

# LEVEL

**DOSYA  
KONUSU**  
Son 10 yılın en  
iyi oyunları!

# VALORANT™

LEAGUE OF LEGENDS'İN  
YAPIMCILARINDAN YEPYENİ BİR FPS!

**CASIO**<sup>®</sup>



# ABSOLUTE TOUGHNESS

**IN THE SKY**  
**GRAVITYMASTER**



GR-B100-1A2



**ON THE LAND**  
**MUDMASTER**



GSG-100-1A3

# G-SHOCK

**MASTER OF G**

**ERSASAAT**

444 ER SA (37 72) • [www.ersasaat.com.tr](http://www.ersasaat.com.tr)  
[gshocktr](https://www.instagram.com/gshocktr) [fshocktr](https://www.facebook.com/gshocktr) [G-Shock Türkiye](https://www.youtube.com/channel/UCG-Shock)



## VE ÖN SIRADA... LEVEL!

League of Legends ile tanıştığımız Riot Games, hatırlarsanız bir süre önce LoL dışında birçok farklı oyun üzerinde çalışmakta olduğunu belirtmişti. Bunlardan bir tanesi, bir kart oyunu olan Legends of Runeterra şu anda oynanabilir halde oyunculara sunulmuş durumda. Geriye kalan gizli saklı projeler ise bir bir gün yüzüne çıkmaya başladı.

LEVEL'in kapağını süsleyen ve belki de dünyada ilk defa LEVEL'da yer alan Valorant, Riot Games'in yeni iddialı projesi. Kürşat oyunu Amerika'da denedi, "kimseye bir şey söylemek yok!" uyarısı yüzünden uzunca süre gördüklerini sadece kendisine sakladı ama sonunda tüm tecrübelerini LEVEL okurlarıyla paylaşabiliyor. Valorant hakkında bilmek istediğiniz her şeyi dosya konumuzda bulabilirsiniz.

Bu ay uzunca bir süredir yapmak istediğimiz ama bir türlü fırsat bulamadığımız bir dosyaya daha imza attık. Kafa kafaya verip Son 10 Yılın En İyi 25 Oyunu'na oylayarak seçtik. 25'ten geriye sayarak ilerleyen dosya konumuzun ilk sırasını tahmin etmek güç değil aslında... Bu dosyayla amaçladığımız bir diğer konu da bu listede yer alan ve kaçırdığınız oyunları değerlendirmek için sizi heyecanlandırmak. Şöyle söyleyelim, listedeki her oyunu halen keyifle oynayabilirsiniz...

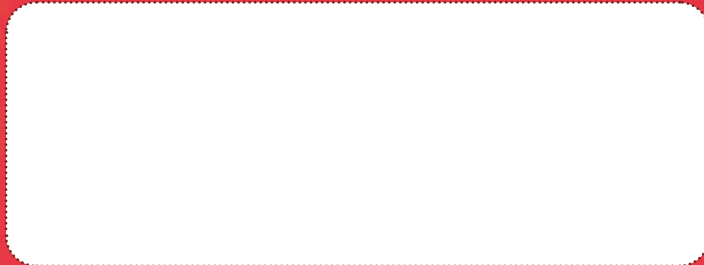
Dreams ile kendi oyunlarımızı yaptığımız, Warcraft III: Reforged ile hem Blizzard'a saydırıp hem de oyundan gizli bir keyif aldığımız Şubat ayı bitmişken gözümüzü ufka çevirme vakti de geldi; ilerleyen aylarda keyifli oyunlar bizi bekliyor. (FFVII Remake, Doom Eternal, Nioh 2, Resident Evil 3 ve elbette The Last of Us: Part II.)

Gelecek ay görüşmek üzere, bol oyunlu ve eğlence dolu günleriniz olması dileğiyle...

*Tuna Sentuna*

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

### PROMO KODU



Kod kullanım rehberi için detaylar son sayfada...

YENİ SAYI  
ÇIKTI!

Highlights

KARTAL GÖZ

# Hidden Pictures

SAYI 2020-02 FİYATI: ₺ 9.90

Türkçe-İngilizce çocuk bulmaca dergisi

• İngilizce  
öğren  
• Odaklanmayı  
güçlendirir



Kapaktaki  
bulmaca  
1. sayfada!



Gizli resimler • Bulmaca • Boyama

Sadece  
9.90 TL

# KARTAL GÖZ Hidden Pictures

YENİ AYLIK  
ÇOCUK  
BULMACA  
DERGİSİ

GİZLİ  
RESİMLER

BULMACA

İngilizce  
kelimeler

BOYA  
MA

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

SATIN AL

Highlights

# Valorant

Riot Games'in  
yepyeni oyununu  
Dünya basını ile  
aynı anda denedik!

Sayfa  
42

# #278

## İÇİNDEKİLER

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

### İLK BAKIŞ

- 16 Grounded
- 18 Doom Eternal
- 20 Not For Broadcast
- 21 Stoneshard
- 22 Warhammer Underworlds: Online
- 23 The Wonderful 101 Remastered

### 24 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

- 26 Son 10 Yılın En İyi Oyunları
- 42 Valorant
- 40 Anarşist

### İNCELEME

- 50 Dreams
- 54 Warcraft III: Reforged
- 58 The Dark Crystal: Age of Resistance
- 60 Wolcen: Lords of Mayhem
- 63 Tokyo Mirage Sessions #FE Encore
- 64 Kentucky Route Zero
- 66 Zombie Army 4: Dead War
- 67 Darwin Project
- 68 Besiege
- 69 Patapon 2 Remastered
- 70 Through the Darkest of Times
- 71 KUNAI
- 72 Corruption 2029
- 73 Taur
- 74 Curse of Anabelle
- 75 The Coma 2: Vicious Sisters
- 76 Killer Queen Black
- 77 The Pedestrian
- 77 Coffee Talk

- 78 Farmer's Dynasty
- 78 Wide Ocean Big Jacket
- 79 7th Sector
- 79 Tank Mechanic Simulator
- 80 Radio Commander
- 80 World of Guns
- 81 Mobil İncelemeler

### 85 Online

### 91 Donanım

- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 PhD
- 106 Otaku Chan
- 108 Cosplay Republic

### 110 Köşe Yazıları

### 114 LEVEL 279

# HOW IT WORKS

# TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



## TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

## BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

## UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

## ÇEVRE

Gezegeneğimizin doğası merceğin altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

## BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

**MART  
SAYISI  
BAYİLERDE**

TAKİP EDİN [howitworks.com.tr](http://howitworks.com.tr) [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)



# Mart

## 6 Mart

Murder by Numbers (PC, Switch,  
Pokémon Mystery Dungeon:  
Rescue Team DX (Switch)

## 11 Mart

Ori And The Will Of The Wisps  
(PC, Xbox One)

## 13 Mart

My Hero One's Justice 2  
(PC, PS4, XONE, Switch)

## Nioh 2 (PS4)

Yüzlerce saatimizi yiyen ilk oyunun  
ardından beklentilerimiz tavan!

## 17 Mart

MLB The Show 20 (PS4)  
R.B.I. Baseball 20  
(PS4, XONE, Switch, iOS, Android)

## 20 Mart

Animal Crossing: New Horizons (Switch)  
Doom 64 (PC, PS4, XONE, Switch)  
Doom Eternal (PC, PS4, XONE, Stadia)

## 20 Mart

Half-Life: Alyx (PC)  
The Legend of Heroes:  
Trails Of Cold Steel III (PC)

## 24 Mart

Bleeding Edge (PC, XONE)  
Moons of Madness (PS4, XONE)

## 27 Mart

Granblue Fantasy Versus (PS4)  
Gigantosaurus The Game  
(PC, PS4, XONE, Switch)  
One Piece: Pirate Warriors 4  
(PC, PS4, XONE, Switch)

## 31 Mart

Persona 5 Royal (PS4)  
The Complex (PC, PS4, XONE Switch)



# TAKVİM



# WOLF TEAM DİRİLİŞ

LEVEL'in 22 yıllık tecrübesinin bir ürünü olan Wolfteam Dergisi, zaman içinde Türkiye'de en popüler oyunlardan birisi haline gelen Wolfteam ve diğer Netmarble oyunları için arşiv niteliğindeki üçüncü özel sayısı ile bayilerde!



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

# KÜHEYLAN

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



Herkese bu kısa aydan merhabalar. Geçtiğimiz ay sürekli 28 çekip arada bir 29 mu çekiyordu, yoksa tam tersi miydi? (İlkokul terk.) Neyse, sonuçta Mart oldu, yakında bahar da gelir, mis gibi ortam. Zaten kış yaşadığımızı da kimse söyleyemez. Kaç kez kar yağdı? Bir elin parmaklarını geçmez. Alın size küresel ısınma. Hepimiz susuz kalıp öleceğiz, biz de burada hala oyunmuş, bilmem neymiş... Neyse yaz gelince, tatillerde çoşunca hepsini unutacağız, o yüzden no problem. Şimdi sizi bu ayın muhteşem geyikleriyle baş başa bırakıyoruz. Bizi okumaya ve fotoğraf göndermeye devam!

## Çok süper testi!

Bakalım LEVEL yazarlarını ne kadar iyi tanıyorsunuz?

**Sual 1:** Bu yazarımız bir kadındır.  
A. Emre B. Kürşat C. Nurettin D. Ertuğrul E. Bunlar kadın değil?

**Sual 2:** Çok iyi gidiyorsunuz. Peki hangisi yazarlık dışında işler de yapmaktadır?  
A. Hepsi

**Sual 3:** Bir önceki sorumuz çok kolaydı ama durun, bunda çuvallayacaksınız. Hangi çiftimiz bebek beklemektedir?

A. Olca-Ceyda çifti B. Emre-Tuna Holding  
C. Kürşat-Farming Simulator serisi  
D. Enes-Fenerbahçe

**Son soru:** Müthiş bir başarı içinde olduğunuz apaçık ortada. Son sorumuzda hangi yazarımızın Atakan adlı velet kadar akıllı olduğunu soruyoruz. Buyurun.

A. Tuna B. Tuna Şentuna C. Tuna (I+Şen)  
D. Tunahan (Yanılma şıkkı.)

Evet, bu testten de alınızın aklıyla çıktınız, hepimizi kutluyoruz. Ödülümüz suratınızda oluşacak bir gülümsemeydi. Bugün de çok şanslısınız!

## Haliyi saklayamama çabaları

"Merhaba çok saygıdeğer LEVEL ailesi. Size bu pek fazla düzenli olmayan dergi koleksiyonumun fotoğrafını çekebilmek için gerçekten çok çaba sarf ettim; özellikle de halıyı kadrāja almamaya çalışırken! Ama kıydan köşeden gözüküvermiş kerata... Yapacak bir şey yok, halı geyiği var olmaya devam edecek, sizi seviyorum!" diyor Emre Maraş ve posterleri bir kartela gibi yan tarafa ilştirerek zevk sahibi bir kişi olduğunu da ortaya koyuyor. Teşekkürler Emre; halı çaban için de, koleksiyonun için de...





## Düzen ve hiza ikilisi

Bizimle birlikte geçen bir yılın ardından koleksiyonunu sergilemek isteyen Kerem Kerem Karsu, "Sevgili LEVEL ailesi. 2020 Şubat ayı derginiz ile 13. LEVEL dergimi almış oldum. Şimdi de sizden bir isteğim var. Mart 2020 sayınızda yer almak istiyorum. Eğer beni derginizde ağırlarsanız çok mutlu olurum. Her şey için teşekkürler." sözleriyle aramıza katılmış, pek de iyi etmiş. Yalnız Kerem, o posterler neden hizadan yoksun? Valla hizaya takıntısı olmayanı bile deli eder o, haberin olsun.

## Her ay, bir yazar Enes Özdemir

LEVEL'a yan kapıdan girenler el kaldırsın. Evet, elleri görelim. Enes, elleri görelim. Enes. ENES! Hah, aferin. LEVEL'in bir dönem verdiği Online Oyun Dergisi'nde yazar olarak başlayan ve online oyunlarla yakından ilgilenen Enes, yavaştan yavaştan LEVEL'a yanaşmış ve OOD'nin kaldırılmasıyla birlikte de LEVEL'in tam teşekküllü bir yazarı haline gelmiştir. (Evveliyatını amma anlattık hal) Enes'i gördüğümüzde bir çeşit mühendis sanmanız çok olasıdır. Gözlükleri, sakalları, saçıyla siz deyin makine mühendisi, biz diyelim uçak. Ve fakat kendisi aslında... Eee... Enes sen üniversitede ne bölüm okumuştun?

Her neyse, sonuçta LEVEL'da yazarlığını sürdürmektedir Enes ve bundan daha da önemlisi aşırı koyu bir Fenerbahçe'lidir. Açın Enes'in Twitter'ına bakın... Peheyy, varsa yoksa Fener yorumları, retweet'leri, bir şeyler. Twitter'dan soğuduk valla Enes'cim. Şurada biz bizyiz. Halen çeşit çeşit multiplayer oyunla vakit geçirmeyi bir görev bilen sevgili Enes'in bekar olduğunu biliyoruz ve bu muhteşem insanla evlenecek genç bağyanları DM'e bekliyoruz. Haydi iyisin Enes, her türlü yardımcı oluyoruz bak!



## Geleceğin tasarımcısı!

Bize tasarladığı LEVEL kapağıyla ulaşan Ege Ürgen, "Merhaba bugün teknoloji tasarım dersinde mizanpaj diye bir konu işliyorduk. Hoca bir kitabın kapağının aynısını yapmamızı ya da kendimizin bir kapak oluşturmamızı söylemişti. Ben de böyle bir şey yaptım." diyerek böyle bir çalışmaya neden imza attığını da açıklamış. İleride sana işimiz düşebilir Ege, bizden haber bekle!



## Mini Boss

- Oğlum kalk, tamamıyla unutuluyoruz!

- Patron bir girizgah yok, bir kontekst yok, ne bu şimdi bir anda yal
- Kontekst nenendir, sen de ileri derece geri zekalısın. Oğlum yıllardır yokuz ortada, bizi soran eden üç-beş kişi dışında kimse bizi hatırlamıyor.
- Hat ta şu anda bile ne olduğunun farkında değiller, değil mi?
- Aynen arkadaşım, aynen. Gel kendimizi bir tanıtalım, belki geri döneriz ederiz, bir fikirleri olsun.
- Tamam patron..Buyurun.
  - Sen başla.
  - Olmaz siz.
  - Yok sen.
  - Aa, önce siz.
  - Hayır, hayır, sen.
  - Yaa, çok tatlısın.



- LAN! Telefonu bir türlü kapatamayan salak çiftler gibi olduk.
- Aman iyi ki açıkladınız patron, maazallah kimse anlamayacaktı.
- Biz senin bu dangalaklıkların yüzünden bir türlü oyun yapamadık yıllarca, burada rezil olup durduk. Hepsi senin yüzünden.
- Vay, patron, iyi sıkıştırdınız ha ne iş yaptığımızı, geçtiğimiz yıllarda konunun ne olduğunu...
- Öyle mi yaptım? Güzel. O zaman tanıt bizi haydi.
- Beni yine dinlemediniz değil mi?
- Dur Survivor başladı, ona bakıyorum. Sen şey yap. Haydi, sonra şey ya- Evrim ağlayıp durma be!
  - Herkes hoşça kalsın, dönmeyeceğiz.



## OUTRIDERS

## Bulletstorm'un yapımcıları bizi bambaşka bir gezegende, mücadeleye davet ediyor

Bir süredir hazırlık aşamasında olan ama hakkında pek şey bildiğimiz Outriders, geçtiğimiz ay resmen görücüye çıktı. Oyunun yapımcısı People Can Fly o kadar çok bilgi sağladı ve yayımladıkları görüntülerle o kadar büyük bir heyecan yarattı ki oyun listemizde bile yokken, şu anda en baş sıralara ilerlemiş durumda. Gelecekte bir zamanda, Enoch adında bir gezegen keşfediliyor ve insanlar bu gezegende koloni kurmaya karar veriyorlar. Kendilerine Outriders diyen bu insanlar, gezegene inip inşaya başladıktan kısa bir süre sonra, gezegenin bir ucundan gelen sinyallerle irkiliyorlar. Sinyalin ne olduğunu keşfetmek için yola çıkan ekip Anomaly adı verilen ve tüm gezegeni etkileyecek olan bir kaosla yüz yüze geliyor ve tüm Outrider'lar 30 senelik bir uykuya çekiliyor.

Uyandıklarında ise gezegenin yerle bir olduğunu, garip garip yaratıkların ortaya çıktığını, isyancıların türediğini ve kendilerinin de sinyal yüzünden mutasyona uğradıklarını ve yeni güçler kazandıklarını keşfediyorlar. (Dünya'da 30 yıl uyusak bunların hepsinin beş beteri olur, bir tane ekstra güç de kazanmayız.) Uzun bir uykudan uyanan Outriders'ın yeni amacı da halen duyulmakta olan sinyalin kaynağını keşfetmek ve bu yolculukta başlarına geleceklerden sağ salim kurtulmak.

Konu bir yana, oyunun asıl odak noktası elbette ki aksiyon. Gears of War'dan iyi olmasın, aynı mantıkta siper almalı şahane bir oynanış bizi bekliyor. Bolca silahla, bolca sayı dökülmesine yol açacak saldırılar yapıyor, koşuyor, siper alıyor ve en güçlünün kim olduğunu kanıtıyoruz.

Trickster, Pyromancer ve Devastator adında üç farklı sınıfın üyesi olacağımız oyunda, mutasyonla gelen güçlerimizle düşmanlarımıza karşı büyük bir üstünlük de elde ediyoruz. Pyromancer düşmanlarını yakabiliyor, Devastator Hulk gibi yeri sarsıp son derece dayanıklı bir portre çiziyor ve Trickster zamanı yavaşlatarak düşmanlarını sürpriz sonlarla buluşturabiliyor. Aynı Ghost Recon: Breakpoint'teki gibi görev alacağımız sakın bölgelere sahip olacak olan Outriders, bolca eşya bulup bunlarla karakterlerimizi geliştirmemize de olanak tanıyacak; aynı sınıf özelliklerimizi yetenek ağacından geliştirebileceğimiz gibi...

PC, PS4 ve XONE üçlüsünün yanında PS5 ve Xbox Series X (XSX) için de hazırlanan oyunun 2020'nin Aralık ayında çıkması planlanıyor. ◆





# GEFORCE NOW™

## GEFORCE NOW

# Gitmesek de, görmesek de, o uzaktaki bilgisayar bizimdir!

**B**ulut tabanlı oyun sistemleri uzunca bir süredir deneniyor. OnLive vardı eskiden, pek tutmamıştı. Sonra çeşitli denemeler oldu, Google Stadia ile finale yaklaştığımızı düşündük ve NVIDIA da kendi bombasını patlatmaktan geri kalmadı: GeForce Now, hızlı bir internet bağlantısına sahip olanlara gerçekten büyük bir kolaylık sağlıyor. Öncelikle sistem nasıl işliyor, anlatalım. Bir NVIDIA hesabı yarattıktan sonra GeForce Now programını bilgisayarınıza kuruyorsunuz ve ardından hangi üyeliği istediğinize karar veriyorsunuz. GeForce Now iki farklı abonelik seçeneği sunuyor ve bunlardan bir tanesi tamamiyle bedava. Diğer seçenek ise şu anlık Founder's Edition adıyla anılıyor ve aylık da 5.5€ gibi bir ücretlendirmesi var. Bedava ve paralı aboneliğin birbirinden en büyük farkı, bir tanesinde gerçekten çok uzun sıralar beklemeniz, diğerindeyse neredeyse anlık olarak sistemde yerinizi alabilmeniz. Ayrıca bedava üyelik sadece bir saatlik oyun hakkı tanırken ücretli üyelik dört saat süren bir oyun hakkı elde etmenizi sağlıyor. Founder's Edition'ın son güzelliği de RTX ile HDR desteği sunması. Abonelik tipini seçtik, şimdi sıra hangi oyun-

nu oynayacağımıza karar vermeye geldi. GeForce Now, sahip olmadığınız bir oyunu oynamanıza izin vermiyor ve şu an için her oyuna destek vermediğini de bilmeniz gerek. (Örneğin Activision oyunları. Evet, Blizzard oyunları da buna dahil.) Listeden oyuna karar verdikten sonra ekrana bir soru geliyor ve sistem de biraz önce sorduğumuz soruyu ekrana getiriyor: Bu oyuna sahip misiniz? Evet dedikten sonra da başlıyorsunuz bir bilgisayar aramaya... Sanıyoruz ki şu anda tam olarak bu sistemin ne olduğunu anladınız. Özetlemek gerekirse uzaktaki güçlü bir bilgisayara bağlanıp oyunu o bilgisayarın gücüyle, kendi ekranınızda oynuyorsunuz. Zaten sistemi ilk defa denediğinizde, diyelim ki bir Steam oyunu oynamaya çalıştığınızda Steam hesabınıza giriş yaptığınız uygulama ekranı geliyor ve ardından oyunu sadece birkaç saniye içerisinde o bilgisayara kurmanız isteniyor. Tüm bunları yaparken sanki Teamviewer ile bir başka bilgisayarı yönetiyormuş hissine kapılıyorsunuz. Gelelim işin en zorlu kısmına... Bu sistemden iyi verim alabilmek için nasıl bir bağlantıya sahip olmalısınız? NVIDIA minimum 15mbit

bir bağlantıya sahip olmanızın 720p kalitede oyun oynayabilmek için yeterli olduğunu söylüyor ama bu pek yeterli değil. GeForce Now'dan tam verim alabilmek için 50 mbt'lik sağlam bir bağlantıya sahip olmanız gerekmektedir. 5GHz Wireless kullanmak veya bilgisayarı kablo ile modeme bağlamak şart, yoksa çok kötü bir tecrübeyle karşılaşabilirsiniz. Tek kişilik oyunlar, dediğimiz hızdaki bağlantıda müthiş iyi bir performans verdi; sanki oyunu kendi bilgisayarımızda açmışız gibi hissettik. Online oyunlarda da durum çok değişmedi. Fakat zaten normal bağlantıda bile yaşanabilen hız düşüşlerini yorumlamak da pek mümkün olmadı. Eğer GeForce Now'ı denemek isterseniz şu iki konuya evet cevabını verip vermediğinize bakın: Bilgisayarınız yeni oyunlar için yetersiz mi? İnternet bağlantınız 50 mbt ve fazlası mı? İkisine de cevabınız evetse, GeForce Now ile tüm sorunlarınızın üstesinden gelebilirsiniz fakat yine de önerimiz sistemi bedava olarak bir süre denedikten sonra ücretli üyeliğe geçiş yapmanız yönünde olacaktır. ◆

## DANGEROUS DRIVING 2

# İsmi yüzünden karizma kaybeden oyunun ikincisi

Oyuna böyle bir isim koymak, güzel bir FPS yapıp ismini "Shooting People" koymak gibi bir şey bize sorarsanız. Kod adından kurtulamamış gibi duran Dangerous Driving, Burnout'un yapımcılarının eseri olmasa kale bile almazdı ama ne yapalım, oyun fena değildi. Ve şimdi Three Fields Entertainment oyunun devamını duyuruyor ve diyor ki, "Sizi açık dünyaya davet ediyoruz." Evet, ilk oyun Burnout idiyse, şimdi karşımızda Burnout Paradise var. Bu da şu demek oluyor: Kocaman bir şehirde istediğimiz gibi aracımızı sürebilecek ve nasıl bir tecrübe yaşayacağımıza biz karar vereceğiz. Yapay zeka yarışçılara karşı mı yarışacağız, rampalardan mı atlayacağız, gazı kökleyip hız limiti

mi kıracağız, hepsi bize kalmış... Çoğu oyunda artık göremediğimiz bir özelliği, ekranı ikiye bölerek oyunu iki kişi deneyimleyebilmeyi de sağlayacak olan Dangerous Driving 2, alışıldık biçimde online oyun desteği de sunacak. Her ne kadar ilk oyun bir klasik olmaktan uzak idiyse de ikinci oyunda tüm aksaklıklardan uzaklaşıp açık dünyanın getirdiği nimetler kullanılarak oyun birkaç adım ileriye taşınabilmiş gibi duruyor. 2020'nin Aralık ayında çıkacak olmasıyla da firmaya daha çalışmak ve oyunu daha da iyi hale getirmek için güzel bir zaman kalıyor. PC, PS4, XONE ve Switch platformları için hazırlanmakta olan oyunun PS5 ve XSX'e gelmesi de muhtemel. ◆



## OTHERCIDE

# Güzel kelime oyunu yapmışsın Otherside

Focus Home Interactive ve Lightbulb Crew ortaklığından şahane bir oyun doğuyor, haberiniz olsun. Geçtiğimiz ay güzel bir fragman ve bolca bilgiyle birlikte iyice su yüzüne çıkan Othercide, karanlık, gotik ve son derece stilize bir sıra tabanlı RPG.

Monokrom bir grafik paletine ekleyeceğiniz kırmızı renk, herhangi bir oyunu bir anda sanat eserine çevirebilir ve Lightbulb Crew bu formüle birbirinden gotik zebaniler ve artistik kahramanlar ekleyince ortam tam anlamıyla şenlenmiş; Othercide'ı sırf görsel-

liği yüzünden bile tercih etmek mümkün. Hikayeye göre zamanın sonunu getirmeye hazırlanan Others adındaki yaratıkları durdurmamız gerekiyor ve bunu yapmak için de üç farklı sınıfın üyesi olan Daughters'ı kontrol ediyoruz. Blademaster, Soulslinger ve Shieldbearer sınıflarının her biri kendine has yeteneklere sahip. Haliyle savaşlarda da kendi özelliklerini kullanarak takıma fayda sağlıyorlar. Othercide'ı özel yapan mekanik ise sıra tabanlı işleyen düzende, sıramızı beklemeden hareketler yapabilmek. Magic the Gathering'deki instant'ları düşünün... Raki bin hamlesine karşı bir hamle yapabilmek oyunda mümkün ve birçok savaşın kaderini bu şekilde değiştirebileceğimiz söyleniyor. Seviye atlayıp yeni yeteneklerle buluşturabileceğimiz Daughters, Suffering adındaki boss'ları yendiğinde, özelliklerini geliştirecek envanterlere de ulaşabilecek. Yaz aylarında PC, PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen oyunu mutlaka listenize ekleyin, göz atmadan geçmek olmaz. ◆



# SON DAKİKA!

◆ Herkesin hevesle beklediği Mount & Blade II'nin erken erişim tarihi nihayet açıklandı: 31 Mart 2020.

◆ İptal edildiğinden şüphelendiğimiz Biomutant'ın halen hazırlık aşamasında olduğu ve bu yılın herhangi bir zamanı piyasaya sürüleceği açıklandı, rahat nefes aldık.

◆ Bir demo ile Steam'e gelen ve akıbeti belli olmayan Gothic Remake, THQ Nordic'ten gelen açıklamayla tam bir oyuna dönüşüyor. (Oley bel!) Oyunun gelecek yıl çıkması bekleniyor ama yapım süreci daha da uzun olabilir.

◆ Netflix'in başarılı animasyon dizilerinden olan Castlevania, bu ayın 5'inde yepyeni 10 bölümüyle, 3. sezon için dönüş yapıyor. Önceki sezonları izlemediyseniz çok şanslısınız; upuzun ve müthiş bir maraton sizi bekliyor.

◆ Sony Uncharted ve Monster Hunter'dan sonra enteresan bir oyunu beyaz perdeye taşımaya karar verdi. Bir hayli popüler olan F2P FPS CrossFire, şu an için bilinmeyen bir yönetmenle birlikte hazırlığa başladı.

◆ VR cihazlarınızın hazırsa, Half-Life: Alyx'in çıkışına gün saymaya başlayabilirsiniz. Uzun soluklu bir sanal gerçeklik macerası olan Alyx, 23 Mart'ta satışa çıkıyor.

◆ Her ne kadar son Need for Speed'de başarılı bir iş ortaya koysa da, EA Ghost Games'i EA Gothenburg adıyla farklı bir formata çevirmekten vazgeçmedi. Yeni NFS oyunlarını üstlenecek firma ise Burnout ile tanıdığımız Criterion'dan başkası değil.

◆ Ubisoft içlerinde Watch Dogs Legion, Gods & Monsters ve Rainbow Six Quarantine'in de bulunduğu beş AAA kalitesinde oyunu 2021'in Nisan ayından önce yayımlayacağını açıkladı. Kalan iki oyundan birinin yeni bir Far Cry, diğerinin de Viking temalı bir Assassin's Creed olması bekleniyor. (İlla GoW'un izinden gidin, olur mu?)

◆ Japonya'nın Tokyo kentinde, Shinjuku adındaki merkez bölgede ünlü bir Capcom Cafe bulunmakta. Capcom oyunları temalı yiyecekleriyle nam salan bu restorana bir Street Fighter menüsü geldi ki akıllara zarar. Blanka, Dhalsim, Sakura, Guile ve Ryu yemeklerinin yanında Chun-Li, Ken ve Gill temalı içecekler bulmak da artık mümkün. Haydi kalkın, gidiyoruz!



## HARDSPACE: SHIPBREAKER

### Kes, parçala, borcunu öde

Bildiğiniz üzere Homeworld 3 yapım aşamasında. İşin güzel tarafı Blackbird Interactive hem bu oyun üzerinde çalışıyor, hem de az sonra bilgi sahibi olacağınız Hardspace üzerinde. İki de uzayda geçiyor ama Hardspace'te bambaşka bir iş yapıyoruz: Hurdacılık! Farklı tiplerdeki gemileri parça parça ayırmayı isteyen oyunda, astronot kıyafeti giymiş bir uzay gemisi hurdacısını kontrol edeceğiz. Amacımız geminin işe yarar parçalarını elimizdeki ekipmanlarla ayırmak ve para kazanmak. Bu işi yaparken son derece kullanışlı bir lazer-kesici imdadımıza koşacak. Bununla yerinden ayrılabilir her türlü metali kesebileceğiz. Lazer-kesici dışında cisimleri tutup çekmemizi sağlayan garip bir aletimiz de olacak. Bunu

bir çeşit halat gibi düşünebilirsiniz. Fragmanda gösterilen ve güçlü bir lazer şoku veren alet dışında birçok başka ekipmanımız olacağı da söyleniyor ama henüz bunlarla ilgili bilgiler paylaşılmadı.

Oyunda bizi zorlayacak olan konulardan bir tanesi de gemide çıkabilecek arızalar olacak. Yangınlar, manyetik şoklar, patlamalar ölümlümüzle bile sonuçlanabilecek ve borcumuzu ödemeye çalışırken kara uzayın olacağız. Yaz aylarında Steam'de erken erişime girecek olan oyun birkaç tane gemi, az sayıda ekipman ve hikaye kısmının sadece ilk bölümünü içerecek. Tam oyunda ise her şeyin sayısı artacak, günlük görevler ve niceleriyle tam bir uzay hurdacısı olacağız. ◆

## MOVING OUT

### Şuna bir el at hocam ya...

Bazen eve bir arkadaşınız gelir, şöyle koltuğa oturup çok kafa yormadan, eğlenceli bir oyun oynamak istersiniz ya, işte ona yaşlılık diyoruz. Eğer bu gruptaysanız Moving Out ile çok eğleneceğiniz de garanti.

Özetle bir evden eşyaları dışarı çıkartmaya çalıştığımız, enteresan bir oyun olan Moving Out, tek kişi oynanabilse de daha çok arkadaşlarınızla tecrübe etmeniz için tasarlanıyor. Evdeki eşyaların çoğu birkaç kişinin yardımıyla kaldırılabilir ve bunları tutup merdivenlerden indirmek, koridordan döndürmek ve nihayetinde kapıdan çıkartmak iyi bir koordinasyon istiyor. Birçok sefer başarısız olmanıza neden olacak olan oyun, arkadaşlarınızla eğlenceli diyaloglara girmenize yol açacak gibi duruyor. (Abi sen ucundan tut şimdi. Ucundan diyorum oğlum, ne yanıma geliyorsun? Lan

öyle nasıl döndürelim köşeden?! gibi...) Git gide zorlaşan 50 bölümden oluşacak olan oyun PC, PS4 ve XONE üçlüsünün yanında elbette Switch'e de geliyor. Eğer oyun ilginizi çektiyse 28 Nisan'ı takviminize işaretleyin. ◆





# DOOM ETERNAL

Cehennemin dibine doğru yolculuğumuz tüm hızıyla devam ediyor!

Sayfa  
18

# İLK BAKIŞ



**Heyecan Metre**  
Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





**Yapım** Obsidian Entertainment **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, XONE **Web** grounded.obsidian.net **Çıkış Tarihi** 2020 İkinci Çeyrek

# Grounded

3 ★★

Arka bahçem mi kocaman; yoksa ben mi küçücüğüm?

Obsidian Entertainment'ı tanımayan yoktur. 2004'de, "Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords" ile tanıdığımız bir stüdyo. "Fallout: New Vegas", "South Park: The Stick of Truth" ve "Pillars of Eternity" gibi, parmakla gösterilecek kalitede yapımları da öz geçmişinde bulunduran stüdyo, geçtiğimiz sene hatırlayacağınız üzere Xbox Game Studios ile güçlerini birleştirmişti. Ne var ki stüdyonun bu sırada geliştirmekte olduğu "The Outer Worlds" Xbox'a özel olarak piyasaya sürülmedi ve belki de Obsidian Entertainment'ın PlayStation'da oynadığımız son oyunu oldu. The Outer Worlds'ün piyasaya sürüldüğü günlerde Obsidian Entertainment tarafından yeni bir RPG duyurusu bekliyorduk, bunun en önemli sebebi ise stüdyonun vermiş olduğu iş ilanlarıydı. Bu ilanlarda, RPG türünde deneyimli programcılar arandığı belirtiliyordu ama aslında hiçbir şey görüldüğü gibi değildi. Obsidian Entertainment ters köşe yapmaya hazırlanıyordu ki bu da kısa süre sonra açığa çıktı. XO 2019'da hayatta kalma türündeki, Xbox One ve Windows

için özel olarak piyasaya çıkacak olan "Grounded"ı duyuran stüdyo, riskli bir kararla uzmanlık alanının dışına çıkmış oldu.

### Arka bahçenize hoş geldiniz!

Bir çeşit deney sonucunda boyutu bir karıncanınkinden dahi küçük hale gelen karakterleri yönettiğimiz Grounded'da temel amacımız, -tahmin edeceğimiz üzere- tekrar eski halimize dönüp hayatımıza kaldığı yerden devam edebilmek. Ancak bunu başarmak çok da kolay sayılmaz. Malum, küçücük boyutumuz sebebiyle normalde gördüğümüzde "Ay ne tatlı şeysin sen" şeklinde tepki verdiğimiz uğur böcekleri bile doğal düşmanımız haline geliveriyor. Arka bahçemizin ev sahipliği yaptığı canlılara, açlık ve susuzluğu da ekleyince olanları tersine çevirmek hiç ama hiç kolay değil.

İlk bakışta standart bir hayatta kalma oyunu gibi gözükse Grounded, türündeki çoğu oyunun aksine bir hikaye akışına sahip. Obsidian Entertainment RPG türünde uzmanlaşmış olduğundan mıdır bilinmez, ekibin hikaye anlatımına oldukça önem verdiğini

söylemek mümkün. Hikayenin bir sonu olacak mı ya da karakterlerimiz gerçekten eski hallerine dönebilecekler mi bunu henüz bilmiyoruz ancak hikaye akışına göre bahçenin farklı bölgelerinde, farklı canlılar ve farklı koşullarla mücadele edeceğimizi biliyoruz. Bu konuda aklımıza gelen ilk örnek şu: Hikaye bizi belirli bir bölgeye yönlendiriyor, bahçenin daha önce ilaçlama yapılmış olan bu bölümüne girmenin yoluysa gaz maskesi üretmekten geçiyor. Biz de buna bağlı olarak gaz maskesi üretmek için gerekli materyalleri toplamaya girişiyoruz. Oyunun bir noktasında bahçeden evin içine geçiş yapıp yapamayacağımız, kuş, kedi, köpek gibi daha büyük canlıların düşmanlarımız arasında yer alıp almayacağı da yine gizemini koruyan konular arasında.

### Yaşayan doğa

Grounded'ın bana sorarsanız en etkileyici taraflarından bir tanesi oyunda doğanın gerçeğe uygun hareket ediyor olması. Örnek vermek gerekirse, bir örümcek ile mücadele ederken, örümceklerin yalnız yaşamayı



seven doğasına uygun şekilde, ikinci bir örümceğin saldırısına uğramayacaksınız; ne var ki, bir karıncaya saldırdığınızda bir anda etrafınız sarılacak ve koca bir koloni ile savaşırken bulacaksınız kendinizi. Sizin dışınızda kalan diğer canlılar da ayrıca birbirleriyle mücadele etmeye devam edecekler ve ekosistem tüm ayrıntılarıyla önünüzde olacak. Hatta aynı tür hayvanı çok avladığınızda onunla beslenen canlıların sayılarının azalıp, ekosistemde bu canlıların bir altında bulunanların sayısının arttığını gözlemleyebilirsiniz. Ayrıca hayatını sürdürenler yalnızca hayvanlar olmayacak. Bitkiler de zaman içinde büyüyecek ya da kuruyacak. Yani her şey gerçekte arka bahçenizde nasıl işliyorsa, Grounded'da da aynı şekilde işleyecek.

### RPG öğeleri

Yazının başında da bahsettiğim üzere, Obsidian Entertainment denince insanın aklına RPG türü geliyor. Buna bağlı olarak da Grounded'da ne kadar RPG öğesi olacağını sorgulamadan geçmedik ve açıkçası ortaya çıkan tablo oldukça şaşırtıcı. Şaşırtıcı çünkü oyunda çeşitli eşyalar yapabilmeye nize olanak sağlayan bir seviye sistemi ve teknoloji ağacı dışında -ona da ne kadar

RPG denirse- hiçbir RPG öğesi yer almıyor. Aynı şekilde, oyunda kontrol ettiğimiz karakterlerin tümünün özellikleri de -fiziksel görünüşleri dışında- birebir aynı. Bu konuyla ilgili oyunun yaratıcısı Adam Brennecke "Oyuncuların seçtiği karakterin özelliklerine bağlı kalarak oyunu oynamasını istemiyoruz. Bunun yerine fiziksel özelliklerine bakarak kullanacakları karakterleri seçsinler ve kendileri nasıl istiyorlarsa oyunu öyle oynasınlar." diyor ve ekliyor "Oyuncuyu öylesine serbest bıraktık ki oyunu test eden oyunculardan bir tanesi yakın mesafeli saldırıları yapacağını bulamadı ve tek saldırı yönteminin uzun mesafeli saldırılar olduğunu zannetti. Düşmanlarına baltalarını fırlatarak saldırdı. Bunun sonucunda da bir noktada çantasında 25'in üzerinde balta vardı. Yani istediğiniz şekilde saldırmak, istediğiniz malzemeden, istediğiniz kadar yanınızda taşımak konusunda özgürsünüz. İlk bakışta baltanın yakın mesafeli bir silah olması, onunla uzun mesafeli saldırı yapamayacağınız anlamına gelmiyor!". Bu kısımda kendi yorumumu eklemek istemiyordum ama kendimi tutamayacağım kusura bakmayın: Bana sorarsanız Adam Brennecke'nin bahsettiği bu serbestliğe de RPG öğesi demek mümkün değil. Tabii RPG öğesi barındırma-

ması Grounded'ın hanesine eksi olarak yazılabilecek bir şey de sayılmaz.

### Renkli dünya

Grounded'ın farklı oynanış öğeleri dışında, grafikleri de oldukça dikkat çekici. Unreal Engine 4 ile hazırlanan yapım, oldukça renkli bir dünyaya sahip. Bu özelliğiyle ilk etapta Fortnite'ı anımsatsa da Grounded, Fortnite'ın aksine oldukça ayrıntılı grafiklere sahip. Etrafınızda olan biten her şeyi tüm ayrıntılarıyla görmeniz mümkün. Ayrıca oyunu ister birinci kişi ister üçüncü kişi kamerasında oynayabiliyorsunuz. Henüz oyunu deneme fırsatım olmadıysa da oynanış videolarından ve oyunu deneme şansını bulan diğer oyuncuların söylediklerinden yola çıkarak Grounded'ın birinci kişi modunda oynanış açısından daha iyi bir deneyim sunduğunu söyleyebilirim.

### Sayı gün

Çıkış tarihi tam olarak belli olmasa da İlkbahar aylarında erken erişim olarak piyasada olacağı duyurulan Grounded, çıkış yaptığı andan itibaren Xbox Game Pass'in bir parçası olacak. Yani Game Pass üyesiyken, erken erişim süreci ile birlikte Grounded'ı oynamaya başlayabileceksiniz. İlk etapta Obsidian Entertainment içindeki beş kişilik ufak bir grubun yapımına başladığı oyunla erken erişim sonrasında da benzer şekilde küçük bir ekibin ilgileneceğini belirteyim. Buna göre bu ekip oyun tam sürüme geçene kadar -ve tam sürüme geçtikten sonra bir süre daha- yalnızca Grounded ile ilgilenecek ve Grounded bu süreç boyunca gelişmeye, değişmeye devam edecek. Bana sorarsanız bu çok iyi bir haber, böylelikle Obsidian Entertainment henüz başta belirttiğim RPG ile ilgilenmeye devam ederken Grounded da sahipsiz kalmayacak. Yıllar sonra adını anacağımız bir oyun olur mu bilinmez ama türü sevenlerin Grounded'ı şimdiden radarına aldığı tahmin etmek çok da zor sayılmaz.

◆ Tolga Yüksel





Yapım id Software Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC, PS4, XONE, Switch (2020 içinde) Web [bethesda.net/game/doom](https://bethesda.net/game/doom) Çıkış Tarihi 20 Mart 2020

[ OYNADIK! ]

# Doom Eternal

666 ★★★★★

Cehennem, bir kez daha Dünya'ya taşınıyor!

id Software tarafından geliştirilen ve dağıtımını Bethesda'nın üstlendiği FPS oyunu Doom Eternal, 2020'nin en çok beklenen oyunları arasında yer almakta. Yerli ve yabancı pek çok yayın, hazırladıkları listelerde bu oyuna da yer veriyor. Peki ya "Doom Eternal'ı en çok bekleyen oyuncular" diye bir liste yapılırsa nasıl olur? İşte o listenin başında muhtemelen ben olurum!

Normal planlara göre geçtiğimiz kasım ayında çıkması gereken güzide oyunumuz, "Daha stabil ve sorunsuz bir deneyim" vaadiyle 20 Mart'a ertelenmişti. Aslında sorunsuz bir oyunla karşılaşmak için biraz daha beklemek mantıklıydı, ama bir yandan da üzülmemek elde değildi. Öyle ya, 22 Kasım nerede, 20 Mart nerede... Aylar ve aylar ötesi...

Yine de bu bekleyiş esnasında Bethesda'dan ilaç gibi bir hamle geldi ve geçtiğimiz günlerde oyunun ilk üç bölümünü deneyimleme şansına eriştim. Eh, şimdi de kısaca deneyimlerimi sizlerle paylaşmak istiyorum.

## Cehennemin dibine kadar!

Doom Eternal'ı yaklaşık 4 saat boyunca deneyimleyebildim ve bu süreçte ilk üç bölümü oynadım. Yetkililerin belirttiğine göre oyunun geliştirilme süreci büyük ölçüde tamamlandı ve hatta deneyimlediğimiz versiyonda diğer bölümler de bulunuyordu ama oynamamız, hatta görmemiz bile yasaktı.

İlk bölüm için kısa bir yorum yapmam gerekirse (Zira fazla detay veremiyorum), Doom serisinde belki de en merak uyandıran bölümlerden bir tanesi olmuş. Hele Doom II: Hell on Earth'ü de oynadıysanız! Bir yandan yıllar öncesinin Doom II'siyle yaşadığınız keyfi düşünürken bir yandan da yeni neslin keyfini çıkarmak bir başka güzel doğrusu.

## Havada dans ederken yaratık avlamak

Oyuna eklenen Dash sistemi sayesinde, gerek yaratıkların saldırılarından ani bir hareketle kaçabiliyor, gerekse de yaptığımız saldırı tiplerine sürpriz hamleler ekleyebiliyoruz.

Kısaca anlatmak gerekirse, önce bir yön belirliyor ve ardından shift tuşuna basıyoruz. Böylece kısa mesafede bir yerden bir yere ışınlanıyor gibi hızlıca hareket edebiliyoruz. Bu sistemin oyun sistemine sorunsuz şekilde entegre edilip edilemeyeceğini merak ediyordum. Korktuğum bir diğer şey ise, bu sistemin tuş karmaşasına yol açabileceğiydi. Ama gerçekten çok kolay yönetilebilir bir sistem hazırlanmış. Öte yandan, bir de belirli noktalara tırmanabiliyoruz artık. Altında zincirli bir kancanın yer aldığı Super Shootgun'ı deneyimleme fırsatım olmadı, ama sanıyorum onunla birlikte ortaya çok daha interaktif ve eğlenceli bir oynanış yapısı çıkacaktır.

## Cephaneler ve Glory Kill'ler

Doom 2016'daki yaratık tasarımları genel olarak çok iyiydi (Gerçi CyberDemon'ı beğenmemiştim). Bu yeni oyunda ise Revenant'tan HellKnight'a, Mancubus'tan Cacodemon'a kadar tasarımlarda bir dizi düzenlemelere gidilmiş. Ek olarak, Doom I ve Doom II'de gördüğümüz yeşil saçlı zombi askerler ve yine Doom II'de heyecanlı kapışmalar gerçekleştirdiğimiz Arachnotron'lar geri dönmüş. Bir diğer efsane yaratık Pain Elemental'i de unutmayalım. Tabii bunların yanında, yepyeni yaratıklar da var. Yarı Terminator'ü andıran yaratıklar, kanatlı iblisler ve zavallı zombiler gibi... Bu bahsettiğim yaratıkları, yaklaşık 4 saatlik deneyimimde öldürme şansım oldu. Tabii 4-5 kez de onlar beni öldürdü. Şunu söyleyebilirim ki Doom Eternal'da mermi bulmak biraz zor. O sebeple cephanenizi iyi kullanmanız gerekiyor. Mesela, zayıf zombilere ateş etmek gereksiz. Birkaç yumrukla Glory Kill gerçekleştirebilirsiniz. Onların yerine mermilerinizi daha güçlü yaratıklara saklayabilirsiniz. Bir de mermileri yaratıkların nerelerinde deger-





lendireceğiniz önemli. Çünkü Doom Eternal ile "yaratıklarda zayıf nokta" unsuru biraz daha önem kazanmış. Mesela, Arachnotron'u ortadan kaldırmak için öncelikle kafasının üzerinde yer alan silahı devre dışı bırakırsanız daha rahat hareket edersiniz, ya da Mancubus'un ellerinde yer alan roketleri uzak mesafeden dürbünlü silahla birer atışta etkisiz hale getirebilirsiniz. Böylece cephanenizi tutumlu kullanmış ve yaratıkları daha kolay öldürmüş olacaksınız.

Tabii yaratıkların gerçek zamanlı görsel deformasyonları da geliştirilmiş. Her yaratığa farklı pozisyonlarda gerçekleştirebildiğiniz Glory Kill, yani bitirici vuruşlarla da aksiyona farklı bir boyut katmış oluyorsunuz, yani oynadığınızda olacaksınız. Haliyle yaptığımız Glory Kill'lerden, testereyle öldürdüğümüz yaratıklardan, bombayla uçurduğumuz iblislerden düşen mermi, zırh ve sağlık parçalarıyla yola devam edebiliyoruz. Ve evet, bu 4 saate yakın süreçte bir Boss ile karşılaşmadım. Marauder'i çok merak ediyorum!

### **Doom Slayer'ın evini görmüş müydünüz?**

id Software yetkilileri Doom Eternal için, "Yalnızca yeni bir Doom oyunu yapmıyoruz, aynı zamanda bir Doom evreni ortaya çıkarıyoruz. Daha önce hiçbir Doom serisinde görmediğiniz şeyleri bu oyunda göreceksiniz. Madem bir Cehennem var, öyleyse Cennet de olmalı. Doom Slayer'ın iblis avlamaya ara verdiği anlarda, boş zamanlarında neler yaptığını merak ediyorsanız bunları da görebileceksiniz" gibi pek çok söyleme imza attı. Haliyle "hikâye detaylarını" merak edenler için bunlar çok

önemli, hele de bu oyun bir Doom oyunu ise. Deneyimim esnasında Doom Slayer'ın yaşadığı "uzay üssünü andıran" mekânı da ziyaret etme şansım oldu. Burada envai çeşit araç gereç var. Doom 2016'daki Preator Suite'inden tutun da 90'lardan kalma eski bir masaüstü PC'ye, hatta elektro gitarlara, Doom 3'teki Soul Cube'ün figürüne kadar. Tabii çok daha fazlası da bulunuyor, ama deneyimim esnasında tüm detayları görme şansım yoktu. Doom Slayer, bu mekânı aslında bir "merkez" olarak kullanıyor diyebilirim. Dünya, Phobos ve iblislerin ayak bastığı her noktaya erişebilmesi için hazırlıklarını yapıyor ve ardından boyut kapısı aracılığıyla olay yerine ışınlanıyor. Sonrasını biliyorsunuz, güm pat çat!

### **Hikâye demişken, biraz detay verelim isterseniz**

Doom Eternal, Doom 2016'nın sonrasında, yakın bir süreçte geçiyor. Kontrol ettiğimiz karakter, Doom 2016'dakiyle aynı. "Peki bu karakter, orijinal Doom oyunlarındaki karakter mi?" diye soruyorsanız, yapımcıların dediğine göre bunun cevabını da oyunu yeterince oynadıktan sonra öğreneceğiz. Doom 2016'da UAC Mars üssünde yaşanan istila ve Cehennem'deki nefes kesen savaşların ardından The Crucible'ı (Fazlasıyla güçlü bir kılıç) ve... Neyse, belki hâlâ bu oyunu oynamayanlar vardır. O yüzden spoiler vermeyelim. Doom Eternal'da ise yaratıkların Dünya'yı işgal ettiğini görüyoruz. İnsan nüfusunun büyük bir kısmı yok olmuş ve savaş son hızıyla sürüyor. Herkesin beklediği bir kurtarıcı var ve o da Doom Slayer'dan başkası değil. Bu oyunda yalnızca mavi gezegenimizde değil,

aynı zamanda Phobos'ta da vakit geçireceğiz. Deneyimlerim esnasında beni şaşkınlığa uğratan detaylardan biri de oyunda pek çok karakter ve ara sahnenin olması. Bir Doom oyununda pek alışıldık bir şey değil bu. Tabii bizim karakterimiz konuşmuyor, ama oynanış videolarında dikkat ettiyseniz, artık aksiyon esnasında daha fazla bağırıp çağırıyor. Kısacası Evet, bu bir modern zaman Hell on Earth uyarlaması diyebiliriz. Yapımcıların da dediği gibi, "Oyunda çok fazla hikâye detayı var. Eğer bu olaylar nasıl gerçekleşmiş, neler olmuş merak ediyorsanız hikâye detaylarını öğrenebilirsiniz. Eğer detaylar sizin için önemli değilse, o zaman yaratık vurmaya ve hızlı oynamaya devam edebilirsiniz. Seçim size kalmış." Evet, yaklaşık 4 saatlik Doom Eternal deneyimim itibarıyla aktarabileceğim böyle. Oyunun tam sürümünün çıkmasına az bir süre kalmışken, şunu da söylemeden edemeyeceğim: "İblislerden korkmanıza gerek olmayan, hatta Doom Slayer sayesinde onlarla fazlasıyla eğlenceli vakitler geçirebileceğiniz bir oyun, Doom Eternal." ♦ **Mahmut Saral**





Yapım NotGames Dağıtım tinyBuild Tür Simülasyon Platform PC Web www.notgames.co.uk Çıkış Tarihi Erken erişimde

# Not For Broadcast

4 ★★★★★

Tüm canlı yayının kontrolü parmaklarımızın ucunda!

Canlı yayın kazalarının yer aldığı videolarla internette hepimiz karşılaşmışızdır. İzlemesi aşırı eğlenceli olan bu görüntülerde birileri düşer, birileri yanlışlıkla küfür eder ya da dışarıdaki insanlar canlı yayını troller. Bunlar her ne kadar televizyoncular için nahos durumlar olsa da kazalar kaçınılmazdır. Bu gibi kazaların önüne olabildiğince geçmek ve halk tarafından ciddiye alınan televizyoncuların madara olmasını engellemek için kamera arkasında ter döken onlarca insan var. Bu insanlardan biri olduğunuzu hayal edin. Örneğin, küçük bir odada, canlı yayınlanan akşam haberlerini yöneten operatör olduğunuzu ve tüm yayının sizin kontrolünüzde olduğunu düşünün. Toplumun algısını şekillendirebilecek büyük bir güce sahipsiniz. Ancak Ben amcanın da dediği gibi, "Büyük güç büyük sorumluluk getirir." Henüz erken erişim aşamasında olan Not for Broadcast, ilginç hikayesi ve yerine getirilmesi gereken onlarca göreviyle bizleri canlı yayın operatörü koltuğuna oturtuyor.

1980'li yılların İngiltere'sinin alternatif bir gerçekliğinde geçen oyunda, her nasılsa bir şekilde kendini canlı yayın operatörü olarak bulan bir temizlik görevlisini canlandırıyoruz. Radikal ve otoriter bir siyasi partinin iktidara geçtiği dönemde ulusal haber kanalında görev yaparak, bir şekilde halkın fikir ve hislerini yönlendirme şansına sahibiz.

Başlangıçta kontroller ve görevler biraz karmaşık görünüyor. Telefonda bize neyi nasıl yapacağımızı anlatan arkadaşımız hiçbir deneme fırsatımız olmadan bizi adeta yayının ortasına atıyor. Bu ilk aşamada kendimi biraz şaşkın ve paniklemiş hissetsem de beklediğimden çok daha kısa zamanda her şeyi kontrol altına almayı başarabildim.

Oyun içerisinde tek bir mekan ve sınırlı sayıda

eylem olduğu için kontrollere alışmak da kolay. İlk olarak yapmamız gereken şey sol tarafta bulunan, dört farklı kamera açısının gösterdiği ekranlardan hangisinin canlı yayın ekranına yansıtılacağını seçmek. Dört ekranı da dikkatli bir şekilde izleyerek kimin ana ekranda ne zaman görüneceğini seçmeniz, oynatılacak reklamları belirlemeniz ve oldu ki huysuz bir konuşmacı küfür ederse diye elinizi sansür butonunda hazır bekletmeniz gerekiyor. İlk bakışta, her şey kurallar çerçevesinde gerçekleşmeli gibi görünse de reytingleri alt üst etmediğiniz sürece özgür iradenizle hareket edebilirsiniz. Eylemlerinizi, içinde bulunduğunuz distopik dönemde, televizyon ekibi de dahil olmak üzere tüm halkın görüşlerini etkiliyor. Kontrolleri öğrenmek ve işe koyulmak başta tahmin ettiğimden çok daha eğlenceliydi. Kamera karşısında gerçekleşenleri bir araya

getirerek programı oluşturmak gerçek bir iş yapıyormuşsunuz hissiyatını uyandırıyor. Üstelik her günün bitiminde görüntüleri tekrardan izleyerek kamera arkasında neler olduğuna veya sizin nasıl bir iş çıkardığınıza göz atma fırsatınız da oluyor. Çekimlerde gerçek oyuncuların ve gerçek görüntülerin kullanılması da oldukça hoşuma gitti. Kendinizi tam anlamıyla 80ler televizyon programlarına bakıyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz.

