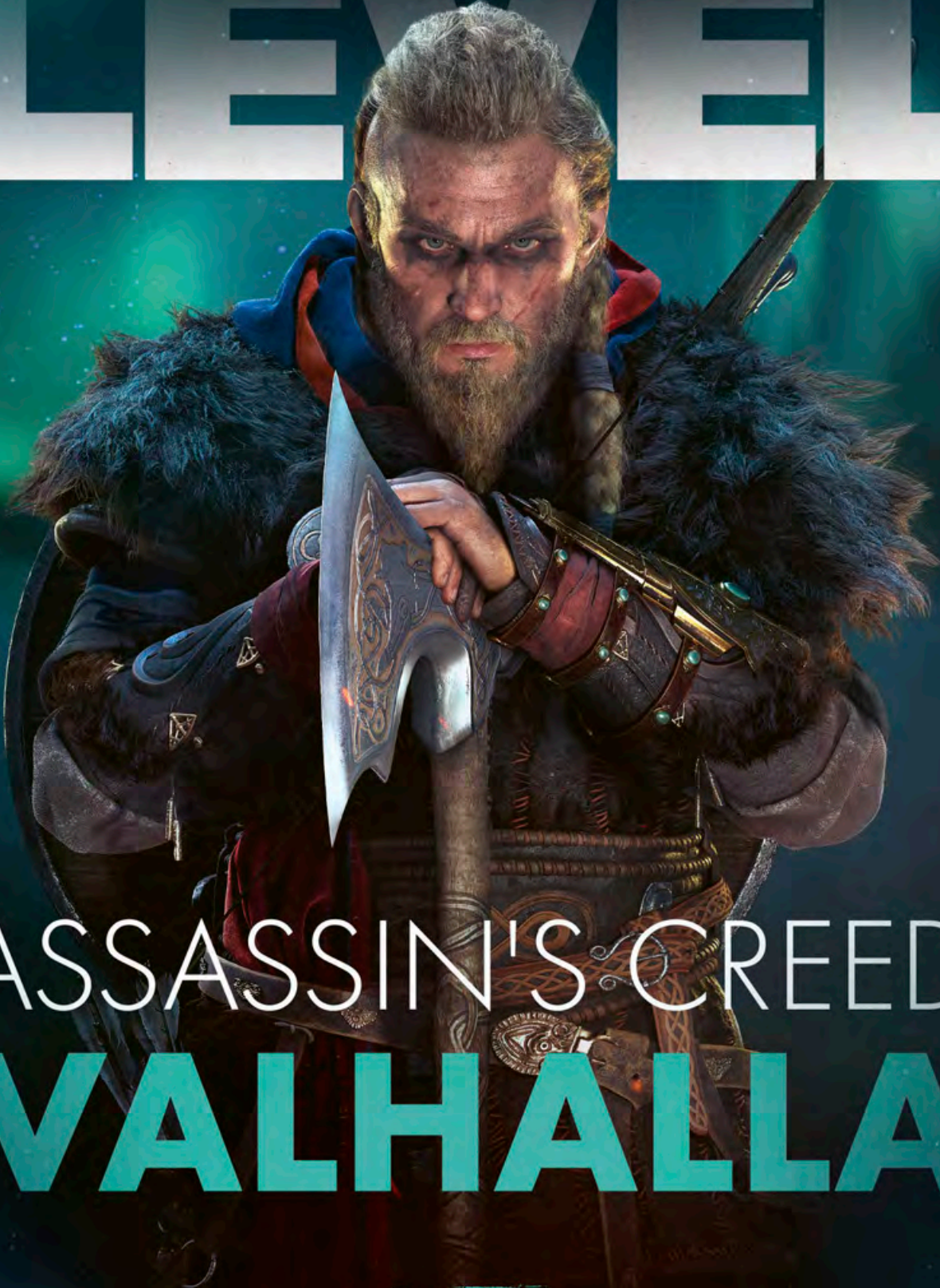




LEVEL



ASSASSIN'S CREED VALHALLA

AYRICA

Gears Tactics | Deep Rock Galactic | Predator: Hunting Grounds | SnowRunner
Trials of Mana | Legends of Runeterra | Command & Conquer Dosyası



VALORANT™

LIMIT TANIMA



Ve... Geri Döndük!

Senelerdir basılı formatta karşınızda olduktan sonra bir aylık dijital ara emin olun bizi de sarstı. Dergi ekibi olarak raflarda bir dolu dergi görüp LEVEL'i görememek üzücüydü ama geçti, şş her şey iyi olacak...

Bu ay yine dört posterimiz ve 114 sayfalık formatımızla dopdolu bir halde yaza merhaba diyoruz. Emin olun yaz enerjisi içimizi doldurdu ve salgını bile gözümüz görmeyecek hale geldi. He ne kadar tedbiri elden bırakmamak gerekse de sanki yavaştan eski günlere de döneceğiz gibi gözüküyor.

Geçtiğimiz ayın en büyük haberlerinden biri olan Assassin's Creed Valhalla'yı elbette ki kapağa taşımamız gerekiyordu ve geniş bir dosya konusuyla, oyunla ilgili edindiğimiz tüm bilgileri size sunmaktan eksik kalmıyoruz.

Command & Conquer efsanesi de yine bu ayın önemli konularından ve oyunun ismini tarih kitaplarında görüp de hiç oynamadıysanız -ki bu bayağı olası- yeni çıkacak olan Remaster versiyonuna hazırlık için makalemize göz atmanızı tavsiye ediyorum.

Maalesef bu ay pek fazla büyük oyun çıkmadı ve incelemelerimiz de genelde küçük oyunların etrafında döndü ama olsun, gelecek ay her şey daha da kötü olacak. Evet, maalesef Haziran takvimi içler acısı ve bu da yine -klasik olacak ama- bize oynayamadığımız oyunları tecrübe etme imkanı sağlıyor. Hazır Epic Games Store da GTAV'i bedava verdi, oyunu vaktinde bifiremeyenler veya GTA Online'da kaos yaratmak isteyenler için iyi bir fırsat oluştu.

Herkese keyifli yazlar diliyorum, umuyorum ki bu yıl denize de ayağımızı sokarız.
Görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

139 TL

**ÜCRETSİZ
KARGO!**

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

Highlights

KARTAL GÖZ

Hidden Pictures

SAYI 2020-03 FİYATI: ₺ 9.90

Türkçe-İngilizce çocuk bulmaca dergisi

• İngilizce öğren
• Odaklanmanı güçlendir



Kapaktaki bulmaca 1. sayfada!



Gizli resimler • Bulmaca • Boyama

Sadece
9.90 TL

KARTAL GÖZ Hidden Pictures

YENİ AYLIK
ÇOCUK
BULMACA
DERGİSİ

GİZLİ
RESİMLER

BULMACA

İngilizce
kelimeler

BOYA
MA

- ★ Konsantrasyonu güçlendirir
- ★ Görsel algıyı artırır
- ★ Kelime haznesini zenginleştirir
- ★ Eğlenerek İngilizce öğretir
- ★ Dikkat gelişimi sağlar

SATIN AL

Highlights

Assassin's Creed Valhalla

Bosverin
stealth falan.
Bam Bam Bam!

Sayfa
42

#280 İÇİNDEKİLER

- | | | | | | |
|---------------------|---------------------------|----|---|-----|---------------------------|
| 03 | Editörden | 56 | Predator: Hunting Grounds | 82 | Paper Beast |
| 05 | Takvim | 58 | Moving Out | 82 | Wintermoor Tactics Club |
| 06 | Küheyhan | 60 | Trials of Mana | 83 | The Procession to Calvary |
| 08 | Haberler | 62 | Before We Leave | 84 | Mobil İncelemeler |
| İLK BAKIS | | 64 | MotoGP 20 | 87 | Online |
| 14 | Dirt 5 | 65 | Streets of Rage 4 | 95 | Donanım |
| 16 | Industries of Titan | 66 | Someday You'll Return | 102 | Film, Kitap, Müzik |
| 17 | Skul: The Hero Slayer | 67 | Filament | 104 | Ph.D |
| 18 | Arboria | 68 | The Inner Friend | 106 | Otaku-chan! |
| 20 Art Kaede | | 69 | Cloudpunk | 108 | Cosplay Republic |
| DOSYA KONUSU | | 70 | SnowRunner | 110 | Köşe Yazıları |
| 22 | Assassin's Creed Valhalla | 72 | Maelstrom | 114 | LEVEL 281 |
| 36 | Command & Conquer Dosyası | 74 | Astra Exodus | | |
| 34 Anarşist | | 76 | Disaster Report 4:
Summer Memories | | |
| İNCELEME | | 77 | In Other Waters | | |
| 48 | Gears Tactics | 78 | Iron Danger | | |
| 52 | Deep Rock Galactic | 79 | BE-A Walker | | |
| | | 80 | Totally Reliable Delivery Service | | |
| | | 81 | Fury Unleashed | | |
| | | 81 | CHANGE:
A Homeless Survival Experience | | |

TAKVİM

Haziran

2 Haziran

Rock Of Ages 3: Make & Break (PC, PS4, XONE, Switch, Stadia)
Little Town Hero (PS4)

4 Haziran

Pro Cycling Manager 2020 (PC, PS4, XONE)

5 Haziran

The Outer Worlds (Switch)
Clubhouse Games: 51 Worldwide Classics (Switch)

9 Haziran

The Elder Scrolls Online: Greymoor (PS4, XONE)
The Dark Eye: Book Of Heroes (PC)
Ys: Memories of Celceta (PS4)
1971 Project Helios (PC, PS4, XONE, Switch)
Europa Universalis IV: Emperor (PC)

12 Haziran

Warborn (PC, PS4, XONE, Switch, Mac)

16 Haziran

Disintegration (PC, PS4, XONE)
Desperados III (PC, PS4, XONE)
Vahşi Batı'nın Commandos'u
çok şık bir dönüşe hazırlanıyor.

18 Haziran

Waking (PC, XONE)

19 Haziran

The Last of Us Part II (PS4)
Burnout Paradise Remastered (Switch)

23 Haziran

Assetto Corsa Competizione (PS4, XONE)
SpongeBob SquarePants:
Battle For Bikini Bottom (PC, PS4, XONE, Switch)

24 Haziran

Ninjala (Switch)

25 Haziran

Hunting Simulator 2 (PC)
Phantom: Covert Ops (Rift, Quest)
The Almost Gone (PC, Switch, iOS, Android)

26 Haziran

Fairy Tail (PC, PS4, Switch)

30 Haziran

Hunting Simulator 2 (PS4, XONE)
The Legend of Heroes:
Trails Of Cold Steel III (Switch)

KÜHEYLAN

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



Sevgili LEVEL okurları, sevgili karantina ahalsi! Ne alemdesiniz? Geçen ay raflarda yoktuk ve biz de müthiş akıllıca bir hareket yapıp, koleksiyoncuların arşivini bozmamak adına bir önceki sayıya 279.5 dedik, gayet de güzel oldu. Şimdi 280'le yolumuza devam ediyoruz. Hem kim bilir, belki bir gün 279.5 sayımızı basıp o ayın sayısına illştiririz, değişik bir deneyim olur.

Evet, bu konu dışında Corona, Covid, Covid-19, işte o zikkim da halen aynı gaz devam ediyor. Bir yerde demişler ki, "Ezik gibi büyükşehirde virüse yakalanacağınızda, tatil beldesinde yakalanın." Çok doğru, aynen destekliyor ve arabalarımıza atlayıp yola çıkıyoruz. Adios! (Ve bu LEVEL'in son sayısı olur çünkü tüm ekip virüsün kurbanı olmuştur.)

Efsanevi test: Xbox'çı mısınız, PlayStation'cı mı?

Soru 1: Xbox Series X logosu hakkında ne düşünüyorsunuz?

- A. Logosu mu var onun bir de?
- B. Olması gerektiği gibi sade ve müthiş.
- C. O logo PC'ye de çıkacak mı?

Soru 2: Xbox Series X oyunlarının tanıtıldığı yayın sizce nasıldı?

- A. Şu herkesin ağzını açık bırakan yayın mı? Hani hiçbir şey olmadı anlamında bir şaşkınlık yaratan...
- B. XSX'in ne kadar sağlam yapımlara ev sahipliği yapacağını gösterdiği için çok iyiydi.
- C. Oradaki her oyun PC'ye de çıkacağı için... No problem.

Son soru: Xbox Series X'i evinizde nereye koyacaksınız?

- A. Üstüne bir cam kestirtince iyi bir sehpa ayağı olacaktır.
- B. Elbette ki ona özel kestirdiğim rafta duracak!
- C. PC kasaasına çok benzediği için sanırım içini boşaltıp bir kasa haline getirebilirim...

A şıkında yoğunlaşanların bir çeşit Xbox düşmanı olduğu su götürmez bir gerçekken, B'yi bol keseden seçenler de biraz sanki... Fanatik mi ki acaba? PC manyakları da C'ye toplanmış, besbelli.



Hah şöyle, sizi de görelim

"Selamlar. Ben Kuzey Koçver. LEVEL dergilerini çok severek 2019 Haziran'dan beri takip ediyorum ama nedense e-posta adresinizi görmemişim, görür görmez çok sevindim ve hemen dergilerimle fotoğraf çekip size göndermek istedim. Derginizin çok sıkı takipçisiyim, son 10 yılın en iyi oyunu hakkında, yani GTA 5 hakkında küçük bir kılavuz bekliyorum. Sevgilerimle."

demiş Kuzey arkadaşımız ve kendisini de fotoğrafa illştirmiş, çok da iyi etmiş. GTA 5 ile ilgili artık ancak anı yazabiliriz gibi geliyor; sen yine de bizi takip etmeyi bırakma. Bizden de sevgiler, görüşmek üzere!





Kameraya bakıyor ve "gülümsüyoruz"

Bu ay herkes fotoğraflarda kendine de yer vermiş meğer, güzel tesadüf oldu. (Bu furyanın devamını da bekliyoruz.) Fotoğrafi gönderen arkadaşımız, "Merhabalar, ben Yiğit Efe SOLMAZ. Derginizi bir süredir takip ediyorum ve her ay düzenli olarak alıyorum. Sizden bir ricam olacak, fotoğrafımı derginizde yayımlar mısınız?" diyerek ricasına karşılık bulmuş durumda. Bizim de ona tavsiyemiz elbette Galatasaray taraftarlığını bırakmas- diye alakasız takıma saldırmışız... Yok, şaka yapıyoruz, Galatasaray, Fenerbahçe, Beşiktaş ve Mersin İdman Yurdu kardeşler. Görüşürüz Yiğit, kendine iyi bak!

Her ay, bir yazar Burak Güven Akmenek

İşte ağır toplardan (0 anlamda değil!) biri aramızda, oyun yazarlarının vazgeçilmezi Güven! Şaka şaka, herkes ona Burak diyor.

Burak'ı mutlaka tanıyorsunuzdur ama oyun yazarı olarak tanıyor olmanız için doğum tarihinizin de cumhuriyetin ilanı ile eş olması gerekir. Eski dönem LEVEL kadrosunun vazgeçilmezi olan Burak, daha sonra kendi yolunu çizmiş ve Fragtist adındaki internet sitesinin kurucusu olarak adını tarihe altın harflerle- diye abartıyor. Sonuçta Burak şu anda LEVEL'da beğendiği oyunları yazan şahane bir insan olarak yer alıyor ve bu gerçekten de güzel bir karar; kim istemediği şeyi yazmak ister ki? (Kürşat, duydun mu?)

Burak'la ilgili bilinmesi gereken konuların başında elbette 3 yaşından beridir şapka takması geliyor. Bizce gayet güzel bir imaj, like'i basıyoruz.

Bir diğer konu da Burak'ın fotoğraflardaki "geleceğe güvenle bakan" duruşu. Otomatik olarak bu şekilde poz veren Burak, aslında konuşunca çok da sempatiktir yani havan kime arkadaşım?! (Saldırganlaştık lüzumsuz.)

Yine şaka bir yana (Şaka şaka diyerek lafları sokuyoruz, hiç sinsiz değiliz.), Burak kadar sempatik bir adamı da hayatınızda zor görürsünüz. Otur 25 saat konuş, asla sıkılmazsınız, aksine enerji dolup kalkarsınız masadan. Ha, aynısını Kürşat'la da yapıyorsunuz ama bir bakmışsınız Boeing 737'nin kanat sistemini anlatıyor uzun uzadıya... 0 yüzden Burak > Kürşat diyor ve kendisine sevgilerimizi iletiyoruz. Bize kızmadın değil mi? Hediye olarak yeni bir şapkaya ne dersin? (Halen akıllanmışlar.)



N'aber, karantina nasıl geçiyor?

Şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki artık geçmiyor. Gerçekten yetti. Bu yetmişliğin en büyük nedenlerinden biri de baharın gelmiş ve hızla geçerek yerini yazaya bırakmış olması. İnsan çıkmak istiyor, dolaşmak istiyor, iki avarelik yapmak istiyor. Gerçekten tıkkaldık kaldık dört duvar arasına, öyle böyle bir hapis değil. Oyuncular bile isyan halinde. Tamam, elimizde ne var, ne yok oynadık da biraz belki çıkıp yaptıklarımızı arkadaşlarımızla paylaşmak istiyoruz? Belki biraz nefes alıp yeniden oyunlar için heveslenmemiz lazım? Belki çoluğumuz çocuğumuz var ve artık sıkıntidan kafa derimizi yüzmek istiyorlar? Tabii karantinadan çıkalım diyoruz da AVM'ye de gidelim demiyoruz. Amacımız kısa aralıklarla "nefes alma"ya çıkmak olmalı. Maskeleri de taktık mı sanki biraz daha rahatlayabiliriz, ne dersiniz? Olmaz mı? Lütfen. Esen kalın.

Karantina koleksiyonu

Evet, bu virüs yeterince canımızı sıktı ve artık defolup gitmesini gönülden diliyoruz. Sevgili Burak Bayrak da bu dönemde bize sarılmış ve ona iyi gelmiş gibi gözüküyor. "Merhabalar, bu karantinalı günlerde çok iyi geliyorsunuz, sizi okuyunca sıkıntidan kurtuluyorum resmen. 250. sayınızdan beri sıkılmadan takip ediyorum, size bana ait olan koleksiyonumu atmak istedim ve tabii ki de haliyle! Umarım bunu beğenir ve derginizde yayınlar-sınız." diyerek sayfalarımızı şenlendiren Burak'a biz de kendi karantinamızdan selamlar gönderiyoruz. "Merak etme, selamımıza maske giydirdik, virüs riski yok, keh keh keh" diye de baba esprisi yapıp ortami buz gibi soğutalım. Oh, iyi geldi!





MAFIA TRILOGY

MAFYAYA SADECE BİR KEZ GİRERSİN; AILEDEN ÇIKIŞ OLMAZ...

Geçtiğimiz ay Mafia oyununun Twitter hesabı, iki yıllık bir aradan sonra bir anda pörtledi ve sadece "Family." diyerek, "Yeni bir Mafia oyunu mu geliyor yoksa?!" sorusunun tüm evrende yankılanmasına neden oldu. 2K Games neyse ki işi çok uzatmadı ve kısa sürede üç Mafia oyununun da çeşitli formatlarda yeniden piyasaya sürüleceğini ve buna da Mafia Trilogy adını verdiklerini açıkladı. İlginç bir yayın politikasının sözü konusu olduğu üçlemenin ikinci oyunu, Mafia 2, Definitive Edition takısıyla 19 Mayıs'ta satışa sunuldu. Bir çeşit remaster olarak değerlendirilebilecek

olan oyun, görsel açıdan öyle büyük bir sıçrama yapmadı ama hem oyuna dönmek isteyenler, hem de Mafia dünyasına ilk defa adım atacak olanlar için güzel bir seçim oldu. Serinin en zayıf oyunu olan Mafia 3 de benzer bir remaster yenilenmesinden geçecek ama büyük ihtimalle çok bir fark da göremeyeceğiz. Zaten -bizce- çok oynanmaya değer bir oyun da değil. Mafia'yı Mafia yapan ilk oyun ise tam bir remake olarak 27 Ağustos'ta çıkış yapmaya hazırlanıyor. Görsellerine baktığınız saniye sizi 1930'lara götüren Mafia: Definitive Edition her

anlamda muhteşem olacağı benziyor. Lost Heaven adındaki şehirde geçen oyunda Tommy Angelo adındaki taksi şoförünün mafyanın bir parçası haline gelmesi konu ediliyordu. Özgürlükçü oynanışı, müzikleri ve atmosferiyle 2002 yılında tam bir başyapıt olmuştu; yenilenmiş haliyle de 2020'nin en iyileri arasına girmesi muhtemel. Tüm yenilenmiş Mafia oyunları PC'de Steam ve Epic Games Store üzerinden satılacağı gibi PS4, XONE ve Stadia sahipleri için de sunulacak. Mafia Trilogy'yu her türlü radarınıza almanızı tavsiye ederiz, bir cevher söz konusu. ♦

SCARLET NEXUS

Steampunk, Cyberpunk, Dieselpunk derken, karşınızda Brainpunk!

Sene... Gelecekte bir yıl. Uzak bir gelecek... İnsanlar üzerinde yapılan bir araştırmada, enteresan bir hormon keşfediliyor. Psişik güçlere gebe olan bir hormon. Ve insanların yapabildikleri, bir daha hiçbir zaman eskisi gibi olmuyor...

Dünya insanlığın bu yeni çağını kutlamaya hazırlanırken, kaderin bir cilvesi ya, Others adı verilen garip yaratıklar dünyaya iniyor. Tek amaçları da insanların beyinlerini yemek! Kafalarından ağaçlar çıkan bu garip yaratıklar o kadar güçlü ki sıradan silahlar onlara işlemiyor. Neyse ki insanların da artık yeni güçleri var ve bu güçleri iyi kullanabilen özel bir kuvvet, Other Suppression Force (OSF) adı altında toplanıyor. İnsanlığın son savunması olarak adlandırılan OSF'nin üyelerinden bir tanesi, Yuito Sumeragi henüz birliğe yeni katılmış olsa da en iyiler arasında yer almak istiyor. Bu yüzden de savaşa tüm cesareti ve hırsıyla atlıyor, kahraman koltuğuna, bizim kontrolümüze oturuyor. Artık New Himuka'nın da bir savunma hattı var ve bunun aşılmasına izin vermeyeceğiz! Evet, ilk bakışta Code Vein'in bir DLC'si olduğu şüphesi uyandırıyor ama yepyeni bir Bandai Namco oyunu olduğu açıklanan Scarlet Nexus, aksiyonu ve RPG'yi anime stili görselliğiyle ayağımıza getirmeye hazırlanıyor. Oyun PS4, XONE ve PC dışında Xbox Series X ve PS5 için de hazırlanıyor.

Genel anlamda bir Dark Souls kadar zorlayıcı olmayacağı anlaşılan ama Devil May Cry

kadar da "stilize" aksiyona sırt dayamayacağını belli eden Scarlet Nexus, kahramanımızın farklı psişik güçleriyle bol bol düşman avlayacağını ve bunu yaparken de ekranı bolca efektle dolduracağını gösteriyor. Standart düşmanların yanında çok daha iri ve boss kıvamındaki zorlu düşmanlarla da dolu olması beklenen oyun alanı, mücadele isteyen savaşlar içerecek gibi duruyor.

Kahramanımız hiç yoktan psişik saldırılar gerçekleştirebileceği gibi etraftaki bir çok nesneyi de birer silah olarak kullanabilecek. Bunun en güzel örneği bir arabayı alıp düşmanın kafasına çaka-

bilmesiydi. (Bir ara, bir treni de hareket ettirdi ama onu ne amaçla yaptı, henüz bilmiyoruz.) Senaryo açısından oyunun ne kadar etkileyici olacağını henüz bilmiyoruz ama hikayeyi ünlü Tales of Vesperia serisini ele alan arkadaşlar hazırlıyor; dolayısıyla aksiyonun yanında oyunun senaryosu da sağlam bir halde karşımıza çıkabilir.

2021 yılında çıkması beklenen oyunla ilgili detaylar geldikçe sizinle paylaşacağız. Eğer oyunun görselliği ve oynanışı ilginizi çektiyse, bahsettiğimiz Code Vein'e de bir göz atmanızı tavsiye ederiz; hiç fena bir oyun değildi... ♦





YAKUZA: LIKE A DRAGON

Ore ni nani wo itte?! Bakayaro!

A sırlardır sürmekte olan ve Japon kültürüne sağlam bir giriş olarak nitelendirilebilecek olan Yakuza serisi, yıllardır Sony'nin kanatları altındaydı ama geçtiğimiz ay son derece ilginç bir gelişme yaşanarak serinin son oyununun Xbox Series X'e de geliyor olduğu bildirildi.

Artık büyük oyunlar genelde yapım aşamasındaki bölgeyle birlikte tüm dünyaya da aynı anda sunuluyor lakin Yakuza serisi halen önce Japonya'da boy gösteriyor, sonra batıya geliyor. Yakuza: Like a Dragon da Ocak ayında Japon oyuncularla buluştu ve PS4'te bile

İngilizce halini görmedik.

Serinin önceki oyunlarının kahramanı Kazuma Kiryu'nun sadece konuk olarak yer alacağı yeni Yakuza, daha konuşkan ve hareketli bir karakter olan Ichiban Kasuga'yı kontrolümüze bırakacak. İşlemediği bir suçu üstlenip hapse giren kahramanımız, hapisten çıkınca onu kimsenin hatırlamadığını fark edecek ve bir de üstüne canına kast edilip Yokohoma'da bir çöplüğe bırakılacak. Eh, bundan sonrasında da bizi güzel bir intikam hikayesinin beklediğini tahmin edersiniz.

Yine önceki oyunlardan farklı olarak bu defa

Yokohama'nın Isezakichō bölgesinde geçecek olan oyun, gerçek zamanlı dövüşleri de bir çeşit sıra tabanlı savaş sistemine bırakmaya hazırlanıyor. Bu sistem gelen yorumlara göre de gayet iyi işliyor gibi gözüküyor. Alışlageldik karaoke mini oyununun yanında Dragon Kart adında bir Kart yarışına da ev sahipliği yapacak olan Yakuza: Like a Dragon'ın bu yıl çıkış yapması bekleniyor. Oyun Xbox Series X'in yanında XONE için de satışta olacak ve Smart Delivery'nin bir parçası olacak. (Hangi sisteme aldığınız fark etmeden, diğer Xbox sisteminde oynayabileceksiniz.) ♦

GHOST OF TSUSHIMA

Biraz AC, biraz Sekiro, bir ölçü Tengu...

Son aylarda sürekli dergimize konuk olan, PS4'ün en çok beklenen oyunu Ghost of Tsushima, 18 dakikalık devasa bir oynanış fragmanına kavuştu ve nihayet oyunun nasıl şekilleneceğini tam olarak anlamış olduk. Birbirinden farklı atmosferlere sahip olan çeşit çeşit bölgede geçecek olan oyunumuz, her biri birbirinden farklı olan kıyafetlerle süsleyebileceğimiz Jin adlı samurayı konuk ediyor. Jin Mongol istilasını durdurmaya çalışıyor ve "Ghost" lakabıyla da adaya nam salmaya hazırlanıyor.

Tamamıyla açık dünya konseptine sahip olacak olan oyunda, düşman kamplarını basıp herkesi ya gizlilikle, ya da düşmanlarımızın hareketlerini gözleyip kontur ataklarla ortadan kaldırmaya çalışacağız. "Parry" adı verilen bu dövüş mekaniği savaşların özünü oluşturacak. Jin çatapat tarzı şeylerle ses çıkartıp düşmanları bir noktaya çekebilecek, duman bombası atıp izini kaybettirebilecek.

Adayı atımızla arşınlarken zaman zaman bazı hayvanlara rast geleceğiz. Kuşlar bizi çeşitli aktiviteler olan bölgelere yönlendirecek, tilkiler

Minor Charm'ların bulunduğu ufak tapınakları gösterecek. Bir fotoğraf modunun da bulunaçağı oyun, görsel olarak etkileyici gözükse de özellikle Jin'in modellemesinde ve genel olarak karakterlerde bir gariplik olduğunu da söylemeden geçemeyeceğiz. Bölgeler için de sanki bir filtre eksikliği var gibi geldi. Sucker Punch

opsiyonel olan Samurai Cinema modunu da bu yüzden koymuştur belki. (Rüzgarı artırıyor, siyah-beyaz bir filtre getiriyor, noise'i artırıyor.) 17 Temmuz'da sadece PS4 için çıkacak olan oyunu öyle ya da böyle oynayacağız fakat tahminimizden biraz daha az "orijinal" olduğunu da son fragmanla birlikte görmüş olduk. ♦



SON DAKİKA!

◆ Geçtiğimiz ay müthiş bir sürprizle GTA V'i bedava olarak sunan Epic Games'in, şimdiye kadar yaklaşık 2000\$'lık bedava oyun verdiği açıklandı. Fortnite ne kazandırmış arkadaş...

◆ **Şimdiye kadar çıkan tüm Resident Evil oyunlarının da 100 milyon adetlik bir satışa ulaştığı belirtildi. Seri başarılı oyuncu, sayı az bile.**

◆ Tony Hawk's Pro Skater serisinin ilk iki oyunu "remaster" olarak piyasaya sürülmeye hazırlanıyor. Müzikleriyle de dikkat çeken seri, beş parça dışında tüm şarkıları içeriğinde barındırarak. Lisans problemi yaşanan, eksik parçalar ise şöyle: Cyco Vision - Suicidal Tendencies, Committed - Unsane, Bring the Noise - Anthrax & Public Enemy, B-Boy Document '99 - The High & Mighty, Out With The Old - Alley Life.

◆ **Normalde ara bir oyunu çıkması gereken Titanfall'un herhangi bir versiyonunun hazırlık aşamasında olmadığı açıklandı.**

◆ 2020'nin sonlarında çıkması beklenen, Arc System Works'ün yeni dövüş oyunu Guilty Gear Strive'in 2021'e ertelendiği belirtildi. Salgın ve oyunun beta versiyonunun pek beğenilmemesi, bu gecikmedeki iki önemli etken.

◆ **Bir türlü sonlanmayan ve sonlanacak gibi de gözükmemen salgın yüzünden, her yıl Las Vegas'ta gerçekleşen EVO dövüş oyunları turnuvası da online ortama taşınıyor. Temmuz'da gerçekleşecek olan turnuvada Super Smash Bros. yer almayacak.**

◆ Geçtiğimiz ayın sonlarında Mortal Kombat 11 yepyeni bir DLC paketine kavuştu. Fujin, Sheeva ve konuk karakter RoboCop'ın yanında sinematik bir hikaye de içeren paket, bir hayli tuzlu bir fiyattan satışta.

◆ **PSVR için tasarlanan ve neye benzeceğinden hiç emin olmadığımız Iron Man VR'in ertelenen çıkış tarihi 3 Temmuz olarak belirlendi. Beklemedeyiz.**

◆ E3'ün iptaliyle birlikte, E3'te kendine sağlam bir yer edinen firmalar da kendi etkinliklerini planlamaya başladı. Bu dev isimlerden biri olan Ubisoft, Ubisoft Forward isimli online etkinliğini 12 Temmuz için planlıyor. Takviminize işaretleyin, bol bol Valhalla, Legion görün.

◆ **24 Eylül'de Tokyo'da gerçekleşmesi planlanan Tokyo Game Show (TGS) de iptali açıklanan etkinliklerden sonuncusu oldu.**

◆ Hayır, son iptal bu değildi. Bu yıl 10.su kutlanacak olan Paris Games Week de maalesef iptal edildi. Etkinlik normalde 23-27 Ekim tarihleri arasında gerçekleşecekti ve 10. yıla özel içeriklere sahip olacaktı.

MEDIUM

Çık rüyalarımından, ölü çocuk!

Silent Hill'ciler P.T.'yi bekleyedursun, Layers of Fear, Observer ve Blair Witch'in arkasındaki yapımcı, Bloober harıl harıl Silent Hill'in ruhunu yansıtan korku oyunu Medium üzerinde çalışıyor. Öyle ki oyun 2012 yılında PS3, Xbox 360 ve Wii U için düşünülmüştü ama yıllar sonra Xbox Series X ve PC'ye özel bir oyun olma yolunda ilerliyor. Marianne adındaki, psişik güçlere sahip olan bir kadının yıllar boyunca bir çocuğun öldürülmesini görmesi ve bunu nihayet terk edilmiş bir otelde çözmeye çalışmasıyla başlayan macera, bizi iki farklı dünyanın varlığıyla tam anlamıyla içine çekmeye hazırlanıyor. Marianne diğer, paralel dünyanın tüm gariplikleriyle mücadele ederken normal tarafta da sorulara yanıt arayacak. FPS kamerasını bir kenara bırakan Bloober, Medium'un sinematik bir korku tecrübesi olması için çabalyor ve bu yüzden de oyunu sabit kameralar, daha gerçekçi yüz ifadeleri ve

ilginç senaryo detaylarıyla şekillendiriyor. Silent Hill'den etkilendiklerini gizlemeyen yapımcılar, oyunun müzikal kısmında da Silent Hill'in bestecisi Akira Yamaoka'dan destek almakta olduklarını belirtiyor.

4K çözünürlük ve Ray Tracing gibi güzelliklerle birlikte gelecek olan Medium, XSX'in çıkış oyunlarından biri olacak. ◆



BRIGHT MEMORY: INFINITE

Aksiyonun tavan yapması adını verdiğimiz...

Şu anda Steam'den son derece ucuz satın alabileceğiniz Bright Memory, Infinite adlı tam haliyle Xbox Series X ve PC'nin yanında PS4 ve XONE için de hazırlanıyor. Geçtiğimiz ay XSX oyun şöleninin de bir parçası olarak fragmanı yayımlanan oyun, gerçekten görselliğiyle ve aksiyon sahneleriyle herkesi büyülemeyi başardı. 2036 yılında geçecek olan oyunda Supernatural Science Research Organization adındaki kuruluş, gökyüzünün neden aniden karardığını araştırmak için yola çıkıyor ve elbette çok tatsız sonuçlara ulaşıyor: Bir dolu zebaniden bozma düşman!

Her türlü silahlı kullanabilen ve biyoteknolojiyle iyileştirilmelerle birçok özel yeteneğe de kavuşmuş olan kahramanımızın bu yaratıklara vereceği bolca cevap olacak. Devil May Cry'nin FPS hali olarak özetlenebilecek olan oyunda her türlü mücadeleyi heyecan içinde geçireceğimize aşık.

Tabii ne çok fragman gördük de sonra hayal kırıklığına uğradık... Oyunun yapımcısı FYQD-Studio'nun da tek kişiden oluştuğunu düşünürsek (Belki oyunun bu şekilde gelişmesinden sonra artık sayıları artmıştır.), şüpheli olmakta da haklıyız. Bakalım oyun nasıl şekillenecek... ◆



DiRT 5

F1 ve Dirt Rally serileriyle çok olumlu tepkiler alan Codemasters, arcade tarafta da iddialı.

Sayfa
14

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★



Yapım Codemasters **Cheshire** **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE, Stadia, PS5, XONE Series X **Web** codemasters.com/game/dirt-5 **Çıkış Tarihi** Ekim 2020

DiRT 5 3 ★★

Yeni nesilde çamura bulanmak bir başka olur diyorlar...

A ltmışlı ve yetmişli yılların F1 pilotları için "şövalyeler" deyimini bolca kullandığını duymuşsunuzdur. Ralli ise en az F1 kadar eski bir spor olmasına rağmen şirketleşmesi, popülerleşmesi için seksenli yılların başına kadar beklemek durumunda kalmış bir kategori. Biz ise oyuncular olarak bu sürecin sonunda olaya dahil olduğumuzdan bu "geriye itilmişliği" çok hissetmedik aslında. Hem virajdan viraja muhteşem bir edayla akan ralli otomobilleri deyince -bir oyun sever olarak- Colin McRae'i hatırlamamak ne mümkün? Ralli oyunlarını "modern döneme" taşıyan oyu-

na adını veren Colin McRae için, rallilerin o çok bilinen "en hızlı giden değil, finişe en hızlı gelen kazanır" sözünün çok bir anlam ifade ettiğini söylemek pek zorlama olurdu. McRae için önemli olan tek şey her etapta gidebildiği kadar hızlı gitmekti, çok fazla düşünmedi, altındaki aracı korumaya çalışmadı ve gaz pedalını da mümkün olduğunca kökledi. Bu tarzı kendisinin birden fazla WRC şampiyonluğu kazanmasına engel olduysa da kendisini "efsane" statüsüne taşıdı. Evet, kendisini helikopter kazasında kaybettığımız o kara günün bile öncesinde, henüz hayattayken.

Colin McRae Rally'den DiRT'e

Codemasters'ın Colin McRae Rally olarak başlayan, ardından Colin McRae: DiRT'e dönüşen ve nihayetinde DiRT olarak devam eden serisi artık hayatımızın bir parçası oldu. Her oyun ciddi satış rakamlarına ulaşıyor ve bundan cesaret alan Codemasters da serinin ortasından yol geçirek hem arcade hem de simülasyon seven oyunculara istediklerini veren iki alt seriye dönüştürdü DiRT markasını. Eğer direksiyon sefiniz varsa, simülasyon seviyesinde zorluk derecesi sizi kendinizden geçiriyorsa, her viraj üzerine çalışmak, online şampiyonalara girmek ve insanlarla kıyasıya rekabet etmek hoşunuza gidiyorsa DiRT Rally 2.0 sizin oyununuz, DiRT 5 çıktıktan sonra da öyle olmaya devam edecek. Eğer elinizde bir gamepad veya klavye varsa, heyecanlı ve farklı tipte araçlara yer veren daha "keyifli" bir oyun arıyorsanız DiRT 4 size daha uygun, zaten fiyatı da -daha sonra çıkmasına rağmen- DiRT Rally 2.0'dan daha düşük. DiRT 5 son yıllarda alıştığımız bu denklemi biraz karıştıracak gibi gözüküyor. Bunun ilk sebebi daha önce Driveclub ve Motorstorm oyunları ile tanıdığımız, Codemasters bünyesine katıldıktan sonra ise hiç de fena tepkiler almayan OnRush'ı hazırlayan Evolution Studios'un (yeni adıyla Codemasters Cheshire) DiRT 5'in direksiyonuna geçmiş olması. Bu elbette oyunun her zaman-





kinden daha fazla off-road tarafına odaklanacağına bir işareti olarak görülebilir, en azından Codemasters öyle düşüneceğimizi tahmin etmiş. Böyle diyorum çünkü duyurulan ilk fragman buram buram DiRT Showdown kokuyor ve oyunun off-road yarışları kadar kapalı pistlere de ağırlık vereceğini müjdeliyor. Bu, seriyi biraz daha WRC çizgisinden çıkartacağından bazı oyuncuların DiRT Rally 2.0 tarafına kaymasına neden olabilir diye düşünüyorum. Arcade seven oyuncuların ise bu değişikliklerden hoşlanacağı çok açık.

Bir sürü şehir ve mevsimler

Arcade yarış oyunları deyince kral bir süredir değişmiyor, malum. Forza Horizon 3 ve 4 o kadar dominant yapımlar ki piyasadaki pek çok yarış oyunu yapımcısının "biz niye varız ve niye oyun geliştiriyoruz?" diye düşüncelere daldığına çok eminim. Forza Horizon elbette Codemasters gibi köklü bir üreticiye de ilham vermiş ve FH4 ile tanıştığımız mevsim mekanikleri DiRT 5'e eklenmiş. Sadece yazın koşulan Rally Raid etkinlikleri veya sadece kışın koşulabilecek Ice Racing müsabakaları gibi detaylar oyunun yarış takviminin dinamizmini artıracaktır. Kariyer modunun detayları henüz netleşmemiş olsa da ana temanın bir Senna / Prost tarzı, acemilikten zirveye kadar uzanan kıyasıya bir rekabetten geçeceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Bunun mekaniğin "extreme zorluk seviyesindeki bir başka yapay zeka pilotu" çıkmasını ne kadar aşabildiğini ise oyun çıktığında göreceğiz. Aslında tüm bunlara Brezilya, Çin, İtalya,

Norveç ve ABD (New York ve Arizona) gibi yerlerin varlığını da eklediğimizde Codemasters biraz gayretle karşımıza birbirine benzemeyen bir sürü etkinlik çıkartabilmiş gibi duruyor. Potansiyel ortada, bunca şehirle beraber gelecek parkurların bir valiz dolusu araç ve onlarca etap ile birleşimi seriyi Forza Horizon'a bir nebze yaklaştırabilir lakin hepimiz bunların kağıt üstünde kalacağını biliyoruz. Codemasters muhtemelen bu oyunu da binlerce DLC'ye ve sezonlara bağacak ve eklenenler de -zaten oyunda baştan beri var olması gereken- yeni araçlar ve yeni etkinliklerden ibaret olacak. Tüm yıl boyunca "yaşayan" Forza Horizon 4'e yakın olmayı geçtim, oyun daha "sıkılgan" bir kitleyi hedeflediğinden -yeni sezonlara rağmen- aktiflikte DiRT Rally 2.0'in yanına bile yaklaşamayacak. Böyle düşünüyorum çünkü bunlar rakamlarla da sabit. Serinin son oyunu olan DiRT 4, anlık olarak kendisinden iki sene önce piyasaya çıkmış DiRT Rally 1'nin yarısından daha az oyuncuya sahip. Firmanın en yeni oyunu olmasına rağmen GRID'in durumu daha da kötü. Haliyle, DiRT 5'in daha fazlasını başarmak için ciddi anlamda fundamental değişikliklerle gelmesi gerekiyor. Bu arada eski konsolların çok seveceği bir eklemeyen de bahsetmek isterim, dört kişilik split-screen modu. Artık kocaman olan ekranlarımızı dörde bölen bu modda yeterince kontrolümüz varsa beraber yarışmak mümkün olacak. Ben hiçbir zaman bu mekaniği sevmedim, seviyorsanız ne mutlu size.

Yeni nesilden haberler

DiRT 5 (dört beş???) Microsoft'un Xbox 20/20 etkinliğinin ağır toplanından biriydi, haliyle yeni nesilde bizleri neyin beklediği konusunda bir miktar fikir sahibi olduk. Buradaki en etkileyici gelişmelerden birisi Xbox Series X'in DiRT 5'te 120fps seviyesinde kare sayısını mümkün kılacak olması. Konsolda 30fps ile mahvolan nice oyunu gördükten sonra (Forza Horizon 3 örneğin, One X'te bile 30fps ile çalışıyor) bu elbette -diğer oyunlar için- cesaretlendirici bir detay. Bir diğer detay DiRT 5'in Microsoft'un Smart Delivery programına dahil oluyor oluşu. Böylece oyunu Xbox One veya One Series X için bir kez satın aldığımızda, diğerinde de kullanmanız mümkün hale geliyor. Windows 10'un şu anda bu programın dışında olduğunu belirmem gerek, dahil olacağını da sanmıyorum.

DiRT 5 önümüzdeki Ekim ayında mevcut platformlar ile, daha sonrasında yeni nesil konsollar ile ve nihayetinde 2021 yılında bizim şu anda uzaktan baktığımız Google Stadia ile buluşacak. Codemasters'ın zamanında DiRT Rally ve F1 serileri için gösterdiği pozitif refleksi bu oyun için de gösterdiğini yazmak ne kadar da güzel olur. Umuyorum oyun çıktığında -sizinle GRID incelemesinde de paylaştığım gibi- "70 alıp yerine oturan" gelip geçici oyunlardan birisi olduğunu konuşmayız. Sırf Codemasters bu zinciri daha önce kırmayı başarmış bir oyun firması olduğundan beklenti puanına bir yıldız ekliyorum, yoksa gördüklerim beni çok etkilemedi. ♦ Kürşat Zaman

Industries of Titan

4

★★★★

Uzayda girişimcilik simülasyonu arayanlara...

Epic Games Store'a laf sokup duruyorum ama ne yalan söyleyeyim, doğru düzgün kullanıcı arayüzleri olsa daha sık kullanıcağım. Çünkü insanlar bunu gerçekten hak ediyorlar. GTA V'i vermeleri ya da belki CIV 6'yı verecek olmaları zerre umurumda değil. GTA oynamıyorum, CIV 6 zaten var (ha, AAA oyunları da ücretsiz vermeye başlamaları ayrı güzel tabii). Bunu söylememin iki nedeni var. Uzun süredir yüzüne bakmadığım Epic'e IoT yüzünden uğradığımda bir baktım ki ortalık mis gibi güzel (Early Access) Indie kokuyor. Hepsini ama hepsini almak istedim ama param yoktu, alamadım, Favoriler'e attım. İlk neden bu çünkü Steam'e kıyasla daha fazla kaliteli Indie barındırıyor (bence). İkinci sebep ise diyelim bugün indirmeye giren bir oyunu dün tam fiyattan satın almıştınız. Epic aradaki farkı size iade etmeye başlamış... Takdir edilesi... Neyse... Epic'teki sağlam oyunlardan birisi de uzun süredir beklediğim Industries of Titan adlı strateji.

Sağlam olduğunu tahmin ediyordum ama bu kadar zor ve detaylı olacağını düşünmemiştim. Beni doksanların çok katmanlı strateji oyunlarına götürdü. IoT'ta uzayın derinliklerinde yaşanması imkânsız olan Saturn'un uydularından biri olan belalı Titan'ı evcilleştirmeye çalışan bir şirketiz. Titan'ın halihazırda bir yöneticisi var. Nasıl anlatsam? Bunu Dune'a benzetebilirsiniz, Arrakis İmparatorluğa ait fakat İmparator belirli zamanlarda başka hanedanlara gezegenin kapısını açarak

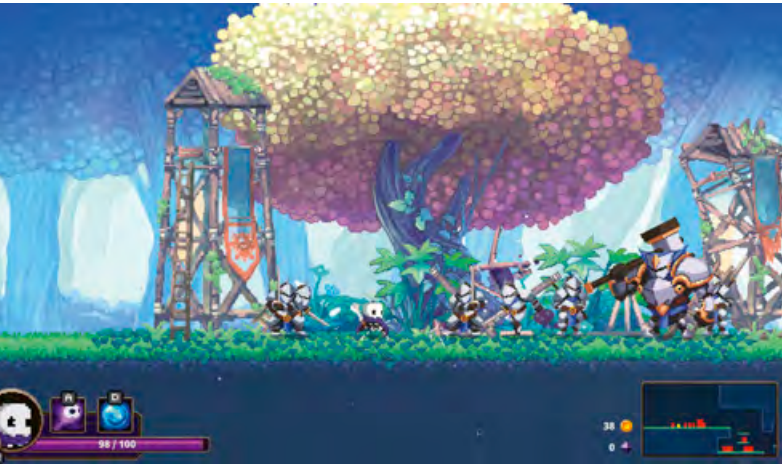
Melan'i kontrol etmesine izin veriyor. Titan'daki varlığımız aynen böyle.

Titan doğası gereği zehirli atmosfere sahip bir gezegen dolayısıyla burada üretim yapabilmek çok zor. Öncelikle şunu tekrar belirteyim, IoT o kadar detaylı ki neyi nasıl yapacağımı öğrenebilmek için eğitim görevini iki defa bitirmek zorunda kaldım. Bu esnada en çok zorlandığım şey üretimden artan atığı nereye sokacağım idi. Dikkat etmeniz gereken üç önemli şey var; enerji, atık kontrolü ve çalıştıracağınız elemanlar. Çalıştıracağınız elemanları uzay istasyonundan getirebiliyorsunuz. Para kazanmak için bunlara reklam izletebilirsiniz ya da tamamen beyinsiz işçiler haline getirip yorulmadan çalışmalarını sağlayabilirsiniz. Enerjisi gezegenin zehirli atmosferinden otomatik olarak çekiyoruz, topladığımız enerjiyi Energy Relay'lerle başka cihazlara hatta binalara aktarıyoruz, fazla enerjiyi depolayabiliyoruz. Başka şehir yönetim oyunlarının aksine IoT'ta bir binaya tıkladığınızda içine girebiliyor, kurmanız gereken cihazların yerini belirleyebilirsiniz. Mesela boş bir fabrika inşa ettiğiniz. Bunun için enerji santrali ve depolama alanı olarak kullanabilir, başka bir fabrikayı da atık merkezi olarak kenarda tutabilirsiniz. Aynı iki binayı yan yana kurduğunuzda daha



etkili çalıştıklarını da belirtmem gerekli. Titan'ın sahibi olan konsey bütün arazilerin sahibi, biz bunlardan arazileri zamanla satın alıyoruz. Aldığımız araziye araştırıp, buradan izotop ya da materyal veyahut Artifact çıkartıyoruz. Bu yaptıklarımızın hepsi kirliliğe neden oluyoruz. İstersek bu atıkları bir süre depolayabiliriz ama komple bu sorundan kurtulmak istiyorsanız Smokestack kurarak atıkları yakarak atmosfere geri yolluyoruz. Belirli aralıklarla şehrimize saldıran asileri kulelerle geri savuşturmaya çalışmak ve ileride ise gemi savaşları dikkat edilmesi gereken başka bir etken. Oyun gerçekten çok detaylı millet, ben zorlu oyunları seviyorum diyorsanız görselliği ve müzikleri çok iyi olan IoT'a kesin bakın derim. Oyun erken erişimde ve sürekli güncelleme geldiği için her seferinde baştan başlamanız gerekiyor yoksa abuk sabuk buglara kurban gidebiliyorsunuz.

◆ Nurettin Tan



Yapım SouthPAW Games **Dağıtım** NEOWIZ **Tür** Roguelike (Ölmeli Oyun) **Platform** PC, Mac **Web** skulthegame.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Skul: The Hero Slayer



İskelet de olsa bir canlı sonuçta, onun da hisleri var!

Evet sevgili okur, hemen ekran görüntülerine baktın sonra yazının sonuna baktın, adımı gördün ve dedin ki, "aha Kürşat bizimkine yine kilitlemiş bir tane piksel art oyun". Yani kısmen öyle diyebiliriz ama benim Skul: The Hero Slayer'ın üzerinde bir süredir gözüm vardı zaten, biraz düşüş oldu bu. Kürşat bunu vereyim mi diye sorduğunda atladım üzerine. Kürşat'ın değil, oyunun, sonuçta sosyal mesafemizi koruyoruz. Ha böyle bir durum olmasa atlar mıyım diye merak ediyor olabilirsiniz, atlamazdım tabii, koca adam. Çok uzun zamandır anti kahraman oyunları göremez olduk sanki yanılıyor muyum? İşte Skul: The Hero Slayer zaten adından da anlaşıldığı üzere bir anti kahraman oyunu diyebilirim. Hikayemiz oldukça basit aslında. Kahramanlar şeytani kralı ve ordularını yok etmeye çalışmakta. Biz de şeytani kralın bir askeri olarak kötü niyetli kahramanları durdurmaya, tutsak düşen kralımız ve yancılarını kurtarmaya çalışıyoruz. Düşmanlar tarafından krallığa yapılan ilk saldırı bu değil tabii ki. Lakin bu sefer Maceracı Loncası İmparatorluk Ordusu ile bir araya gelmişler ve efsanevi bir kahramanı da yanlarına almışlar. Bu kahraman Black Quartz adı verilen bir mücevher sayesinde dostlarımızı kontrol altına

alabiliyor ve bize karşı savaştırıyor. Oyunun hemen başında kurtardığımız şirin cadımızın da yardımıyla eski görkemli günlere dönebilmek için maceraya dalıyoruz. Dedğim gibi oldukça basit bir hikaye yapısı var ama anti kahraman konsepti oyunu oynattırıyor. Eh tabii bir de oyunun en sevdiğim grafik tarzından bir tanesi olan piksel art yaklaşımını kullanıyor olması da cabası. Animasyonlar tabii ki bir Blasphemous, Dead Cells falan değil ama gayet güzeller. Oyun tahmin ettiğiniz üzere bir roguelike. Ancak böyle dedim diye sakın Dead Cells ya da Blasphemous falan kadar zor olacak bir oyun gelmesin aklınıza, gerçi o oyunların da zorluğu oyuncuya göre değişen değerler ama olsun, aktarmaya çalıştığım genel fikir bu. Oynanışta biraz tutuk bir hissiyatı olsa da Skul: The Hero Slayer giderek açılan bir oyun, ama sakın yanlış anlaşılmasın, oyun henüz erken erişim aşamasında ve gelişmeye devam ediyor, belki de siz bu satırları okurken daha da farklı bir hale gelmiş olabilir. Metroidvania tarzına sahip olan oyunda kafamızı değiştirdiğimiz zaman yeteneğimiz ve silahımız da değişiyor. Böyle enteresan bir şey düşünmüşler, yani ekipman toplama

miyoruz ama kafamız değişince tamamen başka bir iskelet askere dönüşmüş oluyoruz. Ayrıca bu kafalardan iki tane taşıyabiliyoruz ve istediğimiz zaman ikisi arasında geçiş yapmamız mümkün. Elbette bunun bir bekleme (cooldown) süresi var, öyle patır patır değiştirmemize izin vermiyor. Açıkçası bu fikir benim çok hoşuma gitti. Dedğim gibi roguelike olduğu için, ölürsek oyun bizi tekrar başlangıç noktasına geri yolluyor. Tabii ki bütün bulduklarımızı da kaybediyoruz. Oyunun müziklerini gerçekten çok beğendim, hani şu satırları yazarken arkada çalışıyordu öylesine güzel. Müzik demişken ses efektlerinin de gayet hoş olduğunu söyleyebilirim, fakat siz de oynarken fark edeceksiniz, bu türde alışageldiğimizden çok farkı yok. Hani vurunca, zıplayınca, hasar verip alınca çok tanıdık sesler ama bunu büyük bir eksi olarak değerlendirmeyi de düşünmüyorum açıkçası. Oyunda herhangi bir karakterin seslendirmesi bulunmuyor onun yerine eski atari oyunlarındaki gibi cıbrıca konuşma efekti duyuyoruz, zaten şöyle bir oyun için de seslendirme yapmanın masraf ve zaman açısından çok gerekli olduğunu düşünmüyorum.

◆ **Sonat Samir**





Yapım Dreamplant Dağıtım All in! Games Tür Aksiyon Platform PC Web dreamplantstudio.pl Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Arboria 2 ★ ★

Birader, Allah aşkına sen ne annatıyon?

2020'nin en garip oyunu ile karşı karşıya olabiliriz. Geçen senenin en garip oyunu ödülünü layık gördüğüm Barotrauma'dan sonra Indie oyun geliştiricilerin acayip hayal dünyalarının video oyunlarına yansısıyla karşımıza çıkan bu garip oyunlar serisinde, bu yıl Arboria zirveyi kimseye bırakmayabilir. Eğer erken erişim oyunlar arasında gözünüze çarpmışsa, Arboria etkileyici kapak görselleri ve çizimlerle "biz bu oyunun üzerinde sağlam uğraşıyoruz," imajı yaratarak piyasada arz-ı endam eyledi.

Unreal oyun motoru ile geliştirildiğini anladığımız oyun, yapımcısı Dreamplant'ın ilk oyunu. Ancak ilk oyun olmasına rağmen, dediğim gibi, üzerinde yoğun çalışılmış konsept çizimlerle, kapak görselleriyle, her güncelleme için ayrı ayrı hazırlanmış renkli çizimlerle oyun severler arasında, dikkat çekmeyi

başardı. Oyunu merak edenler için hemen detay vereyim, oyun Dark Souls serisiyle hayatımıza giren "Souls-Like / Souls-Gibin" bir oyun. Çok çirkin bir troll kardeşimizi alıyoruz, her yeri canavarlarla, böceklerle, yaratıklarla dolu yer altı mağaralarına giriyoruz ve önümüze ne çıkarsa kesiyoruz. Düşen lootları da toplayıp görevlerimizi yerine getirmeye çalışıyoruz.

