulanan her kelime adeta bir cümbüş gibi sizlere sunuluyor ve yedisini seçmeniz isteniyor. Seçtiğiniz kelimelere göre de bir temaya tanıklık etme fırsatı yakalıyor-sunuz. Örneğin "sona erme" kelimesinin bir ölüm parçası haline gelmesi veya "efsanevi" kelimesinin bir sihir parçası olması gibi. Bu arada, oyunda geçen her hikayeye Türkçe olarak erişebileceğinizden bahsetmiş miydim? Oyunda Türkçe dil (altyazı) desteği de mevcut olduğundan her bir zerresinin tadını çıkarabilirsiniz.

Necrobarista'nın ortalama beş saatlik bir oynanış süresi mevcut, bu sürenin içerisine her şey sığdıramamış. Örneğin ölenlerin yolu bu bara nasıl düşüyor veya Terminal neden var gibi. Ayrıca açılıştaki gördüğümüz bazı ilginç karakterleri bir – iki sahne hariç bir daha asla görmüyoruz. Bir şeylerden kırılmış gibi fakat bir bütün olarak ele aldığımızda Necrobarista kaliteli bir beş saat geçirmenizi sağlıyor.

◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Anime tarzı görselleri ve sunum.

Harika müzikler. Farklı ve ilginç karakterler. Türkçe altyazı desteği.

**EKSİ** Bazı sorular havada asılı kalıyor.

Türü sevmeyenler için yeni bir şey yok.





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

# Fast & Furious: Crossroads

Yine rezil rüsva bir film oyunu, yine hüsran!

Dünya'nın en çok bilinen aksiyon film serilerinde ilk üçe girer diyebileceğimiz Hızlı ve Öfkeli'nin dokuzuncu filmine hazırlanırken, oyun dünyasında da aynı isimle karşımıza Fast & Furious: Crossroads çıktı. Bu zamana kadar birçok film oyunu gördük. Bundan sonra da görmeye devam edeceğiz. Aynı zamanda birçok oyun filmi de gördük. Bu konuda çok netim ki başarılı bir filmin oyunu kötü olursa marka imajı kötü etkilenir. Bu tam tersi durumda da aynı etkiyi yaratır. Açıkçası hem oyunun hem filmin de iyi olduğu markaları çok nadir görürüz. Peki, uzatmayalım. Fast & Furious Crossroads, film tarafında mükemmel işler başaran markanın hak etmediği ucuz, basit ve 'kötü' bir yapım olmuş. Gelin, detaylıca bakalım. Öncelikle kısaca hikayeden bahsetmek istiyorum çünkü hikaye zaten çok kısa. Filmden tanıdığımız Dom, Letty ve Roman karakterleri ile oyunun bazı sahnelerinde karşılaşılıyor ve onları kontrol edebiliyoruz. Ana odakta ise tefeciye borçlanmış, borçlarını ödemek için

de yarışlara katılan karakterimizi oynuyoruz. Dom ve ekibi ile de zaten bu sayede bir araya geliyoruz. Hikaye tarafında beklentim gerçekten iyi bir şey görebilmektir. Çünkü zaten önlerinde sekiz tane film var. Her karakteri çok iyi tanıyoruz ama nedense yapımcı ekip hikayeyi oldukça sıradan, anlatımı özensiz sunarak o taraftaki hevesimi de aldı götürdü. Tüm hikayeyi bitirmek de zaten 3-4 saat vaktinizi alıyor. Oldukça kısa, akılda kalmayacak film gibi 'oyun'. En önemli kısım olan oynanışa gelirsek de o tarafta herhalde en son PlayStation 2'de oynadığım araba yarışlarındaki kontrol hissiyatı var. Oyun, sizi bir çizgiye oturtuyor ve o çizgide sizi yönetiyor. Tamam, oynuyorsunuz ama oynayamıyorsunuz da. Mesela aracı kontrol edemediniz, hemen kendiliğinden toparlıyor. Yaptığınız sürüş hataları oyununuzu neredeyse etkilemiyor. Kontroller ve mekanikler çok hissiyatsız olduğu için bir türlü kendimi o araçla girdiğim aksiyonların içine atamadım. Ayrıca oyunu klavye ile oynamak zaten başlı

başına bir çile olduğu için gamepad ile oynanmasını kesinlikle öneriyorum. Hikaye ve oynanış tarafında işler hep kötü-nün iyisi konumunda. Grafik ve ses kanadına geçince de işler çok değişmiyor. Oyun ilk tanıtıldığında da grafiklerin çok iyi olmadığını görmüştük. Karşıma gelip, bilgisayarımdaya oynamaya başladığımda ilk tepkim "Biz bu nesli kaç sene önce geride bıraktık?" oldu. Oyunun kaplama detayları, karakter modelleri, animasyonları, efektleri. Görsel dünyanın tamamı önceki nesilden fırlamış gibi. Grafikleri göz dağlamasa ya da şu anki yapımlara yakın olsaydı ortaya daha güzel bir yapım çıkabilirdi. Çünkü oyunun sürekli size gaz verme isteğinden dolayı atmosferi zaman zaman çok güzel öne çıkıyor. Bazı sahnelerde oturduğunuz yerde bi' kıpırdanmıyorsunuz ama burada da neticede gözü-müzün alıştığı bir standart var. Ses tarafında Dom reisin sesi birebir Vin Diesel abimizden alındığı için tabii ki başarılı. O tarafta işler idare ediyor.

Fast & Furious Crossroads, 2020 senesinin en kötü oyunlarından biri olabilir. Oyunun fiyatı Steam üzerinde 299TL ve bu fiyatı kesinlikle hak etmiyor. Hatta eğer hasta bir F&F hayranı değilseniz ve ortaya saçacak paranız yoksa bu oyunu almayın. Hediye gelse bile kabul etmeyin. Sen ne yaptın be Slightly Mad Studios? ♦ **Tunahan Ertaş**

## KARAR

**ARTI** Aksiyon sahneleri zaman zaman eğlenceli. Müzikler aksiyon ile uyumlu, heyecanlandırıcı.

**EKSİ** Hikaye çok kısa ve basit. Oynanış hissiyatı yok denilecek kadar az. PS3 / X360 nesli grafikler.



Yapım Polygon Treehouse Dağıtım United Label Tür Macera Platform PC, Switch Web [www.unitedlabelgames.com/roki](http://www.unitedlabelgames.com/roki)

## Röki

İskandinav halk hikâyelerinde kaybolacağınız bir macera

İskandinavya'nın bize kazandırdığı LEGO ve Ikea'yı bir kenara bırakalım şimdi, bölgenin zengin mitolojisi, kültürü ve folkloru da önemli bir dünya mirası. Odin, Thor ve Loki'yi zaten tanımayan yoktur lakin İskandinav kültüründe bu tanrılardan çok daha fazlası bulunmakta. Oyunumuz Röki, ünlü tanrılardan ziyade daha arka planda bulunan efsanelere yer veriyor ve aile ile sadakat üzerine duygusal bir yolculuk sunuyor.

Röki'de Tove adlı genç bir kızı canlandırıyoruz. Arka plan hikâyesi ise oldukça hüznünlü. Genç kızın annesi, küçük kardeşi Lars'ı dünyaya getirirken hayatını kaybetmiştir. Babası bu ölüm yüzünden depresyona girmiştir. Dolayısıyla Lars'a bakma görevini Tove (Tuve veya Tuveh diye okunuyor) üstlenmiştir. Kardeşine bakmanın yanı sıra, ateşi harlamak veya yemek pişirmek gibi günlük işler de Tove'ye düşmektedir. Yani çocukluğunu yaşayamadan olgunlaşmak zorunda kalan ve "küçük anne" rolünü oynayan bir kız var karşımızda. Dolayısıyla daha baştan bir empati – bir bağ oluşuyor. Bu arada yanlış anlaşılma olmasın; ağır ve duygulu bir arka plan hikayesi olsa da, bu oyuncuların gözüne sokulup ajitasyon yapılmıyor. Oyun bu konuda daha nazik ve etkileyici davranıyor. Demek istediğim, Tove'nin başından geçenlerden ziyade mücadelesine

tanıklık ediyoruz. Tove çok güzel yaratılmış bir karakter. Sorumluluklarını yerine getirmeye çalışan bir ebeveyn ve aynı zamanda masum bir çocuk. Lars'a olan sevgisi ile günlerini geçirir de, günün birinde oyuna adını da veren Röki adlı canavar Tove'lerin evlerini yerle bir ederek Lars'ı kaçıtır. Tove, çok korksa da kardeşini bulmak için yola koyulur ve büyümlü bir macera başlamış olur.

Röki, point&click tarzı bir macera oyununa çok benzese de kontrolleri klavye veya gamepad ile sağlanıyor. Benim size önerim, gamepad ile oynamanız çünkü çok daha konforlu. Etrafta etkileşime geçebileceğiniz nesnelere siz yaklaşınca kendisini belli ediyor. Ayrıca o an ekrandaki tüm etkileşime girebileceğiniz nesnelere görmek isterseniz tek tuşla bunu gerçekleştirebilmeniz mümkün. Oyundaki bulmacalar genel olarak kolay çünkü oyun yetişkinlerin yanında yaşlı küçük oyuncu kitlesini de hedeflemiş. Ara sıra kafayı çalıştırmak gerekse de bulmacaların yüzde doksani bulduğunuz bir şeyayı başka yerde kullanmak üzerine kurulu. Bu da biraz yürümek demek. Sağa sola koşturuyor ve envanterimizi doldurduktan sonra doğru yerlerde kullanıyoruz. Tove'nin tuttuğu günlük sayesinde de hikâye akışına rahatça göz atabiliyoruz.

Röki içerisinde her ne kadar İskandinav ca-

navları buldursanız da grafiksel tarzı sevimli ve rengârenk olduğundan korkutmuyor. Zaten amacı da korkutmak değil. Oyunda grafiksel sunumdan çok hikâye ön plana çıkarılmaya çalışılmış. Ama bu grafiklerin kötü olduğu anlamına da gelmiyor. Belki arada bir iç içe geçme gibi küçük hatalar olabiliyor lakin Röki'nin grafiksel tarzı sunulan hikâyeye çok yakışmış. Korkutmuyor, tüyler ürpertici bir atmosfer sunmuyor ancak masalsı havayı da çok iyi yansıtıyor.

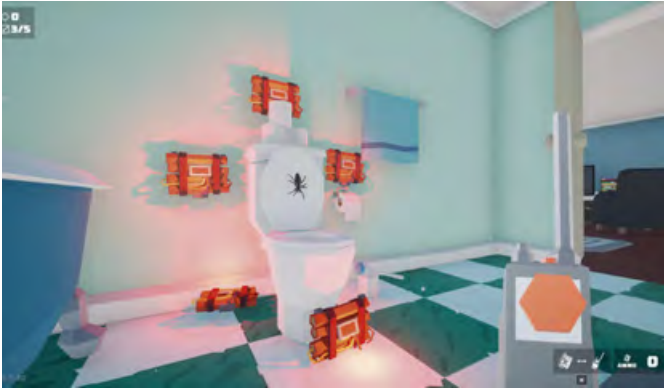
Röki, aşağı yukarı dokuz – on saat süren tatmin edici oynanış süresi ile duygusal bir yolculuk vad ediyor. Bahsettiğim gibi bulmacaları biraz kolay olsa da, odak noktası olan hikâyesi dört dörtlük. Klasik point&click tarzı bir macera oyunu olmasa da macera oyunu sevenlerin kaçırmaması gereken bir masal var karşımızda. ♦ **Olca Karasoy Moral**

### KARAR

**ARTI** Grafik tarzı ve müzikleri. Başarılı karakterler. İskandinav folkloru ve duyguların aktarımı

**EKSİ** Çok fazla yürüme. Bazı sahnelerdeki grafik hataları. Fiyatı yüksek (65 TL)

85



Yapım Casey Donnellan Games Dağıtım tinyBuild Tür Aksiyon Platform PC Web www.killitwithfiregame.com

## Kill It With Fire

Örümcek korkusuna kesin ve etkili çözüm

Çocukken örümcek fobim vardı ama sonrasında "korku değil de hoşlanmıyorum" derecesine geçiş yaptım. Bu oyunu da gördüğümde çok etkilenmeyeceğimi düşündüm ama ilk gece rüyama girdiğini belirteyim, ona göre kararınızı verin. Kill It With Fire korkunç değil aslında, aksine bünyesinde bütün absürtlükleri toplamış bir oyun. Sizden istenen, kitap, silah, alev makinası, tava gibi birbirine benzemez aletlerle, sinir bozucu halleriyle gezinen, çekmecelerden, dolaplardan çıkan siyah örümcekleri öldürmeniz. Örümcekleri yok etmeye çalışırken, her şeyi kırıp dökebileceğiniz için kısa bir sürede bulunduğunuz yer enkaza

dönüşüyor. Hatta onları öldürmekten çok, bir nevi terapi etkisi yaptığını inandığım, televizyonu kaldırıp yere fırlatmak, vazoları duvara atıp kırmak ya da ortalığı ateşe vermekten daha çok hoşlandığımı söyleyebilirim. Örümcekleri öldürüp size verilen görevleri yerine getirdikçe yeni silahlar, odaları ve dolapları açabilme hakkınız oluyor. Bölüm sonlarında "6 kurşunla 5 örümceği 30 saniyede öldür" gibi görevler biraz zorlu çünkü örümcekler küçük ve hızlı hareket ettikleri için silahla öldürmek çok da elverişli değil. Örümceklerin yakınızdaki olduğunu sinyaliyle bildiren cihazı kısa bir süre sonra kazanırsunuz. Onun

sayesinde de bu küçük canavarları bulmak daha da kolaylaşıyor. Ayrıca bu eklem bacaklı yaratıkların sesini de duyabiliyorsunuz ama ben bunu kaldıramayacağımı anlayınca o sesi kapattım. Geliştirici arkadaşlar daha nasıl rahatsız edici olabileceğini düşünmüşler ve zıplayan, patlayan örümcekleri de dahil etmişler, onları görünce "benden bu kadar" diyerek oyunu bir daha açmamak üzere kapattım. Örümcekleri öldürmeyi ve mekanları altını üstüne getirmekten hoşlananlar baksın. **◆ Nevra İlhan**

72

Yapım Deadlocks Dağıtım QubicGames Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch, Vita Web www.qubicgames.com/dex

## Dex

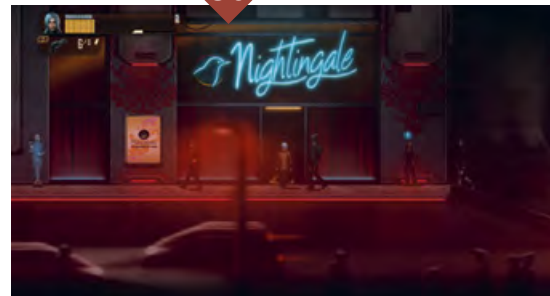
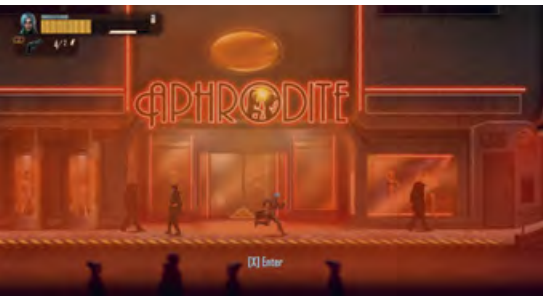
Cyberpunk 2077 öncesi ısınma turları

Cyberpunk 2077 için oyuncuların yılın geri kalanı için büyük beklentilerle çıkışını gözlediği tek yapım desem, sanıyorum çok cüretkar bir söylemde bulunmuş olmam. Benim de oyundan beklentim o kadar yüksek ki Cyberpunk'ın çıkışı öncesi benzer atmosfere sahip hangi oyunu bulsam saldırıyorum. Dex de atmosferi ve tasarımı ile bu özelliği taşıyan bir yapım. Dex isimli bir hackeri yönlendirdiğimiz oyun, Cyberpunk temasına sahip ve açık konuşmak

gerekirse bunu yansıtmakta oldukça başarılı. Şehir olsun, karakterler olsun mükemmel tasarlanmış. Bu tarafla oyunun daha ilk saniyeden maça 1-0 önde başladığını söyleyebilirim. Ne var ki oyunun kalanı için bunu söylemek çok da kolay sayılmaz. Dex'in Switch tarafında özellikle oynanışla ilgili ciddi sorunları bulunuyor. Bu sorunların bana sorarsanız en önemli olanı dövüş mekanikleri tarafında. Oyunun yakın dövüş mekanikleri o kadar sıkıcı ve eski moda ki beş değil de on sene öncesinden kalma bir mobil oyun hissi veriyor. Silah ile girilen çatışmalarda durum görece iyi olsa da beni tatmin ettiğini söylemem oldukça güç. Oyun ayrıca oyuncunun gizlilik içerisinde ilerlemesine de olanak tanıyor. Bence ilerlemek için en makul tercih de bu. Bu kıyaslamadan da fark etmişsinizdir ki Dex, oyuncuyu özgür bırakan bir yapım. Ne şekilde ilerleyeceğinizi kendiniz seçebiliyorsunuz. Bu durum oynanış dışında rol yapma tarafında da sürdürülmüş.

Dex'in nasıl bir karakter olacağı tamamen sizin elinizde. Ayrıca bir takım cihaz ve devreleri hacklediğimiz bölümler de oyunda yer alıyor. Tamamen farklı bir formda mücadele ettiğimiz bu kısımlarda da oynanış noktasındaki sorunlar dikkat çekiyor. Kısacası Dex, başarılı atmosferiyle ağızımıza bir parmak bal çalıyor da; özellikle oynanışı sebebiyle vasatı aşamıyor. **◆ Tolga Yüksel**

60





Yapım Nihon Falcom Dağıtım XSEED Games, Marvelous Tür RPG Platform PC, PS4, PsVita Web [www.worldofys.com/celceta.php](http://www.worldofys.com/celceta.php)

# Ys: Memories of Celceta

Baltalar elimizde, uzun ip belimizde, biz gideriz ormana, hey, ormana...

Bu oyuna ilgili yazılacak o kadar çok şey var ki nereden başlayacağımı bilemiyorum. Öncelikle bu kadar köklü bir geçmişi ve kocaman bir hayran kitlesi olan serinin geçmişinden bahsederek başlamak istiyorum. Ys serisinin ilk oyunu 1987 yılında PC-8801 için Ys: Ancient Ys Vanished adıyla piyasaya sürüldü. Serinin o günden beri çıkmış o kadar çok oyunu var ki, tabii ki burada hepsine değinmeyeceğim. Seride bizi ilgilendiren oyunlar 1993 yılında yine Falcom tarafından iki farklı oyun olarak piyasaya sürülmüş olan Ys IX ikilisidir. Bunlardan ilki Mask of the Sun ve ikincisi de The Dawn of Ys'dir. Memories of Celceta da işte bu iki oyunun en beğenilen kısımlarının bir araya getirilmesinden oluşturulan bambaşka bir Ys oyunu.