Not For Broadcast, tam sürüm olarak yayınlandığında gerek hikaye, gerekse oynanış açısından ilgi çekici bir yapımla olacak gibi görünüyor. Henüz erken erişimde olan oyunun Steam üzerinden ilk üç bölümü indirilebilir durumda. Geliştirici stüdyo NotGames, 10 bölüm olmasını planladığı oyunu oyunculardan aldığı geri bildirimlerle tamamlamaya söz verdi bile.

◆ Berçem Sultan Kaya



# Stoneshard

4 ★★★★★

Hayat zor değilmiş gibi bir de üzerine Stoneshard gelir...

Eğer sado-mazo nedir ve insanlar neden bundan zevk alır diye düşünüyorsanız onlara Stoneshard hediye edin. Öncelikle bu oyunu bana tavsiye eden ve yazıyı almam için beni ikna eden Kürşat'a buradan kalp yolluyorum. Çünkü o olmasa oynanış videosuna bakıp koca kafalı küçük adamların ortada koştuğu Stoneshard hiç ilgimi çekmeyecekti (çekmemiştii zaten). Stoneshard'ı kısaca açıklamam gerekirse, öncelikle koşu koşu satın alın zaten fiyatı 24 TL gibi uygun bir seviyede. İkincisi çok detaylı ama zor bir oyuna hazır olun fakat erken erişimde olduğunu da unutmayın.

Stoneshard, RPG öğesinin az olduğu roguelike türünde bir fantezi macera oyunu. Oyuna başlarken, bir loncaya intihardan farksız bir göreve yollayan adamı arayan Werren'den alıyoruz ilk görevimizi. Tutorial kısmında ise Werren'i Necromancy ayinlerinin dibini gördüğü bir tapınaktan çıkarıyoruz. Bu öğrenme bölümü bile bana ter döktürürken aslında asıl hikâyenin bundan daha zor olacağından haberim olmadan oynuyordum. Sonra kendimi bir tavernaya tepeden bakıp Werren'den ana görevi alırken buldum ve oyun tam bu esnada başladı. Stoneshard'da şimdilik seçebileceğiniz Reaver, Maiden Knight, Woodsward ve Runaway Sorceress adında dört sınıf var. Sınıfların oyuncuya verdiği bonus özellikler çok az, bu yüzden aslında tam bir sınıf mantığı yok. Araştırma kitaplarını bulduğunuz sürece karakteriniz her şeyi öğrenebiliyor. Yine de ben her zamanki gibi büyücü sınıfını gördüğüm anda ona yapıştım. Şöyle diyeyim, öğrenebileceğiniz altı büyü sınıfı var (daha

fazla da olabilir tam hatırlamıyorum) ve her büyü okulunun gayet detaylı yetenek ağaçları bulunuyor. Yani hepsini açmanız mümkün değil (açarsanız Elminster gibi bir şey olursunuz herhalde). Birkaç defa öldükten sonra Pyromancy'nin yanında hançer kullanmanın daha iyi olduğuna karar verdim. Belki ileride fikrim değişir kim bilir... Ama buradaki kilit nokta "Birkaç defa öldükten sonra"ydı... Şimdiden söyleyeyim, çok öleceksiniz. Hatta bu yazıyı okumadan, benim bilge rehberliğim olmadan oyuna dalarsanız benim düşüğüm salak durumlara düşeceksiniz (Vay paşam vay - Kürşat). Macera modunda oyunu sadece tavernada ve oda kiralarsanız kayıt edebilirsiniz. Teknik olarak bir şekilde oda kiralayacak paranız yoksa hapyı yuttunuz. Benim gibi aptallık yapmayın ve odayı kiraladıktan sonra yatağınza tıklayın ve biraz uyuyarak oyunu kaydedin. Bunu yapmadığım için ilk mahzeni iki defa temizlemek zorunda kaldım. Stoneshard'da acıkacaksınız, susayacaksınız, moraliniz bozulacak, delireceksiniz, bacağıңыз kırılacak, kafatasınız çatlayacak, yanacaksınız, fazla yemekten şişeceksiniz, üst üste düşman öldürünce gaza geleceksiniz... Bunlar aklıma ilk gelenler ve bence oyunu özel yapan da bu. Yani bir göreve gitmeden önce yemek ve su durumunuza bakmak, silahları onarmadan yola çıkmamak, gerekli ilaçları temin edip öyle maceraya atılmak bende resmen masüstü RPG hissi uyandırdı. Tavernada yataktan kalktıktan sonra o yatağı tekrar dönmeye ölmemeniz gerektiğini bilmek ise sinir bozucu olsa da güzel bir detay. Oyuna başlarken yapımcı Ink Stains Games

sizi uyarıyor; "Bu oyunda kahraman değilsiniz, olmaya çalışmayın. Kolaylıkla düşmanlar tarafından alt edebilirsiniz," diye. Bunu ciddiye almanızı öneririm çünkü çoğunlukla iki düşman saldırdığı anda hapyı yutuyorsunuz. Oyunun Steam yorumlarını okuduğumda insanlar Stoneshard'ı ilginç yapan özelliklerden yakınıyordu. Benim kulağıma oyunun zor olmasından dolayı sızlanmaları gibi geldi. Misal biri canı aniden dolduran iyileştirme ikisiri olmamasından dert yanıyordu, diğeri kayıt sisteminden. İnsanlar neden bir oyunu kolayca bitirmekten zevk alıyor bilmiyorum. Evet, ben de bir sürü güzel eşya bulmuşken, dikkatsiz dolaştığım için çevrem düşmanla sarılıp öldüğümünden dolayı tekrar yatağımda kalkınca sinirlendim. Ama "Bu sefer yapacağım" deyip tekrar başladım. Stoneshard bu ayki favori oyunum oldu. Bence kaçırmayın.

◆ Nurettin Tan





Yapım Steel Sky Productions Dağıtım Steel Sky Productions Tür Strateji Platform PC Web warhammerunderworlds-online.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Warhammer Underworlds: Online

Devasa savařlardan üç beř kiřilik zorlu çarpıřmalara

Uzun yıllar Warhammer oynamıř birisi olarak, özellikle Fantasy kısmının zaman içerisinde geçirdiđi evrime her daim řařırımıřımdır. 40K tarafı her yeni kural sistemi ile sınırları zorlarken, Fantasy Battle tarafının Age of Sigmar dnyasına dönüşmesi ile birlikte, kendisine olan ilgilim büyük ölçüde azalmıřtı. Nitekim komünitenin kendi içerisinde ürettiđi "The 9th Age" sistemi sayesinde, halen devam eden bir Warhammer Fantasy dnyası var. Birazdan bahsedeđeđimiz Underworlds oyunu da aslında deđiřen Warhammer Fantasy dnyasının, zaman içerisinde Age of Sigmar'ı ön plana çıkarmak için yapılan "farklı" oyun modellerinden bir tanesi. Warhammer Underworlds: Shadespire olarak piyasaya çıkan minyatür / kutu oyun karıřımı olan oyun modeli, zaman içerisinde birçok farklı çete eklentisi ile geliřti, deđiřti ve bugün kendisine has oyuncu kitlesine sahip bir oyuna dönüştü.



Bu hızlı, taktiksel ve keyifli oyun modeli çok sevilmif olacak ki yakın zamanda dijital bir versiyonu ile de karřılařacađız. An itibariyle beta ařamasında olan yapımı, sizler için sađdan sola gezdim! Zaten çok da gidecek alan yoktu, yalan yok...

Aslında deđil. GamesWorkshop'un farklı bir ürün üretimi mantıđı üzerinde yükselen, minyatür savař oyunu ve kutu oyununun karıřımı bir yapıya sahip. Warhammer Underworlds: Online tamamen masa üstündeki versiyona benziyor. Öncelikle oyunda bulunan farklı çetelerden birisini seçerek iře bařlıyoruz. Çetemizdeki her bir karakterin kendisine has özelliđi bulunuyor. Saldırırlar ve savunmaları tamamen zar atılarak geçerleřtiriliyor. Her ne kadar atılan saldırı ve savunma zarları karřılařtırılarak bir sonuca varılsa da bazı zarlar her zaman bařarı anlamına geliyor. Karakterlerin kimi zaman tek sađlam vuruřta oyundan çıkmaları mümkün; bu sebepten kime, nasıl ve neyle saldıracađımızı iyi belirlemek gerekiyor. Oyunumuz "tile base" yani altıgen karelerin üzerinde deneyim ediliyor. Her kare bir mesafe anlamına geldiđi gibi, karelerin üzerinde farklı stratejiler kurmak da mümkün. Misal, saldıran ve savunan iki karakterin birbirine bađlı olduđu kareler, her daim bonus anlamına geliyor. Bir diđer örnekte, darbe vurduđumuz dıřman birimini, etrafındaki herhangi bir kareye dođru bir kare geriye itebilmek olacaktır. Anlayacađız-

nız harita üzerinde yaptıklarımızın oyunun temel mekanıđine etkisi büyük. Karakterlerimizi kendi özelliklerinin haricinde, bir de kullandıđımız kartlarımız var. Bařlangıçta beř adet kartımız bulunuyor ve dilersek destemizden yeniden kart çekebiliyoruz. Bu kartlar da tıpkı aksiyon hareketleri gibi kullanılabiliyor ve bazıları haritaya, bazıları da direk karakterlerimize etki eden bonuslar sunuyor. Kartları dođru zamanda, dođru řekilde oynayabilmek, genelde oyunun gidiřatını büyük ölçüde etkiliyor. Benzeri řekilde bir de "objective" kartları mevcut. Her haritada farklı görevler bulunuyor ve hangilerini yapabileceđimize bu kartlar vasıtası ile karar verebiliyoruz. 12 farklı karttan oluřan objective destesi, tüm stratejimizi de farklı řekillerde deđiřtirebiliyor. Bařlangıçta tur mantıđını ve ilerleyiři anlamak oyunu bilmeyenler için birazcık zorlayıcı olsa da kısa sürede alıřacađınıza eminim. Beta testi esnasında karřıma devasa sorunlar çıktığını söyleyemem ama bazı garip teknik problemler ile karřılařtıđım oldu. Yine de masa üstünden dijitale aktarılan ve yakın zamanda GamesWorkshop firmasının halen kaliteli taktik strateji üretebildiđini gösteren bu güzide oyunun dijital platformda da kendisine yer bulacak olmasından dolayı heyecanlıyım. Bakalım oyun çıktığı zaman ne gibi bir modele bürünecek.

◆ Ertuđrul Süngü





Yapım PlatinumGames Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Switch Web bit.ly/3c3MsOm Çıkış Tarihi Nisan 2020

# The Wonderful 101 Remastered

5 ★★★★★

Avengers kenara çekilsin. Dünyanın asıl koruyucuları geliyor!

2013 yılında Wii U için piyasaya çıkan The Wonderful 101 adında bir oyun çok sevilmişti. Neden mi? Çünkü bu oyunun arkasında Resident Evil, Devil May Cry, Okami veya Bayonetta gibi yapımlarda yer almış Hideki Kamiya vardı. İşte bu adam, oyun stüdyosu PlatinumGames ile beraber The Wonderful 101'in "remastered" sürümü için kolları sıvayarak hayranlarından da destek almak adına bir Kickstarter kampanyası başlattı ve sadece dört saatte hedef olan 50.000\$'ı aştı. Son baktığımda rakam 1.500.000\$'ın üstündeydi! Bir buçuk milyon dolar!

The Wonderful 101'i duymamış olanlar için kısa bir açıklama yapayım: Hideki Kamiya'nın yapımcısı olduğu bu oyun, tarz olarak aksiyon macera kategorisine giriyor ve dünyanın her yerinden bir araya gelerek dünya dışı varlıklarla mücadele eden 101 kahramanı konu alıyor. Bu kahramanların başında ise Wonder Red ve Wonder Blue adındaki iki karizmatik lider var. Amaç her zamanki gibi dünyayı kurtarmak. Sayımız Avengers'ın son filminde Thanos'a karşı verilen nihai savaş sahnesinde olduğu gibi hayli

kalabalık olduğundan, Nick Fury'ye haber ilettik ve Thor'gillere tatil çıkabileceklerini söyledik :) PlatinumGames'in ilk hedefi oyunu Switch için yeniden dizayn edip, elden geçirip piyasaya sunmaktı. Lakin toplanan miktar arttıkça Steam versiyonu ve PS4 versiyonları da plana dâhil edildi. Bundan sonraki hedefler ise tamamen içeriğe yönelmiş durumda. Örneğin Time Attack adı altında yeni bir mod oyuna eklendi. Ayrıca Luka adında yepisyeni genç bir kahramanla da tanışma fırsatı yakalayacağız. Bundan sonraki hedef ise özel bir konuğun da olduğu Remix Soundtrack albümü. Siz bu yazıyı okuduğunuzda eminim bu hedef de tamamlanmış olacak.

Peki, kim bu kahramanlar? Dediğim gibi liderlerden birisi Wonder Red. Gerçek ismi Will Wedgewood. 101'e yeni katılmış olmasına karşın liderlik seviyesine kadar yükselecek derecede yeteneğe ve azme sahip. Ekibin diğer önde gelen ismi Wonder Blue. Gerçek adı ile Elliot Hooker. Kahraman olmadığı zamanlarda Los Angeles Polis Departmanında dedektif ve üstün zekâsıyla mafya babalarından terörist başlarına kadar birçok suçluyu yakalamasını bilmiştir. Bu

iklimiz dışında önde gelen isimlerden biri Wonder Green, yani Jean-Sebastian Renault. Kilolu fiziğine karşın ateşli silahlar üzerine olan ustalığı onu ekibin gözdelelerinden biri yapmıştır. Bahsetmemiz gereken kahramanlardan biri de gerçek adı Mariana Kretzulesco olan Wonder Pink. Henüz lisedeyken olimpiyatlara katılma başarısı gösteren bu genç hanım görebileceğiniz en esnek insanlardan biridir. Yakın dövüş becerisini de işin içine katarsak alın size bir femme fatale. Kısacası, The Wonderful 101'de sadece bir değil, birden fazla kahramanı yönetme imkânına sahip olacağız ve kurtaracağımız insanları da davamıza katarak birer kahramana dönüştürebileceğiz. Bir araya getirdiğiniz karakterler "Unite Morphs" adında bir özelliğe de sahip oluyor. Dilerseniz bu özelliklerle kahramanlarınızı dev bir kılıca dönüştürebilirsiniz!

The Wonderful 101'de işler şu anda doludizgin ilerliyor. Hedeflere ulaşıyor, içerik giderek genişliyor. Arkasında ünlü isimler var ve başarısını zaten 2013 yılında kanıtladı. Durum böyle olunca beklentilerin arşı-ı alaya ulaşmaması imkânsız gibi. Şu satırları yazarken bile gelse de oynasam modundayım.

Elde patlama imkânı yok mu? Açıkçası oyun şimdiden rüzgârı arkasına aldı. Bu havayı mahvetmek için gerçekten çaba sarf etmek gerekir. Dolayısıyla eğer bir ertelenme olmazsa Nisan ayında oyunumuz gün yüzüne çıkacak. İnceleyerek ne kadar harika olduğunu yazacağız. En azından benim inancım bu yönde. ♦ Olca Karasoy Moral



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE

**M**erhaba LEVEL okurları,  
Geçen ay eski zamanlardan bahsettik, bu ay da televizyon kültüründe önemli bir yere sahip olan gece televizyon izleme alışkanlığından söz etmek istiyorum.

## 90'lı yıllar

Gece televizyon izlemek dediğim zaman ne kastettiğimi anlamamıştır genç okurlarımız: Korku sineması. Tüplü televizyonun olduğu salonda uyuyor rolü yapmak. Bazen rol yaparken gerçekten uyuya kalabilirdiniz. Camlı kapıyı örtü ile örtmek, televizyon düğmesine yarım saat yavaş yavaş basmak, babanın ya da abinin salona gelip "sen uyumadın mı"

uyarısı yapacağı korkusu. Televizyonun sesini sonuna kadar açmadan kısmak... Hepsi televizyonda izleyeceğimiz korku filminden daha çok sizi geren anlardır. 70'lerin Slasher-Splatter, yani kesme biçme içeren gore filmleri (80'lerde daha da sevilen bir tür olan teen slasher), gençlerin bir kamp alanında ya da evlerinde öldürüldüğü filmler 90'larda zirveye ulaşan bir tür olmuştur (itiraf edeyim erotik sahnelerin çokluğundan dolayı tercih ederdim gençliğimde). Korku sinemasının bir alt türü olan slasher filmlerde, bağnaz bir bakış açısıyla, teşhirci ponpon kızları ve uyuşturucu bağımlısı sporcu amerikan gençleri Freudyen, fallik

(bıçak, makas v.b) nesnelere cezalandırılır. Efendi olan, doğruyu arayan orta karakterler ödüllendirilerek kurtulur. Mesaj açıktır, dindar olun, her şeyi sorgulamayın, meraklı olmaktan kaçının. Maskeli seri katil, travmaların etkisiyle nedensiz yere gençleri katleder. Çılgık, 13. Cuma, Halloween, Teksas Katliamı, Elm Sokakında Kabus gibi filmler seri olarak sinemaya uyarlanmış, çoğu video oyununa da referans olmuştur. Örneğin, Splatterhouse atari salonlarında izlerken bile bizi dehşete sürükleyen bir oyun olmuştur. Until Dawn ve Outlast gibi popüler oyunlar da aynı korkutma yöntemine başvuran başarılı yapımlardır.

## Yıllara göre sevilen korku türleri

Yıllara göre akım haline gelecek korku türlerinden bahsedecek olursak: 1920 ve 30-40'lar gotik edebiyatın uyarlamalarının, dışavurumcu Alman sinemasının yükselişe geçtiği 50 ve 60'lar ise lanetli ev temasının işlendiği dönemler olmuştur. Günümüzde ise cin ve hayalet konusu korku sinemanda popüler olan türler olacaktır. Başarılı korku türleri, edebiyatı ve sinemayı birbiri içinde eriten yaratıcı yapımlar olacaktır. Türleri birlikte iç içe kullanan, içerisinde vikanlık, gotik gibi türdeşleri, kurt adam, vampir, cadı gibi fenomenleri kullanan ve çok geç keşfettiğim bir oyundan bahsetmek istiyorum. Önceden bahsettiğim Silent Hill gibi oyunlar metafizik öğelere yönelen klasiklerdenken, bu ay sizlere gelecekte klasik hale gelecek bir oyun kalem oynatmama neden oldu: Bloodborne.





### **Bir oyunu oynamadan önce sosyal medyada oyun yorumu okumanın zararları**

Bloodborne, tam iki sene önce PS Plus ile bedava aldığım ve oynamadan önce sosyal medyada oyun yorumlarını okuduğum bir oyundu. FromSoftware firmasının oyunlarının zorluğu, kayıt sisteminin insanı deli etmesi gibi olumsuz yorumlara rağmen oyunu denedim. İlk baştaki kurt adamı geçememem, etrafa dikkatli bakmamam ve güvendiğim sosyal medya hesaplarındaki olumsuz yorumlar sebebiyle oyunu sildim ve bir daha açmadım. Geçen iki sene PS4 konsolundaki hit oyunları iki kere bitirmeye başlamamla beraber Bloodborne' u tekrar indirdim ve oynamaya çabaladım. Gotik mekan tasarımları ve strateji içeren dinamiği ile elimden gamepad' i bırakmadığım bir oyun haline geldi. LEVEL'daki oyun tanıtımına baktığım zaman da bir daha oyunla ilgili sosyal medya yorumlarına göre önyargılı olmamam gerektiğini anladım. Öyle ki FromSoftware firmasının diğer oyunları olan Sekiro: Shadows Die Twice ve Dark Souls III hemen deneyeceğim sıradaki oyunlar oldu. Vuruş hissiyatı olsun, sesler olsun, sanatsal mekan tasarımları olsun gönlümü fethetmeye yetti. Balkon ve kapıdaki konuşmalar (hele cadının evindeki böğürme sesi), diğer avcılarının varlığı ve korku sinemasından fırlamış devasa yaratıklar korkuyu derinden hissetmemizi sağlıyor. Mitolojiyi ve efsaneleri iyi betimlemiş oyun yapımcıları 90' lı yılların korku dolu gecelerini bizim kontrolümüze veriyor. Köşe bucak korkarken en çok bizi tedirgin edense yaptıklarımızı kaydedemediğimiz ölmek oluyor. Aç gözlülüğümüzün cezasını bazen çok ağır ödeyebiliyoruz. Topladığımız tüm kan puanları minicik bir canavar tarafından hiç edilebiliyor.

### **Korku oyunlarının dünü-bugünü-yarını**

Sinemanın dışında video oyunlarında korku beni en çok cezbeden tür olmuştur. Commodore 64 ve Amiga 500' de Saklambaç, Halloween gibi eski oyunlar, özellikle atari salonlarında yukarıda bahsettiğim Splatterhouse ve bahsetmediğim Alien türündeki oyunlar, Playstation' da severek oynadığımız yapımların kapısını açmıştır. Playstation konsollarını severek takip eden biri olarak Clocktower 1-2, Siren, Alone in the Dark 3, Parasite Eve 2, Fatal Frame ve Resident Evil serisi gibi oyunlar dışında bilgisayar oyunlarından Sanitarium, Nocturne ve Blood, ses sistemi ile oynandığı zaman gündelik hayatınızı da etkileyecek öncü yapımlardan olmuştur.

### **Gerçekten korkutan korku oyunları**

Silent Hill  
P.T  
Resident Evil 2: Remake  
Outlast  
F.E.A.R  
Clock Tower 2  
The Suffering  
Amnesia  
Sanitarium

### **Gerçekten korkutan filmler**

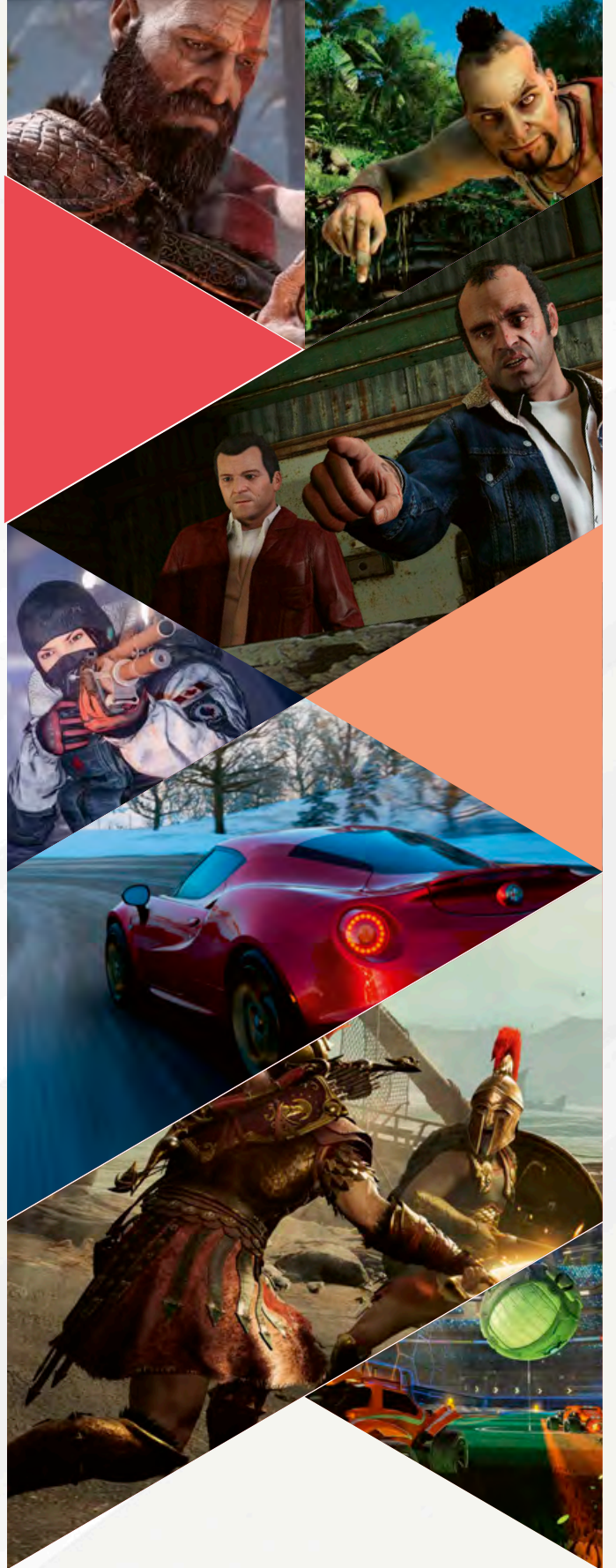
Cinnet  
Ayın  
Otopsi  
Korku Seansı  
The Witch  
It Follows  
Session 9  
The Mist  
The Babadook  
Şeytan

Animeler de başarılı korku örneklerini içinde barındırır. Blood, Parasyte, Tokyo Ghoul, Hellsing, Another, Vampire Hunter D, Berserk insanı gerçekten geren örnekleri ile sevilen korku animelerine örnek olarak gösterilebilir. Bir dahaki sayıda görüşmek üzere, Insert Coin... ♦



# SON 10 YILIN EN İYİ 25 OYUNU

Açıkçası geçtiğimiz on sene içinde çıkan yüzlerce başarılı oyun arasından en iyilerini seçmek ve o çok başarılı oyunların sayısını 25'e kadar indirmek ciddi anlamda zorlayıcı bir iş oldu bizim için. Listeye alamadığımız, üzülmeye değer çıkarttığımız oyunları düşündükçe uykumuzun kaçacağı da bir gerçek. Diğer taraftan her biri hayatımızda çok keyifli bir iz bırakmış olan bu oyunları 25'ten 1'e doğru sıralamayı uzun tartışmalardan sonra başardık ve ortaya çıkan sonuç da çok içimize sindi. Gelin, son on senede hayatımıza renk katan oyunların dünyasında uzun bir yolculuğa çıkalım.



25

# LIMBO

**Karanlığın gözünün içine bakarak hayata tutunmak...**

Yapım PlayDead Dağıtım PlayDead Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360, Vita, iOS, Android Çıkış Yılı 2010

**S**adece oyun tarihi ya da dosya konumuzun başlığı olan bu 10 yıllık süreç için değil, bağımsız oyun geliştiricileri açısından da oldukça önem teşkil eden bir oyun: Limbo. Onunla birlikte yakın ya da aynı dönemde anılması gereken Machinarium, Braid, Fez, Super Meat Boy gibi oyunlar da var elbet. Ancak Limbo'nun özel durumu aralarından sıyrılmasına yetiyor.

İlk başta Xbox'ın Live Arcade platform desteğiyle bizlerle buluşan, sonrasında Steam ile çıktığı 2010 yılının en çok satan üçüncü oyun olma unvanını taşıyan Limbo, görsel tasarım açısından nutkumuzun tutulduğu bir

oyun olmuştur. Keza o yıl ve takibinde en iyi oyun ödülleri başta olmak üzere birçok ödüle boğulmuştur.

Bağımsız oyun kategorisinin kaynama başladığı dönemde oyuncularla tanışan oyun, kelimelere değil de müzik ve atmosfere dayanan anlatımıyla hikaye anlatıcılığının böyle de olabileceğini gözler önüne sermişti. Kayıp kız kardeşini bulmak için yolculuğa çıkan isimsiz bir çocuğu canlandırdığımız Limbo'nun arkasına gizlenmiş onlarca metaforu anlatı anlatı bitiremeyiz. Ucu açık bitmesinden dolayı her oyuncu için farklı bir anlam kazanmış olması da Limbo'yu özel kıyor.

Gerek bölüm tasarımları, gerek müzikleri ve de görsel tasarımıyla korkunç fakat bir o kadar da cezbedici bir dünyaya adım attığımız Limbo, hem bir insan hayatının nasıl ilerlediğini anlatan (Orman, Şehir, Sanayi) hem de tutkumuzun peşinden nasıl koşmamız gerektiğini gösteren yegane oyunlardan biridir. Yapımcısı PlayDead, benzer bir atmosfere sahip Inside ile yıllar sonra karşımıza çıkmıştı. Ancak Limbo'nun siyah-beyaz dünyasına gizlenmiş hikaye anlatıcılığının yaratıcılığına sahip olamamıştı. Limbo, çok uzak bir geçmişte duruyor gibi gözükse de hatırladığımızda her daim farklı bir tatla yankılanacak. **◆ Özyay**

# PORTAL 2

**"Sanırım farklılıklarımızı arkada bırakabiliriz, bilim için, seni canavar."**

Yapım Valve Software Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2011

**H**alf Life'in yan oyunu olarak çıkarılan Portal serisinin "en iyi oyunlar" listelerine bu ilk girişi değil. God of War veya GTA gibi rakiplerine nazaran daha düşük maliyetli olan bu yapım, kendine özgü bulmacalarıyla oyuncuların kalbini kazanıp en iyi oyunlar arasında yer almayı başardı.

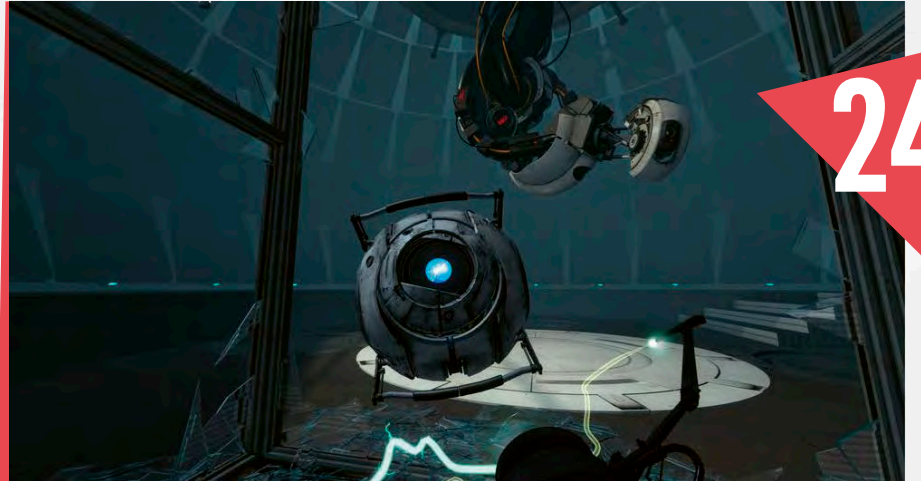
İlk oyunda olduğu gibi Portal 2'de de terk edilmiş devasa Aperture Science laboratuvarından çıkabilmek adına oda oda gezerken, karşımıza çıkan bulmacalarda yaratıcılığımızın sınırlarını zorluyoruz. Laboratuvarın ürkütücü boşluğu, akıbetleri meçhul çalışanlardan geriye kalan bardaklar ve karalamalar insana oyun boyunca kendini müthiş yalnız hissettiriyor. Öyle ki oyuncular, kendi halinde efendi bir küp olmak dışında bir eylemi olmayan Companion Cube'le duygusal bağlar kuruyor. Neyseki yapımcılar da oyuncuların küplerle konuşmaya başladıklarını fark etmiş olacaklar ki Portal 2'de hikayeye eklenen Wheatley isimli robot yolculuğumuzda bize eşlik ediyor. Devamlı sınırlarımızı bozmak ve bizi engellemek için elinden geleni yapan sempatik düşmanımız GLaDOS'a karşı bize yardımcı olmaya çalışan Wheatley,

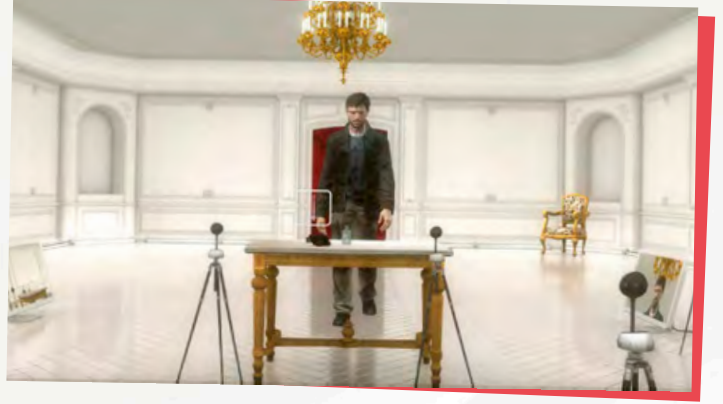
-bir Companion Cube kadar olmasa da- oyunu oldukça renk katmış.

Ortalama 10-15 saat kadar süren Portal 2 kabak tadı vermeden bitiyor. Bununla birlikte, kesinlikle denemenizi tavsiye edeceğim cooperative mode da en az ana hikaye kadar oynaması keyifli bir seçenek. Portal tabancasının kullanım mantığı iki kişilik oynanışa çok

güzel adapte edildiği için, ana hikayeyi oynayan herkesin bence bu modu da denemesi gerekiyor.

Kısacası Portal 2 ölmeden önce oynanması gereken oyunlardan biri. Ayrıca bence, ilk oyun da ikincisi kadar başarılı. Eğer hala oynamadıysanız öncelikle birinci oyundan başlayarak oynamanızı tavsiye ederim. **◆ Berçem**





## 23 HEAVY RAIN

Hareketlerinizin hesabını soran müthiş bir dedektiflik hikayesi

Yapım Quantic Dream Dağıtım SIE Tür Macera Platform PC, PS4, PS3 Çıkış Yılı 2010

**P**ehey! Olaya bakın, tam 10 yıl geçmiş Heavy Rain'in çıkışının üzerinden. Koskoca 10 sene oyunu belki görsel olarak eskitti ama hikayenin neredeyse tamamını şu saniye hatırlamamızda neden olması, oyunun bu anlamda da ne kadar taze kaldığının habercisi. Kaybolan ve kaçırıldığı düşünülen oğlunu arayan bir adamın hikayesini konu eden Heavy Rain, bize sadece bu kahramanın değil, farklı kişilerin kontrolünü de sunuyordu. Yolları kesişen bu karakterlerin her birinin bakış açısından oyunu tecrübe etmek bambaşka bir deneyim

sunuyor ve oyuna çok daha farklı yönlerden yaklaşabiliyorduk. Bu sağlam oynanış mekaniğinin dışında, oyunda verdiğimiz kararların hikayeye fazlasıyla etki etmesi de çok iyi bir etki bırakıyordu. Bu kararlar o kadar önemliydi ki kontrolümüzde olan karakterlerin ölmesi bile mümkündü! Düşünsenize, oyunun neredeyse sonuna gelmişsiniz ve bir kararınız yüzünden, olayın gizemini çözmeye üç kalmış olan kahramanınız ölüp gidiyor. İnanılmaz... Bunların ötesinde oyunun kurgusu ve senaryo-

su da çok başarılıydı. Bir kere ortada çözülmesi gereken bir durum var ve gizem üstüne gizem biniyor. Eh, hangi detektiflik hikayesi sürükleyici değildir ki? Heavy Rain'de de kim katil, kim suçlu, kim masum, bunları düşünürken aklınıza çok olasılık geliyor ama vurucu finalde, "Yuh!" demekten kendinizi alamıyordunuz. Oyun öylesine büyük bir ters köşe yapıyordu ki ağızınız açık kalıyordu. Şu anda bile alınıp keyifle oynanabilecek olan Heavy Rain'i Epic Store'dan PC için edinmek de mümkün. Bizce denemelisiniz... ♦ Tuna

## LIFE IS STRANGE

Macera türüne yepyeni bir nefes

Yapım Dontnod Entertainment Dağıtım Square Enix Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360, iOS, Android Çıkış Yılı 2015

**A**slına bakarsanız Life is Strange herkese uygun bir oyun sayılmaz. Daha doğrusu bir online FPS'de kill peşinde koşan bir bireyin, bir anda LiS'e gelip müthiş durağan ve duygusal bir hikayeden keyif alması çok olası gözüküyor. Lakin bunu denerseniz ve oyunun ilk saatinden sonra, "İyiymiş aslında..." demeyi başarırırsanız, bilin ki hayatınızda oynayacağınız en iyi macera oyunlarından birini deneyimlemiş olacaksınız. Vaktinde uzun aralarla önümüze sunulan LiS serisi, şu anda tek bir paket olarak satın alınabiliyor ve bir genç kızın sıradan başlayan hikayesinin doğaüstü olaylarla son derece enteresan bir yöne sapmasını konu ediyor. Oynanışın son derece arka planda olduğu oyunda müzikler, atmosfer ve hikaye sizi sarıyor

da sarıyor... Eski dönemlerde "point & click" adı verilen macera oyunları çok popülerdi fakat zamanla bu tür ortadan kalmıştı. Yeni dönemde macera oyunu adı altında pek bir şey bulamıyorduk ve LiS bir anlamda bu açığı çok sağlam bir biçimde kapattı. Oyun o kadar ünlü oldu ki olayların öncesini anlatan bir Before the Storm piyasaya sürüldü ve yakınlarda da LiS 2 final bölümüyle seriyi tamamladı. Bize sorarsanız da hiçbiri LiS kadar başarılı olamadı. Şurada yer alan tüm oyunlar içerisinde belki de en zamansız olanı LiS'tir. Bundan 10 yıl sonra bile satın alınıp oynanabilecek ve ilk çıktığı dönemdeki etkiyi verebilecek, sürükleyici bir roman gibi... ♦ Tuna

## 22

# ROCKET LEAGUE

**Kramponla top tepmekten sıkılanlar için vazgeçilmez reçete...**

Yapım Psyonix Dağıtım Psyonix Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2015

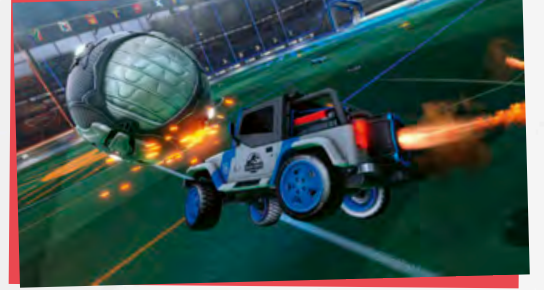
Yenilikçi oyunlar başımızın tacı. Özellikle de olağan veya rutini alıp onu yeniden yorumlayan, başarılı olan ve aradan geçen yıllara rağmen dimdik ayakta duran oyunların yeri bizim için çok ayrı. Sessiz sedasız piyasaya çıkışının üzerinden beş sene geçmiş olan Rocket League, yazı yazıldığı sırada sırf Steam'de 65 bin anlık oyuncuya ev sahipliği yapıyordu. FIFA'nın demir yumrukla yönettiği, domine ettiği futbol oyunları dünyasında kendisini listeye almayacaklık da ne yapacaktık?

Zamanında bu oyunu kapak yapmaktan korktuğumuz için halen biraz burukluk hissediyoruz, yalan yok. Her sene eleştirdiğimiz, sonra da gidip yüzlerce saat oynadığımız FIFA ve NBA 2K oyunlarının aksine tamamen yeni bir bakış açısıyla karşımıza çıkan Rocket League, otomobile top tepme olayını sadece "iyi bir fikir" olmaktan çıkarıp muhteşem bir deneyime dönüştürmeyi

başarmıştı. "Eureka, yeni bir şey yaptık" deyip totosunun üzerine de oturmadı Psyonix, oyunu sürekli olarak geliştirmeye devam etti. Yeni sahalara, oynanışı tamamen değiştiren yeni toplar veya her biri birbirinden farklı fiziklere sahip olan araçlar, her biri birbiri ardına oyuna eklendi.

Öğrenmesi çok kolaydı, ustalaşması ise son derece güç. Tercihiniz ister "Bigfoot tipi pres yapan forvet" olsun, ister Bergkamp gibi topu ustalıklarla kaleye gönderen bir spor araç, Rocket League'de yeteneğinizi sonuna kadar kullanmanız gerekiyordu. Kişiselleştirme yönünden zengindi, her maçın ardından kazandığınız küçük eşyalar ve süsler ile aracınızı "komşuda olmayan" bir gol makinesine çevirebiliyordunuz. Çapraz platform olayını başarıyla uygulayan ilk oyunlardan birisi olduğunu da hemen buraya ekleyelim. Arkadaşınızla oynayın, zevki esas öyle çıkıyor. ♦ **Kürşat**

21



# STARCRRAFT II

**Bu listede bir strateji oyunu yer alacaksa...**

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Strateji Platform PC, Mac Çıkış Yılı 2010

Strateji oyunu denildiğinde birçoğumuzun aklına eminim ki ilk olarak StarCraft geliyor. Çıkışı üzerinden 10 yıl gibi uzunca bir süre geçmesine karşın günümüzde hala büyük bir kitle tarafından oynanmayı da başarıyor. Bunun altında yatan en büyük nedenlerden biri elbette ki oyunda bulunan Terran, Zerg ve Protoss ırkları arasındaki muazzam denge. Bu yüzden de kurulan stratejiler ve oyunu oynarken kaybettiğiniz saniyeler dahi son derece önemli bir hal alıyor. Bu da rekabetçi ortamdaki savaşları kızıştırarak oyunun ömrünü uzatan en büyük unsur. Kaybettiğiniz maçlarda sinirlenemiyorsunuz bile çünkü yaptığınız hatanın farkına varıyor ve kendinizi geliştirmek için yeni bir maça adım atıyorsunuz. Nurettin ile az

mouse eskitmedik bu oyunda...Elbette ki oyun sadece multiplayerdan ibaret değil. Muazzam hikayesi ve son derece yaratıcı görevleri sayesinde senaryo modunu oynamak isteyen oyuncuların da oldukça ilgisini çekiyor. Üçleme olarak çıkan StarCraft II'yi oynamadıysanız hala geç değil zira ne görselelik ne de mekanikleri açısından hiçbir şekilde

eskidiğini söyleyemem. Üstelik ilk oyun olan Wings of Liberty'nin senaryosunun tamamını da ücretsiz olarak sahip olabiliyorsunuz. Arkasındaki firma da Blizzard olunca oyun hala yeni güncellemeler ile gelişimini sürdürmeye devam ediyor. E daha ne duruyorsunuz; hala oynamadıysanız ve strateji seven biriyse artık bir an bile kaybetmeyin! ♦ **Emre**



20

# METAL GEAR SOLID V: PHANTOM PAIN

**“Kederini bu merhametsiz denize saçmayacağım...” – Big Boss**

Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Çıkış Yılı 2015

Çok düşündük Metal Gear Solid V: Phantom Pain serinin en iyisi miydi diye. Hayır, değil-di muhtemelen. İlk oyunun aklımızı başımızdan alan yenilikçi yapısı, Raiden ile ilk tanışma, başından sonuna kadar muhteşem bir deneyim sunan Snake Eater, seriyi günümüzdeki modern formuna taşıyan MGS 4 ve dahası. Aile içinden rakibi çok Phantom Pain'in. Yine de son on yılın en müstesna eserlerinden birisi olduğu konusunda bu yazıyı okuyan kimsenin şüphesi yoktur sanırım. Beş sene geçmiş bile. Hatırlıyoruz da Mike Oldfield'in "Nuclear" şarkısı eşliğinde kulaklarımıza ve beynimize kazınan o muhteşem E3 fragmanının etkisinden uzun süre çıkamamıştık, "en fazla izlediğiniz fragman hangisiydi?" diye sorsanız zirveyi kimseye bırakmaz, o derece. Kafamız da karıştı, yalan

yok. Oyun bizi Ground Zero ile göreceklere hazırlasa da Hideo Kojima adına zor zamanlardı. Konami ile yolları ayrılmak üzereydi ve karşılaşıcağımız şeyin kalitesinden şüphemiz olmasa da kötü bir sürprizle karşılaşmamız da ihtimal dahilindeydi. Öyle olmadı, ilk kez açık dünya konseptine taşınan oyun, Big Boss'un aldığı yaraların ardından dokuz ay süren bir komadan uyanması ile başlıyordu. Bu nefes kesici başlangıcından finaline kadar unutulmaz bir macera sundu bizlere. Üstelik MGSV ciddi anlamda evrilmiş online mekaniklere sahipti ve -her ne kadar sunduğu deneyim mükemmelden uzak olsa da- ana hikaye ile bağınızı kopartmadan sizi oyunun başında tutmaya devam ediyordu. Bir de tabii, bu sene Death Stranding ile ortalığı yıkan Hideo



Kojima'nın elinden çıkmış son MGS oyunuydu Phantom Pain. Konami'nin sonrasında Metal Gear Survive ile işleri nasıl batırdığını gördük, değerini bir kez daha anladık ustanın. ♦ **Kürşat**

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

**“SWAT kapıyı çalarsa ne olur?” diye merak edenler için**

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Çıkış Yılı 2015

Rainbow Six serisi ile ilgili birçok şeyi tahmin ediyorduk, ancak bir gün çıkıp da Rainbow Six'in direkt olarak Multiplayer odaklı olacağını hiç beklemiyorduk, yani şahsen ben beklemiyordum. Single player olur, içerisinde MP modu da olur diyordum. Çünkü CS ya da CoD gibi artık rekabetçi arenada yerini belli etmiş FPS'ler

arasında pastadan pay almaya karar vermek çıldırılmış olmak demek, ama Ubisoft bir çılgınlık yaptı ve o pastaya burnunu sokma kararı aldı, iyi ki de almış. R6'in rakiplerinden ayırması ve bizlere kendini sevdirmesi kolay oldu. Gerçeğe yakın oynanış ve yıkılabilen duvarlar! Sadece oyunda değil, gerçekten bu tür için belirlenmiş

tasarım duvarlarını da yıkmaktan bahsediyorum. Durum böyle olunca da 2010-2020 arası en iyi oyunlar listemizdeki yerini almaya hak kazandı. (Tamam, ben Kürşat'ı biraz zorlamış olabilirim)

Özellikle dinamik olarak deforme olabilen harita yapısı, yani yıkılabilir duvarları ve adeta MOBA kıvamındaki operatör havuzu ile kalbimizi çalan R6: Siege, Counter Strike veya CoD gibi oyunların kaliteli bir klonu olmak yerine farkını ortaya koymuş oldu. İlgi de gördü, gittikçe büyüyen bir kitleye sahip oldu. Şu sıralar 50 milyondan fazla aktif oyuncusu olan Rainbow Six: Siege bugünlere kolay gelmedi, zaman zaman hile, kimi zaman buglar yüzünden aktif oyuncu sayısı düşüşe geçse de, Ubisoft hepimizi şaşırtarak adeta varını yoğunu bu oyuna aktardı ve bir şekilde oyunu tekrar ayağa kaldırmayı başardı. Ben bu satırları yazdığım sırada Six Invitational 2020 gerçekleşti. Beşinci yıl yol haritası duyuruldu ve oyunu seven oyuncular olarak ilk defa bu kadar çok yeniliğe tek seferde doymuş olduk. Ubi'nin R6 için uzun vadeli gelecek planları şimdiden hazır. ♦ **Sonat**







# DIVINITY: ORIGINAL SIN II 17

**Çocukluğu Baldur's Gate ile geçmiş insanları mest etmeyi başarmak...**

Yapım Larian Studios Dağıtım Larian Studios Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2017

**K**onu CRPG olduğu zaman oyun sektörü her daim 90'lı yılların sonu ile 2000'lerin başını yad ederdi. Baldur's Gate serisi, Icewind Dale serisi, Neverwinter Nights serisi ve benzeri... Hatta CRPG türü için takip eden yıllarda o kadar az oyun üretildi ki tür neredeyse ortadan kayboldu. Fakat aynı dönemin dikkat çeken isimlerinden bir tanesi konumunda bulunan Divinity, 2014 yılında yeniden kendisini gösterdi. Aksiyon öğeleri ile bezenmiş bir CRPG olarak kaşımıza çıkan yapımı, 2017 yılında üretilen Divinity: Original Sin II takip etti. Fakat ne takip! Başta CRPG severler olmak üzere, kimsenin beklemediği detayda bir CRPG olarak piyasaya

çıkan oyun hem türü severleri büyüledi, hem de yitip gitmeye yüz tutan bir türü yeniden canlandırdı. Renkli dünyası ve detaylı grafikleri ile her türden oyuncuyu kendisine bağlamayı başaran yapım, özellikle de kullandığı D&D benzeri oyun mekanikleri ile ilgi odağı oldu. Farklı ırklar, sınıflar, yüzlerce büyü ve silah... Bir CRPG oyundan istenilen hemen her şey bu yapımda vardı. Fakat en önemlisi, o diyaloglardı! Karakterlerin ve senaryonun muazzam şekilde oyuncuya naklettiği uzun diyaloglar, kesinlikle CRPG ruhunu taşımaktaydı. Verilen cevapların oyunun geneline ve karakterler arasındaki etkileşimi, Divinity'yi defalarca oynanabilecek bir yapım

haline getirdi. Ayrıca, savaş mekanikleri bugüne kadar üretilmiş en detaylı CRPG yapısına sahipti. Elementlerin birbirlerine etkilerinden, içerisinde bulunduğumuz alandaki etkileşimli objelere kadar birçok farklı detaya sahipti. Oyun içerisinde yapılacakların ucu bucağı bulunmuyordu. Bir noktada karşımıza bulmaca olduğunu anlamının bile vakit aldığı "puzzle"lar, bir noktada da onlarca kere "save", "load" etmemize sebep olan "boss"lar çıkabiliyordu. Özetlemek gerekirse, son on yılın en iyi CRPG'si, hatta bugüne kadar üretilmiş en iyi CRPG olabilecek kadar iddialı bir oyun ile 2010 ile 2020 yılları arasında tanıştık. ♦ Ertuğrul

# HEARTHSTONE 16

**Kart oyunu türünün rakipsiz galibi**

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Activision Tür Kart oyunu Platform PC, Mac, iOS, Android Çıkış Yılı 2014

**W**izards of the Coast'un yerinde olsak bir hayli üzülürdük. Düşünsenize, sen git dünyanın en başarılı kart oyununa imza at fakat bunu doğru düzgün dijital ortama aktarama ve gitsin strateji, RPG, FPS gibi bir ton oyun türünü deneyen bir oyun firması tek denemede önüne geçsin. Buna deha demeyelim de ne diyelim...

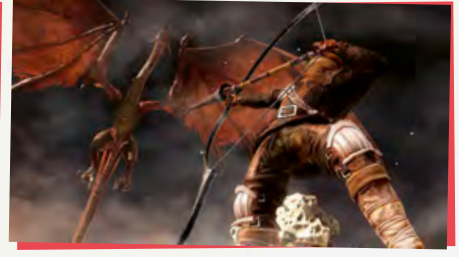
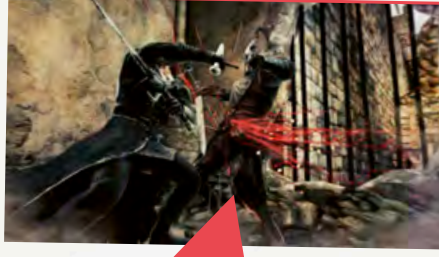
İlk çıktığında Hearthstone: Heroes of Warcraft ismiyle bilinen ve Warcraft evrenini konu eden kart oyunu, bildiğiniz üzere bedava olarak oynanabiliyor ve bu sayede de her geçen gün oyuncu kitlesini büyütüyor. Görsellik ve oynanış da bir o kadar basit ki, sadece birkaç saat içerisinde destenizle birçok kişiye karşı başarı elde etmiş oluyorsunuz.

Birçok Blizzard oyunu gibi Hearthstone da anında bağımlılık yapıyor. Hele ki deste kurmak biraz daha kolay olsa (Para ödmeden kaynak toplamak zor.), insanlar oyuna çok daha fazla ilgi gösterecektir çünkü "meta desteler" kurmadan oyunda var olmak biraz zor ve bu da sürekli yenilgiyle sonuçlanan maçlara işaret ediyor.

İlk dönemlerde akıllıca kurulan her türlü destenin başarılı olduğu ortam, artık bazı destelerin gerçek anlamda daha fazla başarı yakalamasına sahip olan bir alana dönüştü fakat ucuza

kurulabilen güçlü destelerle, HS evreninde başarı yakalamak da mümkün. Kart oyunları ile alakası olmayana kart oyunlarını sevdiiren ve telefonlarda bile oynanabilmesiyle erişime çok açık olan Hearthstone, son on yılın en ünlü ve başarılı oyunlarından biri ve her türlü oynanmayı hak ediyor. ♦ Tuna





# DARK SOULS II 15

Elde kılıç, alnımız güneşe doğru bakarken...

Yapım FromSoftware Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2014

**D**ünyada kaç tane oyun bir tür yaratmayı başardı? Düşünsenize her türü yaratan temelde bir tane oyun vardır. Dark Souls ilk olarak piyasaya çıktığında resmen anlaşılmayan bir oyunda ama özellikle ikinci oyununun piyasaya çıkması ile teorik olarak "Souls Like" isimli yeni bir türü de ortaya çıktı. Zorlayıcı oyun modeli ile ön plana çıkan bu oyun yapısı sayesinde, bugün birçok firma benzeri türde oyun yapmaya çalışmakta. Peki, neden bizim için listeye tüm Souls oyunları arasından neden Dark Souls II girmeyi başardı? Her ne kadar konu hakkında birçok farklı tartışma olsa da öncelikle ilk oyunda

üretilen mekaniklerin muazzam, hatta üçüncü oyundakinden bile daha iyi şekilde kendisine yer bulduğu oyun Dark Souls II oldu. Ayrıca içerik açısından da Dark Souls II oyuncuları etkilemeyi başardı. Özellikle sahip olduğu bolca indirilebilir içerik ile sayısız "Boss" savaşına ev sahipliği yaptı ki bu da onlarca saat oyun içeriği anlamına geliyordu. Böylesine karakter odaklı bir oyun olması açısından dikkat çeken yapım, aynı zamanda giyilebilir ve kullanılabilir eşyalar açısından da en zengin oyunlardan birisiydi. Atmosfer konusunda zaten muazzam bir iş çıkarmıştı ama kendi içerisindeki farklı harita ta-

sarımları ile de oyuncuyu bambaşka dünyalara ışınlamayı başardı. Yetmezmiş gibi bir de özel olarak keşfedilmesi gereken haritaları oyuna ekleyen yapımcılar, bizleri kalbimizden vurmaya başardı. En ufak düşmandan, en büyük "Boss"a kadar onlarca farklı strateji kurmamızı sağlaması da eşi benzerine az rastlanan oyunlardan birisi olduğunun en önemli göstergelerinden birisi oldu. Karşımıza çıkan envai çeşit zorluğa karşı düzenli olarak çözüm arayışında olmak ve tek bir hata ile canımızdan olmak, Dark Souls II'yi geçtiğimiz on yılında en kayda değer yapımlardan birisi haline getiriyor. ♦ **Ertuğrul**

# MINECRAFT 14

Kocaman piksellerden kocaman dünyalar inşa etmek...