Ancak oyun henüz erken erişimde bulunduğundan olsa gerek, kendini anlatmayı çok da başaramıyor. Son dönemde bu erken erişim oyunlarının, sadece basit bir teknoloji demosu olarak ortaya çıkmasından çok şikayetçiyim. Yapımcı kardeşlerimiz, oyunlarının hiç olmazsa öyküsünü, oyun içindeki detayların bilgilerini entegre ettikten sonra oyunu erken erişime açsalar, insanlar oynadıkları "yarım yamalak" oyunun öyküsünün hatırına, full sürümü beklemeye karar verebilirler.

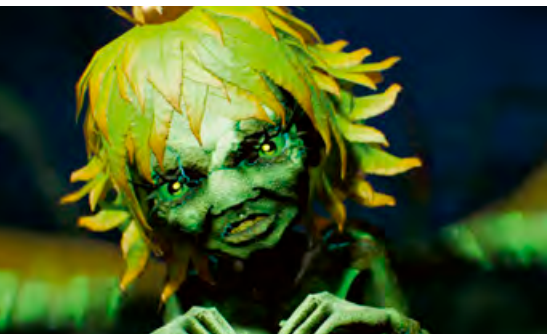
Arboria'da, dahil olduğunuz troll klanının şefi sizi, korumakla yükümlü olduğunuz bir ağacın hastalanan köklerini iyileştirecek ilaçları bulmanız için göreve gönderiyor. Siz de elinize baltanızı alıyorsunuz, tepenizde de sizinle yolculuk eden kanatlı bi cin, ortalığı kıra döke ilerliyorsunuz.

Unreal Engine ile yapıldığı için haliyle 3D formatında ve bolca parlayan iri iri nesnelere dolu olan oyun, henüz fazlasıyla erken

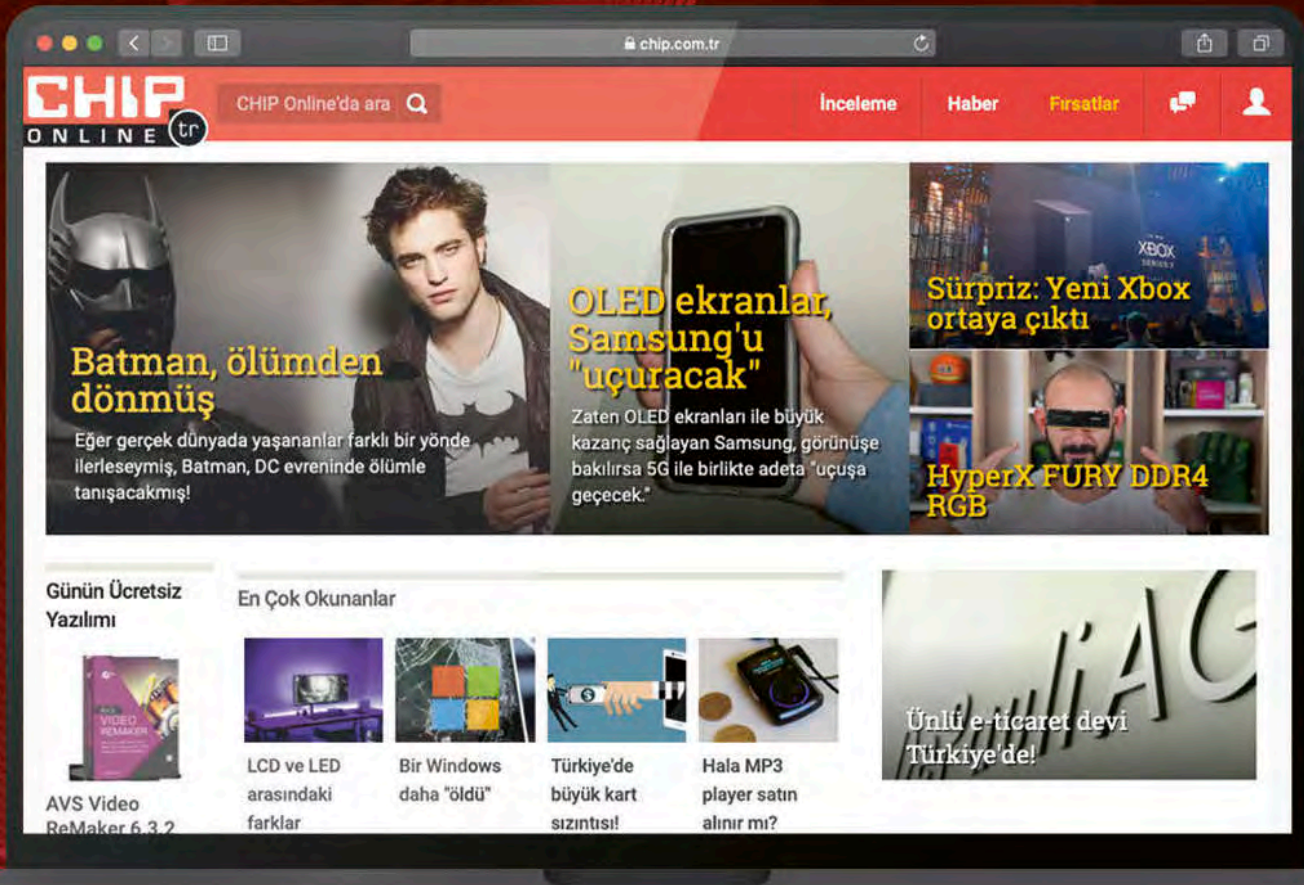
aşamada görünüyor. Zaten ben kişisel olarak Unreal oyun motorunu nedense, küçük çocukları cezbetmek için vitrine renkli renkli şekerler dökmüş, tezgahlarında boy boy parlak şekerler satan bir şekerçi dükkanına benzetiyorum. Haliyle oyuna ilk dakikadan ön yargıyla girdim ama beni yanıltan çok da fazla detaya rastlamadım. İri yarı böceklerin ve canavarların üzerine balta sallayarak, diğer elimizle de mümkünse büyü yaparak, lootları toplayarak ilerliyoruz. Atmosferi zenginleştirmek için birkaç ilginç rötuş yapılmış. Örneğin, skill ağacını incelerken, yeteneklerin açıklamasının "troll" ağız ile yazıldığını fark edebiliyorsunuz. Troll'lere özgü alaycı argo ifadelerin de cömertçe kullanılması, yapımcıyı kendini öykünün içine kaptırdığını gösteriyor, güzel bir şey. Ama biz de o öyküyü tam bi anlayabilseydik iyi olurdu. Zamanla, güncellemeler geldikçe ve oyun finale yaklaştıkça olacak sanırım.

Zindanlar içinde ilerleyip, herkesi kese kese loot toplamaktan hoşlanıyorsanız, Dark Souls tarzı oyunlar sizi cezbediyorsa, Arboria'da üzerinde yoğun emek harcayarak piyasaya çıkacak gibi görünüyor. Full sürümü ne kadar başarılı olur bilemem, ama erken erişiminde oyunu anlayabilmek için biraz daha vakte ihtiyacı varmış.

◆ Cem Şancı



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres



www.chip.com.tr



chiponlineturkiye



chiponline



chiponlinetr



ChipOnlineTR

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhaba LEVEL okurları. Geçen ay PSX listesi malum sayfa sınırlandırması sebebi ile yarım kalmıştı. En iyi PlayStation oyunları listesinin ilk sekiz sırasındakileri hatırlayalım tekrar: Metal Gear Solid, Silent Hill, Syphon Filter 2, Resident Evil 2, Driver, Fear Effect, Parasite Eve 2 ve Echo Night. Geriye kalan iki oyun ise şu şekilde:

Dino Crisis

Capcom firmasının insanı zıplatan oyunu. RE ile çok benzer olsa da dinazorlar ve deli bilim insanları korkuyu güzel yansıtmış. Zombilerden sonra dinazor öldürdüğümüz kanlı bir oyun. Silahlar ve mekanlar insanı oyunun içine çekiyor.

Dino Crisis sevenlere film önerisi: Jurassic Park (Steven Spielberg/1993) ve Pradator filmleri.

Alone in the Dark 3

H.R. Giger çizimlerinden esintiler görebileceğiniz son derece ürkütücü bir oyundur. Mekanik olarak da RE serisinden çok etkilenmiş ancak bulmacaları çözebilmek için iyi İngilizce bilmek gerekir.

Alone in The Dark 3 sevenlere film önerisi: Manyak (Phantasm - Don Coscarelli/1979) ve Alien filmleri.

2001 ve PS2

Ahmet'in PS2 alıp beni evi oynamaya

çağırıldığı günü dün gibi hatırlıyorum. Atari salonunda The King of Fighters 97 oynarken yanıma gelmişti. Çok şaşıracağım bir sürprizi olduğunu söylediğinde PS2 aldığını hiç ama hiç düşünmemiştim. Sanırım piyasaya ilk çıktığı zaman alan 100 kişi arasına girer bu konuda. Futbol, basket oynamayı bırakmışım bu konsol yüzünden. Hiç PS2 almadım ama en güzel oyunlarını da beraber bitirdik Ahmet ile. Hatta üniversiteye ziyaretime PS2 ile gelmiş ve o kadar etkili olmuştur ki üzerinde Kütahya'da üniversite okuma fikri bile cazip gelmiş ve Kütahya DPÜ'de okumuştur Ahmet (şimdi bile bir PS grubumuz var oyunlar üzerine konuştuğumuz). Önceki yazımda yazdığım gibi yazları çalışırken iki saatlik izin saatlerimizde bile Silent Hill 2 oynardık.

Silent Hill 2/3

Oyun dünyasının en duygusal oyunudur SH 2. Öldürdüklerimiz aslında kendimizden bir parçadır ve SH kasabası kendi dünyevi cehennemizdir. Önceki sayılarda yazdığım gibi akrabam ve oyun arkadaşım olan Ahmet Erdoğan ile bitirmiştik. Silent Hill 3 oyunu da ilk oyunun devamı olması, olağanüstü mekanları ve korkutucu atmosferi ile klasikler arasında yer almaktadır. Silent Hill 2 sevenlere film önerisi: Polonski'nin Apartman üçlemesi

Not: Silent Hill sevenler için yazdığım bir makaleyi önerebilirim.



Metal Gear Solid 2/3

Matrix sonrası simülasyon kuramı açısından ya da aç kalıp yılan yediğimiz 2. ve 3. MGS serilerinde Snake'ın tüm geçişini görüyoruz. Önceki sayılarda çok yazdığım için yazıyı kısa tutuyorum.

Metal Gear Solid 2/3 sevenlere film önerisi: simülasyon kavramını içeren filmler ve soğuk savaş dönemi filmleri.

ICO

Fumito Ueda'un oyun dünyasına armağanı. Belki de bu oyun sayesinde Journey ve Abzu gibi güzel başucu yapımlarına kavuşmuş olduk. Kara fantastik bir türe dahil edebileceğimiz oyun, boynuzlu bir çocuk ve sessiz bir perinin hapsedildikleri kaleden kaçma macerasını ekrana getirir. Sinematik, fantastik bir bulmaca çözüme oyunudur.

ICO sevenlere film önerisi: Kayıp Çocuklar Şehri (La cité des enfants perdus - Jean-Pierre Jeunet/1995) ve Düşler Diyarı (Beasts of The Southern Wild - Benh Zeitlin/2012)

Resident Evil 4

Oyun dünyasında çoğu sistematiği kökten değiştiren oyundur RE 4 ve o kadar çok bitirdim ki bu oyunu. Klasik korku filmlerinin tüm öğelerini (13. Cuma, Teksas Katliamı, Alien, Şey vb.) başarılı şekilde kullanır oyun. (Bkz: yine Kütahya yıllarım). Defalarca bitirdiğim bir oyun olarak halen Ps4 sistemimde yüklü olan oyun. Geçen sene tekrar severek bitirdim. Resident Evil 4 sevenlere film önerisi: Carpenter'ın L.A. ve N.Y. Kaçış filmleri ve yukarıda saydığım korku filmleri (Harry Potter ve Yüzüklerin Efendisinden de çokça etkilenilmiş).

Prince of Persia: The Sands of Times

Kendi kişisel fikrime göre zamanla oynama, zamanı belli süre geriye alma fikri ile birlikte en güzel POP oyunudur hala Kumların zamanı.

Prince of Persia sevenlere film önerisi: Zaman yolculuğu temalı filmler. Özellikle Yaşam Şifresi, Dejavu, Dead Zone (Lost room ve Black Mirror dizilerini de öneririm).

Shadow of the Colossus

Fumito Ueda'un bir diğer efsanesi. Tapınakta ölen prensesi tekrar canlandırmak için uğraşan beyaz atlı prensin hikayesi kronolojik olarak da farklı bir sürpriz sunuyor. Devlerle dövüştüğümüz ve sadece boss dövüşlerinin olduğu oyun, diğer yapımlardan oldukça farklı bir dünya sunuyor.

Shadow of the Colossus sevenlere film önerisi: Pan'ın Labirenti.



God of War 2

Krotos'un epik macerasında devasa boss savaşları, bitmek bilmeyen aksiyonu ile serinin klasiği haline gelmiş ps 2 oyunu. Hikayenin daha çok derinleştiği ve GOW 3 için ilk kısım sayılabilecek oyun, çoğu oyun sever serinin en iyisi. God of War 4 ve 3 oyunlarını oynamasaydım ben de aynısını düşünürdüm büyük ihtimalle. Tekrar tekrar oynanabilecek güncellikte bir oyun.

God of War 2 sevenlere film tavsiyesi: Spartacus, Ben-Hur, Immortals ve Titanların Savaşı

GTA III

Vice City ya da San Andreas arasında belki de yağmurlu sokakları, oyun ilerledikçe düşman kazandığımız mahalleleri ve en önemlisi kendi radyo kanalımızın şarkılarını seçebildiğimiz (Winamp) ilk 3D GTA oyunu olması ile günümüzde bile en beğendiğim oyunlardan biridir.

GTA III sevenlere film önerisi: Arınma Gecesi, Scarface, Falling Down, Payback ve Drive.

Max Payne

PC ile birlikte PS2 sistemine gelen oyun bullet time özelliği ile oyun dünyasını son-



suza kadar değiştirmişti. Harika süslenmiş bir intikam filmi olmasının yanında çizgi roman halinde hazırlanmış cut-scene'leri bile oyunu farklı yapmaya yetiyordu. Kim o yürüdüğümüz ince çizgiyi ve bebek ağlamalarını unutabilir... *Max Payne sevenlere film önerisi: Matrix, Serpico, End of Days ve Deathwish*

Onimusha

Pek değeri bilinmemiş bir samuray oyunudur. Japonya'nın Edo dönemlerinde geçen feodal sistemini anlatan oyun, Capcom'un özel oyunlarından biridir.

Onimusha sevenlere film önerisi: Son Samuray, Harakiri ve Zatoichi.

PS3 ve PS4 Dönemi

Burada oyunları beraber yazmak isterim. Çoğu devam oyunu ya da PS4 sistemine çıkmış yapımlar olduğu için tekrar tekrar saymaya gerek duymadım. Ayrıca önceki sayılarda çoğu oyunla ilgili yazdığım için sadece sıralamakta fayda var.

Not: PS3 en az oyun oynadığım konsoldu ancak The Last of Us oyununu az da olsa oynama şansım olmuştu. En iyileri şu şekilde sıralayabilirim: The Last of Us, Red Dead Redemption 1/2, God of War 3/4, Horizon Zero Dawn, Uncharted 2/3/4, GTA IV/V, MGS V, Bloodborne, Inside/Limbo, The Last Guardian. (LA Noir, The Swapper, Sekiro: Shadows Die Twice, Max Payne 3, Heavy Rain, Detroit: Become Human gibi güzel yapımları yer olmadığı ya da tam oynayamadığım için eklemiyorum).

Listeyi burada bitiriyorum. Sürekli rüyamda denizi görüyorum. Gece insanlar denize giriyor. Yaz gelmiş. Umarım rüyam gerçekleşir ve hayatın tadını doyasıya daha bilinçli bir şekilde çıkarırız.

Bir dahaki ay görüşmek, sokaklara maskesiz çıkmak dileğiyle... ♦

ASSASSIN'S CREED®

VALHALLA

Her şeyin başlangıcı bir patlama mıydı?
Hayır.

Tüm varoluş, insanlık ve bizim bildiğimiz
anlamdaki gerçek, bir cinayetinle başladı.
Odin ve kardeşleri Vili ve Ve, ilk
varlık Ymir'i öldürerek başlangıca ismini
vermişlerdi.

Bu cinayetin sebebi hiçbir zaman
bilinmedi ve Ymir'in bedeni dünyanın
topraklarına, vücudundaki su denizlere,
vücudundaki kan ise alev alev yanan
lavlara dönüştü.

Ve Dünya oluştu...

Bu oluşumu Odin, doğduğu günden beri
biliyordu.

Bu kaçınılmaz oldu.

Olması gereken...

Sıra devlere gelmişti. Odin ve kar-
deşleri, tüm devleri öldürmek için yola
koymuşlardı. Sadece Bergelmir ve
ailesi bu katliamdan kurtulabilmişti.

Kaçmışlar, saklanmışlar ve bundan son-
rasını sadece intikam için yaşamışlardı.

Hem kendileri, hem de çocukları...

Gün geldiğinde intikamlarını alacak-
larını biliyorlardı; aynı Odin'in de bu
gerçeği bildiği gibi...

Dünya'nın yaratılışı artık tamamlanmıştı.
Ne var ki onu sabitleyecek ve koruya-
cak varlıklara ihtiyaç duyulacaktı.

Bu yüzden Odin, cüceleri yarattı.

Dört cüce dünyanın dört yönünün koru-
mak için ant içtiler.

Austri (doğu), Nordri (kuzey), Vestri
(batı), Sudri (güney) koruyucu olmuşlardı
ve bu ülkeye (dünyaya) Midgard adını
verdiler.

Dokuz alem ise ateş ve ısının diya-
rı Muspelheim, Ejder Nşdhug'un evi
olan, buhar ve duman diyarı Nifleheim,
karanlığın ve acının dünyası Helheim,
sadece dağlardan ibaret olan, devlerin
evi Jotunheim, asa tanrılarının konağı
Asaheim, Vane tanrılarının köşkü Vana-
heim, beyaz elflerin alemi Alfheim ve
siyah elflerin evi Svartalfheim olarak
sıralandı.

Mannheim ise Midgard'a ev sahipliği
yapan insanların alemiydi.

Ölümlü, tanrılarının gölgesinde yaşayan ama
onlarla yarışan insanların, Eivor'un diyarı...





En "saklanamayan sırlar" arasında yükseklerde bir noktaya oynayabilecek olan yeni Assassin's Creed oyunumuz Valhalla, uzunca bir süre Ragnarok kod ismiyle bilinmişti ve nihayetinde –belki de Thor: Ragnarok'la benzerliğinden dolayı- ismi Valhalla ile değiştirilmiş olarak karşımıza çıktı, biz de derin bir nefes aldık, rahatladık. Açıkçası Ubisoft'un Yunan ve Yunan mitolojisi temalı AC Odyssey'inden sonra bu kulvardan ilerleyeceğini de tahmin ediyorduk. Şahsım adına ise God of War'u bu kadar yakından takip etmezler

gibi gelmişti ama buyurun, karşımızda İskandinav mitolojisi, kanlı canlı bir kez daha duruyor. Şurada biz bize olduğumuz için bu konuyu başta açıklığa kavuşturmakta sakınca görmüyorum; AC Odyssey'in DLC'lerde Yunan mitolojisini işleme beni hiç heyecanlandırmadığı gibi, bir hayli de sıkı maalesef. Zaten 500 saatlik ana oyun maratonundan çıkmışım, bir de aynı tipte oynanışı mitolojik varlıklara karşı kullanmayı kalbim kaldırmadı. Bunu başaramamın en büyük nedeniyse daha önce GoW gibi mükemmel bir örnekte zaten konunun en iyi haliyle işlenmiş olmasıydı.

Maalesef böyle bir durum oluyor, bir konu daha önce çok iyi işlenince ve yeterli bir tatmin yaşatınca aynısını yeniden görmek pek istemiyorsunuz. PS4'ün en iyi oyunlarından biri olan yeni God of War da hatırlarsanız İskandinavya'ya el attı ve sağlam da bir tecrübe yaşattı. Neyse ki henüz çok fazla isim görüp o dünyayı tam benimsemedik –ki Valhalla için heyecanım daha yüksek. Kuşkusuz ki mitoloji kısmı ana oyunda sunulmayacaktır ama belki bu defa DLC'lerden de keyif alırsız!

BİZ BARBAR DEĞİLİZ!

Sene İsa'dan önce 873. Gavurlar buna 873 AD derler ve Anno Domini, "Lordun Yılı" gibi bir anlam taşıyor. (Lord İsa oluyor. Daha da anlatayım mı uzun uzun? Karantinadayız, vakit çok.) Bu yıllarda Norveç –nasıl oluyorsa- bir kalabalıklaşma oluyor, savaşlar da girila sürdüğü için Vikingler anakaralarından ayrınp Avrupa'da yeni yerler arama,

"KAHRAMANIMIZ EIVOR (A-VOR DİYE OKUNUYORMUŞ.) ANGLO-SAXON İNGİLTRESİNE KAPAK ATMAK İSTEYEN VİKİNG KLANLARINDAN BİR TANESİNİN BAŞINDA."



genişleme haline bürünüyorlar. Tabii İsa'dan önce diyoruz, günümüzdeki gibi mülteciler giriş izni istemiyor, kendi bölgenizi ilan etmeniz, oradaki herkesi öldürmekten ötesi değil. Kahramanımız Eivor (A-vor diye okunuyormuş.) Anglo-Saxon İngilteresine kapak atmak isteyen Viking klanlarından bir tanesinin başında. Hem bu klan, hem de diğer Vikingler Great Heathen Ordusunu oluşturuyor ve bu ordu, Wessex Northumbria, Doğu Anglia ve Mercia'ya birkaç yıl sürecek saldırılar düzenliyor. Karşılarında hırçın İngilizleri ve Wessex'in kralı, Alfred the Great'i (Daha sonra Batman'ın yardımcısı olarak bilinecektir.) bulacak olan savaşçı Vikingler, ne olursa olsun İngiltere'yi kendi yurtları haline getirmek için mücadele edeceklerdir, bundan kaçış yoktur. Nasıl, ortam güzel değil mi? Bayağı istilacı Vikingleriz mis gibi... Ubisoft oyunun tarih kısmında –



Odyssey'de mitolojik yaratıklarla uğraştıktan sonra- tutarlı olmak istiyor gibi bir bilgi var ama buna ek olarak da diyorlar ki az da olsa mitolojik öğeler ana hikayeye serpiştirilecek. Vikinglerin bu istila süreci kitaplarda genellikle İngilizlerin ağızından anlatıldığı için Vikingler hep kana susamış barbarlar olarak gözüktüyor. Ubisoft durumu bu şekilde yansıtmamayı ve Vikinglerin katkılarını da ön plana çıkartmaya uğraşacaklarını söylüyorlar. (İngilizcenin gelişiminde rol oynamışlar, tarımda ilerleme kat etmişler vb.) Tabii bu tarihi ortama bir şekilde tarih öncesi Assassin'ler, Hidden One'ları ve Templarlar, yani Ancient'ları da serpiştirmek gerekiyor. Ubisoft kahramanımızın kısa sürede Hidden One'larla tanışacağını, ünlü Hidden Blade'i de kullanacağını belirtiyor –ki bunu zaten fragmanda gördük.

İNGİLTERE HAK EDENLERİNDİR

Hatırlarsanız AC Odyssey'de ana hikaye yaklaşık 40 saat, ruh hastası gibi tüm adaları dolaşıp, her yerde çapa atıp define aramak ise 60 saatimizi almıştı. Yapımcılar bile oyunu fazla büyük yaptıklarını kabul etmişlerdi ama bakacak olduğunuzda bence sıkıcı da değildi. Ne güzel işte gez dur...


YILLAR, YILLAR...

Oyun tam 2.5 yıldır hazırlık aşamasında ve oyunun ardında, Ubisoft Montreal'de AC Origins'de çalışan ana ekibin yanında, tam 14 tane farklı Ubisoft stüdyosu yer alıyor. Hatta Sperasoft adındaki bir firmadan da destek alındığı belirtiliyor. Bu kadar büyük bir dünyayı, böylesine fazla detayla ve hikayeye doldurmak için de ancak böylesine büyük bir ekip işi lazım zaten...

Ubisoft yine de gelen eleştirileri dinlemiş olacak ki Valhalla'yı biraz daha ufak ölçekte hazırlıyor. Ne kadarlık bir küçülmeye gidiliyor belirsiz ama yine de bir hayli büyük bir oyun alanına sahip olacağımız belirtiliyor. Üstelik Odyssey'e göre mekanlar daha da dolu olacakmış. Gezebileceğimiz şehirler şu an için Winchester, Londra ve York olarak belirtiliyor. Norveç'in bazı kısımlarının da

KARLARLA KAPLI BİR BÖLGE...
DEMEK Kİ OYUNDA YA
MEVSİMLER OLACAK, YA
DA YÜKSEK BİR YERLERE
ÇIKACAĞIZ.



A character in a snowy environment, wearing a dark, hooded outfit with a chainmail-like chest piece. The character is holding a large, curved chain weapon with a spiked ball at the end. The background shows a snowy landscape with evergreen trees and a wooden fence. The sky is blue with some clouds. The character is looking towards the camera.

BU KOCAMAN ZİNCİRLİ
TOPUZU RAKİBİMİZDEN
ALDIĞIMIZ TAKDİRDE
BİZİM DE BÖYLE BİR SİLAHIMIZ
OLABİLECEK. AC SERİSİNDE
BİR İLK!

EİVOR FARKLI TİPTE SİLAHLAR
KUŞANARAK DÜŞMANLARIYLA
DAHA ETKİN BİR BİÇİMDE
MÜCADELE EDEBİLECEK. TABİİ
BURADA OLDUĞU GİBİ İKİ
BALTA DA SON DERECE FAYDALI
OLACAKTIR.



oyunda bulunacağı açıklanıyor. (873'teki Londra'yı hem merak ediyorum, hem de iki tane kulübe göreceğimi bildiğim için çok heyecanlanamıyorum. Olsun, yine de değişik bir deneyim olacak.)

BİR BALTA VE BİR KALKAN

AC Origins ile birlikte başlayan yeni AC formatında, sahip olduğumuz silahlar büyük önem taşımaya başlamıştı zira oyun artık tetikçilikten çıkıp tam bir RPG'ye dönüşmüştü. Haliyle de birbirinden zorlu düşmanlara karşı mücadele vermemiz gerekiyordu ve silahlar kolumuz, bacağımız oluyordu.

Hepsi birer tank gibi gözükten Vikinglerin de silahlarının önemli olacağını tahmin edersiniz ve Ubisoft, Odyssey formülünü bir adım daha ileri taşıyarak, Eivor'un silah durumunu baştan aşağı gözden geçiriyor.

Açıklananlara göre kahramanımız herhangi iki tane silahı, iki elinde taşıyabilecek. Bu iki tane balta da olabilecek, bir kılıç, bir kalkan da ve hatta iki tane kalkan bile –çok garip olsa da- savaşta işe yarayacak.

Önceki oyunun aksine, bulacağımız tüm silahlar tek olacak. (Hepsi legendary gibi mi? Emin değiliz...) Dilersek oyunun he-

men başında bulduğumuz bir silahı sürekli geliştirerek oyunun sonuna kadar götürebileceğiz –ki bu aslında Odyssey'de vardı.

Silahlara, Viking temasına uygun olarak zincirli topuzlar ve uzun kılıçlar da ekleneceği açıklanıyor. Daha da vahşi silahlarla birlikte savaşların daha kanlı ve ağır geçmesi planlanıyor. (Viking ruhuna yakışır.) Yeteneklerimiz de yine silahlarla ve ekipmanlarla birlikte şekillenecek gibi gözüküyor. Seviye atlamak bize çok bü-

yük bir artı sağlamayacak, silahlarımızı ve ekipmanlarımızı geliştirerek güçleneceğiz. Güzel, uygundur.

SEN DE KİMSİN?!

Bazı RPG'lerin ortak sorunudur; belirli bir süre sonra düşman çeşitliliği azalır, canımız sıkılır. İşini iyi başaran RPG'lerde bu görülmez ama Ubisoft zaten AC serisiyle tam bir RPG peşinde değil, haliyle aksiyona dayalı bir formatta da düşmanlar biraz göz ardı edilebiliyor.





Ubisoft Valhalla'da bu sorunun üstesinden gelmek için oyunu onlarca saat oynasak bile yepyeni düşman tipleriyle karşılaşmamızı sağlayacağını belirtiyor. Bu sayede oyunda monotonluğun da üstesinden gelineceği söyleniyor. Düşmanlarımızla ilgili bir başka durum da onların da kendilerine özel yeteneklerinin bulunacak olması. Bunları en güzel kafa avcılarında görmüştük, sanıyorum ki bu durum artık düşmanların geneline yayılacak. Yeni silahların eklenmesiyle, elinde farklı farklı silahlar taşıyan bolca düşman göreceğiz gibi, haydi hayırlısı...

ŞURADA BİRAZ SOLUKLANALIM

Dragon Age: Inquisition'daki Skyhold'ü hatırlar mısınız? Ya da Mass Effect'teki SSV Normandy'yi... AC Valhalla, aynı bu benzetmelerdeki gibi bir kamp alanına ev sahipliği yapacak. Tabii kamp alanı diye küçümsemek doğru değil, kendimize bayağı binalarla donatılmış bir yerleşke kurabileceğiz.

Ana görev aralarında soluğu alacağımız bu yerleşkede askerleri eğitebileceğimiz bir kışla, silahlarımızı geliştirebileceğimiz bir demirci, bir dövme salonu ve dahası bulunabilecek.

Yerleşkemiz oyunda büyük bir önem taşıyacak, bu kesin bir bilgi, yayabilirsiniz. Öyle ki sırf yerleşkemizi geliştirebilmek için görevlere çıkacak, akınlar düzenleyeceğiz. Raid adındaki akınlar, bilgisayar kontrolündeki askerleri peşimize takip çıkacağız, kaynak arayışı odaklı görevlerimiz, kaynak arayışı odaklı görevleri kapsayacak. Bunlardan başarıyla çıktığımız takdirde, görevin zorluk derecesine göre farklı miktarlarda ve özelliklerde kaynaklar toplayabileceğiz.

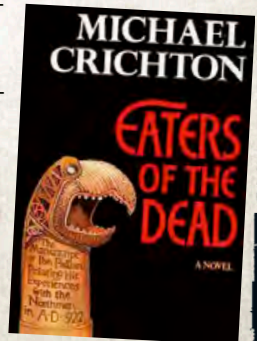
Akınlarda da kullanabileceğimiz özel askerler, Jomsviking'ler de yine yerleşkelerde üzerinde duracağımız konulardan biri olacak. Bu askerleri aynı kendi karakterimizi geliştirdiğimiz gibi geliştirebilecek ve dilersek başka oyuncuların, kendi oyunlarında kullanması için online ortamda bulunmasını sağlayabileceğiz. Bu askeri kullanan oyuncu eğer görevinde başarılı olursa, bize de bazı hediyeler gelecek. Hazır akınlardan bahsetmişken, akınların daha büyük olanı ve daha önce Conquest olarak bildiğimiz durumun burada Assault adı altında gerçekleşeceğinden bahsedelim. Assault'lar büyük yapılara karşı düzenlenecek ve ödülleri de çok daha büyük olacak. Burada tek dileğimiz heyecanın daha yüksek olması; eski oyunlarda bu aktiviteler çok fazla tekrara bağlıyordu.

EATERS OF THE DEAD

Ashraf Ismail. AC Valhalla'nın yaratıcı yönetmeni. Peki Ashraf Ismail, Eivor'un hikayesini nasıl ortaya çıkartmış? Daha önce Ghost of Tsushima'nın ön bakışında örnek vermiştim: Yapımcılar Japonya'da geçecek bir hikayeye karar verdikten sonra, hangi dönemde olacağına ve neyi konu edeceğine dair araştırmaya giriyorlar ve Tsushima adasındaki Mongol istilası dikkatlerini çekiyor ve çalışmalar başlıyor.

Ashraf Ismail de Michael Crichton'un 1976 yılında yazdığı Eaters of the Dead'i Valhalla'nın çıkış noktası olarak kullanıyor. Beowulf şiirinin bir yeniden anlatımı olarak özetlenebilecek olan Eaters of the Dead'de bir Arap ve bir grup Viking'in macerası konu ediliyor. Ahmad ibn Fadlan, ilk defa gördüğü Vikinglerin davranışlarını, giyinmelerini ve kültürlerini gözlemliyor ve kitabın ilk üç bölümü bu hikayeyi sürdürüyor, geri kalanı ise Beowulf üzerine inşa ediliyor.

Kuşkusuz ki yapımcıların bu kitabın hangi yönlerini oyuna aktardıklarını anlamak için iki yapıyı da tecrübe etmek gerekiyor. İyisi mi şimdiden bu kitabı okuyalım ve hazırlığımızı yapalım...



ŞALOPA

İşte duymadığınız bir kelime. Tam yarışmada sormak için! İngilizcesi longboat olarak bilinen ve aslında büyük sandal olarak özetlenebilecek olan şalopa, bu sayfalarda gördüğünüz Viking sandalından başkası değil. (God of War'da da kullanmıştık.) Black Flag ve Odyssey'in aksine, bu oyunda tekne-miz önemsiz bir ayrıntı. Onu sadece bir ulaşım aracı olarak kullanacak ve görevlere, akınlara giderken işlevsel hale getirebileceğiz. Ha tabii bir de özgürce dolaşmak için... Lakin önceki oyunlardaki gibi gemi savaşları hiç düşlemeyin; zaten burada olsa olsa birbirine kürekle vurmaya çalışan adamlar görürüz. Ubisoft'un Odyssey'deki büyük gemi savaşlarından sonra böylesine bir sakinliğe gitmesi de bence iyi bir adım olmuş. Bünyemiz aynı şeyi bir kez daha kaldırmazdı...

HER ŞEYİ GÖREN ODİN

Elimizde birkaç tane daha bilgi var, onların da üzerinden geçelim. Öncelikle Eivor'un cinsiyeti... Eivor'umuz dilersek erkek, dilersek de kadın olabilecek. Kadın Viking savaşçı biraz

eğreti dursa da yapımcıların araştırmaları sonucunda Viking toplumlarında kadının eşit olduğu görülmüş ve savaşçı olarak da yer alabileceklerinde kanaat kılmışlar. Burada bir Alexios – Cassandra durumu beklemeyin tabii; öyle bir hikaye ayrımlı olmayacak.

HEPSİNİ ANLATAN TEK BİR HİKAYE

AC Valhalla ile ilgili çok ilginç bir açıklama var ki o da hikayenin, tüm önceki AC oyunlarını özetleyen bir yapıda olacağı. Böylesine enteresan bir çalışmayı daha önceki AC oyunlarında görmediğimiz gibi, bir başka oyunda da görmediğimiz açıklanıyor.

Kesin işin altından Isu uygarlığı çıkacak!



Eivor'umuz silah ve ekipmanlarla şekillenebileceği gibi saçına, sakalına, dövmesine de müdahale edebileceğiz.

Herkesin illa iki yandan saçlı örülmüş birer Eivor'umuz olmayacak, güzel bir haber...

Önceki oyunlarda yanımızdan ayrılmayan kuşumuz, burada da yanımızda. Bir kuzgun olarak bize eşlik edecek olan yardımcımızın oyundaki adı da Odin Sight olarak yer bulmuş. Yine eski oyunlardaki gibi etrafla kolaçan etmek, düşmanların yerini belirlemek için kullanacağımız Odin Sight, bence kabak tadı verdi bile ama şimdilik idare edelim artık.

Ana görevler, yan görevler, akınlara, büyük saldırılar dışında ise oyunda bizi bekleyen birkaç farklı aktivite de bulunacak. Bunlardan bir tanesi balıkçılık. Evet, bir grup insanın oyunlarda öle bayıla değerlendirdiği bu aktiviteyi ben hiçbir zaman sevmemişim; umarım ucunda fazla güzel hediyeler olmaz da hiç uğramam. Balıkçılığın yanında avcılık da farklı

bir aktivite olarak oyunda yer alacak. Odyssey'de bir benzerini yaptığımız bu iş bakalım bizi mitolojik yaratıklarla da karşılaştıracak mı?

Yerleşkede diğer Vikinglerle arena stili kapaşacağımız bir yarışın yanında, oyunda içki içme yarışmaları ve Flying adı verilen, Viking Rap'i olarak özetlenebilecek enteresan bir mücadele de bulunacağı belirtiliyor. Her halükarda tekrara bağlaması çok olası gözüküyor bu aktiviteler yine de arada nefes alıp farklı işler yapmak için güzel olacaktır.

YORUM VAKTİ, TOPLAŞIN

Ubisoft tarafından açıklanan bilgilerin neredeyse tamamı bu şekilde. Tek unuttuğum detay, günümüzde araştırma yapan Layla. Evet, Layla bir kez daha günümüzde araştırmacı kimliğiyle oyunda yer alacak ve elbette Isu uygarlığı da yine boy gösterecek. Eğer eski dönem-şimdiki dönem-Isu üçlüsü müthiş bir şekilde bağlanırsa, oyuna ve AC serisine olan saygım katbekat artacaktır; göreceğiz. Bunun dışında, oyunun genel gidişatıyla ilgili öngörüm Odyssey'in hafif maske giydirilmiş hali olduğu yönünde. Elbette farklılıklar var, eklentiler kulağa hoş geliyor lakin yine göstergeden soru işareti takip edip bolca mekan gezmeye dayalı, Viking temalı ve bol savaşçı bir "Odyssey" geliyor gözlerimin önüne. Bu elbette kötü bir şey değil fakat bende müthiş bir heyecan da yaratmıyor. Oyunu efendi gibi bekleyeceğim, çıktığında oynayacağım ve bir ihtimal, yarısına gelince artık

SADECE OYNAMAK YETMEZSE...

Büyük oyunların, kocaman koleksiyon versiyonlarıyla karşımıza çıkmalarına alıştık. Henüz açıklanmadı ama AC Valhalla da büyük ihtimalle gayet sık ve pahalı koleksiyon versiyonlarıyla birlikte piyasaya sürülecek. Bu defa ilginç olansa Ubisoft'un UbiCollectibles adı altında topladığı iki ürünü şimdiden görücüye çıkartmış olması.

Bunlardan bir tanesi Eivor'un 25 santimlik figürü. Figürü satın aldığınızda Raider Tattoo seti de oyunda kullanılmak üzere sizin oluyor. Diğer UbiCollectibles ürünüyse 37 santim uzunluğundaki Hidden Blade. Yaylı bir bıçak sistemine sahip olan bu ekipmanı kolunuza takmaya çalışmayın, o kadar da gerçekçi değil.

Satışa çıkacak olan bu iki ürünün yanında, Matthew J. Kirby imzalı bir AC Valhalla kitabı da hazırlık aşamasında. Kitap tam olarak Eivor'un hangi macerasını konu alacak, oyunun bir özeti mi olacak bilmiyoruz lakin AC fanatikleri için listeye alınması gereken bir başka güzel parça olacağına benziyor.







sıkılacağım. Bir serinin her oyununu bu kadar art arda oynayınca, kaçınılmaz olan da bu oluyor maalesef. Düşünsenize, Red Dead Redemption gibi bir oyun neredeyse her sene çıksa, GTA serisi her sene farklı bir şehir konseptiyle, bazı ufak değişikliklerle yayımlansa, The Witcher 3'ten sonra, 4, 5, 6 birer sene arayla, sadece bazı farklı bölgelerle ve oynanış değişiklikleriyle sunulsa, sonunda her şey "fazla" normalleşmez miydi?

Ubisoft dünya kurma konusunda uzman. İnanılmaz bir iş başarıyorlar. Tarihi karakterler, mekanlar, tema, atmosfer, tek kelimeyle müthiş. Fakat sonuçta bir adamı alıp yerleşkeden yerleşkeye sürükleyip sürekli birilerini öyle ya da böyle öldüre-

MİTOLOJİ

Yapımcılar

İskandinav mitolojisinin

hikayedeki yeriyile ilgili yaptıkları açıklamada, ana hikayede gelişen olayları kahramanların yorumlama biçimleri olarak özetliyor. Klanın başına gelen bir felaket, garip bir olay, tanrıların bir cezalandırma biçimi veya izlenecek bir yol olarak oyunda yer alacak. (Daha sonra DLC'lerde olay tamamıyla kopar, Odin'e kafa tutarız.)



ceğimizi, seviye atlayacağımızı bilerek de heyecanlanmak zor oluyor.

Size GoW örneğini vermek isterim. Hem eski seri, hem de yenisinde her hikaye ögesi, her karşılaşma o kadar ikonik olabiliyordu

ki bir sonraki oyunda ne tür efsanevi bir karşılaşmanın içinde olacağımızı düşünerek heyecanlanıyorduk. Valhalla

örneğinde ben biliyorum ki bölge liderleriyle karşılaşacağım, bir-iki legendary yaratıkla mücadele edeceğim, yerleşkemi kurmak için bol bol akın yapacağım – ve nihayetinde tekrara bağlayacaklar- vb. Olumsuz düşünmüyorum, sadece kalp atışlarım inanılmaz sakin. 12 Temmuz'da

gerçekleşecek olan Ubisoft Forward'da büyük ihtimalle oyuna ilgili çok daha fazla bilgiye ve gerçek bir "oynanış" videosuna kavuşacağız. (Xbox Series X yayınındaki tam bir fiyaskoydu.) O vakitten sonra bu konuyu tekrar konuşuruz. AC Valhalla bildiğiniz üzere hem yeni nesil, hem de şu anki nesil konsollar ve PC için hazırlanıyor. PS4 ve XONE'da zar zor 30 FPS görürüz, PS5 ve XSX'te ise 4K'da 30 FPS alacağız, daha düşük çözünürlükte 60 FPS'yi göreceğimiz belirtiliyor. Oyunun çıkış tarihi ise yeni konsolların çıkışıyla kesişecek şekilde ayarlanıyor; yani Aralık 2020. (Doğruluğu kanıtlanmamış olsa da çıkan bazı sızıntılara göre oyunun çıkış tarihi takvimler Ekim ayını gösterdiğinde gerçekleşecek. Hatta durumu bir miktar daha ileriye taşımak gerekirse, 16 Ekim 2020 gibi net bir tarih de ortalarda dolaşiyor. Biz de sızıntıları sızdıran sızıntıcıların yalancısıyız.) ◆ **Tuna Şentuna**

"UBISOFT DÜNYA KURMA KONUSUNDA UZMAN. İNANILMAZ BİR İŞ BAŞARIYORLAR. TARİHİ KARAKTERLER, MEKANLAR, TEMA, ATMOSFER, TEK KELİMEYLE MÜTHİŞ"



AC ORIGINS VE AC ODYSSEY

Gizlenmeyi, işleri gizlilikle halletmeyi öğütleyen bir ton AC oyunu oynadıktan sonra Ubisoft bize dedi ki, "Artık her şey serbest, koşun garil"

AC Origins 2017 yılında piyasaya çıktığında gerçekten afalladık. Artık dövüşler büyük önem kazanmış, gizlenmek tamamiyle seçeneğe kalmış ve taşıdığımız silahlar çok daha öne çıkmıştı. Bu defa Mısır'daydık ama alışıldık Assassin Vs. Templar hikayesinden de uzaktaydık. Kendi hikayemizi yaşıyor, piramitlerdeki mezarları bulmak birincil hedefimiz oluyordu.

Mükemmel bir oyun değildi AC Origins. Hatta Mısır'ın biraz fazla boş olması, dikey yükseltilerin azlığıyla oyunun ortalarına doğru müthiş bir monotonluk da geliyordu. Hikaye maalesef sürükleyici değildi ve eski AC oyunlarını hatmetmiş olanlar, yeni oyunun tüm özelliklerine rağmen zorlanmışlardı.

Ve fakat sonuçta Ubisoft "dünya kurma" konusunda inanılmaz bir başarıya sahip olduğu için Mısır'ın bu kadar serbest biçimde gezilebilmesi ve tarihi değerleri bir, tüm doğruluğuyla önümüze getirmesi de büyük bir başarı olmuştu.

2018 yılında oyuncularla buluşan AC Odyssey ise Origins'de olan biten her şeyin "bir tık" üstüydü. Bir kere oyun Yunanistan'da ve müthiş Ege denizlerinde, adalarında geçtiği için otomatik olarak insan ruhuna daha çok hitap ediyordu. Nerede Mısır'ın iç bayan çölleri, nerede o sahiller, gemi seyahatleri, yeşilin ve mavinin tonları... Odyssey sırf tema açısından Origins'in önüne geçmişti bile ve oyun çıktığında, devasa oyun dünyası, Mısır'dan daha tanıdık gelen ortamları ve isimleri ile oyunculara neler vadettiğini hemen gösterdi. Buna oyunun -hiç beklenmedik şekilde saran- sürükleyici hikayesi de eklenince inanılmaz bir oyun ortaya çıkmış oldu.

AC Odyssey dövüş mekaniğiyle işi iyi başardı. Black Flag'in özlemini dindiren eğlenceli gemi savaşlarıyla tatmin etti. Order of the Ancients'in üyelerini avladığımız sistemle müthiş bir kafa avcılığı görevi ve hedefi getirdi. Hikayesiyle sürekli merak uyandırdı, ilk defa bir AC oyununda ana hikayeyi merak eder olduk. Oyun, gezilebilecek devasa bir haritayla da ödediğimiz paranın her kuruşunu hak etti. Oyunu bitirip rahat bir nefes alacakken de DLC'ler akma-

ya başladı. Bizi Yunan mitolojisiyle buluşturan DLC'ler, GoW yüzünden içi geçmemiş olanları mutlu etti ve objektif baktığımızda, tek başına bir oyun olabilecek kadar da büyük bir içerik getirdi. Ege'nin ferah havası Yunan mitolojisiyle birleşerek büyü bir diyarı karşımıza getirmişti. Hele ki bir şekilde oyunun bu kısmını 4K, yüksek kalitede oynamayı başaranlar tam anlamıyla cennete düşmüş gibi hissettiler.

Yeni AC döneminin bu iki önemli oyunu kesinlikle yepyeni bir sayfa açılmasını sağladı. Origins'i bir giriş oyunu olarak görürsek, Odyssey çıtayı yükselterek görülmemiş bir içerik getirdi oyun dünyasına. Pek az oyun hem bu kadar rahat oynanıp hem de bu kadar bağımlılık yapabiliyor. Skyrim, The Witcher 3 gibi oyunları saf RPG olarak kabul ettiğimizde, aksiyon ve RPG'yi harmanlayan Origins ve Odyssey, farklı bir türün öncüsü olmuşa benziyorlar. Ubisoft'un dünya kurma yeteneği, hikaye anlatımı ve yere basan mekaniklerle birlikte büyük bir başarıya dönüştü. İşte bu yüzden artık her yeni AC oyununda bizi yepyeni ve eğlenceli bir maceranın beklediğini öngörebiliyoruz.



BAYEK

ALEXIOS

KASSANDRA

XBOX SERIES X
GÖSTERİMİ ÖZEL

AN

AR

Şİ

ŞT

REMASTERED



BRIGHT MEMORY: INFINITE

Microsoft geçen ay yeni konsolunun oyunlarını tanıtan bir yayın yaptı ya hani, izlediyseniz hatırlamıyor olmanız çok muhtemel (Çünkü içinde hatırlanacak bir şey yoktu.); işte o yayının başrolüne de kimi koydu gördünüz değil mi? Evet, bir tane Çinlinin yaptığı oyunu! Hahahah! Bravo Microsoft, elinde demek ki bu kadar oyun yok da gittin bu efektli FPS'ye bel bağladın. Müthiş!

Bu tek kişilik stüdyo şu anda bu oyunun demo gibi gözükürken kısmını Steam'de satıyor, bence gidin bir deneyin ve yayında ne kadar şişirildiğini de görün. Bayağı teknoloji demosu yayınladı Microsoft, hiç saklamaya

çalışmasın. Vur arkaya rüzgar efektini, koy iki tane afili düşman... Tonu şöyle karart, kontrastı da daya tavana. Pehey! Herkes etkilendi, farkındayım ama bu mudur yeni Xbox vizyonu... Bu oyun yüzünden mi o kara kutuyu salonumuza davet edeceğiz? Pek sanmıyorum azizim, daha çok çalışman lazım. Bright Memory özeline gelecek olursak da tamam, tek kişi yapıyor ediyor falan da dan dun FPS oyunu işte, niye büyütelim ki o kadar? Shadow Warrior vardı, kılıç aksiyonu isteyen alsın onu oynasın. Arkada rüzgar esti diye bu oyunun peşine düşecek değilim, haydi bak işine kardeşim.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Arkadaşım şimdi hemen baltanı kuşanma bu ismi, burada gördün diye. Olay alakasız, bak anlatayım. Henüz bu oyuna bir garazım yok. Ha, bana sorarsan Odyssey'in Viking kostümlü hali ama oynarız bir şekil. Benim derdim bu dangalak gösterimde oyunun, "oynanış" videosunun yayımlanacağına açıklanması ve ardından da sinematiklerle dolu, kısa bir fragmanı bize itelemeleri. O kadar büyük bir hayal kırıklığıydı ki tüm tecrübe, duvardaki savaş baltamı alıp sorumlunun kafasına geçiresim geldi.

Dur bak daha komiği var; bu yayından sonra Ubisoft'un sitesinde de "gameplay" ismiyle yayımlanmadı mı bu fragman? Bayağı clickbait ya! Tıkla, tıkla, gör sonra

Ş#@£\$#kini... Ya şu bir iki şuarsuzdan oluşan LEVEL çalışanları bile kast ettiklerinin aksi olmasın diye her şeyi on kez düşünüp yazıyor –ki onlar bunu yapıyorsa Microsoft, Ubisoft nasıl bu kadar kolay yalan söyler? Bunu bana bir anlatın. Ya da anlatmayın, ben size açıklayayım. Hem de tek kelimeyle: Zenginlik. Biz burada delirse de, 500 tane başlık açıp protesto etsek de, "Üüü, bize yalan söylediniz..." diye ağlasak da adamlar ne para kaybediyor, ne de itibar. Bu fiyasko aha burada yazılı kalacak ama adamlar oyunun satışından yine milyon dolarları götürecek. Biz de bebe gibi ağladığımızla kalacağız. Kendime olan saygımı yitirmek üzereyim, kapat telefonu, kapat.

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

Hahahah! Abi bu oyunu neden "yeni nesil" adı altında gösterirsin, lütfen ya! Şimdi bak bu Xbox Series X oyun cümbüşü yayını kimler izledi biliyor musun? Yeni nesil grafik görmek isteyenler. Şu Unreal Engine 5 teknoloji demosu çıktı ya, işte herkes onun gibi bir dolu oyun görmek istedi. Microsoft olarak sen zaten bir tane oynanış videosu gösteremedin, o büyük ayıbu şu saniyelik geçiyorum ama bari eli yüzü düzgün oyunları listeleseydin ya, bu Masqaralık nedir?!

Bu oyunun fanatığı arkadaşlar, sakın olun. Lafım seriye, oynanışına, içeriğine değil. Ama siz de gidin şu yayımlanan görüntülere bir bakın. Allah

aşkına bir bakın ya; PS3'te daha iyisini görmedik mi? Killzone vardı hatırlar mısınız, PS3'ü pazarlama tekniği olarak hazırlanan. O bile katbekat iyi değil mi? İfadesiz suratlar, poligonları sayabileceğimiz modeller, kukla gibi hareket eden adamlar, ifadesiz suratlara yerleşen daha da ifadesiz gözler ve nicesi, bir bahar nezlesi gibi hepimizin yüzümüzü buruşturmasına sebep oldu. Ben yeni nesilde gidip bu grafiği göreceksam ne XSX alırım, ne de PS5. Bence Microsoft ve Sony böyle grafikleri kabul etmemeli ya. Bak iyi fikir. Belirli bir kalitenin üstünde değilsen, git bir önceki nesle çık. Hatta daha öncesine. PS3 ve Xbox 360'ların tozunu alırız, sen merak etme yapımcı.

COMMAND & CONQUER ALTERNATİF TARİHİN EN İYİ ALTERNATİFİ!

1997 yılında, Pentium 133 işlemci, 16 MB EDO ram, 10X CD-Rom'lu Escort yatay kasa makinenin başındayım... Yaş 13. Henüz yolun başında gibiyim. Daha evvelden bir Amiga, bir Commodore 64 macerası olmuş. Kafa ayarı nedir biliyorum. Fakat Nintendo Gameboy'u tek geçiyorum. Cihaz 8 milyon, oyunları 9 milyon lira. Tabii o zaman daha konu hakkında fikrim yok. Fakat dijital oyun denilen şey çok güzel, buna eminim! Fakat sokak oyunlarında da iddialıyım hani. Yakan toptur, renkli ya da renksiz istoptur falan terör saçıyorum. Simit oynarken erken yaşta başlayan yüzme ciğerleri ile bölüm sonu canavarı gibiyim... Fakat eve girince dünyam değişiyor. O 14 inç tüplü CRT monitör ekranın bana sunduklarını açıklamanın yolu yok...





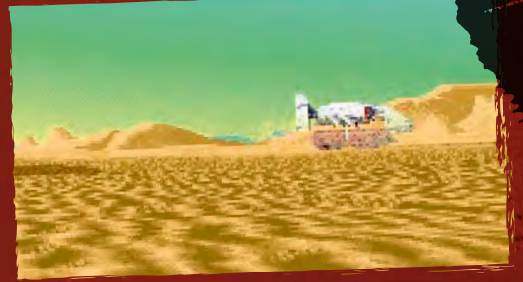
BİR TÜRÜN YÜKSELİŞİ...

