

#274 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2019/11 - 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

www.level.com.tr
9 771301 213116
KKTC Fiyatı: 15,50 TL

LEVEL

S T R A N D I N G D E A T H

THE OUTER WORLDS

Biraz Borderlands,
biraz No Man's Sky...

THE LAST OF US PART II

Uzun süren bekleyişin ardından
son geriye sayım başladı.

FLIGHT SIMULATOR

2020'nin en iyi grafikleri
bu yapımda!

PHILIPS

Performance

7304 serisi

The One Evinize yakışan



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

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



philips.com.tr/tv



BÜYÜK PROTESTO

Hong Kong'taki protestolar uzunca bir süredir devam ediyor fakat bizden çok uzaktaki bir ülke olduğundan ve sonuçta demokrasi mücadelesi verildiğinden, durumdan pek de haberimiz yok.

Geçtiğimiz ay bir Hearthstone turnuvasında, ünlü bir katılımcının daha sonra bir yayına gaz maskesi ve protesto sloganlarıyla birlikte çıkması, Blizzard'ı harekete geçirdi ve oyuncunun önce 1 yıl, daha sonra 6 ay süreyle yasaklanmasıyla sonuçlandı.

Eh, internet alemi boş durur mu, tüm gençler Blizzard'ı boykota başladı. Ardından Amerikalı politikacılar firmaya bir kınama mesajı yolladı, Overwatch'un ünlü ismi Mei, protesto kahramanı haline getirildi. Blizzard elbette para kazanma gayeli, büyük bir firma. Durup dururken Çin'le papaz olma niyetinde değil ama bu sırada oyuncuların gözündeki saygınlığını da yitiriyor.

Protestoları bir kenara bırakalım, dergide ne oluyor ona göz atalım.

Tahmin edeceğimiz üzere kapağımızı Death Stranding süslüyor.

Oyun ne kadar iyi, alınır mı, alınmaz mı, geniş incelememizde sonucu ve detayları öğrenebilirsiniz.

Diğer önemli incelemelerde Ghost Recon: Breakpoint ve The Outer Worlds bulunuyor. Call of Duty: Modern Warfare'ı dergiye malum nedenlerden ötürü almadık, oyunu tam olarak değerlendirdikten sonra konuk edip emeyeceğimize karar vereceğiz.

Her türlü bölüm sonu canavarına değindiğimiz, En Baba Boss'lar dosya konusu ve The Last of Us Part II konuları da bu ayın dikkat çeken, mutlaka okunması gereken diğer konuları.

Gelecek ay görüşmek üzere, herkes kendine iyi baksın...

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

125 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

Death Stranding

Şimdiye kadar yaptığı hiçbir sos bozuk çıkmayan Kojima, yine turnayı gözünden vurabilecek mi?

Sayfa
38

İÇİNDEKİLER

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

İLK BAKIŞ

- 16 Flight Simulator
- 20 The Last of Us II
- 22 Dying Light

26 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 28 Unutulmaz Boss Savaşları

İNCELEME

- 38 Death Stranding
- 48 Ghost Recon: Breakpoint
- 52 The Outer Worlds
- 56 Concrete Genie

- 58 GRID
- 59 John Wick Hex
- 60 Trine 4: The Nightmare Prince
- 61 The Surge 2
- 62 Valfaris
- 64 Stygian: Reign of the Old Ones
- 66 The Legend of Zelda: Link's Awakening
- 67 Daemon X Machina
- 68 Doreamon: Story of Seasons
- 69 Mistover
- 70 Close Combat: The Bloody First
- 72 MediEvil
- 73 Little Big Workshop
- 74 Indivisible
- 75 Deliver us the Moon
- 76 Magic: The Gathering Arena
- 78 Yooka-Laylee and the Impossible Lair
- 79 Intruders: Hide and Seek
- 80 In Between
- 80 Neo Cab

- 81 Contra: Rogue Corps
- 81 The Elder Scrolls Online: Scalebreaker
- 82 Untitled Goose Game
- 82 The Wild Eight
- 83 Mobil İncelemeler
- 87 Online
- 94 Anarşist
- 97 Donanım
- 104 Film, Kitap, Müzik
- 106 PhD
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 275

PS4 Pro

4K
HDR

A HIDEO KOJIMA GAME

DEATH STRANDING™

GELECEK SENİN
ELLERİNDE

TÜRKÇE ALTYAZI

18™
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED



KOJIMA
PRODUCTIONS



4K and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Death Stranding™ ©2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. Created and developed by Kojima Productions. "Death Stranding" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. DEATH STRANDING™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p. PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.

Kasım

5 Kasım

Just Dance 2020
(PC, PS4, XONE, Switch, Wii, Stadia)
Mario & Sonic at the Olympic Games
Tokyo 2020 (Switch)
Planet Zoo (PC)

Red Dead Redemption II (PC)

Konsol oyuncularına imrenerek bakan
PC sahipleri için büyük gün. RDR2
nefesinizi kesmeye geliyor.

7 Kasım

The Coma 2: Vicious Sisters (PC)
Garfield Kart: Furious Racing
(PC, PS4, XONE, Switch)

8 Kasım

Death Stranding (PS4)
Disney Tsum Tsum Festival (Switch)
Need For Speed Heat (PC, PS4, XONE)
New Super Lucky's Tale (Switch)
Cthulhu's Catharsis (PC)

11 Kasım

Romancing SaGa 3 (PC, PS4, XONE, Switch, Vita)

14 Kasım

Age of Empires II: Definitive Edition (PC)
Stormland (Rift)

15 Kasım

Star Wars Jedi: Fallen Order (PC, PS4, XONE)
Astroneer (PS4)
Jumanji: The Video Game (PC, PS4, XONE, Switch)
Pokémon Shield (Switch)
Pokémon Sword (Switch)

19 Kasım

Shenmue III (PC, PS4)
Football Manager 2020 (PC)

21 Kasım

BattleTech: Heavy Metal (PC)

22 Kasım

Civilization VI (PS4, XONE)
Sniper Ghost Warrior Contracts (PC, PS4, XONE)



TAKVİM

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor

Nefes kesen hız, sürükleyici oyun deneyimi

Dünyanın ilk 240 Hz kavisli oyuncu monitörü



2019 OFFICIAL MONITOR

27" CRG5 4 ms 240 Hz FHD Kavisli Gaming Monitör

240 Hz Yenileme Hızı | 1500 R Kavisli Ekran | NVIDIA G-sync™ uyumlu | 3000:1 Kontrast Oranı



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



KÜHEYLAN

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



Gençler ne aledesiniz? Yakında tüm YouTuber'ları Exatlon'da göreceğinizi biliyor musunuz? Acun açıkladı, herkes ortalıkta koşup duracak. Yarışmayı nerede izleyeceğimiz meçhul ama Danla Biliç Vs. Enes Batur'u izlemek için sabırsızlandığınızı da biliyoruz, sizi küçük çakallar...

Efendim bu muhteşem haber dışında, yine geçtiğimiz ay bildiğiniz olaylarla geçti. Bir Blizzcon heyecanı var bu defa zira Diablo IV'ün açıklanacağı kabak gibi ortaya çıktı. Hayır millet Diablo IV'ten ne bekliyor ki? Yine dan dun yaratık kesip, 1 milyonluk vuruşlar yapıp manyak gibi loot toplayacağız. Eee? Şu The Lost Ark Online vardı, o çıksaydı bunların hiçbiri olmazdı ama o da çıkamadı, gitti. Neyse, maksat muhabbet olsun zati, biz Darksiders Genesis oynayacağız. İyi günler.

Geçen ay bunlar oldu:

1. Riot Games yeni Blizzard olmak istediğini, yaptığı farklı farklı oyun açıklamalarıyla resmen belli etti, Emire bu konuya "Olmaz öyle şey" diye yanıt verdi. (Blizzard fanidir kendisi. Ventilator anlamında. Blizzard'ın genel dağıtıcısı.)
2. Nintendo Switch Lite çıktı, bizim dergiye uğramadı. Teşekkürler Nintendo Türkiye!
3. Müthiş bir sanat eseri olan Borderlands 3 kapağımız nedense pek tutmadı. Neden, açıklayın?!
4. Tuna The Outer Worlds oynarken bir kez görüntülendi, sonra kendisinden haber alınmadı. Oyunu çok beğenmediğini belirtip ortadan kaybolana da ne denir, siz ismini koyun sevgili okurlar.
5. Death Stranding'in başına geçen Özay'dan da haber alınamadı. Büyük ihtimale bu oyun Kojima'nın alternatif gerçeklik projesiydi ve oyunu oynayanlar içine çekilip yok oldu.
6. PS5'in prototip görsel ortaya çıktı. Kaç defadır simsiyah bir kutu yapan Sony'nin bu defa uzay gemisi inşa etmeye heveslendiği ortaya çıktı.
7. Acun kendi kanalındaki bir magazin programında, telefonundan 0 Ses Türkiye'den bir kesit gösterirken eski eşi Şeyma Subaşından Miami'deki otelle ilgili bir mesaj geldi, ortalık çalkalandı. (Bizde olsa ancak, "Derginin şu sayfasını attım, bir baksana" diye mesaj gelir.)

Baba-oğul sanat ortaklığı!

Dergimizin okurlarından Erdiç Bayraktar, oğlu Seyit Kaan ile birlikte Ragnaros'u kağıda aktarırken, bu anı bizlerle paylaşmış, çok da iyi etmiş. "Ben Erdiç Bayraktar oğlum Seyit Kaan ile iş başındayız ve yine halı..." diyor Erdiç, biz de hem kendisine, hem de oğlu Seyit Kaan'a sevgilerimizi yolluyoruz, ellerinize sağlık!



Anarşist ile mini bir röportaj

LEVEL: Merhaba, sizi biraz tanıyalım?

Anarşist: Oğlum siz şu dandik dergi değil misiniz her halta 80 puanı basıp, her türlü saçma oyun için "hype" yapan?

L: Soruyu biz sormuştuk ama, sizi de tanımış olduk bu neticede.

A: Netice nenendir, sen de salaksın.

O derginin muhabiri olmaya utanmıyor musun?

Bak gidip kimsenin hiçbir halt anlamadığı Death Stranding'i kapak yapmış deniyorlar.

L: Ağır konuşuyorsunuz ama, ne güzel oyun Death Stranding.

A: Nesi güzel oğlum, nesi? Rüyasında gördüğü her şeyi oyuna dönüştürmeye çalışan elin Japon'unun her yaptığını beğenecek miyiz ya?

L: Sizi yeterince tanıdığımızı düşünüyoruz. Kendinize iyi bakın.

A: Dur, gitmel Daha bitmedi... Ya da bitti lan. Tamam, git. Ben köşemde devam ederim, daha her şey yeni başlıyor!

L: Oldu, iyi günler.

A: İyi gün amcandır, hadi naş.

Unutulan oyun: Heroes of the Storm

Bak şimdi bu ay Blizzard Diablo IV'üdür, Diablo 2 Remastered'dir, Overwatch 2'sidir, hepsini açıklayıp duracak ve Hots tamamıyla tarihe karışacak. Bu aslında çok üzücü bir durum zira oyun halen eğlenceli, halen kaliteli. Tamam, bir LoL'deki gibi yeteneklerinizi fazlasıyla konuşturamıyorsunuz belki ama tanıdık kahramanlar, bir dolu harita, uzayıp fenalık geçirtmeyen maçlar, falan... Olmaz mı? Hayır bir de işin kötüsü oyunu halen bir ton insan oynuyor zira Quick Match'te en fazla 30 saniye bekliyorsunuz. Belli ki oyuncuların oyunu terk etmeye pek niyeti yok ama Blizzard elini eteğini çekmeye pek meraklı. Hots LoL'den önce çıkmış olsaydı bunlar olmazdı ama ağır kanlı firmaların başında giden Blizzard, oyunu çıkartana kadar atı alan Üsküdar'ı geçti. Kader işte...



Halisiz da oluyor

Bakiniz akça ağaç laminat parke, bakınız devasa LEVEL koleksiyonu. Gerçek ismini e-postasında belirtmeyen Chameleon Lizard takma adlı arkadaşımızın bu koleksiyonunu gerçekten tebrik etmek lazım; hatırı sayılır miktarda LEVEL Dergisi gözlemledik. "Merhabalar LEVEL ailesi. Haziran 2014'ten beridir toplamış olduğum dergileri sergilemek istedim. Başarılı bir ekipsiniz, hepinizi tebrik ediyorum, herkese çok selam. (BigBoss'u özledik yeni maceralarını bekliyoruz.)" sözlerine de ancak teşekkür etmek düşer; bizden de selamlar.

Otaku Chan, daisukii!

"Ben Semih Bozan, İzmir'den yazıyorum. Animeleri ve oyunları çok severim. Bir gün okul çıkışı derginizi gördüm ve 2017'den bugüne kadar derginizi alıyorum ve Otaku Chan bölümünüzü çok seviyorum." mesajı ve hafif bulanık fotoğrafıyla gerçek bir anime tutkunu olduğunu belli ediyor Semih. Merve bir bak buraya, fanatığın var!





PLAYSTATION 5

Uzay çağına ışınlanmamıza çok az kaldı

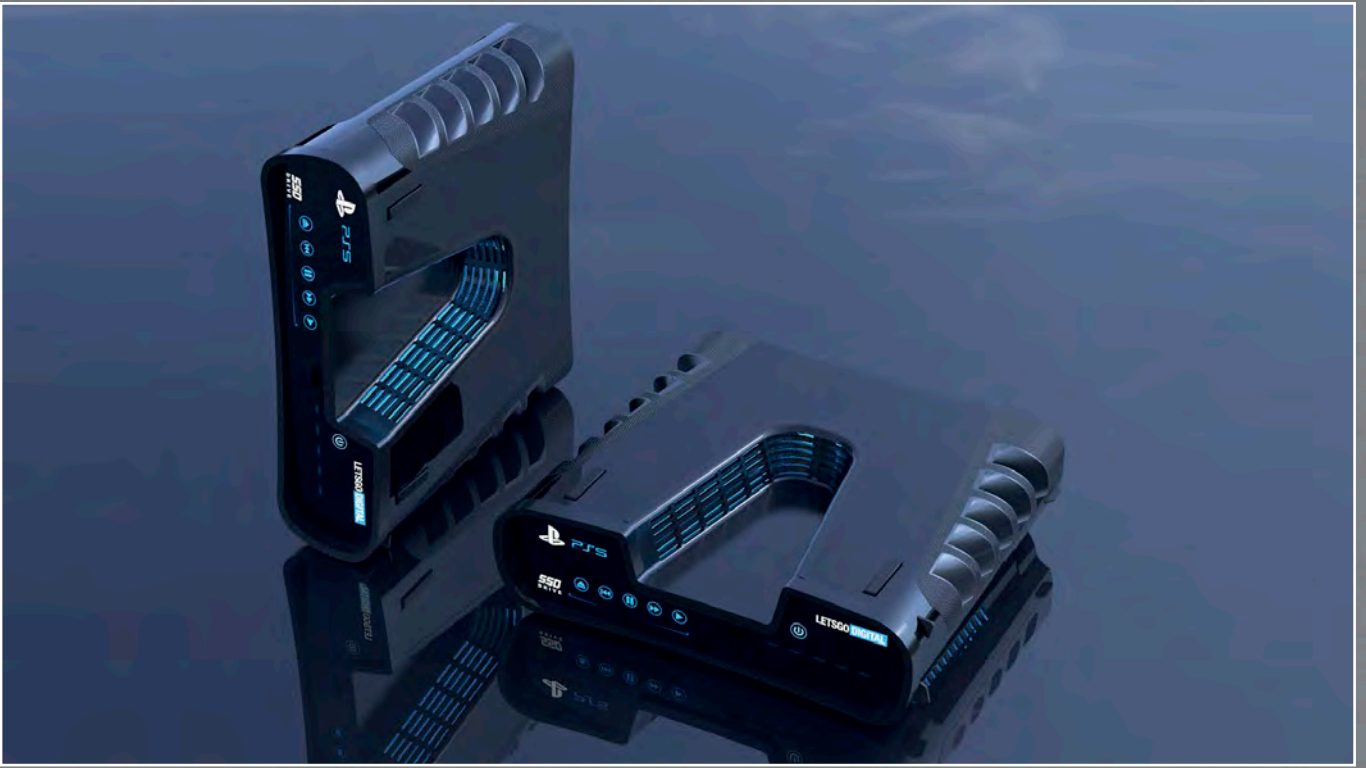
Geçtiğimiz ay Sony'nin yeni nesil konsolu, PlayStation 5 ile ilgili elimize tonla bilgi ve bir de tasarım geçti. Oyun yapımcılarına gönderilen "devkit" (Development kit), daha önce sızan bir PS5 tasarımının aynısıydı ve kafalarda hemen şu soru oluştu: Finalde de bu tasarım mı olacak? Bu sayfalarda gördüğünüz tasarım, dediğimiz gibi şu an PS5 için oyun hazırlığında olan firmaların ofislerinde yer alıyor. Hatta bu firmalardan bir tanesi, konsolun fotoğrafını sızdırdı. Eğer daha önceki PS sistemlerinin devkit'lerinin fotoğraflarını gördüyseniz, bilirsiniz ki bu prototip konsollar genelde kara birer

kutu olur –ki Sony, final PS tasarımlarında da çok harekete gitmemiştir. (Özellikle PS2 ve PS4.) Bize soracak olursanız, şu anda firmalara dağıtılan konsol, final tasarımı olacak çünkü neden bir devkit için böylesine bir tasarım için uğraşılınsın? Ya da terk edilecek bir tasarımsa da neden devkit'lerde kullanılınsın? Sony ancak şöyle bir durumda ters köşe yapabilir; bu tasarım aslında terk edilmiştir ama çoktan devkit'lerde uygulanmıştır, o zaman finalde farklı bir tasarım görebiliriz. Fotoğrafi yayımlanan devkit'te tonla tuş, USB girişi ve ön paneli kaplayan bir dolu öge görmekteyiz. Bunların final tasarımda tamamıyla

ortadan kalkacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. O kocaman alana şöyle dokunmatik bir panel gelse, hatta orası da bir ekran olarak hizmet görse, güzel olmaz mıydı?

Çıkış tarihi açıklandı!

Adının tam olarak PlayStation 5 olacağı da kesinleşen yeni konsolun çıkış tarihi de netleşti. Sony'den gelen açıklamaya göre konsol, gelecek yılın Aralık ayında piyasada olacak. Ve elbette bundan çok daha uzun bir süre önce konsolla ilgili bolca bilgiye kavuşacağız. Hatta gelecek yılki E3'te bir dolu PS5 oyunu görme olasılığımız da var. (Tabii Sony yine katılmamayı seçmezse.)



Gamepad'e yeni özellikler

PS4'te bir dokunmatik panele kavuşan DualShock, yeni versiyonunda çok önemli iki özellikle birlikte gelecek.

Bunlardan bir tanesi Haptic Feedback.

Sony yetkilileri bu özelliği şöyle açıklıyor: "Örneğin aracınızla bir duvara toslamakla, bir spor oyununda çalım atmanın gamepad'deki titreşim yansıması çok farklı olacak." Anlayacağınız artık elimizdeki gamepad, hisleri daha da gerçekçi bir biçimde bize aktaracak.

Bir diğer özellik de konsolun R2/L2 adı verilen alt omuz tuşlarında görülecek. Bunlar artık direnç gösterebilecek ve

yapımcılar bu tuşları, oyun özelliklerine göre tepki verecek şekilde düzenleyebilecek. Misal yayımızı gerip ok atmaya hazırlanırken bu tuşlar daha dirençli çalışacak.

Ve PSVR 2...

Her ne kadar Sony, PS5'in var olan PSVR ile tamamıyla uyumlu olacağını vurgulasa da PSVR'in rakipleri karşısındaki durumu çok da iç açıcı sayılmaz. Eh, Sony de bunun elbette farkında ve yeni bir PSVR hazırlığında ve sıranı patent görsellerinden yeni PSVR hakkında da bilgiler edinebildik.

Patent görsellerine göre PSVR'in ön kısmında iki tane, arkasında da bir tane kamera bulunacak. Ayrıca yeni Move cihazlarında da birer kamera olacağı ön görülüyor. Kafamızda cihaz takılıken önümüzü görememe problemi de yine bu kameralarla aşılabileceği benziyor zira artık tek tuşla, aleti kafamızdan çıkartmadan önümüzü görebileceğiz. Ön kısımda iki kameranın olması ve iki gözümüze ayrı ayrı hizmet etmeleri, Augmented Reality konusunun da PSVR ile sağlanabileceğinin işaretçisi.

Tüm bu haberler iştahımızı biraz daha kabartıyor; bakalım Sony ne zaman büyük bir açıklamayla çok daha fazlasını duyuracak... ♦

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Büyük firma, büyük problemler

Blizzard çok büyük bir firma. Her ne kadar geçtiğimiz yıl gerçekleşen BlizzCon'da o büyüklüğü gösterecek herhangi bir yapımla karşımıza çıkamamış olsalar da, bu yılki etkinlikte bombaları patlatacaklar gibi duruyor. (Az sonra bu konuya değineceğiz.)

Asıl olay ise Hong Kong protestolarıyla ilintili. Geçtiğimiz ay, Hearthstone Grandmasters Asia Pacific'in ardından, ünlü HS oyuncusu Blitzchung lakaplı Chung Ng Wai iki genç internet yayıncısının programına konuk oldu. Bu sohbetle gaz maskesiyle katılan Blitzchung, "Hong Kong'a özgürlük. Çağımızın devrimi!" şeklinde slogan atınca yayın hızla kesildi ama herkesin buna şahit olmasının önüne geçilemedi.

Asıl olaylar ise sonradan boy gösterdi... Blizzard, ünlü HS oyuncusunun

Grandmasters'dan elendiğini ve bir yıl süreyle de hiçbir Blizzard turnuvasına katılamayacağını açıkladı. (Aynı şekilde iki internet yayıncısı da yasaklılar listesine girdi.)

Bu açıklamayla birlikte, özgürlüğe ve özgür ifadeye ket vurulduğu düşünüldü, tüm internet aleminde Blizzard'a karşı boykot çağrısı yapıldı.

Blizzard yerden yere vurulurken, Amerika'daki bir üniversiteler arası HS turnuvasında da, canlı yayında bu takımlardan bir tanesinin "Free Hong Kong, Boycott Blizzard" pankartı açması sahnelendi. Yine yayın kısa sürede kesildi ve herkes beklemeye başladı; bu takımın başına ne gelecekti?

Elbette Blizzard yine şaşırtmadı ve takımın

aktivitelerine belirsiz bir süre ara verdiğini açıkladı. Bu sırada Blizzard'ın ofislerinde çalışanlar da yerlerinde durmuyordu. Ofisin hemen dışında yer alan "Her ses önemlidir – Every voice matters." yazısı, ofis çalışanları tarafından kağıtla örtüldü; Blizzard'ın kimsenin sesini duymaya tahammülü olmadığını vurgularcasına... Blizzard'ı boykot etmeyi zekayla birleştiren birileri de Overwatch'un ünlü karakteri Mei'yi, Hong Kong protestolarının simgesi haline getirdi ve bu trend de internete hızla yayıldı. Hatta Cosplay olarak bile Hong Kong sokaklarına taşındı. Amerikalı politikacıların Blizzard'a, firmayı tutumundan ötürü kinayan bir mektup yazmasıyla iyice alevlenen durum, biz bu yazıyı hazırlarken halen bir hayli hararettiydi, bakalım BlizzCon'da ne gibi protestolar göreceğiz?

BlizzCon 2019

Hong Kong protestolarını bir kenara bırakıp BlizzCon'daki sürprizlerin ön gösterimine alalım sizi. Gamestar adlı Alman oyun dergisinde yayımlanan bir "Art of Diablo" reklamıyla birlikte, Diablo IV'ün BlizzCon'da boy göstereceğini resmen anladık. Reklamda dört Diablo oyunundaki çizimlerin bir kitapta toplandığından bahsediliyordu. Zaten daha önceki sızıntılarıyla ünlenen bir isim de Diablo IV'ün, Diablo 2 Remastered ile birlikte duyurulacağından bahsetmişti. Diablo IV büyük bir sürpriz sayılmaz aslında ama bu sızıntıyı yapan isim, Overwatch 2'nin de BlizzCon'da tanıtılacağını söylüyor. Siz bu satırları okurken belki de hepsi açıklamış olacak, hep birlikte deneyimleyeceğiz... ♦



IRON MAN VR

Ghost'la tanışma vakti

Tony Stark Marvel Cinematic Universe'den silinmişken, kendisini oyunlarda görmeye devam ediyoruz. Bundan aylar önce açıklanan Iron Man VR, Tony Stark'ın teknolojik hükümdarlığına son vermek isteyen ve çizgi-romanlarda gördüğümüz bir kötüyü, Ghost'u karşımıza getirecek. Daha ikonik süper kahramanların ve süper kötülerin de yer alacağı belirtilen oyunda Ghost, Tony Stark'ın dünyanın dört bir yanında yer alan şirketlerine sızmasını konu alacak.

Tabii bir VR oyununda senaryo ne kadar önemli, o kısım tartışılır ama boş boş uçup bir şeylere ateş edeceğimiz, bunu neden yaptığımıza dair arka planda bir hikayenin dönmesi de güzel olacaktır.

Daha önce yayımlanan fragmanlar ve bilgilerden öğrendiğimiz kadarıyla Iron Man VR'da bol bol havada süzülecek ve otomatik olarak ilerlerken önümüze çıkan hedefleri ortadan kaldırmaya çalışacağız. (Biraz Rez'i andırıyor.) Kahramanımız zırhının getirdiği birçok özelliği kullanabilececek ve önüne gelen tüm engelleri aşmaya çalışacak. 28 Şubat'ta sadece PSVR için piyasada olması beklenen oyunun hem kutulu, hem de dijital versiyonu bulunacak. Digital Deluxe Edition adıyla biraz daha pahalıya satılacak olan versiyonda ise Golden Avenger, Black Centurion, Sun Stinger ve Stealth Armor adındaki dört farklı Iron Man zırhı, 12 Araştırma Puanı (Silah ve ek özellik açmaya yarayan puanlar), dijital müzik albümü ve PS4 Iron Man teması yer alacak.

Büyük ihtimalle pek de uzun bir oyun süresine sahip olmayacak olan Iron Man VR'ı yine de heyecanla bekliyoruz.. ♦



ANALOGUE POCKET

Geçmişi önümüze getiren, yeni el konsolu

1989 yılında satın alınmış olan bir Game Boy elbette çalışabilir ama ekranını saran sarı çizgiler yüzünden konsolu kullanmak pek mümkün olmayacaktır. İşte burada, 2020 yılında çıkacağı açıklanan Analogue Pocket devreye giriyor. Game Boy, Game Boy Color ve Game Boy Advance oyun kartuşlarını direkt kullanabileceğimiz bu enteresan el konsolu, çeşitli adaptörlerle Sega Game Gear, Neo Geo Pocket Color ve Atari Lynx oyunlarını da destekleyecek. 3.5"lik, 615ppi, 1600X1440 piksel çözünürlüğe sahip LCD bir ekranla birlikte gelecek olan Pocket, stereo hoparlörlere ve artık el cihazlarından yavaş yavaş uzaklaşan 3.5mm kulaklık girişine de sahip olacak. Cihazı direkt şarj edebileceğiz, micro SD'ler ile kapasitesini artırabile-

ceğiz ve Game Boy stili bir kablo girişiyle iki cihazı birbirine bağlayabileceğiz. Analogue Pocket'in bir diğer özelliği de Nanoloop adındaki synthesizer'a sahip olması. Bu sayede cihazla müzik yapma imkanımız da olacak –ki birçok dijital müzik sanatçısı, Game Boy'la bu işi görüyordu. Pakete dahil olup olmayacağı henüz belli değil ama Pocket'in bir dock'a sahip olacağı da belirtiliyor. HDMI çıkışı, çift USB girişi ve Bluetooth gamepad'lere uyum da getirecek olan bu dock ile el konsolunu ufak bir ev konsoluna dönüştürmek de mümkün olacağı benziyor. Analogue Pocket'in satış fiyatı 199\$ olarak belirtiliyor ve umuyoruz ki ülkemize de bir şekilde uğrar. ♦



SON DAKİKA! ⚡

- ◆ XCOM benzeri bir oynanışa sahip olması beklenen Divinity: Fallen Heroes'un yapımı Larian Studios tarafından durduruldu. Oyunu belki hiçbir zaman göremeyeceğiz...
- ◆ **Life is Strange 2** Aralık ayında son bölümüne kavuşacak ve yine bu ay, oyunun kutulu, koleksiyon versiyonu da satışa çıkacak. **Kutulu oyun sevenlere duyurulur!**
- ◆ CD Projekt'ten gelen bir açıklamaya göre Cyberpunk 2077 muhtemelen Nintendo Switch'e çıkmayacak. Kesin değil, olası da değil...
- ◆ **Crackdown 3'ün PvP modunun yapımcısı Ruffian Games, Rockstar Games ile birlikte adı belirli olmayan bir oyun üzerinde çalışmaya başladı. Yoksa GTA VI'nın PvP modu için mi?**
- ◆ Starbreeze Studios'un başarılı oyunlarından biri olan Payday'in üçüncü oyununun 2022-2023 aralığında çıkacağı açıklandı. Adamlar planlı, şimdiden haber veriyorlar.
- ◆ **Zamanının sağlam adventure oyunlarından biri olan The 7th Guest'in ruhani takipçisi, The 13th Doll, 31 Ekim'de satışa çıktı, bir göz atmanızı tavsiye ederiz.**
- ◆ Müzikalleri seviyorsanız eski Dragon Age yazarlarından David Gaidler'in kurduğu firmanın ilk oyunu, Chorus: An Adventure Musical'ı radarınıza alabilirsiniz.
- ◆ **2025'ten önce çıkması olası gözükmeyen Star Citizen'a Alpha 3.7 güncellemesi ile birlikte mağaralar eklendi. Milyon dolarları üst üste koyup da oyunu bitirmek istemeyen bir firma daha görülmemiştir herhalde...**
- ◆ PS4'e gelen son güncellemelerden birinde, Facebook entegrasyonu ortadan kalktı. Belli ki Mark Zuckerberg ile Sony arasındaki anlaşmada bazı pürüzler var.
- ◆ **Normalde bu ayın 22'sinde çıkması gereken Doom Eternal, 20 Mart 2020'ye ertelendi.**
- ◆ Beğenilen hayatta kalma oyunu Surviving Mars'ın devamı, Surviving the Aftermath'in hazırlık aşamasında olduğu açıklandı.
- ◆ **Hatırı sayılır bir hayran kitlesine sahip olan Crusader Kings'in üçüncü oyununun 2020'de PC için çıkacağı, Paradox Con'da açıklandı, sevinç naraları atıldı.**
- ◆ Gayet güzel gözükken, farklı bir Darksiders oyunu olan Genesis'in 5 Aralık'ta PC için çıkacağı belirtildi.
- ◆ **The Sims 4 eklenti paketi almaya devam ediyor ve son açıklanan paket, bizi üniversiteye taşıyacak. Discover University bu ayın 15'inde satışa...**



MARTHA IS DEAD

Tamam da, neden öldü?

The Town of Light'ı anımsar mısınız? Dergide incelemesine de yer verdiğimiz, bir akıl hastanesinde geçen bu gerilimli ve mistik macera oyunu, LKA tarafından hazırlanmıştı ve aynı firma, yepyeni bir gerilim oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 1944 yılında, Toskana'da geçecek olan Martha Is Dead, bir kadının boğularak ölmesini konu ediyor. Bir Alman askerinin kızı olan merhumun ikiz kız kardeşi, bu ölümle birlikte elbette sarsılıyor ve kardeşinin ölümünü araştırmaya başlıyor. Bu yolculuğunda da onu elbette karabasanlar karşılıyor...

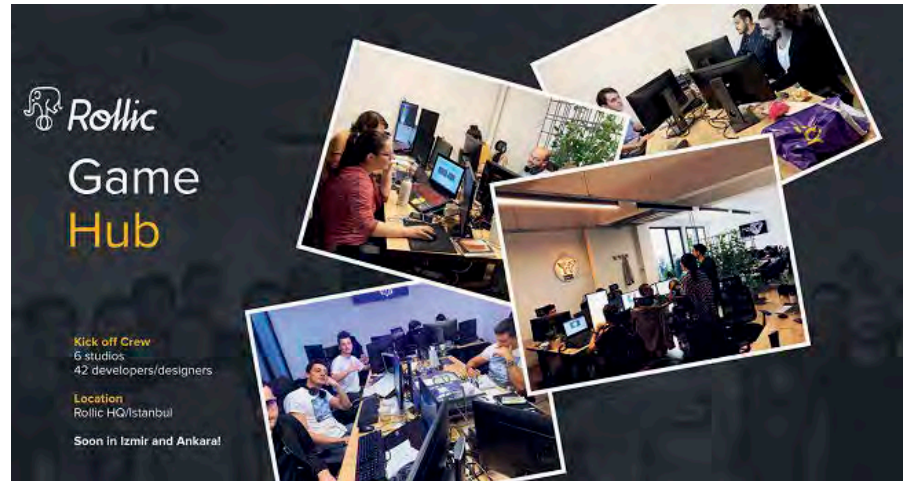
Firmanın önceki oyununda olduğu gibi daha çok anlatıma dayalı bir oynanışa sahip olması planlanan Martha Is Dead, görsel açıdan da vurucu olmayı planlıyor. Oyunun Ray Tracing desteğine sahip olacağı bildiriliyor; bu sayede daha gerçekçi ve atmosferi daha da iyi hissettirecek bir görselliğe ulaşılacağı açıklanıyor. Martha Is Dead'in şu an PC için çıkacağı kesinleşmiş durumda ama konsol sistemlerinden hangilerine uyarlanacağı belirsiz. Oyunun çıkış tarihi içinse genel bir 2020 ifadesi kullanılıyor. ◆

ROLLIC GAMES

Rollic Game Hub duyuruldu

Mobil oyunlar söz konusu olduğunda M önde gelen isimler arasında yer alan ve Overloaded!, Onnect, Picker 3D ve Water Shooty gibi oyunlarından tanıdığımız Rollic Games, geçtiğimiz aylarda sosyal medya hesaplarından yaptıkları duyurularda büyük bir sürprizin yolda olduğunu açıklamıştı. Sürpriz nihayet ete kemiğe büründü ve Rollic Games, İstanbul'daki merkezinde bir GameHub açtı. Burada 6 farklı stüdyo ve 42 yazılımcı / tasarımcı, ihtiyaç duydukları her şeye sahip olacaklar. Burada oyun yapımı için gerekli tüm cihazların yanı sıra tüm günlük ihtiyaçla-

rın da karşılandığını belirtelim. Yapılan açıklama şöyle: "Ağustos ayında büyük bir sürpriz geleceğini duyurmştuk, şimdi açıklama zamanı! Eylül ayı içerisinde, 6 stüdyo ve 42 yazılımcı / tasarımcı ile beraber İstanbul merkez ofisimizde ilk Rollic GameHub aktif oldu. Bu özel merkezde Rollic stüdyo partnerleri kendi ofis alanlarına, cihazlara ve günlük tüm ihtiyaçlara sahipler. Yakında İzmir, Ankara ve yoğun talep üzerine İstanbul'da 2. merkezimizi de stüdyolarımızın kullanımına açacağız. Birlikte paylaşım, birlikte üretiyoruz!" ◆



THE LAST OF US PART II

2020'nin en fazla beklenen oyunu için ısınma turları...

Sayfa
20

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



Microsoft Flight Simulator

Bulutlara ve ötesine!

Hatırlayanlarınız olacaktır, birkaç sene önce sizler için simülasyonlar üzerine bir dosya konusu hazırlamış ve türün popülerliğinin zirvede olduğu doksanlardan, az ama kemik (ve çok para harcayan) bir kitleye hitap ettiği günümüze nasıl geldiğini uzun uzun anlatmıştım. Simülasyon türü oyuncuların değişen zevkleri neficesinde kolay tükefilebilen, ek çevre donanımları gerektirmeyen basit oyunların (FPS'ler başta) yükselişi karşısında "azalarak çoğalma" yoluna gitmiş, her köşe başını tutan en az bir sağlam simülasyonun olduğu ve bunların on sene ve üzerinde hayatta kaldığı canlı bir pazara dönüşmüştü. Bugün dile kolay, son oyunu 2006 yılında çıkmış bir seriye halen deliler gibi ücretli DLC üretiliyor, topluluk tarafından tasarlanan havaalanlarının sayısı binlerle, modların sayısı ise on binlerle ifade edilmekte.

Flight Simulator X, zamanında DirectX'in son sürümünün (10.0) önünü açan ve gözlerimizi ekrandan ayıramadığımız (çoğu makinede 3-5 fps alınabildiğinden görüntü de genelde sabittir!) bir teknoloji geliştirme platformu iken günümüzde DLC'ler, profesyonel sektörel simülasyonlar ve mod desteği gibi konularda dimdik ayakta durmaya devam etmekte. VATSIM ve IVAO gibi platformlarda insanlar tıpkı gerçek pilotlar gibi kurallara uygun uçuşlar yapıyorlar, sanal ATC (hava trafik kontrolörü) olarak görev yapan ve işlerini son derece ciddiye alan gönüllüler var. Hatta burada uçan insanların bir kısmı gerçek pilotlar! Yani, bunca bolluk içinde yeni bir oyunun eksikliğini hissediyor muyduk, belki, diğer taraftan FSX kendisini sürekli yenileyerek bize bu eksikliği hissettirmeme konusunda elinden geleni yaptı. 13 destansı yılın

ardından ise kenara çekiliyor ve yerini bu yılın en fazla konuşulan duyurularından birisine bırakıyor.

Yılın en iyi grafikli oyunu

Beklemiyorduk, açık konuşalım. İlk duyuruya Microsoft o kadar iyi hazırlanmıştı ki bu defa karşımızdaki oyunun birkaç yıl önce "bebelere balon" tadında duyurulan ve kısa sürede burun üstü çakılan Microsoft Flight benzeri bir garabet olmadığını hemen anladık. Vallahi doğrudu, kapanan Aces Studio ile beraber tarihe gömüldüğünü zannettiğimiz o seri, sıradaki Microsoft Flight Simulator kapı gibi karşımızdaydı. Tüm karmaşıklığıyla, muhteşem grafikleriyle, ilk kez denenen bazı teknolojilere ev sahipliği yapmasıyla ve aklınızı uçuracak bazı detayları ile. Bilmeniz gereken ilk şey, iki "kocaman"

5



DVD ile gelen Flight Simulator X'in kapladığı alan fazla geliyorsa, yeni simülatörün nefesinizi keseceği. Resmî bir açıklama yapılsa da geleneksel olarak "tüm dünyayı ve hemen tüm havaalanlarını" kapsamı beklenen FS'nin sırf yeryüzü dâhasını bile bilgisayarınıza kurmak istemek 2000 terabayt yere ihtiyacımız var. Peki bu iş nasıl olacak? Microsoft yeni simülatörde Azure AI ile senkron çalışan bir cloud servisi kullanacak. Böylece Flight Simulator sadece en gerekli dosyaları bilgisayarınızda tutacak ve grafik ayarlarınızda (çizim uzaklığı gibi dolu faktör var) artı seçtiğiniz rotaya göre her seferinde gerekli coğrafik datayı bilgisayarınıza baştan indirecek. Bu elbette internete sürekli olarak bağlı olma zorunluluğunu ve maalesef hızlı bir internet bağlantısını mecbur kılıyor. X mesafedeki bir uçuşun ne kadar download gerektirdiği gibi detaylar henüz açığa kavuşmasa da data yönetiminde eski datanın silinerek üzerine yeni datanın yazılması yönteminin kullanılacağı kesin gibi. Elbette bu konuda da oyunculara seçenekler sunulacaktır.

20000 Blu-Ray tutan oyun!

Deneyim etmiş olanlar bilecektir, ağaçlar ve birebir modellenmemiş şehirlerde Autogen adı verilen, belki bir sınıftaki bölgeyi otomatik olarak belli kaplamalarla dolduran bir teknoloji kullanırdı eski Flight Simulator'lar. Her ne kadar oyunda 20.000'den fazla havaalanı bulunsada bunların tam detaylı olarak modellenmiş olanlarının sayısı 25-30 kadardı. Şehirler konusunda da aynıydı durum, onca şehir arasında 20 kadarı yüksek detaylı olarak modelleniyor, yapımcı gerisini mod yapımcılarına ve paralı DLC'lere bırakıyordu. Yine de gerçekçilik anlamında ortaya çıkan şeyin tatmin ettiğini söyleyemem, tabii 2000'lerden bahsediyoruz. Peki bu durum ne kadar değişecek, bayağı değişecek. Artık Azure AI devrede ve iki petabaytın üzerindeki arazi dâhası sayesinde şehirleri neredeyse fotorealistik olarak modellemeyi başarmış oyun. Gördüğüm her ekran görüntüsü, her videoda öyle minik minik detaylar vardı ki, bunların şov amacıyla seçildiğini de hiç sanmıyorum. Microsoft seneler önce ilk çıktığında aklımızı alan

Google Map'i almış, üzerine tüm geliştirmelerini yüklemiş (Bing haritaları kullanılıyor, örnek yanlış anlaşılmasın), yetmemiş bunları fotorealistik seviyede modellemiş ve alıp önümüzde koca bir dünya haritası koymuş. "GTA haritası mı daha büyük Wildlands mi?" temalı videolara şimdiye kadar hep göz ardı edilen Flight Simulator girdiğinde ortalığın epeyce karışacağı kesin.

Nasıl bir bilgisayar gerecek buna?

Gereksinimler yüksek olacak, hiç şüpheniz olmasın. FSX beraberinde Dx10 desteğiyle (kısa süre sonra yama ile kazandınlı) geldiğinde ne evimizde Dx10 ekran kartımız vardı, ne de full grafikle oyunu kaldıracak bilgisayarımız. O vakitler hayli iyi bir sistemim olmasına rağmen söylüyorum bunu. Oyundan verim almamız, makul bir performansa ulaşabilmemiz çok zaman aldı. Flight Simulator'ın yenisi de bu konuda daha cömert olmayacaktır, özellikle de oyunun PC için geliştirildiğini ve konsolda çalışabilmesi için optimize edileceğini göz önüne aldığınızda. Oyunun Game Pass'e dahil olacağını da belirtelim.



SERİNİN EN SEVİLEN UÇAKLARI!

Bugüne kadar tasarlanmış ya da uçmayı başarmış olup da Flight Simulator serisine modlanmamış uçak sayısı çok azdır. Böyle bir bolluk içinde neye uğradığımızı şaşırırsak da oyunda efsaneleşen bazı uçakların yeri çok ayırdır.



PMDG 747-400

Nam-ı diğer Queen of the Skies. Boeing'in oyunun ana paketinde de bulunan 747 modelini alıp en ufak detaylarına kadar yeniden yaratan bu ücretli (50\$) mod, oyunda biraz zaman geçirmiş herkesin alışveriş listesindeydi. Son derece karmaşık olan bu bebeğe tam anlamıyla hakim olduğunuzda aldığınız keyif ise bambaşkaydı.



LEVEL-D 767

Bir diğer ücretli (55\$) ve detayın dibine vurmuş uçak. Hatırlıyorum da simülasyonda benden daha tecrübeli bir abimden "senin daha on fırın ekmek yemen lazım o uçak için" nasihatini aldıktan sonra uzun bir müddet denemeye cesaret edememiştim. Her bir motorunda 60.000 lb/f itiş gücü saklayan bu dev, azimli oyuncuların en sevdiği arasında.



Aero Commander AC500

Flight Simulator serisinde gerçek hayattaki popülerliğini geride bırakan bir uçak söyleyin deseniz aklıma ilk olarak AC500 serisi gelir. 35 sene boyunca üretimde kalmasına rağmen bu kıtada çok tanınmayan uçak Flight Simulator'un en gözde modlarından birisi. İki piston motoruyla şehirden şehre yapılan kısa yolculukları keyifli hale getirecektir.



Douglas DC-3

Benim görüşüm kendisinin en başarılı "default" uçak olduğu yönünde. Son derece dayanıklı, hata affeden ve güvenilir bir uçak olan DC-3, Flight Simulator serisiyle beraber gelen uçaklar içinde en iyi modellenmiş olanlarından birisiydi ayrıca. Koca bir kıta İkinci Dünya Savaşı'nda neden bu uçağa güvendi, çünkü daha iyi anlıyorduk.



Kittyhawk 737-700

Kariyerine ücretli bir mod olarak başlayan bu uçak daha sonradan ücretsiz hale geldi ve tüm FS tutkunlarının harddiskinde kendisine yer buldu. 737 NG serisinin kısa versiyonu olan 737-700, son derece başarılı olan modellenmesi, ek modüllerle takviye edilebilmesi ve eli yüzü düzgün bir jet uçağı deneyimini ücretsiz olarak sunabilmesi ile gönlümüzü kazanmıştı.



Dave Maltby's BAC-111

Hemen hepinizin Air Crash Investigations'da "ön camının uçması sonucu pilotu dışarı çeken uçak" olarak tanıdığı BAC-111 kendi döneminde sınırlı başarı kazanmış, bölgesel bir uçaktı. Dave Maltby'nin son derece gerçekçi ve alışması zor olan modeli de size analog bir jet uçurmanın ne kadar güç olabileceğini birinci elden gösteriyordu.





Devam edelim, oyunun son derece iyi doküman desteği sağlayan bir Insider programı devam etmekte. Buraya katılan şanslı oyuncuların içinden bir kısmı belli başlı alfa ve beta aşamalarında oyunu deneyim etme şansına sahip oluyor ve hangi ay oyuna ne ekleneceği, nelerin eklendiği tek tek duyurulmuş durumda. Geçtiğimiz günlerde yayınlanan 30 dakikalık oynanış videosunda gördüğümüz kadarıyla kullanımda radikal değişiklikler olmayacak. Eski oyunların başında 4000 saate yakın zaman harcamış birisi olarak gördüklerim, uçağın tepkileri gayet tanıdık.

Mod desteği tam gaz devam!

Insider programından son zamanlarda gelen en iyi haber bu. Daha önceki oyunlarıyla paralı eklenti (DLC) sektörünü adeta yaratan Flight Simulator'da hem Microsoft'un ürettiği DLC'ler, hem üçüncü parti DLC'ler hem de topluluk üretimi modlara tam destek verilecek. Üstelik ortada çok başarılı bir model varken bunu değiştirme gereği de görmemiş Microsoft, oyuna verilecek olan resmi destek herhangi bir oyunun hayal edebileceği kadar uzun: 10 yıl! Bu süre zarfında yeni yamalar, eklentiler, yeni uçaklar, grafik ge-

liştirmeleri alacak oyuncular sürekli olarak. Müthiş, değil mi? Eski oyunlarda mevcut olmayan havaalanlarını bulmak pek güçtü, biliyorsunuz. Microsoft işi biraz daha abartmış, dağı taşı taramış ve oyundaki havaalanı sayısını da 24.000'den 40.000'e çıkartmış. İnsanın aklı çıkar ya, özellikle de seriye yabancıysanız. Oyunda yer alan gerçek şehir ve kasaba sayısı ise 2.000.000 (yazıyla iki milyon!). Emin olun, grafiksel açıdan zayıf olan, detayı yetersiz kalan neresi varsa mod yapımcıları o boşluğu jet hızıyla dolduracaktır. Zaten Microsoft da gerçekçilik anlamında daha fazla kişiye ulaşma adına hiçbir şeyden fedakarlık edilmeyeceğini, oyunun en az eski yapımlar kadar gerçekçi olacağını dağa taş duymuş durumda. Akla gelebilecek her türlü joystick ve ileri seviye simülasyon ekipmanı desteklenecek, bunun yanında geliştirilmiş klavye ve fare desteği de oyuna adapte edilecek.

Karanlıkta kalan konular

Aklıma bir süredir takılan noktalar var. Mesela, bu kadar cloud datasına sistemine bağlı bir sistemde multiplayer nasıl olacak? IVAO ve VATSIM gibi oluşumlar destek alabilecek mi? Kendilerini uydurmaları ne kadar



zaman alacak? Bunlar şimdilik açıklığa kavuşmayan konular arasında. Bir diğer nokta, üst atmosfer ve nihayet uzay. Flight Simulator X'in Acceleration eklentisi ile kavuştuğu üst atmosfere çıkabilme özelliği hakkında, yeni oyun tarafında hiçbir şey söylenmedi henüz. Bu konuda bir ekran görüntüsü veya ipucu da görmedim. Henüz erken ama ben oyunda FSX'te olduğu kadar üst katmanlara çıkamayacak olmamızın hayli güçlü bir olasılık olduğunu düşünüyorum. Diğer konu, VR tarafı. Oyunun VR desteği, ne kadar ve neyi destekleyeceği ile alakalı konularda bildiklerimiz hayli dağınık. Belki oyun çıktığında hazır olmayacak olması, belki de getireceği ek sistem yükü sebebiyle belki Microsoft henüz bir şeyler söylemeye hazır değildir, en azından benim düşüncem bu. Yapımcı Asobo'nun HoloLens konusundaki tecrübesi de göz önünde tutulması gereken bir diğer önemli nokta.

Gel de uçur bizi!

Flight Simulator serisi beni tanıyan herkesin bildiği gibi hayatımda önemli bir yere sahip. Haliyle, şu ana kadar gördüklerimden sonra Half-Life 3'ün duyurulması bile pek umurumda olmazdı. Oyun 2020 yılında önce Windows'a, ardından da Xbox One ve Microsoft'un yeni nesil konsoluna çıkacak gibi gözüküyor. Böyle dev bir projede olası gecikmeleri de her zaman hesaba katmakta fayda var. Bir devir kapanacak, bir devir açılacak. Bu yazıyı okuyanların çoğu da oyunu merakla edinip ilk bir saatin ardından hevesini kaybedecek, biliyorum. Bakalım aranızdan kaçını bir simülasyon tutkunu haline getirecek Flight Simulator. :) ♦ Kürşat Zaman



İLK BAKIŞ

Yapım Naughty Dog

Dağıtım SIE

Tür Aksiyon / Macera

Platform PS4

Web 29 Mayıs 2020

Çıkış Tarihi www.thelastofus.playstation.com

6



THE LAST OF US

PART II

DAHA HIRÇIN
VE YETENEKLİ
BİR ELLIE'YLE
TANIŞMAYA
ÇOK AZ KALDI

Pek az oyun The Last of Us kadar ses getirmişti herhalde. Tüm PlayStation sahiplerini aynı noktada buluşturan bu efsanevi aksiyon/macera oyunu, öylesine büyük bir gümbürtü kopartmıştı ki PS4'e Remastered versiyonu geldi ve neredeyse PS3 versiyonu kadar ilgi gördü.

Oynanış mekanikleri açısından zaten yeterince iyi olan oyun, Joel ve Ellie adındaki iki "zombi kıyameti" afetzedesini başrole oturtuyordu. Yozlaşmış olan toplum ve tehlikeli mutantlardan öte, oyunda bu ikilinin ilişkisi ön plana çıkıyor ve oyunun sonlarında göz yaşları içinde kalıyordunuz.

Böylesine ilgi görmüş olan bir oyunun devamının gelmesi de kaçınılmazdı elbette ve Naughty Dog'un yetenekli ellerinde, firmanın en büyük oyunu olarak lanse edilen The Last of Us Part II doğmuş oldu. Uzunca

bir süredir çıkış tarihini de merakla beklediğimiz oyunun son yayımlanan demosunda da oyuna ilgili birçok yeni bilgiye ulaştık.

Jackson'dan sonra Seattle

Daha önce yayımlanan fragmanlarda Ellie'nin başına çok vahim bir olayın geldiğini görmüştük. Bu oyunun temasını oluşturan "nefret" in çıkış noktasını da bu fragmanla anladık zaten.

Artık flört edecek yaşa gelen Ellie, Jackson'da Dina adında bir kızla tanışıyor ve şakalaşmalar, sohbetler derken konu ilerliyor, ikili birbirine ilgi



duymaya başlıyor. Tabii dışarıda kaos halen hüküm sürmekte ve zombiler cirit atmaktan olduğundan, Ellie ile Dina birbirlerinin evine gidip Instagram'da dolanıp Story'ler atmıyor, onun yerine dışarı çıkıp güvenliği sağlamaya çalışıyor. İşte bu rutin görevlerin bir tanesinde maalesef Dina sağ kalmayı başaramıyor ve Ellie, nefretini de yanına alarak bir maceraya atılıyor. Bizi daha fazla insan düşmanla buluşturacak olan hikaye, elbette zombileri de karşımıza çıkartacak fakat kendi hükümdarlığını ilan eden daha çok insan göreceğimiz de aşık.

Koş, saklan, saldır

Joel'e göre çok daha atik bir karakter Ellie. Tırmanıyor, zıplıyor, atlıyor, rakiplerinin saldırılarından kaçabiliyor...

Evet, yeni Last of Us kesinlikle önceki oyuna göre daha dinamik. Ellie daha hareketli olduğu için de bir binaya çok daha farklı noktalardan girip, içerisinde de çok daha özgürce hareket edebiliyor.

Bir Clicker tarafından yakalanınca kurtulmak belki zor ama Ellie, diğer düşmanlarının saldırılarından kaçarak kontur atak yapabiliyor ve bu sayede artık daha az öleceğimizi tahmin ediyorum.

Ellie'nin sahip olduğu silahlar önceki oyuna göre daha çeşitli ve bunların neredeyse hepsini modifiye edebilecek. Susturucular, daha geniş

cephane kapasitesi vb. güçlendirmelerle silahlarımız daha etkin hale gelebilecek.

Tabii gizlilik de yine ön planda olacak. Önceki oyundaki gibi bir taşı, bir şişeyi bir yerlere atıp düşmanlarımızın dikkatini o yöne çekip arkalarından yaklaşabileceğiz.