Daha önce de belirttiğim gibi oyunun kocaman bir hayran kitlesi var. Bireysel olarak çok da bayılmadığım birçok ayrıntıyı, bu hayran kitlesi olağanüstü olarak yorumlamış, ilk fark ettiğim bu oldu. Bu teknik ayrıntılara girmeden önce serinin konusuna da şöyle bir değinmekte fayda olduğunu düşünüyorum. Ana karakterimiz Adol Christin. Karakterimiz maceraperest bir kâşif. Gezdiği yerleri ve gördüğü şeyleri ciltlerce seyahatnamelere yazmış ve belgelerle, resimlerle birlikte kayıtlara geçirmiş. Bu seyahatnamelerin sayısı da yüzlerce denilebilecek rakamlardaymış. Tarihçilerin inandığı üzere bu seyahatnameler Keşif Çağı'nın öncesine dayanıyormuş. Dağların tepelerinde fakir bir köyde dünyaya gelmiş. Fakat tam olarak nasıl maceraperest bir kâşif olarak adlandırılmaya başlandığı hakkında kimsenin bir fikri yok. Serinin genel konusu Adol Christin'in seyahatnameleri. Şimdi inceleyeceğimiz Memories of Celceta ise Adol'un kendini ne noktada maceraperest bir kâşif olarak adlandırmaya başladığının hikâyesini konu alıyor. Serinin konusu, oyuna başlamadan önce çok

kötü modellenmiş bir kitap metni şeklinde karşımıza çıkıyor. Ancak ciddi bir yerelleştirme sorunu söz konusu ki buna daha sonra daha ayrıntılı değineceğiz. Oyunda karakterimiz Büyük Celceta Ormanı'na girdiği için hafızasını yitirmiş. Halsiz ve perişan halde kendini bir köyde buluyor. Çevredekilerin yardımıyla kendini topluyor ve bir arkadaşına rastlıyor. Kim olduğunu ve en son neyle uğraştığını öğrendikten sonra köyde büyük bir olay patlak veriyor. Altın madenini canavarlar basıyor. Bununla birlikte süregelen olaylar ile Adol savaşçı kimliğini ve hafızasını parça parça tekrar hatırlamaya başlıyor. İçine giren herkesin yön duygusunu kaybettiği ve asla geri dönemediği söylenen Büyük Celceta Ormanı'na gidip dönebilen tek kişi olarak, Genel Vali tarafından bize çok ulvi bir görev bahşediliyor. Bizden istenen bu ormana gidip onun haritasını çıkartmamız. Türkçe dil desteği olmamasının çok büyük bir olumsuzluk olmasının sebebi, oyunda seslendirmenin yok denilecek kadar az olması ve sürekli olarak yazılı diyaloglar ve açıklamalar

ile karşılaşılıyor olmamız. İyi derecede İngilizce ya da Japonca bilmeyen bir kişinin bu oyunu anlaması bayağı imkânsız. Grafikler konusunda, oyunu esasen PSVita için yapıldığını göze alacak olursak ne iyi ne de kötü diyebilirim. Ama PS4 için grafikleri oldukça vasat. Müzikleri bazı yerlerde çok kafa ütülerken bazı yerlerde gerçekten aksiyon konulu çok sağlam bir anime izliyormuş hissi uyandırıyor. Müziklerin çoğunun The Dawn of Ys oyunundan alıntılanıp modifiye edilmiş müzikler olduğunu ileri süren yorumcular da var. Bana çok benzer gelmedi gerçi. Oyun için diyebileceğim şey, teknik özellikler bakımından ne çok iyi ne de çok kötü. Ancak oynaması keyifli ve insanı sarıyor.

◆ **Gizem Kiroğlu**

## KARAR

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

**EKSİ** Grafikler, seslendirme olmayışı, dil desteği olmayışı.

76





Yapım Saibot Studios Dağıtım Nimble Giant Entertainment Tür FPS Platform PC Web hellboundgame.com

## Hellbound

Hareket eden ve önüne gelen her şeyi öldür!

Bir yorumda harika bir cümle görmüştüm ve burada kullanmak istiyorum: "Fakir Doom'u" Oyunumuz Hellbound gerçekten tarzı, oynanabilirliği ve grafikleri itibarıyla Doom ve Quake tadında, kısa da olsa çerezlik içerik sunuyor. Üstelik çok daha ucuz! Doksanların hareketli FPS tarzı oyunlarına ithafen çıkmış olsa da Hellbound'un Doom serisini kastettiği aşikar. Birçok cehennem yaratığını tekmelediğimiz oyunun doksanlardan gelme bir tek zorluk seviyesi olduğunu söylemeliyim. Oyun kesinlikle zor ve hareketli oynanabilirliği kaleci refleksi gerektirdiğinden birçok kez öle-

ceksiniz. Her ne kadar "Çin malı Doom" olsa da oynanabilirlik ve silah hassasiyeti oldukça başarılı. Peki, oyun ne anlatıyor? Yapımcıların da bahsettiği üzere oyunda hikaye arıyorsanız yanlış yerdesiniz. Cehennemdesiniz ve koca koca silahlarla koca koca şeytanları patlatacaksınız. Karakterimizin adı Hellgore ve insanlık tarafından cehennem yaratıklarından kendilerine yaptıkları için intikam alsın diye diriltiştir bu arkadaş. Hikaye bu kadar. Grafiksel olarak üst düzey olmasa da Hellbound'un "kırmızı cehennem" tasviri başarılı olmuş. Dediğim gibi akıcı oynanabilirlik hiç

de fena olmayan grafiklerle birleşince aslında birkaç saat de olsa eğlencelik – çerezlik bir oyun ortaya çıkmış. Birkaç saatlik diyorum çünkü oyunu bir oturuşta rahatça bitirebilirsiniz. Hellbound'un oynanış süresi üç – dört saati geçmiyor. Hellbound, Hellgore'un maço diyaloglarından da anlaşılacağı üzere aslında kendisini pek ciddiye almayan bir oyun ve Doom klonu olduğunu da bir nevi kabul ediyor. Zaten türe kattığı herhangi bir yenilik de bulunmamakta. ♦ **Rafet Kaan Moral**

72

Yapım Burak Dabak Dağıtım Burak Dabak Tür RPG, Simülasyon Platform PC Web www.dbkgames.com

## SpaceBourne

Uzay büyük ama sorunlu bir yer

SpaceBourne, açık dünya temelli, uzay temalı bir RPG/aksiyon oyunu. Oyunun, Türk oyuncular için en güzel sürprizlerinden biri, İzmirli yapımcı Burak Dabak tarafından geliştirilmiş olması. Türk oyun yapımcılarının oyun piyasasında kendini göstermesi hepimiz için sevindirici bir gelişme. Özet olarak, ağır bir bulaşıcı hastalığın pençesinde mahvolan dünyanın yörüngesinde hayatta kalmayı başarmış bir savaşçı olarak, elinizdeki gemiyle galaksiye açılıp maceralara atılıyorsunuz, görevler yapıyorsunuz, kendi uzay istasyonunuzu kuruyorsunuz, maden çıkarıyorsunuz, yük taşıyorsunuz, gemiler inşa ediyorsunuz, ticaret yapıyorsunuz, korsanlık yapıyorsunuz, keşifler yapıyorsunuz. SpaceBourne, oyuncuya çok fazla özgürlük sunan ve zengin seçeneklere sahip bir oyun

olarak, oyunculara ekran başında uzun saatler geçirmeyi vadediyor. Bunu da başardığını görüyoruz. Yapımcının SpaceBourne ile yaşayan canlı bir evren yarattığını göreceksiniz. Bu haliyle oyunun "tür" olarak, StarPoint Gemini serisini anımsattığını da fark edebilirsiniz. Ancak SpaceBourne'un kendi özgün hikayesini ve formatını oluşturduğunun da altını çizelim. Oyun teknik rahat kontrol edilebilir, oynanışı kolay, sürükleyici bir yapıya sahip. Erken erişimde karşılaştığımız kimi sorunların son sürümde giderildiğini de gördük. Oyunda gözünüze çarpabilecek tek olumsuz detay, grafik motorunun bir tık eski kalmış olması olabilir ancak bu, oyunun tadını kaçırmak için bir bahane olmamış. SpaceBourne, bilim kurgu ve RPG severleri

memnun edecek bir yapımdır. Geniş bir dünya ve çok zengin seçenekler sunuyor. Oyuncuyu da öykünün ve karakterin gelişimi çevresinde uzun süre oyunda tutmayı başarıyor. Yapımcısını tebrik ediyoruz ve oyun severlere de oyunu tavsiye ediyoruz. ♦ **Cem Şancı**

85





Yapım Infinity Co., Ltd Dağıtım Bandai Namco Tür Bulmaca Platform PC, Switch Web www.bandainamcoent.com

## Mr. Driller DrillLand

Eskilerden bir dost yine karşımızda

Mr. Driller isimini duymadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz demektir. İlk olarak 1999 yılında, Namco tarafından "bulmaca" oyunu kategorisi altında piyasaya sürülen oyun, o dönemler Game Boy Color platformunun en muazzam yapımlarından birisiydi. Akabinde WonderSwan Color, PlayStation ve Dreamcast gibi konsollarda da kendisini gösterecek kadar dikkat çekmişti. Aradan geçen yıllar içerisindeyse, birisi online olmak üzere, toplam 11 tane Mr. Driller oyunu üretildi. Şu anda incelediğimiz oyunu ise 12. yapım olarak karşımıza çıkarıyor. Son oyunumuzda da tıpkı serinin

diğer oyunlarında olduğu gibi, içerisine daldığımız bölümleri teker teker tamamlamaya çalışıyoruz. Amacımızsa haritanın en dibine inebilmek! Bu işlemi yaparken bir yandan karşımıza çıkan taşları farklı combolar yaparak yok etmemiz, bir yandan da altlarında ezilmememiz gerekiyor. Bu yolculuk esnasında taşları patlatma kombosuna emin olmak şart zira bir anda çok fazla patlatıp altlarına kalmamız işten bile değil. Pek tabii toplanacak birçok eşya da bulunuyor. Eşyalara ulaşmak için de doğru şekilde taş yok etmek şart. Bazı bölümlerin sonunda bizi bekleyen büyük düşmanları

alt etmek içinse hem normal saldırımızı hem de taşların düşme mekaniklerini kullanmak gerekiyor. Pek tabii biz ilerledikçe karşımıza çıkan envaiçesit farklı düşman birimi olduğunu da hatırlatmakta fayda var. Kimileri ile mücadele nispeten kolay olsa da kimileriyle taşları kullanarak mücadele etmekten başka şans olmayabiliyor. İlk oyundan beri devam eden hikayesi ve renkli dünyası ile ufak, eğlenceli ve düşündürücü bir puzzle oyunu arayanlar için harika bir nostalji deneyimi sunuyor. ♦ Ertuğrul Süngü

80

Yapım Serenity Forge, Team Alto Dağıtım Snowman Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web thealtocollection.com

## The Alto Collection

EGS'de dağıtıldığını görüp merak edenlere...

2015 ve 2018'de mobil platformlar için geliştirilmiş olan Alto's Adventure ve Alto's Odyssey birleşip The Alto Collection adıyla PC ve konsollarda yerini aldı. Geliştiricisi olan Toronto'lular, oyunu yaparlarken Tony Hawk's Adventure, Journey gibi birçok oyundan etkilendiklerini dile getiriyorlar ikisinin de izlerini oyunu açtığınız anda görebiliyorsunuz. Sonsuz koşu türündeki oyunun Adventure olanı karlı bir yamaçlı bir dağ köyünde, Odyssey ise çölde geçiyor. Alto, snowboard üstünde bir yandan köyden kaçan lamaları yakalamaya çalışırken bir yandan da her bölümde verilen görevleri yerine getirmek

için uğraşılıyor. Kayarken 15 kuşu havalandır ya da havada takla atarak 500 puan kazan gibi eğlenceli ve dikkat gerektiren görevler. Bu oyunda da uçurumlardan düşüyorsunuz ya da havada taklalar atarken yuvarlanabiliyorsunuz ama benzerlerinin aksine arka plandaki manzara ve müzikleri sayesinde huzurlu bir oyun deneyimi sunuyor. Hatta sadece usul usul kaymak isterseniz Zen Mode bölümünde hiç sonlanmayan şekilde bir oynamanız da mümkün. Çarpışmaları hafifleten başlık, karşılaştığı kayaları parçalayabileceği balta ya da gökyüzünde süzülmenizi sağlayan

uçuş kıyafeti alabileceğiniz gibi bazı özelliklerin gücünü yükseltebiliyorsunuz. Oyunda siz herhangi bir seçim yapmadan gece ve gündüz olabiliyor ya da hava durumu değişebiliyor. Karanlık olunca ya da şimşek çakarken oyunun zorluk derecesi biraz daha artıyor çünkü gökyüzünün renklerine dalmış ya da lamanın dardına düşmüşken hemen arkasından gelen kayalıkları göremeyebiliyorsunuz. Bu tür oyunlar için daha çok telefon ya da tablet uygunmuş gibi düşünseniz de büyük ekranda da fena olmadığını söyleyebilirim. ♦ Nevra İlhan

76

# ROGUE COMPANY

Hi-Rez Studios'un adı sayesinde çok konuşulan oyunun potansiyeli mercek altında.

Sayfa  
90





## SHADOW ARENA

# Yeni bir kahraman daha eklendi!

**B**lack Desert Online (BDO) evreninde geçen battle royale oyunu Shadow Arena, bu evrenin kahramanlarının savaştığı bir yapım olarak, özellikle Black Desert oyuncularını kendisine çekmeyi başardı. Oyun bir BDO oyuncusu için dikkat çekici olsa da, bu evrene yabancı bir oyuncu için açıkçası çok fazla ilgi çekici özellikler barındırıyor. Yine de sınıf tabanlı dövüş sistemine dayalı bir MMORPG oyunun PvP yapısını battle royale türüne iyi uyarladıklarını söylemek mümkün. Shadow Arena bugüne kadar 13 farklı sınıfı bünyesinde barındırıyor. Eh, haliyle bu sınıfların her biri Black Desert Online'da yer alan NPC'lerden meydana geliyordu. Nihayet oyunun 14. karakteri de

geçtiğimiz ay oyuna eklendi. Bu karakter Black Desert Online'da Guardian sınıfının temsilcilerinde Ingrid'den başkası değil. Ingrid hem savunma hem de saldırıda etkili bir karakter olsa da, elbette haritada bulacağınız eşyalar hangi tarafa eğileceğinizi de belirliyor. İki yıldızlık zorluk düzeyi olan Ingrid, bir elinde balta taşırken diğer eline kalkan alan korkusuz bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Karakter sahip olduğu yetenekler sayesinde kalkanı ile önden gelen saldırıları bloke edebilirken, öne doğru yaptığı hücum gücü patlayıcı bir özellik taşıyor. Tabii bu gücün karşılığı olarak hız anlamında biraz fedakarlık yapmanız gerekiyor. **◆ Enes Özdemir**

## MAGIC: LEGENDS

# İki yeni sınıf daha görücüye çıktı!

**S**on zamanlarda yeni bir MMO oyununa başlamak gerçekten zor. Zaten bu alanda kaliteli ve özgün yapımlar bulmak gittikçe zorlaşırken bir de aylarını ve belki yıllarını gömeceğin bir oyuna başlama düşüncesi de artık bana bir hayli uzak geliyor. Yine de ilk olarak The Game Awards 2019'da duyurulan Magic: Legends için hiç heyecanlanmadığımı söylersem yalan olur.

Magic evreninde çıkacağımız bu macerayı Steam, PS4 veya XONE'da oynayabileceğiz. Yeni nesil konsollar için henüz bir açıklama yok, oyunun kendi dünyası hakkında bilgimiz de çok fazla değil. Yine de yapımcı ekip yakın zamanda oyunda yer alacak iki yeni sınıfı bizlerle paylaştı ve merakımızı perçinledi. Halihazırda Geomancer, Mind Mage ve Beastcaller sınıflarını açıklayan yapımcı ekip Sanctifier ve Necromancer sınıflarını da duyurdu.

Sanctifier sınıfının en ilgi çekici yanı, zayıf olsalar da düşmanı oyalayabilecek ve farklı türlerde saldırı gerçekleştirebilen dost birlikler

çağırabiliyor olması. Kendisi de menzilli olarak düşmana saldırabilen Sanctifier'ı oyunda daha çok destek rolünde göreceğiz gibi duruyor. Necromancer da benzer bir şekilde yanına Undead ordularını çağırabiliyor ama Sanctifier'a göre bunu daha çok tek bir saldırı yapabilecek

şekilde gerçekleştiriyor. Necromancer'ın kendisi ise zincir şeklindeki silahı ile düşmanlara hasar verebiliyor. Magic: Legends son dönemlerde heyecan uyandıran nadir oyunlardan biri olarak yoluna devam edecek gibi gözüküyor. **◆ Enes Özdemir**







## RÖPORTAJ Alican Afşar

FX Artist @ Call of Duty: Modern Warfare

**Ertuğrul Süngü: Merhabalar Alican Bey. Öncelikle Güven Çatak Hocamız ile (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı) klasik bir röportaj girişi olarak "Bize biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?" sorusu ile başlamanın uygun olacağını düşündük. Biz sizi tanıyoruz ama biraz da okuyucularımız tanışın isteriz.**

**Alican Afşar:** Merhabalar, ben Alican Afşar. 1989 doğumlu, dogma büyüme İstanbulluyum. Call of Duty: Modern Warfare'de görsel efekt sanatçısı olarak çalışıyorum.

**E.S: Şimdi, teker teker gitmek istiyoruz. Öncelikle eğitim hayatınızdan biraz bahsedebilir misiniz? Hangi lise, hangi üniversite ve devamında nasıl bir akademik / profesyonel çalışma hayatınız oldu?**

**A.A:** Liseyi Bahçeşehir Kolejinde, üniversiteyi Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişimi Tasarımı bölümünde okudum. Üniversite'nin ortalarında grafik tasarımın bana hiç uygun olmadığını fark edip okulu bitirmeye uğraşırken, bir yandan da 3D animasyon, modelleme ve görsel efekt işleri ile kafayı bozdum. Üniversitenin son iki senesi bir yandan okul işleri, bir yandan da elimde kamera, arkadaşlarımla çekebileceğimiz her şeyi çekmekle geçti. Okul bittikten sonra okuldan birkaç arkadaşımın kısa bir süre kendi tasarım şirketimizi açmak gibi bir maceraya atıldık, pek uzun ömürlü olmadı. Ardından bir başka dört arkadaşımın beraber freelance videographer/görsel efekt işleri almaya başladık. Bir yandan da aynı grup ile Bi'si Dicum adlı bir Youtube kanalı açtık. Aklimıza gelen her komik video fikrini burada hayata geçiriyorduk. Sanırım yaklaşık iki sene sonra kafamın arkasında, üniversitenin başından beri beni dürten, büyük bütçeli filmlerde görsel efekt sanatçısı olma fikri iyice büyüdü. Neticede Amerika'da görsel efekt yüksek lisansı olan Academy of Art üniversitesine başvurduğum ve Amerika'ya taşındım. Yüksek lisansın ardından uzun ve stresli iş başvuruları sonrası Microsoft Turn 10 stüdyolarında Forza Motorsports oyu-

nunda çalışmaya başladım. Yaklaşık 10 ay gibi bir süre sonrasında da Infinity Ward stüdyosundan gelen bir teklifle, geçen sene çıkan Call of Duty: Modern Warfare oyununun görsel efekt ekibine katıldım.

**G.Ç.: Yüksek Lisansınız için Amerika'yı tercih etmenizdeki en büyük sebep neydi? Pek tabii bize biraz da olumlu / olumsuz Amerika'daki eğitim deneyimlerinizi aktarabilir misiniz?**

**A.A:** Amerika'yı ve hatta Academy of Art Üniversitesi'ni tercih etmemin en büyük sebeplerinden biri sanırım Coşku Özdemir. Bilmeyenler için: Coşku Özdemir, Pirates of the Caribbean, Avatar ve Iron Man gibi çok büyük filmlerde çalışmış, çok yetenekli bir görsel efekt sanatçısı. Avatar'ın ilk çıktığı zamanlarda bir gazetede röportajını okuyup kendisine görsel efekt alanında neler yapabileceğimi sormak için bir email atmıştım. Cevabında bana bir sürü yol gösterdi açıkçası. Kendisiyle yüz yüze tanışma imkânım olmadı, umarım ileride bir fırsatım olur. Amerika'da okumanın olumsuz diyebileceğim tek yönü kültür şoku oldu sanırım. 1 sene gibi bir süre kendimi tatilde gibi hissettim, bir türlü alışamadım. İngilizce bilmeme rağmen bu kadar uzun süre konuşmak zorunda kalmadığım için en başta onda da çok zorluk yaşadım ama insan zaman geçtikçe alıyor her şeye. Sanırım olumlu deneyim olarak da aynı şeyi söyleyebilirim, yeni bir kültürün içinde yaşamak insana çok şey katıyor ama sanırım en olumusu da burada edindiğim çevre ve tanıştığım insanlar oldu.