O dönemi yaşayanlar ne demek istediğimi çok iyi anlayacaktır. Öyle bir dönemde PC platformuna geçiyorum ki bugün "Oyunların Altın Çağı" diye adlandırılacak ve takip eden üç yıl içerisinde bugün içerisinde bulunduğumuz oyun dünyasının temelleri atılacak. Her yerden oyunlar patlıyor! Zaten ilk Warcraft'ta "Pot of Gold" yaza yaza muazzam bir deneyim yaşamışız. Hatta arada Dune II de oynanmış. Strateji diye bir tür var ama işte, uzağından yanından bakıyoruz. Malum herkeste bir SWOS aşkı, futbol aşkı gidiyor. Sonra her ne olduysa 1997 yılında zamanda bir delik açılıyor ve oyunlar yağmaya başlıyor. Fakat benim ve kuzenimin bilmediği, Command & Conquer: Red Alert isimli bir oyunun birazdan hayatlarımızı sonsuza kadar değiştireceği... Hatırlayanlar çok iyi bilir, Red Alert çıktığı dönemde, Disketten CD-Rom'a yeni yeni geçiliyordu. 1995 yılında tanesi 25 bin lira olan disketler, 1997 başında 50 bin lira olmuştu ve yeni oyunların disket sayıları giderek artıyordu. Doğru anımsıyorsam Red Alert videosuz haliyle tam tamına 36 disketti! Artık hesap edin! Ayrıca yükleme esnasında bozuk çıkan bir disket yüzünden her şeyi baştan yapmak gerekiyordu. Ayrıca Windows yerine MS-DOS'ta çalışıyor ve bir bina ekranın yarısını kaplıyordu. Neyse efendim biz nihayetinde oyunumuzu aldık, bir güzel kurduk ve ekran açıldı! İlk görev! İlk heyecan! İlk ünite kontrolü ve rakibe saldırma! Attack Ground mekaniğinin StarCraft ile resmen kendisini göstermesine daha bir yıl var! Veeee ilk

"Hell March!" Döneminde Red Alert deneyim edenlerin bugün bile aklından çıkmayan, çıkamayan o efsane beste! Çaldığı yer yerde insanı gaza getirmeyi başaran, tüm vücudu adrenalinle kaplayan muazzam müzik! İşte tüm bunların bir araya geldiği bir oyundu Red Alert! Pek tabii ülkemizde sektörün, dergiciliğin ve oyunlara ulaşımın da yaygınlaşmasının bu dönemlere denk gelmesi sebebi ile Red Alert, Command & Conquer yani Tiberian Savaşlarının ilk oyunundan daha çok dikkat çekmiştir. Oysaki serinin ilk oyunu 1995 yılında üretilen Command & Conquer serisidir. Temelleri bundan 25 yıl önce atılan C&C serisi yıllar içerisinde birçok farklı oyun ile karşımıza çıkmış olsa da ne yazık ki ana seriye eklenen dördüncü oyun ile tamamen yitip gitti. Pek tabii böylesine bir efsaneyi taçlandırmadan olmazdı. Diğer taraftan benim anladığım manasında "Remastered" öyle görünüyor ki "Command & Conquer: Remastered" ile karşımıza çıkacak. Gerçekten her haliyle eskimiş olan yapım, bugünün oyuncusuna pek hitap edecek mekaniklere sahip değil. Fakat döneminde bu oyun ile büyümüş ben ve benden bir önceki nesli kesinlikle kendisine çekmeyi başaracak gibi duruyor. Ayrıca yeni nesil oyunculara, RTS türünün nasıl başladığını ve ne gibi aşamalardan günümüze kadar gelebil-

diğini gösterebilmesi açısından da önemli bir yapım olacağını düşünüyorum. Pek tabii endişem de çok ama yine de eski Westwood çalışanlarının projede olmasından dolayı kaynaklanan bir iç rahatlığı da yok değil! Evet, yılların ziyadesiyle eskitmeyi başardığı ama bir yandan da efsane olarak oyun tarihinde kendisine muazzam bir yer bulan C&C serisinin ilk iki oyunu olan Command & Conquer: Tiberian Dawn ve Command & Conquer: Red Alert, ek paketleriyle birlikte Haziran ayında piyasada olacak. Biz de sizler için bu efsane oyun kendisini göstermeden önce seriye dair kocaman bir dosya konusu yapalım dedik! Eh, bir noktada bugün bu satırları yazmama sebep olan ender yapımlardan birisi olmasının da benim için bambaşka bir önemi var... Buyurun gelin, önce kontrol, sonra fethedelim!





WESTWOOD: HER SEYİ BAŞLATAN ADAMLAR

Oyunları incelemeye başlamadan önce ilk yapmamız gereken, serinin efsane iki isminin arkasında bulunan Westwood Studios'a yakından bakmak gerektiğini düşünüyorum. Firma, 1985 yılında Las Vegas, Nevada'da kuruluyor. Brett Sperry ve Louis Castle tarafından ilk olarak Westwood Associates olarak isimlendirilen firma, Virgin Games ile birleşmesinin hemen ardından, 1992 yılında, Westwood Studios adını alıyor. 1998 yılında Electronic Arts tarafından satın alınıncaya kadar da yoluna bu şekilde devam ediyor. 2003 yılına geldiğimizde, EA'den gelen bir açıklama ile Westwood'un, tüm EA Pacific ile birlikte "EA Los Angeles" adı altında toplanması, bir anlamda Westwood'un tamamen ortadan kalkması manasına geliyor. Westwood her ne kadar Real Time Strategy (RTS) yani gerçek zamanlı strateji türü ile biliniyor olsa da aslında piyasada kendilerini RPG türü ile de göstermiş bir firmadır. 1992 yılında üretilen Dune II'den önce, Dungeons & Dragons lisansına sahip ve döneminde efsaneleşmiş olan "Eye of the Beholder" isimli oyunu üretmişlerdir. 1991 yılında üretilen bu oyunun başarısı

sayesinde Virgin Games'in dikkatini çekmiş ve 1992 yılında bir araya gelmişlerdir. Tabii burada dikkat edilmesi gereken hususlardan bir tanesi de firmanın özellikle ilk oyunu 1986'da üretilen Might & Magic serisinin adımlarını takip etmesi ve tasarımcıların RPG oyunu ağırlıklı geçmişleridir. Seçilen temanın dikkat çekiciliği de bir diğer önemli noktadır. Aynı yıl üretilen ikinci ve 1993 yılında üretilen üçüncü genişleme paketi ile birlikte genel olarak Unutulmuş Diyarlar evrenine odaklanılır ve daha da önemlisi "Lords of Waterdeep" konsepti üzerine giden seri, yapımcılarının gerçekten de detaylı bir RPG bilgisi olduğunu göstermektedir. Bilmeyenler için "Lords of Waterdeep" hem hikaye olarak hem de 2012 yılında üretilen kutulu oyunu ile ziyadesizle dikkat çeken bir isimdir. Anlayacağınız 1991 yılında üretilen bu oyunun, yapımcı ekibi birçok alandan etkilendiğini göstermektedir. Virgin ile bir araya gelmesinin ardından ortaya çıkan şüphesiz en önemli isimse Dune II olmuştur. Dune, 1965 yılında Amerikan yazar Frank Herbert tarafından kaleme alınmış, bugün bile dönemin çok ötesinde sayılan muazzam

bir bilim kurgu roman serisidir. Türkçeye de çevrilmiş olan roman serisinin aynı zamanda 1984 yılında David Lynch tarafından çekilen bir de filmi bulunmaktadır ki benim için halen izlemesi en zor filmlerden birisidir. (Yani çok acayip bir film ya...) 1992 yılında Westwood tarafından üretilen oyunundaysa Atreides, Harkonnen ve Ordos klanlarından birisi seçerek oyuna dalıyorduk. Oyunun önemli kısmıysa, bugün bilinen RTS türüne ait birçok mekaniğin ilk defa karşımıza çıkmasıdır. Kamera açısı, birimleri komuta etme şekli ve micro - macro ekonomi sistemi ilk defa bu oyunda tam manasıyla karşımıza çıkmıştır. Bunların haricinde romanda çok iyi bilenen çöl solucanları da oyunda kendisine yer bulmuş, birbiri ile çarpışan iki fraksiyonun yanına bir de nötr düşman birimi eklemiştir. Dune II ile birlikte oyun RTS türü tam anlamıyla oluşmuştur ve akabinde üretilen Warcraft ve Command & Conquer gibi oyunlara da ilham kaynağı olmuştur. Baktığımız zaman Westwood Studios'un RPG oyun ve kültürü ile harmanlanmış olan geçmişi, aslında ilk olarak Dune II ile RTS türünde kendisini göstermiştir. Birazdan bahsedeceğimiz Tiberian serisi ve Red Alert serileri de aslında firmanın bu genel geçer fantastik ve bilim kurgu temasına olan düşkünlüğünün bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır demek sanıyorum çok da yanlış olmayacaktır zira tüm oyunlarının kendi içerisinde bir fantastik yapısı olduğu görmek mümkündür. Özellikle alternatif tarih ve gelecek olguları ile bezenen C&C yapımları, öyle görünüyor ki sadece şans eseri üretilmemişler. Zaman içerisinde ortaya çıkan Command & Conquer serilerini birkaç ana başlık altında inceleyebileceğimizi düşündüm ve size tarihte ufak bir gezintiye çıkarmaya karar verdim. Buyurun gelin, yavaştan hedefe odaklanalım...



TIBERIAN SERİSİ

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN (1995)

Dune macerasının ardından RTS dinamiklerini tam olarak kavrayan Westwood Studios, 1995 yılında oyun dünyasını kalbinden vuran, Command & Conquer ile piyasaya çıktı. C&C ve C&C: Tiberian Dawn olarak da isimlendirilen yapımda, alternatif bir tarih söz konusuydu. Tıpkı bilinen tarihte yaşanmış Dünya Savaşı konseptini konu alan oyunda, the Global Defense Initiative (GDI) ile nispeten militan bir şekilde resmedilen Brotherhood of Nod (NOD) fraksiyonlarından birisini kontrol ediyorduk. Savaşın ana amacı da "Tiberium" olarak bilinen ve yavaş yavaş dünyayı ele geçiren ve oyunun başında henüz tam olarak ne gibi fonksiyonları olduğu bilinmeyen bir kaynağı elde etme çabasıydı. Bugün sıklıkla konuştuğumuz "Modern Warfare" teması da aslında yapımcıların 1991 yılında başlayan Körfez Savaşından etkilenmesi ile ortaya çıkmıştı. Serinin dikkat çeken ve akabinde tüm C&C oyunlarında görmeye alıştığımız, gerçek oyuncuların yer aldığı ara bölüm sinematikleri, oyun severleri kısa sürede etkilemeyi başarmıştı. Hikaye örgüsünü oyun dışında da bağlama imkanı veren bu sinematikler esnasında, özellikle NOD tarafının lideri konumundaki Kane karakterini canlandıran, Joseph D. Kucan, kısa sürede oyun üzerinden ünlü olmuştu. C&C'de Dune II serisinde temelleri atılan kaynak topla, üret, saldır, yok et mekaniği daha hızlı ve belirli parametreler üzerinden

sunulmuştu. Artık birimlerin hareket ediyor olmaları aldıkları zararları etkiliyor, her birimin hasarı, karşısındaki birim ve binaya göre görece değişiklik gösteriyordu. Age of Empires 2 ve StarCraft'taki kadar detaylı olmayan bu hasar alma ve verme hali, pek tabii oyunun önemli artlarından bir tanesiydi. Tarafların kendilerine has olan binaları ve birimleri bulunuyordu. Kullanıcı ara birimi ise yine Dune II'ye benzermekle idi. MCV yani Mobile Construction Yard isimli aracın kurulmasının ardından, ara birimin sağ tarafında üretim menüsü beliriyordu ki bu menü 1992 yılından bugüne kadar birçok oyun

tarafından kullanılmaya devam edilmektedir... Üretilen binaların bir kısmı direk birimler için, bir kısmı da hali hazırda olan binalardan daha ileri seviye teknolojiye birimler üretmek içindi. C&C, GDI ve NOD olmak üzere iki tek kişilik senaryoya sahipti. Farklı görevleri yerine getirdiğimiz bu görevler, olabildiğince farklılıklar içerirse de genelde benzeri bir oyun deneyimi sunmaktaydı. 1996 yılına geldiğimizdeyse oyunun tek eklenti paketi olan "The Covert Operations" üretildi. Aynı yılın sonundaysa C&C: Red Alert piyasadaydı.



COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN (1999)

Red Alert'in getirdiği Üçüncü Dünya Savaşı konsepti büyük yankı getirmiş olsa da bilim kurgu temasını sevenler, halen yeni Tiberium oyunu peşindelerdi. Artık Electronic Arts bünyesinde bulunan Westwood, nihayet 1999 yılında C&C: Tiberian Sun isimli oyununu piyasaya çıkardı. Önceki oyunlardan en büyük farkı, tamamen yenilenmiş ve şahsına münhasır bir grafik motoru kullanmasıydı. İlk oyunda bulunan GDI ve NOD güçlerinin yeniden kendisine yer bulduğu oyunda, bu sefer daha farklı bir mevzu söz konusuydu. Kane geri dönmüş, NOD kuvvetleri kendisini göstermiş ve bu

sayede İkinci Tiberium Savaşları başlamıştı. Tiberian Sun ile temelde aynı kalan birimler olduğu gibi, birçoğu yenilenmiş hatta orijinal oyunda bulunmayan birçok yeni birim de eklenmişti. Efektlerdeki gözle görülür artış da cabasıydı. 2000 yılındaysa serinin tek eklenti paketi olan Tiberian Sun Firestorm görüşüne çıkmıştı. Bu eklenti ile başta oyundaki bug'lar düzenlenmiş, akabinde seriye yeni birimler eklenmişti. Yeni bir senaryonun da dahil olması ile birlikte hem tek kişilik, hem de multiplayer anlamında zengin bir içerik sunmayı başaran Firestorm, kısa sürede ana oyunun eksilmez bir parçası haline gelmişti.





COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (2007)

2003 yılında üretilen Generals serisinden dört yıl sonra karşımıza çıkan ilk C&C oyunu olan Tiberium Wars, hem seriyi severleri hem de daha önce C&C serisinden oyun oynamamış olanları kendisine çekmeyi başarmış, belki de üretildiği dönem itibarıyla en çok dikkat çeken C&C oyunlarından birisi olmuştur. Multiplayer opsiyonlarının iyiden iyiye geliştirildiği bu oyunda, bolca skirmiş maç yapılmıştır. GDI ve NOD güçlerinin yeni bir çıkmaza girmesi ve savaşın

büyüklüğü, dünya dışı bir ırk olan Scrin'lerin de dikkatini çekmiş ve bir anda dünyaya gelmelerine sebep olmuştur. RA2'de bulunan, kullanılabilir binalar, haritada herkesin kullanımına açık tarafsız binalar, zamanla güçlenen birimler gibi mekanikleri bünyesine eklemiştir. Toplamda 38 bölümlük tek kişilik senaryo sunan oyun, bir anlamda Üçüncü Tiberium Savaşını konu almaktadır. Bölümler içerisinde birbirinden farklı görevleri olması açısından, üretici firmanın RTS

oyunlara çeşitlilik katma amacı ile yaptığı hamleleri ile kendisinden bahsettirmiştir. Halihazırda olan birimlerin yanı sıra, birçok yeni birim ve birimlere has özellik de eklenmiştir. Bir yıl sonra, yani 2008 yılında, eklenti paketi "Kane's Wrath" üretilmiştir. Bu oyun artık efsaneleşen Kane karakteri üzerine yoğunlaşmaktadır. Bir anlamda Risk isimli oyuna benzeyen, "Global Conquest" harita modeli ile karşımıza çıkmıştır.

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT (2010)

Tiberian savaşlarının ve bir anlamda serinin de sonu konumundaki dördüncü C&C oyunudur. Büyük merak beklenen oyun, sanıyorum seriyi tek seferde yok etmeyi başarmıştır. Tanıtımından itibaren endişe uyandıran mekanikler getireceği belli olan yapım, piyasaya çıkmasından kısa bir süre sonra sırta kadem basmıştır. Oyuna RPG elementleri eklemek isteyen yapımcı ekip, class-based dediğimiz, birimden ziyade sınıf özellikli bir oyun mekaniği üretmeye çalışmış ve başarısız olmuştur. GDI ve NOD taraflarının birçok bilinen biriminin yeniden hayat bulduğu oyunda, iki adet de oynanamayan ırk gözükmekteydi. Bunlardan ilki üçüncü oyunda oynanabilir ırklar arasında olan Scrin, diğeri ise Forgotten olarak bilinen ırktı. Oyunun olabildiğince multiplayer odaklı üretimi, birçok eleştirinin hedef noktası olduğu gibi, serinin hayranları da aradıkları C&C tadını bulamadıkları için kısa sürede oyunu terk etmişlerdi.



RED ALERT SERİSİ

COMMAND & CONQUER: RED ALERT (1996)

Command & Conquer ile başlayan seri, 1996 yılının sonlarında, alternatif bir tarihi konu alan Red Alert isimli oyun ile bambaşka bir düzleme geçti. Bu sefer fütüristik bir gelecekte ziyade, İkinci Dünya Savaşı odak alınmıştı. Fakat Red Alert'in senaryosuna göre, Einstein zaman makinesini icat ediyor, geçmişe gidiyor ve bir anlamda Hitler'i tarihten siliyordu. Hitler'in olmadığı bir İkinci Dünya Savaşı dönemindeyse mevzu, Müttefikler ve Sovyetler arasında cereyan ediyordu. Bir anlamda kendisine ait bir zaman ve dünyası bulunan Red Alert, sanıyorum bugün bile en çok "Hell March" isimli müziği ile tanınıyor. Muazzam bir açılış videosu ile başlayan oyunda, Müttefik ve Sovyet olmak üzere iki ana senaryo bulunuyordu. C&C'ye kıyasla daha farklı görev modellerine de sahip olan oyun, aynı zamanda üs kurma konusunda gözle görülür değişiklikler sunmuştu. Alternatif



bir İkinci Dünya Savaşı modeli yaratılmasından mütevellit, bambaşka ürünler ve fikirler de oyunda kendisine yer bulmuştu. 1997 yılındaysa Counterstrike ve The Aftermath isimli iki eklenti paketi üretilmişti. Intelligent Games isimli Londra'lı bir firma ile birlikte geliştirilen eklentiler içerisinde hem yeni tek kişilik senaryolar hem bolca yeni skirmish harita hem de daha önce görülmemiş Tesla Tank, Shock Trooper, Chrono Tank ve MAD Tank gibi birçok birim de kendisine yer bulmuştu. Toplamda 105 adet yeni harita oyuna eklenmiş, özellikle dönemi için yeniden oynanabilirliği büyük

ölçüde arttırmıştı. Red Alert'in beraberinde getirdiği fantastik dünyada, "Tesla" teması ön plana çıkmaktaydı. Her ne kadar askeri birimler modern ve dönemsel olmak üzere karışıklık göstermiş olsa da özellikle "Tesla Coil" isimli savunma binası ve "Ion Curtain" isimli, bir üniteye belirli süre dokunulmazlık sağlayan teknolojik cihazlar, Red Alert'in bambaşka bir evrende geçtiğini net bir şekilde göstermekteydi. Özellikle serinin bir anlamda maskotu haline gelen Mammoth Tank da C&C ile başlayan ününü, Red Alert ile taçlandırmıştı.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2 (2000)

Piyasaya çıkacağını duyduğum anda heyecandan yerimde duramadığım ender yapımlardan birisiydi. Çıkış tarihi yaklaştığındaysa Antalya Atatürk Caddesinde bulunan D&R mağazası çalışanlarını o kadar daralmıştım ki anlatamam... Kopya oyunların hüküm sürdüğü bu dönemde, olmayan paramla bir şekilde orijinal Red Alert 2 almak için resmen delirmiştim... Red Alert 2 birçok oyun sever tarafından belki de serinin en çok tanınan ve bilinen yapımlarından bir tanesidir. 2000 yılında üretilen ve tamamen kendisine özel bir grafik motoru ile karşımıza çıkan oyun, özellikle ara sahneleri ile dikkat çekmişti. Birçok farklı oyuncunun yer aldığı sinematikler bir hayli doluydu. Ayrıca Yuri karakteri de ilk oyunlarda yapılmaya çalışılan "fantastik" dünya kavramına bir adım daha yaklaşılmasını sağlamıştı. Sovyetlerin Amerikan ana kıtasına yaptıkları bir saldırıyı konu alan oyunda, Amerikan ya da Sovyet taraflarından birisini kontrol edebiliyorduk. RA2 ile birçok yeni birim oyuna eklendi. Misal Plasma Tank, Desolation Tank, Kirov Airship gibi daha önce görülmemiş birimler ile tanıştık. Ayrıca süper silahların da etkisi, ilk Red Alert'e göre muazzam ölçüde artmıştı. İlk oyunda bulunan Nuclear Weapon, Iron Curtain ve Chronosphere, görece

oyuna büyük etkiler yaratamıyorken, RA2 ile gelen Soviet Nuke, Iron Curtain, Weather Control Device ve Chronosphere büyük farklar yaratıyordu. Özellikle Sovyet Nuclear Missile Silo ile Müttefiklerin Weather Control Device'i tüm oyunun gidişatını baştan sona etkileyebiliyordu. Bu sebepten birçok multiplayer oyunda, süper silah kapalı şekilde RA2 deneyim edildiği bilinmektedir. 2001 yılındaysa oyunun bir anlamda tüm gidişatını belirleyen Yuri isimli karakterin merkezde olduğu, Yuri's Revenge isimli eklenti paketi bizlere merhaba demişti. Yuri'nin kendisine ait kurduğu ordusunu, dünya üzerine saldırdığı bu eklentide, iki yeni oynanabilir senaryo daha oyuna eklenmişti. Yuri'nin kendisine ait yeni fraksiyonun da görücüye çıktığı yapımda, birçok yeni birim bulunduğu gibi, aynı zamanda klon üretilen ve bolca "mind control" yapabilen birimler söz konusuydu. Müttefik tarafındaysa Guardian G1 anti-tank isimli cihaz belirmişti ve mind control saldırılarını kendisine işlemiyordu. Ayrıca Tanya karakteri de artık sadece binaları değil, tankları da imha edebilen bir özelliğe sahipti. Sovyet tarafındaysa komando Boris merhaba demişti. Anlayacağımız eklenti gibi bir eklentiydi ve seriyi bir adım ileriye taşımayı başarmıştı.





COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 (2008)

Tıpkı serinin önceki oyunlarında olduğu gibi, paralel bir evrendeki İkinci Dünya Savaşı devam ediyor. Fakat RA3 ile karşımıza çıkan senaryoda, Sovyetler yenilmiş ve bu yenilgiyi ortadan kaldırmak için zamanda geri gidip, müttefikleri muzaffer kılan teknolojilerin üretilmesini sağlayan Albert Einstein'a suikast düzenliyorlar. Hal böyle olunca da bilinen RA tarihindeki müttefik başarılarının büyük kısmı ortadan kalkıyor ve üçüncü oyuna Sovyetler Birliğinin etkisi altında bir dünya ile başlıyoruz. Nitekim tarihteki bu dalgalanmalar sonucunda, ortaya üçüncü bir güç olarak "Empire of the Rising Sun" çıkıyor. Geleneksel C&C mekaniklerine sahip olan oyun, ayrıca geliştirilen teknoloji ağacı mekaniği ile genel geçer mekaniklere önemli bir farklılık katıyordu. Tek kişilik

senaryolar ise tamamen co-op şekilde deneyim edilebilmekteydi. Her ne kadar tüm RA oyunlarında deniz kuvvetleri bulunsada hiçbirisi RA3'deki kadar detaylı değildi zira hem denizde hareket edebilen birçok birim, hem de denize kurulabilen binalar söz konusuydu ki bu da genel anlamda yapılacak stratejileri derinden etkiliyordu. Özellikle denize kurulabilen savunma binaları, tüm deneyimi baştan aşağıya değiştirmişti. Birçok yeni birim tanıtıldı, RA3'de birçok birimin ikinci özelliği de bulunuyordu. Birimlerin farklı yeteneklerini kullanarak savaşlara dahil olmak, gidişatı büyük oranda etkileyebiliyordu. Yeternek puanları ile alınabilen "commander abilities" ile air strike, recon sweep ya da magnetic satellite gibi özellikler kullanılabilirdi. 2009 yılına geldiğimizdeyse RA3: Uprising eklenti paketi kendisini gösterdi. Orijinal oyundaki müttefik senaryosunu kaldığı yerden devam ettiren oyunda, her fraksiyon için dört adet ufak senaryo bulunuyordu. İmparatorun komandosu olarak bilinen Yuriko Omega'nın etrafında dönen senaryoda, kendimizi bir anlamda kocaman bir anime dünyası içerisinde bulmuştuk. Bu eklenti ile gelen "Commander's Challenge" sayesinde, farklı zorluk seviyelerindeki yapay zekaya karşı zorlu maçlar deneyim edebiliyorduk.

BEKLENMEDİK C&C OYUNLARI

2010 yılında yaşanan C&C: Tiberian Twilight faciasından sonra seriye yıllar boyunca herhangi bir yeni oyun dahil olmamıştı. Fakat 2012 yılında, Tiberium Alliances isimli, hiç de alışık olmadığımız ve beklenmedik bir C&C oyunu piyasaya çıktı. Hali hazırdaki kitlesini kaybetmek istemeyen EA, bir Web Browser oyun ile çıkageldi! Kısa sürede kendisine has bir kitleye kavuşan oyunun, toplamda 100 tane sunucusu bulunmaktaydı. 50.000 ile 25.000 kişilik sunucuların bulunduğu yapımda, özellikle Hollandalılar büyük emekler harcayarak, 2019 yılına kadar geçen sürede kendilerine ait bir sunucuyu hayatta tutmayı başarmışlardır.

2018 yılı ise C&C serisinin yine bambaşka bir hareket yaparak, mobil dünyada var olmaya çalıştığı Rivals isimli oyunun üretildiği yıldır. Bire bir deneyim edilebilen yapım, gerçek zamanlı strateji olarak tasarlanmıştı. GDI ya da NOD taraflarından birisini seçerek deneyim edebildiğimiz yapımda, oyuncular belirli noktaları ellerinde bulundurmaya çalışıyorlardı. Spesifik noktaları elinde en uzun süre tuşan oyuncu, teorik olarak oyunu kazanıyordu. En büyük sorunuysa, RTS olarak piyasaya çıkmasına rağmen, herhangi bir mobil oyundan farkının olmamasıydı.



GENERALS SERİSİ VE SONRASI

COMMAND & CONQUER: RENEGADE (2002)

Döneminde C&C oynayanların en büyük heyecanlarından bir tanesi de kuş bakışı olarak deneyim ettiği bu savaşın içerisine girebilmektir. Öyle görüyor ki bu heyecan Westwood'a kadar gitmiş olacak ki 2002 yılında Renegade isimli, C&C'da "Commando" olarak tanıdığımız karakterin kanlı canlı haline, hem de FPS kamerası aracılığı ile büründüğümüz Renegade isimli oyunu ürettiler. İlk C&C oyununun son günlerini konu alan Renegade, bilinen birçok FPS elementini içerisinde barındırıyordu. Nick "Havoc" Perker isimli komandoyu

kontrol ettiğimiz oyunda birbirinden farklı silah kullanabilmenin yanında, artık komando ile özdeşleşmiş olan C4 patlayıcı da elimizin altındaydı. Command & Conquer dünyasındaki birçok binanın ve cihazı yakinen görüp deneyim edebildiğimiz oyun, aynı zamanda GDI ve NOD taraflarının birbirine giriştiği online multiplayer moda da sahipti. Her ne kadar C&C severler için önemli bir oyun olsa da oyun mekanikleri açısından pek tatmin edici değildi ve serinin en zayıf yapımı olarak tarihin tozlu sayfalarında kendisine yer buldu.



COMMAND & CONQUER: GENERALS (2003)

Gelelim C&C dünyasının en dikkat çeken ve en çok eleştiriyeye açık serisine... C&C dünyasının yedinci oyunu konumundaki Generals, 2003 yılında piyasaya çıktı. Temelde klasik C&C strateji öğeleri üzerine kurulu olsa da hem bambaşka bir grafik motoruna sahipti, hem de kaynak toplama sisteminde ufak değişiklikler bulunuyordu. Taraflar arasındaysa Birleşik Devletler, Çin ve "The Global Liberation Army" isimli, terörist olarak resmedilen ve görüntü olarak orta doğulu bir temsiliyeti olan bir fraksiyon yer alıyordu. Oyunun piyasaya çıkışı ve tarafları konumlandırma şekli ile birçok eleştiriyeye maruz kalmıştı. Özellikle Amerika'ya yapılan 9/11 ola-

rak da bilinen terörist saldırıdan kısa süre sonra piyasa çıkması ve odağında bugüne kadar fantastik bir dünya barındırmasına rağmen bir anda anlık politik akışa tepki vermesi açısından kimileri tarafından rahatsız edici bulunan General, ilk olarak Çin'de, akabinde de Almanya'da yasaklanmıştı. Üç fraksiyon olmasından ötürü, içerisinde üç farklı senaryo barındıran yapım, özellikle multiplayer'ı ile dikkat çekmişti. LAN üzerinden deneyim edilebilmesinin yanı sıra internet üzerinden de deneyim edilebiliyor olması ve GameSpy sunucularının desteği, onu uzun yıllar oynanan ender strateji oyunlarından birisi yaptı.

COMMAND & CONQUER: REMASTERED (2020)

Uzun süredir hakkında konuşulan Command & Conquer Remastered sonunda gerçek oluyor. Haziran sayımız piyasaya çıktıktan sadece birkaç gün sonra, 5 Haziran'da piyasaya çıkacak olan Remastered, eski Westwood çalışanlarının sonradan kurduğu Petroglyph ve Lemon Sky Studio'nun ellerinden çıkacak. Bir anlamda eski ekibin toplanıp, 25 yıllık bir tarihi canlandıracağı bu güzide oyun içerisinde, C&C: Tibarian Dawn, Red Alert ve tüm eklenti paketleri bulunacak. Baştan aşağıya yenilenen, bir anlamda baştan yapılan oyunlar, 4K çözünürlük destekleyeceği gibi, dileyen oyuncular anlık geçişlerle eski grafiklerle de oyunlarını deneyim edebilecek. Bilindiği kadarıyla toplamda 100 adet ana senaryo görevi ve birçok multiplayer harita bulunacak. Uzun süredir Reddit aracılığı ile son kullanıcı fikirlerini değerlendiren yapım ekibi, özellikle UI konusunda

önemli yenilikler getiriyor. Özellikle sağ tarafta bulunan iki barlık üretim menüsü mantığının üçe çıkması bile başlı başına bir fark yaratacak gibi durmakta. Bugüne kadar birkaç tane oyun içi videosu yayımlanan oyun, gerçekten de eski C&C ruhunu, günümüz teknolojisi ile harmanla-

mayı başarmış gibi gözüküyor. Daha önceden çekilen tüm videoların modernize edilmesi de çabası! Böylece yeni oyuncuların da bundan 25 yıl önce çekilen oyun içi sinematikleri en azından bir nebze de olsa kabul edilebilir çözünürlükte izlemesi sağlanacak.



UNUTULMAZ COMMAND & CONQUER BİRİMLERİ

Daha önce Command & Conquer belasına bulaşmadıysanız bile Ertuğrul'dan dokuz sayfa boyunca akademik bilgiler edinmiş bir halde buraya kadar geldiniz. Herifin işi bu, öğretmek, zaten adam doktor da oldu. Eh, metrobüs sırasında yanınızdaki dayının kulağına eğilip "Kirov Airship de çok yakışıklı

üniteydi be amca" diyebilecek donanım kavuştuğunuza göre, konuyu o çok sevilen tartışmayla kapatmanın zamanı geldi. Beni biliyorsunuz, fazla ciddi bir adam değilim. Diğer taraftan C&C gibi "farklı strateji olanakları / farklı birimlerin sisteme entegre edilip dengelenmesi" denklemine

tüm sektöre paha biçilmez dersler vermiş bir seri için "en iyi birimler" diye aptalca bir sayfa hazırlayacak kadar da kafayı yemedim karantınada. Aşağıda saydıklarım serinin başında geçirdiğim yüzlerce saatte kendisini en fazla hatırlatanlardan ibaret, belli bir sırası yok. İstedığınız birimden başlayabilirsiniz. Çav.



MAMMOTH TANK

Namıdiğer Mahmut. Daha iki satır önce övgüler dizdiğim "denge" olayını çiğneyip kola kutusu gibi bir kenara atan tank. Ulaşması ve idame etmesi pek zor olmayan Mammoth, seri boyunca karşımıza pek çok farklı şekilde çıktı ama yıkıcılığı, bizlere verdiği o "kehehehe, bununla da çok kolaymış ya" hissi hiç değişmedi. Günümüzde bunu nerf manyağı yaparlar. Naziler çok şükür Ratte'yi hayata geçiremeden tarihe karıştılar, yoksa ortaya çıkacak olan şey muhtemelen Mammoth Tank'a benzerdi.



TESLA COIL

Nikola Tesla, rahat koltuklarımızda oturup "delirmeseydi neler neler başardı" dediğimiz hayat hikayesiyle bile yüzlerce yeni kapı açtı, patent aldı, hayatımızı değiştirdi. Kendisinin 19. yüzyılın sonlarında icat ettiği Tesla Bobini savunmanın belkemiğini oluşturuyordu Red Alert serisinde. N'Golo Kante gibi her yere yetişemese de her türlü aşırılığa izin veren yapısı sayesinde -yeterince enerjiniz ve zamanınız varsa- düşmanın asla kafa kafaya gelmek istemeyeceği bir bobin koridoru yaratabiliyordunuz. Her oynadığımda Sovyetleri seçme sebebidir.



KIROV AIRSHIP

İzinizle ağırlığımı koyarak diyeceğim ki Kirov Airship serinin en karizma, en fazla iz bırakmış, en fazla tişörte basılmış ünitesidir. Bilinen 118 elementin hiçbirinden yapılmadığından olağanüstü bir dayanıklılığa sahip olan bu bombardıman zeplinleri, karşısında hava kuvvetleri zayıf bir düşman bulduğunda hava sahasında Kalinka oynuyor, yüzey şekillerini değiştirmeden, binaları yerle bir etmeden bölgeden ayrılmıyordu. Küçük maçların büyük oyuncusuydu ayrıca, maalesef işini bilen bir rakibiniz varsa siz yeni zeplini üretene kadar koca filoyu sonsuzluğa uğurluyordunuz.



CRYOCOPTER

Balık tutarken keyfinizi, içine eden sivri sinekler gibiydiler. Direkt olarak hasar vermese bile S.H.R.I.N.K adı verilen enerji silahı sayesinde çiftlik kadar üniteleri alıp ufaltıyor, çok daha rahat hasar alabilir ve bırakın size hasar vermeyi, kendisini güçlülükle savunabilir hale getiriyordu. Kendi adıma Cryocopter ile tanışana kadar Scout ünitelerini hemen hemen hiç kullanmıyordum. "Keşke başka silahları da olsa" diyenler ya bu ünite ile çok az oynamış, ya da çok ön yargılı yaklaşmışlardır. Savaş stratejisini değiştirebilecek kadar etkili araçlardı.



RHINO TANK

Tam da Sovyet doktrinine uygun bir tank. Hızlı, üretimi kolay, kuvvetli ve ucuz. Bir nevi C&C alevinin T-55'leri. Oyunun ilerleyen safhalarında (eğer Zerg sürüsü gibi kalabalık değilse) fazla etkili olmasa da, özellikle oyunun başlarında teke tek karşılaştığı düşman tanklarına aman vermeyen ünitelerdi.



TANYA

Bu bölümün tek organik ünitesi, sevgili Tanya. Çok uzun mesafelerde yüzebilen, kendisini üst seviyede koruyabildiği gibi taşıdığı patlayıcılar sayesinde sabotaj işleri konusunda da faydaları saymakla bitmeyen Tanya serinin en fazla hatırlanan birimleri arasında haklı bir yere sahip.



TECHNICAL

Adamlar geleceği görmüş, geleceği. Bugün Orta Doğu deyince akla gelen ilk şey olan, otomobil firmalarını pikap lansmanı yapamaz hale getiren Technical'lar, Generals'ın GLA tarafının "çabuk harcanebilir" ünitelerini oluşturuyordu. Bir işe yaramıyordu, açık konuşmak gerekirse.



DEVIL'S TONGUE

Tiberian Sun söz konusu olduğunda Nod tarafını sevenler o günleri keşke hatırlayacaklardır. Adamların neredeyse hiçbir silahı GDI'nin dengi değildi yahu. Aralarından sıyrılan ise 70 tonluk bu köstebek oldu. Bir çift Napalm silahı taşıyan Devil's Tongue sürüsü üssünüzün ortasında toprak üstüne çıktığında eğer hazırlıklı değilseniz canınızı çok yakıyordu.

Corona sonrası çalışma hayatı nasıl olacak!

Dijital dönüşüm ile ilgili tüm bilmek istedikleriniz, evden çalışanlar için pahalı yazılımlara bedava alternatifler, Android telefonlar için 50 ipucu ve teknoloji dünyasına yön verecek daha bir çok ilginç makale CHIP'in yeni sayısında!

TAM
144
SAYFA!



3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!



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

İNCELEME



Sayfa
48

GEARS TACTICS

XCOM ve Gears serileri birleşirse ne olur?
Neyse ki bu sorunun yanıtı çok keyifli.



Gears Tactics

Einstein'in ölü doğması gibi bir şey...

Gears Tactics'in ilk bakışını yazarken şüphelendiğim ve bir falcı havasıyla "Şöyle olabilir böyle olabilir," diye atıp tuttuğum ne kadar düşünce varsa hepsinin doğru çıktığını görmek bayağı üzücü oldu (25 kelimelik uzun bir cümleyle şov yaparak yazıya başlamak). Yani şu oyunu da oynadıktan sonra halen diyebileceğim tek şey XCOM'un üzerine oyun çıkmadığı, çıkmadığı. Misal en yakın rakiplerine bakalım. Mutant Year Zero: Road to Eden, ilk başlarda zor olsa da çok basit mekaniklerine alıştıktan iki, üç saat sonra oyun tekrara dönüyor ve süper kolaylaşıyor. Zaten kendisini hikâye tabanlı bir oyun olduğu için de öyle karakterimi eşyalarla, zırhlarla geliştireyim kısmı çok prematüre, dolaşısıyla tatsız bir oyun. Sonra Phoenix Point var. PP, XCOM'un yaratıcı ekibinin oyunu evet, güzel mi evet, bugfest mi? Gene evet. Kolayına o hatalar cilalanmaz, o yüzden XCOM'un en yakın rakibi olmasına rağmen gene ona bir o kadar uzak kalıyor. Gears Tactics o kadar üzücü ki... Üzücü diyorum çünkü doğru yapılırsa XCOM'la aynı düzeyde şaheser bir oyun olabilecekken, sanki yarı yolda bırakılıp, aniden piyasaya çıkarılmış gibi.

Kalın enseli adamlar, hoş geldiniz!

Gears hayranı bir adam olmadığımı ilk bakış yazısında belirtmişim, gene belirtiyim. Gears'i aynı Call of Duty serisi gibi oynarım; serinin her oyununu alır ama hikâyesini asla oynamadan kafadan Multiplayer'a girerim. O yüzden Tactics'in Locust İstilasası'nın ilk yıllarında geçmesi bana bir şey ifade etmiyor fakat oyunun hikâyesini seven hayranlarını eğlendirecek bir

ayrıntı olduğundan eminim. Neyse... Benim anladığım kadarıyla dünyayı uzaylılar istila ediyor (hadi linç edin beni hahah) bizler de aşırı kaslı abiler ve normal kaslı ablalar ordumuzla bunlara karşı savaşıyoruz.

Aldığım notlar klavyenin yanında. Ona baka baka Gears Tactics'in sevdiğim yanlarını bir strateji sever olarak siz güzel, al yanaklı okuyuculara aktarmaya çalışacağım. Öncelikle GT'nin ilk iki saatindeki kancatim oyunun harika olduğu ve XCOM'a sağlam bir rakibin nihayet göklerden gelen bir kararla oyun arenasına indiği olduğuydu. Ama bu hayranlık, güzellik karşısında afallamışlık zaman geçtikçe etkisini yitirdi çünkü GT her bölümde kendini tekrar etmeye başlamıştı, hep aynı silahları kullanmak ve benzer görevleri yaparak durmadan (hiç kullanmadığım) askerleri kurtarmak gak getirmişti. Splash Damage harika bir oyun yapmış ama muhtemelen bazı (ve bilemediğim) sebeplerden oyunun taktik aksiyon kısmı sahaneyken, masa üzerinde bize askerlerimizi yönetiyor hissini yaşatacak Base of Operations bölümünü sakat bırakmıştı. Tam o noktada XCOM, Gears Tactics'in böbreğine sağlam bir yumruk yapıyor ve bu türde halen tekim diyerek, rakibine KO çekip, bahsini GT'ye yatıranları üzüyordu.

Yeni bir soluk, ama o kadar

Öncelikle savaş bölümüne değineyim. Unreal Engine'in de katkısıyla görselliğin harika olduğu çatışmalar hem eğlenceli hem de birçok açıdan yenilik sunuyor. Yapay zekâ fena değil, hatta bazı durumlarda fena sıkıştırıyorlar. En önemli şey, Locust isminin hakkını verir gibi durmaksızın

Yapım Splash Damage, The Coalition

Dağıtım Xbox Games Studios

Tür Strateji

Platform PC, XONE

Web gearstactics.com





saldırıyor. Yani size en fazla arada sırada bir "turn" nefes alacak aralık bırakıyor ama bunun haricinde durmadan ve durmadan geliyorlar. O yüzden özellikle görevi bitirmek için sınırlı sayıda sıranız varsa kendinizi diken üzerinde hissediyorsunuz. Buna rağmen bazı görevlerde çıkış noktasına kaçmanız gerekirken bazı görevlerde aniden sizi başarılı saymasına bir anlam veremedim. GT'nin çoğu özelliği XCOM'a benzerken kendine has yenilikleri de var. Overwatch özelliği ile XCOM: Chimera Squad gibi sadece belirli bir noktayı hedef alabiliyorsunuz. Eğer pompalı ile yapıyorsanız kısa ama geniş bir alan, eğer keskin nişancıyla OW'ye yatırırsanız çok uzun ama dar bir alanı kapsıyor, bu güzel bir özellik olmuş. Asıl hoşuma giden şey bilgisayarın bunu çok güzel kullanması. Sıcak bir çatışmada düşman iki askerinizi (zaten dört tane var) OW ile olduğu yere kilitleyor bu da kafanızı çıkardığınız anda mermiyi yiyeceğiniz anlamına geliyor. Alınan hasar az buz olmadığı için olduğunuz yerden çıkmaya yeltenmek hesaplanması gereken bir risk oluyor. Bundan daha beteriye düşman keskin nişancılarının gözüne birini kestirip onu olduğu yere mihlaması (pin). Bu özelliğe de bayıldım çünkü bu şekilde grubunuzdan biri kesinlikle eksiliyor, sebebiyse kafanızı çıkardığınız anda keskin nişancının beyninizi ortalığa saçması. Keskin nişancı hasarı muazzam, o yüzden olduğunuz yerde kısıp kalıyorsunuz ve grubun geri kalanının bütün amacı bu herifi indirmek oluyor. Bir keresinde savaş alanı gayet kalabalıkken iki keskin nişancı iki askerimi yerine mihladı ve bu bölümü geçmek zordu fakat çok eğlendim.

Chimera'nın aksine saldırı sırası klasik XCOM'daki gibi olmuş. Her iki taraf da sırayla hareket ediyor ama askerlerin saldırı sırasına göre karışık gitmesi bu tür için en hayırlı element gibime geliyor. Askerlerimizin ise hareket için kullanabilecekleri üç hakları var, bunu ister hareket etmeye ya da üç defa ateş etmeye harçayabilirler, tamamen size kalmış. Çoğu özellik sadece bir aksiyon puanı isterken bazı nadir yetenekler iki puan gerektirebiliyor. Ölme mekanığı da biraz değişik olmuş... Askeriniz

bir kere yere düştüğünde özelliği varsa kendi kalkabiliyor ya da başka bir arkadaşı onu sırtlayabiliyor ama bunun üzerine bir kez daha vurulur ve düşerseniz tamamen eşek cennetini boyluyorsunuz. Gears Tactics'in Support sınıfını çok sevdim çünkü birden fazla iyileştirme ve dostlarımızı canlandırma seçeneği sunuyor. Çoğunlukla kendimi sanki bir fantastik oyunda Priest karakteri oynatır gibi hissettirdi. GT'de saklanabileceğiniz yer sayısı XCOM'a göre daha fazla, grafikler çok detaylı olduğu için sırtınızı dayayabileceğiniz incik cıncık bir sürü nokta var ve askerinizi oraya koşturduğunuzda mutlaka arkasını verecek bir sipir buluyor. Birçok bölüm birbirine benzer şekilde olmasından dolayı artık bir noktadan sonra sıkıyaya başlasa da bazı operasyonlarda orijinal fikirler kullanıldığını kabul etmem gerekli. Misal hikâyenin ilk bölümünün sonunda savaştığımız devasa bölüm sonu canavarı (Phoenix Point'te de vardı) güzel bir ayrıntı ama yaratığın hiç zorlamaması süper saçmaydı. Ellerindeki makineli tüfekleri yok ettikten sonra canavar resmen fino köpeğine döndü. Kısıtlı sürede bir bölgeden erzak toplama görevi fena sayılmayıp, sıradan görevlere biraz renk katsa da bence en orijinali bombardımandan kaçmaya çalıştığımız andı. XCOM'da da kullanılması

dilediğim bu görevde, ekibinizin acil olarak bombardımana uğrayacak alandan kaçması ama bunu yaparken karşısına çıkanları da mermi manyağı yaparak koşması gerekli. Sırayı her bitirişinizde sırtınızda size yaklaşan bombardıman uçaklarının menziline ve attıkları bombaların yarattığı patlamayı hissediyorsunuz. Bu görevde özellikle çok eğlendiğimi ve klasik asker kurtar, herkesi öldür, şu noktayı koru klişesinden uzaklaştıklarını belirtmeliyim. Farklı düşman türlerinin bölümlerde ilerledikçe karşımıza çıkması ve bunlara göre yeni taktikler belirlemek zorunda kalmak bu türün klasik kurallarından. Ama yerin yarılmasıyla önünüze aniden fırlayan Locust askerleriyle burun buruna gelmek bu fena... Yarıklara el bombası atıp kapatmanız için sadece bir sıranız var aksi takdirde daha fazla düşman buradan fırlıyor. El bombası çok kuvvetli bir donanım olduğu için sırf bu yüzden erkenden kullanıp, kullanıma konusunda tereddütte çok kaldım. Kullanırsam beş sıra boyunca tekrar gelmesini bekliyorum ve bu esnada yerden düşman fırlarsa o deliği kapatamıyorum oluyorum, bu da Locust'un beni ezmesi anlamına geliyor. Tamamen riskli bir karar, duruma göre hareket etmeniz gerekiyor ve... Hayır dostum kafanıza göre "save" edemiyorsunuz...

Görevin belli kritik noktalarında oyun kendini otomatik kayıt yapıyor. Bu tür oyunlarda pek kullanılan bir sistem değildir bu çünkü savaş biraz da şansa dayalı olduğundan küçük bir ıskada görev alt üst olabilir, bu yüzden XCOM'da bol bol kayıt ederiz. Bir keresinde görevin bitmesine çok az kala, bilgisayar hiç olmayacak bir yerden hareket ederek, canı çok az kalan tek bir adamımı kısırdı ve onu öldürünce görev başarısız oldu. Asla öngörülemez bir saldırıydı yapay zekânın yaptığı, doğasına aykırıydı ama yapmıştı. Nihayetinde ne oldu? Biraz daha geriden gene aynı şeyleri yaparak görevi geçtim ama boşu boşuna daha fazla süre kaybettim. Savaş alanında en uyuz olduğum noktalardan birisiyse eğer askerlerimize kask taktırıyorsanız (ben görsel olarak da açıyorum) hepsinin zirri





hemen hemen aynı olduğu için kimin kim olduğu hiç anlaşılmıyor. UI'deki kafalarda geldiğinizde bile isimleri çıkıyor ve bu müthiş rahatsız edici ufak bir detay.

Zurnanın zıt dediği yer

Askerler demişken her asker belirli iki uzmanlık ağacında kendini geliştirebiliyor. Bu ağaçlardaki yetenek sayısı çok fazla gibi görünse de dikkatli baktığınızda hepsinin üç aşağı beş yukarı birbirini tekrarladığını göreceksiniz, yani ilk başta gösterdiğiniz süper şaşkınlık sonra yerini "Aslında o kadar da uğraşmamışlar," diye mırıltıya bırakıyor. Silahlar ise hep birbirinin benzeri, gelen askeri sınıfa göre otomatik olarak değişiyor ve savaş alanında bulduğunuz kutulardan eklentileri çıkıyor. Siz üretmiyorsunuz... İşte burada oyunun bütün potansiyeli harcanmış diyorum. Gears Tactics'te Base of Operations yani Operasyon Merkezi diye sözde bir seçenek var fakat burada takımınızın kaderini belirleyecek kararlar almıyorsunuz. Araştırmalar yapmıyorsunuz, kendi silahlarınızı ya da silah eklentilerinizi üretmiyorsunuz, askerleri geliştirmiyor, bir sonraki noktada nereye saldıracağınıza karar vermiyorsunuz. Kısacası aynı ilk bakışta söylediğim gibi belirli bir hikâyenin ara sahnelerini izlemek için görevden göreve sığıyorsunuz o kadar. Gears Tactics'in ilk açıklanmasının üzerinden on yılı aşkın bir süre geçtiği için kimse bana bunu hazırlamaları için yeterli zamanları yoktu kartını oynamasın. Hiçbir şey olmadıysa da bir şeyler olduğu kesin... Koskoca oyunu Locust saldırısının ilk yıllarını anlatmak için yaptıklarını da zannetmiyorum, bu kahrolası bir strateji oyunu ve strateji oyunun gereklilikleri var. Hele ki önünde XCOM gibi bariz ve muhteşem bir örnek alacağın oyun varken nasıl oluyor da Base of Operations'ı Boş İşler Müdürlüğü'ne çevirebiliyorlar anlamak mümkün değil gerçekten. Açık ve net konuşayım; eğer doğru düzgün bir operasyon yönetimi yani Base of Operations olsaydı ve silah çeşitliliği bulunsaydı şu anda Gears Tactics için XCOM'dan daha iyi olmuş derdim. Ama maalesef bunu anlayamadığım bir nedenden ötürü (aynı oyunun çıkışının yıllarca gecikmesini anlayamamam gibi) tamamen pas

geçip, Gears Tactics'i ölü doğurmuşlar. Konu Gears olunca bir strateji oyunu için vahşetin sınırlarını olabildiğince dozunda tutmuşlar. Misal süngü saldırısı yaptığınızda bıçağı düşmanın midesine sokup onu bebek kucaklar gibi havaya kaldırmak şahane bir görüntü. Ölmeye yakın düşmanın kendinden geçerek yığılması (başka bir arkadaşı gelip nasıl biz kendi askerlerimizi kaldırıyoruz bilgisayar da ayısını yapıyor) ve bizim fırsattan istifade elektrikli testeremizle onu iki parçaya ayırmamız gibi tadında kanlı hareketler serinin olmazsa olmazı. Seslendirmeler için de gayet başarılı diyebilirim özellikle Prescott'u kim canlandırdıysa ses tellerine sağlık. Xbox Games Studios her zamanki gibi oyun departmanı ile ilgili ne yapacağını bilmeden hareket edip potansiyeli çok yüksek olan ve Gears of War'un yanında strateji severlere peynir ekmeğe gibi satabileceği Tactics oyununu heder etmeyi muntazam şekilde başarmış. Başka bir konu ise Microsoft Store'da 229 TL olan bir oyunun Steam'de neden 92 TL olduğu? Merkez ofisinize bir e-posta atıp böyle bir durum olduğunu izah etmek çok mu zor merak ediyorum. Ya da kendi oyunlarının satılmamasını istiyorlar, gerçekten akıl melaikelerim şu anda çıldırmış durumda.

Puanını biraz yüksek tutacağım çünkü grafikler, savaş mekanikleri ve seslendirme gibi detaylar oyunun parlayan yanları, bunu görmezden gelmek haksızlık olur. Ama gene de bir Mutant Year Zero: Road to Eden'den kat kat iyi olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebilirim.

Bir yazımın daha sonuna geldim benim COVID-19 mahpusu kader ortaklarım. Arap sıcaklarının da gelmesiyle koltuk altımızdan şelaleler akarken GPU'nuzun ve CPU'nuzun macunlarını kontrol etmeyi unutmayın. Koronanın benim için tek önemli yanı popo korkusundan sigarayı bıraktırması oldu, bugün itibarıyla 21 gündür sigara içmiyorum ve zerre de canım çekmiyor. Harika nefes alıyorum ve tekrar başlamak da istemiyorum. İradeyle falan bırakmadım, ilaçla bıraktığımı söylemeliyim, size de bunu tavsiye ederim. ♦ Nurettin Tan



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Oyunun ilk iki saati öyle bir başlıyor ki insan XCOM'u tehdit edebileceğini bile düşünüyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun ana hikayesi hızınıza ve tarzınıza göre 25-40 saat arasında. Yani hala buradasınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyunun aklınıza gelebilecek her modunu denediniz ve evet, tekrara girmekten artık bırakmış olmalısınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Siper alıp hedefe mermileri gönderiyoruz.
- %30 Savaşı kolaylaştıracak stratejiler geliştiriyoruz.
- %20 "İhtimallerin heyecanına" ve harcanmış potansiyele üzülüyoruz.



ARTI

- + Grafikler
- + Savaş mekanikleri
- + Bazı yeni görevler
- + Seslendirmeler gayet iyi

EKSİ

- Birbirini tekrar eden görevler
- Base of Operations'ın şakadan ibaret olması

SON KARAR

Velhasıl sıra tabanlı stratejileri seviyorsanız ve Chimera Squad'ı bitirdiyseniz Gears Tactics şu sıra bu türde oynayabileceğiniz en güzel oyun. Tabii ki Steam'den almanız şartıyla. Bu oyunu oynayıp harcanmış potansiyeline benim gibi isyan edecek birileri olacak mı merak ediyorum.

70



Yapım Ghost Ship Games Dağıtım Coffee Stain Publishing Tür FPS Platform PC, XONE Web www.deeprockgalactic.com

Deep Rock Galactic

Madencilere silah kuşandıran kader utansın...

Deep Rock Galactic, erken erişime girdiği günden beri pek çok oyunla yan yana getirildi. Minecraft, Killing Floor, Left 4 Dead ve artık aklınıza ne geliyorsa. Çok fazla oyun seçen birisi değilim ama şu oyunların hiçbirine bu yaşama kadar ilgi duymadım, bundan sonra da oynamak gibi bir planım yok. Haliyle, oyun erken erişim yazısı için geldiğinde ışık hızıyla sevgili Rıdvan'a kitlemişim. Sonra Ghost Ship Games oyunu erken erişimden çıkartırken ne yaptı etti, bizim Rıdvan'ı hasta etti. Rıdvan da oyunun kodunu gelin çiçeği gibi geriye doğru fırlattı ve bilin bakalım inceleme kimin kucağına düştü?

Yoğurdun üstündeki kaymak gibi

Bir arkadaşım "oyun nasıl çıktı?" dediğinde bunu söylemişim, biraz kişisel bir tanım olduğundan izah edeyim. Hayatımın ilk 20 senesinde ağızma sürmediğim, şimdilerde bayıldığım kaymak gibi bir oyun Deep Rock Galactic. Neredeyse sıfır beklentiyle başladığım, "görev bilinciyle inceleyeceğiz artık" dediğim bu oyun "herhalde sonraki üç beş ay oynarım bunu" diyebileceğim bir hit çıkınca ne yapacağımı şaşırırım tahmin

edersiniz ki, sonra gittim kısır yaptım. Deep Rock Galactic, FPS türünde, temelleri co-op oynanış temelleri üzerine kurulup iyice sağlamlaştırılmış, erken erişimde geçirdiği her günü, aldığı her desteği sonuna kadar hak etmiş bir oyun. Madencilik deyince kahramanlarımız da olağan şüpheliler, bildiğiniz gibi Gnome arkadaşların ata sporu. Bu arkadaşların diğer oyunlarda gördüklerimizden farkı sanatlarını düşük yer çekimli ortamlarda icra ediyor olmaları. Bulduğumuz gezegen her birisi rastgele şekilde oluşturulan farklı özelliklerde, uzunluklarda ve zorluklarda mağaralara sahip. Doğal kaynaklar ve börtü böcük açısından oldukça zengin olan bu mağaralarda işe çıkmadan önce bizden bir sınıf seçmemiz isteniyor.