Bu hareket özgürlüğü için güzel bir örnek daha vereyim. Elimizde bir yay var ve fark edildik, kaçıyoruz. Peşimizden de son hız bir adam geliyor. Koşarken bir anda otların arasına, yüzükoyun uzanıyor, hızla dönüyor ve yerde yatarken yayımızı kaldırıp üzerimize çullanmaya çalışan adamın kasının ortasından oku geçiriyoruz. Buradaki animasyon da o kadar gerçekçi ve iyi gözüktüyor ki, sanki bir aksiyon karesinden alınma gibi bir görüntüyle baş başa kalıyoruz.

My beautiful shamblers!

Yapay zeka önceki oyuna göre daha da gelişmiş bir halde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Özellikle insan düşmanlarımız daha dikkatli olacaklar ve basit, isimsiz birer beden olmanın ötesinde, birbirlerine isimleriyle seslenebilecekler. Bu da birilerini öldürdüğünüzde, içeriden bir yerden, "Sarah!" diye acıyla bağırın birinin bizi daha çok etkilemesini sağlayacak.

İnsan düşmanlarımızın bazıları köpekleriyle birlikte gezecek ve bu köpekler, bir hayli tehlikeli olacak. Köpekler kokumuzu alabildikleri için onları saklanarak öldüremeyeceğiz. Bir kez pe-

şimize düşüklerinde de koku izimizi takip edebildiklerinden, onlardan kurtulmamız da zor olacak. Ateş etmek için fazla hareketli olacaklar, onları nihayet öldürebildiğimizde de sahiplerinin acıyla haykırdıklarına şahit olacağız. Eğer önce köpeklerin sahiplerini ortadan kaldırırsak da köpeklerin şaşkınlık içerisinde kaldıklarını göreceğiz.

Açıklanan yeni zombi arkadaşlarımızın arasında da bayağı tehlikeli bir imaj çizen Shamblers'lar bulunuyor. Bunların yakınına hiçbir şekilde girmememiz gerekecek çünkü etraflarına zehirli bir gaz salgılayacaklar. Dayanıklı oldukları için sıradan kurşunlarla öldürülmeleri zor olacak, Molotof kokteyli ile icaplarına bakmamız gerekecek. Bu çatışmalarda bize yapay zeka bir arkadaşımız da eşlik edecek. Önceki oyundaki gibi biz bir yerlere gizlendiğimizde o da düşmanın gözüne gözükmemek için çaba harcayacak, maraton koşucusu gibi düşmanların önünden geçmeyecek.

Şu eve de bakalım, şuna da, şuna da...

Hatırlarsanız Uncharted 4 senaryo olarak çizgisel bir oyundu ama Naughty Dog seriyi geliştirmek adına dördüncü oyuna "açık alanlar" eklemişti. Bunlar senaryoyu değiştirmiyor, oyunun akıcılığını da etkilemiyordu ama bir koridorda ilerliyormuşuz hissini de ortadan kaldırıyordu.

Last of Us Part II'de de benzer bir durum söz konusu olacağı benziyor. Oyunun demosunda Ellie bir evin içinden geçerek arkadaki açık bölgeye geliyor, burada istediği gibi gezebiliyordu. Hatta ufak bir bulmacayı çözmesi de gerekiyordu.

Oyunda bu tip özgür alanların daha çok ekipman bulmak adına işe yarayacağı tahmin ediliyor. Sonuçta oyunun hayatta kalma kısmı da gelişkin olduğu için elimizin altında bolca cephane, silah ve başka faydalı eşyalar olması gerekiyor.

Her anlamda çok iyi bir yönde ilerleyen oyunun bir klasik olacağı şimdiden belli. Benim tek isteğim senaryoyu fazla zorlamamaları ve oyuna mücadele katmak için lüzumsuz çatışmaları ön plana çıkartmaya çalışmamaları. Eğer bir denge tutturulursa, oyunun bu ikinci bölümü, ilkinin bile gölgede bırakabilir, o derece bir mükemmeliyet söz konusu... ♦ **Tuna Şentuna**





Yapım Techland Dağıtım Techland Publishing Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web dyinglightgame.com Çıkış Tarihi 2020 İlkbahar

Dying Light 2 4 ★★★★★

Daha kalabalık, daha ölümcül bir salgına, insanın vahşiliğine hazır mıyız?

Zombilerle beraber yaşamak hiç kolay bir iş değil. Son 20 senede popüler kültürü işgal eden zombi filmleri ve oyunları sayesinde bu gerçek aklımıza kazındı ve artık daha bilinçliyiz. Misal, ilk kez zombilerle karşılaştığımız 1980'li yıllarda hangimiz zombileri öldürmek için kafalarından vurmamız gerektiğini biliyorduk? Ama The Walking Dead'in heyecanla izlendiği son 10 yılda, zombi görünce headshot yapması gerektiğini bilmeyen kimse kalmadı.

Zombi temasını işleyen efsanevi video oyunlarından Dying Light ve onun öncülü olan benzer zombi oyunları sayesinde de zombileri farklı farklı şekillerde yok edebileceğimizi öğrendik, deneyimledik, test ettik. Misal, Dying Light bize zombilerin üzerine su döküp elektrik vermenin etkili bir yöntem olduğunu gösterdi. Elimizdeki silahları modifiye ederek zombi biçme makinesine nasıl dönüşebileceğimizi öğrendik. Bugün bir zombi salgını yaşansa, ben şahsen mutfaktaki ekmeği bıçağını alıp dışarı çıkmam. Ekmeği bıçağına evdeki malzemelerden ekleme yapar, yan etkileriyle daha ölümcül hale dönüşen modifiye ekmeği bıçağım olmadan rahat edemezdim. Bize bu bilinci kazandıran oyun işte Dying Light idi. Dying Light'ın merakla beklenen devam oyunu ile karşılamaya hazırlanıyoruz. Dying Light 2 için yapılan duyurular bizi heyecanlandırmaya çoktan yetti. Peki Dying Light 2, hangi özelliklerle karşımıza çıkacak?

Serinin ikinci oyununda, biraz daha fazla RPG kıvamı olacağını anlıyoruz. İlk oyunda zombiler tarafından işgal edilmiş bir oyunda serbestçe dolaşım keyfimizce FPS türü bir oyun oynuyorduk. Yapımcı bu kez FPS ile RPG'yi daha fazla entegre etmiş görünüyor. Oyun, yine açık dünya

formatında oynanıyor. Çok büyük bir şehir oyun alanımız olarak tanımlanmış. Ancak bu kez, asıl düşmanımız zombiler değil de şehri parçalamış olan fraksiyonlar olacak. Zombi kardeşlerimiz ise belki bu oyundaki en masum canlılar olarak günahsızca kesilip biçilecekler. Masum insanları köleleştirip çalıştırmak isteyen çeteler, acayip acayip fraksiyonlar derken, şehirde zombilerin varlığını bile unutabilirsiniz.

Oyunun can alıcı noktası ise burada başlıyor. Tüm bu fraksiyonlar arasındaki çekişmede size bazı önemli tercihler yapmak düşüyor. Yapacağınız seçimler ise şehrin kaderini kökünden değiştirecek. Üstelik bu seçenekler, birbirini etkileyecek kümülatif bir özelliğe sahip. Dolayısıyla, sonsuz sayıda farklı olasılığın ortaya çıktığı bir seçenekler ağı ile karşılaşacağız. Misal, bir fraksiyon var, geliyor üssünüzü basıyor, adamlarınızı dövüyorlar. Peşlerinden gidiyorsunuz, bunların kaleye çevirdiği şehrin barajını basıyorsunuz. Şehre su

vermedikleri için ortam sıkıntılı. Gidip baraja sızıyorsunuz ve şehre su verecek vanaları açıyorsunuz. Böylece hem şehir halkı suya kavuşuyor hem de baraj yapılsın diye su altında bırakılan bir mahalle ortaya çıkıyor. Keşfedecek yeni bir mahalleniz var artık. Fakat o da ne, barajdaki su çekilince, barajın altında gömülü durumda olan süper zombiler dışarı çıkıyor. Hadi yiyorsa keşfedin şimdi o mahalleyi.

Oyunun yapımcısı Techland, çıkış tarihi olarak 2020'nin ilk baharını veriyor. Ancak bu sırada oyunculardan istek almaya da devam ediyor. Yani oyun 2020 baharına kadar yeni özelliklerle güncellenebilir.

Bakalım son sürümde nasıl bir oyunla karşılaşacağız. Açık dünya formatı, güçlü grafik yapısı, bolca silah ve modifikasyon, zengin bir NPC çeşitliliği, NPC'lerin yer aldığı sosyal alanlar, yaşayan bir şehir ve karanlık köşelerde avını bekleyen zombilerle Dying Light 2, 2020'nin en etkileyici oyunlarından biri olabilir. ♦ Cem Şancı



PS4

W 2K20

STEP INSIDE



16
www.pegi.info

2K

© 2005-2019 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2019 WWE. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners. The "PS" Family logo are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.



YENİ

All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE ASTRONOMİ
DERGİSİ



POPULAR SCIENCE
EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



İLK SAYISI

BAYİLERDE KAÇIRMAYIN!



Hediye 2
POSTER

Muhteşem Samanyolu & Dev Einstein posterinin ilk kısmı



ÜCRETSİZ e-kitap
kodunuz dergide



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhabalar, sevgili LEVEL okurları. Okurları diyorum çünkü; okumaya, kağıda dokunmaya devam edin. Kitap, dergi gibi fiziki temas edeceğiniz yayınlardan uzak kalmayın. Sayfaları çevirin, dijital düzenin kölesi olmayın. Geçen ay bahsettiğim gibi bu ay video oyunlarında "crafting" ve "level up" konularından bahsedeceğim. Crafting, araç gereç yapma, alet üretme; level up ise karakter gelişimi olarak Türkçeye çevrilebilir. Oyunlarda kendini geliştirerek yeni bölümlere geçmeyi ilk SNES'te (Super Nintendo) Super Metroid oyununda görmüştüm. Samus adlı ana karakter, Zebes adlı bir gezegende ateşe, aside dayanıklılık için zırhlar, top olma, takla atarak uçuşa gibi özellikler alarak yeni bölümlere ilerleyebiliyorduk. 1994 senesinde bir aksiyon/platform oyunu için öncü bir özellikti. Resident Evil oyunlarında da topladığımız bitkilerle yaralanma, zehirlenme gibi durumlara karşı crafting özelliğinden faydalanırdık. Resident Evil 3: Nemesis ile birlikte mermi yapma özelliği de geldi. Günümüzde de açık dünya oyunlarında alet-edevat yapmak çok önemli yere sahiptir. Bunlarla birlikte karakter gelişimi, oyunda ilerleme için elzemdir.

Oyunlarda malzeme yapımı ve karakter gelişimi

PS4 konsolu için çıkan yeni nesil oyunlarda eşya yapımı, gelişim kritik bir yere sahiptir. Örneğin, Horizon Zero Dawn oyununda ana karakter Elloy, çeşitli bitkiler toplar. Bunları ok yapımında kullanır. Ayrıca robotların parçalarından da çeşitli silahlar ve mermiler yapar. Teller, kablolar, elektronik kalpler, lensler Elloy'un takasta ya da crafting'te kullanacağı mekanizmalar olacaktır. Karakter gelişimi yani level up ise

oyunda önemli bir özelliktir çünkü; oyunda karşılaştığımız boss dövüşlerinde Elloy'un gücü önemlidir. Harita bile çeşitli görevlerin hangi level için olduğunu belirtir. Ayrıca çeşitli yetenekleri de yetenek puanları ile satın alırız. Ok atarken yavaşlama, kritik vuruş, sessiz koşu gibi önemli özellikleri

görevleri başardıkça, level atladıkça açabiliriz. Metal Gear Solid V oyununda ise crafting biraz daha teferruatlıdır. Örneğin, uzman, maddiyat ve bulunduğunuz level silah geliştirmek için gerekli şartları sağlar. param çok her silahı geliştireyim diyemeyiz, oyunun kaderine göre gelişimler de



açılacaktır. MGS V'de bir güzel özellikler badilerimizi geliştirmemizdir. Atımız ve kurdumuz (DD) bizimle birlikte gelişime açıktır. Hatta helikopteri bile donatabiliriz. God of War oyunu da Horizon Zero Dawn gibi özellikleri satın alma, crafting ve level up seçeneklerini sunar. Krotos, tıplı Elloy gibi zırhını geliştirir. Zırhın içerisine yerleştirdiği özelliklerle kendi gücünü artırır. Baltasını ve kılıçlarını da geliştirir. Güçlü vuruşlar, arka arkaya komboları da satın alırız. Bunun için level atlamamız önemlidir yine. Saydığım tüm oyunlarda bu geliştirmeleri oyunu durdurduğumuz pause menüsünde yaparız. Yalnız, Last of Us oyunu yukarıdaki tüm oyunlardan bir açıdan farklıdır ve son derece gerçekçi ama sinir bozucu bir yenilik getirir. Tüm crafting, oyunun akışı sırasında yapılmalıdır. Yarananınca sargı bezi sarma, molotof kokteyli yapma, sopaya bıçak bağlama, bunların hepsini oyun sırasında yapmak zorundayız. Ateş hattında, çatışma sırasında insanı panikleten bir yeniliktir bu. Bu oyunlara soluk getiren deneysel yenilikler gerçekçiliği son derece artırır. Artık oyun süresi kadar, menüde de zaman harcayarak taktiksel düşünmemiz gerekecektir.

Peki ya filmler?

Karakter gelişimi sadece oyunlarda karşımıza çıkmaz; filmlerde ve animelerde de zaman zaman karşımıza çıkar. Beyazperde de en sevilen şeylerden biridir karakter gelişimi. Oyunlardaki gibi level up olarak göremeyiz ama zihinsel olarak aydınlanma, fiziksel olarak güçlenme sık sık karşımıza çıkar. Örneğin, Geleceğe Dönüş'te Marty ve babası George Mcfly, gelişim içerisindeki karakterlerdir. Müzik elemelerinde elenen Marty babasından aldığı cesaretle gitar çalmaya devam eder. Babası George ise Biff'e attığı yumrukle cesaret bulur ve bilim kurgu romanları yazmaya devam eder (George'un gençliğinde, oğlu Marty'nin babasını walkman'le ziyareti de önemlidir). Bugün Aslında Düdü filminde de Phil yıllarca aynı günü yaşayarak ahlaki olarak gelişimine şahit oluruz. Kasabadan çıkması için hayatın merkezine kendisinin yerleştirmesinin yanlısını görmesi gerekmektedir. Thelma ve Louise filminde kocasından korkan, erkek hegemonyasına boyun eğen Thelma'nın en son Brad Pitt tarafından dolandırılmasından sonra "daha uyanık hissediyorum" sözünden sonra asıl sözü geçen karakterin Thelma'ya doğru eviril-



mesi açısından önemlidir. Scarface filminde ise Küba'dan kaçak gelen Tony karakterinin bulaşıcılıktan mafya babalığına uzanan kanlı yolundaki gelişimi gözlemleriz. Burada hırslı olan Tony Montana, karakter olarak değil ama maddiyat olarak gelişimini sağlar ve elimine ettiği diğer patronlar gibi kendi sonunu hazırlar. Matrix filminde Neo (Anagram olarak One, yani tek) film başlarında eğitim alır. Seyirci gelişimi tamamlayıp kurtarıcı olmasını bekler. Neo'nun diskten yüklenme yöntemiyle hızlı öğrenmesi filmin çıktığı 1999 yılının da özeti aslında. Monolog dünyadan, dijital dünyaya geçiş... Animelerde de karakter gelişimi en sevilen, takip edilen bir durumdur. 1 sene okulunun uzamasına neden olan ve tv'de yayınlanan Slam Dunk (Basket) adlı animede Sakuragi Hanamichi karakterinin basketbolu öğrenmesi çok keyif vericidir. İyi sıçraması sayesinde ribaund kralı olacak ve basket atmaya öğrenecektir. 101 bölümde Hanamichi'nin smaç basmasını bekler seyirci. Hajime no Ippo adlı boks animesinde ise Ippo'nun tabiri caizse dayak yiye yiye dövme öğrenmesini izleriz. Tipik spor animelerinde olduğu gibi Ippo'da da öğretme, izleyeni aydınlatma önemlidir. Dizi dünyasında ise en bilinen ve sevilen gelişim hikayesi Breaking Bad olacaktır.

Kanser hastası olduğunu öğrenen kimya hocası Walter White, kaybedecek bir şeyim yok moddosuyla meth üretmeye başlar. Önceleri korkak, ezik bir karakter olan Walter sezon boyunca geçirdiği değişimlerle kartele kafa tutan bir efsaneye dönüşecektir. Walter yıllara göre evrim geçirecektir. Dizinin filmlere göre avantajı daha uzun soluklu olmasıdır. Böylelikle gelişimi daha iyi görebilir.

Gerçek hayat

Oyunlar, filmler, animeler ve TV dizileri karakter gelişimi açısından hayata benzer her yönden. Örneğin ergenken (oyunlarda level 1-3 olarak değerlendirebiliriz) karşı cinsle iletişim çabalarımız, lisede bölüm seçimimiz, üniversite tercihimiz, karakterimizin şekilleneceği insan ilişkilerinde deneyimsizliğimiz hayatımızı belirler. 30'lu yaşlarda yapmayacağımız hataları yapmışızdır. O yüzden şimdiki bilincimizle eskiye dönemeyiz. Bunlar sadece kurgularda karşımıza çıkan sevilen hikayelerdir. Hayatımızın akışını belirleyen sınavlar, yaptığımız hayati konuşmalar, seçimler bizi bugüne getiren belki de düşük bir Level'de kalmıştır. Oyunlardaki gibi geri dönüşü olmayan, kayıpların geri gelmediği ve sürekli ilerlemek zorunda olduğumuz bir mecradır. Hayat ve oyun da sürekli mücadeleleri gerektiren, yetenek, zeka ve yaratıcılık gerektirir. ♦

UNUTULMAZ BOSS SAVAŞLARI

HER GÜZEL ŞEYİN BİR SONU VE HER OYUNUN SONUNDA DA

BİZİ ÇİLEDEN ÇIKARACAK YA DA AKILLARIMIZDA YER EDİNECEK

BİR BOSS, YANİ OYUN SONU CANAVARI VARDIR.

Bu dosya konusunun başına oturmadan önce ne yazmak istediğime tam karar verememişim açıkçası. Boş sayfaya, boş gözlerle bakarken bir anda kafamda bir soru işareti belirdi. Biz yıllardır oyunlarda öyle ya da böyle bir düşmana karşı mücadeleye veriyoruz. Aksiyon oyunlarında bu eli silahlı uzaylılar, spor oyunlarında rakiplerimiz, simülasyon oyunlarında da ekonomi bizim düşmanımız oluyor. Yani oyuncuya zorluk çıkaracak ve sonrasında plan yapmasına neden olacak engellerle karşılaşılıyor. Madem oyun oynamayı bu kadar seviyoruz, düşmanın her türlüüne de kucak açmalıyız.

İşte tam bu noktada kafamda oluşan soru şuydu: "Hangi manyak, bir boss savaşını oyuna koymayı düşünmüştü?". Bu soruyu birazdan cevaplayacağım çünkü işin biraz felsefi tarafına da bakmak lazım. Tamam, hemen korkmayın. Dergiyi açmışınız, elinizde sıcak çayınız ya da kahvenizle kafa dağıtılıyorsunuz. Şimdi nereden çıktı da işin felsefesine girelim. Girelim çünkü sizin de hoşunuza gidecek.

OYUN OYNAYAN İNSAN: HOMO LUDENS

Bundan birkaç yıl önce, bu sayfalarda da enfes yazılar yazmış Berker Güngör ile oyunlar hakkında muhabbet ederken bana şöyle demişti: "Oyunlar, aslında insanların gerçek hayatta yapamadıklarını kısa sürede başarmasını sağlayan simülasyonlardır." Ne oynuyorsak olalım, işin keyfi bir tarafa oyunların temelde birer simülasyon olduğunu unutuyoruz. Ancak bunu unutmamızı sağlayan yegane şey, karşımıza çıkardığı engelleri aşip sonunda ödüle ulaşabilmek.

Gerçek hayat da böyle değil midir? Çok uzun süreler boyunca uğraştığınız projenin üstleriniz tarafından kabul edilmesi ve terfi almanız; yıllarca devam ettirdiğiniz spor serüvenin sonunda profesyonel olup kupa kaldırmanız; tası tarağı satıp birikiminizle Ege'den arazi alıp oraya yerleşmek...

İnsan olarak karşımıza çıkan engelleri aşmak en büyük güdülerimizden birisi. Aynı şekilde oyunlarda da her bir hamlemizi iyi hesaplayıp sonuca varmaya çalışıyoruz. Kafa dağıtmak için girdiğimiz oyunlar sonucunda bizi ödüllendiriyor. Fakat en büyük ödülü oyun sonu canavarlarını alt ettiğimizde hissediyoruz.

Yani oyun oynamayı sadece dijital alanda sınırlandırmamak gerekiyor. Gerçek hayattaki tecrübelerimizle de karşılaştığımız zamanlar oluyor.

Bu dosya konusunun girişini biraz uzun tuttum farkındayım ancak araştırmayı yaparken bunları düşünmeden edemedim. Genel olarak kötüden iyiye ya da en unutulmazlar gibi bir sıralama yapmadan en unutulmaz boss savaşlarını listeledim. Bunu yaparken de sadece oyun sonu canavarlarından seçmece yapmadım. Oyuncularda yer edinmiş, bölüm sonu canavarlarını da bu konu içerisinde görebileceksiniz. Örneğin Far Cry 3'ün oyun sonu canavarını sorsanız (Hoyt mu neydi?) aklıma gelmez. Fakat oyundaki ara düşmanlardan biri olan Vaas'ı kim unutabilir? Bu yüzden Vaas gibi bölüm sonu canavarı olarak nitelendirilen karakterleri de listeye bolca ekledim.

Ayrıca dönem ve nesil göz ardı etmedik. En eskilerden, en yenilere kadar karışık bir listeyle karşınızdayız. O zaman bu sorduğum soruya cevaben ve bu manyaklığı başlatan (Vaas değil, hayır) oyunla girişi yapalım.

İLK BOSS: ALTIN EJDERHA

TARİH: 1975 OYUN: DUNGEONS & DRAGONS

İlk oyun sonu canavarı yani Boss'u, 1975 tarihli yazı-tabanlı ve PLATO bilgisayar sistemleri için geliştirilen DnD oyununda gözüküyor. Dungeons and Dragons isimli masaüstü rol yapma oyunundan esinlenerek hazırlanan DnD, dönemin oyunlarından farklı olan bir şey yapmıştı. İlk defa bir oyun sonu canavarına sahipti ve onu yenmeden oyunu da mağlup etmiş sayılmıyordu.

Bu canavarın bir ismi yoktu. Kendisi çok önemli bir büyü küreyi koruyan altın bir ejderhaydı. Dungeons and Dragons oynayanlar zaten hak verecektir; bu oyuna da bir ejderha yakışır.

THE ORB:



+ This is the Orb



Somewhere down in the dungeon (levels 17-20) lies the almighty ORB, which makes the holder (you) so invincible that when you get it out, you must be retired to the Elyssian Fields. However, there are a few things you must know about the Orb before you begin your quest.

The Orb is guarded by the deadliest monster in the dungeon: The Dragon! Only by killing the dragon can you get the Orb. You may be able to get the Dragon simply by fighting, or with a magic spell, but you can be reasonably sure that you can get him with a Dragon spell. This spell uses almost all of your spells, so don't use it without discretion. The dragon has been known to cause as many as 100,000 hits of damage, and if you are carrying gold on you, the dragon will become VERY fierce!! If you want to live long and prosper, it isn't a good idea to be carrying gold when you fight the dragon.



EN TANIDIK BOSS: BOWSER

TARİH: 1985 OYUN: SUPER MARIO BROTHERS

Benim kendimce aklıma gelen ilk boss, Bowser olmuştur. Eve gelen ilk atariyle birlikte Super Mario Brothers'a akımsınız neyden bahsettiğimiz anlamış olacaksınız. Defalarca oynamanıza, onu yenmenize rağmen karşınıza çıkan ve Princess Peach'i inatla kaçırmaya devam eden Bowser'in oyun tarihindeki yeri de ayırdır.

Japonya'da Büyük İblis Kral, yani Daimao ismiyle de bilinen Bowser, Mario'nun en azılı düşmanıdır. Neredeyse tüm Mario oyunlarının sonunda Bowser ile büyük bir kavgaya girmemiz gerekiyordu. İlk oyunlarda genellikle saldırılarından kaçıp doğru zamanda altındaki köprüyü kapatmamız üzerinedir. Daha sonrasında Nintendo, daha yaratıcı dövüşlerle de karşımıza çıktı.

EN EFSANE BOSS: LICH KING / ARTHAS

TARİH: 2008 OYUN: WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Hayatına bir strateji oyunu olarak başlayıp sonrasında MMORPG türüne yön verecek olan Warcraft, ek paketleriyle büyüyüp dinamik dünyasını genişleten nadir evrenlerden biridir. Warcraft III ile birlikte yeni bir karakterle tanışmıştık. Lordaeron'un varisi Prens Arthas, kendi krallığını korumak için yolundan şaşmış ve sonunda Lich King adı verilen mistik varlıkla bütün olmuştu.

Vanilya WoW ve sonrasında The Burning Crusade boyunca, kendisini pek düşünmemişti açıkçası. Ancak Northrend'in soğuk rüzgarlarının Wrath of the Lich King ile gelecek olması herkesi heyecanlandırmıştı. Tüm ırklar tehdit eden Lich King'e karşı bir olup Icecrown Citadel'in tepesine kadar çıkmıştık.

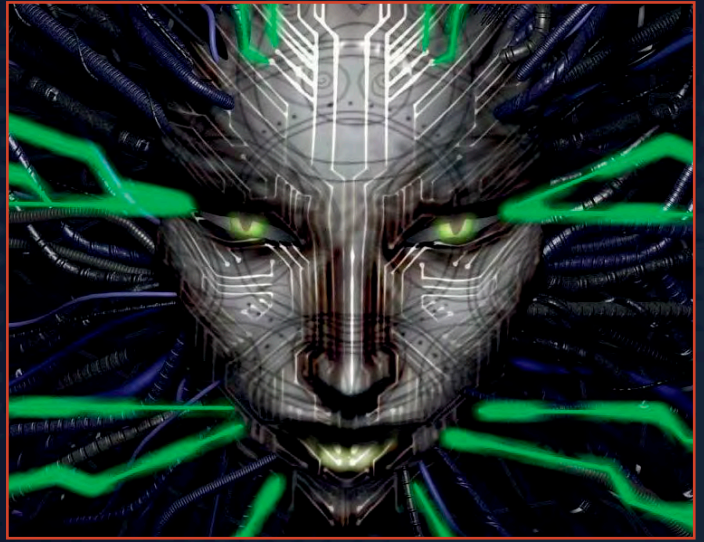
Kendi hikayesi gereği WoW oyuncuları tarafından çok sevilen Arthas'ın ruhunun kefaretinin ödendiği an tüm oyuncuların akıllarında yer edinmiştir. Bir daha bu oyuna onun kadar derinlemesine işlenmiş bir karakterin geldiğini de göremedik.



EN MANYAK BOSS: SHODAN

TARİH: 1994 OYUN: SYSTEM SHOCK 1 VE 2

Cyberpunk 2077'nin çıkmasına gün saydığımız şu günlerde, unuttuğumuz bir gerçek var. Cyberpunk türünü en iyi işleyen oyun serilerinden biri olan System Shock, 90lar'ın en unutulmaz RYO oyunlarından biriydi. Ayrıca oyun tarihinin en megalomanyak karakterlerinden birine ev sahipliği yapıyordu. Tanrı kompleksine sahip ve insanları yok etmeyi amaçlayan yapay zeka Shodan, çağımızın kabuslarının merkezindedir. Özellikle System Shock 2'nin finalinde, daracık odada yaptığımız dövüş halen hafızalarda tazedir. Shodan'ı sadece bir oyun sonu canavarı olarak düşünmemiz de yetmez. Oyun tarihinin en unutulmaz kötü karakterlerinden ve en korkunç karakterlerinden biri olabilir. "I am SHODAN" diyerek kendini tanıttığı sahne akla geldikçe tüyler ürpertir.



EN BEKLENMEDİK BOSS: BALDUR

TARİH: 2018 OYUN: GOD OF WAR

Aslında God of War serisinin oyun sonu ve bölüm sonu canavarlarına apayrı bir dosya konusu hazırlayabiliriz. Tanrılara kafa tutup Ares'in yerini alan sonra yerinden olan fakat Titanlar'ı galeyana getirip Olympos'a tırmanan Kratos, yolculuğu boyunca tepiklemediği tanrı ya da canavar bırakmamıştı. Orijinal üçlemede en akılda kalıcı olanlar arasında Rodos Heykeli ve Chronos sayılabilir. İkisi de bitmek bilmeyen, devasa boyutlarda

savaşlardı. Ancak son oyunda, daha oyunun ilk dakikalarında öyle biriyle karşılaştık ki aman yarabbi... Stranger ismiyle karşımıza çıkan Baldur, oyundaki ilk ve son düşmanımız. Daha oyunun ne anlattığını anlamaya çalışırken müthiş bir dövüşün içine çekilmiştik. Kratos'un bitmek bilmeyen öfkesine karşılık sürekli ayağa kalkıp üzerimize gelen Baldur, hem oyunun başında hem de sonunda keyifle patakladığımız tanrılardan biriydi.

EN GARABET BOSS: MASTER

TARİH: 1997 OYUN: FALLOUT 1

Ben arlanmaz bir Fallout sevdalısuyum. Ne yazık ki oyunun geldiği son halden de memnun değilim. Ancak dönem dönem klasik Fallout oyunlarına dönüp nostalji yapmayı da çok seviyorum. Neticede ilk iki oyun kıyamet sonrası dünyayı en iyi aktarabilen yapımlar arasındaydı. Aslında Fallout başlığı için ikinci oyunun ölmek nedir bilmeyen bossu Horrigan'ı listeye alabilirdim. Ancak Fallout 1'in sonunda karşımıza çıkan o garabet, iğrenç ve melun yaratık Master'ı kimse unutamaz sanırım. Mutasyona uğramadan önce bir barınak sakini olan Master, tüm insanlığı bir üst kademe olduğuna inandığı mutanlara dönüştürmek için gizli bir savaşa başlamıştı. Hikayenin sonunda onunla karşılaşıp diyalog penceresinin açıldığında nutkum tutulmuştu. İnsanlık dışına çıkmış bir et parçasına dönen Master, garip seslendirmesiyle kendisinden tiksindirmişti. Ha, bu arada Master'ı sadece aksiyona girip yok etmek tek tercihimiz değildi. Eğer yeteri kadar bilgi toplarsanız ve de üzerine yüksek karizma puanınızı eklerseniz, kendisini imha etmesi için ikna edebiliyordunuz. Eski oyunların tadı da bir başka canım.



EN BABACAN BOSS: BIG DADDY

TARİH: 2007 OYUN: BIOSHOCK

BioShock'un ilk oyunun finalinde Frank Fontaine'in deli saçma güçlere kavuşması ve onunla kapıştığımız son kısım, aksiyon bakımından iyiydi ancak akıllarda yer edinmemişti. Oyunda ilk defa bir Big Daddy ile karşılaştığımızdaysa ne yapacağımızı şaşırmıştık. Rapture şehrinin onarım-bakım işlerine bakması için tasarlanan Big

Daddy'ler, ADAM tüketmenin bir sonucu olarak kafayı yemeye başlıyorlardı. Little Sister adı verilen minik manyak kız çocuklarını korumak için biz oyunculara yapmadıkları işkence kalmamıştır herhalde. İkinci oyunda bunlardan birini canlandırmıştık fakat düşman olarak karşımıza çıkmaları daha güzeldi.



EN AKIL ALAN BOSS: PSYCHO MANTIS

TARİH: 1998 OYUN: METAL GEAR SOLID

MGS tarihinin en beğenilen ve övgüye boğulan oyunu Metal Gear Solid olabilir. Dönemin konsol teknolojisini sonuna kadar kullanan, pek çok konuda ezberimizi bozan MGS, Kojima'nın da en iyi çalışmalarından biriydi. Hikayesi ve seslendirme kalitesiyle, dönemin en başarılı oyunuydu. Bizle tanıştırdığı Psycho Mantis isimli, dördüncü duvarı yakıp aynı zamanda aklımızı da alan bir de bölüm sonu canavarı vardı. Mantis, telepatik güçlerini kullanıp etrafta ne var yoksa üzerimize atıyordu

ama aklımızla da oynamayı ihmal etmiyordu. Oyun kolunun yerini değiştirme ve hafıza kartını okuma güçleri vardı. Eğer hafıza kartınızda başka bir Konami oyunu varsa "Ooo bakıyorum da Konami oyunlarını çok seviyorsun" gibi konuşmalarda bulunuyordu. Çoğu oyuncu oyun kolunu, birinci slottan ikinci slota almayı fark edemedikleri için Mantis'i yenememişti. Bu açıdan bakıldığında da çok yenilikçi ve bir o kadar da Kojima'nın dehasını gösteren düşmandı.



EN SÜPER İKİLİ BOSS: ORNSTEIN VE SMOUGH

TARİH: 2011 OYUN: DARK SOULS

Souls serisi göz önünde bulundurulduğunda (Bloodborne da dahil), saç baş yoldurtan, kontrolcü fırlattıran, klavye ısıttıran bosslara sahip olduğunu herkes biliyor. Adamlar, her oyunla birlikte kendi çıtalarını daha da yükseğe çekiyor resmen. Ancak bir ikili var ki akıllara zarar! Dragon Slayer Ornstein ve Executioner Smough ikilisi, Souls

serisinin en unutulmaz bosslarından olmalı. Birini öldürdüğünüzde işiniz kolaylaşıyor sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü hayatta kalan diğerinin güçlerini kendine çekip daha da sert saldırmaya başlıyor. Üzerlerine yüzlerce video çekilip binlerce rehber hazırlanan Ornstein ve Smough'u yok etmek gerçekten de her yiğidin harcı değil.



EN GARİP BOSS: NIHILANTH

TARİH: 1998 OYUN: HALF-LIFE

Half-life serisinin gerçek kötüsü kimdi? Tüm olayların arkasındaki gizemli isim G-Man mi? Yoksa daha en başında o deney elimizi attığımız için asıl kötü adam biz miydik? Bir de oyunun sonundaki devasa bebek-ahtapot canavar Nihilanth var tabii. Kendisi Xen ırkının lideri olmakla birlikte oyun dünyasının gördüğü en garip tasarıma ve boss savaşlarına

sebebi olan karakterdir. Tüm hikaye boyunca Black Mesa'dan çıkmaya çalıştıktan sonra kendimizi bu garip uzaylı dünyasında bulmuştuk. Sonucunda da bize her yeri dar eden Nihilanth ile kapışmamız gerekiyordu. Mekan bulmacası ve aksiyon kısmını bir araya getiren Nihilanth, unutulmaz oyun sonu canavarları arasındaki yerini hak ediyor.



EN ZALİM BOSS: ADOLF HITLER

TARİH: 1992 OYUN: WOLFENSTEIN 3D

Birincil gözden oynanan aksiyon oyunlarında çığır açan Doom ve Wolfenstein olmasaydı, oyun dünyası ne durumda olurdu bilemiyorum. Alternatif bir tarih süreci yaratan Wolfenstein'da, oyunun sonuna geldiğimizde modern çağın en zalim isimlerinden biri olan Hitler'i alt ediyorduk. İlk olarak bir Mecha zirhi içerisinde

karşımıza çıkan Hitler, belirli oranda hasar aldıktan sonra zırhından çıkıyordu. Bundan sonrası biraz zordu fakat yok etmeyi başardığınızda Hitler bir et torbasına dönüşerek parçalarına ayrılıyordu. Wolfenstein 3D, gerçek bir tarihin kişiliğinin ilk defa bir bilgisayar oyununa yansıtılmış olabilir. Bu açıdan da önemlidir.



EN TANSİYONU YÜKSEK BOSS: DAVID

TARİH: 2013 OYUN: THE LAST OF US

The Last of Us, baştan sonra hikaye odaklı bir oyundu. Büyük düşman ya da garip bir makinaneyi yok etmeyi hiçbir zaman amaçlamadık. Kıyamet sonrası bir dünyada, süper güçlere sahip olmayan naif kahramanlarımız Joel ve Ellie ile birlikte yolumuzu bulmaya çalışıyorduk. Ancak öylesine dengesiz bir düşmanla karşılaşıyorduk ki oyunun en akılda kalıcı sahnelerini bizlere sunmuş oluyordu.

Joel'in yaralanmasının ardından, ilaç ve yiye-

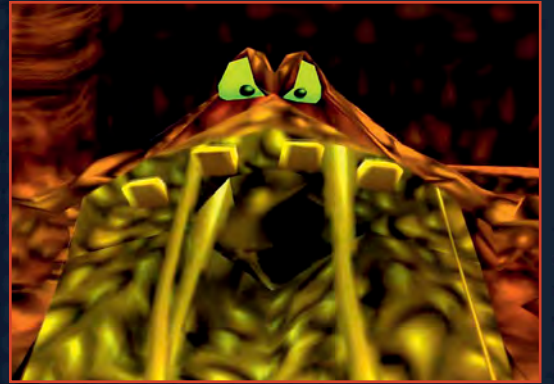
cek bulmak için kara kışın göbeğine atlayan Ellie, sonradan kabusu olacak David isimli bir adamla tanışır. David ile daha sonrasında bir restoran içerisinde köşe kapmaca oynamaya başlarlar. David'in sinir bozucu konuşmaları, mekanın yavaş yavaş alevler içerisinde kalması, Ellie'nin sürekli kaçmak zorunda olması; her saniyesiyle tansiyonu tavan yapan bir alandı. En sonunda dev bir palayla David'e saldırın Ellie'nin hislerini paylaşmıştık.

EN PİS BOSS: GREAT MIGHTY POO

TARİH: 2001 OYUN: CONKER'S BAD FUR DAY

Nintendo 64 konsolunun ikonik oyunlarından biri olan Conker's Bad Fur Day, klasik bir platform oyunundan fazlasıydı. Seslendirme ve hikaye konusunda çok başarılı bir iş çıkartıyordu. Ayrıca kendine has mizahıyla da en sevilen oyunlardan biri olmuştu. Oyunun en akılda kalan düşmanlarından biri de Great Mighty Poo isimli dev

kaka canavarıydı. Evet, kendisi tamamen kakadan oluşuyordu ve ilk karşılaşmamızda, kendisini tanıttığı inanılmaz akılda kalıcı bir şarkı söylüyordu. Attığı kaka parçalarından kaçarken, ağzından içeriye tuvalet kağıdı fırlatmamız gerekiyordu. Sonunda da üzerine sifonu çekiyorduk. Daha yaratıcı bir son olamazdı herhalde.



EN KAÇINILMAZ BOSS: GANON

TARİH: 1998 OYUN: THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Halen birçoğuna göre en iyi Zelda oyunu olan Ocarina of Time, dönemine göre de birkaç kademe üstte bulunan başlıklardan biriydi. Sadece müzikleri bile oyunun kalitesinin ne kadar iyi olduğunu gösterebilir. Oyun boyunca bize bela olan Ganondorf'u alt edip kalesinden kaçmaya başladığınız-

da, her şey bitti diye düşünmüş olabilirsiniz. Ancak Triforce of Power'ı kendi amaçları doğrultusunda kullanan Ganondorf, Ganon isimli dev bir iblise dönüşüp Link'i son bir dövüşe davet eder. Biz de kendimizi oyun dünyasındaki en sinematik dövüşlerden birinin içinde buluruz.

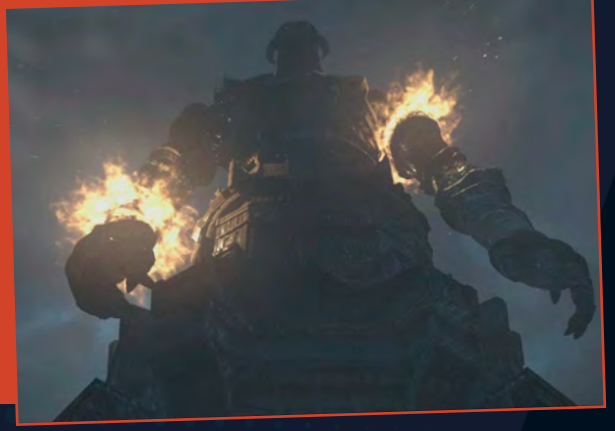


EN HEYBETLİ BOSS: MALUS

TARİH: 2005 OYUN: SHADOW OF THE COLOSSUS

Konsol tarihinin en iyi oyunlarından biri olan Shadow of the Colossus'a genel olarak baktığımızda, amacımız dev Colossiler'i, yani bölüm sonu canavarlarını yok etmek gibi gözükabilir. Ancak her bir dev yok ettiğimizde, hikayeye olan bağımız artmaya başlar. Final kısmına geldiğinde de

gözyaşları sel olur, akar gider. 16. ve son Colossi olan Malus, diğer devlere göre daha büyük olarak tasarlanmıştır. Zayıf noktasına ulaşabilmek ve üzerinde uzun süre kalabilmek oldukça zordur. Oyuncu olarak çaresiz hissetmenin ne demek olduğunu göstermişti bana.



EN ÇILDIRTAN BOSS: PHOTOSHOP FLOWEY

TARİH: 2015 OYUN: UNDERTALE

Çıktığı dönemde tasarımsal açıdan oldukça beğeni toplayan Undertale, dövüş mantığına da farklılık katan bir oyun olmuştu. Ayrıca Flowey isimli arkadaşla da tanışmıştık. Altı insan ruhunu emikledikten sonra grotesk bir yapıya dönüşen Flowey, oyun dünyasının alt

etmesi en zor düşmanlarından biridir. Sürekli şekil değiştirmesi, oyun sahasını kendi amacı doğrultusunda şekillendirmesi ve rahatsız edici görüntüleriyle Photoshop Flowey'nin oldukça yaratıcı bir aklın ürünü olduğunu kabullenmek lazım.

EN SOĞUK BOSS: MR. FREEZE

TARİH: 2011 OYUN: BATMAN ARKHAM CITY

Arkham Asylum ile birlikte dinamik yapıya sahip çizgi roman uyarlaması oyunlara merhaba demiştik. Asylum'un belirlediği standartları şu an birçok oyun mekanığında görebilirsiniz. Kendi serisi içerisinde doğruları ve yanlışları olsa da Arkham Asylum ve City'nin başarısını da göz ardı etmemek gerek.

Hikaye odağının yanı sıra, yapay zeka kullanımı da çok başarılıydı. İlk başlarda bize yardımcı olmaya çalışan Mr. Freeze'in son dakikada köprüleri yakmasıyla birlikte,

kendimizi amansız bir kavganın içinde bulmuştuk. Mr. Freeze'i, diğer boss savaşlarından ayıran özellik, yapay zekanın oyuncuyu takip etmeye ve hafızaya almasına dayanıyordu. Eğer Mr. Freeze'e korkuluktan saldırırsanız buraları buzla kaplıyordu. Üstten ikinci ya da üçüncü kere saldırmak istediğinizde nereden geleceğinizi tahmin ediyordu. Sürekli olarak strateji değiştirmek ve ondan saklanmak zorundaydınız. Batman olsanız da kudretli düşmanlarınızın açıklarını doğru zamanda yakalamanız lazım.



EN EĞLENCİLİ BOSS: GLADOS

TARİH: 2007 OYUN: PORTAL 1

Özünde Yunan Mitolojisi'ndeki bir hikayenin yansıması olan GLADOS, şahsen en eğlenceli bulduğum düşmanlardan biri. Tüm oyun boyunca asıl düşmanımız olan ve yarattığı labirentlerle çıkışı bulmamızı engellemiştir. Final kısmında onu yenmeye çalışırken susmak

nedir bilmeden konuşmaya devam etmesini çok eğlenceli bulmuştum. GLADOS ile olan beraberliğimiz burada sonlanmamıştı tabii ki. Kendisini devam oyununda yardımcı olarak yanımıza alıyorduk. Yoksa o mu bizi yardımcı olarak alıyordu?



OKUT DİNLE!



EN TEMİZİNDEN SIYIRMIŞ BOSS: VAAS

TARİH: 2012 OYUN: FAR CRY 3

Üçüncü oyunuyla birlikte Far Cry serisi farklı bir yola yönelmişti. Sonrasında kendisini tekrar etse de Far Cry 3, en deli manyak, en temizinden sıyırılmış düşmanlardan birine sahipti. Hem de bu kişi oyun sonu canavarı bile değildi. Ara sıra karşımıza çıkıp konuşmalarıyla bizi rahatsız eden, bölüm sonu canavarlarından biriydi.

Vaas ile ilk karşılaşmamızın ardından, ne kadar dengesiz olduğunu hemen anlıyorduk. Askeri kamptan kaçmamıza göz yuman Vaas, bizi kendi oyuncağı gibi görüp sürekli olarak peşimize düşüyordu. Her karşılaştığımızda da "Sana daha önce deliliğin anlamını anlatmış mıydım?" diye nutuk çekmesi de en efsane diyaloglardandır.



EN KORKUNÇ BOSS: NEMESIS

TARİH: 1999 OYUN: RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Düşünsenize peşinizde dev yarması, açıkta kalıp da bozulmuş kasap etine benzeyen bir canavar var. Zırt pırt karşınıza çıkıp "Staaars" diye hömkürerek sizi sıkıştırmaya çalışıyor. Bu arada oyunda envar çeşit zombiler, düşmanlar olduğundan ve bu süreçte hayatta kalmanız gerekiyor.

Nemesis, Resident Evil serisinin en akılda kalıcı kötü karakterlerinden biriydi. İlk iki oyunda başardıklarını koruyup üzerine pek bir şey ekleyememişlerdi ancak Nemesis'i peşimize takmayı başarmışlardı. Laf değil, kapıları açıp peşinizden gelen kaç tane boss gördünüz?

Aynı formülü elden geçirilen RE2'de Mr. X ile denediler ama bir Nemesis etkisi yaratmadı bence.

EN ANIME BOSS: GONGEN WYZEN

TARİH: 2012 OYUN: ASURA'S WRATH

Bosları büyüklüklerine göre sıralayabileceğimiz bir listede, üst sıraları zorlayacak olan Gongen Wyzen, Asura'yı alt edebilmek adına kozmik güçlerini ortaya çıkaran, inanılmaz güçlere sahip bir tanrı. Hatta tanrıların tanrısı olarak görülüyor.

Wyzen ile yaptığımız dövüş sonuçlandı diye düşünürken, kendisi bir gezegen boyutuna

ulaşıp parmağıyla bizi ezmeye çalışıyor. Tabii tam o sırada bir anime klasiği olarak geçmiş hatırlıyor ve hatıralarımızdan ders çıkarıp öfke patlamasıyla kozmik tanrıyı parçalarına ayırıyoruz.

Şimdi YouTube'u açıp bu dövüşü izleyin derim. Anime seven kitleyi tatmin edecek bir sinematige sahip.



EN HAVALI BOSS: RED

TARİH: 1999 OYUN: POKÉMON GOLD/SILVER/CRYSTAL

İkinci nesil Pokémonlar'ın dahil olduğu ve Johto kıtasıyla tanıştığımız yeni seride yapılabilecek onlarca şey vardı. Johto rozetlerini toplayıp Pokémon Ligi'ni bitirdikten sonra Kanto'ya geçip buradaki rozetlere ve ilk nesil Pokémonlar'a da dadanabiliyorduk.

Yakalanabilecek ve gidilebilecek o kadar çok yer vardı ki ilk oynadığım zaman başımın döndüğünü hatırlıyorum.

Fakat en büyük sürpriz oyunun içerisinde gizlenmiş olan en güçlü düşmandı. İlk oyunlardan adını alan Red ile karşılaşmadan önce bir dizi görevi yerine getirmeniz gerekiyordu. Kendisi oyundaki en güçlü Pokémonlar'a sahip eğitmişti. Karşılaştığınızdaysa hiçbir kelime etmeden sizinle dövüşüyordu. Yenebilirsiniz (Biraz zor), yine kelime etmeden ortamdan uzaklaşıyordu.



EN GİZLİ BOSS: COW KING

TARİH: 2000 OYUN: DIABLO 2

Diablo başlığında, Diablo'nun kendisinden bahsetsem hiç keyifli olmayacaktı. Bu yüzden Cow King'i tercih ettim. Kendisine ulaşmak da sanıldığı kadar kolay değildi.

Act 2'de ele geçirdiğimiz Horadric Cube içerisine bir adet standart Tome of Town Portal, bir adet de Wirt's Leg koymanız gerekiyordu. İşin çetrefilli

kısmı eğer Wirt's Leg'i almadıysanız ya da satmaya karar verdiyseniz ona ulaşamıyor olmanızdı. Sonrasındaysa açılan portaldan içeriye adım attığınızda Kurban Bayramı'ndan kaçmaya karar vermiş eli baltalı ineklerle dövüşüp sonunda Cow King'i yok ediyordunuz. "Moo, moo?" sesleri halen kulağınızda yankılanır.



EN ACIMASIZ BOSS: SHAO KAHN

TARİH: 1993 OYUN: MORTAL KOMBAT II

Seride bir dövüş oyunu olmasa olmazdı. Çok gidip geldim ama tüm başlıklar arasından sadece birine yer vermek istediğime karar verdim. Bu yüzden dövüş oyunları arenasında tartışmasız en acımasız düşman olan Shao Kahn'da karar kıldım. Kendisi serinin ikinci oyununun son bossu olmasının yanı sıra diğer oyunlarda da kar-

şımıza çıkmayı başarmış bir Outworld sakini. Ayrıca Kahn olmasından kaynaklı acayip de bir forsu var. Bu acımasız Boss, dövüşün ortasında size nefes aldirmayacak kadar seri saldırılarda bulunuyordu. Hatta maçın ortasında durup sizinle dalga bile geçirdi. Sonucunda pataklanan yine biz olurduk.

EN GEREKSİZ BOSS: ENDER DRAGON

TARİH: 2011 OYUN: MINECRAFT

Minecraft dünyasında her şey yolundaydı. Bloklarımızı kırıp başka yere taşıyor ve sonra yine başka bloklar kırıp onları başka yerlere taşıyorduk. Sonrasında, o zamanlar şirketin başında olan Notch oyunun sonuna bir canavar ekleme planı olduğundan bahsetti. Ne gerek var, dedik; dinletemedik. Sonucunda Notch, oyuna End adı verdiği

bir bölge ve oraya da def edilmesi oldukça güç ve sinir bozucu bir boss koydu: Ender Dragon. Kendisini öldürseniz de öldürmeseniz de pek bir şey değişmiyor. Oldukça zorlu olduğunu ve sonucunda üzerinize kürekle tecrübe puanı atıldığını kabul ediyorum. Ama yine de gereksizdi be Notch.



EN KARANLIK BOSS: MOM

TARİH: 2011 OYUN: THE BINDING OF ISAAC

En karanlık diyorum çünkü yavrum Isaac'ın korkularını besleyen yegane unsur annenin yani Mom'un kendisiydi. Kafayı yemiş bir anne olarak, yavrucağını mahzene kapatıp zihninde türlü türlü oyunlar oynayan birisinden ne bekleriz. Defalarca öldürmenize rağmen her seferinde daha güçlü bir biçimde ve formda karşımıza çıkan Mom, sadece en karanlık değil en ruh hastası hikayeye sahip bosslardan da biridir.



1881 - 1930
Saygı Ve Özlemle
ANIYORUZ



KİTAPSAN®

www.kitapsan.com.tr



İNCELEME

◆ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

Sayfa
48

TOM CLANCY'S GHOST RECON **BREAKPOINT**

Sevgili Ubisoft. Neden Wildlands'in onca kazanımını ve doğrularını
bir çırpıda çöpe attın? Neden???

İNCELEME

Yapım Kojima Productions

Dağıtım SIE

Tür Aksiyon, Macera

Platform PS4

Web www.kojimaproductions.jp/en





DEATH STRANDING

HIDEO KOJIMA... DELİ Mİ, DAHİ Mİ?

Ara başlığa "Geldik, evde yoktunuz" ya da "Kargocu simülasyonu yapmışlar ehehe" gibi komikli bir şeyler yazmaya heveslendim ama sonra vazgeçtim. Bu kararsızlığım sanırım Death Stranding'e karşı neler hissetmem gerektiğine karar verememenden de kaynaklanıyor. Genellikle inceleme yazılarının başına oturduğumda, oyunla alakalı iyi ya da kötü düşüncelere karar vermiş olurum. Ancak bu karşımdaki bir başka. Acaba kendini tekrara mı düşüyor dediğim anda saatlerin peşi sıra aktığını fark ettim. Hikaye çok mu lastik gibi uzatılmış diye düşündüğümde, arka perdedeki gizemleri ortaya çıkarmak için heveslendiğimi gördüm.

Sanırım sizle beraber bu oyunun ne olduğuna beraber karar vereceğiz. Ama önce Kojima'nın Death Stranding macerasına nasıl başlamaya karar verdiğine bir bakalım.

Kojima, Konami'den kovulur ve olaylar gelişir

Death Stranding'in ilk bakış yazısında da bahsetmiştim aslında. Kojima ve Konami'nin yollarını ayırması bu oyunun ortaya çıkmasına neden oldu. Silent Hills üzerine çalışan Kojima'nın oyunlara yönelik bakış açısını beğenmeyen Konami, hikayesel açıdan derin oyunlardan uzaklaşan bir firma haline gelmişti. Konami bildiğiniz dijital oyun pazarından da son yıllarda bir hayli uzaklaştı. Buralarda pek bilinmez fakat Japonların meşhur Paçinko oyun makineleri için çeşitli yatırımlar yapmış durumdadır. Gerçi açıklamalarına göre bu işe dijital oyun pazarından daha fazla para kazanmaya başlamışlar. Neyse satan razı, alan razı.