**E.S: Daha da ilerlemeden, rica etmek bize birazcık kariyerinizden bahsedebilir misiniz? Okul bitti tamam; sonra neler oldu? Ne gibi girişimlerde bulundunuz ve ne gibi firmalarda çalıştınız.**

**A.A:** Sabancı Üniversitesi'ni bitirdikten sonra iki sene boyunca durmadan yeni bir girişimim oldu. Arkadaşlarımla grafik ve video odaklı bir stüdyo açtık. Bir süre freelance bulabildiğim her tasarım ve video işine atıldım. Üç arkadaşımın bir di-



projesi yapıp yapımcılarla konuştuk, sonrasında dört arkadaş Youtube'a yönelmeye karar verdik. Bir yandan bulabildiğimiz projelere çalışıp diğer yandan Youtube kanalımızı yürütmeye çalışıyorduk. Aynı grupla Bora Tekay'ın Böcek filminde hem kamera arkası hem kamera önünde bulduk. Bu girişimlerin hepsi, kısa ya da uzun, bir şekilde sonlandılar. Bütün bu işlerin ortasında benim tek yapmak istediğim görsel efekt ve sonunda görsel efektin peşinden Amerika'ya geldim. Yüksek lisans sonrasında da uzun süreli bir iş arama sürecine girdim. O zamanlar büyük planım filmlerde ve dizilerde görsel efekt yapmak, sonrasında da oyun dünyasına geçmekti. Görsel efekt stüdyolarından neredeyse hiç pozitif geri dönüş alamadım. Genelde sebep olarak vize durumum öne sürülüyordu. Bir süre sonra ben de bütün portfolyomu oyun efektlerine odaklı oluşturmaya karar verdim ve oyun stüdyolarına başvurmaya başladım. İyi ki de yapmışım çünkü portfolyomu bitirdikten yaklaşık 6 gün sonra Turn 10 stüdyosundan iş teklifi aldım. Çok uzun süre geçmeden de Call of Duty ekibine katıldım.

Röportajın devamını  
LEVEL Online'dan  
okuyabilirsiniz.





## RÖPORTAJ

# ABB ASKİ Espor Kulübü

Ankara Büyük Şehir Belediyesi, espora destek veren ilk belediyelerden. ABB ASKİ Espor ise Türkiye’de bulunan büyükşehirler arasında ilk resmi büyükşehir belediye espor kulübü. ASKİ Espor, ZULA kadınlar ve erkekler takımlarıyla liglerde aktif olarak yer alıyor. Yazarımız ve Dijital Sporlar kurucusu İlker Karas sordu, ABB ASKİ Espor Kulübü yanıtıladı. ABB ASKİ Espor Kulübü hakkında merak ettiklerinizi bu röportajda bulabilirsiniz.

**Öncelikle sizleri tanıyarak sohbetimize başlayalım. Kendinizden ve bulunduğunuz konumdan bahsedermisiniz?**

**Tayfun Tanju KARA:** Ankara Büyükşehir Belediyesini temsilen sizlerle olmaktan dolayı çok mutluyuz. 5 Mart 1971 doğumluyum. Ankara Büyükşehir Belediyesine bağlı Anket anonim şirketinde yönetim kurulu üyesiyim. Aynı zamanda şu an ABB ASKİ Espor kulübünün genel koordinatörlüğünü yapmaktayım. Başkentimize aşık biri olarak, Ankara’mızı bir dünya başkenti yapmanın yanında esporun da

başkenti yapmak en büyük hayalimiz.

**Orçun Kamil KABADAYI:** Öncelikle bizde sizlere çok teşekkür ederiz. Küçük yaşlardan itibaren oyun sektörünün içerisindeyim. Türkiye’nin en büyük oyun dergisini yıllardır severek okuyan biri olarak sizlerle beraber olmaktan dolayı çok mutluyum. Küçüklükten itibaren oyun oynamayı sevdiğim için 2013 yılında Steam platformunda ismi “Okk Nefes Grubu” olan Türkiye’nin en büyük 10. Küratör sayfası olan grubumu kurdum. 2018 yılında Sakarya e-spor girişimimi hayata geçirdim. Akabinde de 2020 yılında “A’dan Z’ye Espor” isimli dijital kitap girişimimi hayata geçirdim. Son olarak da 2020 yılı Ocak ayı itibari ile “Ankara Büyükşehir Belediyesi Espor Projesinde” Proje Yöneticisi olarak kariyerime devam etmekteyim.

**Mustafa İVGEN:** Merhabalar LEVEL ailesi. İlk olarak şunu söylemeliyim; bu güzel röportaj için çok teşekkürlerimi sunuyorum sizlere. LEVEL dergisi oldukça özel bir yer alıyor hayatımda. Çocukluğumdan bu yana sürekli fırsat bulduca alıp okuduğum bir dergide röportaj fırsatı

bulmak inanılmaz sevindirici. 2000’li yıllardan bu yana oyunlarla iç içe büyümüş biriyim. Profesyonel elektronik sporculuk kariyerimi 2012 yılında tamamladıktan sonra, elektronik sporlar sektöründe haber yazarlığı, turnuva organizatörlüğü, takım koçluğu ve menajerlik yaparak serüveni devam ettiriyorum. Hali hazırda Ankara Büyükşehir Belediyesi ASKİ Espor kulübü genel menajerliğini yapmaktayım.

**Ankara Büyükşehir Belediyesi olarak Espor serüveniniz nasıl başladı? Başkan Mansur Yavaş’a bu konuyu nasıl taşıdınız?**

**OKK:** Bildiğiniz gibi Ankara’da bulunan Atatürk kapalı spor salonunda büyük bir PUBG Mobile etkinliği tertiplemiştik. Bu yapılan etkinliğin ardından geri dönüşlerin çok olumlu olduğunu ve gençlerin bu tür aktiviteleri çok sevdiğini gördüğümüzde Mansur Yavaş başkanımızın talimatları doğrultusunda Tayfun Tanju Kara beyin de desteklerini alarak elektronik sporlar kulübü kurma kararı aldık. Bunun yanında online ve offline etkinlikler düzenleyip büyükşehir bazında bu sektöre giriş yapan ilk belediye olmanın gururunu yaşıyoruz. Benim

projeye dahil olma sürecim ise 2020 Ocak ayı itibarıyla gerçekleşti. Ankara Büyükşehir Belediye Başkanı Mansur Yavaş beyin ve Tayfun Tanju Kara beyin beni bu projede görmek istediklerini iletmesi ile Türkiye’de bulunan büyükşehirler arasında ilk resmi büyükşehir belediye espor kulübü olan ABB ASKİ E-Spor Kulübü’nün temelleri de atılmış oldu.

Yani Mansur Yavaş başkanımıza bizim projeyi sunmamıza gerek kalmadan kendisi zaten çoktan bu projeyi hayata geçirmek için bir ekip oluşturmuştu.

### **Türkiye’deki Büyükşehir Belediyeleri arasında ilk kez Espor’a bu denli destek veren ekipsiniz. Bu konuda geleceği nasıl görüyorsunuz?**

**TTK:** Umarım attığımız bu adımlar diğer büyükşehir belediyeleri ve hatta ilçe belediyeleri tarafından gözlemlenir ve bu belediyelerde espor takımlarını kurmak için harekete geçerler. ASKİ Espor takımının gökbörelü logosu espor severler tarafından büyük beğeni topladı. Öte yandan espor takımı için de ASKİ Spor Kulübünde diğer branşlara uygulanan ödül yönetmeliğinin uygulanacak olması espor camiası için bir ilk niteliğinde. Oyuncularımızın eksik olan tüm sistemlerini temin edip evlerine kadar gönderdik. Elektronik sporcularımızı uzun vadede motive etmek için elimizden geleni yapıyoruz.

İleride kuracağımız takımlarda global anlamda yarıştığımız liglerde dünya şampiyonu olunması durumunda takımları teşvik için görülmemiş sürpriz ödüller de esporcularımızı bekliyor.

**OKK:** Bildiğiniz gibi Türkiye’de bulunan büyükşehirler arasında ilk resmi büyükşehir belediye espor kulübünü kurduk. Öncelikle hedefimiz Türkiye’deki belediyelere örnek olabilmektir. Ve yavaş yavaş diğer belediyelerden de olumlu dönüşler almaktayız. Esporu daha sağlıklı ve bilinçli bir şekilde gençlerimize sağlamak ana hedefimiz.

Ankara Büyükşehir Belediyesi’nin bünyesi altında hayata geçirilen bu projenin asıl amacı, Ankara’da yaşayan tüm elektronik spor ve oyun sever gençleri profesyonel eğitimler eşliğinde, belediyemizin açacağı espor eğitim merkezinde bir çatı altında buluşturup geleceğin sporu olarak görülen elektronik sporları tüm gençlere sevdirmek ve meslek haline getirip kariyer imkânı sağlamaktır. Bunu tüm Türkiye’ye örnek olup sağlıklı bir şekilde yaymak istiyoruz.

### **Zula Kadınlar Ligi için bir takımınız da mevcut. Bu süreç nasıl doğdu ve büyüdü, şu an ne durumda?**

**OKK:** Ankara Büyükşehir Belediyesi ASKİ E-Spor Kulübü olarak, espora ilk olarak Kadın takımı ile giriş yapmak istemiştik. Bunun üzerine Türkiye’nin ilk kadınlar ligi olan, Zula Kadınlar Ligi’nin de hayata geçmesi ile bizde “ABB ASKİ E-Spor Kulübü” olarak bu organizasyonda yerimizi aldık.

Zula Kadınlar Ligi’nde “namağlup” bir şekilde lig şampiyonu olduk ve Türkiye’de kınılması güç bir başarıya imza atarak esporda tarih yazdık diyebiliriz.

Buradan tekrar tüm sporcularımızı tebrik ediyorum ve başarılarının devamını diliyorum.

### **Covid-19 ile birlikte herkes artık online olarak etkinliklerine ve çalışmalarına devam ediyor. Bu aşamada gelecekte ABB olarak espor odası, eğitim odası gibi çalışmalarını yapmayı düşünüyor musunuz?**

**OKK:** Öncelikli planlarımız arasında kesinlikle esporcularımızın antrenman yapabileceği bir antrenman odası ve dışarıdan kayıt yaptırıp eğitim almak isteyen oyuncular için bir eğitim odası bulunmaktadır. Şu an Covid-19 sebebi ile etkinliklerimize online olarak devam etmekteyiz. Bu yıl FIFA 2020 oyununda ve Zula oyununda “#Evdekal” temalı etkinliklerimizi hayata geçirdik.

ABB ASKİ Esport Kulübü olarak, açacağımız E-spor derslerine başvurup katılım sağlayan gençlerimize sporun sadece spor olmadığı da öğretilmektedir. Elektronik sporlarda önüne geçilemeyen küfür olgusunu törpüleyip, sporcularımıza spor ahlakını aşılama için çalışmalarımız da planlarımız arasında. Açacağımız espor kurslarında, sadece erkek oyunculara değil aynı zamanda kadın oyunculara da eğitim verip belediyemizi temsil edecek profesyonel oyuncuların gelişimine destek vereceğiz.

Sadece genç oyuncular için değil aynı zamanda bu konuda oyuncuların ailelerine de pedagoğ eşliğinde eğitici seminerler verilerek onları da bilinçlendirmiş olacağız.

### **İşin biraz da spor kulübü boyutu var. ABB olarak ASKİ Spor Kulübü ile yolların nasıl kesiştiği, bu süreçte neler yaşandığını dinleyebilir miyiz?**

**TTK:** Ankara Büyükşehir Belediyesi elektronik sporlar projemizi daha da geniş kitlelere yaymak adına şehrimizin köklü çınarlarından olan ASKİ Spor Kulübü’nün bünyesinde E-Spor Kulübü’nü hayata geçirme kararı aldık.

ASKİ Spor Kulübü bünyesinde çeşitli spor dallarında birçok dünya ve Avrupa şampiyonu sporcularımızı barındırmakta. ASKİ Spor Kulübü ile yola çıkmaktan son derece mutluyuz. Bu sürecin ardından katılmış olduğumuz Zula Kadınlar Ligi’ni namağlup tamamlayıp lig şampiyonluğunu elde ettik. ASKİ Spor Kulübü’nün şampiyonluklarına bir yenisini daha eklemiş olduk.

### **İşin biraz matematiğine doğru geçelim. Resmi kurum, şahsi espor kulüpleri ve spor kulüpleri gibi konuya baktığımızda bulunduğunuz konumun Türkiye esporu**



### **için nasıl bir anlam ifade ettiğini ve bu noktadan sonra neler getireceğini aktarabilir misiniz?**

**Mİ:** Açıkçası birçok kulüpte geçmişte hem oyuncu hem koç hem de menajer olarak görev aldım. Profesyonel, yarı profesyonel ve amatör olarak çalıştığım kulüpler oldu.

Ancak bu kadar geniş kitlelere hitap eden bir projede bulunmak çok ayrı bir hissiyat doğuruyor insanda. Atacağınız her adımı özenli ve dikkatli seçmek durumundasınız. İleride belediye takımları çoğaldıkça bu işin ilki olmak benim için çok özel bir hal alıyor.

İlerleyen dönemlerde başka belediyelerde elektronik sporlar kulüplerini kurduğunda meslek arkadaşlarımız ile ortak ilerleyerek belediyeler arasında yeni projelere imza atmak en büyük amaçlarımdan birisi.

### **Röportajımızın sonuna geldik, katılımınız için tekrar teşekkürler, kapatırken sizden son sözlerinizi rica edebilir miyiz?**

**TTK:** Farklı bir nesil geliyor, bunun farkındayız. Esporu belediye başkanımız Mansur Yavaş başta olmak üzere ABB olarak çok önemsiyoruz. Esporu yalnızca evde kalmak mecburiyetinde olduğumuz bu süreçte bir hobi olarak değil, aynı zamanda bir kariyer seçeneği, hızla gelişen bir spor dalı olarak da görüyoruz. Ankara Büyükşehir Belediyesi olarak sizlere bu güzel röportaj için çok teşekkür ediyor iyi çalışmalar diliyoruz.

**OKK:** Öncelikle Ankara Büyükşehir Belediye Başkanı Mansur Yavaş ve Tayfun Tanju Kara Bey’e bu projenin başına geçirip bana güvendikleri için çok teşekkür ederim. Amacım, Esportun Türkiye’de sağlıklı ve bilinçli bir şekilde en iyi yerlere gelmesini sağlamak. Bunun için de gençlerimize küçük bir faydam olduysa ne mutlu bana. Bu yola baş koymuş genç kardeşlerimize tavsiyem, hayalinizdeki girişim fikriniz ne ise bu hayalinizin peşinden koşun. Bu yolda aldığınız başarısızlıklardan dolayı asla vazgeçmeyin çünkü aldığınız her başarısızlık aslında sizi başarıya ulaştıracak olan başarı basamaklarınız olacaktır.

**Mİ:** Güzel başladığımız bu yolculuğumuzu daha güzel adımlarla sürdürme taraftarıyız. Umarım atacağımız her adım diğer şehirlerdeki belediyelere örnek olur ve bu yolda öncü oluruz.

**Teşekkürler.** ♦



## Rogue Company

*Bunca gürültü neden koptu merak edenler için oyuna yakından bakalım dedik.*

Hi-Rez Studios sektörün ilginç geliştiricilerinden birisi. Yaptığı oyunlar ilginç fikirler, devrimsel yenilikler, farklı deneyimler sunmuyor ama aldıkları formülü iyi işliyorlar ve belirli bir kitleyi yakalamayı başarıyorlar. Yapımcı ekip Global Agenda ve Tribes Ascend gibi başarısız denemelerin ardından Smite ve Paladins gibi oyunlarla belirli bir

düzlemde ilerlemeye başladılar. Smite ile MOBA, Paladins ile MMOFPS türünde iyi işler yapan Hi-Rez Studios, yeni oyununu kendi çatısı altında çalışan First Watch Games ile birlikte geliştirdi. Aksiyon shooter türündeki Rogue Company isimli bu yapım PS4, Xbox One, Switch ve PC için geliştirilirken, ben de erken erişime yakından göz atama fırsatı

bulabildim. Oyun henüz erken erişimde olsa da bu yıl içerisinde piyasadaki yerini alacağı belirtiliyor. Ancak gelecekte yeni nesil konsollarda oyunu görüp görmeyeceğimiz biraz da oyunun başarısına bağlı olacak gibi duruyor. Epic Games Store'da satılan ve derinlemesine incelediğim oyunun PC sürümünün neler içerdiğini merak ediyorsanız buyurun analize.

### Karakterini seç!

- Rogue Company, karakter tabanlı bir aksiyon shooter deneyimi sunuyor. Yani tahmin edebileceğiniz üzere her bir karakterin bazı kendine has yetenekleri bulunuyor. Ancak sadece bununla da sınırlı kalmayarak bu karakterler birbirinden farklı ekipmanlara (loadout) sahip olabiliyorlar.
- Farklı silahlar kullanabildikleri gibi farklı yeteneklerin avantajlarını kullanabiliyorlar. Eğer oyunun standart sürümünü alırsanız sınırlı sayıda karaktere sahip oluyorsunuz ve diğer karakterleri zamanla açılıyorsunuz.
- Oyundaki karakterler Rogue olarak tanımlanıyor ve şu anda o üç farklı Rogue oynanabilir durumda. Elbette gelecekte

- yeni karakterler oyuna eklenecek ve oynanış çeşitlenecektir. Bazı karakterler defansif yeteneklere sahipler. Mesela Anvil kendisinin ve takım arkadaşlarının arkasına geçebileceği bir barikat kurabiliyor. Ya da Saint bir takım arkadaşı düşüğü zaman onu iyileştirebilecek bir dronu harekete geçirebiliyor.
- Görüş sağlayan ve rakip kontrolü gerçekleştirmenize olanak tanıyan karakterler de bulunuyor. Dallas'a baktığımız zaman en yakındaki düşmanı kısa bir süre açığa çıkarabilirken, bir yakuza edasına sahip olan Uzakdoğulu karakterimiz Talon, fırlattığı dart ile sınırlı bir bölgedeki rakip karakterleri açığa çıkarabiliyor.



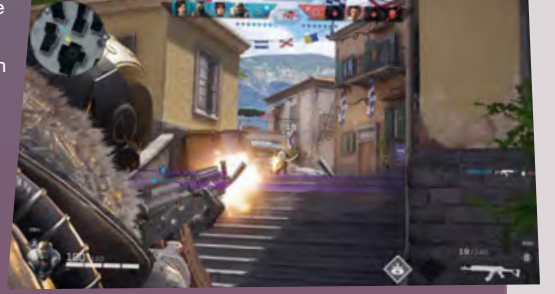
## Oyun modları ne kadar çeşitli?

Ne yalan söyleyeyim, Rogue Company ne yazık ki erken erişim itibarıyla yetersiz bir çeşitlilik sunuyor. Bu tür durumlar elbette oyun yeterince güncel kalmadığı zaman kısa zamanda sıkıcı bir hale dönebiliyor. Rogue Company'de bunun nasıl gelişeceğini ve yapımcı ekibin bu konuda nasıl bir yol izleyeceğini göreceğiz.

Ancak şu anki oyun modlarında da detaylıca bakmazsak olmaz tabii ki. Rogue Company, iki farklı oyun moduna sahip durumda. Bu oyun modları Demolition ve Strikeout'tan meydana geliyor. Demolition moduna göz attığımız zaman klasik bir oyun modu ile karşı karşıya kaldığımızı görüyoruz. Haritaya girdiğinizde saldırı yapan takımın belirtilen

alana bomba kurması ve bombayı patlatarak hedefi yok etmesi gerekirken, savunan takımın bunu engellemesi veya kurulan bombayı etkisiz hale getirmesi gerekiyor. Strikeout modu da Demolition gibi klasik bir oyun modundan fazlası değil. Yine haritaya giriş yaptığınız zaman oyun size rastgele bir alan gösteriyor ve bu alanı ele geçirmeniz isteniyor. Her bir raunt öncesinden farklı bir alana hücum ediyorsunuz. Öte yandan bu oyun modlarında pratik yapabileceğiniz antrenman modları da bulunuyor ancak asıl olay tabii ki gerçek oyunculara karşı yapıla savaşlarda. Görüldüğü gibi Rogue Company oyun modu konusunda fazla bir çeşitlilik

sunmuyor. Ayrıca var olan oyun modları da daha önce görmediğimiz, farklı bir deneyim sunabilecek oyun modları değil. Yapımcı ekip Fire Watch'un bu durumun üzerine gitmesi şart gibi duruyor.