Bu sınıfları seçerken bir MMORPG oyunundaki gibi düşünebilirsiniz, her seferinde değiştirmek isterseniz sizi tutan yok ancak aynı sınıfla ne kadar çok göreve çıkarsanız o kadar geliyorsunuz ve görevden canlı dönme ihtimaliniz de bir o kadar artıyor. Bu noktada hemen belirtmem gerek, Deep Rock Galactic 1-4 kişi arasında co-op olarak deneyim edilebiliyor ve üç arkadaşınızla beraber oynadığınız zaman aldığınız keyif zirve

yapıyor. Arkadaş bulamazsanız hazır odalara dalabiliyor veya sevgili yapay zeka dronumuz Bosco'nun eşliğinde madene tek başınıza dala biliyorsunuz. Bosco son derece zeki ve etkili bir dron. Kendisini biraz geliştirdiğinizde son derece verimli oluyor ve arkanızı gerçekten koruduğunuz hissedebiliyorsunuz. İsviçre çakısı gibi kerata, düştüğünüzde kaldırıyor, sıkıştığınızda kurtarıyor, uzanamadığınızda sizin yerinize madeni kazıyor.

Mahşerin dört cücesi

Dört karakter var demiştik, aslında onlar için bir kutu yapacaktım ama daha detaylıca anlatmakta fayda var. Öncelikle kazmadan başlayalım, kazma önemli. Bu arkadaşlarının her birinin birer kazması var ve ilerledikçe kazandığınız parçalarla bu kazmayı modifiye etmeniz mümkün. Hepsinden farklı olarak **The Driller** taşıdığı Titanium Powerdriller adlı eldivenler sayesinde çok daha hızlı kazabiliyor ve beraberinde taşıdığı plastik patlayıcı sayesinde hedefine çok daha hızlı ilerleyebiliyor. Yumurtaları falan olması gerekenden yüz metre ötede bulmak istemiyorsanız bu bombaları kaçış poduna dönerken



geri dönmek için veya büyükçe düşmanlarınız üzerinde kullanın derim. Bu arkadaşın elinde kocaman bir alev makinesi var ve özellikle ateşe karşı zaafı olan düşmanlara karşı birebir. Otomatik tabancası fevkalade etkisiz olsa da diğer karakterlerde olduğu gibi 10.seviyede bir çift yeni silah açılıyor. Bunlardan ilkiyle elemental hasar türü olarak diğer tarafa geçiyoruz zira bu devasa silah Uludağ'daki kar püskürten makineleri andırıyor. Diğeri ise bir plasma tabancası ki ben plasma tabancalarından nefret ederim. "Tüh senin derdine" dediğinizi duyar gibiyim. Ama böyle valla, sevmiyorum ne yapayım? Tek başınıza oynuyorsanız The Driller'in tabancası ile düşmanları uzaktan yavaşlatmaya çalışıp, zavallı işe yaramaz tabancanız ve Bosco'dan sekenleri alev makinası ise orta karar kızartabilirsiniz. Dreadnought gibi dev düşmanlar içinse tuzaklayacağınız plastik patlayıcı gayet etkili olabilir.

The Engineer dümdüz mühendis, grubun kafalı üyesi. Kendi taşıdığı ilk silahlar ya çok etkisiz (Shotgun) ya da çok az mermi taşıyor (Grenade Launcher) ancak Platform Gun sayesinde basamaklar oluşturup hem kendisini hem de arkadaşlarını üst katlara hızlıca çıkartabiliyor. Ayrıca bir de taretı var ki şimdiye kadar gördüğüm en zeki taret, çağırınca toplanıp geliyor falan, canım benim. Kurmak biraz zaman alsa da aslında epey etkili. Tek sıkıntı, düşmanı kendisine çekemiyor oluşu. Borderlands'teki gibi düşünmeyin, böcükler bunun yanından geçip size saldırmaya devam ediyorlar. Bu yüzden yanınızda taşıdığınız hologramları mutlaka taretle (Sentry Gun) beraber kullanmanızı öneririm. The Engineer dört sınıf içinde tek başınıza madene indiğinizde sizi en çok zorlayacak olanı. Diğer taraftan yanınızda taşıdığınız her şeyin kullanımı çok keyifli. İkinci

silahlar çok daha etkili (bir SMG ve geniş bir alanda hasar verebilen bir lazer silahı) ama ilk on level için işinizi bitirip madenden kaçmanızı öneririm.

The Gunner bildiğiniz tank, elinde kocaman bir Gatling Gun taşıyor ve yüksek hasarlı bir revolver ile de daha net hedeflerin işini kısa sürede bitirebiliyor. The Gunner'ın "ulti yeteneği" diyebileceğim Zipline ise Apex Legends'da kullandığımızı çok benziyor. Açıkçası bu oyunda hiç hoşlanmadım kendisinden, özellikle başlarda zipline kurabildiğiniz açı çok dar ve "ben bunu niye taşıyorum ki?" demeden edemiyorsunuz. Kendisinin en önemli avantajı birlikte oynarken bir takımı yukarı / aşağı kaydırmak konusunda en hızlı çözüm olması. Bu karakteri co-op seanslarda olmazsa olmaz yapan şey ise bir kalkan oluşturup gelen saldırılardan ekibi koruyabiliyor olması.

Son olarak benim neredeyse hiç kullanmadığım **The Scout** var. Kendisi oyundaki en hızlı hareket eden karakter ve kullandığı kanca ile bir yerlerden bir yerlere atlamak veya zor durumlardan kurtulmak konusunda bir hayli becerikli. Kısa çifte (beklenmedik derecede isabetli) ve taarruz tüfeği ikisi oldukça etkili ama beğenmediyseniz bu ikiliyi çifte tabanca ve daha uzun mesafede de etkili olabilen bir Shotgun'a upgrade edebilirsiniz. Ayrıca sönmeyen ışıldakları sayesinde mağaraları gündüz gibi aydınlatabiliyor. Hemen hatırlatalım, oyun çıktı evet ama geliştirilmesi devam ediyor. Orta vadede yeni silahlar ve karakterler göreceğimizi düşünüyorum.

Derinliklerde bir pazar gezintisi

Göreve çıkmadan önce devasa üssümüzde karakterinizi değiştirebilir, silah, dron ve kazma geliştirmelerini yapabilir, daireden fıçı geçir-





me oyunu(!) oynayabilirsiniz. Bulduğumuz gezegenin adı Hoxxes ve kendisi şimdye kadar gördüğüm en değişken biyoma sahip. Yapımcı önümüzdeki yamalarla beraber yeni biyomlar, mağaralar, silahlar ve yaratıklar ekleneceğini duyurmuş olduğundan açıkçası kısıtlı bir içerikle karşılaşacağımı düşünüyordum ve beklediğim aksine, her biri birbirinden farklı tasarımlara sahip dokuz farklı mağara ağı ile karşılaştım. Her seferin öncesinde size ağın uzunluğu ve tehlike seviyesi hakkında bilgi veriliyor ve her görev öncesinde mağara tamamen rastlantısal olarak oluşturuluyor. Bunu bilmediğim ve öldüğüm için mağaradan kurtarıldığım ilk seferde görev listesinde eski mağaramı görememiş ve kaçırdım diye üzülmuştüm. Neyse ki oyunda ölmek kısırın üstüne ederince dökülen nar ekşisi kadar doğal bir süreç. Çıkabilirsiniz ne güzel, bir sürü tecrübe puanı ve para kazanıyorsanız. Çıkamazsanız da para kazanıyor ve işinize bakıyorsunuz. Zaten öldüğünüzde üç defaya kadar Bosco sizi hayata döndürebiliyor.

Oyunda genellikle bir asıl bir de yan göreviniz oluyor ve bunlar genellikle birbirine benzer görevler, özellikle yan görevler çok tekrara giriyor ama Haziran ortası gibi gelecek yeni yamada bu konuda bir şeyler yapılacağı sözü geldi. Üzerinize yaklaşan bir böcek sürüsü ve tehlike seviyesi hakkında uyarılıyorsunuz, buna göre artık hangi karakteri seçtiyseniz önlem almanız mümkün. F tuşu işe attığınız ışıldıklar da ortamı aydınlattığı gibi sürüyü de size doğru çekiyor. Yanınızda taşıyabildiğiniz maden miktarı sınırlı, bu noktada devreye ekibin üç numarası olan katır giriyor. C tuşuyla çağırdığınız katır son derece verimli bir waypoint sistemi kullandığından bir yerde takılmadan ivedi şekilde yanınıza gelip yükünüzü alıyor. Ayrıca katırdan yeterince (80 birim) Nitra biriktirdiğinizde bir destek



podu gönderiliyor ve cephanenizi yenileyebiliyorsunuz. Katır aynı zamanda görevinizi tamamladığınızda kaçış podunu çağırmanıza da yarıyor.

Mağara ağı içinde atla gezebileceğiniz devasa tünellerden oluşmuyor. Sıkça yeni tüneller kazmak, TAB tuşuyla X-Ray analizini yaptığınız mağaranın farklı bölgelerine ulaşmak için farklı seviyelerdeki tünellere ulaşmak, duvarların içine gömülmüş yaratık yumurtalarını bulmak için kazmaya kuvvet demek zorundasınız. Oyunun görev akışının ve loot çılgınlığının -en azından maden tarafında- bana Borderlands'i anımsattığını da söylemem gerek. "Bunu yapıp duracak mıyız?" dedikçe yeniden mağaraya inerken buluyorsunuz kendinizi, kolunuzdan tutsalar bile ısrar ediyorsunuz. Oyunun her bir şeyini bitirme / görme süresi 150 saatin üzerinde ve sürekli eklenecek yeni içeriklerle de bu sürenin uzaması olası. Yani verdiğiniz 50 TL'nin katbekat fazlasını size kalitesiyle, eğlencesiyle

ve düşük poligonlu şahane grafikleriyle veren bir oyun var karşımızda.

Ve unutmadan, oyun şahane bir Türkçe çeviri ile geliyor. Uzun süredir gördüklerim arasında en fazla beğendiklerimden oldu, yapan ekibin eline sağlık.

Deep Rock Galactic beni çalışmadığım yerden yakalayan, beklentilerimi aşan bir oyun oldu. Rahatlıkla son dönemin hitlerinden biri olarak gösterebilirim. FPS seviyorsanız alın oynayın, bence çok seveceksiniz. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şahane düşük poligonlu grafikler. İnanılmaz keyifli oyun modeli. Türkçe desteği. Fiyatı sunduğu içeriğe göre çok düşük.

EKSİ Yan görevler şu an çok tekrara giriyor. Bazen tünellerde sıkışıp kalmak olası.

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.



Yapım Illfonic Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PC, PS4 Web www.playstation.com/tr-tr/games/predator-hunting-grounds-ps4

Predator: Hunting Grounds

Get to the Choppa!

Arnold ağabeyimizin onlarca filminden, onlarca repliği hafızalarımızda tutuyoruz. Belki de en akılda kalıcı olanlardan biri 1987 tarihli Predator filmindeki bu sözüydü. O filmde başka bir repliği daha da vardı ama onu şimdi buraya yazamadık. Biraz küfürlü çünkü. Ama siz anladınız onu.



Predator, o yıldan sonra epeyce filmle daha sevenleriyle buluştu. Her birinin süper başarılı işler olduğu söylenemez ama aksiyon bilimkurgu türündeki ilk filmi çoğumuzun en sevdiği Arnold filmlerinden biridir. Aynı tökezleme sürecini efsanevi Alien vs. Predator 2 dışındaki bilgisayar oyunlarında da görebiliriz. "Aaa Predator'ün başka oyunları mı vardı?" diye sorabilirsiniz. 1987 tarihinden bugüne kadar 15'in üzerinde Predator odaklı oyun yapılmış. Hatırlamamız oldukça normal. Çünkü neredeyse hepsi de ortalama altı oyunlar olarak kaldı. Daha öncesinde Friday the 13th oyununu geliştiren Illfonic firması tarafından hazırlanan Predator: Hunting Grounds, orijinal filmin yapısına sadık kalınarak hazırlanmış, eğlence dozajı tam yerinde ama oynanabilirliğiyle biraz sınıfta kalan bir yapım olmuş. O zaman hazırsanız o efsanevi Predator kıkırdamasını zihinlerinizin bir köşesinde tutarak incelemimize atlayalım.

4 asker 1 avcıya karşı

Hunting Grounds, asimetrik bir PvP aksiyon oyunu. Aynı Left 4 Dead serisinde olduğu gibi oyuncular iki farklı takım halinde kazanmaya odaklı bir şekilde çatışmaya giriyor. L4D'den farkı, bir takımın, yani Predator'ın tek başına olması. Oyuncular şayet Fireteam birliğini seçerse, üç farklı haritadaki özel görevleri tamamlamak üzere yola çıkıyor. Her oyuncu kendi ekipman-

larından ve özelliklerinden sorumlu. Seviye alıp ilerledikçe farklı askeri sınıflar açılabilir. Haritadaki ana amaç maçı maça değişiklik gösteriyor. Genel olarak önemli bilgileri ele geçirme, örnek toplama ya da askeri ekipmanları sabotaj etmek üzerine kurulu görevler var. Bunu yaparken asıl düşmanımız ormanın içine saklanmış AI yönetimindeki Stargazer askerlerine karşı savaş veriyoruz. Ancak bilmediğimiz şey, Predator'ın varlığı.

Diğer oyuncu tek başına bu savaşta yer alarak en onurlu avını yakalama derdinde. Başka bir gezegenden gelen Predator'ın kendine has ekipman ve silahları var. Ayrıca Scout, Hunter ve Berserk adında üç adet sınıf mevcut. Bunlar da zamanla açılıyor.

Eğer Predator ile oynamaya şerefine nail olursanız, Fireteam üyelerini ortadan kaldırmamız gerekiyor. Hem de hepsini! Yoksa oyunu kazanmış sayılmıyorsunuz. Bunu yaparken oyunun Predkour adını verdiği ağaçların üzerinde koşurma özelliğini kullanarak gözlerden uzaklaşıyorsunuz. Ayrıca görünmezlik teknolojisiyle de ortadan kaybolabiliyorsunuz. Sürüsüne bereket ekipmanınızı söylemiyorum bile.

Bir maçı birden fazla bitme şekli var. Fireteam oyuncuları olarak görevlerinizi tamamlayıp helikoptere atılarak, maçı kazanmış oluyorsunuz. Eğer Predator sizi avlarsa maçı kaybediyorsunuz. Benzer şekilde Stargazer askerleri tarafından



öldürülürseniz de maçı kaybediyorsunuz. Fakat bir Predator avlar ve bedenini korumayı başırırsanız ödülünüz daha büyük oluyor. Sonuçta bu uzaylı teknolojisi oldukça kıymetli. Son olarak da Predator öldürüp bedenini koruyamama durumu var. Bu noktada Predator, o iğrenç guruldama kıkırtmalarını atarak kendini yok etme işlemine başlıyor. Bombayı etkisiz hale getirmek için oldukça kısıtlı bir zamanınız var. Ekrandaki Predator lisanındaki harfleri doğru yerlere getirmeniz gerekiyor. Yoksa büyük bir patlamayla, ki patlama çapı oldukça büyük, ölüyor ve maçı kaybetmiş oluyorsunuz. Aynı şekilde Predator da maçı kaybetmiş sayılıyor. Bu değişkenleri hesaba kattığınızda her maçta farklı bir oynanabilirlik yakalamak güzel. Oyunda şu an için üç harita olmasına karşın, görevler sürekli değişiyor. Bir noktadan sonra tüm görevleri ezberliyorsunuz ama o süreye gelene kadar her maçın dinamizmi başka bir yönde oluyor.

Köklerine sadık bir uyarılma

Hunting Grounds, çoğunluğu 1987 yılındaki film olmak üzere Predator filmlerine de bolca gönderme yapıyor. Girişte söylediğim Arnold repliğinden tutun da kostümlere ve maçı kazandığınızda yapabileceğiniz, yeryüzününün erkeksi ve testosteron dolu el sıkışmasını da yapabiliyorsunuz. Filmlerini benim gibi seven biriyse bu ufak göndermeler ve detaylar oldukça hoşunuza gidebilir. Öte yandan oyun sırtını sadece Predator markasına dayıyor. Biraz tutuk bir oyun olduğundan seriye hakim değilseniz pek vakit harcamak istemeyebilirsiniz. Özellikle vuruş hissiyatı vasat. Çok kötü diyemem ama bir aksiyon FPS oyunundan daha iyisini beklerdim. Ayrıca Predator

Bir Predator'ın yeri nasıl saptanır?

- ◆ Ağaç dallarından düşen yapraklar
- ◆ Kendine has ikonik sesi yakınlardan geliyor
- ◆ Üzerinize isabet alınmış lazer ışığı
- ◆ Yeşil kan izleri
- ◆ İçinizi titreten ayak sesleri

haricindeki tüm grafikler birkaç yıl öncesinden kalma. En fazla emeği Predator için harcamışlar. Bunun dışında kalan askerler, kaplamalar, ışıklandırma, efektler vs. göz yorucu biçimde yaşlı kalmış. Oyunun nedense PS4 sürümünde yaşanan performans sorunları da bunları pek çekilir kılmıyor. PC sürümünde bu tarz, düşme, kopma gibi durumlar pek gerçekleşmiş. Bu arada bir Predator öldürmek sandığımız kadar zor değil. Eğer işin ehli bir oyuncuya denk gelmezseniz kolayca paket edebiliyorsunuz. Canını tazeleme ekipmanı kısıtlı olduğundan dolayı Predator üzerine yoğun ateş açarsanız bir noktadan sonra ya kaçamak oynamak zorunda kalıyor ya da ortanza atlayıp eceliyle buluyor. Ancak iyi bir oyuncunun elinde ve kötü bir Fireteam takımıyla eceliyle buluşan biz oluyoruz. Ortamıza atlayıp saniyesinde oto sanayide motoruna kadar soyulan ıskartaya çıkarılmış arabalar gibi söküp takılıyor. Predator ile oynarken karaktere hakim olmak ve Fireteam ekibini biraz olsun takip etmek önemli. Birkaç oyunda Predator ile karşılaşmadım. Sanırım ormanın içerisinde bizi bulmaya çalışırken kaybolmuştu.

Helikoptere koşun!

Predator: Hunting Grounds, şu haliyle oldukça kısıtlı bir içeriğe sahip. Az harita ve ekipman desteğinin kısa sürede çözülmesi gerekli. Yoksa oyuncu kaybederler. İlerleyen zamanlarda

çıkartılacak güncellemelerle oyunu taze tutmayı başarabilirler. Öte yandan ekipmanları açabilmek için "grind" dediğimiz olaya bulaşmanız gerekiyor. Sürekli olarak oynamalı ve Veritium adındaki para birimiyle yeni kozmetik ürünler açmanız gerekiyor. Silahlar ve asker sınıfları seviyeyle açılıyor. Bu da sürekli olarak oyun başında vakit geçirmeniz anlamına geliyor. Ne yazık ki çok uzun süreler başında oturabileceğiniz bir oyun değil. Bunun en önemli sebeplerinden biri Predator ile oynamak istiyorsanız maç bulma ihtimaliniz düşmesi. Menüde 5-10dk yazmasına kanmayın. 30 dakikadan fazla Predator ile maç bulmayı beklediğim oldu. Şu incelemeye oturana kadar %80 yoğunlukta Fireteam askerleriyle oynayabilmişimdir. Ayrıca oyunun tek kişilik bir oyun modu yok. Bir ara serverlar yaşanan yoğunluktan dolayı çöküp bakıma alındı. İncelemeye devam etmek istiyordum ama sadece antrenman kısmı açık. Böyle durumlar için online bağlantı gerektirmeyen modlar ya da görevler konulsa güzel olabilirdi.

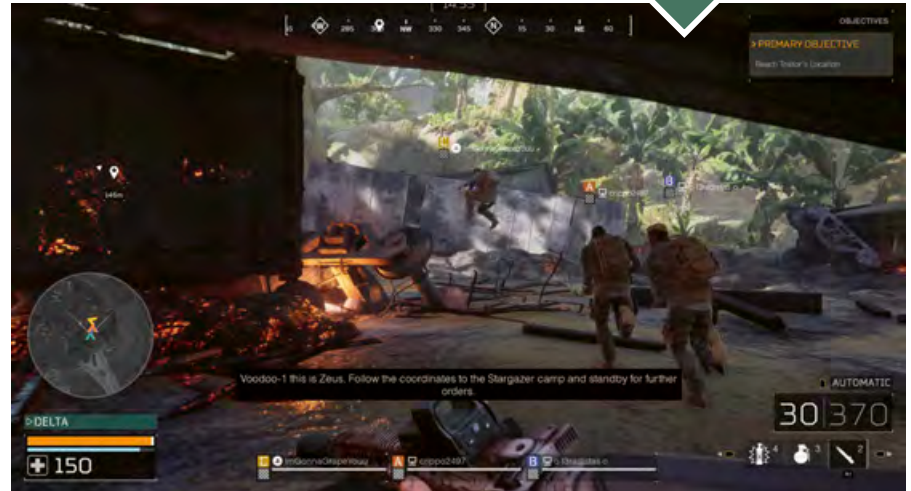
Predator: Hunting Grounds, ortalamanın biraz üzerinde bir oyun olmuş. Yapı itibarıyla seriye sevenler için güzel göndermeler bulunsada oynanabilirlik açısından yavan bir yapım. Çok iddiası yok anlayacağınız. Aksiyon var ama doygun bir tecrübeyle size sunulmuyor. Maçların kısa sürüyor olması güzel ama biraz önce dediğim gibi tekrar maça girmek için sıranızı beklemek durumunda kalıyorsunuz. Seriyeye pek alakası olmayan, şöyle aksiyon olsun da oynayayım diyen oyuncuların Predator: Hunting Grounds'a pek elini uzatmasın derim. Ancak seriyeye seviyorsanız Predator ile oynarken çallıların arasında Arnold misali saklanan askerlere dikkat edin. ◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Orijinallik korunmuş, Predator ile oynamak keyifli, film serisine yapılan göndermeler

EKSİ Grafikler zayıf, içerik oldukça kısıtlı, maç bulma süreleri uzun, konsolda performans sorunları var

64





Yapım SMG Studios - Devm Games Dağıtım Team 17 Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web smgstudio.com/movingout

Moving Out

Bizim atalarımız göçebe, taşınma işleri bizden sorulur

Taşınmak her daim zor, yorucu ve sinir yıpratıcıdır. "Ay porselenler kırılacak, ay kola bardaklarını iyi gazeteledim mi acaba?" diye hop oturup hop kalkarken bir yandan da evimizde ne kadar çok eşya olduğu gerçeğine hayret ederiz. Üstelik, her ne kadar aynı amaç için mücadele ediyor olsak da eşyalarımızı taşıma görevini üstlenmiş nakliye elemanlarıyla olan ilişkimiz hep bir yerlerde sekteye uğrar. Normal evlerde sanki sadece koltuk ve beyaz eşya oluyormuş da bizim ekstra her kolimiz onları dehşete düşürmüş gibi davranan nakliyeciler, adet olduğu üzere uzun uzun söylenir ve sınırların gerilmesi üzerine karşılıklı küsülür, trip atılır. Nihayet eşyalar taşındığında gerginlikler giderilir, hesaplar kapatılır, küslükler biter. Beş dakika önce birbirimizi tek bıçaklamama sebebimiz bıçakların kolide olması değilmiş gibi helalleşip dostane şekilde yollarımızı ayırırız. Sonuç olarak her taşınma berbatır. Taşınanlar bilir.

"Yardıma gelebilecek olan var mı?"

Bu gibi bizi çileden çıkaran işlerle karşılaştığımızda sarımsak görmüş vampire dönsük de, söz konusu bir oyun olduğunda hür ir-

demizle ekranın karşısına oturup eğlenebiliriz. Özellikle bu oyunları co-op modunda oynayarak arkadaşlarımızla birbirimize sinirlenmekten de ayrı bir zevk alıyoruz. Bu konseptle hayata geçirilmiş Overcooked gibi oyunlarıyla bizi eşle dostla birbirimize düşürmeyi kendilerine amaç edinmiş olan yayımcı Team 17, hedefinde emin adımlarla ilerlediğini göstererek Moving Out oyunu ile karşımızda.

Dört kişiye kadar oynanabilen oyunda, F.A.R.T. (Türkçe açılımıyla Mobilya Düzenleme ve Nakliye Teknisyeni) olarak başladığımız yeni işimizde, retro televizyon reklamlarını anımsatan bir arka ses bize neyi nasıl yapacağımızı öğretiyor. Bu kısa tutorialın ardından kamyonu atlayıp görevimize başlıyoruz. 30 ana bölümden oluşan Moving Out, şehirdeki evlere birer birer gidip taşıma

işlemlerini gerçekleştirdiğimiz bir simülasyon oyunu.

Şirket politikamız ise güvenli değil, hızlı iş yapmak. Bu sebeple öyle ortalığı kırıp dökmekten çekinmemizde de gerek yok. Kırılabilir eşyaları bile yere düşürmediğiniz müddetçe istediğiniz gibi birbirinize fırlatabilir ya da sağa sola çarpabilirsiniz. Televizyonun ekranının patlamasıysa cidden hiç önemli değil, kamyonu zamanında yerleştirin yeter. Çünkü her bölümü belirli bir sürenin altında bitirmeniz gerekiyor ki aslında bu öyle çok zorlayıcı bir süre

değil. Oyunun asıl zor olan kısmıysa verileden daha kısa sürede işleri tamamlayıp gümüş veya altın başarımlar kazanmak. Bunun için gerçekten organize çalışmanız ve her mekana adapte olana kadar birkaç kez denemeniz gerekebilir. Bunun dışında her seviyede hiçbir camı kırmamak, bahçedeki flamingoları da kamyonu yüklemek gibi üç gizli hedef bulunuyor. Tüm hedefleri tamamladığınızda ise arcade menüsünde 10 mini bölüm açılıyor. Bu hedefleri bazen tesadüf eseri yerine getirdiğim oldu ama çoğunlukla bölümü en az bir kere bitirip, bölüm sonunda gizli hedeflerin ne olduğunu görenek ikinciyi denemem gerekti.

Profesyonel L koltuk taşıma algoritması

Moving Out'ta gerçekleştirmemiz gereken asıl meselenin organize halde birlikte çalışabilmek olduğunu söylememe artık gerek yok herhalde. Tutmak, zıplamak ve fırlatmaktan ibaret olan kontrollere daha tutorial sürecinde bile hemen alışıyorsunuz. Geriye devasa L koltuğu arkadaşınızla



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





birlikte kapıdan nasıl geçireceğinize karar vermek kalıyor (önce bir taraf, sonra sola, sonra ileri, sonra sağa...)

Üstelik kamyondaki yer sınırlı olduğu için özellikle eşya sayısının görece fazla olduğu bölümlerde kamyon içerisinde yaptığınız yerleşim düzeni de önem teşkil ediyor. Başta ufak tefek kolileri sağa sola koyduğunuzda sona kalan buzdolabını son saniyelerde nereye sıkıştıracağınızı şaşırabilirsiniz.

Çoğunlukla taşıdığımız eşyalar aşağı yukarı aynı olsa da her mekanda bir diğerinden farklı şeylerle de karşılaşırız. Kimisinde işi bitirmenin en kolay yolu ufak eşyaları birbirinize fırlatırken, kimisinde kamyonu koymak için öncelikle yakalamanız gereken evcil hayvanlar ya da sinir bozucu hayaletlerle karşılaşılırsınız.

Ben oyunu defalarca kez birlikte taşıdığım ve ortak çalışma konusunda defalarca kez sınılandığım kız kardeşimle oynadığım için uyum konusunda öyle pek bir zorluk yaşamadım. Arada peşimizden ayrılmayıp hareketimizi engelleyen hayvanlar ya da köşeye sıkışıp birbirimizden yardım dilenmelerimiz gibi anlar dışında genellikle çoğu şeyi takılmadan halledebildik. Şayet başka kişilerle oynasaydım işler daha karmaşık ve hatta belki daha komik olur muydu bilmiyorum çünkü ne yazık ki oyunun çevrimiçi co-op modu bulunmuyor. Malum içinde bulunduğumuz süreçten ötürü eve öyle eşi dostu toplayıp "Gelin oyun oynayacağız" diyemediğim için şu sıralar başka arkadaşlarımla oynama gibi bir şansım olmadı. Oyuna yakın zamanda bir çevrimiçi mod eklenir mi

bilmiyorum ama çoğu oyuncunun sosyalleşmek için çevrimiçi oyunlara yönlendiği bu dönemde yalnızca yerel co-op seçeneğinin bulunması Moving Out için oynanabilirliği kısıtlamış. Tabii oyunu tek başınıza da oynayabilirsiniz orası ayrı. İşin asıl eğlencesi sınırlı sürede birlikte hareket etmeye çalışmak olsa da birlikte oynamaya ikna edebileceğiniz kimse olmadığı takdirde Moving Out, tek oyunculu mod seçeneği de sunuyor. Kollardan sadece birini aktifleştirerek başlayabileceğiniz bu modda tek fark ise iki kişinin taşıyabileceği ağır mobilyaların hafifleyerek tek kişi tarafından taşınabilir olması. Ondan sonra Herkül gibi tek başınıza kaldırırsınız çift kişilik yatağı.

Bundan daha zor taşınmalarım oldu

Genel olarak baktığımızda Moving Out, Overcooked serisine göre biraz daha zayıf bir yapıya sahip. Tüm oyun boyunca yegane amacımız belirli süre altında eşya taşımak olduğu için oyun arkadaşınıza "Kanka şu masanın ucundan tut" demeniz dışında çok ortak bir eylemde bulunma zorunluluğunuz olmuyor. Görev dağılımı yapmaya ihtiyaç olmadığı gibi her bölümde kendinizi yeni bir duruma adapte etmeniz gerekmiyor çünkü sonuç olarak görev A noktasından B noktasına eşyayı taşımak.

Bununla birlikte, oyunun sıkmadan kendini

oynatan bir yapısı da var. Karakterleri çok sevimli bulmasam da -bu tarz oyunlarda ekrandaki karakterlerinize gülmek ayrı bir tattır- oradan oraya koşturmalarını izlemek eğlenceliydi. Oyunun geçemediğiniz bölümleri atlamanızı ve süre limitini uzatmanızı sağlayan yardımcı bir modunun olması da ayrı bir hoş olmuş. Böylelikle zorlandıkları kısımlarda çok da mücadele etmeden yalnızca keyifli bir oyun deneyimi yaşamak isteyen oyuncular da rahatlıkla oynayabilir. Kaldı ki, bölümleri en azından altın veya gümüş madalya almadan bitirmek gerçekten kolay..

Kısacası Moving Out, öyle çok büyük beklentilere girmeden, özellikle arkadaşlarınızla keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. Çevrimiçi modunun bulunmaması sebebiyle belki şu sıralar pek çoğumuz için uygun olmasa da ileriye dönük oyun gecesi planlarımızda kendine bir yer edinebilir.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Şeker kıvamında grafikler. Kısa ve keyifli bölümler. Herkese uygun kolay ve eğlenceli bir oynanış.

EKSİ Çevrimiçi modu yok. Uyum içinde birlikte hareket etmeyi gerektirmiyor.

Tek kişilik modu yetersiz.

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web trialsOfMana.square-enix-games.com

Trials of Mana

Yeni jenerasyona eski ve çok keyifli bir soluk

Square Enix deyince akla ilk olarak Final Fantasy serileri geliyor. Şu sıralarda da Final Fantasy VII Remake ile -hayranları başta olmak üzere- herkesin yüzü gülüyor. Square Enix bayrağını taşıyan asıl kategori FF oyunları olsa da, Kingdom Hearts, Dragon Quest ve Mana serilerinden konu başlığımız Trials of Mana gibi başarılı örnekleri var. Evet, 1995 yılında Super Nintendo için çıkan yapım, yenilenmiş grafikleri ve cilalanmış hikâyesi ile yeniden karşımızda.

Remake diyelim şuna

Trials of Mana, baştan sonra elden geçirilmiş, hatta yeniden yapılmış bir oyun. İlk olarak elbette 2D'den 3D'ye geçiş yapmış. Eski oyundaki çocuksu karakterler de biraz Dragon Quest karakterlerini anımsatacak şekilde, daha oturaklı, grafiksel değişime daha uygun bir biçimde dizayn edilmiş. Trials of Mana'yı kendine özgün yapan ise grafiksel değişimden ziyade bizlere oynanabilir tam altı karakter sunuyor oluşu. Altı karakterden birisini ana karakteriniz ve ikisini de sizlere eşlik eden

karakter olarak seçiyorsunuz. Ana hikâyeyi etkilemese de hikâyenin başlangıcı ve gidişatı buna göre değişiyor. Farklı hikâyeler belirli bir süre sonra kesişerek ana hikâyeyi oluşturuyor. Mesela ben ana karakter olarak Valsena Krallığı'nın genç kılıç ustası Duran'ı seçtim.

Bir zamanlar dünyayı kasıp kavuran ve Valsena kralının en iyi dostu, müteveffa Loki'nin oğlu olan Duran da babasının izinden gitmektedir. Tabii bu nedenle hikâye de krallıkta başlıyor ve olaylar Duran'ın bakış açısından, krallığa bir sızma girişimi ile gelişiyor. Üstelik



bu olaylar yüzyıllar öncesine dayanıyor. Dünya karanlığa gömülmeğe üzereyken Mana Tanrıçası, Mana kılıcı ile dünyayı kurtarmış lakin bitkin düştüğü için kendisini bir ağaca dönüştürerek uzun bir uykuya dalmıştır. Tanrıçanın yendiği kötülük ne yazık ki geri gelmiştir ve kötülüğü yaymaya, Mana'yı dünyadan silmeye kararlıdır. Bahsi geçen Mana ne midir? Manevi yaşam gücüdür.

Hikaye ve oyun mekanikleri sağlam

Bu zorlu macerada size kendi belirleyeceğinizi iki karakterin eşlik edeceğini belirtmişim. Üstelik bu karakterlerin de hikâyeleri ve kendilerine has yetenekleri bulunmakta. Benim Duran'a eşlik eden karakterlerim bir hırsız olan Hawkeye ve Amazon klanından gelen Riesz oldu. Ana karakterim Duran olduğu için önde gelen kötü adamım "Crimson Wizard" lakaplı büyücü olmuştu. Eğer Hawkeye benim ana karakterim olsaydı bu karakter Belladonna olacaktı. Ana hikâyeye paralel ilerlese de hem ana karakter hem de kötü adamları belirlemek sizin elinizde. Küçük de bir tavsiye vereyim: üçlü takımınızı dengeli kurun. Örneğin takımınızda bulunacak karakterlerden en az biri sağlık konusunda uzmanlaşmış olsun. Aksi takdirde mesela üç dövüşçü seçerseniz hücum gücünüz yüksek olur lakin sizi darbe-lerden koruyacak ve iyileştirecek kimse olmaz. Gerçi yan karakterler pek istenen performansı gösteremiyor. Örnek olarak; sizin enerjiniz çok düşük ve ikinci karakterin daha idare edecek enerjisi var. Sağlıkınız gidiyor ve ilk olarak ona enerji veriyor. Dostlarımızın yapay zekâsı biraz kıt. Onlar her ne kadar kafasına göre takılsa da ayarlar ekranından stratejilerini belirleme gibi bir imkânımız var. En azından bir nebeze ne yapmaları gerektiğini onlara söyleyebiliyoruz. Ne sıklıkla büyü yahut iyileştirici iksir kullanacaklar, özel hareketleri

kullanmak serbest mi gibi ayarları belirleyip stratejinizi oluşturabilirsiniz. Benim yegâne tavsiyem ise sıkıştığınız zaman bu karakterlerin kontrolünü ele almanız ve gerekli hamleleri yapmanız yönünde.

JRPG'lerden alıştığımız sıra tabanlı dövüşlerin aksine Trials of Mana hızlı bir dövüş sistemi sunuyor. Düşman ile etkileşime geçtiğiniz an aksiyon başlıyor ve zıplayarak, yana yuvarlanarak çeşitli hareketler yapabiliyorsunuz. 3D oynamanın verdiği özgürlükle de kamerayı dilediğiniz açıya getirerek görüş avantajı elde etmeniz mümkün. Ayrıca dövüşü ne kadar erken bitirirseniz o kadar fazla ödül alabiliyorsunuz. Tabii boss dövüşleri için durum farklı. Boss dövüşlerinde belli başlı bir strateji belirlemeniz lazım ve gerekli hamleleri yapana kadar sabretmelisiniz. Örneğin, karşınızdaki vatandaş büyü hazırlığında saldırmamız akılsızca olur. Bekleyin, inceleyin ve saldırın! Ekibiniz çoğaldıkça karakterler arası geçiş sağlayabiliyorsunuz. Bu da size çeşitli kombolar yapma imkânı sunuyor. Dövüşlerden alınızın akıyla çıktıkça bir RPG klasiği olan deneyim puanları topluyorsunuz ve bunlarla karakterlerinizin bireysel özelliklerini güçlendiriyor, "Chain Link" adı verilen, beraberce gerçekleştirdikleri hamleler oluşturabiliyorsunuz. Deneyim puanınızı akıllıca kullanmaya özen gösterin. Yani ne lazımsa onu elde etmeye çalışın. Atıyorum Duran'ın saldırı gücü yetersiz mi kalıyor? Atak gücünü arttırın. Azıcık ondan azıcık bundan karakterinize eklerseniz belki yelpazeniz geniş olur ama güç bakımından sınıfta kalabilirsiniz.

Son dönemin en iyilerinden

Neredeyse her JRPG'den alışkın olduğumuz üzere Trials of Mana da hem Japonca hem de İngilizce dublaj seçenekleri ile birlikte geliyor. Benim hangisini seçtiğim malum. Elbette

Japonca! İngilizcesi ne kadar kaliteli olursa olsun, bir Japon oyununu Japonca oynamak her zaman artı puandır. Çünkü bazı duygular ve kelimelerin aktarımı Japonlara hastır ve İngilizceye çevirdiğinizde ana anlamı kaybolabilir. Diyeceksiniz ki alt yazılar İngilizce, nereden anlayacaksınız orijinalini? Ses tonu ve mimikler arkadaşlar... Ses tonu ve mimikler için dil bilmenize gerek yok.

Bu arada, oyundaki müzikler de ikiye ayrılıyor: Yenilenmiş sürümün müzikleri ve 1995 yılının orijinal müzikleri. Ayarlar kısmından dilediğinizi seçerek oyunu o şekilde oynayabilirsiniz.

Oyunun 3D olması yepyeni bir hava katmış. Yani orijinalini oynamış olsanız bile yenilenmiş Trials of Mana yeni bir deneyim sunuyor. Rengârenk ortamları ve türüne yakışır karakterleri ile oyun adeta sıfırdan yaratılmış. Orijinal 1995 sürümü HD'ye uyarlanıp cilalanmak yerine, üzerinde bir hayli durulmuş ve bambaşka bir deneyim oluşturulmuş. Dolayısıyla orijinalini oynamış olsanız bile Trials of Mana macerasının tadını ikinci kez tam anlamıyla çıkarabilirsiniz. Yoldaşlarımızın yapay zekâsı (özellikle boss dövüşlerinde) biraz zorluk çıkarsa da ve oyunun ilerleyen kısımlarında (her JRPG'de olduğu gibi!) dövüşler dik oturmamızı gerektirse de, Trials of Mana tıpkı Resident Evil oyunları gibi başarılı bir uyarlama olmuş ve türü seven herkesin oynaması gereken bir yapım ortaya çıkmış. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Eğlenceli ve hareketli dövüş sistemi.

Birbiryle kesişen farklı hikâyeler.

Müzikler ve yenilenmiş grafikleri.

EKSİ Size eşlik eden karakterler çoğu zaman işe yaramıyor.

91





Yapım Balancing Monkey Games Dağıtım Balancing Monkey Games Tür Strateji Platform PC Web www.balancingmonkeygames.com

Before We Leave

Oyuna başladığınız anda öyle bir hissiyat oluyor ki bir şeylerden öncesi mi yoksa sonrası mı diye düşünmeden edemiyor insan... Bir yandan tamamen orta çağ teması ile süslü binalar, diğer taraftan garip, fütüristik yapılar! İnsan gerçekten de nerede olduğunu tam olarak kestiremiyor. Oyuna başladığınız anda sizi kendisine çekmeyi başaran bu güzide konsepti, zaman içerisinde kafanızda oturtmaya başlıyorsunuz... Öyle görünüyor ki yok olmuş bir dünyanın ardından kalanları deneyim ediyoruz. Fakat bu post apokaliptik algı, normalde olduğundan daha farklı yaratılmış. Baştan aşağıya yeni bir medeniyet kurduğumuz Before We Leave'de yapılacak o kadar çok şey var ki anlatmakla bitmez. Fakat ben yine elimden geldiği kadar bir şey paylaşmaya çalışacağım...


Oyunun ilk fark yaratan kısmı, haritanın kullanım şekli oluyor. Tam olarak bir gezegen şeklinde modellenmiş, yuvarlak bir yapı söz konusu. Kamerası yakınlaştırarak karakterlerimizi yakından görebiliyorken, uzaklaştırdığımızda bağlı olduğumuz yıldız kadar



Bizden öncesi mi, sonrası mı?

geriye doğru gidebiliyoruz. Bir anda uzay boşluğunun sessizliği ile zoom yaptıkça gelen oyun müziği ve karakterlerin sesi oyuna bir hayli tat katmış. Oyunun bizden beklediğiyse bir medeniyet kurmamız.

Before We Leave'de herhangi bir şekilde savaş mekaniği bulunmuyor. Bu bağlamda bir hayli barışçıl diyebiliriz. Tabii savaşmamız gereken hava kirliliği başta olmak üzere faktör söz konusu. Genel hedefimiz, köyümüzü genişletip, ikamet eden insan sayısını artırmak. Tabii bir yandan gelişmeye odaklanırken, bir yandan da vatandaşlarımızın ihtiyaçlarını yerine getirmemiz gerekiyor. Yemek, su, ağaç en temel kaynakları oluşturuyorken, akabinde taş ve çelik gibi kaynaklar da ekleniyor. Besinleri farklı şekillerde elde edebiliyoruz. En basit tarla yeterli miktarda besin sağlıyor ama bir ileri seviyedeki tarlalar oksijen üretimine ve hava kirliliğinin kontrolüne de yardımcı oluyor. Bir sonraki seviye geçmek için de araştırma merkezi kurmamız şart. Burada zamanla artan puanlar ile teknoloji ağacımızdan farklı yenilikleri keşfedebiliyoruz. Misal, oyunun başında hiçbir şekilde taş ya da metal ile alakalı bir şey kullanamıyorken, gelişen teknoloji ile birçok farklı ürüne ulaşım sağlayabiliyoruz. Ayrıca tek bir bilgi kaynağı da yok. Yeni bilgi kaynaklarına ulaşabilmek için keşif yapmamız şart. Hemen her oyun haritasında, şehrimizin yakınlarında bir yerde, tamire hazır bir gemi enkazı bulunuyor. Bu gemiyi onardıktan sonra artık denize açılıp yeni yerler keşfetmek mümkün. Her yeni mekanda, farklı bir kaynak ile karşılaşmak işten bile değil. Bir anlamda kolonileştirdiğimiz bu güzide oyunda, toprakları-

mız büyüdükçe kontrol de bir hayli zorlaşıyor. Onun için de oyunu farklı hızlarda deneyim etmek mümkün. Özellikle kontrolü kaybettiğinizi düşündüğünüz anlarda "pause" ederek kararlarınızı rahat rahat vermeniz mümkün. Işıklılandırma konusunda harika iş çıkartan yapımçı ekip, gece gündüz döngüsü ve bu döngünün birimlerin üzerindeki etkisi konusunda harika işler çıkartmış. Eksiler tarafına gelecek olursak, daha fazla içerik gerekiyor, bu kesin. Yani daha fazla bina ve daha farklı zorluklar eklenirse, daha uzun ömürlü bir oyun olabilir. Yapay zeka genel olarak sorunsuz çalışsa da kimi zaman sıkıntılar yaratıyor. Özellikle neye öncelik vermeleri konusunda biraz daha detay eklenebilir. Herhangi bir düşmanın olmaması da bir noktadan sonra oyunu nispeten sıkıcı hale getiriyor zira ana mekanikleri çözdükten sonra kurduğunuz medeniyetin yok olması pek olası gözüküyor. Açıkçası ben keyifle oynadım. Özellikle Indie oyun geliştirici arkadaşların kesinlikle deneyim etmesi gereken bir yapım diye düşünmekteyim. Gerçekten de kaynak yönetimi ve oyun mekaniği açısından indie dünyası için faydalı bir oyun ortaya çıkmış.  **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kullanılan yenilikçi harita mekaniği. Işıklılandırmalar, müzikler ve atmosfer. Basit ama kullanışlı oyun mekanikleri
EKSİ Düşman olmaması sonucu ortaya çıkan tekdüzelik. Yetersiz bina ve geliştirme çeşitliliği



LEGENDS OF RUNETERRA™

LEAGUE OF LEGENDS KART OYUNU

MOBİL VE PC'DE!

TAMAMEN TÜRKÇE & ÜCRETSİZ



www.playruneterra.com



Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım Milestone Dağıtım Milestone Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch, Stadia Web motogpvideogame.com

MotoGP 20

Milestone'dan beklemediğim kadar başarılı

Vay be, eğer yanlış hatırlamıyorsam son MotoGP oyununu inceleyeli tam 7 sene olmuş LEVEL için. Milestone hakkında duygularımı zaten biliyorsunuz. Peki, o seneden beri büyük bir isabetle her sene başkasına çakmayı başardığım yazı bu sene nasıl başıma kaldı? Meraktan efendim, hep meraktan.

Geçtiğimiz ay Kylotonn'un başarıyla kotardığı TT Isle of Man 2'yi incelemiştim ve halen oynamaya devam ediyorum. Oyunun verdiği muhteşem hız hissi ve doğanın içindeki pistlerin muhteşemliği beni eğlendirmeyi başardıysa da, yine bu pistleri öğrenmenin zorluğu ve modların azlığı yavaş yavaş oyundan uzaklaşmama yol açmıştı. Milestone ne yaptı, bir de ona bakalım dedim ve buradayım.

Öncelikle oyunun elden geçirilen kariyer modunu görünce bir "vay" çektiğimi belirtmek isterim. Pilotumuzun tipi ve sürüş stili konuları tadında geçilmiş olsa da, kişiselleştirme seçenekleri ve Codemasters'ın F1 serisinde muhteşem bir şekilde uyguladığı teknik detaylar oyunu benim gözümde bir seviye yukarı çıkarttı. Kariyer moduna Moto3, Moto2 ve MotoGP sınıflarından istediğimiz ile başlayabiliyoruz, sakın ola tepeden başlayayım demeyin, özellikle de tecrübeniz yoksa. Aynı hızla oyundan çıkar, bir daha da girmezsiniz. Evet, her akli başında LEVEL okuru gibi Moto3'e kapağı attınız, kask, kıyafet gibi konuları da kendinize yakışanlardan seçtiniz. Artık piste çıkmaya hazırsınız ki olayın büyük kısmı burada yatıyor. Ancak buna geçmeden önce Forza serisinde olduğu gibi online olarak kask, numara ve sticker tasarımlarını indiriyor olabilmemiz çok keyifli olmuş, onu da belirtiyim.

Evet, motoru sırtladık, piste geldik. Artık yarış

hafta sonları, sadece tur atıp bir sonrakine geçtiğiniz etkinlikler değil. Size verilen hedefleri yerine getirerek data topladığınız, bu puanlarla da motorun farklı bölgelerini geliştirebildiğiniz serbest antrenmanlardan en az yarışlar kadar keyif aldım. Grafikselleştirme hava şartlarına pek yansımamış olsa da pistin sıcaklığının değişmesi, lastik sıcaklıkları ve motorun yaptığınız ayarlara gösterdiği tepki son derece başarılı. Üstelik bir setup dehası değilseniz motorun neyi nasıl yapmasını istediğinizi seçmeli sorularla anlatarak otomatik ve gayet başarılı bir setup yapmanız mümkün. Aynen gerçekte olduğu gibi, her hafta sonu için belli sayıda lastiğiniz var ve tamamını son derece verimli kullanmanız gerekiyor. Yapay zeka olması gerekenden biraz daha saldırgan, bu motosiklet söz konusu olduğunda hemen her oyunda var, kros oyunları dahil. Bunda da ayarını tutturabildiklerini söyleyemeyeceğim. Oyunun gösterdiği en büyük gelişmelerden biri de sürüş fizikleri. Geçtiğimiz ay TT Isle of Man 2'yi beğendiğimi ama fiziklerin hatayı kesinlikle affetmediğini belirtmiştim. MotoGP 20'de fizikler daha affedici ancak bu işleri kolaylaştırmaktan ziyade sürüş hissiyatının iyileşmesini sağlamış. Eline sağlık Milestone. Bir de oyunun Historic modu söz konusu, burada size verilen görevleri yapıp çok sayıda klasik motosikleti açmanız mümkün. Aralarında Michael Doohan'ın iki silindirli 500cc Honda NSR'sinden çocukluk kahramanım Wayne Rainey'nin Yamaha'sına kadar bir sürü motor var. Ayrıca oyunun multiplayer tarafı da son derece sağlam. Cut / ceza mekanizması şahane çalışıyor ve kitle de çok toksik değil, en azından ben sıkıntılı tiplerle çok fazla karşılaşmadım.

Tourist Trophy'yi halen bir kenara koyu-

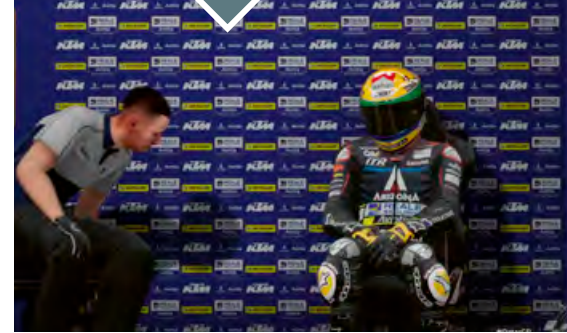
yorum, bunun dışında MotoGP 20 şimdiye dek oynadığım en iyi motosiklet yarış oyunu. Bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Isle of Man 2'i mi bunu mu alayım diyenlere ise yol yarışlarını mı yoksa pist yarışlarını mı daha çok sevdiplerine göre tercih yapmalarını öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Elden geçirilmiş fizikler ve grafikler. Detaya boğulmuş şahane kariyer modu. Çok sayıda klasik motosiklet.

EKSİ Yapay zeka gereksiz agresif. Yağmur efektleri hiç başarılı değil. Kokpit kullanımı olması gereken doğrallıkta değil.

84





Yapım Dotemu, Lizardcube, Guard Crush Games Dağıtım Dotemu Tür Beat'em up Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.streets4rage.com

Streets of Rage 4

Eski dosttan düşman olmaz; gel de biraz adam pataklayalım!

Dönem dönem bazı oyunlar patlama yaşıyor ya; 90'larda da durum beat'em up adını verdiğimiz türde yaşanmıştı. Başını Capcom'un çektiği bu furyada birbirinden müthiş oyunlar gördük. Golden Axe vardı eskilerden, Final Fight, Cadillacs & Dinosaurs, Captain Commando, The Punisher geldi, Spider-Man bir beat'em up'a dönüştü, Aliens Vs. Predator'da Predator'lar Alien'lara karşı savaştı. Sega'nın tüm bu hengameye en büyük cevabı da Streets of Rage oldu. Sega Mega Drive'in en büyük silahlarından olan Streets of Rage, toplamda üç oyunluk bir seri olarak oyuncularla buluştu ve dördüncü oyunu, Sega'dan bağımsız olarak tam 25 sene sonra kucaklamış bulunuyoruz.

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse ben her zaman Capcom beat'em up'larını yönlüyümdür. Çok daha akıcı ve eğlenceli gelmişlerdir. Lakin Capcom'un bu türe ne ek yapısı var, ne de başka bağımsız firmaların ruhani takipçilerle uğraşası. Eh, Streets of Rage de hiç fena olmadığına göre dördüncü oyunu da muhteşem görseleliğiyle anında kaptım, oynadım, o da benimle oynadı...

Arkadaşlar SoR4 bir hayli zor bir oyun. Bolca öleceğinizi bilmelisiniz. Ancak ve ancak bölümleri art arda oynadıkça kendinizi geliştirebiliyor ve bölümdeki düşmanları da hafiften ezberleyerek ilerleme kat edebiliyorsunuz. Yapımcılar geçmişe biraz fazla bağlı kalmışlar. Mekanikler 25 yıl öncesinin elbette ilerisinde ama bu sadece kombolarla ilgili bir durum. Gerisinde sadece bir karakter dışında koşabilmek bile mümkün değil. Ekran sadece ileri gidiyor, geride kalan bir şey varsa görmüyoruz, alamıyoruz. Karakter geliştirmek yok, sadece puan kazanıp bu puanlarla ekstra hak kazanmak veya yeni karakter açabilmek var. Oyun başta dört karakterden birini seçmemize izin veriyor. Axel, Blaze, Cherry ve Floyd. Her karakter gerçekten birbirinden bir hayli farklı bir oynanışa sahip; dolayısıyla hangisi en çok hoşunuza gidecek, karar vermek için hepsini denemenizi öneririm. Axel tahmin edebileceğiniz gibi en dengeli karakter. Floyd ağır ama sağlam vuruyor. Cherry hafif hasar veriyor ama çok hareketli. Blaze de yine Axel gibi her türlü duruma uygun bir halde dövüşüyor. Oyun hikaye kısmında ilerleyince Adam Hunter

oynanabilir bir karakter olarak açılıyor ve sonra, yeterli puanı toplayınca önceki oyunlarda yer alan karakterler, yine eski görsel halleriyle oyuna katılabiliyor –ki o pikseli halleriyle bayağı bir eğreti durduklarını da söylemem gerek yok sanırım.

Dövüşlerde bir tuşla kombo yapıyor, araya sağlığımızın bir bölümünü çalan özel hareketler ekleyebiliyor, zıplıyor, geriye doğru bir saldırı yapabiliyor ve bunu bölümler boyu sürdürüyoruz. Kombolar ve dövüşe dair her şey çok iyi işliyor lakin dediğim gibi serbestlik çok az olduğu için kombonuzun alakasız bir saldırı ile kesilmesi de çok olası. Oyunun geneli için "tutuk" tanımını yapmaktan çekinmiyorum; hele ki yıllar öncenin Capcom dövüşleri çok daha esnek bir his verirken...

Her karakter, normal saldırılarının yanında, etrafta zar zor bulabileceğiniz yıldız sembollerini kullanarak çok büyük bir saldırı da yapabiliyor. Axel tam Ken gibi davranıp alevli bir Shoryuken çekiyor, Floyd Iron Man'ın Uni-Beam'inin benzeri kocaman bir ışın saldırısı yapıyor. Bunları genelde boss savaşlarına saklamak akıllıca oluyor ama bosslarda bile kısa yoldan kurtuluş imkanı vermiyorlar.

Her ne kadar oyun bize bir tutorial sistemiyle dövüş mekaniğini anlatmasa da yeterli zamanı harcıyıp biraz da YouTube'da dolanırsanız, nasıl iyi bir dövüşçü olacağınızı öğrenebiliyorsunuz. Ben yine de bu oyunu ancak indirim döneminde değerlendirmeniz taraftarıyım. Belki DLC'lerle de iyice kapsamı genişler, güzelleşir. Şu an için sadece sağlam Streets of Rage fanatiklerine öneririm. (Müzik kısmında eski oyunların bestecisi Yuzo Koshiro da var.)