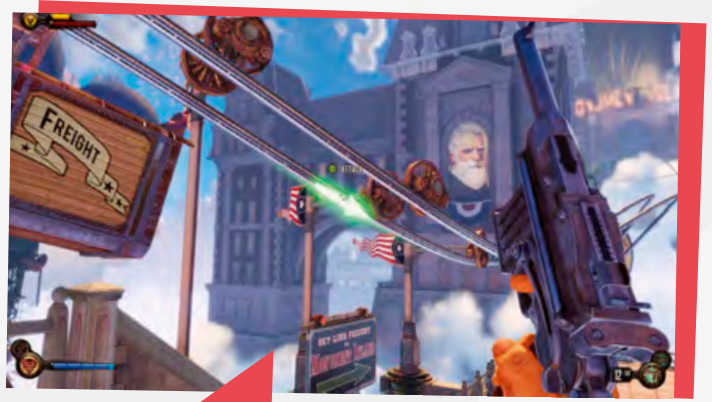
Yapım Mojang AB Dağıtım Mojang AB Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch, 3DS, PS3, X360, Vita, Wii U, iOS, Android Çıkış Yılı 2011

**M**inecraft'ı sevgili okuyucularımız arasında bilmeyen yoktur diye düşünüyoruz. 2011 yılında Mojang tarafından yayınlanan bu sand-box oyun, 180 milyon kopyadan fazla satarak dünya tarihinin en çok satan oyunu olmayı başardı. Özellikle bir dönem, YouTube üzerinde ardı arkası kesilmeyen videolarıyla popülaritesi öylesine arttı ki bakanlığın bile dikkatini çekerek 2015 yılında inceleme altına alındı(!). Outlast görmüş bu gözler o dönem ortaya çıkan tartışmalara anlam veremese de Minecraft +7 ibaresinden maalesef kurtulamadı. Aslında baktığınızda kendinizi dijital ortamda Legolarla oynuyormuşsunuz gibi hissettiren oyunun 2009'daki halka açık ilk sürümü toplamda bir haftada yazılmış. O günden bugüne geliştirilmeye devam eden ve eklenibilir modlarıyla yepyeni özellikler kazanan Minecraft, tek başına oyunculara pek çok farklı deneyim sunmayı başarıyor. Oyunun uçsuz bucaksız haritası bir kayboldunuz mu bir daha yolunuzu bulamamanıza sebep olabilese de farklı kaynaklarca zengin farklı ekosistemleri keşfetmek eğlenceli oluyor. Özellikle kendinizi kazı çalışmalarına ada-

dığınız sırada, mağara ya da yer altındaki saklı bölgeleri keşfederken saatlerce oyuna kitlenip kalabilirsiniz. Bu özgür oynanışı ve tabii ki düzenli güncellemeleri sayesinde Minecraft, ilk sürümünden bu yana 11 yıl geçirmiş olmasına rağmen genç kalmayı başarabilirdi. Bununla birlikte, ilk günden beri kendini Minecraft'ı güncellemeye adanmış

olan Mojang ekibi sonunda bir yenilik yaparak tamamen ayrı bir oyun olacak olan Minecraft: Dungeons'ı çıkaracağını da duyurdu. Aynı evrende geçtiği için kendileri adına çok da büyük bir değişim diyemeyeceğimiz bu oyunu, şimdilik belirlenen tarihe göre, Nisan 2020'de oynayabileceğimiz gibi görünüyor. ♦ **Berçem**





# BIOSHOCK INFINITE

13

**Atmosfer ve yaratıcılık denilince akla Bioshock gelir**

Yapım Irrational Games Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2013

**O**yun dünyasında bazı oyunlar resmen kült olmuştur. Bu zaman zaman oynanışıyla, zaman zaman senaryosuyla ve Bioshock örneğinde olacağı gibi atmosferiyle gerçekleşmiştir. Bir çeşit distopyayı anlatan Bioshock, ilk başta bizi deniz altında kurulmuş bir şehre götürmüş ve Infinite'te de gökyüzüne taşımıştı.

Firma zora girmese ve ardından da kapatılmasaydı çoktan 10 tane remaster'ını göreceğimiz Bioshock Infinite, sürreal konusu ve

muazzam atmosferiyle unutulmaz bir görsel imaj bıraktı beyinlerimizde. Bu oyunu başından sonuna kadar hakkıyla oynayan herkes oyunun renk paletini saniyesinde hatırlar, düşmanların ve karakterlerin bir çoğunu öyle ya da böyle anımsar ve oyunun sonundaki vurucu kısmı "Vay be..." nidisiyle gözünün önüne getirir.

Bize sorsanız, bu bir film olsun, kitap olsun, oyun olsun, akılda kalıcılık çok önemli. Ne çok oyun bitirdik şu anda adını sorsanız

aklımıza gelmez ama Bioshock gibi oyunları ne unutmak mümkün, ne de devamının gelmesini dilemek. Neyse ki gönüllere su serpecek "yeni oyun hazırlığı" haberleri geldi de biraz rahat nefes aldık çünkü böylesine iyi bir serinin yok olup gitmesine göz yummak, gerçek anlamda bir insanlık ayıbı olacaktır. Eğer Bioshock serisine adım atmadıysanız, seriye Infinite'le de giriş yapabilirsiniz, ilk iki Bioshock oyunuyla da. Ama ne yapın edin, bu seriye bir şekilde adım atın. ♦ Tuna

# ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

12

**Gerçekten büyük bir oyun istiyorsanız, buradan buyurun**

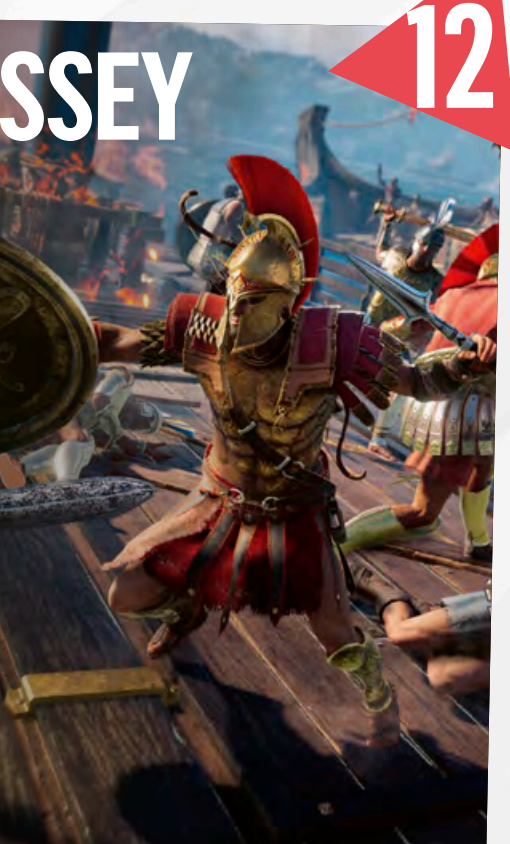
Yapım Ubisoft Santa Monica Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2018

**A**C serisi bir aşırıdır hayatımızda. Kimimiz ikinci oyuna bayıldı, kimimiz dördüncü oyunda korsanlık yapmayı sevdi. Her oyunda biraz daha farklılaşan ve sürekli yeni bir tema benimseyen AC serisi, Mısır'da geçen Origins ile birlikte saf aksiyon oyunu olmaktan çıkıp RPG öğelerini de bünyesine kattı. Biraz fazla tekrarlayan Origins büyük bir başarı elde edemedi belki ama Ubisoft AC Odyssey ile birlikte gerçek anlamda devasa bir AC tecrübesi ortaya çıkarttı. Oyun o kadar büyük ki her şeyi yapmak için aylarınızı vermeniz gerekebilmekte.

Bu listede yer almayı başaran Odyssey'in en sağlam özelliği özgürlük. Oyunun başındaki tutorial benzeri kısmı geçtikten ve anakaraya adım attıktan sonra tüm oyun alanı önünüze seriliyor. Her ne kadar bölgeler seviyelere göre ayrılrsa da kısa sürede haritanın tümünü

gezebilecek konuma geliyor ve ana senaryoyu tamamıyla bir kenara bırakıp tonla başka iş yapabiliyorsunuz.

Artık gizlenmenin o kadar da önemli olmadığı bir oyun olduğu için Odyssey'de bodoslama dövüşe girmek ve farklı silahların, farklı dövüş stilleriyle düşmanlarımızı haklamak mümkün. Kahramanımızın kazandığı birçok farklı yetenekle işleri kolaylaştırmak da elbette olası. Karakterimizi geliştirmek, gemimize binip tonla Yunan adasını keşfetmek, bolca görev yapmak, ünlü isimlerle tanışmak ve oyun bittiğinde DLC'lerle birlikte oyunu God of War'a dönüştürmek (Yunan mitolojisi kısmı için içine giriyor.) Odyssey'i, parasının tonla karşılığını veren büyük bir oyuna dönüştürüyor. Aynı kalitede yeni bir AC oyunu çıkana kadar şampiyon Odyssey'dir, gözünüzü kırpmadan satın alabilirsiniz. ♦ Tuna



11

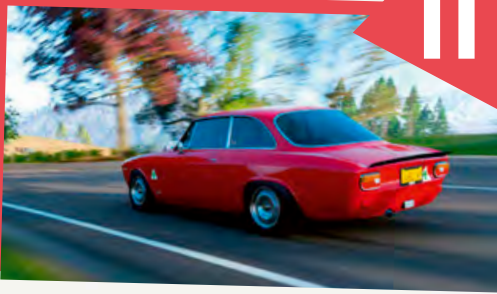
# FORZA HORIZON 4

Oyun tarihinin en iyi yarış oyunu mu? Muhtemelen.

Yapım Playground Games Dağıtım Xbox Game Studios Tür Yarış Platform PC, XONE Çıkış Yılı 2018

Yarış oyunları söz konusu olduğunda "araç kataloğu" gibi içeriğiyle çığır açan Gran Turismo'yu her zaman ayırmak, bir kenara koymak, lafı geçtiğinde ceketimizin önünü ilikleme gerekiyor. Gerçekten de Forza Horizon serisinin bugün ulaştığı noktaya gelmesinde "ilk kral" Gran Turismo'nun katkısı çok fazla. Senelerce insanlara Xbox almak için sebep yaratan Forza serisi de bilindiği gibi -yine muhteşem bir yapım olan- Forza Horizon 3 ile bilgisayarlarımıza taşınmış ve bu seviyede bir yarış oyunu görmemiş PC sahiplerinin gözlerini fal taşı gibi açmasına sebep olmuştu. Araç sayısı 500'ün üzerindeydi, kocaman bir açık dünya haritaya sahipti ve öyle geniş bir içeriği vardı ki başında yüzlerce saat geçirmeden sonunu görmeniz olasılık dahilinde bile değildi. Playground Games istese bu formatı dondurur, dört tane daha oyun çıkarırdı üç beş şey değiştirerek,

hepimiz de "eyvallah" der, gıkımızı bile çıkartmazdık. Adamlar kolayca kaçmadı lakin. Çoktan mükemmele ulaşmış bir seriyi alıp altını üstüne getirdiler, mevsim mekaniklerini, haftalık etkinlikleri, Horizon Life sistemini oyuna dahil ettiler. Bu kocaman dünyayı sadece drivatarlar ile değil, 72 kişilik odalarda bulunan diğer oyuncularla da paylaşır olduk. Kocaman bir riskti ve bize dönüşü, piyasaya çıktıktan 1.5 sene sonra bile ilk günkü tazeliğini koruyan, içeriğe boğulan, muhtemelen oyun tarihinin gördüğü en iyi arcade yarış oyunu oldu. Şu yazı yazılırken bile haftalık etkinlikleri tamamlamak adına pistte turlayanlar var aramızda, yakın dönemde değişecek gibi de durmuyor. Konuyu basitleştirelim, eğer yarış oyunu oynuyorsanız (simülasyon veya arcade sevmeniz önemli değil) bu oyunu es geçmeniz düşünülemez bile. Gran Turismo 7 gelene kadar da rakibi olmayacak, hiç şüphemiz olmasın. ♦ Kürşat



# FALLOUT: NEW VEGAS

10

Nükleer serpintiye damarlarınızda hissedebileceğiniz bir macera!

Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım Bethesda Tür RPG Platform PC, PS3, X360 Çıkış Yılı 2010

Belki de birçoğumuzun en iyi oyunlar listesinde ilk beşte, hatta ilk üçte bulunan Fallout: New Vegas, kuşkusuz son 10 yılın en iyi oyunlarından biridir. Bu listede anılması gereken rol yapma oyunları arasındaki en ağır toplar arasındadır ayrıca. O kadar da duygusal ve iddialı yaklaşıyorum, gerisini siz düşünün!

Biliyorsunuz ki New Vegas'ın ruhu, Interplay'in çekirdek kadrosunun devamı olan Obsidian Entertainment tarafından

oluşturulmuştu. Bu da, Bethesda tarafından içi boşaltılmaya çalışan serinin üzerindeki bol radyasyon parçacıklı tozlarının silkelmesine yardımcı olmuştur.

New Vegas, daha önce hikayesi anlatılmayan Mojave Çölü'nde geçiyordu. Kafamıza sıkılan bir teklifin ardından, intikam ruhuyla çölün altını üstüne getirmiş, büyük fraksiyonların arasında yer almış ve muazzam görevlerle karşılaşmıştık. Bende yer eden yegane görevler arasında Come Fly With Me ismini anmadan da geçmek istemem.

Oyunun belki de en önemli özelliği rol yapma öğeleri açısından dönemine göre sunduğu özgürlüktü. Bir görevi yapmanın birden fazla farklı yolu vardı ve bazıları gözünüze bile sokulmuyordu. Çorak toprakları keşfetme duygusunu halen taşıyan oyuncuların aradığı Stimpack olmuştu adeta. Hele ki bu oyunun bir sonu vardır ki... Off! Kendisine atfedilen bu alanda New Vegas hakkında daha çok

konuşmak, yazmak isterdim. Ancak sadece final kısmı bile oyuncuya, bunun bir parçası olduğunu hissettiren, verdiği kararların karşısına katıyla sunulduğu yegane oyunlardan biriydi. Hafif Western, biraz John Wayne; üzerine azıcık da Sinatra dokunuşlarıyla hazırlanmış zamansız oyunlardan biriydi New Vegas. Sadece ana hikayesi değil, peşi sıra çıkan ek paketleriyle de saatlerimizi katlayarak daha fazlasını sunmuştu. Fallout'u, en Fallout gibi anlatan oyundu! ♦ Özyay



# THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

9

Sevgili Link'in belki de en güzel hikayesi...

Yapım Nintendo Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Switch, Wii U Çıkış Yılı 2017

**B**ir itirafta bulunmam gerekiyor sevgili okur, piyasaya sürüldüğü dönemde, o günlerde yazmakta olduğum "Mercek Altında" -şu an tarihin tozlu sayfalarında kaldı kendisi, belki de sebebi bu tahminimdi- bölümümüzde Nintendo Switch'i tabiri caizse yerin dibine sokmuştum ve uzun vadede konsolun kaderinin "Wii U" gibi olabileceğini öngörmüştüm. Ne var ki bu tahminimde tam anlamıyla çuvalladım ve Nintendo Switch benim hayatımın da önemli parçalarından biri haline geldi. Bu süreçte en önemli aktörlerden birisi de tartışmasız The Legend of Zelda: Breath of the Wild idi. Oyuncuya ciddi anlamda özgürlük tanıyan

yapısı, eğlenceli savaş mekanikleri ve yaratıcı puzzleleri ile hemen insanı içine çeken BOTW, çok da güçlü sayılamayacak Nintendo Switch'e karşı özgün grafikleriyle de dikkat çekmeyi başarıyordu (oyun ayrıca Wii U için de piyasaya çıkmıştı ve Wii U'da bile grafikleri fena gözüküyordu). BOTW 2 onu koltuğundan edebilir mi bilinmez ama BOTW hala Nintendo Switch'in en başarılı oyunu olma ünvanını koruyor. Görece daha ucuz olan -ülkemiz koşullarında maalesef hala pahalı- Nintendo Switch Lite'in çıkışını da hesaba katarsak BOTW, uğruna konsol alınabilecek ve rahatlıkla 200 saat harcanabilecek bir oyun. ♦ Tolga



8

# GOD OF WAR

Mitolojide tanrı tükenmez, Kratos'un öfkesi hiç bitmez!

Yapım SIE Santa Monica Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Yılı 2018

**İ**lk God of War oyununu bu listeye koyarsak, belki de ilk sıraya otururdu fakat o biraz eskidi. Yeni nesil bir GoW tecrübesi içinse gözleri PS4'e çevirmek gerekiyor ve yine çok ama çok başarılı bir oyun görüyoruz. Eski GoW oyunlarını oynayanlar Kratos'u ve oyunların aksiyon odaklı yapısını iyi hatırlar. Devil May Cry'dan hallice olan savaş kısımları oyunun en kuvvetli kısmıydı ve GoW bu özelliğiyle de isminden bahsettirmişti. Yunan tanrılarıyla bir bir hesaplaşan Kratos, yeni GoW macerasında İskandinavya'ya uzandı, oğluyla birlikte barışçıl bir hayat yaşamaya çalışırken işin içine yine tanrılar karıştı. Önceki oyunlardan farklı olarak Kratos'un dövüş stili bu oyunla birlikte biraz değişim gösterdi. Artık büyümlü bir balta kullanan kahramanımız, dövüşlerde havalara zıplamak yerine, ayakları yere basarak daha stratejik hamleler yapmaya başladı. Kamera açısına da yansıyan bu değişim, oyuna yeni bir nefes getirdi;

eski oyunları hatmetmiş olan oyuncular bile yeni GoW ile birlikte farklı bir tecrübe yaşayabiliyordu. Aynı Naughty Dog'un oyunlarına gösterdiği özen gibi, Sony de bu oyunu detay ve toplam bir tecrübe olarak boş geçmedi. Kratos'un her kıyafet parçası, pek büyük olmasa da belirli bir miktarda özgürlük sunan oyun alanı, gizli boss'lar, bulmacalar, karşılaştığımız karakterler, hepsi sağlam bir atmosfere eşlik ediyordu. Oyunun ortalarına doğru bulduğumuz tanıdık silahımız Blades of Chaos ile birlikte tekrar geçmişteki kaosu oyuna taşımış ve Kratos'un bu İskandinavya macerasının başında nasıl bir karaktere büründüğünü gözlemlemiştik. Yapımcılar yeni God of War'ı uzun bir serinin başlangıcı olarak nitelendiriyor ve zaten oyunu bitirdiğinizde bunu siz de anlıyorsunuz. Bu da demek oluyor ki PS5'e yepyeni ve sağlam bir God of War 2 gelmekte. Siz de ikinci oyuna adım atmadan önce mutlaka konsolunuzda GoW'u değerlendirin. ♦ Tuna





# FAR CRY 3

7

**FPS türüne “deli” bir nefes getiren, efsane yapım**

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE, PS3, X360** Çıkış Yılı **2012**

İlk Far Cry oyununu Crytek hazırlamış ve CryEngine'i gözler önüne sermişti. O dönemde bu oyunu doğru düzgün çalıştırabilen pek az bilgisayar vardı ve herkes Far Cry'ın muhteşem görselliğini yaşamak için yepyeni bilgisayarlar peşine düşmüştü. İlk oyundan sonra oyunun isim hakkı Ubisoft'a geçmiş ve pek az kişinin ciddiye aldığı Far Cry 2 ortaya çıkmıştı. İlk oyunun yarattığı heyecan resmen yok olmuş ve Far Cry ismi anılmaz hale gelmişti –ki Ubisoft enteresan bir hamle yapıp Far Cry 3'ü duyurana kadar... Bir pazarlama başarısı olarak da adlandırılabilir olan Far Cry 3, oyun dünyasının en unutulmaz kötü adamlarından birini, Vaas'ı bize

tanıtmıştı. Oyunun kapak görselini de süsleyen bu adam o kadar psikopat bir imaja sahipti ki oyun boyunca hem ondan korkuyor, hem de ağzının payını vermek için sabırsızlanıyorduk. Ubisoft'un Far Cry 3 ile ilgili en büyük başarısı kesinlikle bu karakteri oyuna eklemek oldu. Çok ama çok iyi bir oynanışa sahip olsa da oyunu Vaas'la hatırlamamız apayrı bir başarıdır bize göre. Tabii sadece bir karakterin yönlendirdiği bir senaryoyla işler yürümez ve zaten Ubisoft'un amacı da bu değil; Far Cry 3 öylesine özgürlükçü ve bağımlılık yapıcı bir oynanışa sahipti ki haritanın her yerine gitmek, her türlü görevi yapmak ve

Vaas'ın hegemonyasını ortadan kaldırmak için amansız bir istek duyuyordunuz. Oyun yüz tane farklı silaha sahip olmanıza olanak tanııyordu belki ama amaç zaten elinizdeki araçlarla, kocaman askeri üsleri indirmek olduğu için mücadeleci kısım daha da ön plana çıkıyordu. Far Cry 3 öylesine büyük bir başarı yakaladı ki Ubisoft aynı formülü neredeyse birebir kullanarak dördüncü oyunu hazırladı, senaryoyu geliştirip beşinci, başarılı bir yapım daha ortaya çıkarttı ve Primal ve New Dawn gibi tane oyunla daha Far Cry serisine üye üzerine üye ekledi. Ne var ki hiçbirisi Far Cry 3'ün başarısına ulaşamadı... ♦ **Tuna**

# UNCHARTED 4: A THIEF'S END

6

**Indiana Jones'un yapamadığını Nathan Drake yaptı**

Yapım **Naughty Dog** Dağıtım **SIE** Tür **Aksiyon / Macera** Platform **PS4** Çıkış Yılı **2016**

Uncharted serisini yakından takip edenler bilir, ilk oyun pek tutmamıştı fakat ikinci oyunla Uncharted ismini duymayan PlayStation kullanıcısı kalmamıştı. Seri ününü üçüncü oyunla devam ettirmiş ama düşüşe geçme ihtimali ortaya çıkmışken, Naughty Dog dördüncü oyunla PS4'ün en iyi oyunla-

rından birini hazırlamıştı. Nathan Drake'in son macerasını konu eden yapımın, biz Türk oyuncular için en güzel sürprizi, oyunun Türkçe dublaja sahip olmasıydı. Böylece pek az oyunda karşılaştığımız bir özelliğe sahip olmuş ve aldığımız keyfi bir üst seviyeye taşımıştık. Yapımcı firmalar aynı olmasına karşın, The Last of Us'ın senaryo odaklı yapısından farklı olarak Uncharted 4'te oynanışa biraz daha önem verilmişti. Elbette Nathan'ın peşinde koştuğu hazineyi ve oraya nasıl ulaşacağını merak ediyor, ufak beklenmedik gelişmelerle şaşıryorduk fakat daha çok bir yerlerden bir yerlere atlamaya, çatışmalara girmeye ve bir tabur özel askeri tek başımıza durdurmaya odaklanıyorduk. Tüm bunları yaparken de yapımcıların bizler için hazırladığı muhteşem görselliği ve detaylıca hazırlanmış bölgeleri

tecrübe ediyorduk. Uncharted 4 o kadar detaylı ve o kadar fazla emek harcanarak hazırlanmış, sonunda da derli toplu bir şekilde ortaya çıkmış bir yapım ki keyif almamak neredeyse imkansız. Bu oyunu sevmemek için genel olarak aksiyon ve macera oyunlarından uzak duran bir kişi olmalısınız. Sadece koltukta oturup bir başkasının oyunu oynamasını izlemek bile apayrı bir keyif veriyor, öylesine film-vari bir kaliteye sahip. Evet, Uncharted 4'ü tek bir kelimeyle özetlemek gerekirse “kalite” diyebiliriz. Yapımcıların hiçbir öğeyi göz ardı etmediğini ve tempoyu düşürmeden, “solid” bir oyun keyif amaçladığını daha ilk dakikadan anlıyor ve oyunu bitirdiğinizde tatmin seviyenizin katbekat arttığını fark ediyorsunuz. Şu an çok gaza geldik, galiba oyunu baştan bir daha oynayacağız! ♦ **Tuna**



# THE LAST OF US

# 5

**Gerilim dolu, duygusal bir başyapıt**

Yapım Naughty Dog Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS3, PS4 Çıkış Yılı 2013

**Y**alan yok, birçok oyunu oynanışı için tercih ediyoruz çünkü yeteneğimizi konuşturmak istiyoruz. Online oyunların bu kadar revaçta olmalarının nedeni de bundan başkası değil. Fakat zaman zaman Naughty Dog gibi firmalar ortaya çıkıyor ve hayatımızı ters yüz edecek bir senaryoyla bizi oynanıştan uzaklaştırıyor. Öylesine bir hikaye hazırlıyorlar ki finalde gözyaşlarımızı tutamıyoruz. 2013 yılında sadece PS3 için hazırlanan The Last of Us, bize mutasyona uğramış, zombileşmiş insanların kaosa sürüklemediği bir dünyada hayatta kalmaya çalışan iki kişinin duygulu hikayesini vermişti. Oyun daha sonra PS4'e, Remastered takısıyla uyarlandı ve PS3'te oyunu bitirenler bile oyuna bir kez daha dönüş yaptı. Naughty Dog elbette oyuncuları senaryoyla ve hazırladıkları atmosferle vurmuştu lakin oynanış da hiçbir şekilde görmezden gelinecek gibi değildi. Sizi tek hamlede ortadan kaldıracabilecek yaratıklara karşı bazen tek silahınız, basit bir sopa olabildiği için gizlenmeyi, stratejik davranmayı ve hızlı olmayı

başarmamız gerekiyordu. "Hayatta kalma mücadelesi"nin vücut bulmuş hali olarak nitelendirebileceğimiz oyun, hata affetmiyor ve bu da oyunun mücadele kısmının da ön plana geçmesini sağlıyordu –ki bu bünyeye gayet iyi geliyordu. Remastered versiyonunun hazırlanmasıyla bir-

likte zamansız bir oyuna dönüşen oyun, henüz oynamamış olan herkese ilaç gibi gelecektir. Hele ki bir PS4 sahibiyse ve bu oyunu oynamadıysanız, konsola ayıp ettiğinizi söyleyebiliriz. Hazır ikinci oyun Mayıs'ın sonuna ertelenmişken, The Last of Us'ı oynamamak için bir bahaneniz de kalmıyor. ♦ **Tuna**



# RED DEAD REDEMPTION 2

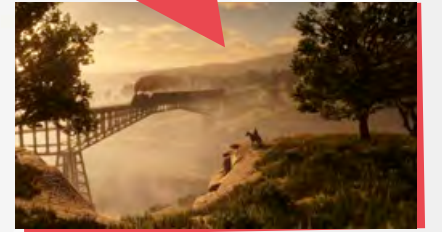
# 4

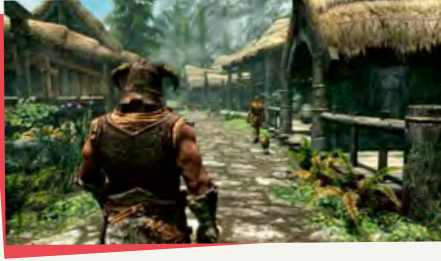
**Rockstar'ın mutfağından çıkmış, gerçek bir Vahşi Batı masalı...**

Yapım Rockstar Games Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Çıkış Yılı 2018

**V**an Der Linde çetesinin ateşli, harlı zamanları. Felaketle sonuçlanan bir soygun ve sonrasında bilinmeyen topraklara göç, "buraya kadar" dedirten sorunların defalarca üstesinden gelmek, güvenli bir yer bulup yerleşmek, yavaş yavaş güçlenmek, yeni topraklara kök salmak, beraber yürüdüğümüz insanların değişimine, kendisini kaybedişine, ihanetine tanık olmak, toparlanmak, yeniden başlamak, kalan son gücümüzle bir adım, bir nefes daha ilerlemek... Kürşat RDR2'yi inceledikten sonra "şimdiye kadar oynadığım en iyi oyun" demişti, halen de aynı fikirde. Karşımızda GTA V gibi tüm istatistikleri, doğruları, değerlendirmeleri anlamsız kılan bir fenomen varken zirveye ulaşmasa da bugüne dek gördüğümüz en detaylı mekanikleri alıp kendi devasa dünyasına muhteşem bir ahenkle yedirmeyi başarmıştı Red Dead Redemption 2. Her yolculuk olmadık olaylara gebeydi, her an,

her saniye yeni bir şey olacak gibiydi. O muhteşem Thoroughbred kırağının peşinden koştuk, oyun ilerledikçe kasabaların, savaş izlerinin değişmesine tanıklık ettik, "artık göreceğimiz her şeyi gördük" demişken bile olmadık olaylarla karşılaştık. Kim unutulabilir ki bir tarikatın son yolculuğuna çıktığı kulübede geçirdiğimiz gece olan esrarengiz olayları? Peki oyun boyunca endişelendiğimiz ama "yok artık daha neler" dediğimiz şeylerin sonunda yüzümüze çarpılması? Grafikleri, senelerce sohbetlere konu olacak karakterleri, birbirinden eğlenceli ve ilginç görevleri ve her muhteşem detayla mükemmelin sınırlarını zorlayan Red Dead Redemption 2'nin tek eksiği bir türlü nihai haline ulaşamayan RDR2 Online. O da tamamlandığında daha senelerce konuşacağız, hiç şüphemiz yok. Hala oynamadıysanız, çok da düşünmenize gerek yok zira verdiğiniz her kuruşun hakkını verecektir. ♦ **Kürşat**





# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

3

**Tamriel'in en soğuk topraklarında, ejderhalar ile karşı karşıya...**

Yapım Bethesda Dağıtım Bethesda Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360 Çıkış Yılı 2011

**T**he Elder Scrolls serisi, piyasaya çıkan ilk oyunundan bugüne kadar hem kendisine özel bir hayran kitlesi yaratmayı, RPG oyun-culuğuna da bambaşka bir boyut katmayı başaran en önemli isimlerden birisi olarak çoktan tarihin tozlu sayfalarında yerini aldı. Fakat Skyrim ismi, özellikle geride bıraktığı-mız on yıllık dönem içerisindeki en önemli yapımlardan bir tanesi oldu. Sadece seri için değil, genel hatlarıyla oyun sektörünün ilerleyişine muazzam bir katkıda bulun-du. Skyrim'in bu başarısının ardında, ilk olarak karşımıza çıkan şüphesiz açık dünya konseptinin muazzam şekilde oyuncularına

yaşatabilmesidir. Hatta tek kişilik bir oyun olmasına rağmen, birçok The Elder Scrolls Online oyuncusu bile, özgürlük konusunda Skyrim'i tercih etmektedir. Bu özgürlük sa-dece geniş bir haritada kaybolmak ile sınırlı değildi zira bir noktadan sonra, haritanın her noktasına yepyeni bir hikayeye dala-bilmemiz mümkündü. Her ne kadar grafik ve fizik motoru konusunda sıkıntıları olsa da genel hatlarıyla baktığımızda, RPG oyun türünün tam da ihtiyacı olan mekanikler ve oyun yapısı ile karşımıza çıkmayı başarmıştı. Senaryo anlamında ve içerisine daldığımız görevler esnasında oyuncuyu koltuğundan

kaldırıp bambaşka bir dünyaya ışınlamayı başaran çok fazla oyun olduğunu sanmı-yoruz. Kendisine has ırkları, atmosferi ve genel olarak kültürü ile şahsına münhasır bir yapımdı. Oyunun bir diğer önemli noktası da bağlı olduğu The Elder Scrolls serisinin bugün altıncı oyununun sadece ismi gözüktüğünde bile fenalık geçirebilecek bir hayran kitlesi yaratabilmesidir. Bu kitleyi her oyununda bir şekilde mutlu etmeyi başaran The Elder Scrolls serisinin son ve en çok konuşulmayı başaran yapımı olan Skyrim, son on yılın en iyi oyunlarından birisi olduğunu birçok anlamda göstermeyi başardı. ♦ Ertuğrul

# THE WITCHER 3: WILD HUNT

2

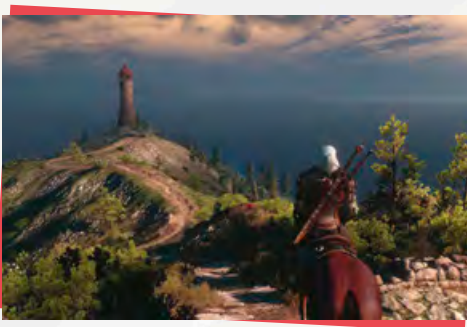
**Beş senedir doyamadan oynadığımız, uçsuz bucaksız bir serüven**

Yapım CD Projekt RED Dağıtım CD Projekt RED Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch Çıkış Yılı 2015

**S**anıyorum bu oyunun neden listede oldu-ğ-u anlatmamıza pek gerek yok ama hiçbir şey söylemeden de olmaz değil mi? Esasen bir roman serisi olan Witcher, ilk oyunu piya-saya çıktığı zaman hak ettiği ilgiyi bulama-mıştı. Oyunun mekanikleri birçok oyuncu için zorlayıcı geldiği gibi özellikle uzun yüklem-e ekranları ve garip dövüş sistemi başta olmak üzere, birçok teknik sorunu vardı. Nitekim ikinci oyun ile birlikte kendisinden yavaşça söz ettirmeye başladı. Yine de 2015 yılında

üretilen üçüncü oyun, serinin bir anlamda tüm dünya tarafından tanınmasını sağladı. The Witcher 3'ü muhteşem yapan başlıkların arasında ilk sırayı grafik kalitesi ve devasa alıyor. İçerisine daldığımız dünya o kadar gerçekçi şekilde modellenmişti ki resmen baş-ka bir dünyada oradan oraya at sürüyorduk. Akabinde, Geralt karakteri başlı başına dikkat-çeken bir mevzu oldu. Karakterin hal hareket-lerinden, konuşmasına kadar birçok detayı, onu daha da gerçekçi yapmayı başardı.

Fakat daha da önemlisi bu kahramanın kendi macerasıydı. Yaşadıkları ve oyunla birlikte yaşayacaklarına ortak olmak, Witcher denen şeyi onunla birlikte anlamak, zorluklarını ve güzelliklerini yaşamak gerçekten muazzam bir deneyimdi. Oyunun ana senaryosu ve ilerleyişi başlı başına iddialıydı ama haritanın hemen her yanına yayılmış olan yan görevler de en az ana senaryo kadar dikkat çekiciydi. Birisine selam verince, kendimizi bambaşka bir macerada bulmak işten bile değildi. Ha-ritanın kendi başına yaşayan bir organizma olması da cabasıydı. The Witcher 3 hem bir oyun, hem de bir RPG olarak kesinlikle son on yılın en önemli yapımlarından bir tanesi oldu. Oyun müziklerinin neler yapabileceğini, bir diğer anlamda da müziklerin oyunlar için ne kadar da değerli olduğunu, tüm oyun sektö-rüne yeniden anlatmayı başarması da sektör için bambaşka bir artı oldu. Anlayacağımız The Witcher 3 milyonların gönlünü -sonsuz-a kadar- kazanmayı başardı! ♦ Ertuğrul







# GRAND THEFT AUTO V

**Eskimiyor arkadaş; eğlencesi bitmiyor...**

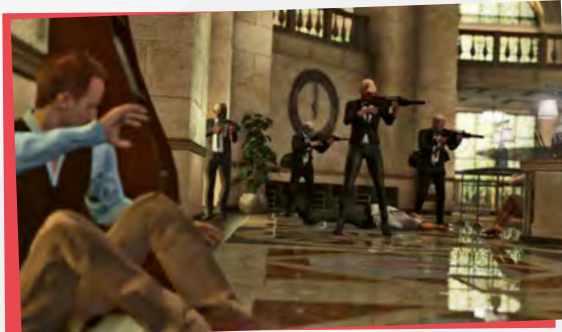
**Yapım Rockstar North Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Çıkış Yılı 2013**

**D**ergide bir liste yapmamız gerektiğinde davrandığımız gibi, son on yılın en iyilerini seçerken de yine kafa kafaya verdik, uzunca bir liste hazırladık. Normal akışın aksine, bu defa sıralamayı yaparken ikinci, üçüncü ve devamını düşünüyorduk çünkü birinciyi, daha ilk dakikadan karar vermiştik. Çıktığı günden itibaren adından söz ettiren ve halen listeleri zorlayan Grand Theft Auto V (GTAV), çoktan birincimiz olmuştuk...

Rakiplerini kolayca sollayan GTAV'i en üst sıraya oturtmamızdaki en büyük etken, oyunun sahip olduğu kalite ve herkese hitap etmesi. Mesela Kürşat'ın favorisi Read Dead Redemption 2 de çok sağlam bir oyun ama vahşi batı konseptine az biraz negatif bakmak bile, kafanızda birçok oyunu öne taşımanıza neden olabilir. GTAV ise çok aşına olduğumuz Amerika sokaklarını ve yine her türlü medyadan içine düşüğümüz aksiyon sahnelerini, büyük bir özgürlükle bize sununca, oyuna negatif

bakma olasılığımız da bir hayli düşüyor. Bir konsol sahibi olup da devasa bir aksiyon ortamına düşmeyi kim istemez ki? GTAV senaryosu ve akılda kalıcı karakterleriyle dikkat çektikten sonra, kısa sürede PS4 ve XONE'a uyarlanarak yeni nesil grafiklerle oyuncuları bir kez daha tavlamişti. Rockstar yeni bir oyun hazırlamış gibi, büyük satış rakamlarına ulaşmış ve bu işi ne kadar iyi başardığını da anlamıştı. Tabii tek kişilik oyun heyecanı bir yere kadar oyuncuları oyuna bağlıyor. Devir de online oyun devri; Rockstar GTA Online'ı kısa sürede devreye sokup yine çok da uzun sürmeyen bir vakitte tüm hatalarından arındırıp oyuncuları bu defa GTAV'in sahip olduğu devasa oyun alanına davet etti. Rockstar'ın bu düşüncesi de GTAV'in süresiz bir oyun olmasını sağladı. GTA Online öylesine bir oyun tecrübesi sunuyor ki ister 10 dakikalık bir aksiyon tufanı yaşamak isteyin, isterseniz arkadaşlarınızla buluşup büyük görevlere çıkın, her şekilde sizi eğlendirecek bir şeyler bulabiliyorsunuz. Geçtiğimiz Temmuz ayında açılan Casino da oyuna yepyeni bir nefes getirdi, birçok oyuncu parasını slot oyunlarına yatırdı, birçoğu da Casino görevleriyle bu binanın açılışını kutladı. GTA Online git gide gelişen bir yapıya sahip olmasıyla, her geçen gün büyüyen bir oluşum oldu. Rockstar da her türlü desteği sağlayarak kendini GTA Online'a adanmış olan oyuncuları bir şekilde ödüllendirmeye devam ediyor.

Tabii Rockstar büyük bir firma ve bünyesindeki çalışanların maaşlarını da ödeyebilmesi lazım. Her ne kadar GTAV satışları sürse de GTA Online gibi özgürlükçü bir yapıdan para kazanmadan da olmaz. Burada da mikro ödemeler devreye girdi, irili ufaklı her türlü satış, Rockstar'ın kasasını biraz daha doldurdu. Fakat buradaki dengeyi de gayet iyi sağladılar; GTA Online'dan keyif almak için mikro ödemeye hiç bulaşmayabiliyorsunuz. GTAV'in liste başı olmasının son açıklamalarından biri de rakibinin olmaması. 2013'ten beri GTAV kalitesinde ve tarzında bir açık dünya oyunu gördük mü, bir düşünün... Bu da doğal bir biçimde 2020 yılında bile oyunun satın alınabilmesini ve tercih edilmesini sağlıyor. GTAV'i hiç oynamadığımızı düşünüyorum ve şu an mağazaya gidip satın almak o kadar doğal geliyor ki... İşte buna başarı, vizyon, kalite, emek ve daha birçok övgü dolu söz diyoruz. ♦ Tuna



**AN**

**AR**

**SI**

**ST**

REMASTERED



Anarşi metre

## WARCRAFT III: REFORGED



Canım Blizzard. Sen ne güzel firmaydın. Ne güzel eylerdin seni seven oyuncularını. Şimdi ne oldun; kapitalizmin merkezi. 1 milyar tane adam çalıştırıp ortaya Warcraft 4 çıkartamıyorsan, püh sana. Hem de ne püh! Onun yerine baştan savma bir Warcraft III attın önümüze, biz de aç gibi kabul ettik ama hepsini de yemedik, birçoğunu şimdi senin üzerine kusacağız. Elin hevesli adamının Unreal Engine 4 ile hazırladığı kısa Warcraft bölümüne baktın mı Blizzard? Senin şu "Reforged" diye yenilenmiş süsü verdiği

oyunu solda sıfır bırakır. Ha, eyvallah; bize tamamıyla yenilenmiş bir oyun sunmak zorunda değilsin ama hani vadettiklerin? Hani yuvamız olacaktı? Hani bizi sevecektin? Konu dağıldı. Diyeceğim o ki Blizzard, hiçbir hali yenilemeye aksine bir takım konuları eksik bırakarak ortaya çıkarttığı bu oyunu, sadece ama sadece eski günlerin hatırına oynarız, başka da işimiz olmaz. Sen ayağını denk alıp kendini toparlayana kadar da yüzüne bakmayacağız haberin olsun. Şimdi bırak da şu senaryoyu bitireyim, ne de olsa özlemişim.

## DREAMS



Hah, işimiz gücümüz yok, bir de oturup kendi oyunumuzu mu yapacağız? Arkadaşım ben zaten kalkmışım sabahın köründe, gitmişim işime gücüme, sonra yorgun argın gelmişim, zar zor yemeğimi yemişim, şöyle ayağımı uzatıp iki dakika keyif yapacağım diye açıyorum konsolu, ne o Dreams. Eyvallah diyorum, oyundur diyorum, deneyelim diyorum. Peki sen bana ne diyorsun? "Haydi yarat, durma yarat, yaratıcılığını göster, oturma, durma, yarat!" Yok ebenin... Tövbe! Bak arkadaşım... Seni de anlıyorum, bir çaban var; istiyorsun ki herkes kendisi de bir şeyler ortaya çıkartsın ama sen dünyanın nasıl işlediğini mi unuttun, yoksa

dünyanın en zengin ülkesinde oyun üretiyorsun diye nüfusun yarısının çalışmadan da geçinebildiğini mi göz önünde bulundurdun? Ya şu sözde "kolayca oyun yapabilirsiniz" dediğin sistemde, elle tutulur bir şey çıkartmak için tüm hafta evden çıkmamak lazım be! Yok bilgilendirici videosunu izle, yok araştırmasını yap, yok anla, yok o dandik gamepad'le nesne yerleştirmeye çalış... Onun yerine herkes parasını versin, gitsin Unity kursuna, UE4 kursuna, bari geleceklere olsun. Siz insanların hayalleriyle oynuyorsunuz arkadaşım. Hem hayalleriyle, hem de değerli zamanıyla. Yıkıl git; oynanabilir bir oyuna dönüşmeden de gelme!

## GEFORCE NOW



Umut fakirin ekmeği. İşte bir umut diyorsun, "Bilgisayarım eski, belki bu bulut sistemi sayesinde ben de güzel güzel oyunumu oynarım..." ama GeForce Now sana kocaman bir nanik yapıyor. (Daha amiyane de ifade edebilirdim ama neyse ki bir İstanbul beyefendisiyim.) Ekliyorsun oyununu güzel güzel, "Haydi taşı beni oyuna!" diye basıyorsun tuşa, sonra git bir çay al, yemek ye, evden çık, manita yap, tatile git, dönüp ciddi düşünmeye başla, nişan, evlilik, çocuk falan derken ekranda halen aynı yazı: "Looking for next available rig..." Oldu bir tanem, sen bakmaya devam et, ben reenkarne olup geliyorum. Nvidia'cığim elbette güzel düşünmüşsün ama madem

bedava sistemle kimseyi mutlu etmene imkan yok, o seçeneği kaldır oradan, paşa paşa aylık paramızı verelim, bu sıraları beklemeyle. Ha o parayı verince de saniyesinde oyununuza geçeceğinizin garantisizdir, yanılmayın. Yine bekliyorsunuz, yine geleceğinizi planlayacak vaktiniz oluyor. Ben gidip bağlatmışım en güzelinden fiber interneti, hız testlerinde ibre sınırı zorluyor, sen neyimi beğenmiyorsun da 1280X960 çözünürlüğü bana reva görüyorsun? Onu da sorarım, sonra da gidip kendime fıstık gibi bir sistem toplarım. Sana mı kaldım ey bulut! Bu bulut sistemi falan fazla kafa yorarsan, kafayı sıyıırırsın, hikmetine fazla şey yapmamak lazım.

# VALORANT™

*Riot Games yine iddialı geliyor!*

Oyun basını için her yurt dışı seyahati okurlarımızın gözünde "gizli bir şeylerin açıklanacağı" potansiyel bir maden, çoğu zaman da haksız sayılmazlar. Yeni bir oyunu ilk kez deniyor, yeni bir oyun donanımına ilk kez yüzümüzü sürüyor, diğer basın mensupları ve yayıncılarla artılarını eksilerini tartışıyor ve çoğu zaman "çenemizi X tarihe kadar sıkı tutmamızı isteyen" kapı gibi bir NDA ile ülkeye geri dönüyoruz. Gelen onca özel mesajın konusu hep aynı, "ne gördünüz, ne oynadınız?" Kocaman bir gülümseme ile o mesaj kutusundan uzaklaşıyor ve oyunla alakalı tartışmak istediğimiz bir şey olduğu zaman da kuyuya bağıyoruz. Bizde döngü bu şekilde, yalan yok.

Bu seferki Los Angeles seyahatimizin diğer çoğu seyahatten bir farkı vardı. Bu sefer hakkında gerçekten çok az şey bildiğimiz, nihai ismi bile belli olmayan bir oyunu görmeye, öğrenmeye ve mümkünse oynamaya gidiyorduk.

Riot Games'in geniş bir alana yayılmış olan merkez stüdyolarında Project A yani Valorant, tüm ihtişamı ile karşımıza çıktı ve o kadar sevdi ki jetlag ile cebelleştığımız gece saatlerinde "keşke şimdi oynayabilseydik" diye birbirimize dert yandık.

Karşınızda Riot Games'in League of Legends sonrası ilk "dev" projesi, Valorant.

## *Nihayet yeni dünyalara*

Riot Games oyun sektöründeki en eski firmalardan birisi değil, malum. 2006 yılında kurulan firma şimdiye dek bazı ufak tefek oyunları yayınlamak dışında sadece League of Legends üzerine yoğunlaşmıştı. Geçen sürede League of Legends sadece kendi türünün en kuvvetli temsilcisi olmakla kalmadı, espor alanındaki hızlı gelişimin de bayraklarından birisi oldu. Türkiye söz konusu olduğunda ise, bu söylediklerimizin puntosunu biraz daha büyütmemiz gerekiyor. Her sene binlerce kişiyi biletli olarak tribüne toplayan Türkiye Büyük Finali, en kuvvetli espor ligleri ve şaheser denilebilecek düzeyde bir yerleştirme performansı hemen akıllara gelenler. Esportcuların birer yıldızla, insanların takip ettiği insanlar haline gelmeleri, bu işten para kazanmaları ve aktif sporu bıraktıklarında da en sevilen yayıncıların bazılarına dönüşmeleri gibi



## Para harcayacak mıyız?

Oyun içinde gerçek para ile fark yaratacak bir eşya, silah almanız mümkün değil. Oyunda satılacak yegane şeyler kozmetik öğeler olacak ve bunları da almanın farklı yolları mevcut gözüktüğü kadarıyla. Detaylar için biraz daha bekleme şart.

ciddi bir kariyer merdiveninin oluşmasında Riot Games'in büyük payı var. Hal böyleyken, LoL 10.Yıl kutlamalarında duyurulan yeni oyunlar hem firma tarafında hem de oyuncular açısından büyük bir heyecana yol açtı. Duyurulan hemen tüm projeler Riot Games için yeni, daha önce dolaşılmamış topraklar bir nevi. Haliyle işin arkasındaki potansiyeli görmeniz de "potansiyeline ulaşip ulaşmayacağı" konusunda kafanızda soru işareti oluşmuştur muhtemelen.

Project A olarak duyurulan Valorant de tüm oyunlar içinde en fazla ilgi çeken yapımdı şüphesiz. Bakalım iki gün ve toplamda 10+ saati aşkın oyun deneyiminin ardından bizde nasıl izler bırakmış.

### Ne Overwatch, ne de CS:GO

Şurada biz biziz. Kabul edelim, hepimiz ilk videonun ardından Project A'nın Overwatch'ü ciddi anlamda andırdığını ve muhtemelen ona benzer bir oyun mekaniğine sahip olacağını düşündük. Yakın gelecekte geçen ve olağandışı teknolojilerin gözümüze çarpmadığı oyun evreni LoL Runeterra'dan net bir şekilde ayrılıyordu ve Riot Games'in de yepyeni bir setting, yepyeni bir dünya yaratmak adına ilk denemesi olacaktı. Uzun bir oyun deneyiminin ardından ilk söyleyebileceğim de Overwatch ve Valorant'ın birbirine taban tabana zıt oyunlar olduğu. Valorant tam aksine CS:GO'nun hükmettiği sulara gözünü dikmiş, Rainbow Six: Siege'in taktiksel yapısıyla benzerlikler taşıyan bir nişancılık oyunu. İlk izlenimler şu açıdan doğru; oyun yakın gelecekte geçiyor ve silahlar / ekipmanlar da uzak bir uzay çağından değil, öyle veya böyle gelecek yıllarda savaş alanlarında görebileceğimiz teknolojilerden esinlenmişler.

Oyunun dünyası CS:GO'ya göre çok daha canlı, grafikler son derece rafine ve Riot Games'in bu sayfalarda bir yerlerde bulabileceğiniz sistem gereksinimlerine bakılırsa halen nefes almakta olan tüm bilgisayarlarda çalışacak. Test ettiğimiz versiyon oldukça erken bir sürüm olmasına rağmen iki gün boyunca hemen hiç teknik aksaklık veya optimizasyon problemi yaşamadık. Buna oyunun free to play modelinde olmasını da eklersek daha şimdiden geniş





**Revolver ile yerini bulan bir atış düşmanı yere indirmek için yeterli.**

bir alana yayılmak adına tüm altyapının hazır olduğunu söylemek mümkün. Peki potansiyel ne durumda ve oyun neye benziyor?

### Oyunun yapısı

Valorant, daha önce de belirttiğimiz gibi takım bazlı taktiksel bir nişancı oyunu. Şimdilik tek kişilik hikaye modu bulunmuyor ancak antrenman modları mevcut ve oldukça da başarılı. 5v5 olarak kurulan maçlarda saldırı ve hücum takımları bir süre sonra yer değiştiriyor ve toplam 24 tur içinde avantajı sağlayan (13 raunt alan) takım kazanıyor. Test sırasında bizim kullanımımıza açık olan iki harita vardı ve üzerlerindeki optimizasyonlar sürmesine rağmen beklemediğimiz kadar

eğlenceli, dengeli ve rafine haritalardı. Sadece çöl temasındaki haritada saldırı yapan takımın biçilmesi haddinden fazla kolay geldi bana ki savunma yapmak her zaman daha kolay, ufak tefek müdahaleler yeterli olacaktır. Dediğim gibi, optimizasyonlar biz oradayken bile devam ediyordu.

Peki maçlar nasıl kazanılıyor veya kaybediliyor? Sistem oldukça basit. Saldırıda olan takım elinde bulunan cihazı (oyundaki adı Spike) kurup patlattığında otomatikman kazanıyor. Karşı tarafı komple öbür dünyaya gönderdiğinizde de durum aynı şekilde. Bireysel istatistiklerde ise Kill / Death / Assist skorları mevcut ve satış başına kazandığınız puan ile toplam puan oyun sonunda takım içindeki yerinizi belirliyor. Oyunda yer alan Agent'lar yapabildikleri ve yetenek setleri açısından R6: Siege'deki operatörleri andırırlar. Oyundaki tüm silahlar herkesin kullanımına açık (daha iyi silahları satın

almak için maç içerisinde kazandığınız parayı kullanıyorsunuz), karakterler arasında geçiş yapmak silahın kullanımı üzerinde bir değişiklik yaratmıyor ve iş sonunda sizin bileğinizin hassaslığına bakıyor. Oyunun taktik yönünün ön planda olması bu kadar skill gereksinimi yüksek bir oyunda bile "tek kişilik takım" etkisini kısıtlıyor ve stratejiyi öne çıkartıyor. Peki ama nasıl?

Bir kere her ne kadar karakterinize hafif veya ağır zırh satın alabilmeniz de Valorant'te ölmek çok kolay. Karakterlerimiz birkaç yerini bulan mermide ölüyor, tetik disiplininiz yoksa bazı silahlar deliler gibi geri tepiyor ve oyunda respawn bulunmuyor. Raunt bitene kadar takım arkadaşlarınıza yardım etmeye çalışıyorsunuz ve oyunda -şimdilik- kill cam olmaması da tehlikenin nereden geldiği konusunda takımla irtibatla kalmaya zorluyor sizi. Strateji öğelerini artıran bir diğer nokta da

### Sistem gereksinimleri

#### Tavsiye edilen – 60fps

CPU: Intel i3-4150

GPU: Geforce GT 730

#### Yüksek kalite – 144 fps

CPU: Intel Core i5-4460 3.2GHz

GPU: GTX 1050 Ti

#### Minimum kalite – 30fps

CPU: Intel i3-370M

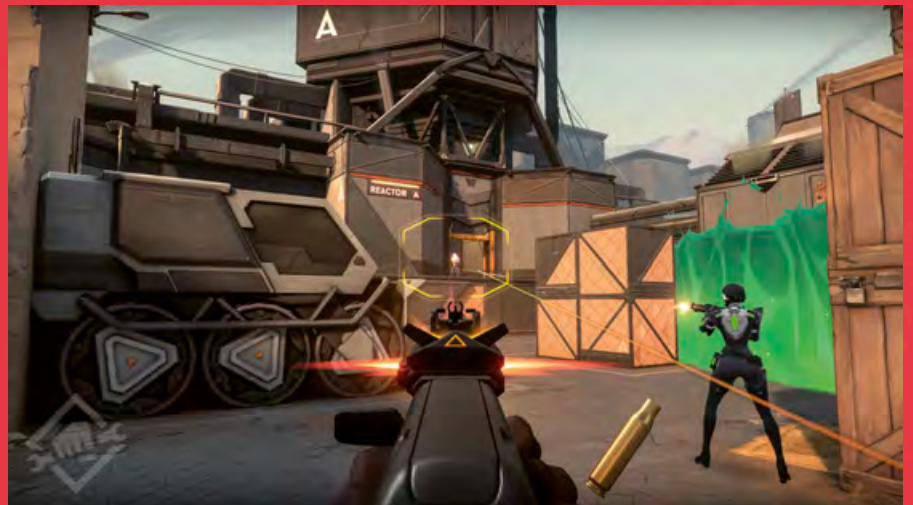
GPU: Intel HD 3000

#### Diğer gereksinimler

Windows 7/8/10 64-bit

4GB RAM

1GB of VRAM





Bu balkonda nice kanlar akıtılacak!



karakterlerin özel yetenekleri (birazdan geleceğiz) ve haritalarda bulunan portallar. Bu portallar basit bir çözüm gibi gözükse de oyunun akışında taşları yerinden oynatabilen noktalar. Bu eski dostların varlığı haritayı ve kurulan stratejileri iki boyutlu olmaktan çıkartmış bir kere. "Karşı takımı güzel dağıttık, oh her noktayı da tuttuk" derken bir anda arkadan baskın yiyorsunuz. Burada stratejiyi dengelemek çok ama çok mühim, tabii yazmak da bunu doğru şekilde uygulamaktan daha kolay.