Kojima'nın bu ayrılığı onu elbette oyun dünyasından uzaklaştırmadı. Adam resmen bilenmiş bir biçimde kendi bağımsız oyun stüdyosunu kurmayı planladı. Tam da o sırada Sony, daha Kojima'yı dumanı tüterken

yakalayıp kendi bünyesine kattı. Geçtiğimiz yıllarda Sony konsollarına özgü oyunlara olan ilginin artışı gösteriyor olması, firmayı elbette kullanıcılarına özel içerik çıkarmaya yöneltti. God of War bu konuda en önemli taşlardan biri olarak kabul ediliyor. Başarısının ardından iyiden iyiye konsola özel ve hikaye odaklı oyunlar geliştirmeye odaklanan Sony, bu işin en iyilerinden Hideo Kojima'yı güçlerine katmayı başardı. Kojima ne yaptı peki? Kazandığı bu güç ve forsla, kafasındaki en deli fikirleri ortaya çıkarmaya başladı. Aslında bana kalırsa bunlar bir odaya kapatıyorlar kendilerini, ortaya saçma salak, elle tutulur hiçbir tarafı olmayan fikirler atıyorlar. Aralarından bir tanesi "Ülen aslında çok iyi dedin. Bundan oyun yapılır" dediği anda da harekete geçiyorlar. Artık Kojima mı dedi, yoksa beyin fırtınasında mı karar verildi bilmiyorum ama sonucunda Death Stranding ile tanıştık. Death Stranding'in üzerindeki jelatin paket ilk

Yükünüzü kule gibi dikerseniz,
başınıza çok iş alırsınız.



defa 2016 yılında açıldığında hepimiz şaşırıp kalmıştık. Oyunun başında Hideo Kojima vardı. Norman Reedus başrolde oynuyordu ve birkaç Hollywood yıldızı ve tanınmış simaların da oyunda bulunacağı söylenmişti. Yıllar içerisinde bu isimler teker teker açıklandı tabii ki. Fakat oyunun fragmanı ser verip sır vermiyordu. Neyin içine düşmüştük biz arkadaş?

Araları çabuk geçelim. Sonunda Death Stranding'ın ne olduğunu görebildik. Bu arada söylemeden de geçemeyeceğim. Oyun için çıkarılan fragman ve tanıtım videoları oldukça yanıltıcı. Zaten Kojima da oyun hakkında çok fazla bilgi açıklamak istememişti. Tokyo Oyun Fuarı'ndaki o uzun demonun yayınlanması hiç planlanmamış bile. Oyuncuların kafasının karışacağını düşünen Kojima, herkesin kendisinin deneyimlemesini planlamış.

Neyse, ne diyorduk efendim? Hah, fragmanlar yanıltıcıydı. Bir kere fragman kısımları oyunun ortalama ilk 10 saatlik kısmını kapsayan Chapter 3'te bölük pörçük yerlerden alınmış. Değiştirilmiş yerler de yok değil hani. O yüzden burada size ne anlatsam boş. Yani inceleme bitti, gidin.

Ölümün kıyısında

Death Stranding yakın bir gelecekte, bizim dünyada geçiyor. Nedeni bilinmeyen patlamalar silsilesinin ardından, bilmediğimiz

bir dünya bizimkisine yaklaşıp ve sonunda da birleşir. Bu patlamalar insanlığın büyük kısmının yok olmasına neden olur. Şehirlerin ortadan kalkmasıyla insanların arasındaki iletişim de kopar.

Hatta o kadar büyük bir patlama olur ki Kuzey Amerika'nın tam göbeğinde kocaman bir krater oluşur. Haliyle insanlık birbirinden uzaklaşmaya başlar ve sonunda da bizim bildiğimiz USA, olur size UCA. Peki nedir UCA?

Efendim, hikayeye göre geriye kalan şehir denemeyecek kadar küçük yerleşimlerin birleşmesiyle United Cities of America kurulmuş. Fakat ayakta durabilmeleri çok güç.

Çünkü insanlar arasındaki iletişim kopuk ve ortalık cehennem gibi. Bildiğin Postman filmini yaşıyorlar anlayacağınız. Bunlar yetmiyormuş gibi yaşanan patlamayla dünyamıza giriş yapan bazı varlıklar belirir. Kıyıya Vuranlar olarak bilinen bu varlıkları ne biz görebiliyoruz, ne de onlar bizi görebiliyor. Ancak yaşanan patlamayla ortaya çıkan kiralyum adı verilen maddeye duyarlı olan insanlar kıyıya vuranları (KV'ler) hissetmeye başlar. Hassasiyeti yüksek olan insanlar da haliyle yeni güçler kazanır. Buna da Öteleşim, kullanıcılarına da Öteci denilir. Hikayemizin ana karakteri olan Sam





Porter Bridges de bu öteci karakterlerden biri. KVleri tam olarak görememekte ancak onları hissedebiliyor. Bu gücü sayesinde kuryeliğe başlayan Sam, dışarıda hayatta kalmayı başarabilen nadir insanlardan biridir. Çünkü geriye kalan insanlar ya şehirlere yerleşmiş ya da Fallout serisinden hatırlayabileceğiniz sığınaklara benzeyen yerlere sığınmışlar. Yani anlayacağınız düzeyde dolaşanın mahşer gününü yaşadığı dünyamız hiç de hoş bir yer değildir.

Geçmişin hatırasına

Sam, bu özel durumunu yıllarca kullanmış ve kargolar taşıyarak namını da duyurmayı başarmıştır. Deli danalar gibi oradan oraya koştuğu yılların ardından yolu eski bir dostu olan UCA başkanıyla kesişir. Başkan hasta yatağında yatarken, Sam'den UCA'yi eski günlerine döndürebilecek tek kişinin o olduğundan bahsetse de Sam bunu yemez. Yer mi Kuzey Amerika çocuğu (Redneck? – Kürşat) bu ayakları! Başkan da tabii en güçlü silahı olan maziye ortaya çıkarır ve öz kızının bu işe başladığını fakat görevin tamamlanamadığından bahseder.

Hoop, orada da Sam ile Başkan'ın kızı Amelié arasında bir bağ vardır. Laaps, bir de üzerine Başkan Sam'in kollarında öldü mü? İşte size hikayeye başlanacak altyapı.

Hikayenin girişi aşağı yukarı böyle. Gidişatına ilişkin biraz daha bilgi vereceğim ancak çok fazlasını da sizlerle paylaşmaktan kaçınacağım. Kojima'nın da dediği gibi bu oyun, her oyuncuda farklı bir tecrübe hissiyatı sunacağı için oynarken görmek en keyiflisi olacaktır. Nerede kalmıştık? Heh. Buradan sonra Sam, ilk görevi olan Başkan'ın bedenini yakma işini alır. Burada oynanabilirliğe dair bir parantez açacağım. Yazının başlarında da bahsettiğim bir madde var: Kiralyum. Yeni dünya düzeninde kiralyumun çok önemli bir durumu var. İnsanlara yardımcı olduğu kadar onlara zarar da verebiliyor. İnsan vücudunun yediği ve temas ettiği her yerde bu maddeden olduğu varsayılıyor. Öldüğünde onu yaktıklarında da atmosfere karışıyor ve Zamanyıkımı adı verilen fenomenal olaya neden oluyor. Zamanyıkımı, aslında bildiğiniz düz yağ-

mur demek. Ancak bu yağmur dokunduğu her cismi, canlı ya da değil, yaşlandırmaya başlıyor. Yani zaman sürecini hızlandırıyor. Eşyalar paslanıp yok olurken, insanlar yaşlanıp ve sonunda da tahmin ettiğiniz üzere ölüyorlar.

Bedenleri yakma nedenleriyse, kiralyumdan kaynaklı başka bir fenomenal olay. Eğer insan bedeni yakılmazsa, birkaç saat içerisinde nekrolaşıyor ve ortalık karışıyor. Nekrolaşan beden, devasa KVlerin ortaya çıkmasına neden oluyor. Bunlar da ortalığı yakıp yıkmanın yanı sıra, ortaya devasa bir patlamaya neden oluyorlar. Patlamanın olduğu yerde de büyük bir krater açılıyor. Bunun oyunun mekaniklerine de etkisi var ki zaten ondan da bahsedeceğim.

İşte bu Başkan'ı yakma işleminden önce başka bir yakma görevi alıyoruz ama olaylar ters tepiyor. Ceset imha timinden bir arkadaşın üzerinden BB olarak kısaltılmış bir Bağ Bebeği alıyoruz. Bu bebekler, gelişimini tamamlayamamışlar. Bildiğiniz cenin olarak özel bir fanusun içerisinde korunuyorlar. Ancak özelliklerinden ötürü KVlere karşı oldukça hassaslar.



Terminoloji

Oyunun kendine has bir terminolojisi var. Türkçe'ye çevirisini yapan ekibi de kutlamak gerek. Özüne sadık, çok başarılı bir yerelleştirme yapmışlar. Yazıya daha hakim olabilmek adına kullandığım ve oyunda karşınıza çıkabilecek terimler için bir sözlük oluşturdum.

Ölüm Kıyısı: Yaşanan büyük patlamaya verilen isim.

KV / Kıyıya Vuranlar: Bu dünyada gözükken varlıklara verilen ad.

Öteci: Kiralyum hassaslığı olup bunu kullanabilenler. Öteleşme.

Zamanyıkım: Yağmur yoluyla zamanın hızlanması.

BB: Bağ Bebeği. Doğmadan fanusun içine yerleştirilmiş özel bebekler.

Kiralyum: Karanlık maddenin bir benzeri.

Porter: Bir soy isimden fazlası. Kargo taşıyanlara veriliyor.

Bridges: UCA için çalışanlar.

Homo Demens: KVler ile birleşmeyi amaçlayan askeri terör örgütü.

Yükçü: Kargoları çalmaya çalışan örgüt.

Kıyı: İnsanların kendi zihinlerinde oluşturmuş olduğu alternatif evren.

Derz: Ruh ile bedenın ölümünden sonra birleşmek için bulunduğu yer.

Odrodek: Tarayıcı

Kıyametçiler: Şehirlere katılmak istemeyen tek başına yaşamaya çalışan insanlar.

Normalde bir Öteci ile BB'nin birbirine bağlanmaması gerektiğinden bahsedilirken, Sam, sorgusuz sualsiz bu öksüze sahip çıkmaya karar veriyor. Bridges olarak bilinen UCA tesislerinde bu bebeklerden bolca var. Ancak bir eşya muamelesi görüyorlar. Kullanıcıları onlarla bir bağ kurması beklenmiyor, hatta istenmiyor da!

Eski Başkanla, onun kızıyla ve yaşanan olaylardaki kendi hatıralarıyla bağı olan Sam, elim mahkum diyor ve tüm insanlığı birbirine bağlamak için yolculuğa başlıyor.

Yeni bir tür

Bu konu hakkında eminim çok fazla yazılıp çizilecek. Hatta sırf bir türe oturtulamadığı için düşük puanların da kurbanı olabilir. Ancak şunun farkına varmamız gerekiyor. Kojima yepyeni bir oyun türüyle karşımıza çıkıyor. Buna kendi ismiyle Strand demiş. Oyunda metaforik olarak sıklıkla kullanılan sahil ve kıyı kavramlarını karşıladığı gibi kıyıya vurmak ve oyunda çok önemli yer tutan bağ kurmaya ithafen, zincir anlamlarına da geliyor. Ben Yolculuk Türü diyebilirim buna. Kojima, oyun hakkında verdiği bir demeçte "İnsanlar, bir adada geçen ve oyuncuların



sınırlı erkekler için birbirine saldırdığı bir oyun yapmak isteyebilir. Fakat ben bunu yapmak istemedim" demiş. Death Stranding, bence birçok açıdan oyun camiası için çok önemli bir an. Oyun tarihinde gözümüzle tanıklık ettiğimiz bir an. Nasıl ki Roguelike terimi yıllardır ağızımıza yerleşmiş bir terim, yıllar sonra Strandlike gibi bir terimin de yerleştiğini görebiliriz.

Oyunu bir türe ya da bir oyuna benzetmeye çalışsam verebileceğim tek örnek Euro Truck Simulator 2 olur. Ancak onun gibi bir simülasyon oyunu da değil. Hikayeye, hikayenin sunduklarıyla, hayatta kalmaya çalışan insanlarla ve diğer oyuncularla bağ kurmak üzerine kurulu. Kojima her zaman yaptığı gibi bu oyununda da göndermelerle, metaforlarla başımı döndürdü. Bir oyun için tuttuğum en uzun notlara sahip oldu. Death Stranding'in nasıl bir tür olduğunu daha iyi anlamamız için biraz oynanabilirlikten ve mekaniklerden bahsedeyim. Oyundaki asıl amacımız tüm tesisleri ve insan şehirlerini birbirine bağlayabilmek. Doğudan başlayan maceramızı, batı kıyılarında tamamlamamız gerekiyor. Yolculuğumuz boyunca aldığımız kargoları istenilen yerlere teslim etmemiz lazım. Bir yandan da Sam'in boynuna asılı olan Q-pid isimdeki

postacı anahtarıyla sistemleri birbirine bağlıyoruz. Ne kadar çok sistemi ilk şehre bağlayabilirsek bağlantımız o kadar kuvvetleniyor.

Şimdi burada oyunun çok basit bir mekanik üzerine oturtulmuş olduğunu düşünebilirsiniz. A noktasından alınan paketi, B noktasına taşımaya çalışıyoruz. Evet, böyle söylendiğinde bu doğru bir kanı.

Öte yandan yolculuk oyuncuya çıkardığı zorluklarla tercih yapmaya zorluyor. Death Stranding'in dünyası yarı-açık bir dünya olarak tanımlanabilir. Aldığınız kargoyu nereye, nasıl götüreceğiniz tamamen size bırakılmış. Dilerseniz koca bir tepeyi aşabilirsiniz. Dilerseniz de bu yorucu işe hiç kalkışmadan, yolunuzu uzatarak tepenin etrafından dolaşabilirsiniz. Tercih size kalmış.

Bu tercihi yaparken birkaç farklı unsuru da göz önünde bulundurmak gerekiyor. Hava koşulları, arazi, KVler, Homo Demensler ve Yükçüler.

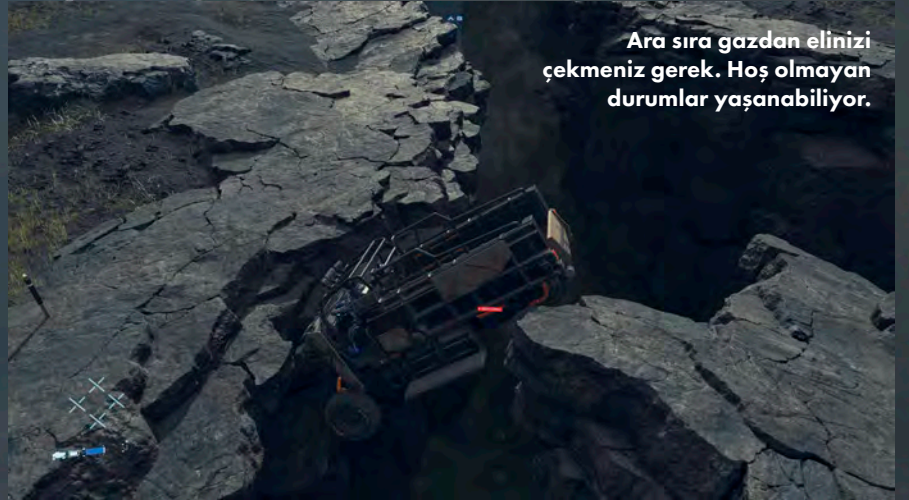
Doğal ve doğal olmayan düşmanlarımız

Oyuna ismini veren Death Stranding yani Ölüm Kıyısı, yıllar önce yaşanan patlamaya verilen isim. Çünkü aslında ölü





olduğu düşünülen varlıkların bizim dünyamıza geçişini nitelendiriyor. Fragmanlarda da gördüğünüz karaltı şeklindeki varlıklar ve devasa hayvansı canavarlar KV olarak adlandırılıyor. Bunları gördüğünüz anda ya topluklamanız ya da olduğunca sessiz bir biçimde yanlarından geçmeniz şart. Sam, Öteci güçleri sayesinde KVleri hissedebiliyor. Ayrıca tepemizde anten gibi dikilen odrodek isimli aletle yerlerini belli belirsiz tespit edebiliyoruz. Özellikle Zamanyıkımı olduğu anlarda KVler daha fazla yağunlaşmaya başlıyor. Çünkü yağmurla birlikte kiralyum seviyesi artıyor ve KVler'in bizim dünyamıza geçişi kolaylaşıyor. Ben göremem, edemem diye çekinmeyin hiç. BB ise bizden önce bunların yerlerini tespit edip odrodek ile buldukları noktaya doğru çakarlarını çakmaya başlıyor. Ne zamanki çok yaklaştınız işte o zaman onlar da sizi görmeye ve ulaşmaya çalışıyorlar. İlk aşamada sizi takip ediyor sonrasında da yakalamayı deniyorlar. Eğer üzerinizdeki kargo yükü ağır ve dengesizse kolaylıkla ele geçiriliyorsunuz. Diğer türlü kaçmanız biraz daha kolay. Yakalandıktan sonrasıya dev hayvansı KVlerden biri ortaya çıkıyor. Eğer üzerinizde yeteri kadar mühimmat yoksa, katrana bulanmış alan içerisinden hızla kaçmanız gerek. Mücadeleye girerseniz de tamamen yok olana kadar savaşmalısınız. Burada da devreye Sam'in başka özel bir durumu giriyor. Sam'in kanı KVlere zarar verebiliyor. Oyun boyunca bu kanı silahlarla atış yapmak, halatlara sürmek ve bomba yapmak için kullanabiliyoruz. Hikayede ilerledikçe ve yeni insanlarla tanışıkça yeni teknolojilerin de önü açılıyor. Yani saldırı seçenekleriniz artmaya başlıyor. Öte yandan oyunun diğer oyuncularla olan bağlantısını kullanıp size yardım etmelerini de sağlayabiliyorsunuz. Bir ruh görüntüsüne bürünüp size çeşitli eşyalar atabiliyorlar. Bu tabii tamamen karşı taraftaki oyuncunun tercihi bırakılmış bir şey. Aynı yardımı siz de yapabiliyorsunuz. Peki KVlere karşı savaşı kaybederseniz ne



Ara sıra gazdan elinizi çekmeniz gerek. Hoş olmayan durumlar yaşanabiliyor.

oluyor? Büyük bir patlamayla o alandaki her şey yok oluyor. Geriye de devasa bir krater bırakıyor. Oyunda ölüm bir son olmadığı için geriye döndüğünüzde o araziye girilemeyeceğini görüyorsunuz. Bu yüzden çok sık kullandığınız bir arazinin krater dönüşmesi sonraki kargo siparişleriniz için zorlayıcı bir unsur oluyor. Diğer tehlikeli düşmanlardan biri de Homo Demensler. Bu arkadaşlar, Ölüm Kıyısı olayı yaşandıktan sonra diğer tarafla hızlıca bağlantı kurup kapıları daha da fazla açmanın derdindeler. Üst seviye Öteci güçlere sahipler. Işınlanıp, Zamanyıkımı yağdırabiliyorlar. Ayrıca KVleri de rahatlıkla kullanabiliyorlar. İlk başlarda Homo Demensler ile çok bir iletişiminiz olmayacak. İlerleyen safhada bela olacaklarının garantisini veriyorum.. Asıl amaçlarıysa bizim tüm şehirleri birbirine bağlamamızı engellemek ve daha fazla KV yaratmak. Bu yüzden şehirlere ve ufak yerleşim yerlerine terörist saldırılarda bulunuyorlar. Adamlar sıkıntının vücut bulmuş hali. Oyunda beni en çok zorlayanlar ise Yükçüler oldu. Bu arkadaşların tüm olayı kargolarınızı çalmak üzerine kurulu. Bunu yapmalarının sebebiyse daha fazla beğeni alabilmek. Death Stranding yeni bir tür dedim ya. Oyunda yaptığınız her şey için kullanılan

puanlama sistemi, bildiğimiz sosyal medya beğenileriyle aynı. Köprü kurduğunuzda, siparişi yerine getirdiğinizde ya da bir merdiven yerleştirdiğinizde gelen beğenilere göre seviyenizi yükseltiyorsunuz. Yükçüler de vücutta salgılanan oksitosin hormonunun bağımlılığı haline geldikleri için daha fazla beğeni peşindedir. Gerçek dünyada olsalar, YouTube kanallarına abone olmamız için yapmadıkları şey kalmazdı herhalde. Geriye kalan düşmanımız ise arazi koşulları. Bir siparişi nasıl götüreceğiniz tamamen size bırakılmış. İsterseniz bir tepeyi aşarak gidebiliyorsunuz, dilererseniz etrafından dolaşabiliyorsunuz. Fakat yola çıkmadan önce araziye bir gözden geçirmekte fayda var. Çok mu engebeli yoksa bataklık mı? Bunlar önemli. Taşıyacağınız kargonun ağırlığı, dengesi ve hassasiyeti açısından yere fukara sümüğü gibi yapışmamak adına dikkat etmeniz gereken oyun mekaniklerinden biri.

Yarın senin ellerinde

Oyunun temel mekaniği ve benim de en çok hoşuma giden özelliklerinden biri kargo taşımak. Tüm Amerika'yı birbirine bağlamak adına çıktığımız yolculukta, birbirinden kopmuş yerleşim alanlarında sadece iletişim değil, fiziksel materyal de taşımamız gerekiyor.



Yeni bir tesis ya da sığınak açtığınızda, bu-
rayla alakalı Sam'e özel ve Standart olmak
üzere iki adet sipariş seçeneği var. Sam'e
özel olanlar hikayenin gidişatıyla alakalı.
Standart olanlar ise oyuncunun keyfine
bırakılmış yan görevler gibi. Ancak bu yan
görevlerin de bir önemi var.

Oyunda yapacağınız ekipman ve geliştirme-
ler için çeşitli kaynaklara ihtiyacınız oluyor.
Metal, seramik, özel alaşım ve reçine gibi bu
kaynakları sağdan soldan bulup toplayabili-
yorsunuz. Fakat yerleşim yerleriyle aranızı
iyi tutarsanız, yani bolca beğeni toplarsanız,
size sunacakları artmaya başlıyor. Daha
fazla kaynağa ulaşabiliyorsunuz ya da size
yeni teknolojik ekipmanlar verebiliyorlar.
Bu ekipmanlar yolculuğunuzu daha rahat
geçirmenizi sağlıyor.

Mesela Sam'in botları oyunda önemli bir yer
tutuyor. Yürümekten parçalanıyor, laf değil.
Oyunda ilerledikçe daha zor koşullarda
hareket etmeniz de gerekli. Daha iyi botlar
yapmak için de kaynağa ve tabii ki bunun
şablonlarına (blueprint) ihtiyacınız oluyor.
Yolculuk sırasında kamp ateşi kurayım da bot
yapayım olmuyor. Eğer çok zorda kalırsanız
sandak ağacından topladığınız yapraklarla
yalandan bir ayakkabı yapmanız mümkün.
Diğer türlü ayakları parçalanan Sam'in da-
yanıklılık barı da düşmeye başlıyor.
Dayanıklılık barı demişken, oyunda takip
etmeniz gereken birden fazla özel bar bu-



lunuyor. Sam'in sağlığı ve dayanıklılık barı
haliyle en önemli olanlar. Ayrıca ayakka-
bının sağlamlığını ve BB'nin de durumunu
takip etmeniz gerekli. BB'nin stres seviyesi
artarsa zehirlenme geçiyor ve etraftaki
KVler'i göremez oluyorsunuz. Bir yerden
düşer, derin sulara girer ya da KVler ara-
sında uzun zaman geçirirseniz BB'nin stres
seviyesi artmaya başlıyor. Kucağınıza alıp
sakinleştirmeniz lazım ya da size özel ayrıl-
mış odaya çekilip dinlenmeniz gerekiyor.

Kargo taşımanın incelikleri

Kargoları taşırken Sam'in dengesini

sağlamak çok önemli. Bunun için oyuna
özel bir mekanik yerleştirilmiş. Dengesiz
bir kargoyla, bozuk bir arazide ilerlerken
kontrolcünün L2/R2 tuşlarına aynı anda
basmanız gerek. Eğer bunu yapmazsanız
Sam'in sırtındaki ağırlık sağa ya da sola
çekmeye başlıyor. Böyle bir durumda du-
ruma göre dengenizi sağlamak için ağırlık
yönünüzü ayarlamanız gerekiyor.
Zaman zaman manzaraya daldığımda
kendimi yerde bulduğum çok oldu. Hiç
bilmediğim ve görmediğim bir mekanik
olduğu için alışması da biraz zaman aldı
haliyle. İlk başta sınırlarımı bozsa da

TAŞIYICI DERECE'Sİ



Sonraki

sonrasında şunu fark ettim; hiçbir oyunda üzerimizdeki eşyaların ağırlığı dışında, dışarıdan nasıl gözüktüğünü görememiştik. Yüzlerce kilo ağırlığında eşyaya sahip olsanız da dışarıdan hiç belli olmuyordu, hatırlayın.

Arkanızdaki kargoları bir kule gibi dikip yürümeye çalışırsanız dengeğiniz bozuluyor. Yola çıkmadan önce kargoyu dengeli bir biçimde sırtınıza yerleştirmeniz de gerekiyor. Eğer elinizde bir yük taşıyorsanız, tuttuğunuz el için atanmış tuşa sürekli basmanız lazım. Bu ve bunun gibi minik detaylar Death Stranding'in kendine has olmasını sağlamış. Daha önce de bahsettiğim gibi bir yükü alıp A ile B noktası arasında taşıyorsunuz. Yolculuğunuzu keyifli hale getiren detaylar var.. Bir de daha önceden bahsettiğim Zaman-yıkımı olayı var. İnsanları yaşlandırdığı gibi sırtınızdaki kargoya da zarar veriyor. Paslanmaya başlayıp kullanılmaz hale gelebiliyorlar. Yağmur başladığında hızlı hareket etmeli ya da güvenli bir sığınak bulmanız şart. Şayet kargonuz yüksek hasar alırsa, göreviniz düşüyor. Tamir etmek için özel bir sprey kullanabileceğinizi de unutmayın. Düşmanlarımızı tanıdık, yolculuk konusunda uzmanlaştık, kargoyu nasıl taşıyacağımızı öğrendik; sırada ne var?

Diğer oyuncularla iletişim

Death Stranding'i farklı bir yere konumlandırmamı sağlayan bir diğer özellik de diğer oyuncularla kuracağınız iletişim. Bunu açıktan açığa yapmıyorsunuz. Yani bir online oyun gibi düşünmeyin. Sadece aynı dünyayı farklı zamanlarda paylaşan

Sam'ler olarak oynuyorsunuz. Burada kafalar biraz yanabilir hatta açıklamaya çalışırsam tüm sürpriz bozulabilir. Fakat yine de tek kelimeyle açıklamaya çalışayım: Çoklu-evrenler.

Önce şunu anlamamız gerekiyor. Bu sadece bir getir götür oyunu değil. Amerika'yı baştan aşağı yeniden inşa ederken ortak çalışmamız gerekiyor. Yapılacak olan köprüyü tek başınıza yapmak zorunda değilsiniz. Yanına koyacağınız bir işaret ya da yapacağınız Bağ Kontratı sayesinde diğer oyunculardan yardım alabiliyorsunuz. O yapıya kim daha çok yardımda bulunursa, inşaatı yapan kişi olarak ismi ön plana çıkıyor. Bu da bize bolca beğeni kazandırıyor.

Beğeni kazanmanız Sam'in seviyesini artırıyor. Bunu klasik RYO oyunlari seviyelerine benzetemem. Taşıdığı yük miktarı, yolculuk süresi ve yük ağırlığı gibi çeşitli kategorilerde beğeni alıp alanlarında daha da uzmanlaşmaya başlıyorsunuz.

Ben bunların hiçbirini yapamam hikayeye odaklanırım arkadaş dersiniz, hiç sorun değil. Death Stranding geliştirilirken her oyuncuya yönelmeye çalışmış Kojima. Dilerseniz etrafa jeneratörler, köprüler, yollar inşa edebilirsiniz dilerseniz sadece kendi kargonuza odaklanabilirsiniz. Hiçbirini umursamayıp sadece Sam'in hikayesine de odaklanabilirsiniz. Tabii bu oyun tecrübesini de değiştirmeye başlıyor. Bir bölgede uzun süre geçirdiğinizde arazinin değişmeye başladığını görüyorsunuz. Diğer oyuncuların koyduğu uyarı işaretleri daha mantıklı gelmeye başlıyor. Aynı yolu takip eden oyuncular, orada

bir patika oluşturuyor. Eğer bir üçteker motosikletiniz varsa ve arkanızda bıraktıysanız hiç üzülmeğin. Başka bir oyuncu onu bulup kullanabiliyor ve kullandığı süre boyunca beğeni yağmuruna tutuluyorsunuz.

Hoşuma giden başka bir detaysa, diğer oyunculara sipariş verebiliyor olmanız. Diyelim ki merdivene ihtiyacınız var ve aldığınız sipariş sonucunda varacağınız noktada da bir tesis var. Siparişi buraya verirseniz ve bunu bir oyuncu görürse size merdiven yapıp bırakabiliyor. Keza diğer oyuncuların kaybettikleri kargoları bulup terminallere bırakabiliyorsunuz. Daha sonrasında oyuncu bu kargoyu alabiliyor.

Bu açılardan bakıldığında oyunun diğer oyunculara göstermeden oyuncular arasında bu kadar bağ kurabiliyor olması çok enteresan. Ben ilk gördüğümde Souls oyunlarındakine benzeyen bir şey olacağını düşünmüştüm fakat yanılmışım. Bir de oyunu trollemek isteyenlere karşı şöyle bir önlem alınmış. O noktada konulan işaret yeteri kadar beğeni almazsa yok



Oyunun en stresli anlarını Cliff ile tanıştıktan sonra tadacaksınız.



olmaya başlıyor. Oyun bunun önemsiz olduğunun farkına varıyor ve kafa karıştır-maması adına yok ediyor.

Kurduğunuz köprüler ve yaptığınız posta kutuları, jeneratörler ne kadar çok kullanılırsa o kadar uzun süre ayakta kalıyor. Kullanılmayan yapılar Zamanyıkımı'ndan dolayı yavaşça kayboluyor. Bir başka önlem olarak da oyunun çok ilerisinde olan oyuncularla, daha gerisinde kalanlar arasında bir bağ kurulmuyor. Böylece daha sonradan edinilecek yeni yapılar ve teknolojiler, ilk başta görülmemiş oluyor. Siz ilerledikçe, sizle beraber aynı yerde bulunanlar baz alınıyor.

Kojima bu işi başarabilmiş mi?

Şimdi geldik zurnanın zırt dediği yere. Oyun olmuş mu olmamış mı? Öncelikle oyunun vadettiği ve sunduklarına bakalım. Burada açık konuşacağım ve bir itirafta bulunacağım. Kojima'nın kafa yapısı ve oyunlarına sunduğu hikayecilik biçimi bana acayip yenilikçi gelse de adama kıl oluyorum. Kendinden o emin havaları, milleti ters köşeye yatırmak için yaptığı abuk sabuk açıklamalar beni deli ediyor. Oyunun çıkmasına ramak kala "Artık benim bile

kontrolümden çıkmış bir oyun oldu" dedi adam ya! Sen o kadar şişir, oyuncuyu besle sonra "Ay ben bilemedim" tavırları takın. Tamam, anladık. Oyunun sürprizi kaçmasın istiyorsun da niye bunu yapıyorsun? Öte yandan oyun için kullandığı metafor çalışmaları ve göndermeler dediğim gibi aklıma başımdan aldı. Kelime seçimlerinden diyaloglarına, yarattığı dünyanın her köşesinde bir anlam yatıyor. Fakat bariz olanı anlatmak için bu kadar meşakkatli bir yol çizmesi de oyuncuyu Death Stranding'den soğutabilir.

Mesela oyuna ilk başladım, iki saatlik süre boyunca Dualshock'u belki 15 dakika elime almışım. Resmen film izledim. O kadar tok ve kendine çeken bir anlatımla giriş yapıyor ki büyülenmemek elde değil. Fakat sonrasında bu hikayecilik temposunu adım adım düşürüyor ve oyuncuyu özgür bırakmaya çalışıyor. Her bölümün sonuna yaklaştığında bir şeyler olacağını hissediyor

yorsunuz ama ne çıkacağını bilmiyorsunuz. Haliyle sürpriz molozlarının altında kalıp kendinize gelmeye çalışıyorsunuz. Oyunun sunduğu bu hikayecilik anlayışını da ancak sağlam bir oyuncu kadrosuyla tamamlayabilmiş. Film kalitesinde, ateş eden performanslarıyla tüm oyuncu kadrosu ve onlar için hazırladığı karakterler muazzam bir tablo çiziyor. Kullandıkları Decima grafik motoru bu işin biçilmiş kaftanmış cidden. Bu konsol neslinin sunduklarını en üst seviyede gösteriyor. Mimikleri en ince ayrıntısına kadar gözler önüne seriyor. Ayrıca bu tarz hareket algılamalı oyunlarda, oyuncuların gözleri beni hep rahatsız etmiştir. Bu sefer hiç öyle hissetmedim. Oyuncuların gözleriyle de vermek istedikleri duyguyu yakalayabiliyorsunuz. İşin hikaye anlatıcılığı ve sinema tadındaki senaryosuyla vadettiği her şeyi yerine getiren bir oyun olmuş. Bir de oyunun yenilikçi bakış açısı var





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

"Ben neredeyim, neden bunları yapıyorum, halen oyunun kontrolü neden bana geçmedi?"

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Sorduğunuz sorulara yönelik aldığınız cevaplar ortaya yeni sorular çıkarttı. Tüm hikayeyi bitirmek üzere olabilirsiniz fakat işleri ağırından almaya başlamak istiyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Bir iki haftalık süreçte oyunu çoktan gömüp bitirdiniz. Yan görevlerle 55 saati bulan bir oyun süresi var. Başka neler yapabildim acaba diye düşünüyorsanız, yeniden başlamış olabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Dağ bayır demeden yürüyoruz
- %30 Sinematik izliyoruz
- %5 Manzaraya bakıp iç çekiyoruz
- %5 Yol planlaması yapıyoruz



ARTI

- + Muhteşem senaryo
- + Yenilikçi yapısı
- + Yepyeni bir tür
- + Oyuncu performansları zirve yapmış
- + Grafik detayları
- + Müzikler
- + Başarılı Türkçe Dil desteği

EKSİ

- Görev sistemi biraz lineer.
- Yenilikçi yapısı göz korkutabilir.

SON KARAR

Kojima Productions'ın ilk oyunu alınının ağıyla başarıya ulaşmış. Yepyeni bir türe kavuşmuş olmamız ve bu neslin tüm olanaklarını kullanıyor. Bunlarla birlikte senaryo işçiliğiyle muazzam bir oyun yapılmış.

95

tabii. Daha önce hiç görmediğimiz mekaniklere sahip. Özünde bir macera aksiyon oyunu gibi gözüküyor. Ancak aksiyondan olabildiğince kaçınmanız gerekiyor. Bıçak kemiğe dayandığında da tansiyon yükselten anlara dalıyorsunuz.

Bahsettiğim düşmanlar arasında Yükçüler başıma en çok iş açan düşman tipi oldu. Oynarken şunu fark ettim ki Sam onları öldürmüyor. Sadece bir süreliğine bayıltıyor. Bu sayede nekrolaşma olmuyor, haliyle patlama da. Bu da ince düşünülmüş bir detay. Death Stranding gerçekten de yenilikçi bir oyun olmuş. Anlatarak ya da izleyerek aktarmak oldukça güç. Kontrollerin oyuna yedirilmesi derslerde gösterilecek seviyede. Diğer oyuncularla kurulan sosyal ağ detayı da ilginç bir deneyim. Bu deneyimi sadece arkadaş listenizdeki kişilerle yaşamıyorsunuz. Tanımadığınız insanların da etkilerini görmek mümkün.

Oyunun eleştirilecek yerleri de var tabii. Decima grafik motoruyla sunulan gerçekçi yapı hem karakterlerde hem de dünya tasarımında görülüyor. Fakat dünya tasarımı konusunda bazı yerlerde, ince buglara girebiliyorsunuz. Kaplama hatasıyla karşılaşmadım ancak etkileşim konusunda karakter titremesi, sıkışması olabiliyor. Muhtemelen ilk gün gelecek güncellemeyle çözülebilecek bir olaydır. Orasını zamanla göreceğiz. Death Stranding'in bir diğer hatası da oyunu komple açık dünya gibi göstermesi ama öyle olmaması. Yarı-açık bir dünyası var ancak hikaye bazı noktalarda siz adınızı atmadan ilerlemiyor. Örneğin oyunda bir noktada üzerimde ne varsa terminalde bırakıp, deyim yerindeyse don atlet dışarı fırladım ve amaçsızca sağa sola koşturmaya başladım. Haritada henüz keşfetmediğim yerlere gidip gezmeye karar verdim. Bir iki yeni terminal ve büyük bir şehir bulsam da burayla etkileşime giremedim. Sonradan öğrendim ki bu yerlerden birisi hikayenin çok önemli kırılma noktalarından birine ev sahipliği yapacaktı. Bu yüzden oyuncuyu tam anlamıyla özgür bırakabildiğini sav-

namam. Yine de kargo taşıırken sizi zorla tek bir yolu seçtirmeye çalışmıyor.

Bana göre oyunun son sıkıntılarından biri de çok fazla metafor ve gönderme barındırması. Kendine ait bir terminolojisi var. Ayrıca dünyanın işleyiş biçimi ilk başlarda mantıklı argümanlar sunmuyor. Anime izleyicisi şimdi diyeceğimi anlayacaktır. Bazı serilerde cihazların, olayların, kişilerin tam olarak ne olduğu ya da nasıl çalıştığı konusunda mantıklı bir veri verilmez. İşte bu da böyle oluyor diye yüzeysel bir tanımlama yapar. Death Stranding de açıktan açığa size bir bilgi vermiyor. Sizin keşfetmenizi ya da düşünerek sonuca varmanızı bekliyor. Oyunda sıklıkla kullanılan Kıyı terimi, hem fiziksel dünyadaki kıyıları anlatıyor hem de insanların kendi zihinlerindeki kıyı adı verilen özel, alternatif bir dünyayı işaret ediyor. Zaman zaman hangisinden bahsettiklerini anlamakta güçlük çektiğim oldu. Yine de oyunun büyük bir veri tabanı var. Kolaylıkla ulaşıp bilgilerinizi tazeleyebiliyorsunuz. Ayrıca açıkta kaldığını düşündüğünüz noktalarda, yardımcı olduğunuz insanlardan size gelen emaiları okuyup araya kapatma imkanınız var. Yani oyun armut piş ağızıma düş oyuncu tayfasına hiç mi hiç hitap etmiyor. Her taşın altına kaldırıp boş bile olsa anlamlandırmaya çalışmanız gerekiyor.

Son olarak toparlayıp konuyu tatlıya bağlamam gerekirse, bu oyun olmuş arkadaş! Kemiksiz olmuş hem de! Oyunculuğa getirdiği yepyeni bir bakış açısı olduğu doğru. Klasik oyuncunun gözüne batacak ya da onları oyuna hiç çekemeyecek tarafları da var. Bu da doğru. Ancak yarattığı kendine özgü dünyası ve sunduklarıyla uzunca bir süre oyunculara yer edinecektir. Bir oyun için tuttuğum en uzun notlara sahip olduğumu söylemişim. Daha bu yazıda anlatamadığım, yazsam Kürşat'ın beni kovalayacağı daha neler neler var. Ben geriye kalanları sizin keşfetmenizi isterim. Sonuçta Sam de yolculuğuna çıktığında neler keşfedeceğini bilmiyordu. ♦ **Özay Şen**



İNCELEME

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon

Platform PC, PS4, XONE

Web ghost-recon.ubisoft.com/game/en-us/breakpoint



TOM CLANCY'S

GHOST RECON BREAKPOINT

HAYDİ, HEP BİRLİKTE BİR AKSİYON OYUNUNU
DAHA UNUTULMAYA TERK EDİYORUZ

Büyük firmaları anlamak gerçekten güç. Ellerinde dünyanın imkanı varken nasıl potansiyeli yüksek yapımları mahvedebiliyorlar, gerçekten çok garip. Ubisoft'ta bir "var olan Ubisoft oyunlarını diğer oyunların içine katma" furyası da bulunmakta. Onun diyalog yapısını diğerinde görüyoruz, birinin loot sistemi diğerinde çıkıyor vs. Bu da örneğin, The Division 2'de saatlerini geçiren bir oyuncunun Breakpoint'ten zevk alma olasılığını bir hayli düşürüyor. Hele ki o oyuncu bir de Wildlands'in altını üstüne getirdiyse...

Walker, ne yaptın sen?

Daha önce oyunun hikayesini sayısız kez dergide anlatmıştık ama inceleme için bunu

bir kez daha yapalım, zararı olmaz. Auroa adında bir teknoloji adası bulunmakta ve Jace Skell, burada askeri ekipmanlar, drone'lar ve türlü teknolojiler geliştiriyor. Eski bir asker olan ve Punisher'dan tanıdığımız Jon Bernthal da Walker rolüyle karşımıza çıkıyor ve diyor ki "Bu ada benim kontrolümde olacak." "Wolves" adı verilen asker timiyle birlikte adayı ele geçiren Walker, sahip olduğu teknoloji ile herkese kafa tutmaya hazırlanırken biz, yani Nomad adaya inmeye karar veriyoruz. Tabii adanın güvenlik sistemleri de boş durmuyor ve bizim ve ekibimizin helikopterlerini aşağı indiriyor, adada bir anda tek başımıza kalıyoruz. Şayet ki oyunu tek başımıza oynamaya karar verirsek...

Breakpoint 4 kişi desteği sunan bir multiplayer özelliğine sahip. Bu da dört kişilik bir takımla tüm hikayeyi baştan sona oynayabilmemiz anlamına geliyor –ki emin olun oyun böyle daha keyifli.

Av zamanı

Derginin müdavimleri geçtiğimiz sayıyı da almıştır ve benim Breakpoint beta izlenimleri de okumuştur. Beta'da oyunun hikaye kısmı kısıtlı bir ölçüde tutulmuştu ama oyunda ne göreceğimizi, oynanışı da gayet iyi anlamıştık.

Oyunun incelemesini yapmak için oynamaya başladığımda, ilerlediğimde ve saatlerimi geçirdiğimde fark ettim ki beta'da olan bitenden fazlası oyunda yer almıyor. Elbette hikayenin içine daha çok giriyoruz ama oynanışa dair ne varsa, neredeyse hepsini betada tecrübe etmişim.

Önceki sayıdaki yazıyı okumayanlar için biraz detaya girelim.

Ne demiştik, Nomad adında bir askeri kontrol ediyoruz. Nomad, her TPS'deki gibi hareket ediyor ve eğer Wildlands'i oynadıysanız, zaten neyle karşı karşıya olduğunuzu da hemen anlamışsınızdır.

Tabii Wildlands'den veya Ubisoft'un diğer aksiyon oyunlarından birkaç farklılık da yok değil. Bunların başında kahramanımızın fazla koşunca yorulabilmesi ve her "tükenmişlik" yaşadığında, direncinin azalması geliyor.

Bu da daha çabuk yorulabilmesi ve devasa adada bir noktadan diğerine gitmek için hep-





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





oturup kahramanınızın ekipmanlarını düzenleyebileceğiniz, diğer oyuncularla buluşabileceğiniz ve NPC'lerden görev alabileceğiniz bu kampların yerlerini de yine oyunda, karşımıza çıkan mini görevler neticesinde öğrenebiliyoruz.

The Division'dan iyi olmasın, oyunda gerçekten bolca görev var. Ana görevlerin ve yan görevlerin yanında, girdiğimiz mekanlarda, bir yol barikatındaki masada "Intel"ler bulabiliyoruz ve bunlar bize birkaç farklı seçenek sunuyor. Bir silah mı, silah parçası mı, yoksa bir kamp mı, bunların yanıtını almak için o Intel'deki yere gitmemiz gerekiyor. O an nasıl bir ihtiyacınız varsa da ona göre seçiminizi yapıp Intel'i yanınıza alıyorsunuz.

Ana görevler maalesef pek heyecan verici değil. Genelde bir yere gidip oradaki bilgi parçacığına ulaşıyoruz. Bu bilgi de bizi bir başka bilgiyi bulmak üzere, uzaktaki bir başka noktaya yönlendiriyor. Bu görevlerde heyecan verici pek az olay oluyor maalesef ve çok yapay bir aksiyon / RPG'nin içinde olduğumuz hissine kapılıyoruz.

Uçuyorum, o halde varım

Auroa gerçekten büyük bir ada ve bir görev aldığımızda 5 KM ötede çıkması işten bile değil. Bu kadar yolu taban teperek gitmek imkansız, hiç yeltmemeyin. Haliyle bir araca ihtiyacınız olacak ve araç bulmak da zaman zaman kolay, bazen de saçma derecede zor.

Otomobiller, motosikletler, kamyonetler,

ten zorluk yaşayacağımız anlamına geliyor. İşin daha da kötüsü dik yamaçlardan aşağı inmeye çalıştığımızda karakterimiz tikezliyor ve önce Stamina barından yemeye başlıyor, ardından da yuvarlanarak yaralanıyor ve ağır yaralı hale gelebiliyor.

Ağır yaralanma da önemli bir konu.

Karakterimiz fazla kurşun yiyince veya çok noktasal atışlara maruz kaldığında ağır yaralanabiliyor ve yaralarını sarmadığınız

takdirde topallamaya başlıyor, en küçük çatlama bile büyük bir mücadeleye dönüşüyor. Bu tip yaraları sarmak da uzun sürdüğü için kendinizi korunaklı bir bölgeye almanız gerekiyor.

Bu tip "gerçekçiliğe" hizmet eden detayların dışında oyun yine bilindik aksiyon mekaniklerine sahip. Üç farklı silah taşıyıp bombalar atıyoruz, drone'lar kullanarak çevreyi kolaçan ediyoruz, takım arkadaşlarımız varsa hedef seçip eş zamanlı atışlar yapabiliyoruz vb.

Silahların tepki süresi, tepmesi, ateş etme, hedef alma, bu tip detaylar çok iyi işliyor ve belki de oyundaki en iyi konu bu. Çatışmalar bu anlamda hep eğlenceli geçiyor, çoğu zaman bir kamyon dolusu adam karşınıza çıksın da hepsini vurabilen istiyorsunuz. (Sonra ölüyorsunuz tabii ama önemli değil.) Çatışmalarda elbette farklı stratejiler izlemek mümkün. Sessiz olmak yine iyi bir çözüm oluyor ama bunun için bir üsse yaklaşmadan önce mutlaka drone ile saha araştırması yapmanız gerekiyor. Sessizliği koruyamadı-

ğınız anda tüm üs alarm haline geçiyor ve AC oyunlarında olduğu gibi, bir tane şerefsiz mutlaka yardım çağrısında bulunuyor, bir elit tim de dışarıdan gelip başınıza bela oluyor. Eğer saklanmayı başararsanız da üs bir süre sonra alarmı kaldırıyor, herkes sakinliyor fakat genelde kaçmaya çalışırken ya ölüyorsunuz, ya da kaçmayı reddedip Rambo'culuk oynamaya karar veriyorsunuz. (Ve yine ölüyorsunuz.)

Takım oyunlarında koskoca bir üsse karşı durmak çok daha kolay tabii ama öncesinde bir kişinin üssü gören yüksek bir noktada tetikçi konumunu alıp hedefleri art arda temizlemesi işe yarayabiliyor. Cesetler ortada kalacağı için yine üs alarm konumuna geçebiliyor ama daha az düşmanla karşı karşıya kalıyorsunuz.

Şurada biraz dinleneyim

Yine gerçekçilik mevzuuyla ilgili bir konumuz var. Kahramanımızı çeşitli kamplarda dinlendirebiliyoruz -ki bunlardan en popülerleri Erewhon olarak karşımıza çıkıyor. Her türlü alışverişinizi yapabileceğiniz, ateş başına

Dronelar arazi

Adaya inerken adanın savunma sistemlerinin kurbanı oluyoruz demiştik ya, işte o sistemler nedense adada helikopterle cirit atarken hiç devreye girmiyor, elimizi kolumuzu sallayarak dolaşabiliyoruz. Enteresan değil mi?





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Tam olarak nasıl bir konponun içinde olduğumuzu anlamaya çalışırken tempo da düşük gidiyor ve daha çok karakterimize alışmaya çalışıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Bol görev, bol çatışma, arkadaşlarımızla oyunu oynuyorsak daha keyifli bir eğlence... Hepsi bir haftaya sığıyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyuna tahammül etmek, monoton halini görmezden gelmek çok zor olduğu için ilk ayı tamamlayamadan oyundan uzaklaşıyoruz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Bir yerlere varmaya çalışıyoruz.

%30 Ateş ediyoruz.

%20 Biraz daha ateş ediyoruz.



ARTI

+ Çatışmalar keyifli geçiyor.
+ Takım oyunu, oyunu zevkli hale getirebiliyor.

EKSİ

- Hikaye ve karakterler çok yapay, sıradan.
- Oynanişta müthiş bir monotonluk var.
- Heyecan verici bir şey olmuyor.

SON KARAR

Tekrar eden görevler, Wildlands'den daha geriye giden oynaniş, bayağı senaryo ve karakterlerle Breakpoint ancak ve ancak çok büyük bir indirmeye girdiğinde alınabilecek bir oyun olmuş. Ubisoft gibi bir firmanın böyle hamleler yapması çok garip geliyor...

55



zırhlı araçlar genelde üslerde ve çevirme noktalarında yer alıyor. Bunlarla ilerlemek ise pek kolay değil çünkü ister istemez ana yolu takip etmek istemiyor ve ormana dalıyorsunuz. Burada -hele ki bir motosikletteyseniz- aracın içinden çıkıp uçmanız çok kolay. Ya da bir ağaca son hız girip aracı patlatmanız da pek olası. Bu da bizi helikopter bulmaya itiyor ve neyse ki bunu, kamp bölgelerine uğrayarak kolayca çağırabiliyoruz.

Ve fakat oyunun monotonluğu burada da kendini hissettiriyor. Ha bire helikoptere atlayıp bir oraya gidiyoruz, bir buraya... Arada yürüyüp barikatlardaki birkaç düşmanla savaşıyoruz, bir beki helikopteri tarafından fark edilip yere inen askerlerle mücadele ediyoruz ve bu böyle sürüp gidiyor. Sanki bir askeri simülasyonun içindeyiz de çıkamıyor gibi bir halimiz var.

Önce silah, önce şapka...

Sayırsız silaha hazır mısınız? Oyundaki Gear sistemini anlatayım o zaman.

Oyundaki seviyemiz, atladığımız seviye ile gelmiyor, bulduğumuz ekipmanların toplam puanıyla belirleniyor. Bir tabancanın, bir diğerinden iyi olması sahip olduğu seviyeye dayanabiliyor.

Silahlarımız, kafamıza taktığımız miğfer veya

şapka, eldiven, koruyucu yelek, pantolon ve botların hepsi birer puana sahip. Sürekli bu tip eşyalar bulduğumuz için de sürekli bunları değiştirme yoluna gidiyoruz. İşin garip tarafıysa bazen sıradan bir şapkanın, çelik bir miğferden daha iyi iş yapması. Dediğim gibi her şey puanlar üzerine dönüyor. Bu puanların oyuna bir etkisi de görevlerde görülüyor. Bazı görevler belirli bir Gear puanı isteyebiliyor ve onun altındaysanız, kısa sürede ölmeniz pek olası. Dolayısıyla bir göreve çıkmadan önce Gear puanınızı kontrol etmeniz de fayda olabiliyor.

Atış serbest!

Bu oyunun mağazalardaki satış fiyatını görmüş bulunuyorum maalesef ve kesinlikle o parayı vermenizi önermiyorum. Hatta şu sıralar oyun piyasası gayet yerinde olduğu için kendinizi farklı oyunlarla oyalamanız da gayet mümkün.