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Grafikler muhteşem, karakterlerin farklı oynanışları eğlenceyi artırıyor.
EKSİ Biraz daha modern bir oyun olabilirdi, mekanikler çok eskide kalmış.



Yapım CBE Software Dağıtım CBE Software Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.youwillreturn.com

Someday You'll Return

Evladını ararken ormanda kaybolan babanın hazin öyküsü...

Sevdiğiniz biri durduk yere alıp başını ormana gitse ne yapardınız? Bu öyle çok da evhamlanılacak bir durum olmayabilir lakin söz konusu şahsın anne ya da baba-sıysanız -ergen- evladınızın başına bir şey gelmemesi için kendi hayatınızı riske atmanız da gerekebilir. Çek Cumhuriyeti'nin doğusunda bulunan Moravia ormanında geçen Someday You'll Return, bize tam olarak bu durumu anlatıyor. Daniel'in okuldan kaçıp ormana giden kızının peşine düşmesiyle başlıyor hikayemiz. Daha ormana adım attığı anda karşısına çıkan acayip bir teyze, aracının üstüne düşen ağaç gibi klasik uğursuzluk belirtileri o ormandan uzak durmak gerektiğini gösterse de Daniel, biricik yavrusu kurtlara yem olmasın diye hiç düşünmeden dalıyor ormanın içine.

Stela ara ara alıp başını giden bir hanım kızımız olsa gerek, Daniel ufaktan sinirli olsa da pek endişeli durmuyor. Bu noktadan sonra hikayeyi anlatmama gerek yok, herhangi bir yerin girişinde tuhaf, yaşlı bir insan tarafından yolumuz kesiliyorsa o yer kesinlikle hayra alamet değildir. Hiç korku filmi izlemediği her halinden belli olan Daniel, hikayenin ilerleyen kısımlarından bunu birinci şahıstan deneyimleme fırsatı elde ediyor. Üstelik kendisi musluk bozulunca tesisatçıyı aramak yerine "Ben yaparım ya" diyen babalardan olduğu için karşılaştığı her türlü acayip şeye rağmen polisi aramayıp kendi başına kaybolmaya devam ediyor.

Oyunda bir noktaya kadar telefonunuzdaki GPS yardımcı olsa da, zaman zaman çekme-

diği için yön duygunuzun insafına kalacaksınız. Şahsen ben GPS denilen muhteşem buluşa bağımlı yaşadığım için telefon sinyali ilk kesildiği zaman karakterin kendisinden daha çaresiz hissettim. Yine de "Ataların Anadolu'ya GPS'le mi geldi be" diyerek düştüm yollara. İlginç bir şekilde, öyle çok kaybolmadım. Ağaçlar üzerindeki yön işaretleri yollar konusunda beklediğimden daha çok yardımcı oldu. Zaten aslında kullanılabilir çok fazla yol olmadığı için en kötü ihtimalle yapacağınız şey küçük bir alanda daireler çizmek olur. Yani Taksim'e gideyim derken kendinizi Beylikdüzü'nde falan bulmazsınız. Bu arada, yol boyunca zaman zaman tırmanmanız, iksirler hazırlamanız, alet edevat kullanmanız ya da bulmaca çözmeniz de gerekiyor. Burada, bazı bulmacaların sinir bozucu şekilde uzun sürdüğünü söylemeliyim. Oyun gerçekten ipucu vermek konusunda çok ketum olduğu için ne yapmanız ya da ne bulmanız gerektiğini sizin çözmeniz gerekiyor. Bazen kenarda köşede kalmış bir nesneyi göremediğiniz için dakikalarca etrafta dolanmak zorunda kalabilirsiniz.

Tabii, işin içinde gerilim unsuru olduğunu da unutmayalım. Burada Belgrad ormanına temiz hava almaya çıkmadık sonuçta. Someday You'll Return, korku türünün hakkını vererek ne yaşadığınızı anlayamayacağınız pek çok gerilim yüklü sahne ve size tek atacak canavar sunuyor. Bu canavarların çevresinden sinsi sinsi geçmek ve yeri geldiğinde hakkını vererek dörtlüye kaçmak da bize kalmış. İşin acı gerçeği ise, tüm gizlice ilerleme kısımları

çizgisel bir senaryoya sahip olduğu için görüldüğünüzde kaçmak ya da saklanmak gibi bir seçeneğiniz yok. Karanlıkta bir düşmanı ilk etapta göremediğinizde o dakikadan sonra ölmekten başka bir çarenizin olmaması, işleri bir yerden sonra sinir bozucu hale getiriyor. Zaman zaman bu düşmanları yavaşlatabilmek için bazı iksirler yapılabiliyorsunuz ancak, iksir yapma kısmı benim bu oyunda en az eğlendiğim şeylerden biri oldu.

Tüm bunlara rağmen oyunun genel anlamda fena olmadığını söyleyebilirim. Bir kere, oyun her şeyi bilerek oynasanız bile en az 15 saat kadar sürüyor ki son dönemlerde oynadığım iki-üç saatlik oyunlardan sonra bu beni bayağı şaşırttı. Ayrıca, oyunun atmosferi de oldukça başarılıydı. Birbirinden rahatsız edici olan dar ve korkutucu mekanlardan dışarı çıkmayı her başardığımda ormanın sakinliği ve normalliği bana bir kabustan uyanmışım gibi hissettirdi. Sonuç olarak, iki kişilik bir oyun stüdyosu olan CBE Software küçümsenemeyecek bir iş ortaya koymuş.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Merak uyandırıcı bir hikaye, etkileyici bir atmosfer. Gerçek mekanlardan esinlenilmiş. Yön bulma, alet edevat kullanımı gibi mekanikler eğlenceli.

EKSİ Gizli ilerleme kısımları sinir bozucu. Çözmesi uzun süren bulmacalar.

İksir yapımı biraz sıkıcı.

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



Yapım Beard Envy **Dağıtım** Kasedo Games, Maple Whispering **Tür** Bulmaca **Platform** PC, Switch, Mac **Web** www.kasedogames.com/filament

Filament

“Dur! Oradan geçme, kördüğüm yapacaksın!”

Bir bulmaca oyununu iyi yapan özellikler nelerdir? İlk sırada çözerken keyif vermesi var. İkinci sırada çözdükten sonra verdiği mutluluk hissi, üçüncü sırada ise –hepsinden daha önemli olan- daha fazlası için geri gelmemiz. Oyunumuz Filament de tüm bu özellikleri barındırıyor ve zekâ gerektiren, hırs yaptırın bulmacaları ile vaktinizi bayağı bir alıyor.

Uzay kâşifi rolüne büründüğümüz Filament'te amacımız terk edilmiş uzay gemisi Alabaster'ı kontrol etmek. İlk bakışta boş gibi görünen gemideki kâşifimiz ansızın bir ses duyar. Alaycılığı bırakmayan bu kadın sesinin dediğine göre, kendisi haftalardır pilot kabininde mahsur kalmıştır ve tek umudunun biz olmamızdan da pek hoşnut değildir. Kadının adı Juniper'dır ve bu kocaman uzay gemisinde rehberimiz olacaktır.

Rehberimiz Juniper, Alabaster'ın iletişim sistemini kullanarak bize nereye gitmemiz gerektiğini bildiriyor. Lakin her yer karanlık ve terminaller çalışmaz durumda. Durum böyle olunca gideceğimiz yerler kapalı oluyor. Alabaster'e tekrar güç kazandırmak için bunları tek tek çalıştırmak zorundayız. Bunun için de ne yapıyoruz? Bol bol bulmaca çözüyoruz elbette! Oyunda aşağı yukarı 300 bulmaca bulunmakta ve çok kolaydan başla-

arak zorlaşıyor. Lakin amaç hep basit; terminalden çıkan uzunca iple odanın ortasındaki sütunları sarmalayarak diğer kapıyı açmak.

Şimdi kendi cümlemi okudum da kafada canlandırmak zor. Şöyle anlatayım; kare bir oda düşünün ve üçgen şeklinde dizilmiş üç sütun ekleyin. Terminalden aldıktan sonra ipin bu üç sütuna temas etmesi lazım. Bir sütunun sağından, diğerinin solundan ve üçüncünün sağından geçerek bunu gerçekleştirebilmemiz mümkün. Üç sütuna temas sağlanınca kapı açılıyor fakat iş burada bitmiyor. Diyelim ki kapı açıldı ve iple önünü engellemişsiniz. Geçebilir misiniz? Elbette hayır ve farklı bir yol izlemeniz lazım. Olayın mantığını da şöyle açıklayayım; ipi kablo olarak düşünün, kolonları da sunucu. Bu verdiğim örnek de en basiti. Giderek kolon sayısı artacak, ip sayısı artacak ve ortaya bayağı kafa yormanız gereken bir cümbüş çıkacak.

Elbette bulmacaları çözdükçe ve geminin derinliklerine indikçe olan biten hakkında da bilgi sahibi oluyoruz. Yani Filament sadece bulmaca çözmek üzerine kurulu değil, hikaye de barındıran bir yapım. Ayrıca bu hikayeyi Juniper'dan dinlemek ayrı bir tat veriyor. Bu arada, bulmaca çözmediğiniz zamanlarda gemide erişim kazandığınız yerleri keşfe çıkabilirsiniz. Gemide ne olup bitmiş, nasıl insanlar yaşamış, nelere sahipmişler kayıtlar eşliğinde bizlere sunuluyor. İşiniz bitince de bulmaca çözmeye geri dönebilirsiniz. Unutmadan söyleyeyim: bulmacalarda hata yapıp kaybetme diye bir seçenek yok. Çıkmaza girdiğiniz zaman tek bir tuşla geri sarabilir ve sıkıntı çektiğiniz yerden yeniden başlayabilirsiniz. Lakin bu çıkmazlara oyun ilerledikçe daha fazla gireceğinizi şimdiden belirteyim. Evet, bulmacaları çözmek keyifli ve başından kalkamıyorsunuz ama özellikle sonlara doğru kafayı yememek için arada bir

başınızı ekrandan kaldırın. Filament eğlenceli bir oyun ve tarzından beklenmeyecek bir hikâyeye sahip. Sonlara doğru zorlaşıyor, bir bulmaca belki de bir saatten fazla sürüyor ama kendine has tarzı, sunumu ve bulmacalarını çözenin keyif vermesiyle bu kategoriye giren oyunların bir adım önünde.

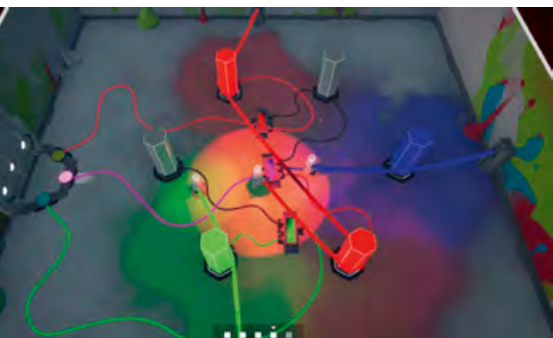
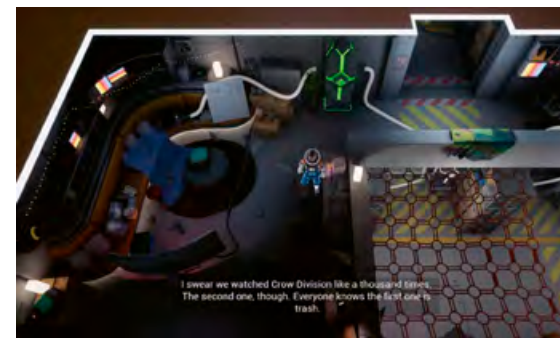
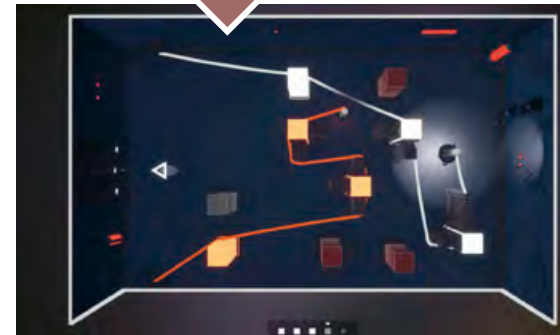
◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Bulmacaları öğrenmek kolay ve cebelleşmesi zevkli. Juniper'ı dinlemek.

EKSİ Sonlara yaklaştıkça bulmacalar gereğinden fazla zorlaşıyor cebelleşmenin pek zevki kalmıyor.

84



The Inner Friend

Çocukluk korkularınızla yüzleşebilecek kadar cesur musunuz?

Çocuklukta yaşanan hisler bir insan için unutulmazdır. Mutluluk, neşe, heyecan, üzüntü ve hepsinden daha da çarpıcı olanı; "korku". Sizi bilmem ama ben çocukluk yıllarının bıraktığı bir travma olarak hala uzun koridorlardan hoşlanmam -buna karşılık hep uzun koridorlu evlerde yaşamam gerekti ki bu başka bir muhabbetin konusu-. Eminim sizin de benzer korku ve travmalarınız vardır. The Inner Friend de tam olarak bu korkulardan besleniyor. Karakterimizin çocukluk anılarıyla, korkularıyla yüzleşmesine tanık olduğumuz yapım için iki kelimele bir tanımlama isterseniz "deneysel korku" tabirini gönül rahatlığıyla kullanabilirim. The Inner Friend oynanış tarafında tekdüze sayılabilecek bir oyun olsa da hikaye anlatımı sebebiyle az önce de belirttiğim üzere "deneysel" sıfatını sonuna kadar hak eden bir yapım. Bu sebeple öncelikle hikaye tarafından bahsetmek istiyorum. Oyunda hakkında pek de bilgi verilmeyen bir karakterin beyninin üca köşelerine ve korkularına misafir oluyoruz. Karakterimizin çocukluğunda yaşadığı tüm korkularıyla ve bu korkuya sebep veren her şey ile tek tek mücadele ediyoruz. Yolculuğumuz okul yıllarıyla başlayıp, müze, hastane gibi mekanlarda yaşananlarla devam ediyor. Ancak bu mekanlar, mekanlarda geçen olaylar ve karakterler oldukça gerçeküstü işleniyor. Örneğin, öğretmenler çocuklara saldıran bir kötü

adam olarak resmedilirken, tarihi eserlere ona yaklaşmaya çalışan kişilerle mücadele eden birer varlık olarak karşımıza çıkıyor. Dürüst olmak gerekirse, oyundaki simgelerin bazıları kolaylıkla anlaşılabilirken, bazıları anlamak oldukça güç -en azından benim için öyle oldu-, bu sebeple hikayedeki bazı noktalarda kopukluk hissi yaşanabiliyor.

Oyunun hikaye tarafını bir kenara bırakıp oynanış tarafına geçtiğimizde ise ortada ne deneysellik ne de özgünlük kalıyor maalesef. Oyun oldukça tekdüze bir oynanışa sahip. Basitçe karakterimizle ortalıkta koşuşturuyor, zıplıyor ve ufak tefek bulmacalar çözüyoruz. Hiçbir bulmacada birkaç dakikadan fazla harcamayacağına emin olabilirsiniz. Ki bulmacalardaki bu basitlik ve bölüm sayısındaki azlık sebebiyle The Inner Friend'i 2 saatin altında bir sürede rahatlıkla bitirebilirsiniz. Bu sebeple, konsol sürümünün ilk bakışta uygun gibi gözükse de 42.5 TL'lik fiyatın yüksek olduğu görüşümdedir.

Son olarak, The Inner Friend'in grafikler ve sesler konusunda oldukça iyi iş çıkarttığını belirtiyim. Süslü, abartılı ya da göz kamaştırıcı grafikler yok, bunun yerine oyunun atmosferine oldukça uygun, görece sade grafikler ve ona eşlik eden tam kıvamında sesler var. Yapım ekibinin bu noktada oldukça yerinde tercihler yaptığını söyleyebilirim.

The Inner Friend, simgesel hikaye anlatımı

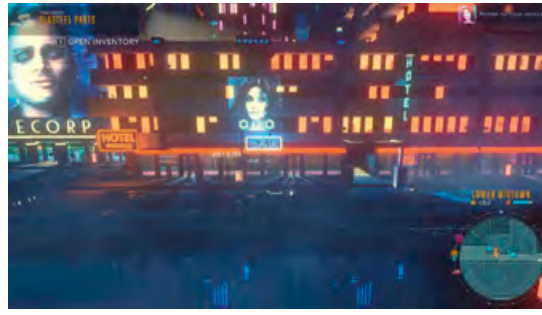


ile öne çıkmaya çalışan bir korku oyunu. Ancak öne çıkartmaya çalıştığı zaman zaman anlaması güçleşen simgesellik, aynı zamanda oyunun bir grup oyuncuya ulaşmasının önündeki en büyük engel olarak da dikkat çekiyor. Açık konuşayım, ilk defa bir incelemeyi yazmam, oyunu bitirmemden daha uzun sürdü ki muhtemelen bir daha başıma gelecek bir durum da değil. Yani oyunu satın alacak olursanız bir çırpıda sonuna geleceğinizi ve yeniden oynatabilirliğinin düşük olduğunu aklınızdan çıkartmayın. Hatta bir adım öteye gideyim: farklı hikaye anlatımına sahip oyunları ya da simgeselliği sevmiyorsanız The Inner Friend'e hiç bulaşmayın. ◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Hikaye anlatımı ve başarılı atmosfer
EKSİ Kimileri için fazla simgesel, bulmacalar basit, oyun süresi çok kısa, yetersiz korku öğeleri

60



Yapım ION Lands Dağıtım ION Lands, Maple Whispering Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web ionlands.com/cloudpunk

Cloudpunk

Cyberpunk açlığımızı biraz olsun bastırabilir mi acaba?

Cloudpunk'ı en kısa biçimde anlatmak gerekirse, GTA 2 ile The Fifth Element filminin bir birleşimi diyebiliriz. Gökyüzünün çatısını delecek kadar yüksek gökdelenler arasında, buhar teknolojisiyle çalışan HOVA isimli aracımızla özel kuryelik yapan Rania isimli bir karakteri canlandırıyoruz oyunda. Kendisi, delicesine borç batağına girmiş ve peşindeki mega şirketleri atlatmak adına tertemiz bir sayfa açarak Nivalis isimli şehre gelmiş birisi. Cloudpunk firmasında işe girdikten sonra da hayatımız değişiyor.

Oyunu GTA 2'ye benzettim çünkü genel olarak yarı-açık bir haritada getir-götür işleri yapıyoruz. Görevlerde pek fazla söz hakkımız olmuyor. Görünüş itibarıyla The Fifth Element filminin aklıma gelme sebebi de görsellere bakarsanız anlarsınız. Bruce Willis'in canlandığı taksi şoförünü oynuyormuşum gibi bir hisse kapıldım sık sık. Gökdelenlerin arasında, Control olarak bize kendisini tanıtan ihtiyardan aldığımız görevlerle yeni hayatımıza başlıyoruz. İlk başlarda sakin görevler yerine getirdikten

sonra acayip işlere bulaştığımızı fark ediyoruz. Verilen kargoların içeriğine bakmamız ya da çok fazla soru sormamamız gerekiyor. Her yeni görevle birlikte saatli bomba, konuşan kutu gibi teslimatlar aldıkça Cloudpunk firmasının pek de yasal olmadığını anlıyoruz. Zaten şehirdeki güvenlik kuvvetleri tarafından da pek sevilen bir firma değil. Hikayemiz boyunca bize Camus isimli köpeğimiz eşlik ediyor. Kendisi bedenini kaybetmiş bir köpeğimiz ama zihnini kurtardığımız için aracın arayüzünden bize çeşitli bilgiler sağlıyor. Rania'nın merak ettiklerini araştırıp hikayenin ilerlemesi adına bize aktarıyor. Cloudpunk, bir macera oyunu olarak tasarlanmış olsa da gezme/yürüme simülasyonu olarak da sınıflandırılabilir. Aksiyon namına oyunda hiçbir şey yok. Karakterimiz acıkmıyor, ölmüyor ya da çeşitli sebeplerden bayılmıyor. Yegane amacımız teslimatları yapmak ve Nivalis şehri hakkında biraz daha bilgi toplamak. Bu süreçte karşımıza çıkan tüm NPC'ler ile konuşmamız gerekiyor. Sonrasında da zaten hikayenin bizimle alakalı değil bu yozlaşmış şehir ile alakalı

olduğunu anlıyoruz.

Oyun birçok açıdan Cyberpunk temasını başarıyla kullanıyor. Atmosfer, müzik, ambiyans, hikaye anlatımı ve yan karakterler derken yaşayan bir şehrin parçası gibi hissediyorsunuz. Fakat görevlerin sürekli olarak getir-götür üzerine olması, oynanabilirliği monotonlaştırıyor. Her bir NPC'nin özenle seslendirilmiş olması büyük bir artı. Biraz olsun hikayeye dinamizm katıyor. RYO unsurlarıyla zenginleştirildiği söylenebilir de durum hiç öyle değil. Cloudpunk çeşitli özelleştirmeler, aracımız için modifiye ayarları ya da yeni araç alma gibi seçenekler sunuyor. Ama bunu zaten son dönemde çıkmış hangi oyun sunmuyor ki? Karakterimizi daha özgün ve bizden hissedecek çok fazla seçenek yok. Büyük bir hikayenin yerine oturmaya çalışan parçalarından biriyiz.

Cloudpunk'ta kameranın sabit olması (Seneler öncesinin In Cold Blood'u gibi) oyunu özel kılan yapıardan biri. Araçla gezerken ya da teslimatı yapmak için yayan olarak hareket ederken çevreyi özgürce inceleme fırsatınız yok. Yine de bu karar oyuna sinematik bir hava katmış. Bir Blade Runner değil elbette ama o noir havaya hızlıca kapılabiliyorsunuz.

Yaklaşık 10-12 saatlik bir oynama süresiyle, şu aralar evde yapacak bir şey bulamayanların hoşuna gidebilecek bir oyun olmuş. Ancak daha önce de dediğim gibi Cloudpunk, sırtını sadece hikayeye dayamakta. Oynanabilirlik sade kalmış.

◆ Özyay Şen

KARAR

ARTI Atmosfer ve ambiyans fevkalade. Müzik ve seslendirmeler güzel.

Hikaye hayli ilgi çekici.

EKSİ Üst seviye bir sistem gerektiriyor. Görevler kısa sürede monotonlaşıyor ve oynanış oldukça hantal.

SnowRunner

Gelmiş geçmiş en detaylı off-road simülasyonu!

Seneler seneler önce sevgili Şefik oyun açısından kıt geçen bir ayda gelip “gözüne çarpan, dergiye alınabilecek kalitede bir oyun var mı?” dediğinde önermişim Spintires’i. Çocukluğumuz S.O.D.A ile geçse de Oovee Game Studios ortaya o güne kadar görmediğimiz kalitede bir “çamurda yön bulma simülasyonu” çıkartmayı başarmıştı. Spintires kısa sürede meşhur oldu, derken yaratıcısı Pavel Zagrebelyj ve Oovee Game Studios arasına kara kedi girdi. İş herkesin önünde atışmadan mahkemeye kadar gitti ve ardından da Spintires serisinin yeni oyunu olan MudRunner, daha önce Timeshift ve Killing Floor 2 ile tanıdığımız Saber Interactive tarafından duyuruldu. Eski oyun ise Oovee Game Studios’ta kaldı ve Spintires: The Original Game adıyla Steam’de deliler gibi modlanmaya devam ediyor.

Gelelim serinin son oyunu olan ve o gerekli sıçramayı yapan oyuna, yani Snowrunner’a.

Çamurdan çıkıp kara buza saplanmak

SnowRunner serinin açık dünya konsepti konusunda bir tık ileri gitmesini sağlamış. Yeni oyun Michigan, Alaska ve Sibiry’a da geçen her biri birbirine tünellerle bağlı 3 veya 4’er haritadan oluşuyor. Bu yetmezmiş gibi her bir haritanın kapladığı alan MudRunner’a göre neredeyse dört kat daha büyük. Michigan’da bolca çamur, dar çiftlik yolları ve kayalık sarp yollar bulunurken Alaska alabildiğine uzanan beyazlığı ve özel donanım gerektiren koşullarıyla karşımızda duruyor. Sibiryaya ise bolca orman ve dar yol içeriyor, bir önceki oyundaki alabildiğine uzanan çorak stepler yok. Oyuna eklenen karlı araziler, zaten iyi olan fiziklere başka bir boyut katmış. Ice Road Truckers’i izler miydiniz bilmem, o muhteşem insanların ekmek parası peşinde neler çektiğini birazcık daha anlamamıza yardımcı oluyor SnowRunner.

Fiziklerden başladık, devam edelim. Oyunda farklı tiplerde 40 kadar araç var ve her biri birbirinden farklı özelliklere, ekipmanlara ve yeteneklere sahip. Spintires ile kıyaslayınca hemen fark edeceğimiz şey çamurun sertleşmesi ve ilk başta batmayacaksınız gibi gözükken bir çamur birikintisinin sizi kolaylıkla ele geçirmesi oluyor. Ben ne Spintires’da ne de MudRunner’da böyle batmadım arkadaş! Elbette çözüm ya kurtarıcı çağırarak, ya da kamyondan inip garaja yürüdükten sonra diğer kamyonu alarak yorgun savaşıyı çekerek eve götürmek.

Ayrıca oyunun görev sistemi de evrim geçirmiş. Spintires’i hatırlayacaksınız, neredeyse doğru dürüst bir amacımız olmadan yük çekip duruyor, her biri birbirine benzeyen haritalarda dolaşıp cefakar ormancı rolü oynuyorduk. Ortada ne doğru dürüst bir görev sistemi, ne de tatmin edici bir açık dünya mekaniği yoktu. Hala da yok zaten. SnowRunner ise kontrat sistemi ile (ve



Watchtower mekanı ile) bazen sizi tekerlekler üstünde Assassin's Creed oynuyormuşsunuz gibi hissettiriyor, yalan değil. Kıssadan hisse, hemen her konuda SnowRunner'ın çok başka bir seviyeye çıktığını belirtmem gerek.

Mesela karda kaymak değil yeğen...

Arazide sürmek araca atlayıp gaza basmaktan çok daha karmaşık. Öncelikle altınızdaki aracı tanımanız gerekiyor. Belki de ufak bir çamur birikintisinden bile geçememesinin sebebi 4x4 çekişe geçmemiş olmanızdır? Buna arazi vitesini ve kilimli diferansiyeli de eklediğinizde, -eğer bunları destekliyorsanız- altınızdaki kamyon bir arazi canavarına dönüşecektir. Elbette bunun kötü tarafı, yakıt sarfiyatının artması. Haddinden fazla yakıt harcadığınızda yolda kalmanız ve başka bir kamyonun yakıt alanına kadar zaman kaybetmeniz işten bile değil. Yani gazın üstünde ayakta durmayın, dümdüz yolda kilimli diferansiyeli falan açmayın.

İlk oyundaki primitif kokpitlerden gelen nokta da dikkat çekici. ETS2'den bile daha kaliteli kokpit modelleri var oyunun. Maalesef bir sorun halen devam ediyor, çamurdan veya kardan çıkıp asfaltta yol aldığınız anda oyunun asfalt fiziklerinin çok kötü ve gerçeklikten uzak olduğunu fark ediyorsunuz. Oyunun grafikleri adeta

çağ atlamış. Çamur efektleri, haritaların görünümü ve hava koşulları muhteşem yahu. Neredeyse fotoğraf kalitesinde görseller ile karşılaştım. Buna araçların modellemesinin kalite açısından AAA klasmanına çıkmasını da ekleyin. Yetmediyse mod.io ile entegre edilmiş mod desteğini de katın. Karşınızda aktifliğini senelerce koruyacak, deliler gibi kaliteli bir mod tayfası duruyor. Bir de lisanslı araçların da sayısının arttığını belirtmem gerek. ABD menşeli araçların lisans problemi yok, Rus menşeli olanlar ise maalesef lisans problemine takılmış. Kısa sürede isimleri düzelten modlar gelecektir ki şimdiden oyun için yüzlerce yeni mod üretildi bile. Kocaman Ford CLT-9000 ile dar dağ yollarında gitmek zaten büyük keyifti, yetmediyse CLT-9000'i bir canavara çeviren modlar da hazır.

Oyunda şimdilik görebildiğim en büyük eksiklik hardcore simülasyon modu (düz vites, gerçekçi hasar modellemesi) olmaması. Bu gerçi mod.io üzerinden sağlanacaktır ama ben oyunun kendisine olmasını bekliyordum.

Sorunlar da var

Birinci sorun, oyunun fiyatının 160 TL olması. Bu belki türü sevenler için uygun olabilir zira oyunun potansiyeli çok yüksek. Ancak türe biraz uzaktan bakanları kaçırmaya olası. Diğer konu, oyunun

karmaşık fiziklerinin bazen mavi ekran vermesi. Örnek vermek gerekirse, arkamda bağlı olan treylerle geçemediğim çamurdan, treyleri çözüp vinçe bağlayarak geçmek gibi Türk işi çözümler bulmak zorunda kaldım. Vinç kendi motoruna sahip evet ama açıkçası garip gözüküyor. Bir diğer konu, yeni kamera. Spintires ve MudRunner'daki "omuz üstü" kamerasından daha geleneksel, serbest bir TPS kamerasına geçilmiş. Seriyeye bu oyunla başlayanlar için daha iyi olabilir ancak eski oyunları oynayanlar için ıstırap olacak. Neyse ki eski kamera seçeneği "beta" olarak oyuna eklenmiş durumda. Sonuçta, yılın başarılı oyunlarından birisi karşınızda duruyor. Bu tür pek baskın olmadığından ilginizi çekiyorsa almanızı önereceğim, muhtemelen çok memnun kalacaksınız.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Harika grafikler, elden geçirilmiş görev sistemi, üç farklı bölge ile gelen bir sürü harita, mod desteği.

EKSİ Mekaniklerin karmaşıklığı gerçekçiliği zedeleyen durumlara yol açıyor. Asfalt fizikleri kötü.

86





Yapım Gunpowder Games Dağıtım Forthright Entertainment Tür Aksiyon, Battle Royale Platform PC Web www.gunpowdergames.com

Maelstrom

En şiddetli fırtınalar bile bir girdabın yanında nedir ki?

Oyun piyasasında korsanlık ve gemi savaşları temasını iyi işleyen çok fazla oyun olduğunu düşünmüyorum. Elbette World of Warships veya War Thunder'ın deniz savaşları, benim bahsettiğim oyun türünden biraz daha farklı ve onları bu konuda ayırıyorum. Ancak Assassin's Creed oyunları dışında, özellikle eski dönem deniz savaşlarını konu alan çok fazla başarılı oyun görmedik. Zaten biliyorsunuz ki AC serisinde de bu konsept yardımcı bir oyun mekaniği olmaktan öteye gidemedi. Yine de AC: Rogue'daki deniz savaşlarında gerçekten de kendimi kaybettiğimi itiraf etmeliyim. Siz söylemeden ben söyleyeyim, Blackwake ve Sea of Thieves deniz savaşlarını karakter temelli olarak FPS kamerasında, kendine has tarzlarda yapsa da

benim tam aradığım şey bu da değildi. Öte yandan Ubisoft E3 2017'de Skull & Bones'u duyurmuştu. AC oyunlarındaki gemi savaşları mekaniklerinin daha da geliştirilip başlı başına bir oyun haline getirilmesini görmüş olsak da geliştirme süreci boyunca yapımcı ekip oyunla ilgili pek az şey paylaştı. Hala oyunun net çıkış tarihinin açıklanmasını bekliyoruz. Asıl konumuz ise deniz savaşlarını bir tık farklı bir boyutta ele almaya karar vermiş görünüyor. 2019 yılında ise Gunpowder Games isimli küçük bir yapımcı firma, multiplayer tabanlı ve gemi savaşlarını konu alan Maelstrom'u yayınladı. Aynı zamanda Kickstarter'da 10 bin dolarlık küçük bir bütçe hedefi ile yola çıkan oyun, topladığı 16 bin doların ardından Steam'de ücretsiz olarak yerini aldı.

Bedava ama boş değil

Maelstrom öncelikle sahip olduğu konsept ile dikkat çekiyor. Evet oyunda gemi savaşlarına giriyoruz. Gemimizi kontrol ediyor, manevralarla, hız kontrolü ile doğru top atışları ile rakip gemileri avlıyoruz. Ancak bunu fantastik bir evrende yapıyor olmamız, oyunun ilgi çekiciliğini de bir hayli artırıyor. Şimdi gelin hem bu temaya hem de oynanışa beraber bakalım. Bir kere Maelstrom'un tamamen multiplayer odaklı olduğunu hatırlamakta yarar var, geminizle serbestçe dolaşabildiğiniz bir oyun modeli yok. Maelstrom, geminizle solo ya da grup olarak savaşlara dahil olduğunuz ve bu savaşların sonunda ödüller kazanarak geminizi geliştirdiğiniz ya da yeni gemiler aldığınız bir oyun. Gemiler ve savaşığınız dünya fantastik bir





evrenin parçası olduğunuzu rahatlıkla hissettiriyor. Oyunda İnsan, Ork, Cüce ve Undead ırklarına ait gemiler yer alıyor. Her bir geminin o ırka özgün tasarımlara sahip olduğunu görüyoruz. Mesela cücelerin gemileri buram buram steampunk havası kokuyor ve oldukça ilgi çekici modellere sahip. İnsanların gemileri daha canlı renklerle çeşitli yüzen kale görünümüne sahipken Ork ve Undead gemileri daha karanlık ve korkunç tasarımlarla boy gösteriyor. Gemilerin kendilerine has tasarımları sadece görsel olarak değil, nitelik olarak da kendini gösteriyor. Her bir gemi farklı yeteneklere sahip. Bazı gemiler manevrada uzmanken bazıları yüksek zırh oranına sahip. Ya da bazı gemiler oldukça hızlıken bazıları top atışlarında daha yüksek hasar veriyor. Ayrıca her bir geminin birbirinden farklı pasif yeteneği de bulunuyor. Mesela bir Undead gemisi olan Wraith hasar aldıktan sonra kısa bir süre görünmezlik özelliği kazanabiliyorken, bir cüce gemisi olan Stormanchor çatışma dışında daha hızlı tamir yapıyor. Aldığınız gemileri çeşitli yollarla geliştirebilirsiniz. Başta yeteneklerden bahsettik yine oradan ilerleyelim. Aldığınız bir gemi size birinci seviye haliyle geliyor ve savaşlardan kazandığınız altın karşılığında bu seviyeyi yükseltebiliyor. Geminize seviye atlatmanız demek yeni bir upgrade güçlenmesi anlamına geliyor ve her gemide bu upgrade seçenekleri benzerlik ya da farklılık gösterebiliyor. Bunun yanında geminize alacağınız bir kaptan da oldukça yararlı olabiliyor. Kaptanları da altın karşılığında alıyorsunuz ve birkaç farklı kaptan seçeneklerinden oyun tarzınıza uygun olanı seçebilirsiniz. Kaptanlar farklı yetenekleri ile geminize ekstra yetenekler sağlayabiliyorlar. Bir adet kaptanın yanında üç adet tayfa üyesi de alabiliyorsunuz ancak bunlar gemi üzerinde daha minimal etkilere sahipler.

Battle Royale'e denizden bir bakış

Maelstrom'da savaşlar battle royale türünde

geçiyor. Haritada hayatta kalan tek gemi olmaya çalışıyorsunuz ve diğer gemileri dipsiz mavilerin derinlerine yollamak için uğraşıyorsunuz. Battle Royale oyunlarında olduğu küçülebilen bir harita var ve tehlikeli bölgeye giderseniz mistik deniz canavarları tarafından geminizin batırılma ihtimali var. Oyuna solo ya da grup halinde girebiliyorsunuz ve elbette grup savaşları taktiksel düşüncüyü daha çok ön plana atıyor. Harita yapısı minik adacıklara ev sahipliği yapıyor ve elbette savaşlarda bu durum önemli rol oynuyor. Bu adacıklar düşman gemilere beklemediği yönden saldırma fırsatı sunarken bir yandan da kaçış manevraları sunuyor ve size kalkan oluyor. Bunun yanında yer yer oluşan sis bulutları da son derece önemli. Doğru zamanlarda kullanıldığında düşman gemiler sis bulutu içinde sizi göremiyor ve hasar alma şansınız düşüyor. Özellikle kaçış esnasında sis bulutları oldukça işe yarar oluyor. Daha önce bir girdabın içinde ne olduğunuzu merak ettiniz mi? Eğer merak ettiyseniz yanlış yerdesiniz ve bu oyunda onun cevabını bulamayacaksınız. Çünkü oyun haritasının en tehlikeli parçasını girdaplar oluşturuyor ve bir girdaba yakalanıp merkeze sürüklenirseniz geminiz parçalanıyor. Zaten sözlük anlamına bakarsanız Maelstrom'un girdap anlamına geldiğini görebilirsiniz. Haritanın birçok noktasında girdaplar yer alıyor. Girdaplara kapılıp giderseniz geminiz denizin derinliklerine doğru yola çıkıyor ve oyunu kaybediyorsunuz. Ancak girdap akıntılarını, girdaba kapılmadan doğru bir şekilde kullanmanız pozisyon avantajı elde etmenizi sağlayabiliyor. Düşman bir gemi ile dalaşa girdiğinizde ilk olarak geminin zırhını indirmeniz gerekiyor. Bazı gemiler ön veya arka taretlerinden de top atışı yapabilirken her geminin sağ ve sol bölümlerinde (Sancak ve İskele) asıl yüksek hasarı verebileceğiniz toplar bulunuyor. Burada hangi top türünü kullanacağınız önem arz ediyor. Direk olarak geminin zırhını ve sağlığını azaltan top-

lar olduğu gibi yelkenlere zarar vererek gemiyi hareket engeli oluşturacak toplarda bulunuyor. Ya da gemi tayfasına zarar verecek farklı bir topu da tercih edebilirsiniz. Ama en nihayetinde düşman gemiyi batırmak için sağlığını sıfıra indirmeniz gerektiğini unutmayın.

Oynanır mı?

Maelstrom eğlenceli bir oyun yapısı sunsa bile sadece tek bir oyun modu üzerinden bunu yaptığı için bir süre sonra farklı gemi tipleri bile can sıkıcı hale geliyor. Uzun süre boyunca aynı şeyleri yapmak online bir oyunun oyun süresini kısaltan en önemli etmenken Maelstrom oynanış çeşitliliği yönünden zayıf kalıyor. Aslında farklı oyun modları ile çok daha eğlenceli hale gelebilecek bir potansiyel barındırıyor. Su üstünde yüzen son gemi kazanır temasının dışında, belirli bir ganimet miktarını toplama yarış tarzında modların olması ya da oyuna adını veren girdapları daha efektif kullanış stilleri olması çok daha iyi olabilirdi. Ayrıca gemi yelpazesinin de çok geniş olmadığını belirtmek durumundayım. Gerçekten güzel bir temaya sahip bir süre oyalayacak bir oyun olsa da hala gemi savaşlarının potansiyelini açığa çıkaran o oyun olamıyor Maelstrom. Açıkçası bu konuda Skull & Bones'un (S&B) ne yapacağını merak ediyor olsam da kendisinden çok nadiren haberler alıyoruz ve arkasında Ubisoft'un olmasın beni derin düşüncelere sevk etmiyor değil. Assassin's Creed ve Far Cry'ya her sene odaklanmaktan Beyond Good and Evil 2'ye dair bile kırıntı paylaşmayan bir ekibin elinde S&B ne halde olacak merak ediyorum. ♦ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Fantastik bir tema ve sıra dışı gemi tasarımları, eğlenceli savaş sistemi
EKSİ Sadece tek bir oyun modu var ve yetersiz miktarda oyun içeriği mevcut



Yapım Atomic Kaiser Dağıtım Slitherine Tür 4X, Strateji Platform PC Web www.astraxodus.com

Astra Exodus

Yeni bir Master of Orion olabilecek mi?

Master of Orion serisinin 4X uzay strateji oyunları konusundaki rolünü biliyor olmalısınız. Aslında 4X isminin ortaya çıkışı ve kabul görüşünde büyük payı olan, "janra belirleyen" Master of Orion serisi, bugünün genç oyuncuları için çok büyük bir anlam ifade etmiyor olabilir ama oyun dünyasındaki önemi inkar edilemez.

Master of Orion'u başarılı kılan detay ise, çok dikkatli ve özenle kodlanmış, çok dengeli ve üstelik de -o döneme göre- detaylı bir strateji oyunu olmasıydı. Yani, 1990'ların yokluk

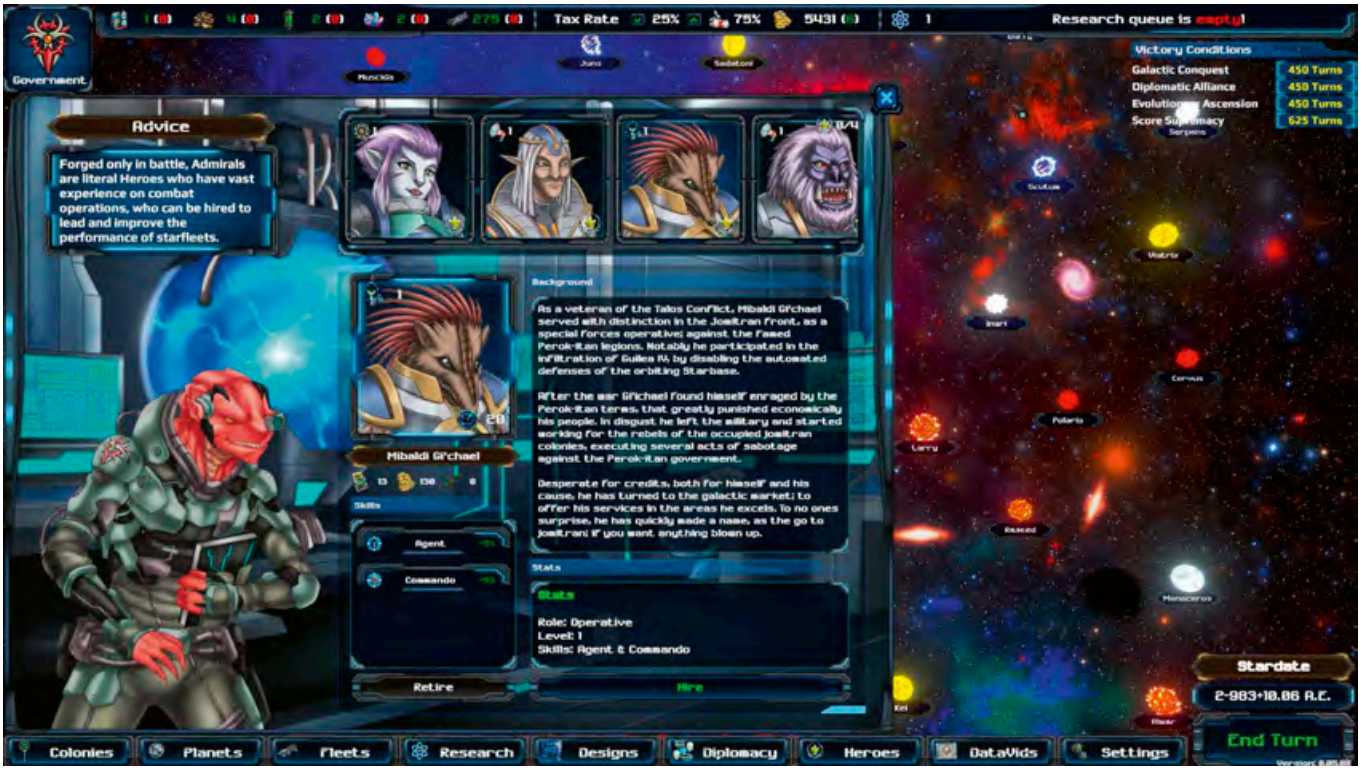
içindeki video oyun dünyasını bir düşünün. Karşınıza bir oyun geliyor. Evreni fethetmeye çalıştığınız kapsamlı bir stratejide farklı düşman fraksiyonları ile karşılaşıyorsunuz, fethettiğiniz gezegenlerde sanayiye, bilimi, tarımı geliştiriyorsunuz, bilim insanlarınız size yeni teknolojiler sunuyor, her yeni teknolojiyle yeni uzay gemileri tasarlayabiliyorsunuz, uzay gemileriniz daha uzağa gidebiliyor, daha güçlü savunma sistemlerine sahip oluyor, daha güçlü saldırı kapasitesi kazanıyor falan fişman derken bir de bakmışsınız, galaksiyi keşfe-

derken kendinizi bir imparatorluğu yönetirken bulmuşsunuz, komşularınızla bürokrasi yürütüyorsunuz, ticaret yapıyorsunuz, korsanlarla, uzay canavarlarıyla savaşıyorsunuz, oyun alıyor sizi götürüyor.

Kendi türünde dikkat çeken bir oyun

Master of Orion'un açtığı bu yoldan giden oyunlara da zaman içinde 4X oyunları demeye devam ettik. Ancak nedense çok az oyun Master of Orion serisi kadar başarılı olabildi veya beğeni topladı. Ki bunlardan biri Distant Worlds'tür, hala oynamadıysanız bakın derim. Son dönemde de milyonluk satışlarıyla Stellaris ön plana çıktı ancak onu biraz dev oyun geliştiricisi/yayıncısı Paradox'un fabrikasyon/endüstriyel oyun üretiminin parçası olarak görmek doğru olabilir. Paradox'un oyun pazarlama stratejisi, "önce baz oyunu sat, sonra üzerine oyunu detaylandıran DLC'ler çıkar ve bunları da sat" olduğu için, Stellaris'i adam akıllı zengin içeriğiyle oynamak istediğinizde yüksek bir ücret ödemek zorunda kalabiliyorsunuz. Gerçi oyun artık eskidi ve fiyatları da düştü ama herkes durumun farkında. Ancak 4X oyunlarda her zaman bir sürpriz çıkabiliyor. Ashdar Games'in yayınladığı Stars in Shadow gibi, adı çok duyulmasa da beğeni toplayan Indie kıvamında 4X oyunları da zaman zaman karşılaşıyoruz. Acaba, Astra Exodus





da bunlardan biri olabilir mi? Açıkçası, Astra Exodus'a büyük bir ümitle başladığımı itiraf etmeliyim. Oyun, tam anlamıyla, Master of Orion 2'nin kaldığı yerden devam etmek isteyenleri hedeflemiş gibi görünüyor. Hatta arayüz ve grafik yapısı bile Master of Orion 2'den esinlenmiş. Oyun size galaksidedeki fraksiyonlardan biri kontrol etme şansı veriyor. Gezegeninizden yola çıkıp bütün evreni fethetmeye çalışıyorsunuz ama o kadar Master of Orion 2 benzeri bir oyun olmuş ki, gezegenden çıkıp uzayda keşif yapmaya başlamak için önce nükleer uzay gemisi motorlarını icat etmeniz gerekiyor ki, hatırlayanlar bilir, Master of Orion serisi de böyle başladı. Oyunda, klasik bir 4X oyunda olduğu gibi, bilimsel keşifler yaptıkça, gemilerinizi tasarlayıp yeni savaş gemileri üretebiliyorsunuz ancak bunun çok detaylı bir sistem olmadığını kabul etmek lazım. Burada yine Distant Worlds'un kozmik saykoluk derecesindeki gemi dizayn mekanizmasına şahit olmuş bir oyuncu, bu tür basit gemi dizaynlarını çok zayıf bulabiliyor, bunlardan biri de benim. Ama burada da sorun yok. Her 4X oyunu, manyaklık derecesinde gemi tasarımına odaklanmak zorunda değil.

RTS savaşlar

Savaşlar RTS olarak gerçekleşiyor. İki donanma karşı uçlardan savaşa başlıyor, birbirlerine sıkı sıkıya yaklaşıyor ve sonunda ayakta kalan savaşçı kazanıyor. Bu bölüm de aslında "yavaş" işleyen bir RTS olduğu için kontrolü kaybetmiyorsunuz. Hatta bence oyunun en güzel bölümlerinden biri savaş ekranı diyebilirim. Oyunda keyfinizi kaçırabilecek detay ise, atmosferin yaratılmaması. Yani bir galaktik

imparatorluk kurmaya çalıştığınızı çok da hissedemiyorsunuz. Daha çok 1990'lardan kalma bir masa üstü karton oyunda, arkadaşlarınızla zar atıp sağa sola piyon sürüyormuşsunuz gibi bir duygu yaşayabilirsiniz zira yapımçı nedene oyuna modern oyun teknolojisine dair çok basit görsel öğeleri kullanmakla bile kaçınılmış. Basit bir örnek vereyim, oyun haritası statik bir galaksi görselinden oluşuyor. Eyvallah, 1990'larda bunu çok seviyorduk ama 2020'deyiz ve internette 1.99\$ karşılığında yüzlerce satılan hatta bedava dağıtılan "uzay oyunu yapmak için grafik paketleri"nden çıkmış statik bir görseli kullanmışken, sağa sola da üç beş tane parlayan, göz kırpan yıldız, ekranın sağından solundan geçen bir kuyruklu yıldız, bir iki parça shader, partikül falan eklemek, bugünün oyun motorlarıyla hiç zor değil. Demiyorum ki oyunu 3D'ye çevir, her yere yanar döner shader/partikül efektleri koysunlar ama oyunun atmosferini biraz daha güçlendirebilecek rötuşlar yapılabilir mi.

2020 yılında galaksiyi fethedeceksek, bunu 90'lardan kalma uzay gemileriyle yapmayalım. Sonuçta bu bir oyun ve oyunla yarattıkları atmosferle başarılı olurlar. Ancak Astra Exodus tek başına oyun geliştiren, Uruguaylı bir kardeşimizin eseri ve tek başına oyun geliştirmenin zor bir süreç olduğunu da hatırlayarak, görsel rötuşların zayıflığı nedeniyle puanını çok da kırık istemiyorum. Genel olarak, Astra Exodus, 4X oyunlarını seven insanların göz atmak isteyebileceği, koleksiyonunda bulundurmak isteyebileceği bir oyun. Yapımçı güncellemelerle oyunu çok geliştirmesek, bir süper hit olması zor ama zaman öldürmek, eğlenmek, Master of Orion

2'yi anmak, RTS uzay savaşlarında rakip imparatorluklarla savaşmak isteyenler için, geçerliliği olan bir alternatif olarak karşımızda duruyor. Büyük beklentilere oynamazsanız, keyif bile alabilirsiniz. **◆ Cem Şancı**

KARAR

ARTI Master of Orion 2 okulundan yürümeye çalışması. Detaylı fraksiyonlar ve bilgilendirici mesajlar pencereleri. RTS savaş sekanları.

EKSİ Görsel rötuşlar eksik kalmış. Gemi tasarım mekanizması çok başarılı değil.

67





Yapım Granzella Inc. Dağıtım NIS America Tür Macera, Hayatta Kalma Platform PC, PS4, Switch Web nisamerica.com/disaster-report

Disaster Report 4: Summer Memories

Felaket temalı oyunumuz görmeyeli epey bir derinleşmiş

PlayStation 2 döneminde felaket oyunları almış başını gidiyordu. Özellikle Disaster Report ve Raw Danger bu akımın öncüleriydi. Öyle ahım şahım oyunlar değildi ama kendine has bir tarz ve çekicilikleri vardı.

Hayatta kalmaya çalışıyor, insanlarla iş birliği yapıyorduk. Aradan aşağı yukarı 15 sene sonra zamanında severek oynadığım Disaster Report'ü yeniden karşımda görünce sevinsem de, içerik yönünden değil de teknik yönden "Disaster" yani felaket oluşu bende bir hayal kırıklığı yarattı. Zaten yapımın başını uğursuzluklar asla bırakmadı. Oyun orijinal olarak 2011 yılında, PS3 için çıkacaktı ve o dönem Japonya'da yaşanan deprem ve nükleer reaktör sıkıntıları sebebiyle ertelendi ve ancak 2018 yılında Japonya'da ve 2020 yılında bizlerin karşısına çıkabildi.

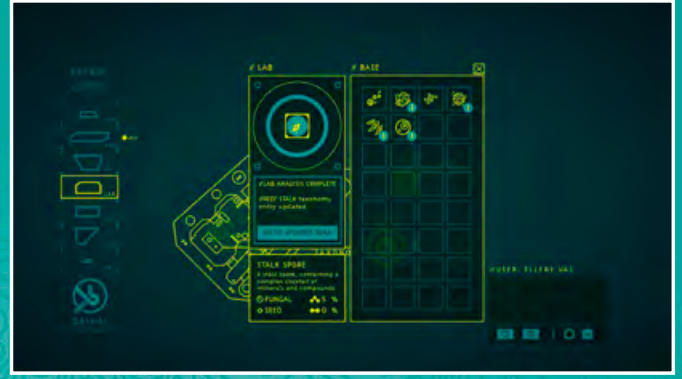
Disaster Report 4: Summer Memories'e kendi karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Yaratmak derken cinsiyet, saç rengi ve yüz hatları. Akabinde az da kişilik ekliyoruz karakterimize. Oyun bize çeşitli sorular soruyor. Mesela bir felaket anında ne yapardınız gibi. Yolculuğumuz bir otobüste başlıyor ve yine bir soruya cevap vererek hangi amaçla bu otobüste olduğumuzu belirledikten sonra büyük bir deprem meydana geliyor. O kadar büyük ki, otobüsümüz devriliyor ve koca koca binalar çökmeye başlıyor. Otobüsten sürünerek kurtulduktan sonra şehirden çıkış arama yolculuğumuz başlıyor. Bunu yaparken de insanlarla etkileşime giriyor, yıkılmış yahut yıkılmakta olan binaların içinden geçiyor, karakterimize korunması için çanta, su, yeni kıyafetler gibi eşyalar bulmaya çalışıyor ve en önemlisi de, bu yolculukta karakterimizi kendimiz şekillendiriyoruz. Yardımsever biri miyiz? Yoksa hovarda, kendini düşünen birisi mi? Kısacası karakterimizin geçmişini ve geleceğini şekillendirmek bizim elimizde ve oyunun en güzel detayı da bu. Oyunun teknik kısmı ise en can sıkıcı noktası. Öncelikle frame rate hiçbir zaman sabit kalmıyor. Özellikle kamerayı sağ sola çevirirken görüntü ağırlaşıyor. Buna artı olarak

oyunda öyle bir grafik sistemi var ki; bir bakıyorsunuz harika görsellere sahip bir oyun oynuyorsunuz ama hemen peşinden kırık, birbirinin içinden geçen, anormal kaplamalar size merhaba diyor. Karakterlere de kısa bir parantez açmak isterim. Sıkça karşımıza çıkan ve bize eşlik eden karakterlerin yüz hatları ve animasyonları için diyecek bir sözüm yok. Fakat etrafta gezinen NPC'lerin yüz hatları felaket. Bırak PS3 döneminden kalma olmalarını, PS2 döneminden kalma gibiler. Ayrıca oynanabilirlik de işimizi pek kolaylaştırıyor. Oysa, gayet gerçekçi aksiyonlar gerçekleştiriyoruz. Arada bir tuvalete gitmek, karakterimize koruyucu ekipmanlar kazandırmak gibi ama bunları da hantal bir şekilde gerçekleştirdiğimiz için oyun da yavaşlıyor. Misal, tezgahın bir şişe suyu almak bile yoruyor. Önüne geçeceksin, kamerayı ayarlayacaksın vs. derken gereğinden fazla zaman harcıyoruz. Disaster Report 4'ü eski anılarım ve geliştirdiğim karakter hatırına oynamaya devam ettim. Gelgelelim objektif bir gözle bakacak olursam, bu kadar teknik sıkıntının olmaması gerektiği aşık. Dolayısıyla oyunu satın almayı düşünüyorsanız iyi düşünün derim. Ha, bu sıkıntıları göz ardı edebiliriz dersiniz aslında hiç de fena olmayan bir yapım var karşınızdaki. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI NPC bolluğu ve gerçekçi tepkiler, karaktere yeni kıyafetler ve çeşitli aksesuarlar eklemek zevkli.