## Aksiyonun içine dal!

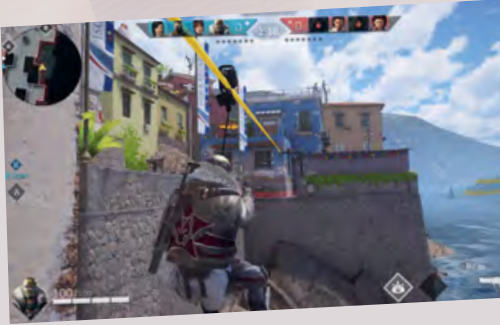
Gelelim oynanış konusunda Rogue Company'nin neler sunduğuna. Bir kere her bir karakterin kendi silahları mevcut ancak bunları kullanabilmemiz için oyunun başında satın almanız gerekiyor. Bu durumu detaylıca anlatacak olursam her bir

maça bir uçağın içinde başlıyorsunuz. Hiçbir ekipmanınız olmadan sadece belirli bir parayla silah satın alıyor ve uçaktan atılıyorsunuz. Haritanın sizin takımınıza ait olan bölümüne indiğinizde mücadele de başlamış oluyor. Raunt sona erdiğinde ve yeni bir raunt başladığında daha önce aldığınız silahınız hala sizde oluyor ancak işinize yarayacak yeni ekipmanlar alabiliyorsunuz. Silahlarınıza ek olarak balta veya katana gibi bir yakın dövüş silahını da fırlatılabilir olarak kullanabiliyorsunuz. Ya da çeşitli etkilere sahip bombalar alabiliyorsunuz.

Oyun TPS kamerasında oynanıyor ve doğru noktalarda siper almak, olabildiğince az gözüküp isabetli atış yapmak oldukça önemli. Ayrıca çatıştığımız açığa göre silahı seri bir şekilde

farklı omzunuza almanız gerekiyor. Şimdi bu çatışmalar esnasında siper siteminin çok da iyi işlemediğini söylemem gerekiyor. Yani bir Gears of War tadı beklemeyin derim.

Öte yandan karakter hareketleri biraz hantal. Vuruş hissiyatının da çok iyi olduğunu söylemek açıkçası zor. Bir süre sonra oyunda hep aynı şeyleri yaptığınız hissediyor farklı bir karakterle oynamak dahi tat vermeye başlıyor. Ayrıca karakterler kendine has olan o tek yeteneğe sahip olmasalar pek de farklı oynanış mekaniklerine sahip olmayacaklarmış gibi duruyor. Oynanışın geliştirilmesi şart gözüküyor ve özellikle hareket animasyonlarının biraz daha akıcı hale gelmesi gerekiyor. Erken erişimdeki bir oyun için bu umut her zaman vardır.



## Haritalar

Oyun modu bakımından yeterli olmayan oynanışı ile vasatı zorlayabilen bir oyunda olayı kotarmak adına yapılabilecek en önemli geliştirmelerden biri sanırım harita çeşitlendirmesine gitmektir. Üzülerek belirtiyorum Rogue Company henüz erken erişim aşamasında olan bir oyuna göre harita çeşitliliğinde sorun yaşamasa da harita dizaynı konusunda bir hayli sıkıcı bir iş çıkarmış. Oyunda Demolition modunda sekiz, Strikeout modunda ise yedi harita var. Tüm haritalar dünyanın çeşitli ülkelerinden farklı temalara

sahipler ve haritaların her biri mekanik açısından değerlendirildiğinde başarılı. Ancak haritalarının kolay öğrenilmesinin bir sebebi de her birinin benzer mantıkta inşa edilmiş olmaları. Harita görünüşleri çeşitli olsa bile 2-3 oyun sonunda hiç girmediğiniz bir haritaya girseniz bile yolları ezberleyebilir gibi oluyorsunuz. Aslında bu durum oyuna hızlıca alışmanızı sağlıyor gibi görünse de yine oynanış çeşitliliğini sınırlandıran bir konu. Öte yandan harita ile kurduğunuz etkileşim bir hayli zayıf kalıyor.



## Son Söz

Rogue Company hakkında çok daha iyi şeyler söylemek isterdim ama şu an itibarıyla çok fazla eksikliği olan bir aksiyon shooter oyunu olmaktan öteye gidemiyor. Oynanış

konusundaki açığını kapatsa, çeşitlilik yönünden zayıf kalıyor. Çeşitliliği de giderse bu defa düşük animasyon ve hareket mekaniği göze batıyor. Hi-Rez bu defa çuvallamış

gibi duruyor olsa da erken erişimdeyken herhangi bir oyuna direkt olmamış damgası vurmak da haksızlık gibi geliyor. Bekleyip göreceğiz efendim.

# 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



# Monster Aryond

Monster şimdi de oyuncu monitörleri piyasasına iddialı bir giriş yaptı.

Sayfa  
95



# DONANIM

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



## HyperX Cloud Stinger Core

Giriş seviyesi kulaklık arayanlara

HyperX'in şimdiye dek pek çok ürününü inceledik ve bana gelip (okurların bayıldığı sorular vol.1) en iyi yaptıkları iş hangisi desiniz, çevre donanımları içinde tercihim kulaklıkları olur. Özellikle Cloud Alpha serisi kendi sınıfında son derece rekabetçi bir üründü ve küçük değişikliklerle hayatına devam etmekte. Firmanın giriş seviye kulaklıklarını oluşturan Cloud Stinger serisi ise Core modeliyle beraber bu sayfalara ilk kez konuk oluyor. Cloud Stinger Core'un öne çıkan özelliği çoklu platform destekleyen ve hemen tüm konsollarda (PC, PS4, Switch) kullanabileceğiniz bir kulaklık olması. Buna uygun olarak ürünün yanında gelen 1.7 metrelik uzatma kablosu da 1.3 metrelik ana kablo ile birleşince (her ikisi de plastik, örgü kablo kullanılmamış) koltuk / televizyon arası mesafeyi rahatça dolduruyor. Kablo üzerinde biraz ufakça olsa da ses kontrol ve mikrofon için de mute kontrolleri var. Sert plastikten gövdesi oldukça kaliteli bir his veriyor ve hemen ilk bakışta fark edebileceğiniz gibi yapısal olarak da ağabeylerinden ufak. Maalesef bu durumun yan etkisi şu, ayarlanabilir çelik kulaklık köprüsüne rağmen benim gibi kocaman bir kafanız varsa sizi rahatsız edecek olması. Kendi

adıma bir türlü rahat edemedim. Ya çok sıkı ya da kafama tam oturmadı. Bunun dışında 40mm'lik sürücülerini koruyan yastıkların kumaşına bana biraz tahriş edici geldi. Hafızalı köpük kullanılmamış olması ise giriş seviyesi için kabul edilebilir. Hatırlatmak gereken bir diğer şey, sürücü arkası kapalı tasarım kullanılmamasına rağmen kumaş kulak yastıklarından içeriye hem dışarıya ses kaçıyor olması. Oyun için tasarlandığından, bunu desteklese bile dışarıda müzik dinlemek için uygun değil. Diğer taraftan çok da hafif sayılmaz, 275 gram. Peki oyun ve müzik dinlerken ses kalitesi nasıl? Frekans aralığı 20hz-20Khz arasında olan Cloud Stinger Core'un oyunlardaki performansı giriş seviye bir kulaklıktan bekleyebileceğiniz düzeyde, kablodaki ses ayar tuşu oldukça yardımcı oluyor ve eğer beklentileriniz orantısız değilse gayet yeterli bir performans alıyorsunuz. Uzun kullanımlarda bile rahatsızlık vermiyor. Müzik performansı ise zayıf. Bass oranı yüksek gibi gelse de boğulmalar oldukça sık yaşanıyor ve tiz oranı da ilginç bir şekilde şarkıdan şarkıya tutarsızlık gösteriyor. Anormal bir şey değil, ürün oyun için tasarlanmış giriş seviyesi bir kulaklık, bunu aksi olarak görmemek gerek.

Cloud Stinger Core'un en etkileyici yanı bana göre boom mikrofonunun performansı. Karşıya son derece net bir ses ileten mikrofon ses kesme performansı da beklentilerin üzerine çıkmayı başarıyor. Hatta kendisiyle birden fazla Zoom konferansına da katıldım ve yine oldukça olumlu sonuçlara ulaştım. Mikrofonun yerinden çıkartılmadığını ve devrede olup olmadığını gösterecek herhangi bir ses veya ışıktan yoksun olduğunu belirtelim. Sonuç olarak pek çok farklı platformda kullanabileceğiniz, tüm eve yeten ekonomik bir kulaklık arıyorsanız 430 TL civarına satılan Cloud Stinger Core'u tercih edebilirsiniz. Fiyatın biraz yüksek olduğunu da belirteyim. Elbette yapabildikleri ve yapamadıklarını bilmek koşuluyla. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

- ARTI** Mikrofon performansı çok başarılı. Malzeme kaliteli bir his veriyor. Çoklu platform desteği.
- EKSİ** Başlı büyük kullanıcılara uygun değil. Hem içeriye hem dışarıya ses kaçırıyor. Bass çok bulanık ve tizler çok tutarsız. Fiyatı bir miktar yüksek.





# Monster Aryond A27 V1.1

Notebook devi şimdi de monitörüyle iddialı

**M**onster bu kez karşımıza bir monitör ile çıktı. Evet, oyuncu notebook'ları ile başlayan macera, oyuncu ekipmanları ve aksesuarlarıyla devam ederken, şimdi şirket bir de monitör işine girdi ve ilk modeliyle de adeta herkesi ters köşeye yatırdı demek mümkün. Çünkü ortaya çıkan iş gerçekten de takdire şayan.

Monster, Aryond adını verdiği ilk monitörünü satışa çıkarttı. Muhtemelen bu da notebook'larında olduğu gibi yeni bir seri halini alacak. Zira bu ilk model A27 V1.1 adıyla adlandırılmış durumda. Sonraki versiyonları da önümüzdeki dönemde arka arkaya gelecektir.

Monster Aryond A27 V1.1, 27 inç büyüklüğünde kavisli bir ekranla karşımıza çıkıyor. Son dönemde oyuncular tarafından aranan özelliklerden biri olan kavisli ekran tercihinde bulunan Monster, 1500R yarıçaplı bir kavis ile ekranın boyuna da uygun ölçüde bir dokunuşta bulunmuş.

Günümüzde bir oyuncu monitöründe aranan özelliklerden bir diğeri de kuşkusuz ışıklandırma oluyor. Aryond'da da ekranın arkasında RGB şeritleri görebiliyoruz. Güzel görünen bu ışıklandırma, özellikle monitörü duvar önüne yerleştirdiğinizde, duvarda güzel bir yansıma yapabiliyor. Bu monitörün bir diğer önemli özelliği, tasarımıyla gayet ergonomik yapıda olması. Ekranı döndürebiliyorsunuz, çevirebiliyorsunuz, öne ve arkaya eğebiliyorsunuz ve hatta yüksekliğini de ayarlayabiliyorsunuz. Bu seçenekler kullanımı zenginleştiriyor, ekran başında oturduğunuz uzun sürelerde, ekranı kendinize göre ayarlamazınız olanak tanıyor.

Monitörün bağlantılarına baktığımızda, burada HDMI 1.4 portu ve HDMI 2.0 portunu ayrı ayrı görebiliyorsunuz. Ayrıca burada DisplayPort 1.2 girişi de yer alıyor. Böylece bu monitörü 3

farklı cihaza rahatlıkla bağlayabiliyorsunuz. Yani bir PC'niz, 2 de oyun konsolunuz varsa, sürekli olarak kablo takıp çıkartmakla uğraşmayacaksınız. Sadece ekranın sağ kenarındaki joystick yoluyla menü arayüzünden kaynak seçmeniz yeterli olacak. Monitörün üzerinde bir hoparlör yer almıyor. Ancak bağlantılar arasında kulaklık girişini görebiliyoruz. Yine burada USB portunun bulunması da büyük avantaj sağlıyor.

Monitörün tasarım adımını kapatmadan önce şunu da söylemek lazım: Evet, Aryond A27 V1.1 plastik tasarımlı bir monitör. Özellikle standın da plastik olması sebebiyle bu anlamda daha pahalı rakiplerinin yanında biraz sırtıttığı aşikar. Ancak burada fiyat/performans devreye giriyor kuşkusuz.

Şimdi gelelim ilk Aryond'un teknik özelliklerine ve bunun performansına olan yansımalarına. Ekran, dediğimiz gibi 27" boyutunda VA panelden oluşuyor. Full HD çözünürlüğünde görüntü üreten monitör, tam 240Hz tazeleme hızına sahip.

Evet, tam 240Hz desteği var bu ekranın. Yani oyunlarda 240 fps'e kadar tamamen akışkan bir görüntü sağlayabiliyor bu monitör. Eğer ekran kartınız NVIDIA ise, G-Sync desteğini açabiliyorsunuz, eğer AMD ekran kartınız varsa, bu kez de FreeSync desteğinden yararlanabiliyorsunuz. Monitörde her 2 teknoloji de destekleniyor.

Monitörü kullandığımız süre içinde elimizdeki sistemde ASUS imzalı AMD Radeon RX5600XT ekran kartı vardı. Oyunlarımızı da bu ekran kartında FreeSync desteği ile beraber oynadık. Ekran kartında ve monitörde yüksek kare hızına ulaşmak ve bu ikisinin senkronize çalışması özellikle rekabetçi oyunlar için önemli. Diğer yandan da serüveni bol, görselliği iyi oyunlarda da iyi bir seyir keyfi açısından muhakkak önemli. Biz kul-

landığımız süre içinde gayet memnun kaldık. 1 ms MPRT tepki süresi, 3000:1 kontrast oranı ve 400 nit parlaklık seviyesi gibi değerleriyle oyuncular tarafından gayet sevilirdi kanısındayız.

Monitörde bunların yanı sıra başka özellikler de var. Bunlarla beraber yalnızca oyunlarda değil, genel kullanımda ve hatta bu ekranı iş için kullanacaklara da güzel bir model oluyor. Anti Flicker ile titreşimi azaltan, yine mavi ışık filtresi ile gözleri rahatsız edici mavi ışığı ortadan kaldıran Aryond, HDR10 desteği de içeriyor. Yetmezmiş gibi bunlara ilave olarak sRGB renk gamutunun da yüzde 119.9'unu kapsıyor.

Tüm bunları bir araya getirdiğimizde karşımıza gerçekten de güzel bir monitör çıkıyor. Doğrusu Monster, Aryond ile şu sıralar fiyatların bir hayli yükseldiği dönemde oyunculara güzel bir alternatif üretmiş. Eksiklik olarak söylenebilecek şeyler tabii ki var; evet, monitörün tasarımı plastik, ayrıca RGB ışıklandırmanın rengini değiştiremiyorsunuz, kendi kendine akıp gidiyor. İstemezseniz kapatabilirsiniz tabii ki. Ancak bunların dışında bu fiyat kategorisi için her şeyin gayet yolunda olduğunu söyleyebiliriz Aryond için.

Monster Aryond A27 V1.1'i şu an 1999 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Eğer şu sıralar bütçeye uygun ama 240Hz'lik iyi bir monitör arıyorsanız incelemeyen geçmeyin derim. **♦ Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** 240Hz ekran. Kavisli tasarım.

Ergonomik Fiyat/performans.

FreeSync & GSync desteği.

**EKSİ** Plastik stand. RGB ışıklar ayarlanamıyor.

## LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



# Huawei Matebook X Pro

Her açıdan etkileyici bir ürün

**T**asarımıyla oldukça etkileyici görünen MateBook X Pro uzay grisi rengiyle ve metal gövdesi ile oldukça sağlam yapıda. Gayet ince ve fazlasıyla hafif olan laptop, sadece 14.6 mm kalınlığında ve 1.33 kilogram ağırlığında. Böylece sırt çantanızda kendine kolayca yer bulacak, elde de rahatlıkla taşınabilecek bir model oluyor. Kompakt yapısına karşın ekranıyla ise oldukça geniş görüntü sağlayan MateBook X Pro, kullanılan çerçevesiz ekran tasarımı ile geniş görüntü sağlıyor ve bu ekran ile tam 3K çözünürlüğü destekliyor. Ekranın çözünürlüğü 3000x2000 piksel olurken, ekran boyutunun da 13.9 inç olduğunu söyleyelim.

Bu ekranın bizim gözümüzde 3 cazibeli yönü var. Birincisi dediğimiz gibi çerçevesiz tasarım ile sınırsız deneyim sunması; öyle ki, ekranın gövdeye oranı yüzde 91 seviyesinde. İkincisi 3K çözünürlük değeri, yüzde 100 sRGB renk gamunu desteklemesi, 1500:1 kontrast oranı ve 450 nit parlaklık değeriyle harika görüntü üretmesi. Üçüncüsü ise bu ekranın dokunmatik olması. Evet, MateBook X Pro'nun ekranı tamamen dokunmatik destekli ve böylece bu laptop, kompakt yapısıyla mobil kullanımlar için ideal olduğu kadar, esnek kullanım alanını da genişletiyor, kullanımı zenginleştiriyor.

MateBook X Pro, teknik yönü ve çevre özellikleriyle de fazlasıyla güçlü ve zengin bir model. Laptop'ta Intel'in 10'uncu nesil yeni işlemci ailesinden Core i7-10510U CPU bulunuyor. 4.9 GHz frekansa kadar ulaşabilen bu işlemci böylece güçlü bir kullanım sunuyor. Yer alan bu işlemcinin yanı sıra MateBook X Pro'da 16 GB kapasitesinde RAM mevcutken, 1 TB kapasitesinde NVMe SSD ile geniş depolama alanı sağlanıyor ve gra-

fik tarafında ise 2 GB kapasiteli NVIDIA GeForce MX250 GPU karşımıza çıkıyor. Tüm bu teknik kadro ışığında MateBook X Pro, çoklu işlemlerde verimlilik, görüntü işlemede yüksek hız ve oyun deneyiminde akıcılık sağlıyor.

Matebook X Pro'da, daha önce incelediğimiz diğer Huawei laptop'larda da bulunan önemli bir özellik var, fakat bu özellik diğer dizüstü bilgisayarlarda yok. O anlamda Huawei'nin dizüstü bilgisayarları rakiplerden bu noktada ayrılıyor. Huawei'nin dizüstü bilgisayar ile akıllı telefonu bir araya getiren önemli bir özelliği var, adı ise Çoklu Ekran İş Birliği olarak da bilinen Multi-Screen Collaboration. Bu özellik sayesinde Huawei akıllı telefonunuz ile Matebook X Pro'yu birbirine tamamen kablosuz olarak bağlayabiliyor, telefonu bilgisayar üzerinden kontrol edebilirsiniz. Bu özelliği çalıştırmak oldukça basit. Önce laptop'ta yer alan PC Manager uygulamasını açıyoruz. PC Manager otomatik olarak çevredeki Huawei cihazlarını taramaya başlıyor ve telefona gelen bildirimden izin veriyoruz; böylece laptop ve telefon arasındaki bağlantı sağlanmış oluyor. Evet, telefonun ekranı artık laptop'ın bir kenarında karşımızda. Böylece bilgisayar başında çalışırken, aynı zamanda telefonunuza da kolayca erişebiliyor, telefonunuzdaki tüm fonksiyonları ekran başında yönetebilirsiniz.