Breakpoint yine Ubisoft'un "dünya kurma" yeteneğinden faydalaniyor ama bu dünya, monoton görevler ve zaten çok alışık olduğumuz, sıradan bir oynanişla buluşunca ortaya ilgi çekmesi pek mümkün olmayan bir oyun çıkıyor. Keşke Ubisoft'un tasarımcı ekibinin yanında bir de adam gibi içerik üretebilecek bir ekibi olsa da şöyle boş oyunlar görmesek... ♦ **Tuna Şentuna**



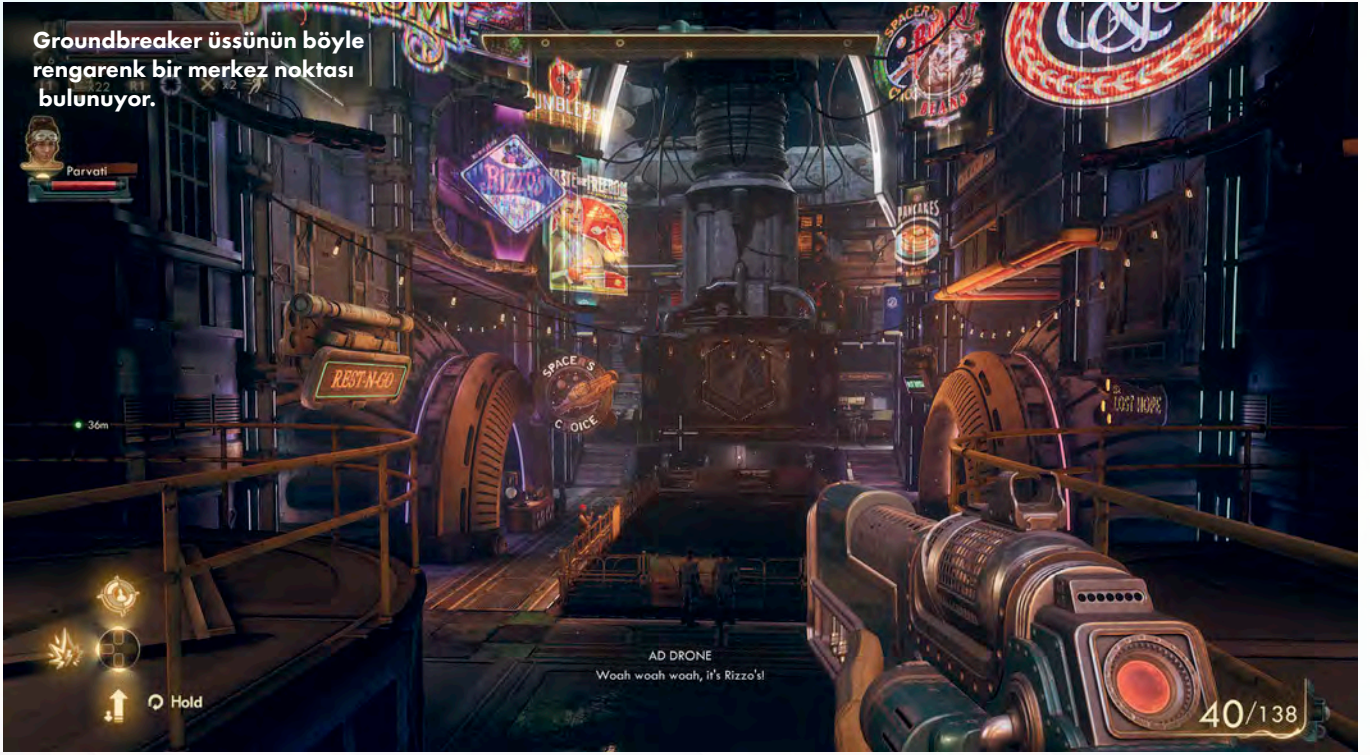
THE OUTER WORLDS

Yapıcı Obsidian Entertainment
Dağıtıcı Private Division
Türkiye RPG
Platformlar PC, PS4, XONE, Switch
Web outerworlds.obsidian.net



DÜNYALARIN KÜÇÜK HİKAYELERİ,
YAŞAM MÜCADELESİ VE DELİ ROBOTLAR...





Groundbreaker üssünün böyle rengarenk bir merkez noktası bulunuyor.

En çok sevdiğim tarzdır; bir oyun beni daha ilk dakikadan, doğru düzgün bir şey anlatmadan oyun alanına salıveriyorsa, o oyunu severim. Yok tutorial'dır, "dur oraya daha gidemezsin"dir, "26 dakikalık bir sinematik var, ondan sonra seni alacağız"dir, bunlar bana gelmez.

The Outer Worlds tam olarak aynısını yapıyor. Doktor Phineas Welles, Captain Hawthorne'a ait gemiye bizi yollamak istiyor ama bir aksilik oluyor, Hawthorne ölüyor ve kaptanın ünlü gemisi Unreliable (Anlamı da gayet esprili.) bize kalıyor.

Bu sırada Phineas Welles'in de Board tarafından arandığı ortaya çıkıyor. Yani bayağı, bir suçluya hizmet etmeyi kabul ediyoruz. Bizi bir dolu işe yollamaya hazır olduğunu belli eden Doktor ile başlayan serüven, uzupuzun bir "Halcyon gezegenleri" yolculuğuna varıyor.

Sene 1900'ler...

Olayların seyrinden biraz bahsetmek gerekiyor ilk aşamada zira The Outer Worlds, bir hayli senaryo odaklı bir oyun.

Efendim 1901 yılında, alternatif bir evrende, o dönemin Amerikan Başkanı William McKinley, Leon Czolgosz tarafından öldürülüyor ve bu da Roosevelt'in hiçbir zaman başkan olmasına neden oluyor. McKinley'in başkanlıkta kalması da ilginç bir şekilde emperyalizmi çok daha büyük bir şekilde geliştiriyor, devasa özel kuruluşların hakimiyeti bir distopya gibi gerçeğe dönüşüyor. Bu kuruluşlar hem toplum üzerinde söz sahibi oluyor (Biz de şu an olmadıklarımızı sanıyoruz mesela.), hem de uzay çağına daha hızlı bir geçiş yapmamızda rol oynuyorlar. Bu sayede Board adında bir uzay başkanlığı kuruluyor, uzaydaki birçok

gezegende yaşamaya başlayan koloniler de ya bu başkanlığa bağlı oluyor, ya da bağımsız bir şekilde var olmaya çalışıp zorluk yaşıyorlar. Her ne kadar arka planda bu kadar güçlü bir tema olsa da oyun içerisinde dev kuruluşları bir bir ortadan kaldırmaya çalışan, çok ciddi bir yapı görülüyor. Aksine herkes olanı biteni kabullenmiş, geyiğe vurulan bir düzen kurulmuş. Yazının başında da belirttiğim gibi biz de bir kaçak olan Doktor Welles'e yardım etmeye (Veya onu ele vermeye) çalışıyoruz.

Ben tam olarak kimim acaba?

Şimdiye kadar oyunu takip ettiyseniz, bir 1920'ler havasına sahip olduğunu fark etmiş olacaksınız. Bu durum senaryoyla elbette örtüşüyor ama benim tahminim, yapımcı Obsidian Entertainment'in Bioshock'tan "biraz" etkilenmiş olması.

Oyun öylesine Bioshock kokuyor ki... Tabii

atmosfer olarak Bioshock'ın eline su dökmesi mümkün olmamış ama Bioshock'ın dönem teması burada uzay çağıyla birleşerek, bolca yüzümüze çarpar: Posterler, mekanlar, karakterler, yapılar... Hepsinde Bioshock esintisi var.

Bir başka oyuna daha fazlasıyla benziyor The Outer Worlds ve o da Borderlands'den başkası değil. Gerçekten "Bioshock ve Borderlands'i birleştir" deseler, bundan daha beklenebilir bir şey ortaya çıkamazdı. Ve bence oyunun bu anlamda bir talihsizliği de bulunuyor zira Borderlands 3 çoktan çıktı ve ortalığı kasıp kavurmayı sürdürüyor. The Outer Worlds de Borderlands'e görsel ve oynanış açısından biraz fazla benzediği ama aksiyon olarak daha altında kaldığı için "düşük bütçeli bir kopyası" olarak değerlendirilmesi işten bile değil.

Tabii oyunun arkasında bir RPG ustası Obsidian olduğundan ötürü, oyun zaten bir aksiyon oyunu olmayı pek hedeflemiyor. Aksine bolca diyalog,

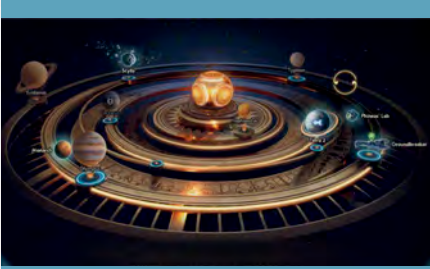




bolca seçenek ve bolca irili ufaklı hikaye barındırıyor içerisinde.

Oyuna ilk başladığımız andan itibaren bir görev silsilesi içine düşüyoruz. Neyse ki bu görevlerin hiçbirini, "şuraya git, şu kadar bilmemne öldür" basitliğinde değil. Aksine görevlerin pek azı bizi bir şeyleri yok etmeye yönlendiriyor, bu anlamda oyun gerçekten çok iyi bir iş başarıyor. Elbette her oyunda olduğu gibi burada da bir ana görev serisi bulunuyor ve yine elbette, her RPG'de olduğu gibi bu ana görev dışında her türlü işe koşuyoruz.

Aslına bakarsanız çoğu RPG'de durum farklı değil fakat bu sefer her şeyi yapan birisi olmak bana çok eğreti geldi. Daha üç saniye önce



Halcyon'a hoşgeldiniz!

İnsanlığın uzaydaki bu gezegenler kolonisinde gezinmenin tek bir yolu var ve o dar Unreliable adındaki uzay gemimizi kullanmak.

Oyunun başlarında her yere gitmek mümkün değil elbette, sadece görevlerin geçtiği birkaç yakın bölgede dolanabiliyoruz. Bir süre sonra birkaç gezegene daha gitmemize izin veriliyor ama bakıyoruz ki buralardaki düşmanlar biraz dişli, tıpış tıpış geri dönüyoruz. Tabii kaşif ruhlu bir oyuncusanız bu sizi alkoymayabilir ve düşmanlara çok bulaşmadan da açık bölgelerde dolanabilirsiniz.

Halcyon'da, görevler art arda geldikçe o kadar fazla bölgeye sürekli git gel yapmanız gerekiyor ki, oyunun yüklem sürelerinin kısa olmasını diliyorsunuz ama konsolda bu geçerli olmuyor, kendinizi SSD'li yeni nesil gelsin diye dua ederken buluyorsunuz.

tanıştığımız bir kadınla, bir adamın arasını yapmaya çalışmak, birbirlerine açılmalarında rol oynamak garip değil mi? Ya da yine üç cümle önce tanıştığımız adamın bizden çok önemli bir silah için gereken bilgileri talep etmesi... Bayağı milletin ayak işlerine koşup duruyoruz. İşin kötü yanı da kısa bir süre sonra bundan keyif almaya başlıyoruz çünkü her görev bize para ve tecrübe puanı olarak geri dönüyor.

Do you speak English?

Şu noktada çok önemli bir bilgi vermem gerekiyor ve o da oyunun İngilizce gereksinimi. İnanılmaz bir diyalog var oyunda; herkesle uzun uzun konuşmamız gerekiyor. Hepsini yazılı olarak gerçekleştiriyor fakat bizden ne isteniyor, neye, nasıl cevap vermemiz lazım, bunları anlamak için İngilizcemizin gerçekten iyi seviyede olması gerekiyor. Öyle okulda, birkaç senedir gördüğünüz İngilizce ile burada işleri götüremezsiniz, haberiniz olsun.

Özellikle yan görevlerde öylesine bir muhabbet dönüyor ki... Zaten oyunun genel yapısı esprili bir anlatıma yönelik hazırlanmış, bu yüzden de kahramanımızın her diyalogda bolca sarkastik cevap seçeneği de bulunuyor. Haliyle işin içine bir de geyik muhabbeti karışınca, İngilizce seviyesi artıyor.

Yapımcıların oyunda en ama en iyi başardığı

iş kesinlikle bu diyaloglar olmuş. Muhabbetin gidişatını değiştirirsin, değiştirmesin, her türlü duruma uygun en azından 2-3 seçeneğinizi oluyor. Bunların bazıları gerçekten karşınızdaki ve bu kişinin bağlı olduğu tarafın tutumunu değiştiriyor, bir kısmı yeteneklerimiz doğrultusunda açılıyor ve bir bölümü de nötr kalmamızı sağlıyor. Hemen bir örnek vereyim. Mesela biri bizi, bir adamla başa çıkmak için gönderiyor. Normalde başka bir oyunda olsak, bu adam da bizi gördüğü yerde saldırır, onu öldürünce de görevi tamamlamış oluruz. The Outer Worlds'de ise böylesine bir görev bambaşka şekillere bürünebiliyor.

İlk önce bu adamla bir muhabbete başlıyoruz. İkinci cümlede, "Lie", "Persuade", "Intimidate" gibi seçeneklerin de olduğunu görüyoruz ve bunların yanında da bir sayı yazıyor. Eğer yeteneklerimiz bu sayıyı karşılıyorsa, o kişiye karşı farklı cevaplar verip onu yönlendirebiliyoruz. Karşınızdaki kişinin bir yetenek puanı olmadığından, onu yönlendirmek direkt olarak başarılı oluyor ve çoğu diyalogda, bu tip seçeneklerle daha kolay yoldan başarıya ulaşabiliyoruz. Bu tip bir görevde, görevi bize veren kişiye karşı bir tavır geliştirmek de mümkün olabiliyor. Diyalogun gidişatına göre bir anda taraf değiştirip aslında öldürmemiz gereken adamla bir olup görevi veren kişiye savaş açabiliyoruz.

Tüm bu diyalog seçeneklerinden uzak durup "Attack" başlığına sahip seçeneği seçersek de direkt olarak savaşa girebiliyoruz.

İşte bu tip diyalog seçenekleri yüzünden de İngilizcemizin çok iyi olması gerekiyor zira neye, nasıl cevap verdiğimizizi anlamazsak kimin tarafında olduğumuzu ya da ne yaptığımızı da anlamıyoruz.

Çeşit çeşit silah, az sayıda düşman

Bazı görevler bizi sadece bir şeyler bulmaya ya da bir diyaloga girmeye yönlendiriyor. Bir kısmı da istemese de bir takım çatışmalara girmemizi istiyor.

Çatışmalara dört farklı silah, iki yapay zeka takım arkadaşı, bir sıkımda sağlığımızı güçlece toparlayan Adreno'lar ve zamanı yavaşlatıp



Fallout stili, düşmanların farklı noktalarını hedeflememize izin veren Time Dilation sistemiyle giriyoruz.

Silahlarımız istediğimiz klasmanda olabiliyor. İsterseniz hepsi ağır silahlar olsun, isterseniz hepsi yakın dövüş silahı veya birer tabanca...

Silahlar üç farklı cephane kullanıyor: Light, Heavy ve Energy. Bu cephaneler her türlü düşmandan ve kutudan çıktığı gibi otomatlardan da satın alınabiliyor. Ve tahmin edeceğimiz gibi farklı düşmanlar, farklı cephane tiplerine göre ya daha dayanıklı, ya da daha hassas.

Takım arkadaşlarımız, çoğu aksiyon oyunundan farklı olarak gerçekten işe yarıyor. Onların silahlarını, zırhlarını da değiştirebiliyoruz ve hatta Perk'lerle donatabiliyoruz. Tavsiyem geminizde bulunan SAM'i takımda tutmanız yönünde, bir hayli işe yarıyor kendisi.

Oyun "Normal" zorluk seviyesinde maalesef biraz fazla kolay olduğu için Time Dilation'ı kullanmanıza pek az yerde gerek oluyor, ben oyun boyunca sadece zevkine kullandım diyebilirim. Daha yüksek zorluk seviyelerinde ise düşmanlarınızı kör etme, kanamalarını sağlama gibi etkilerle işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Düşman çeşitliliği ise bana biraz az geldi. Silahlı askerlerin yanında Borderlands'de de bolca karışımıza çıkan türde yaratıklar ve basit tasarımlara sahip robotlar görüyoruz. Hiçbiri de heyecan verici bir mücadele ortaya koymuyor. Oyunun zorluk seviyesinin düşük olması ve düşmanlardaki yavanlık birleşince, çoğu işi savaşmadan halletmek isterken buluyorsunuz kendinizi.

Yalan söylemeyi sevmek

Oyunun diyaloglarla kol kola ilerleyen bir başka güzelliği de yetenekler. Çoğu RPG'den alışık olduğumuz sistemin aksine, burada yeteneklerimiz bize yepyeni hareketler sağlamıyor, eski tipteki RPG'lerdeki gibi puanlar üzerinden dönüyor. Yakın dövüş silahları, menzilli silahlar, savunma, gizlilik, sohbet, teknoloji ve takım arkadaşlarımızı etkileme kısımlarına dilediğimiz gibi puan yatırabiliyoruz. Her seviye atladığımızda bize 10 puan sunuluyor ve bunları dilediğimiz yeteneğe yatırmak serbest. Bir grup 50 puan

ulaştığında ise alt dallara tekil puan dağıtma özelliği de açılıyor.

Puanlarınızı oyunu oynayıp şeklinize göre dağıtabiliyorsunuz. Örneğin ben oyunun başında yakın dövüş silahlarını ve pek kullanmayacağımı anladım ve oyun kolay olduğu için defans kısmını da salladım. Bir NPC ile sohbet ederken bazı seçeneklerin kapalı kalmasına da illet olduğum için sürekli diyalog, gizlilik ve teknoloji alanlarına puanları yatırdım. Önüme çıkan makineleri, kapıları kolayca "hacklemek", bir NPC ile dövüşmeden işlerimi halletmek, etrafta ustaca hırsızlık yapmak bu seçimlerimle bir hayli kolay oldu. Tabii siz bu şekilde ilerleyeceksiniz diye bir kaide yok; oyun da zaten sizi istediğiniz yönde ilerlemeye itiyor.

Yetenek puanlarının yanında, her iki seviyede bir, bir de Perk kazanıyoruz. Bunlar gerçekten çok çeşitli ve hepsi bizi süper kahraman olmaya bir adım daha yaklaştırıyor fakat sürekli seviye atlamadığımız için Perk'lerin yarısını bile zar zor yakalıyoruz. Daha fazla eşya taşıma, daha iyi zırh, takım arkadaşlarımız olmadığında daha iyi sohbet edebilme, daha hızlı yürüme, koşma vb. bir ton Perk sizleri bekliyor.

Garip hisler

The Outer Worlds beni ilginç bir duruma soktu. Aslına bakarsanız hikayeyi beğenmedim çünkü ortada sürükleyici bir hikaye yok. Yan görevler deseniz, hepsindeki durumları daha önce birçok oyunda gördük. NPC karakterler ilgi çekici değil, düşmanların zaten bir kısmı kalk gidelim diyor, öbür kısmı halt etmeyin oturun diyor... Fakat oyun o kadar oynanabilir bir halde ki, başına bir kez oturup bir ton yan görevin ve işin içine düşünce hepsini yapmak istiyorsunuz. Daha önce WoW oynayanların yaşadığı duruma benzer bir şey bu; orada da görevler ilgi çekici değildi ama karşılığında kazanımları görmek ve bir şekilde oyun oynuyor olmak için devam edip duruyorduk. Oyun beni kesinlikle rahatsız etmedi ama heyecanlandırmadı da. Daha önce Bioshock ve Borderlands oynamamış olanlar ise kesinlikle çok daha fazla keyif alacaktır. ♦ **Tuna Şentuna**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Ne yapacağımızı çok anlamadığımız, bir hayli güçsüz olduğumuz ve temposu düşük bir senaryo içinde olduğumuz için, oyunun ilk saatleri biraz sancılı geçiyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

İlk haftaya bile gerek yok, ilk oyun seansınızın sonunda 30 farklı göreve çıktığınız için her şeyi yapmak için çabalarken buluyorsunuz kendinizi.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Farklı zorluk seviyeleri veya farklı diyalog seçenekleriyle, daha farklı bir karakter çizme işine girmezseniz oyunda yapacak bir şey kalmıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Her türlü mekana girip hırsızlık yapıyoruz.
%30 Birleriyle konuşup onlara yardım ediyoruz.
%10 Savaşıyoruz.



ARTI

+ Diyaloglar ve görevlerin yapısı gayet iyi.
+ Görevler monoton olmadığı için oyun kendini oynatıyor.

EKSİ

- Senaryo çok durağan.
- Bioshock ve Borderlands'e fazla benziyor.
- Normal zorluk seviyesi çok kolay.
- PS4'te yükleme süreleri çok uzun.

SON KARAR

Heyecansız senaryosu ve kolay oyun yapıyla, The Outer Wilds biraz yarı yolda kalmış maalesef. Karakterlerin derinliğinin olmaması da buna eklenince, oyunu monoton bir şekilde oynuyorsunuz. Keşke daha sürükleyici bir yapıda olsaydı...

75





Yapım PixelOpus Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS4 Web playstation.com/tr-tr/games/concrete-genie-ps4

Concrete Genie

Kedi ruhlu cinlerimizle karanlığa karşı koyuyoruz, hazırlanın!

Çoğu oyunu şu tempoda oynarım. Önce başına bir otururum, yaklaşık 1-2 saat oynadıktan sonra oyunu kapatırım, başka işlerimi hallederim, sonra geri dönerim. Concrete Genie'nin başına oturduktan 5 saat kadar sonra oyunu bitirdim, sonra iyice kendimden geçip kendimi gece 3'lere kadar tüm Trophy'leri açmaya çalışırken buldum. Hayır oyun harika değil ama hem kendini oynatıyor, hem de içinde potansiyeli yenmiş bir cevher barındırıyor.

Ash adında, çizim yapmayı seven bir çocuğu kontrol ediyoruz. Denska adındaki, bir kaza ile gelen felaket yüzünden herkesin terk ettiği bir kasabadayız. Ash bu kasabayı daha yaşanabilir yapmak istiyor, eski günlerindeki gibi. Ne var ki bunu yapacak bir güce de sahip değil ve hatta kasabanın diğer gençleri, Ash'i sürekli iteleyip kakalıyor, ona hayatı daha da çekilmez kılıyor.

Ash kasabayı sarmakta olan garip karanlık maddeyi araştırırken yolu deniz fenerine düşüyor ve olağanüstü bir takım olaylar sonucunda, duvarlarda bir çizim gibi yaşayan Luna adlı cinle tanışıyor. Ash fark ediyor ki artık çizim defterindeki cin tasarımlarını duvarlara çizebiliyor ve onlarla etkileşime geçebiliyor. Bu gücünün keşfiyle, Ash cinlerini de kullanarak karanlığı ortadan kaldırmaya karar veriyor.

Hikaye çok yaratıcı değil ama karanlığı itelememiz güzel bir mekanikle gerçekleşiyor. Şöyle ki karanlığı yok etmek için kasabanın birçok bölgesindeki, duvarlarda sıra sıra dizili olan ampulleri yakmamız gerekiyor. Bunu yapmak için de duvarlara özgürce, çizim defterimizdeki tasarımları

çiziyoruz. Ağaçlar, çimler, güneş, çiçekler, gökkuşağı, bulut, sarmaşık vs. ne isterseniz var defterimizde.

Cinler ise daha bulmaca-vari konularda devreye giriyor. Üç renkte olan cinlerimiz elektrik panolarını aktive ediyor, kutuları itiyor, örtüleri yakıp yol açıyor... Ayrıca super-brush adındaki gücümüzü doldurmak için de cinlerimizin mutluluğuna ihtiyacımız oluyor; bazen cinlerimiz onlar için duvara bir şeyler çizmemizi istiyor, bunu yaptığımızda da bize, karanlık gücün ele geçirdiği duvarları temizleyecek gücü sağlıyorlar. Oyun bir süre bu şekilde duvarlara çizim yaparak geçerken, bir anda God of War tarzı bir aksiyon oyununa dönüşüyor. Hikayedeki bir durum yüzünden savaşmamız gerekiyor ve karanlık cinlere karşı ateş, elektrik ve rüzgar güçlerini kullanarak karşı koyuyoruz.

Benim anladığım, Sony belirli bir bütçe ile bir oyun tasarlanmasını istemiş ve küçük ama son derece yetenekli bir firma olan PixelOpus da bu oyunu ortaya çıkartmış. Oysaki inanılmaz bir potansiyele sahip. Ne bulmaca kısımları derinliğe sahip, ne savaş kısımları, ne de hikaye ilerleyişi içi-

mize sinen bir yapıda. Fakat parça parça hepsi büyük bir gelecek vad ediyor. Hele ki görsellik ve kullanılan animasyon tarzı, gerçekten AAA oyunlara taş çıkartacak nitelikte.

Yaratıcılık, işleniş ve oynanabilirlik açısından oyun çok iyi bir noktada ama 5 saatlik oyun süresine sıkıştırıldığı için her şey yarı yolda kalmış. Oyunun ayrı bir kısmı olan VR Experience da PSVR için çok da anlamı olmayan bir bölüm sunuyor, keşke o da daha oyuna entegre bir halde olsaydı. Bence bu oyunu indirim vaktinde alın ama mutlaka alın, potansiyelini görün. Umarım Sony ileride PS5 için bu oyunun devamını, büyük bir oyun olarak getirir. Oyun dünyasının böyle yapımlara ihtiyacı var...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Tasarımlar, oynanış, hikaye anlatımı çok iyi. Yaratıcılık ön planda.
EKSİ Oyun süresi, oyunun amaçladıklarını göstermek için çok kısa

76



Paint
Undo Previous
Select Design
Cancel

SAMSUNG

Cebinizdeki dünya

Süper hızlı harici disk



Taşınabilir SSD T5

Samsung'un taşınabilir SSD'si T5, depolama dünyasının sınırlarını zorluyor. Şık ve sağlam yapıdaki alüminyum tasarımı, üst düzey dosya koruma güvenliğiyle buluşturuyor.

540 MB/s'a kadar hız* | Samsung Taşınabilir SSD yazılımı | USB Type-C ile uyumlu

*Ürünün performansı, ana bilgisayar yapılandırmasına bağlı olarak değişiklik gösterebilir. 540 MB/s aktarım hızına ulaşabilmek için, bilgisayarınızın USB 3.1 Gen 2'yi desteklemesi ve UASP modelinin etkinleştirilmesi gerekmektedir.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



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



Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Stadia Web www.codemasters.com/game/grid

GRID

Codemasters'ın uzun süredir çıkarttığı en kötü iş bile güzel arkadaş.

TOCA Race Driver serisi ve "geçmişteki Codemasters" ile alakalı düşüncelerimi iki ay kadar önceki ilk bakış yazısında uzun uzadıya belirtmişim, tekrar etmeme gerek yok. GRID ilk çıktığında arcade ve simülasyon arasında beklenmedik kadar iyi bir denge kurmuş ve sonraki iki oyununda bazılarımıza burun büktürse de -bana göre- öyle veya böyle seviyesini korumayı başarmıştı. Hal böyleyken GRID Autosport'tan beri yeni oyun için neden bu kadar beklediler bilmiyorum.

GRID'in yeni oyunu genel çizgi anlamında eski oyunlarla benzer bir çizgide. Arcade ile simülasyon arasında bir çizgi çeksek ortanın solu derdik hani. Araçların kullanımı hayli basitleştirilmiş olmasına ve gerektiğinde açılabilen onlarca sürüş yardımına rağmen pist üstündeki sürüşleri hiç fena hissettirmiyor. Klavyeden bile kontrollere hakim olabilmek mümkün ve zirveyi de gamepad ile görüyorsunuz. Açıkçası direksiyon fiziklerini hiç beğenmedim. Oyunun Assetto Corsa gibi harika ağırlık değişimi fizikleri veya force feedback bildirimi gibi iddiaları olma-

diğından direksiyonla sürmek gayet dümdüz hissettiriyor. Gereksiz, gamepad iyidir. Oyunun ana olayı kariyer modu biliyorsunuz. Bu seferki de senaryoya bağlanmamış pek, mümkün olan en fazla çeşit arabayı kullanarak mümkün olduğunca farklı disiplinlere giriyor, "her arabayı kullanan İsviçre çakısı gibi biri pilot" olmaya çalışıyorsunuz. Oyunda 20 farklı sınıfta 70 farklı araç mevcut ve modifiye seçeneği bulunmuyor.

Oyunda hem gerçek pistler hem de şehir pistleri var. Bu pistlerde kullandığınız araçlar da farklılık göstermekte. Peki, bu ne demek? Belli serilerde yarıştığımız sürece aynı pistleri görmekten fenalık geçireceksiniz demek zira toplamda 13 tane var sadece! Bir de, Nemesis konusu. Codemasters oyunu duyururken Fernando Alonso ile beraber çalıştığını duyurmuş ve onun oyundaki 300 civarındaki farklı yapay zeka pilotlardan birisi olacağını belirtmişti. Oyunda farklı sürüş stillerine sahip pilotlar gerçekten de var. Maalesef bu Nemesis sisteminin oyuna etkisi bir Codemasters klasiği olarak, biraz abartılı şekilde işlenmiş duyurularda. Oyunda biraz ilerledikçe bunu hissetmeniz mümkün. Evet, diğer pilotların sürüş stilleri var ancak bir iki kez çarptığınızda akliselim kalan bir pilot yok. Hepsi sinirleniyor ve benzer tepkiler gösteriyor. Düşünce hoş, oyuna etkisi ise meh. Oyunda yarışıp para kazandıkça yeni araçlara ve etkinliklere geçebilirsiniz ancak bütçe hep kısıtlı. Her şeyi deneyeceğim demek, her motorun sesini duymak hayli zamanınızı alabilir. Etkinlik sayısı son derece fazla olsa da kariyer modunun çizgisel ilerleyişi (eskisinden daha özgür yine de) ve pistlerin eksikliği bir süre

sonra o "tekrar" hissini omuzunuzun üzerine çökmesine neden oluyor. İlk on saatten sonra oyundan kopan oyuncular olacağını düşünüyorum açıkçası. Hele de Forza Horizon 4 gibi içeriğinde sizi altı ay oyalayacak bir oyunla rakip olduğunuzu düşünürsek.

Konuyu toparlayalım. GRID bir klasik değil. Eli yüzü düzgün grafikleri, başarılı optimizasyonu, uygun fiyatı ve keyif veren sürüş fiziklerinin yanında tekrara dönen kariyer modu ve kısıtlı içerik (pist tarafında özellikle) gibi bir takım sıkıntılara sahip. Türü seviyorsanız almamanız için bir sebep yok. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı (arcade) sürüş fizikleri. Uygulaması kusursuz olmasa da Nemesis sistemi. Güzel grafikler.
EKSİ Pist sayısı yetersiz. Kariyer modu tekrara dönüyor. Oyunda para biriktirmek zor.

77



John Wick Hex

İmkansız görevlerin adamı Baba Yaga geri döndü!

İtiraf edeyim, ağır bir John Wick fanıyım. JW filmlerinin sanatsal açıdan ne kadar iyi olduğuna konunun uzmanları baksınlar. Benim için bu filmlerde önemli olan, her bir sahnede John'a "Yürü be oğlum!" dedirtebilmesidir. Tek başına bir orduya bedel olduğu için çağımızın Rambo'su olarak niteleyebileceğim bu film serisinin dördüncü filmini iştahla beklerken, John Wick Hex adeta açlığımı dindirmek için çıkageldi.

Daha önce Thomas Was Alone ve Volume gibi başarılı yapımlarıyla dikkat çeken Bithell Games bu defa vites artırmış. Bu yeni macera aslında filmlerden öncesini konu alıyor. Continental Otellerinden tanıdığımız Winston ve her seferinde John'a soğukkanlılığın en sıcak halini sunan resepsiyonist abimiz Charon, Hex isimli bir mafya lideri tarafından kaçırılıyor. E haliyle John da Hex'in peşine düşüyor. Çizgi roman havasındaki hikaye anlatımı oldukça hoş ve merakla takip etmemizi sağlasa da film evrenine bir şey katmadığını ve orada merak ettiğimiz herhangi bir boşluğu doldurmadığını belirtmek istiyorum.

JWH bir taktik-aksiyon oyunu. Fare tekerliği ile yaklaştırıp uzaklaştırarak, oyunu ister kuş bakışı ister izometrik açıdan oynayabiliyorsunuz oyunu. Kullanılan oyun mekaniği açıkçası bir JW oyunu için en doğru seçim olmuş gibi görünüyor. Zira JW'in içinde birçok savaş sanatını barındıran Gun-Fu stilini bir FPS ya da TPS'e monte etmek çok sancılı ve sorunlu bir deneyim olurdu. Elbette bu taktiğe dayalı oyun sistemi de Baba Yaga'yı filmlerdeki haliyle sunmuyor bizlere.

Oyunda bölümler geçmeniz gereken haritanın farklı kısımlarından oluşuyor. Her bir kısmı geçip çıkışa ulaştığınızda sonraki bölüme geçiyor ve her bölümü bitirdiğinizde yeni bir bossa sahip sonraki aşamaya atlıyorsunuz. Oyunda yerdeki küçük noktalara tıklayarak John'un nereye gideceğini belirleyebilirsiniz.

John hareket ederken zaman işliyor, durduğunda ise duruyor. Bir düşmanla karşılaştığınızda saliseler bile çok önemli zira düşmanın size saldırmak için ne kadar tepki süresi olduğunu görüyorsunuz. Kendi hareketlerinizin de ne kadar sürdüğünü görüyor ve buna göre düşmandan önce hamle yapıp onu etkisiz hale getiriyorsunuz. Aslında teke tek savaşlar kolay olsa da 3-4 düşman sizi fark ettiğinde hedef olmadan onları yok etmek hayli zor. Özellikle Experienced modunu seçtiğinizde sonraki hareketinizi yapmak için sadece beş saniyenizin olması hayli zorluyor. Bu modda John resmen filmlerdeki Baba Yaga değil, Edge of Tomorrow'daki Tom Cruise'un oynadığı abiye döndü.

Bir düşmanla karşılaştığınızda birkaç seçeneğiniz var, ateş açabiliyor ya da kaçabiliyorsunuz. Ama yüz yüze kaldığınız bir düşman olduğunda onunla yumruk yumruğa çarpışabilir, kafasına silah fırlatabilir, direk olarak etkisiz hale getirmeyi seçebilir, karşı saldırı yapabilir ya da silah sıkabilirsiniz. Önemli olan yapacağınız hareketin ne kadar zaman harcadığına bakıp düşmanın saldırısından önce yapılabilir olduğuna kontrol etmek. Tüm bu hareketler ve eğilip oraya buraya yuvarlanmak, belirli bir focus puanı da harcıyor ve bu puanlar tamamen harcadığında çok sınırlı bir hareket kabiliyetiniz oluyor. Refocus düğmesiyle bu puanları istediğiniz zaman, istediğiniz sıklıkta kısa bir süre bekleyip doldurabilirsiniz de oyunda saliselerin bile önemli olduğunu bir kez daha hatırlatmak istiyorum. JWH her ne kadar film evrenine fazla bir şey katmasa ve kısa ömürlü bir oyun olsa da John Wick evrenine dahil olmamız için eşsiz bir



fırsat sunuyor. Oyuna şimdilik sadece Epic Games Store'dan ulaşılabilirdiğini de eklemek istiyorum. ◆ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Taktiksel davranmaya iten oyun yapısı son derece eğlenceli. Havaya sokan müzikler. Replay sistemi. BABA YAGA!
EKSİ Yakın dövüş mekanikleri daha fazla çeşitlendirilebilmiş. Kısa oyun süresi. Film evrenine katkısı olmayan senaryo.

85



Trine 4: The Nightmare Prince



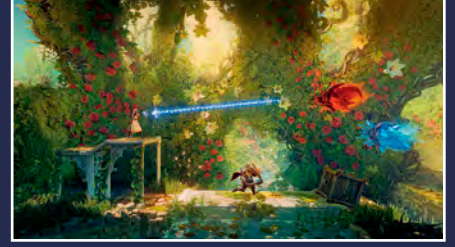
Bir şövalye, bir hırsız ve bir büyücü bara gitmiş...

Valla bu ay neden Trine 4'ü seçtim hiçbir fikrim yok. Oyunu hatıralarımda iyi şekilde muhafaza etmiş sanırım, aynı eski kız arkadaşlarımı ettiğim gibi. Ama eski kız arkadaşlarımla sonradan tekrar görüşünce nasıl hayal kırıklığına uğruyorsam Trine 4'te de biraz o hissi yaşadım. Tamam, Trine 4'e o kadar haksızlık etmeyeyim, oyun en azından iyi görünüyor. Frozenbyte'a tam 10 sene önce müthiş bir çıkış yaptıran Trine serisi, bildiğim kadarıyla üçüncü oyunda firmayı az kalsın batırıyordu. O yüzden Trine 4 adamların can simidi diyebilirim ve oyunculardan gelen tepkilere baktığımda zarı 20 atmış gibi görünüyorlar.

Büyücü Amadeus, şövalye Pontius ve hırsız Zoya'nın yolları başka bir macerada tekrar buluşuyor. Prens Selius adlı sünepe, eğitim gördüğü büyücü akademisinde merakına yenik düşüp "Nightmare" yani Kâbus'u ortalığa salıyor. Böylece herkesin en kötü korkusu krallığa yayılıyor. Benim en kötü kâbusumun Japonların uzun dokunaçlı kolları olduğunu düşünürseniz o krallıkta yaşamamam gayet isabet olmuş diyebilirim. Neyse, üç arkadaş gelen çağrıyı duyup buluşuyor ve biz de oyuncu olarak hepsinin giriş bölümünde onları kontrol ediyoruz. Bu kısım çok tatlı olmuş çünkü beni yani huysuz, otuz sekiz yaşındaki bir oyuncuyu hikâyeye hazırlamak için iyi bir başlangıç yapmışlar. Frozenbyte, daha Trine 4'ün girişinde sizi sanat tasarımıyla büyüleyeceğim diyor ve bunu oyunun sonuna kadar başarıyla götürüyor. Sağda solda koşturup, bulmacaları çözmeye çalışırken özellikle dikkatimi çeken şey arka planın

nasıl özenle ve büyüleyici şekilde hazırlandığı oldu. Sırf bu yüzden Trine 4, oynarken en çok ekran görüntüsü aldığım oyunlardan birisi olabilir.

Müzikler ve seslendirmeler oyunun başka bir koca artısı. Üç kahramanın geçmişte yaşadıklarıyla ilgili tatlı atışmaları, oyuncuyu uzun süre çalmasına rağmen hiç sıkmayan masalsi tınıları, önce göz zevkinizi tatmin eden oyunun kulaklarınıza da aynı muameleyi çekmesini sağlıyor. Buraya kadar güzel şeylerden bahsettim şimdi giydirme zamanı. "Gel b'akım buraya Trine'ciğim. Senin bulmacaların neden bu kadar kolay ha? Vurayım mı ağzına ağzına!" Gördüğünüz gibi sustu muhterem okuyucularım, suçlu çünkü kendi de biliyor. Trine 4'te şu ana kadar on saatim var ve bu süre birbirine benzeyen bulmacaları çözmekle geçti. Çoğunluğu şöyleydi; ulaşmaya çalıştığım yüksek bir tepe var, Amadeus ile oraya kutu koyuyorum ve Zoya ile (garibim grubun bütün yükünü çekiyor zaten) kanca atıp oraya tırmanıyor ya da bunun biraz farklı ama sonuç olarak aynı mantığını güttüğüm bulmacalarla geçti. Söзде savaşlarda kazandığımız tecrübe puanları sayesinde karakterlere gelen yeni özellikler ve bunları kullanacağımız yeni bulmacalar da pek beni zorlayan cinsten değildi. Bu yüzden oyunun puanını kırmak zorunda kalıyorum çünkü belirli bir noktadan sonra "Artık bitsin de kal-kayım," şeklinde oynadım, sıkıldım, bay geldi, afakanlardan sıkıntılara kanat açtım. Oyunun artık dördüncüsü çıkmışken Frozenbyte... Sen de gel, gel sen de dayağı hak ediyorsun. Sence de artık oyuna yepisyeni



özellikleri olan, yeni bir karakter ekleme zamanı gelmedi mi, zibidi seni? Bu üçlü ile daha ne kadar gideceksin? Bak, bu sefer seni salıyorum ama Trine 5'te yeni bir karakter görmezsem kriket ve beysbol sopasıyla şurada bekleyen iki arkadaşına seni havale edeceğim. Yıkıl şimdi." ♦ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Masalsi düzeyde etkileyici grafikler, güzel müzikler ve başarılı seslendirme.

EKSİ Sıkıcı görevler ve bunu takip eden birbirine benzeyen bulmacalar yeter dedirtiyor.

70

Kinguin'den dijital olarak satın alın!





Yapım Deck13 Dağıtım Focus Home Interactive Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web thesurge-game.com

The Surge 2

Fena bir tat bırakmayan ilk oyunun ardından, şimdi ikinci perde...

İlk oyununda dövüş mekanikleri ile kendini sevdiiren ve souls-like tarzı yapımlar arasında kendine yer edinen The Surge, ikinci oyunu ile karşımızda! Öncelikle şunu belirtmeliyim ki Dark Souls serisini veya Bloodborne oyununu denemiş oyuncular The Surge 2'ye de kolay yoldan alışacaklardır. Hatta orada hayatta kalanlar bu tarafta nispeten daha rahat edebilirler. Benim gibi Dark Souls serisini sinir krizi ile zar zor bitirmiş, Bloodborne'da da yine kanser olmuş ama o saf aksiyondan da elini çekemeyen oyuncular ise The Surge 2'de saçını başını yolacaktır.

Evet sevgili okur, aslında kısaca özetledim sana oyunu. Aksiyon ve dövüş mekaniklerinin tamamen ön planda olduğu ve dövüşürken her adımına dikkat etmen gereken bir oyun The Surge 2. Hikayesi var, grafikleri güzel, ses efektleri yerinde ama asıl olayı yakın dövüş mekanikleri olan bir yapım ve ilk oyunun üzerine, eksik yanlarını tamamlamış olarak çıkmış karşımıza.

Hemen hikayeden anlatmaya başlayayım. Uçağımız ile Jericho City'e ulaşmaya çalışırken vurularak yere çakılıyor, ardından çok da detaylı olmayan karakter yaratma ekranında karakterimizi oluşturup her yerin kanlar, robotlar ve zırhlılardan oluştuğu bir yerde buluyoruz kendimizi. Şehirde oluşan nano

fırtına tehlikesinin içinde hayatta kalmaya ve sorunları çözmeye çalışıyoruz. Hikaye tarafında The Surge 2'nin bir şeyler anlatmak gibi bir derdi yok. Oyunun daha ilk beş dakikasında elimize silahımızı alıyor, gördüğümüz ilk NPC ile savaşa giriyoruz daha çayımız soğumadan. "Soulslike oyunlarda hep böyle değil mi zaten?" diyeceksiniz. Hayır, en azından bir ilerleme ve zincir olmalı. İlerleme var evet ama nereye doğru ve ne amaçla olduğu hep kopuk kopuk. Kombo ve zamanlamanın öneminin yüksek olduğu dövüş sisteminde, rakibinizin ataklarına göre karakterinize yön vererek ya da sıçrayarak saldırılardan kaçınabiliyorsunuz. Rakibin can barı azaldığı an ekrana gelen quick time event'ler sayesinde doğru tuşa doğru süre ile basarsanız da sık bir hareket ile ölümcül darbeyi indiriyorsunuz. Jericho City'de gördüğünüz her NPC ile savaşılabiliyor olmamız muhteşem bir olay. Tipini sevmediğini öldürebilirsin.

Dövüşleriniz sırasında can barınızın yanında bir de dayanıklılık barı bulunduğunu fark edeceksiniz. Saldırı yaptıkça ve hasar verdikçe dayanıklılığınız artıyor. Yani saldırı/savunma oranını çok iyi yakalamamız gerekiyor. İş kolaylaştırmak adına Drone dediğimiz yardımcımız işaretimize göre uzak mesafe silahlar ve bombalarla yıkıma katkıda bulunuyor.

Oynanış kısmında The Surge 2'ye hakkını vermek lazım, çok iyi iş çıkarmışlar. Oyunun grafik tarafına geçtiğimizde karşımıza "Aman Allahım!" dedirtecek cinsten bir görsellik çıkmıyor. Fena değil diyeceğimiz kaplama ve ışık efektleri ile kafamıza çok da takmadan savaşıyoruz. Animasyon efektleri ve özellikle kamera açıları çok başarılı. Bu da aslında grafikleri bize olduğundan daha da güzel gösterebiliyor bazı zamanlar. Dövüş hissiyatını baltalayan bir nokta var, sesler. Nedense saldırıyı oyun kumandasında hissedebiliyorum ama sesler bunu tamamlamıyor. Sahte vuruşlar yapıyormuşum gibi. Müzikler yer yer çok başarılı yer yer çok zayıf kalıyor. The Surge 2, dövüş mekanikleri ve aksiyonu ile kesinlikle denemeniz gereken bir oyun. Özellikle souls-like oyunları seviyorsanız hemen alın. Oyun fiyatlarına baktığımızda da kendisinin fiyatı yeterince uygun. Tavsiye edilir sevgili okur.

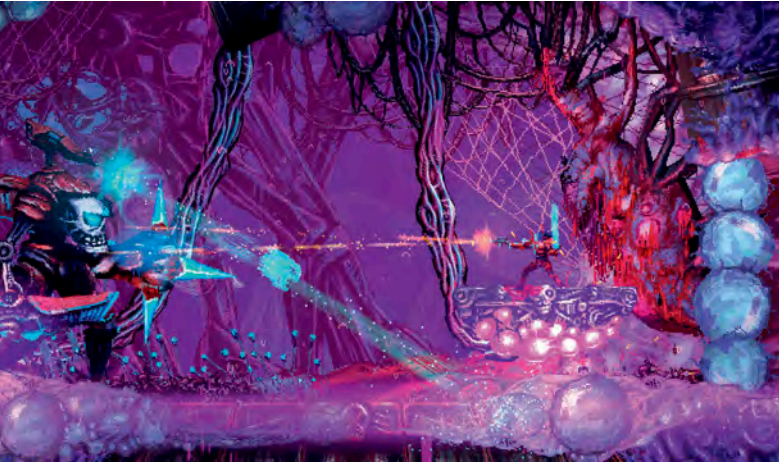
◆ **Tunahan Ertaş**

KARAR

ARTI Dövüş mekanikleri ve aksiyonu, silah çeşitliliği

EKSİ Doğru düzgün bir hikayeye sahip değil, PC optimizasyon sorunları

75



Yapım Steel Mantis Dağıtım Big Sugar Tür PC, PS4, XONE, Switch Platform Aksiyon Web valfarisgame.com

Valfaris

Plazma silahı ve Heavy Metal'in çözemeyeceği sorun yoktur!

Valfaris, iki boyutlu bir metroidvania oyunu, zaten son zamanlarda ne kadar çok metroidvania türü oyun görür olduk, öyle değil mi? Yoksa bir tek bana mı böyle geliyor? Açıkçası şikayetçi değilim ama hani bir dönem sürekli battle royale çıkıyordu ya, son birkaç aydır aynı hissiyatı almaya başladım. Henüz Blasphemous'un tadına tam varamamışken kucacımda Valfaris'i buldum desem yalan olmaz. Ancak tabii ki Blasphemous ile Valfaris'i bir tutmayacağım, karşı karşıya da koymayacağım çünkü adil bir karşılaşma olmaz. Big Sugar tarafından yayınlanan ve Steel Mantis tarafından geliştirilmiş olan Valfaris oldukça eğlenceli, üstelik biraz da olsa Heavy Metal müzik seviyorsanız oh eğlenceye gel! Öyle akıl almaz bir senaryosu olmayan oyunda Valfaris adı verilen bir kale bir anda yok oluyor ve ardında hiçbir iz ve bilgi bırakmıyor. Ancak aynı şekilde... Amaan, dedim ya, bir olayı yok senaryonun. Therion adında bir karakteriz ve Heavy Metal müzik eşliğinde platformlarda zıplayıp önümüze gelen ne varsa yok etmek için hazırız. Oyunun ilk dakikalarında bize hangi tuşun ne işe yaradığını anlatan oyun, daha sonra bizi alıp kaosun tam ortasına bırakıyor. Açıkçası

hiç acıması yok, en ufak zamansız zıplama, zamansız saldırı ya da savunmada oyun ağızımızın ortasına vuruyorlar. Üstümüze akarcasına gelen farklı tiplerdeki yaratıkları üç farklı silah tipindeki 20 farklı silah ile zevkimize uygun şekilde parçalıyor, patlatıyor, yok ediyoruz. Doğru zamanda savurduğumuz kılıcımız ile yırttığımız düşmanlardan enerji topluyor, bu enerjiyi de ikinci silahımız ya da kalkanımız için kullanarak harcıyoruz. Oyunda aynı zamanda platformlar ile yani çevre ile etkileşim de sağlayabiliyoruz. Örneğin, tepede asılı duran bir dev metal toplun zincirini kırarak düşmanların üzerine düşürme şansımız var. Ancak benzer durum bizim de başımıza gelebiliyor pek tabii. Etraftan topladığımız Blood Metal'lar ile silahlarımızı güçlendirebiliriz, atış modları ekleyebiliriz. Oyunda artık birçok roguelike oyundan alıştığımız, ölünce belirli bir yerde tekrar canlanma mevsusu var, Valfaris'te bunu Resurrection Token'lar ile yapıyoruz. Ancak burada şöyle minik bir fark var, bu tokenları kullanmaz yani checkpoint açmaz ve üzerimizde taşarsak, karakterimizin can ve enerji bariyeri yükseliyor. Yani ne kadar çok risk alırsak o kadar fazla can ve enerji ile gezebiliriz. Aynı zaman-

da istersek bu tokenları Blood Metal ile de değiştirebiliriz. Eğer oyunda çok zorlanmazsanız 6 ila 8 saat arası bir sürede bitirme şansına sahipsiniz. Dediğim gibi 20 farklı silah var ve bunların hepsini tek seferde tatmak imkansız. Belki de bu yüzden ve gaz müzikler ile desteklediği aksiyonun da yardımıyla ile tekrar tekrar oynanabilir bir oyun olarak karşımıza çıkmış Valfaris. İlk başta tutuk gelen kontrolleri (klavye ile de oynadım) ile beni biraz üzümüş olsa da elim alışınca çok da sorun yaşamadığımı söyleyeyim ancak daha fazla mücadele etmemek adına gamepad ile oynamayı tercih ettim. Heavy metal eşliğinde kılıç sallayıp plazma silahları ile yargı dağıtmak istiyorsanız Valfaris aradığınız kaosu kapınıza getiriyor.

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Muhteşem müzikler, tekrar oynanabilirlik, muhteşem müzikler demiş miydim?
EKSİ Zayıf klavye kontrolleri, bazı bölümler adil diyemeyeceğim kadar zor.

85



PS4

THE OUTER WORLDS

25.10.2019



18
www.pegi.info

OBSIDIAN

PRIVATE DIVISION

© 2019 Obsidian Entertainment, Inc. Obsidian Entertainment and the Obsidian Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. The Outer Worlds and The Outer Worlds logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. Published by Private Division. Private Division and the Private Division logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The "PS" Family Logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.





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



Yapım Cultic Games Dağıtım 1C Entertainment Tür RPG Platform PC, Mac Web www.stygianthegame.com

Stygian: Reign of the Old Ones

Karanlığın ardında kalanlar...

Bugüne kadar birçok Cthulhu temalı oyun incelemesi yaptım ama bu sefer durum başka! Bu sefer incelediğim oyun tamamen ülkemizde üretilmiş, hatta ilk büyük Kickstarter başarımızı almış bir ekip tarafından geliştirildi. Cultic Games, dört yıl gibi bir süredir bu oyunun üzerinde çalışıyordu. Büyük emekler harcanarak üretilen oyun, ilk olarak demosu ile karşımıza çıkmıştı. H.P. Lovecraft'ın yarattığı Cthulhu Mitosu üzerine kurulu olan oyunda, muazzam bir karanlığın içerisine dalıyoruz. Daha önce Lovecraft adını duymadıysanız, önce bir

araştırma yapmadan yazının devamına gitmeyin derim. Hatta Lovecraft bilmeden Stygian oynamayın gibi büyük bir söylemde de bulunacağım. O yüzden önce Lovecraft kimdir, Cthulhu Mitosu neye denir bilmek gerektiğini düşünmekteyim. Eğer tüm bu başlıklar sizin için tamamsa, o zaman buyurun gelin, şu karanlığa bir dalalım...

Sesleri sen de duyuyor musun?

Lovecraft'ın romanları genelde anlatılmayan bir karanlığı, korkuyu betimler. Okuduğum her kitabında, bende farklı bir his uyandırmayı başarmış ve bu histen mutlu olmamı sağlamış ender yazarlardandır. Ortaya çıkarttığı dünya ve karakterlerin bu dünya içerisindeki hareketleri, her daim basit ve bir o kadar da zorlayıcı olmuştur. Karanlıkla kaplı olan hikâyelerin, pek tabii atmosferi de karanlık ve karamsarlık üzerine kuruludur. Bir şekilde ümitsizlikten beslenen, hatta güçlenen romanlarda atmosfer, en büyük rolü oynamaktadır. Stygian'a başlar başlamaz siz de bu karanlığı göreceksiniz... Oyunumuz, bugün

CRPG olarak adlandırdığımız klasik RPG ile taktik stratejinin bir anlamda tek potada erimiş hali. Tabii bu çok genel bir açıklama oldu zira oyunun kendisine özel bazı mekanikleri de bulunmakta. İçerisine daldığımız dünya ise çoktan yitip gitmiş bir yer. Yani dünyayı kurtarmak gibi bir planınız varsa, şimdiden biletinizi iptal edebilirsiniz zira biz oyuna başladığımız anda zaten olan olmuş, biten bitmiş halde olacak. İşte bu yaklaşım ile birlikte şekillenen harika bir plot olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Özellikle zaten kaybedilmiş bir dünya içerisinde olmanın verdiği umutsuzluk hali, şu anda olanın "normal" olma duygusu, harika şekilde oyuna yedirilmiş. Oyunda kullanılan harita modellerinin elle çizilmiş olması başlı başına bir sanatsal yaklaşım olduğu gibi, çizim tekniği ile Lovecraft'ın anlattığı bir dünya içerisinde hareket ettiğimi kısa sürede hissettim. Tam da o olması gereken çürümüşlük ama bir o kadar da hayat dolu! Atmosferi harika şekilde inşa edilmesinde pek tabii kullanılan grafik motoru ve karakter çizimlerinin de rolü büyük.





Mekânlar ve karakter arasındaki bağlantı hiç kopmadığı gibi, aynı zamanda kullanılan renk tonlarının verdiği his de yine muazzam. Peki, tüm bu korku ve çaresizliğin arkasında biz neler yapıyoruz?