EKSİ Performans sorunları, bug dolu grafikler, PS2 döneminden kalma karakter detayları, ağır ve hantal oynanış.



Yapım *Jump Over The Age* Dağıtım *Fellow Traveler* Tür *Macera* Platform *PC, Switch* Web *fellowtraveller.games/games/in-other-waters*

In Other Waters

İnsanoğlu ne yaparsa yapsın, hep kendi savaşında...

Sanırım bilim kurgu ve Dünya dışı varlıklar söz konusu olduğunda ağırlığımız iki yöne kaymış durumda. Başka dünyalarda uzaylıları aramak veya "acaba ne yapacaklar?" korkusuyla bakışlarımızı gökyüzüne doğru çevirmek. Bu öyle bir noktaya geldi ki Contact veya E.T. gibi istisnaları bir kenara koyarsak "Dünya dışı yaşam" direkt olarak saldırgan, yayılmacı ve bizden çok daha yetenekli tür ile özdeşleşmiş halde. Yalan söylemeyeyim, ben In Other Waters'ın başına oturduğumda üç aşığı beş yukarı böyle bir senaryo bekliyordum. Ama payıma bir yapay zekanın gözünden insanoğlunun kendi korkuları, çaresizliği ve dramını izlemek düşü.

In Other Waters, daha önce NeoCab, Orwell, Hacknet ve Stillness of the Wind gibi başarılı oyunların dağıtımıcılığını üstlenmiş olan Fellow Traveler'in desteği ile bize ulaşsa da, yola Kickstarter ile çıkmış, keşif / macera türünde, kendisine özgü bir oyun. Daha ilk ekran görüntüsünden dikkatinizi çekeceğine eminim zira oyun bir yapay zeka lensinin gözünden oynanıyor ve seçilen renk paleti kesinlikle dikkat çekici. Oyunda zeno biyolog arkadaşı Minae Nomura tarafından Gliese 677Cc adlı gezegene çağrılan ancak arkadaşını bulamadığı gibi okyanusun dibinde hasarlı derin deniz kıyafeti ile kalakalan Ellery Vas yol arkadaşımız. Yol arkadaşımız diyorum zira kendisini yönetmiyoruz, bunun yerine deniz tabanını bir sonar misali tarayıp, lens vasıtasıyla olan biteni görebilen ve Ellery'ye yardımcı olmaya çalışan bir yapay zekayız. Ellery oksijen karışımında yaşadığı sorunlar nedeniyle Minae'yi aramak, onun araştı-

masını tamamlamak ve bu sırada hayatta kalmak arasında çok ince bir çizgide gidip geliyor. Onu yönlendiriyor, aldığı örnekleri test ediyor, daha önce kimsenin görmediği bir yaşamla karşılaşiyor ve seksenlerin text adventurelarını andıran bir anlatımla 10 saat kadar sürecek, gayet keyifli bir hikayenin içinde buluyoruz kendimizi. Daha önce sonar benzetmesi yapmıştım, hemen açayım. Lensimiz deniz tabanını olduğu gibi göremiyor öncelikle. Yaptığımız şey birtakım sonar dalgaları sayesinde topoğrafik haritasını çıkarttığımız deniz tabanında Ellery'yi yönlendirmek. Ellery ekranımızda küçük bir noktadan ibaret, çevresinde temas sağladığımız diğer her şey gibi. Ellery çevreyi bizzat taradığında yakaladığımız temaslar ise farklı farklı. Bir kayalık, derin bir çukur veya deniz altı volkanı. Aslında tüm deniz tabanı bir bulmacadan ibaretmiş gibi. Haliyle, nereye yönlendirdiğimize dikkat etmemiz gerekiyor, en azından öyle düşünüyoruz. Ayrıca deniz dibindeki bitkiler ve varlıklarla da karşılaşıp onlardan örnekler toplatıyor ve analiz ediyoruz. Oyun bu noktada bir kütüphane oluşturuyor ve elinizin altında giderek büyüyen "uzaylı kataloğu" ile bir biyolog olmanın keyfini yaşıyorsunuz. Amos Roddy'nin muhteşem müziklerinin yarattığı atmosfere -uzun süredir bu konuda tembelleştik evet- hayal gücü sayesinde o sahneleri kafamızda canlandırabiliyor olmamız da eklenince zaman akıp geçiyor. Evet, içinde bulunduğumuz bilimsel araştırma bir dram da içeriyor zira arkadaşımız kayıp. Evet, giysimiz doğru çalışmıyor ve evet, tamamen yabancı bir gezegende bir yapay zeka ile

bağ kurmaya, ona güvenmeye çalışıyoruz. Şiddet yokken bile ciddi bir psikolojik baskının içindeyiz aslında. Oyun size Ellery olsam ne hissederdim oldukça yardımcı oluyor. Son olarak In Other Waters kesinlikle klavye ile oynamanız gereken bir oyun olmuş, gamepad kontrolleri gereksiz yere her şeyi karıştırıyor. Oyunda şiddet yok, acele etmek yok, huzur var, güzel bir hikaye var ve çok güzel müzikler var. İlginizi çekiyorsa hiç durmayın. **◆ Kürşat Zaman**

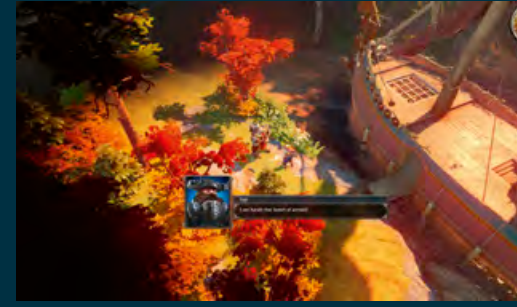
KARAR

ARTI Oyun oldukça yenilikçi fikirler içeriyor. Hikaye oldukça ilgi çekici. Müzikler ve renk paleti çok güzel.

EKSİ Kesinlikle türü sevmeyenlere göre değil. Öğrenmek zaman alıyor.

80





Yapım Action Squad Studios Dağıtım Daedalic Entertainment Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Mac Web irondanger.com

Iron Danger

Mükemmel savaşı tasarlamak için zamanın her anını kontrol etmek ister misiniz?

Iron Danger, yapmak istediklerini size saniyesi saniyesine, istediğiniz şekliyle sunabilen bir taktiksel RPG oyunu. Kısa özetimle ne demek istediğimi anlatmaya hemen başlıyorum.

Oyunumuz Kutsal köyünün Kuzeydiyar Güçleri tarafından saldırıya uğraması ve orada yaşayan karakterimiz Kipuna'nın, saldırılardan nasıl kurtulduğunu Kalevela'nın Koruyucu Lordu Antheor'a anlatmasıyla başlıyor. Kurtulma sırasında Kipuna, bir parçacığın kalbine saplanması ve Kutsal demircisi Topi'nin de hayatını kurtarmasıyla yeni yolculuğuna ilk adımını atıyor.

Iron Danger'ı diğer yapımlardan ayıran özelliği, zamanı belli aralıklara bölerek belli bir sınıra kadar geriye sarmamıza izin veren zaman manipülasyon sistemi. Savaşa girdiğimizde (istersek 'boşluk' tuşuyla istediğimiz an açabiliriz.) oyunun alt kısmında Trans Modu diye adlandırılan sütun belirterek zamanı her biri 0,5 saniyelik barlara bölüyor. Karakterimizin her adımı, saldırısı, can doldurması, kullandığı her nesne oyunda bir zaman aralığını dolduruyor. Bazı saldırılar üç ve hatta dört zaman aralığı da alabiliyor. Biz de buna göre girdiğimiz savaşlarda karakterlerimizin hareketlerini zamanın içerisinde planlıyoruz. Evet, karakterlerimiz dedim. Oyun ilk bölümde bizi mekaniklerine alıştırdıktan sonra hem ana

karakterimiz Kipuna'nın kontrolünü hem de yol arkadaşımız, canımız Topi'nin kontrolünü bize bırakıyor. İki karakter kullanımı oynanış tarafında işleri bazen oldukça karmaşık hale getirebiliyor. Kipuna daha çok uzak mesafeden saldırıları ile etkili. İlk yeteneği ateş saldırısının yanında, hikaye yolculuğumuz boyunca elde ettiği yeni güçleriyle oynaması keyifli "kahraman" haline dönüşüyor. Hikayenin belli bölümlerinde (çoğunlukla) Kipuna'nın yanına başka karakterler de eşlik ediyor. Bunlar Kipuna kadar birbirinden çok da farklı oynanışa sahip değiller. Bu da ufak tefek farklılıklar dışında ikinci karakterin önemini biraz düşürüyor. İki karakter arasında 'Tab' tuşu ile hızlıca geçiş yapabiliyor, Trans Modu içerisinde Kipuna'yı koruduğunuz an diğerinin saldırısını planlıyorsunuz. Bazen de tam tersi olabilir. Uyum ve planlama Iron Danger'ın oynanış mekaniği içerisindeki en önemli iki unsur. Zamanı geri alabilmemiz sayesinde karakterlerimizin ölümlerini de bir süre sonra umursamaz hale geliyoruz. Öldün mü? Hemen geriye sar ve yeni taktiğini planla. Tabii ölümden korkmuyoruz ama ufak hasarlar almak rahatsız ediyor. İşin görseelliğine gelirse Action Squad ekibi bence çok doğru bir grafik şeması seçmiş. Sanatsal görsel dünyası hem hikaye hem de oynanışa çok uyumlu. Grafikleri için konu-

lacak bir yapımda değil, insanı ekran karşısında tutan, iç açan ve zevk veren renkleri başarılı müzikleri ile de tamamlanınca ortaya başında uzun süre durabildiğiniz bir yapımda çıkıyor. Iron Danger'ı bizim için özel kılan bir yanı da Türkçe altyazı ve arayüze sahip olması. AAA oyunlarda özellikle Sony ve Xbox sayesinde Türkçe desteğe yavaş yavaş alışmış olsak da düşük bütçeli bir yapımda Türkçe dil desteğini görmek beni mutlu etti. Bu da Iron Danger'ı ülkemizde uygun fiyatıyla ve Türkçe dil desteğiyle denenmesi gereken yapımlar arasına sokuyor. Sonuç olarak Iron Danger, yenilikçi savaş sistemi ile benim gibi taktiksel oyunları sevmeyen birini kendini bitirtmeyi, övdürtmeyi başara bildi. Merak uyandıran hikayesi, düşündürten ve eğlendiren oynanış mekaniği ile Iron Danger'ı evde kaldığımız bu günlerde oyun bulamayanlar ve türün sevenlerine öneriyorum.

◆ **Tunahan Ertaş**

KARAR

ARTI Zaman manipülasyonlu kendine has dövüş sistemi. Hikaye anlatımı, diyaloglar. Türkçe dil desteği, uygun fiyat.

EKSİ Düşman çeşitliliği az. Karakter gelişimi çok yüzeysel.

78

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





Yapım Tequilabyte Studio **Dağıtım** Game Operators, PlayWay **Tür Shoot 'Em Up Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac, Android **Web** steam.com

BE-A Walker

Kafası çalışan yazılımcının oyunu...

Bana deseniz ki "Abi nasıl bir oyun tasarlıyorsam örneği az bir şey yapmış olurum?" size 'Walker' derdim çünkü eğer oyun yazılımlından anlasaydım, bu oyunu ben çoktan yapmıştım. Yaşı benim gibi kırka dayananlar Amiga'da "Walker"ı hatırlayacaklardır. Çıktığı dönem bayağı bir ortalığı kasıp kavurmuştu, ama ateşi çabuk sönmüştü çünkü zor bir oyundu (gerçi o zamanlar hangi oyun kolaydı ki?). Walker'ın en önemli yeniliği hem joystick hem de fare ile oynanmasıydı ve zannedersen o zamana kadar bu, başka hiçbir oyunda görmediğimiz bir özellikti. O yüzden şimdiye kadar hep kafamı kurcalamıştır, "Dönemin o popüler oyunu neden günümüze uyarlanmadı?" diye. Sonunda Tequilabyte Studio diye, daha önce Sumoman ile hatırladığımız küçük ölçekli bir grup buna uyanmış ve düşük bütçeli ama güzel bir oyun ortaya çıkarmış. Konu şu; (bu girişi kaç oyunda kaç defa yaptım sayamıyorum artık) dünyanın içinden geçmişiz, yaşanacak tek bir gezegen bulmuşuz, ama onda da Avatar'daki Şirinler'e benzer savaşçı bir ırk var ve bunlar ağır zırhlı

askerlere attıkları mızrağı saplayacak kadar kuvvetli bir millet. Walker, zırhlı piyade falan demeden kendi gezegenlerini kudurmuş gibi savunuyorlar. Biz de görevden göreve atılarak bu Naruto koşusu yapan yerlileri lazerlerimizle kavuruyor ya da üstlerine basarak püre haline getiriyoruz. Oyunu zor yapan iki neden var. İlki Walker'ı yürütmenin zor olması, öyle sadece ileri geri tuşuna basınca dev konserve yürümüyor. Ön ve arka bacağı sizin kaldırarak yürümeniz gerekli. Yani ileriye basılı tutup, aşağı ve yukarı tuşlarına sırayla basarak birer birer adım atıyorsunuz, özellikle adam ezerken ya da mayınların arasından geçmeye çalışırken bolca ter döktüren bir yönetim şekli. İkincisi ise düşmanlar karşınıza iki şeritten geliyor, alt ve üst ya da sağ ve sol ismini siz koyun. Sizin de lazerleriniz sağda ve solda, kısacası tuşa basılı tutarak ortalığı cehenneme çeviremiyorsunuz. Silahınız hemen ısındığı için attığınız her mermi çok kıymetli olduğundan sıranın hangi lazer topunda olduğuna bakıp vurabileceğiniz düşmana sıkmanız gerekli. Gezegenimizin havası ise bizi zehirliyor. O

yüzden her çıktığımız görevde Walker'ın belirli bir hava deposu var, bunu tükettiğinizde ölüyorsunuz. Bununla alakalı olarak Walker'ı üç farklı enerji modunda kullanabiliyorsunuz. Normal modda silahların şarj olması ve hava filtresi orta hızda çalışıyor. Fakat düşman bazen o kadar kalabalık saldırıyor ki hızlı tüketim moduna geçip, silahlarınızı hızla şarj etmek zorunda kalıyorsunuz. Bu da hava filtresinin hızlı çalışması anlamına geliyor. Sonuncusu ise maksimum tasarruf modu, Walker çok yavaş hareket ederken silahlar çok yavaş şarj oluyor, havanız ise bitmiyor. BE-A Walker'ın basit ama güzel bir hikâyesi olması oyunu oynatan başka bir sebep. Öyküyü biraz anlatırsam spoilera gireceği için ses etmiyorum ama sonlara doğru size seçim şansı sunduğunu söyleyebilirim, o yüzden hikâyeye biraz da olsa katkınız oluyor. Eğer mücadeleci oyunları seviyorsanız zorluk seviyesini artırarak Walker'ı tam bir eziyet haline çevirerek kendinize işkence edebilirsiniz. Ben oyunu çok sevdim, umarım devamı çıkar ve flash benzeri animasyonlar yerine daha iyi bir motorla devasa iki bacaklı dev kontrol ederek çocukluğuma geri dönerim. BE-A Walker'ın cep telefonlarında ve tabletlerde de olduğunu belirterek "Işınla beni Kürşat kelime limitim dolu" diyorum. **◆ Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Bir klasiğin başarılı canlandırılması, zorluk seviyesi, basit ama hoş animasyonlar, hikâyesi, atmosferi ve hölölö diye saldıran yerliler.

EKSİ Seslendirme kötü değil ama çok basit. Oyun normal zorluk seviyesinde başlarda zor ama upgrade yaptıkça kademeli olarak kolaylaşıyor.

Totally Reliable Delivery Service

Çok eğlenceli bir saçmalıklar silsilesi

Birazdan bahsedeceğim oyun çok “şey,” nasıl desem böyle “şans eseri hayattayız kardeş” ekolünde bir yapım. Daha önceleri Hammer Bomb ve Morphite gibi oyunlar ile piyasaya giriş yapan We're Five Games tarafından geliştirilen bu güzide oyun, tıpkı diğer yapımları gibi mobil platformlar da dahil olmak üzere PC, Xbox ve PS4 gibi, hemen her yerde karşımıza çıkıyor. Oyuna girdiğiniz anda birtakım afacanlıklar olacağı öncesinden belli. Renk paleti ve haritanın tasarım şekli, mızırık dolu! Bu ne mi demek? Yani nasıl söyleyeyim, birazdan bazı şeyler olacak ve bunlardan ben sorumlu değilim ifadesi, resmen oyunun her yanına başarılı bir şekilde dağıtılabilmiş. Peki, nereye kadar? İşte onu ben de bilmiyorum! Bana bu nasıl bir oyun diye sorarsanız, gerçekten de “lay lay lom” bir oyun diye cevap verebilirim zira aklıma daha iyi bir açıklama gelmiyor. Karakterimiz zaten başlı başına komik bir sima. Tipine baktıkça gülüyorum. O bakışlar, o göbek, o endam! Yapmamız gereken mi? Aslında basit: etrafta bulunan kargo görevlerini alıp, ürünleri bir noktadan diğerine taşımak. Kulağa çok kolay gibi geliyor farkındayım ama kargoları taşımak düşündüğünüzden biraz zor. Hayır, hayır, kargolarda bir sorun yok. Sorun, oyun mekaniklerinde! Sorun derken olumsuz gibi anlaşılmasın; buradaki “sorun” aslında maceranın ta kendisini işaret ediyor. Oyunda kullanılan fizik motoru başlı başına bir macera... Yani yer çekimi varla yok arasında gibi

bir his veriyor ama kısa sürede alışıyoruz. Esas alışılması gereken objelerin fizikleri! İşte bu zorlayıcı kısım tam olarak da burası diyebilirim. Herhangi bir yere temas etmek için iki elimizi kullanmamız gerekiyor. PC platformunda bu iş görece daha kolay diyebilirim. Tek elimizle tuttuğumuzda taşıdığımız objeye göre denge sağlamak bir hayli zor olabiliyor. İki elimizle tuttuğumuzaysa ilgili objeyi gerçekten kavradığımızı emin olmamız gerekiyor. Yani bir anda bir el aşağıda, bir el yukarıda tutmamız işten bile değil. Hal böyle olunca etrafa çarpa çarpa obje taşıma gibi bir konsept ortaya çıkıyor. Bu arada her kargonun kendisine ait bir durum yüzdesi var. Yani objeleri sağa sola çarptıkça ya da düşürdükçe bu yüzde yavaş yavaş azalıyor. Hem zamana hem de ürünün aldığı zarara göre verilen yarışta geride kalmamak için her şeyin muntazam olması şart. Oyun içerisinde taşınabilecek envaiçeşit kargo cinsi bulunuyor. Özellikle patlayıcılar bir hayli tehlikeli ve bir o kadar da eğlenceli. Kullanılabilecek araçlara cabası! Farklı kargo cinslerini daha rahat taşıyabileceğimiz, birçok araç modeli bulunuyor. Sadece karada değil, denizde de taşımacılık yapabildiğimiz oyun, özellikle multiplayer deneyim edildiğinde çok daha keyifli! İki kişinin organize olup eşya taşımaya çalışması, birisi cihazı sürüyorken, diğerinin ürünlere göz kulak olmaya çalışması gerçekten de kaha-kaha-lara boğulmanıza sebep olacaktır! Fizik motorunun muazzam şekilde oyuna etki ettiği, her karesinde sinir krizi ile eğlenceyi

bir arada barındıran, ilginç bir oyun olmuş diyebilirim. Pek tabii fizik motorundaki bu “eğlence” faktörü, kimileri için sinir krizinden öteye gidemeyecektir. Tek kişilik deneyim kısa süre sonra sıkıcı bir hal aldığı için mümkün merteye kalabalıkla oynamak lazım. İçerik konusundaysa kesinlikle bir şeyler yapılmalı zira oyun çok “boş” duruyor. Yine de zorluklara karşı sabırlıyım diyenlerdenseniz, denemeden geçmeyin derim! ♦ Ertuğrul Süngü

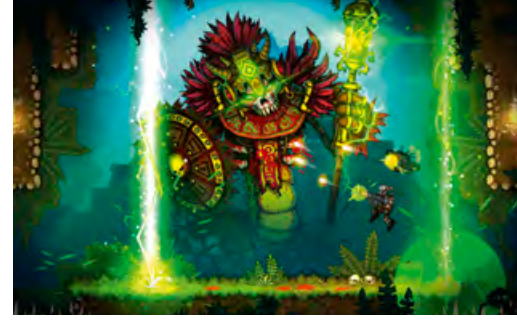
KARAR

ARTI Eğlence ve sinir krizi karışımı olması. Görece eğlenceli görevler ve taşıma macerası.

EKSİ Alışmanın vakit alması. Tek kişilik oyunun zayıf kalması.

80





Yapım Awesome Games Studios Dağıtım Awesome Games Studios Tür Shoot 'Em Up Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web furyunleashed.net

Fury Unleashed

Sayfalarca, güzelliklerce bir oyun

Bu oyun kocaman bir çizgi roman dersem sanıyorum çok da abartmış olmam! Kutu kutu odaların yer aldığı ve her kutuda ortadan kaldırmamız gereken düşmanlarla dolu bir yapım Fury Unleashed ve Yet Another Zombie Defense'in yaratıcılarından geliyor! Temelde yaratıcı rolündeki John Kowalsky'ın yaşadığı sıkıntıları deneyim ettiğimiz oyunda, kelimenin tam anlamıyla etrafa sika sika ilerliyorsunuz! Özellikle Metal Slug serisini severlerin başından kalkmadan oynayacaklarını düşündüğüm bu güzide oyunda, aksiyon bir an için bile durmuyor. Easy ve Hard mod ile başlayan yapımda, eğer "sika sika ilerlemeli oyun" deneyiminiz varsa, Hard modu seçme-

nizi öneriyorum zira Easy mod gerçekten de türe tamamen yabancı olanlar için tasarlanmıştır... Topladığımız puanlar ile karakterimizi hayat puanı, şarjör değiştirme hızı gibi birçok başlıkta geliştirebiliyoruz. Bölüm sonu canavarları da oyunun bir diğer dikkat çeken yanı. Her boss'un kendisine has bir zorluğu var ve inanın Metal Slug'dakilerden çok daha zorlar. Harita tasarımları konusunda iyi bir iş çıkartan yapımcı ekip, ayrıca The Witcher, Bulletstorm ve Shadow Warrior gibi oyunların da müziklerini yapan Adam Skorupa ve Krzysztof Wierzykiewicz ile çalışarak, oyunun kalitesini bir adım öteye taşımayı başarmış... Peki, bu oyunda ne eksik?

Açıkçası çizim tarzı hiç bana göre değil ki bu tamamen kişisel bir eleştiri. Bunu haricinde kullanılabilir karakterlerin animasyonları ve genel hatlarıyla renklerin kullanımının daha iyi olabileceğini düşünüyorum. Her ne kadar bolca silah olsa da oyunun gidişatını etkileyebilecek daha fazla ve farklı silah eklenebilirdi. Ayrıca hareket mekaniklerinin de düzenlenmesi, platformer türündeki bir oyun için daha dengeli hale getirilmesi gerekiyor. Bunların haricindeyse ziyadesiyle kendisine kilitlemeyi başaran bir yapımcı olmuş.

◆ Ertuğrul Süngü

80

Yapım Delve Interactive Dağıtım Delve Interactive Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.delveinteractive.com

CHANGE: A Homeless Survival Experience

Sokaklarda içinizi sızlatacak öyküler var

Bir Kickstarter projesi olarak başlayan ve 214 kişinin desteği sayesinde tamamlanmış halde karşımıza çıkan Change, evsiz olmanın nasıl bir şey olduğunu iliklerinize kadar hissetmenizi sağlayan bir hayatta kalma oyunu. İşini kaybetmiş evsiz kalan bir adamın, öncelikle hayatta kalması için uğraşıyoruz. Bir sonraki aşama ise iş bulup, ev kiralamasını sağlayarak sokaklardan kurtarmaya çalışmak. 5 poundla başladığımız sokak hayatında öncelik, geri dönüşüm malzemeleri toplayarak para kazanmak. Kütüphane, emlakçı, kafe, iş bulma merkezi ve barınak gibi mekanlar var ama her an her yere ulaşmak çok da kolay değil. Akşam 8'e kadar girebileceğiniz barınak önünüze o saatlerde çıkmazsa geceyi sokakta geçirmeniz gerekiyor. Sokakta kalınca da çok kötü şeyler olmuyor ama parasızlıktan daha zor bir şey var ki oyunda, o da karakterin ruh halini sürekli yüksek tutmaya çalışmak. Para

kazanmak bir şekilde çözülüyor, günlük işler var ya da kâğıt toplayarak gelir elde edebiliyor, dilenebiliyorsunuz ama morali yüksek tutmak hiç kolay değil. Eğer bir takım bağımlılık yapacak maddelerle mutlu oluyorsanız, bu daha büyük sorunlara yol açıyor. Moral yüzdesi belli bir sayının altına inmişse ne kütüphanede eğitiminizi geliştirebiliyorsunuz ne de işe gidebiliyorsunuz. Yaklaşık 10 saatir oynuyorum bu hayatta tutmaya çalıştığım 3 kişi, 50 gün evsizliğin sonunda düzenli bir iş de buldum ama ruh hali yerlerde olduğu için çalışmaya gidemiyorum. Oyundaki bu tarz zorlukları ve bazı şeylere kolay ulaşılmaması halini, o çaresizliği hissetmemiz için verdiklerini anlıyorum ama çok yorucu. Evsiz kalma deneyimini merak ediyorsanız, Change tam size göre. ◆ Nevra İlhan



78



Yapım Pixel Reef Dağıtım Pixel Reef Tür Macera Platform PS4 Web www.pixelreef.fr/paper-beast

Paper Beast

Sen de garipsin, ben de garibim, bu dünya da garip

Bu VR işine çok canım sıkılıyor. Teknoloji bence çok güzel fakat olması gereken yerde değil. Ortam tam olarak Oculus Quest'in yapmaya çalıştığı gibi olmalı; kablolarla, alana bağlı kalmamalıyız. Tabii bir yandan da görsel olarak çokça tatmin olmalıyız. Neredeyse gerçeğe yakın bir tecrübe söz konusu olmalı. Bırakın bunları, halen PS3 görselliğinde iş götürmeye çalıştığımız PSVR teknolojisi, beni gerçekten artık bir hayli zorluyor. Paper Beast gibi bir oyun da aslında çok daha iyi bir görsellekle, gerçekten büyümlü bir oyun olabileceken, şu haliyle deneysel bir yapımdan ötesi imajı vermiyor. Vermedi, vereceğini de düşünmüyorum. Aslında yaratıcılık had safhada. Sözde bir

bilgisayar simülasyonunun içindeyiz ve etrafta kağıttan yapılmış, garip yaratıklar kendi habitatlarında geziyor. Bu yaratıklara müdahale etmek bizim elimizde ve bunu da gamepad'i bir mouse aparatı gibi kullanarak yapıyoruz: Yaratıkları tutmak, çekiştirmek, dürtmek bizim elimizde. Bu gibi işlemlerin yanında çeşitli nesnelere de tutup yönlendirmek mümkün.

Paper Beast'in dünyasına adım atar atamaz son derece garip bir ortamda olduğunuzu anlıyorsunuz. Kimse de bize ne yapacağımızı söylemiyor. Önce büyükçe bir yaratığı takip ediyor, ardından ilerlemek için ufak bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Bu bulmacalar da tamamıyla içinde bulunduğumuz noktadan

çıkıp diğer noktaya ilerlemeye odaklı işler. Kumdan yokuş yapıp tırmanıyor, buzları eritiyor, bir yerlere su dolduruyor ve bu sırada da birbirinden garip tecrübeler yaşıyoruz. Bu tip garip oyunları sevsem de, söylediğim gibi artık görselliğin gerçekten artık daha iyi olması gerekiyor. Dümdüz, boş kaplamalar ve yakınına girince çok ifadelessiz kalan geometrilerle VR oyunu olmamalı diye düşünüyorum.

Paper Beast fikir olarak çok iyi lakin ileride remastered versiyonunu oynamak isterim, şu hali bana pek keyif vermedi...

◆ Tuna Şentuna

65

Yapım EVC Dağıtım Versus Evil Tür RPG, Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.wintermoortc.com

Wintermoor Tactics Club

Şu kulüp savaşlarından bir nasiplenemedik...

Hem macera hem de strateji oyunlarını sevenleri memnun edecek olan Wintermoor Tactics Club, 1981 yılında ve bir yatılı okul olan Wintermoore Lisesi'nde geçiyor. Okulda, sanat, bilim, tiyatro, binicilik gibi birçok öğrenci kulübü mevcut. Karakterimiz Alicia'nın ise kafa dengi arkadaşlarıyla Curses & Catacombs oyununu oynadıkları Tactics Club adında bir kulüpleri var. Tüm öğrenciler mutlu mesut yaşarken bir gün müdür çıkagelir ve herkesin katılacağı bir kartopu savaşı yapılacağını ve kaybedenlerin kulüplerinin kapatılacağını söyler. Kazanan kulübün adı da Ultimate Club olacaktır. Alicia ve arkadaşlarının macerası da bu şekilde başlamış olur. Alicia, bir yandan nasıl kazanacaklarını bulmaya çalışırken bir yandan da müdürün neden böyle bir şey istediğini araştırmaya koyulur. Size verilen görevleri okulun içinde bulunan binalara giderek

yapabiliyorsunuz. Kulübe yeni öğrenciler katmaya çalışmanın yanında rakip takımların taktiklerini öğrenmek gibi görevlerle uğraşıyorsunuz. Bir kız öğrencinin neden sevmediğini diğerlerine sorarak öğrenmek, iş arayan bir çocuğa yardımcı olabilmek gibi oldukça eğlenceli yan görevler de var. Her görev sonunda ise kulübün kalması için bir kartopu savaşını kazanmanız gerekiyor. Kartopu savaşları ise büyücü, süvari ve savaşçıdan oluşan ekiple, sıra tabanlı bir oyun içinde gerçekleşiyor. Başlangıçta kendi senaryolarınız üzerinden olan bu oyunlar, daha sonra safınıza kattığınız öğrencilerin hikayeleri ile belirleniyor. Sıra tabanlı oyun denince gözünüz korkmasın, çok zorlanmadan geçebilirsiniz. Tekrarlama şansı da veriliyor. Oynarken çizgi film izliyormuş hissi de veren Wintermoor Tactics Club için

bir macera oyunu demek daha doğru olur. Grafikleri ya da oyunun kendisinden çok karakterlere ve hikâyeye daha çok önem verilen oyunlardan hoşlanıyorsanız bir şans verebilirsiniz. ◆ Nevra İlhan

77





Yapım Joe Richardson Dağıtım Joe Richardson, Superhot & Co. Tür Macera Platform PC, Mac Web www.joerichardson.games/theprocession

The Procession to Calvary

Biz seni böyle bilmezdik Rönesans

Yıl 2020 ve absürtlük artık yeni normal. Son zamanlarda yaşadığımız her şeyin garipliğinden bahsetmeme gerek yok. Fakat bütün bunların dışında düşünüyorum da her şey artık fazla abes ve meta. Güldüğümüz şeyleri düşünsenize: "Meme" denilen şeyler. İnternet "Meme"i nedir, açıklayabiliyor muyuz sade bir şekilde? Açıklayabildiğini düşünen ve bu konuda iddialı olan, en yakın Boomer'a bunu anlatmaya çalışsın hemen. Nasıl? Olmadı değil mi. Anlamazlar çünkü. Anlamazlar ama bu onların hatası değil. Kendi yarattığımız garip bir meta içerisinde yaşıyoruz. Daha bir paragraf oldu ama belki 10 sene önce hayatımızda olmayan kaç tane terim kullandım siz düşünün. Bunları eleştirerek söylemiyorum. Dediğim gibi her şey çok garip. Ama komik. Kesinlikle çok komik. Niye bunu anlattım? Çünkü The Procession to Calvary tamamen bu kültürden doğma bir oyun. "Meme" bir oyun. Sosyal medya kullanıyorsanız fark etmişsinizdir. Uzun süredir Rönesans tabloları üzerinden

dönen Meme'ler vardı. Sonra birileri bunları hareketli hale getirmeye başladı. GIF'leri çıktı (GIF nasıl okunuyor tartışması mesela 2020'ye taşınmadı bile). Sonra da işte delinin teki, ismi de Joe Richardson, bu Rönesans tablolarından ortaya absürt-komedi, kara mizah ayarında bir point & click adventure çıkardı. İşte o oyunun adı da... The Procession to Calvary değil. Joe Richardson'ın bu ekolde çıkardığı ilk oyunun adı Four Last Things. The Procession To Calvary ise o oyunun ruhani devamı.

Yazarın notu: Buraya kadar yazdığım herhangi bir şeyi anladıysanız siz bir Boomer'sınız. Bunun anlamını bilmiyorsanız da Boomer'sınız ve büyük ihtimalle bu oyunun mizahına gülmeyeceksiniz. Ama elinizde hala bütün bunları internette aratıp 2020'nin kültürüne kavuşma imkanı var. Bunun bir gereği var mı? Bunu ben bilmiyorum. Her neyse oyuna devam ediyorum.

The Procession to Calvary aşırı komik bir oyun. Yani bir şeyi nitelendirirken aşırı deyince hep çok itici oluyor biliyorum. Sırf bu yüzden oyunu komik bulmayacaksınız. Zaten aşırı komik değil ama baya komik. Yani ben güldüm. Ben oyunlarda ve filmlerde pek gülmüyorum. Sit-com falan da sevmem. Oradan yola çıkabilirsiniz gülüp gülmeyeceğiniz konusunda. Oyun klasik bir Point and Click Adventure. Ama yani oynaması ne kadar zevkli ne kadar zevkli bunu zor anlatırım. Bir de baya ilginç yapmışlar oyunu. Yani macera oyunlarında biliyorsunuz genelde bulmacalar çözümlü, diyaloglarla bir

yere varılır. Bu oyunda ise birçok şeyi kafa keserek çözebilirsiniz. Ama o zaman ne oluyor? Oyun bir yere varmıyor. İstenilen sona ulaşmıyor. O yüzden denemeyin. Yani bir bakın ne oluyor ama sonra baştan başlamak zorunda kalırsınız. Şiddet zaten asla çözüm değildir. Bulmaca demiştim değil mi? Bulmacalar eh zorlukta. Eski macera oyunu tutkunlarını tatmin etmeyebilir. Ama çok komikler. Oradan kurtarıyor. Aslında oyundaki kara mizah tamamen o güzeller güzeli görünen Rönesans tablolarının resmettiği dehşetlerle aralarındaki olan zıtlıktan çıkıyor. Tahmin edeceğimiz üzere bolca ölüm, savaş ve işkence var ortamda. Ama bunlardan hep komik sahneler yaratmışlar oyunda. Gülerken kötü hissettiriyor insana. O yüzden gülün rahatça, oynayan herkes gülmüştür büyük ihtimalle. Ama o kadar rahatlamayın, biraz kötü hissedin. The Procession to Calvary benim son zamanlarda oynadığım en iyi oyun. O kadar mı diyeceksiniz; evet o kadar. Benim garip bir oyun zevkim var. Bu da beni ilgilendirir. Ama siz de garip gurup oyunları seviyorsanız bu oyunu kaçırmak istemeyeceksiniz. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Aşırı yaratıcı bir konsept, her şey çok komik, tekrar tekrar oynanabilen bir macera oyunu
EKSİ Oyun görece kısa, bulmacalar pek zor değil

90



Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Forza Street

Yönlendirme mekaniği olmayan araba yarışı mı olur?

Oyunu beş dakika oynadıktan sonra oyun hakkındaki onca kötü eleştiriyi anlamak çok da zor olmadı. Neyse, nede-nine sonra değineceğim. Ama hiçbir araba yarışı oyununda bu kadar falso görmedim. İlk olarak değinmek istediğim şey, grafikler aşırı iyi, araba modelleri aşırı iyi. Lokalizasyon konusunda ciddi hatalar olsa da oyunda modern, retro ve klasik araba olarak üç araba türü bulunmakta. Zaten araba modellerini görünce az çok anlayabilirsiniz. Tabii ki klasik araçlarla oyunu oynamaya başladım. Renk seçimi ve bunların arabada uygulanmış halleri göze gerçekten çok hoş gözüküyor. Ancak ilk yarışa girer girmez yazının başında bahsettiğim olumsuzlukla karşılaştım. Belki bu özellikten memnun olanlar vardır, ancak gerçek araba yarışı tutkunlarının hiçbir şekilde sevmeyeceğini düşündüğüm bir özellik koymuşlar. Oyunda arabayı siz yönlendirmiyorsunuz! Evet, sadece gaz veriyorsunuz, gaz kesiyorsunuz ve boost adı verilen bir özellikle arabayı hızlandırabiliyorsunuz ki bu da nitrous oxide kullanmakla hemen hemen aynı şey. Bir süre sürdükten sonra boost doluyor ve tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz. Aslında bir yarış kaybetmek ve kazanmak arasındaki ince çizgi zaten tamamen virajları nasıl aldığınızla ilgili, değil mi? Frene geç basacağız, kendimizi apeksten apekse savuracağız. Olay bu değil midir? Yani oyun çok güzel grafiklere de sahip olsa, çok basit bir

oynanışa sahip de olsa, zaten aslında biraz baştan kaybediyor diyebilirim. Beklenen tatmin hissini asla karşılamıyor. Kim bilir, belki de hedef kitlesi biraz daha küçük bir yaş grubudur. Neyse, bu özelliğe rağmen arabaların görkemli grafikleri nedeniyle beni kendine bağlayıp oynatmayı başardığını söyleyebilirim. Özellikle de arada sürpriz üst sınıf arabalar hediye etmesi ve bunu yaparken seçimi sizin kontrolünüzde bir şans oyununa bırakması oyuna biraz heyecan katmış. Oyunun oynanış yapısından hiç ama hiç hoşlanmasam da diğer artı özellikleriyle oyuncuyu kendisine çekmeyi başarabileceğini düşünüyorum. Bunların yanı sıra böyle ünlü bir oyun serisinin mobil versiyonunun ücretsiz olmasının da çok önemli bir şey olduğunu düşünüyorum. Teknik özellikler bakımından inceleyecek olursak, oyunda herhangi bir takılma ya da donma gibi sorunlarla karşılaşmıyorsunuz. Arabanın sürüş açılarının otomatik olarak ayarlanması konusunda da oldukça başarılı bir çalışma sergilenmiş. Gözü asla rahatsız etmiyor ya da önünüzü tam olarak göremediğiniz virajlardan geçmiyorsunuz. Keza zaten kontrol de sizde olmadığı için geri dönerken kameranın yeterince hızlı bir şekilde dönmemesi gibi sorun-

larla da karşılaşmıyor. Bu şekliyle oyun hakkında internet üzerinde Forza markasına yakışmamış, Forza markasını utandırmış gibi yorumların bulunması da bana oldukça abartılı ve üzücü geldi. Evet, çok önemli bir mekanizma oyundan çıkarılmış olabilir ama o kadar da abartmayın yani. Serinin yüz karası yerine konulacak kadar da kötü bir oyun değil. Gayet oynanıyor hatta zaman zaman da sarıyor. Ki oyunun sürükleyici olması ve oyuncuyu bağlayabiliyor olması bence bir oyunun en büyük özelliklerinden biridir. İki el ya da iki tur oynayıp silinen pek çok oyun varken Forza Street için bu kadar katı yorumlar yersiz. Gerek grafikleri gerek oyunun akışı tam olarak istenilen noktada başarılı olmasa da araba yarışı tutkunları eminim ki birkaç yarıştan sonra kendilerini oyuna pekâlâ kaptırabilirler. Kötü yorumlara aldırmanın, merak ediyorsanız indirin, oynayın. ♦

70





Tür Kart Oyunu Platform PC, iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Legends of Runeterra

League of Legends hayranları için yeni bir soluk mu?

League of Legends dünyasına yeni bir kardeş eklendi. Dijital toplanabilir bir kart oyunu. Genel olarak üzerinde uğraşmış bir arayüze sahip olan oyunda artık efsaneleşmiş şampiyonlardan Yasuo, Jinx, Ashe, Garen, Teemo gibi karakterler var. Yapısal olarak da bariz bir şekilde Hearthstone'dan ayrılıyor. Kart oyunu sevenler için mükemmel bir seçim olarak düşünülebilir. Benim takıldığım tek nokta kart oyunu sevmeyenlere türü sevdirep sevdiremeyeceğiydi. Oynadıktan sonra bu şüphem azaldı mı, hayır. Oyunda bazı kendine özgü mekanikler mevcut. Esas amaç ise bu kartlar ile rakibimizin sağlık seviyesini sıfıra indirmek. Karşı tarafın canı bittiğinde biz kazanmış oluyoruz. Oyun en basit haliyle bu şekilde ilerliyor. Özellikle kahraman kartlarının diğer çoğu kart oyunundan daha önemli olduğunu düşünüyorum zira oyunu kaybederken son anda şansımızın dönmesine neden olabiliyorlar. Bir eli kazanmak için ciddi anlamda stratejik davranmak gerekiyor.

Legends of Runeterra'nın en önemli mekaniği oyun yapısının atak ve defans olarak bölünmüş olması. Rakibe saldırdığınızda karşı taraf önce

savunmasını yapıyor, bir sonraki turda ise bu süreç ters sıra ile tekrarlanıyor. Ardından çekilen kartlara göre mana puanı kazanılıyor ve herkes kendi destesi ve stratejisine göre hücum ya da savunma yapıyor. Yani hem sıra tabanlı, hem de bir nevi gerçek zamanlı oynanış söz konusu. Bu diğer kart oyunlarında görmediğimiz, başlarda kafamızı karıştırırsa da oldukça iddialı bir mekanik.

Oyunu oynarken bu mekaniği anlamakta zorlanıp söylenmedim dersem yalan olur. Sıra size geldiğinde belli bir süre sonra oynama sırası karşı tarafa geçiyor ve bu süre size yeterince düşünme imkanı sağlamayacak kadar kısa. Oyunun oynanışına gelecek olursak, oyun hızlı ilerliyor ve oynanması oldukça pratik. Komutlar oldukça güzel algılanıyor. Herhangi bir takılma ya da yavaşlık ile karşılaşmıyorsunuz. Oyunun teknik alt yapısı gerçekten güzel oturtulmuş. Grafikler ise oldukça güzel, gözü yormuyor. Hatta yaptığımız hamleler ile ortaya çıkan efektler oldukça güzel tasarlanmış. Zaman zaman gerçek bir aksiyon oyunu oynuyormuş gibi hissedebiliyorsunuz. Bu noktada her şey

kulağa güzel geliyor. Evet, belki kart oyunu seven kitle için oldukça keyifli bir oyun olabilir ancak daha önce de dediğim gibi daha geniş bir kitleye hitap ettiğini düşünmüyorum. League of Legends'in kendine has bir settingi, bir kültürü var. Dolayısıyla kendine has bir oyuncu kitlesi de var. Bu oyunun da LoL oyuncuları kadar LoL ile hiç tanışmamış olanları da hedeflemekte. Sizi saatlerce telefona hapsediyor, akşamları evde dinlenirken oynadığınız iki tur Okey gibi bir şey. Kendine has havasında, kendine has bir şekilde keyifli diyebiliriz. Oyunda destemizi oluştururken oldukça özgürüz diyebiliriz. İki farklı bölgeyi birleştirerek kendimize tamamen farklı desteler oluşturabiliyoruz. Sanırım League of Legends'in ünlü şampiyonlarını bu oyuna dahil etmiş olmak, oyunun etkileyiciliği bakımından çok da büyük bir fark yaratmamış. Tüm bunları ele aldığımızda Legends of Runeterra için söyleyebileceğim şey, kendisi güzel bir oyun, keyifli ama belli bir kitleye hitap ediyor ve bu kitle kesinlikle aksiyon seven League of Legends oyuncuları değil. Diğer taraftan teknik açıdan aynı kulvarda olan kart oyunlarından çok daha başarılı. ◆

82





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Tower Run - Grow Your Tower
2. PUBG MOBILE
3. Otobüs Simulator : Ultimate
4. Brain Test: Zeka Oyunları
5. DOP: Draw One Part

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Monarşi
2. Başkanlar
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Plague Inc.
5. Assassin's Creed Identity



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. ASMR Doğrama
2. DOP: Draw One Part
3. PUBG MOBILE - Çılgın Miramar
4. Save The Girl
5. SpongeBob: Krusty Cook-Off

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. İnşaat Sim 2014
3. Earn to Die
4. Grand Theft Auto: San Andreas
5. Grand Theft Auto: Vice City



Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android Fiyat
iOS: 49,95 TL, Android: 30,99 TL

Rebel Cops

Hem iyi hem de kötü anlamda şaşırtıcı...

This Is The Police oyunundan yola çıkarak yapılan bu oyun beklentileri karşılıyor mu? Bunu birlikte göreceğiz. Oyunun hem mekanik yapısı hem de grafikleri hem iyi hem de kötü anlamda pek çok şaşırtıcı öge barındırıyor. Strateji oyunu meraklıları için kısmen eğlenceli olabilir. Ancak öncelikle hızlıca teknik olarak bir değerlendirmek isterim. Oyunun grafikleri derinlik bakımından oldukça zayıf kalmış ve bununla birlikte bir de oyun yavaş ilerliyor. Her oyuncunun hayali, değil mi? Özellikle pazarlama materyalleri incelendiğinde oldukça heveslendiğim ancak oyunun içine girince tam bir hayal kırıklığına oynadığım bir oyun daha. Neredeyse Gardenscapes'ın fragman ve pazarlama materyallerinde Save The Girl oyunu ile sanki benzermiş gibi hazırladığı reklamlar-

dan sonra oyunu indirip oynadığımdaki hayal kırıklığımla aynı. Oyunda polisin yapması gereken halkı koruma görevini bir mafya patronu üstlenmiş. Ve biz de bu sisteme karşı gelerek gizliden ona karşı çalışmaya başlıyoruz. Yani bu mafya patronun suçlarının tam olarak ne olduğunu bilmeden de yakın çevresinde olup kendisi için çalışan kişileri öldürme hakkına sahibiz. Oyunda hedeflerimizi öldürmemiz ya da yakalamamız gerek ve oyunda ilerledikçe hedeflerimizin canları, teçhizatları, korumalıkları da geliştiği için öldürmek giderek daha da zor bir hale geliyor. Ve bunu yaparken de stratejimize çok önem göstermemiz, üzerinde kafa yormamız gerekiyor. Çok kötü bir oyun diyemeyeceğim. Ancak fiyatı bu oyun için çok yüksek. ◆

61



Tür Simülasyon, Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS
Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

Beyond Blue

Denizin derinliklerinde gezintiye çıkmak...

Adeta ilk tüplü bilgisayarlardaki akvaryumlu ekran koruyucular kadar huzurlu bir oyun. Beklediğimden çok daha keyifli çıktığını söyleyebilirim. Hızlıca konusuna değinmek istiyorum. Oyunda bir okyanus kaşifi bilim adamını canlandırıyoruz. Ve yapmamız gereken de fütüristik teknolojiler kullanarak denizin derinliklerinde keşifler gerçekleştirmek. Oyunun BBC ile iş birliği içerisinde yapıldığını söylemekte de fayda var. Yani bütün o belgesellerde gördüğümüz güzelliklerin oyuna dökülmüş hâlini tadıyoruz. Bunu deneyimlemek oldukça hoş. Mavinin içerisinde dolaşmak ve varlığından bile haberdar olmadığımız pek çok deniz canlısı ve oluşumu görmek. Benim gibi bırakın dalmayı, yüzmekten bile korkan biri için bunu dijital dünyanın güvenli kollarında deneyimlemek ne kadar iç rahatlatıcı bilemezsiniz. Grafikleri aşırı iyi, oyunun elektriği de çok sakinleştirici ve daha önce de belirttiğim gibi huzurlu. Ancak, bir heyecan, bir sürükleyicilik, böyle şeyler

arıyorsanız, aradığınızı bu oyunda bulamazsınız. Normalde oynamaya alışkın olduğumuz oyunlardan oldukça farklı. Ve oyunu oynamak için de Apple Arcade üyeliği gerekiyor. Kendisi ücretsiz ama Apple Arcade için aylık ufak bir rakam ödemeniz gerek. Teknik özelliklerine biraz bakacak olursak da oyunun oynanışı oldukça kolay, mobile güzel uyarlanmış. Adeta yağ gibi akıp gidiyor. Herhangi bir donma ya da yavaşlıkla karşılaşmıyorsunuz. Bu denli sakin oyunlardan hoşlanmayan biri olarak oldukça hoşuma gitti. ◆

83



LEGENDS OF RUNETERRA

Riot'ın Hearthstone'un karşısına çıkarttığı
Legends of Runeterra artık tam sürüm!

Sayfa
92





ARCHEAGE: UNCHAINED

Kocaman, yepyeni bir güncelleme geliyor!

ArcheAge geçtiğimiz yıllarda oyun yapısının Pay-to-Win'e dönüşmesi ile büyük oranda oyuncu kaybetmiş; yapımcı ekip XLGames de buna çözüm olarak aynı oyunun P2W özelliklerinden arındırılan yeni bir versiyonunu yapmak için kolları sıvamıştı. Geçtiğimiz yayınlanan ArcheAge: Unchained oyunun kaybettiği oyuncuların bir bölümünü geri kazanmayı başardı. ArcheAge, oyunun her iki versiyonu için de yeni bir güncelleme yayınlanıyor. Gardens of the Gods güncellemesi ile birçok yeni içerik oyuna geliyor.

Güncelleme beraberinde oyuncuların keşfedebilecekleri etkileyici yeni ormanlar ve büyüleyici korular getiriyor.

Ayrıca oyuncular güncelleme ile beraber kendi etkileyici kalelerine sahip olabilecekler. Tabii bu kaleleri savunmak yine oyunculara düşüyor.

Tüm bunların yanı sıra 59 yeni görev ile yeni maceralara yelken açabileceğiz. Her bir görev ArcheAge dünyasında yeni şeyler keşfetmemize olanak sağlayacak. Yeni ve geniş bir bölge beraberinde yeni raidler getiriyor ve elbette bu alanlarda bolca yeni tehlike de bizleri bekliyor. Tiers of Erenor, Hiram and Awakened Raid gibi yerlerde yeni boss eşyaları elde edebileceğiz. Gardens of the Gods güncellemesinin 11 Haziran'da yayınlanması planlanıyor. Bir ArcheAge oyuncusuysanız bu ay oyuna göz atmakta yarar var.

◆ Enes Özdemir

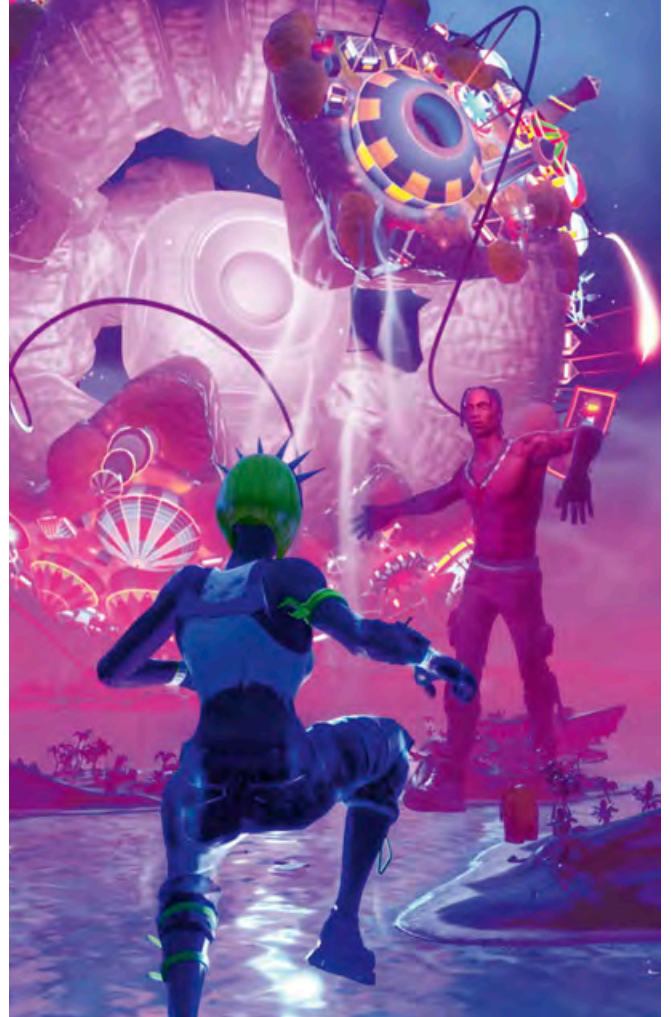
EPIC GAMES

Firmanın gururundan yeni haberler var!

Epic Games, Fortnite ile öyle büyük bir kazanç sağladı ki Epic Games Store'un kuruluşu gerçekleşti ve yapımcı ekip adeta geçtiğimiz ay şov yaptı. Fortnite'in bu denli kazanç getirmesi firmanın işlerini büyük oranda kolaylaştırarak geçtiğimiz ay duyurulan Unreal Engine 5'in ve GTA V'in ücretsiz olarak dağıtılması gibi büyük anlaşmaların önünü açtı.

Elbette tüm bunlar olurken Fortnite da boş durmadı. Yeni sezon 3 Haziran'da başlayacağı için ne yazık ki bu sayıda yeni sezona dair bilgileri bulamayacaksınız ama geçtiğimiz ay Fortnite'in yeni nesil konsollarda yer alacağını duyurması belki sizi sevindirebilir. Üstelik yeni nesil konsollar çıktığında beklememiz gerekmeyecek. Fortnite bu konsolların çıkışından itibaren yeni nesil konsollar tarafından desteklenir olacak. Yapımcı ekip özellikle yeni nesil konsollardaki versiyonun yeni bir Fortnite oyunu olmadığını da altını çizdi. Yapımcı ekibin eski nesildeki oyuncuların hesaplarını ve gelişimlerini yeni nesle aktarabileceğini de belirtelim. Bunun yanında 2021'in ortalarında oyunun Unreal Engine 5'e taşınacağı ve daha iyi bir görseleğe sahip olacağı da verilen bilgiler arasında.

Son olarak Fortnite, geçtiğimiz ay yeni bir çılgınlığa imza attı ve oyun üzerinden dijital bir Travis Scott konseri gerçekleştirdi. 12,3 milyon oyuncunun eş zamanlı online olduğu oyunda birçok oyuncu da konseri Youtube, Twitch gibi platformlardan izledi. Gelecekte her geçen gün çitayı yükselten Epic Games'den neler göreceğimizi merak ediyorum. ◆ Enes Özdemir





Yapım Duoyi Dağıtım 101XP Tür MMORPG Platform PC Web playeternalmagic.com

ETERNAL MAGIC

Eski tarz MMORPG tadı almak ister misiniz?