### Karakterler ve yetenekleri

Oyunda Agent adı verilen karakterlerden birisini seçerek başlıyoruz maça. Valorant çıktığında şimdilik 12 civarında Agent'a ev sahipliği yapacak gibi gözüküyor ve tüm karakterler de belli kültürlerden esinlenerek yaratılmış. Yetenekleri de bununla uyum içerisinde. Aslında bu sayfalarda tüm karakterleri tanıtmak, onların statlarını, kritik özelliklerini ince ince işlemek gibi planlarım vardı ancak orada bulunduğumuz sürede iki oyun arasında gelen bir güncelleme ile karakterlerin adlarının değiştiğini gördükten sonra bundan vazgeçtim. Valorant şu anda bile ciddi bir gelişim içinde ve silahlardan karakterlere kadar her ufak detayı değişime açık, bu yüzden

sanki kesin ve son halleri buymuş gibi karakterleri tek tek tanıtmayacağım. Oyundaki her karakterin iki ana, bir de ulü yeteneği bulunuyor. Bu yeteneklerle deli gibi spam basmanız engellenmiş zira ulü dışındaki yetenekleri tıpkı bir el bombası gibi maçtan önce satın almanız gerekiyor. Sayılarının kısıtlı olması oyunun taktik yönünü çoğaltırken, kullanımlarının zor olması da aynı karakter üzerinde uzmanlaşmayı gerekli kılıyor. Kendi adıma, tüm karakterleri deneyeyim diye daldan dala atladığım her maçta çok fena madara oldum. Daha sonra tüm dikkatimi Phoenix ve Viper (Belki adları daha sonra değişebilir) üzerine yoğunlaştırdım ve takıma sağladığım katkı bir anda arttı. Her karakterin ulü yetenekleri tıpkı LoL'de olduğu gibi doğru zamanda kullanıldığında çok ciddi bir güç çarpanı yaratırken, sorumsuzca kullanıldığında birkaç el

boyunca sizi oyunu değiştirebilecek hamleler yapmaktan alıkoyuyor. Ulü konusunda bir örnek vermek gerekirse, mesela Viper oldukça geniş bir alana zehirli bir bulut yayıyor ve bu bölgeye giren herkese hasar verip sağlıklarını 1 HP'ye kadar düşürüyor. Bunu Spike'ı kurarken uyguladığınızı veya tam tersine bölgeyi savunduğunuzu düşünün. Düşman bulutun içine girmeden sizi göremediğinden ciddi bir avantaj sağlamanız olası. Diğer yan yetenekler arasında favorim Brimstone adlı kafasını askeri şeylerle bozmuş abinin ateş desteği. Takım arkadaşlarınızın "aydınlattığı" düşmanları tepeden görüp istediğiniz noktaya ateş desteği isteyebiliyorsunuz ve fena halde etkili oluyor. Bunun yanı sıra buzdan duvarlar örmek, duvarlara vericiler tutturarak düşmanların yerlerini saptamak, gaz bombaları atmak, çizgisel bir alev duvarı yaratarak L şeklindeki koridorları geçilme hale getirmek, yerleri kayganlaştırarak düşmanların hareket kabiliyetini sınırlamak gibi son derece etkili yetenekler mevcut oyunda. Hiçbiri aşırı güçlü değil ve hepsinden verim almak makul oranda yetenek ve öngörü istiyor.

Spike ile tanışın.  
Zaferin yolu kendisinden geçiyor



Cypher'ı faka bastırmak hiç kolay olmayacak



### Silahlar

Oyunun kendi adıma en fazla beğendiğim yönleri ise silah mekanikleri. Silahlar alışık olduğumuz tabanca, SMG, saldırı tüfeği, hafif makineli, ağır makineli, pompalı tüfek türlerinin biraz daha gelişmiş versiyonları. Şimdilik keskin nişancı tüfekleri hariç aynı optikleri kullanıyorlar ve her birinden verim almak için maçlar boyunca bileğinizi terbiye etmeniz gerekiyor. Vuruş hissi son derece iyi ve bu noktada oyunun en önemli özelliklerinin birinin üzerine eğilmek gerekiyor. Oyunda bir iki isabette "hayatınızı kaybedebileceğinizi" daha önce söylemiştik. Bu bileği kuvvetli bir oyuncuyu her zaman "clutch player" haline getirirken oyun da birbirine denk ebatlarda modeller sayesinde herkes için eşit şartlar yaratıyor. Mesela Jett ve Cypher arasında boyutsal anlamda bir fark olmaması işi sadece bileğinize, takım arkadaşlarınızla iletişiminize ve elbette karakterinizin yeteneklerine ne kadar hakim olduğunuza bırakıyor. Bu arada bazı silahların ikinci atım modu var ve bu konu da halen gelişim içerisinde. Örnek vermek gerekirse ilk gün denediğim ağır makineli tüfek alternatif atış modunda yere kuruluyor ve müthiş bir ateş barajı oluşturuyordu. İkinci gün gelen yama ile bu özellik kaldırıldı, son durumu da oyun çıktığında göreceğiz.

### Bağlantı kalitesi ve netcode

Riot bu konuda fena halde iddialı. Öyle ki 128-tick adanmış sunucular herkese açık ve ücretsiz olacak. Eğer bağlantınızda gecikmeler yaşıyorsanız animasyon ve maç kalitesini düşürmemek adına sunucular oyuncuların hareketlerini 128 FPS seviyesine destekleyecek. Bu da oyunun animasyon kalitesi ve akıcılığını artıracak. Dünyada 35 şehre yayılmış 128-tick sunucuların oyuncuların %70'i için 35ms ve altında bağlantı performansı sağlaması bekle-

niyor. Bizim bunu test etme şansımız tahmin edebileceğiniz gibi olmadı ancak firma gecikmeyi ve paket kayıplarını azaltmak konusunda fena halde iddialı. Bakalım arka plandaki etkileyici teknolojiler bizim gibi bağlantı kalitesi sıkıntılı ülkeler söz konusu olduğunda pratikte ne gibi farklar yaratacak? Riot'ın üzerinde durduğu bir diğer konu da hilecilerin başına gelecekler. Sunumun büyük bir kısmı buna ayrıldığından Riot'ın ne kadar önem verdiğini gözlerimizle gördük diyebiliriz. Zekice zira oyuncuları sevdiği bir oyu nu oynamaktan alıkoyan faktörlerin en önemlisi hilecilerin varlığı. Yazarak anlatmak zor ama oyuna entegre edilen Fog of War sistemi netcode üzerinde adı gibi bir "bulut" oluşturarak, gerek rakiplerin gerekse sistemi manipüle edecek programcıların oyuncuyu direkt göz teması kurulduğu anda görünür kılmasını sağlıyor. Bu da wallhack dediğimiz "gözle gözükmeyecek oyun-

cunun yerini bilme" kurnazlıklarının önüne geçmeyi hedefliyor.

### Ne zaman geliyor?

2020 içinde Valorant ile tanışacağımız kesin. Şimdilik ilk çıkışının PC platformunda olacağını da söyleyebiliriz. Peki konsollar için durum ne? Riot Games bu konuda net bir açıklama yapmamış olsa da konsolların da değerlendirme aşamasında olduğunu biliyoruz. Bu konuda biraz daha beklememiz gerekecek. Netice olarak Valorant çok büyük potansiyel vadediyor, burası kesin. Ücretsiz bir oyun olması ve gördüklerimiz de CS:GO'nun karşısında çok ama çok kuvvetli bir rakip bulacağını garantisi. Üstelik bu dünyanın ve agentların hikayesi de önümüzdeki dönemde bizlerle buluşacak ve Valorant dünyasının altyapısı hakkında daha fazla bilgi sahibi olacağız. Şurası açık ki, büyük bir hit yaklaşıyor, bize de beklemek kaldı. *Kürşat Zaman*





# Kahramanlardan bir demet: Phoenix vs. Viper



## VIPER

- Dertsiz, kullanımı risksiz ve alışması kolay bir karakter.
- Attığı gaz bombaları oldukça uzun menzile ulaşıyor ve koridor temizlemek için ideal.
- Ulti yeteneği bir bölgeyi savunurken veya spike kurarken son derece etkili. Sizi belli bir müddet takip eden dev bir zehir bulutu oluşuyor ve içine giren herkesin HP'si l'e kadar düşüyor. Ölüme bu kadar yaklaştıktan sonra kaçabilen gelsin sırtımıza çıksın. Taşırız problem değil.



## PHOENIX

- Kesinlikle oynaması ve verim alması en kolay kahraman değil.
- Oluşturduğu ateş duvarı ile dar alanlarda takımınıza ciddi anlamda zaman kazandırabilecek, bunu yaparken de ciddi bir hasar verebilecek bir agent.
- Ulti yeteneği girmekten korktuğunuz çatışmalarda içinizi rahatlatacak cinsten. Aktive ettiğinizde ölseniz bile aynı noktada tekrar spawn oluyorsunuz. Bunu doğru kullandığınızda yaratacağınız kaosu bir düşünün.

YENİ

# All About Space

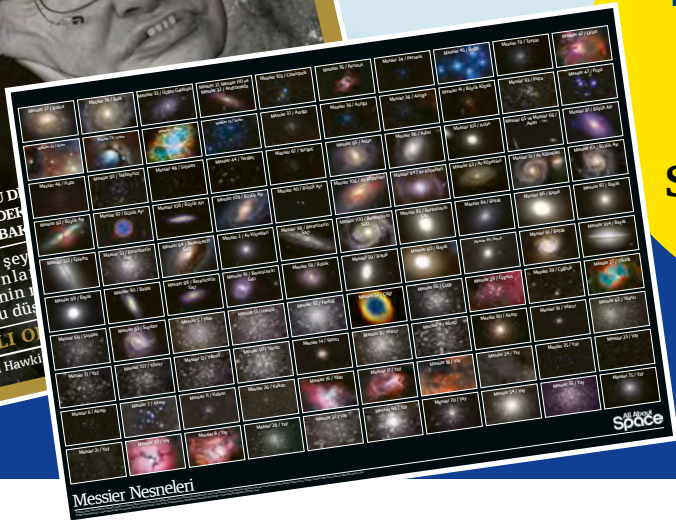
# TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE  
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR  
SCIENCE  
EKİBİNDEN  
YENİ BİR  
DERGİ

**MART  
SAYISI**

**BAYİLERDE  
KAÇIRMAYIN!**



**POSTER  
HEDİYE**

Stephen Hawking  
& Messier  
Nesneleri



# İNCELEME

Sayfa  
54

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

## WARCRAFT III: REFORGED

A... Ama... Ama biz böyle anlamamıştık ki...



# Dreams™

İnsanoğlunun yapacakları, hayal ettikleri ile sınırlıdır...

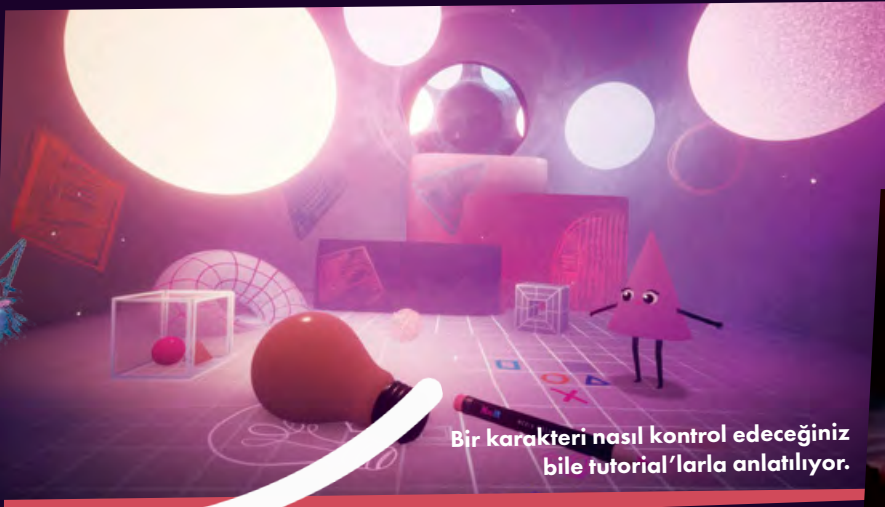
Armut piş, ağzıma düş... Şimdiye kadar yaptığımız bundan başkası olmadı. Bir ton adam, biz oynayıp, "Berbat bir şey bu ya!" diyebilelim diye yıllarını bilgisayar başında, oyun geliştirerek geçiriyor. Biz de emeğe asla saygı göstermeyip beğenmediğimiz oyuna "İğrenç." diyor, fanatiği olduğumuz oyunla da, "Sen ne anlarsın oyundan?" şeklinde, yine saldırgan bir tavır sergiliyoruz. Çünkü neden? Hepimiz siniri alınmamış birer oyuncuyuz! Oyun yapımıyla ilgilenenlerin, ortaya çıkmış oyunlara çok daha ılıman baktığı bir ortamda, bir oyun geliştirici olmak için sabır, bilgi ve hırs gerekmektedir. Eskiye göre işler şimdi daha kolay; bilgiye ve asset'lerle ulaşmak internetteki gelişim sayesinde çocuk oyuncu gibi fakat "know how" kısmına hakim değilseniz, yine de işler mücadele gerektiriyor.

Ve burada LittleBigPlanet ile tanıdığımız Media Molecule devreye giriyor. Bir yılı aşkın süredir erken erişimde tuttıkları yeni "oyunları" (Tırnak içinde çünkü buna oyun demek biraz zor.) Dreams'le tüm oyun yapma meraklılarını, daha da doğrusu tüm "yaratıcı beyinleri" büyük bir topluluğa davet ediyor. Dreamiverse topluluğu, Dreams ile yaratmaya başlayan herkesi davet eden, büyük bir oluşum. Ve Media Molecule bu hırslı girişimiyle şimdiden çok iyi bir iş başarmış durumda...

## Zaman geçirmek mi, zaman yaratmak mı?

Bir hayli enteresan bir yapım olduğu için, oyunun bize yaptığı gibi ben de Dreams'i size adım adım anlatacağım. Oyunu başlattığınızda ilk önce zorunlu bir tutorial kısmına giriyorsunuz ama korkma-

yın, bu hiçbir şekilde sıkıcı değil ve hatta görevleri yaparken hediyeler de kazanarak kendi açılış alanınızı tasarlıyorsunuz. Bu işi hallettikten sonra iki seçeneğiniz oluyor: Dreams Surfing ve Dreams Shaping. Eğer bir şeyler yaratma niyetinde değilseniz ya da bu işe koyulmadan önce Dreams ile neler yapılabildiğine bir göz atmak istiyorsanız, Dreams Surfing'le bir çeşit web sayfası kıvamındaki alana geçiş yapıyorsunuz. Burada Media Molecule'un müthiş eseri Art's Dream'i oynamadan, oyuna devam etmemenizi öneririm. Tamaıyla Dreams'in sunduğu tool'larla inşa edilen bu oyun, "Ben de böyle bir şeyler yapabilecek miyim?" sorusunun kafanıza belirmesine neden oluyor ve bir yandan da müthiş keyif alıyorsunuz. Art's Dream gibi kapsamlı oyunlar bulmak zor fakat Dreamiverse evreninde, diğer kullanıcıların yaptığı tonla oyuna ve yapımına ulaşmak mümkün. Bunlardan en çok beğeni alanlar ana ekranda beliriyor, onları deneyerek sıradan insanların neler yapabildiğini görüyorsunuz veya dilerse çeşitli anahtar kelimeler girerek, o kelimeleri içeren oyunları ve yapımları listeleyebiliyorsunuz.



Bir karakteri nasıl kontrol edeceğinizi bile tutorial'larla anlatılıyor.



### **Ruckus**

Dediğim gibi  
Dreams'de tonla oyun  
bulunuyor ve bir kısmı da  
gayet iyi. Benim ilk oynadığım ve çok  
beğendiğim oyunlardan bir tanesi Ruckus:  
Just Another Natural Disaster oldu. Godzilla'dan  
esinlenen oyunda bir şehrin altını üstüne  
getiriyor ve bunu yaparken müthiş  
keyif alıyoruz. Denemeden  
geçmeyin...



ettirmek için gamepad'ın hareket sensörlerini kullanmak bir olasılık ama daha iyi bir seçenek kesinlikle Move kontrol cihazları oluyor. Oyun yaparken, oyun alanını oluşturmanın ne kadar zaman aldığını az çok tahmin edersiniz ve bu işi sadece kontrollerin zorlaştırması bir hayli çekilmez oluyor; bu yüzden de işinizi en kolay yoldan halletmenizi sağlayan kontrol mekanizmasını seçmeniz şart. Ne var ki üç seçenekte de çeşitli eksiklikler olduğu için normalde 1 dakikada yapabileceğiniz bir işi, 10 dakikada yapmanız da işten bile değil. Bence oyunun en çok tökezlediği kısım bu. Eğer yeterli zamanınız yoksa, sırf bu kontrol zorlukları yüzünden her şeyden vazgeçmeniz olası.

### İzleyerek öğrenmek

Heyecanlı bünyeler bir şeyler yaratmaya dümdüz girecektir ama buradan başarıyla çıkmaz çok olası değil. Bundan ötürü oyunun sunduğu birçok tutorial'ı göz önünde bulundurmanız neredeyse şart. Fakat merak etmeyin, aynı oyunun başındakiler gibi tüm tutorial'lar sıkıcılıktan son derece uzak. Neyi, nasıl yapacağınızı size eksik bırakmadan anlatan tutorial'ların yanında, şu anda oyunda dört tane de Masterclass yer alıyor. Bunlar Media Molecule yapımcıları tarafından sunuluyor ve hepsinde, farklı bir konuda hem yapımcıların düşünce tarzlarını öğreniyorsunuz, hem de o işi yapmayı. Heykel yapımı, bölüm tasarımı, stilize sahne yaratımı ve yapılmış olan bölümleri remix'leme gibi konuları işleyen Masterclass'ları, Dreams Shaping'de uzmanlaşmak için mutlaka denemelisiniz. Kontrollere biraz alışıp bolca "How to..." videosu izledikten sonra ilk ciddi denemenize geçebilirsiniz. Bunu yapmadan önce de ne yapacağınıza karar vermelisiniz elbette. Bir oyun mu? Bir müzik mi? Bir heykel mi? Bir nesne tasarımı mı? Sakın Dreams'i, "Oyun yapmadıktan sonra işe

Art's Dream'de makiniste bilet verebilmek için ufak bir bulmaca çözmeniz gerekiyor.



Sürekli "oyun" ve "yapım" diyorum farkındaysanız. Bunun nedeni de Dreams'in bizi sadece oyun yapmaya yönlendirmemesi. Zaten en baştaki keşiflerinizde bolca rastlayacaksınız, birçok oyuncunun eserleri sadece statik birer heykel veya görüntü olarak karşınıza çıkıyor. Bunlarda oynanacak bir şey olmuyor ama en basit kurgunun bile aslında nasıl zaman aldığını Dreams Shaping'e geçince anlıyorsunuz.

Oynanabilecek oyunların türleriyse tam anlamıyla sınırsız... FPS'ler, platform oyunları, shoot'em up'lar, bulmacalar... Bu türleri ayrı ayrı deneyimleyebildiğiniz gibi iç içe geçmiş oyunlara da rastlayabiliyorsunuz. (Tabii çok kapsamlı oyunlar bulmayı beklemeyin.)

### Bir adam, bir mekan, bir de müzik...

Dreams Surfing'i bir oyun alanı olarak tasvir edebiliriz lakin Dreams'i satın almayı

düşünürseniz, birçok mini oyun oynamak için bu işe girmeyin derim. Arada mutlaka kaliteli yapımlara rastlanıyor ama Media Molecule'un amacı başkaları tarafından yapılmış oyunları oynatmak değil; onlar sizin de yaratmanızı istiyor.

Böylelikle Dreams Shaping'e geliyoruz. Dreams Shaping'i basitleştirilmiş bir Unreal Engine gibi düşünebilirsiniz. Kullanabileceğiniz asset'ler hazır, kodlama bilmenize hiç gerek yok, ara işlemlerin hepsi önden halledilmiş... Size sadece düşünmek ve onu uygulamak kalıyor. Tabii bunu yapmadan önce bu işi yapmak için nasıl bir kontrol mekanizması kullanacağınızı seçmeniz gerekiyor.

Dreams bize üç seçenek sunuyor: Move cihazları, DualShock 4'ün hareket algılayıcı desteği veya analog kontroller. Olayın bu kısmı çok önemli çünkü normalde mouse ve klavye ile çok kolay halledebileceğiniz işleri, bu cihazlarla yapmak biraz zor. Dreams Shaping'de her türlü nesneyi yerleştirmek için ekranda beliren Imp'i kullanıyoruz. Nesnelere bunlarla taşıyor, onunla işaret ediyor ve hareketi onunla sağlıyoruz. Imp'i (İmleç gibi düşünebilirsiniz.) hareket



Bir şeyler yaratırken kullanacağınız tüm öğeler ekranın üst kısmındaki ikonlarda yer alıyor.



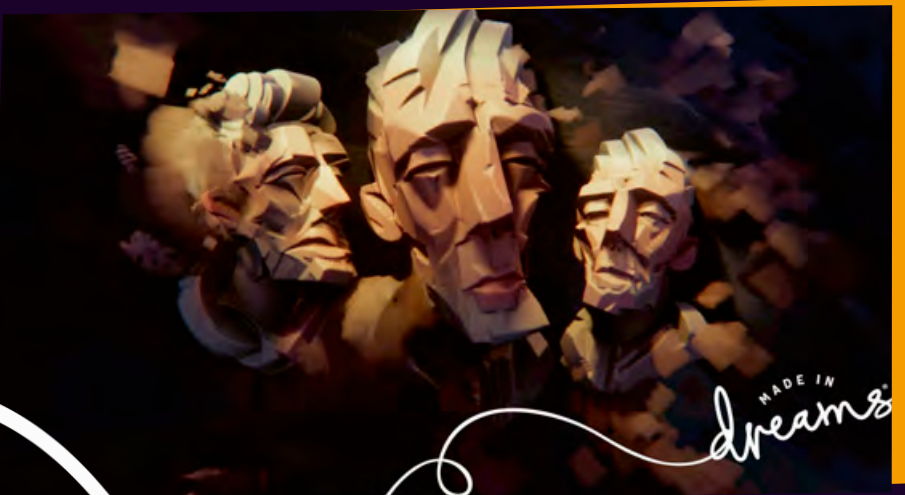
yaramaz." düşünceleriyle değerlendirmeyin; sadece etrafı boyamak bile keyif verebiliyor. Oyunla uğraşmayı düşünmediğinizde işiniz çok zor sayılmaz. Size sunulan öğelerle neler yapabileceğiniz konusunda kafa yormanız yeterli. Ya da nasıl bir sahne hayal ediyorsanız, onu yaratmak için gereken öğelerin peşine düşerek işinizi çözebilirsiniz. Oyun kısmında ise devreye birçok başka konu giriyor. Bu oyun ne türde olacak? Tek bir tür mü olacak? Kahraman kim? Amacı ne? Emin olun bu tip basit gözükken detaylara karar vermek bile bir mesele. Oyunun neye benzeyeceğini kafanızda oturtuktan sonra bu yolda size gereken öğeleri toplamak, sahneye koymak ve "logic", ses, müzik gibi konuları göz önünde bulundurarak oyunu inşa etmek. Ben böyle bir cümleyle özetleyince iş kolaymış gibi gözükte ama her şey tahmininizden katbekat zor. Dreams Surfing kısmında bazı oyuncuların yaptığı oyunları görünce, "Oha, nasıl yapmış bunların hepsini?" diye düşünmekten kendinizi alamadığınız o kadar çok an olacak ki... Ben size bunun cevabını hemen veriyim: Birçok insanın, birçok vakti var. Eğer zamanınız ve

isteğiniz varsa her şeyi yaparsınız, merak etmeyin ama zamana sıkışksanız Dreams size kocaman bir nanik yapıyor, ondan da emin olabilirsiniz.

### Herkes ve her şey dijital dünyada

Yazının başlarında bahsettiğim Dreamiverse, internet sitesi olarak da yayında. Burada tüm Dreams oyuncularının eserlerini inceleyebilirsiniz. Siz de derseniz her yarattığınız oyunu ve sahneyi burada tüm toplulukla paylaşıp beğenilerin peşine düşebilirsiniz. Emin olun az biraz özendiğiniz her türlü yapımın bir müşterisi oluyor. Ben havada uçan bir külahtan ibaret olan bir yapıma bile göz attım, öyle düşünen...

Her anlamda sizin keşfetmeniz gereken bir oyun olan Dreams'i bol zamanı olan, yaratıcılığını konuşurmak isteyen ve konsolunu sadece oyun oynamaktan ötesi için kullanmaya heves eden herkese şiddetle öneririm. Eğer içinizde oyun yapma hevesi varsa, Dreams bu anlamda da bir katalizör görevi görüyor ve kim bilir, belki Dreams'de amaçlılığınızı atıp gerçekten oyun yapmak için kolları sıvayabilirsiniz. ♦ **Tuna Şentuna**



## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** ♦♦♦♦♦

Şayet ki Art's Dream oyununa bodoslama dalmazsanız, tutorial'lar, garip mini oyunlar, başarısız oyun yapma denemeleriyle ilk bir saatiniz bayağı umutsuz geçiyor.

**İlk hafta** ♦♦♦♦♦

Önemli oyunları oynayıp bitirdiğiniz ve yavaştan kendi eserlerinizi hayata geçirdiğiniz bu dönem artan bir keyifle geçiyor.

**İlk ay** ♦♦♦♦♦

Dreams'i bir ay boyunca deneyimlediyseniz, bilin ki içinizde dev bir tasarımcı var. Bu da sizin ortaya güzel işler çıkartmakta olduğunuz ve Dreams'den tam anlamıyla faydalandığınız anlamına geliyor.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%70** Bir şeyler yaratıyoruz.

**%15** Bir şeyler oynuyoruz.

**%15** Kontrollere ve oyun yapma mantığına alışmaya çalışıyoruz.



### ARTI

- + Muadili olmayan bir yapıya sahip.
- + Eli yüzü düzgün tek bir eser ortaya çıkartmak bile çok mutlu ediyor.
- + Art's Dream çok keyifli bir oyun olmuş.

### EKSİ

- Kontroller çok zorluyor; firma bu oyuna özel kontrol cihazı çıkartsa yeridir.

### SON KARAR

"Ben sadece oynamak istemiyorum, ben de bir şeyler yaratacağım!" diyen herkesin deneyimlemesi gereken bir yapım. Pek vaktiniz yoksa veya sadece oyun oynamak istiyorsanız, hemen başka bir yapıma yönelin derim.

**90**

## İNCELEME

**Yapım** Blizzard Entertainment  
**Dağıtım** Blizzard Entertainment  
**Tür** Strateji  
**Platform** PC, Mac  
**Web** playwarcraft3.com

# WARCRAFT REFORGED

Günlerden 28 Ocak 2020, saat 21:13... Warcraft III: Reforged'un çıkışına sadece saatler kalmış. LEVEL'in WhatsApp grubuna -yanılmayı da ümit ederek- "İçimde bu oyunun çok kötü olacağına dair hisler var" diye bir mesaj gönderdim. Beta'yı oynarken bir şeylerin doğru gitmediğini fark etmiştim. Maalesef korktuğum oldu ve bir şekilde Blizzard, 18 yıl önceki oyunun birçok özelliğini de çıkarıp, tam anlamıyla bir başyapıt olan Warcraft III'ü -değil Remaster edip parlatmayı- tamamlanmamış bir oyun

haline getirmeyi başardı... Takip ettiyseniz sosyal medyada veya Reddit gibi sitelerde Blizzard'a olan tepkiyi mutlaka fark etmişsinizdir. Verilen tepkilerin ve Warcraft III: Reforged'a olan bu nefretin altında yatan en büyük nedenlerin başında; verilen sözlerin tutulmamış olması ve son dakika değişen kullanıcı sözleşmeleri geliyor. İki sene önce, Blizzcon 2018'de oyun ilk duyurulduğunda "Tamamı yenilenmiş ara sahneler" açıklamasında bulundu. Yine aynı Blizzcon'da oynanabilen

demoda yer alan "Culling of Stratholme" bölümü de insanları oldukça heyecanlandırmıştı. Zira o bölümde gerçekten de tamamen yenilenmiş bir ara sahne ile karşılaşmıştık. Birçok kişi de bu videolardan ve demonun kalitesinden etkilenerek hemen ön siparişte bulunmuştu. Sonuçta bunca yıldır yapmış olduğu oyunlara istinaden insanlarda Blizzard'a karşı son derece yüksek bir güven duyuyordu. Ayrıca bu bir Remastered oyundu. Düşününce, ne kadar kötü olabilirdi?



### Problemler ardı ardına

Öncelikle daha oyun çıkmadan yaşanan problemlerden bahsetmek istiyorum. Halihazırda Warcraft III sahipleri, Reforged'u satın almamış olsalar dahi 30 GB'lık devasa bir yama indirmek zorunda bırakıldılar. Çünkü Warcraft III ve Warcraft III: Reforged aynı client'ı kullanmaya başlamıştı. Bu da eski Warcraft III oyuncularını zorla yeni client'a geçirmek anlamını taşıyordu. Yenilenen oyundan çıkarılan klan sistemi, turnuva modu, oyuncu profilleri gibi özellikler bir anda eski oyundan da çıkarılmış oldu. İşte dedim ya, 18 yıl önce çıkmış mükemmel bir oyunu alıp bir şekilde tamamlanmamış bir oyun haline getirmeyi başardılar...





### **Klasik Mod**

Warcraft III: Reforged'u satın aldıktan -eski oyuna sahip olun ya da olmayı dilediğiniz zaman Warcraft III'ün o klasik görünüşüne geçip, eski tadı yakalayabilirsiniz. Bunun için oyunun ayarlarından Classic seçeneğini aktif etmeniz yeterli!





**World of Warcraft'ta Legion'a karşı nasıl tüm ırklar birlikte savaştıysa, burada da durum farklı değil.**

Bir başka tutulamayan söz de ön sipariş esnasında oyuncuya iletilen "31 Aralık 2019'da ya da daha öncesinde çıkacak" yazıyor olmasıydı. Oyun, bu tarihten birkaç hafta önce ertelenerek çıkış tarihi Ocak ayı olarak belirlendi. Bu aslında çok da kızılacak bir durum değil çünkü oyunun bug dolu olarak çıkmasındansa geç çıkması her zaman daha iyidir anlayışıyla bakıyorum ben olaya. Ama ertelemeyen bir şeylerin yolunda gitmediği de belliydi. Oyun çıktığında özellikle multiplayerda yaşanan lag sorunları ve kopma problemleri, senaryoyu oynarken ve ortada bir şey yokken bir anda oyuncunun kaybetmiş sayılması, yaşanan performans sorunları gibi birçok hatayla karşılaşıldı. Ben bu sorunların hiçbirini yaşamadım ve yamayla giderilebilecek problemler olduğu için açıkçası yaşamış olsam da çok takılacağım hatalar değiller ama çok sayıda oyuncu bu durumdan mustarip oldular...

Üstelik problemler bunlarla da sınırlı değil. Oyun çıktığında yenilenmiş ara sahnelerin -birkaç farklı açı haricinde- yenilenmediğini gördük. Hala daha inatla oyunun web sayfasında "4 saatten fazla yenilenmiş ara sahne" yazıyor oluşu da oyuncuları bir kat daha çıldırttı haliyle. Beni en çok üzen şeyse yenileneceği ve güncellendiği söylenen arayüzün gösterilen tanıtım videolarındakiyle uzaktan yakından alakası olmamasıydı. Çözünürlüğünüz ne olursa olsun, ekranın yarısını kaplayan KOCAMAN bir arayüz var. En azından şuna bir bayutlandırma özelliği koyulabilirdi diye düşünmeden edemiyorum. Strateji oyununun en önemli unsurlarından biri tamamen es geçilmiş. Umuyorum ki güncellemeler ile birtakım özellikler kazandırılır ve oynanış açısından daha iyi geliştirmeler yapılır. Haritada aynı anda bulunan birimlerin sayısının halen çok az olması da biraz can sıkıcı. Bu sayıyı



artırmak oyunun stratejisine aykırı olabilir belki ama oynanış olarak daha kolay ve konforlu olacağı düşüncesindeyim.

### Hiç mi pozitif bir şey yok?

Warcraft evrenine olan hayranlığım ve bağlılığım yüzünden önce içimi dökme gereği hissettim ve haliyle ilk olarak hayal kırıklıklarından bahsetmiş bulundum. Eminim ki internette görmüş olduğunuz yorumları yapanlar için de durum çok farklı değildir. En nihayetinde Warcraft ve Blizzard hayatımın bir noktasında illaki yer buldular. Haliyle beklentilerim de çok üst seviyede oluyor ve en ufak bir pürüzde canım feci sıkılıyor.

Her şeyden önce grafik kalitesindeki gelişim gerçekten çok başka bir seviyeye gelmiş durumda. Bu sayfalarda bir yerde "Öncesi ve Sonrası" başlıklı analizde zaten bunu çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Yükselen poligon sayısı sayesinde modeller eskisine oranla tarif edilemeyecek kadar detaylı görünüyorlar. Özellikle bazı karakterlerin görünüşleri (Örneğin Sylvanas Windrunner) World of Warcraft sonrası baştan yaratılmış durumda. Spoiler

## ÖNCESİ VE SONRASI

Warcraft III ile Warcraft III: Reforged'un modellerinden bazılarının geçirdiği evrimlere yakından bakalım





## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Senaryonun tadını çıkartmaya başlıyor, nostaljik anılar geri geliyor ve duygulanıyoruz. Ağlamıyorum! Gözüme birden fazla şey kaçtı.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Birkaç gün deliler gibi oynamadıysanız şu sıralarda senaryonun sonlarına yaklaşıyor olmalısınız. Bazı görevler (Özellikle karavanlara yardım etme) tekrara bağlıyor olsa bile keyif son sürat devam ediyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Multiplayer'da birim basıyor, düşmanlarımıza saldırıyoruz. 18 yılda son bulmamış, bir ayda mı rafa kaldıracacağız! Gerçi artık her şey dijital. Dijital rafa da kaldıramayacağımıza göre, oynamaya devam!



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Birim inşa ve bina üretiyoruz.

%30 Rakiplere saldırıyoruz.

%10 Kahramanlarımıza seviye atlatıyoruz.



## ARTI

- + Yenilenen ve detaya boğulan grafikler
- + Muazzam senaryosu
- + Oyuncu kitlesini tekrar yakalayarak online oyunları doldurması

## EKSİ

- Tutulamayan sözler
- Yenilikten uzak arayüz
- Performans sorunları
- Ana oyunda yer alıp da Reforged'da çıkartılan Ladder, Clan ve Profil özellikleri

## SON KARAR

Söz konusu Warcraft olunca akan sular dursa da Reforged yeterince iyi bir Remastered olamamış, bunu üzülerek söylüyorum. Yine de eski yeni fark etmeksizin oynanması gereken yapımlardan biri. Umuyorum ki Blizzard yamalarla oyunu çok daha iyi bir noktaya taşıyacaktır.

70



vermek istemiyorum ama Sylvanas'ın başına gelenler de World of Warcraft'ın Warbringers isimli videosundan sonra yenilenecek oyuna aktarılmış. Etraf falan düzenlenmiş yani en azından. Animasyonlar da elden geçirilen içerikler arasında. Böylelikle eskisine oranla çok daha yumuşak (Bazı modeller nedense tam oturmamış gibi hissettiriyor.) ve göze hoş gelen bir oynanış sunuyorlar. Reforged, ana oyun olan Reign of Chaos ve sonrasında çıkmış olan The Frozen Throne eklenti paketini de beraberinde barındırıyor. Her iki senaryonun bütününde biri prologue ve biri de bonus senaryo olmak üzere toplamda dokuz adet hikaye bulunuyor. Bu hikayeler de kendi içlerinde (Bonus senaryo hariç) çok sayıda görev barındırıyor. Bu görevleri tamamlamak da yaklaşık olarak 40 saatten fazla bir süre anlamına geliyor ki bana sorarsanız bir strateji oyunu için bu süre fena halde yeterli. Zaten Warcraft hayranı biriyse Multiplayer'da da uzun saatler geçireceğinizden hiç şüphem yok. Çok anlatmaya gerek yok belki ama yeni oyuncular için kısaca bahsetmekte fayda var. Multiplayer'da Human, Orc, Undead ve Night Elf'ler olmak üzere dört farklı ırktan birini kontrol edilebiliyoruz. Her birinin oynanışı, bina düzeni, birimleri birbirinden farklı. Mesela Night Elf'ler ile ağaçları hiç yıkmadan odun toplayabilirken, Undead'ler ile bir bina inşaatı için işçimizin vakit kaybetmesine gerek yok. Tavsiyem önce senaryoyu oynamanız, tüm birimleri, binaları ve ırkların

oynanış tarzlarını tecrübe etmeniz ve sonrasında multiplayer'a girmeniz yönünde. Yoksa -eğer eski bir Warcraft oyuncusu da değilseniz- bolca mağlubiyet almanız işten bile değil. Şu anda oyunda bir ladder (sıralama) sistemi bulunmuyor. Çıkartılan özelliklerden biri de buydu ki multiplayer oyuncularının gerçekten de canını sıkan ve rekabetçi ruhu yok eden bir hamle olmuş. Her ne kadar Blizzard önümüzdeki yamalar ile geri geleceğinden bahsetmiş dahi olsa, zaten halihazırda yıllardır çalışan ve gerçekten de çok büyük bir öneme sahip olan bu sistemin çıkartılması ne kadar doğru, size bırakıyorum.

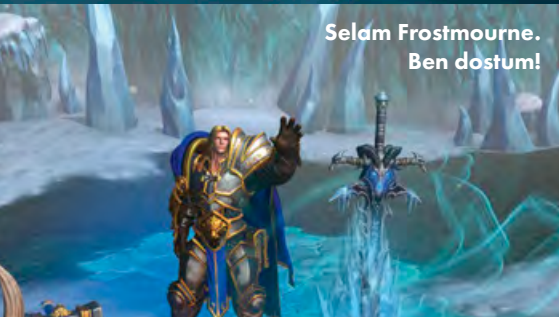
## Son sözler

Açıkçası uzun zamandır Warcraft III oynamıyordum ve Reforged ile birlikte hikayeyi bir kez daha bitirdim. Arkasından uzun saatler boyunca multiplayer'da vakit geçirdim. Nostaljik anıları tekrar yaşıyor olmak, o muazzam hikayesine tekrar adım atmak gerçekten de duygulandırdı ve büyük keyif verdi. Daha önce bitirmiş dahi olsanız World of Warcraft oyuncularının mutlaka bir kez daha gözden geçirmeleri, hikayeyi kafalarında oturtmaları açısından son derece önemli. Eh çıkışı üzerinden 18 sene geçmiş. Haliyle senaryosunda da birçok şeyi unuttuğum... Oyunu oynarken "Aaaa hatırladım" şeklinde tepkilerim oldukça fazlaydı zira. Öte yandan Warcraft III'ü hayatında hiç oynamayanlara da Reforged'u oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum. En azından multiplayer'da vakit geçirmeyecek olsanız bile sırf hikayesi için oynanması gereken ender oyunlardan biri olduğunu söyleyebilirim.

Kısacası alın, oynayın ama şunu da unutmayın ki söz konusu Blizzard ve Warcraft olunca insan çok daha iyi bir remastered bekliyor. Kim bilir belki de Blizzard, Warcraft IV üzerinde çalışıyor ve kırılan kalplerimizi bir kez daha çalmaya hazırlanıyor...

♦ Emre Öztınaz

Selam Frostmournе.  
Ben dostum!





Yapım BonusXP Dağıtım En Masse Entertainment Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.enmasse.com](http://www.enmasse.com)

# The Dark Crystal

## Age of Resistance Tactics

Kristal bekçilerinin taktiksel savaşına buyurun

Ekran görüntülerine baktığınızda, karşınıza çıkan karakterler kimilerine tanıdık gelebilir. Özellikle 30'lu yaşlarında olan, oyun ve fantastik edebiyat severlerin yakından tanıdığı bu karakterler, aslında 1982 yılında üretilen "The Dark Crystal" isimli filminden çıkıp, bugün bu sayfalara kadar uzun bir yolcuğu tamamlamayı başarmış, özel bir gruptur. Döneminde kukla ve animasyon karışımı bir film olarak üretilen The Dark Crystal, kendisine has bir hayran

kitlesine sahiptir. Brian Froud isimli muazzam bir beyin ve yetenek tarafından çizimleri yapılan bu güzide eser, kısa sürede kendisinden sıklıkla söz ettirmeyi başarmıştır. Froud'un konsept çizimleri o kadar iddialıdır ki akabinde, 1986 yılında üretilen ve yine kendisine has kitlesine sahip olan "Labyrinth" isimli filmde de yer almıştır. Bu filmi bilmeyen ve fantastik edebiyat ya da film ile ilgilenen insanlarsa, sanıyorum 2019 yılında Netflix'te yayımlanan "The Dark Crystal: Age of Resistance" isimli 10 bölümlük diziyi duymuş olacaksınız. 1982 yılında üretilen filmin devamı rolündeki bu güzide dizi de yine animasyon ve kuklaların kullanımının farklı bir karışımı olarak karşımıza çıkmıştır. Anlayacağınız, bizden içerisine dalacağımız oyunun köklerinin hem çok uzun bir geçmişi var, hem de kendisine has devasa bir dünyaya sahip. Peki, böylesine arka plana sahip olan bir dünya için nasıl bir oyun üretildi? İşte bu sorunun cevabı da yazımızın geri kalanında yer alıyor...

### Savaş hali

Kendisine ait bir dünyaya, ırklara ve karakterlere sahip olan bir eserin üzerine oyun yapmak kimi zaman kolay, kimi zaman da zorlayıcı olabiliyor. Kolay olan kısmı, şüphesiz birçok detayın zaten elinizde bulunması... Zor olan kısım halihazırda elinizde bulunanların dışarısına çıkamamaktır. The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics (TDC: AoRT) tarafına baktığımızdaysa film ve dizide de ön planda olan "Gelfling" isimli ırkı kontrol ettiğimizi görüyoruz. Bu ırk "Thra" içerisinde yaşayan ve şahsına münhasır, etliye sütlüye pek karışmayan yaratıklardan oluşuyor. Fakat "The Great Division" isimli bir olaydan sonra kendi aralarında bazı sorunlar yaşıyor ve farklı parçalara bölünüyorlar. "Skeksis" isimli başka bir ırk tarafından köleleştirilmeye çalışılan bu tatlı ırk, zamanla içerisinde buldukları durumdan kurtulmak amacıyla isyan ediyor ve haklarını arıyor. TDC: AoRT içerisindeyse "Gelfling" isimli ırkın kendi aralarında yaşadıkları bir husumet



üzerine vuku bulan savaşın ortasında yer alıyoruz. Maceranın geneline baktığımızdaysa "Podling" ve "Fizzgigs" isimli ırkları da deneyim edebildiğimizi söylemek isterim. Yani sürekli aynı ırkı görmek zorunda kalmıyoruz. Oyunun genelindeki amacımızsa, Thra dünyasına ışığı getirmek! Bunun içinse yapmamız gereken çok ama çok fazla iş var. Peki, nereden başlamamız lazım? Aslıdan pek bir seçeneğimiz yok diyebilirim zira oyun bizi direkt olarak savaşın ortasına bırakıyor. Bu noktada yapmamız gerekenlerin en başında, pek tabii savaşmak yer alıyor. (Kabul edin, çok güzel açıkladım!) Savaşın merkezde olduğu bir oyunda, pek tabii konu hakkında bolca detay gerekmektedir. Bu detayı ortaya çıkarmak içinse, taktik strateji mekanikleri üzerinden ilerleyen ve içerisinde bolca RPG elementi bulunduran bir sistem kullanılmış. TDC: AoRT birçok taktik strateji oyununda olduğu gibi iki harita modeline sahip. Bir tanesi görevden göreve ilerlediğimiz ana harita, diğeri de savaşların yaşandığı taktik harita. Öncelikle genel haritadan başlayalım... Bu haritada, aslında ilerleyen senaryonun bize sunduğu bir hikaye örgüsü üzerinde, bir noktadan diğerine zıplayarak ilerliyoruz. Yani pek fazla seçim şansımız olmuyor. Savaşlara başlamadan önce, ana harita üzerinde yapabileceğimiz bazı hareketler bulunuyor. Bunların en başında, karakterlerimizi ve akabinde ekibimizi bir sonraki maceraya hazırlamak yer alıyor. Hazırlık aşaması esnasında, öncelikle karakterimiz seviye atlamışsa kendisini güçlendirmem gerekiyor. Bu güçlendirme aşamasında her karakterin üç farkı konuda uzmanlaşabildiğini görüyoruz. Fakat işin güzel yanı, sadece tek bir alanla sınırlı kalmak zorunda olmamaları. Dilediğimiz taktirde, karakterlerimize ikinci bir sınıf daha seçebiliyoruz ki bu da bambaşka bir strateji kullanmak anlamına geliyor. Her sınıfın, belirli seviyelerde açılan yetenekleri bulunuyor. Fakat hepsini tek seferde kullanmamız mümkün değil. Bu bağlamda, birzadan içerisinde dalaçağımız savaştan önce hangi yetenekler ile sahaya çıkacağımızı belirlememiz gere-



kiyor. Hazırlık aşamasının bir diğer önemli noktasıysa, karakterlerinizin kuşanabileceği eşyalar. Her ne kadar oyunda çok fazla eşya bulunmasa da oyunun gidişatını derinden etkileyecek derecede bonus sunan eşyalar ile karşılaşmak mümkün. Tüm bu hazırlıkları yaptıktan sonra, artık savaşa dalmaya hazırız.

### Kim kime, dum duma

Savaş haritasına girdiğimiz anda, karelerden oluşan bir taktik harita ile karşılaşırız. Her karakterimizin turda iki hareket yapma hakkı bulunuyor. Misal, bir noktaya ilerleyebilir ve saldırı yapabilir ama iki defa bir noktadan diğerine ilerlemesi mümkün değil. Fakat taktik stratejilerde zorluk çekenler için harika bir "undo", yani yapılan hareketi geri alma seçeneği var ki özellikle türe yabancı insanların çok işine yarayacaktır diye düşünüyorum. Yine birçok taktik stratejide olduğu gibi inisiyatif sırası söz konusu. Yani bir sonraki hamleyi hangi karakterin yapacağını önceden görebiliyoruz. Ayrıca sırasını savan karakter, bir sonraki tur inisiyatif sırasında öne geçtiğini de belirtmek isterim... Harita üzerinden saklanacak bir yer mantığı olmasa da görülen tüm objelerin üstüne çıkmak mümkün. Hatta bazı karakterlerin direk çüme yeteneği ile yüksek noktalara çıkabilmesi de söz konusu. Pek tabii yukarıdan

yapılan saldırıların avantajı da var. Bu sebepten "high ground" (Fena Anakin esprilerim var ama susuyorum.) stratejik olarak önemli bir yer teşkil ediyor. Harita üzerinde kimi zaman karaktere zarar veren noktalar da söz konusu. Bu sebepten hareket etmeden önce haritayı iyi analiz etmek şart. Benzeri şekilde, oyunda birbirinden farklı düşman birimi bulunuyor. Kimileri zehirli saldırılar yapıyorken, kimileri de çok uzun mesafelere koşabiliyor. Misal, eğer büyü karakterinizi zehirli temizleyen bir büyü olmadan tasarladıysanız, hızlıca savaşa baştan başlayabilirsiniz. Aslında oyunun en can sıkıcı noktası da bu ve benzeri tarzdaki hazırlıksız yakalanmalardan kaynaklanıyor diyebilirim. Yani zehri iyileştirmenin tek yolu spesifik bir büyü ve yoksa, karakterlerimizin canına okunuyor. Hele düşmanların hepsinin zehir vb. saldırıları varsa, geçmiş olsun. Yapay zeka genelde iyi taktikler yapıyor olsa da türü tanıyan oyuncular için ziyadesiyle kolay bir yapım olduğunu söyleyebilirim. Oyun içerisine kesinlikle daha fazla eşya ve karakterlerimizi farklı şekillerde geliştirebileceğimiz detaylı bir yetenek sistemi gerekiyor. Detaylar arttıkça böylesine güzide bir oyunun, şu an bulunduğundan çok ama çok daha iyi bir yere gelebileceğine eminim. Yeni yetenekler ve yapılabilecek hareketler sayesinde, an itibarıyla oynadıkça tek düze hale gelen savaşlara da renk gelecektir. Ah bir de müzikler... Böylesine renkli ve hali hazırda kendisine ait bir "tada" sahip oyunun, kesinlikle dünyasını yansıtmayı başaran, çok daha iyi müziklere ihtiyacı var. Açıkçası TDC: AoRT film ve dizilerdeki dokuyu oyuna taşımayı başarmış. Tek ihtiyacı olan, biraz daha detay! **◆ Ertuğrul Süngü**

### KARAR

- ARTI** Kendi dünyasını harika yansıtması, farklı sınıflar ve düşmanlar, hızlı ve eğlenceli oyun yapısı
- EKSİ** Az miktardaki yetenek ve eşya, taktiksel derinliğin yetersizliği



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım WOLCEN Studio Dağıtım WOLCEN Studio Tür Aksiyon, RPG Platform PC Web wolcengame.com

# Wolcen: Lords of Mayhem

Hayaller Diablo IV, hayatlar Wolcen...

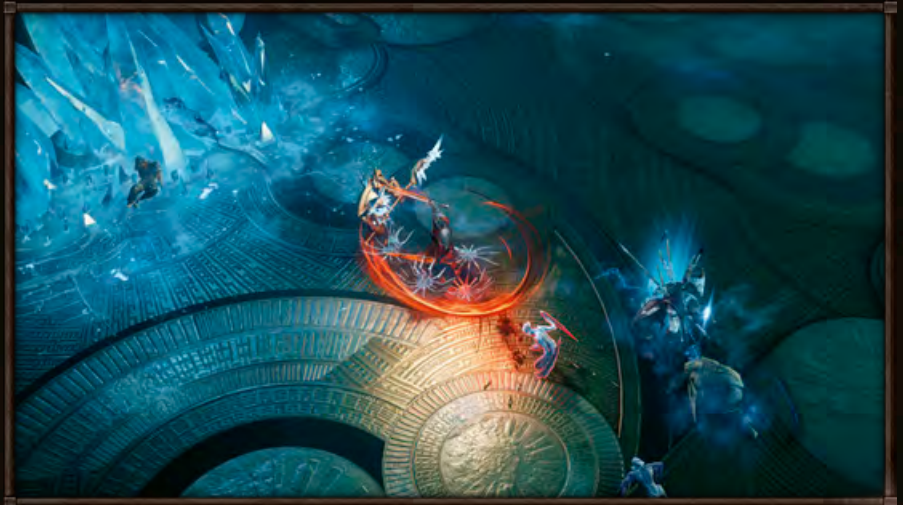
En baştan söyleyeyim, Diablo ilk çıktığında yeni bir tür ve akım başlatmıştı. Bütün dünyadan oyuncular bunu nasıl adlandıracaklarını düşünürken (abartır) hack&slash genel olarak kullanılan tabir olarak kaldı. Ben de bu şekilde kullanacağım. Bu yüzden sağda solda Diablo'ya RPG denildiğini gördüğümde tüylerim diken diken oluyor resmen. Wolcen'e başlamadan evvel biraz Diablo'dan bahsetmek istiyorum, altın makası yer miyim bilmiyorum bunu okuyorsanız yememişimdir. Diablo'nun Blizzcon'larda üvey evlat muamelesi görmesi ve Diablo Immortal tanıtım faciasından sonra markayı kurtarmanın tek yolu tabii ki yeni Diablo 4'ün açıklanmasıydı (hissedarları beslemenin tek yolunun yeni oyun basmak olmasından bahsetmiyorum bile). Tanıtım videosu tam Diablo'nun olması gerektiği gibiydi; karanlık, gotik ve kanlı. Fakat Blizz'in her konuda üst üste çuvallamasından dolayı D4'ün D3'ten çok da farklı olmayacağını düşünüyorum, kaldı ki D3 Blizzard'ın iyi sayılabilecek günlerinde piyasaya sürülmüştü. Artık Blizzard'ı Blizz yapan iyi ve güzel adamlar atlarına binip günbatımına doğru çoktan yola çıktı. Demem o ki; D4'ten mucizevi bir şey beklemeyin, ben beklemiyorum ve umarım haksız çıkarım. Bu yüzden piyasada

hack&slash tarzı oyun konusunda koca bir boşluk var ve bugünlerde o kara deliği iyi ve kötü yanlarıyla Wolcen: Lords of Mayhem çoktan doldurmuş vaziyette.

## Nereden çıktı bu oyun?

Başka bir gezegende yaşamıyorsanız Wolcen'in şu an Twitch izlenmesinde ve Steam en çok satanlar listesinde üst sıralarda olduğunu görmüşsünüzdür. İnsanlar aç aç!