Sokaklar

Daha evvel de bahsettiğim gibi Stygian tam bir CRPG ve türün bizi alıştırdığı tüm özelliklere doğuştan sahip. Oyuna girdiğimizde önce karakter yaratma menüsü ile karşılaşırız. Cinsiyetimizi belirledikten sonra yaş aralığı belirliyoruz. Genç olmanın ve yaşlı olmanın özellik ve yetenek puanlarına farklı yansımaları oluyor. Karakter yaratmada orijinalite adına önemli bir hareket olduğunu düşünüyorum. Akabinde Archetype seçme ekranı ile karşılaşırız. Burada Academic, Aristocrat, Criminal, Explorer, Investigator, Occulist, Performer ve Soldier olarak sıralanan sekiz sınıftan birisini seçiyoruz. Güzel olansa her sınıfın kendisine ait üç farklı arka planı olması... Her arka plan (background) farklı avantaj ve dezavantajları beraberinde getiriyor. Özellikle oyunu tekrar deneyim ederken çok işe yarayan değişkenleri masaya getiriyor olmaları açısından harika. "Belief System" ile altı farklı inanç doğru yönelmek mümkün. Seçtiğimiz inanç sistemi yönünde role play yapmayı sürdürürsek, oyun bize bolca "sanity" puanı sunuyor. Özellikle CRPG olan bir oyunda, rol yapma ile bonus kazanılıyor olması harika bir detay

olmuş. Özelliklerimiz arasındaysa Physique, Agility, Senses, Mind, Will ve Presence bulunuyor. Yaratacağımız sınıfa göre bu özellik puanlarını doğru şekilde dağıtmak şart. Özellik ve yeteneklerin ortaya çıkardığı puanlama sonucundaysa karakterimizin tüm detaylarına ulaşmış hale geliyoruz. Oyuna başladığımız anda, aslında bir rüyadayız. Rüya içerisinde, bir noktada oyuna ilk Plot'u sağlayan "Dismal Man" ile karşılaşırız. Rüyamızı kabaşa çeviren bu karakteri takip etmek, kim olduğunu öğrenmek ve neden bize musallat olduğunu anlamak, hedeflerimiz arasında başı çekiyor. Bu noktada sonra iş, araştırmaya düşüyor. Stygian'ı deneyim ederken düzenli olarak diyalog halinde olacak, çevredeki nesnelere tanımlamaya çalışacak ve gerektiğinde savaşa gireceğiz. Diyaloglar kesinlikle NPC'leri harika şekilde hayata geçirmeyi başarmış. Kimi zaman uzun ve detaylı, kimi zaman kısa ve özler. Bazı NPC'lerse bir CRPG klasiği olarak sizi başından savıyorlar. Oyunun en iddialı kısımlarından birisi de diyalog ekranında beliriyor. Ulaşılan "Sanity" noktası ve genel akıl sağlığı durumuna göre, diyaloglar bir anda değişip bambaşka seçeneklere dönüşebilirler ki bu da hem oyunun gidişatının değişebilmesini, hem de genel anlamda sunulan Cthulhu temasını harika şekilde yansıtmayı başarıyor.

Savaşlar

Stygian'da savaş, kaçınılmaz sonuçlardan bir tanesi. Savaş ekranına girdiğimiz zaman, oyun bir anlamda Heroes of Might and Magic III ile dünyaya damgasını vurmuş olan Hex Based sıra tabanlı strateji modeline dönüşüyor. Hatta bu modelin içerisinde Fallout 1/2 havası sezmek de mümkün. Sağ üst tarafta inisiyatif ekranı beliriyor ki kimin, hangi sırayla saldırı yapacağı bu şekilde takip edilebiliyor. Bu ekranın olması, taktiksel anlamda hareket etmeyi büyük oranda kolaylaştırıyor. Her saldırı belirli bir



AC puanı tüketiyor. Farklı silahların, farklı zarar türleri bulunduğu gibi özellikle ateşli silah kullanan arkadaşların mermileri doğru ve mantıklı şekilde harcamaları gerekiyor. Tabii oyunu derinden etkileyen en önemli özellik büyü. Kara büyü ile yapılabilecekler, en zorlu savaşın bile gidişatını lehimize çevirmeye yetecek cinsten. Yine de sizden de bazı şeyler götürdüğünü unutmayın... Genel olarak büyük animasyonları, fikirleri, yapılaş şekilleri ve etkileri muazzam şekilde tasarlanmış. Yani ne desem azdır; sanıyorum bu konu hakkında piyasadaki en iyi Cthulhu yaklaşımı sergilenmiş diyebilirim. "Peki, bu kadar övdün abi de hiç mi kötü yanı yok?" Pek tabii var. Sorunların başında, yapılan onca beta testine rağmen çıkan teknik sorunlar bulunuyor. Hatta bu teknik sorunlar oyunun en büyük sıkıntısı diyebilirim. Ayrıca muazzam bir plot üzerine kurulan anlatım, benim için tam manasıyla sonlanmadı demeliyim... Böylesine hikaye odaklı bir oyunun, benim için daha iyi bir bitiş ihtiyacı vardı. Bu bağlamda, daha fazla "chain quest" dediğimiz, birbirini takip eden irili ufaklı görevleri resmen her yerde arardım ama bulamadım. Tüm bu sıkıntılarının yanında, Stygian: Reign of the Old Ones kesinlikle muazzam bir CRPG oyun. Eğer türü ya da Cthulhu temasını seviyorsanız, düşünmenize gerek bile yok! ◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer, farklı karakterler ve oyuna etkileri, hikayenin geneli
EKSİ Can sıkıcı teknik problemler, hikaye daha iyi bitebilirdi

80





Yapım Grezzo Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Switch Web www.zelda.com/links-awakening

The Legend of Zelda: Link's Awakening

Gameboy'da kaçırılanlar için yeniden!

Hatırlıyorum da Gameboy bana hediye edildiğinde Tetris, Motocross Maniacs ve Super Mario Bros. ile beraber gelmişti. "Ne kadar da etkileyici bir paket diye düşünülürsünüz", öyleydi de lakin Galleria'da oyun fiyatlarını sormamla yüzüm bembeyaz olmuş ve uzun bir müddet bu üç oyuna mahkum kalmıştım. Aradan epeyce zaman geçtikten sonra arkadaşımın Gameboy'unda gördüğüm ve çok az oynayabildiğim Link's Awakening ise benim için çocukluğum "her istediğini elde edemezsin" skecinden hayli sağlam bir parça olarak kaldı. Link's Awakening serinin yan hikayelerinden birisi, muhtemelen en güzellerinden biri. Farklı, çünkü Zelda serisinin o derin oyun yapısını korumasına rağmen çok daha "light" bir sunuma sahip. Farklı, çünkü bu defa Hyrule'de değil, bir gemi kazası sonucunda balık gibi sahiline vurduğumuz Koholint Island'dayız. Farklı, çünkü Nintendo oyunu yeniden dirilmeye karar verirken Zelda serisinin güncel sanat yönetimini tercih etmemiş, onu yerine retro-modern denilebilecek bir yaklaşımda karar kılmış. Oyun

da zaten konsept olarak bir düşü tema edinmiş durumda. Hikaye, uykumuzdan uyanmamız ve önce kılıcı kalkanı toplayıp ardından da adadan kurtulabilmek adına efsanevi Wind Fish'in peşine düşmemizle başlıyor. Oyunun eski halini deneyim etme şansına sahip olmuş oyuncular muhtemelen ilk anda mest olacaktır zira oyun AYNEN günümüze aktarılmış durumda. Detaylarda bazı farklar olsa da (balık tutarken yem değiştirebildiğimizi hatırlamıyorum eskisinde mesela) oyunun haritası, kahramanları hatta görevleri Switch'te birebir hayat bulmakta. Mini oyunlar da geri dönmüş. Para kazanmak için balık tutmak, az bulunan eşyaları biriktirmek için AVM'lerde pelüş ayı yakalamaya çalıştığımız oyundan oynamak, ne yapacağınızı unuttukça kulübeye gidip İhtiyar Ulrira'ya telefon etmek gibi aktiviteler burada da mevcut. Zelda oyunlarında alışlageldik bir mekanik olan garip takas görevleri de -bu biraz önce bahsettiğim- vinç oyununda kazandığınız Yoshi oyuncuğunu alıp birisine hediye etmeniz ve karşılığında köpek maması (!) almanız ile

başlıyor mesela. Yoshi mi dediniz? Evet, Koholint Island'ın her santimetrekaresi Mario serisine gönderilen selamlar, o dünyadan fırlayıp gelen karakterler (Zincir Chomp, Goomba, ısırın bitkiler) ile dolu. Zelda dünyasının dışında doğru yapılan bu yolculuk iyi hissettirse de beraberinde "beklentileri doğru belirleme" zorunluluğunu da getiriyor zira oyun hiç ucuz sayılmaz. Açıkçası oyun pek zorlayıcı da sayılmaz. Yolunuzu kaybedebiliyor veya yeteneklerini kazanmaya çalışırken bir yerlerde takılıp kalabiliyorsunuz. Ben çevremden duyduğularımın aksine saç baş yolduran yavaşlamalar ve performans problemleri ile karşılaşmadım, yağ gibi aktı. Boss dövüşleri eskiden olduğu kadar güzel ve hala çok basit, zindanlar ve mini zindanlar da başta zorlayıcı gelse de tüm düşmanları alt etmenin bir yolunu kısa sürede bulabiliyorsunuz. Neticede her şey nostalji peşinde olan Zelda tutkunlarına veya seriye bir türlü bulaşmamış diğer oyunculara uygun tasarlanmış.

Gönül isterdi ki böyle bir klasiği diriltirken ona Breath of the Wild'in derinliği de eklenebilirdi ama Nintendo'nun seriyi diriltirken belirlediği misyon bu değil. Son söz olarak, kendi içinde son derece güzel bir öyküye sahip olan bu yapım, eğer oynanış modelindeki antikaliğe tahammül edebilecekseniz size çok keyifli bir 15 saat geçirecektir. ♦ Kürşat Zaman

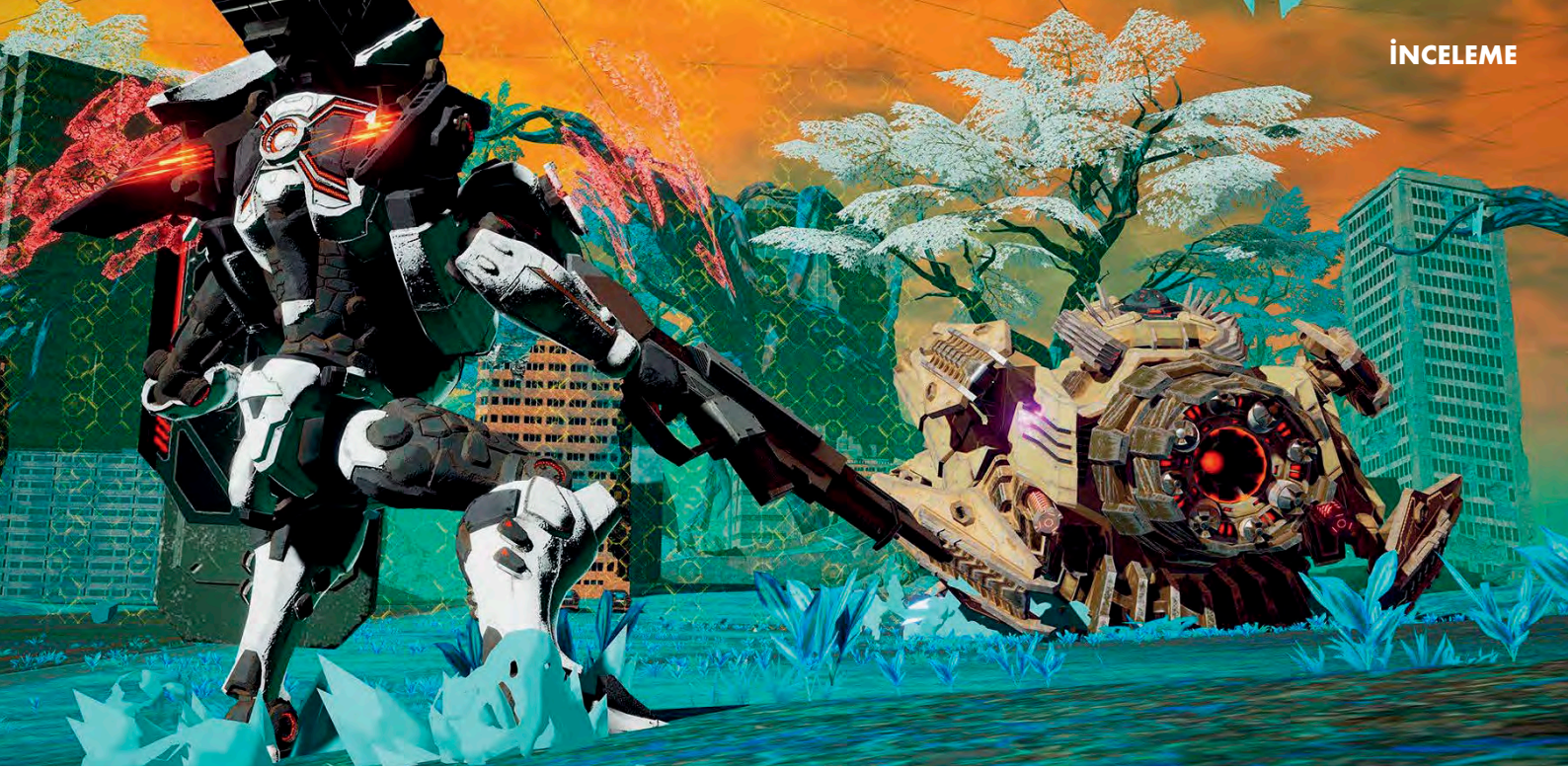
KARAR

ARTI Gerçeğine uygun şekilde yenilenmiş ve modernize edilmiş. Son derece naif ve keyifli bir hikayesi var.

Grafikler pek sevimli ve başarılı.

EKSİ Zelda serisinin derin havasını arayanlar için doğru oyun değil.

Fiyatı yüksek.



Yapım Marvelous Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Switch Web daemonxmachina.nintendo.com

Daemon X Machina

Armored Core ve Front Mission'ın küllerinden yeni bir seri doğarsa...

Belki bir FIFA / PES oyuncuları kadar kafa kafaya gelmiyorlardı ama yakın arkadaşlarımla yaptığım Front Mission, Armored Core, Mech Warrior kavgaları hala dün gibi. Oynanış tarzı ve kalitesi açısından -benim görüşüme göre- rakiplerinden ayrılan Mech Warrior'ı bir kenara bırakırsak, Front Mission her zaman tercihimdi, Armored Core ise hep o "binmek istemediğim otobüs" olarak kaldı. Eh, seneler önce yarattığı oyun serisine (yan oyunları da sayarsak 20 oyun) bu kadar eleştiren yaklaştıktan sonra Kenichiro Tsukuda'nın Switch'teki dönüşü ne ifade ediyor, biraz daha yakından bakalım derseniz. Daemon X Machina gayet keyifli bir hikayeye başlıyor. Iron Maiden'in "When Two Worlds Collide" şarkısındaki gibi her şey, gezegene daha küçük ebatla bir uydü çarpıyor ve geriye sadece acı ile öfke kalıyor. Bu çarpışmadan sonra açığa çıkan radyasyon yapay zekayı insanların aleyhine çeviriyor (Immortals'ın da ateşi harlamasıyla) ve yüz

senedir her öyküde kendisine yer bulan o "yapay zeka / insan" savaşı nihayet daha peydahlıyor. Biz de Reclaimers denilen güzide topluluğun radyasyondan mustarip üyeleri olarak bu insan / robot savaşında dengeyi organik dostlarımızdan yana çevirmeye çalışıyoruz. Bu toplulukta birbirinden ilginç karakterler var ve çeneleri de hiç susmuyor. Savaşın ortasında geyiğe boğulup yapacağım işe odaklanma güçlüğü çektim, yalan yok.

Daemon X Machina görev sistemi olarak Ace Combat'ı, kişiselleştirilebilirlik açısından ise Front Mission'ı örnek almış. Birbirinden farklı türlerdeki çok sayıda uçabilen mechin (Arsenal diyoruz bunlara) birisine oturarak karakterimizi tasarlıyor (inanılmaz detaylı, bazı RPG oyunları otursun ağılasın şuna bakıp) ve mechimizin tasarımını ve taşıdığı silahları seçiyoruz. Tasarımdan hoşlanmadıysanız veya seçtiğiniz renkler yeni mechinize yakışmadıysa oyunun her anında müdahale edebileniz mümkün. Sıfır kilometre parçalar ile de sınırlamıyor bizi oyun, tıpkı Front Mission'daki gibi mağlup ettiğimiz mechleri hurda parasına satma veya parçalarını çıkartıp kendimize mech yapma seçenekleri elimizde.

Oyunun hikaye anlatımı, NPC çeşitliliği ve mech bolluğu dışında pek çok kusuru da var. Birincisi kullanılan renkli görseller bile kötü grafikleri kurtaramamış. Unreal Engine 4'ün kapasitesinin Switch tarafından baltalandığı çok açık. Her ne kadar mesafe uygun

olduğunda otomatik kilitlenme özelliği olsa da nişan hassaslığı da çok kötü. Menzilli çatışmalar sırf bu yüzden basit ve bozuk hissettiriyor, hiç olmamış. Görevler kısa ve sizi onlarca dakika uğraştıracak boss dövüşleri de yok. Üstelik bizim tarafımızdaki yapay zekanın etkinliği de oyunu iyice kolay bir hale getirmiş. Bir kez minimapi okumayı öğrendiyseniz ve "vay babam vay" diye bağıra bağıra, yaldır yaldır düşmanın üzerine uçmuyorsanız çok zorlanmanızı beklemiyorum açıkçası. Biraz geriye çekilip arkanızı kolladınız mı tamamdır.

Oyunun parlattığı esas taraf ise co-op oynanış. Kendi adıma yakın bir arkadaşım ile deneme şansım olmadı ancak oyunun çoğunda sayı olarak azınlıkta olduğunuzdan hayli efektif bir çözüm olacaktır. Özellikle de rakibin zayıf noktasına oynamak zorunda olduğunuz boss dövüşlerinde.

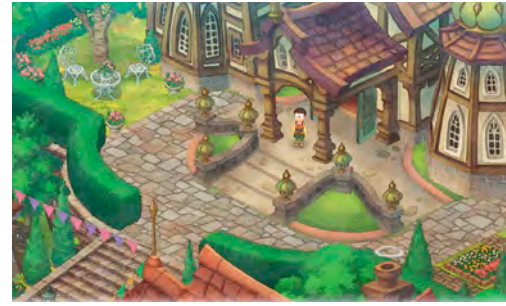
İşte kısaca oyun böyle. Switch'in kısıtlamaları bu oyunun teknik kapasitesini biraz sınırlamış lakin yine de ortaya çıkan oyun mech tutkunlarının ilgisini çekecektir. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Mechleri geliştirmek ve loot mekaniği çok keyifli. Hikaye anlatımı beklenmedik ölçüde başarılı.

EKSİ Kontrol hassaslığı çok kötü. Grafikler yaşlı gözüküyor. Oyun içi denge problemleri mevcut.

70



Yapım Marvelous, Brownies Inc. Dağıtım Bandai Namco Entertainment Tür Simülasyon Platform PC, Switch
Web bandainamcoent.com/games/doraemon-story-of-seasons

Doraemon: Story of Seasons

Aklımdaki Doraemon bu değildi ama fena olmamış

Sonu "mon" ile biten diğer anime serileri (Pokemon, Digimon) gibi ülkemizde çok büyük bir hayran kitlesi olmasa da, dünya çapında bilinir Doraemon. Süs eşyaları, oyunlari, çantaları, bardak – çanak, kısacası aklınıza ne gelirse. Ülkemizde Türkçe dublajlı olarak bir dönem yayınlansa da benim dikkatimi bir türlü çekememişti lakin. Belki de daha küçük yaştaki kitleye hitap ettiği için diyeceğim ama Pokemon'ı izlemesem de hala olan biteni takip ederim. Ash'in 22 yıl sonra nihayet bir turnuvayı kazanması gibi! Konudan sapmayalım... İlk defa doğrudan Doraemon ile etkileşime geçeceğim için heyecanlıydım ama pek umduğumu bulduğumu söyleyemem. Kötü anlamda değil fakat bağ – bahçe işine gireceğimi de hayatta tahmin etmedim.

Oyun neye benziyor diye soracak olursanız hemen söyleyeyim: Harvest Moon. Sevimli bir köy, yardımsever insanlar ve yapılması gereken bir ton iş. Hikayemiz şu şekilde geliyor; Nobî'nin yaz tatili için verilen

ödevini bitirmesi gerekmektedir ama sürekli uyumaktan bir türlü vakit bulamaz. Akabinde yumurta kapağı dayanır ve Nobî bulunduğu bir tohum üzerine yaz ödevini yapmaya karar verir. Elbette Doraemon ve arkadaşları da yardım eder. Tohum ekilir, büyür ve kocaman bir ağaç olur. Sonra fırtına kopar. Ekip ağacın altına girer ama fırtına ağacı da onları da bir portaldan geçirerek bambaşka bir diyara götürür. Bu esnada Doraemon da birçok araç gerecini kaybeder. (İstenilen yere çabucak gitmeye yarayan kapı gibi) Bizimkiler sevimli mi sevimli bir köyün yakınlarında uyanır ve bir yandan eve gitmenin yolunu araştırırken bir yandan da ırgatlık yaparlar.

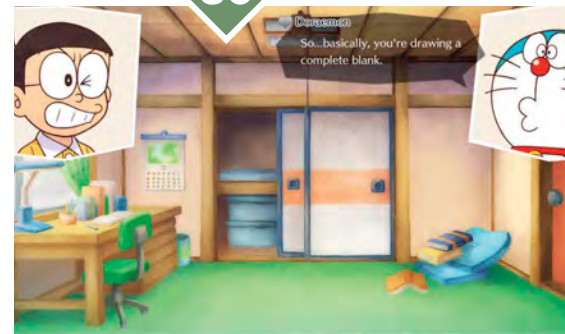
İçeriğe geçmeden önce kısaca çizimlerden bahsetmek istiyorum. Anime tarzı ara videolarla süslenmiş hoş, rengarenk çizimler var karşımızda. Karakter tasarımları olsun her şey orijinallerine sadık kalmış. Tek dikkatimi çeken nokta, ekranın kenarlarında oluşan buğumsu efektler. Bir hikaye anlatıyormuş havası veriyor ama kontrolleri ele aldıktan sonra (yaklaşık yarım saat sonra) gezinirken dikkat dağıtabiliyor. Peki, tam olarak neler yapıyoruz? Ekiyor, biçiyor, balık tutuyor, odun, taş hatta böcek bile topluyoruz. En güzel yanı ise oyunun sizi kasmaması. Yani şunu şu kadar zamanda yapacaksınız demiyor. Ekinlerinizi hallediyor, şehre inip alışverişinizi yapıyor ve kazandığınız paralarla çiftliğinizi geliştiriyorsunuz işte. Tabi bu serüvende yeni yeni arkadaşlar edinmeyi de ihmal etmiyoruz. Bizlere ipuçları veriyor, yar-

dımcı oluyorlar. Doraemon: Story of Seasons onamayı düşünüyorsanız öncelikle aklınızdan hikaye odaklı bir Doraemon serüveni olduğunı çıkartın. İçerik olarak eğlenceli mi? Evet, lakin türün müdavidimlerinden değilseniz bir müddet sonra paydos diyebilirsiniz. Gerek tarzı gerekse içeriği bakımından bağımlılık yapan birçok yönü var oyunun. Şunu da bitireyim, şunu da ekeyim, gidip şunu da alayım derken saatler akıp gidiyor. Özellikle bu tarzın seveni iseniz kaçırmayın derim. Şayet benim gibi simülasyon oyunları ile pek işiniz yoksa sizi bir yere kadar idare eder ki Doraemon: Story of Seasons ile bayağı haşır neşir oldum diyebilirim. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI İçten bir atmosfer sunması, Doraemon dünyası tek başına bir artı **EKSİ** Doraemon'dan beklenecek tarzda bir oyun değil aslında

80





Yapım KRAFTON Inc. Dağıtım KRAFTON Inc. Tür RPG Platform PC, PS4, Switch Web www.playmistover.com

Mistover

Dünyayı yok etmeye çalışan bir hortuma karşı ne yapabilirsiniz ki?



Son dönemlerde RPG oyunları ile eskisi gibi içli dışlı olmaya başladım. Sıklıkla piyasadaki yeni oyunları denemeye ve eskiden olduğu gibi bu türe yoğunlaşmaya çalışıyorum. Mistover da kapıldığım bu akım sırasında bana kadar ulaşan bir yapım. Krafton'a haklarını devreden Bluehole ekibinin geliştirdiği, anime görselliğine sahip bu oyuna gelin yakından bakalım. Fantastik bir dünyada, bir anda ortaya çıkan Pillar of Despair isimli devasa hortum kıtanın bir köşesini kavururken diğer köşeye de kesif bir sis çökmeye başlar. Bu sis öylesine yoğunur ki insanların önünü bile görmesini engeller. Bu sırada hortumun içinden fırlayan yaratıklar insanlara saldırır ve birçok uyarı çöküşün eşliğine gelir. Gelin görün ki bu yaratıklar bir anda ortadan kaybolur ama sis ve hortum hala varlığını koruyordur. Elbette bu durumun neden yaşandığını ve yaratıkların nereden geldiğini kimse bilmemektedir. İnsanlığın kalan üyeleri hem sis ve hortumun nedenini araştırarak hem de kıtayı yaratıklardan temizlemek ve onlar hakkında bir şeyler öğrenmek ama-

ciyla birleşirler. Oyunda oynadığımız karakter ise sisten sağ kurtulan, geçmişi hatırlamayan bir kişidir. Bir grup asker tarafından zor durumdan kurtarılan karakterimiz, hortuma en yakın yerleşim yerlerinden birine götürülür. İşte bu noktada da karakterimizin macerası başlıyor. Mistover'da amacımız hortumun oluşturduğu sisi keşfedip tüm bu olayların nedenini öğrenmek. Sıra tabanlı savaş sistemine sahip bir yapıda ilerleyen oyunda takımımızı kuruyor ve keşfe çıkıyoruz. Kuracağınız takımda yer alan karakterlerin birbirinden farklı yetenekleri bulunuyor. Oyunda oynayabileceğiniz Paladin, Ronin, Sister, Shadow Blade, Grim Reaper, Werewolf, Witch ve Onmyouji karakterleri bulunuyor. Başlangıçta Grim Reaper, Werewolf ve Onmyouji karakterleri seçilemez de ileride takımınıza dahil edebilirsiniz. Oyunun temel mantığı sisin içine yaptığınız seferler üzerine kurulu. Her bir sefere çıktığınızda takımınızı ve formasyonunuzu ayarlıyorsunuz, çantanıza alacağınız eşyaları alıyorsunuz, gireceğiniz zindanı da seçtikten sonra burayı keşfetmeye başlıyorsunuz. Haritaya girmek

ve alanda dolaşmak bir hayli sorunlu. Zira sisin içindeki zindanlarda kaldığınız her saniye Luminosity ve Fullness puanlarınız azalıyor. Luminosity sis içinde görüşünüzü sağlarken Fullness bir nevi açlığınız gibi. Luminosity olmaması yön bulmanızı hayli zorlaştırıyor, Fullness barını boşaltmanız ise yavaş yavaş ölümünüz anlamına geliyor. Bu nedenle sefere çıkarken çantanıza bu barları doldurabileceğiniz içerikler koymanız bir hayli önemli. Haritada gezerken aynı zamanda loot yapıyor ve yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bu yaratıklardan saklanıp savaştan kaçınmanız olası ama savaşmayı seçerseniz oyun sıra tabanlı bir savaş görüntüsüne geçiyor. Burada karakterlerinizin formasyonunu yapacağınız saldırının menziline göre değiştirebiliyorsunuz ve her bir karakterin yeteneklerini doğru zamanda kullanmak savaşları kazanmanız için oldukça önemli. Mistover son derece zor bir oyun olmuş aslında. Yer yer oyunu Darkest Dungeon ile karşılaştırsam da daha sonra onun kadar zor olmadığını yine de oyuncuyu zorladığını gördüm. Öte yandan oyundaki karakter sayısının artması oldukça önemli zira bir süre sonra yaptığınız savaşlar benzer formasyonlar ve taktiklere dönüşüyor. Bu da oyunu sıkıcı hale sokabiliyor. Öte yandan ne yazık ki oyunun hikayesi merak uyandırmayı başaramıyor. Yine de sıra tabanlı RPG bağımlısı bir oyuncu iseniz Mistover sizi tatmin edebilir. ◆ Enes Özdemir

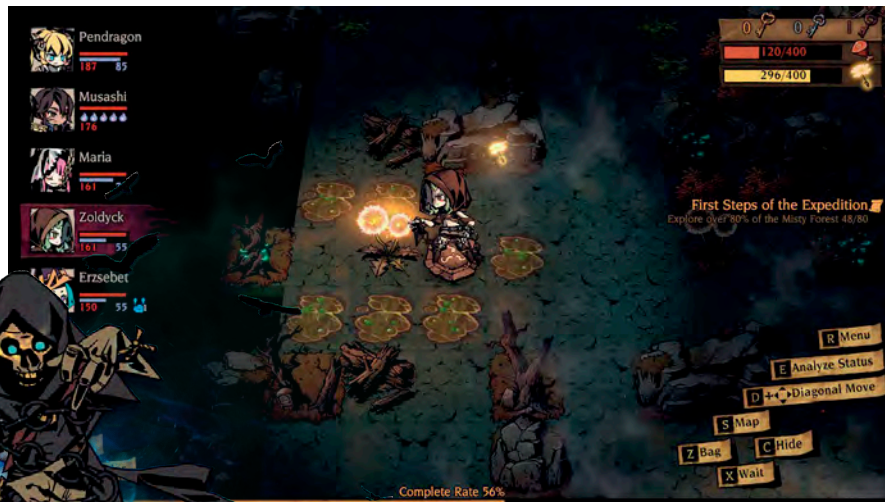
KARAR

ARTI Zorlu oyun yapısı.

Hoş görseller.

ESKİ Merak uyandırmayan senaryo
Karakter çeşitliliğinin daha fazla olması gerekiyor

70





Yapım Slitherine Ltd. Dağıtım Slitherine Ltd. Tür Strateji Platform PC Web www.matrixgames.com

Close Combat: The Bloody First

Savaşa kaldığımız yerden devam

RTS türü her geçen gün giderek oyun dünyasında geri planlara atılıyor olsa da, garip bir şekilde, taktik strateji ya da taktik strateji unsuruna sahip olan oyunlar ön plana çıkmaya başladı. Durağan oynanış şekli ve fazlasıyla detaylı oyun yapısı yüzünden kendisine has bir oyuncu kitlesine sahip olan taktik stratejiler arasında sanıyorum adını en çok duyduğumuz serilerden bir tanesi Close Combat'tır. Bugüne kadar birçok farklı Close Combat oyunu üretildi. Özellikle İkinci Dünya Savaşı hastalarının aylarca başından kalkmadan deneyim ettikleri bu güzide seri, yeni oyunu ile karşımızda. Gerçekten de Close Combat oyunlarında çok fazla detay vardır. Her askeri birimin sağlığından, silahına, moralinden, cephanesine kadar uzanan birçok farklı başlık bulunmaktadır. Kendisine ait oyun yapısı ile benzer oyunlardan anında ayrılır. Seri ile alakalı en büyük argümana genelde birbirini takip eden oyunlar olması hakkında olsa da aslında durum çok daha farklıdır. The Bloody First isimli yapımda da yine İkinci Dünya Savaşına doğru

bir yolcuğa çıkıyoruz. Fakat bu yolculuğa o kadar büyük yeniliklerle çıkıyoruz ki anlatılabileceğim kadar anlatılabileceğim. Öncelikle bir adet Grand Campaign, içerisinde Tunus, Sicilya ve Normandiya'nında bulunduğu üç adet Theatre Campaign, 11 Operasyon ve 36 Savaş olduğu söyleyerek başlayayım...

Bölgelerden de anlayacağınız üzere Avrupa odaklı olan yeni oyunumuzda, aynı zamanda çok ama çok fazla araç, askeri birim ve silah bulunmaktadır. Her silahın ve birimin de kendilerine has özellikleri bulunmaktadır. Oyuna başlar başlamaz ilk dikkatimi çeken yenilik grafikler üzerindeki farklılık oldu. Tamamen yenilenen oyun motoru ile çok daha dinamik bir Close Combat deneyimi yaşadım. Benzeri şekilde, eskiden nispeten ilkel diyebileceğim ses efektlerinde de büyük bir gelişme yaşanmış. Grafik motorunun gelişmesi, oyunda muazzam önem teşkil eden yüzey şekillerinde de değişiklikler yaratmış. Artık yüzey şekillerini daha iyi takip etmek, bizim göremediğimiz ama düşmanın görebildiği noktaları daha iyi anlamak gere-

kiyor. Sadece buradaki değişim bile oyundaki tüm taktiksel gelişimi baştan aşağıya değiştirmiş diyebilirim. Diğer tarafta değiştirilen oyun motoru yüzünden birçok oyuncunun göz zevkine hitap etmeyen bir görüntü ortaya çıktığı gibi, önceki Close Combat oyunlarını deneyim edenlerin çok zor alışacağı bir oyun modeli ortaya çıkmış.

Benim için en büyük sorun, birimlerin yapay zekasındaki "zekasızlık" oldu. Verilen komutları ve kullanabilecekleri yolları tam anlamıyla kavrayamamalarından dolayı büyük sıkıntılar yaşadım. Hadi oyunu "load" edeyim dedim, bir baktım oyunu kaydederken "crash" yaşıyor. İşte tam olarak bu kombinasyonun bir noktasında hayatımdan soğudum diyebilirim. Ayrıca birimleri seçmek de bazen işkenceye dönüşebiliyor; gelin dramayı siz düşünün... Temelde The Bloody First ile çok iddialı gelişmeler söz konusu. Gerçekten de Close Combat serisinin uzun süre önce yapması gereken hamleler, geç de olsa yapılmış ama sonuç... İşte sonuç olarak ne yazık ki muazzam teknik hatalar ortaya çıkmış. Serinin sıkı takipçilerinden seniz canınızı sıkacak birçok sorun var kabul ediyorum ama yine de bir şans verin derim zira deneyim ettiğim tüm sıkıntılar teknik problemlerden oluşuyor. Sağlam bir yama ile kendine gelmesi mümkün. Seriyeye yeni başlayacak insanlar içinse tavsiyem, ilk Close Combat oyunundan başlamaları ve bu oyundan uzak durmaları yönünde olacaktır. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yenilenen grafik motoru, değişen ve gelişen taktik derinlik
EKSİ Yapay zekanın çok yapay olması, yeni grafik motoru ile gelen sorunlar



**GELECEKTEN
GELEN TEKNOLOJİ**

G305 GAMING MOUSE



MediEvil

PS1 döneminden kopup gelen, Cadılar Bayramı'na yaraşır bir eğlence

Üzerinden seneler geçmiş, "üstüne yazma"nın en iddialı şeklini yaşamışım, gidip de yıllar öncesinin MediEvil'ini hatırlayacak değildim. Bu yüzden de PS4 için hazırlanan bu "remake", benim için yepyeni bir oyun oldu, bir hayli de eğlendim. Sir Daniel Fortesque'in, kötü büyücü Zarak ile olan mücadelesinin konu edildiği oyun, elbette ki ciddi bir üsluba sahip değil. Hatta hikayeye göre Zarak tüm insanlığı tehdit ettiğinde ünlü şövalyemiz ordularının başında ileri atılıyor ve ilk ok saldırısında da ölüyor. (Ne var ki büyük bir kahraman olduğu anlatılıyor tarihte.) Bu savaşın sonunda Zarak da -sözde- ölüyor ve tehlike geçiyor. Fakat yıllar sonra Zarak tekrar canlanıyor, bir Necromancer edasında ölüleri de diriltiyor; Sir Daniel Fortesque dahil olmak üzere...

Evet, Zarak'ı bir kez daha durdurmak için "ölü" bir formatta dünyaya dönüyoruz ve başlıyoruz savaşmaya.

Bir savaşçı olarak iki farklı silah kullanabiliyoruz -ki bunlardan bir tanesi tamamiyle bizim seçimimize bakıyor. Bıçaklar, yay, kocaman bir odun parçası... Her biri farklı işlere yaradığı için silahlar arasında geçiş yapmak da gerekebiliyor. Özellikle sopa ile bazı engelleri parçalayabildiğimiz için gizli yerleri açabiliyoruz.

Bölgelere ayrılmış olan oyunda temel amacımız ölmeden bölümün sonuna ulaşmak ama Hall of Heroes adındaki yerde, çeşitli yeni silahlar ve ek özellikler açabilmek için her bölümde, Chalice'i dolduracak kadar ruh toplamamız gerekiyor. Bu ruhlar da elbette ki düşmanlarımızdan dökülüyor. Düşman sayısı belirli olduğundan, bir bölümdeki tüm düşman-



ları bulmak ikincil görevimiz haline geliyor ve hatta bazı bölümleri bu yüzden bir kez daha ziyaret etmemiz gerekebiliyor. Kahramanımızın savaş yetenekleri çok gelişkin değil; sadece gard alıp elindeki silahı kullanabiliyor. Dolayısıyla oyunda stratejik bir derinlik, bir kombo sistemi veya bir başka mekanik bulunmuyor. Sonuçta bu bir PS1 oyunu ve o dönem, oyunlardaki genel amacımız önümüze çıkması birkaç vuruşta öldürmekten ötesi pek sayılmazdı. (Sonra MGS, Resident Evil gibi güzellikler geldi, ortam değişti.) Haliyle oyundaki en büyük amacımız, bir bölümü tam anlamıyla bitirmek ve canlarımızı kaybedip Game Over yazısını görmemek. Bu da zaman zaman hiç kolay olmuyor; hele ki dikkatli olmazsak... Oynanış gayet eğlenceli, bunu bilin. Yapımcılar buna ek olarak görselliği de üst düzeyde tutmuş. Renkler, Cadılar Bayramı havası,

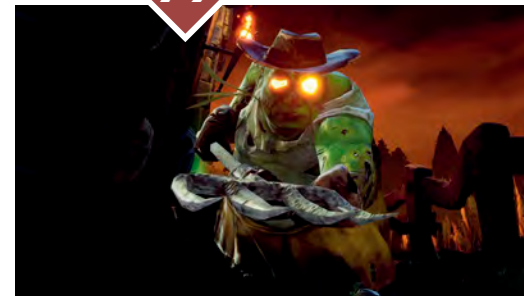
Nightmare Before Christmas'tan fırlamış gibi gözükten animasyonlar... Ve müzikler. Gerçekten çok başarılı bir soundtrack'e sahip oyun -ki Deluxe versiyonunda bunu da ekstradan indirebiliyorsunuz. Tüm bu etmenler de oyunun atmosferini kuvvetlendiriyor. Şöyle rahatça oynayabileceğiniz, eski dönemin keyfini veren, esprili bir aksiyon oyunu arıyorsanız, MediEvil'i almaktan kaçınmayın.

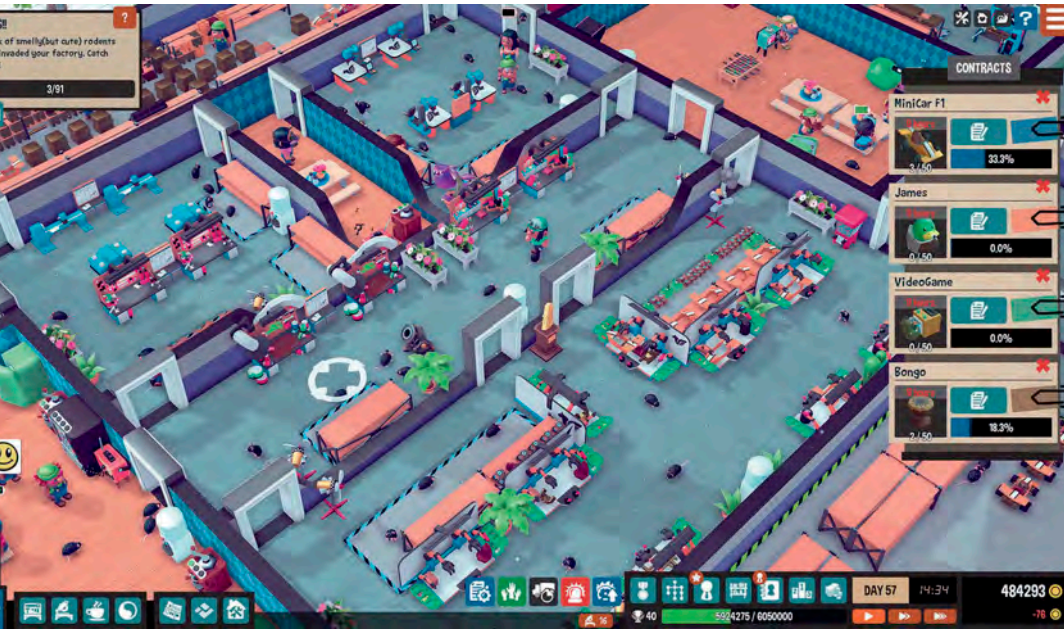
◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Sağlam bir remake. Görsellik ve müzikler çok iyi. Oyun hep eğlencesini koruyor.
EKSİ Silah kullanımı çok basit. Bölümler kısa.

79





Yapım Mirage Game Studio **Dağıtım** Handy Games, THQ Nordic **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** handy-games.com/en/games/little-big-workshop

Little Big Workshop

Bizim de garajımız olsaydı şimdiye çoktaan milyarderdim...

Tüm iyi fikirler bir yerden başlamak zorunda. Bazen küçük bir ofiste, bazen çalışma masasında. O koca koca markaların geçmişine bakınca hepsinin basit bir fikirden yola çıktığı görülüyor. Önce birkaç kişi birleşip bir şeyler yapmaya çalışıyor sonra bir bakmışsınız işler gelişmiş, büyümüş, kitleleri peşinden sürükleyen bir markaya dönüşmüş. Bunları anlatmamın nedeni tanıtacağım oyunun, Little Big Workshop'un temel aldığı ana fikir. Bu oyunda şirketimizi sıfırdan oluşturuyor ve CEO olmanın hayalini kurarak işe koyuluyoruz!

Little Big Workshop'ü oynarken aklıma Little Big Planet geldi. İki oyun da sevimli ve rengarenk. Yani tam bana göre. Tahta bir masanın üstünde, kırmızı renkli ve çevirmeli bir telefonun yanında (bu telefonda aynı zamanda görevlerimizi alıyoruz) üç küçük boş oda ile serüvenimize başlıyoruz. Tabii önce şirketimize isim veriyoruz. Mesela ben, ilk şirketim Pofidik Shop'ü çok

büyük hayallerle kurdum. İlk kurduğumuzda telefonumuz çalıyor ve komşularımız bize yardımlaşmanın önemini anlatıyor. Ne, nedir veya nasıl kurulur gibi. Kıscası tutorial. Temelleri öğrendikten sonra şirketi büyütmek ve vızır vızır çalışanların koşturduğu bir atölyeye dönüştürmek sizin elinizde. Tabii bu iş yazdığım kadar kolay değil. Öyle iki tuşa basayım, armut piş ağzıma düş yok. En basitinden sandalye mi üreteceksiniz? Nasıl yapıldığını gösteren taslak lazım, malzeme ve ekipman lazım. Tüm bunları bir araya getirecek yetenekli elleri de unutmayın. Her şeyi hallettikten sonra iş sizin zekânıza ve sevginize kalıyor. Üretimin hangi aşamasına dikkat etmelisiniz? Satış için sandalyenin kenarları mı daha önemlidir yoksa oturma alanı mı? En ideal sandalye neye benzer? İş hep patonda bitiyor. Üreteceğiniz ürüne göre satış yapıyor, popülerliğiniz artıyor ya da tam tersine başarısız oluyor ve sevimli çalışan amcaların da yüzü asılıyor. Benim işler nasıl mı gitti? Pofidik Shop her daim bir numara!!

Little Big Workshop'ta bahsedebileceğim o kadar çok detay var ki, hepsine değinmek için yeterli alanım yok. Temellerin üzerinden az çok geçtim. Fikir basit: Planla, malzeme bul, üret. Tabii değerli çalışanlarımızla da ilgilenmemiz gerekiyor. On kişilik bir alana yirmi kişi koyarsanız moraller düşebilir. Aslında onları nasıl çalıştıracacağınız da tamamen size bırakılmış. İyi kalpli bir patron olup geleceğe yatırım diyerek

onlara iyi davranabilir, yüksek maaş verip konforlu çalışma alanları sunabilirsiniz. Bunlar elbette maliyeti arttıracaktır ama çalışanlar sizin için elinden gelenin en iyisini yapacaktır. Ya da demir yumruk olup "minimum kaynak, çok iş" diyebilir, kırbaça vurabilirsiniz. Bu da size para ve zaman tasarrufu sağlayabilir ama kalite ve çalışan memnuniyeti açısından zor anlar da yaşatabilir. Dengeyi tutturmak size kalmış. Benim tavsiyem: Her ne kadar çalışanları destekleyen bir kurum olsanız da bazen yumruğunuzu masaya vurun. Çünkü rekabet dünyası acımasız ve düşerseniz kalkmanız zor olur (Patron mode: on) Little Big Workshop'da işleri büyüttüğünüzde doğal olarak içerik de giderek karmaşık bir hal alıyor. Büyüyen çalışma alanınız, daha fazla malzeme, daha fazla çalışan, daha fazla iş alanı, daha fazla rekabet derken bazen eski günlerinize dönmenin özlemini (gören de yıllar yıllar öncesi sanır, alt tarafı birkaç saat öncesi) çekebilirsiniz. Diğer taraftan imparatorluk yolunda nereden nereye diyerek kendinizle gurur duyabilirsiniz. **◆ Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI İçerik olarak envari çeşitlilik, sevimli bir sunum eşliğinde kendinizin patronu olmak
EKSİ İlerledikçe kompleks hale dönüşmesi baş döndürebilir



Yapım Lab Zero Games Dağıtım 505 Games Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web indivisiblegame.com

Indivisible

Klasik bir RPG oyunu oluşturmak için gerekli olan tüm öğeler, kendine özgü bir şekilde bir araya geliyor.

Haydi, bir RPG hikayesi yazmak için ihtiyacımız olan malzemeleri listeleyelim:

- ◆ **Sevimli bir kasabada büyümüş olan kızımız: Tamam.**
- ◆ **Ortalığı kasıp kavurmayı bekleyen sihirli güçler: Tamam.**
- ◆ **Düşman tarafından öldürülmüş bir aile üyesi: Tamam.**
- ◆ **Bu aile üyesinin ölümüyle alakalı olarak başlayan yolculuk: Tamam.**
- ◆ **Yolculuğa eşlik eden kankamız: Tamam.**

Dahası vardır elbet, ancak şimdilik bunları toplarlarsak kendi kişisel aksiyon RPG hikayemizi yazmaya hazırız demektir. Skullgirls ile tanıdığımız Lab Zero Games de bu kadim formülü biliyor olacak ki, hiç vakit kaybetmeden, formüle küçük bir değişiklik yaparak Indivisible'ı yaratmış. Küçük bir değişiklik diyorum çünkü bu hikayede, kankamız olması gereken yol arkadaşımız babamızın hiç ama hiç haz etmediğimiz katili (zaten babamızın katilinden niye haz edelim?) Metroidvania tarzının kendine has dövüş teknikleriyle birleştiği Indivisible, gayet keyifli bir oynanışa sahip. Oyunda, tüm hayatı boyunca

savaşçı olmak için yetiştirilmiş olan Ajna'nın, babasını öldürüp tüm köyünü yok eden Lord Ravannavar'dan intikam almak için yola koyulmasıyla başlıyor maceramız. Nereye gideceğini bilmeyen Ajna, kendisini Lord Ravannavar'a teslim etmek isteyen Dhar'ı da yanına katıp yollara düşüyor. Aslında tam olarak yanına katmak diyemeyiz, çünkü Ajna, insanları zihnine hapsetmek gibi bir gücü olduğunu fark ediyor. Böylelikle yolculuğunda kendisine katılmak isteyenleri kafasının içine stoklaya stoklaya yola devam ediyor. Benim kenarda bekleyen onca yazı, iş, sorumluluk vb. şeylerle muhtemelen muhasebe ofisine dönmüş olan iç dünyanın aksine Ajna'nın gayet ferah ve huzurlu olan iç dünyasında (grip görebiliyoruz) yol arkadaşlarımız keyifli keyifli takılıyor; arada sırada "Kavgacı var, koşun!" dediğimizde atlayıp geliyorlar. Yani sonuçta, intikam için yola çıktığımızı düşünürsek oyunda düşmandan bol bir şey yok. E, yol boyunca da hırsız var, hırsız var, öcüsü var derken dövüşlerin ardı arkası kesilmiyor. Dövüşlerde kafamızda topladığımız eş dost arasından üç kişiyi çağırıyoruz. Diğerleri "kalabalık dalmayalım, ayıp olur," diye gelmiyorlar herhalde ama ben olsam bütün mahalleyi çağırırdım açıkçası. Hele hele mahallelinin Indivisible'daki karakterler gibi güçleri varsa! Oyundaki tüm karakterlerin kendilerine özgü yeteneklerini birer birer denemek ve kimi takımında tutacağına karar vermek oyundaki en eğlenceli şeylerden biri. Ben genellikle aynı karakterlere takılı kalsam da zamanla karşıma yeni düşmanlar çıktıkça daha farklı kombinasyonlar da denemeye çalıştım. Çünkü bazen ufak bir boss'u bile geçmek bile 5-6 deneme gerektirebiliyor. Bu noktada, ölmek değil de her yeniden doğuşta bir tık geriden başlayarak ha babam diyalogları baştan dinlemek sıkıcı oluyor. Bu yüzden de sağdan soldan

saçma sapan şekilde düşerek ölmek ya da dur durak bilmeden dayak yemek istemiyorsanız, oyunu gamepadle oynamanızı öneririm. Şahsen ben gamepadi deneyene dek oyundan nefret ediyordum. Çünkü klavye kontrolleri bir garip olduğu için yürürken bile tuşları ara ara unuttuğum yetmiyormuş gibi, dövüşlerde karakterlerin yeri değişikçe kafam da karışıyordu. Indivisible, her sahnesi birbirinden güzel, renge renk atmosferlerde geçen son derece eğlenceli bir aksiyon RPG oyunu olmuş. Hikayenin ve karakterlerin biraz boş olduğunu ve oyuncuya bu açıdan pek bir tatmin sunmadığını itiraf etmek gerek. Yine de esprili karakterlerin arasında geçen eğlenceli diyaloglar aksiyon dışında da oyunun bir şekilde akmasını sağlamış.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Dövüşler yeterince keyifli, diyaloglar insanı bunaltıyor, göz okşayan 2D bir dünya
EKSİ Karakterler ve hikayenin arkası boş, klavye kontrollerine alışması zor, biraz tekrara bağlıyor

78



Deliver us the Moon

Dramatikli, bilimli, kurgulu oyun...

Bu ayın 20'sinde Moons of Madness diye bir oyun çıktı. Hatta az sonra satın alacağım, 36 TL gibi uygun bir fiyatı var. Steam'in Çıkacak Oyunlar Listesi'nden çok evvelden bunu gözüme kestirmiştim (ama tarihini yanlış hatırlıyordum). Kürşat (Kürşat'sız yazı olmaz!) bu ayki oyunları sıraladığında Moons of Madness'in ismini tam hatırlamadığımdan Deliver us the Moon'a aynalı sazan gibi hemen atladım. Oyunu oynuyorum, bir yandan da korkunçlu sahnelerin çıkmasını bekliyorum ama çıkmıyor. Bir drama bir hüznün dozajı sürekli artıyor ama beni katletmeye çalışan yaratıktan eser yok. Sonra anladım ki yanlış oyunu almışım... Ama iyi ki almışım. (Adamın her oyun seçimi başlı başına bir macera, bir trajedi – Kürşat) Biz insanoğlu, rahat totomuza battığı için gene güzelim gezegenin içine etmişiz tonton okuyucular. Her nasılsa (oyun bunu açıklamıyor) bir enerji krizi baş göstermiş ve bu yüzden yemyeşil, gözünü sevdiğim gezegenimiz size Arrakis olmuş (Dune bilmeyenler için diyeyim, bir nevi çöl gezegeni). Sonra bizimkiler kafayı

çalıştırmışlar ve tesadüfen Ay'da Helium 3 diye yeni bir element bularak tüm dünyanın enerji krizini çözmüşler. Gitmişiz Ay'a kocaman bir üs kurmuşuz ve muazzam bir mühendislik harikası ile küçük kara uydumuzdan enerji emmeye başlamışız... Ama bir nedenden dolayı bu enerji trafiği kesilmiş ve Dünya gene eski çorak haline dönmüş. Artık öyle bir noktaya geliyoruz ki World Space Agency bütün imkânlarını kullanarak kalan son astronotu, yani bizi, Ay'a taşıyacak tek atımlık bir uzay mekiği hazırlıyor. Görevimiz Ay'da nasıl bir sorun yaşanıp enerji akışının kesildiğini bulmak ve bu sorunu çözecek Dünya'ya tekrar enerji sağlamak. Aslına bakarsanız bu kısmı bana bayağı Interstellar'ı anımsattı. DUtM bu filme benziyor evet ama Kuantum Teorisi fantezileri olmadan sadece drama bölümünü buradan aparmış diyebilirim. DUtM'un küçük çaplı bir firmadan çıktığını göz önünde bulundurursak grafiklerin, özellikle seslerin ve seslendirmelerin çok iyi olduğunu söylemem gerekli. Karakterimiz hikâye boyunca hiç konuşmuyor ama Ay üssünde neler döndüğünü, bulduğumuz video ve ses kayıtlarından öğreniyoruz. Yapımcı KeokeN Interactive bunun önemini çok iyi kavramış olmalı ki seslendirmenin üzerinde özellikle durarak biz oyuncuları sundukları maceranın içine resmen çekmişler. Gerçekten oyunun en önemli artısı benim için seslendirmeler oldu. Oyunda Portal kadar olmasa da benzer bulmacalar ve Daymare 1998 kadar kazık olmasa da geçmeniz gereken kafa patlatıcı anlar var. Bunlardan bir tanesi uzay mekiğini kaldırmaya çalıştığım andı, kısıtlı sürede doğru

tuşlara basmaya çalışırken kendimi resmen orada hissettim ve gerildim (ve birçok defa başarısız oldum). DUtM'da Ay'ın yörüngesinde Gravity tarzında aksiyonlar yaşarken Ay üssündeki sorunu çözmek için o bina senin bu bina benim derken uydunun yüzeyinde de bolca dolaşacaksınız ve bunu yaparken kısıtlı oksijeninizi kullanacaksınız. Yolda bulacağımızı ASE ünitesi yoldaş robotumuz ise resmen eliniz ayağınız olacak.