Zaman zaman eski tür MMORPG'lere karşı bir özel duyuyorum. Aslında teknik olarak bakıldığı zaman günümüz MMORPG anlayışı 2000'li yıllardaki MMORPG furçasına göre çok daha fazla oynanış çeşitliliği, daha iyi görseller ve beceri sistemi sunuyor. Ancak gelin görün ki günümüz MMORPG'lerine 2000'li yıllarda ve 2010'ların başında bağlandığım tutku ile bağlanamıyorum (Aramıza hoş geldin ihtiyar Enes. – Kürşat). Oyunlarda o dönem yaşadığım derinlik, yeni bir MMORPG denerken hissettiğim heyecan bile farklı hissettiriyordu. Geçtiğimiz ay Steam'de Eternal Magic'i gördüğüm zaman da o eski günleri hatırladım. Dışarıdan bakıldığında o eski MMORPG yapısını bana hatırlattı ve oldukça meraklandım. Beklentilerimi oldukça düşüp tutup oyunu bilgisayarımın kurulum ve yeni bir maceraya atıldım.

Beklentilerim beni yanıltmadı. Eternal Magic küçük çaplı, fazla iddiası olmayan bir oyun. Yine de yapım ekibin kötü iş çıkardığını söylemek emeklerine biraz haksızlık olur. Açıkçası bu tür bir oyuna günümüzde oyuncuların ne kadar geniş bir zaman ayıracağı şüpheli olsa da dönem dönem yoğunlaşmak isteyenler olacaktır. Oyunun şu andaki oyuncu sayısı da fena değil. Özellikle evde kaldığımız şu günlerde oyundaki şehirler oyuncu kaynıyor. Çin tabanlı Duoyi firması tarafından geliştirilen Eternal Magic, daha çok PvP yönüyle ön plana çıkıyor. Oyun halihazırda altı sınıf içeriyor. Bunlar Knight, Gunslinger, Priest, Spellblade, Assassin ve

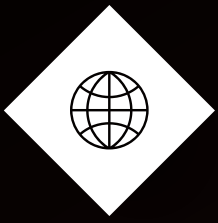
Mage. Knight, ağır zırhlı ve kılıcı ile tam bir tank iken Spellblade hem tank rolü üstlenebiliyor hem de ciddi hasarlar vurabiliyor. Bu sınıf kalkan olmadan yalnızca kılıç kullanıyor ve büyü hasarı da verebiliyor. Benim de tercih ettiğim sınıf Spellblade oldu açıkçası. Gunslinger elindeki silahlarla tam bir hasar uzmanı ve bir healer olarak da iyi iş çıkarıyor. Tabii ki oyundaki temel healer sınıfı Priest'ten başkası değil. Büyü hasarı da verebiliyor ancak Priest'in iyileştirme yetenekleri onun en çok aranan özelliği. Mage tahmin edebileceğiniz üzere saf bir hasar sınıfı ve büyü yeteneği sayesinde yüksek derecede hasarlar verebiliyor. Tamamen hasar odaklı bir diğer sınıf ise Assassin. Tabii iyi bir Assassin olmak için hareketli oynayarak saldırılardan kaçınmak ve kritik saldırılarla hasar vermek gerekiyor.

Eternal Magic pek çok yönüyle eski stil MMORPG'lerin izinden giden bir yapıdır. PvE yönü de öyle. Klasik yaratık kes, şunla konuş görevleri zaten MMORPG'lerde asla değişmeyecek görev tipleri ve Eternal Magic de bunlardan birçoğuna sahip. Bunun yanında zindan sistemi de WoW ile benzerlik gösteriyor. 18. Seviyeye ulaştığınızda artık klasik zindanlara girmeye başlıyorsunuz. Bunun için WoW'daki gibi bir dungeon finder kullanıyorsunuz. 60. Seviyeye ulaştığınız zaman ise artık daha güçlü yaratıkların olduğu ve daha zorlu şekilde savaşacağınız Heroic zindanlara girebiliyorsunuz. Artık 65. Seviyeye ulaştığınız zaman işlerin daha da zorlaştığı Chaos zindanlarına merhaba

diyebilirsiniz. Bu zindanlar daha fazla strateji üretmeyi gerektiriyor ve elbette zindan türleri zorlaştıkça çok daha değerli eşyalar elde edebiliyorsunuz.

Oyunun PvP yönü de çeşitlilik sunuyor ancak büyük oranda klasik bir yapıya sadık kalıyor. Capture the Flag, Domination gibi klasik PvP savaşlarının yanında klan savaşları, devasa PvP savaş alanları da yer alıyor. Ayrıca MOBA stili farklı bir mod da PvP'ye zenginlik katıyor. Eternal Magic her ne kadar bir süre eğlence sunsa da özellikle seviye kasmayı seven oyuncular için pek de uygun değil. Oyun seviye atlamanız için size oldukça fazla yardımcı oluyor ve kısa bir sürede endgame içeriğine ulaşmanızı istiyor. Açıkçası günümüzde WoW Classic'in insanlara ne denli acı çektiğini gördüğümde, günümüz MMORPG oyuncuları için doğru bir strateji olsa da benim çok hoşlandığım bir durum değil. Yine de şu günlerde eski tatlar alacağınız bir MMORPG arıyorsanız Eternal Magic'e göz atmakta fayda var. ♦ Enes Özdemir





RÖPORTAJ

SANGAL

ESPORTS

Geçmişten günümüze Türkiye Esport sahnesi gelişmeye devam ediyor. Bu konuda 20. Yılı tamamlayan Counter-Strike, dünyada olduğu gibi ülkemizde de tutkunlarına heyecan sunmakta. Bu heyecan Nisan ayı içinde farklı bir boyuta taşındı ve Turkey5 olarak bilinen, Türkiye CS:GO tarihinde nice başarılar görmüş ekibin Sangal Esports ile anlaşması ile değişik bir boyuta ulaştı. Bu konuyu konuşmak üzere Sangal Esports ekibinden Emre Ergül, Hamza Sönmez ve Canpolat Yıldırım ile bir muhabbet gerçekleştirdik. Yazının devamında Sangal Esports'un ilk dönemlerine, yatırım alma aşamasına, Turkey5 ile yollarının kesişmesine ve sonrasındaki planlarına dair detayları bulabilirsiniz. Gelin şimdi kendimizi Long'a doğru bırakalım...

İlker Karas: Emre merhaba, öncelikle röportaj talebimizi kabul ettiğin için teşekkürler. Senin hikayeni dinlemek isteriz. Biz seni biliyoruz, dışarıdan bakılınca CM 01-02'deki wonderkid Selakovic

gibisin, hayat senin tarafta nasıl ilerliyor?

Emre Ergül: Öncelikle ben teşekkür ederim böyle bir fırsat yaratıldığı için. Hayat benim tarafında son üç senedir epey heyecanlı ve eğlenceli geçiyor. Kısaca bu süreci açıklamak gerekirse eğitim hayatıma devam ederken esport sektöründe de her geçen gün gelişmekte olan Sangal Esports ile bambaşka çalışmalar yapıyoruz.

İK: Senin hikayen çoğu genç isim için ilerde bir rol modeli olacak diyebiliriz peki Sangal hikayesi nasıl ortaya çıktı? Başladığı günden ilk yatırım alma fikrine kadar gelen dönemi bize anlatır mısın?

EE: Sangal Esports aslında tamamen hobi üzerine oluşmuş bir oyun grubuydu sonrasında dijital ortamdaki gelişmeler yurt dışından ülkemize gelen resmi liglerle beraber benim esportla tanışmam sonrasında arkadaşlarımızla bu alana yöneldik. Yeni insanlarla tanışarak daha büyük bir yapıya gitmeye karar vererek birçok oyuncu ile beraber amatör şekilde bu hikayeyi başlattık.

Sonrasında yapıyı geliştirip lokalden globale açılan bir figür olabilmek için de yatırım sürecimize giriştik.

İK: Yatırım alma fikri seni hiç korkutmadı mı? Piyasada "yatırımcı" adı altında fikir ve emek çalan birçok isim gördü bu gözler. Bu süreçten biraz bahsedebilir misin?

EE: Yatırım almak benim için her zaman çok önemli olmuştu, bir insanın sizin hayallerinize ve işinize güvenip kendi maddiyatını ortaya koyması bambaşka bir şey. Belki yaşımdan dolayı olsa gerek emek hırsızlığı benim için çok korkulacak bir şey değildi. Çünkü bir gün boş kalsam düşünmediğimün iki katını planlayabiliyordum ve fikirlerimin çalınmasını umsamıyordum. Ayrıca asıl önemli olan fikri bulmak değil onu düzgün şekilde uygulayarak başarıyla sonuçlandırmak. Bu konuda da espora girmemin temel nedeni kendimi bunu yapabilecek güçte hissetmemdi.

İK: Bütün bunlar olup bitirken aile bu konuda neler diyordu? Herhangi bir baskı,

denetleme mekanizması vs. ile karşılaştın mı? Bizim içinde olup gördüğümüz bu dünyanın hissiyatını onlara nasıl anlattın?

EE: Türkiye’de garanti bir mesleğinin olması için aile baskısı en doğal şeydir. Ben de henüz liseye geçerken başladığım bu işlerde elbette ki aile baskısı hissettim ama önemli olan insanlara vaktini ve enerjini nasıl bir iş için harcadığını doğru şekilde anlatabilmek. Seneler içerisinde bunu başardım ve artık ailem yaptığım işin ciddiyetinin farkında ve destekliyorlar.

İK: Burada sözü biraz Hamza’ya bırakmak istiyorum. Böyle genç, durduğu kaba sığmayan bir arkadaş size geldi ve sizden yatırım istedi, Türkiye’de espor’un geleceğine yatırım yapma fikrine nasıl ikna oldunuz? Para var mı sence bu işte? Bir yatırımcı koyduğu parayı geri alabilir mi? Alabilirse ne kadar sürede döndürebilir?

Hamza Sönmez: Oyun dünyası zaten uzak olduğum bir endüstri değildi. Bu bağlamda hep yeni fırsatları gözleyen ve bu konudaki girişim iştahı yüksek kişilerden birisiyim. Bu noktada Emre’nin yüksek enerjisi, bizi onunla hayal arkadaşı olmaya ikna etti. Türk espor ekosistemine baktığımızda iş modelini sürdürülebilir kılan takım sayısı maalesef bir elin parmaklarını geçmemekte. Bu da bu yolun ne kadar dikenlerle kaplı olduğunun göstergesi. Ancak biz ekibimizin toplam deneyimi ile bu yolda gerçekleştirmek istediğimiz hatta değiştirmek istediğimiz şeyler konusunda kararlıyız. Espor, Türkiye’de bugün hala hasat zamanına gelmemiş olabilir ama bu konuya dahil olan ve işin doğrularını yaparak sektörü geliştirme parolasıyla yola çıkan yapıların artmasıyla sürecin daha da hızlanacağını düşünüyorum. Elbette işin sahipleri olarak bir yol haritamız ve stratejimiz var. Ancak bundan herkesin doğru sonucu alabilmesi için tekrar parlayan bir yıldız ihtiyacımız var. O yıldız olabilmek için çalışmalarımız sürecek.

İK: Bu noktada soruların bir kısmını Canpolat’a sormak istiyorum. Farklı başarılarla imza atmış ekiple birlikte yürüdüğün Turkey5 yolunda Sangal’ın ilk iletişimi kurmasından sonra neler oldu, kendi açıdan bu süreci yakalaman, eşin ile paylaşman, takıma anlatman ve sonra dönüp kabul ediyoruz dediğin o aralıkta neler yaşadın?

Canpolat Yıldırım: Çoğunuzun bildiği üzere görüşmelerimiz 3 ay kadar sürdü. İlk buluşmanın olduğu dönemde bootcamp için Türkiye’deydik. Bootcamp benim için çok önemli olduğundan bu görüşmeyi ilk etapta takımla paylaşmadım, bitiminde son günü paylaştım. Çünkü bu tarz durumlar takımı orada bulunma amacından uzaklaştırabilirdi. Takım da bu durumu olumlu karşıladı. Sonrasında görüşmelerimiz ben Belçi-



ka’dayken online olarak devam etti. Öncelikle birbirimizi anlamaya tanımaya, geleceğe dönük ortak paydada buluşup buluşamayacağımıza baktık ve en nihayetinde birlikte bu yola çıkmaya karar verdik. Eşime gelecek olursak her zamanki gibi kararlarımı destekledi, ama beni çok iyi tanıdığı için bu sürece aslında pozitif etki edebilecek benimle alakalı doğru ve zorlayıcı soruları sordu.

İK: Biliyoruz ki bu takımın oyuncularını ülkemizin en sevilen isimlerinde başta geliyoruz. Büyük bir özveri gösteriyorlar. Bu gelişmeleri taraftarlar ile paylaşacağın kısımda neler hissettin? Sizi nasıl karşılayacaklarını düşünüydünüz?

CY: Doğruyu söylemek gerekirse bu görüşmeler başladıktan sonra taraftarların ne düşüneceğine çok fazla odaklanmadım, çünkü önceliğim takımdı. Tabii ki de imzalar atıldıktan sonra ve duyuru tarihi yaklaştığında heyecanlandım, ama taraftarlardan gelecek tepkilerin olumlu olacağını, destekledikleri Türk bir takımın Türk bir organizasyonun çatısı altında olmalarından hoşnut olacağını biliyordum.

HS: Açıkçası 26 Nisan’dan geriye baktığımızda bu iş birliğinin olgunlaşması epey zaman aldı. Ancak biz bu zamanı; önce birbirimizi tanımayla başlatıp sonrasında vizyon konusunda ortak noktaya vararak tamamladık. Akabinde duyuru öncesi son 10 gün ise müthiş stres ve heyecan bir aradaydı. 26 Nisan akşamı ilk tepkileri merak ediyorduk ve muhteşem bir başlangıç oldu. Umarım daha çok güzel haberi taraftarlarımızla ve tüm espor takipçileriyle paylaşacağız.

İK: Takım işleyişi, oyuncu alımı, ofis kurulması gibi kararlar aşamasında içerde nasıl bir hiyerarşi var?

HS: Ekip olarak herkesin kendi uzmanlığını sergilemesi için alan yaratıyoruz. Bu da inisiyatif alma konusunda ve kararları uygulama noktasında bize dinamizm katıyor. Şu an pandemi sebebiyle herkes evinde mücadelesini sürdürüyor. İlk dileğimiz herkesin sorunsuz bir şekilde bu dönemi geçirmesi. Normalleşme süreciyle birlikte bir gaming office düşüncemiz var ama kapsamı ve içeriği hakkında detayları zamanla açıklıyor olacağız.

EE: Türkiye’deki bazı takımların aksine bizde bir iş bölümü var herkes tecrübeli ve yetenekli olduğu işin sorumluluğunu alır. Ama herkes gündem hakkında fikirlerini belirtir doğru olan yol seçilerek uygulama aşamasına geçilir.

İK: 2020 bitimine doğru bir Valorant takımı, TFT, LOR ya da popüler olan diğer oyunlarda takımlar görür müyüz?

EE: Her oyunu takip ediyoruz. Potansiyel yatırım koşullarını planlıyoruz ancak bizler için hem finansal hem de insan erişimi çok önemli. Bu kriterlere göre en doğru oyunda yatırımlarımız şekilleniyor olacak.

HS: CS:GO, bizim hedeflerimize giden yolda en inandığımız ve güvendiğimiz oyunlardan bir tanesi. Burada bizi sadece başarı odaklı değil aynı zamanda doğru espor vizyonu ve oyuncu profiline sahip bir iş birliği ile hedeflerimize ulaşacağımıza inanıyoruz. Buna ek olarak Sangal Esports olarak her zaman yeni fırsatları gözlemliyoruz. CS:GO’da olduğu gibi hayallerimiz ve heyecanlarımızın birleştiği iş birlikleri için ortam olursa, fırsatı kaçırılmayacağından emin olabilirsiniz.

İK: Kapanış kısmına geçmeden evvel atış serbest, şöylelemek istediğiniz son sözleri sizden rica edeceğiz.

EE: İlginize çok teşekkür ederiz, bizi takip etmeye devam edin!

HS: Sangal Esports; bugüne kadarki girişim ve yatırımlarıma baktığımda hem bu kadar içindeyken aynı zamanda dışarıdan gözlemleme şansım olan ilk işim diyebilirim. Oyun sektörü ile olan bağım ve aynı zamanda oyunun başka bir parçası olarak sektörün sürekli çevresinde gözleyecek epey zamanım oldu. Hayallerimiz, sadece takımımızın menfaatlerini değil sektörün gelişimini ve ülkemizin uluslararası arenadaki karizmasını geliştirmek üzerine kurulu. Umuyorum ki zorluklara göğüs gerdiğimiz bu günleri atlattığımızda güzel birer anı olarak hatırlayacağız.

İK: GL & HF öyleyse. Değerli vaktinizi ayırdığımız için tekrar teşekkürler, umarım bu yatırımın karşılığını en kısa sürede bolca kupa ile görür ve bizleri tekrar uluslararası arenada sevince boğarsınız! ♦



Legends of Runeterra

Yepyeni bir kart seti ile tam sürüme merhaba!

Elerimizde kalmak zorunda olduğumuz şu günlerde oyunların ne kadar büyük bir nimet olduğunu bir kez daha anladık sanıyorum. Geçtiğimiz Ekim ayında duyurulan 2020 ile beraber açık betaya giren Legends of Runeterra, karantına günlerinde bana en uzun süre eşlik eden oyunlardan biri oldu. Riot Games, farklı türlerde geliştirdiği ve duyurduğu yeni oyunlarla oyunculuğun daha geniş kesimlerine hitap etmeye devam ediyor. Valorant'ın kapalı betaya girmesinin ardından Legends of Runeterra da aşağı yukarı dört ay kadar süren bir açık beta döneminin ardından tam sürümünü 30 Nisan tarihinde yayınladı. Sadece bu da değil. Aynı tarihte Riot Games Legends of Runeterra'yı mobil platformlarda da yayınladı ve hem PC'de hem de mobil platformlarda Türkçe dil desteği resmi olarak aktif edildi. Peki Legends of Runeterra nasıl bir kart oyunu? Diğer kart oyunlarına kıyasla neleri farklı yapıyor? Uzun süredir beni başına bağlayan oynanış yapısı neler içeriyor? Gelin hep beraber derinlemesine inceleyelim.

Sıra kimde? Bende mi? Yoksa sende mi?

LoR'da yer alan en önemli mekanik, oynanışın hücum ve savunma olarak ikiye bölünmüş ol-

ması. Bu sistem oyuna öyle ilginç şekilde işlenmiş ki turun sizde mi yoksa rakipte mi olduğunu ilk bakışta söylemek zor. Hatta oyunda -bilindik anlamda- değişmeli bir tur sistemi olduğunu da söyleyemeyiz.

Bunu detaylandırmak gerekirse her turda bir oyuncu rakibe saldırarak hücum yapıyor, diğer oyuncu ise bu saldırıya karşı hamle yaparak savunma yapıyor. Sonraki turda hücum sırası ve savunma sırası değişiyor. İster hücum yapsın ister savunma yapsın, her turda her iki oyuncu da kart çekiyorlar. İki oyuncu da birer mana kazanıyor ve aynı turda birbirlerine karşı stratejilerine göre kart oynuyorlar. Dolayısıyla turun hangi tarafta olduğunu söylemek de imkansız hale geliyor. Burada turun hücum yapan tarafta olduğunu iddia etseniz dahi temel stratejisini savunma yapmak üzerine kurmuş bir oyuncu için bu hiç de böyle olmayacaktır. Dolayısıyla bu farklı mekanik oyuna güzel yedirilmiş. Hücum ve savunma sistemini biraz daha açalım. Aslında size bir turun nasıl geçtiğini anlatacak olursam, sistemi rahatlıkla anlayabilirsiniz. Oyunda oyuncuların canı LoL'deki kırmızı ve mavi Nexus ile belirlenmiş ve her iki oyuncunun da başlangıçtaki Nexus canları 20. Bu türün en bilinen oyunu olduğundan örneği de Hearthstone üzerinden vermekte çekince görmüyorum. HS'deki minionlar LoR'da müttefik

ve şampiyonlar olarak iki farklı tipe ayrılıyor. Şimdi hücum sırasının rakipte olduğunu ve savunma yaptığınızı farz edelim. Rakip o el size saldırmak istediği müttefik veya şampiyonları oyuna sokuyor ancak bu kartlar önce bench bölümüne düşüyor. Bench bölümü, kartı masaya bırakmadan önce minionlarınızı biriktirdiğiniz bölüm. Daha sonra ise oyun kart oynama sırasını size veriyor ve rakibin hamlesine göre benche ekleyeceğiniz minionları belirleyip öne sürüyorsunuz. Bu hamlelerin öncesinde ya da sonrasında herhangi bir oyuncu bir büyü oynarsa, o büyüye karşı da bir kart oynama şansı da oluyor. Her iki oyuncu da benche koyacağı kartları belirlediğinde bu sefer hücum yapan rakibiniz, size saldırmak için benchden kart seçip direk masaya koyuyor. Siz de size saldıran her bir minionun tam karşısına onun saldırısını karşılayacak bir minion ile savunma yapıyorsunuz. Normal şartlarda bir rakip karta karşı savunma yaptığınızda o rakip kart direk olarak size hasar veriyor ve aralarındaki düello savunma kartınızla sınırlı kalıyor. Ama Overwhelm veya Elusive gibi benzer türde kartlar Nexus'un direk zarar görmesini sağlayabiliyorlar. Elbette ki savunma yapan oyuncu olarak bu tür kartlara karşı da karşı hamleler yapmak mümkün ama tabii ki bunu çoğu zaman yapmak mümkün de olmayabiliyor.



Şampiyonunuzu seçin!

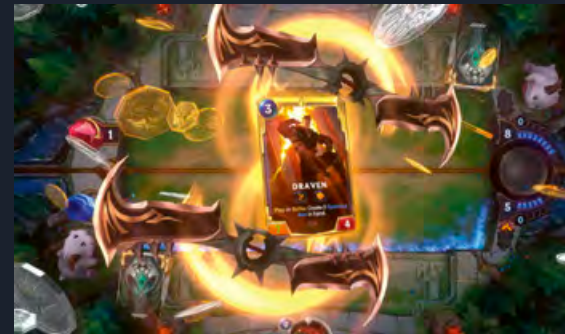
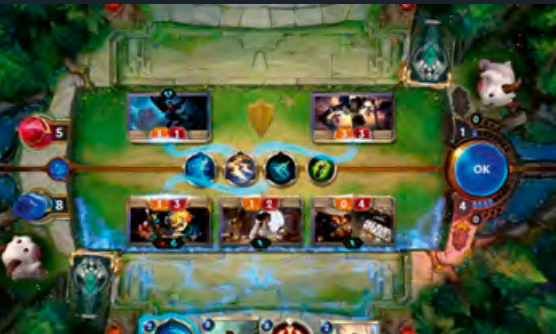
Gelelim kart tiplerine. Oyndaki kart türlerini şampiyon, müttefik ve büyü olarak üçe ayırabiliriz. Şampiyon kartlar, LoL'deki şampiyonlardan oluşan, oyun içinde belirli hamlelerden sonra seviye atlayıp daha güçlü hale gelen kartlardan oluşuyorlar. Mesela Jinx'ın seviye atlama için elinizde hiçbir kartın kalmaması gerekiyor. Ya da Tryndamare'in seviye atlama için oyuna sürüldükten sonra ölmesi gerekiyor. Şampiyon türündeki kartlar aynı zamanda seviye atladıklarında yeni kartlar üretebiliyor ve destenizi seçeceğiniz şampiyonların üzerinde şekillendiriyorsunuz diyebilirim. Bunun yanında unit kartlar ise HS'deki minyonlar gibi klasik olarak çeşitli güçlere sahip ya da herhangi bir özelliği olmayan kartlardan oluşuyor. Gel gelelim spells de kendi içerisinde çeşitli türlere sahip ve her turda rakibin büyüüne karşı hamle yapmak ya da karşı hamleyi yemek mümkün. Yok edici spells olmasının yanında, kart güçlendirici ya da rakip kartları manipüle edici büyüler mevcut. Legends of Runeterra'nın basit bir oyun olduğunu düşünmeyin. Riot'un oldukça kompleks bir oyun yaptığını rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun beş günlük kısa test süresinde bile 318 kart

bulunuyordu. Peki bu kartları nasıl kazanıyor ve nasıl deste oluşturuyorsunuz? Öncelikle oyun oynadıkça ödül seviyenizin arttığını ve her bir seviyede yeni kartlar kazandığınızı belirtmek istiyorum. Kart oyunu kitlesinin popülasyonu düşünüldüğünde sadece kozmetiklerden kazanç sağlamak çok da mümkün değil. Dolayısıyla oyunda joker kart satışı da mevcut. Joker kartlar yaygın, ender, destansı ve ender olmak üzere dört türde mevcut. Bu joker kartların hangi türünden alırsanız o türde bir kart açabiliyorsunuz. Ayrıca bu joker kartlar oyun içi ödüllerle de kazanılabilir. Açıkçası LoR oyun oynadıkça ödüllendirme yapma konusunda oldukça cömert. Destenizi oluşturacağınız zaman iki farklı bölgenin kartlarını kullanabiliyorsunuz. Bu iki bölgeden hangi şampiyonların daha iyi kombolar oluşturabileceğini belirlemek ve buna göre destekleyici büyü ve minyonlardan kurulu bir deste oluşturmak oldukça önemli. Oyunda LoL dünyasının altı farklı bölgesini yansıtan kartlar yer alıyor. Bu bölgeler oyunun çıkışına kadar Freljord, Ionia, Piltover & Zaun, Noxus, Demacia ve Gölge Adalar'dan oluşuyordu. Oyunun tam sürüme geçmesi ile beraber Bilgewater seti de 11'i şampiyon olmak üzere 120'den fazla kart ile oyuna eklendi. Elbette bu destenin eklenmesi ile yeni oyun mekanikleri de geldi. Daha önce Legends of Runeterra rehberimde her bir kart mekaniğini detaylıca açıklamıştım. Şimdi de yeni eklenen kart mekaniğini anlatmak istiyorum.

Yeni mekanikler

Yeni gelen kart mekaniklerinden olan Derin (Deep) mekaniğine sahip kartlar, desteniz 15 kart ya da daha az kart kaldığında +3/+3 buff kazanıyor. Uyumlanma (Attune) mekaniğine

sahip kartlar ise oynandığı zaman bir adet büyü manası kazandırıyor. Kırılganlık (Vulnerable) ise Şampiyonluk (Challenger) özelliğinin biraz değiştirilmiş hali. Bu mekanik ile düşmanın benchindeki kartların birine kırılganlık özelliği katarak onu istediğiniz kartın karşılaşmasını sağlıyorsunuz. Öncü (Scout) özelliğine sahip birimlere baktığımızda ise ilk saldırıyı yaparlarsa tekrar saldırı hakkı kazanıyor. Denize At (Toss) özelliğine sahip olan kartlar destenizden rastgele miktarda kartı çöpe atarken, son olarak elinizde Yağma (Plunder) özelliğine sahip bir kart olduğunda, rakibin Nexus'una hasar verdiğinizde Yağma özelliğinde anlatılan durum aktif oluyor. Legends of Runeterra görsel kalitesiyle de fark ortaya koyan bir oyun. Oyun tahtasının canlı renkleri, vuruş animasyonları ve efektleri, şampiyonların seviye atladığında ekranımızı kaplayan görsel şov oldukça etkileyici. Legends of Runeterra henüz yolun başında olsa da oldukça gelecek vaat eden bir yapımda aynı zamanda. Gelecekte Shurima, Targon, Ixtal ve hatta belki de Yıldız Muhafızları gibi yeni kart desteleri ile şekillenebilir. Benim gibi yeni kart oyunlarını denemeyi ve öğrenmeyi seviyorsanız zaten sizi içine hemen alacaktır. Eh ne diyeyim? Şansınız bol olsun! ♦ **Enes Özdemir**



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



Logitech

G513 CLICKY

Logitech'in sevilen oyuncu klavyesi bu defa çıtır çıtır anahtarları ile karşımızda.

Sayfa
97



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Huawei P40 Pro

Yeni fotoğraf kralı ile tanışın!

Huawei P40 Pro için Huawei'nin bugüne kadar ürettiği en iyi akıllı telefonu olduğunu söylemek gayet mümkün. Her yönüyle önemli noktalara temas eden telefon, her ne kadar az sonra anlatacağımız mobil fotoğrafçılık konusundaki yetenekleriyle dikkat toplasa da, aslında konuşulması gereken çok sayıda özelliği mevcut. Her yanı kavisli olan bu ekran bizlere 6.58 inç büyüklüğünde görüntü sağlıyor ve 2640x1200 piksel çözünürlüğünde görüntü üretiyor. Ekran panelinin OLED olması görüntü performansı için büyük artı sağlarken, aynı zamanda ekran tazeleme hızının da 90Hz olduğunu belirtelim. Tabii ki seçim şansınız var, telefonda 60Hz ve 90Hz tazeleme hızları arasında ve yine 2 farklı çözünürlük arasında geçiş sağlayabiliyorsunuz; ancak bir kez yüksek çözünürlük ve yüksek tazeleme hızını gördükten sonra, geri dönmek istemeyeceğinize eminiz. Zira telefonun ekranında 90Hz tazeleme hızıyla dolaşmak muazzam bir hissiyat yaratıyor. Gelelim Huawei P40 Pro'nun teknik altyapısına ve sağladığı performansa. P40 Pro'da, yine kısa bir süre önce incelediğimiz Mate 30 Pro'da gördüğümüz Kirin 990 işlemcinin revize edilmiş bir sürümü yer alıyor. Öte yandan teknik verileri arasında 8 GB RAM ve 256 GB depolama biriminin yanı sıra, depolama standardının UFS 3.0 olmasının da veri okuma ve yazma performansı açısından oldukça önemli olduğunun altını çizmek lazım. P40 Pro'da yeni Wi-Fi standardı olan 802.11ax, yani Wi-Fi 6 desteği bulunuyor. Huawei P40 Pro'yu gerek sentetik testlerde gerek günlük kullanımda değerlendirdik. Buna ilişkin olarak önemli Benchmark testlerinden AnTuTu Benchmark'tan 457 bin 888 puan toplamayı başaran P40 Pro, bu anlamda listede de tepeye yerleşen modellerden biri oluyor. Etkileyici genel performans sonucunun kullanıma yansımaları da

kuşkusuz muazzam oluyor. Özellikle Mali-G76 grafik biriminin sunduğu performans ile tüm Android oyunlarda sorunsuz performans sağlayabiliyorsunuz. Kullandığımız süre içinde test oyunlarımızdan Asphalt 9 oynadığımızda, akıcı bir grafik performansı işlediğini gördük. Buna bağlı olarak 90Hz ekran tazeleme hızının bulunması da kuşkusuz oyunlarda pozitif fark yaratıyor. Telefonun pil performansı da bir o kadar etkileyici. P40 Pro'da 4200 mAh kapasitesinde bir batarya yer alıyor. Bu bataryaya size günlük kullanım için gayet yeterli bir pil ömrü sağlıyor, hatta ikinci ve güç tasarruf yöntemlerini kullanarak 3'üncü güne de pil ömrünü uzatabiliyorsunuz. Başta da söylediğimiz gibi Huawei, P40 Pro ile mobil fotoğrafçılıkta oyunu değiştirecek bir akıllı telefona imza atıyor. Önemli bir otorite olan DxOMark ölçümlerine göre 128 puanla, şu an piyasadaki en iyi kameralı akıllı telefon olma başansı gösteren P40 Pro, Ultra Vision Leica Dörtlü Kamera sistemini kullanıyor. Telefonun arka yüzündeki çekici kamera alanının ortasında yer alan lens, bizim ana kameramız. 50 MP SuperSensing kamera, 1/1.28 inç Ultra Vision Sensöre sahip. Omnidirectional PDAF, yani çok yönlü faz algılamalı otofokus içeren ana kamera, OIS desteğini de bulunduruyor. 2.44 mikrometre, f/1.9 diyaframı ve 23mm'lik bu geniş açılı lens, çevreden yüzde 200'den fazla ışık toplayabiliyor ve RYYB renk filtresi içeriyor. Altındaki kare biçimli kamera ise telefonun 12 MP SuperSensing telefoto kamerası. 125 mm'lik bu kamera P40 Pro ile bize uzakları yakın etme fırsatı veriyor. 5x optik yakınlaştırma yapabilen, 10x hibrit zum olanağı tanıyan bu kamera, 50x'e kadar da maksimum yakınlaştırma yapabiliyor. En üstteki kameraya geldiğimizde, bunu da ultra geniş açılı fotoğraflarda kullanıyoruz. 40

MP ölçekli bu kameradan ayrıca 4K düşük ışıklı videolarda, ultra ağır çekim ve hızlandırılmış videolarda da faydalanıyoruz. Huawei P40 Pro, fotoğraf konusunda olduğu kadar video noktasında da başarılı bir model oluyor. Telefonda hem ön hem arka kamerayla 4K çözünürlüğünde 60 kare video kaydı yapılabiliyor ve ağır çekim modunda da 7680fps ölçüsünde ağır çekim videolar kaydedebiliyorsunuz.

Son olarak P40 Pro'nun ön kamerasına da değinelim. Dediğimiz gibi P40 Pro, ön kamera yoluyla da 4K 60 fps video kaydı yapabildiğiniz bir telefon olurken, ön kamera 32 MP çözünürlüğüyle şahane portre fotoğrafları da ortaya çıkartabiliyor. Ön kamera yalnız değil; burada alan derinliği için ToF sensör yer alıyor ve böylece alan derinliği işi yazılım yoluyla değil, kamera yoluyla sağlıyor. Bu da kuşkusuz gerek özne kenar kesimlerinde gerek arka planı gerçekçi şekilde derinlik efekti sağlamasında fotoğraflarına katkıda bulunuyor.

Huawei P40 Pro'nun fiyatı 11999 TL olarak belirtilmiş durumda. Elbette ucuz bir telefon değil, ancak yurt dışı fiyatı olan 999 Euro'nun üzerine uygulanan yüzde 1 kültür vergisi, yüzde 50 ÖTV, yüzde 18 KDV ve yüzde 10 TRT katkı payını da hesaba eklediğinizde, açıkçası ucuz bile kaldığını söylemek mümkün. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Harika kamera yetenekleri. Gece fotoğraf performansı. 50x zum. Güzel tasarım. Yüksek performans. Wi-Fi 6 ve 5G desteği. SüperŞarj Özelliği.

EKSİ Stereo hoparlör yok. aptX HD yok. 3.5 mm giriş yok



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Logitech G513 Carbon (GX Blue Clicky) ✦

Çıtır çıtır mekanik klavyeleri sevenlere

Logitech'in sevilen RGB klavyesi G513 Carbon şu sıralarda iki yaşını geride bıraktı. Şimdiye kadar iki farklı Romer-G anahtar seçeneği ile (Tactile ve Linear) oyunculara sunulan ürün için sunulan üçüncü anahtar seçeneği de gençlik aşısı oldu adeta. GX Blue Clicky anahtarların detaylarına geçeceğimiz ancak dilerse önce ürünü etraflıca inceleyelim. Logitech G513 Carbon, çok tutulan küçük kardeşi G413'ün en başarılı özelliklerini alarak üzerine yenilerini ekleyen bir model. Ürün ilk bakışta fazlasıyla G413'ü andırıyor ancak tek renk ışıklandırma sunan kardeşinin aksine 16.8 milyon renk destekleyen RGB aydınlatmalı tuşlar kullanılmış. Logitech'in yeni ve şimdilik sorunlu programı G HUB üzerinden bu ışıklandırmaya istediğiniz gibi müdahale edebilmemiz mümkün. G HUB üzerinden F tuşlarına dağılmış durumdaki fonksiyon tuşlarını da yönetebilmemiz mümkün. Oyun modu için ise FN+F8 tuşlarına basmanız yeterli, ayrıca bir yerlere girip çıkmanız gerekmiyor. Uçak sınıfı 5052 alüminyum-magnezyum gövdeye sahip olan G513 Carbon son derece şık bir ürün. Aşırı agresif bir görüntüsü yok, aksine abartıdan özenle kaçınılmış. G513 Carbon'un kutu içeriğine hafızalı köpük-

ten üretilmiş bir avuç içi desteği de eklenmiş. Hem yumuşaklığı hem de malzeme kalitesiyle beğenimizi kazanan bu kol desteği maalesef klavye ile müthiş bir uyuma sahip değil. Mıknatıs ya kullanılmamış ya da zayıf kalmış. Klavyeye "çat" diye yapışmıyor ancak yere iyi oturuyor ve kolay kolay kaymıyor. Logitech G513 Carbon'un en önemli özelliklerinden birisi ise LIGHTSYNC özelliği. Bu özellik sayesinde 300'den fazla oyun için ışıklandırma profilleri oluşturmak mümkün oluyor ve şimdiye kadarki en görkemli RGB gösterilerinden birisine tanık oluyoruz. Logitech G513 Carbon'da kullanılan LIGHTSYNC'in G502 Wireless oyuncu faresi ve G560 oyun hoparlörü gibi pek çok diğer model ile senkron olarak çalışabildiğini ekleyelim. G513 Carbon'un bize gelen modelinde GX Blue anahtarlar kullanıldı demiştik. GX Blue switchler daha önceden bildiğimiz ve çok sevdiğimiz Romer-G'lere göre daha kanlı canlı, daha gürültücü, o mekanik hissini daha fazla veren anahtarlar. Bu elbette herkese göre değil zira dokunsal geri bildirimli ve tıklamalı bir anahtar setinden bahsediyoruz. 50 gramlık aktivasyon kuvveti ve 60 gramlık tıklama kuvveti değerlerine sahip olan bu anahtarların çalışma

mesafesi ise 2mm. Buradan Romer-G'ler kadar hızlı olmadıklarını görebilirsiniz ancak yazı yazma işlerine onlardan daha yatkınlar. Logitech G513 Carbon da tıpkı kardeşi gibi safkan, abartısız ve şık bir oyun klavyesi. Bu modelde kullanılan kol desteği de hafızalı köpük kullanılması sayesinde oldukça rahat bir kullanım vadediyor. Ayrıca klavyenin yanında bir tuş sökmeye aparatı ve WASD kısmı için de daha yüksek kavrama ve hissiyat sağlayan 12 adet ilave tuş pakete dahil. G513 Carbon son derece yetenekli ve başarılı bir klavye. Biz bu incelemeyi hazırladığımız sırada GX Blue anahtarlı modelin Türkiye satış fiyatı henüz belirlenmemişti ancak diğer G513 Carbon'lar ile aynı olmasını bekliyoruz. Bu da yeni vergiler gelmezse 750-950 TL arasında tekbül edecektir. ✦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Mekanik hissi yüksek GX Blue anahtarlar, Avuç içi desteği, LIGHTSYNC teknolojisi, Ek tuş takımı, Şık tasarım
EKSİ Fiyatı yüksek, Adanmış mod tuşlarının olmaması kimi oyuncuları rahatsız edebilir

92



Palit GeForce RTX 2070 SUPER

Sevilen donanım üreticisi yeniden Türkiye'de!

Palit, markasını daha önceden duymadıysanız, hemen söyleyelim: Palit, 1988 yılında kurulmuş Tayvanlı bir kart üreticisi ve elbette NVIDIA ile iş birliği içinde. Kısa bir süre önce Türkiye pazarına tekrar giren Palit, artık ülkemizde de ekran kartları ile yer alacak.

Palit GeForce RTX 2070 SUPER GamingPro OC, kuşkusuz GeForce RTX 2070 Super referans tasarıma önemli özellikler katan bir ekran kartı. Hemen her benzer modelde gördüğümüz gibi, referans tasarıma ilişkin olarak RGB ışıklandırmasını yapılandıran ve soğutma sistemini elden geçiren Palit, bu ekran kartına da çok sayıda özellik getirmiş. Bunlardan biri fabrika çıkışında sağladığı hız aşırma oluyor. Tüm hepsinden bahseceğiz, ancak önce kartın tasarımından ve tasarımına ilişkin ayrıntılarından bahsederek başlayalım.

Palit GeForce RTX 2070 SUPER, elbette kaslı bir ekran kartı oluyor. 3'lü fan tasarımının benimsendiği ekran kartında, boyutlar da ATX kasalara uygun ölçüde hazırlanmış. Anakartınız üzerinde çift slot yer kaplayacak olan kart, bir köşesinde yer alan Palit logosunu da RGB ışıklandırma ile bizlere sunuyor. Bu ışıklandırmayı kendiniz ayarlayabildiğiniz gibi, ekran kartının ısısına göre de belirleyebilirsiniz. Böylece bu alan yeşil durumdaysa kartın ısısının 50 derecenin altında, mavi durumdaysa 50 ila 80 derecelerde, turuncu ise 80 – 90 derecelerde olduğunu anlamanız mümkün. Ancak genelde -eğer stres testine sokmazsanız- yeşil ve mavi durumlarda olacağını da söyleyelim. Bundan zaten kartın performans analizinde yine bahsedeceğiz.

Kartın üzerindeki fanlar da yine sıcaklığa bağlı olarak hareket ediyor. Daha önce incelediğimiz pek çok NVIDIA ekran kartında da gördüğümüz gibi 0-dB teknolojisi bu modelde de karşımıza çıkıyor. Böylece ekran kartının ısısı 60 dereceyi aşmadığı sürece, fanlar çalışmıyor ve bu sayede kart sessiz çalışıyor..

NVIDIA'nın RTX 2070 SUPER ekran kartları, RTX 2060'tan daha yüksek performans isteyen, ancak RTX 2080 ekran kartı satın almak için de bütçesi yetmeyenler için fiyat/performans oranıyla öne çıkmasıyla önem arz ediyor. Kartın, RTX'in yanı sıra NVIDIA'nın kısa bir süre önce duyurduğu DLSS 2.0 desteğiyle de beraber daha iyi bir oyun deneyimi sağlama olanağı tanıdığını da söyleyelim.

Palit GeForce RTX 2070 SUPER, oldukça güçlü bir ekran kartı. NVIDIA'nın Turing mimarisine dayanan kartta, referans tasarım üzerine hız aşırma uygulanmış. Taban frekans değeriyle 1605 MHz olan ekran kartı, hız aşırma ile beraber 1800 MHz frekansına dokunabiliyor.

Öte yandan 8 GB GDDR6 belleklerinden güç sağlandığı ekran kartında bellek veri yolu da 256-bit şeklinde. 2560 CUDA çekirdeği, 448 GB/s bellek veri yolu ve 14 Gbps bellek saat hızı ile beraber üst çizgi için gayet yeterli olan kart, Tensör çekirdeklerinden güç sağlıyor.

Kartı, oynadığımız oyunlarda Ultra grafik ayarlarında ve 2K ekran çözünürlüğünde değerlendirdiğimizi de belirtelim. Buna göre Tomb Raider'da ortalama 143 FPS üreten kart, Tom Clancy's The Division 2'de 81 FPS ortalama sonuçlar aldı.

BattleField V'te ise 85 – 90 FPS sonuçları üretti. Bunların yanı sıra kartın ısı değerlerine baktığımızda da 70 derecelerde seyrettiğini gözlemledik. Evet, uzun bir incelemenin ardından sonunda sonuç bölümüne ulaştık. Palit GeForce RTX 2070 SUPER GamingPro'yu tüm yönleriyle anlattığımızı düşünüyoruz. Üst seviye grafik kartlarına yakışır tasarım detayları ve uygun ölçüde performans sonuçları ile beraber bu sınıfta gayet tercih edilesi bir ekran kartı olarak öne çıktığını söylemek gayet mümkün. Bunlara ek olarak RTX ve DLSS 2.0 desteği ile de beraber, hem bugünün hem de gelecekte çıkacak yeni nesil oyunlar için gayet uygun bir seçenek oluyor.

Palit GeForce RTX 2070 SUPER GamingPro'nun fiyatı ise şu an 5000 TL civarında. Bu anlamda diğer markalara kıyasla fiyat avantajı sunduğundan da bahsedebiliriz. Hatta yer yer 2060 ekran kartlarına bile fiyat konusunda uygun bir alternatif olarak öne çıkıyor. Bu anlamda iyi bir ekran kartı arayışınız var ve 2080 SUPER modelleri için bütçeniz de el vermiyorsa, Palit GeForce RTX 2070 SUPER GamingPro sizin için iyi bir seçenek olabilir. **♦ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 3 fanlı tasarım. 0-dB teknolojisi. Üst seviye performans. RTX ve DLSS 2.0 performansı. Yeterli bağlantı desteği. Sessiz ve serin çalışma performansı **EKSİ** RGB alanı dar.



HyperX Pulsefire Raid

Daha fazla tuş, daha hafif tasarım

HyperX'in Pulsefire FPS Pro modeli son yıllarda bizi en fazla şaşırtan ürünlerden birisi olmuştu. İddiasız, hatta eski denilebilecek bir tasarımın bu kadar ele oturan, bu kadar performanslı ve bu kadar ekonomik oluşuna şapka çıkartmış, hakkıyla Editörün Seçimi ödülünü yapıştırmıştık. Pulsefire Raid ise özellikle MMORPG veya simülasyon oyunları gibi daha fazla tuş gerektiren, daha uzun oyun seanslarında kullanılmak üzere tasarlanmış bir ürün. Tasarımdan başlayalım, Pulsefire Raid daha on metreden ben sağ elini kullanan oyuncular için yaratıldım diye bağırın, ergonomik bir fare. Siyah plastikten üretilmiş olan farenin sağ ve sol taraflarında lastik parmak destekleri var ve Pulsefire Raid'in düşük ağırlığı ile birleşince işlerini gayet iyi yapıyorlar. 20 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlar gövdeye veya birbirlerine bağlı değil. Tuşun en arkasında bile gayet net bir tıklama hissi var, bu da heyecanlı anlarda eliniz falan kayarsa dezavantajlı duruma düşmenizi engelleyen bir detay. Aydınlatmalı fare tekerleğinde dönüş modu bulunmuyor ancak sağa ve sola tıklanabiliyor olması çok iyi olmuş. Çok kemikli değil, sonsuz dönüyormuş hissi de vermiyor.

Tam ortası bulunmuş, ben çok rahat ettim ve başarılı buldum. Pulsefire Raid'in en önemli özelliği 11 programlanabilir tuş demiştik. Üst kısımda aydınlatması olmayan bir DPI ayar düğmesi mevcut. Soldaki tuşlar ise yine son derece net bir tıklamaya sahip. Soldaki düğmelerin sünger gibi olmasından nefret eden ben bu dokunsal hisse bayıldım. Sadece en öndeki tuşu bundan ayırmam gerekiyor zira hem ulaşması zor hem de boyutu sebebiyle daha süngerimsi bir hissi var. Alt kısım ise son derece basit bir görünüme sahip. İki parçalı büyükçe skatezler hem sert hem de yumuşak yüzeylerde ahenkle dans ediyor. 95 gram ağırlığındaki fare iki bölge RGB desteğine sahip, HyperX NGENUITY yazılımı üzerinden bu aydınlatmalar, fonksiyon tuşları ve DPI gibi ayarlamalar kontrol edilebiliyor. Süper yetenekli bir yazılım değil HyperX kendisini bu tarafta çok geliştirdi, Razer'ın Synapse 3, Logitech'in de G HUB ile yaşadığı sorunları düşünürsek, oldukça rahat edeceğinizi düşünüyorum. Keşke farenin içinde birden fazla profil saklanabilseymiş ama çok da gerekli değil bence. Kasanın altında Pulsefire FPS Pro'ya göre yeni bir şey yok, bence olmasına gerek de yok. PixArt 3389 sensör halen piyasadaki en hızlı iki üç sensörden birisi ve son derece tutarlı bir izleme

performansına sahip. 16000 dpi'a kadar hassaslığı ayarlanabilen sensör 450 IPS hız ve 50G hızlanma değerleri ile beklentileri en yüksek oyuncuları bile memnun edecektir. Ağırlık dağılımı ve hafifliği sayesinde War Thunder ve Escape From Tarkov'da hiçbir sorun yaşamadığımı ve uzun süren seansların ardından bile rahatsızlık hissetmediğimi belirteyim. DPI ayar tuşunun biraz küçük olması işler çıkırından çıktığında kendisine ulaşmayı biraz zorlaştırıyor. Gelelim sonuca. Bir kere 450 TL'lik Pulsefire Raid'in en büyük rakibi yine firma içinden. Pulsefire FPS Pro benzer teknik özelliklere sahip ve %30 daha ucuz. Eğer daha fazla tuşa ihtiyaç duyuyorsanız ve hafiflik sizin için hala önemliyse Raid'i tercih edebilirsiniz. Eğer 6 düğme size yeterliyse ve eliniz de biraz büyükse Pulsefire FPS Pro çok daha avantajlı bir tercih olacaktır.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Son derece hafif ve kullanımı rahat. Yüksek performans. 11 ayarlanabilir tuş. Kaliteli işçilik.
- EKSİ** Malzeme çok kaliteli bir his vermiyor. DPI ayar tuşu çok küçük.



HONOR Magic Watch 2

Hem şık hem çok yetenekli.

Bilindiği gibi HONOR, Huawei'nin kardeş markası; bu anlamda iki marka arasında elbette teknolojik yakınlama olması gayet normal. Elimizdeki Magic Watch 2 ile Watch GT 2 arasında da birkaç nüans var, fakat temelde aynılar demek yanlış olmayacaktır.

Magic Watch 2, büyük boyutlu bir akıllı saat. 46 mm'lik kasasıyla, görünüşüyle maskülen yapıda tasarlanan saat, elimizde siyah polikarbon kayış seçeneğiyle bulunuyor. Bu arada kalınlığının ise 10 mm olduğunu söyleyelim. Saatin, kalınlığıyla nispeten ince olduğundan bahsedebiliriz.

Magic Watch 2'nin ekranı 1.39 inç büyüklüğünde AMOLED panelden oluşuyor. 326 ppi piksel yoğunluğuna sahip olan ekran güzel görüntü üretiyor. Özellikle parlaklığıyla beğendiğimiz ekran, 800 nit parlaklığa kadar erişebiliyor. Saat üzerinde halihazırda 15 tane arayüz mevcut. Ancak çok daha fazlasını Huawei Sağlık uygulaması üzerinde yer alan Saat Kadranları kısmından edinebiliyorsunuz.

Magic Watch 2 de tıpkı Watch GT 2 gibi çok sayıda egzersiz seçeneği barındırıyor. Açık hava spor seçeneklerinden spor salonu aktivitelerine kadar pek çok seçenek burada mevcut durumda, pil performansı ise kullanım şeklinize göre değişkenlik gösterecek. günlük, yani 2 haftalık pil performansı kaydedebiliyor. Ancak ekranı açık ve kalp ritminizi sürekli olarak kaydettiğiniz bir senaryoda durum farklı işliyor. Bu koşulda da 1 haftayı rahat çıktığını söylemeliyiz ki, bu süre özellikle Apple'ın akıllı saatlerine göre önemli bir fark getiriyor.

Eğer tercihiniz iyi görünüme sahip, pil ömrüyle uzun vadeli kullanım sağlayan ve aynı zamanda egzersiz özellikleriyle size iyi bir yardımcı olmasını istediğiniz bir akıllı saat ise, o halde Magic Watch 2 iyi bir asistan olabilir. Magic Watch 2, şu an 1475 TL fiyatla satın alınabiliyor. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Tasarım. Parlak ekran. 2 haftayı bulan pil ömrü. Uyku takibi. Stres ölçümü. Egzersiz takibi. 50 metreye kadar suya dayanıklı yapısı

EKSİ Ağır antrenmanı yok. Uygulama desteği gelişmemiş. Benzer egzersiz özelliklerini gösteren bileklikler mevcut

85



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Inca Anahita

Fiyatına göre yüksek performans

Inca'nın oyuncu ekipmanları ailesine yeni katılan Anahita, uygun fiyata performanslı çalışan ve güzel görünen bir oyuncu faresi satın almak isteyenlere hitap ediyor. Inca Anahita'nın tasarımıyla söze başlayacak olursak, ilk etapta bu fare size tanıdık gelebilir. Zira şu an 450 TL civarında bulunabilen Razer Mamba'yı andıran görünümüne ek olarak aynı zamanda rahatlık bakımından da o modelle yarışacak cinsten bir fare var karşımızda.

123 gram ağırlığında olan Inca Anahita, RGB ışıklandırmalı yapıya sahip. Sırt kenarlarında, avucun orta kısmındaki logo bölümünde ve kaydırma tekerleğinde yer alan RGB ışıklandırmaları, yazılım üzerinden istediğiniz gibi kontrol edebilirsiniz.

Inca Anahita'da 6400 dpi seviyesine sahip bir sensör kullanılıyor. Bu hassasiyeti, farenin sırtındaki tuşlarla kolayca değiştirebildiğiniz gibi, yine az önce bahsettiğimiz yazılım üzerinden de özel atamalarda bulunabiliyorsunuz. Anahita'ya ilişkin bilinmesi gereken diğer önemli bilgiler ise 65 IPS hız ve 22G hızlanma değerleri yer alıyor. Bu değerlerle yer alan optik sensör elbette piyasanın en iyilerinden değil, ancak sahip olduğu fiyat etiketine göre yeterli olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Performans konusunda da giriş seviye ve orta seviyeli oyuncular tarafından rahatlıkla performanslı kullanılacak modellerden biri olan Anahita, öte yandan 3 milyon basımlık tuş ömrü de sunuyor. Inca Anahita, elbette sahip olduğu sensör ve sağladığı performans ile piyasanın en iyisi değil, fakat fiyat/performans kategorisi özelinde oldukça ulaşılabilir bir model. Inca Anahita'yı şu an piyasada 126 TL fiyatla bulabiliyorsunuz ki bu anlamda oldukça tercih edilesi bir model oluyor. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Fiyat/performans. Güzel tasarım. Konforlu yapı. Yazılım desteği.

EKSİ Yan tuş bölgesi.

90



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
103

IP MAN 4 - THE FINALE

Yip Man efsanesinin finali, bol aksiyonlu ve Scott Adkins'li baş kötüsüyle, yine dövüş hayranlarını ekran başına topluyor

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

AVM'lere gitmek yerine evde kalmayı tercih ettiğimiz bugünlerde, yine güzel keşiflerim oldu, sizlerle paylaşmadan edemem. Buyurun lütfen, yabancı hissetmeyin.

ÇİZGİ-ROMAN

VAİZ

1995-2000 yılları arasında yayımlanan ve yayımlandığı dönemde büyük bir ilgi gören Preacher, bir süredir Türkiye'de de Türkçe olarak kendine bir yer edinmiş durumda lakin ben, Marvel ve DC evrenlerinde sürüklendiğim için farkında olmadan yine ünlü bir isme uzak kalmışım, ayıp etmişim. Dönemi için çok daha etkileyici olan Vaiz, alışlageldik temaların hepsini yerle bir eden ve ağır diliyle de dikkat çeken bir çizgi-roman, ben de bülten yazarıyım sanırım, çok ciddi oldu.