MateBook X Pro ile 13 saat kesintisiz video, 11 saat kesintisiz internet ve 15 saat günlük kullanım olanağınız var. Bu da laptop'ın artı hanesine yazılan önemli özelliklerinden oluyor. Sahip olduğu ve anlattığımız onca özelliğin yanında MateBook X Pro'da çevre detaylar da fazlasıyla ilgi çekici. Mesela laptop'ın güç tuşu parmak izi sensörü özelliğine sahip. Böylece

parmak izini kullanarak güvenli ve hızlı oturum açabiliyorsunuz, laptop'ınıza sizden başka kimse erişim sağlayamıyor. Bir diğer önemli detay da klavyede gizli. MateBook X Pro'da web kamerası klavyede bir tuşun altında gizli olarak yer alıyor. Böylece kullanmadığınız zamanlarda bu tuşu kapatarak web kamerasını gizleyebiliyor ve yine bu sayede güvenliğinizi sağlayabiliyorsunuz. Ve son olarak sesteki bahsedeceğimiz. MateBook X Pro'da öyle bir hoparlör desteği var ki, gerçekten takdire şayan. Laptop'ın 4 tarafında da hoparlör var ve böylece 360 derece ses sağlanabiliyor. Yüksek ses seviyesi olsun, basların kendini hissettirmesi olsun, yerleştirilen hoparlörleri değerlendirdiğimizde bir mobil platform için gayet güçlü olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Evet, sonuç olarak değerlendirdiğimizde, MateBook X Pro'nun sahip olduğu tüm özellikleriyle yıllar boyu gayet keyifle, sorunsuz şekilde kullanılacak bir dizüstü bilgisayar olduğunu söyleyebiliriz. Hem kozmetik açıdan hem kullanım hem de performans açısından değerlendirdiğimizde gayet avantajlı bulduk doğrusu. Bu anlamda iyi bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız, bizce MateBook X Pro'ya bir göz atmanızda gerçekten fayda var. **◆ Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Multi-Screen Collaboration kullanımı.

Estetik ve kompakt tasarım.

Dokunmatik 3K ekran. Üst seviye performans. Zengin kullanım seçenekleri.

Uzun pil ömrü. Parmak izi sensörü.

**EKSİ** Biraz pahalı



## Logitech G432

Selefini aratmayan, üstüne koyan bir ürün

Logitech G430'un bizim LEVEL ofisinde ayrı bir yeri vardır. Şefik ile başlayan, bana kadar gelen, senelerce stajyerlerimize hizmet eden kulaklık, halen CHIP Online Video Editörü Ahmet Ömür'ün mesaisinde kendisine eşlik etmekte ve her türlü sakarlığımızın üstesinden gelmeyi başardı. G432 ise selefinin sahip olduğu ilk bakışta "yok canım, bunda o özellik yoktur" diyebileceğiniz tüm özellikleri bünyesinde barındıran, gayet başarılı bir giriş seviyesi 7.1 Surround çözümü olmuş.

Tasarım anlamında G432, selefi G430'dan çok farklı sayılmaz. İlk gözümüze çarpan değişiklik, yıkanabilir, dayanıklı ama uzun kullanımda kulaklarımızı dağılayan mavi kumaş yastıkların yerini suni deriden, biraz sertçe ama daha rahat yastıklara bırakmış olması. 280 gram ağırlığındaki kulaklık ne hafif ne de ağır, uzun kullanımda da gayet rahat. Eski metal destekli baş köprüsü hemen hemen aynı haliyle korunmuş, sürücülerin içeriye doğru 90 derece dönebilmesi de ofis ortamında rahatlık sağlıyor. G230 ve G430'da sürücülerin köprü ile birleştiği noktadaki plastik kısım rahatlıkla çatlasa da işini yapmaya devam edebiliyordu. Ben yapı ve plastik kalitesi açısından bir fark görmedim ama umarım Logitech üzerinde çalışmıştır.

Yeni nesil 50mm sürücüler G HUB yazılımı üzerinden etkileştirilebilen DTS Headphone:X 2.0 sayesinde son derece tatminkar bir sanallaştırma performansı sunuyor. Frekans yanıtları ise 20hz-20Khz arasında. Oyunlarda sesler, efektler, patlamalar gayet yerinde. Bas tıpkı G430 gibi bu modelde de zayıf kalıyor ve ses arttığında sesler kulak tırmalayabiliyor. Müzik performansı ise 660 TL'lik bir kulaklıktan bekleyebileceğiniz seviyede, hayal kırıklığına uğramayacaksınız ama elbette odyofillere göre değil.

Logitech yazılımı tarafında G HUB gibi ultra sorunlu ama bir o kadar da yetenekli bir ürüne sahip bildiğiniz gibi. G432 belki RGB ışıklandırma gibi şeylere sahip değil ama DTS'yi açıp kapatmaktan tutun da basit ayarlara kadar gerekli değişiklikleri yapmanıza izin veriyor. DTS sanallaştırma desteği için kutuda gelen USB DAC kartını kullanmanız gerekiyor bildiğiniz gibi. Aynı şekilde PS4 veya Switch'i televizyona bağlı haldeyken kullanmanız mümkün. 3.5mm jack kullandığınızda seçenekleriniz de artıyor, mobil cihazların tamamında kullanabilirsiniz. Ayrıca 2 metrelik 3.5mm jack kabloya ek olarak, bir de 3.5mm jack + mikrofon jack dönüşüm adaptörü var kutuda. Mikrofon konusunda da gelişim var, G430'un

bildiğiniz gibi en fazla eleştirilen yanıydı ve o mikrofondan mutlu olan bir kişiyi bulamazdınız. Yeni 6mm mikrofon ise hem oyunlarda hem de görüşmelerde gayet net ve cızırtısız bir ses iletimi sağlıyor, üzerindeki pop filtresi de işini iyi yapıyor. Çıkartılmayan mikrofonun devreye girdiğini gösteren bir ışık olmasa da gayet belirgin bir "tık" hissi alıyorsunuz, yani bu açıdan bir sorun yok. Ayrıca yumuşak yapıdaki mikrofon istediğiniz konuma rahatça getirilebiliyor. Ürünün fiyatı daha önce söylediğimiz gibi 660 TL civarında. G635'in fiyatının G432'nin iki katından daha fazla olduğunu ve çok rekabetçi bir ürün olan rakibi Corsair HS60 Pro'nun da 850 TL civarında olduğunu düşünürseniz, bütçeniz bu seviyedeyseniz ve üzerine ekleyemiyorsanız G432 iyi bir seçim olabilir. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Başarılı mikrofon performansı. Kaliteli işçilik. Rahat kulak yastıkları. İlave DAC kartı  
**EKSİ** Bass performansı çok zayıf. Hala kırılgan hissettiriyor.

83



## Bose Frames

Gördüğümüz en ilginç şeylerden birisi

**F**rames, Bose'un yıllardır geliştirdiği ses teknolojisi ve ürünlerinden edindiği tecrübenin güzel bir yansıması olmuş. Bose Frames, aynı zamanda hem bir kulaklık hem de bir güneş gözlüğü. Üzerindeki lensler UV ışınlarının yüzde 99'unu bloke ediyor, ancak bu lensler polarize değil.

Frames'in tasarım açısından farklı modelleri var. Frames Alto SM biraz daha küçük çerçevelere sahipken, Frames Alto ML'nin lensleri daha geniş. Her 2 gözlük de tasarım açısından Ray-Ban'in Wayfarer gözlüklerini andırıyor. Öte yandan bir de Frames Rondo modeli var ki o, sahip olduğu yuvarlak hatlı tasarımıyla biraz daha retro görünüme sahip. Bu arada kulaklığın ağırlığı da yok denecek kadar az, sadece 45 gram.

Bu gözlüğün kollarında Bose'un mikro hoparlörleri bulunuyor. Hatta teknik olarak Bose'un şimdiki kadarki en küçük ses sistemi olduğunu söyleyebiliriz. Ses sistemi diyoruz çünkü, gerçekten tam anlamıyla mikro bir ses sistemi var bu gözlüğün üzerinde. Ses kalitesi, özellikle böyle bir cihaz için muazzam olurken, çevresel ses performansının da güzel sağlanmış olması takdire şayan. Bunu siz de yapacağınız minik bir 3D Surround testi yoluyla deneyebilirsiniz. USB yoluyla 2 saate kadar tam kapasite şarj olabiliyor. Pil ömrü ise aralıksız müzik oynatımında 3.5 saate kadar sürüyor.

Bizim bugüne kadar, özellikle son dönemde kullandığımız en keyifli ürünlerden biri olduğunu itiraf edelim. Gerçekten hiç beklenmeyecek ölçüde harika bir ses performansı sağlıyor; özellikle ilk başta bir gözlükten ne kadar ses gelebilir ki, diye beklentiyi düşük tutunca, bir hayli şaşırtıyorsunuz -ki bu gerçek bir hikayedir.

Bose Frames Alto ve Rondo güneş gözlükleri şu an 3518 TL fiyatla kendine alıcı buluyor. Bu anlamda pek ucuz olmadığı aşikar. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Hafif, İnovatif, Ses performansı, Lensler, Pratik

**EKSİ** Fiyatı yüksek, Pil ömrü

88

## LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



## Inca

## Empousa II IKG-451

Mekanik oyuncu klavyesi olarak ciddi bir alternatif

**Ş**u sıralar mekanik oyuncu klavyesi arayanlara güzel bir seçenek olacak olan Empousa II, Brown anahtarları kullanılan ve RGB ışıklandırma desteğiyle beraber gelen oldukça yeni bir model. Tasarımıyla güzel görünen Empousa II'de RGB ışıklandırma klavyedeki tuşlara yayılırken, klavyenin üst ve alt kenarında da ışık şeritleri bulunmasıyla farklılık sağlanıyor. Tuşlardaki RGB ışıklandırmayı ise elbette değiştirebiliyorsunuz. 6 farklı LED modu ve 19 ayrı aydınlatma efekti ile farklı şekillerde aydınlatılabildiğini klavyede bilek desteği de yer alıyor. Ancak bu bilek desteği yastıklı değil, düz plastik malzemeden oluşuyor. Bu arada bu bilek desteği oldukça sağlam yapıda. Zira kutudan çıkan vidalarla klavyeye bağlayarak sabitleyebilirsiniz.

Şimdi gelelim Empousa II'nin performansına. Dediğimiz gibi Inca bu klavyede Brown anahtarlar kullanmış. Kullanılan anahtarlar kullanım olarak Cherry MX Brown'a oldukça yakın. Maksimum 60 gram çalışma ağırlığı, 2.1 mm etkinleştirme noktası ile bu tuşların toplam yolculuk mesafesi de 3.9 mm. Elbette yazı yazmak için biraz alışmanız gerekiyor, fakat sonrasında sorun yaşamayacaksınız ve seri şekilde kullanabileceksiniz. Son olarak bir de Brown anahtarların Blue Switch'lere kıyasla daha sessiz olduğunu da söylemek lazım. Bu da tercih meselesi tabii ki zira kimisi mekanik klavyede daktilo tipleri tercih ediyor, kimisi ise daha sessiz olanları. Bizim tercihimiz daha sessiz olanlardan.

Sonuç olarak Inca Empousa II, genel hatlarıyla gayet iyi bir klavye olmuş. Mekanik yapıda olmasıyla oyuncuların yüksek performans yönündeki beklentilerini rahat karşılayacak olan Empousa II, öte yandan fiyatıyla da rakip modellere göre iyi bir dengede geliyor. Empousa II'yi şu sıralar 500 TL fiyat ile pazarda bulabiliyorsunuz. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Etkili performans. RGB ışıklandırma. Kutu içeriği.

**EKSİ** Enter tuşu boyutu. Yazı yazmak için alışması zor.

90



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
101

## ***STRANGERS FROM HELL***

Komşularınızı iyi tanıdığınızı mı düşünüyorsunuz?  
Bunu bir kez daha sorgulayacaksınız...

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

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

## SINGLE

## PAROV STELAR SILVER LINE

Aslında Parov Stelar'ın yeni single'ı bahane; ben direkt olarak size bu muhteşem sanatçıyı anlatmak istedim. Electro Swing'in yapı taşlarından biri olan Parov Stelar, yıllardır bu türde tonlarca parça besteledi, yayımladı ve son yıllarda biraz türünü değiştirmeye çalıştı ama bu, onun özellikle diğer sanatçılarla olan eserlerinde Electro Swing becerilerini göstermesini engelleyemiyor.

Konu başlığındaki Silver Line, yeni dönem Parov Stelar'ın hiç de fena olmayan bir parçası ama Electro Swing demek pek mümkün değil. Onu gerçek anlamda tanımak için The Princess ve Coco albümlerini dinlemelisiniz. Son dönemde kendi türünde yayımladığı bir single, Brass Devil ise uzman olduğu türün en iyi örneklerinden bir tanesi. Yetmezse Georgia Gibbs'le birlikte yaptığı şarkı, Tango Del Fuego'yu dinleyin. Yine 2020 yılında çıkan bir başka single, Marcus Fuereder'in eşlik

ettiği Pink Dragon da Electro Swing türünde sayılabilir ama önceki örnekler kadar beğendiğimi söyleyemem. Nihayetinde müthiş eğlenceli bir müzik türü olan Electro Swing'e adım atmak için Parov Stelar'ı şiddetle öneririm. Bu adam vaktinde konsere de gelmişti, hem de bir yılbaşı partisi için. Sanırım hayatımdaki en iyi yılbaşlarından birini geçirmiştik; keşke yine gelse! ♦



## Dizi

## SLASHER

Evet, birkaç ayı Netflix'le geçirmiş olabilirim. Bu sayfadaki diğer eserlerin yanında, Slasher adlı "cheesy" dizi de radarıma takıldı ve ilk sezonunu bayağı heyecanla izledim. (İkinci sezonun ilk bölümü hiç sarmadı, üçüncü sezona da enerjim kalmadı ama bakacağım.)

Eski dönemin Scream benzeri filmlerinin dizileştirilmiş hali olarak özetleyebileceğimiz Slasher'ın ilk sezonu, ailesi Executioner takma isimli bir katil tarafından katledilen bir kadının, tekrar doğduğu eve kocasıyla birlikte taşınmasıyla başlıyor.

Kadının geçmişi peşini bırakmıyor elbette ve kasabada tekrar cinayetler başlıyor, kadının çevresindeki birçok kişi bir bir ölmeye başlıyor. Biz, "katil kim acaba?" diye merak ederken, kadın ailesinin katiliyle, katilin bulunduğu cezaevinde görüşmeye başlıyor ve olayları aydınlatmak için onunla fikir alışverişinde bulunuyor.

Birtakım sürprizlerle de bezeli olan dizi kesinlikle müthiş değil fakat bir şekilde de kendini izletiyor. Uzunca bir süredir bu tür filmler de üretilmediği için sanırım biraz acıkmışız, çerez gibi gitti. Misal Final Destination'ın şöyle iyi düşünülmüş yepyeni bir bölümü gelse, onu da anında tüketiriz gibi geliyor. O vakte kadar çözüm, bu tip diziler. ♦





## DİZİ

# STRANGERS FROM HELL

**N**eKore dizilerinin büyük bir kısmı drama olabilir ama arada böyle enteresan eserler de çıkabiliyor. Netflix'te yayımlanan Strangers From Hell, rahatsız edici atmosferi ve merak uyandıran senaryosuyla tam "binge watch" yapılacak bir dizi.

Olaylar Yoon Jong-woo adındaki bir delikanlının Seul'e taşınmasıyla başlıyor. Okul arkadaşının ajansında stajyer olarak işe başlayan Yoon, parasal sıkıntıda olduğu şehrin en ucuz otellerinden birinde kalmak zorunda kalıyor. Aslında tam otel de değil; düşünün ki bir katta çok ama çok ufak odalar var, ortak tuvalet ve mutfak da ev ortamı yaratmış... Buraya kadar her şey normal ama

her şey, bu otelde kalanların birbirinden karanlık tiplerden oluşmasıyla tepetaklak oluyor. Yoon'un sıradan yaşantısı bir anda cinayetlerle süsleniyor, olayın psikolojik boyutu da yüzümüze yüzümüze çarpıyor.

Otel sakinlerinin amaçları, kim oldukları, kime ne olacağı, otele yeni gelen karakterlerin akıbetleri derken kendinizi ekrana çakılmış bir halde buluyorsunuz.

Dizi öyle pek plot twist'e sahip değil. Hatta çoğu olayı tahmin bile ediyorsunuz lakin oyunculuklar ve atmosfer o kadar sağlam ki diziyi bitirdikten çok sonra bile otel koridoru, ikizler, otel sahibesi aklınızda net bir şekilde canlanıyor. Gerçekten iyi bir dizi, keşke daha fazlası olsa... ♦

## FİLM

# UNCUT GEMS

**L**EVEL Dergisi'nin bir dönemki imparatoru Fırat Akyıldız sayesinde keşfettiğim Uncut Gems, Netflix'te yer alıyor ve başrolünde de Adam Sandler var.

Bu bilgiler filmde anında soğumanıza neden oldu, değil mi? Hangi Netflix filmi güzel ki bir de Adam Sandler'lı olan iyi olsun... Fırat tavsiye etmese asla keşfedemeyeceğim bu film, son dönemde izlediğim en sağlam filmlerden biri oldu ve burada yer vermeden geçmem de mümkün değildi.

Uncut Gems'i özel yapan konusu değil. Çünkü konu özetle şöyle: Birtakım borçları olan bir mücevherat satıcısı (Adam Sandler), çok değerli olduğuna inandığı, değerli bir taşı çok uzaklardan getiriyor. Nihai amacı bu taşı çok sağlam bir paraya satmak ama bunu başaran kadar bir dizi olay oluyor ve biz de bunları izlerken kalp krizi geçirecek hale geliyoruz.

Film tam anlamıyla bir kakofoni. Bir dolu uyduruk olay çekime teknikleri ve anlatımla o kadar iyi verilmiş ki aşırı empatiden, Adam Sandler'ın yaşadıklarını biz de ekran başında yaşıyoruz. Hiçbir anı boş olmayan, her olayın bir anlamının olduğu filmde bir "kapı" sahnesi var ki orada asabı bozulmayan ya ruhsuzdur ya da seri katil. (Empati yetenekleri düşük olurmuş, o açıdan.)

Adam Sandler da apayı bir dosya konusu... Her türlü dandik filmde oynayan bu ünlü aktörün aslında gerçekten iyi rol yapabildiğini ve tüm filmin hissini üzerimize geçirebildiğini görmek beni çok şaşırttı, adama bakışım değişti.

Netflix'te ne izlesem diye dolanıyorsanız, aradığınızı buldunuz, haberiniz olsun. ♦



## ÇİZGİ-ROMAN

# KULAĞIMDA DÜNYANIN SESİ

**B**azı çizgi-romanlar hakkında eğer hiçbir fikrim yoksa, kalkıp kitapçıya gidiyorum; internetten sipariş vermek yerine... Bu keşif turlarında ise çizgi-roman seçimlerimi belirleyen en büyük faktör eserin çizimleri oluyor. Bazen çizimler o kadar hoşuma gidiyor ki konuya hiç bakmadan sepete atıyorum. Giacomo Bevilacqua'nın Kulağımda Dünyanın Sesi eseri de tam olarak bu şekilde kitaplığıma girmiş bir çizgi-roman.

Sam adındaki bir foto muhabirinin New York'a gelip 60 gün boyunca kimseyle konuşmadan gözlem yapmasını konu eden çizgi-roman, bizi New York sokaklarıyla buluştururken Sam'in içsel dünyasında da bir yolculuğa çıkarıyor. Sam unutamadığı bir ilişkisi ve kırılganlığıyla mücadele ederken, New York da ona enteresan bir sürpriz hazırlıyor. Kulağımda Dünyanın Sesi kesinlikle duygusal ve içsel bir eser olmuş. Bir yandan Sam'i anlamaya çalışıyor, bir yandan da çizgi-romanın ortalarına doğru ortaya çıkan durumun nasıl sonuçlanacağını merak ediyorsunuz.