Diablo tarzı oyunlara aç olanlar ve Torchlight gibi Pepe tarzı atmosfer yerine daha gerçekçi bir grafik sanat tarzını isteyenler Wolcen'in etrafında toplandılar bile. Hikâyemiz ağızda ekşi bir tat bırakıyor ama mühim değil, ben yaratıkları çeşitli şekilde patlatmayı ve kesmeyi istediğim için öykü çok umurumda olmadı. Öncelikle Wolcen'in dünyası sadece büyüden ibaret bir fantastik mekân değil. Burada teknolojinin de bir miktar insanların hayatına gir-





diğini görüyorsunuz. Enneracts denen madde ateşli silahlardan, makinelere kadar çoğu şeye enerji veriyor. Misal daha oyunun başında saldıran koca iblis ordusuna devasa bir enerji topu ile ışın kusuyorsunuz. Cadı işlerine ve şeytani güçlere karşı savaş açmış Senato'nun gazabı sayılabilecek komutan Grand Inquisitor Heimlock'un talebeleri ya da sağ kolu sayılabilecek adamlarından biriyiz. Oyunun başında bilmediğimiz bir nedenden dolayı Brotherhood of Dawn kaşınmaya başlıyor ve Senato saldırıganlıklarına karşı ordusunu yani Army of the Purifiers'ı, başlarında Heimlock ve talebeleri ile salıyır sorunu çözmesi için. Savaş esnasında işin içine diğer boyutlardan şeytanların da girdiğini görüyoruz ve karakterimiz hiç beklenmedik bir şekilde farklı bir varlığa dönüşüyor, olaylar da oyun da bu noktada başlıyor. Wolcen'i kesinlikle sevdim ama o kadar karışık duygular içindeyim ki anlatamam. Sanırım ilgilenilmesi gereken o kadar çok detayla uğraşırken bazı noktalar hızla geçilmiş gibi görünüyor. Mesela karakter yaratma ekranına ilk geldiğimde göz renklerimi farklı farklı ayarlayabilme detayı çok hoşuma gitmişti ama bu ilginç detaya rağmen karakterle fazla oynayamamam garip gelmişti. Açtığım kadın karakterin komik sayılabilecek uzun bacakla-

rının oyun boyunca gözümü rahatsız etmesini saymıyorum bile. Aslında Wolcen'e haksızlık etmeden en güzel şu şekilde tanımlayabilirim, firma elindeki imkânlarla en iyisini yapmaya çalışmış. Sanırım bu tanım oyunu açıklamak için tam oturuyor. Bunun en güzel örneğini oyun içi ara sahnelerde göreceksiniz. Sahne oyuncu kendini hikâyenin içinde hissetsin diye olabildiğince güzel kamera açılarından sunulmuş, karakter seslendirmeleri ve diyaloglar gayet iyi hazırlanmış, karakter animasyonları biraz kütük olmasına rağmen aksiyon anları ellerinden geldiğince hareketli tutulmaya çalışılmış. Fakat dediğim gibi animasyonlar hantal kalmış, karakterlere yakın çekimle girildikçe grafik detayları göze kötü şekilde çarpar olmuş... Öte yandan sağ ve sol el ve omuzlarınıza ayrı ayrı zırh parçası giyebilmemiz ise ufak ama güzel detaylardan birisi. Dediğim gibi bunlar hep imkânlarla alakalı konular ve yapımcı elindekinin en iyisini kullanarak güzel bir sunum hazırlamış, samimiyetlerine tamamen inanıyorum.

### Potansiyel be kardeşim!

Wolcen'in ilk eksikliği bence kısıtlı sayıda sınıfa sahip olması. Bu eksikliği tıpkı Path of Exile gibi devasa bir yetenek ağacı ile kapatıyor dene-



bilir. Gates of Fates denen bu kısmı doldurmaları imkânsız hale gelirdi sınıf sayısı fazla olsa, orası kesin. Gene aynı Path of Exile'da olduğu gibi Gates of Fates kurcalanarak çok farklı buildler çıkılabilir. Olası varyasyon sayısı hesaplayamayacağım bir rakam olduğundan sınırsız deyip geçmeyi yeğliyorum. Ama itiraf etmem lazım Gates of Fates'e ne zaman baksam "Ben burada ne yapıyorum?" hissini bir türlü üzerimden atamadım. Ama "sınıf eksikliği," tanımımı yanlış anlamayın çünkü aynı Stoneshard'da olduğu gibi Wolcen'de de sınıfları istediğiniz gibi karıştırabiliyorsunuz. Elinde tabancalar olan ve ortalığa ateş topu saçan bir karakter yaratabilirsiniz, tamamen sizin hayal gücünüze kalmış. Yani oyun mantık olarak size kısıtlı sınıf sunuyor ama bunları dilediğiniz gibi birleştirmenize izin vererek seçim şansını olabildiğince açmış oluyor. Wolcen'i tüm Diablo serisinden ayıran en büyük özellik de bu bence ve bana kalırsa Blizzard'ın Diablo IV'te yapması gereken de bu, fakat ne yazık ki öyle olmayacak. Biraz Gates of Fates manyaklığından bahsedeceğim çünkü ben böyle bir şey daha önce görmedim (binlerce saat Path of Exile oynadığım söylenemez). Her seviye atladığımızda GoF'ta harcayabileceğiniz bir puan kazanıyorsunuz. Her bir noktacığa da bir puan vererek pasif yetenek kazanıyorsunuz. GOF üç katmandan oluşan büyük bir çember ve her katmanı kendi etrafında çevrebiliyorsunuz. Takip etmekte zorlandığınızı biliyorum ama benimle kalmaya çalışın, farkındayım gerçekten kafa karıştırıcı. Üç renk nokta var, savaşçı tipi bir karakter yaratıyorsanız kırmızı, nişancı karakterler yeşil ve büyücüler mor noktaları seçmelidir. Ama diyelim ki nişancı ve büyücü karışımı bir şey yapıyorsunuz. Sonsuz gibi görünen GOF ağacında tonlarca puan mı harcayacaksınız? Hayır tabii ki. Büyük çemberin üç katmandan oluştuğunu ve bunları kendi etrafında çevirebildiğinizi söylemişim.





Diyelim ilk katmanda almak istediğiniz büyücü özelliklerini aldınız ve bunu ikinci katmandaki nişancı yetenekleri ile birleştirmek istiyorsunuz. İlk katmanı kendi etrafında çevirip büyücü yetenekleri yerine nişancı yetenekleri ile birleştiriyorsunuz ve bitti! Bu kadar basit, multi sınıf oluşturulabilen bir oyun için gayet mantıklı bir sistem. Karışık ama alıştığınızda ne kadar faydalı olduğunu göreceksiniz. Toplamda 89 puanınız olduğunu belirteyim yani bütün GOF ağacını açma lüksünüz yok.

### Detaya boğulmak

Aktif yeteneklerimizi Enneract'lerden öğreniyoruz. Bunu bulduğumuz şehirden ya da düşmanları kestikten sonra loot olarak kazanabilme şansımız var. Karakteriniz bütün Enneract'leri öğrenebiliyor fakat bu yetenek taşları, doğrudan kullandığınız silaha bağlı. Yani aslında istediğiniz yeteneği istediğiniz yetenekle birlikte kafanıza göre kullanamıyorsunuz. Mesela elinizde tabancalar varsa Bleeding Edge yeteneğini düşmana kusamazsınız. Primordial Affinity denen zimbirtıyı şehirdeki ablada kullanırsanız bu yeteneklerinizin seviyesini arttırabiliyor ve daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Primordial Affinity kazanmak için kullanmadığınız Enneract'leri dükkandaki kadına verebilirsiniz. Bunun yanı sıra her seviye atladığınızda karakterin ana özellikleri olan Ferocity (ne kadar ağır vurduğunuzu gösterir), Toughness (ne kadar dayanıklı olduğunuz), Agility (saldırı hızınız, büyü de dahil) ve Wisdom (status

ailments denen başka bir baş ağrısını artırır) geliştirmelisiniz. Oyunun başlarında "Bu ne yahu?" deyip uzun süre Status Ailments'ın ne olduğunu anlamamıştım. Kısaca anlatmam gerekirse Wolcen'de dokuz farklı hasar tipi mevcut ve her hasarın düşman üstünde yaratma ihtimali olan bir etki var. Buna Status Ailment deniyor. Misal Lightning saldırısı yapıyorsanız düşmanları Shock etkisine sokabilirsiniz. Toxic saldırılar yapıyorsanız hedeflerinize zehir etkisi yaratabiliyorsunuz. Yani Wisdom bu etkileri yaratma şansınızı arttırıyor ve aslında önemsiz gibi görünse de bayağı mühim bir karakter özelliği.

Willpower ve Rage ilişkisi ise oyunu oynarken kendiliğinden çözmeniz gereken gizlemlerden birisi. Sağdaki mor çubuğu görüyor musunuz? Ona mana çubuğu da diyebilirsiniz. Avucunuzun içinden ateş topu fırlatırken azalması gayet normal, ama azalırken hemen yanında Rage çubuğunun da yükseldiğini görüyorsunuz. Rage dolup Willpower bittiğinde artık büyü atamazsınız. Tekrar Willpower kazanmak için otomatik saldırı yapıp bunu geri kazanmalı ve Rage'ı böylece azaltmalısınız. Peki ya savaşıyorsanız o zaman Rage'e ihtiyacınız var. Durmadan sağa sola kuduz köpek gibi saldırıp Rage çubuğunuzu dolu tutmalısınız yoksa zayıf otomatik saldırılar yapmak zorunda kalırsınız.

### Ne kadar iyi?

Valla sevgili okuyucu Wolcen: Lords of Mayhem ilk görüşte basit diyebileceğimiz,

hack&slash tarzında bir oyun olmasına rağmen derinlerine indiğinizde hiç de öyle olmadığını görüyorsunuz. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız ya da başlayacaksınız en temel özellikleri konusunda bilgi vermeye çalıştım ki oyuna daha kolay adapte olun. Ama Wolcen bundan çok daha fazlası, halen değişmediğim bir sürü konu var ki oyunu daha bitiremedim. Ama bitirince ne olur? Bırakırım aynı Diablo'yu bıraktığım gibi. Sonsuza kadar daha iyi eşya toplamaya çalıştığım hack&slash'ler hiç ilgimi çekmiyor. Eğer bu tarzı seviyorsanız uygun fiyatından dolayı mutlaka denemenizi öneririm (61 TL). Oyunun bu başarısından dolayı bence gelecekte çok daha iyi bir ikinci oyun göreceğiz bundan da eminim.

Şu an saat 03:00, Kürşat yazımı makaslamak için benden haber bekliyor. Wolcen'i paketleyip patrona yolluyorum. Ben de Legends of Runeterra'ya geri dönüyorum, yeni bufflardan sonra başka şampiyon kartları toplamam lazım. ♦ **Nurettin Tan**

### KARAR

**ARTI** Sınıfları birbiriyle karıştırabilme, 3A olmamasına rağmen o kaliteyi vermek için ellerinden geleni yapmaları. Piyasadaki en iyi hack&slash'lerden birisi.

**EKSİ** Bazen animasyonların hantallığı, karakter/düşman ve zırh tasarımlarının pek iyi olmaması.





Yapım Atlas Dağıtım Nintendo Tür RPG Platform Switch Web [www.nintendo.com/games/detail/tokyo-mirage-sessions-fe-encore-switch](http://www.nintendo.com/games/detail/tokyo-mirage-sessions-fe-encore-switch)

# Tokyo Mirage Sessions #FE Encore

Batıda başarı arayan eski bir tanıdık daha...

Wii U malum, ülkemiz söz konusu olduğunda pek iz bırakmadan geçti, gitti. Pek çok şahane oyununa rağmen ülkemiz sınırlarından içeri nadiren giren bu konsol, pazarın geneli söz konusu olduğunda da oyuncuların favorilerinden birisi değildi. Atlas'ın Shin Megami Tensei ve Nintendo'nun Fire Emblem serilerini bir potada eritsek nasıl olur diyerek geliştirilen (ama iki oyuna da benzemeyen) ve Wii U için çıktığında gayet beğenilen Tokyo Mirage Sessions #FE de bu kez Switch için yenilenmiş hali ve -Encore takısıyla bizlerle.

Oyunda İngilizce alt yazılar kullanılırken şükürler olsun ki Japonca dublajlara dokunulmamış öncelikle. Kendi adıma anime veya JRPG'lerde tek kelime anlamadığım bu dili duymayı daha çok seviyorum, kanımca daha çok yakışıyor.

Gelelim oyuna. Japonya'daki idol kavramını duymuş olmalısınız. Baş karakterlerimizden Tsubasa da (kendisi genç bir kız, karıştırmayalım) Fortuna adlı bir eğlence şirketinin düzenlediği yarışmaya katılarak tıpkı ablası gibi idol olma yolunu sonuna kadar aralamak istemekte. Fortuna pek dışarıdan gözüktüğü gibi bir şirket değil, perde arkasında dönen dolapların en büyüğü de Mirage adı verilen tekinsiz yaratıklar ile mücadele edebilecek

gençler yetiştiriyor olmaları. Bu oyundaki Tokyo'da herkes perma adı verilen ve hayallerine bir gün, bir şekilde ulaşmaları yönünde onları güdüleyen bir enerjiye sahip, bu enerji de Idalosphere adı verilen boyuttan dünyamıza gelen Mirage'ları çekiyor. Maa-lesef sevgili Tsubasa da Mirage'ların düzenlediği bir saldırı sırasında ortalıktan kayboluyor ve kendisini bulmak eski dostları Itsuki ve Touma'ya düşüyor. Neyse ki Idalosphere'deki bu ilk görevlerinde yalnız değiller. İnsanların en büyük müttefiki bu performayı kötü amaçla kullanmayıp insanlarla "bir olan" diğer Mirage'lar. Touma bu konuda zaten usta, Itsuki ve Tsubasa ise yeni yeni uyanan performatörleri ile yeni yetme Mirage Masters'lar olarak (ve "iyi" Mirage'lar ile ortaklık kurarak) uzun bir serüvene çıkıyorlar.

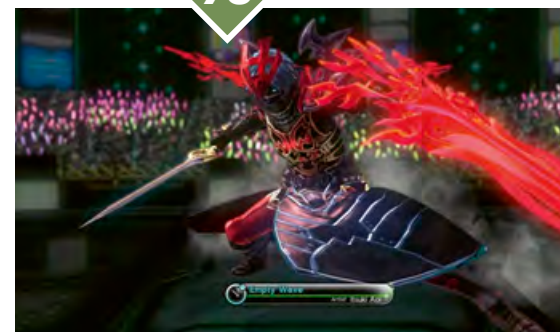
Oyun eski tip dungeon mantığından bazı esinler taşıyor. Haritada dolanıp insanlarla konuşurken karşımıza çıkan Mirage'ları kılıcımızla dürtüp düşürdükten sonra yolumuza devam edebiliyoruz. Takıldığımızda ise Final Fantasy serilerinden hatırlayacağımız sıra tabanlı bir dövüş ekranı çıkıyor karşımıza. Burada kılıçla veya silahımız her neyse onunla saldıranın yanında savaştıkça öğrendiğimiz büyülerini de kullanabiliyoruz. Doğru element büyüsünü kullandığımızda dört kişilik takımımızdaki arkadaşlarımızdan birisi uyumlu bir saldırıya sahipse çıkıp "bi tane de ben çakayım" diyor ve chain adı verilen bu kombolar ile düşman bize saldırmaya fırsat bulmadan çok ciddi hasar verebiliyoruz. Tecrübe puanları tek sınıflı değil, her savaşın sonunda xp'ler havalarda uçuşuyor. Genel anlamda oyunun ortasına kadar çok zorlanacağınızı sanmıyorum ama gerektiğinde savunma büyüsü yapmak veya kaçınmak elinizde. Ayrıca dövüşler son derece keyifli geçiyor ve grafiksel açıdan da -bana göre- yeterince tatmin edici.

Gerek Tsubasa, gerek Itsuki, gerekse diğer yan karakterler oldukça iyi yazılmış. Buna "bir olduğumuz" Mirage'ların hikayeleri de dahil. Oyunun geneli savaş meydanlarında geçse de aradaki diyaloglar 25 saatin üstündeki oynanış boyunca size eşlik ediyor. Her diyalog, alt edilen her boss hikayeyi biraz daha açıyor ama yine uyarayım, diyalog okumaktan hoşlanmıyorsanız, hele hele bıcır bıcır Japonca konuşan karakterler asabınızı bozuyorsa bu oyundan kesinlikle uzak durmanız gerek. Tokyo Mirage Sessions #FE, kendisini Wii U'da oynama şansı bulamayan JRPG tutkunları için olmazsa olmaz bir oyun. Fire Emblem'dan bir şeyler görürüm diye bakıyorsanız beklentinizi küçük tutmanızı öneririm. Bu oyun tamamen kendi yoluna gitmiş bir yapım ve inanın, bu hiç kötü bir şey değil. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Karakterlerin hikayeleri gayet derin, dövüş sistemi yenilikçi olmasa bile çok zevkli, hikaye merak uyandırıcı **EKSİ** Oyunun müzikleri J-Pop sevmeyenlere fenalık geçirebilir, fiyatı gerçekten yüksek kalıyor

78





Yapım Cardboard Computer Dağıtım Annapurna Interactive Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web kentuckyroutezero.com

# Kentucky Route Zero

Variş noktası bilinmeyen, sürreal bir yol hikayesi

Bir keresinde içerisinde bulunduğum bir sohbet, oyunların eğlence dışında bir amaca hizmet edip edemeyeceği konusuydu. Gerçekten durup düşündüğümüzde, genellikle hepimiz bize en çok keyif veren, en güzel zamanı geçirmemizi sağlayan oyunları tercih ediyoruz. Yine de bu, aralarda bir yerlerde, bize farklı bir hikaye anlatmak için bekleyen oyunların da olmadığı anlamına gelmiyor.

İlk bölümü 2013 yılında yayınlanan ve o günden bu yana tamamlanması için fanlarının para bile topladığı Kentucky Route Zero, anlatacak derin bir hikayesi olan oyunlardan biri. Kentucky Route Zero, adeta diyalogların arasında yolculuk ettiğiniz bir oyun. Esasında geleneksel tarzda point-and-click oynanışa sahip olan oyunda karakterlerin gideceği yönü ve diyaloglarını kontrol etmek dışında bir şey yapmıyoruz. Buna karşın, bu çizgisel hikaye içerisinde bakmayı seçtiğimiz yerler ve vermeyi seçtiğimiz cevaplar, garip bir biçimde bu oyunu kendi kişisel hikayemiz haline getiriyor.

## Görsel bir şölen

Oyunda, antika eşyaların teslimatını yapan bir kamyon şoförü olan Conway'in yolculuğunu takip ediyoruz. Çalışmakta olduğu antika dükkanının kapanmasının ardından son teslimatını yapmak üzere yola koyulan Conway, kimsenin nerede olduğunu bilmediği 5 Dogwood Drive'a ulaşmaya çalışmaktadır. Taşındığı eşyalar gibi bir antika olan haritasında da yer almayan bu yer ile ilgili edinebildiği tek bilgi Zero isimli bir otobanın civarında yer aldığıdır. Sonuç olarak Zero'yu bulmaya karar veren Conway, yolculuğu devamında yavaş yavaş yeni insanlarla tanışarak onların da hikayelerine dahil olur. Hepsisi belli ki evlerinden uzak olan bu grup var olup olmadığı belli olmayan bir yer bulmak için yolculuk yapar.

Doğrusu, bu bir tarz sanat tasarımına sahip oyunların iyi bir hikayesi olmasına alışmış olacağız ki Kentuck Route Zero'nun yalnızca görsellerine bile bakarak "Kesin çok güzel bir hikayesi var," diye tahmin edebiliyoruz. Nitekim beklentilerimizi kırmayan oyun, yalnızca "A noktasından B noktasına yolculuk etmek"

ile alakalı değil. Kentucky Route Zero, bizi her biri aynı anda hem çok gerçek hem de çok sürreal olan pek çok yere götürüyor. Oyunun içerisindeki ilginç mekanlar ve hüzünlü hissettiren atmosfer, belki yıllar sonra bile insanın anımsayacağı unutulmaz sahneler yaratıyor. Ziyaret ettiğimiz her mekan dünyanın geri kalanından o kadar kopuk görünüyor ki bana oyun içindeki karakterlerden bile yalnız göründüler.

Kentucky Route Zero'nun beni bu yalnız mekanlar içerisinde, yalnız diyaloglar arasında dolaştırması, içimde başlarda tanımlayamadığım ve beni rahatsız eden bir his duymama sebep oldu. Shannon ve Ezra'nın bir şarkı üzerine yaptıkları sohbet esnasında Shannon adına, şarkının eve dönmek ile ilgili olduğunu söylediğim zaman içimdeki hissin ne olduğunu anladım. Oyun bana kaybolmuş hissettiriyordu. Bilmediğim garip bir dünyanın içinde, gitmem gereken yere ulaşmaya çabaladıkça daha da kayboluyor gibiydim. Açıkçası sadece Conway adına değil, tüm karakterler adına konuşurken bu his içime işliyordu. Yine de anladım ki, gidecek bir yeri olmayan tüm bu kayıp ruhların bir araya gelmesi, kendilerini biraz olsun daha az yalnız hissettiriyordu.

Kentucky Route Zero, bazı filmlerde işlenen sevimli yolculuk hikayelerinin biraz daha boğuk ve hüzünlü bir versiyonu. Başlarda hedefinize ulaşmak için mücadele vermek istesenez de kısa zamanda anlıyorsunuz ki vardığınız her nokta sizi başka yerlere sürükleyecek.

## Her şey güzelleşiyor

Anlayacağınız üzere oyun biraz ağır ve melankolik. Hatta itiraf etmeliyim ki oyunun ilk bölümünde inanılmaz sıkıldım. Öyle ki sadece oyundan değil, oyunu seven herkesten ve çok seveceğimi iddia ederek bana veren Kürşat'tan bile nefret ettim. Aşırı sabırsız bir insan olduğum





malumunuz. Yine de sabrımın sınırını zorlayıp devam ettiğimde Kentucky Route Zero'nun yarattığı duyguyu yakalayabilmek için onun ağır ritmine ayak uydurmam gerektiğini fark ettim. O andan sonra hikaye beklemediğim şekilde içime işledi. Pek çok oyunda olduğunun aksine kendimi karakterlerden biri gibi değil de onları dışarıdan izleyen bir göz gibi hissettim. Oyunda zaman zaman farklı karakterlerin verdikleri cevapları ya da sordukları soruları seçebiliyor olmak biraz onların kişiliklerini ve geçmişlerini de şekillendirmenizi sağlıyor. Tam da bu yüzden Kentucky Route Zero sizin kendi kişisel deneyiminiz oluyor. Örneğin daha ilk sahnede, Conway'e köpeğinin ismi sorulduğunda "Bir ismi yok, sadece bir köpek işte." seçeneğini seçmiş olmam köpeğin bile oyun içindeki varoluşunu benim gözümde şekillendirdi. Bir isim vermiş olsaydım, Conway'in yaşlı ve sadık dostu gibi görünecek olan köpek, hiç düşünmeden vermiş olduğum bu karar sonucunda en az diğer karakterler kadar yalnız ve kişilik sahibi bir hayvana dönüştü.

### Kaçırılmayacak bir macera

Kentucky Route Zero, diyaloglar, mekanlar ve karakterlerle dolu bir yol hikayesi. Karşılaştığınız her insan ve mekan kendi kişisel öyküsüne sahip olsa da, tüm bu öyküler Amerika'nın kırsal bölgelerindeki insanların yaşadığı ekonomik zorlukları anlatıyor. Oyun boyunca market görevlisi, batmakta olan bir bar sahibi, elektrikçi, bir ofise tıklıp kalmış bir sanatçı gibi çalışan

sınıftan sıradan insanlarla tanışıyoruz. Kimileri sahip oldukları şeyleri korumaya çalışırken kimilerinin gidecek bir yeri ve bağ kurduğu bir evi yok. En nihayetinde Amerikan kültürünü yansıttığı için bir noktada bizim yaşantımızdan farklı olsa da zor zamanlarda alması gereken kararlar, ezilmişlik hissi, çaresizlik ve borçların içinde kaybolmanın verdiği sıkıntı pek çoğumuzun anlayabileceği mesajlar veriyor.

Açıkçası Kentucky Route Zero, büyük kahramanların heyecanlı maceralarını anlatmıyor. Oyun, her biri koca toplumun içinde ezilmiş olan bireylerin yaşam mücadelelerini sahneliyor. Bunlar belki Shakespeare'inkiler gibi tarihe kazınılacak büyük trajediler değil ancak kesinlikle küçük görülecek önemsiz hikayeler de değil. Oyunun özellikle sürreal bir anlatısının olması hoşuma gitti. Dev kartallar, hayaletler, evlerin sergilendiği müzeler, havalanan çatılar... Bunların hepsi işleri ilginç kılarak merak duygunuzu pekiştiriyor ve bir sonraki aşamada neyle karşılaşacağınızı düşünürken unutulmaz sahneler görmeyi sağlıyor. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

### KARAR

**ARTI** Kişilik sahibi sanat yönetimi ve başarılı sunum, muhteşem müzikler, atmosfer sizi içine çekiyor, hikayeyi yönlendirme olanağı

**EKSİ** Karakter animasyonları bir miktar sıkıntılı





Yapım Rebellion Dağıtım Rebellion Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.zombiearmy.com](http://www.zombiearmy.com)

# Zombie Army 4: Dead War

Okurken The Cranberries – Zombie dinlenilmesi tavsiye olunur...

**S**niper Elite serisinin alternatif bir yan serisi olan Zombie Army, dördüncü oyunu ile çıktı geldi. Left 4 Dead'in yeni oyununun yakın zamanda gelmeyeceğini öğrendiğimiz şu sıralarda dört ayak üzerine düşmüş olduk böylece.

Hatırlar mısınız bilemiyorum ama Zombi Army serisinde Adolf Hitler, işin içine kattığı zombiler ile İkinci Dünya Savaşı'nı daha da can sıkıcı bir hale getiriyordu. Neyse ki kendisini bu dünyadan gönderiyor ve zombilerden oluşan ordusunu komutansız bırakıyorduk. Ancak bir amacı ve komutanı kalmayan zombi orduları da sağa sola saldırmaya devam ediyordu. Klîşe bir zombi senaryosu işte. Zaten Zombie Army serisi öyle çok ciddi bir oyun değil, kendisi de biliyor ne kadar klîşe ve ciddiyetten uzak olduğunu, bu yüzden de açıkçası hiç mi hiç göze batmıyor. Oyun serinin oynanış tarzını bozmuyor ve yine üçüncü kişi bakış açısını kullanıyor. Ben her ne kadar FPS kamerasını daha çok sevsem de TPS'in gönlümdeki yeri ayrı. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da değişik

zombi türleri ile karşılaşıyoruz ancak bu alıştığımız türdekilerin yanına yenileri de eklenmiş durumda. Misal zombi tank var (evet tank ama zombi, ne olmuş?) ve bu arkadaşı kalbinden vurmamız gerekiyor (haydal!) Bir de zombi köpek balığı var... Ciddin.

Oyunda bolca silah ve bu silahların geliştirme-leri bulunuyor, tabii ki bu geliştirmeleri gerekli puanı harcayarak yapıyoruz. Ancak dikkatimi çeken bir durum oldu, misal pompalı tüfeği geliştirdim diyelim, ya da başka bir silahı. Artık geri dönüp başka silaha bakmaya pek de gerek kalmıyor, sonuna kadar gidiyorsunuz. Sniper olayı yine zevkli, bildiğiniz alıştığınız şekilde işliyor ve tabii ki kritik atışlarda sinematik olarak mermiyi izliyoruz, serinin olmazsa olmazı. Şöyle de bir durum var, Sniper Elite serisindeki kadar keskin nişancılık oynamak pek mümkün değil. Left 4 Dead gibi, elinizdeki en iyi silah ile ya belirli bir yeri savunuyor ya da zombi hattını yara yara ilerlemeye çalışıyoruz, yani sıcak temas oyunun temeli. Bütün bunların yanında, sabit tuzaklar var. Her bölümde özenle yerleştirilmiş olarak sizi bekliyorlar.

Karakter geliştirmeleri ile birlikte bolca kişiselleştirme seçeneği de bulunuyor. Şapkasıydı, tauntuydu, emoteuydu derken bir ton seçenek sizleri bekliyor. Perk sistemi ile seviye atladıkça yeni özellikler kazanıyoruz, tabii ki perk slotlarımız sınırlı, en fazla beş perk yerleştirebiliyoruz. Dikkatli seçmemiz ya da duruma göre oyuna başlamadan önce değiştirmemiz gerekiyor. Perkler defansif, ofansif ve diğer olarak üçe ayrılmış durumdadır. Bunların yanında bir de eşya modları bulunuyor. Burada da Mod A ve Mod

B olarak ikiye ayırmışlar. Kısacası geliştirme ve kişiselleştirme kısmında bolca seçeneğe sahibiz. Senaryo modu eğlenceli bir oynanış sunuyor ancak benim tavsiyem tek başınıza değil de arkadaşlarınız ile birlikte co-op oynamanızdan yana. Tek başıma oynarken çok sıkıldım bir noktadan sonra. Arkadaşlar ile hem daha strateji yapabiliyorsunuz hem de goygoy yapa yapa çok daha eğlenceli oluyor. Üstelik ölüncü zombi olarak kalkıp arkadaşlara ıstırak olmak da ayrı bir eğlence. Senaryo modu dışında bu türün olmazsa olmazı belirli bir bölgeyi savunmaca olayımız da var. Bir de haftalık değişen etkinlik sistemi getirmişler, ödülleri de değişiyor bu da tekrar oynanabilirlik açısından fena fikir bir olmamış.

Özelle bir zombilere karşı hayatta kalma oyunu arıyorsanız, bir de ikinci dünya savaşı teması içerisinde olması benim için yeterlidir diyorsanız, Zombie Army 4 Dead War tam aradığınız kıvamda bir oyun. Orta şeker yani.

◆ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Detaylı karakter ve silah özelleştirme, dinamik haftalık etkinlik modu oyuna tekrar oynanabilirlik getiriyor, zombi tank ve köpek balığı gibi yaratıcı espriler

**EKSİ** Bu tür artık fena halde sıkımadı mı? Tek başına oynamak isteyenlere göre değil, görsel olarak çok başarılı olduğunu söyleyemeyiz.

65



Yapım Scavengers Studio Dağıtım Scavengers Studio Tür Battle Royale Platform PC, PS4, XONE Web play-darwinproject.com

# Darwin Project

Ölü değil, ama yaşıyor da sayılmaz!

Yaklaşık iki yıldır Steam'in erken erişim sisteminde ve Microsoft'un Oyun Önizleme programında yer alan Darwin Project, geçtiğimiz günlerde hem bu iki platform için hem de PS4 için oynaması ücretsiz bir şekilde çıkışını yaptı. Darwin Project'in tam sürümü hem oyunun temel mekanikleri hem de karakterlerin yetenekleri ile oyuncularla buluşan ilk sürümden oldukça ayrılıyor. Darwin Project'te post apokaliptik bir gelecekte yeni bir buzul çağına hazırlanan insanlar, yeni buluşlarının onları soğuktan ve dışarıdaki tehlikelerden koruyup koruyamayacağına anlamak için mahkumları kullanmaya karar veriyor. Bizler de birbirine bağlı yedi altıgünden oluşan bir alanda serbest bırakılan on mahkumdan biri olarak ve bu buluşları kullanarak, diğer mahkumlara karşı avantaj sağlayıp sona kalan ve özgürlüğünü kazanan kişi olmak için mücadele ediyoruz. Oyundaki ilk büyük değişiklik burada göze çarpıyor. Erken erişimde iken turuncu mahkum kıyafetleri, balta ve yay ile mücadeleye başlıyor, oyun boyunca topladığımız odunlardan ve derilerden farklı tipte ekipmanlar üreterek stratejimizi oyun esnasında belirliyor ve diğer oyunculara karşı üstünlük kurmaya çalışıyorduk. Şimdi ise oyuna başlamadan önce üç farklı teknolojik sınıftan birini seçerek stratejimizi daha oyunun

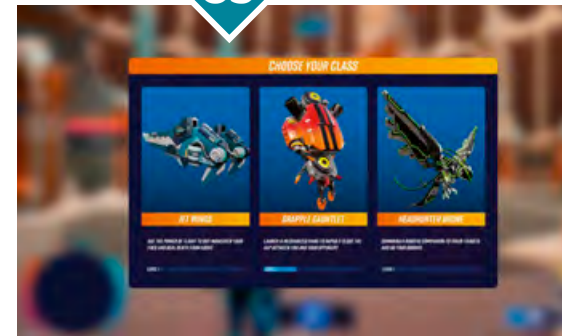
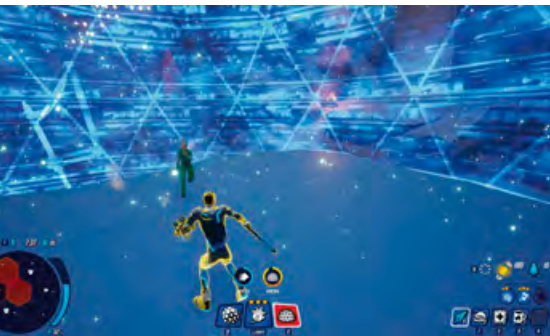
en başında belirliyoruz. Oyun boyunca topladığımız odunlarla tek tip ok ve zırh üretebiliyoruz, deri yerine gelen Darwinium ile sınıfa ait özelliklerimizi geliştirebiliyoruz. Her sınıfın bir ana yeteneği bir de seçebileceğimiz iki yan yeteneği bulunuyor. Yan yeteneklerden ilk ikisi birinci seviyede, üçüncüsü üçüncü seviyede ve dördüncüsü onuncu seviyede açılıyor. "Jet Wings" sınıfı ile ana yetenek olarak öne doğru kayabiliyor ve yavaş bir hızda uçabiliyoruz. İlk iki yan yeteneğimizden "Blast Off" bizi havaya fırlatırken, "Meteor" ise bizi yere doğru fırlatarak etraftaki mahkumları temas ettiğimiz yerden uzaklaştırıyor. Sonradan açılan "Teleport" yeteneği ile ışınlanabiliyor, "Ice Bolt" ile diğer mahkumları donduruyoruz. "Grapple Gauntlet" sınıfı ile ana yetenek olarak fırlatılabilen ve herhangi bir nesneye tutunduktan sonra bizi hızlı bir şekilde oraya çeken bir eldiven elde ediyoruz. İlk iki yan yeteneğimizden "Barrier" bizi herhangi bir hasardan koruyan bir kalkan oluştururken, "Lockdown" içeridekilerin dışarı çıkmadığı dışarıdakilerin içeri giremediği bir alan oluşturuyor. Sonradan açılan yeteneklerden ilki "Turret" ile yardımcı bir tarafa kavuşuyoruz, ikinci yetenekte ise bir önceki sınıfta olduğu gibi "Ice Bolt" a kavuşuyoruz. "Headhunter Drone" sınıfı bizim için kaynak toplayabilen ve diğer mahkumları takip edebilen mekanik bir kartala sahip. İlk iki yan yeteneğimizden "Radar" ile haritada diğer oyuncuları kısa bir süre için görebiliyor, "Invisibility" ile görünmez bir avcı oluyoruz. Sonradan açılan yeteneklerden ilki bir önceki sınıfta olduğu gibi "Turret" olurken, ikincisi "Shrink" ile hem küçülüyor hem de daha az zarar almaya başlıyoruz. Az sayıda sınıfa kısıtlı yetenekler de eklenince bir yerden sonra her mücadele birbirinin aynı şekilde gerçekleşiyor. Odun topla, ok üret, ateş yak, diğer oyuncuları takip et ve kısıtlı ye-

teneklerini, yayını ve baltanı kullanarak sona kalana kadar öldür... Neyse ki, bu mücadeleler sadece diğer mahkumlara karşı değil, aynı Açlık Oyunları'nda olduğu gibi bu yarışmayı sunan yönetmene de karşı oluyor. Bizim de rolünü üstlenebileceğimiz yönetmenin mücadele boyunca hangi bölgelerin erişilmez olacağını belirleme, belli bir bölgedeki lava seviyesini yükseltme, mahkumlara avantaj sağlayacak hediyeler verme gibi yetenekleri bulunuyor. Tam sürüme geçerken kaybettiği içerikleri yeni sınıf sistemine yedirebilir, 2020 için planladığı yol haritasına sadık kalır, oyuncularını oyunda geçirdikleri süre için ödüllendirir, harita tasarımlarında özgünlük yakalayabilir ve yayıncıların dikkatini çekebilirse Darwin Project türün diğer oyunları arasında kendine yer bulabilir. Yoksa oyuncu bulmanın daha ilk aydan zorlaştığı lobisi sonsuza kadar boş kalabilir. ♦ Ahmet Rıdvan Potur

## KARAR

**ARTI** Çatışmalar oldukça eğlenceli, oyun ücretsiz  
**EKSİ** Seçenek, ödüller ve içerik ciddi anlamda kıt, tüm savaşlar birbirine benziyor

65





Yapım Spiderling Studios **Dağıtım** Spiderling Studios **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** [besiege.spiderlinggames.co.uk](http://besiege.spiderlinggames.co.uk)

# Besiege

Patlamalar sarmış dört bir yanımı...

**B**u oyunu bir yerlerden hatırlıyorum deme şansınız çok fazla zira ben de benzeri bir durumdayım. Bundan yıllar önce erken erişime açılan oyunumuz, nihayet ama gerçekten NİHAYET tamamlandı. Sözlerimde biraz sitem olduğunun farkındayım ama öyle görünüyor ki aradan geçen yıllar, oyunun geldiği son nokta için bir hayli verimli olmuş. Eşi benzerine pek rastlayamayacağımız bu oyun deneyimi sunmak için hazır ve nazır. Peki, nedir bu Besiege? Yenir mi içilir mi? Hah gelin ona da beraber bakalım... Besiege, bildiğimiz oyunlara pek benzemiyor. Daha doğrusu alışılmışın dışında bir yapısı söz konusu. Temelde yapma- yı gereken, bize verilen parçalar ile bir

savaş makinesi tasarlamak. Bu makineyi yaparken de birazcık tasarımdan anlamak gerektiği kesin. Ha hiç bilmiyorum dersiniz de sorun değil çünkü yapa yapa öğrenme gibi bir şansınız var. Birçok farklı bölüme ve farklı göreve sahip olan oyunumuzda, bölümleri geçmek için en doğru aracı inşa etmektense, bir şekilde amaca hizmet eden cihaz üretmeyi gerektiriyor. Bu da her bölüm aynı cihazları kullanamayacağımız anlamına geliyor. Fakat tüm oyunun bir tasarım olmasından dolayı, bir bölümde yarattığımız cihazı kaydedip, başka bir bölümde hop diye yeniden kullanabiliyoruz ki bu kaydedebilme sistemi büyük kolaylık sağlamış... Dediğim gibi, bu cihazları üretmek için birazcık tasarımdan anlamak büyük avantaj sağlayacaktır.

Özellikle fizik ve sağlamlık konularında harika bir iş çıkartmayı başaran yapımca ekip, hemen her türlü ince detayı düşünmüş. Yani bu oyunda öylesine bir kutu yapıp etrafını da metal plakalarla çevirerek sağlamlık elde etmek yeterli değil. İlk olarak içerisinde bulunduğumuz görevin nasıl bir cihaz istediğini anlamak şart. Akabinde ürettiğimiz cihazın sağlamlığını arttırmamız gerekiyor. Misal, belirli noktalar arasını menteşeler ile sağlamlaştırmak büyük fark yaratıyor. Silahlar, modellerine göre sınırlı sayıda ateşlenebiliyor. Misal, her top, tek sefer gülle atabiliyor. Silahlardan bahsetmişken, fizik motorunun buradaki öneminin de altını çizmek gerekli. Özellikle alev püskürten bir cihaz kullanıyor ve alevleri etrafa saçarken bir yandan da ileriye gitmeye çalışıyorsanız, aracınızın bu alevler içerisinde kısa sürede yanmaya başladığını göreceksiniz... Bazı görevleri geçmek içinse gerçekten sağlam mühendislik bilgisi ya da algısı gerekmektedir. Özellikle bir tepe

üzerine kurulmuş olan ve bir yandan da bize ateş eden kulelerin olduğu görevleri yapmak için, genel geçer bir cihaz yerine, mancınk modeli bir cihaz üretmek gerek- mekte. Zaten yapım aşamasında, genişlik, derinlik ve yükseklik konularında belirli sınırlamalar koyulduğu için, ister istemez farklı çözümler bulmaya çalışıyoruz. Oyunun en eğlenceli kısmıysa farklı modlarda deneyim edilebilmesi. Özellikle co-op ve PvP modları bir hayli eğlenceli. Bir yandan zorlayıcı bir deneyim, bir yandan da başka insanların neler yaptıklarını görüp şaşırıp kalmak gerçekten bambaşka bir keyif. Ayrıca kendimize ait bölümler tasarlamamız da söz konusu. Açıkçası oyunun içerisinde o kadar çok mod var ki görmeniz lazım. Karşıma çıkan en büyük sorunsu sandbox modundaki lag problemi ve bazı buglar oldu. Benzeri bir durum bazen multiplayer tarafında da denk geldiği için canımı sıkıttığı anlar oldu ama bölümler çok hızlı deneyim edildiği için, bu hatalar da bir noktadan sonra göz ardı edilebilecek boyutta diyebilirim. Genel olarak baktığımızdaysa, şahsına münhasır, hem tasarım, hem de mühendislik becerilerinize hitap edecek, bambaşka bir yapım olmuş. Deneyim edilmeden karar verilmemesi gereken bir oyun diyeceğim ama fiyatı da 18.50 TL. Türü seviyorsanız kaçmaz. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Eğlenceli ve farklı oyun yapısı, içerisinde daldığımız her göreve farklı çözüm gerektirmesi, Steam Workshop desteği sayesinde bol içerik, fiyatı ucuz  
**EKSİ** Bazen tasarım yapmak çok ama çok zorlayabiliyor



Yapım SIE Dağıtım SIE Tür Strateji Platform PS4 Web playstation.com/tr-tr/games/patapon-remastered-ps4

## Patapon 2 Remastered

Hep beraber uygun adım: Pata-pata-pata-pon!

Loco Roco'nun yapımcılarının geliştirdiği Patapon, ilk olarak 2007 yılında PSP'de çıkmış ve kocaman hayran kitlesine sahip olmuş bir ritim oyunu. Çeşitli yaratık ve canavarlardan oluşan Zigoton ordusu, Patapon kabilesini yaşadıkları yerden kovmuş, biz de savaşmalarına yardım ederek kasabalarını geri almalarını sağlıyoruz. Patapon, Savaş Tanrısı The Almighty'nin davullarını bize emanet ediyor ve ritim duygumuzu ortaya çıkararak Zigoton'ları yok etmelerine yardım etmemizi istiyor ama bunu söylemek yapmaktan daha kolay. Birbirinden yetenekli minik kahramanlardan oluşan ordumuzun ilerlemesi, saldırmaya ya da kendini savunması için gerekli olan kombinasyonları doğru sıra ve ritimde yapmalısınız. Oyndaki en temel komutlar şu şekilde; ilerlemek için, pata-pata-pata-pon (kare, kare, kare, yuvarlak), saldırı, pon-pon-pata-pon, savunma, chaka-chaka-pata-pon (üçgen, üçgen, kare, yuvarlak). Sonrasında Don-Dodon-Dodon gibi daha çılgın hamleler çıkıyor ortaya ama o bölümlere kadar

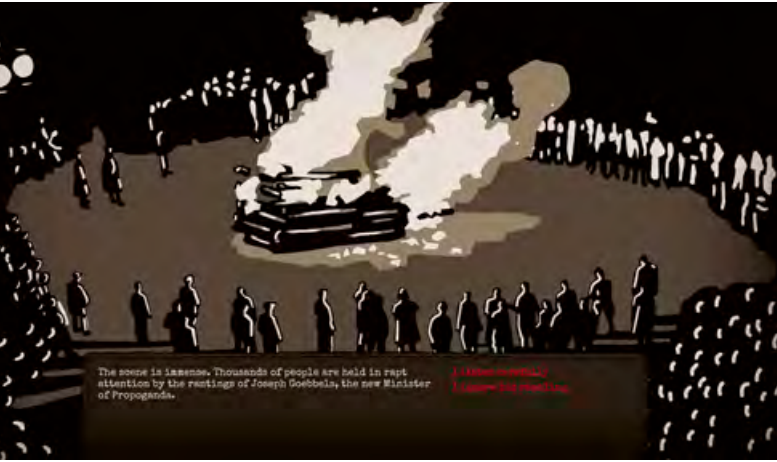
belli bir ustalığa eriştiğiniz için çok da zorlanmayabilirsiniz. Bu sözünü ettiğim tuşlara canınızın istediği gibi basamıyorsunuz, oyunun güzelliği de burada, verilen ritimle kombinasyonları yapmanız gerekiyor. Oyunu indirdiğim bütün akşam pata-pata-pata-pon diyerek ilerleyebildim sadece, söylemediğim anda başarısız oldum. Sokakta, otobüste, PSP'de oynayan insanların bunun üstesinden nasıl geldiğini merak ediyorum açıkçası çünkü elimde olmadan o hamleleri tekrarlama ihtiyacı duyuyorum. Çok da güçlü olmayan yaratıklarla karşılaştığınızda o ritme alıştığınız için kolaylıkla geçebiliyorsunuz ama BOSS'larda ve birden fazla farklı kombinasyon yapmak gerektiğinde oldukça zorlanacağınız anlar olabilir. Arka arkaya doğru kombinasyonları gerçekleştirdiğinizde "Fever" modu açılıyor ve hem daha hızlı ilerleyip hem de daha güçlü saldırabiliyorsunuz. Patapon oynarken kafanızı tamamen oyuna vermeniz gerekiyor, bir dalgınlık halinde ekibinizi kaybetmeniz mümkün. Ekip kimlerden mi oluşuyor? Bayrak taşıyan lider Ha-

taponlar, oyunun ilk zamanlarında size yardımını esirgemeyen Yumipon ve Tateponlar ile ismini bizim vereceğimiz bir kahraman ki geçmişiyle ilgili olan bilgiyi ilerleyen zamanlarda öğreniyoruz. Bunun dışında Zigoton ve Karmen Tribe'da olan karakterlerin de ayrı özellikleri var. Savaş esnasında topladığınız malzemelerle hem yeni savaşçılar ekleyebilirsiniz hem de ekibinizdeki kahramanların gelişmesini sağlayabiliyorsunuz. Seviyeleri sırasıyla oynamak dışında çeşitli ödüller kazanabileceğiniz mini oyunlar da var ama bu bölümlere giriş için de oyunlarda topladığınız bazı malzemelerinizin olması gerekiyor. Oyunun Remastered versiyonunda grafikler ve yaşanan sorunlar iyileştirilmiş. Oyunun ana özelliği müzik ve bu konuda oldukça başarılı olduklarını söyleyebilirim ama grafikler için aynı şeyi söyleyemiyorum. Remastered olma sebebiyle daha kaliteli görünebilirdi diye düşünüyorum. Patapon, kendinizi kaptırdığınızda oldukça eğlenceli zaman geçirebileceğiniz bir oyun, zorlaştığı kısımlarda kolu fırlatabilirsiniz ama kapatmış olsanız bile zihninizde pata-pata-pata-pon demeyi bırakmak çok da kolay değil. Ritim duygunuzu geliştirmek ve müzikli bir oyun oynamak istiyorsanız Patapon size göre olabilir ama ekran karşısına geçmek için zihninizin boş olduğu bir günü seçmenizi tavsiye edebilirim. **◆ Nevra İlhan**

### KARAR

**ARTI** Ritim duygusunu iliklerinize kadar hissedebileniz, müzikleri, konusu, şirin ve eğlenceli olması  
**EKSİ** Yeniliklerin yetersiz olması, bazı anlarda yaşanan senkronizasyon sorunları





Yapım Paintbucker Games Dağıtım HandyGames Tür Strateji Platform PC Web paintbucket.de/en/tdot

# Through the Darkest of Times

Üçüncü Reich'ta yaşıyorsun diye mutlu sanıyorlar

Oyunlar ve Nazileri bir arada düşündüğünüzde aklınıza ya Call of Duty ya da Wolfenstein gibi oyunlar gelir. Bir de asker veya üstün yetenekli bir kahraman olmadığımız dingin maceralar vardır. İşte bunlardan bir tanesi Through the Darkest Times. Asıl sıkıntıyı çeken ve o zalimliği ilk elden hissedene her zaman halktır. Ayrıca bir oyunda halkı canlandırmak, eline silahlı almış bir özgürlük savaşçısını canlandırmaktan çok daha zordur. Through the Darkest of Times'ta da ufak çaplı direnişimizi büyütüp, bir yandan da Adolf Hitler ve Nazi Almanyası'na karşı olan bir direnişin hikayesine tanık oluyoruz. Oyunun amacı kısaca şöyle: Direnişini-

ze yeni insanlar katın, moral düzeyini yüksek tutun, kaynakları yönetin ve bir fark yaratmaya çalışın. Daha oyuna başlar başlamaz ortamın ne derece gergin ve atmosferin ne derece vahim olduğunu fark ediyorsunuz. Her zaman bir stres söz konusu ve vereceğiniz kararlar -her ne kadar oyunun gidişatını derinden etkilemeye de- ara sıra sizleri "bazı fedakarlıklar" yapmaya zorluyor. Her türlü paranoyanın arasında işlerin güllük gülistanlık gitmesini beklemek de hata olurdu zaten. Oyuna giriş yapmadan önce karakterimizi belirliyoruz. Bu arada hemen belirteyim, nedense oyunun tarzı bana 2013 yapımı Papers, Please adlı oyunu hatırlattı. Hem görünüm hem de sunduğu atmosfer bakımından olsa gerek. Neyse, Through the Darkest of Times'a dönelim. Karakterin fiziksel görünüşünü yani saçını, göz rengini ve aksesuarları gibi öğeleri siz belirleyebiliyorsunuz fakat cinsiyeti ve mesleği oyuna bağlı. Diyelim ki oyun size bir kadın karakter sundu. "Randomize" ederek dilerseñiz erkeğe çevirebilirsiniz ama dediğim gibi mesleği tamamen şans. Oyuna girdiğinizde yanınızda sadece iki kişi oluyor. Oyun ilerledikçe direnişinizi genişleteceksiniz ve farklı yeteneklere sahip yoldaşlar edineceksiniz. Bu yetenekler arasında empati kurma, gizlice hareket edebilme veya kaba kuvvet gibi etmenler mevcut. Durum böyle olunca dengeli bir kuvvet oluşturmanız şart. Atıyorum herkesi kaba kuvvet olarak toplarsanız ve gizlice hareket edecek kimseniz olmaz ise sıkıntı yaşayabilirsiniz. Bir başka örnekte ise üst düzey yetkili bir kişiyle görüşmeniz var ve içeriden bilgi alabilme şansınız yüksek. Böyle bir görüşmeye yüzde yüz yerli ve

milli bir anarşist götürürseniz mesela biraz zor alırsınız. Kimi, nerede kullanabileceğinizi ön görmek şart arkadaşlar. Görevleri Berlin haritası üzerinde gerçekleştiriyoruz. Bu görevler arasında bilgi edinmek, para toplamak veya birilerini kurtarıp - tuzak kurmak gibi görevler var. Kimisi kolay, bir - iki kişi göndererek başarabiliriz, kimisine ise üç kişiden fazla bir ekip kuralmalı ve zaman ayırmalısınız. Daha öncede bahsettiğim gibi işler her zaman yolunda gitmiyor ve bu gibi durumlarda çeşitli kararlar vermeniz gerekiyor. Kimisini kolay atlatırken, kimisinde zararın neresinden dönerseniz kardır durumu oluyor. Teknik olarak oyunda biraz sıkıntı mevcut. Birkaç kez yüklenme ekranlarında donma yaşadım ve ani çökmeler de oldu. Bu problemler pek gözüme batmıyor ama asıl beni rahatsız eden ana menüde yaşadığım Türkçe karakterlerle olan sorun. Muhtemelen Windows 10 Türkçe versiyonundan kaynaklı. Örneğin QUIT yazacağına QU T yazıyor mesela. Ve bu durum oyun boyunca devam ediyor. Dili değiştirmek istemiyorsanız oyun ya da Windows tarafında bir güncelleme ile sorunun giderilmesini beklemekten başka yapacak bir şey yok şimdilik. Bunun dışında içerik olarak oyuna şans vermekte fayda var. ♦ **Rafet Kaan Moral**

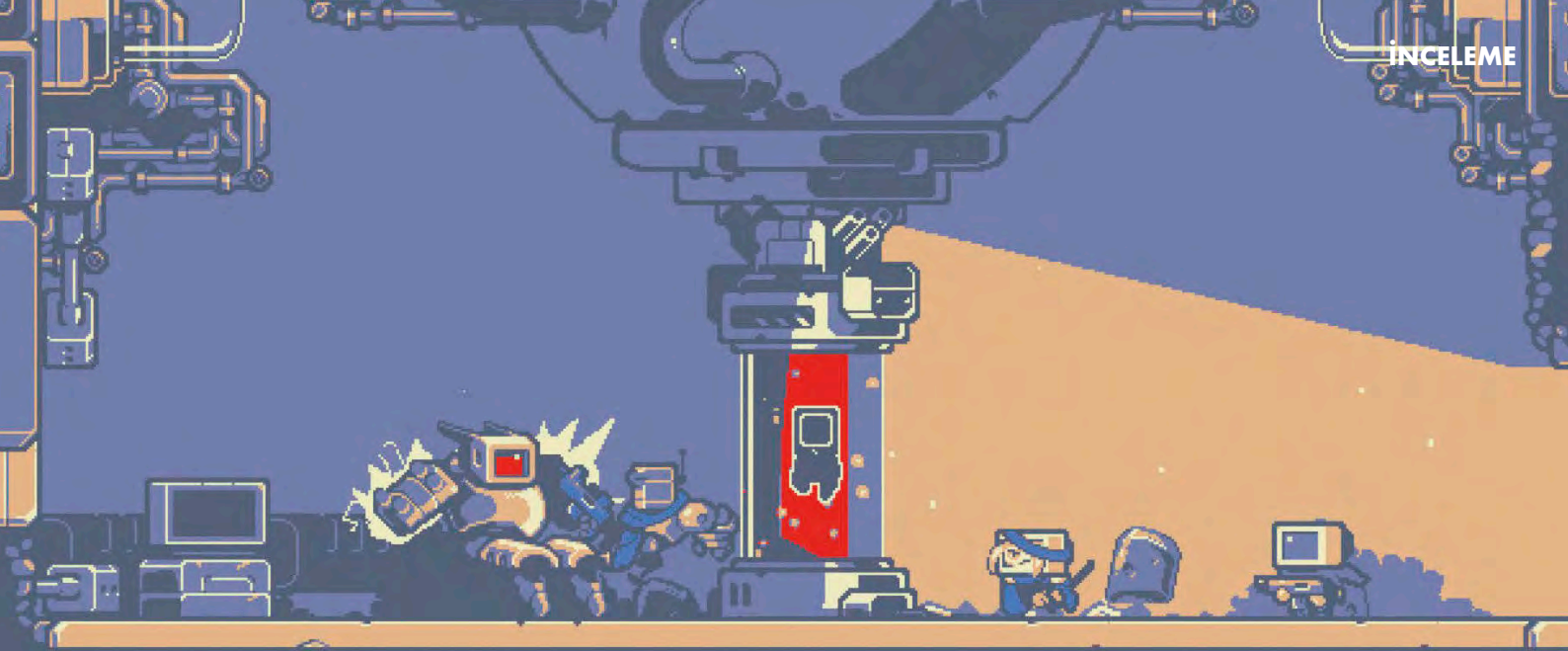
## KARAR

**ARTI** İçerik olarak hayli kuvvetli, farklı karakterleri bir araya getirip örgütlenme konsepti  
**EKSİ** Yanlış seçimlerin gidişata pek bir etkisi olmuyor, teknik açıdan çeşitli sıkıntılar mevcut

80







Yapım TurtleBlaze Dağıtım The Arcade Crew Tür Platform Platform PC, Switch Web www.kunai-game.com

## Kunai

Tablet Reis ve Kunai türündeki kamaları iş başında!