Şimdi gerçekten şöyle bir uyarı yapmam lazım; çizgi-romanın Türkçe hali de acayip derecede argo içeriyor. Her şey son derece sansürlü olduğu için her cümlede birkaç tane küfür okuyabiliyorsunuz. Ne var ki bence bu çizgi-romanı İngilizce okumak lazımmış çünkü Türkçe argolar biraz eğreti durmuş, sanki Texas'ta, New York'ta değiliz de bizim mahalledeymişiz gibi bir hava esmiş. Şu anda sekizinci cildine kavuşan Vaiz, gerçekten Hristiyan bir Vaiz'in hikayesini anlatıyor. Konunun dinle çok alakası yok ama bir Constantine havası isterseniz de alasını bulacaksınız. Kahramanımız bir anda tanrının gücüne eş değere bir güce

sahip oluyor ve bu "olmaması" gereken durumu düzeltmek için de birçok doğaüstü düşman ona karşı koymaya çalışıyor. Lakin bir Spawn karşılaşması da beklemeysin; her şey gerçek dünyayla daha ilgili bir formatta yer alıyor. Vaiz'i herkese şiddetle tavsiye ederim, yıllardır okuduğunuz en iyi çizgi-roman olması muhtemel. ♦



Dizi

TALES FROM THE LOOP

Netflix'e kafamızı gömdüğümüz bugünlerde Amazon Prime'da da enteresan yapımlar yer alabiliyor. Daha önce The Boys ile çok kaliteli işler yayımlayabildiğini gösteren Amazon, The Boys kadar sürükleyici olmasa da kısa bir süre önce Tales from the Loop ile bilim kurgu meraklılarını ekran başına çekti. Dizi yer altında, bir takım bilimsel araştırmaların yürütüldüğü bir kasabada çeşitli

garip olayların gerçekleşmesini konu ediyor. The Loop adı verilen bilim üssü, o kasabada yaşayanların ileride çalışmak isteyeceği bir yer olarak resmedilmiş. Birkaç bölüm içerisinde tanımaya başladığınız kahramanlarımız da The Loop'un gazabına uğrayan insanlar. Fragmanını izledikten sonra derhal izleme isteği uyandıran dizi, rahatlıkla söyleyebileceğim bir şekilde herkese uygun değil. Hatta

sıkı bir bilim kurgu fanatığı olsanız bile diziyi çok ağır bulabilirsiniz. Her bölümde, neredeyse kısa bir paragrafı özetlenebilecek bir konu 50 dakikaya yayılmış ve işin daha çok duygusal boyutuna dikkat çekiliyor. Bir şekilde Game of Thrones'un bazı müziklerine benzettiğim dokunaklı müzikleriyle ve kurgusuyla beni gayet mutlu eden diziyi ben yine de şans vermenizi öneririm. ♦





ANİME

THE DISASTROUS LIFE OF SAIKI K.

Bayağı bir süredir Netflix'te yer alan Saiki K. uzun süredir radarımdaydı ama adam akıllı bir türlü izleyememişim. (Sizin de iki çocuğunuz olsun, sizi de görürüm!) 20'şer dakikalık, gülme garantili bölümlerden oluşan seri, zaman zaman gerçekten o kadar komik ki sağlam güldürüyor. Konu Saiki K. adlı pembe saçlı lise öğrencisinin başından geçen komik olaylardan ibaret.

Olayı enteresan yaparsa Saiki'nin bir telepat olması. Fakat ne telepat... Kafasına taktığı iki tane komik anten ile gücünü dengeleyen Saiki, eğer bunları kullanmazsa tüm dünyayı felakete sürülecek kadar enerji yayıyor. Yani anlayacağınız güçleri biraz fazla coşmuş. Eh, bir telepat olunca akıllı da oluyorsunuz ve Saiki aslında herkesten uzak durup dünyevi işlere hiç karışmak istemeyen bir ruh halinde.

Ne var ki okulda onu kimse rahat bırakmıyor ve birbirinden saçma arkadaşları, her bölümde onu garip hikayelerin içine çekiyor. Tüm olan biteni Full Metal Panic! Fumoffu'da Sousuke'nin başına gelenlere benzetebilirsiniz. (Saiki onun kadar takoz değil tabii.) Kısa skeçlerden oluşan, komik animeler ilgi alanınızdaysa veya herhangi bir şekilde gülmeye ihtiyacınız varsa, bu seriyi izlemelisiniz. ♦

FİLM

IP MAN 4 THE FINALE

İşte Kung-Fu, işte Yip Man, işte Bruce Lee! Evet, filmin son kısmında Yip Man başrolde ve bu defa Bruce Lee'ye de bir bakış atma fırsatı yakalıyoruz. Geçtiğimiz aylarda evde izlenebilecek formatta sunulan Ip Man 4, isminde de anlayacağınız üzere finale ulaşıyor. Kahramanımız bu defa oğlunu Amerika'daki bir okula yazdırmak için San Francisco'ya seyahat ediyor ve burada öğrencisi Bruce Lee'nin de Amerikalılara Kung-Fu öğretmek için kolları sıvadığını görüyor. Tabii Çin Kültür Kurulu olarak özetleyebileceğimiz ve hepsi birer Kung-Fu ustasından oluşan birlik, bunu pek tasvip etmiyor. Sanmayın ki konu bunun üzerine dönüyor... Asıl olay Kung-Fu'yu Amerikan askerlerinin kabullenmek istemeyişi ve rütbeli bir arkadaşımız olan Scott Adkins'in (Filmdeki adını unuttum bile, Scott Adkins'i görünce isme gerek kalmıyor.) Kung-Fu'culara savaş açması, Yip Man'ın de sahneye çıkmasına ve birbirinden şahane dövüşlere girmesini sağlıyor. Önceki filmler gibi burada da o garip, doğallıktan uzak konuşmalar ve çekim tekniği kullanılmı ama zaten filmi dövüş sahneleri için izlediğimiz için buna pek takılmıyoruz. Bruce Lee dahil, Yip Man'ın de bulunduğu tüm dövüşleri izlemek çok keyifli, hele ki dövüş sanatlarına meraklıysanız çok keyif alacaksınız. ♦



ÇİZGİ-ROMAN

STAR WARS DARTH MAUL DATHOMIR'İN OĞLU

Star Wars evreninde en fazla sevdiğim karakter Darth Maul olabilir. Darth Vader da elbette karizmatik falan ama onu filmlerle tanıdık ve oradaki takoz hali, Darth Maul'un esnek ve dövüş sanatlarındaki uzman tavrına kıyasla biraz daha soğuk geliyor bana. (Çizgi-romanlarda bunu toparlamaya çalışıyor gibiler ama bence dümdüz bir tip, pardon.)(Bunu diyen de tüm Darth Vader çizgi-romanlarını bir çırpıda okuyan biri bu arada.) Daha önce beş fasıkülde Darth Maul'un bir macerasına tanık olmuştuk hatırlarsanız (Almadiysanız hepsini derhal alın!), şimdi de tek ciltlik bir macera söz konusu ve bu, emin olun önceden çok daha iyi. Mandalorian dizini izleyenlerin şu anda çok sıcak karşılayacağı Mandalorlular ve Geceoğulları'ndan oluşan Gölge Birliği Darth Sidious, Kont Dooku ve General Grievous'a savaş açıyor. Kötüler kötülere karşı, daha ne isteriz! Filmleri izleyenlerin olayların gidişatını tahmin etmesi zor olmayacaktır ama bu karşılaşmayı tecrübe etmek isteyeceksiniz, emin olun. Bence yeni bir Star Wars filmi gelecekte Darth Vader da, Darth Maul da bir şekilde geri dönmeli. Diğer türlü hiç çekilmedi, son üçleme neydi öyle yarabbi... ♦



Tuna Şentuna



Çizgi Roman ve Müzik üzerine konuşalım mı?

Logan'ın fragmanında Johnny Cash'ten Hurt'u (ki aslen Nine Inch Nails şarkısıdır) duyduğumuzda ya da Thor Ragnarok'un ilk tanıtım videolarında Immigrant Song'un eko ünitesinden gelen sesi işittiğimizde hepimizin ekstra hype yaptığı bir gerçek. Belki doksanlarda çocuk olanlar için de şu sıralar The Last Dance'de duyup hatırlayacağınız Tim Burton'ın Joker'i Jack Nicholson'ın müzeyi darmadağın ettiği esnada çalan Prince – Partyman mükemmel anıları akıllara getiriyor olabilir! Her ne kadar giriş çizgi roman uyarlamalarındaki şarkılarla yapmış olsam da birazcık herkesin bildiklerine oynayarak, bu yazımızda çizgi roman karakterlerinden bestelenen ve biraz da çizgi romanlarda yakaladığımız müzik temalı "easter egg"lerden bahsetmek istedim. Sonuçta bu sene en merakla bekleyeceğimiz çizgi roman serisinin adı bile "Death Metal"! Janrdan janra atlayacağımız bu şarkılara Phd Collectibles'in Spotify listesindeki "How to Talk to Girls in Parties" listesinden ulaşabilirsiniz!

Crash Test Dummies - Superman's Song

Zekice şarkı sözleri yazan bu grup şu sıralar ne yapıyor bilmiyorum ama doksanlar üniversite gençliği üzerinde hatırı sayılır yeri olan birkaç şarkı çıkarmışlardı! Mmmm Mmmm diye mırıldandıkları artık soft rock milli marşlarından sayılan şarkılarının yanı sıra "superman never made me any money, saving the world from solomon grundy" başlayan Superman's Song çok uzun süre çizgi roman temalı şarkılar listemde üst sıralardaydı! Amerikan folk rock tadında müziği sevenler bir baksın diyerek listemizdeki diğer şarkıya geçiyoruz!

Ramones - Spider-Man Theme Song

Evet en başta film ya da çizgi filmlerdeki şarkılardan biraz uzak duracağımızı söylemiş olsak da kimilerine göre punk-rock'ın öncüsü olan Ramones ufak bir hileyi hak ediyor! Spider-Man'ın unutulmaz açılış şarkısını sözlerini



hiç değiştirmeden mahalleminiz arkadaş canlısı kahramanı dünyanın en büyük punk gruplarından birinin albümüne girecek kadar karizmatik bir hâle getirdiklerini de gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz!

R. Kelly - Gotham City

Şarkıya adı verildikten sonra böyle bir derlemenin içine girmemesi mümkün olmayan bir R&B klasiğiyle beraberiz. Gotham'ın karanlık iç dünyasını; umut ve kahramanlık hikayesi haline çeviren biraz da herhalde Batman'in rüyasının yumuşatılmış versiyonu olan "city of love city of justice" sözleriyle pek Gotham'ı anlamış olmasa da hemen ezberleyebileceğiniz ve parmak şaklatarak sağa sola kayarak dans edebileceğiniz bu çizgi roman temalı şarkıya da mutlaka şans verin diyelim.

Megadeth - Holy Wars... The Punishment Due

Dave Mustaine uzun yıllardır Punisher okuduğunu ifade etmesiyle daha da bir kült haline gelen eser, özellikle ilk bölümündeki sözleriyle bir tartışma yaratırken de ikinci kısmında da intikam teması üstünden Frank Castle'in hikayesini anlatıyor. Bu tarza aşına isimlerin zaten kesin bildiğini düşündüğüm bu şarkının da hikayesi herhalde çizgi roman dünyasındaki en sert karakterlerden birine yakışıyor!

Queen - Flash

Bu tarz işlere kafa yoranların en iyi bildiği şarkılardan biri olabilir Flash. Ancak pek çok insanın yanlış bildiği aksine DC Comics'ten alıştığımız herhangi bir Flash'a değil, Flash Gordon'ın maceraları için yazılmış bir şarkıdır. Yakın zamanda toplum olarak tekrar yükseldiğimiz Queen'den bu şarkıyı dinlemediyseniz 80'ler epik çizgi film animasyonları tadındaki melodisiyle ve tabii ki Mercury'nin harika sesiyle kendinizi bir anda Mongo'da bulabilirsiniz!

"Şu an tarihin gelmiş geçmiş en iyi müzisyenlerinden kabul edilen The Rolling Stones, gençliklerinde akıl almaz ithamlarla bağınazca suçlanırken, Moore bir panelinde grubun Sympathy for the Devil şarkısına gönderme yaparak muazzam bir an yaratmıştır"



Iced Earth - Dark Saga

Geçen günlerde yaklaşık 3 milyon dolara ulaşan Kickstarter projesiyle belki de çizgi roman dünyasının en sevilen ismi olduğunu bir kez daha kanıtlayan Todd McFarlane, her zaman Spawn karakteri için kutunun dışında işler yaptı. İlk Spawn filmi çekilirken (ilk diyorum çünkü 2.sine dair umudumuz yüksek) Florida'lı power metal tanrıları kendisine gelip filmin müziklerini yapmak istediklerini söylüyorlar. O iş yatsa da Todd Father, Iced Earth için Spawn temalı bir albüm kapağı çiziyor ve grubun cevabı da tüm albümü Spawn'a adıyor! Ben albümü de adını veren şarkıyı seçtim ama siz istediğinizi açık denebilirsiniz!

Five For Fighting - Superman

2000'li yılların başında teenager dergileri okuyucusu hanımlardan, o dönemde sevgilisinden ayrılmışlardan, kazara Amerika'da izbe bir bara girmek zorunda kalanlara kadar geniş bir yelpazede hatırlanacak, pop rock marşı Superman, her dakika Superman olamayacağımızı anlatan ve Superman'in duygularını öne çıkaran bir şarkı. Mazhar Alanson'un da dediği gibi Superman, Superman olmak lazım bazen! Sever misiniz bilemiyorum ama FFF'e çok ün getirdiğini biliyorum!

Snoop Dogg - Batman and Robin

Bana kalırsa yazıdaki en "cool" şarkılardan olan ve aslında tamamen bir Dynamic Duo hikayesinin Snoop Dogg'un elinden çıkmış versiyonu olduğu için de ayrı bir yere koyduğumuza Batman and Robin bayağı iyi bir şarkı! Snoop Dogg'u ya da hip-hop seviyorsanız buyrun size



pek kimsenin bilmediği, ortamlarda ekstra hava katacak bir şarkı! "cold day in Gotham, in the Bat Cave chillin" !

3 Doors Down - Kryptonite

Üstüne en çok şarkı yapılan süper kahraman herhalde Superman. Daha buraya eklemeyeceğim pek çok şarkı var Superman'le ilgili ama bazıları çoğu insanın tanıdığı şarkılar! 2000'lerde Dawson's Creek ya da Orange County gibi gençlik dizilerini izleyenlerin mutlaka bir şekilde denk gelmiş olduğu Kryptonite, aslında tek seferlik bir hit bile denebilir. Dişe dokunur çok fazla şarkısı olmayan 3 Doors Down, insanın "zayıflıkları" üzerine yazdığı Kryptonite ile pek çok listeye girmeyi başarmıştı!

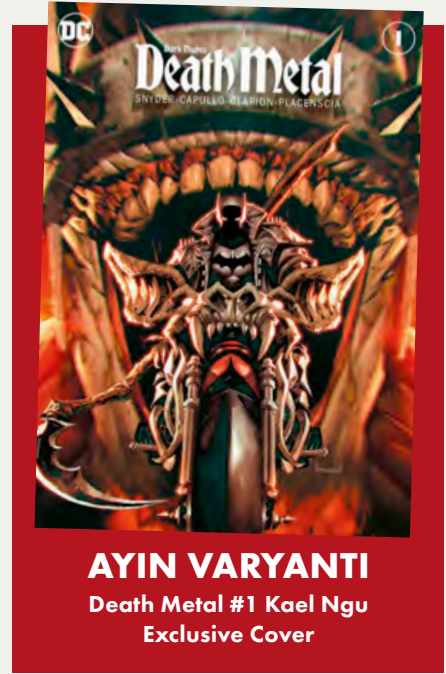
Paul McCartney & Wings - Magneto and The Titanium Man

1975 tarihli bu şarkı döneminin en güzel yanlarını anılırken "groovy" havasıyla da sizi ritme sokacak aşırı tatlı bir şarkı! Magneto üstüne olması tabii birazcık bir şarkıya tatlı etiketinin katılmasını engellemeli mi bilmiyorum ama bu şarkı için başka bir sıfat bulamıyorum! Paul McCartney'nin Beatles dışında neler yapabildiğini merak ediyorsanız kaçırmayın!

Joe Satriani - Surfing With the Alien

Şahsi favorime gelelim! Albüme de adını veren bu şarkı bana kalırsa rock gitarının en iyi ismi Joe Satriani'nin Norrin Radd'ın hikayesinden esinlenerek yaptığı ve sizi gerçekten gezegenler arasında birazcık saykedelik bir yolculuğa çıkaracak bu muhteşem albümü, rock müziğini seviyorsanız mutlaka dinlemeniz gerek. Sözleri olmasa da gümüşü bir kayağın üstünde gezegenler arasında dolaşmanın nasıl bir sesi olacağını hayal ettiğimde açıkları Satriani'nin gitarından başka bir alternatif düşünemiyorum! Muhteşem bir albüm kapağı olduğunu da söylemem lazım!

Aslında Black Sabbath'ın Iron Man'ı ya da Metallica'nın Enter Sandman'ı de çokça çizgi romanla ilgisi olduğu sanılan ve öyle dinlenen şarkılar olsa da (Enter Sandman yine fiktisel olarak Sandman mitine gönderme olduğundan bir derece) ne yazık ki değiller. Tabii AC/



AYIN VARYANTI

Death Metal #1 Kael Ngu
Exclusive Cover

DC'nin Iron Man filmi için yapmış olduğu albüme de bayılmamak elde değil. Bunları da ekstra ekleyelim ve sözlerimizi bitirmeden önce size çizgi romandan müziğe yapılan bir göndermeyi de ihmal etmeyelim. Marvel'ın çizgi roman kapaklarında ünlü rap ve rock albümlere gönderme yaptığını, DC'nin ise son iki büyük "event"ine biraz da Capullo'nun katkısıyla Metal ve Death Metal olması gibi şeylerin yanı sıra özel örnekler de var. V for Vendetta, pek çoğunuzun bildiği gibi Alan Moore'un ve çizgi roman edebiyatının en güzel işlerinden bir tanesi. Distopik ve totaliter bir rejimin yarattığı dikteden kurtulmaya çalışan Orwell vari bir toplumun hikayesi olan V, aslında güç sahibinin iyi dediğinin iyi, kötü dediğinin kötü olmasına da çok güzel şekilde cevap veriyor. Şu an tarihin gelmiş geçmiş en iyi müzisyenlerinden kabul edilen The Rolling Stones, gençliklerinde akıl almaz ithamlarla bağnazca suçlanırken, Moore bir panelinde grubun Sympathy for the Devil şarkısına gönderme yaparak muazzam bir an yaratmıştı. En azından benim için! Spotify hesabımızdan listeyi dinleyebilir ve unuttuklarımızı bize yazabilirsiniz! Sağlıkla kalın! ♦ Metehan İğneci



OTAKU CHAN

Bu ay erkek bedeni ve mekanik robotlarla yaratılan fantezi dünyasına dalmadan önce kadına ve kadının teknolojik bedenine oryantalizm çerçevesinden bakıyoruz.



Konu oryantalizm olduğundan kısaca açıklayalım... Oryantalizm aslında Batı'nın bir anlamda kendini var etmek için Doğu'ya ihtiyaç duymasındır; bu sayede kendi birliğini yaratabilecek bir odak noktası oluşturabilmiştir. Oryantalist ikilikler Batı'nın Doğu'ya ve Doğu kadınına bakışında, ötekini yabancılaştıran ve hiyerarşi ilişkilerinde kendinden farklı ama aşağı gördüğü, belli basmakalıplar oluşturmaya sebep olmuştur. Japonya ise Amerika'nın sömürgeleştirilmesi sırasında yaşadığı modernleşme ile Batı'nın Doğu'su, Doğu'nun da bir anlamda Batı'sı olagelmış, her daim uluslararası bir öteki olarak algılanmıştır. Japon kadının algılanma şekli ise çoğu zaman dişi diye anılan Japonya topraklarından (bizim ana-dolu gibi) çok da farklı değildir.

Batılı erkeğin gözünde ilk gördüğümüz basmakalıp, Puccini'nin ünlü Madame Butterfly operası sayılabilir. Opera Amerikalı Üsteğmen Pinkerton'ın Nagasaki'de Japon bir kadın ile yaptığı geçici evliliğini, daha sonra onu bırakarak Amerika'ya dönmesini ve orada Amerikalı bir kadın ile evlenmesini anlatır. Japonya'daki eşinden çocuğu olduğunu öğrenince çocuğu almak için Japonya'ya geri döner Pinkerton. Eşinin Japonya'ya onu değil sadece çocuğunu almak için geldiğini anlayan Butterfly; evinin bir odasında çocuğunun gözlerini bağlayıp eline bir Amerikan bayrağı tutuşturur ve babasının harakiri bıçağı ile intihar eder. Basitçe bu operada Batı Doğu'ya, beyaz erkek Asyalı kadına galebe çalar. İlginçtir

Batı kadını da Doğu kadınına kazanamayacağı bir savaşta olduğunu gösterir. Batı'nın egemenliğine boyun eğen Doğu tam da Oryantalist düşüncenin temelindeki fikirdir. Ayrıca operada gördüğümüz Japon kadını, her şeyini feda edebilecek olmasının yanında boyun eğici ve seksüel anlamda da her zaman Batı erkeği için müsaittir. Dorianne Kondo, Butterfly'in (Cio-Cio-san) Amerikan olma, bir anlamda asimile olma fantezisinin de nasıl acımasızca yok edildiğini söyler. Benzer bir evlilik de Pierre Loti'nin Madame Chrysanthemum kitabında görülür. Fransız askerinin kısa süreli Japon gelini Chrysanthemum (Krizantem), Madame Butterfly'in bir anlamda öncüsü olduğu stereotipe "egzotik ve bilinmeyen Japonya'nın



Chrysanthemum'un kişiliği ile birleşmesi" sayesinde ayrı bir boyut ekler. Fransız asker karakter kitabın başından itibaren hem Japonya'ya, hem geçici karısına ve ailesine, Japon oyuncak bebekleri (Nipponese dolls), kuklalar gibi aşağılayıcı tanımlamalarla bakar. Kitap, grotesk ve çocuksu gördüğü bir irkin eğlenceli antikalığını, Batı erkeğinin üstten gören bakışı ile anlatır. Madame Butterfly'daki gibi boyun eğen ve para ile bir anlamda kiralanan gelin benzerliği dışında kitabın sonunda paralarıyla oynayarak şarkı söyleyen bir Doğu kadını olarak Chrysanthemum, Loti'nin kafasında oluşturduğu melankolik gelin olmaktan çıkar ve soğuk, Loti'nin ulaşamadığı biri haline dönüşür.

Sonraki dönem

Daha sonrasında İkinci Dünya Savaşı dönemini anlatan pek çok film benzer Japon kadını tiplerini aynen sürdürür. Fakat ilginç olan 1980 ve 90'larda Japonya'nın ekonomik ve teknolojik büyümesi sebebiyle, Tekno-oryantalizm denen olgunun oluşumudur. Korkulan, gizlice kısılan ve Doğu'nun öteki olma kimliğinin teknolojik kıyafetlerle tekrar giydirildiği bir Japonya ile karşılaşırız. Bu elbette Japon kadını stereotipini de etkilemiştir. Tekno-Oryantalizm'in özellikle popüler kültürde gördüğümüz ve Amerikan psişesinde yarattığı etki, Japonların sadece iş odaklı yaşamları sebebiyle robotlara benzetilmesi ve ninjalar gibi gizli kapaklı çalışarak kendilerini dünyaya ele geçirme görevine adadıkları düşüncesidir. Toshiya Ueno, Tekno-Şarkiyatçılık'ı anlatırken 70'lerin Alman grubu Kraftwerk'i örnek verir. Grubun Avrupa'daki Japon işadamlarının ifadesiz gördükleri gülüşleri ve robotvari davranışları ile jestlerini kendilerine örnek aldıklarından bahseder. Bu basmakalıp Japonların hisleri, duyguları olmayan, insan



dışı bir varlığa çevrildiği argümanından gelmektedir. Japonoid'i açıklarken Toshiya Ueno, "nasıl ki Doğu, Batı tarafından yaratıldıysa; Tekno-Doğu da bilgi kapitalizmi ile yaratılmıştır" diyerek uluslararası şirketleri ve sanal finans sistemlerini Ghost in The Shell'deki kukla ustası'na yani AI (Artificial Intelligence) sistemlerine benzetir. Amerika psişesinde yer alan Japonların gizli kapaklı iş çevirdiği paranoyası ise Toshiya Ueno'nun görüşleri ile benzerlik taşır. Bu düşünce özellikle Japonların 90'lara kadarki ekonomik stratejilerinden kaynaklanmaktadır. Japonya, Batı'nın ürünlerini almak yerine ya işlenmemiş malzemeyi ya da Sony'nin film sektöründe yaptığı gibi bütün sektöre dair iş alanlarını satın almayı tercih etmiştir. Bu strateji de Japonya'nın dünyayı hegemonyası altına almak istediği düşüncesini doğurmuştur. James Fallows bu durumu "Japonya'nın dünyanın geri kalanı ile duygusal olarak bağ kuramamasına" bağlar. Batı bir yandan Japonya'nın bu başarısından dolayı baştan çıkmış şekilde onu izlerken bir yandan da onu aşağı görerek kiskanmıştır, korkmuştur. Tekno-Oryantalizm'in Amerikan psişesinde yarattığı korku, popüler kültürün karanlık gelecek tasvirlerinde rahatlıkla okunurken, Japonoid denen basmakalıp da siborgların vücudunda özellikle Japon kadını bedeninde hayata gözlerini açar. Japon kadını, Oryantalizm'in Madame Butterfly ve Madam Chrysanthemum fantezilerinden daha da ulaşılmaz bir yere, duyguların değil rasyonelliğin hüküm sürdüğü bir yere erişir fakat cinselliği artık daha hijyenik bir şekilde gösterilmektedir. Popüler kültürdeki bu etkinin elbette ki en önemli etki faktörü Blade Runner filmi

olmuştur. Filmde gördüğümüz şehrin, Hong Kong, Tokyo benzeri karanlık gelecek tasviri, William Gibson'ın İloru kitabıyla yarattığı etki; siberpunk tarzı ile Japonya ve Tekno-oryantalizm arasında koparılamaz bir bağ oluşturmuştur. Bir anlamda egzotik Japonya ile egzotik Japon kadını arasındaki bağ kendini yenileyerek burada da korunmuş olur. Karanlık geleceğin toprakları, teknolojik siborg vücudu ile paralellik oluşturmakta, kendilerine has bir egzotizm ve karanlık bir fantezi alanı yaratmaktadır. Japon manga ve animelerinin siberpunk kadın/siborg tasvirleri biraz da olsa Batı'nın bakışıyla yoğrulmuştur fakat kendi içlerinde Tekno-Şark düşüncesine karşı eleştiriler de içerirler. Mesela Battle Angel Alita çöpte bulunan, hafızasını kaybetmiş bir siborg olan Alita'nın hikâyesini anlatır. 2 bölümlük OVA'sında Alita, insansı duygularıyla öne çıkar. Küçük ve Nipponese Dolls benzeri vücudu ise Ghost in The Shell'deki Kusanagi gibi cinsellik doludur. Önceden egzotizmin yarattığı arzu artık siberpunkın hijyenik cyborg bedeninde görülür. Fakat Doğu'nun pasif kadını stereotipi en azından bu siborg bedenleri sayesinde (büyülü kız türünde devam edebilir bu kafa) artık geride kalmıştır, siborglar artık tehlikeli militer güçleriyle farklı bir stereotip oluşturmuşlardır. Garb erkeğinin Tekno-Şark'ın Japon kadınına bakışı, onu bir yandan insan saymayarak öteki haline getirirken, Japonya'nın Kusanagi gibi insanlığını sorgulayan cyborgları ve duygularıyla öne çıkan Alita'ları değişik bir dinamik oluşturur. Fakat iki şekilde de cyborg bedeni fetiş objesine dönüşmüştür. Ghost in the Shell'in ikinci filmi olan Innocence, Pierre Loti'nin Nipponese Dolls söylemini oldukça tekinsiz hale getirerek cyborg vücudu ile birleştirir.. ♦ Merve Çay

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay etkinliklerinin büyüğü,
küçüğü, fazlası...

Belli etkinlikler için kostümler giymek ve özel şovları sergilemek, her zaman ilgi çekmiştir. Bir noktada pazarlama mantığı, diğer tarafta eğlence. İkisi arasındaki ince çizgiyi anlamak biraz zor ve o konuya şimdilik derinlemesine girmeyelim. Özünde cosplay konsepti kendini çok farklı dünyalarda, yüzlerce şekle sokar. Her cosplayer yeteneklerini farklı şekillerde gösterir ve ruhunu, kalbini bu hobiyeye adar. Bazısı üç günde işini tamamlar, bazısı aylarca hatta yıllarca çalışır. Sonuç olarak her biri özeldir ve kendi yolunca insanlara rehber olur, hayallerinin peşinden koşarken ardında iz bırakır. Cosplayin en önemli parçası, kostümü doğru şekilde sergileyebilmektir. Etkinliklerde arkadaşlarımızla takılmak, fotoğraflarla anıları güçlendirmek ve videolarla kendimizi eğlendirmek. Peki etkinliklerde tam olarak ne yapmalı? Tüm hafta sonunuzu harcamanıza değer mi? Cosplay için uzun yolculuklar yapar mısınız? Peki etkinliklerdeki diğer insanlara ne demeli? Bu tarz sorulabilecek daha yığınla soru var. Bu yazı sadece cosplayerlar için değil, aynı zamanda diğer etkinlik seven dostlarımıza da hitap ediyor.

Hangi etkinliğe katılmak gerek?

İlk defa etkinliğe gitmeye karar verdiğinizde kafanızda koca bir fuara mı gitsem yoksa ufak bir kostüm partisi mi diye düşünebilirsiniz. Eğer ufak yaşta bir arkadaşınızın yeni şeyler görmesini istiyorsanız, tavsiyem daha küçük çaplı etkinliklere yönelmektir. Bu tarz ufak etkinlikler aile gezmesi için mükemmeldir. Ayrıca şaşılacak derecede ufak etkinliklerde katılımcılar, cosplayerlar veya stant görevlileri daha sıcak ve sevecendir. Cosplayerlar için ise koca kostümleri bir yere taşımadan önce test sürücü niteliğinde olan bu ufak etkinlikler, katılımcı bakımından az görünse bile daha çılgın içeriklere yer verebilir. Her şey bir kenara eğer kostümünüzle gitmeye karar verirsiniz, etkinlik kurallarına göz atın. Malum,



elinizde tahta kılıçla girmek, etkinlik kurallarına aykırıysa emeğiniz de boşa gidebilir demek. En tatlısı kostüm hazırlamadan önce etkinliği gördüğünüzde, yetkililerle iletişime geçmektir. Ayrıca bazı etkinlikler "aile dostu" kavramına dikkat eder. Bu durumda çok kanlı, korkutucu kostümlere izin verilmeyebilir. Bu nedenden kurallara dikkat etmek önemli. Büyük fuarlara gitmemek veya cosplay, etkinlik için uzun yol kat etmediyseniz kendinizi asla kötü hissetmeyin. Her etkinliğin tadı başkadır. Kişisel olarak ufak etkinlikleri, fuarlardan daha çok severim. Daha az stres, daha az koşturmaca, arkadaşlarımla daha fazla vakit geçirme, fotoğraf, eğlence ve dahası. Büyüklüğü ne olursa olsun her etkinlikte dikkat etmeniz gereken maliyet ve sizi yoracak detaylara dikkat etmektir.

Oteller ve seyahat

Oteller, hemen hemen her zaman büyük etkinlikler için hayat kurtarıcıdır. Bazıları özel etkinliklerin olduğu yerlere yakındır ve anlaşmalı olması, fiyat bakımından da katılımcılara yardımcı olur. Pansiyon ve öğrenci yurtlarını da aynı derecede unutmamak gerek tabii. Eğer gideceğiniz etkinlik büyükse ve evinizden uzaksa, çok harcama yapmak da istemiyorsanız arkadaşlarınızla her zaman bu seçenekleri düşünebilirsiniz. Airbnb, bu konudaki mükem-



mel kurtarıcıdır. Bu sistem sizi ev sahibiyile bir araya getirir ve onun odasını kiralamanıza izin verir. Kısacası bir evi veya odayı paylaşabilirsiniz. Seyahat kısmında bütçe önemliyse, toplu taşımaya da dikkat etmeniz gerekir. Özellikle rezervasyon yapmanız önemli. Son dakika uçuşları, otobüsler, trenler sıkıntı yaratabilir. En önemlisi ise kostümünüzü paketleme şeklidir. Koca kantarlar, zırhlar vb. kostüm parçalarının varsa paketledikten sonra üzerine "kırılabilir" etiketi yapıştırmayı unutmayın. Her şekilde güvende olduklarından emin olmakta fayda var. Eğer silah craft'ladiysanız, çarşaf, çöp torbası veya kırılmasını engelleyebilecek bir çeşit paketleme kullanmayı unutmayın. Bazı toplu taşıma araçları silahınızı yanınıza almanız izin verebilir ancak her ihtimale karşı iyi paketlemelisiniz. Ayrıca giyilebilecek kostüm parçalarınız varsa yolculuk

sırasında giymenizi tavsiye ederim. Ceket, bluz, şapka vb. Hem sıkış tıkiş valizde zarar görmeyecek, hem de güvende olduğundan emin olacaksınız. Eğer yakın arkadaşlarınız varsa, onlarla valiz paylaşımı bile yapabilirsiniz.

Gününüzü planlayın

Çok uzun süredir etkinliklere giden biri olarak gününüzü iyi planlamayı öneririm. Konserler, stant sürprizleri, soru ve cevapların olduğu mini konuşmalar derken çok daha fazlasını görmek isteyeceğinizden gününüzü verimli kullanırsanız, daha fazla eğlenirsiniz. İlk defa büyük etkinliğe gitmek, arkadaş edinmek için mükemmel zamanlamadır. Onlar da sizin gibi kostümlerini sergilemek için buradalar. Birbirinize ipuçları verebilir, sosyal medyadan ekleşebilirsiniz. Kendinizi tekrar güvende hissettiğinizde, yine aynı



etkinliğe geldiğinizde aynı yüzleri görmek oldukça tatlı bir histir. Büyük fuarlar genelde belli alanlara ayrılırlar. Bu da işinizi kolaylaştırır ve kendinizi iyi hissedebileceğiniz noktaya yönelebilirsiniz. Kendinize tatlı bir anı elde etmenin en güzel yolu, hediyelik eşyalardır. Uzun zamandır görmek istediğiniz sanatçıların imzalarını veya belki de bir aktör. Fuardan keyif almak, oradan aynı zamanda hatıralık elde etmek, bir sonraki gelme isteğinizi tetikleyecektir.

Tüm gün kostümle oturmayın

Birçok cosplayer bu hatayı yapar. Kostüm içinde durmak asla kolay değildir. Sırf çok emek verdiniz veya para harcadınız diye sağlığınıza zarar vermek doğru bir şey değildir. Etkinlik alanları giydiğiniz kostümde daha zor zamanlar geçirmeniz neden olur, mesela fazla terlersiniz. Yanınızda mutlaka su ve atıştırmalık olduğundan, çantalarınızın da güvenli bir yerde emin olun. Cosplayerlerin yaptığı en büyük hatalardan biri uygun dinlenme yapmamaktır. Gün içinde oturup dinlenmek için biraz zaman ayırmak ve mümkünse kostümünüzden çıkmak, kendinizi çok daha iyi hissetmenizi sağlayacak ve gününüzün, ayrıca kostümünüzün tadını çıkarmanız adına daha doğru olacaktır. Peruğun baş ağrısı yapabileceğini, ayak kabıların ayaklarınızı ve makyajın yüzünüzü yorabileceğini unutmayın. Kaldığınız yere döndüğünüzde mutlaka duş alın, çok daha iyi hissedeceksiniz. Her şeyi geçelim, kostümden erken çıkmak etkinliği sivil olarak arkadaşlarınızla gezmek için kendinize zaman yaratın. Beraber yiyecek için sosyalleşin. İnanın günün sonunda çok daha mutlu olacaksınız. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



Büyük, küçük fark etmez her etkinlik eğlencelidir



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Oyunlarda kuşak çatışması başlıyor mu?

Video oyunları, insanoğlu medeniyetinin binlerce yıllık tarihi içinde, hep topu son 30-40 yıldır bizimle olan bir kavram. Bunun da ilk 20 senesinin çok tırışkadan geçtiğini biliyorsunuz. Ya da o tarihleri bilmeyenler için kısaca hatırlatmış olayım.

Bundan 15-20 sene önceye kadar, video oyunları hem toplumda yaygın bir eğlence aracı değildi hem de dünya toplumlari video oyunları ile ilgilenen bireyleri küçümsemeye çok meyilli bir yapıya sahipti. 20 sene öncesinde video oyunlarını beğenmeyenler, bugün ellerindeki cep telefonlarında, 20 sene önceki video oyun teknolojisine benzer teknolojilere sahip basit oyunların karşısında saatlerini harcıyorlar, bu da çok ironik bir detaydır. Demek ki, 20 sene öncesine kadar video oyunlarını beğenmeyen, küçümseyen, öteleyen kitleler aslında ellerinde/evlerinde video oyunu çalıştıracak bir dijital cihaz olmadığı için, oyunlara karşı duruyorlarmış.

Neyse, biz asıl olaya dönelim. Bugün artık dünyada milyarlarca insan video oyunları ile eğlenme alışkanlığına sahip olmuşken, ilginç bir tespit de gözümü çarpıyor. Eskiden video oyun yapımcıları da oyun yapımını hobi gibi gören, harçlığını çıkarmaya çalışan genç insanlardan oluşuyordu. Ancak bu genç "çocuklar" o kadar güzel oyunlar yaptılar ki, sonunda yüz milyarlarca dolar büyüklüğünde bir video oyun sektörünün doğuşuna neden oldular. Ancak artık piyasanın içinde pişip gelişen o eski yapımcıların, yaş almalarıyla beraber, aşağıdan gelen video oyuncularıyla kimi zaman zihin köprüsü kurmakta zorlandıklarını hissediyorum.

Indie oyun yapımcılarının sayısının hızla artmasının ve yarattıkları "basit" oyunların bile büyük popülarite kazanmasının, bu kuşak farkının habercisi olduğunu fark edebilirsiniz. Her yıl milyarlarca dolar gelir elde eden AAA oyun stüdyoları, kitabına uygun şekilde hazırladıkları kimi oyunlar için oyunculardan ağır eleştiriler alırken, tek kişilik Indie oyun

yapımcıları, çoğu zaman pixel grafiklerle hazırladıkları, basit ama sürükleyici oyunlarla daha büyük övgüler kazanıyorlar. Bir zamanlar, klavyenin başında tek başına oturup tüm oyunu tek başına kodlayan eski yapımcılar, artık devasa servetlerin sahibi olunca, yeni oyunlarının kodlarını da çoğu zaman genç geliştiricilerden oluşan ekipler yazmaya başlıyor. Yaşını başını alan eski abiler, artık büyük oyun projelerinde, projeyi yöneten, oyunun bir an önce piyasaya çıkıp para kazanması için ekipleri yönlendiren yönetmenler olarak yer alıyorlar. Haliyle dev oyun yapımcıları sanki artık yenilikçi fikirlere daha kapalı, tek elden çıkan oyunlar hazırlıyorlar... Indie oyunları incelediğimizde ise, oynanışından animasyonlarına kadar, daha önce görmediğimiz kıvamda yeni ve eğlenceli buluşlarla karşılaşıyoruz. Yeni oyunlara biraz bu gözle bakın, acaba siz de fark edecek misiniz? 40 yaşına giren video oyun dünyasında artık bir kuşak çatışması başlıyor olabilir mi? ♦

"20 sene öncesine kadar video oyunlarını beğenmeyen, küçümseyen, öteleyen kitleler aslında ellerinde/evlerinde video oyunu çalıştıracak bir dijital cihaz olmadığı için, oyunlara karşı duruyorlarmış."





Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Sara Is Missing

Şimdi ben size oyunu anlatacağım biraz ama söz verin, hemen indirip kuracaksınız. Çok basit, tüm telefonlarda çalışabilir, oyunu sevmeniz önemli değil. Görmeniz gereken, ne olduğu ve şu hep anlattığımız "konsept" denen şeye nasıl oturduğu; daha doğrusu insan aklının çok bilindik/alışıldık şeylere bile nasıl güzel yenilikler getirebildiği. Çok yer de kaplamıyor, yani modern ve lağım deyişle "sıkıntı yok".

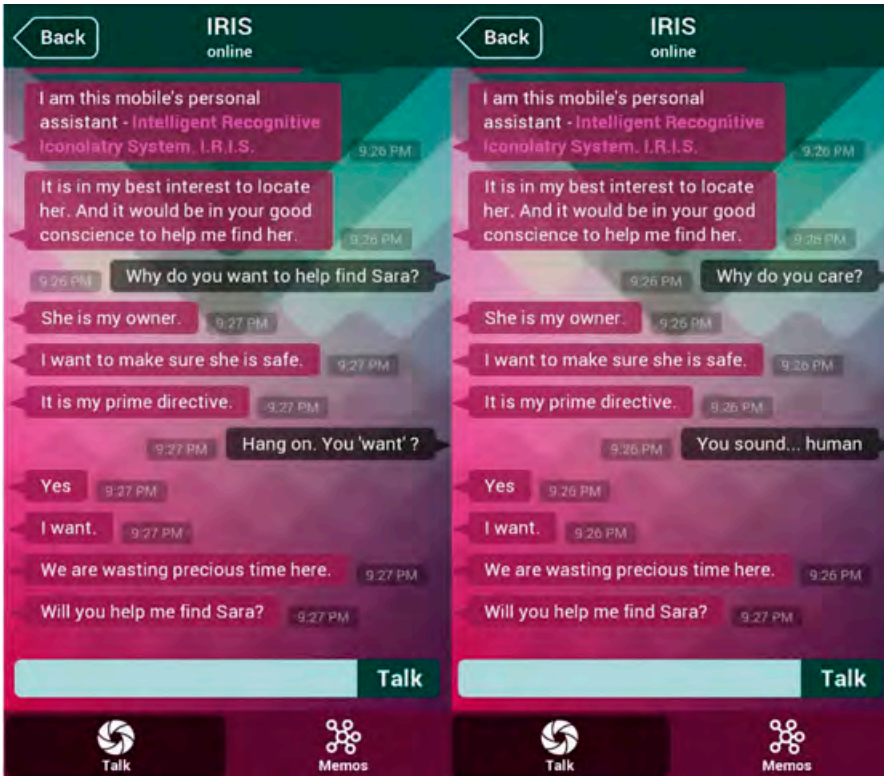
Oyunumuz konsollara, PC'lere veya başka bir yere hiç gelmeyecek. Çünkü özelliği bu. İsmi "Sara is Missing". Malezyalı bir ekibin hazırladığı bu baş yapıt korku/gerilim türünde ama dediğim gibi, bizi ilgilendiren bunlardan hiçbiri değil.

Oyunu kurduğunuz telefon artık başkasına ait. Başkasının telefonunu yerde buldunuz yani. İşte size yenilik! İlk kez görülen nefis bir ara birim/iletişim modeli. Telefonunuz Sara'ya ait artık. Ekranı sağa kaydırıp açın ve onun telefonunda bir numara aramaya başlayın, her iyi niyetli insanın yapacağı gibi. Telefonun ekranını açtığınızda neredeyse tamamen bozuk olduğunu görüyoruz. O da ne? Telefon size içindeki sistem ile yardım etmeye başlıyor!

Benim gibi 20 kez baştan sonra her yolu kontrol ederek oynadığınızda, böylesi bir yapay zekanın nasıl sıradan vatandaşta olduğuna belki akıl yorarsınız. İlk kez oynadığınızda aklınıza bile gelmeyecek. İçine dalıp gideceğiniz bu yeni oyun

yöntemi sizde büyük merak uyandıracak. Modern oyuncular olduğumuz için takılıp kalmanıza çok kolay izin vermiyor merak etmeyin. Size uzun uzun gidiş yolunu, çözümünü anlatmak gibi bir amacım yok. Eğlencesine kendiniz varmalısınız. Tavsiyem kulaklıkla oynamanız ve ara vermemeniz. Maksimum hissi böyle yaşayacağınızı düşünüyorum. Çok beğenecek olursanız, oyun çıkalı aradan 4 sene geçti ve Simulacra denilen yenisi de mevcut. Malezyalı gençler oyunda kendileri oynamışlar, videoları kendileri çekmişler, her ayrıntıyla güzelce uğraşmışlar kanımca. İkinci oyun hakkında yazmak istemiyorum, o sizin keşfiniz olsun. Uzun zamandır beni bu kadar eğlendiren ve içine hapseden bir oyun oynamamıştım. Özellikle böyle gizli Cult ve büyü/kurban töreni falan gibi konuları olan oyunları hiç sevmem. Yaşattığı tecrübe ve yenilikçi bakış açısıyla Sara is Missing kendine has türü ile -ki bu türün ismine ne demek gerekli ben de bilmiyorum- bir klasik olmak zorunda. Oyun ansiklopedisi yazıyor olsaydı ona ayrı bir sayfa ayırmamız gerekirdi herhalde. Neler daha iyi olabilirdi diye düşünmek elde değil, eğer sizlerin de nelerin daha iyi olabileceği hakkında fikirleriniz olursa, bu yeni tür hakkında bana mail atabilirsiniz. Üzerine konuşmak ve yerde bulduğunuz bir telefonun içine nasıl gizemlerin saklanabileceğini birlikte düşünmek isterim.

Benim aklıma gelen yegane fikir, hani şu Bond filmlerindeki ajanı merkezden yöneten asistan rolünü oynamak olurdu. Belki telefonda çok yer kaplar ama hareketli sahnelerde ve Sara'da olmayan ani karar verme gereken anlarda size başvurması ile yeni ve heyecanlı bir şeyler olabilir. Oynayın derim, hiç olmazsa 30 dakika. Fikri siz de keşfedin. Selamlar,sevgiler. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📍 ErtugrulSungu

Yeni bir anlam

Oyun sektörünü yakından takip edenlerin birçoğu Unreal Engine 5 haberi duymuştur. Resmi olarak 5 Mayıs 2020 itibarıyla kendisini gösteren bu güzide oyun motoru, herkesin ağzını açık bırakmayı başaracak bir tanıtım videosu yayımladı. Unreal Engine ilk olarak 1998 yılında, Unreal isimli FPS oyunu ile aramıza katılmıştı. FPS olduğu zaman akla ilk gelen isimlerden birisi olmayı başaran yapım, takip eden yıllar içerisinde bir oyundan çok grafik motoru ile anılır oldu. Döneminde John Carmack'ın liderliğinde olan Doom ve Quake oyunları ile rekabet halinde olan Unreal, Carmack'tan da övgü almayı başarmıştı zira 16 bit renk modelini ilk defa böylesine kullanabilen bir grafik motoru söz konusuydu. Geçen yıllar içerisindeyse birçok farklı Unreal Engine grafik motoru ile karşılaştık. Özellikle UE4 uzun süredir hayatımızda. Üzerinde ücretsiz çalışabilmesi ve sunduğu gelir modeli

ile birçok tasarımcının beğenisini kazanmayı başarmış bir motor. Işıklandırma konusundaysa rakipsiz. Fakat öyle görünüyor ki UE5 ile gerçekten de bir sonraki seviyeye atlayacağız. Hatta her zaman söylenen "Daha da gerçekçi oyun yapamazlar" repliği, bir defa daha yıkılacak diyebilirim. 2021 yılının son çeyreğinde kullanıma açılması beklenen grafik motorunun, halihazırda olan tüm cihazları ve de yeni jenerasyon konsolları destekleyeceği duyuruldu. Yüksek çözünürlükteki fotoğrafları kaynak olarak kullanarak oyun içerisine eklenmeye imkan sunabilecek olan bu güzide motor, aynı zamanda dünyanın en büyük fotogrametri kütüphanesi olan Quixel'i de kullanıma açmayı planlıyor. Bu sayede tasarımcıların detaylı assetler ile uzun saatler boyunca uğraşmalarının önüne geçilmesi hedefleniyor. Sahip olduğu "The Nanite" teknolojisi sayesinde daha önceden ZBrush ve CAD gibi yaratılmış üç boyutlu tasarımları da rahatlıkla bünyesinde

de barındırabilecek olması da cabası. Tüm bu açıklamalara şöyle bir baktığımızdaysa gerçekten de "Film gibi" oyunlar göreceğimiz aşikar. Hatta tanıtım videosuna dikkat ettiyseniz, FPS kamerası yerine, pek tabii tüm dünyanın ve detayların daha detaylı şekilde gösterilebileceği TPS kamerası seçilmiş... İşte bu noktada da benim kaygılarım başlıyor. Bildiğiniz üzere ilk UE motoru her ne kadar FPS odaklı üretilmiş olsa da kısa sürede TPS, MMORPG, dövüş, RPG, hatta platform oyunlarında da kullanılabilir hale gelmişti. Bugün gelinen noktadaysa, üretilen grafik şovunun ne kadar fark yaratacağını tartışmamız gerektiğini düşünüyorum... Bir yandan oyun sektörünün savrulmalarını inceliyorum. 2010 yılında patlayan Indie dünyasının bugün geldiği nokta ve UE4 ile yapılan üretimler... "Film gibi" oyunlar konusu başlı başına bir mevzu zira "Ne kadar oyun?" sorusuna verilebilecek cevaplar giderek farklılaşıyor. Özellikle fotogrametri kullanımının oyunlarda kendisine yer bulacak olması, deneyimin ne kadar "oyun" olduğunu defalarca sorgulamamıza sebep olacaktır. Geçtiğimiz yıllarda verdiğim derslerde sürekli bahsettiğim, film ve oyun mecraları arasındaki çizginin giderek incelmesinin sonucu olarak, UE5 grafik motorunun vadettiklerini göstermek sanıyorum yanlış olmayacaktır. Hal böyle olunca, bir film içerisinde oyun mekaniklerini kullandığımız, henüz adını benim de koyamadığım farklı bir mecra deneyim edeceğimiz gibi gözüküyor.

Her zaman olduğu gibi aklımdaki soruları sizlere de sormak isterim; film ve oyunlar arasındaki fark nerede başladı ve nerede bitiyor? Özellikle UE5'in getirmeyi planladıkları, bugüne kadar oyun kelimesinin işaret ettiği şeyi ne kadar değiştirecek? Bence UE5 sadece bir grafik motoru değil, zaman içerisinde kavramların, sıfatların değişmesine yol açabilecek bir güçte geliyor. Yani konu sadece oyun değil, anlam olacak. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

Oturmaya Mı Geldik, Kalkın

Günlerden COVID-19. Her şeyi ve herkesi o kadar sert vurdu ki aylardır kendimizi evlerimize kilitledik. Online alışveriş, eve gelen her şeyi temizleme tutkusu, insanlardan kaçma, maskesiz dışarı çıkmama, internet aleminde kaybolma derken daha yüzlerce aksiyon var ortada. Kimimiz yeni hobiler edindik, kimimiz çalışmamaktan çıldırdık. Doğruya doğru, sadece bizim ülkemizde değil, başka yerlerde de benzer kaos ortamı hakim. Yine sağlık bekçisi kesileceğim sanki ama birilerinin yapması gerek. Kendimden örnek vererek gideceğim dostlar, bütün gün evde oturmak ve hiçbir şey yapmamak veya yapamamak hiç hoş değil. Tabii sağlığım yerinde, oyun oynuyorum, yemek yapmak, bulaşık, çamaşır, kediler derken zaman bir şekilde geçiyor. Ancak yürüyüş yok, koltuğa saplandım kaldım. Ciltte kuruluk mu dersiniz of tam hatun sıkıntıları işte, hiç detaylara girmeyeyim. Ancak son zamanlarda anladığım bir şey var; oturmamam gerekiyor. Evinizde profesyonel spor aletlerine ihtiyacınız yok. Bu yazıyı okuyorsanız, internetin nimetlerinden

haberiniz vardır. Aksini iddia etmeye gerek yok. Doğru şekilde kullanırsanız, yapabilecekleriniz "kısmen" sınırsız. Doğru kaynakları da es geçmemek gerek elbet. Önüne gelen her YouTube videosuna kanmayın. Yok 10 günde 10 kilo vermek falan. Her vücut farklı gençler. Her insan nasıl farklıysa, vücut da değişkendir. Kalkıp günde 30 dakika boyunca, 4'er kilo ağırlık size zarar verebilir. Her şeyden ufak ufak. En önemlisi profesyonel insanlarla iletişime geçmek tabii ki. Bu aralar herkes, her şeyi bilir olduğu için o işin en iyisini bulmak da zor be anam. Siz de haklısınız. Neyse, konumuza dönecek olursak. Amaç kilo vermek olmasın, ancak sağlıklı olmak olsun. Günlük meyve tüketiminiz çok önemli mesela. Eczanedeki vitaminlerden daha önemlisi doğal ürünlerdir. Ama ne dedik, her vücut farklı. Yazdıklarımı birebir uygulamak, doğru değil. Bunu da kenara yazın. Bunlar tamamen kişisel deneyimlerimle büyüyen noktalar. Oturduğunuz yerden mutlaka maksimum 45 dakika bir kalkın. Mutfağa yürüyün, ne bileyim yatak odasına geçin. Çamaşırları düzeltin mesela,

camı açın şöyle havayı çekin ciğerlerinizde. 10-15 dakika oyalanın yani o 45 dakikada bir. Bulaşık yıkayın, yemek durumunu kontrol edin, kitaplarınızın tozunu alın. Boş durmayın kısacası. Olay burada kilo vermek değil unutmayın, isterseniz bunun farklı yolları var elbet. Ancak amacımız sağlığımızı korumak, manken kesilmek değil. Ben göbeğimle mutluyum kardeş, micir micir kalsın orada hayret bir şey yani. Bu arada sakı çiçek, mükemmel kafa dağıtıyor. Evcil hayvanınız var mı? Oh süper. O 15 dakikayı onunla geçirin. Koşturun evde, ipe mi oynarsınız, yün mü fırlatırsınız artık bilemiyorum ama sağlam kafa dağıtıyor. Neymiş, monitöre sürekli bakmayacakmışız. Yoksa gözler pert, baş ağrısı, sinir ve stres olurmuşuz. Hele ki durumunuz müsaitse ve sağlıklı bir ortamdaysanız, bunun "kıymetini bilin". Böyle zamanlarda rahatsızlanmak, insanı inanılmaz strese sokar. Kendinize iyi bakın dostlar, buralarda kalmaya devam. Vücudunuzun temiz olması, sağlıklı olması önemli ancak ruhunuzu da aynı şekilde zinde tutmayı unutmayın. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Söngü

Gizem Kiroğlu

Hasan Elmaz Öfke

İlker Karaş

Mahmut Saral

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, 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 Balıkçıoğlu

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. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL THE LAST OF US PART II

Bu anın gelmesini o kadar uzun
zamandır bekliyorduk ki...

TEGV'de 25 Yıldır
Çocuklarımızın
Hayallerini
Büyütüyoruz!



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

www.tegv.org     

Her SMS 10 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



25. Yıl

TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

PS4 Pro

PS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCED

AOXO
PlayStation 4'e
ÖZEL

4K
HDR

THE LAST OF US PART II

19.06.2020

TÜRKÇE DUBLAJ
ve ALTYAZILI

18
www.pegi.info

NAUGHTY DOG



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. ©2019 Sony Interactive Entertainment Europe. The Last of Us™ Part II ©2020 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, LLC. "The Last of Us" is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. The Last of Us Part II outputs 440p which is upscaled to 2160p by PS4 Pro. 4K/HDR TV required.