Deliver us the Moon sonu sürprizle biten (çünkü karakterimizin kimseye söylemediği bir amacı daha var) güzel bir hikâye, atmosfer, müzikler ve özellikle sizi içine çekecek kaliteli seslendirmeler istiyorsanız doğru karar. Oyun drama tabanlı bir öyküye sahip ve yaklaşık altı saatte bitiyor. Sinema tadında bir macera arıyorsanız kesinlikle tavsiye ederim. "Yok, ben aksiyon severim beni bozar," diyorsanız kaçarak uzaklaşın zaten, kulaklarını çınlatmanızı istemem. Açıkçası yanlışlıkla bu oyunu seçtiğime zerre pişman değilim. Bu arada Joker şahane film olmuş, uzun süreden beri ödediğim sinema bileti parasına acımadım. Umarım Phoenix fikrini değiştirir ve daha fazlasını çeker... (Nurettin??? – Kürşat) **◆ Nurettin Tan**

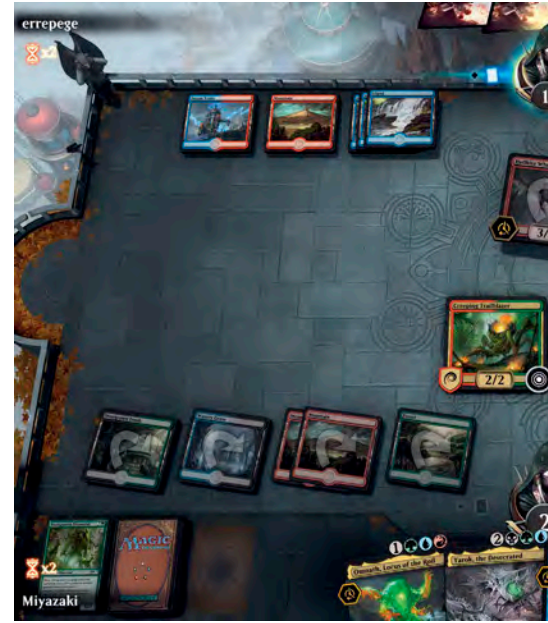
KARAR

ARTI Seslendirmeler, sonu sürprizli drama yüklü hikâyesi ve çapına göre grafiklerin kalitesi.

EKSİ Oynama süresi kısa ve hikaye biraz çizgisel.

75





Yapım Wizards Digital Game Studio Dağıtım Wizards of the Coast Tür Kart Oyunu Platform PC, Mac (2020) Web magic.wizards.com

Magic: The Gathering Arena

Efsane oyun, sonunda gerekeni yaptı!

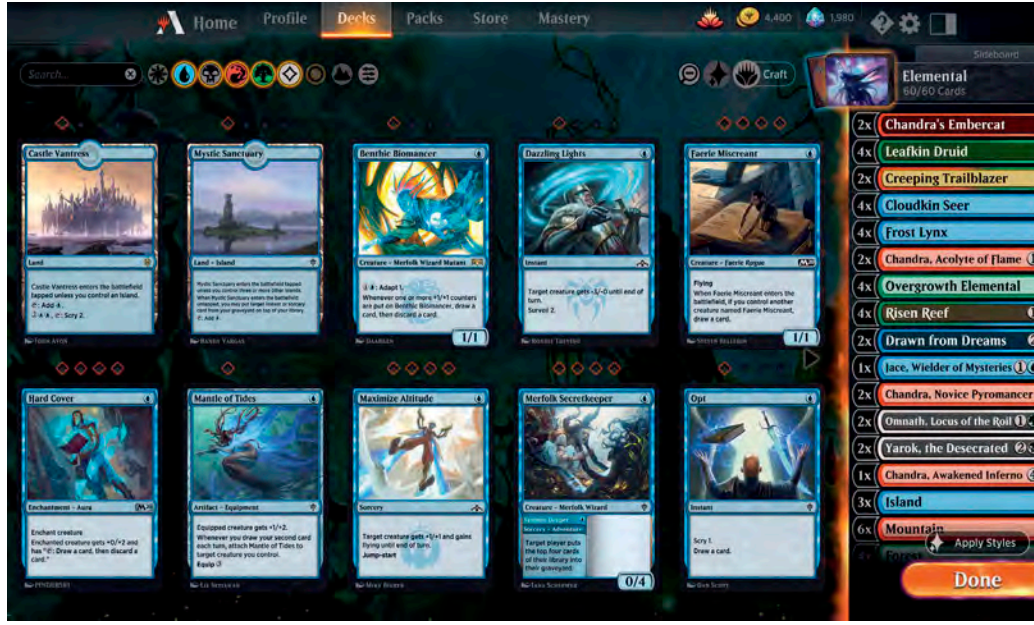
Tanıyanlar bilirler, konu fantastik işler, nerdlik, geeklik olduğu zaman hayatın büyük bir kısmını verdim diyebilirim. Ben kendimi 90'lı yılların ortalarından sonlarına doğru bu kültüre doğru bıraktığım sıralarda, FRP'nin hemen ardından ilk duyduğum isim Magic the Gathering oldu. İlk booster paketimi 1997 yılında, henüz bir veketken açmışım; Weatherlight setindendi. Sonra ufak ufak oynamaya başladım. İstanbul Beşiktaş'ta bulunan Sihir ve Saklıkent kafeler arasında mekik dokuyordum. Sürekli yeni booster paketi açıyor, bir yandan FRP, bir yandan Magic oynuyordum. Sonra 1999 yılında Warhammer diye bir şey geldi ki zaten gelinen noktayı sizler de artık biliyorsunuz. Magic ile tanıştığım günden bu yana bir şekilde iç içeyim; hatta dört yıl kadar ürünü ülkemize ithal eden Pegasus Oyuncağın da müdürlüğünü yaptım. Magic, konu "Core mekanik" olduğu zaman, fiziksel olarak üretilmiş en iyi oyundur. 1993 yılında üretilen Alfa, Beta ve Unlimited olarak bilinen setlerinden bu zamana kadar özünden hiçbir şey kaybetmeden gelmeyi başarmış, halen milyonlarca insan tarafından deneyim edilen ender yapımlardır. Bir defa Magic oynarsanız, bırakamazsınız diye bir söylem vardır ki ben de buna gönülden katılanlardayım. Magic bırakılmaz, sadece arı verilir... Nitekim Arena ile bu ara verme işi de ortadan kalkacak gibi duruyor. Hatta daha da fenası, sanki hiç olmadığı kadar çok oynayacağız!

Nereden nereye...

Magic the Gathering, 1993 yılında Pennsylvania Üniversitesinde matematik üzerine doktora tezi yazmakta olan Richard Garfield'in icadı bir oyun olarak bilinmektedir. Kendisi uzun süre farklı oyunlar tasarlamış, nihayet 1991 yılında, dönemin Wizards of the Coast CEO'su Peter Adkison ile tanışmasının ardından oyun piyasaya çıkmıştır. O günden bu güne kadar geçen sürede, oyunun "core" mekanikleri neredeyse hiçbir değişikliğe uğramasa da, 1994 yılında Revised Edition, 1999 yılında Classic Edition ve 2009 yılında Magic 2010 olarak bilinen setler ile üç adet büyük

değişiklik geçirmiştir. Her ne kadar online mecrada 2002 yılında Magic Online olarak bilinen bir oyun üretilmiş olsa da Magic oyunundaki komple kural sisteminin dijital aktarılmasındaki zorluklar sebebiyle çok daha ilkel bir görüntü ve oynanışa sahipti. 2008 yılında güncellenen Magic Online, yine de gereken ilgiyi görememişti. Özellikle Hearthstone ile başlayan pratik kart oyunu denklemini, nihayet 1999 yılında Wizards of the Coast'u satın alan Hasbro ekibinin de gözünden kaçmadı ve 2018 yılı itibarıyla Arena'nın beta testleri başladı. Birkaç setin önce kapalı, sonra da açık betada deneyim edildiği oyunda, Eylül ayında çıkan Throne





of Eldraine isimli set ile birlikte tam sürüme geçiş yapıldı...

Magic the Gathering ilk başlarda öğrenmesi biraz karışık bir oyundur. Bu yazıdan oyunun nasıl oynandığını anlatmayacağım zira zaten Arena'yı indirip, hiçbir ücret ödmeden oynamaya başlayabilirsiniz ki genelde "Para tuzağı o oyun!" denilen bir yapım için harika bir hareket. Oyunu öğrenmek için geliştirilen eğitici kısım da gayet faydalı. Açıkçası birisini karşına alıp öğretme oranla daha hızlı dönüşler aldığımı söyleyebilirim. Devam etmeden önce, yine de ufak bir bilgilendirme yapayım... Oyunumuzda beş adet renk bulunuyor; Beyaz, Kırmızı, Mavi, Siyah ve Yeşil. Bunlardan hariç olarak bir de "renksiz" dediğimiz farklı kartlar mevcut. Temelde her rengin belirgin bir özelliği olsa da bu özellikler değişkenlik gösterebiliyor. Tek renk deste ile yetinmek zorunda da değilsiniz. Gerekli kart sinerjisini yakaladıktan sonra beş renk deste yapmanız da mümkün ama pek tavsiye edilmediğini siz de göreceksiniz. Standard oyunlarda desteler minimum 60 kart, maksimum da ise sınırsız şekilde hazırlanıyor. Tabii matematiksel olarak her zaman en iyi 60'lık deste tasarlanmaya çalışılıyor ki bir tutarlılık olsun. Kaynak kartları hariç, aynı isimli kartlardan destemize toplamda dört adet koyabiliyoruz. Herhangi bir özel durum haricinde, her tur bir kart çekiyor, bir tane de kaynağı oyuna inebiliyoruz. Bundan sonrasıysa birazcık karışık olsa da kısa sürede alışacağınıza emin olabilirsiniz.

Arena dünyası

Paper yani fiziksel Magic'i bilenler, zaten çok da farklı şeyler ile karşılaşmayacaklar ama bilmeyenler için oyunda yapılabileceklerden biraz bahsetmekte fayda

var. Tıpkı fiziksel Magic'de olduğu gibi Arena'da da her yeni set, şu anki rotasyona göre üç ayda bir kendisini gösterecek. Her yeni set ile birlikte yeni bir Plane'e gidilecek, yeni kurallar oyuna eklenecek ve birçok yeni kart göreceğiz. Standard oyun modelinin haricinde, iki adet önemli oyun modeli bulunuyor; bunlar Sealed ve Draft. Sealed modunda, toplamda altı adet booster açıp, içlerinden çıkan kartlarla en mükemmel 40 kartlık desteyi kurmaya çalışıyoruz. Draft modelinde ise sıra ile toplamda üç booster açıyoruz. Bu booster paketlerin her birisinden tek bir kart alıp diğerine geçiyoruz. Fiziksel oyun modelinde sekiz kişinin yan yana oturduğu bir masada paketlerin bir yandakine verilerek döndüğünü düşünün, hah sistem işte böyle çalışıyor. Pek tabii online ortamda an itibarıyla bilgisayara karşı draft yaptığımızı unutmamak lazım ki en büyük sıkıntılardan bir tanesi bence budur. Özellikle aldığınız renkteki kartların bir anda kesiliyor olması acayip rahatsız edici.

Oyunda hem Gem hem, de Gold mevcut. Dileyen oyuncular Store üzerinden parayı basıp farklı alışverişler yapabiliyorlar. Fakat her gün gelen görevler sayesinde ortalama haftada bir kere drafta girebilecek 5.000 Gold'u toplayabiliyoruz. Draft'larda toplamda üç kere yenilme hakkımız var. Eğer yedi maçı da kazanırsak, bolca Gem ediniyoruz ki Draft'ların Gem ücretleri 750 Gem. Bunun haricinde, tıpkı gerçekte olduğu gibi daha zor şartlarda oynanan Traditional Sealed ve Draft modları da mevcut ama sanıyorum kimse iki kere yenilince turnuvadan atılmak istemez. Tabii ödüllerin de bu acımasızlığa oranla daha fazla olduğunu belirtmekte fayda var. Ayrıca Mastery Tree denilen ödül sistemi ile her hafta belirli miktarda seviye atlayarak bir nevi hesabımızı

geliştiriyoruz. 3.400 Gem verip açılan özel ilerleme hattı sayesinde her yeni seviyede bolca ödül almak mümkün. Ayrıca kartlar için kozmetik kazanmak da cabası. M20 setinde en fazla 100. Seviyeye kadar ilerleyen bu ödül modeli, yeni set ile 110 ve ilerisi olarak gözüküyor. Ayrıca booster paketlerinden Wild kart dediğimiz, kalitesine göre direkt istediğimiz kartları üretmemize imkan sunan bir yapı da Arena'da kendisine yer bulmuş. Fiziksel Magic'de olmayan bu kartlar sayesinde Standard deste yapmak bir hayli kolay oluyor. Ayrıca her altı booster'da bir defa, Uncommon sonrasında da sırasıyla Rare ya da Mythic Rare Wild kart kazanmamız mümkün.

Oyunun en önemli sıkıntısıysa kesinlikle deste karıştırma sisteminin düzgün çalışmıyor olması. Fiziksel Magic oynayanların da "Core Mekanik" tarafından en çok canını sıkan durum da budur. Sürekli kaynak kartı çekmek ya da yeterince çekememek oyunun tüm keyfini kaçırabiliyor. Bu durum Arena'da da fazlasıyla yaşadığına şahit oldum. Yapımcı ekip konu hakkında uzun süredir çalışıyor olsa da halen bir çözüm bulamadı. Bu kritik sıkıntıya alıştığınız taktirde, muazzam bir oyun deneyimi yaşayacağınızı garanti ederim. Hiçbir ücret ödmeden, evinin konforunda Magic oynamak gerçekten muazzam bir deneyim!

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam oyun mekanikleri, fizikselin harika şekilde dijitalle nakledilmesi, farklı oyun modları ve üç ayda bir güncellenen kartlar
EKSİ Kart çekme ve karıştırma mekaniğinin verdiği rahatsızlık



Yapım Playtonic Games Dağıtım Team 17 Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web team 17.com/games/yooka-laylee-and-the-impossible-lair

Yooka-Laylee and the Impossible Lair

İmkânsız değil belki ama en azından eğlenceli

//Yooka-Laylee ve İmkânsız İn" adlı sevimli grafikli oyunumuza başladıktan bir müddet sonra kendi kendime şöyle dedim: "Bu oyuna asla bitiremem" Ama imkânsız olduğundan değil. Tamam, "rage quit" olayına kapıldığım iki – üç an oldu. Ama asıl mesele, (Bunu yaklaşık yedi – sekiz saat oynadıktan sonra fark ettim) oyunda bağımlılık yapan bir şeyler var. Eğleniyorum, sinirleniyorum ama oynamayı bırakmak istemiyorum, bıraktıktan sonra ise bir daha oynamak istemiyorum.

Tek bir cümle ile özetlemem gerekirse: Yooka-Laylee bir platform oyunu. Çoğunlukla soldan sağa ilerliyor. Oyun aşağı yukarı kırk bölüme sahip. Daha doğrusu yirmi normal ve yirmi ters dönmüş diyeyim. Her oyun gibi ilk bölümler eğitim tadında kolay geçiyor (her ne kadar oyun size eğitim vermese de kendi kendimize kavırıyoruz işte) Oyun ilerledikçe işler zorlaşıyor. Daha net zamanlama gerektiren anlar, daha hızlı hareket eden engeller derken mücadelenin seviyesi artıyor. Peki, olay ne diye so-

racak olursanız kısaca anlatayım: Serinin kötü kalplisi Capital B geri dönmüştür ve zihinleri kontrol eden aygıtı ile kraliçe arının çalışan işçilerini manipüle ederek kötülüklerine alet etmektedir. Amacımız da onları kurtarıp Kraliyet Muhafız Arılarını yeniden oluşturmaktır. Bölümler ilerledikçe oyun zorlaşıyor, siz de (Yani Yooka ve Laylee) güçleniyorsunuz. Her bölümde kurtardığınız bir arı size kalkan oluyor ve İmkânsız İn'de alabileceğiniz darbe sayısı ona göre artıyor. Sekizi gizli ve artı kırk bölüm olduğunu varsayarsak, oyunun sonunda kırk sekiz darbe kaldırabilecek bir kalkana sahip oluyoruz. Öldüğünüzde, İmkânsız İn'e baştan başlıyorsunuz. Bu sadece platform segmentlerini değil aynı zamanda Capital B'ye karşı basit ama zaman alan birçok savaş da içeriyor. Bu noktada öldüğüm yere geri dönmem biraz sürüyor ve çok sıkıcı bir durum. Üstelik bağlayıcı da. Öldüğüm yere geleyim, biraz daha geçeyim, dur şu bölüm de bitsin, arkada kalsın derken benzin gibi zaman yakıyorsunuz.

Oyunun en güçlü yanı sevimli grafikleri. Efendime söyleyeyim, buz seviyesi var. Makine seviyesi var. Orman seviyeleri var. Su altı seviyeleri dahi var ve su altı seviyelerinin sevilmediğine dair bayat şakalar da mevcut. Oyunda kaçınılması gereken büyük bıçaklar, zıplayan düşmanlar, ateş edenler, kırılan yollar, ipten ipe atlama, karşıdan karşıya zıplama gibi klasik platform oyunları ne sunuyorsa hepsi var. Peki, içeriğin fazla oluşu iyi olduğu anlamına geliyor mu? İmkânsız İn için durumu bir "eh işte" diyerek özetleyeyim. O tanıdık

platform oyunlarının sihri yok ama oynatıyor işte. Öldürmüyor ama süründürüyor misali. Tabii biraz da bulmaca çözme serpiştirilmiş bölümlere. Çok kafa yoran şeyler değil elbette. Genelde zamanlama ile bir nesneyi bir yere aktarma gibi.

Yooka-Laylee ve İmkânsız İn, eskiyi aratan, kötü olmamakla beraber zor bir oyun. Eğlenceli ama bıkkınlık da veriyor. Yani biraz dengesiz. Rayman tarzında bir eğlence beklemeyin sakın. Öte yandan kendisini test etmek isteyen herkesin İmkânsız İn'i denemesi gerektiğini de düşünüyorum.

◆ Olca Karasoy Moral

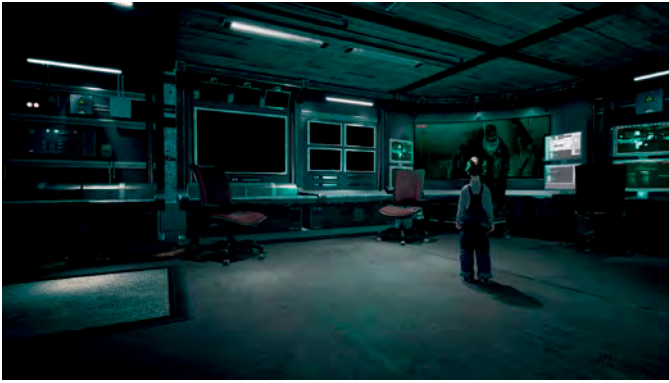
KARAR

ARTI Harika bölüm ve platform tasarımları

EKSİ Ölünce başa dönmek ve basit hatalar yüzünden tekrar ölmek

72





Yapım Tessera Studios Dağıtım Daedalic Entertainment Tür Korku, Macera Platform PC, PS4 Web www.tesseractudios.com/#intruders

Intruders: Hide and Seek

"İçerden bir tıkırtı mı geldi?"
-Üst kattan gelmiştir, uyu hadi.
"Koridorda biri var!"
-Üst kat komşudur, uyu uyu..."

Intruders: Hide and Seek adlı VR destekli oyunumuz aslında tam bir korku oyunu sayılmaz. Korkutmak için canavarlar kullanmıyor, sınırlı sayıda mermi ile çaresiz bırakmıyor. Korkutmuyor ama öyle bir geriyor ki, eliniz ayağınızı birbirine giriyor. Bu arada, sadece VR değil, normal olarak da Intruders'ı oynayabilmeniz mümkün.

Yetişkin karakterlerin aksine oyunda küçük bir beyefendiyi canlandırıyoruz. Küçük oluşumuzdan dolayı dünya gözümüzde daha da büyük (ve ürkünçlü!). Ailemizle beraber yaşadığımız büyük evde gecenin bir vakti izinsiz misafirler gezinmektedir. Anne ve babamız rehlin alınmış ve bizi ve kız kardeşimizi aramaktadırlar.

Elbette Evde Tek Başına'daki Kevin gibi türlü tuzaklar kurmuyoruz. Daha gerçekçi bir şekilde davranıyoruz. Ne mi yaparak? Saklanarak! Hikaye olarak fazla detay vermek istemiyorum. Tek söyleyebileceğim, bunlar sıradan soyguncu değiller. Karakterimizin babasının işi ile ilgili olduğunu bilin yeter. Ayrıca belirtmeliyim ki, hikaye olarak bir hayli merak uyandırıcı. Hikayeden az çok anlaşılacaktır. Bu oyunda gizlilik ve saklanmak önemli. Ses çıkarmamaya özen gösteriyor, dolaplara, koltuk arkalarına saklanıyor ve adeta sürünerek, gizlice ilerliyoruz.

İşin kırılma noktası bir müddet sonra gerçekleşiyor. Mekaniklere alışıyor, evi tanımaya ve düşmanların hareket şekillerini ezberlemeye başlıyoruz. Dolayısıyla gerilim de yerini rahatlığa bırakıyor. Tamam, tedbiri elden bırakmıyoruz ama eski korku geride kalıyor. Gergin anlar yine yaşanıyor. Örneğin bizi yakalamaya çalışan vatandaşın elimiz ayağımız birbirine girsin diye ansızın odaya dalması gibi. Düşmanlara değinmişken, yapay zeka gidip geliyor. Bir bakıyorsunuz ki koltuğun arkasına ışık tutup kontrol etmek istiyorlar. Diğer seferde ise neredeyse

önünden geçeceksiniz fark etmiyorlar. Sonuç olarak yapmanız gereken fark edilmemek. Fark edildikten sonra açıkçası kaçmaya çalışmak nafiye. Çünkü kısa bacaklarımızla koşmak bize hiçbir şey kazandırmıyor. İki dakikada sevgili takipçilerimiz tepemizde bitiveriyorlar.

Grafiksel olarak baktığımızda oyun gayet cilalanmış. Gece olduğundan karanlık tonlar hakim. Dolayısıyla ürpertici bir atmosfer söz konusu. Elbette odamız gibi renkli mekanlar da mevcut ama genelinde ürpertici ve karanlık koridorlarda takılıyoruz. Seslendirme ise belki de oyunun en zayıf yönü. Çok yapmacık geldi bana ve çocuğu konuşturabilsem, kötü ağabeylerinden konuşmalarını rica ederdim. VR tarafını açıkçası deneme imkanım olmadı. Yaptığım araştırmalara ve edindiğim bilgilere göre ise oyunun standart modundan daha başarılı olduğu yönünde birçok bilgiye ulaştım. Mantıklı da yani. Olaya monitörden bakmak var, bir de çocuğun kendisi olmak var.

Intruders: Hide and Seek'i ortalama üç saat gibi kısa bir sürede bitirebilmek mümkün. Tabii etrafta dolanıp toplanabilen eşyaları (trophy) bulmaya çalışmanızı saymazsak. Tek yaptığımız etrafta saklanmak ve gizlenerek ilerlemek olduğunu düşünürsek ilk bakışta fazla bir şey vaat etmiyor gibi görünüyor. Aslında doğru. Yeni bir soluk, farklı bir konsept veya kurgu yok. Birçok oyundaki gibi saklanarak ilerliyoruz işte. Gelgelelim, küçük bir çocuk oluşumuz ve hikayesinin beklenenden iyi olması en iyi yanı

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Başarılı bir hikaye, germek adına iyi iş çıkarıyor

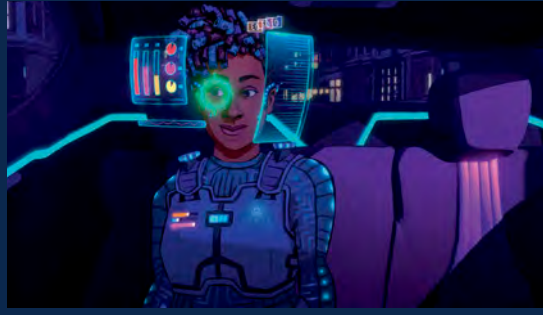
EKSİ Oyuna alıştıktan sonra eskisi gibi zor gelmiyor ve korkutmuyor, çok kısa oluşu

70



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





Yapım Chance Agency Dağıtım Chance Agency Tür Görsel Roman Platform PC, Switch, iOS Web neocabgame.com

Neo Cab

Neon ışıkları altında bir taksici polisiyesi

Daha önce de belirtmişim, bir dergide editör olmanın en büyük problemi sevdiğiniz oyunları bir kenara koyup yazmak zorunda kaldıklarınıza odaklanmak. Neyse ki hep odaklanmak istediğim ama vakit ayıramadığım türlerle de yolum kesişiyor bu şekilde. Görsel roman bu türlerden birisi ve Neo Cab de tam olarak istediğimi veren hayli keyifli bir macera. Yakın gelecekte geçen oyunda kahramanımız kadın bir taksi şoförü (Neo Cab) olan Lina. Kendisi için hareketli zamanlar zira ani bir kararla bir süre önce görüşmeyi kestiği en yakın arkadaşının yanına, kendisi için yepyeni ve devasa bir kent olan Los Ojos'a taşınıyor. Sirt çantası o tartışmadan sonra evi terk ettiği zamanki kadar küçük, tek varlığı da artık tehlike altında olan mesleğini icra ettiği Neo

Cab taksisi. Los Ojos sadece büyük bir kent değil, aynı zamanda sürücüsüz taksi olayının bayraktarlığını yapan Capra şirketinin de merkezi durumunda. Hal böyleyken ve Lina'nın tek istediği kankisi Savy'nin evine yerleşip güzel bir uyku çekmekken, işler karışıyor. Önce Savy bir takım dengesiz davranışlar sergileyip arkadaşını habersiz bırakıyor, ardından da bir yere gelmesi yönünde mesaj atıp, telefonunu yerde kırılmış halde bıraktıktan sonra ortadan kayboluyor. Neo Cab bu noktadan sonra klasik, yavaş tempolu bir görsel romana dönüşüyor. Taksidede tanıştığımız herkesten öğrenebileceklerimiz var ve bu gizemi çözüp Savy'ye ne olduğunu bilmek için türlü çakallıklar ile kırık dereden su getirip ipucu peşinde koşuyoruz.

Neo Cab ciddi dozda cyberpunk öğeleri içeriyor ve bu türün olmazsa olmazı olan mor ve pembe renkler de tüm oyuna hakim. Bir de sürpriz, oyun Türkçe desteğine sahip ve çeviriler de gayet başarılı. Eğer 25 TL'lik fiyatı sizin için uygunsuz ve görsel roman türünü seviyorsanız 4 saatlik gayet keyifli bir macera sizi bekliyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Harika sanat tasarımı, alıp götürken hikaye, tadında oyun süresi.
EKSİ Bazen oyun oynuyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Bahçe bölümleri sıkıyor.

78

Yapım Gentlymad Dağıtım Headup Games Tür Platform Platform PC, PS4, iOS, Android Web gentlymad.org/game/inbetween

In Between

Yaşlı adama son yolculuğunda eşlik etmek ister misiniz?

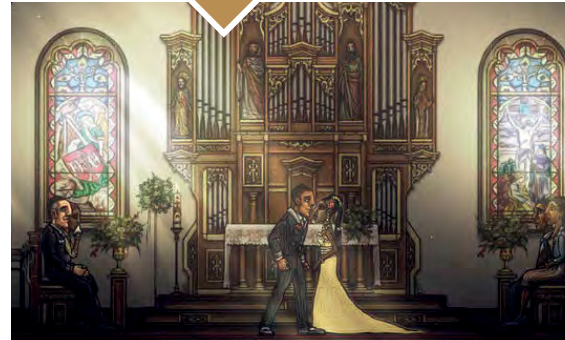
Son yıllarda, özellikle bağımsız geliştiriciler, daha hayatın içinden oyunlar yapmaya başladı. Bu durum bir kısım oyuncuyu hiç ilgilendirmeyen böyle oyunları takip eden bir kitleyi de oluşturdu. In Between, 2015 yılında çıkmış, yarışmalarda birçok ödül ve adaylık kazanmış bir oyun. Mobil platformlar ve Steam'den sonra şimdi de PS4'e gelen oyundan kazanılan paranın bir kısmının, Kanser Araştırma Enstitüsü'ne gittiğinin de bilgisini vermek isterim. Oldukça karanlık atmosferde başlayan oyunda, tekerlekli sandalyede olan bir adamın, hastaneden yürüyerek çıktığını görüyoruz. Yaşlı adamın hayal gücüne mi tanık oluyoruz yoksa gerçek hayat mı çok da belirgin değil. Her bölümü geçtiğimizde, evlendiği gün, çocuğunun doğması, üniversitede yaşadığı bir olay gibi hayatındaki önemli zamanları tekrardan zihninde canlandırdığına şahit olacağız.

Tarzı ne dersiniz In Between, 60 bölümden oluşan bir platform oyunu. Benzerleri gibi atlamalı zıplamalı değil, yerçekimi kurallarının işlemediğini ilk bölümden itibaren fark edeceksiniz. Karakterimiz kendini bıraktığında yukarıdaki platforma gidebiliyor ama sürekli karşısına öldürebilecek engeller çıkıyor ve bunlardan kaçınmanız gerekiyor. Bölümler çok uzun değil ama üzgünüm, bol bol ölüp başa döneceksiniz çünkü tuşları iyi kullansanız bile hangi platforma çıktığında başınıza ne geleceği anlaşılmıyor. Özellikle ilerleyen bölümlerde bulmacalar oldukça zorlaşıyor ve ancak deneme yanılma yöntemiyle çözülebilecek hale geliyor. In Between oldukça karamsar, hüznümlü bir oyun. Depresif oyunlara karşı özel bir bağınız varsa ve zekamla bütün bulmacaların üstesinden gelebilir diyorsanız bir şans vermenizi isteyebilirim. ◆ **Neve İhan**

KARAR

ARTI Elle çizilmiş olan grafikler çok güzel. Hüznümlü hikayesini oyuncuya hissettirmeyi başarıyor.
EKSİ Kontrollerde ufak tefek aksaklıklar var.

84





Yapım ZeniMax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC, PS4, XONE Web www.elderscrollsonline.com

The Elder Scrolls Online: Scalebreaker

Yeni maceralara atılmak için halen geç değil

TESO geçtiğimiz aylarda çıkan yeni eklentisi ile kendisini birçok anlamda güncellemiştir. Fakat bu eklenti ile yetinmeyen ekip, şimdi de Scalebreaker DLC paketi ile oyuncularına yepyeni içerikler sunuyor. Bu içeriklerin başında, oyuna eklenen iki yeni Season of the Dragon zindanı olan "Lair of Maarselok" ve "Moongrave Fane" yer alıyor. Maarselok macerasında, Halls of Colossus'un açılması ile ortaya çıkan devasa ejderha-ya karşı mücadele ediyorken, Moongrave Fane'de ise ele geçirilmiş bir ejderhanın canını içerek korkunç güçlere kavuşma peşinde olan Vampirleri engellemeye çalışıyoruz. Yeni zindanların içerikleri ziyadesiyle eğlenceli olduğu gibi, yine Dungeon Finder aracı ile kendilerine ulaşmak mümkün. Bu zindanlardan herhangi

birisine girdiğiniz zamansa "Dread-Aurelian Mask" isimli eşya da anında sizlerin olacak. Eşya demişken, Scalebreaker ile toplamda sekiz yeni eşya seti ve beş yeni toplanabilir eşyanın oyuna eklendiğini de belirtmem gerek. Bu sayede karakterlerimizi daha önce olmadığı kadar güçlü hale getirmemiz işten bile değil. Bir diğer önemli değişim de karakterlerin yetenekleri üzerinde oldu. Daha önce pek kullanılmayan yeteneklerin, artık kullanılabilir hale gelmesi sayesinde özellikle PvE build'lerinde gözle görülür değişim yaşanmış durumda. Benim için çok önemli olan bir diğer değişim de "Undaunted Keys" denilen parçaların, artık çantada yer kaplayan eşyalar olmaktan çıkıp, tamamen kendisine özel bir para birimine dönüşmesi

oldu! Sonunda birisi bu konuya çözüm bulduğu için çok mutluyum! Son olarak Multi-Crafting isimli yenilik ile tek seferde birçok eşyayı craft etmek ya da deconstruct etmek mümkün hale getirilmiş. Böylece craft için uzun süreler beklemeye ve aynı işi tekrar tekrar yapmaya gerek kalmamış...

Anlayacağınız Scalebreaker DLC'si ile birlikte TESO dünyasına birbirinden farklı yenilik eklenmiş durumda. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Bir sürü yeni oyuncak!!!

Boss dövüşleri ziyadesiyle keyifli.

EKSİ Sadece iki adet zindan ile geliyor

80

Yapım goonswarm Dağıtım Black Tower Entertainment Tür RPG Platform PC, Mac Web sinslayers.com

Contra: Rogue Corps

Fena halde saçmalamaya hazır olun!

Contra adını sana bir şey çağırıyor mu sevgili okur? Eğer çağırıyor değilse ufak bir sorumuz var demektir. Sen en iyisi mi şu ismi bir Google'la! Benim gibi dinozora kaçan yaştaki oyuncuların, geçmişte en çok oynadıkları, hatta oyun sektörüne en büyük etkiyi yapan oyunlardan bir tanesi şüphesiz Contra'ydı. Damned City'de geçen oyunumuz, 1992 yılında üretilen Contra III: The Alien Wars'dan birkaç yıl sonrasını konu alıyor. Contra serisine ömrünü veren tasarımcı ve üretici olan Nobuya Nakazato da projenin başından sonuna kadar üretici ekibe destek oldu. Sonuç? Sonuçta hem eski "run and gun" modeli bir Contra oyunu, hem de daha önce görmediğimiz ilginç ve bir noktada saçmalıkların olduğu bir oyun ortaya çıktı. Oyunda dört farklı karakter var. Her birisi de şahsına münhasır özelliklere ve oyun modeline sahip. Silah seçenekleri ise gerçekten çok ama çok fazla. Hatta bir silaha alıştıktan sonra diğerine geçmek garip geliyor olsa da o kadar farklı silah görüyorsunuz ki bir noktadan

sonra farklı silahlar kullanır hale geliyorsunuz. Karakterimizin seviye atlamasına imkan sunan mekanik sayesinde, oyunu normalde oynamam gerekenden açık ara daha fazla oynadığımı söyleyebilirim. Ardı ardına yok ettiğimiz düşman dalgalarının olduğu oyun modelinde, farklı ve eski Contra oyunlarından tanıdığımız devasa Boss'larla da karşılaşıyoruz. Bu Boss'lara karşı savaşlar, sanıyorum oyunun en eğlenceli kısmını oluşturuyor; hem klasik, hem de eğlenceli. Yine de bu eğlencenin bir sınırı var. Bir kere PC portu o kadar kötü ki oyunu oynarken canım çıktı. Ayrıca her ne kadar kendi içerisinde bir nostalji olsa da aslında seriden bağımsız, bambaşka ve bir o kadar da dengersiz bir yapıdır. Ayrıca silahların kullanımı da saçma bir şekilde oyunda kendisine yer bulmuş. Bazılarını kullanmak gerçekten manasız ve anlamsız. Bazı düşmanların sadece üzerimize atılması yüzünden de sürekli düşmanları Kite'lamaktan başka bir şey yapamaz hale geliyoruz. Anlayacağınız bu oyunun Contra ile pek bir alakası olmadığı gibi, kendi

başına da birçok sorunu olan ve oyuncuyu belirli döngülerden çıkmadan defalarca aynı haritayı denetmeye odaklanmış bir yapıdır.

♦ Ertuğrul Süngü

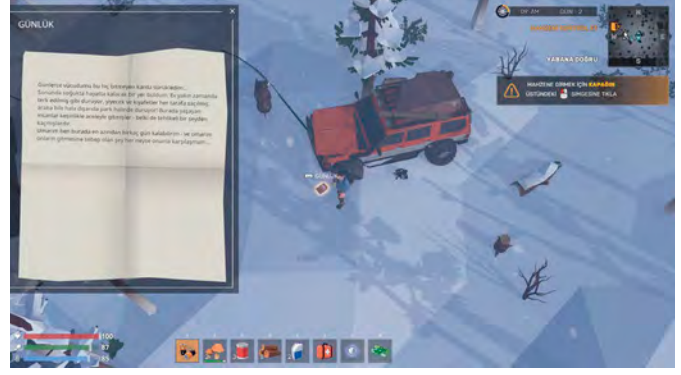
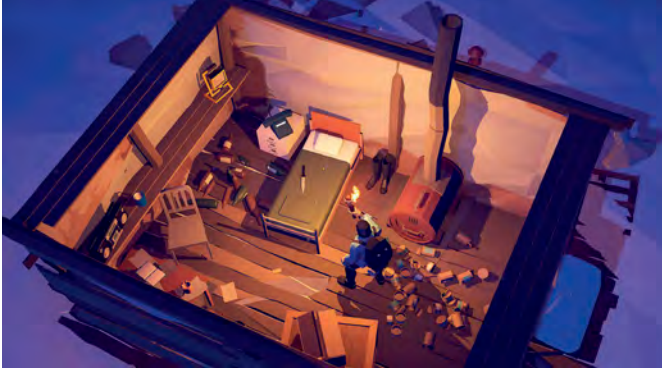
KARAR

ARTI Geçmişten gelen esinti iyi hissettiriyor, boss savaşları gayet keyifli.

EKSİ Kontrol hissi bir felaket, serinin geçmiş oyunları ile bağ kopmuş, dövüş modeli tekrara bağlıyor

60





Yapım Fntastic, HypeTrain Digital Dağıtım HypeTrain Digital Tür Hayatta Kalma Platform PC Web thewildeight.com

The Wild Eight ❖

Soğğun hikayesini bir de Yakutistanlı geliştiricilerden dinleyin.

İlk bakışını tam sayfa yapıp sonra yarım sayfa incelediğim oyunlara çok üzülüyorum. Sebep çoğu zaman "yoğun oyun takvimi" veya "karşılanamayan beklentiler" olsa da bu örnekte The Wild Eight'in hiçbir suçu yok. Tek problem "çabuk alınıp çabuk bıktırıcı" hayatta kalma türünün bir noktada takılıp kalması, gelişememesi ve sonsuz bir döngüye girmiş olması. Tüm oyunlar üç dört ana tema üzerine yoğunlaşıp (salgın, soğuk, kötülük, savaş) birbirine benzer mekaniklerle karşımıza çıkıp duruyor, biliyorsunuz zaten. Yakutistanlı bir geliştirici olan Fntastic tarafından geliştirilen ve 2.5 senelik bir beta / erken erişim sürecinin ardından piyasaya çıkmayı başaran The Wild Eight da bu klişeyi devam ettiren, diğer taraftan türün gereklerini

ziyadesiyle yerine getirmeyi başarmış bir yapım. Hikayemiz Alaska'da yaşanan bir uçak kazası ile başlıyor. Hikaye modunda tek kişi veya grup halinde deneyim edilebilen macerada, her biri birbirinden farklı yeteneklere sahip sekiz karakterden birisini seçiyor ve zorlu kış şartlarında vahşi hayvanlara, açlığa ve soğuğa direnip hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Bu noktada oyunun gerçek kapasitesini co-op oynanışta gösterdiğini de belirtmem gerek. Arkadaşlarınızla oynarken bir grubun erzak ve alet toplaması, diğer grubun avlanmaya gitmesi gibi faaliyetler son derece keyifli bir hayatta kalma deneyimi yaşamanızı olanaklı kılıyor. Böyle yaptığınızda elinizdeki derme çatma baltayla ayıya girişmek yerine ona tuzak kurmak ve en az

badire ile durumdan kurtulmak mümkün. The Wild Eight, 39 TL'lik fiyatı ve başarılı Türkçe alt yazı desteğiyle türle yeni tanışanlar için eli yüzü gayet düzgün bir yapım. Hayatta kalma türünden kal geldiyse, size yeni bir şeyler sunmasını beklemeyin lakin.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Co-op oynanış son derece keyifli. Türkçe desteği var, gayet de iyi iş çıkartılmış. Grafikler göze hoş geliyor.

EKSİ Türe getirdiği hemen hiçbir yenilik yok. Sunduğu mücadele düzeyi pek yüksek değil.

76

Yapım House House Dağıtım Panic Tür Macera Platform PC, Switch Web goose.game

Untitled Goose Game ❖

Biz nasıl bir hikayenin içindeyiz böyle?

Çocukluğum babamın aldığı kalın ciltli ve bol fotoğraflı Nils Holgerson kitaplarıyla geçtiğinden, bu tüylü canavarlara istemsizce sempati besledim bir zamanlar. Ta ki bir gün bisikletimin lastiği patlayana ve yakındaki yeşillikten çıkıp kanatlarını çırpa çırpa bana doğru koşan bir sürü dolusu kaz tarafından eşek sudan gelinceye kadar darp edilene dek. Bu koca gagalı eşek sıpaları canınızı fena halde yakıyor arkadaşlar, sürü halindelirse kolay kolay da korkmuyorlar. Yaşadım öğrendim, siz

aynılarını yaşamak zorunda değilsiniz. Evet, Untitled Goose Game'de bir adet beyaz kazı yönetiyoruz. Tek başına olması içinizi rahatlatmasın, bu kaz insanların hayatını çekilmez kılmak adına yapılabilecek her türlü gıcıklığı yemiş yutmuş bir baş belası. Yaklaşık 30 dakika ile bir saat arasında bitirebileceğiniz oyunda kah muslukları açıp bahçivani ıslatarak, kah anahtarını cebinden çalarak, kah ciyak ciyak bağırıp çocukları korkutarak bir sonraki bölüme geçmeye ve kendi çapımızda yaşattığımız terörizme sınıf atlatmaya çalışıyoruz. Suluboya tadındaki Paint terk görseller olsun, ses efektleri olsun, garip espri anlayışı olsun çok eğleneceğinizi garanti edebilirim. Oyun bildiğiniz gibi bu aralar fena halde popüler ve satış rakamları da tavan yapmış durumda. Ülkemizde ise yarım saatlik bir eğlencenin bedeli olarak cebinizden 33 TL eksilmesini tercih etmeyecek

olmanız gayet mümkün. Tek söyleyebileceğim, çok gülecek ve bu yarım saatin çok geyiğini yapacaksınız. ◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI İlginç konsept ve oyun mekanikleri.

Yarım saatlik bir kahkaha tufanı.

EKSİ Oyun kısalığı göz önüne alındığında pahalı.

80





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Call of Duty: Mobile

Mobil platformların yeni yıldızı mercek altında

Mobil oyunların altın çağını yaşadığımız bugünlerde, büyük oyunlar da tek tek telefonumuza geliyor. PUBG ve Fortnite gibi oyunların mobil başarısından sonra Call of Duty, ben daha iyisini yaparım demiş olmalı ki muhteşem bir oyunla karşımıza çıktı. Beklentimi fazlasıyla karşıladığını söyleyip hemen oyunu anlatmaya geçmek istiyorum. Yaklaşık 1.5 GB indirme boyutuna sahip oyun için cihazınızda yer açmanız gerektiğini baştan iletelim. Oyunun grafikleri çok kaliteli, içeriği oldukça zengin bir ana menüde karşılaşıyorsunuz. Çok oyunculu ve Battle Royale seçenekleri arasından birini seçip oyuna giriş yapıyorum. Call of Duty dünyasına hemen girmek istediğim için tercihim çok oyunculu seçeneğinden yana kullanıyorum. Burada oyunun size yönlendirdiği rastgele oyun şeklinin dışında Cephe Hattı, Takım Ölüm Maçı, Hakimiyet bölümlerinden birini tercih edebilirsiniz. Bunların yanı sıra keskin nişancı ya da silah oyunu gibi süreli görevler de var. Her bölüme göre değişiklik göstermesine rağmen yaklaşık 9 tane harita var ve bunlardan da dilediğinizde savaşabileceğiniz var. Oyunun ayrıntılarıyla tanışmaya sabrım olmadığından her şeyi rastgele seçip başladım. Beşer kişiden oluşan iki takımdan, 50'ye ilk ulaşan, savaşın kazanan ekibi oluyor. Ekranın sol tarafındaki menü ile ilerleme ve yönlendir-

meği, sağda ise silah kontrolünü sağlayan bir ekran var. Bu türdeki uzmanlığınıza göre iki ayrı kontrol tipi mevcut. Karakterinizin otomatik koşmasını ve ateş etmesini (gövdeye) sağlayabiliyorsunuz, sadece yönlendirmek kalıyor ama sadece başlangıçta faydalı olacak bir seçenek gibi geldi bana. Çünkü çatışma ortamında hareketi sizin sağlamanız daha mantıklı olacaktır. Öldüğünüz anda, ana üste yeniden canlanabiliyorsunuz bununla ilgili herhangi bir sınırlama yok. Silahı rakibinize doğrulttuğunuzda otomatik ateş ediyor olması hem kolaylık hem de sizin başka açılara da hâkim olmanızı sağlıyor. Bu seçeneği de kullanım dışı bırakabilirsiniz ama ben kendimi çok da yormak istemedim. Siz orada adamı hedef almış vururken arkanızdan gelip ölesiye bıcağlayanlar çıkabiliyor tabii ki. Kendine böyle bir kariyer seçmişsin ama çok da normal bir hareket olmadığını düşünüyorum. Aranızda böyle insanlar varsa da saygılarımı iletirim. Silah deposu M4, AK74, M16 gibi oldukça renkli bir yelpazeye sahip ve kazandıklarınızla silahların seviyelerini arttırmanız mümkün. Oyun, siz kazanmasanız da silah kartlarıyla dolu olan sandıkları sürekli size sunuyor. Bu konuda bonkör ama bir yandan da sürekli ekrana çıkan satın al pencere-leri bir süre sonra rahatsız edici olabiliyor

çünkü satın almadan da oyunda iyi bir ilerleme sağlanabiliyor.

Battle Royale ise daha kapsamlı haritaya sahip, paraşütünüzle alana indikten sonra hayatta kalma mücadelesi veriyorsunuz ki burada da oldukça gerçekçi bir deneyim sunulmuş. Ana menüde oyun seçeneklerinin arasında bir de "çok yakında" var ne olabileceği ilgili çeşitli dedikodular var ama ben hikâye olmasını umuyorum.

91

PERFORMANS KUTUSU

HUAWEI P30 PRO 256GB

Huawei HiSilicon Kirin 980 İşlemci

8GB RAM

Mali G76 Grafik Çipi

4200mAh batarya

Ayarlar: Very High

Call of Duty Mobile hayatımıza paraşütle atılmış olsa da telefonu ciddi anlamda yoran bir yapım. Telefonunuzun gücüne göre farklı grafik ayarları sunan CoD Mobile'ı P30 Pro'da test etmeden önce en üst grafik seviyesini seçtik ve bir multiplayer bir de battle royale modunu açtık. Kirin 980'le güçlendirilmiş P30 Pro'da son derece akıcı bir oyun deneyimi yaşadığımızı söylememiz gerekiyor, bir diğer önemli konu da aralıksız kullanımda tam şarjı bitirmenin 8 saate yakın sürüyor olması. Detayları azaltarak bu süreyi optimize edebilirsiniz de mümkün.





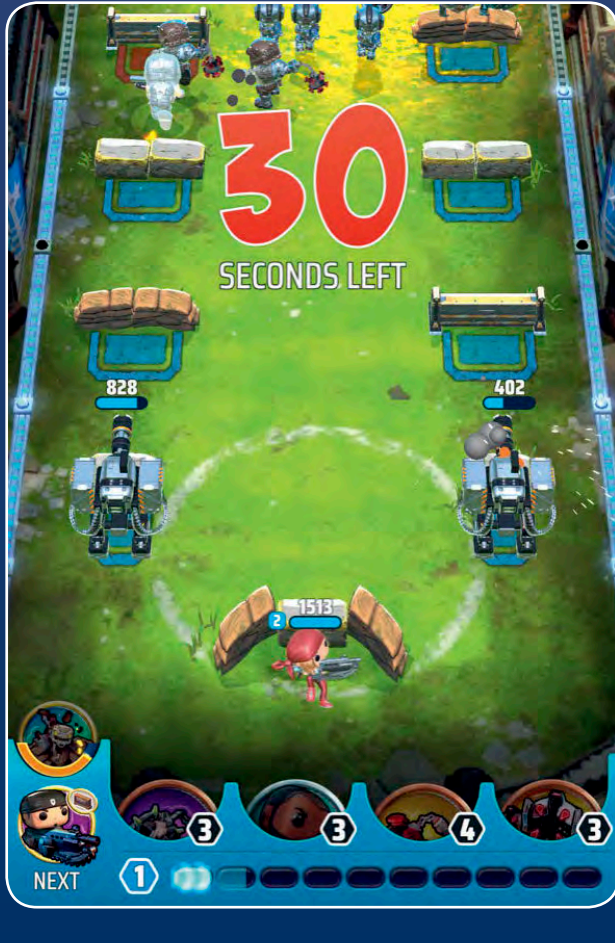
Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Gears POP! ★

Fenix'leri hiç böyle görmediniz.

Microsoft, 2006 yılından beri hayatımızda olan Gears of War'ı neden Funko Pop ile birleştirip sıra tabanlı strateji mobil oyunu yapmıyoruz demiş olmalı ki ilginç bir karışım çıkmış ortaya. Gears Of War hayranıysanız onları böyle görmek üzücü olabilir ama benim oyunla herhangi bir organik bağım olmadığı için çok da yadırgadım açıkçası. Savaşarak taktikleri öğrenebileceğiniz ya da kendinizi geliştirmek için antrenman da yapabileceğiniz oyunda, birebir ve ekipler arası savaşlar düzenleyebilirsiniz. Savaş arenasında ortada sizin kendi karakteriniz ve yanınızda da seviyenize göre gücü yükselen savunma pozisyonunda duran iki sabit silahınız var. Rakip takımı yok etmek için mümkün olduğunca, karşı tarafa her biri birbirinden yetenekli savaşçılarınızı göndermeniz gerekiyor. Uzun nişan alabilenler olduğu gibi yakın markajda başarılı olabilenler ya da Kaıt Díaz gibi elinde silahıyla hiç kimseye aldırış etmeden hızlıca hedefe kilitlenen askerler var. Bu karakterleri geliştirmek için yapmanız gereken tek şey savaşta rakibinizi yenmek. Kazandığınız kutunun içinden çıkan kartlarla, ekibinize yeni karakterler katabilir ya da var olanları geliştirmek için kullanabilirsiniz. Kutuların açılma süresi 4 ya da 8 saat, beklemeden de altın kullanarak açabilirsiniz. Normalde o altın çok az olur ve kıyamayıp kullanamazsınız ama burada öyle değil. 4 kutu koyacak yeriniz olduğu için altınları da kullanmak zorundasınız. Gears of War ve Funko'nun birleşmesine çok tuhaf bakmıyorsanız ve bu tarzı seviyorsanız Gears POP! ufak tefek aksaklarına rağmen sürükleyici ve eğlenceli bir oyun.

72



Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Mario Kart Tour ★

Muslukçu kendini piste vurursa...

Dr. Mario World travmasını daha henüz atlatamamışken yeni bir Mario oyununa hazır değilim ama görev bilinciyile, çıktığı anda indirdim. Mario kâbusu devam ediyor olacak ki oyun ilk gününde verdiği hatalarla sosyal medya fenomeni olarak başladı hayatına. Nintendo'ya toparlanmaları için bir iki gün süre verdim ve tekrar açtığımda nihayet oynanabilir hale gelmişti. Adından anlaşılacağı üzere Mario Kart Tour bir yarış oyunu. Minik tatlı kahramanlar, renkli araçlarla yarış halinde. Yolda bonuslar ya da rakibin ayağını kaydıracak tehlikeli muz ya da bomba gibi cisimler toplayabiliyorsunuz. Her bölüm 4 etaptan oluşuyor toplamda yeterli olan yıldızı kazanırsanız diğer aşamaya geçebilirsiniz. Oynanış da oldukça basit, aracın gitmesini istediğini yöne doğru ekrana parmağınızı değdirmeniz yeterli. Oynamaya başladım birkaç bölüm geçtim ve gördüm ki hep birinci oluyorum. Tamam, öyle çok zor bir oyun değil ama benim bir yarış oyununda bu kadar başarılı olmam mümkün değil, kendimi tanıyorum. Haliyle oyunu biraz araştırdım ve meğer ben Japon, Çinli kardeşlerimi yeniyorum sanıyorken botlarla yarışmışım. Başkalarıyla oynamak için biraz daha beklememiz gerekiyormuş. Nintendo, bu mobil oyunu işini anlamadı gibi geliyor bana, güzel bir oyun yapıyorsun, yaptığın reklamlarla büyük beklenti yaratıyorsun sonra piyasaya eksik çıkarıyorsun. Bu haliyle aslında eğlenceli ama kolay bir oyun. Çok oyunculu seçeneği aktif hale geldiğinde bir şans daha verebilirim.