Ve elbette tüm bunlara mükemmel çizimler eşlik ediyor. Bevilacqua'nın çizim tekniği bana o kadar fazla hitap etti ki bazı sayfaların büyük formatlarını bulsam çerçeveletip duvarıma asmayı bile düşündüm. Bu çizgi-romanı kesinlikle tavsiye ediyorum; eğer almayı düşünürseniz kitapçıda sayfalarına bir göz gezdirin, zaten ne yapmanız gerektiğini anlayacaksınız... ♦

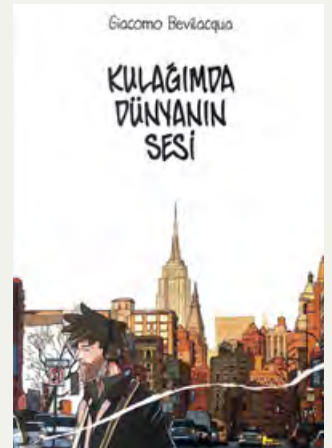




Image Comics:  
Daha Büyük Hikayeler

1990'ların başlarında çizgi roman endüstrisi basılı tarafta tarihinin en parlak günlerini yaşamasa da "merchandise" anlamında Tim Burton'ın çekmiş olduğu Batman her yeri kasıp kavuruyor ve farklı yaş gruplarından pek çok insanı içine çeken bir yoğunluğun habercisi oluyordu. Sektörün iki büyük ismine daha önceki sayılarda yer vermiş ve onların hikayesini anlatmıştık ancak şimdi sıra modern çizgi roman endüstrisinin yaratımına, belki de kısa sürede en çok katkısı yapmış Image Comics'e geldi! Bu ay köşemizde Image Comics'in ve "oyun değiştiren" yaratıcılarının hikayesi var!

Spider-Man'ın 298. sayısıyla uğraşmak için çalışma masasına oturduğunda genç Todd McFarlane'nin aklında bir gün küresel çizgi roman pazarını değiştireceğine dair bir beklenti yoktu. İyi bir iş çıkarıp kalıcı olmaya çalışıyordu. Tıpkı ilk işlerinde aynı heyecanı hisseden Rob Liefeld, Jim Lee, Jim Valentino, Erik Larsen, Whilce Portacio ve Marc Silvestri gibi! Buradan sonra "7ler" olarak adlandıracağımız bu grup, Image Comics'in de doğuşundaki en önemli isimler ve gelin bakalım onların

hikayesi bizi nereye götürecekl!

Rob Liefeld, şu an ayak çizemediği ve enteresan istekleri olduğu için çizgi roman dünyasında çokça eleştirilen ve pek de sevildiğini söyleyemeyeceğim bir çizer. Ancak o dönemlerde New Mutants'la birlikte yükselen büyük bir yıldızdı, tıpkı Claremont'la harikalar yaratan ve Marvel'in altın çocuğu olarak nitelendirilen Jim Lee gibi. McFarlane ise kafasındaki karakterleri büyük yayınevlerine kaptırmadan, haklarının kendinde olacağı şekilde basmak istediği hikayelerinin peşinden bir yol arıyordu. Çizer ve yazarlara yapılanlardan sı-



## Peter David looks at the birth and goals of Image Comics

(See Page 74)

February 21, 1992

\$2.50 United States

Erik Larsen, Rob Liefeld, Todd McFarlane, Jim Valentino, others

### Creators form Image Comics 'universe' for Malibu

Todd McFarlane, Rob Liefeld, Erik Larsen, and Jim Valentino have reached an exclusive agreement with Malibu Graphics Publishing Group to create a line of superhero titles for a new color imprint called Image Comics. Dale Keown, Ken Steacy, George Perez, and Tom Orzechowski have agreed to contribute work to the new imprint, as well.

"Other major comics industry talents have already agreed to create titles and contribute work to Image Comics and we will be announcing their names as soon as possible," Malibu Publisher Dave Olbrich said.

Each title from the Image Comics imprint will take place in the same universe, making it easier for character guest appearances and title crossovers. Each creator will own his characters, but the characters will exist in a universe that is shared among all titles under the Image imprint.

"Image Comics is a banner that we created for each new comic book to share, showing our mutual support for each other," Liefeld said. "These guys aren't just some of the hottest creators in the field today — they're also close friends!" Liefeld said that his enthusiasm for the new line of comics has him burst-



THIS ISSUE WAS MAILED FEBRUARY 5, 1992



kılmış, sektördeki sistemden hiç memnun olmayan bu isimler, dönemin Marvel CEO'sunun karşısına geçip ne daha fazla para ne de yeni haklar istediler. Onun yerine sadece Marvel'dan ayrıldıklarını söylediler. Ardından sokağın karşısındaki DC binasına da giderek, kendileriyle de çalışmayacaklarını belirtip Malibu Comics'le görüşmeye gittiler. Bu arada şöyle bir detaydan mutlaka bahsetmek lazım, adını saydığımız bu isimler o dönem çizgi roman dünyasını kasıp kavurdu. Todd McFarlane'in kendi serisi gibi düşünebileceğimiz "Spider-Man"'ın ilk sayısı 2.5 milyon





kopya satarak rekor kırdı, tam bir sene sonra Rob Liefeld'in X-Force #1'i MCF'nin rekorunu 2'ye katarken, sadece 2 ay sonra Jim Lee'nin yeni X-Men #1'i tüm zamanların en çok satan çizgi romanı rekorunu 8.1 milyonla eline geçirdi! Yani yaptığı işler 1 sene içerisinde yaklaşık 15 milyonun evine girmiş yaratıcılardan bahsediyoruz! Marvel için ne kadar büyük bir kayıp olduğunu hayal edebiliyor musunuz?

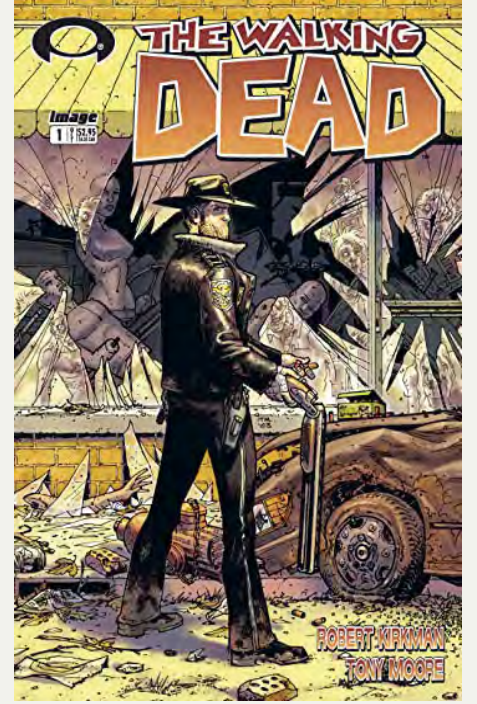
Peki bu kadar başarılı adamların bu kadar büyük bir şirkette isteyip de alamadığı ve mutlu olamadıkları şey neydi? 7ler çok haklı sebeplerle, "yaratıcı haklarına" takmış vaziyetteydiler. Marvel'ın sadece iş olduğunda iş verme sisteminden duydukları rahatsızlık kendilerinin yaratıcılığına etki ediyor, aynı zamanda yaratıkları karakterlerin editöryal kadronun ya da pazarlama departmanının isteklerine göre şekillenmesine de açıkçası sinir oluyorlardı. Özellikle Todd McFarlane, Tim Burton'ın Batman'i ve başka çizgi film serilerinin oyuncularının inanılmaz bir bomba etkisi yaratmasını çok iyi fark etmişti ve kendi sevdiği karakterlerin aksiyon figürleri üzerinde hiçbir hakkı olamayacak olmasından dolayı da çok sinirliydi. Tüm şartlar oluştuğunda da 92 Barcelona olimpiyatlarındaki rüya takım gibi bir kadro bir araya geldi, "o zaman bu işi biz yapalım" dedi ve macera başladı.

Rob Liefeld'in Youngblood'u çıkan ilk Image başlığıydı, onu geçtiğimiz senelerde en uzun devam eden çizgi roman serisi rekorunu kırarak olan ToddFather'ın Spawn'ı izledi. Daha sonra Erik Larsen'in mükemmel işi



Savage Dragon -ki hala devam ediyor- ve Jim Valentino'nun Shadowhawk'ı Image'in ilk başlıkları oldu. Marvel'ın altın çocuğu etiketiyle gelen ve daha sonra Jim "DC" Lee olarak anılacak pek çoğumuza X-Men sevdi Lee'nin Wildcats'i ve gruba son anda katılan Silvestri'nin Cyberforce'u aslında ilerleyen dönemlerde bir Imageverse durumunun da habercisiydi! "Tamam da Marvel'dan ne farkı var ki bu işin, işte birileri beraber oturuyor ve çizgi roman yaratıyor" diyorsanız konu tamamen hukuksal. Aslında Image Comics bir "şemsiye" ve tüm bu başlıklar ilgili yazar ve çizzerlerin kendi şirketleri. Yani hakları hala kendilerinin, bir anlaşma yapmak gerektiğinde Image değil onlarla konuşuluyor. Kendi kurdukları Image Comics ise basım ve dağıtımda yardımcı oluyor ve bu başlıklara bir "ev veriyor! İşte aradaki bu küçük gibi gözükse de resmen oyunun tüm kurallarını değiştiren yayınevinin ilk sahneye çıkışı bu şekilde oluyor.

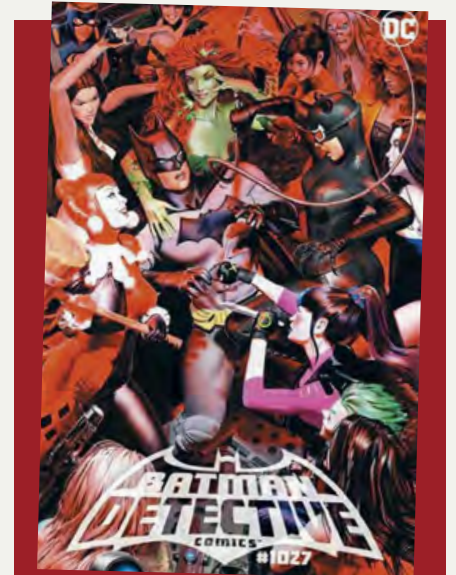
O günden beri Image Comics farklı şeyler arayan, farklı sözler söyleyen cesur, sert ve korkusuz bir yayınevi oldu. Sürekli 1.sayı almaktan yorulan çizgi roman okuyucuları için güvenli bir liman olurken, -çünkü Image başlıkları genelde reset yemeden devam eder ya da biter - aynı zamanda da süper kahraman başlıklarından yorulmuş, milenyum sonrası gelen daha "toplumsal" çizgi romanların da tek adresi oldu. Bu arada sürekli gelişen Image, kendi içinde de yepyeni çizzer ve yazarların ortaya çıkmasına yardımcı oldu. Yukarıda paragrafta bahsetmiştim, Image aslında hak sahibi değil ve dağıtıcı durumunda, şirketin bu özelliğinden faydalanan Jim Lee ve Liefeld gibi isimler kendi başlıkları için yeni kişilerle anlaşarak, kendi başlıklarının hikayelerini de çoğaltılar. Bu dönemde Image kadrolarına giren ve şu an endüstride çok önemli yerlerde olan pek çok isim sayabiliriz. İşte o isimlerin başında gelen Robert Kirkman aslında yolculuğuna 2002 yılında Erik Larsen'in Superpatriot isimli çizgi romanında başladı. Daha sonra Invincible ve The Walking Dead gibi iki muazzam işe imzasını atan Kirkman, şu anda da Image Comics'in başında! Mike Allred'in Madman'ı, okumaktan çok büyük keyif alacağınız emin olduğum Jeff Smith'in Bone'u, Bendis ve Oeming'in Power (dizisi de yapıldı) çizgi romanları erken dönem Image klasiklerinden! Günümüzde halen daha çizgisini bozmamış yayınevi, 7lerle başlayan hikayesine sayısız mükemmel çizgi roman sığdırdı



ve sığdırmaya devam edecek. Size sağlıklı kalın derken, küçük de bir liste yaptık, Image yayınlarına göz gezdirmek isterseniz aşağıdaki başlıklara mutlaka bakın!

SAGA, PHONOGRAM, BITCH PLANET, PETER PANZERFAUST, RAT QUEENS, DEADLY CLASS, CHEW, SATELITE SAM, WICKED AND DIVINE, PAPER GIRLS, BITTER ROOT...

◆ Metehan İğneci



**AYIN VARYANTI**  
DETECTIVE COMICS 1027  
Mike Mayhew Exclusive Variant

# OTAKU CHAN

Japonya, her ülke gibi, yarattığı anlatılara kendi kültürünü, toplumsal olarak deneyimlerini damıtarak aktarıyor. Japan Sinks konusuna yeni değinmişken biraz daha geniş açıdan bakıp Japonya'nın kıyamet algısını ve bunu besleyen tecrübeleri hikâyelerine nasıl işlediğini inceleyelim.



## **D**death note hakkında spoiler var, dikkat edin!

Death Note'un hem animesini hem de mangasını okuyanlar bilirler. İkisinin de sonu farklıdır. Anime Light'ın merdivenlerde ölümüyle biter. Ryuk şehre yukarıdan bakarken Misa trendedir, sonra karşımıza siyah ekran gelir. Oysa mangada hikâye biraz daha farklıdır. Bir senelik bir zaman atlaması yaşanır mangada. Japonya eski, yani Kira öncesi haline dönmüştür. Suçlular tekrar ortalıktadır. Bu durum hem Kira'nın bulunduğu çözümün ne kadar geçici olduğunu vurgularken bir yandan da istemeyerek de olsa kıyamet-vari bir mantığı ortaya çıkarır. Dini bir tonla da son sayfalara ulaşırız. Death Note adaletsiz ve kusurlu bir sistemin Kira'nın yükselişine ve giderek Kira'nın kendisinden de büyük bir hale gelmesini gözümüze sokar en sonunda. Mangada eski hale dönülmesi, bir çember gibi bizi başa getirir. Aslında gerçek bir "son" değildir bu. Dirençli bir toplumun meydan okunmamış temellerini göz ucuyla gösterir. Peki geniş bir çerçeveden bakarsak bu ne anlama gelir? Ve Death Note bu kıyamet-vari mantıkta nereye oturur?

**Spoiler bitti, rahat bir nefes alabilirsiniz...**

## **A**pocalypse!

Evet, konumuz Japon kıyamet algısı. Basitçe bir devrin, dünyanın sona ermesinin anime ve mangada nasıl karşılıklar bulunduğu, ne gibi sosyal-kültürel güçlerin alt metnini taşıdığı.

Peki bu kıyamet falan derken neyden bahsediyoruz? Kısaca iki tasavvura ayırabiliriz bunu. Biri James



Berger'in "alışimi değişimi" dediği bir insanın mevcut bir toplumsal düzende yaşanan temelli değişikliklerle baş etmesidir. Buradaki fikir, yaşanan olayın maksimum ya da minimum varyasyonuna karşı o toplumun nasıl tepki gösterdiğidir. Şu an içinde olduğumuz salgın durumuyla nasıl baş ettiğimiz de bunun güzel bir örneği mesela. Bu konuyu dikkatlice incelediğimizde o toplumun temellerine inme imkânımız olur; ideolojisini, politikasını ve düzenini daha açık bir şekilde görebiliriz. Diğer tasavvur da elbette ki klasik tanımlı olur kıyametin. Etimolojisine baktığımızda bu Yunanca kelime aslında ifşa etme anlamına gelir. Toplum bu açıdan düşündüğümüzde topluma dair gerçeklerin ifşa edilmesi anlamını bile çıkarabiliriz kıyametten. İki tanım da birbirini besler; felaket senaryoları bir toplumun limitlerini, mevcut düzenin zorluklarını ve işlemeyen taraflarını gösterirken yeni fikirlerin doğabileceği bir zemin de hazırlar. Elbette bu ifşalar kişiyi topluma yabancılaştırabilir de. Peki Japonya'da neler oluyor?

## **J**aponya'nın Kıyameti

Geçen ay bahsettiğim gibi Japonya'nın kıyamet-vari metinleri çoğunlukla toprakla, Japonya'nın ada olarak kendisiyle alakalı. Benzer bir yorum da Japon tarihini bu açıdan inceleyen Motoko Tanaka'dan geliyor. Tanaka'ya göre kıyamet retoriği ağırlıklı "kaynaklarla alakalı" endişelere dayanıyor. İnsanlar yöneticilerine güvenlerini yitirdiğinde ya da ekonomik dengesizliklerde bu tip retoriklerin arttığını, bozuk sistemin yerine daha iyisinin geleceğine böylece

ying-yang'ın yani dengenin yakalanılacağına inanıldığını söylüyor. Bu ying-yang bakış açısını azıcık deşince dengenin veya harmoninin içinde kendi güvencesizliğini ya da entropisini taşıdığını da düşünebiliriz elbette.

Her toplumun ve dinin kendine has kıyamet öngören metinleri bulunmakta. Ama bu kıyamet anlatısının en coşkulu zamanını tabii ki 1900'lerde bilimkurgunun ortaya çıkışıyla yaşadık. Simon Newcomb'un "The End of the World" (dünyanın sonu) ya da Camille Flammarion'un Last Days of the Earth (dünyanın son günleri) kitabı erken örneklerden ikisi. Japonya özeline bakarsak modern dönemde kıyamet anlatıları İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra büyük bir artış gösteriyor. O dönemlerde Japonya imparatorluk yönetimi ve totaliter bir düzenden modern demokrasiye geçiş yapmıştı. İmparator halk için ulaşılmaz biriyken birden sesi radyolardan dinlenebilen birine dönüşmüş ülkenin teslimiyetini açıklamıştı. Atom bombası bitmek tükenmek bilmez bir bombardımandan sonra ülkeyi yakıp kül eden bir yıkımın ve gücün dramatik ifadesine dönüşmüştü.

Bunun en rahat okunduğu film tabii ki İşiro Honda'nın 1954'teki filmi Gojira'ydı. Aslında bir savaş filmi fikrinden yola çıkılacakken prodüktör Tomoyuki Tanaka Endonezya'da çekilmesi planlanan filmin senaryosunu oradaki politik gerilim yüzünden bir hayli değiştiriyor. Gojira fikrinin tam olarak nereden geldiği bilinmese de bir kısım Beast from the 20000 Fathoms filminden etkilendiğine, bir kısım fikrin bir iş arkadaşlarından çıktığına, bir kısım da Kujira ve Gorira'nın (balina ve goril) karması olduğuna inanıyor. Hakikaten üçünün bir karışımı bile olsa, bu Honda'nın filminin nükleer endişeye gönderme yaptığını değiştirmiyor. Mesela film Japon balıkçıların denizde gördükleri bir şey karşısında şoke



olmalarıyla başlıyor ve bu 1954'te yaşanan Luck Dragon kazasının (Amerikalıların Bikini Atoll'da yaptığı nükleer denemelere çok yakın olan Lucky Dragon tayfasının yaşadığı radyasyon zehirlenmesinin) neredeyse birebir referansı. Bu açıdan bakıldığında Honda'nın filmi sadece bir canavar filmi değil. Jerome Shapiro'nun atomik sinema dediği nükleer anksiyeteyi anlatan ama temelde bombaya odaklanan filmlerin bir örneği. Tek başına da değil bu konuda. Şue Matsubayaşii'nin 1961 tarihli Sekai Daisensō filmi de başka bir örnek. Film zamanında Tokyo'nun durduğu yerde kocaman bir krateri göstererek bitiyor. Sadece filmler değil. Japonların Hibakuşa edebiyatı da tamamen bombadan etkilenenlerin yaşadıklarına dayanan hikâyelerden oluşuyor. Nükleer endişenin kararlı bir şekilde mangakalar ve anime senaryolarında kullanıldığını hâlâ görüyoruz. Ama elbette Japon kıyamet anlatısının da toplumsal olaylardan beslenen tek nokta nükleer bomba değil.