Metroidvania türünde ve retro grafik tarzı ile son derece hızlı bir oyun var karşımızda. Metroidvania da nedir diye soran olursa kısaca Metroid tarzında 2D – sağ ve sola ilerleyip düşmanlara bin tekme attığımız oyun türü diye cevap verebilirim. Kunai, bizleri post-apokaliptik bir dünyaya götürüyor. Her zamanki gibi insanlık yok olmuş ve makineler dünyayı istila etmiştir. Daha doğrusu “kötülük” tarafından ele geçirilen makineler. Bir de Direniş tayfası, yani iyiler mevcuttur ama durumlar kötüdür. Derken bir avuç direnişçi, seçilmiş kişiyi, yani ana karakter olan bizleri bulur ve ölümleri pahasına serbest bırakır. Akabinde sevimli tablet kafası ve pelerini ile biz sahne alırız ve kötülüğü tekmelemek için yola koyuluruz. Gö-nüllerde kahramanımızın adı Tablet Reis olsa da oyundaki adı Tabby'dir ve görevimiz her şeyi görebilen yapay zekayı alt ederek dünyaya barış getirmektir.

Kunai, adını Tabby'ye verdiği Japon kamalarından alıyor. Zamanında daha çok Ninjalar tarafından kullanılan bu bıçakları Tabby, zincir bağlamış durumda ve bu da Kunai'leri Kratos'un zincirli kılıçlarına benzetmiş. Oyunun hemen başında bulduğumuz bir çift kunaiyi ise bizler Kratos gibi adam biçmek için değil, daha çok tırmanmak ve bize doğru gelen kurşunları sektirmek için kullanıyoruz. Adam, daha doğrusu robot kesme işini katanamıza ve ileride edineceğimiz çeşitli silahlara bırakıyoruz. Hemen belirteyim, kunai'leri kullanıp Tarzan gibi uçmak bir hayli eğlenceli fakat kurşunları sektirme işinde bir türlü ustalaşamadım. Burada zamanlama çok önemli ve aksiyon – hız dolu bir oyunda zamanlamaya dikkat etmek inanılmaz zor. Nitekim kurşun sektirmeyi kullanmak zorunda değilsiniz ama bazı düşmanlar sadece kendi mermileri ile yok olduğu için bu işten kaçıyorsunuz yok. Tabby'nin bir özelliği de yaptığınız

aksiyona göre değişen yüz ifadesi. Normalde sevimli olan yüz ifadesi katananızı salladığınızda ciddileşiyor ve peş peşe salladığınızda ise acayip ciddi bir ifadeye bürünüyor. Kaydedip enerji doldururken de bayağı sevimli oluyor mesela. Kısacası Tablet reisimizin bin bir suratı var diyelim. Hızlı bir oynanış sunsa da dövüş sisteminde eksiklikler gözümü çarpmadı değil. Hoplayıp zıplamak ve kunai'lerle takılmak iyi hoş ama düşmanlara karşı savaşırken oyun biraz hantallaşıyor. Düşmanın üzerine atlayamıyorsunuz mesela. İlla karşısından veya arkasından saldırmanız lazım ki, bu da momentumu düşüren bir etmen. Bunun dışında oynanış için rahat diyebilirim. Kocaman haritalarda bazen kayboldanız da en nihayetinde yolunuzu buluyorsunuz. Benim tavsiyem; girilmedik oda bırakmayın çünkü Tabby'ye bulabileceğiniz güncelleme parçaları ile onu daha güçlü ve yetenekli hale getirebilirsiniz. Retro çizimlerin üzerine bilim kurgu havası estiren müzikleri katınca teknik yönden bir acayip oyun çıkıvermiş oluyor. Eğlenceli saatler vaat etse de Kunai'yi bir kez bitirdiniz mi bilgisayarınızdan kaldırabileceğiniz türden bir yapım. Değitim gibi dövüş sistemi daha akıcı olabilmış ama oyun bu açığını da Kunai'lerle fazlasıyla kapatıyor. **◆ Rafet Kaan Moral**

### KARAR

**ARTI** Retro tarzı ve Tabby'nin yüz ifadeleri, Kunai kullanarak etrafta gezinmek zevkli, Tabby'ye ekleyebileceğimiz çeşitli güncellemeler

**EKSİ** Kurşun sektirmek zor ve düşmanlarla dövüşmek bazen oyunu hantallaştırıyor





Yapım The Bearded Ladies Dağıtım The Bearded Ladies Tür Strateji Platform PC Web epicgames.com/store/tr/product/corruption-2029

# Corruption 2029

Mutant Year Zero'nun ekibinden iç işleri karışmış bir Amerika Birleşik Devletleri hikayesi...

2018'in son aylarında Mutant Year Zero: Road to Eden isimli bir oyunla tanışmıştık. Pek iddiası olmayan bir masaüstü rol yapma oyunundan uyarlanmıştı. Ufak da bir firma vardı arkasında. Ancak türe getirdiği yeni soluk sayesinde hemen bağrımıza basıp onu çok sevmiştik. Anlaşılan o ki The Bearded Ladies bu tür üzerinde biraz daha çalışmak istiyor ve fırsat bu fırsat deyip beklenmedik bir anda Corruption 2029 ile karşımıza çıktılar. Bu da yılın ilk sürprizlerinden biri olsa desem yeridir. Bir X-Com hayranı olarak Phoenix Point beni doyumlamış, Mutant Year Zero'dan aldığım keyif de yeterli gelmemişti zira. Hikayemiz yakın bir gelecekte 2029 yılında, iç işleri kızışmış bir darbeyle taçlandırılan ABD'de geçiyor. Zaten ortalık karışacaksa kapısı çalınan ilk ülke olan ABD'de, kendilerine NAC adını veren, implant teknolojisiyle güçlendirilmiş askerlere ve robotlara sahip askeri bir güç darbe yapmıştır. Kontrolü eline alır almasına fakat UPA olarak adlandırılan direnişçilerden ve gerçek vatan sevdalılarından oluşan grubun da eli armut

topluyor olacak ki iç savaşı kızıştırırlar. Böyle bir ortamda üç askerden oluşan bir birliği yönetiyoruz. Oyunun mekanikleri Mutant Year Zero ile birebir aynı. Arayüzünden, dövüş mekaniklerine kadar her detay kopyalanıp Corruption 2029'a aktarılmış. Gerçek zamanlı olarak haritada dolaşırken, iş çatışma kısmına geldiğinde sıra tabanlı moda geçiş yapıyoruz. Çeşitli implantlar ve görevlerden aldığımız yeni silahlarımızla NAC unsurlarının arkasındaki gerçeği deşifre etmeye çalışıyoruz. Burada belirtmemde fayda var, bu tarz sıra-tabanlı taktik strateji oyunlarında, oyun bir noktadan sonra çile çektirir, saç baş yoldurtur. Görevler o kadar zorlaşır ki ne yapsanız sonuca ulaşamazsınız. Corruption 2029 bu klasmana tam girmiyor ama ter döktüğüm, tekrar tekrar denediğim görevlerim olmadı değil. Burada taktiğinizi iyi geliştirirsenizde fayda var. Keskin nişancınızı yüksek bir yere yerleştirip, elinde yakın mesafeli silahı olan iki askerinizi sıcak çatışma hattına sokup düşmanları tuzağa çekmeyi deneyebilirsiniz. Gizliliğe dayalı, adamları tek tek ayıklamaya yöne-

lik şaşırtmacalı saldırılar da yapabilirsiniz. Ama hiçbir şekilde hareket eden her şeye sıklıyım düşüncesini kullanmayın. Çünkü bu sefer kısıtlan siz oluyorsunuz. En ufak çatışmada, askerler birbirlerine haber verip koordineli bir biçimde saldırıya geçiyor. Oyunun grafikleri, ışıklandırmaları ve efektleri güzel gözükürken arayüzün biraz basit kaçtığını söylemeliyim. Mutant Year Zero'nun o kadar kopyası ki ilk giriş yaptığınızda eliniz hemen kontrollere alışacak. Hikayesel anlamda ilgi çekici bir konuya değinecekmiş gibi gözükse de görevden göreve sıçradığımız için monotonluğunu koruyan bir oyun olmuş. Yan görevlerden edinebileceğiniz implant ve silah karakterlerinizin elini güçlendiriyor. Ancak keşke bu monotonluğu bozacak bir karargah yapısı, karakter geliştirme ağacı ya da çok basit rol yapma öğeleri de olsaymış diyorsunuz. Görevler tekrara düşüğe ve haritalar da birbirine benzemeye başlayınca, oyunda geçirdiğiniz 10. saatin ardından da sıkılmaya başlıyorsunuz. İlk baştaki o tüm cazibesini yitirmeye başlıyor ve benzerleri gibi rafa kaldıracığınız bir oyun oluyor.

Belli ki geliştirici firma aradaki boşluğu doldurmak ve biraz olsun kendilerine finans sağlamak adına böylesine bir girişimde bulunmuşlar. Daha sağlam oyunların çıkacağı zamanlar ufukta gözüküyor ama biraz daha vakti var. O zaman gelene kadar haşır neşir olabileceğiniz, fiyatı da oldukça uygun bir oyun arıyorsanız (Epic Games Store'da 33 TL), Corruption 2029 elinizi bir süre oyalayabilir. **◆ Özyay Şen**

## KARAR

**ARTI** Tur-tabanlı taktiksel strateji arayışına çözüm, grafikler, ışıklandırma hoş duruyor, taktiksel havayı güzel yansıtıyor **EKSİ** Hikaye noksan kalmış, görevler tekrara düşüyor, arayüz zayıf, RYO öğeleriyle daha şenlikli olabilirmiş



Yapım Echo Entertainment Dağıtım Echo Entertainment Tür Tower Defence Platform PC Web store.steampowered.com/app/1227780/Taur

## Taur

Tower Defence oyunlarına yeni bir bakış açısı...

Geçtiğimiz ay köşe yazısında Tower Defence oyunlarının sayısının önümüzdeki dönemlerde hızla artmasını beklediğimi yazmıştım, hatırlarsınız. Elbette bu konuda müneccimlik yapmıyordum, video oyun geliştirmek için kullanılan oyun motorlarının son bir-iki yıllık gelişiminde, Tower Defence türündeki oyunları destekleyen güncellemeler aldığını farkındaydım ve "genç" oyun geliştiriciler de şimdi bu "dahili fonksiyonları" kullanarak, ardına Tower Defence oyunları yayınlamaya başlıyorlar.

Bu ay, türün ilginç bir yorumu olan Taur'u inceliyoruz ama mesela geçtiğimiz ay gözümü çarpan oyunlardan biri 4X strateji türünü Tower Defence türüyle birleştiren bir oyundu, ki çok da başarılı değildi açıkçası. Şunu itiraf etmek lazım, neredeyse hiçbir yapay zeka belirtisi göstermeden, mermilerden, düşmandan, bombalardan kaçmadan dümdüz önünüzden geçen, yürüyen, koşan düşman kitlelerine ateş etmek, aralarına bombalar fırlatmak, düşmanı kitlesel şekilde bertaraf etmek, çoğu insana eğlenceli geliyor. Video oyunlarının insan beyninde yarattığı "zafer kazanma" duygusunu çok hızlı tatmin ediyor. Bu nedenle Tower Defence türü, karşımıza çıktığı ilk günden beri ilgi görmeyi başarıyor. Ancak türün kabak tadı vermemesi için de yaratıcı/yenilikçi bir bakış açısı mutlaka

gerekıyor. Taur, işte aradığımız o yenilikçi yapıyı bize vad ediyor. Peki bu konuda başarılı mı? O konu biraz muallakta kalabilir. Bazıların göre gerçekten başarılı bir oyun olabilir, bazılarına göre yine, aynı, sıradan bir Tower Defence oyunu olabilir. Göreceğiz.

Oyun temel olarak, haritanın merkezinde konumlanmış, savunma kulelerini yıkmaya çalışan kötü düşman kardeşlerimizle, o kuleleri yöneten sizin aranızda geçen bir çatışmayı konu alıyor. Her Tower Defence oyununda olduğu gibi, öncelikle elinizde sınırlı kaynaklarla, az sayıda düşmanı bertaraf etmeye çalışırken, zamana kaynaklarınız genişliyor ve kuleye dikebileceğiniz savunma sistemlerinin yelpazesi genişliyor. Buna karşı düşman kardeşlerimizin de gücü artıyor. Havadan, karadan acımasızca saldırmaya başlıyorlar. Savunma kulelerinizi acımasızca ateş altına alıyorlar. Kalkanlarınız bu ateşe dayanamaz hale geliyor ve bir noktada artık yenik düşüyorsunuz. Tabii ki stratejinizi iyi kurarsanız, savunma kulelerinizi başarılı bir şekilde yönetirseniz, galibiyet de sizin olacaktır. Taur, bu türde oyunlar için "yenilik" iddia eden bir oyun ve bu iddiasını da gerçekleştiriyor. Hızlı, aksiyon dolu, heyecanlı bir Tower Defence oyunu. Ayrıca kulelerin sadece haritanın merkezinde konumlandırılması da türünün ilk örneği olmuş. Aslında bu bir "yenilik" değil de

zekice bir tasarım demek daha doğru olur. Ancak elbette oyun, ister istemez, kendini tekrarlayan bir döngüye giriyor. Üç beş farklı kuleyi diktikten sonra neyle karşılaşacağınızı, nasıl savaşacağınızı biliyorsunuz. Sizi çok şaşırtacak, çok zorlayacak, yeni taktikler geliştirmenizi gerektirecek bir sürpriz kalmıyor. Dolayısıyla, daha "derin", daha "öykülü", daha dramatik oyunlar bekleyenleri hayal kırıklığına uğratması da kaçınılmaz. Ancak bu sonuçta bir RPG oyunu değil, bir Tower Defence oyunu ve ondan bu kadar "derin" beklentiler içinde olmak da haksızlık. Dolayısıyla, türünün diğer oyunları ile karşılaştığımızda, evet, oyun başarılıdır diyebiliriz.

Grafik kalitesi başarılı, savaşın, çatışmanın yoğunluğu güzel, heyecan da var... Tower Defence konusunda etkileyici bir oyun oynamak isterseniz, mutlaka göz atmalısınız.

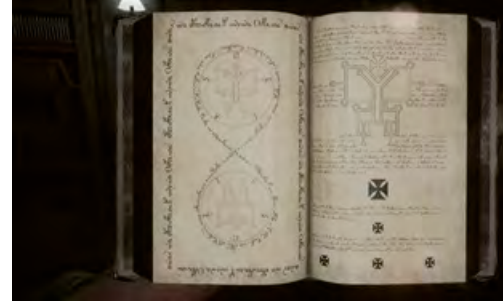
◆ Cem Şancı

### KARAR

**ARTI** Tower Defence türüne yenilikçi bir bakış açısı getiriyor, savaşlar oldukça keyifli geçiyor, grafikler başarılı  
**EKSİ** Oyun hızla tekrara dönüyor, kule ve birim çeşitliliği az, denge sorunları var

75





Yapım Rocwise Entertainment Dağıtım Rocwise Entertainment Tür Macera, Gerilim Platform PC Web [www.curseofanabellegame.com](http://www.curseofanabellegame.com)

# Curse of Anabelle

Gerçek mi rüya mı diye kendinize soracağınız bir oyun...

Kimi zaman uzun bir rüyada olduğumuzu düşünürüz. Kimi zaman da hiç uyanamadığımız bir rüyayı deneyim ettiğimizi hissederiz. Fakat sadece işler kötüye gittiği zaman bu duruma kabus der, her şey istediğimiz şekilde olduğu sürece rüya olarak adlandırırız. İşin ilginç yanı, kabuslarımız her zaman rüyalardan daha çok akılda kalır. Emily isimli karakterimiz de gördüğü rüyaların kabuslara dönüşmesini, sevdiği birisini kaybetmeye bağlamıştı. Fakat geçen zaman içerisinde bu durumun sadece bir "rüya" olmadığını, aslında ufak Anabelle'nin ruhunun bir şekilde kendisiyle iletişime geçmeye çalıştığını anladı. Peki, ne yapması gerekiyordu? Nasıl olur da bu rüyaya bir anlam verebilirdi? Emily'nin ilk hamlesi, Ramsey Malikânesini araştırmak oldu. Yaptığı araştırma, onu her adımda malikânenin karanlık geçmişine götürmeyi başardı. Zaman içerisinde gördüğü rüyaları ve öğrendiklerini, Nathan isimdeki erkek arkadaşıyla paylaşmaya karar verdi. Her ne kadar bu hikayeler Nathan'ın çok ilgisini çekmese de aradan geçen zaman içerisinde

Emily'den haber alamayınca işler değişti ve bir anda kendisini Emily'nin peşinden koştuğu Ramsey Malikânesine ait hikayeler içerisinde buldu. Okült ve mistik sanatların bir arada olduğu bu dünyada, gerilim dolu bir maceranın içerisinde kayboldu...

Oyunun genel hikayesinden de anlayacağınız üzere, Curse of Anabelle gerilim ve korku temaları üzerinden yükselen bir yapım. Oyunumuz FPS kamera açısından deneyim ediliyor ve tamamen ülkemizde geliştirilen bir oyun. Karakterimiz Nathan'ın içerisinde daldığı macerasında, bolca gerilim yaşıyoruz. Oyuna genel olarak baktığımızda, muazzam bir hikaye temeli üzerinde yükseldiğini söylemek mümkün. Her adımda, her yeni ipucunda bambaşka yerlere doğru ilerliyor, büyüün ve gizemin tarihinde geriye doğru bir maceraya dalıyoruz. Hikaye konusunda hummalı bir çalışma yapan yapımcı ekip, özellikle gerçek olaylardan baz alınan birçok başlığı oyunlarına eklemeyi başarmış. Oyuna girer girmek ilk dikkat çeken nokta karanlığın ta kendisi! Karanlık ile birlikte gelen sıkışıp kalma duygusu, oyunda kendisine harika şekilde yer bulmuş. Özellikle ışıklandırma ve sesler gerçekten çok kaliteli. Malikâne içerisinde attığımız her adımı kendi başına bir gerginliği tetikleyebilmesi de cabası! Her an "Ne olacak acaba?" endişesi ile ilerlemek, oyuna harika bir tat kattığı gibi, malikânenin mimari dokusundaki eskimişlik ve çürümüşlük hissiyatının da genel olarak oyunun sunduğu atmosferle muhteşem bir birliktelik oluşturmakta. Tüm bunların haricinde, oyunda bulunabilecek Seal'lar ile bambaşka üretimler yapılabiliyo-

ruz. Akabinde yaptığımız ritüeller ile de her anlamıyla karanlık bir oyun deneyim ettiğimize emin oluyoruz...

Oyun hakkındaki en büyük sorunların başındaysa, optimizasyon geliyor. Eğer sisteminiz yeterince güncel değilse, frame rate konusunda canınız sıkılacak diyebilirim ki bu tarzda oyunlarda sıklıkla karşılaştığımız sıkıntılardan bir tanesidir. Onun haricinde, her ne kadar atmosfer muazzam olsa da bazı gerilim öğeleri çok eskilerde kalmış. Misal, ağlayan ya da çığlık atan çocuk teması sanki günümüz oyuncularını, hatta izleyicileri için birazcık çağ dışı. Her ne kadar klasik korku temalarını bir gönderme yapılmış olsa da daha farklı fikirler kullanarak, halihazırda yaratılan atmosfer daha da nevi şahsına münhasır bir hale dönüştürülebilirdi. Ayrıca üzülmeye belirtmeliyim ki birçok teknik soruna sahip. Hepsini giderilebilecek sorunlar olsa da an itibarıyla can sıkıcı sorunlar olarak karşımıza çıkıyorlar. Bir de animasyonlar konusunda biraz daha çalışılması gerekiyor gibi duruyor. Onun haricinde Curse of Anabelle kesinlikle hem ülkemiz hem de dünya oyun pazarı için kendisine has tarzı olan bir yapım olmuş diyebilirim. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Kaliteli atmosfer, dikkat çeken ses efektleri, hikaye ve oyun bütünlüğü  
**EKSİ** Optimizasyon sorunları, eski usul korku öğeleri, ana karakterin çok arka planda kalması

B1F



**Yapım** Devespresso Games **Dağıtım** Headup, WhisperGames **Tür** Macera, Korku **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [devespressogames.com/the-coma-2](http://devespressogames.com/the-coma-2)

# The Coma 2: Vicious Sisters

Uzun bir komadan uandıktan sonra ilk nefes...

Yaklaşık üç sene önce The Coma: Recut, yani ilk oyun olan The Coma: Cutting Glass'ın remastered sürümünün incelemesini yazmıştım. Korelilerden, oppalardan ve farklı korku öğelerinden – folklorlarından bahsetmişim. Göreceğiniz üzere yıllar su gibi geçivermiş ve bir The Coma oyunu ile yine, yeniden bir aradayız.

Tıpkı ilki gibi karşımızda 2D sağa ve sola ilerlemeli bir korku oyunu var. Hemen belirtiyim; hikâye olarak iki oyun arasında doğrudan bir bağ yok. Bu da demek oluyor ki, ilk oyunu oynamadan Vicious Sisters'ı oynayabilmek mümkün. Liseli kızımız Min Park başkarakterimiz. Min Park zor günler geçirmektedir çünkü en iyi arkadaşı Young Ho komadadır ve bu durum gerek sosyal hayatını gerekse notlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi okulun popüler çocuklarından birisi Min Park'a sürekli asılmaktadır. Young Ho komaya girdikten sonra ortaya çıkan bir madalyon da (içinde gizemli bir kadının resmi

vardır) güzel kızımızın keyfini iyice kaçırmıştır. Lakin Min Park'ın başına gelecekler bununla sınırlı kalmayacaktır. Min Park bir geceleyin okulda etüde kalmıştır. Çalışması bittiğinde dışarıda kan kırmızı bir dolunay vardır ve tanıdığı okul kötücül bir versiyona evrilmiştir. Her taraftan gelen dallar kapıları ve sıraları kaplamıştır. Min Park'ın sınıf arkadaşları bal mumu heykel gibi donakalmışlardır. Min Park, "Coma" adı verilen dünyadadır daha da kötüsü, bu dünyada bulunan Vicious Sister, yani Kötücül Kız Kardeş gerçek dünyaya kaçmanın yolunu aramaktadır. Bunun için de her şeyi ve herkesi yok etmeye hazırdır. Min Park neden ve nasıl mı bu dünyadadır? Yoksa Young Ho da burada mı kapalı kalmıştır? Tüm bunların cevabı oyunumuzda.

Tıpkı ilk oyundaki gibi bir liseliyi kontrol ettiğimizden elinize herhangi bir silah almayı veya karşı saldırıya geçmeyi beklemeyin. Tam tersine, bolca saklanıp dua edeceksiniz. Şayet dualarınız işe yaramaz ve kötücül güçlere

yakalanırsanız koşup kurtulmaya bakın. Yalnız ne yazık ki koşup kurtulmakla da iş bitmiyor. Eğer fazla ses çıkarırsanız Kötü kalpli Sister sizi buluyor ve emrine amade canavarlarını üzerinize salıyor. Anlayacağınız, saklanacak; yavaş ve sessiz olacaksınız. Böyle bir ortamda da sınırlere hâkim olmak elbette zor iş. İşin içinde meşhur Kore korku kültürü de olunca işiniz iş. Odadan odaya atlayacak, dolapların içine saklanacak ve tüm bunları yaparken sakinliğinizi koruyacaksınız. Sakinliği koruyacaksınız derken ciddiym çünkü bir yaratık Min Park'ın saklandığı yerin çok yakınına gelirse quick time eventler çıkıyor ve doğru tuş kombinasyonlarına basamazsanız şey... Sakinliğinizi kaybeder ve paçayı ele verirsiniz.

Saklanmadığınız zamanlarda ise çevrenizi ve bulunduğunuz dünyayı keşfediyorsunuz. Tabii her zaman tetikte ve koşeleri döndüğünüzde karşınıza bir şey çıkmasın diye dua ederek. Eşyalar topluyor, çok da zor olmayan bulmacalar çözüyor ve labirent gibi bir haritada bir ileri bir geri dolanıyorsunuz. İlk oyun olmasına karşın Vicious Sister'in henüz Türkçe alt yazısı yok. Seslendirmeler de tıpkı ilk oyun gibi Korece. Bu da seriye apayrı bir hava katıyor. The Coma 2: Vicious Sisters, Cutting Glass gibi türünün başarılı örneklerinden birisi ve çaresizlik ile keşif duygusunu çok güzel dengeliyor.

◆ **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

**ARTI** Şahane görseller ve Korece seslendirme, içerik olarak zengin, hikâye merak uyandırıcı

**EKSİ** En beklenmedik anda bir yaratığın çıkması tüm planları bozabiliyor



# Killer Queen Black

Oyun yaratma etkinliğinden binlerce oyuncuya...

**K**iller Queen Black, BumbleBear Games isimli ufak bir geliştirici tarafından hazırlanmış birçok farklı türü harmanlayan bir oyun. Arcade görünümünü platform yapısıyla birleştiren Killer Queen Black için gerçek zamanlı strateji oyunu tanımlaması yapabiliriz. Ancak gerçek zamanlı strateji oyunlarına neredeyse hiç benzer bir yanı yok. Çünkü yenilikçi ve de bağımlılık yapıcı mekanikler silsilesiyle karşımıza çıkıyor. Oyunda iki takım mevcut. Toplamda sekiz oyuncu birbirleriyle mücadele ediyor. Takımdaki oyunculardan biri kovanının kraliçesini yani Queen sınıfını üstlenirken, geriye kalan üç oyuncu da işçi sınıfını yani Worker birimleri kontrol ediyor. Aynı anda bu 8 oyuncu farklı görevler üstlenerek, üç farklı kazanma biçiminden birine yönelerek karşı takımı yenmeye çalışıyor. Beş maçın üçünü kazanan taraf ise alınının akıyla sahadan ayrılıyor. Şimdi bu sınıf farklılıkları mı oyunu yenilikçi yapıyor diye soracaksınız. Cevabım hayır olacak. Farklı sınıfların oyuna doğrudan etkileri oyunu yenilikçi kılıyor. Killer Queen Black'i oynarken tasarımsal anlamda eskilerin çok iyi bildiği Joust'a müthiş benzediğini fark ettim. Uçabilmek için tuşlara sürekli basmanız gerekiyor ve doğru anda doğru hamleyi yapabilmek oldukça önemli. Sadece Queen dikey ve yatay saldırılar yapabiliyor. Haritanın her yerinde önem taşıması da bu yüzden. Joust'a benzettiğim için bir noktadan sonra kendimi bir atari salonunda hissetmeye başladım. O büyüğü havadan mıdır bilinmez

adete küçülüp Silivri, Parkköy'deki eski gazinonun alt katındaki deniz tuzu kokan atari salonuna kadar gittim. Biraz araştırınca öğrendim ki Killer Queen Black, aslında 2013 yılında New York Üniversitesi'nin düzenlediği No Quarter isimli bir bağımsız oyunlar sergisinde ortaya çıkmış. Oyunu yaratan ikili bu sayede büyük bir üne kavuşup arcade makine içerisindeki oyunlarını şehir şehir dolaştırmaya başlamış. Hatta adına espor turnuvaları bile düzenlenmiş. Aynı anda 10 kişiye kadar destek veren sürümü yıllarca bu şöhretini korumuş. Farklı şehirlerden insanlar sırf bu tecrübeyi deneyimleyebilmek için hareket halindeki sergiye takibe koyulmuş. Sonunda bu sergiler ve turnuvalar sonlandırıldığında oyunun arkasındaki iki isim Josh DeBonis ve Nikita Mikros, oyunun artık evlere de girmesine karar vermiş. Steam ve Nintendo Switch için hazırlanan Killer Queen Black'in, bu haliyle o atari salonundaki ruhunu kaybederek geliştirildiğini söylemem gerek. Çünkü ilk çıktığından bu yana giderek oyuncu kaybetmiş. Yeni seviyeli maçlara oynayabilmek, hatta dolu dolu 4 vs 4 maçlara denk gelebilmek oldukça güç. Genellikle botlarla doldurulmuş maçlarda yer alıyorsunuz. Rakip bulabilerseniz de çok şanslısınız demektir. PC tarafında bu kısımda biraz sınıfta kalıyor ama neyse ki Switch ile çapraz platform desteği vermişler. Doğru saatlerde oyuna girerseniz doluluk oranı sayesinde keyifli maçlar oynamanız olası. Ancak öteki türlü botlara mahkumsunuz.

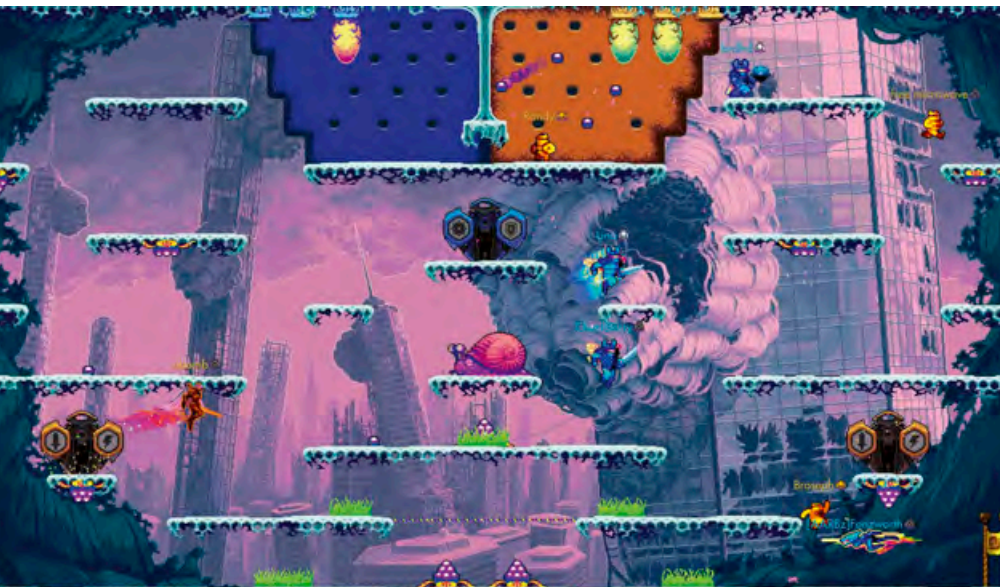
Eski tarz arcade havası ve birden farklı kazanma biçimlerine sahip olması Killer Queen Black'i en çok cezbeden özellikler. Hatta yemiş toplama olayını o kadar çok sevdim ki çoğu zaman Queen ile değil de Worker sınıfıyla oynadım. Hele bir de yemişinizi güçlendiriciye sokup daha hızlı olmak için rütbe atladığınızda, bu gücünüzü salyangoz üzerinde daha efektif kullanabileceğinizi göreceksiniz. Oyuna alışmak da bu arada çok basit ancak yeteneğinizi konuşturmak için biraz fazla vakit harcamanız gerekebiliyor. Platformlar arasında doğru zıplayabilme ya da doğru zamanda saldırı yapmak maçları ipten almanıza olanak sağlıyor. Killer Queen Black'in çok yüksek puanlarla ödüllendirmiş mecralar görmemiz de olası. Ancak çoğunun Switch sürümü için inceleme yaptığını da unutmayın. Oyuna methiyeler düzmüş gibi gözüksün de PC platformu açısından oyuncu skalasında sınıfta kaldığını da eklemem gerek.

◆ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Strateji kısmına yenilikçi bakış açısı, tasarımlar gayet güzel, kolay öğreniliyor  
**EKSİ** Oyuncu altyapısı bakımından yetersiz, tek başına hiçbir albenisi yok, müzikler tekrara düşüyor, kısıtlı haritalar

62





Yapım Toge Productions Dağıtım Toge Productions Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Mac Web coffeetalk.info

## Coffee Talk

Daha önce hiç orklara kahve servis etmemiştim...

Eminim aranızda hayallerinde bir kahveci açmak olanlar vardır. Ben hater değilim, ardı ardına açılan üçüncü nesil kahvecilerin çokluğundan dem vurmuyacağım. Hem kahve de seviyorum. Bu yüzden bana hava hoş. Yine de açılan yerlerin daha kendine has ve bir tık orijinal olmasını tercih ederdim. Coffee Talk günümüz Seattle'ında geçiyor. Coffee Talk'ın evreni bizimkinden farklı. Vegan vampirler, Orc'lar, elfler gibi fantastik varlıklar oyunun dünyası içerisinde biz sıkıcı insanlarla birlikte yaşıyorlar. Neyse ki oyundaki mekanımız ırkçılık veya herhangi bir ayrımanın olmadığı ve her bireyin birbirini hoşgörü ile kabul ettiği bir

yer. Gerçek dünyadan biraz farklı. Oyunun en önemli mekanı kahvecinize gelen kişileri dinlemek, onların hayatlarının bir parçası olabilmek ve onları sıcak bir içeceklerle mutlu edebilmek. Coffee Talk'un oyun olarak sayılabilecek tek mekanı müşteriye sizden istediği içecekleri servis etmek. Bu kısım da oldukça basit. Üç adet içeriği karıştırma imkanınız var. Bunlar içerisinde farklı formüller ile kendi karışımlarınızı yapıyorsunuz. Oyunun bu kısmı daha yaratıcılığa imkan veren bir şekilde olabirdi. Bana içerikler ve formül seçenekleri az geldi. Farklı pişirme veya demleme metotları da olabirdi. Yine de bu kısım ilginç bir şekilde oyunun geneli gibi

keyifli ve rahatlatıcı. Zaten oyunun bütün olayı bu huzur. Coffee Talk'ın kalanında ise tamamen müşterilerinizin konuşmalarını dinliyorsunuz. Peki bu oyun neden güzel? Çünkü oyun kendisine bağlıyor. Karakterler ve diyaloglar iyi düşünülmüş. Bir kahvecinin olması gerektiği gibi içinizi ısıtıyor. Lo-fi hip-hop seviyorsanız (Beni rahatlatır ama çok fanı değilim) oyunun müziklerine bayılacaksınız. Eğer biraz rahatlamak, biraz mutlu hissetmek ve sakin bir deneyim istiyorsanız Coffee Talk'u kesinlikle deneyin. **◆ Ege Tülek**

75

Yapım Skookum Arts Dağıtım Skookum Arts Tür Bulmaca Platform PC, Mac Web www.skookum-arts.com

## The Pedestrian

Sessizce çıkıp gelen bağımsız bir klasik!

Bazı oyunlar başlar başlamaz bambaşka bir deneyim yaşatacağını belli eder. Half - Life'in treni, Braid'de yön tuşuna ilk bastığınız an veya Prince of Persia'daki ilk yüksekten düşüş... Bu açılışlar hem farklı bir dünyaya adım attığınızı hissettirir hem de oynadığınız oyunun mekaniklerine dair fikirler verir. The Pedestrian da tam olarak bu ekolden gidiyor. Oyun başladığı anda kaliteli ve üzerine düşünülmüş bir yapımla karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz. Görüşün genelde içerik kalitesinin önüne

geçtiği zamanlardayız. Bu tüm alanlarda böyle olmaya başladı. Oyun dünyasında da durum farklı değil. Bağımsız oyunlar özellikle harika estetiklere sahip oluyorlar fakat bunu oyuna entegre etme konusunda çok başarılı olamıyorlar veya içerikleri o görsellerin altını dolduracak kalitede olamıyor. The Pedestrian bu konuda ders niteliğinde bir örnek. Uyarı levhalarındaki bir çöp-insanı canlandırıyoruz. Amacımız bu insanı levhalardan, işaretlerden ve panolardan geçirip ilerlemek. Oyun aslında basit düşünülmüş bir puzzle - platform oyunu. Puzzle'lar oldukça yaratıcı ve keyifli. Çok iyi ayarlanmış bir zorluk seviyesi var. Bu konuda Portal'a yakın bir başarıda olduğunu söyleyebilirim. Gameplay ile oyunun hikayesi beraber ilerliyor. Bunu oyuncuya çaktırmadan yapmak bir oyunun tembel olmadığını ve gameplay'i üzerine iyi düşünüldüğünü gösterir. The Pedestrian da tam bu şekilde ilerliyor Her şeyi sıfırdan alıyor ve deneyim içerisinde görsel bir

bütünlükle her şeyi öğreniyorsunuz. Hatta hiç çaktırmaya da oyunun anlattığı bir öykü var. The Pedestrian basit bir fikir ve ince düşünceyle ne kadar harika bir oyun yapılabileceğinin çok güzel bir örneği. Bana neden oyun oynamayı ve oyunları sevdiğimi yeniden hatırlattı. Umarım sizler de bu oyunlara göz atar ve benim aldığım keyfi alabilirsiniz. Bir dahaki aya görüşmek üzere. **◆ Ege Tülek**

95





Yapım UMEO Studios, Toplitz Dağıtım Toplitz Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web farmers-dynasty.com/index.php/home.html

## Farmer's Dynasty

Eller çalışırken akıl huzur bulur derler...

Evet, nerede kalmıştık. Çiftçilik oyunlarını, patates ekmeyi, sulamayı, hasat etmeyi falan çok severim. Daha önce Farming Simulator serisinin alıp belli bir yere getirdiği bu tür şimdi Cattle & Crops ile seviyeyi yükseltmeye ve kitlesini konsolide etmeye çalışıyor, malum. Farmer's Dynasty ise saydığım iki oyundan keskin hatlarla ayrılan bir yapım. Evet, bu oyunda diğer oyunlarda yaptığımız gibi ekiyor, traktör kullanıyor, biçerdöver ile yakıcı güneş altında eve ekmek getirmeye çalışıyoruz. Diğer taraftan oyuna dahil olan tek şey "bir şeyleri kullanmak" değil. Tıpkı bir hayatta kalma veya The Sims oyunundaki gibi dedemizden kalmış çiftliğimize yerleş-

yor, zamanın yıkıcı etkisini her bir civatasında hisseden çiftliğimizi onarıyor, diğer komşulardan iş alıyor ve işi gün geçtikçe büyümeye çalışıyoruz. Oyunun tamir, görev alma ve "eldekini geliştirme" kısımları son derece keyifli. Elimde oksijen kaynağı ve çivi tabancası ile yarım saat aynı işi yapsam da hiç sıkılmadım, laf yok. Çiftliğin o viran halinden hepimizin "bir gün yolumuzun düşeceği, hayatımızı geçireceğimiz o yuvaya" dönüşmesi içime nefes nefes huzur doldurdu. Bitkiler ektim, hasat ettim, sattım. Tüm bu eğlence, motorun tepesine oturup tarlayı sürmeye çalışmamla sona erdi. Maalesef oyunun bu "ırgatlık" kısımları can sıkıcı zira Farming Simulator'ın aksine otoma-

tik pilot kullanamıyor, koca tarlayı dakikalarca bir ileri bir geri giderek sürmeye çalışıyorsunuz. Yeterince hassas olmayan kontrollerle birleşince gerçek bir ıstıraba dönüyor, inanın bana. Keyifli falan değil. Ayrıca etkileşime giremediğiniz görevler sebebiyle başı kesik tavuk gibi haritada dolanıp duruyorsunuz sık sık. Bunun dışında oyunun haritası büyük, alabileceğimiz görevler oldukça çeşitli, size verdiği o "orada yaşıyor olma" hissi de gayet başarılı. Türkçe arayüz desteği ve 50 TL'lik fiyatını da eklersek eğer, türü sevenler bakmak isteyebilir. **◆ Kürşat Zaman**

70

Yapım Turnfollow Dağıtım Tender Claws Tür Macera Platform PC, Switch, Mac Web nintendo.com/games/detail/wide-ocean-big-jacket-switch

## Wide Ocean Big Jacket

Film gibi, kendine özgü bir oyun

Hikaye, oyunların şüphesiz en önemli parçalarından bir tanesidir. Bugün "Narrative Drive" diye adlandırdığımız oyun türünün birçok önemli örneğinin olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Wide Ocean Big Jacket adlı oyunumuz bir Detroit: Become Human grafik kalitesine sahip değil belki ama kendisine has, farklı tada sahip bir yapım olmuş. Independent Games Festival 2020 esnasında anlatı dalında finale kalmayı

başarmış olan oyun, her ne kadar piyasaya yeni çıkmış olsa da aslında 2019 yılında üretilmiş. Oyunumuz, tam olarak bir Indie modelinde ve çok basit grafiklere sahip. Fakat diyaloglar ve karakterler o kadar iyi yazılmış ki insan başından zor kalkıyor. Aslında şöyle düşünebilirsiniz; dört farklı kişi bir tatile çıkıyor ve her birisinin gözünden bu tatili farklı şekillerde yaşıyoruz. Hiperaktif Mord isimli genç arkadaşımız ile uzun süredir en iyi arkadaşı ama bir süredir arkadaşı konumundaki Ben'in, Teyzesi Cloanne ve Brad isimli partneri ile çıktıkları bir kamp hikayesi. Oyun tamamen diyaloglardan oluşuyor. Her ne kadar farklı sahneler üzerinden ilerliyor olsa da zaman içerisinde karakteri daha yakından tanır hale geliyoruz. Onları tanıdıkça, diyaloglarının altında yatanları anlamaya başlıyoruz. Kamp kurma ile başlayan macera, akabinde farklı karakterlerle etkileşime kadar ilerliyor ama nihai olarak bu dört kişinin etrafında dönüyor.

Yine de dar alanlarda, ufak hareketler yapabilmek ve çevre ile rahatça etkileşime geçememek birazcık kapana sıkılmış hissiyatı yaratıyor. Diğer taraftan, bu güzide oyun kesinlikle kendisine has bir yapıya sahip ve özellikle hikaye örgüsü ve karakter gelişimini seven oyuncuların denemesi gerekiyor. **◆ Ertuğrul Süngü**

80







Yapım DeGenerals Dağıtım PlayWay Tür Simülasyon Platform PC Web tankmechanic.degenerals.com

# Tank Mechanic Simulator

"T-34'ü tamire geldi, dün bizim tamirhaneye..."

PlayWay bu işi çözdü he. Fena halde tutulan Car Mechanic Simulator ile başlayan macera Truck, Train, House Flipper derken İkinci Dünya Savaşı'nın meşhur tanklarına kadar geldi. Malumunuz, küresel ısınma ile beraber 80 sene önce çağlayan nehirler artık bataklıklara dönüştü. Vaktiyle o nehri kaplayan kalın buz tabakasına kanıp "düşmanı kısa yoldan tepelemek isterken" karanlık sulara veya bataklıklara gömülen tanklar da birer ikişer topraktan baş vermeye başladı. Oyun da bu temayı alıp daha önce Car Mechanic Simulator'in başarıyla kullandığı modele uyarlıyor. Basit restorasyon işleriyle başlayan yolculuğu-

muz, toprakta 75 senedir gömülü olan tankları arama görevleri ile devam ediyor. Elde detektör, tepede drone, arkamızda hafriyat makineleri ile çıktığımız bu yolda tankın yerini buluyor, para vermek istemiyorsak kürekle kazarak topraktan çıkartılmaya hazır hale getiriyoruz. Atölyeye çektiğimiz tank artık bizim malımız ve tahmin edebileceğiniz gibi viran durumda. Yapmanız gereken tankı komple sökerek (antipas, kumlama, astar boya, boya) sırasıyla devam eden restorasyon sürecine sokmak, eksik parçaları da internetten satın almak. Tek bir tankın restorasyonu eğer siz yapıyorsanız ciddi zamana, dışarıya yaptırıyorsanız da ciddi paraya mal oluyor. Tankı bitirip kız

gibi süsledikten sonra isterseniz müzede sergiler, isterseniz ise satabilirsiniz. Ayrıca Blueprint satın alıp bir tankı sıfırdan yapmanız ve tankları arazide test etmeniz de mümkün. Oyunda T-34 ve Tiger'in da aralarında bulunduğu 14 adet tank bulunuyor. Az gibi gelebilir ancak PlayWay bu oyunları sürekli DLC'ler ile destekleyen bir firma, haliyle içerik gelecektir. Tank seviyorsanız, elinizde İngiliz anahtarı varken kalbiniz hop hop hopluyorsa bu oyunu alın zira kendi türünde yine başarılı bir örnek olmuş. **◆ Kürşat Zaman**

77

Yapım Sergey Noskov Dağıtım Sometimes You / Sergey Noskov Tür Bulmaca Platform PC, PS4, XONE, Switch

## 7th Sector

Beton yığınları arasında küçücük bir elektrik kıvılcımı...

Bağımsız yapımcılar ve onların elinden çıkan oyunlara her zaman iyi tarafından yaklaşıyorum. Büyük aktörlerin oyunlara yenilik getirmek gibi bir derdi olmadığı, tek isteklerinin yüksek satış rakamları elde etmek olduğu su götürmez bir gerçek. Bağımsız yapımcılarsa bunun aksine tutkuyla çalışan, özünde sizin, bizim gibi oyuncular. 7th Sector de orijinal adıyla "Носков Сепрей", bizim anlayacağımız şekilde Sergey Noskov'un elinden çıkan bir yapım. Çoğunlukla bir elektrik kıvılcımını yönettiğimiz oyunda, Rusya'nın bir şehrinde neler olup bittiğini anlamaya çalışıyoruz. Bunu yaparken birbirinden çok farklı bulmacalar yolumuza çıkıyor.

Kimi zaman bir matematik denklemi çözmeye çalışıyor -merak etmeyin ilkokul matematik bilgileriniz yeterli olacaktır- kimi zamansa bir gramfon yardımıyla güvenlik sistemini aşıyoruz. Zaman zaman gereksiz derecede zorlayıcı olsalar da bulmacaların oldukça yaratıcı olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 4 saat süren maceranın sonlarına doğru bir insanı da kontrol ediyoruz ancak açıkçası o kısımları oldukça yavan buldum, elektrik kıvılcımını yönettiğimiz bölümlerin birkaç gömlek yukarıda olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Oyunun hikayesini anlamak için dikkatli olmak kenara köşeye sıkıştırılmış ayrıntılara dikkat

etmek gerekiyor. Hikaye anlatım şeklini beğenmiş olsam da, gözden kolaylıkla kaçabilecek o kadar ayrıntı var ki, farklı sonları öğrenmek için bir çok video izlemiş olmama rağmen hikayeyi hala tam olarak anlamış sayılmam. Belki de ben beceriksizimdir, bilemiyorum... 7th Sector başarılı bölüm ve bulmaca tasarımlarıyla gönülümü çalmış olmayı başarsa da konsol ya da PC'de oynamak için bence biraz yavan kalıyor. Mobil bir oyun olsa rahatlıkla 90 puanın üzerinde verebilirdim ama konsol oyunu olarak maalesef vasatı aşamıyor. **◆ Tolga Yüksel**

60





Yapım Serious Sim Dağıtım PlayWay Tür Strateji Platform PC, Mac Web radiocommander.net

# Radio Commander

Ateş hattının gerisinde, telsizin yanı başında...

Vietnam Savaşı konusunda muhakkak bir şeyler okumuş olduğunuzu düşünüyorum. 20 seneye yakın süren savaş ABD ve müttefiklerinin geri çekilmesiyle sonuçlanmış, Sovyet ve Çinli müttefikleriyle beraber Vietcong / Kuzey Vietnam bölge üzerinde tam hakimiyet kurmuştu. ABD bu savaşta hemen hiçbir sonuç almaksızın 60.000 asker, 3700 uçak ve 5600 helikopter kaybetti. Savaş sonrası ruh hali de uzun süre ülkenin yakasından düşmedi. Radio Commander'da gözükür ki Yarbay rütbesinde bir subayız ve görevimiz bulduğumuz üstümüzden aldığımız emirleri telsizle sahadaki birliklere aktarmak, gerektiğinde de karar mercii olarak görevin en iyi şekilde ger-

çekleştirilmesi adına inisiyatif kullanmak. Oyun grafiksel açıdan oldukça mütevazı, verdiğimiz emirlerin tamamı harita üzerinde gerçekleşiyor. Genellikle yaptıklarımız gerektiğinde destek isteyip istememeye karar vermek, birlikleri yönlendirmek, gerektiğinde geri çekilme veya taarruz emri vermek ve rütbemizin gerektirdiği vakurdan uzak şekilde, -muhtemelen astlarımızla- telsizde kanka muhabbeti yapmak. Radio Commander'ın neredeyse tamamı harita üzerinde yaptığımız hamlelerden oluşuyor olsa da oyunun ana mekaniği kritik zamanda sormamız gereken soruları seçip, gerekli kararları almaktan ibaret. Bu açıdan Papers, Please'e benziyor bile denilebilir. Yaptığımız

iş sıkıcı, tekrarlardan oluşuyor ve maalesef bu, işin gerçek hayattaki karşılığının oyuna bir yansımından ibaret. Radio Commander'ın yenilikçi bakış açısının çıkmaza girdiği nokta direkt olarak konseptin kendisi. Benim önerim, eğer alacaksanız zorluk derecesini tepeye çıkartıp oynamanız. Böylece savaşın feci ortamında "cam gibi" bir görüşme yapmak yerine parazitler, nerede olduğunu bilmediğiniz birlikler gibi değişkenleri oyuna dahil edebilir, atmosferin içine gömülebilirsiniz. Kötü bir oyun olmaması, merak edenlere öneririm. ♦ **Kürşat Zaman**

65

Yapım Noble Empire Corp. Dağıtım Noble Empire Corp. Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web noble-empire.com/news.php

# World of Guns

Şimşekten hızlı G3 sökerim diyenler buraya!

6 10500. Askerde kullandığım, benimle yaşıt olan G3A3'ün seri numarası. Aradan geçen senelere rağmen aklımdan çıkmadığını fark ettim yazının başına oturduğumda. Elime ilk aldığımda 4.25kg çeken silahın giderek ağırlaşmasını, sök tak yaparken sıkışıp duran kılıç mekanizmasını, yaptığımız bakımları da yine unutmış değilim. Evet, World of Guns da askerlik hizmetini yapmış herkes için ilginç gelebilecek, ana hedefin silahları mümkün olduğunca çabuk ve hatasız söküp takmak olduğu bir simülasyon oyunu. Glock 17'den Flak 88'e, hatta ücretli olarak satın alınabilecek DeLorean DMC 12'ye kadar 200'den fazla silah / araç size sunuluyor. Oyunun temel versiyonu ücretsiz, tüm eklentileri satın almanızın bedeli ise neredeyse 500 TL. World of Guns'ta sökme takma olayının seviyeleri var. İlk Field Strip, bildiğimiz bakım modu. Mesela askerdeyken bize öğretilen bakım modunda sökmemiz gereken bazı

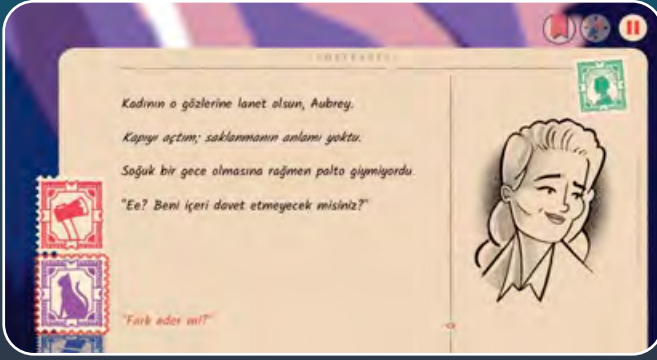
parçaları sökmediğimizi bu oyunda fark ettim. Tam söküm modunda ise silahı en ufak parçasına kadar ayırmanız gerekiyor ve bunun da seviyeleri var. İlk seviyede size hangi parçayı sökmeniz gerektiği yönergeler ile anlatılırken simülasyon modunda hiç hata yapmadan size verilen süre içinde silahı parçalara ayırıp birleştirmeye çalışıyorsunuz. Sonucunda silahı test etmeniz mümkün. Leaderboardlar ve haftalık etkinlikler de oyuncunun ilgisini de-

vamlı kılmaya yönelik. İlk kez 2014 yılında Steam'de emeklemeye başlayan oyun artık kemik bir kitleye ulaşmış durumda. Öyle ki oyun içinde kazandığınız puanlarla oyuna yeni eklenecek silahları oylayabiliyor ve modellenmesini sağlayabiliyorsunuz. VR modu geliyor, şu anda erken erişimde. Oyun bedava neticede, bence bir göz atın.

♦ **Kürşat Zaman**

75





Tür Görsel Roman Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

## Over the Alps

Kitap okumayı sevenler bu oyuna bayılacak!

Yıl 1939, İkinci Dünya Savaşı'nın eşiği. Biz de karizmatik İngiliz Ajanı Smith'i oynuyoruz. Hatta buna oynamak denemez, daha çok okuyoruz. Gerçekten oldukça değişik ve insanı farklı yönlerden hikâyesinin içine çeken bir yapım olmuş Over the Alps. Kısaca konusundan bahsedecek olursak, oyunun başında sıkıcı tipli bir çift, çatı katında Aubrey isimli bir şahsa gelen kartpostalları buluyorlar. Bu kartpostallar az önce de bahsettiğim İngiliz Ajanı olan karakterimiz tarafından Aubrey'ye gönderilmiş. Sıkıcı çiftimiz kartpostalları okurken biz de oyundaki maceramıza başlıyoruz. Sevgili karakterimiz Ajan Smith çeşitli görevleri yerine getirmek için

şehir şehir dolaşiyor, çapkınlık ediyor ve polislerle yakalanmamaya çalışıyor. Temelde oyunun hikâyesi böyle özetlenebilir. Ancak kulağa ne kadar basit gelse de insanı gerçekten saran bir tarafı var. Tıpkı bir kitap gibi insanı sıkıp "Bıraksam mı acaba?" diye düşündürüyor ama dayanıp azıcık ilerledikten sonra da elinden bırakmak zor geliyor. Bu merak uyandırıcı hikâye metin tabanlı olarak ilerliyor ve yaptığımız seçimler oyunun gidişatını, bunun yanında da karakterimizin kişilik özelliklerini belirliyor. Polislere bıraktığımız ipucu ve kanıtları, kadınlara (hatta bir kadına diyelim, çirkin ama çekici ajan Fraulein Wolff) karşı tutumunu ve aldığı tepkileri

de etkiliyor. Oldukça interaktif bir oynanışı var. Karakterlerin kartpostal üzerindeki imgelerinin mimikleri seçimlerimizin olumlu ya da olumsuz oluşuna göre değişiyor. Oyuncuyu kendine bağlayan bu hikâyesinin arkasında bize eşlik eden ses efektleri inanılmaz net, adeta olaylar yanımda olup bitiyor gibi net. Müzikleri de oldukça tatlı, oyunun havasını çok güzel bir şekilde tamamlıyor. Tercihen daha hareketli oyunları sevsem de kendimi bu oyuna kaptırmaktan alıkoyamadım. Şahane Hatalar kitabının heyecanlı versiyonunu okumak gibi bir deneyimdi. Ama metin tabanlı oluşu herkese hitap etmeyebilir tabii. ♦ **Gizem Kiroğlu**

82



Tür Görsel Roman Platform PC, Switch, IOS, Android Fiyat Android: 10,99TL - IOS: 19,95TL

## Florence

Florence Yeah, ouv yeah, işte bu!