73



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Kelime Savaşı
2. Call of Duty: Mobile
3. Soccer Manager 2020
4. Fun Race 3D
5. Sand Balls

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Hermes: KAYIP
3. Hitman Sniper
4. Earn to Die 2
5. Minecraft: Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Kelime Savaşı
2. Call of Duty: Mobile
3. Fun Race 3D
4. PUBG MOBILE LITE
5. Rope Rescue - Unique Puzzle

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

WHAT THE GOLF? ★

Golften nefret edenler için golf oyunu

Apple, aylık bir ücret karşılığında çeşitli oyunları oynayabileceğiniz Arcade'i Eylül ayında kullanıma sundu. Platforma özel oyunların olacağı Arcade'i ilk ay ücretsiz deneme imkânınız var ama daha sonra 34.99 TL. Bu abonelik dahilinde 5 aile üyesinin de kullanabileceği bilgisini verelim. Apple Arcade içerisinde oldukça ilginç oyunlar var, ama ilgimi ilk çeken, golftan nefret edenler için bir golf oyunu sloganıyla çıkan WHAT THE GOLF? oldu. Golfle ilgili hiçbir fikri olmayan bir ekibin elinden çıktığı için ne ile karşılaşacağıma emin değildim ama oynayınca golfe çok farklı bir bakış açısı getireceklerine ikna oldum. Golf denince aklımıza ne geliyor, bir sopa, delik ve top değil mi? Bu oyunda da saydıklarım var ama bir farkla, deliğe sokmaya çalıştığımız şeyler her an değişiklik gösterebiliyor. Sopyay,

golfçü arkadaşı, lamba ya da hatta bir atı bile platformda deliğe göndermeye çalışabiliyoruz. Ekranı dik ya da yatay kullandığımız bölümler var. Bir bölümde klasik bir golf sahnesine şahit olmuşken, diğerinde yeşil bir sahada futbolcuların engellemelerine takılmadan topu kaleye göndermeniz gerekiyor. Hedefe gitmesi gereken alet, ekranda görülen platformdan uçmadığı taktirde sınırsız vuruş hakkınız var ama bazen ortada duran bomba yüklü araca çarpıp havaya uçabiliyorsunuz. Oldukça çılgın ve özgün bir oyun olan WHAT THE GOLF? toplamda 60 bölümden oluşuyor. Apple Arcade dünyasına giriş için iyi bir seçenek olabilir ama ayda 34.99 TL ödenince çok daha çeşitli, sadece bu platformda olan farklı oyunlar bekleme hakkımız oluyor, onu da zamanla göreceğiz.

86



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Zıpla & Gol ★

Platform ve futbol keyfi bir arada.

Yerli oyun geliştiricilerinin yaptıklarını çok dikkate alıyorum, özellikle de ortaya çıkan eser başarılıysa dergiye mutlaka yazmak istiyorum. Zıpla & Gol, çok basit bir ara yüze ve oynanışa sahip olan ama biraz zor bir oyun. Güler yüzlü oyuncumuz, ağaçlıklı bir yolda ilerlerken yerde yatan futbolcuların üzerinden atlamaya başlıyor bunu yapmak için ekrana dokunmanız yeterli. Çok kolay gibi görünüyorsa da refleksleriniz oldukça kuvvetli olmalı zira ilerleyen bölümlerde size doğru koşan insanlar da olacak ve hepsinin üzerinden başarılı bir şekilde atmanız gerekiyor. Ayağımızda topla amaçsız bir şekilde koşmadığımız bölümlerin sonunda kaleciyle karşılaştığımızda

anlıyoruz, zorlu yollardan getirdiğiniz topu başarılı bir şekilde ağlarla buluşturduğunuzda bölüm sona eriyor. Oyunun ilk aşamasını geçmem bile bu kadar zaman aldıysa sonra ne olacak diye kara kara düşünürken, çok daha zorlu bölümlerin beni beklediğini biliyordum ve ilerledikçe yanılmadığımı anladım. Sonraki bölümlerde, arka plan değişiyor, mesela fonda kalabalık bir stadyum olabiliyor, gökten inen balonlarla hakemleri ortaya çıkarıp gelen futbolcuları engellemek gibi ilginç detaylar da var. Bunun gibi yaratıcı sürprizler oyunun ilgi çeken yanı, güzel bir fikir bulunmuş ama eğlenceli olması ve sıkılmaması için üzerinde de çalışılmış ve başarılı da olmuş. Futbolcuları geçtiğinizde kazandığınız altınlarla yeni toplar ve futbolcular alabilme imkânı var. Bu altınları kazandığınız yerden devam edebilmek için de kullanabiliyorsunuz. Zıpla & Gol, oldukça yenilikçi, eğlenceli bir oyun olmuş, evet zor ama biraz alıştıktan sonra elinizden bırakamayabilirsiniz.

82

◆ Nevra İlhan



LEVEL EDİTÖRLERİNDEN

APEX LEGENDS



2 DEV
POSTER
APEX LEGENDS
HARİTASI VE
KARAKTERLERİ

BAYİLERDE VE SÜPERMARKETLERDE!

LEVEL

FORTNITE BÖLÜM 2

Hepimizi ağızımızı açık bir şekilde ekrana bakar hale getiren karadelik olayının ardından, her şeye yeniden başlıyoruz.

Sayfa
88





FORTNITE: BÖLÜM 2

Her şeyi yutan soğuk bir kara deliğin ardından...

Bildiğiniz gibi Fortnite, Battle Royale oyun türüne yeni bir soluk getiren, arcade yapıyı bu türe başarıyla uygulayan bir oyun oldu. Epic Games belki de Fortnite sayesinde iş planlarını gözden geçirdi, halihazırda var olan iş planlarını sağladığı kâr sayesinde hızlandırıp Epic Games Store gibi, dijital oyun mağazalarına en iddialı alternatifini ortaya çıkardı. Ancak bu durum Fortnite'ın gelişimine hiçbir zaman engel olmadı. Fortnite hala en çok oynanan Battle Royale oyunları arasında ve Epic Games'in geçtiğimiz ay yaptığı gibi heyecan yaratan işler yaptığı sürece öyle kalacak gibi görünüyor. Peki geçtiğimiz ay neler Fortnite'da neler oldu? Gelin yakından bakalım. Epic Games, daha önce Fortnite için 13 Ekim'de yapılacak The End isimli bir etkinliği duyurmuştu. Çıkan mizahi dedikodular oyunun artık kapanacağı yönündeydi. Ancak birçok oyuncunun mutabık kaldığı konu, Fortnite'ın 11. sezonuna girerken heyecan yaratan bir etkinlik yapmak istediğiydi. Etkinlik birçok yayıncının ve profesyonel oyuncunun bir araya gelmesi ve oyun oynamasıyla başladı. Bir yandan gırgır şamata ve eğlence ile geçen etkinlikte oyun oynanırken bir anda garip şeyler olmaya başladı. Bir roketin havalanması patlaması ve bir göktaşının Fortnite haritasına düşmesini hepimiz ağızımız açık izledik. Daha da ilginç bir anda oluşan bir ışık huzmesi her şeyi içine çeken bir kara deliğe dönüştü. Bu kara delik, yıldızları, gökyüzünü, tüm haritayı ve oyuncuları içine çekerek karanlık, küçük bir dairesel ışık huzmesine sahip, soğuk bir yapıya büründü. Evet, The End etkinliği bir anda böylece sona erdi. Fortnite sunucuları ise kapatıldı. Sonra ne mi oldu? Bir anda gerçekten oyunun

kapandığına dair çıkan dedikodular iyice arttı ve bunu ciddiye alan önemli bir grup da oldu. Öte yandan bu kara delik Fortnite canlı yayınında 29 saat boyunca kaldı. Gece gündüz Twitch'de boş bir kara deliği yanda açıp izledik. Her kafadan bir ses çıkarken Epic Games Fortnite sunucularını tekrar aktif etti ve Fortnite: Chapter 2'yi duyurdu. Yeni harita ve yeni oynanış mekanikleri! Chapter 2 ile beraber oyun birçok yeniliğe de ev sahipliği yapıyor. Eskiden çeşitli değişikliklere uğrayan ve kara deliğe çekilen harita artık tarihe karışmış durumda. Çok daha renkli, daha farklı taktiklere izin veren yepyeni bir harita ise Fortnite evrenine dahil oldu. Zaten oturmuş bir oyun haritasını bu denli kökten değiştirmek oldukça cesur bir karar ama Epic Games bu işi başarıyla kotarmışa benziyor. Yeni harita aynı zamanda yepyeni bir aracı oyunculara sunuyor. Yeni harita ile beraber oyundaki su yolları da oldukça önemli olacak ve bu yollar üzerinde

hız motoru ile yol alabiliyoruz. İşin daha eğlenceli yanı, suda hem yüzebilecek hem de balık tutabiliyoruz. Oyun birçok patlayıcı dekoru da berberinde getirdi. Bu nedenle patlayan bir eşyanın yanında olan düşmanları kolaylıkla ortadan kaldırebilirsiniz. Öte yandan pek çok saklanma yeri rakibi sinsiye ortadan kaldırma fırsatı da sunacak. Oyun mekaniklerine getirilen önemli bir mekanik ise dost bir oyuncuyu sırtınızda taşıyabilmek oldu. Böylece yaralı dostlarımızı tehlikeli bölgeden güvenli bölgeye çekebiliyoruz. Son olarak Epic Games, Savaş Biletleri ilemelerini çok daha kolay hale sokarak, oyuncuların çok daha hızlı seviye almalarını ve daha fazla ve ilgi çekici hediyeler almasını sağlayacak bir sistemi oyuna getirdi. Fortnite her geçen gün gelişirken buna tanık olmak gerçekten de güzel. Chapter 3'e daha çok uzun zaman olsa da şimdiden Epic Games'in bu etkinlik ile neler planlayacağını merak etmiyorum değilim. ♦



Riot Games'den oyun bombardımanı!

League of Legends 10 yıl sonra hala ciddi bir oyuncu kitlesine ve oyuna bağlı bir topluluğa sahipken, bu kadar uzun zamandır sadece LoL üzerine çalışıyordu. Pek çok oyuncunun Riot Games'in adından da sadece LoL üzerine yoğunlaşmalarına rağmen neden "-s" takısı olduğu bir merak konusuydu. Artık bu durumu sorun etmeniz gerek yok sevgili sihirdarlar. Zira geçtiğimiz ay LoL'ün 10. yıl kutlamaları ile Riot adeta 10 yıllık yeni oyun yapma açlığını bir anda patlattı gitti.

Project A

Riot bir anda o kadar çok oyun duyurdu ki aslında hangisinden başlasam bilemiyorum. Legend of Runeterra için zaten koca iki sayfa ayırdığım için onu detaylı olarak sonraki sayfalarda okuyabilirsiniz. Riot'un açıkladığı en heyecan yaratan oyunlardan biri taktiksel bir FPS oyunu. Şu anda Project A olarak isimlendirilen bu oyun, geliştirme aşamasının çok başında. LoL evrenini dışında karakter bazlı bir FPS olacak olsa da sanki Overwatch ve Counter Strike'in üstüne orijinal bir tasarım, orijinal oyun mekanikleri eklenmiş bir harman olacak gibi duruyor. Oyun görünüşe göre CS:GO'nun taktikselliklerini yakalarken, Overwatch ya da Quake gibi oyun becerilerinin önemli olduğu arcade bir hava da sunacak. Project A için çok sınırlı sayıda görüntü gördük. Bu görüntüleri dikkatlice izlediğimizde henüz oyun hakkında bir yargıya varmanın çok erken olduğu açık. Ayrıca Riot, oyun için oyuncuların dünyanın her noktasında düşük ping değeri alması için LoL'de olduğu gibi geniş bir sunucu ağı kuracak. Bunun yanı sıra özellikle oyun için son derece verimli ve etkin bir anti-hile sistemi kurmayı hedefliyor. Bu oyun için büyük umutların olmasının

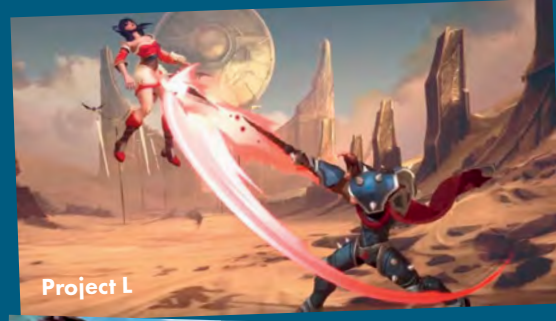
bir diğer sebebi ise Riot'un bu oyunun geliştirilmesinde dünyanın en önemli FPS oyunlarının yapımında çalışan isimleri bir araya getirdiğini açıklaması oldu. Yani oyun tecrübeli bir ekibin elinde, emin ellerde görünüyor. Project A'dan yeni haberleri ancak 2020 içerisinde alacak gibiyiz.

Project L

Riot'un bir diğer büyük projesi yine sadece bir proje ismine sahip olan Project L. Project L bir dövüş oyunu olacak ve aslında Riot'un bir dövüş oyunu geliştirdiği aylar önce basında dedikodu olarak çıkmıştı. Daha sonra EVO'da bu durum resmi olarak doğrulansa da 10. yıl etkinliklerine kadar oyunla ilgili hiçbir materyal göremedik. Duyurulan yeni oyunlar içinde en heyecanla beklediğim ve bana yeni bir gamepad dahi alacağını düşündüğüm bu oyun, ilk geliştirici görüntüleriyle de heyecan yarattı. Project L, LoL karakterlerini kullanan bir yapım olacak. Darius, Jinx, Katarina ve Ahri gibi karakterlerin çok kısa oynanış görüntülerine şahit olduk bile. Bu karakterlerin yanında elbette yeni birçok LoL karakteri olacaktır. Özellikle bu evrende olan ama bir şampiyon olmayan karakterleri görüp göremeyeceğimizi de merak ediyorum.

Project F

Hakkında en az şey bildiğimiz oyun Project F kod adıyla anılıyor. Riot Games bu oyunu oyuncuların Runeterra dünyasında gezebileceği bir yapım olarak anlattı bizlere. Bunun dışında ise sadece elimizde Riot'un 10. yıl videolarındaki anlık görüntüler var. Bu görüntüler bir yandan bir hack/slash havası yaratırken bir yandan da farklı bir tadı var gibiydi. Bu oyunla ilgili detaylı haberleri ne zaman alacağımız ise şimdilik meçhul.



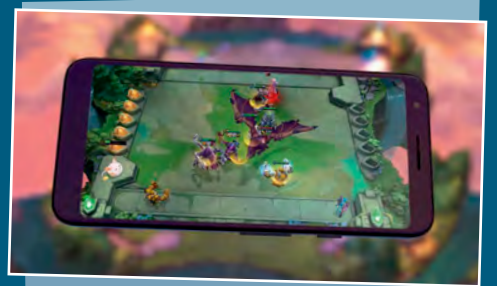
Project L



Project F

eSpor Menajeri olmaya ne dersiniz?

Riot'un eSpor alanındaki atılımlarını etkinliklerle sınırlamıyor ve bir eSpor takımı yönetme şansını gelecekte bizlere sunacak. eSpor menajerliği oyunu size hem bir karakterin gözünden hem de arkadaşlarınızla dereceli oyunlara katılarak mücadele etme imkanı sunacak. Ancak bunun nasıl bir mekanıği olduğunu ileride gelecek yeni bilgilerle daha iyi kavrayacağız gibi duruyor. Yapılan açıklamaya göre oyun ilk olarak Çin bölgesinde denenecek ve ardından diğer bölgelere yayılacak. ◆



Taktik Savaşları mobilde!

LoL ve yeni kart oyunu Legends of Runeterra'nın yanı sıra Taktik Savaşları modu da ayrı bir oyun olarak mobil platformlardaki yerini alacak. Zaten oyun yapısıyla mobil platformlara son derece uyum sağlayabilecek Taktik Savaşları, benim gibi oyuncuları yolda, evde, işte, bilgisayar başında olmadığımız her an oyalayacak gibi duruyor.



Project A



LEAGUE OF LEGENDS

Dile kolay, LoL 10 yaşında!

Cok uzun yıllardır League of Legends oyuncusu olarak, oyunun başlangıcından bugüne gelinen noktaya kadar büyük bir evrime şahit olduk. Gerek oynanışta gerek görsellikte ve en çok da eSpOr alanındaki büyüme, biz oyuncuları her yeni adımda daha da heyecanlandırdı. Nihayetinde geçtiğimiz ay bizimle beraber büyüyen yaşlanan League of Legends, Riot'un önderliğinde onuncu yılını son derece coşkulu bir şekilde kutladı. Duyurulan yeni oyunların yarattığı büyük heyecan bir yana LoL'de yine bizi yeni sezon başlarken önemli değişiklikler bekliyor. Geçtiğimiz sezon dereceli sistemde yapılan geniş değişiklikler ve sezon öncesi ayarlama ile beraber League of Legends farklı bir boyut kazanmıştı. Bu sene ise hem oynanışta hem

de görsellikte yaşanacak değişimler Sihirdar Vadisi'nde oynayacağımız oyunları daha rekabetçi hale getirecek.

Element ejderlerinin evrimi

Yeterince eski bir oyuncusanız element ejderlerinden önce tek bir ejderha olduğunu ve oyuna olan etkisinin çok da yüksek olmadığını hatırlarsınız. Riot, element ejderleri ile beraber bu ejderleri kesmeyi oyunu kazanmak için çok daha gerekli kılınca, bu ejderler de oyuncular için çok daha anlamlı hale geldi. Bu da her iki takımı birden ejder etrafında daha taktiksel oyunlar kurmaya zorladı ve dolayısıyla takım savaşlarında önemli bir artış yaşandı. Yeni sezonla beraber element ejderleri bir kez daha elden geçiriliyor ama bu defa ejderler sadece

verdikleri buff özellikleri ile değil, harita üzerinde bıraktıkları etkilerle de kendilerini fark ettiriyor.

Bundan böyle her bir ejder türüne bağlı olarak Sihirdar Vadisi'ni farklı farklı şekillendirecek. Vadinin en afili ve aranan ejderi olan Alev Ejderi, ortaya çıktığında bulunduğu yuva alttan lavların görüldüğü çatlayan kayalarla dolu bir dehliz gibi duracak. Aynı zamanda tüm orman boyunca bazı kampların kayaları parçalanmış, küle dönmüş veya kor halinde olacak ve sihirdarların kullanması için yeni yollar sunacak. Dağ ejderi vadiye indiğinde ise bulunduğu yuvayı taş bir zemine dönüştürecek ve ejder alanına olan girişi sadece iki yandan girilebilir şekilde kılacak bir kaya ortaya çıkacak. Haritanın çeşitli yerlerinde

de küçük de olsa yeni yer şekilleri göreceğiz. Okyanus ejderi mavi mavi ortaya çıktığında ise Sihirdar Vadisi'ne bereket getiren bir yağmur inecek. Böylece çalılarda renkli renkli çiçekler ortaya çıkarken, ejder yuvası çevresinde yeni çalılar birikerek kontrol etmeniz ya da saklanmanızı sağlayan alanları genişletecek. Oyunda oyuncuların en az düzeyde ilgi gösterdiği bulut ejderi hem ormanda hem de ejder yuvasında rüzgar akımları oluşturarak bu bölgelerden geçen oyunculara hareket hızı sağlayacak.

Ejderler kesildiklerinde eskisine benzer güçlendirmeler verecek. Ancak takımlardan herhangi biri dördüncü ejderi kesecek olursa bu defa yeni bir yük değil, bir ejder ruhu kazanacak. Oyunda Alev, Okyanus, Dağ ve Bulut ejderlerinin her birinin ejder ruhunu kazanmak mümkün olacak. Kestiğiniz dördüncü ejderden sonra hangi ejder daha baskın ise, o ejderin ruhunu kazanacaksınız. Ejder ruhu kazanıldığı zaman oyunun sonuna kadar etkisi devam ediyor ve normal ejder buff etkilerinden daha farklı ve etkili özellikler kazandırıyorlar. Ejder ruhunun oyuna etkisi, ejderleri böylece çok daha önemli kıldı. Böylece daha fazla güçlenmek veya rakibin güçlenmesine izin vermemek için ejderlerin hiçbiri feda edilebilir hale gelmiyorlar. Sadece element ejderlerinde değil, Kadim Ejderha'da da önemli farklılıklar var. Şöyle ki hala Kadim Ejderha'nın süreli güçlendirmeleri yerinde duracak durmasına ama ejderhayı kesemeyen takım ise Kadim'in rakibi için ya-

rattığı güçlendirmeye karşı koyabilecek yeni bir yetenek kazanacak. Buna göre, kadimden yakma hasarı alan rakip takım üyelerinin canları belirli bir miktarın altına düştüğünde Kadim Kıyım yeteneği, doğrusal bir yetenek atışı yapıyor ve ejderhadan hasar almış az canlı oyuncuları öldürebiliyor.

Vadi şekillenmeye devam ediyor!

Sihirdar Vadisi sadece element ejderlerinin etkisiyle değişmiyor. Riot aynı zamanda haritaya bazı yeni alanlar ekliyor ve bazı değişiklikler yapıyor. Artık Baron ve Ejder yuvasının karşısına denk gelen orman girişlerinin duvara yakın bölümünde birer çalı olacak. Bu çalılar başlangıçta orman oyuncularının oyunun ilerleyen aşamalarında ise tüm oyuncular için stratejik bir nokta haline geleceğe benziyor. Yeni çalıların yanı sıra Sihirdar Vadisi ufak da olsa genişliyor. Alt ve Üst koridorların tam ortalarına dış tarafa dönük, tamamen birbirinin aynısı olan iki girinti eklendi. Bu girinti alanların girişindeki kaya ve çalılar, özellikle baskın aşamalarında oldukça farklı taktiksel hamlelere izin verecek. Riot bu yeni iki girintiyi oyuncuların nasıl kullanacağını özellikle gözlemleyeceğini açıkladı. Eh, tabii ki tüm bu güncellemelerin yanı sıra oynanış dengelemeleri de yapılacak. Ormancıların daha farklı yollar tercih edebilmeleri, üst koridor oyuncularının oyuna etkilerini artırmaları, destek eşyalarındaki seçeneklerin artması ya da rünlerin elden geçirilip dengelemesi gibi birçok değişiklik olacak.

Uzun yıllardır beklenen Senna vadiye iniyor!

Lucian ilk kez LoL evreninde kendini gösterdiği zaman oyunu oynadıysanız, o muhteşem açılış animasyonunu ve müziğini hatırlamamıza imkan yok. Lucian'ın geçmişinin bir özeti olarak sunulan bu açılış ekranında, Lucian'ın sevgilisi Senna'nın Thresh tarafından fenerine hapsedildiğini öğrenmiştik. O gün bugündür bir şekilde LoL oyuncuları Senna'nın bir gün oyuna geleceğine inanıyordu. Yıllar sonra nihayet Riot'un 10. Yıl kutlamaları gibi önemli bir tarihte, muhteşem bir sinematik video ile Senna, Thresh'in fenerinden kurtulmayı başar-

LEAGUE OF LEGENDS WILDRIFT

LoL mobile ve konsollara geliyor!

Yıllardır oynaya oynaya doymadığımız League of Legends, 10. yıl etkinliklerinde duyurulan haber ile bizi hiçbir platformda yalnız bırakmayacağına benziyor. League of Legends: Wild Rift adıyla duyurulan yeni bir oyun iOS ve Android cihazların yanı sıra konsollara da gelecek. Ancak bu oyunun PC'den konsollara çevrilen bir port olarak düşünmeyin. LoL: Wild Rift, tamamen en baştan oluşturulmuş bir yapım ve LoL'e göre oynanış ve görsellik olarak bazı farklılıklar olacak. Başlangıçta zaten LoL'deki tüm şampiyonlar oyuna eklenmeyecek. LoL: Wild Rift çıktığı platformlarda cross platform özelliğini destekleyecek, yani farklı platformlarda oynayan Wild Rift oyuncuları birbirleri ile oynayabilecek. Riot, Wild Rift için yeni detayların 2020'de açıklanacağı belirtilirken, Riot'un 2020'nin sonuna gelmeden oyunu tamamlamayı hedeflediğini biliyoruz. Bakalım bu yeni yapım LoL evrenine neler katacak.



Arcane

Riot Games'in League of Legends için hazırladığı sinematikler ve animasyon müzik klipleri gerçekten de ustaların elinden çıktığı belli olan ve kendine hayran bırakan yapımlar. Oyuncuların da büyük çoğunluğu bu içeriklere ilgi gösterdiğinden özellikle LoL'ün lore kısmını bir filmle daha fazla öğrenmeyi çok istiyorlardı. Bir film olmasa bile 10. yıl kutlamalarında Riot, Runeterra'nın Piltover ve Zaun bölgesini konu alacak olan Arcane isimli bir animasyon dizi hazırladığını duyurdu. Bu seride Jinx'in olacağını kesin olarak gördük ama her ne kadar çeşitli tahminler olsa da başka hangi karakterlere odaklanacakları kesin olarak açıklanmadı. Serinin 2020'de çıkacağı duyuruldu.



di. Hala izlemediyseniz bu videoyu izlemeyi kesinlikle ihmal etmeyin! Senna'nın gelişiyle Xayah ve Rakan'dan sonra vadide tam anlamıyla sevgili olan ikinci çifti göreceğiz. Henüz yayınlanmasa da Senna ve Lucian ikilisinin repliklerini açıkçası ben de birçok oyuncu gibi çok merak ediyorum. Öte yandan Senna nişancı özellikleri gösteren bir destek şampiyonu olacak. Hala oynanış detayları ve yetenekleri açıklanmamış olsa da özellikle Lucian ile koordineli hareket edebilecek bir şampiyon olması bekleniyor. ◆



LEGENDS OF RUNETERRA

Riot Games darbeyi çok beklenmedik bir yerden indirdi!

League of Legends'in 10. yıl etkinlikleriyle beraber, birçok farklı oyun tanıtıldı. Ancak en çok ses getiren yapım Legends of Runeterra oldu. Aslında bunun sebebi de oldukça basit. LoL evreninde geçen bir kart oyunu zaten ilginç bir fikirken, duyurulmasının ardından beş günlük bir süreçte hemen oynayabilmemiz da oyuna olan ilgiyi büyük oranda artırdı ve oynanışa dair önemli detayları direkt deneyim etme fırsatı bulduk.

16-21 Ekim arasında oynama fırsatı bulduğum Legends of Runeterra, oldukça ilgi çekici bir oynanışa sahip. Piyasada direkt Legends of Runeterra'nın aynısını diyebileceğim bir kart oyunu yok. Tabii ki oyunun esinlendiği kart oyunları var zira geliştirici ekip hayatını kart oyunlarına vermiş ve önemli kart oyunlarını yapımında çalışmış, işinin ehli bir gurup. Ancak LoR esinlenmeyi kopyalamak yerine orijinalliğe çevirmeyi başarmış durumda.

Sıra kimde? Bende mi? Yoksa sende mi??

LoR'da yer alan en önemli mekanik, oynanışın atak ve defans olarak ikiye bölünmüş olması. Bu sistem oyuna öyle bir şekilde işlenmiş ki turun sizde mi yoksa rakipte mi olduğunu ilk bakışta söylemek zor. Hatta oyunda bu şekilde değişen bir tur sistemi olduğunu da söyleyemeyiz. Bunu detaylandırmak gerekirse her turda bir oyuncu rakibe saldırarak atak yapıyor, diğer oyuncu ise bu saldırıya karşı hamle yaparak defans yapıyor. Sonraki turda atak sırası ve defans sırası değişiyor. İster atak yapın

ister defans, her turda her iki oyuncu da kart çekiyorlar, iki oyuncu da birer mana kazanıyor ve aynı turda birbirlerine karşı stratejilerine göre kart oynuyorlar. Burada turun atak yapan tarafta olduğunu iddia etseniz dahi temel stratejisini defans yapmak üzerine kurmuş bir oyuncu için bu hiç de böyle olmayacaktır. Dolayısıyla bu farklı mekanik oyuna güzel yedirilmiş.

Atak ve defans 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 durumda en bilinen oyun olduğundan örneği de Hearthstone üzerinden vermek doğru olur. HS'deki minyonlar LoR'da unit ve champion olarak iki farklı tipe ayrılıyor. Atak sırasının rakipte olduğunu ve defans yaptığınızı farz edelim. Rakip o el size saldırmak istediği unit veya championları oyuna sokuyor ancak bu kartlar önce bench bölümüne düşüyor. Bench bölümü kartı masaya bırakmadan önce minyonlarınızı biriktirdiğiniz bölüm. Daha sonra ise oyun kart oynama sırasını size veriyor ve rakibin hamlesine göre benche ekleyeceğimiz minyonları belirleyip öne sürüyorsunuz.



Minyonlarınızı önce benche yerleştiriyorsunuz. Minyonları defans yapabilmek için atak halindeki minyonların karşısına koyabiliyorsunuz. Ancak bu arkadaş, defans yapmak yerine onu yok etmemi ve oyunu bitirmeyi tercih etmiş.

Her iki Nexus, her iki oyuncunun yaşam puanını temsil ediyor. 20 Nexus puanı ile başlıyorsunuz ve herhangi bir oyuncunun değeri sıfıra inerse oyun sona eriyor. Bu durumun aynı anda yaşanması durumları ise oyunu beraberlikle sonuçlandırıyor.

Burada yer alan kalkan, üstteki oyuncunun defansta olduğunu gösteriyor. Kılıç işareti ise atak yapan oyuncuyu temsil ediyor. Her tur bu kalkan ve kılıç yer değişiyor.

Burada yer alan iki simge, destenizin hangi bölgenin kartlarından oluştuğunu gösteriyor. Bu oyunda destem Freljord ve Demacia bölgelerine ait. Rakip ise Demacia ve Ionia karşısını kullanmış.

Spell manası olarak geçen bu barlar, önceki elden artan mana miktarı ile dolduruluyor ve sadece speller için kullanılabilir. Kullandığınız spell önce bu en fazla 3 mana dolabilen bardaki mana miktarını harcıyor. Diyelim ki 3 spell mananız ve 6 normal mananız var. Bu durumda 5 manalık bir spell, 3 spell manasını harcayacak ve normal mananızdan sadece mana harcanmış olacak. Size ise 4 mana kalacak.

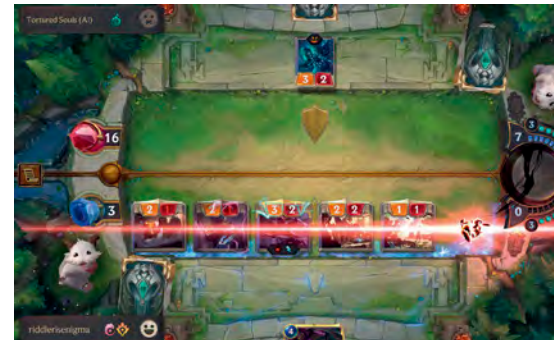
nuz. Bu hamlelerin öncesinde ya da sonrasında herhangi bir oyuncu bir büyü oynarsa, o büyüye karşı bir büyü oynama şansı da oluyor. Her iki oyuncu da benche koyacağı kartları belirlediğinde bu sefer atak yapan rakibiniz, size saldırmak için benchden kart seçip direk masaya koyuyor. Siz de size saldıran her bir minyonun tam karşısına onun saldırısını karşılayacak bir minyon ile defans yapıyorsunuz. Normal şartlarda bir rakip karta karşı defans yaptığınızda o rakip kart direk olarak size hasar vermiyor ve aralarındaki düello defans kartınızla sınırlı kalıyor. Ama Overwhelm veya Elusive gibi benzer türde kartlar Nexus'un direk zarar görmesini sağlayabiliyorlar. Elbette ki defans 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. Oyundaki kart türlerini Champion, unit ve spell olarak üçe ayırabiliriz. Champion kartlar, LoL'deki şampiyonlardan oluşan, oyun içinde belirli hamlelerden sonra seviye atlayıp daha güçlü hale gelen kartlardan oluşuyorlar. Mesela Jinx'in seviye atlaması için elinizde hiçbir kartın kalmaması gerekiyor. Ya da Tryndamare'in seviye atlaması için oyuna sürüldükten sonra ölmesi gerekiyor. Champion türündeki kartlar aynı zamanda seviye atladıklarında yeni kartlar üretebiliyor ve destenizi seçeceğiniz şampiyonların üzerinde şekillen-

diriyorsunuz diyebilirim. Bunun yanında unit kartlar ise HS'deki minyonlar gibi klasik olarak çeşitli güçlere sahip ya da herhangi bir özelliği olmayan kartlardan oluşuyor. Championlar ve unit kartlar, Quick Attack, Gel gelelim speller de kendi içerisinde çeşitli türlerle sahip ve her turda rakibin spell kullanımına karşı hamle yapmak ya da karşı hamleyi yemek mümkün. Yok edici speller olmasının yanında, kart güçlendirici ya da rakip kartları manipüle edici speller 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 318 kart bulunuyordu, pek çok yenisi kart da test aşamasında ya da yolda. Peki bu kartları nasıl kazanıyor ve nasıl deste oluşturuyorsunuz? Öncelikle oyun oynadıkça ödül seviyenizin arttığını ve her bir seviyede yeni kartlar kazandığınızı belirtmek istiyorum. Ancak elbette oyunda kart paketi satın alımı da olacak. Bir kart oyununun farklı bir şekilde kazanç sağlaması da zor açıkçası. Kart oyunu kitlesinin genişliği düşünüldüğünde sadece kozmetiklerden kazanç sağlamak çok da mümkün değil. Öte yandan isterseniz shard parçacıkları ile kart oluşturmak da mümkün. Oyundan kazandığınız shardın türüne göre common, rare, epic veya champion kartlar üretebiliyorsunuz. Oyunda LoL dünyasının altı farklı bölgesini yansıtan kartlar yer alıyor. Bu bölgeler Freljord, Ionia, Piltover & Zaun, Noxus, Demacia ve Shadow Isles. 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 kurmak oldukça önemli. LoR açıkçası görselliğiyle de kendini belli eden bir oyun olacak. Kartların vuruş animasyonları, özellikle champion kartların seviye atlama ya da özellikle bazı yeteneklerinin özel animasyonları, kart oyunlarının genelinde aksine son derece iyi bir görsel kalite ve aksiyon sunuyor. LoR Kasım ayı içinde de bir kez daha çok sınırlı bir kitleye, yine kısa bir süre boyunca oynama imkanını tanıyacak. Ancak oyunun kapalı betası 2020'nin başında başlayacak. Öte yandan LoR için de oyunun bir mobil versiyonu geliştiriliyor. Ancak bu versiyon için bir tarih bilgisi elimizde yok. Yazıyı sona erdirirken oyun live olarak piyasaya sürüldüğünde dublaj dahil her şey için Türkçe seçenek olacağını da belirtiyim. ♦



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

THE OUTER WORLDS



Bakin efendiler, bir oyun yapıyorsunuz, bunu yaparken her kısmını, ama her kısmını düşünmeniz gerekir. Şimdi sen, Obsidyen, RPG geçmişin sayesinde oyuna görevi, diyalogu dayamışsın, çok da güzel etmişsin. Bir uzay üssüne iniyoruz, herkesin derdine koşan Seda Sayan gibi karşılanıyoruz. Tamam, güzel. Ama sonra bakıyorsun, yok farenin dışkısında ilaç ara, yok el alemin flörtünün peşinden koş, yok ekip arkadaşının banyo malzemelerini al... E çüş! Bu kadar mı iyi niyetliyim, bu kadar mı tatlı bir insanım? Ha tüm bu işleri terslemek de mümkün ama o zaman da kötü adam oluyorum, kimse beni sevmiyor.

Arka planda ne hikaye dönüyor diye soracaksınız bu noktada ve cevabımı vereceğim: Dönmüyor. Evet, insanlık kalkmış uzayda koloniler kurmuş, bir Star Wars ortamı bekliyorsun ama yok, tırı vırı işler hep... Sevgili Obsid, eğer her kutuyu açmak istesem, herkesin derdine koşmaya niyetlensem, bunu gerçek hayatta iyi niyetli bir çöpçü olarak yapardım, sana ihtiyacım kalmazdı. Bana adam gibi bir heyecan vermediğin sürece seninle işim olmaz. Haydi bin gemine, git şu doktorun yanında, camekanın arkasında otur. Haydi canım, haydi!

DEATH STRANDING



Öf ne büyüttünüz bu oyunu be kardeşim. Büyüte büyüte dünyanın yeni bir mucizesi haline getirdiniz. Sonra bakıyorsun, kendi kendine uzayan bir merdiven... Bakın kaç kez söyledim, bu Kojima denen adam ruhlar aleminde yaşıyor. İstiareye çekiliyor, gece uyuyor, sonra gördüklerini bir kağıda not ediyor. Eh, parası var, saygı da görüyor; diyor ki firmasına, "Şunu şunu yapacağız, böyle bir şeyler olacak..." İşte oradaki "böyle bir şeyleri" kendisi bile anlamıyor aslında ama ekip de yalaka tabii, "Sugoi neeeel" diye veriyor gazı. Medya zaten hepten Kojima'nın askeri olmuş, adam, "Oyunda çişimizi içeceğiz" dedi.

ğinde basıyor hashtag'i, basıyor haberi, bir şölendir gidiyor. Zamanında Tarkan "Çişim var." diye demeç verdiği az yuhalamamıştınız ey medya, şimdi niye hoşunuza gitti? Yok öyle; çiş duyduğunuzda burada da övmek yerine yereceksiniz, kendinize gelin! Efendim nihayetinde bu oyunu bu dangalak LEVEL da kapak yaptı, çünkü onlar da ayrı birer şuursuz. Oynayan arkadaş da kesin beğenmiştir, maşallah herkes kurulmuş oyuncak gibi. "Beğeneceğim, beğeneceğim, beğeneceğim..." Bir gün de gidin popüler olmayı beğenin ama olmaz, yapamazsınız, kanınızda yok. Dağılın gidin sinirlendim!

GHOST RECON: BREAKPOINT



Ah Ubisoft, vah Ubisoft. Nasıl bir firmasının anlamıyorum ki? Bir bakıyorum AC Odyssey'de 500. saatimi tamamlamışım, bir bakıyorum bu garabet oyuna iki saat zor tahammül etmişim. Dengesizsin, gariptin ve maalesef zenginsin. Paran olmasa böyle risklere de giremezsin. Şimdi bu oyunla ilgili terslikleri bir bir anlatmak istedim ama halim yok. Umuyorum bu dergideki arkadaş adam gibi incelemiştir, 80'i yine basmamıştır, oradan okursunuz. Ben yine de asabımı toparlayıp size oyundaki en büyük problemi söyleyeceğim. Hazırlanın. Dikkat kesilin.

Oyun sıkıcı. Hem de AŞIRI! Yok yaralanınca yalpalıyoruz, işte bir dolu silah var, yok görev var, bilmemne... Bunlarla oyun olmuyor işte arkadaşım. Bak The Outer Worlds de heyecan yaratmıyor, o da asabımı bozdu, bu Breakpoint hem sıkıcı, hem The Outer Worlds'deki zeka pırlıtlısına da sahip değil. Böyle bir gereksizlik uzun süredir görmemişim, gerçekten iyi geldi. Ubisoft sana diyeceğim pek bir şey kalmadı ama artık Tom Clancy'yi böyle dandik oyunlara alet etmekten de vazgeçsen iyi edersin. Adam mezarında o kadar rahatsız ki makinelisini kapıp gelecek kapına, o derece!

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



ASUS

TUF Gaming VG27AQ

Üstün performanslı oyuncu monitörü

Sayfa
99



DONANIM

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



Monster Tulpar T7 V19.6

Monster'ın en son canavarıyla tanışın!

NVIDIA'nın RTX'i, yani Ray Tracing teknolojisini oyun dünyasına kazandırmamasıyla beraber işin rengi önemli ölçüde değişti. Artık oyunlardaki grafik detaylarının ince elenmesi bir yana, ışığın gerçek zamanlı simüle edilebilmesini de konuşur olmuştuk, elbette performans çizgisi de gerek grafik kartları gerek masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda daha yukarıya çekildi. NVIDIA'nın GeForce RTX 2080 ekran kartı ile ışın izleme özelliğinden üst seviyede yararlanabiliyorken, çok geçmeden bu ekran kartlarını dizüstü bilgisayar platformlarında da görmeye başladık. Bunlar arasında yer alan ilk markalardan biri ise, oyun severlerin yakından tanıdığı ve daha önce de pek çok modellerini incelediğimiz Monster oldu kuşkusuz.

Tulpar T7 V19.6, 17.3 inç büyüklüğünde bir ekrana ve dolayısı ile bu genişlikte bir gövdeye sahip. Siyah renkli gövdesi ile sade bir görüntü sunan laptop, sırtında ise ışıklandırılmalı Monster logosu ile farkındalık yaratıyor. Gayet ince bir ekran paneline ve ekran çerçevelerine sahip olan Tulpar T7 V19.6, ekranının hemen üzerinde bir web kamerası bulundururken, ekranın altında ise, mekanik bir klavye ve geniş bir touchpad alanı ile bizleri karşılıyor. RGB ışıklandırılmalı tasarlanan ve mekanik yapıda olan bu klavye, performans açısından gerçekten tatmin edici olurken, bunu yalnızca oyunlarda değil, genel kullanımda da sağlıyor.

Tulpar T7 V19.6'da geniş bir soğutma sistemi kullanılmış. İçeriğinde çift fan bulunduran laptop, egzoz çıkışlarını ise 4 tarafa yöneltmiş. Hem arka taraflara hem yan taraflara açılan bu pencerelerden, içerideki sıcak hava yük altında kolay şekilde dışarıya atılabiliyor. Tulpar T7 V19.6, söylediğimiz gibi 17.3 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi. Ekran çerçevelerinin ince tasarlanmış olması ve ekran panelinin mat malzemeye sahip olması, ekranın ilk dikkat çeken yanları olurken, detaylara geldiğinizde daha fazla hoşunuza gidecek özellikleri keşfediyorsunuz.

Tulpar T7 V19.6, teknik kadro bakımından daha önce incelediğimiz ailenin bir diğer üyesi Tulpar T7 V18.3'ü takip eden bir dizüstü bilgisayar oluyor. İşlemci hanesinde Intel Core i7-9750H işlemciyi gördüğümüz laptop'ta, bu işlemci yük altında 4.5 GHz frekansına erişebiliyor. 6 fiziksel çekirdekli ve 12 izlek sahibi olan işlemciye performans bakımından destek veren bellekler ise, 2666 MHz frekanslı ve totalde 16 GB kapasiteli DDR4 olarak tercih edilmiş. Bu arada bu belleklerin 8GB'lık kit halinde çift kanal olarak laptop'ta yer aldığını belirtelim. Bu performans bakımından oldukça önemli bilindiği üzere.

Laptop'ta yine çift M.2 slotu yer alıyor. Bunlardan birinde 256 GB'lık Samsung PM981 yerleştiren Monster, böylece yüksek veri performansı sağlıyor. Öyle ki Monster bu SSD için 3000 MB/s okuma, 1300 MB/s yazma

performansından bahsetmiş, fakat bizim yaptığımız CrystalDiskMark testinde aynı disk 3531 MB/s sıralı okuma, 1465 MB/s sıralı yazma performansı sergiledi.

Laptop'ta ayrıca ikinci bir disk daha yer alıyor. Burada da kapasite desteği sağlayan Monster, 1 TB'lık Seagate SATA diske yer vermiş. Ancak bu diskin dönüş hızı 7200 RPM değil, 5400 RPM olarak tercih edilmiş.

Tulpar T7 V19.6, son zamanlarda adını sıkça duyduğumuz Ray Tracing, yani ışın izleme teknolojisini getiren GeForce RTX 2080 ekran kartına sahip. 8 GB kapasiteli GDDR6 belleklerden güç sağlayan kart, NVIDIA'nın Turing TU104 grafik işlemcisine dayanıyor ve 256-bit veri yolunu kullanıyor.

Sonuç olarak ise, eğer RTX 2080 sahibi ve güçlü bir dizüstü bilgisayar almak istiyorsanız, bütçenizi de fazla zorlamadan, fiyat bakımından muadillerine kıyasla ideal duran Monster Tulpar T7 V19.6'yı gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz diyerek incelememizi noktalayabiliriz. **♦ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI RTX performansı, üst seviye performans, 144Hz ekran, geniş bağlantı seçeneği, SSD performansı, mekanik RGB klavye, çift kanal bellek kullanımı

EKSİ Yük altında fan sesi, HDD 5400 RPM



AOC

Agon AG322QC4

Hem FreeSync 2 hem 144Hz hem de HDR destekli!

HDR, bu monitör için onu hem rakiplerinden ayıran, hem de tartışmalı bir noktaya taşıyan bir özellik oluyor diyerek incelemeye hızlı bir başlangıç yapabiliriz. Öyle ki, bu monitörde AOC, HDR400 standardını benimsemiş ve bununla bu özelliğe yer veren ilk monitör modellerinden biri olurken, HDR400 ile 400 kandela parlaklığa ulaşabiliyor olması, diğer HDR standartları bakımından daha alt segmentte kalmasına sebep oluyor.

İncelemeye böyle ters köşeden girmiş gibi olduk ancak aslında Agon AG322QC4 hakkındaki düşüncelerimiz fazlasıyla olumlu. Agon AG322QC4, ekranıyla 31.5 inçlik monitörler arasında yer alıyor. 2K çözünürlük sunan model, kavisli bir panele sahip. 144Hz'e kadar doğal çözünürlükteki tazeleme hızlarını destekleyen monitör, adaptif senkronizasyon tercihini AMD'den yana kullanıyor.

Agon AG322QC4, VA panele sahip bir monitör ve WLED arka aydınlatmaları kullanıyor. Peki, VA panel ne anlama geliyor, bu noktada kısaca özetleyelim. VA teknolojisi, Vertical Alignment, yani Dikey Hizalama olarak açıklanıyor ve panel olarak S-IPS panellere oldukça benziyor. Yani diyebiliriz ki 178 derecelik geniş görüntüleme açılarına sahip, ancak renk gamutu konusunda IPS panelin gerisinde kalıyor. 8-bit renk derinliği sunan VA paneller, özellikle kontrast konusunda sivriliyorlar ki Agon AG322QC4 modeli de bunu gösteriyor. Bu modelde 3000:1 tipik kontrast oranı yer alırken, 80M:1 dinamik kontrast sunuluyor.

Agon AG322QC4'ün tasarımına da değinmeden geçmeyelim. 3 bacaklı sağlam metalik bir standın üzerinde duran monitör, kavisli hatlarıyla da masa üzerine yakışan bir model olmuş. Son olarak Agon AG322QC4'ün hoparlör desteli bir model olduğunu ve üzerinde 2 adet 5W'lık hoparlörün yer aldığını da belirtelim. Fiyatı da 3553 TL **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Kontrast, oyun performansı, FreeSync 2, 144Hz, DCI-P3 renk gamutu, geniş bağlantı seçeneği

EKSİ Kutudan çıktığında renk doğruluğu iyi değil, sınırlı HDR

88



Asus

TUF Gaming VG27AQ

Profesyonel oyuncu deneyimi

Oyunçu monitörü denildiği zaman bir çırpıda sayılabilecek önemli özelliklerin başında yüksek yenileme hızı, HDR, G-Sync ve elbette monitörün boyutu geliyor. Overclock ile 155Hz'e kadar yenileme hızına çıkabilen Asus TUF Gaming VG27AQ, model numarasından da anlaşılabilirceği üzere 27 inç boyutunda ve 2560 x 1440 çözünürlüğe sahip IPS panel bir monitör. 1440p olması sayesinde 1080p standart bir Full HD monitöre göre %77 oranına kadar daha fazla masaüstü alanı gösterebiliyor.

Ayrıca bu monitörde Asus'un ELMB Sync yani Extreme Low Motion Blur özelliği bulunuyor. G-Sync ile aynı anda çalıştırılarak ekranda hareket eden hızlı objelerin ghosting yapmasını ve ekranda oluşan yırtılma etkilerini ortadan kaldırabiliyor. HDR 10 standardı sayesinde renkler özellikle de oyun oynarken gerçekten inanılmaz görünüyor. Ayrıca ASUS Shadow Boost teknolojisi sayesinde hem oyun oynarken ya da bir şeyler izlerken karanlık yerleri daha net görebilmek ve bu sayede deneyiminizi üst seviyeye taşımak mümkün.

Monitörün tasarımına değinecek olursak eğer, oldukça ince bir çerçeve yapısına sahip ancak malzeme kalitesi daha iyi olabiliirdi. Yine de oldukça şık görüldüğünü söyleyebiliriz. Ekran 350 nit parlaklık değerine sahip ve mat olmasından dolayı da herhangi bir parlama yapmadan rahatlıkla kullanılabilir. Hareket edebilen ayağı sayesinde sağa sola rahatlıkla döndürülebilir. Ayrıca dört farklı yöne dönebilen yapısı sayesinde monitörü dikey veya yatay olarak kullanmak da mümkün.

Monitörün arkasında 2 adet HDMI ve bir adet Display Port bulunuyor. Monitörün sağ arkasında yer alan joystick sayesinde ise tüm ayarların kolaylıkla yapılabildiğini söyleyebiliriz. Sonuç olarak etkileyici bir oyun performansı sunan bu monitörün fiyatı 3600 TL civarında. **◆ Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI 350 nit parlaklık değeri, 155Hz yenileme hızı, ELMB Sync, yüksek çözünürlük, şık ve ergonomik tasarım

EKSİ Çerçevenin malzeme kalitesi daha iyi olabiliirdi.

92



HyperX Alloy Origins

Sade ve performanslı

O yuncu klavyelerinin tasarım ve teknoloji anlamında sınırları zorlamaya başladığı ve her ay başka bir teknoloji ile karşımıza geldikleri malumunuz. Tüm bu karmaşadan bunalan ve tek istediği şık, performanslı bir klavye olan oyuncuları hedefleyen Alloy Origins tam da ismine uygun bir model. İlk bakışta hayli sade gözükken klavye, pürüzlü bir alüminyum gövdeye sahip. Ön yüzeyde herhangi bir çıkıntı olmaması standart yükseklikteki HyperX Red tuşları ortaya çıkartmış. RGB desteğine sahip olan klavyenin aydınlatması hayli parlak ve NGenuity yazılımı üzerinden de dilediğiniz şekilde programlanabiliyor. Bu yazılımın kullanımının maalesef çok rahat olduğunu söyleyemeyeceğim.

HyperX Red tuşlar çizgisel bir işleyişe sahip, çalışma ağırlıkları 45 gram ve çalışma noktaları da 1.8mm. Bu açıdan bakıldığında çok tutulan Cherry MX Red tuşlardan bir miktar daha hassas olduklarını söylemek mümkün. 80 milyon tıklamaya kadar olan ömürleri ise çok daha uzun. Daha önce test ettiğimiz Alloy FPS RGB'deki Kailh SilverSpeed tuşlar kadar olmasa da yazı yazarken çok rahat etik diyemeyiz açıkçası. Ana odak performans olduğunda günlük kullanımda böyle durumları göze almak gerekiyor.

Klavye görüldüğünden ağır, 1.08kg ve alüminyum gövde mükemmel bir şekilde yuvarlanmış. Köşeli hatlara sahip olmaması da klavyeye Premium bir hava katıyor. Ayrıca klavye ayaklarının üç ayrı yüksekliğe ayarlanabiliyor olması da bir diğer artı. Sağ kısımdaki LED ekrandan ise Num Lock, Caps Lock ve Game Mode uyarılarına ulaşmak mümkün.

Alloy Origins'in ülkemizdeki satış fiyatı henüz belli değil, yurt dışı fiyatı ise 110\$. Biz biraz pahalı bulduk açıkçası, özellikle de medya tuşları ve USB portu gibi donanım zenginliklerine sahip olmadığını düşünürsek. Geriye kalan her şey ise son derece başarılı. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık ve kompakt tasarım. Güzelce yuvarlanmış alüminyum gövde. Yüksek performans.
EKSİ USB slotu yok. Medya tuşları yok. Fiyatı biraz pahalı.

85



TCL Movetime MT40

Akıllı saatler yalnızca yetişkinler için değil!

Özellikle ailelerin çocuklarıyla her daim bağlantıda kalmalarını sağlayan, çocuklarından sürekli haberdar olmak isteyen anne ve babaların tercih edebileceği bir akıllı saat olan Movetime MT40, TCL markasının imzasıyla hazırlanmış. Elbette bunu yaparken, çocukları da unutmamış ve onlara da severek kullanacağı özelliklere yer vermiş. Tasarımıyla elbette çocuklara hitap eden bir akıllı saat olan Movetime MT40, elimizde mavi renkli modeliyle bulunsa da, ayrıca bir pembe renkli seçeneği de var. Rahat ve değiştirilebilir bir kayışa sahip olan saat, üzerinde 1.3 inç büyüklüğünde, renkli ve dokunmatik özelliğe sahip bir ekran da bulunduyor.