### Hayallerin Ölümü

Japonya İkinci Dünya Savaşı sonrasında politik belirsizliklerle, sosyal huzursuzluklarla baş etmek zorunda kaldı. Savaş sonrası Başbakan Nobusuke Kişii'nin yönetimi, Sovyet Rusya'nın dibinde Japonya'nın demokrasiye alışırken yaşadığı sancılar, Amerika ve elbette komünizm. Japonya komünizm için bir siper olarak görüldü ama kendi içinde komünizm kendini işçilerin ve öğrencilerin ayaklanmalarında, hak aramalarında yine de gösteriyordu. Bu sayede etkilerini hâlâ gördüğümüz sosyalist, Marksist ve komünist hareketler doğdu. Hayao Miyazaki bile bu dönem etkilendiği fikirleri uzun süre filmlerine taşımaya devam etti. O dönemde oluşan gruplar

giderek şekillenen Japonya için idealist bir yol çizmeye de çalışıyordu. Ve o ateşli günlerde ütöpic düşüncelerle her şey mümkün gözüküyordu. Ama geçen ay Japan Sinks'in (Nippon Chinbotsu) etkilendiği olayları anlatırken bahsettiğim Asama Sanso olayı (radikallerin rehine alarak on gün boyunca polisle çatıştığı olay) 1972'de solcu hareketlerle şekillenmiş bütün hayalleri yerle yeksan etti halkın gözünde. O dönemde savaş sonrası ekonomi giderek yükseliyordu ve Japonya'nın ne yöne gideceği belliydi: Ekonomik büyüme. Bu büyüme bir yıl sonra yaşanan OPEC petrol kriziyle bir sarsıldı. Japonya ekonomisinin ne kadar kırılgan olduğu ortaya çıkmıştı. O haletiruhiyede halka hem kitap hem de film olarak buluşan Japan Sinks de Japonya'dan çok insanların kurtarmaya odaklanırken bu insanların başka ülkelere yerleştiklerinde bir-iki jenerasyon sonra onları neyin Japon kılacağını odağına alıp biraz da milliyetçi bir ton tutturuyordu. Japonluk nedir sorusuna cevap aranıyordu; dil mi, kan mı, kültürel ürünler mi? Kitabın yazarı Komatsu hikâyeye 1964 yılında, tam da Tokyo Olimpiyatları zamanında başlamıştı. Onun gözünde, savaş sonrası coşkulu ekonomide büyümüş bambaşka bir jenerasyon vardı karşısında. Ve bu nesil Japon olmayı bir anlamda kendi gördükleriyle tekrar şekillendiriyordu. O neslin bir parçası olan Katsuhiro Otomo ise kendinden önce gelen kıyamet anlatılarının bir pastişiyile Akira'yı sunacaktı. Gelecek ay "kurgunun çağı" başlığıyla kıyamet konusuna devam edeceğim, anlatılacak çok şey olunca sığdırmak da bir problem oluyor. Sığdırmaya uğraşmak yerine rahat rahat dünya tiplerinden, zamanla nasıl bir Japonya'nın şekillendiğinden ve en güzel anime örneklerinden gelecek ay devam edelim. ♦ Merve Çay





Dolar şu haldeyken  
koleksiyon yapılır mı?



**F**igürcünün Seyir Defterinden hepimize merhabalar! Öncelikle ilk köşe yazısının ardından verdiğiniz destek ve güzel mesajlarınız için çok teşekkür ederim. İnaniyorum ki sizlerin ve LEVEL'in desteği ile bu köşede çok daha keyifli muhabbetlere imza atacağız.

Şimdi gelelim bu haftaki konumuza: "Koleksiyon yapmaya nasıl başlarım? Koleksiyon yaparken nelere dikkat etmeliyim?" Günümüz şartlarında soruyu bir tık güncelleyerek "İçinde bulunduğumuz ekonomik şartlarda, nasıl koleksiyon yapabilirim?" şekline dönüştürebiliriz.

Ben koleksiyon yapmaya başladığım yıllarda, alım gücümüz ve şartlarımız şimdiye göre çok daha iyi olduğu için elime geçen her şeyi satın alıyordum. Paypal kullanabiliyor, gümrük vergilerinin altında ezilmeden daha rahat alışveriş yapabiliyor ve dilediğimiz gibi koleksiyonumuzu geliştirebiliyorduk. İtiraf etmek gerekirse şu anki gibi bilgi sahibi de değildim ve bir koleksiyoncudan çok istifçi olmaya başlamıştım. Bu durum oldukça ciddi bir mali yük getiriyordu. Bir noktadan sonra kendime gelip, koleksiyonumu daha keyifli ve seyir zevki yüksek bir hale getirmek istediğime karar verdim.

Fakat zaman içerisinde şartlar bırakın koleksiyon yapmayı, bir hobi sahibi olmayı bile inanılmaz zorlaştırdı. Peki biz bu işe, bu şartlarda nasıl başlarız? Öncelikli olarak yapmanız gereken şey, toplamak istediğiniz koleksiyonu belirleyip bu doğrultuda bir hedef seçmek. Sinema karakterleri? Oyun karakterleri? ya da daha spesifik, mesela benim gibi Batman koleksiyonu mu? Yoksa sadece heykel mi? Marvel karakterleri mi? Böylelikle daha kontrollü



"Ben koleksiyon yapmaya başladığım yıllarda, alım gücümüz ve şartlarımız şimdiye göre çok daha iyi olduğu için elime geçen her şeyi satın alıyordum"

ve daha tasarruflu olabilirsiniz. Bu kadar marka, karakter ve koleksiyonu yapılabilecek obje varken bu önemli bir basamak olacaktır. İkinci adım ise koleksiyon yapmaya karar verdiğiniz konsept dahilinde size uygun olan markaları, formları ve ölçükleri belirlemek olacaktır. Örnek veriyorum korku karakterleri toplamak istiyorsunuz. Figür mü? Heykel mi? Büst mü? Bu alanda ürün çıkartan markaları inceleyip tarzınızı netleştirebilirsiniz. McFarlane Toys, Neca, Mezco, Sideshow? Peki ya ebatları? 7 inç, 1/10, 1/4 bunları kafanızda bir düzene sokabilirsiniz.

Yapmak istediğiniz koleksiyonu az çok belirledik diyelim, üçüncü adım satın alma evresi. Zamanında benim en çok yaptığım hata her gördüğümü, hiç araştırma yapmadan satın almak oldu. Belirlediğiniz ürünü yurtiçi/yurtdışı mağaza ve sitelerde araştırıp; kargo, gümrük vs. gibi ayrıntılar ile bütçenize uygun olanını seçmek akıllıca olacaktır, para bu günlerde pek bir değerli. Belki bir başka seçenek olan ikinci el ürünlere yönelebilirsiniz. Aman dikkat bizim bootleg diye tabir ettiğimiz sahte ürünler bolca var. Çok dikkatli olmakta fayda var.

Bu üç adımla birlikte koleksiyonunuza giriş evresinde biraz daha rahat biraz daha ekonomik adımlar atabilirsiniz. Bana göre araştırma yapmak, sabırlı olmak ve planlı olmak günümüz ekonomisinde bir koleksiyoner için olmazsa olmaz özellikler olmalıdır. Önümüzdeki ay bu konuyu işlemeye devam edeceğiz. Keyifli bir ay dilerim. ♦ **Ahmet Gezer**

# BOARD GAME TALK

SENET: Ölümler Dünyası'nın  
içinden geçiş...

Bu ay sizleri M.Ö.3000'li yıllara, Antik Mısır Uygarlığı'na götürüyorum sevgili okur. Gerek bilim, gerek tarım ve gerekse mimari konularında bulunduğu dönemin çok ötesinde olan bu medeniyet, Senet isimli bir oyuna da sahip. Bu oyun aynı zamanda tarihin en eski masaüstü oyunu olma unvanını taşıyor. Tahmin edeceğimiz üzere Senet'in nasıl oynandığı ile ilgili bir kural kitapçığı günümüze kadar ulaşmayı başarabilmiş değil. Kesin olarak bilinen tek geçer kural, oyunun iki kişi ile oynandığı. (Kabul edin çok önemli bir bilgi idi.) Bu nedenle; Dr.Timothy Kendall isimli arkeolog, yaptığı araştırmalardan yola çıkarak Senet'in oynanış teorisini oluşturmuş ve günümüzde kabul görmüş oynanış mekanikleri de buna dayanıyor. Öncelikle oyun tahtasını incelediğimizde 3x10 kareden oluşan dikdörtgen bir yapı karşılıyor bizleri. Tahtadaki karelerin numara dizimlerinde "Z" düzeni mevcut; yani en üstte ilk 10 sıra soldan sağa ilk satıra, daha sonra 11'inci kare 10'uncu karenin altında olacak şekilde sağdan sola, 11-20 kareleri ikinci satıra ve 21-30 kareleri de soldan sağa üçüncü satıra dizilmiş. Bu tahta üzerinde 15, 26, 27, 28, 29 ve 30'uncu kareler üzerinde çeşitli hiyeroglif çizimler var; ancak geriye kalan kareler boş. Bu hiyeroglif çizimlere de çeşitli isimler verilmiş: sırasıyla; 15-Canlanma Evi, 26-Güzellik Evi, 27-Nehir Evi, 28- Üç Doğru Evi, 29-İki Doğru Evi ve

"Oyun ilgi-  
nizi çektiyse  
evde kendi  
imkânlarınızla  
bile üretetek  
oynayabilirsi-  
niz ki en güzel  
yanı da bu.  
Ayrıca oyunun  
hem Steam  
üzerinden hem  
de IOS ve  
Android üze-  
rinden oyna-  
nabilen dijital  
versiyonları da  
var"

30-Horus'un Evi. Oyunda iki oyuncudan birisi koni şeklinde, diğeri ise makara şeklinde modellenmiş yedi adet piyonu ilk 14 haneye birbirinin ardışı olacak şekilde diziyorlar. (Not: Bazı bulunan Senet örneklerinde oyunun beşer piyon ile oynanan versiyonları da teyit edilmiştir.) Oyunda, basitçe anlatmak gerekirse kendi piyonlarını rakip oyuncudan önce oyun alanından çıkaran oyuncu oyunu kazanmış oluyor. Oyunda günümüzde kullandığımız zarların atası sayabileceğimiz sayma çubukları atılarak her oyuncunun kaç hamle gideceğine karar veriliyor. Sayma çubukları iki yüzü de farklı renk veya şekilde olan 4 adet çubuktan oluşuyor. Biz bir örnek ile devam edelim. Örneğimizde, sayma çubuklarının bir tarafı beyaz, bir tarafı siyaha boyanmış olsun. Havaya atıp gelen yüze göre oyunda kaç kare ilerleyeceğimizi belirliyoruz. Kısaca özetlemek gerekirse; 1 beyaz 3 siyah-1 kare ilerle ve çubukları tekrar at, 2 beyaz 2 siyah-2 kare ilerle, 3 beyaz 1 siyah-3 kare ilerle, 4 beyaz-4 kare ilerle ve çubukları tekrar at, 5 siyah-5 kare ilerle ve çubukları tekrar at. Eğer oynayacak hamlemiz yoksa pas geçebiliriz, bunun dışında oynanabilir bir piyonumuz bile varsa oynamak zorundayız. Oyunda piyonlarımızı koruma altına almazsak rakip tarafından bu piyonlara saldırılabilir. Piyonlarımızı koruma altına almak için ise iki veya daha fazla piyonumuzu yan yana getirmemiz gerekiyor. Saldırılan piyonlar, saldırılan piyon ile yer değiştirir. Oyunda attığımız sayıya göre eğer gideceğimiz karede bizim piyonumuz varsa veya rakibin korumalı bir piyonu varsa gidemiyoruz. Ayrıca bir piyonun oyun alanını terk etmesi için öncelikli olarak 26'nci kareye uğraması gerekiyor. 27'nci kareye gelen piyon nehirde boğulmuş sayılıyor ve 15'inci kareye geri dönerek oyuna devam edebilir. 28-30 arası kareler ise tam sayı atmamızı gerektiren kareler; yani 28'nci kare 3 atarak, 29'uncu kare 2 atarak ve 30'uncu kare 1 atarak oyunu terk edebilir. Oyun ilginizi çektiyse evde kendi imkânlarınızla bile üretetek oynayabilirsiniz ki en güzel yanı da bu. Ayrıca oyunun hem Steam üzerinden hem de IOS ve Android üzerinden oynanabilen dijital versiyonları da var. Ama yok ben kutulu versiyonu satın alırsanız; Kirk Game Company tarafından üretilen "Passing Through The Netherworld" isimli versiyonu tavsiye ederim. Son olarak Senet, Türkçe'de "geçmek, geçiş" gibi anlamlara geliyor ve Antik Mısırlıların bu oyunun bireyin ölümden sonra geçtiği yola bir gönderme yaparak oynadıkları tahmin ediliyor. Gelecek ay görüşmek üzere kendinize çok iyi bakın. ♦ İmge Melisa Şatlı



# COS- PLAY REPUBLIC

Ruh sağlığınız hakkında konuşmakta özgürsünüz

Cosplay, yıllardır kültürel dünyanın hayati bir parçası olmuştur ve birçok cosplayer için akıl hastalıklarıyla mücadelede yardımcı da olabilir.

Hiç kendinizi fantastik bir yaşamda hayal ettiniz mi? Cevap evet ise birçok cosplay etkinliğine katılmış veya gelecekte olacaklar için sabırsızlanıyorsunuzdur. Veya evde kendinize zaman ayırıp, ufak tefek eğlenceler yaratabiliyorsunuzdur.

## Yağmur, yağmur geçer

Favori bir karakter olarak giyinme olgusu, yirmi yıldan fazla bir süre önce Japonya'nın "cosplay" kelimesinin icat edilmesiyle başladı. O zamandan beri birçok oyuncu veya anime sever kostümler yaratmak ve rol modellerini yeniden canlandırmak için paralarını, zamanlarını ve becerilerini harcıyorlar. Bununla birlikte, bazı cosplayerler için fandomlarını ifade etmenin eğlenceli bir yolu olabilirken, diğerleri için bunun ötesine geçer. Şöyle ki bazı durumlarda cosplay gerçekten hayat kurtarabilir, bazıları için ise ölümcül yaralara neden olur. Etrafınızda bununla alakalı yüzlerce örnek bulabilirsiniz. Bazıları özgüven eksikliğine sahiptir, bazılarının bacakları çarpıktır, bazılarının ise farklı vücut sıkıntıları vardır, vücut dismorfik hastasıdır veya aslında kendilerini cosplay yapmaya layık bulmaz. Yiğınla örnekle burayı doldurabilirim ancak sizi rahatsız etmek veya mesajı yanlış iletmek de istemiyorum.

Özelle cosplay, aslında kilit hobilerden biri. İnsanlara gerçekten yardım edebiliyor. Diğer taraftan canı yorumlar ve sosyal medyada kendi egosunu zavalıca tatmin etmek isteyen insanlar, cosplayerlara ciddi zararlar verebiliyor. Bu da tanımadığınız insanların cosplay fotoğraflarına yorum yaparken, dikkatli olmanızı gerektiriyor. Şöyle ki her cosplay mükemmel değildir ve olmaya-caktır da. Amacınız hobinizle eğlenmek ve kendinize bir şekilde yardımcı olmaksızın, sosyal medyanın karanlık



Kimliğine büründüğünüz karakter, zorlukları aşmanıza yardımcı olur.

tarafından uzak kalmanız sizin yararınıza. Herkes "mükemmel fiziğe" sahip olmak ister. Rahat kostümler giymek ister ve onları mükemmel fotoğrafla tamamlamayı amaçlar. Gülüşünden, duruşuna kadar bazı noktalara takıntılıdır çünkü en iyisi olmak ister. Bunun nedeni ise sosyal medyadır aslında. Instagram, Facebook vb. yiğınla içerikte fiziği son derece başarılı model edasıyla mükemmel hatun ve erkekleri görürüz. Doğal olarak onlara imreniriz. Ancak aslında yapmanız gereken önce kendinizi sevmektir. Tabii ki sağlığınıza etkileyecek kadar fazla kiloya ihtiyacınız yok ancak belli oranda bir fiziğe sahipseniz, lütfen kendinizi heba etmeyin. Cosplayle başlayan yolculuğunuzu düşünün. Belki ufak bir kostüm partisinden büyüyerek gelişen cosplay, koca fuarlara misafir olmaya başladı. Pek tabii ki topluluk büyüdükçe, insanların sayısı da aynı oranda arttı. Cosplayin ne demek olduğunu bile bilmeyenler bu hobiyeye merak sardı ve daha fazla bilgi ortaya çıktı. Geçmişinizde yaşadıklarınız veya kötü anılarınız bile cosplaye başlamaya neden olabilir.

## Bir hikaye

Çok uzak bir geçmişte bir cosplayerın başına gelenleri anlatarak bu konuyu örneklendirmek istiyorum. Sorunlu bir koca ve zor bir aile hayatının ardından her şeyini kaybetmiş bir kadın. Kendi gerçekliğini tamamen reddetmiş ve bırakın toplu taşıma kullanmayı, alışverişe bile çıkacak cesareti yok. Bir arkadaşı ona yardımcı olmak için ufak bir kostüm partisine götürüyor. Herhangi bir kostüm giymesi beklenmez ve onun tek yaptığı ise gözlemlenektir. Beş yıldır hiçbir şeye bulaşmayan kadın, ufak adımlarla sosyalleşmeye başlar.



**Cosplay çok özel arkadaşlıkların başlangıcıdır**

Zihinsel sağlığında bir gelişme fark eder ve küçük başarıları takdir etmeye başlar. Bununla birlikte renkli kişilikler ve kalabalıktan korksa bile, yanında onu destekleyen arkadaşı sayesinde ufak adımların üstesinden kolaylıkla gelir. Sorun şu, bunlar, onun için bir başarı olsa bile dışarıdan bakıldığında bu çekimserlik bazılarında saçma gelecektir. Daha ilginç aslında bu tarz etkinliklere katılmak sorun değil. Sorun, insanlarla sorunlarınızı paylaştığınızda ve zihinsel sıkıntılarınız varsa tepkilerin ilginç olması. Bu ilginçlik durumu bazen şaşkınlık, reddetme, o kişiden kaçma, nasıl davranacağını bilmediği için garipseme gibi tuhaf olayları ortaya çıkarıyor.

Asıl korku ise "anlayamama". Birçok cosplayerin en çok korktuğu temel budur. Sadece cosplayer değil elbette, her insanın en büyük korkusu anlayamadıklarıdır. Çünkü nasıl tepki vereceklerini bilemezler, belki ağızlarından kibar sözcükler çıksa bile karşısındaki kıracağı korkusu onu suskunluğa yöneltir. Diğer tarafta suskun kalmak da ayrı bir tartışma konusu. Kısacası bir sağlık sıkıntısı olan birine karşı tepkilerinizde dikkat etmeniz gereken konular; anlayamadığınızda bunu sormaktan çekinmemek. Buna dil, din, ırk da dahil. Önemli olan saygı çizgisini korumak. Tabii ki cümlelerinizi kurarken karşınızdakinin bu konuşmayı sürdürmek isteyip istemediğine bağlı olarak dikkatli olmanızda fayda var. Cosplayin birçok insana yardım ettiği en önemli konu ise "imrendiği ve olmak istediği" karakterler gibi giyinmek, yeri gelince onlar

gibi davranmak ve rolünü üstlenmek. Kişisel olarak bağlı kaldığınız karakterlerin kostümlerini giydiğinizde özgüveniniz muhtemelen artar. Onun gibi güçlü, yenilmez, güzel veya karizmatik hissedersiniz. Çünkü onun rolüne bürünür, pozlarınızı öyle verirsiniz. Her fotoğrafınıza baktığınızda farklı birini gördüğünüz için de mutlu olursunuz. Yani engelleriniz artık orada değildir. Ne kafanıza takılan kalın bacaklarınız ne de beğenmediğiniz dudaklarınız artık sorun değildir. Toplumda sizi iyi olduğu kadar kötü karşılayanlar da olacaktır. Sizin yapmanız gereken iyi olanlara odaklanmak ve hayatın güzelliklerini görmektir.