Sonunda gerçekten bayıldığım bir oyun. Her yerde övülen, aynı zamanda konsol ve bilgisayar için de piyasaya sunulmuş olan tatlı mı tatlı bir oyun. Oyunda bütün olay hikâye olduğu için ilk olarak oyunun hikâyesine değinmek istiyorum. Gerçekten uzun zamandır gördüğüm en huzurlu, umut dolu yapım Florence. Karakterimiz Florence Yeah, 25 yaşında sıradan bir genç kızın hayatına sahip ciciş baş kahramanımız. Oyunda Florence'in rutin hayatına adım atıyoruz. Oyun Florence'in uykusundan uyanmasıyla başlıyor ve günlük hayatında yaptıklarıyla devam ediyor. Bir gün Florence yolda müzik dinleyerek yürürken sokağın ortasında telefonunun şarjı bitiyor. Sıkılarak sokakta yürürken duyduğu ezgiler ayaklarını yerden kesiyor ve hayatının değişmesine neden olan çellistimiz Krish'i görüyor, kaza geçirdiği bir gün de tesadüfen kendisiyle tanışıyor. Oyunun heyecanlı kısımları da burada başlıyor. Hikâyesinden bahsetmeyi tam burada bırakacağım çünkü oyun zaten çok

kısa ve bütün mesele hikâyesi. Bu yüzden çok fazla spoiler vermek istemiyorum. Fiyatı, pahalı. Oyun süresi, çok kısa. Tekrar oynanabilirliği yok. Ama o kadar tatlı bir oyun ki kesinlikle tüm bunlara değer. Müziklerine zaten diyecek yok. Tüm platformlar için soundtrack'i oyundan ayrı olarak satışa sunulmuş. Oyunda etkileşim gösterdiğimiz çok fazla şey yok, basit bulmacalar dışında aslında bize yaşattığı deneyime odaklı bir yapım. Zaten oyunda neredeyse diyalog bile yok diyebiliriz, fakat buna rağmen anlatılmak isteneni hiç zorlanmadan anlıyorsunuz. Elinize alıp bir solukta çok rahat bitirebilirsiniz, keza ben öyle yaptım. Ortalama 30-40 dakika gibi bir sürede rahatlıkla bitirilebilir. Çizimleri çok başarılı, oyunun gidişatı çok başarılı. Oynarken insanın elektriği pozitif yönde değişiyor, ilk defa böyle hissettiren bir oyunla karşılaştım. This War of Mine'in kesinlikle tam zitti diyebilirim. Kesinlikle imkânı olan herkesin mutlaka oynaması gerek. ♦ **Gizem Kiroğlu**

89





Tür Bulmaca Platform Apple Arcade Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz

## Grindstone

Bir taş attım pencereye, tık dedi...

Nam-ı değer Grindstone, yani bileme taşı. Uzun zamandır gördüğüm en renkli ve neşeli oyun. Her yerde çok güzel övgüler alan, çok popüler bir oyun. Eleştirilerde bulmaca oyunlarının babası olarak anılıyor. Acaba şöhretini hak ediyor mu? Hemen kısaca oyunun konusuna bir bakalım. Oyunda ana kahramanımız Jorj. Ve Grindstone Dağı'nın tepesine çıkmak için ufak canavarları öldürmemiz ve Grindstone'ları toplayarak bölümleri geçmemiz gerekiyor. Grindstone toplamak için ise aynı renkten 10 tane ya da daha fazla canavarı tek seferde kesmemiz gerekiyor. Her bölümün sonunda bölüm canavarları ile karşılaşırız. Bunları yaparken bize verilen üç adet canımız da oyunda ilerledikçe ve canavarlar agresifleşip bize karşılık verdikçe azalıyor. Bunları doldurmanın tek yolu ise de topladığımız Grindstone'lar. Bu taşlar aynı zamanda bulmacayı oynar durumdayken canavarların renklerinin değişmesini sağlıyor. Böylece tek

seferde kestiğimiz canavar sayısı artıyor ve daha büyük Grindstone'lar toplayabiliyoruz. Evet, oyun genel hatlarıyla böyle. Kulağa oldukça basit gelebilir ancak aşırı sarıyor. Zaten ilk başlarda ne kadar basit başlasa da ilerledikçe canavarlar da bölümler de daha da karmaşık ve zor bir hâl alıyor. Hatta şu an bu yazıyı yazarken oynayasım geliyor, bitirince biraz oynayacağım. Değnilmesi gereken bir nokta da bölümlerin hedefe ulaştığımızda değil, biz istediğimizde sona eriyor olması. Böylece bir bölümden olabildiğince fazla hazine toplayabiliyoruz. Neicede bu hazinelerle yeni silahlar, can gibi oyunda işimize yarayacak şeyler üretebiliyoruz. Bu işlemi de iki oyun arasında handa dinlenirken yapıyoruz. Evet, kesinlikle şöhretini hak ediyor. 150 bölümden oluşan bu oyunda zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Bir bakıyorsunuz yapılacaklar birikmiş, siz bütün gün oyun oynamışsınız. ♦ **Gizem Kiroğlu**

89



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Gardenscapes

Candy Crush'ı sollayan eşleştirme oyunu mu???

Birbirinin aynı üç nesneyi yan yana getir ve yok et. Güçlendiricileri kullan, görevleri tamamla ve bölümü geç. Neredeyse hyper casual denince direkt akla gelen bu mekanikler biçim değiştire değiştire farklı mobil oyunlarda karşımıza çıkıyor. Uzunca bir süredir en çok indirilen mobil oyunlar sıralamasında ilk 10'da yer alan Gardenscapes de bu türün başarılı örneklerinden biri.

Fishdom ve Homescapes gibi yapımlarla tanınan Playrix'in bu oyununda başta bahsetmiş olduğum, az çok hepimizin aşına olduğu mekanikleri kullanarak bölümleri geçmemiz gerekiyor. Tamamladığımız bölümler sayesinde

de topladığımız yıldızları kullanarak bakımsız haldeki devasa bir bahçeyi yeniden dekore etmeye çalışıyoruz. Homescapes oyunundan tanıdığımız Kahya Austin bu oyunda da karşımıza çıkıyor ve yıllardır ailesine ait olan bu bahçeyi yenilerken bizimle birlikte çalışıyor. Austin'in ailesi bu kadar mal mülk sahibiyken kendisi neden kahya olmaya karar vermiş bilinmez ama her yeri anılarla dolu olan bu bahçe söz konusu olduğunda yılmadan her işe koşuyor.

Ayrıca, oyunda sık sık gerçekleşen günlük ve haftalık mücadeleler de görebilirsiniz. Bunlarda dereceye girdiğinizde pek çok

ödül alabiliyorsunuz ki başlarda bolca biriken güçlendirici ve paraları ilerleyen bölümlerde mumla aramaya başladığımız için bu ödüller çok kıymetli olabiliyor. Oyndaki kaynakların azlığı sizi özellikle para harcamaya teşvik edebilir ancak yeterince sabırlıysanız hiçbir güçlendirici kullanmadan da tüm bölümleri geçebildiğinizi göreceksiniz. Bölümlerde, ne yazık ki, şans faktörü o kadar rol oynuyor ki zaman zaman basit bir bölümü bile defalarca oynamak zorunda kalsanız da yeterince denediğinizde her bölümü geçebiliyorsunuz.

♦ **Berçem Sultan Kaya**

87





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Draw Climber
2. Brain Test: Zeka Oyunları
3. Brawl Stars
4. Otobüs Simulator Ultimate
5. PUBG MOBILE

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Başkanlar
3. Earn to Die 2
4. Hitman Sniper
5. Farming Simulator 16



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Woodturning Voodoo
2. Draw Climber Voodoo
3. Rescue Cut - Rope Puzzle
4. Scary Teacher 3D
5. Brain Test

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Crystalborne Heroes of Fate

Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu...

Bu yazıma direkt oyunun olumlu yönleriyle başlamak istiyorum. Çünkü o kadar az var ki. Her yerde hakkında bir sürü olumlu yorumda bulunmuş, ama ben bu yorumların neye dayandığını bir türlü çözemedim. Grafikleri güzel, oyun çok hızlı oynanıyor, hızlı ilerliyor, oyuna saçma sapan uzun ve gereksiz tutoriallar ya da alakasız bir hikâye yedirilmemiş. Karşılaşma alanları falan da oldukça iyi ama bu kadar. Belki de beş dakikada bir telefonuma sürekli bildirim gönderilmesi ya da her bölümden sonra önüme satın almam için çeşitli pencerelerin açılmasından kaynaklanan bir ön yargım da olabilir tabii. Ayrıca oyun aşırı derecede kötü

çevrilmiş, yarısı İngilizce, yarısı Türkçe, dil bilmeyen bir insan için ciddi kafa karışıklıkları olabilir. Oyunun lokalizasyonunu yapan firmayı bu kadar basit bir işte ortaya koydukları sonuç için tebrik etmek gerek. Oyunda çeşitli oyun modları da var. Karşınıza ne çıkacağı belli olmuyor, kimi zaman dev bir robot iken kimi zaman ufak tefek bir ninjaya karşılaşılabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda diğer oyuncularla etkileşim kurabileceğiniz güzel bir sistem de tasarlanmış. Sosyal etkileşim yönünden de başarılı buldum. Ama oyun sarmıyor. Yani biraz oynarsınız, sonra kenara atarsınız. Çok tavsiye ettiğim bir oyun ne yazık ki değil. ♦ Gizem Kiroğlu

45



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## RollerCoaster Tycoon Story

Çok lazımdı bir şeker oyunu daha, cidden...

Mobil oyun sektöründe sürekli karşımıza çıkan bu şeker patlatma tipi bulmaca oyunlarına bir yenisi daha eklenmiş bulunmakta. Aslında bu tip oyunları da çok severim ve RollerCoaster Tycoon serisinin yeri bende ayrıdır. İki farklı oyun yapısının birleştirilmiş olması hoş. Ama RCT serisi için bu tip yeni bir yaklaşım izlenmesi oyunun genel havasında negatif bir hava yaratmış. Tam olarak beğendiğim tek şey, Homescapes'teki gibi ilerlemeli, yükseltmelerde bize üç seçeneğin sunulduğu bir oyun

yapısı. Çok beğenemediğim şey de oyundaki bulmacaların mekaniği. Bulmacada ray gibi düzenekler var ve bu düzeneklerin uzunlukları, yönleri işleyişleri değişiyor. Ve kafanıza göre eşleştirme yapamıyorsunuz. Bu bir noktada çok sinir bozucu bir hâle gelebiliyor. Bunlara şeker desek değil, taş desek değil, pandalar var, farklı renkte taşlar var, arada zil falan çıkıyor ki bunu patlatınca dört yönündeki tüm taşlar patlıyor. Yani bir kategoriye koyamıyorsunuz. Temizliyorsunuz, boyuyorsunuz, tamir ediyorsunuz ve yeniden yaratıyorsunuz. Şahsi olarak bulmacalarla saatlerce boğuşmamın tek sebebi, eğlence parkının son halini görme arzusu. Sanırım bu her gün bütün gün oynamadıkça pek mümkün değildir diye düşünüyorum. Ama negatif bütün yönlerine rağmen bağımlılık yapıyor ve bir bölüm daha, bir bölüm daha derken kilitleniyorsunuz. ♦ Gizem Kiroğlu

68



**MART**  
SAYISINI KAÇIRMA

**50**  
POSTER  
**50**  
STICKER

*Hediye*  
**DEFTER**

50 Poster 50 Sticker

ISSN 1300-5588  
9 771300 558003

hi

**LILI**  
BU KIZLARDAN  
ÖĞRENECEK ÇOK  
ŞEYİMİZ VAR!

**KIERNAN**  
SABRINA VE  
YAKIŞIKLILARI

**JUSTIN**  
YENİ ALBÜM  
YENİ İMAJ

**NOAH**  
SEVDİĞİMİZ  
TÜM ERKEKLERE  
GELSİN!

LOUIS  
DUVARLARI  
YIKIYOR!

DUA  
LIPA'DAN  
İTİRAFLAR

**SHAWN**  
DÖVMELERİ  
NE ANLATIYOR?

MARTI ZUZU NO: 3 FİYATI 17,90



Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

[www.heygirl.com.tr](http://www.heygirl.com.tr)

[facebook.com/heygirldergisi](https://facebook.com/heygirldergisi)

[twitter.com/heygirlonline](https://twitter.com/heygirlonline)

[instagram.com/heygirlonline](https://instagram.com/heygirlonline)



# TAKTİK SAVAŞLARI

Taktik Savaşları hakkında en son bilgiler ve strateji önerileri burada!

Sayfa  
88





## WILD TERRA

# Beklenen kapalı alfa başladı!

**G**eniş bir dünya sunmasıyla dikkat çeken Wild Terra kendine has bir topluluk oluşturmayı başardı. Yapımcı ekip Juvty Worlds, ilk oyundan iyi bir dönüş almış olacak ki ikinci oyunun yapım aşamasına çoktan başlamış durumda. 90'ların old-school RPG oyunlarını andıran ilk oyunun ardından yapımcı ekip üçüncü boyuta sıçramaya karar vermiş. Yine izometrik bir bakış açısından oynanacak olan oyun 20 Şubat itibarıyla kapalı alfa testlerini gerçekleştirdi. Kapalı alfa ile beraber oyunda göreceğimiz içeriklerde belli oldu. Kapalı alfa, mezarlıklar, ormanlar, terk edilmiş madenler, kiliseler ya da fabrikalar gibi birçok farklı mekanı içerisinde barındırdı. Şu an için yetersiz bir sayı olsa da bosslar dahil 16 farklı yaratığın oyunda yer aldığını gördük. Tabii ki gelecekte bu konudaki çeşitlilik katlanacaktır. Özellikle bosslara karşı parti kurma ve PvE, PvP oynanış oyunda kapalı alfa itibarıyla yerini aldı. Şu an için sadece balıkçılığın yapılabildiği oyunda ev de inşa edebileceğimizi gördük. Elbette yapı, avlanma, açıcılık ya da zanaat içerikli birçok görev de oyunculara sunuldu. Gün dönmeleri, hava değişimleri gibi durumlar da kapalı alfada etkin durumdaydı. Petleri ve binekleri de buna ekleyince kapalı alfanın ne kadar zengin geçtiğini tahmin edebilirsiniz. Ancak bu içerikler aslında oyunun sadece bir bölümüydü. Yapımcı ekibin her 2-3 haftada bir yeni testler gerçekleştirmesi bekleniyor ve Mayıs ya da Haziran gibi artık oyunun kapalı betaya geçmesi hedefleniyor. 2020 bitmeden önce ise oyunun herkes için Steam üzerinden erken erişime açılması muhtemel. ♦

## KINGDOM UNDER FIRE 2

# Yeni güncelleme hakkında tüm bildiklerimiz

**G**eçtiğimiz aylarda Tuna'nın Almanya'ya giderek sıra dışı bir lansmana katıldığını belki hatırlarsınız. Reichenstein kalesinde gerçekleştirilen Kingdom Under Fire II lansmanı, Gameforge'un oyunun üzerine ne kadar düştüğünün ve emek harcadığının bir kanıtı niteliğindeydi. KUF II, şu haliyle çok heyecan uyandıran bir oyun yapısı sunmuyor olsa da online oyunların bu konuda çok büyük bir avantajı var. Gelecek güncellemeler ile oyun toparlanabilir, gelişebilir ve oldukça farklı bir havaya bürünebilir. Duyurulan son haberlerde de Gameforge'un oyunun gelişimini sürdüreceğini kanıtlatıcı nitelikte. Oyunun yeni güncellemesi Grave

of Time, oyuna pek çok yeniliği beraberinde getiriyor. Gelecek yenilikler arasında güncellemeye ismini veren Grave of Time raidi ile en az 30. seviyede olan oyuncular sekiz kişilik takımlar ile yeni bir mücadeleye katılabilecekler. Ayrıca yeni görev serilerini Accolade'de yer alan Yuri'den edinebileceğiniz gibi bu görevlerde çok çeşitli düşmanlarla savaşma şansınız olacak. Tüm bunların yanı sıra yeni binekler ve ekipmanlar da oyundaki yerini alıyor. İki yeni ekipman seti, Crack Crystal Exchange Centre ve Grave of Time raidlerinden elde edilen yepyeni bir Heroic armor ile dört yeni binek oyunculara sunuldu. Tüm bu yeniliklerin yanında tabii ki yeni dengelemeler

ve günlük görevlerden, treasure goblinlerinden daha işlevsel ödüller kazanma imkanı da sunuluyor. ♦







## PUBG: SEZON 6

# Yeni sezon, bir sürü yenilik, yepyeni bir harita!

PUBG dünyası hızla genişliyor ve gelişiyor. Yeni sezonlar ardi ardina gelirken Battle Royale'in en önemli temsilcilerinden biri olan oyun hala günlük satışlarda üst sıralarda yer almayı başarıyor. Yapımcı ekip altıncı sezona da oldukça iddialı bir şekilde girdi bile.

Yeni sezonla beraber oyuna eklenen en önemli içerik tabii ki Karakin isimli yeni harita. Bu harita Kuzey Afrika kıyılarında küçük bir adayı temsil ediyor. 2x2 büyüklüğündeki bu yeni oyun alanında hem hızlı hem de dikkatli olmanız gerekiyor. Hatırlarsanız geçtiğimiz ay PUBG Madison stüdyosunun direktörü Dave Curd ile keyifli bir röportaj gerçekleştirmiş, yeni sezon hakkında yeni bilgiler almıştık. Curd'un de anlattıkları gibi bu yeni mini harita Sanhok ve Miramar'ın özelliklerini tek potada eritmiş ve geliştirmiş gibi. Sanhok gibi hızlı, yoğun çatışmalı bir ortam varken, Miramar'ın doğal yer şekilleri taktiksel yapısı oyuna yedirilmiş.

Karakin yeni mekan türlerini de yanında getirdi. Özellikle yer altı sığınakları yeni bir oyun deneyimi yaşatacak gibi görünüyor. Sığınakların içindeki yer altı tribünleri çaresiz hissettirecek anlar yaşıyor ve ölüm kalım hissini doruğa çıkarıyor denebilir. Sadece yer altı sığınaklarında değil, dış ortamda da yeni deneyimler yer alıyor. Bir kere yeni gelen Black Zone, oyuncuları normalden farklı davranmaya itecek cinste bir oyun mekaniği olmuş. PUBG'ye ucundan bile bulaştıysanız Red Zone'ların oyuncuları zorlayabildiğini alana yağın bombalardan korunmak için sığınacak bir çatı bulmaya çalıştıklarını bilerseniz. Yapımcılar bunun tersi nasıl olurdu acaba diye düşünmüş ve Karakin haritasına Black Zone özelliğini getirmiş. Black Zone ile beraber oyuncular sığınacak bir bina bulmak yerine tam tersine binalardan çıkmak zorunda kalacaklar. Zira Black Zone, açık alanlara bomba yağdırmak yerine direk binaları hedef alan bombalar salıyor. Ayrıca her bir oyunda

farklı hasar oranlarına sahip binalar olacak ve oynadığınız bir oyundaki harita bir öncekinden daha farklı olacak. PUBG Corp. Yeni haritanın getirileri bunlarla sınırlı kalmadı. Dengeleri değiştirecek yeni oyun mekanikleri Karakin'de yer alıyor. Karakin'de öyle her sipere atlayarak dakikalarca orada saklanma işlemi bir nebze tarih oluyor. Zira artık bazı duvarlar ve yapılar mermi geçiriyor olacak. Hatta açılan deliklerinden düşman hareketlerini bile gözetleyebileceğiz. Oyun yapılarındaki tahribat mekanikleri sadece bununla sınırlı değil. Yapışkan bombalar sayesinde bir SWAT timinin soğukkanlılığı ile kapalı mekanlara baskınlar gerçekleştirebileceğiz. Bu bombalar ile duvarlarda oyuklar açabilecek, bunları beklenmedik noktalardan binalara baskın düzenlemek ya da gözlem pencereleri oluşturmak için kullanabileceğiz.

Altıncı sezonun getirdiği bir de yeni taşıtımız olan motorlu planör var. Bir süredir Labs üzerinde test aşamasında olan bu yeni uçan taşıt, oyun sahasına giriş yaptı bile. PUBG'nin amansız mücadelesini gökyüzüne taşıyan bu yeni ulaşım aracı Erangel ve Miramar haritalarında konuşlanacak. 2 kişilik olan bu araçta bir oyuncu planörü kullanırken diğer oyuncu silah kullanabilecek. Ancak dikkat edin, yakıtınızın tükenmesi demek yere çakılarak pestilinizi kazımalara anlamına geliyor.

Eh tabii ki tüm bunların yanında yeni Survivor Pass oyuna eklendi. Shakedown isimli yeni Survivor Pass, altıncı sezona özel kıyafet, silah tasarımı, araç tasarımı ve emoji gibi birçok yeni içerik sunuyor. Altıncı sezona da hızlı giren PUBG'ni bir sonraki sezonda neler getireceğini heyecanla bekliyoruz. ♦





# TEAMFIGHT TACTICS

**A**uto Chess türü, başlangıçta yaşadığı abartılı yükselişi ayakları yere basan bir dinginliğe bıraktı ve yeni bir oyun türü olarak hala başarılı bir şekilde yaşamına devam ediyor. Bu oyun türünün en başarılı örneklerinden olan League of Legends'in Taktik Savaşları modu da adeta oyuna yeni bir soluk aldırmaı başardı. Çıkardığı ilk set şampiyonlar ile oyuncuları bilgisayar başına

bağlayan Riot, ikinci set ile oyuna birçok yeni dinamik kazandırdı. Set 2 ile beraber oyunun ne derece strateji çeşitliliğine sahip olabileceğini gördük. Set 2 ile gelen yeni şampiyonların yanı sıra yeni kökenler ve sınıflar strateji derinliğini artırdı. Üstelik bu stratejilerin oyun içindeki değişkenlik açısından oldukça dinamik olması oynanabilirliği de geliştiren bir etkeni. Riot henüz detay sunmasa da set 3 için

geçtiğimiz ay yeni ipuçları da verdi. Set 3 ile beraber yeni sınıfları göreceğimiz aşkar ve görünen o ki bu sınıflardan bazıları Riot'ın Yıldız Muhafızları ve Uzay serüveni temaları ile ilgili olacak. Son olarak Taktik Savaşları'nın bu ay içinde mobil olarak piyasadaki yerini almasının beklediğini de belirteyim. Şimdi gelin oyunun mevcut sürümünün neler sunduğunun şöyle detaylı bir analizini yapalım.



## 1v7 Var mısın?

Taktik Savaşları temelde klasik auto-chess mantığı ile işleyen bir yapım. Sekiz oyuncu sahip olduğu şampiyonları altıgen şeklindeki alanlara doğru şekilde yerleştirerek rakiplerinizi yenmeyi amaçlıyorsunuz. Sekiz oyuncu, her bir raunt farklı bir oyuncu ile karşılaşılıyor ve rauntı kazanan oyuncu diğer oyuncuya belli oranda hasar veriyor. Her oyuncunun 100 can puanı ile başladığı oyunda, temel amaç elbette son hayatta kalmak. İlk dörde girmeniz aslında oyunu kazanmış olmak için yetiyor olsa da ne kadar yüksek sırada tamamlarsanız dereceli oyunlarda o kadar lig puanı kazanıyorsunuz. Bunun için stratejiler üretmeli, seviye atlayarak daha çok şampiyon kullanmalı, aynı sınıf ve kökene ait şampiyonları savaş alanına sürmeli ve onlara doğru eşyaları giydirmelisiniz. Taktik Savaşları, şans, strateji ve gözlem yeteneklerinize güveniyorsanız buyurun eğlenceye.



## Dinamik Strateji Yapısı

Taktik Savaşları özünde bir strateji oyunu tabii ki. Dolayısıyla oyunda planlanan taktiklerin, düşünülen dar ve geniş stratejilerin önemi büyük. Taktik Savaşları sizi maç boyunca birden fazla strateji üretmeye zorlayan bir oyun yapısına sahip. Çok fazla sınıf ve köken olduğu için oyunda çok fazla kompozisyon oluşturabiliyorsunuz. Rakip oyuncuların kurduğu kompozisyonları takip etmeli, buna göre karşı kompozisyonlar kurmalısınız. Eh tabii ki şans faktörü de bu stratejilerin belirlenmesinde etkili. Doğru

şampiyonların gelmesini beklemek, doğru şampiyonlara seviye atlatmak şans faktörünün o oyunda nasıl işleyeceğine göre değişebiliyor. Hatta yedek planınız bu şans faktörü yüzünden devreye giremeyebilir ve C planı kurmanız bile gerekebilir. Eğer düşündüğünüz bir kompozisyonu kuramıyorsanız, rağmen gereğinden fazla zorlarsanız, yeni stratejilere geçmek için bile çok geç kalabilirsiniz. Bu nedenle geçişi kolay, esnek strateji yapıları belirlemeyi zamanla öğrenmeniz gerekiyor.

## Seç Beğen Al Güçlendir!

Taktik Savaşları oyunculara şu anda 56 farklı şampiyon sunuyor. Eh nihayetinde bir League of Legends oyunu olduğu için şampiyonlarımız da League of Legends şampiyonlarından oluşuyor. Bu şampiyonları ya satın alarak ya yapay zekaya karşı olan rauntlarda ya da atlı karınca aracılığıyla elde etmeniz mümkün. Şampiyonları satın almak için gerekli parayı kazanmanın da çeşitli yolları var. Her raunt belirli oranda altın kazanıyor, raundu kazanırsanız daha fazla altın elde ediyorsunuz. Galibiyet serileri ve mağlubiyet serileri de farklı

oranlarda altın kazancı sunuyor. Bunun yanında yapay zekaya karşı canavarları kestiğinizde ya da artık gereksiz olan şampiyonları satarak altın kazanabiliyorsunuz. Elbette her bir şampiyon güçlerine ve nadirliklerine göre sınıflara ayrılıyor. Her bir şampiyonun 1 altından 5 altına kadar değeri var ve sadece Avatar özelliğine sahip olan Lux 7 altından satılıyor. Her el size sunulan beş şampiyon teklifinden işe yarayanları satın alıyorsa ya da yeni bir teklif için ekstra para ödüyorsunuz.



## Atlı Karınca

Taktik Savaşları'nı benzerlerinden ayıran en önemli oyun öğelerinden biri elbette Atlı Karınca. Şöyle ki oyunun başında ve birkaç raunttan oluşan her bir bölümün sonunda Atlı Karıncaya giriyorsunuz. Atlı Karınca içerisinde rastgele belirlenen 11 şampiyonun her biri yine rastgele şekilde belirlenen eşyalarla beraber bir daire içinde birbiri ardına dönüyorlar. Oyuncular da buradan gerekli olan eşyayı ya da şampiyonu seçiyor. Aslında Atlı Karıncanın en büyük hizmeti şampiyonlardan çok eşyalar. Atlı Karınca doğrudan

ihtiyacınız olan eşyayı seçmeniz için bir fırsat. Ancak Atlı Karıncanın bir kuralı var. Atlı Karıncadan eşya seçmeniz için, kontrol ettiğiniz minik efsaneyi istediğiniz şampiyonun üstüne yürütüyor ve ona değdiğiniz anda sahip oluyorsunuz. Oyunun en başında girdiğiniz atlı karınca da tüm oyuncular aynı anda serbest kalıp, şampiyonlara koşarken tam bir curcuna hakim oluyor ancak ilerleyen elerde, sıralamanın sonundaki oyunculara ilk seçim hakkı verildiğinde oyun biraz dengeleniyor.



## Eşya sistemi

Taktik Savaşları'nın bir yarısı şampiyonlarsa diğer yarısı da hiç şüphesiz eşyalardan oluşuyor. Doğru eşya parçalarını birleştirip, doğru eşyayı craft etmeden ve bu eşyayı doğru şampiyonlara vermeden oyunu kazanmak mümkün değil. Elbette bazı eşyalar bazı şampiyonların ekneğine yağ sürerken bazıları cebinde taşıdığı bakkal fişi kadar anlamsız olabiliyor. Her bir şampiyon en fazla üç eşya takabiliyor olsa da şanslıysanız bile en

fazla 3-4 şampiyonu tam donanımlı hale getirebiliyorsunuz. Oyundaki en değerli eşyalardan olan Spatula'dan bahsetmeden olmaz. Nadiren karşılaştığınız ve tek başına işe yarayan bu eşya farklı eşyalarla işe yarayan yeni eşyalara dönüşebilse de 2 spatula bulur ve birbiriyle birleştirirseniz, eşyayı verdiğiniz şampiyon, şampiyon slotunda yer kaplamıyor ve yeni bir boşluk açıyor. Böylece seviye atlamadan bir şampiyon daha kullanabiliyorsunuz.



## Kökenler ve Elementler

Taktik Savaşları'nda şampiyonların tamamına yakını belirli bir kökene veya elemente sahip. Elementler, tahmin edebileceğiniz üzere bir şampiyonun hangi elemente hükmettiğini gösterirken kökenler ise daha çok şampiyonun doğasının ne olduğunu gösteriyor. Oyunda toplamda 14 adet köken ve element bulunuyor. Bunlar Bulut, Kristal, Çöl, Elektrik, Buzul, Alev, Işık, Ay, Dağ, Okyanus, Zehir, Gölge, Çelik, Orman'dan oluşuyor. Bazı

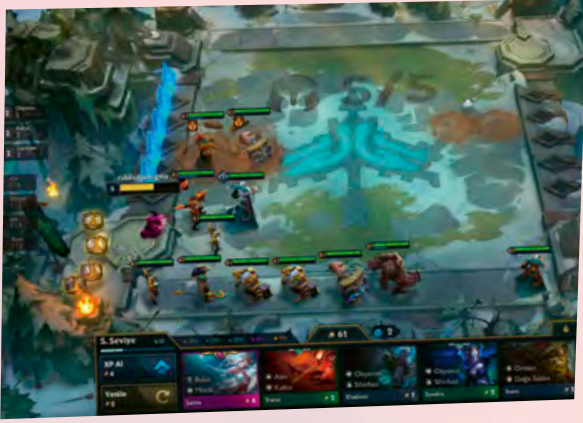
şampiyonlar tek bir kökene sahipken bazıları birden fazla kökene veya elemente sahip olabiliyor. Örnek vermek gerekirse gözü dönmüş sınıfına sahip Volibear hem elektrik hem de buzul elementlerini kullanıyor. Ya da bir Kolcu olan Kindred hem Alev hem de Gölge kökeninden geliyor. Burada dikkat çeken noktalardan biri de kökenlerin daha çok o şampiyonun oyununa dahil olduğu temaya göre değişkenlik göstermesi.



## Sınıflar

Sınıflar da köken ve elementlere benzer bir yapıda işliyor ama biraz daha şampiyonların doğalından gelen özelliklerinden çok yeteneklerine bağlı olarak dağılım gösteriyorlar. Oyunda şu anda Simyacı, Suikastçı, Avatar, Gözü Dönmüş, Kılıç Ustası, Sihirbaz, Doğa Sakini, Mistik, Yırtıcı, Kolcu, Ruhdaş, Efendi, Gardiyan olmak üzere on üç farklı sınıf var. Elbette köken ve elementlerde olduğu gibi hem suikastçı hem de sihirbaz olan LeBlanc ya da hem mistik hem de kılıç ustası olan Master Yi gibi çift sınıfa sahip şampiyonlar

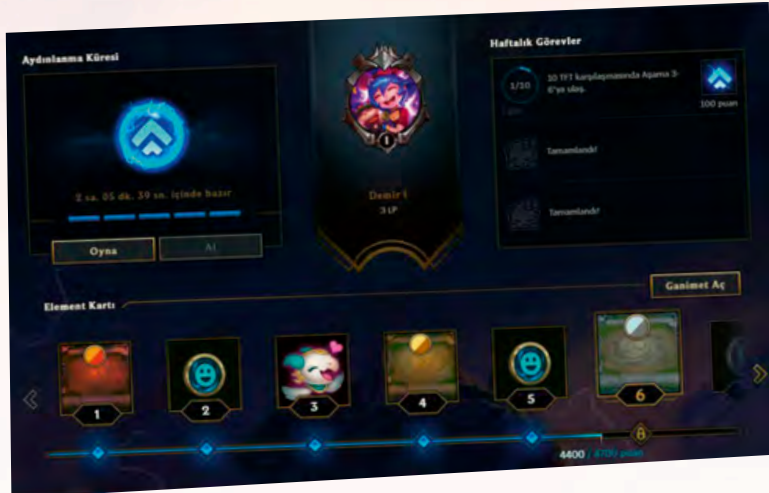
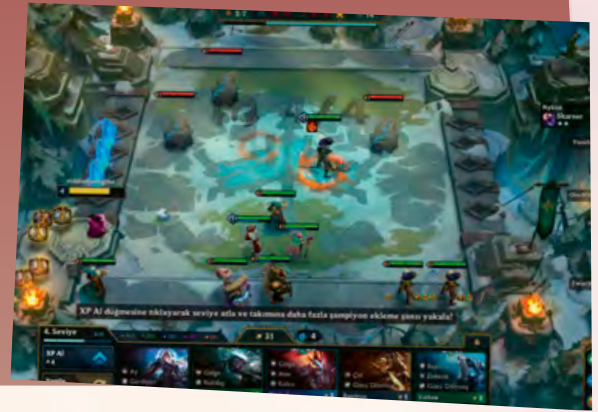
olabiliyor. Geldik zurnanın zırt dediği yere. Taktik Savaşları'nda başarılı olmak için aynı sınıf, köken ya da elemente sahip şampiyonları bir araya getirmeniz gerekiyor. Her bir sınıf, köken ya da element kendi türünden farklı miktarlarda şampiyon bir araya geldiğinde oyunun gidişatını değiştiren pasif özellikler sunuyor. Mesela iki gardiyan %125, dört gardiyan %275 ve altı gardiyan %400 zırh sağlıyor. Tabii tüm bunların yanına farklı bir sınıf ya da element eklemeniz takımınızı güçlendiren bir diğer önemli etken.



## Yapay Zekaya Karşı Savaşlar

Taktik Savaşları'nın bir diğer kilit noktası da yapay zeka savaşları. Nasıl olsa gerçek bir oyuncu yok karşımda deyip geçmeyin zira dikkatli olmazsanız yapay zeka canınıza okuyabiliyor. Oyunun ilk bölümündeki üç elin tümünde farklı sayılarda minyonlara karşı, ikinci bölümün sonunda kayacılara karşı, üçüncü bölümün sonunda kurtlara karşı, dördüncü

bölümün sonunda keskin gagalara karşı, beşinci bölümün sonunda Alev Ejderi'ne karşı, altıncı bölümün sonunda Vadi'nin Alameti'ne karşı ve yedinci Bölümün sonunda Kadim Ejder'e karşı savaşıyorsunuz. Alev ejderine kadar bu yaratıklardan sadece eşya parçaları, altın veya şampiyon kazanabilirken, alev ejderiyle beraber bütün eşyalara ulaşabiliyorsunuz.



## Görevleri Yap Ödülleri Kap

Taktik savaşları ile beraber Riot bu moda özel görev kartları tasarlayarak hem oyunu oynamanızı hem de yeni içerikler kazanmanızı sağlıyor. Her hafta yenilenen görevler ile puanlar topluyor ve belirli puanlara ulaştığınızda yeni oyun arenaları, yeni ifadeler, yeni minik efsaneler açabiliyorsunuz. Üstelik özellikle yeni arenalar bu görev kartlarına özel oluyor ve oyuncuyu oyunu oynamaya daha çok teşvik ediyor. Sadece bununla da sınırlı kalmayarak bazı görevler ile oyuncuyu yeni stratejiler denemeye zorluyor.

Solda sıralanan bu alan savaş alanına hangi element ya da sınıftan şampiyonları kaç tane koyduğunuz gösteriyor. Görselde de gözüktüğü gibi 5 alev, 2 okyanus, 2 kolcu ve 2 okyanus kompozisyonu oluşturmuşum. Bir alev şampiyonu daha eklenmesi ile alev elementinin 6 şampiyonluk olan ikinci kademe özelliği etkinleştirilebilir.

Bu küçük tatlı yaratık sizin kontrol ettiğiniz inik efsane. Başındaki bar sahip olduğunuz sağlık puanını gösteriyor. Oyun içinde zaten iki işlevi var. Birincisi sağlığını göstermek, ikincisi ise yapay zeka canavarlarından düşen altınları veya eşyaları rauntların sonunda savaş alanından toplamak.



Bu alanda hangi rauntta olduğunuzu görebildiğiniz gibi, savaş sürecini ve rauntlar arasındaki hazırlık süresini takip edebilirsiniz.

Her bir raunt şampiyonlarınızı dizdikten sonra bütün aksiyonun gerçekleştiği yer işte bu savaş alanı. Özellikle geç oyunda sürekli şampiyon ultileri havalarda uçtuğundan tam bir görsel şölene dönüyor. Sürekli olarak yeni dizimler deneyerek farklı stratejiler geliştirebilirsiniz. Zaten deneyellik oyunun en eğlenceli yanı.

Rakiplerinizi ve sıralamanızı görebildiğiniz bu alan aynı zamanda rakiplerinizin sağlık değerlerini, ya da o rauntta hangi şampiyonunuz kaç hasar vurduğunu gösteren bir bölüm. Ayrıca her rakibe tıklayarak onun savaş alanını görebilir ve ne tür bir kompozisyon seçtiğini görebilir ve kendi kompozisyonunuzu şekillendirebilirsiniz.



Bu alan ise seviye ilerlemenizi göstermesinin yanı sıra 2 altın fiyatına yeni şampiyon teklifler almanızı ya da 4 altına XP artışı sağlayarak seviye atlamana yardımcı olmanızı sağlıyor. Tabii buraya yaptığınız yatırıma dikkat edin, aksi halde şampiyon alacak paranız dahi kalmayabilir.

Bu bölüm her yeni rauntta yenileniyor ve oyun size rastgele şampiyonlar sunuyor. Eğer paranızın yetmediği ama sonraki el alabileceğiniz bir şampiyon olursa sol üstteki kilit görseline tıklayabilir ve böylece o el için yeni teklif sunulmasını engelleyebilirsiniz. Bu bölümün üstünde ise ne kadar paranız olduğunu ya da galibiyet ile mağlubiyet serinizi de görebiliyorsunuz.

Satın aldığımız ancak henüz savaş alanına sürmediğiniz şampiyonları biriktirebildiğiniz Bench alanına hoş geldiniz. Aynı şampiyonlardan üç tane biriktirdiğinizde sonraki seviyeye geçebildiğiniz için burada şampiyonları ya da muhtemel kompozisyonlara geçiş yapmak için farklı şampiyonları biriktirebilirsiniz.

Haritanın aslında oyunda çok bir işlevi yok. Her bir alana tıklayarak yine rakiplerini savaş alanlarını ya da diğer oyuncuların savaşlarını izleyebilirsiniz.



# LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

**139** 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

## ROG Strix XG32VQR

2K çözünürlükte performansı eksiksiz ve büyük bir oyuncu monitörü arayanlar için

Sayfa  
99



# DONANIM

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



# Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT

AMD giriş seviyesinde de iddialı!

AMD'nin geçğimiz yılın son ayında tanıttığı Radeon RX 5500 XT OC 8 GB GDDR6 128 bit ekran kartı, Asus yorumuyla elimizde. Yeni ekran kartı ile beraber özellikle 1080p, yani Full HD çözünürlüğü hedefleyen AMD, böylece bu ekran kartıyla özellikle NVIDIA'nın GTX 1650 ve GTX 1660 ekran kartlarını karşısına alıyor ve performans anlamında rakibi karşısında gerçekten fazlasıyla iyi iş çıkartıyor.

Öncelikle Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT'nin tasarım özelliklerinden bahsederek başlayalım. Çift fanlı bir tasarımı benimseyen Radeon RX 5500XT, Asus'un kendi soğutma bloğuyla geliyor elbette. Arka plaka ayrıca dikkat çekerken, fanlar da 0dB teknolojisini olarak isimlendirilen "ısınmadıkça çalışma" prensibini benimsiyor. Yani ekran kartındaki fanlar, GPU sıcaklığı 60 derecenin üzerine çıkmadıkça çalışmıyor. Bu sayede daha sessiz davranabiliyor ekran kartı. Elbette derseniz bu ayarı değiştirebilir ve fanların sürekli çalışmasını sağlayabilirsiniz, tercih sizin. Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT, AMD'nin Navi mimarisine sahip Navi 14 GPU üzerine kurulan kart, 1408 çekirdek içeriyor ve 32 ROP ünitesi, 88 texture ünitesi bulunduruyor. 8 GB GDDR6 belleklerden güç sağlayan kart, 128-bit bellek arayüzü ile 14 Gbps bellek saat hızı sağlayabiliyor. Kartın çekirdekleri referans tasarımlı RX 5500XT'de 1717 Mhz

taban frekans değerinde iken, tavan frekansta 1845 MHz'e erişebiliyor. Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT ise taban frekansta 1737 MHz, tavan frekansta ise 1865 MHz artırılmış saat hızı sağlıyor bizlere. Asus Tweak yazılımı üzerinden OC Modu aktiflediğinizde referans tasarıma göre daha yüksek performans elde edebilirsiniz böylece.

Radeon RX 5500XT elbette Radeon RX 5700 ve RX 5700XT ile aynı genlere sahip ancak bütçeye yönelik bir kitleyi hedeflediği için içeriğinde aynı düzeyde donanım beklemek gerekiyor. Sahip olduğu teknik kadro bakımından RX 5500XT, tam olarak aslında size Full HD çözünürlükte AAA oyunları rahatlıkla oynatabileceğini söylüyor. Full HD çözünürlükte pek çok oyunda 60 kare üstünü garanti eden kart, hem sentetik benchmark hem gerçek zamanlı oyun performansı gibi pek çok açıdan GTX 1660 ile de fazlasıyla iyi rekabette bulunuyor. Maksimum sıcaklıkta 77 dereceyi bulan RX 5500XT, minimumda ise 40 - 44 derecede çalışıyor. Bu anlamda RX 5500XT'nin güç tüketimi konusunda oldukça başarılı olduğunu söylemek lazım. Sıcaklık konusunda da arada büyük fark yok. Bu arada ekran kartını takacağınız sistem için önerilen güç kaynağının da en az 450 watt'lık olması gerektiğini de söyleyelim ve şimdi de RX 5500XT'nin gerçek zamanlı oyun performansına göz atalım.

Gears 5'te 2K ve ultra detaylarda ortalama

62 FPS üreten kart, 65 derece sıcaklıklarda geziniyor. Bu anlamda bu kart ile bu oyundan gayet tatminkar performans alacağınızın altını çizebiliriz. Division 2'de Full HD ve 2K senaryolarda neredeyse aynı sonuçlarla karşımıza çıktı ve grafik detay seviyesine göre 35 ila 60 kare hızlarında 54 ila 63 derece sıcaklık değerleri ürettiğini gördük

Evet, Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT O8G Gaming, açıkçası incelemekten keyif aldığımız bir ekran kartı oldu. Sahip olduğu özellikler ve fiyatı çerçevesinde Full HD çözünürlükte ve hatta bazı oyunlarda 2K çözünürlükte akıcı bir oyun deneyimi sağlaması AMD'nin, NVIDIA GeForce GTX 1650 ve GTX 1660 karşısındaki elini kuvvetlendirmesini sağlıyor.

Şu an elimizdeki 8GB kapasiteli Asus ROG Strix Radeon RX 5500XT O8G Gaming ekran kartını piyasada 2208 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Ancak aynı fiyata yine Asus Dual GeForce GTX 1660 OC Evo modeli de piyasaya bulunuyor. **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Sağlam 1080p performansı, sessiz çalışıyor, Asus yazılım desteği, 0dB teknolojisi, güç verimliliği  
**EKSİ** Kısıtlı RGB aydınlatma, fiyat noktasında GTX 1660 çok yakın





## Alienware AW 959 Elite Gaming Mouse

Ufak deęişlikler, büyük beklentiler

Alienware'in oyuncular nezdinde ne kadar saygın bir firma olduđu malumunuz. Sadece performansları ile deęil, tasarımları ile de kalpleri fetheden firmanın çevre donanımları konusunda da söz sahibi olmak konusunda ciddi çalışmaları var. AW768 Klavye için o gün söylediklerimiz halen geçerli, son derece başarılı, tüm rakipleriyle mücadele edebilecek bir ürün. AW958 ise muhteşem tasarımına rağmen bazı ciddi ergonomi problemleri sebebiyle beklediğimiz performansı gösterememişti. Alienware belli ki bu muhteşem tasarımı öylece bir kenara koymak istemiyor ve AW 958'in en büyük sıkıntısı olan ve kullanımını zorlaştıran noktalara eğilerek ortaya AW 959'u çıkartmışlar. Teknik açıdan AW 958'in aynısı olan model kardeşinden 1cm daha dar ve 0.1 santim daha alçak. 190 gramlık toplam ağırlığı ise eđer rekabetçi oyunlar oynuyorsanız AW 959'u otomatikman ocak dışında bırakıyor. Bu ağırlık bazı rakiplerinin iki katından daha fazla. AW 959'da tıpkı kardeşi gibi Pixart 3360 sensör kullanılmış. Daha önce pek çok kaliteli üründe gördüğümüz bu sensör 12000 DPI hassaslık, 250 IPS hız ve 50G hızlanma deęerleri ile tüm oyuncular için fazlasıyla performanslı. Ek ağırlıklardan (4x5 gram) iki ayrı ebbatta el desteğine kadar her şey paketin içeriğinde mevcut.

Peki AW 959 ergonomi problemlerini çözebilmiş mi? Öncelikle ürünün 87.6mm'ye düşen genişliği kontrol hissini artırsa da halen yan destekler çok zayıf. Bu da mousepad üzerinde kaldırmak istediğimiz zamanlarda elimizden kaymasına yol açıyor. 190 gramlık ağırlığı da bu durumu yaratan etkenlerden birisi. Ayrıca düğmeler halen biraz "gevşek" hissettiriyor. Evet, kullanım eskisinden daha rahat ama maalesef bu yeterli deęil. AW 959 piyasada 570 TL civarında bulunabiliyor ki bu rakam AW 958'in iki katından fazla. Maalesef AW 768 klavyenin aksine AW 959 kendi segmentinde en kuvvetli ürünlerden birisi deęil. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Son derece şık tasarım, Pixart 3360 sensör, zengin kutu içeriği

**EKSİ** Son derece ağır, ergonomi problemleri çözülemedi, AW 958'den çok daha pahalı

74



## PlayStation Gold Wireless Headset

PS4 kulaklık ailesinin son üyesi

PlayStation'ın kablosuz kulaklıklarını incelemeyeli epey zaman geçti. En son 2018 yılının sonlarında elden geçirilen Gold Wireless Headset ailesi de "her şeye yetebilen" bir kablosuz kulaklık isteyen PS4 sahipleri için ciddi bir alternatif. Plastik bir kasaya ve suni deri kaplı bir baş köprüsüne sahip olan ürün bir hayli hafif, sadece 230 gram. Hemen söylemem gerek, başınızın boyutları ne olursa olsun rahat bir pozisyon bulmanızı sağlayacak kadar geniş bir ayar seçeneği var. Sanal gerçeklik gözlükleriyle de gayet iyi uyum sağlıyor.

Sürücüler yapay deri kulak yastıkları ile desteklenmiş, kullanımları gayet rahat ve uzun kullanımlarda da sizi yormuyor. Diğer taraftan ses izolasyonu zayıf. Kulaklık hem dışarıdan içeriye, hem de içeriden dışarıya ses kaçırıyor. Batarya ömrü ise yüksek sesli müzik ve oyun kullanımında VSS kapalıyken 7 saat kadar. Ürünün en önemli özelliği PS4'te 7.1 çevresel ses destekli olması, bağlantı gayet kolay. Çevresel ses sol kulaklığın üzerinden kapatılabilir veya chat – ses dengesi ayarı yapılabilir. Ayrıca üzerindeki bit düğme sayesinde standart veya super bass modu arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Adaptörün boyutu büyük ve maalesef PC'ye bağladığınızda Stereo olarak çalışıyor. 3.5mm jack ile telefonlar ve diğer konsollarda da kullanımları mümkün ancak sol taraftaki ses açma kısmının butonunun çalışmaması kulaklığın tam verimle kullanılmasını engelliyor. Ses konusunda ise ürün hem oyunlarda sunduğu çevresel ses performansı hem de müzik performansı ile büyük beğenimizi kazandı. Ses son derece net ve sahnesi de beklemediğimiz kadar iyi. Bunu gölgeleyen ise vasatın çok altında kalan mikrofon performansı oluyor. Mikrofon işini yapıp sesinizi karşıya duyursa da boom mikrofonlu rakipleriyle yarışabilecek düzeyde deęil. Neticede uygun fiyata her şeyi biraz yapabilen kablosuz bir ürün arıyorsanız Gold Wireless Headset doğru seçenek. Fiyatı da 700 TL civarında. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Ses ve sanallaştırma performansı başarılı, son derece hafif ve rahat, ses-chat dengesi ayarlanabilir, 3.5mm jack desteği

**EKSİ** Keşke Bluetooth olsaydı, mikrofon performansı vasat, ses izolasyonu zayıf

80

## LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



# Huawei Mate 30 Pro ✦

Hemen her açıdan mükemmel...

**H**uawei, Mate 30 ve Mate 30 Pro modelini geçtiğimiz eylül ayında tanıtmış, ancak ilk etapta yeni telefonlar yalnızca Çin'de satışa sunulmuş ve dolayısı ile Mate 30 Pro Türkiye'de satışa çıkmamıştı. Bunun sebebi, artık bilindiği gibi telefonda Google servislerinin bulunmamasıydı.

Elbette konu akıllı telefon olunca, Google bunların başında geliyor ve yeni Huawei telefonların hiçbirinde Google servisleri yer almıyor. Buna karşılık açık kaynak kodlu olan Android işletim sistemi ise Mate 30 Pro da dahil yeni Huawei telefonlarda olacak.

İlk durağımız elbette telefonun tasarımı olacak. Uzaktan bakıldığında sanki kocaman tek bir objektif gibi görünen, ancak içeriğinde 4 farklı kamera bulunduran bu alan, gövde renginden farklı tonda bezel halka ile çevrelenmiş.

Telefonda ayrıca bir 3.5 mm kulaklık girişi yok, ancak Huawei zaten bir süredir bu girişi kullanmıyor, bunun yerine USB-C üzerinden ses aktarımı sağlıyor ve kutu içeriğinde de zaten güzel bir kulak içi kulaklık yer alıyor.

Mate 30 Pro, 6.53 inç büyüklüğünde bir ekrana sahip. Ekranın kenarlarının tamamen çerçevesiz oluşu ve OLED panelin kullanılması, ekranın görünümünü çok çekici hale getiriyor. HDR10'un yanı sıra DCI-P3 renk gamutunun da tamamını destekleyen ekran, çözünürlüğü ile ise selef model Mate 20 Pro veya Galaxy Note 10+'dan daha düşük bir çözünürlük olarak 1176x2400 piksel, yani Full HD+ çözünürlüğü destekliyor. Öte yandan ekran boyutuna ve çözünürlüğüne bağlı olarak piksel yoğunluğu da 409 ppi ile bu

ikilinin az da olsa gerisinde duruyor.

Evet, geldik Mate 30 Pro'nun teknik kadrosuna ve performansına ilişkin notlarımıza. Mate 30 Pro, elbette güçlü bir amiral gemisi. Hatta öyle ki, şimdilik bugüne kadar incelediğimiz en güçlü akıllı telefon oluyor. Zira içeriğinde Huawei'nin yeni 7nm+ mimarisine sahip Kirin 990 işlemcisi bulunuyor. İşlemcide bulunan Cortex-A76 çekirdeklerinden 2'si 2.86 GHz frekansında çalışırken, diğer 2'si 2.09 GHz frekansında çalışıyor. Ayrıca 4 adet verimlilik odaklı 1.86 GHz frekanslı Cortex-A55 çekirdekleri de yonga içinde yer alıyor. Telefonda 8 GB RAM yer alırken, elimizdeki model 256 GB'lık kapasiteye sahip. Mate 30 Pro'nun ayrıca 128 GB'lık bir versiyonu daha bulunuyor.

Sentetik testleri de uyguladığımız Mate 30 Pro, özellikle AnTuTu Benchmark testiyle öne çıkan bir model oluyor. AnTuTu Benchmark'tan 440 bin 572 puan toplayan Mate 30 Pro, bu skorla zirveye tek başına oturuyor.

Telefonu kullandığımız süre boyunca Asphalt 9'dan Call of Duty'ye ve PUBG'ye kadar popüler oyunları oynadık. Asphalt 9'da çok yüksek grafik kalitesinde herhangi bir kasma veya donma ile karşılaşmadık, gayet akıcı bir oyun deneyimi elde ettik. 30 dakikalık oyun seansı içinde de herhangi bir ısınmayla karşılaşmadığımız da altını çizelim.

Kameralara yakından baktığımızda, bunlardan ana kameranın 40 MP ölçüsünde, f/1.6 diyafram ve 27 mm'lik geniş açılı olduğunu görüyoruz. OIS yani, optik imaj sabitleme özelliği bulunduran ana kamera, lazer otofokus da

içeriyor. Telefonda yer alan tek 40 MP kamera ana kamera değil. Ultra geniş açılı kamera da 40 MP lense sahip. 18 mm'lik bu kamera da ise f/1.8 diyafram değeri ve lazer otofokus mevcut. 3'üncü kamera 8 MP çözünürlüğünde ve f/2.4 diyaframlı 80 mm'lik telefoto lens oluyor. Yine OIS bulunduran bu kamera ile 3x optik zum yapabiliyor, 5x hibrit zum sağlayabiliyor ve dijital zum ile 30x'e kadar yakınlaşabiliyorsunuz. Telefonda 4'üncü kamera ise telefonun ön yüzünde de olduğu gibi 3D ToF sensör olarak yer alıyor. Bu kameradan da daha çok portre ve açıklık modlarında faydalanıyorsunuz. Ayrıca bu kamera ile 3 boyutlu tarama yapılabilir. Mate 30 Pro'nun ön yüzündeki çentik alanında ise yine bahsettiğimiz gibi 3D sensör yer alırken ön kamera 26 mm'lik 32 MP çözünürlüklü ve f/2.0 diyaframlı olarak karşımıza çıkıyor. Sonuç olarak Huawei'nin Mate 30 Pro modeli, gerçekten her yönüyle fazlasıyla başarılı bir akıllı telefon olarak karşımıza çıkıyor. Peki, Huawei Mate 30 Pro'nun fiyatı ne kadar? Mate 30 Pro'yu şu an Huawei mağazalarından 8999 TL fiyatla satın alabiliyorsunuz. ✦ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Çok yönlü 4'lü kamera, Sınıf lideri düşük ışık kamerası, Uçtan uca geniş OLED ekran, Harika şarj süresi, Yüksek performans, Kızılötesi sensör, 4K/60 kare video var  
**EKSİ** Ekran çözünürlüğü FHD+



## Asus ROG Strix Go 2.4

Yüksek mobilite, muhteşem mikrofon performansı

**A**sus'un ROG serisi her zaman firmanın performanslı serilerini temsil etmiştir ancak son dönemde hayli başarılı inovasyonlarıyla da limiti zorlamaya başladı. Asus'un ROG Strix Go kulaklığı da pek çok açıdan ilginç ve limitleri zorlamayı kendisine hedef edinmiş bir model.