Elbette bu saatin bu fonksiyonlarından faydalanabilmek için TCL Connect uygulamasını telefonunuza yüklemeniz gerekiyor. Bu uygulama ile beraber, çocuğunuz için bir güvenli bölge oluşturabilirsiniz. Eğer çocuğunuz bu güvenli bölgeden ayrılırsa, size anında bildirim geliyor. Bu arada Movetime MT40'ın önemli özelliklerinden biri de IP65 sertifikasına sahip olması. Yani bu saat, suya karşı oldukça dirençli yapıda tasarlanmış. Özellikle su sıçramalarına ve dolayısı ile yağmura karşı dirençli olan saat, bizim kullandığımız süre boyunca aslında daha fazla dayanıklılık gösterdi diyebiliriz. Üzerinde 600 mAh kapasitesinde bir batarya bulunduran saat, 2 gün ila 5 gün arasında pil ömrü sağlayabiliyor. Ayrıca 5 saate kadar da konuşma süresi sunan Movetime MT40, 2 saat içinde de tam kapasite şarj olabiliyor. Movetime MT40, özellikle çocuklar ve ebeveynler için gayet kullanışlı bir saat olmuş. Çocuğundan haberdar olmak isteyen ebeveynlerin muhakkak yakından incelemelerini tavsiye ediyoruz. Movetime MT40'ı şu an teknoloji marketlerde 890 TL fiyatla bulabildiğiniz bilgisini de verelim.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Görüntülü görüşme olanağı, konum takibi & bildirim, kolay kullanım, ideal pil ömrü, su sıçramalarına karşı dayanıklı.
EKSİ Uyku takibi yok

90



Anker Soundcore Wakey

Oyuncunun yatak ucu aksesuarı!

İsmi sebebiyle ipucu veriyor olsa da Wakey'yi gördüğünüzde ilk düşündüğünüz şey şık bir bluetooth hoparlör olduğu oluyor. Haklısınız da ancak bu yatak ucu aksesuarı hayli hamarat ve on parmağında on marifet var. İlk izlenimden başlayalım, telefonunuzla bağlanabildiğiniz ve Soundcore App üzerinden yönetebileceğiniz hayli becerikli, bir çift 5W hoparlöre sahip. Müzik performansı belki sırf bu iş için yaratılmış hoparlörler kadar üst düzey değil ancak çoğu kulağı doyuracak kadar başarılı. Sesi limite getirdiğinizde dip ses ve distorsiyon oluşsa da ses çıkışının yüksekliği sebebiyle buna ihtiyaç duyacağınızı sanmıyorum. Devam edelim, Wakey'nin uzmanlık alanı uyutmak ve uyandırmak. Bir ses makinesi olarak kullanılabilen ürüne uyumanıza yardımcı olabilecek sesler atayabiliyor ve sabah telefonunuz üzerinden yönetebileceğiniz saatlerde ve dilediğiniz şekilde (alarm, FM radyo vs.) uyandırılmak üzere programlayabiliyorsunuz.

Şık bir dijital saat ve FM radyo olarak da kullanılabilen Wakey beraberinde bir FM radyo anteniyle geliyor, frekansı da telefonda veya cihazın üzerinden ayarlamak mümkün. Cihazın ön yüzündeki rakamlar gerçekten çok parlak ve gece uyurken rahatsız etmesi çok olası. Sırf bu yüzden uygulama üzerinden erişebileceğiniz bir gece modu mevcut. Cihazın üzerinde bir de kablosuz şarj istasyonu var. Telefon iyi oturuyor ve kaymıyor. İlave olarak iki adet 2.4A USB portu da şarj için kullanılabilir.

Ülkemizdeki fiyatı henüz belli olmayan Anker Soundcore Wakey, yurt dışında 100\$'lık fiyat etiketine sahip.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım. Yeterli müzik performansı. Pek çok işlev bir arada.

EKSİ Fiyatı yüksek. Fişe takılı olarak kullanılabilmesi yüzünden taşınabilir değil.

83



Corsair K70 RGB Mk.2 Low Profile Rapidfire

Özellikleri isminden de kallavi

Son dönemlerde birbirinden yenilikçi oyuncu klavyeleri konuştuğumuz oluyor. Corsair'in hayli kalabalık olan K70 serisinin konuk ettiğimiz son üyesi de gayet ilginç özelliklere sahip bir ürün. K70 Mk2 Low Profile Rapidfire olarak adlandırılan ürünün en önemli özelliği düşük profilli olarak tasarlanan Cherry MX Low Profile Speed tipi anahtarların etrafında şekillendirilmiş olması.

Düşük profilli anahtarların kullanılmış olması klavyenin tasarımına da direkt olarak etki etmiş. Toplam yüksekliği 29mm olan klavye daha önce test ettiğimiz standart K70 Mk2'ye göre 11mm daha alçak. Bu ilk başta biraz alışılmadık gelse de kısa süre içinde duruma adapte oluyorsunuz. 1.08kg ağırlığındaki klavyenin fırçalanmış alüminyum gövdesi parmak izi bırakmıyor ve malzeme kalitesi de gayet iyi. Buna hepimizin memnun kalmadığı yumuşak plastikten yapılmış kol dayama yeri de dahil. Klavyenin sol üstünde iCUE'dan tanımladığınız üç profil arasında geçiş yapmakta veya klavyenin RGB aydınlatma stilini değiştirmekte kullanacağınız düğmeler var. Sağ tarafta da ses açıp kısmakta kullanabileceğiniz medya tuşları yer almakta. Ayrıca USB 2.0 slotu da klavyede yer bulmuş. 1mm'lik bir kavrama noktasına sahip anahtarlar Low Profile Red serisine göre 0.2mm daha hassas, zaten isimdeki Rapidfire takısı da buradan geliyor. Toplam yolculuk mesafesi de 3.2mm ki standart tuşlara kıyasla 0.8mm daha düşük. Bu noktada Low Profile Speed anahtarların iki konuda beni şaşırttığını belirtmem gerek. Birincisi mekanik klavye olamayacak kadar sessizler. İkincisi ise düşük kavrama noktaları ve çalışma ağırlıklarına rağmen yazı yazarken son derece konforlular. Corsair yine harika bir klavye üretmeyi başarmış ancak yurt dışı fiyatının 170\$ olduğunu da söylemiş olalım, bu haliyle cebinizi yakacak bir ürün. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Sessiz ve kullanımı rahat anahtarlar. Yüksek malzeme ve işçilik kalitesi. Depolanabilen üç ayrı profil. FPS oyunları için ilave tuş takımı.

EKSİ Kol dayama yeri plastikten yapılmasa iyiymiş. Fiyatı yüksek.

90



Casper Excalibur G770

Casper'ın en yeni fiyat performans ürünü

Bu defa fiyat/performans odaklı bir oyun notebook'u arayanlara özel bir model olan Excalibur G770 misafirimiz. Özellikle tasarımıyla gayet güzel görüldüğünü söyleyebileceğimiz laptop, işlemeli sırt yüzeyiyle fazlasıyla güzel görünürken, 2 kilogram gibi bir oyun bilgisayarı için gayet hafif yapısıyla da dikkat çekiyor.

Excalibur G770, 15.6 inç boyutunda bir görüntü ile bizleri karşı karşıya bırakıyor. Ekran elbette Full HD çözünürlüğünde ve panelin IPS olması sayesinde geniş renk aralığı sağlıyor. Intel'in bu sene laptop'lara getirdiği Core i7-9750H işlemcisi ile gayet taze bir model olan Excalibur G770, 6 fiziksel çekirdek ve 12 izlekli bu işlemcisiyle bizlere 2.60 GHz taban frekans sunarken, yük altında ise 4.50 GHz frekansına ulaşma imkanı tanıyor. Öyle ki, cihazda 16 GB kapasitesinde ve 2666 MHz frekansında çalışan RAM yer alırken, SSD tercihi de Intel'den yana kullanılmış. Intel 660 NVMe M.2 SSD'sinin yer aldığı laptop, temelde 512 GB kapasitesinde bir depolama alanı sunuyor. , Excalibur G770'in elimizdeki modelinde NVIDIA GeForce GTX 1050 ekran kartı yer alıyor. Özellikle fiyat/performans çizgisinde bir oyun notebook'u arayanların gözdesi olan GTX 1050 ile yaptığımız oyun testlerinde makul ölçüde sonuçlar elde ettik.

Sonuç olarak Excalibur G770, oyuncu notebook'ları arasında iyi bir yer ediniyor kendine. Özellikle fiyat/performans odaklı modeller arayanların ilgisini çekebileceğini düşünüyoruz. 6500 TL dolaylarında olan Excalibur G770, muadilleri arasında da gayet uygun bir seçenek olarak görünüyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Tasarım, RGB klavye, 16 GB RAM, fiyat/performans, ,deal ses performansı.

EKSİ USB sayısı az, mini DisplayPort yok

90



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Philips The One 55PUS7304

Her açıdan çok etkileyici...

Philips'in yeni 7000 serisi ürün gamında yer alan Philips The One 55PUS7304, piyasadaki güncel tüm teknolojik özelliklere sahip bir televizyon arayanlara hitap ettiği için "The One" ismini almış. Fiyat/performansı ile de iddialı bir model olan Philips The One, her noktada önemli özelliklerin sahibi. Philips'in 55PUS7304 modeli 55 inçlik bir ekran getiriyor karşımıza. Ancak ekran kenar çerçevelerinin çok ince olması ve Philips'in yıllardır kullandığı Ambilight ışıklandırmasıyla beraber bu ekran, olduğundan daha büyük ve daha çekici görünüyor.

Bu modelde 3 taraftan Ambilight ışıklandırması ile televizyonu sarmalayan Philips, bu sayede izlediğiniz filmleri ve oynadığınız oyunları daha sürükleyici bir hale getirirken, az önce de söylediğimiz gibi adeta bir ilüzyon etkisiyle ekranı olduğundan çok daha büyük hale getirmeyi başarıyor. Philips The One'in rakiplere göre önemli bir avantajı var. O da şu an piyasadaki tüm HDR standartlarını kullanıyor olması. 4K çözünürlüğündeki canlı paneli ve tüm HDR formatlarının desteğiyle beraber eli bir hayli güçlü olan televizyon, görüntü motoruyla da oldukça güçlü. Televizyonda P5 Perfect Görüntü Motoru'nun kullanan Philips, böylece ayrıntı seviyesine çok daha fazla zenginlik, daha fazla derinlik kazandırıyor. Philips The One 55PUS7304, elbette bir akıllı televizyon. Android 9 Pie işletim sistemiyle desteklenen modelde arabirim fazlasıyla akıcı çalışırken, Google Play Store ve Philips Uygulama Galerisi ile geleneksel televizyon programlarını takip etmek istemediğinizde de elizin altında çok sayıda seçenek yer alıyor.

Eğer şu sıralar uzun yıllar boyu severek kullanacağınız iyi bir 4K televizyon arıyorsanız, o halde Philips The One'ı mutlaka değerlendirmelisiniz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Görüntü performansı, tüm HDR formatlarını destekliyor, akıcı Android TV deneyimi, Ambilight ile fark yaratıyor, şık tasarım, P5 Perfect Görüntü Motoru, Dolby Vision & Dolby Sound

EKSİ -

95



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
104

JOKER

En iyi Joker hangisi kavgasına yeniden
başlamaya hazır mıyız?

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Kore sinemasını sevenlerin kaçırmaması gereken Parasite, farklı bir DC hikayesi olan Joker ve dahası ile evinizdeyiz, yer açın!

FİLM

PARASİTE

Bu filmi saçma bir şekilde 9GAG'de keşfettim, sonra derhal buldum, izledim ve neden orada paylaşıldığını da anladım. İsminden daha çok bilim-kurgu havası akan film, aslında enteresan bir distopya. Hayır, dünya kaosa sürüklenmiş değil, aksine kadrajda sadece iki aile var. Son derece zengin bir adam, karısı ve iki çocuğuyla lüks ve modern bir evde yaşıyor ve elbette bir yardımcıları da bulunuyor. Bu ailenin kızına ders vermek için bir delikanlı evlerine düzenli olarak gitmeye başlıyor ve daha sonra olaylar çok enteresan bir hale bürünüyor;

en ufak bir spoiler vermemek için daha fazlasını anlatmıyorum. Tabii bu kadarını anlatınca da, "Eee?" dememiz muhtemel fakat bana güvenin, böylesine garip bir hikayeyi daha önce kolayına izlememişsinizdir. Filmde klasik Kore filmi havası da yok değil ama Hollywood'da göz kırpan bir yapı daha çok hissediliyor; yakında Amerikan versiyonu pörtlere şaşırmanın. Parasite'yi Kore filmlerini seven, sevmeyen herkese öneriyorum. Yılın en iyi filmi gibi bir iddiada bulunmayacağım ama beğeneceğinizden de şüphem yok. ♦ Tuna Şentuna



FİLM

JOKER



Uzun zamandır bu kadar güzel bir çizgi roman uyarlaması izlememişim. En son "vay bel!" dediğim de sanıyorum Captain America: The Winter Soldier idi. Arkadaş, filmin ilk anından son anına kadar Joker karakterini ilmek ilmek işlediler yahu. Burada Joker'in orijin bir hikayesi olmamasını Todd Phillips, mükemmel bir şekilde kullanıyor. Aslında zor olan bir şeyi de kendince avantaja çeviriyor. Üstüne Joaquin Phoenix, öyle bir performans ortaya koyuyor ki bir anda zamanın nasıl geçtiğini bile anlamıyorsunuz. 2 saat süren filmde Joaquin Phoenix'in olmadığı sahne yok denecek kadar az. Sürekli ekranda ve bu kadar süre boyunca hiç sıkılmamak, karakteri diri tutmak ve duygularının yanında kırılmaları da böylesine harika yansıtmak çok büyük bir başarı. Tek başına bir filmi taşımak bambaşka bir olay. Şu performansla Oscar gitmezse de Akademi çok büyük ayıp etmiş olacak. Filminden sonra en çok tartışılan iki şeyden biri Heath Ledger'in Joker'i mi yoksa Joaquin Phoenix'in Joker'i mi oldu. Öyle hararetle bir tartışma ki bu aralar kahve içmek için durduğunuz kafelerde bile denk gelebilirsiniz. The Dark Knight'taki Joker ile bu Joker

arasında karşılaştırmayı anlamsızlaştıran farklar var. O yüzden kıyaslamaktan ziyade izlediğim iki leziz performanstan keyif almayı tercih ettim. Bu filmde benim kafamdaki Joker algısı ile bağdaşmayan bir Joker izledim mesela, ona rağmen çok beğendiğimi söyleyebilirim. İkinci en çok tartışılan şey ise Joker ile Bruce Wayne arasındaki yaş farkı. Bunu çok düşündüm ve sadece şunu yorumlayabildim: Birden fazla Joker olabileceği. Joker'in bir beden ve kişiden ziyade kavram haline gelmesi. Hatta çizgi romanlardan birinde de bu konu ele alınmış ve üç farklı Joker olabileceğine dair ipuçları verilmişti. Biri komedyen, biri mastermind ve diğeri de askeri kökenli bir katil olarak. Bu şekilde baktığımızda bu filmin Joker karakterinin ortaya çıkışından çok bu kavramın şekillenişini ele alıyor olabilir. Sonuç olarak tam Marvel elindeki en büyük silahı kullanmış. Endgame ile yeni dönem öncesi acayip bir final yapmışken, DC de her filmde daha kötü bir iş çıkartırken voliyi vurdular. Batman'i sevin veya sevmeyin, çizgi roman sevin sevmeyin, olayların geçmişini bilin bilmeyin önemli değil ama mutlaka bu filmi izleyin. ♦ Mustafa Irgit



ÇİZGİ-ROMAN

INJUSTICE 2

Herkesin patır kütür öldüğü, Injustice oyunu temalı çizgi-roman serisinin ikinci bölümü nihayet Türkiye’de yayımlanmaya başladı, keyiften keyife sürüklendik.

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki ilk seriyi okumadan bu seriye başlamak tam olarak delilik olur çünkü tüm hikayeyi kaçırmış olacaksınız. Şayet ki ilk kısmı bitirdiyseniz, Injustice 2’ye de hazırsınız demektir.

Hafif spoiler’a girecek ama konuyu da anlatmak lazım. İlk serinin sonunda Süpermen yeniliyor ve hapsediliyor ama dünyadaki tehlike geçmiş değil; kimliği belirsiz yeni, acımasız bir Batman’in başına geçtiği bir Suicide Squad tekrar ortallığı karıştırıyor. Bu sırada Süpermen’i kurtarmak için Black Adam tarafından da bir takım çalışmalar yürütülüyor.

Daha fazlasını anlatmayayım ama Injustice 2 oyununda gördüğümüz yeni kahramanların da katılmasıyla, yepyeni bir alternatif DC evreni çizilmek üzere ve okurken de çok keyif alacağımız apaçık ortada. Türkiye’de yayımlanan çizgi-romanda dikkatimi çeken tek eksik, ekonomik krizden kaynaklandığını tahmin ettiğim bir kalite düşüklüğü oldu. Sayfalar daha ince, baskı biraz daha kalitesiz... Yine de hikaye sağlam olunca bu detay da çok dikkat çekmiyor; hem belki ileriki ciltlerde durum toparlanırsın... ♦ Tuna Şentuna



ALBÜM

DOKTOR STRANGE

Ülkemizde çizgi-romanların durumu –bana sorarsanız- gayet iyi. Marvel ve DC’ye ait tonla çizgi-roman çıkıyor, üzerine daha sanatsal olan eserler de sayısız yayınevi tarafından yayımlanıyor, ortam çok güzel. Bu keyifli ortamda kendi yağında kavrulan ve Marvel evrenine çok bulaşmayı kendi halinde devam eden Doktor Strange, büyüdü dünyalarla ilgilenenleri çok mutlu edecek bir yapıda ve toplamda dört cilt olarak ülkemizde Nisan 2017’den beri satışta.

Tuhaf Bir Yol, Büyünün Son Günleri ve Eylül’de çıkan Havadaki Kan Kokusu, şu anlık Doktor Strange’in ana ciltlerini oluşturuyor ve ek bir hikaye olan Yemin de bir süre önce raflardaki yerini almıştı. Doktor Strange ana seride, Empirikul adındaki enteresan ve nereden geldiği belli olmayan büyük bir güce karşı savaşıyor. Dünyadaki büyüyü yok etmeyi hedefleyen bu beyaz, teknolojik yaratıklar, Doktor Strange’in güçsüz kalmasına yol açıyor ve son yayımlanan ciltte, Doktor Strange çaptan düşmüş bir halde hem Baron Mordo’yla, hem İstirap’la, hem de cehennem en korkutucu isimlerinden biri olan Dormammu’yla savaşmak zorunda kalıyor; arada Şeytan’ın kızı Satana da eğlenceli bir enstantane sunuyor. Her anlamda sürükleyici ve çizimleriyle de gayet göze hitap eden bir seri olan Doktor Strange’i çizgi-roman meraklılarına tavsiye ediyorum.

♦ Tuna Şentuna



ALBÜM

SYLVANIA TESTIGOS DE LAS ESTRELLAS

Hah, bir İspanyolca Power Metal dinlemediğim kalmıştı, o da oldu. Rhapsody of Fire ve Luca Turulli İtalyancaya alıştırmıştı ama İspanyolca değişik bir deneyim oldu. 2006’dan beri aktif olan Sylvania, meğer İspanya’da ünlü bir grupmuş, benim hiç haberim olmamış –ki ilk albümlerini yayımladıkları 2011 yılında da gayet metalle ilgiliydim. (Şimdi biraz azaldı, kafam şişti sanırım.) Sylvania ise beni resmen eski Rhapsody günlerine götürdü. (...of Fire olmadan önce isimleri sadece Rhapsody’di, müzik yayımlama platfor-

mu Rhapsody ile isim lisansı konusunda papaz olunca isimlerini değiştirdiler.) Son derece melodik alt yapısı ve hızlı parçalarıyla, son albümleri Testigos de las Estrellas, resmen bir oturuşta dinleniyor, ardından ne zaman biraz gaza gelmek istesiniz aklınıza ilk olarak bu albüm geliyor. Toplamda 10 parçadan oluşan albümde resmen boş parça yok; hepsini aynı beğeniyle dinliyorsunuz. Tabii sözler tamamıyla İspanyolca olduğu için bir şey anlama imkanınız olmuyor ama kulağa hoş geliyor mu, geliyor; gerisi çok da önemli değil... ♦ Tuna Şentuna





Modern çizgi romanın çok kısa tarihi üzerine biraz konuşalım mı?

//Benim adım Bane – ve seni kolaylıkla öldürebilirim...Fakat ölüm sadece çektiğin acıyı dindirecek – ve utancının sesini susturacak. Bunun yerine, seni KIRACAĞIM."

İzmir, Alsancak'ta, ailemin 1967'den beri oturduğu evin salonunun sadece misafir geldiği zaman açılan kısmında büyükanmem bir şeylerle ilgilenirken, gizli gizli oturup çizgi roman okuduğum yerimde okumuştum bu cümleleri ilk kez. Yılı tam olarak hatırlamıyorum, 1996 ya da 1997 olması lazım. İzmir'in mükemmel bir "deniz kıyısı" kenti olduğu, Grunge ve Metal dinlemeyenlere kötü gözle bakıldığı, sokaklarda paten ve kayakın "nadir" bir görüntü olmadığı dönemlerden bahsediyorum. Sokakta yapılan ana sporun basketbol, futbolun ise bir hafta sonu eğlencesi olduğu, kelimenin tam anlamıyla büyük hayaller kurabildiğiniz, gökyüzünün limit olduğu dönemler. Belki ben çocuktum diye öyledir, belki de sorunlar şimdi oldukları kadar gerçek, hayat da şimdi olduğu kadar problemlidir. Neyse, biz sanki öyle değilmiş ve çizgi roman da o hayallere açılan bir kapıymış gibi davranalım ve hikâyemize başlayalım.

Türkiye'nin ekonomik değişimi aslında -kapitalizmi bir şekilde sahiplendiği- 80 ortalarına denk gelirken, çizgi roman endüstrisinin gelişimi de aynı döneme yansır. Öncesinde Fransız okullarının yatakhanelerinde elden ele dolaşan dergilerden, -okunmak için olanlar diyebileceğimiz- frankofon çizgi romanlarıyla tanıştı Türkiye. Burada ufak bir parantez de Türk çizer ve yazarlar için açmak gerekir. Türkiye'de sanırım okunma frekansı ve karikatür ile çizgi roman arasındaki farkın terimsel olarak iyi ayrıştırılmamasından kaynaklı, "çizgi romanın altın çağı" denilen bir dönem



var. Bu dönem yerli çizgi roman üretimi anlamında oldukça verimli geçmiş ve pek çok eski Türk destanlarına dayanan kahraman figürleri ortaya çıkmıştır. Tabii kahramanlarımız sürekli belirli bir tarihi olan grupla savaşmaları için dünyanın diğer ülkelerinde ne kadar okunduğu ya da basılıp basılmadığı tartışma konusudur. Paragrafın başında bahsetmiş olduğum ekonomik açılımlara kadar da (1990'lar) genel anlamıyla İtalyan çizgi romancılığının her eve girdiği, herkesin bildiği ve tanıdığı Tommiks & Teksas karakterlerinin egemenliğinde geçti.

Aslında evrensel çizgi romancılıkta British Invasion (İngiliz İstilas) denilen dönem de aşağı yukarı bu araya rastlar. 1970'lerin sonunda İngiliz çizgi roman dünyası genellikle çocuksu, hep iyi sonla biten ve sadece erkek çocuklarına pazarlanan bir durumdaydı, ta ki 2000 A.D.'ye kadar. Daha olgun, sert ve sosyal meselelerle ilgili konuşmaktan çekinmeyen efsanevi çizgi roman, kendi yayıncısıyla yaratıcıları arasında yaşanan tartışmadan sonra sadece İngiliz çizgi roman dünyasını değil, tüm dünyanın çizgi roman



algısını ve edebiyatı değiştirdi. Fırsatı gören DC Comics, İngiltere'ye uçtu ve efsanevi serinin yaratıcıları ve diğer ışık gösteren yazar & çizirlerle oturup toplantılar ve teklifler yaptı. Şimdi yazacağımız isimler, çizgi roman okuyan herkesin bir şekilde satın aldığı işlere imza atan isimler. Alan Moore, Neil Gaiman, Brian Bolland, Steve Dillon, Glenn Fabry ve Grant Morrison bunlardan bazıları. Peki, neydi bu adamları mesela Chris Claremont'dan (kendisi de İngiliz ama Amerika'da büyümüş, mükemmel bir yazar) ayıran şey? Öncelikle, İngilizler çizgi romana rutin, normal diyaloglar getirdi. Süslü, uzun ve ağıdalı yazım tarzıyla çizgi romana değer katan Amerikan yazarlarının tersine, İngilizler günlük hayattan senin ve benim kullandığımız diyaloglar üzerine işlerini kurguladılar ve süper kahramandan bir anlamda uzaklaştılar. Bunun ne kadar cesur bir cümle olduğunu hayal edebiliyor musunuz bilmiyorum ama bilgeliğinden sual olmaz 1980'ler Superman'i yerine, aynı dönemde çıkan Watchmen'i okuduğunuzda ne demek istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. Sert, fikrini söylemekten korkmayan, bir şekilde süper-kahraman işine düşmüş ama çok da fazla "izci çocuk" ya da "ahlaki kodlar" üzerinden strateji geliştiren karakterleri

unutun! Jesse Custer gibi yeri geldiğinde sövmekten geri kalmayan biraz da hayatın getirdiği şans (ya da şanssızlık) sayesinde bu pazara gelen vaizlerin kahraman oldukları hikâyelerini anlattılar.

Bu dönemde çıkmış herhangi bir çizgi roman o sıralarda 7-8 yaşında olan beni etkiledi dersem yalan söylemiş olurum, beni o dönem süper kahraman hikâyeleri cezbediyordu. Ama her ilişkide olduğu gibi koleksiyoncu ve koleksiyon ilişkisinde de bazen sorunlar ortaya çıkar. Bir süre ara vermek istersiniz, artık bir nedenden o ilişkiyi götüremezsiniz falan filan. Bu konuda eminim bu köşeyi okuyacak herkesin söyleyeceği bir şey vardır, ama fikri anladınız! Sonra bir gün bir şey olur, yepyeni bir şeyle tanışırınız daha önce gördüğünüz hiçbir şeye benzemez, farklıdır, belki aynı yerden bakmıyorsunuzdur hayata ama size anlattıkları sizin başka şeyler öğrenmenize yol açar. Sürekli onunla vakit geçirmek, daha fazla şey konuşmak, elinizde tutmak istersiniz. İşte, çizgi romandaki İngiliz İstilasını da benim için bu demek. Her keyfim kaçtığımda, ya da hayatla ilgili bir şeyleri yeniden gözden geçirmek durumunda hissettiğimde kendi listemde olan Sandman sayılarını okurum mesela. Tıpkı Baba filmi hayatinin başka yaşlarında izlediğinde başka şeyler anlayanlar gibi, Sandman de hayatınızın hangi döneminde okursanız okuyun, o an ihtiyacınız olanı size veren bir edebi eserdir.

Bu yazının başında alıntılıdığım cümleler, 1993-1994 yıllarını kapsayan DC Comics'in büyük olaylarından Batman: Knightfall (Şövalyenin Düşüşü)'a ait. İngiliz İstilasının ertesinde Amerikan çizgi roman yazarlarının içinden de fırlayan muazzam hikâyelerden sadece biri ki, burada Frank Miller'a bir



AYIN VARIANTI

Year of The Villain Joker

Mike Mayhew Exclusive Cover



parantez açmak şart. Çoğu insanın favori kahramanı Batman'i baştan aşağıya değiştiren, Daredevil: Born Again ve Daredevil: Man Without Fear gibi başyapıtlar ortaya koymuş bu adamın yarasa mağarasına açtığı yeni yol, bir nevi hayatımı değiştirdi diyebiliriz. Miller'ın karakteri getirdiği nokta Knightfall'a giden yolu açtı ve Chuck Dixon, Alan Grant, Dennis O'Neill ve Doug Moench'in yazdığı Batman, gelecekte ne iş yapmak istediğime karar vermeme yol açtı sanırım.

İsmimi yazının son paragrafında yazmanın pek de alışıl gelmiş şeylerden biri olmadığını farkındayım inanın yazı öyle sürükledi. Ben, Metehan İğneci ve Türkiye'nin ilk ve tek koleksiyonculara yönelik çizgi roman mağazası PhD Collectibles'in kurucusuyum. Yaklaşık 1.5 senedir Türkiye'de çizgi roman koleksiyonculuğuna yeni bir soluk getirmesi ve bir anlamda benim kendi kendime toplarken çektiğim zorlukları ortadan kaldırması hedefiyle kurduğum butik çizgi roman sitemizde, küçük bir çocukken hayalini kurduğum işi yapıyorum. Dünyadaki az sayıda şanslı insandan biri olduğumun farkındayım. Bugün ve gelecek aylarda da bu köşeyi yazabiliyor olmak da aslında bu şansın devamı. Çocukken yazılarını merakla beklediğim, her ay hangi oyunu oynayacağıma kararı önce burayı okuyarak verdiğim LEVEL dergisinde yazıyor olmak da yine bir çocukluk hayaliminin gerçekleşmesi. O yüzden teşekkür ederim! Bundan böyle her ay bu sayfada çizgi romanla ilgili bir şeyler olacak. Bazen genel tartışmalar, bazen de sevdiğimiz beğendiğimiz bir çizgi romanın incelemesi! Hoş geldiniz ve umarım hoşunuza gider! Gelecek ay görüşmek üzere, Stan Lee'nin dediği gibi Excelsior! ♦ Metehan İğneci

COS- PLAY REPUBLIC

Profesyonel cosplay yapmak zordur kuzum.

Cosplay, birçoğumuzun gözünde hobi olmanın dışına çıkamadı. Durum böyle olunca, eğlenmek ve arkadaşlarımızla vakit geçirmek veya en azından- yeni insanlarla tanışmak, muhabbet etmek asıl amacımız oldu. Hepimiz için aynı durum geçerli. Ancak cosplayin karanlık tarafı olduğu düşünülen bir de profesyonel cosplayerların hayatlarına değinmek gerek. Onlar için cosplay, hobi olmanın dışında profesyonel bir "iş". Kolay da değil. Fiziğine dikkat eden, ölüm diyetleri yapan, fotoğraf çekimlerinde sadece profesyonel fotoğrafçılarla çalışan ve dahası. Çokça maddeyle kendilerini en iyi şekilde hazırlamak için gayret gösteren profesyonel cosplayerlar, kendilerini iş hayatına adadıklarında, hayat onlar için bambaşka hale bürünüyor. Eğer çalışan biriyeniz, yazacaklarım sizi şaşırtmayacaktır. Sonuçta ertesi güne yetiştirilmesi gereken işler olduğunda veya gün içerisinde tamamlamanız gereken projeler varsa, tüm odağınız tek bir noktadadır. Pro cosplayerlarımız kendilerini kolayca gösterirler. Kullandıkları malzemeden tutun, sergiledikleri performansa kadar her şeyi mükemmel yapmaya çalışırlar.

Peki pro cosplayerlar ile normal cosplayerlar arasında ne fark var?

Yazının başında belirttiğim gibi: bu, onlar için bir iş. Şöyle düşünün, çevirmeniz gereken bir yazı için size verilen zaman çizelgesine uymadığınızda paranızı alamazsınız veya hata yaptığınızda iş yerinde gerilim yaşanır. Sonuçta yaptığınız işin karşılığında para kazanıyorsunuz ve o kazancınızın hakkını da vermeniz gerekiyor. Pro cosplayerlara yüzlerce örnek isim verilebilir. Bunların bazıları bizim bile izlemediğimiz yurtdışı kanallarında şov yaparlar, kimisi etkinliklerde oyun firmaları ile boy gösterir. İşleri onları nereye sürüklerse, o şekilde yaşarlar. Kolay değil, bunu bilin. Geceniz



Profesyonel cosplayerlar kendilerini doğru şekilde işlerine odaklarlar





gündüzünüze karışabilir ve rüyalarınız iğne iplikten ötesine geçemez. Bu arada her biri kendi kostümünü üretmez. Modellik konusu da tam olarak burada ortaya çıkar. Mesela, kostüm modele uygun bir terzi tarafından dikilir ve pro cosplayerlarımız sadece modellik kısmında takılırlar. Bunun yanlış olduğunu düşünmeyin. Mankenlik de bir iştir sonuçta.

Pro cosplayerlık kavramı, son zamanlarda biraz popülerliğe de dayanır oldu ki bu da normal. Sosyal medyanın gücünden hepimizin haberi var. Instagram takipçi sayınız yüksekse, firmalar sizi fark eder ve bu bağlamda, iletişime geçerek çeşitli iş tekliflerinde bulunabilir. Bir X firması, Y cosplayerından yeni çıkacak içeriğinin kostümünü talep edebilir ve bir bakımsızınız kendinizi kocaman etkinlikte, yüzlerce insanın arasında bulmuşsunuz. Ülkemizde bu konu biraz karışık. Biliyorsunuz ki maddi durumlar herkesi ve her şeyi etkileyebiliyor. Herkes pro cosplayer olamaz mı? Olur tabii ki. Ancak bunun da bazı gereklilikleri var. İş aldığınız kurum, sizin fiziğinize bakabilir, kostümün her detayını isteyebilir, örnek fotoğraflar talep edebilir



ve en ufak bir hatada kalbinizi kırabilir. Alışık olmanız gereken bu durumları kaldırabilmektir. Kilonuz, boyunuz, yüzünüz ve dahası. Tıpkı bir model gibi muamele görmeniz mümkün.

Kırılmaca darılmaca yok, açık olmak gerek

Pro cosplayer demek, her şeyi en iyisiyle sunmak demektir. Sizden kostümünüzle sunuculuk yapmanız istenebilir, canlı yayınlara misafir olmanız talep edilebilir ve hatta kendi kanalınızda reklam yapmanız gereken durumlar da yaşanabilir. Sonuçta bilinir olmak ve tanınmak, günümüzün popüler YouTuber ve Twitch yayıncılarının yaşadığı durumla eşdeğer. Özünde kazanç sağlayacaksanız, işinizi iyi yapmanız istenecektir. Bazı durumlarda sizden sözleşme istenebilir, korkmayın. Etrafınızda danışabileceğiniz başka cosplayerlar varsa ne güzel, yoksa bile bulmak zor değil.

İş olarak yapılan cosplay, ayakta geçireceğiniz belki de 10 saatten fazlasına alışık olmak demektir. Makyaj tazeleme, kostümü düzeltme, yemek saatlerinin dikkati, molalarınız derken her detayınız düşünülür ve kurallara da uymaz beklenir. Dolabınızda anime, film, dizi, oyun ve daha birçok yapımdan örnek kostümler buldurmanız gerekir. Sosyal medya hesabınız/hesaplarınız aktif olmalı, insanlarla iletişimde kalmalısınız. Hatta kimi zaman onları dinlemeli ve görmek istedikleri kostümlere hayat vermelisiniz. Hasar almış bir kostümünüz varsa ve düzelterek vaktiniz yoksa, bırakın satmayı direkt onlardan kurtulmanız gerekir.

En önemlisi yeniliğe açık olmalısınız

Utangaç olmak, bir noktada normaldir. Sizden, kostümünü giymeyi istemediği-

niz karakterlerin kostümlerini sergilemeniz istenebilir. Her zaman reddetme seçeneğine sahipsiniz. Maddi ihtiyacınız varsa işin rengi değişir tabii. Eğer kendinize belli kurallar koyar ve bunu da çalışmak istediğiniz kuruma açıkça belirtirseniz, çoğu zaman sorun yaşamazsınız. Çok basit kostümler bile yaparsanız, onları bir profesyonel gibi taşımalısınız. Basit bir peruk ve lens dışına çıkmaya çağınız zamanlar da olacaktır, ancak bunu şık makyaj çalışması ile tamamlamalısınız. Yani özünde, mükemmel bir cosplayer olmak için elinizden gelenin fazlasını yapmalısınız. Bir noktada belki bir stilist veya grafiker olmak da cosplay hayatınıza yansiyabilir. Bunlar tabii ki sadece örnek. Cosplaye katkı sağlayabilecek çokça kategori mevcut. Bu kategorilerden biri hayatınızda varsa, profesyonel cosplayer olma yolundaki adımı daha kolay atarsınız. Belki çok başarılı boyama yeteneğine sahipsiniz veya maketlerle aranız inanılmaz iyi. Unutmayın ki cosplay, çok özgür ve hayal gücünün güzelliğiyle şekillenir. Eğer kendinizi bu alanda başarılı görüyorsanız, tüm zamanınızı kazanç sağlamak adına yönlendirebilirsiniz. Espor turnuvaları, fuarlar, tanıtımlar, canlı yayınlar, jüri, üniversite etkinlikleri derken kendinizi her türlü yoğunluğa hazır hissediyorsanız, "profesyonel cosplayer olmak" adımına yaklaşmışsınız demektir. Her şey bir kenara en önemlisi, işinizi sevmektir. İşinizi severek yapan bir birey, saatin kaç olduğuna dikkat etmez. Belki de uyku saatine kadar çalışır, ancak yaptığı işi kendisine hobi olarak kabul ettirir. Durum böyle olunca, her gün farklı bir kostüm giymeniz istense bile aslında bunu zaten severek yapacağınız için rahatsız olmazsınız. Yine dönüp dolaşık konu, eğlenmenin ve mutlu olmanın gerekliliğine geldi. Zaten önemli olan da bu değil mi? Severek yaptığımız işi, neden daha profesyonel hale getirmeyesiniz? Veya fark yaratıp, neden kendinizi özel hissetmeyesiniz?

◆ **Ceyda Doğan Kardeş**



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✉ Cem_Sanci

Stadia ile oyun dünyası değişir mi?

Google bu ay oyun dünyası için çok önemli bir hizmetini kullanıma açıyor. Stadia adını verdiği, "video yayını" üzerinden video oyun oynamaya izin verecek yeni servis, oyun oynamak için yüksek donanımlı oyun cihazlarına olan ihtiyacı kaldıracak.

Temel olarak, yüksek hızlı bir internet bağlantısı ve Google sunucularında çalışacak olan oyunları yönetmek için bir kontrol cihazı sayesinde, dev televizyon ekranınızda, istediğiniz oyunu oynayabileceğiz. Bu da dünya çapındaki milyonlarca aile için yeni bir ev eğlencesi fırsatı anlamına geliyor. Aboneler sadece Google'a belli bir aylık ücret ödeyerek, Google'ın kütüphanesindeki oyunları sınırsızca oynayabilecekler.

Stadia ilk aşamada Türkiye'de hizmete girmiyor ama buralara ulaşması çok zaman almayacaktır.

Mobil cihazların, akıllı telefonların o zamana

kadar "video oyunları çocuk çocuk işidir" diyen milyonlarca çok bilmiş yetişkini minicik ekranların önünde şeker patlatarak saatler harcayan oyun bağımlılarına dönüştürdüğünü hala unutmuş değiliz. İnsanoğlu, video oyunlarına erişecek uygun bir fırsat bulunca başından kalkmıyor. Benim aklımı meşgul eden soru şimdi şu: Hani şu bir zamanlar video oyunlarını küçümseyerek hava basan çok bilmiş yetişkin abi ve ablalarımız, ayda 50 lira taksitle akıllı telefon alıp ellerine oyun çalıştıracak bir cihaz geçince, sabahtan akşama şeker patlatma oyunlarının maymunu oldular ya. Şimdi biz bunlara ayda 50 lira-100 lira abonelik ücretiyle AAA kalitesindeki video oyunlarını oynayabileceklerini söylediğimizde acaba ne olacak? Yani AAA kalitesindeki oyunları oynamak için 1000-2000 dolarlık PC ve konsol cihazlarına ihtiyaç kalmadığında... AAA oyunlarına isteyen herkes küçük bir abonelik ücretiyle ulaşabildiğinde...

Acaba kaç uykusuz gecelerin ardından işine

geç kalıp işten atılacak? Kaçı etkileyici görsel efektlere, ses ve müziğe sahip, karşı koymasız zor öyküler anlatan The Witcher gibi, Cyberpunk gibi oyunlarla ilk kez karşılaşınca gözüne ışık tutulmuş tavşan gibi abandone olup kendini kaybedecek? Kaçı hırs yapıp o görevi bitirmek için sabaha kadar kayıt noktasına dönüp dönüp yeniden denerken, sosyal yaşamdaki sorumluluklarını unutup salondaki kanepede uyuyakalıp dünyadan kopacak?

Açıkçası, Stadia ile çok yuvanın yıkılacağını düşünüyorum. Bağımlısı olmadan video oyunu oynamak çok zordur. Stadia'nın video oyunlarını yeterince tanımayan insanların hayatına sokacağı çok etkileyici oyunlar o insanların hayatında atom bombası etkisi yaratabilir. Bu sosyal deneyi elimde çekirdekle izliyorum. Hizmet, Türkiye'ye geldikten sonra sonuçlarını bu açıdan değerlendirip duruma bir bakacağım. Yine burada konusunu açarım. Siz arada dönüp köşeye bakmayı unutmayın. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Antik Mısır

Aslında bilgisayarda Antik Mısır'la ilgili kaliteli bir oyun oynadığımı söyleyemem sizlere, Civilization'da oynayabildik diyebilirim belki. Sizlere bahsetmek istediğim, günümüz ve bu uygarlığın şaşırtıcı köprüsü ve bunu ne kadar yapabilirim bilemiyorum. Deneyeceğim. Yazıyı yazdıran da -okumanızı ya da en azından göz gezdirmenizi rica edeceğim- Metin Gündüz'ün The Ancient Egyptian Hieroglyphic Language Was Created by Sumerian Turks isimli, çok da bilimsel sayılamayacak ama derin düşünüş içeren paperi oldu. Benden başka birinin aynı konuda aynı şeyleri düşünüyor olması yani. Sümer'e burada çok takılmayın. 10.000 yıl öncesi ile diliniz arasındaki şaşırtıcı benzerlik üzerine düşünmeye değer. İlk kelitemiz ve diğer bazı örnekler tersel tarama ile -Türkçe kelimelerin online dijital sözlüklerde aranması- bulunmuştur. Bilimsellikle alakası yok ama realite ile var. İlk kelitemiz "Cet". Geldiği yer, Antik Mısır tanrısı P'tah'ın sembolü ve direkt hiyeroglifi. Omurga şeklinde ve birebir aynı mana ve aynı söylenişe sahip. Yani

"Ceddin deden" dediğinizde bu kelimeyi ve dede gibi hece tekrarı içeren Sümerce aynı manadaki kelimeyi söylemiş oluyorsunuz. Çoğu hece tekrarlı kelime ve yumuşak g harfi bizlere onlardan direkt bir miras. Başka hiçbir dil ağacında örneği yok. -İkinci kelitemiz buluş; aslında ikinci ü'nün üzerinde ^ var. Buluş çağı ile birebir aynı anlamda. -Üçüncü; Harran-crossroads anlamında, manasını kullanmıyor ismini kullanıyoruz. -Dördüncü minik örnek; Baba, bülbül, akbaba, akraba, vb. Manalar aynı. -Beşinci örnek; Nefer, nefes, manalar çok yakın, hiyeroglif ve ses olarak sadece günümüz Türkçesi ile uyumlu. Ana problematik isim Ankara. Manası tamamen kayıp. Önerilen mana Ankh-Kha-Ra. Manasına meal olabilen tek dil antik Mısır. Ra'nın sonsuz hayat sembolü ve Kha'sı manasında. Sembolü göğe açılmış dua eden iki kol. Kha'nın yan eşçil sembollerinden biri de İbis kuşu yani Kelaynak. Kuşun buralarda olduğu anlaşılıyor ben çocuktum, hala koruma altındadır. Antik Mısır'ın Antalya ve civarına kadar bu

topraklara bir dönem hakim olduğunu da unutmamalı elbette. Bizim genç firavun Tutankhamun öldüğünde karısı yani Ankhesenamun, Hitit kralına mektup yazarak asla bir hizmetkarı ile evlenmeyeceğini ve ona bir prens göndermesini ister. Hititler inanmayıp soruşturduktan sonra prens gönderiyor ama asla Mısıra ne kabile ne prens ulaşamıyor. Prensesin akıbeti meçhul, tarihten kayboluyor. Bergama'daki Isis kültü ne kadar Roma kaynaklı görünse de ben prensesin buralara kaçmış olabileceğini de düşünmekteyim. Audio book dinlemenin faydalarından biri profesörlerin derslerine katılabilmek oluyor, Audio Lecture dinlemenizi ve ejiptoloji öğrenmenizi, biraz olsun Petrie'nin matematiğine hakim olmanızı öneririm. Mesela Bob Brier'ı çok seveceğinize eminim. Yazılarımın kaba olmasının sebebi karakter sınırı, özür dilerim. Şimdi hiyeroglifle Ankara yazalım. Selamlar, sevgiler, üzerine bol düşünmeler, Metin Gündüz'ü eleştirel gözle okumalar... ♦

Kullandığım sümer sözlüğü;
<http://psd.museum.upenn.edu>





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Oyun mekanikleri

Oyun mekanikleri denilince aklınıza ne geliyor? Açıkçası böyle "çat" diye söyleyince, eminim birçok insanın aklına, en son oynadığı ya da en çok sevdiği oyun hakkında birçok farklı detay geliyor. Bir oyunu oyun yapan birçok başlık olmasına rağmen, bunlardan en önemlisi mekaniktir. Daha doğrusu mekanik diyerek de geçmemek lazım zira bir oyunun birden fazla mekaniği olabilir ama bir adet "Core" mekaniği vardır. Zaten işin zorlayıcı kısmı da buradadır. Bugün, "harika" dediğimiz ya da diyebildiğimiz birçok oyun, bu core mekanik konusunda muazzam işler çıkarmış yapımlardır. Hatta bakış açımızı biraz daha genişleterek şunu söyleyebilirim; bir noktada sürekli yad ettiğimiz, "Bunun gibisi gelmedi." dediğimiz oyunların büyük bir kısmı, core mekanik açısından doyurucu yapımlardır. Yine de birçoğu zaman içerisinde yitip gitmiş, her ne kadar dönemi için harika core mekaniklere sahip olsalar da günümüz oyuncularının ve oyunculuğunun değişimi sonrasında kendilerinden sadece hasretle bahsedilen oyunlar olarak

kalmışlardır. Nitekim bazı oyunlar var ki 90'lı yıllarda üretilmiş olmasına rağmen halen bizimler ve aktif olarak milyonlarca kişi tarafından deneyim ediliyorlar. Bu ay dergide kendisine iki sayfa yer verdiğimiz ve bizzat incelediğim Magic: The Gathering Arena isimli oyun, tam da geçmişten gelen bir dost. 1993 yılında üretilen bu güzide kart oyunu, nasıl hala aramızda anlamak mümkün değil. Yazımda da belirttiğim gibi, uzun süredir Magic oynayan bir insan olarak, bir oyunun böylesine muazzam core mekaniklere sahip olabilmesini çoğu zaman aklımdan almıyor. Kendi tarihinde üç kere büyük güncelleme yaşamış olmasına rağmen, 1993 yılında üretilen oyundan az bir fark olması, inanılır gibi değil. Daha da inanılmaz olanı, her yıl üç set artı bir core set olarak, toplamda 1000'e yakın yeni kartın basılması ve her yeni set içerisinde oyuna eklenen yeni özellikler olmasıdır... Evet, son iki yılda denge konusunda bazı sorunlar yaşandı ve bazı kartlar "ban" edilmek zorunda kaldı. Yine de genele baktığımız zaman, üç ayda bir defa toplamda iki yıla yayı-

lacak bir Standard deste mekaniği kurabilmenin çok zor olduğunu düşünüyorum. Hem set içerisindeki Limited dediğimiz Sealed ve Draft formatlarında dengesi olacak, hem kendi Standard rotasyonunda bir dengesi olacak, hem de Modern formatı etkilemeyecek kartlar basmak; hem de üç ayda bir defa... Artık Arena ile bu ban'lama konusunda da rahat bir nefes alan üretici firma, öyle görünüyor ki kısa süre içerisinde oyuncu sayısını katlayarak artıracak. Magic Arena örneği üzerinden anlatmak istediğimse, aslında core mekaniğin ne kadar önemli olduğu yönündedir. Öyle bir mekanik üretilmiş ki üzerine sürekli güncelleme, yeni eklenti ya da farklı oyun modeli yaratılabilir. Umarım geleceğin oyun tasarımcıları da Magic dünyasının yarattığı oyun mekaniklerini iyi anlayıp, core mekaniğin ne olduğu konusunda bolca kafa patlatabilirler. Eminim bu konuda kendisini geliştiren oyun tasarımcıları, düzenli olarak kendilerini aşacak, her seferinde mükemmel bir adım daha yaklaşacaklar diye düşünmekteyim. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📱 cepejderi

“Gideceğimiz yerde yola ihtiyacımız yok!”

Geçtiğimiz günlerde “cepejderi” instagram hesabıma sevimli bir mesaj aldım. Sevgili Mert Gömeç (umarım adını doğru yazdım sevgili okur, yanlışım varsa af ola), motivenin ne kadar önemli olduğundan bahsetmiş. Tek konu bu değil. Bu ay, ona özel bir yazı yazacağıma söz verdim ve başlıyoruz. Günümüzde klavyesi olan yazıyor konusu gündemde. İyi olana kötü, kötü olana iyi diyerek “tık” peşinde koşanlar türedi. Objektiflik azalmış ya da o görüşün “kişisel” olduğu vurgulanmıyınca yanlış anlaşılmalara ortaya çıkıyor. Yeni yazarlar ve editörler, eksilere saygı duymuyor. Onların doğrularını görmüyor ve bunu ego yarışı sanıyor. Bilinmeyi sosyal medyayla yarıştıranlar. Neye, kime göre? Gazete mi? Televizyon mu bilinirlik? Yoksa sadece işine gelmediği için mi bahane uyduruyorsun? Şimdi biraz geçmişe yolculuk yapacağız.

15 yıl öncesinde The New Anatolian gazetesi ile başlayan yazarlık maceram hala devam ediyor. O zamandan bu zamana değişen o kadar çok şey var ki. 80’ler gibi düşünemeyiz artık hiçbir şeyi, çünkü her şey evrimleşiyor. Buraya yazsam,

isimler sığmaz. Okuyarak büyüdüğüm yüzlerce yazar var. Mert’in muhtemelen beni vuran en önemli mesajı: “Elinde telefon olan bilirkişi kesilmiş durumda.” Haklı da. Ancak haklılık kısmı internetle tamamlanıyor. Artık önemli olan yazmak değil, “komik videolar” ve bunları milyonlara ulaştırmak. Rakamlar konuşuyor, eskisi gibi “yazmak” değerli değil. Tabii buna saygı duyan ve bu saygınlığı korumak için elinden geleni yapan, hatta bir noktada başarılı olan çok sayıda yazar, firma görebilirsiniz. En basit örnek; sinema ön gösterimlerine yaş fark etmeksizin birçok yazarın davet edilmesi. Gazete köşe yazarlığı yapan, hatta bazılarının yüzlerini bilmediğim çok sayıda mükemmel insanla tanıştım bu sayede. Hepsi muhabbetiyle beni çekti kendisine. Onlara verdiğim değer, benim insana verdiğim değerden kaynaklanıyor aslında. Çünkü onların adını bilmesem veya unutmak gibi bir ayıp yapmam da “onlar sayesinde şu an burada size yazıyorum” Onları okurken kendimi mutlu hissettim ve bu hisleri nasıl onlar bana miras bıraktıysa, aynı şeyi benim de yapmam gerekiyordu. En azından ben böyle

hissettim. Her şeyi bulabildiğimiz internet; geliştiği gibi kimi zaman doğruları saptırabiliyor. İnterneti yöneten de yine insanın kendisi. Olay, kendinizi geliştirmek, eğitmek, okumak ve doğru olanı araştırıp, onu aktarmaktan geçiyor. Hala bu yazıya zaman ayırıp okuyan siz değerli okurlar varsa, bizim gibi yazarların soyu tükenmeyecektir. Geçmişte Yonja’nın ve diğerlerinin yerini Facebook gibi çokça sosyal medya hesabı aldıysa, onların yerini de başkası alacak ancak yazmak ve onu tamamlayan okumak kavramı, asla değişmeyecektir. Yeni yazarların dikkat etmesi gereken; içinizden gelenleri, okura aktarıırken onlar gibi düşünmeniz. Gideceğiniz yerde yola ihtiyacınız yok, onu kendiniz çizebilirsiniz. Yeter ki içinizdeki kıvılcımın sönmesine izin vermeyin. Yok demeyin, kimi zaman kendinizi korkunç bir karanlığın içerisinde hissetseniz bile birileri size ışık tutacaktır. Çünkü ışık olmadan karanlık, karanlık olmadan ışık olmaz. Onlardan korkmayın. Onlar, birbirini tamamlar. “Yol mu? Gideceğimiz yerde yola ihtiyacımız olmayacak!” - Emmett Brown. ♦



LEVEL

#274 Kasım 2019

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Cumhur Okay Özgör
Enes Özdemir
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Sungü
Gizem Kiroğlu
İlker Karaş
Merve Çay
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

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

YÖNETİM

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

REKLAM

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkcıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

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

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

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

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

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

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

NEXT LEVEL

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

Bu kapının ardından bir klasik mi çıkacak?

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



MFC-T910DW



Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki verimliliği artırır.



Etkin Kağıt Kullanımı

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



Verimli Kullanım

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



Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma ortamlarına uymak üzere tasarlanmıştır.



13000

sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

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



Japon Harikası

100 yıldan uzun bir süredir

Avrupa'nın En Büyük
Espor Arenası
ininal Espor Arena
42Maslak'ta Açılıyor.



ininal

ininal.com