Ruh sağlığınız hakkında konuşmakta tamamen özgürsünüz. Elinde sonunda sizi olduğunuz gibi kabul edecek iyi arkadaşlıklar kuracağınızdan eminim. Bazı ülkelerde akıl sağlığı ile alakalı mini cosplay atölyeleri kuruluyor ve bu insanlar bilinçlendiriliyor. Ne yazık ki biz o kadar şanslı değiliz ancak farkımız, sıcak bir toplumdan oluşuyoruz. Duygularımızı ifa etmekte zorlanmıyoruz. Bağlantı kurabiliyoruz. Cosplay topluluğu kesinlikle çok özel. Yetişkinler için giydirme oyununun hızla büyüyen ve sürükleyici alt kültürü dünyayı ele geçirirken, hepsi arkadaşlık, kabul ve anlayışla ilgilidir. ♦ **Ceyda Doğan Karas**





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# Mass Effect'e ne oldu?

**B**ilim kurgu türünün en güzel yapıtlarından birinin Mass Effect olduğunun farkında mısınız, bilmiyorum. İlk defa 2007 yılında karşımıza çıkan oyunu sıradan bir RPG gibi değerlendirmek büyük hata olur. 13 yıl sonra bugün dönüp bakınca, serinin 4 oyunu da çok zengin içeriği ve etkileyici öyküsüyle, geçtiğimiz 13 yıl boyunca karşılaştığımız en önemli bilim kurgu eserlerinden biriymiş, netçe görebiliyoruz. Mass Effect'i çok net biçimde, Star Trek veya Star Wars evrenleriyle karşılaştırmamız mümkün. Elimizdeki öykü, Star Wars evreni kadar güçlü alt yapıya sahip, üzerinde enerji ve emek harcanmış bir öykü. Ancak Bioware, 2017'de Mass Effect: Andromeda'yı yayınladıktan sonra, o dönem büyük paralar kazanan multiplayer shooter türünde bir oyun hazırlamak için kendini paralayarak Anthem'e yoğunlaşınca, Mass

Effect serisi de odaktan çıkmış oldu. Şimdi her ne kadar Bioware Anthem konusunda pişmanlığını gizleyemiyor ve gizli gizli yeni Mass Effect üzerinde çalıştığına dair dedikodular firmadan sızıyor olsa da henüz kimse yeni bir Mass Effect'in gelip gelmeyeceğini bilemiyor. Video oyun dünyasını profesyonel gözle incelediğim geçen 30 senede bu tür hataları o kadar çok gördüm ki, Bioware gibi deneyimli ve saygın bir geliştiricinin, elindeki altın madeni Mass Effect'i ikinci plana atıp shooter peşine düşmesini üzümleniyordum. Ancak, dev oyun serilerini, "para getirecek moda oyunlar" için terk eden ve 10-25 sene boyunca diğer oyunlara odaklanan eski hataların aksine, Bioware'in hatasından 2 senede döndüğünü görmek de beni şaşırttı, kabul etmeliyim. Şimdi, pandeminin etkisi biraz geçince, video oyun dünyasından yeni ve önemli haberler

gelmeye başladıkça, Bioware'in Mass Effect'in devamını resmen duyuracağına dair bir beklenti içindeyim. Mass Effect kadar zengin bir bilimkurgu evreninin devamını göremeyecek olma fikri, bir bilim kurgu sever olarak da beni üzüyordu. Üstelik bu evren, Star Wars gibi, küçük yaştaki izleyicileri sinemalara ve oyuncakçı dükkanlarına çekmek için tasarlanmış bir dünya da değil. Son derece yetişkin bir bilim kurgu evreni olan Mass Effect'in önümüzdeki on yıllar boyunca da karşımıza yeniden yeniden çıkacağını, hatta filmlerinin yapılacağını da tahmin ediyorum. Eğer Mass Effect oyunlarına daha önce göz atmadıysanız, her gün başka bir indirim kampanyasının açıklandığı bugünlerde serinin dört oyununa da sırayla girişmek için önümüzde çok güzel bir kış ve olası pandemi yasakları var gibi görünüyor. "Ne oynasak, ne oynasak?" diye dört dönen bilim kurgu sever okurlarımıza tavsiye ederim.. ♦







## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

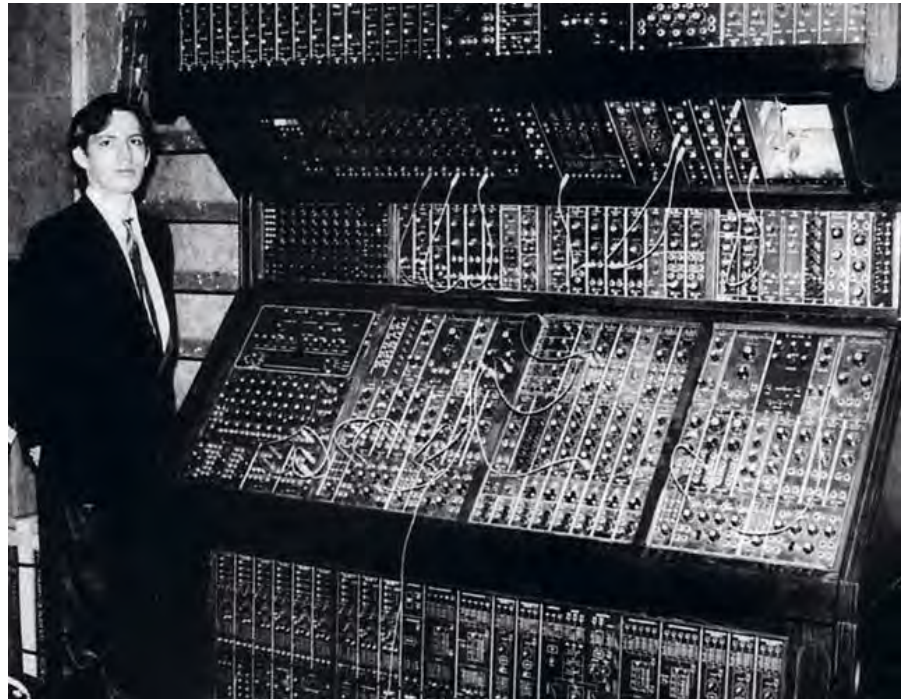
# Melodi

**A**miga'ya aşık olmamın sebeplerinden biri müzik kalitesiydi. Direkt sağ ve sol RCA çıkışları bize o zamanlar hemen her türlü müzik setine bağlantı imkanı veriyordu. Power ve driver ışıkları yanıp sönebiliyordu, müziğe göre kodlanabiliyordu. Psygnosis bunu o kadar iyi yapıyordu ki elimde olmadan ışıklara bakarak gülümsediğimi ve beynimin infilak ettiğini hatırlıyorum. Sonra Kemal Deniz Aksoy dergiye 50 tane diskten oluşan sample seslerini getirdi bir gün. 50 disketik program olarak algıladığım tracker'ı ilk o zaman gördüm. Zaten sayı zihnimi zorluyordu, üstüne sesleri yükleye yükleye Orhan'la birlikte denemeler yaptık. İnanılmazdı. Tek kelimeyle bambaşka bir tecrübeydi, klavyedeki tuşlardan gelen o değişik sesler. İkimizin de oturup mod yazacak sabrı ya da niyeti hiç olmadı. Bunu yapan gördüğüm en ciddi kişi ise bu özelliğinden hiç bahsetmeyen Polat Yarışçı yani Zebani idi. Enstrüman çalamamasına rağmen davul çalan birinden bile daha iyi analiz edip yazabiliyordu. Dergiye ilk yazmaya başladığımda kendisinden izin istemeye çalıştım, okurlar da dinlesin, görsün dedim, izin vermedi. Sonradan PC için ses kartları falan derken, Surround ses sistemi için içine girdi. Creative ürünlerini de kullandım ettim. MIDI ile bazı klavyeleri bağladım sesler yüklemek için. PC'yi arabirim olarak kullandım ve çok iyi sonuçlar elde ettim. Pek çok konuda ucuz maliyeti sağlamama yardımcı oldu bilgisayarlar. Bahsetmek istediğim ise son dönemde gelişen PC programları ve onlara bağlı çalışan arabirimler. Çoğu Firewire, USB-A, USB-c gibi bağlantılarla çalışan bu minik cihazlar (ki bazısının fiyatı on binlerce doları bulabiliyor) hem bütçeye uygun hem de enstrümanınızı direkt olarak bağlamanıza imkan vermekte. Neredeyse 30 yıldır davul ve gitarla uğraşırken pek çok pedal, processor vb. alet

önümden geldi ve geçti. Yakalamak istediğim en önemli ses ise Metallica'nın "And Justice For All" albümünde bulunan gitardı. Kemper kullanarak nispeten yaklaştım, ne bir pedal ne başka şey yanına yaklaşmadı. Çok özel bir amfinin, çok özel sesini bulmak için veya o aletlere gerçekten sahip olabilmenin bedeli on binlerce dolar olarak hep karşıma çıktı. Artık döviz bu haldeyken satın almak ve diğer hayaller bizlere çok daha uzak. Yine de seçenekler var. Yazılımlara ilk başta şüpheli yaklaştıysam da bir tanesi ağzımı bir karışık bıraktı. Neural DSP'nin yazdığı Fortin Nameless Suite isimli gitar yazılımı. Aynı sesi hardware ile almak için net 10.000\$ gerekli. Yazılım ise 115\$. Arabirimi ikinci el aldım, 500 lira. RAM ısınma sorunu yaptı, fanla soğuttum, şimdi durmadan çalsam da latency, jitter, noise

sorunları yok. Bu terimleri açıklamak ve kapsamlı yazmak içinse yerim yok. Dijital ortamda gerçekleşen bu olaylarda Asio driverlarını freeware olarak kullanıyorum. Çok hızlı ve sorunsuzlar. Kayıt ise çok çok kolay. Goldwave ile alıyorum. Mix'i de onda yapmak mümkün. Çoğu arabirim Pro Tools, Cubase gibi yazılımlarla geliyor. Mix için idealler. Eskiden hücum kayıt denen dandik işlere, pro dediğimiz uyduruk stüdyolara o kadar çok uğruyorduk ki, ruhumuzu emiyorlardı. Bu yeni dünyayı ve içindeki yeteneği keşfedin. Bırakın kayıta dursun, aklınızda veya havaya karışıp yok olacak bir seste/beyin hücrelerinde kalmamasın melodileriniz. Unutmamak lazım, "melodisini kaybetmiş bir halk, yok olmuş demektir."

- Richard Wagner. ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 📌 ErtugrulSungu

# Değişmeyenler

**H**er daim oyun sektörünün ne kadar büyüyüp geliştiğinden, değiştiğinden bahsediyoruz. Hele şu geçirdiğimiz pandemi dönemine baktığımız zaman, tüm sektörler küçülürken, oyun sektörünün büyüdüğüne şahit olduk. Hal böyle olunca da daha fazla insan bu sektöre doğru hareketlenmeye başladı. Yazılarımı ve özellikle köşe yazılarımı takip edenlerin çok iyi bildiği üzere, oyun sektörü genel anlamda büyük değişimler yaşıyor olsa da aslında oyunların pek değişmediğine dair birçok iddiam olduğunu hatırlayacaktır. Misal, uzun süredir yeni bir "tür" ortaya çıkmadığı gibi, kullanılan oyun mekanikleri bile bundan yirmi yıl öncesine göre büyük farklılıklar yaratmıyor. Hal böyle olunca da tam olarak neyin değiştiğini düşünmeden edemiyorum. Bir de bazı oyunlar var ki artık seri olduğundan mıdır bilinmez, bir şekilde aynı ürünü cıvalayıp pazarlıyor. Bildiğiniz üzere "remastered" olma hali de bu işin cılkının çıktığı nokta diyebiliriz.

Fakat bir de bile bile lades yapan oyunlar, daha doğrusu firmalar var. Sanıyorum bu firmalara üzülerek verebileceğim en iyi örneklerden birisi de Blizzard olacaktır. Her ne kadar ilk Warcraft oyunundan beri tüm oyunlarını "sonuna" kadar

deneyim eden birisi olarak, yakın zamanda yaşadığım bir dramayı paylaşmadan edemeyeceğim... Eski bir oyuncusu olarak WoW: Classic çıktığından beri oynuyorum. Ağustos ayı içerisinde gelen yeni yama ile Ahn'qiraj kapılarına dayandık. Eski bir oyuncu olarak pek tabii WoW: Classic ile mutlu mesut hayatıma devam ediyordum. Fakat Blizzard öyle hareketler yapıyor ki isyan etmemek elde değil. Bunlardan ilki Haziran ayında benim de içerisinde bulunduğum Golemagg ve birkaç diğer sunucunun yeni karakter yaratımına kapatılması. Evet, bu gerçekten yaşandı ve peşinden yine Ağustos ayı içerisinde yeniden açıldı. Özellikle aylık ödemesi bulunan ve bugüne kadar sunucu konusunda bir şekilde sorun yaşamayı başaran sanıyorum ender firmalardan birisi Blizzard olsa gerek. Bu hadise hakkında pek bir şey yazmamıştım ama 23 Ağustos tarihinde DEVASA radikal bir karar alınarak, halihazırda çılgınlar gibi dolu olan, kimi zaman dört layer'a kadar giden bir sunucu yapısı, bir anda tek layer'a düşürüldü. Düşürüldü ama aynı günün akşamı tüm oyuncuların Raid'lerden önce ana şehirlerde aldıkları World Buff'lar için oyuna girmeleri gereken saatten önce uzun bir loading ekranı karşıladı. Akabinde

oyun içerisindeki NPC'lere etkileşim bitti ve bu sebepten buff atılmadı. Buff atıldıktan sonraya tüm oyunculara ulaşması 10 dakikayı buldu. Akabinde sunucu tamamen kapatıldı ve 10 dakika geriye alındı ve bakın aynı anda ne yapıldı; ikinci layer yeniden açıldı! Anlayacağınız tam bir kargaşa, tam bir drama!

2020 yılında, 2004 yılında üretilen bir yapımın sunucu derdini halen yaşıyor olmak inanılmaz olacak iş değil! Özellikle aylık ödemesi olan ve binlerce insana ev sahipliği yapan bir sunucu için bu gerçekten de kabul edilemez bir durum. Bilmem siz "değişen" ve "gelişen" sektör hakkında neler düşünüyorsunuz ama bence birçok büyük firmanın, halen inanılmaz zayıf kaldığı noktalar söz konusu. Bu verdiğimiz örnek Blizzard üzerindendi ama amacım firmayı gömmek değil. Aksine, birçok firma ve oyunun benzeri sorunlarla karşılaşılıyor olması. Bu noktada benim aklıma takılansa, madem bu kadar büyüyor, değişiyor ve geliyoruz, peki neden halen 20 yıl önceki teknik dramalarla karşılaşılıyor? Umuyorum bir gün bu tarzda sorunlar ile karşılaşmayacağımız bir dünya olacak. O vakte kadar, benim anladığım "gelişme" asla tamamlanmış olamayacak... ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Kardeş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejderi

# Bir hayat kurtarmak bu kadar zor olmamalı

**B**izim minik işe yaramaz bir bahçemiz var biliyor musunuz? Ama hani ulaşımı o kadar zor ki kendi kendine büyüyen ağaçlar, yeşillikler derken ayrı bir uygarlık oluştu orada. Biz de yıllardır ellemiyoruz. Üşengeçlik mi dersiniz bilmem, temizlemeye hiç girişmedik. Durum böyle olunca orası yavrulamaya gelen kedilerin güven kaynağı oldu. Arada mama falan bırakıyoruz ama bizde de iki tane kedi var. Biri çok hasta ve pirenme durumu olursa büyük sıkıntı yaşarız.

Neyse, benim yaşama ortamını da arada kaynatmış olduk. Son zamanlarda çok fazla kedi ve köpeğin evsiz kaldığını görüyorum. Acil bir şey olmadıkça tam 8 aydır dışarı çıkmıyorum ama her çıktığımda tertemiz tasmalı hayvanların sokaklarda çöp karıştırdığını görünce içim parçalanıyor. Arkadaşlar sahiplendiğiniz hayvanlar, birer canlı. Zaten onların yaşama alanlarını koca binalarla, beton yığınyla ele geçirmiş durumdayız. Bari yaşayabilmeleri için az da olsa katkıda bulunmak zor olmamalı. Her okunan ve duyurulan habere inanan halkımız, hayvanlardan bulaşan Corona duyunca panikleyip sokaklara attılar zavallıları. Ben doktor değilim de kedi coronası muhabbetini duymuşsunuzdur. Veterinerimin verdiği bilgiye göre kedi coronası, insana bulaşan bir şey değil.

Pek tabii ki sokak kedilerini sevmek gibi aksiyonlardan hepimiz uzak duruyoruz. Ben bile dokunmuyorum. Yaşadıkları yüzünden çok sayıda hastalık taşıyabiliyorlar ve en önemlisi pire sorunu korkunç zaten. Bir sağlık çalışanı gibi davranmak haddim değil elbet. Benim vermek istediğim mesaj, zaten bir evladınız varsa atmayın onları sokaklara. Yapabileceklerimiz de var. Eldivenimizi giyer, maskemizi takar ve plastik bir kaba mamayı doldurup, ulaşabilecekleri güvenli bir yere koyarsak ne de güzel olur. Başkalarının geçişini engellemeyen kaldırım köşele-

rine, mama koyabilirsiniz. Kedi ve köpek evleri, özellikle şu sıcak zamanlarda susuz kalan yavrucaklar için bir kap su. Bakın başıma ne geldi, geçenlerde hayatıma üçüncü bir kedi girdi. Çoğu insan "alma, sokak kedisi, corona bulaşır" gibi uyarılarda bulundu. Bir noktada haklılar da. Sonuçta bu kedi gündür (kendisi 1 aylık evet) sokakta. Düşünün; gözleriniz iltihaplı, göremiyorsunuz, aç ve susuzsunuz. Anneniz gündür yok ve ters bir hareketinizde yüksekten düşüp ölebilirsiniz, ancak bu tehlikenin farkında değilsiniz. Ufacık bacaklarınız hiçbir yere ulaşamıyor, geceleri saatlerce yardım çığırlıkları koparıyorsunuz ama kimseler

yok. Yani ölüme terk edilmişsiniz. Böyle bir çaresizliği gördüğünüzde yardım eli uzatmamak mümkün mü? Ben dayanamadım ne yalan söyleyeyim. Benim herif de saatlerce süren kurtarma operasyonundan sonra bildiğiniz faraş ile ufaklığı kurtardı. O minnak gözler ilk açıldığında bir bakışı var, hayvanın minnettarlığını iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Yaşama tutunmak böyle güzel şey işte.

*"Yaşayan pek çok kişi ölümü hak eder. Ölümlerden bazıları da yaşamı. Yaşamı onlara verebilir misin? Ölüm hakkında karar vermekte aceleci olma. En bilgiler bile her sonucu bilemez."* ♦



# LEVEL

#283 Eylül 2020

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhn 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  
İlker Karaş  
İmge Melisa Şatlı  
Merve Çay  
Metehan İğneç  
Nevra İlhan  
Nurettin Tan  
Olca Karasoy Moral  
Özay Şen  
Rafet Kaan Moral  
Recep Baltaş  
Sonat Samir  
Şahin Derya  
Tolga Yüksel  
Tunahan Ertaş

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

## YÖNETİM

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

## REKLAM

Grup Başkan: 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 Balıkçioğlu  
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: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

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

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

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

# NEXT LEVEL

# MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Beklentimiz çok yüksek, lütfen çuvallama...

# Gelecek Umutla Dolsun



Çocuklarınızın özel günlerinde  
onların adına **WWF-Türkiye**'ye  
bağış yapabilir,  
doğa koruma çalışmalarımıza  
katkıda bulunarak  
onlara daha iyi bir gelecek  
sağlayabilirsiniz

**WWF-Türkiye**  
(Doğal Hayatı Koruma Vakfı)  
**Ailesi**



PS4

# REALER THAN REAL



EVERYTHING IS GAME



# 2K21