Öncelikle tasarımdan başlayalım, Strix Go'nun kablosuz bir cihaz olması ister istemez tasarıma etki etmiş ve RGB aydınlatma gibi gerekli olmayan detaylar dışarıda bırakılmış. Tasarım şık, dış tasarımda kullanılan malzeme ve işçilik de son derece kaliteli. Sadece dışarıda kullanılan yumuşak kaplama biraz el izi bırakıyor. Beraberinde gelen taşıma kutusunun içeriğinde 3.5mm kablo ve wi-fi adaptörü için de yer var. Kutu kaliteli, ürün rahatlıkla katlanarak kutuya sıkıca oturuyor.

Strix Go 2.4 adından da anlayacağınız gibi Wireless bağlantıya sahip bir ürün ancak adaptör alınılmadık şekilde Type-C bağlantı kullanıyor. Artık çoğu laptopa direk bağlanabildiği gibi, Type-C üzerinden direkt olarak telefonunuza bağlamanız da mümkün, telefonun altında adaptörü taşımak çok keyifli olmasa da. Bağlantı gayet hızlı gerçekleşse de telefonunuz cebinizdeyken zaman zaman sinyali kaybettiği oluyor. Bu kadar üst seviye bir üründen Bluetooth bağlantı olmaması da ciddi bir eksiklik.

Yolculuk konforunu önemli ölçüde artırabilirdi. Firma bunun sebebinin Bluetooth bağlantı ile Hi-Res Audio sertifikasının şartlarını sağlamanın mümkün olmadığı şeklinde açıklasa da konu biraz tartışmalı bana göre. Bu arada ürünün bir diğer özelliği de Nintendo Switch'e kablosuz olarak bağlanabilen ilk kulaklık olması. Aktif ses kesme özelliği olmayan Strix Go'nun ses izolasyonu bir hayli iyi. Arkası kapalı tasarımı dışarıda kullanıma uygun ve içeriye de ses geçiriyor. Kaliteli bir suni deri kullanılan 40mm Asus Essence sürücülerıyla donatılmış kulak yastıkları son derece rahat ve uzun kullanımda bile konforlu.

ROG Strix Go kullanmadığınızda çıkartılabilen bir boom mikrofonu sahip ve bu mikrofon bir hayli marifetli. Gürültü engelleme teknolojisine sahip olan mikrofon bunu yapay zeka ile desteklemiş ve ortaya bombastik bir performans çıkmış. Beklentinizi ne kadar yükseltebiliriz bilmiyorum ama bizim ofis gibi sürekli açık tribün ayarında gürültü çıkan bir yerde görüşme yaparken karşı taraf benim sesim dışında hiçbir sesi duymadığını belirtti. Boom mikrofonun bu "gereksiz sesleri süzme" performansı ciddi muazzam. Dahili mikrofonun performansı ise yeterli seviyede.

Strix Go ağır bir kulaklık da değil, 290 gram. Dışarıda kullanırken kulak yastıklarının içe

katlanabilmesi sayesinde kulağımızda olmadığı zaman taşımak kolaylaşıyor. Müzik ve oyun performansı da son derece başarılı. Yine de sahnesini Sennheiser Momentum 3 Wireless gibi sırf müzik için tasarlanmış bir kulaklık kadar iyi bulmadım. Ayrıca iyi bir yol arkadaşı. 15 dakika şarj ile üç saat, full şarj ile 25 saate kadar dayandığını söylüyor Asus ki bu teyit edebileceğim bir bilgi, en azından ben 20 saatten sonra izini kaybettim.

Ürünün Asus Armoury II yazılımıyla da uyumlu olduğunu belirttim. Buradan ses profilleri arasında geçiş yapabilir veya sanal çevresel ses ayarlarına ulaşabilirsiniz.

Peki tüm bunların bedeli ne? 1800 TL'lik fiyatı oldukça yüksek ancak bir kulaklık alayım her işimi görsün diyenler için iyi bir tercih olabilir.

◆ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Muhteşem mikrofon performansı, başarılı işçilik, uzun kullanımlarda bile konforlu, Switch'te kablosuz olarak çalışıyor, uzun batarya ömrü, başarılı ses izolasyonu  
**EKSİ** Telefon cepteyken bağlantı sorunu yaşayabiliyor, keşke bluetooth da olsaymış, fiyatı pahalı

85



## Logitech BRIO 4K Stream Edition

2000 TL'lik yayıncı kamerası!

İster YouTube ister diğer sosyal kanallar vasıtasıyla yayıncılık almış başını yürümüşken, elbette böylesi bir işe soyunacakların iyi ekipmanlara ihtiyacı olması kaçınılmaz. Logitech'in BRIO 4K Stream Edition adını verdiği web kamerası, bu alanda amiral gemisi niteliği taşıırken, 4K video kaydedebilmesi ve HDR desteği ile de öne çıkıyor.

Çok katmanlı standıyla beraber monitör üzerine, dizüstü bilgisayar üzerine veya masaüstüne kolayca yerleştirilebilen kamera, bu sayede geniş pozisyon seçeneği sunuyor bizlere. Kameranın 4K kayıt yapması ve ses performansının da olumsuz etkilenmemesi için USB hızının yüksek olması şart.

Logitech BRIO 4K Stream Edition'ın 4K kayıt yapabilen bir web kamerası olduğunu söyledik. 4K çözünürlükte 30 kare video kaydı yapabilen kamera, ayrıca 1080p çözünürlükte de 60 kare kayıt yapıyor. Bu ayar süreçlerini ise cihazın yazılımı üzerinden detaylı olarak yapıyorsunuz.

Logitech BRIO 4K, geniş özelliklere sahip. Mesela 90 derece, 78 derece ve 65 derece olarak görüş açısını yazılım üzerinden ayarlayabiliyorsunuz. Yine HDR'ı açıp kapatabiliyorsunuz. 5x'e kadar dijital zum yapabilme olanağı da tanıyan kamera, optik zum ise bulundurmuyor. Otomatik odaklanma özelliği ise mevcut.

Logitech BRIO 4K, performansı ile fazlasıyla başarılı bir kamera. Görüntü performansı ile oldukça etkilendiğimiz cihaz, adeta cam gibi görüntü sağlıyor. Bunun için illa 4K stream yapmanıza gerek yok, Full HD çözünürlükte de gayet başarılı sonuç alıyorsunuz. BRIO 4K Stream Edition'ın fiyatı 2188 TL. Ancak eğer aklınıza koyduysanız biraz araştırdığınızda piyasadaki satış kanallarında 1900 TL'ye de bulabileceğinizi de söyleyelim. Elbette yine pek ucuz değil, ama en azından bir nebze de olsa telafi eder.

◆ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Cam gibi 4K video kayıt geniş özellikler, ergonomik tasarım, yazılım özellikleri, ses performansı

**EKSİ** Optik zum yok, yüksek fiyat

85



## XPG Invader

Şık ve RGB destekli bir model

XPG'nin Invader Mid-Tower kasası ise diğer pek çok RGB destekli kasaya göre daha bütçe dostu bir model olarak öne çıkıyor. XPG markasını zaten artık oyun piyasası yakından tanıyor.

Dış görünüşüyle oldukça sağlam yapıda olan Invader, dış katmanda çok az plastik yüzey içeriyor. Ön taraftaki mıknatıslarla tutturulan kapağı kaldırdığınızda burada 3 adede kadar 120 mm veya 2 adet 140 mm fan yerleştirebileceğiniz fan gözleri karşımıza çıkıyor. Hemen önünde de toz filtresi yer alıyor.

Kasanın yan paneli temperli cam olurken, diğer taraf ise yine metalik yan kapaktan ibaret. Bu yan kapağın bir bölümüne hava menfezi konumlandırılmışken, içeri toz almasını önlemek adına diğer taraftan bir toz filtresi de unutulmamış. Kasanın üst kısmında baktığımızda burada da 2 adet 120 mm'lik fan yerleştirebileceğiniz alanı görüyorsunuz. Son olarak kasanın altına da baktığımızda, burada da 2 kenarda toz filtresi ile korunan PSU ve sabit disklerin konumlandırıldığı alanlarda yine havalandırma mazgallarını görüyoruz. XPG Invader, halihazırda ön yüzde ve arka tarafta 120 mm'lik birer fan bulunduruyor. Siz dilerse diğer fan yüzeylerine kendi fanlarınızı takarak hava sirkülasyonunu arttırabilirsiniz. Bu arada kablolardan bahsetmişken, XPG Invader'ın RGB ışıklandırma desteğine sahip bir model olduğunu da söyleyelim. Ön tarafta kapağın altında şerit halinde RGB aydınlatmaya yer veren kasa, ARGB denetleyici desteği ile LED şeritleriniz varsa veya RGB destekli fanlarınız varsa, bunları da renk oyunlarına dahil etme olanağı tanıyor. Böylece tümünü kasanın üzerindeki RGB kontrol tuşu ile yönetebilirsiniz.

XPG Invader şu an piyasada 495 TL fiyatla bulunabildiği bilgisini de unutmayalım. ◆ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Geniş sıvı soğutma seçeneği, üst ve yan panelde manyetik toz filtresi, sessiz ve serin yapı, temperli cam panel, RGB şerit

**EKSİ** Kablo yönetimi daha geniş olabilirdi

88



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Asus ROG Strix XG32VQR

2K çözünürlükte 144Hz FreeSync 2 ve HDR arayanlara!

Asus'un son piyasaya sürdüğü oyuncu monitörleri fazlasıyla önemli modellerden oluşuyor. Daha önce de çok sayıda modelini inceledik ancak en son kullandığımız ROG Strix XG32VQ modeli pek çok yanıyla beğenimizi fazlasıyla kazanmıştı.

Asus ROG Strix XG32VQR, tasarımıyla yine bir önceki modelle aynı temeli paylaşıyor. Yine kaslı, kallavi bir gövdeyle masada güzel bir yer bulan monitör, 1800R kavisli ekranıyla oyunculara özel bir model. Arka gövdesiyle yine dolgun kavisli bir tasarımı benimseyen monitör, sağlam standıyla da masa üzerinde fazlasıyla dengeli duruyor.

Standın altında ışıklı ROG logolu kapağı ile masaya imzasını bırakan Asus, arkada da daire biçimli RGB alanıyla dikkat çekici bir görsellik üretiyor. Aura Sync yazılımı ile bu alanı farklı renklerle boyamanız elbette mümkün. Ekranın sağ arka kısmında ise kullanımı oldukça kolay menü tuşları yer alıyor. 5 yönlü dolaşım sağlayabileceğiniz joystick üzerinden rahatlıkla menüler arasında dolaşabiliyorsunuz.

ROG Strix XG32VQR, 31.5 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi. Böylece geniş bir görüntü sunduğunu söyleyebiliriz. Öte yandan 1800R kavisli hatlarıyla ise, karşınıza aldığınızda dalıp gitmenize sebep oluyor doğrusu. Ekranın sağladığı görüntü ile içine çekmesi, monitörün görsellik anlamında en can alıcı noktalarından birini oluşturduğunu söylemek lazım. Elbette

ekran kenar çerçevelerinin ince tutulmuş olmasının da bunda büyük rol oynadığının altını çizmek lazım.

144 Hz panel kullanan monitör, FreeSync 2 desteği ile akıcı bir oyun deneyimi sağlarken, monitörün görüntü anlamında en önemli noktalarından bir diğerini de HDR desteği oluşturuyor. DisplayHDR 400 desteğinin bulunması bu model için önemli bir özellik. Böylece görüntü performansı oyunlar kadar genel kullanımda da fazlasıyla beğeni kazanacak türden oluyor. Ekranın teknik detaylarında yatanlar arasında yine 450 nit parlaklık dikkati çekiyor. Ancak her ne kadar parlaklık değeri derecelendirme olarak 450 nit olsa da, monitöre yaptığımız testlerde, 510 nit civarında bir parlaklık seviyesine ulaştığımızı da söyleyelim. Bu arada bunun yanı sıra kontrast seviyesi de güven verici derecede yüksek. 3000:1 kontrast oranı sağlayan monitörde öte yandan 4 ms tepki süresi yer alırken, ekranın çözünürlüğünün de 2560x1440 piksel olduğunu söyleyelim. Yani bu monitör 4K değil, 2K oyun severler için uygun bir model olacak.

Ekran paneliyle mat malzemeden oluşan ROG Strix XG32VQR, böylece yansımaları da minimumda tutuyor. Öte yanan ekrana ilişkin 4 farklı kademede düşük mavi ışık modunun yer aldığından, renk sıcaklığı seçiminin 4 mod şeklinde bulunduğu ve GameVisual kısmı ile 8 mod şeklinde hazır görüntü ayarlarının bulunduğu da bahsedelim.

Biz bu monitörü kullanırken ana test sistemimizde elbette monitörü değerlendirmek için çok sayıda oyun oynama fırsatı da bulduk. Hatta bu süre içinde Asus'un RX 5500XT ekran kartını da değerlendirdik. Gears 5, Division 2, Total War Three Kingdoms ve Control oyunlarında gayet keyif verici bir görsellik sağladığımız monitörde, oyun performansı konusunda herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadık. Dediğimiz gibi farklı oyun türleri için GameVisual kısmında farklı ön ayarlar yer alıyor. Elbette kendi ayarlarınızı da yine yapılandırabilirsiniz.

Sonuç olarak Asus ROG Strix XG32VQR, şu an 2K çözünürlüğünde bir oyuncu monitörü arayanlar için harika bir seçenek oluyor. Kavisli hatları bir yana ergonomik tasarımı, 144Hz tazeleme hızı, FreeSync 2 ve DisplayHDR 400 desteği ile rahatlıkla tercih edilebilecek bir model olmuş. Monitör, fiyatıyla da gayet rekabetçi bir model oluyor. Şu an Asus ROG Strix XG32VQR modelini piyasada 3799 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Bu anlamda fiyat/performans olarak da bu modeli örnek olarak rahatlıkla gösterebiliriz. **◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Performans, 144Hz panel / FreeSync 2, DisplayHDR 400 desteği, kavisli ekran, ergonomik tasarım, RGB aydınlatma  
**EKSI** Hoparlör yok

92



## Samsung Portable SSD T7 Touch

Parmak izi sensörü ile daha güvenli

2 yıl kadar önce Samsung'un kullanıcılar tarafından oldukça iyi karşılanan bir SSD'si olan T5 modelini incelemiştik. Bu kez karşımıza Portable SSD T7 Touch modeliyle çıkan Samsung, bu modelinde ise bir yeniliğe imza atmış ve SSD'yi parmak izi sensörü ile tanıştırmış.

T7 Touch, tasarım açısından selef model T5'e çok benziyor, ancak boyut olarak nispeten biraz daha büyük olduğunu, yine nispeten biraz ağır tutulduğunu da söyleyelim. Bahsettiğimiz ağırlık 58 gram bu arada, yani cihaz çok hafif tabii. Tasarım açısından değerlendirmemiz gereken bir diğer nokta ise malzeme kalitesi. Alüminyum yekpare gövdeden oluşan T7 Touch, kesinlikle fazlasıyla dayanıklı görünüyor. Ancak bunun yanında cihazda bir IP68 sertifikası yer almıyor. Samsung, bu SSD'ye bir de suya dayanıklı yapıda tasarlasa, taçlandırmış diyebiliriz. Bunu da söyledikten sonra bir de T7 Touch'ın üzerinde, SSD'yi kabloyla bağladığınızda çevresi LED ışıklarla çevrelenen parmak izi sensörünü görüyoruz. Diski ilk kez taktığımızda, içinde Samsung Portable SSD Plus Software adında bir yazılım olduğunu göreceksiniz. Bu yazılımı kuruyor, sonrasında ise kolayca parmak izinizi cihaza tanıtip hemen tüm disk içeriğini şifreleyebilirsiniz. Oldukça basit ve pratik bir uygulama olan bu yöntemin ayrıca AES 256-bit şifreleme yöntemiyle korunduğunu da belirtelim.

Elimizde 500 GB kapasiteli modeliyle bulunan T7 Touch, ayrıca 1 GB ve 2 GB gibi farklı kapasite bulunabiliyor. Crystal-DiskMark testinden 1000 MB/s'nin üzerinde sonuçlar alan T7 Touch, yazma performansı ise 760 MB/s ve 741 MB/s sonuçlar üretti.

Peki, T7 Touch fiyatı ne kadar? Elbette bu disk pek ucuz sayılmaz. 500 GB'lık modeliyle 1199 TL fiyat etiketi bulunan disk, muadil modellerden parmak izi sensörü ve performansının yanında fiyatıyla da ayrılıyor. **◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Malzeme kalitesi, parmak izi sensörü, çok hızlı, kompakt yapı  
**EKSİ** Fiyat

90

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



## Tp-Link Deco P9

Ölü bölge katili ile tanışın!

Son dönemde çok sık karşılaştığımız Mesh Wi-Fi sistemleri, farklı yerlere konumlamak zorunda olunan menzil genişleticiler veya kablo yığınlarına gerek kalmadan ev veya ofis genelinde Wi-Fi performansını genişletmek için kullanıcı dostu bir yol sunuyor. Mesh Wi-Fi sistemleri iyi bir performans sunmasının yanı sıra ölü noktaları ortadan kaldırmasıyla da internete yol kat etmenin en mantıklı yolu olurken, öte yandan bir diğer yöntem de bilindiği üzere powerline sistemler.

Deco P9, 3'lü bir setten oluşuyor. Bu sayede maksimum 560 m2'ye kadar ve katlı ev veya iş yerlerinde geniş kapsama alanı sağlayan sistem, totalde 100 cihaza kadar kablosuz bağlantıyı da destekleyebilir. Yani bu sistemle toplamda 100 farklı cihazı internete bağlayabiliyorsunuz.

Cihazın kurulumu ise karmaşık değil, aksine oldukça kolay. Deco P9, çift bant desteği gösteriyor. Hem 5 GHz frekansı hem 2.4 GHz frekansı destekleyen birim, 802.11 ac Wi-Fi altyapısını kullanıyor. 867 Mbps ve 300 Mbps ile beraber totalde teorik olarak 1200 Mbps bağlantı hızı sağlayan Deco P9, buraya kadar TP-Link'in diğer mesh sistemleriyle aynı işi yapıyor aslında.

Sonuç olarak değerlendirirsek Deco P9, örgü halde karşımıza çıkan Wi-Fi ve Powerline kombinasyonunu kullanarak geniş alanlar, kalın duvarlar ve katlı yaşam alanları için etkileyici hızlar ve sabit, stabil bir bağlantı sunması açısından gayet memnun kalacağınız bir cihaz diyebiliriz. 100 cihaza kadar bağlantı desteği sunması ve öte yandan her bir birim üzerinde 2 adet dahili anten ve 2 Gigabit Ethernet portu bulundurmasıyla önem kazanırken, kurulum ve kullanım konusunda da Deco uygulamasıyla kullanıcı dostu oluyor. Bu anlamda sahip olduğu yetenekleri karşısında tek eksisi ise, kimilerinin beğenemeyeceği kule tasarımları ve sahip olduğu yüksek fiyat etiketi olsa gerek diye düşünüyoruz. TP-Link Deco P9'u şu an piyasada 2167 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

**◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Mesh + Powerline, yüksek performans, kurulum ve kullanım kolaylığı, 100 cihaza kadar destek, ürün başına ikişer Gigabit Ethernet portu  
**EKSİ** Tasarımı büyük, fiyat

92



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
102

## ***DOCTOR SLEEP***

The Shining efsanesinin devamını yaşamak isterken fantastik bir dünyanın içine düşmek...

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

Green Day yeni albümünü patlattı! Bundan daha güzel bir ay olabilir mi? Olamaz! Come meet me on the roof tonight!

## ALBÜM

AMBERIAN DAWN  
LOOKING FOR YOU

Tarz değiştirmeden, var olan mükemmel halin üzerinden ilerleyip gayet güzel işler başarmanın en güzel örneklerinden bir tanesidir Amberian Dawn. Bakın adamlar temiz temiz 10 + 1 tane remaster şarkı yapmış, paketlemiş, dinlemeye başladığınız saniye içinizi anında bir mutluluk kaplıyor. Capri Virkkunen'in tanıdık sesi, bildiğimiz riff'ler, synthesizer esintileri... Dinle, dur. Dinleyebileceğiniz en melodik ve akılda kalıcı şarkıları ortaya çıkartan Amberian Dawn'un Looking For You adlı bu albümünde "Şu şarkı inanılmaz!" diyeceğim bir durum oluşmadı ama bunu kötü anlamda da söylemiyorum. İlginç bir şekilde şarkıların verdiği etki birbirine çok benziyor, sadece arada Fabio Lioné'nin eşlik ettiği Symphony Nr. 1 Part 3 - Awakening parçasında biraz daha değişik bir hava yakalyorsunuz. Au Revoir da kısa, enstrümantal bir parça olarak sanki bir parçanın girişi havası veriyor ama aslında albümün çıkışını işaret ediyor.

(İsminden de anlaşılacağı üzere.)

Klasik müzikle metali en çok birbirine yaklaştıran gruplardan biri olan Amberian Dawn'u, bu albüm özelinde değil, genel olarak her türlü tavsiye ederim. İşin güzel tarafı Amberian Dawn'un parçalarından keyif almak için metal dinleyicisi olmanıza bile gerek yok; her şekilde bu grubu beğeneceğinizi düşünüyorum. ♦



## FİLM

## DOCTOR SLEEP

Shining'i çok ama çok geç izlemiş biri olarak bir anda Doctor Sleep'i keşfetmek, hem büyük bir sürpriz oldu, hem de çoğu kişinin yaşamadığı bir bilinçle bu filme atılmış oldum. Herkesin çoğunlukla baltayla kapı kırma sahnesinin ötesini unuttuğu o anda, ben tüm filmi hatırlıyordum ve Doctor Sleep'in Shining'deki Overlook'u tekrar sahne etmesi de dün çıktığım bir seyahatten parça gibiydi. Neyse, benim tecrübemi bir yana bırakıp filme dönecek olursak ortada vahim bir durum olduğu ortaya çıkıyor. Shining nasıl rahatsız

edici, şizofrenik, asap bozucu ve gizemli bir film idiyse, Doctor Sleep de bir o kadar Chilling Adventures of Sabrina olmuş. (Biraz abarttım ama konuyu anladınız.) Film kesinlikle Shining gibi gerilim değil, tam anlamıyla fantastik tarafa kaymış. Shining'deki minik Torrance büyümüş, arada alkolik olmuş, kötü bir hayat yaşıyor. Derken bir başka "shine" sahibi kız onunla iletişime geçiyor, shine'lı miniklerden beslenen bir tarikatın varlığı ortaya çıkıyor ve elbette, olaylar gelişiyor. Bu bağlamda da bir çeşit X-Men

havasını almamanız olanak dışı oluyor. Filmin fantastik kurgu olması aslında hiç önemli değil fakat bir yandan gerilim, bir yandan da korku öğeleri barındırmaya çalışması ve Overlook'un laf olsun diye filme eklenmesi beni biraz çileden çıkarttı. Şu film yapımıyla anlamayan halimle yapımcılara, yönetmene o kadar çok önerim olurdu ki filmi daha derli toplu yapmaları için, ben bu kadarını düşünürken onlar düşünemeyince filme de puanımı 5/10 olarak vermekten kendimi alamıyorum. ♦



## ALBÜM

# GREEN DAY FATHER OF ALL...

Muhtemelen dünyanın en ünlü punk rock grubu olan Green Day, özellikle Twitter üzerinden her saniye yaptığı tanıtımlarla yeni albümünü bir süredir yüzümüze yüzümüze üflüyordu. Bazı parçaları önden yayımlayıp iyice iştah kabartan grubun 10 şarkılı albümü sonunda piyasaya çıktı ve derhal dinleyerek birçok eleştiri malzemesi elde etmeyi başardım.

Father of All'u diğer Green Day albümlerinden ayıran en büyük etken, bir politik mesaj verme çabasında olmaması. (Albümün ismindeki Father of All'un Trump'a gönderme olmadığı da netlik kazandı.) (Bu arada albümün isminde bir çeşit argo kelime var, onu söylemiyoruz.) Father of All tam anlamıyla eğlenceyi ön planda bulduran, punk kısımdan da uzaklaşıp hepten rock'n

roll'a dönüşmüş, tek oturuşta dinlenecek bir eğlence olmuş.

Billie Joe Armstrong'un sesi artık o kadar fazla efekt yemiş ki önceki albümlerdeki netliği bulmak zor. Bu kötü bir şey değil ama bir Boulevard of Broken Dreams'deki ipeksi tonu bu albümde bulamıyorsunuz. Father of All, Fire, Ready, Aim, Oh Yeah! ve Meet Me on the Rooftop dörtlüsü banko klasikler. Stab You in the Heart, Hippie Hippie Shake adlı eski şarkının bir çeşit cover'ı olmuş, bayağı eğlendiriyor ve eski Green Day şarkılarına en yakın dokuyu da herhalde Graffiti barındırıyor.

Father of All'un, ilk dinleyişte bir Green Day albümü olduğuna inanmanız zor fakat birkaç turdan sonra albüm sarıyor ve gayet keyif alıyorsunuz. Green Day dinlemeye bu

albümle kesinlikle başlanmaz ama grubun müdavimleri için keyif verdiği bir gerçek. ◆



## DİZİ

# THE STRANGER

Bilirsiniz Netflix'te kayda değer bir Netflix Originals yapımı bulmak pek kolay değil. Rastgele bir şekilde keşfettiğim The Stranger ise gizemli yapısıyla beni anında sardı ve var olan tek sezonu da bir çırpıda bitirdim. (Tabii böyle anlatınca çok müthiş bir diziyse karşı karşıya olduğunuzu düşünmüş olabilirsiniz ama öyle bir durum yok, sadece dizinin temposu ve barındırdığı gizemli atmosfer kendisini izlettirmeyi başarıyor.)

İngiltere'de geçen dizide bir takım insanlar, bir gün, bir kızın onlara kimsenin bilmesinin olanağı olmayan bilgiler sunmasıyla sarsılıyor. Kızın kim olduğu da belli değil, bu bilgileri nasıl topladığı da... Kanıtlarla birlikte birer dosya teslim eden kız daha sonra sırta kadem basıyor ve elinde zarflarıyla kalan insanlar, bambaşka bir tecrübeyle yüzleşiyorlar; hayatlarının artık eskisi gibi olmasına olanak yok...

Bir kitap uyarlaması olduğu için senaryosu kuvvetli olan dizi, tanıdık yüzleri ekrana getirmiyor ama getirmesine de pek gerek yok. Son bölüme kadar da pek az gizem ortaya çıktığı için diziyi konusu için izliyor, tüm olayların nasıl birbirine bağlanacağını merak ederek –daha önce dediğim gibi– tüm bölümleri hızla izliyorsunuz. Bence Netflix'te şans verilmesi gereken yegane yapımlardan biri, izlemenizi tavsiye ederim. ◆

## DİZİ

# TERRACE HOUSE

Birkaç tane uyarım var. Öncelikle Terrace House adındaki bu Netflix dizisi, aslında bir dizi değil, bir reality show. Bundan daha da kötüsü Terrace House Japon yapımı. Yani bu ne demek, 3 kadın, 3 erkek yarışmacının bir evde yaşadığı bu yapımı Türkiye'de sadece 5 kişi izleyecektir ve bunlardan bir tanesi de benim!

Anime'lere, manga'lara yoğun bir şekilde ilgi duyan Türk halkı iyi bilir; Japon kültürünü seven kişiler az sayıdadır ama bu ilgi alanına sahipse de Japonya'yla ilgili her türlü konuya açık olurlar. Benim de Terrace House'u anlatırken hedeflediğim kitle de bundan başkası değil.

2019-2020 sezonu Tokyo'da geçen ve altı kişiyi bir evde konuk eden dizi, yavaş temposu ile tam anlamıyla kafa dağıtmak için hazırlanmış. Çekimler müthiş, Tokyo'yu 3-5 dakika görmek bile insanı mutlu ediyor. Yarışmacılar evde diledikleri süre kalabiliyorlar ve amaçları da aslında evin diğer sakinleriyle romantik bir ilişki kurmak ama bu uyum meselesi, olmadı mı olmuyor. Amerika ve Türk reality show programlarının aksine, burada büyük roller kesmeler, sahte kavgalar ve diğer dramlar yok. Çoğu bölümde resmen hiçbir şey olmuyor ama önceden söylediğim gibi Japonya fanatığıyız ya, bu sıradanlık bile keyif veriyor. Şu anda sadece 24 bölümü Netflix'te bulunan ve devamının gelmesi an meselesi olan Terrace House, Japonya'da büyük bir fenomen ve bölüm aralarında yorum yapan altı sempatik ünlüyü de sevmeden edemiyorsunuz. ◆





Bu ay röportajımız var!  
Çizgi roman koleksiyoncusu sevgili  
**Yıldıray Çınar** sizlerle!



**B**u ay sayfa olarak çok heyecanlıyız çünkü Türkiye'nin en büyük sanatçılarından biriyle beraberiz. Çizgi romanla ilgili olup Yıldıray Çınar ismini duymayan yoktur herhalde ülkemizde. Bu aydan itibaren de PhD de dahil olmak üzere Türkiye genelindeki pek çok çizgi roman dükkanından abone olabileceğiniz Alex Ross ve Kurt Busiek'le birlikte yepyeni bir seriye başlıyorlar! Serinin adı Marvels. Kurt Busiek'in yazacağı, Yıldıray Çınar'ın iç çizimlerini, Alex Ross'un ise kapaklarını yapacağı bu yüksek potansiyelli, hepimizde hype yaratan çizgi romanı mutlaka görmeniz gerekir.

Peki, "kişisel olarak çok seviyorum, müthiş birisi" gibi kendime ait şeylerin dışında, Yıldıray Çınar sanatıyla sadece Türkiye'de değil, tüm küresel çizgi roman pazarında kendisine önemli bir yer edinmiş, işleri koleksiyoncular tarafından kovalanan, bir seri için adı yayınladığında sadece burada değil orada da heyecan yaratan bir isim. Ancak biz köşemizde kendisinin herkesin malumu olan yönlerini değil, aslında belki de bilmediğiniz çizgi roman koleksiyoncusu Yıldıray Çınar'ı konuşmak istedik. Herkese iyi okumalar dilerim. :)

**Abi hoş geldin! Her şeyden önce bir kez daha beni kırmadığın ve yepyeni serinin çalışmalarını arasında köşemize ve okuyucularımıza zaman ayırdığın için teşekkür ederim. Yukarıda da belirttim bugün sanatını değil, koleksiyonculuğun konuşuyoruz. Çizgi romana nasıl başladın, bu yolculuk nasıl başladı? İlk aldığın orijinal sayıyı hatırlıyor musun?**



**Yıldıray Çınar:** Okuma bilmediğim dönemde (muhtemelen anaokulu zamanına denk geliyor) hediye bir Conan gelmişti. Daha sonra gazete ekleri falan derken mahallemizdeki bayiden Superman ve Örümcek Adam serilerini almaya başladım. Amerikan edisyonlarını ilk görüşüm 1989 yılının sonuna denk gelir. O dönem Dünya Dağıtım'ın getirdiği az sayıdaki dergileri rafta ilk gördüğümde aklımı kaçırmıştım. Dergiler büyük boy ve renkliydi. Tabii biz o dönem ufak ve siyah beyaz baskılara alışık olduğumuzdan bu edisyonlarla karşılaşmak rüya gibiydi. İlk aldığım orijinal sayı Batman 437. Muhtemelen koleksiyon yapmaya o gün itibarıyla başladım diyebiliriz.

**Geçmiş dönemlerde çizgi roman bulmak bugüne kıyasla aslında biraz daha zordu aslında. En azından şöyle diyeyim, seçeneğimiz şimdiki kadar yoktu. Bu hobiye nasıl küsmenden devam edebildiniz?**

**YÇ:** O dönemlerde sahalarda da bolca çizgi roman bulunabiliyordu. Zaten yaş sebebiyle sınırlı bir bütçemiz var. Alabildiğim kadarı bana yetti. Mesela Amerikan üslerinden gelen ve sahalara düşen kesik kapaklı dergileri oldukça ucuz fiyata alabiliyordunuz. Tabii kesik kapaklı bir dergi ne kadar koleksiyon olur bilinmez ama en



azından o sayıya ulaşmış olmak ve okumak o dönemde çok değerliydi.

**Metehan:** Burada ufak bir pencere de ben açayım, çizgi roman koleksiyonculuğunda ürünün kondisyonu oldukça önemlidir. Ancak kimi zamanlarda bazen değeri çok yüksek olan çizgi romanlar daha düşük kondisyonda elde edilebiliyor. Yine de bu gibi durumlarda da çizgi romanda fazlaca bir yırtık olmamasına mutlaka dikkat etmemiz gerekiyor.

**Sence çizgi roman koleksiyonculuğunun olmazsa olmazları nelerdir?**

Benim belirli bir kuralım yok. Senin için değerli olan, değerlidir. Elimde 1 dolarlık kutularda bulacağınız bir sürü dergi var. Ama benim için çok değerliler. Ama şunu söyleyebilirim. Koleksiyoncuysanız dergilere iyi

bakmalısınız ve onları özenle korumalısınız.

**İyi bir Hulk koleksiyoneri olduğunu biliyorum, var mı yakalamak istediğin bir sayı ?)**

Elimde Essential ciltleri var ama RAMPAGING HULK serisinin tek sayı baskılarını (fasikül) bir ara tamamlamayı düşünüyorum.

**Türkiye’de çizgi roman koleksiyonculuğuna olan ilgi giderek yükseliyor. Kimisi başlıyor hemen bırakıyor, kimisi uzun süre devam ettiriyor. Koleksiyoncular doğru çizgi romanı aldıklarını nasıl anlayacaklar?**

Okuyarak. Son dönem koleksiyonculuğun gittiği en yanlış yer aldıkları dergileri okumaları ve ne kadar değerlenecekleri ile ilgilenmeleri.

**Peki abi, senin koleksiyonun nasıl ve nelerle şekilleniyor?**

**YÇ:** Benim koleksiyonum ağırlıklı olarak 70’ler ve 90’lar. Onun dışında bol miktarda cilt edisyonları var. Bir de son birkaç yıldır IDW’den çıkan Artist Edition’ları toplamaya çalışıyorum. Ama bunlar çok büyük formatta baskılar, edisyonlar o yüzden saklama problemi çıkıyor. Yakın zamanda almayı azalttım.

**Metehan:** Artist Edition’ı biraz anlatmamız gerekirse şöyle diyebiliriz, pek çok çizgi roman ilk kez çizilirken normal fasikül boyutundan daha büyük bir kâğıda çizilmektedir. İşte Artist Edition’lar orijinal boyutunda basılan çizgi roman sayfalarından oluştuğu için devasa gözükürler ve Yıldırım Abinin de belirttiği gibi biraz yer kaplarlar.

**Bugün tek bir çizgi romanın senin olma hakkı olsa, hangisini seçerdin?**

Çok zor bir soru. Üzerinde uzunca düşünmek gerekir. Ama Incredible Hulk #1 (1962-Mayıs) olabilir.



**AYIN VARYANTI**

**Wolverine #1 Mike Mayhew  
Ultimate Edition**

**Çizerler arasında X’in koleksiyonunu biliyorum, çok iyi diyebileceğin birisi var mı?**

Hakan Tacal ve Mahmud Asrar’in güzel koleksiyonları var.

**Genç okuyuculara ve koleksiyonculara neler önerirsin?**

Aldığınız çizgi romanları okuyun. :)

**Son olarak, bu röportajdan sonra bana soracaklardır. Yakında bir şeyler yapıyor muyuz PhD’yle birlikte? :)**

**YÇ:** Serileri çizmemden artan zamanlarda her zaman!

**Metehan:** Buraya küçük bir ekleme yapalım. Sevgili Yıldırım Çınar ile daha önce yaptığımız işlere göz gezdirmek isteyenler web sitemizi ziyaret ederek üstadın işlerini inceleyebilirler.

Bu aylık köşemizle vedalaşırken sevgili Yıldırım Çınar’a koleksiyonculukla ilgili bu keyifli sohbet ve bize zaman ayırıp sorularımızı yanıtladığı için tekrar çok teşekkür ediyoruz. Bu ay köşemizde ülkemizin büyük bir değerini bu sefer herkesin bildiği tarafıyla değil de farklı bir perspektiften konuk ettik. Gelecek ay ise DC Comics’in tarihiyle devam ediyoruz!

*Bu arada ilk Aydan beri nedense unuttuğum bir husus var. Bize ulaşmak için isterseniz Level’a isterseniz de phdcollectibles@gmail.com ya da sosyal medya hesaplarımızdan bize yazabilirsiniz! Herkese keyifli günler!*

◆ **Metehan İğneni**



# OTAKU CHAN

2010'lardan, 2020'lere geldik...  
Şimdi geride bıraktığımız on yılın  
animelerine bakma vakti. Düşün  
peşime!



Shingeki no Kyojin

**M**yanimelist tüm dünyadan anime takipçilerinin kullandığı bir platform. Son on yılın en yüksek puanlı, en beğenilen ve en popüler serilerini detaylı bir şekilde alarak bir analiz yapmışlar. İçinden kaçırdıklarınız varsa, harika bir izleme listesi çıkıyor diyelim ve 2010 yılıyla başlayalım.

## 2010

Bu senenin en yüksek puanlı serileri: 1. Tatami Galaxy, 2. Rainbow: Nisha Rokubou no Shichinin, 3. Katanagatari, 4. Major (sezon 6), 5. Nodame Cantabile: Finale, 6. Bakuman, 7. Angel Beats!, 8. Durara!!, 9. Kuragehime, 10. Kaichou wa Maid-sama! En beğenilen animelerde ise ilk onda Noda-



me ve Major'ın yerini K-On!! Ve Heartcatch Precure! giriyor. Hakikaten 2010'un ilk onu çoğunlukla slice of life dediğimiz gündelik hayatta geçen ağırlıklı komedi serilerinden oluşuyor. Popülerlik listesi ise biraz daha farklılaşıyor:

1. Angel Beats!, 2. Durara!!, 3. Highschool of the Dead, 4. Kaichou wa Maid-sama!!, 5. Oreimo, 6. Baka to Test to Shoykanjuu, 7. Kami nomi zo Shiru Sekai, 8. Bakuman, 9. K-On!!, 10. Shiki

## 2011

Bu senenin en yüksek puanlı serileri: 1. Steins; Gate, 2. HunterxHunter, 3. Gintama, 4. Natsume Yuujinchou San, 5. Nichijou, 6. AnoHana, 7. Usagi Drop, 8. Bakuman (Sezon 2), 9. Mahou Shoujo Madoka Magica, 10. Fate/Zero

Ne bereketli bir seneymiş... Beğenilenlerde ise değişiklikler şöyle: Gintama, Usagi Drop, Natsume ve Bakuman yerlerini canım Chihayafuru, shounen ai esintili distopya No.6 ile Mawaru Penguindrum ve Sket Dance'e bırakıyor.

Popülerlik listesinde yine daha farklı: 1. Steins; Gate, 2. Mirai Nikki, 3. Ao no Exorcist, 4. HunterxHunter, 5. Anohana, 6. Fate/Zero, 7. Guilty Crown, 8. Madoka, 9. Deadman Wonderland, 10. Boku wa Tomodachi ga Sukunai

## 2012

Bu sene yüksek puanlı olanların cevherler barındırdığı ama popülerlik yarışında geride kalan Shinsekai yori, Uchuu Kyodai (astro-nomi sevenler kesin bakmalı) gibi animeler var: 1. Gintama: Enchousen, 2. Natsume

Yuujinchou Shi, 3. Fate/Zero (ikinci sezon), 4. Bakuman (üçüncü sezon), 5. Uchuu Kyudai, 6. Shinsekai yori, 7. Psycho-Pass, 8. Sakamichi no Apollon (Jazz severlere), 9. Danshi Koukousei no Nichijou, 10. Jojo no Kimyou na Bouken

Bu sene puanlamada devam sezonlarına ağırlık verilmiş. Gerçi Gintama her sezonuyla çok yüksek puanlar alan çok sadık bir hayran kitlesine sahip keza Natsume de aynı şekilde. Beğenilere baktığımızda ülkemizde de çok sevilen Sword Art Online'ı görüyoruz mesela. Liste şöyle devam ediyor: 1. Shinsekai yori, 2. Uchuu Kyoudai, 3. Aikatsu!, 4. Psycho-Pass, 5. Jojo no Kimyou na Bouken 6. Sakura-sou no Pet na Kanojo, 7. Sword Art Online, 8. Shirokuma Cafe (çok iç ısıtıcı bir seridir), 9. Hyouka (iyi bir gizem, hayalet hikâyesidir), 10. Sakamichi no Apollon Popülerlikte Another, Highschool DxD, Chuunibyou demo Koi ga Shitai!, Kuroko no Basket ve Magi: The Labyrinth of Magic önceki listelerde hiç görmediğimiz seriler.

## 2013

Bu senede de ilginç bir dağılım görüyoruz. 1. Monogatari (ikinci sezon), 2. Hajime no Ippo: Rising, 3. Shingeki no Kyojin, 4. Chihayafuru 2, 5. Kuroko no Basket (ikinci sezon), 6. Kingdom (ikinci sezon), 7. Magi: The Kingdom of Magic, 8. Little Busters!: Refrain, 9. Nagi no Asu kara, 10. Diamond no Ace Beğenilere baktığımızda listeye Kill la kill, Love Live!, Oregairu, Aku no Hana, Kyousou Giga ve White Album (ikinci sezon) giriyor. Nerdeyse puan listesinden bambaşka. Popülerlikte ise Hataraku Maou-sama!, Log Horizon, Kyoukai no Kanata, Date A Live,

Danganronpa, Highschool DxD new ve Golden Time listeye yeni giren animeler. Yine de anlaşılan bu sene herkesin gönlünü kazanan Shingeki no Kyojin olmuş.

#### 2014

2014 shounen serileri açısından pek iyi geçmemiş. İlginç şekilde genelde kısa serilerin ön plana çıktığını görüyoruz bu sene. Popülerlik listesi ise neredeyse tamamı shounen serilerinden oluşuyor.

1. Shigatsu wa Kimi no Uso, 2. Mushishi Zoku Shou (ikinci sezon), 3. Mushishi Zoku Shou (ilk sezon), 4. Haikyuu!, 5. Ping Pong the Animation, 6. Kiseijuu: Sei no Kakuritsu, 7. Barakamon, 8. Shirobako, 9. No Game No Life, 10. Gin no Saji (ikinci sezon) Beğeni listesi ise şöyle: 1. Ping Pong, 2. Shigatsu wa Kimi no Uso, 3. Haikyuu!, 4. Yu-gi-oh! Arc-V, 5. Shirobako, 6. No Game No Life, 7. Akatsuki no Yona, 8. Zankyou no Terror, 9. Barakamon, 10. Tokyo Ghoul Popüler serilerde ise Tokyo Ghoul başı götürüyor. Onu No Game No Life, Noragami, Sword Art Online II, Akame ga Kill!, Shigatsu wa Kimi no Uso, Nanatsu no Taizai, Kiseijuu: Sei no Kakuritsu, Haikyuu! Ve Nisekoï izliyor.

#### 2015

Bu sene devam serilerinin ilk onu neredeyse kapladığı bir sene olmuş. Sadece Shokugeki no Souma ve One Punch Man yeni seriler olarak ilk ona girebilmiş puanlamada.

1. Gintama, 2. Haikyuu! (ikinci sezon), 3. One Punch Man, 4. Jojo Stardust Crusaders (ikinci sezon), 5. Shokugeki no Souma, 6. Kuroko (üçüncü sezon), 7. Owarimonogatari, 8. Diamond no Ace (ikinci sezon), 9. Fate/stay night: Unlimited Blade Works (ikinci sezon), 10. Noragami Aragoto Beğeni listesine Osoumatsu-san birinci sıradan girmiş, Oregairu Zoku, Shokugeki no Souma, Hibike! Euphonium, Jojo, Death Parade, Ansatsu Kyoushitsu ve Overlord sırayla takip ediyor. Popülerlikte ise ilk sıra tabii ki One Punch Man'ın ardından Tokyo Ghoul A, Death Parade, Shokugeki no Souma, Ansatsu Kyoushitsu, DanMachi, Noragami Aragoto, Overlord, Charlotte ve Owari no Seraph geliyor.



#### 2016

Bu seneden itibaren ilk ona girenlerin puanı neredeyse hep sekiz civarında. Gerçekten de tutarlı bir şekilde çok kaliteli işler görmeye başlıyoruz. Puan listemiz Haikyuu! ve ardından Natsume Yuuujinchou Go ile başlıyor. 3. Jojo Diamond wa Kudakenai, 4. Ansatsu Kyoushitsu (ikinci sezon), 5. Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu, 6. Mob Psycho 100, 7. Saiki, 8. Boku dake ga inai Machi, 9. 3-Gatsu no Lion, 10. Shokugeki no Souma: Ni no Sara

Beğeniler içinde ise Yuri!!! on ice, Re: Zero, Boku no Hero Academia, KonoSuba ve Love Live! Sunshine!! Listeye girmiş. Popüler serilerde yeni gördüklerimiz ise Re Life, Bungou Stray Dogs ve Koutetsujou no Kabaneri.

#### 2017

Puan listemiz şöyle: 3-gatsu no Lion (ikinci sezon), Gintama, Owarimonogatari, Made in Abyss, Shouwa Genroku Rakugo (ikinci sezon), Natsume (altıncı sezon), Boku no Hero Academia (ikinci sezon), Gintama: Porori-hen, Houseki no Kuni ve Shingeki no Kyojin (ikinci sezon)

Beğenilerde bu sene beşten sonrası yepyeni: Shoujo Shuumatsu Ryokou, Tsuki ga Kirei, Kemono Friends, Black Clover ve Love Live! (ikinci sezon)

Popüler serilerde ise Kobayashi-san Chi no Maid Dragon, Mahoutsukai no Yome, Kakegurui ve Youjo Senki listede kendilerine yer buluyorlar.

#### 2018

Gintama bu seneye damgasını vurmuş. İlk iki sırayı Gintama alıyor sonra onu Jojo, Sora yori mo Tooi Basho, Violet Evergarden, Boku no Hero academia (üçüncü sezon), Saiki (ikinci sezon), Steins; Gate 0, Kaze ga Tsuyoku Futeiru ve Shingeki no Kyojin (üçüncü sezon) izliyor.

Beğenilerde ilk sıra Banana Fish'in. Idolish



7, Cardcaptor Sakura, Aobuta, Yuru Camp, Darling in the FranXX ve Yagate Kimi ni Naru listeye sonradan dahil olanlar. Popülerlik listesinde yeni gördüğümüz seriler ise Nanatsu no Taizai: Imashime no Fukkatsu, Goblin Slayer, Overlord II, Slime ve Tokyo Ghoul:re

#### 2019

Geldik geçen seneye. Shingeki no Kyojin (üçüncü sezon), Kimetsu no Yaiba, Mob Psycho 100 II, Yakusoku no Neverland, Vinland Saga, Dr. Stone, Senki Zesshou Symphogear XV, Kaguya-sama, Karakai Joushu no Takagi-san 2, Fruits Basket aldıkları puanlarla geçen senenin en iyileri.

Beğenilerde ise bu listede görmediğimiz Given, Tate no Yuusha no Nariagari, Sarazama en çok beğeni toplayan seriler arasında. Popülerlik yarışını ise One Punch Man ikinci sezonuyla önde götürmüş. Dororo ve Boku no Hero Academia (dördüncü sezon) senenin en iyileri arasına en azından bu listeden giriş yapmışlar. ◆ Merve Çay



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay yapmak için okula mı  
ihtiyaç var şimdi?

G elmiş geçmiş en büyük yalanlardan biri "herkes cosplay yapamaz". Ancak bazı cosplayerlar, daha şanslıdır. Bu şans faktörlerini sıraladığımda, bazıların moralinin bozulacağından eminim. Unutmayın, hepimiz kendi alanınızda yeteneklisiniz ve cosplayde amaç eğlenmekse, bunu gerçekleştirdiğiniz sürece diğerlerinin ne dediği önemli değildir.

## Bu yetenek nereden geliyor?

Bazı insanlar yaratıcı ailelerden gelir ve onların izinden ilerlemenin dışında kendi yolunda da bu tarz seçimler yapar. Mesela mimar bir baba, ressam bir anne, terzi bir abla ve dahası. Ailede bu tarz yaratıcı ve el işçiliği başarılı olan insanlar olunca, siz de cosplayersanız zaten bu hobiye birkaç adım ileride başlamış oluyorsunuz. Çünkü hangi malzemenin hangi renge bürüneceğini, nerede nasıl kullanılacağını biliyorsunuz. Bunun



Fotoğraf: Barbaros Aytuğ

eğitimi aldınız veya öğrenmek istediğinizde profesyonel olanlar yanı başınızda. Kendimden örnek vereyim, ailede cosplay ile alakalı "hiç kimse" yok. Hatta çoğu bu kelimenin ne anlama geldiğini bile bilmiyor. Dikiş, boyama, 3D derken bunların hepsini kendi imkanlarımla öğrendim. Bazıları için benden profesyonellerden taktik aldım, bazılarında terzi desteğine de sahiptim. Bir noktada öğrenene kadar yıllar geçti. Şöyle düşünelim. 2008 yılında cosplaye başlayan ben, hala yeni şeyler öğrenmeye devam ediyorum ancak etrafımda bunu bana öğretecek tek bir canlı yoktu. Sadece okuyarak, merak ederek, didikleyerek bazı bilgilere eriştim. Yıl oldu 2020 ve benim iki yılda öğrendiğim temeli, sadece birkaç ayda aradan çıkarabilenler var. Çok daha iyi craft yapan, çok daha iyi boyayan, çok daha iyi terzi yeteneğine sahip olan. Burada sizin canınızı sıkacak olan etmen; zaman. Etrafınızda, planlarınız arasında veya geçmişinizde cosplayle ilişkilendirilebilecek çeşitli yetenekler yoksa, öğrenme süreciniz uzayacaktır. Hatta bir noktada deneme yanılma ile ilerleyeceksiniz. Ben öyle yaptım ve pişman değilim. İşin güzel kısmı süreç ne kadar uzarsa uzasin, bir şekilde çözüme ulaşıyorsunuz. Daha güzel haberi vereyim, artık ulaşamadığınız kaynak yok. Bundan birkaç yıl önce internette



Fotoğrafi: Ozhan Koray Çatak

bir kostümün kalıbını bulmak veya o kalıbı nasıl kullanıldığınıyla ilgili hiçbir bilgi yokken şimdi, her şeye ulaşabiliyorsunuz. Yüzlerce öğretici video, çeşitli çizimler, hayatında ilk defa cosplay yapacaklara tavsiyeler ve dahası.

### Yeteneklerinizi keşfedin

Her cosplayer, süper yetenekli değildir. Dikkat ederseniz koca koca zırhlar yapan cosplayerların çoğu, kumaş dikiminde yetensizdir veya sevmediği için o tarafa yönelmez. Bu durum tabii türlü bahanelerle geçiştirilebilir. Mesela kostümlerinizi satmaya, vermeye veya atmaya kıyamazsınız. Evinizde yeterli alan da yoktu. Bu yüzden



Fotoğrafi: Barbaros Aytuğ

daha çok elbise askısında yaşayabilen ve koruması daha kolay kostümleri tercih edebilirsiniz. Aslında bahanelerinizi, yeteneklerinizin ışıldamasını sağlar. Fiziğinizden memnun değilsenizdir, bu yüzden memnun olmadığınız bölgeleri saklayan kostümler tercih edebilirsiniz. Ufak tefek bir insanınsınız ve o koca zırhlara özenseniz de kendinize bir türlü yakıştıramazsınız. Bu yüzden daha az zırlı veya deri odaklı kostümlere yönelirsiniz. Eva sünger ile çalışacak müsait bir ortamınız yoktur veya sevmiyorsunuzdur, o zaman daha basit parçaları olan kostümlere odaklanırsınız ve sanat kiliyle çalışırsınız. Burada anlatmak istediğim, cosplayde istediğiniz kadar bahane üretebilirsiniz.

Eğer karaktere birebir bürünmek istiyorsanız, seçimlerinizi de bu doğrultuda farklı noktalara yönlendirmelisiniz. Poison Ivy kostümü yapmak dikiş yeteneği ister veya çokça yaprağı doğru şekilde kullanmalısınız. Hani yaprağı nereden alacağınız, renk, çorap mı giyeceksiniz yoksa vücut boyası mı kullanacaksınız ve dahası. Gördüğünüz gibi çokça detay, istemeden orada beliriyor. Bu yüzden yeteneklerinizi, tarzınıza göre şekillendirmenizde fayda var. Hayat standardınızdan tutun maddi durumunuza, fiziğinize ve yeteneğinize göre cosplayde çok sayıda kategoride çalışabilirsiniz. Ayrıca yeteneğinizi hangi alanda göstermek istediğinize bağlı olarak farklı seçimler yapabilirsiniz. Plastik makyajda oldukça iyisinizdir veya peruk şekillendirmek, sizin için çok kolay bir işlemdir. O zaman kendi tarzınızı bu şekilde iletin. Makyaj odaklı cosplayer yapabilirsiniz veya çığır saçlı karakterlerin kostümlerini dikebilirsiniz. Diğer tarafta sadece pelüş veya maske temasıyla da çalışabilirsiniz. Son zamanlarda her cosplayer kendi tarzını takipçilerine göstermek istiyor. Bu da farklı tarzlar denediklerinde başarısız olma



ihtimallerini artırıyor. Burada size güzel bir mesaj vereyim; başarısız olmaktan korkmayın, hatta olun. Hatalarınızdan ders çıkarmak yeterlidir. Bir dahaki sefere daha iyisini yaparsınız. Ayrıca başarısızlıkta insanların "çirkin" eleştirilerini asla ciddiye almayın. Yarıcı eleştiriler, sizi ileriye taşıyacak olanlardır. Diğerleri sadece "boş" yapar veya cosplayden "zerre" anlamaz.

### Hayal etmenin ötesinde

Cosplay, size çok sayıda tatlı anı biriktirir. Bunları saklayın. Hayatınızda unutamadığınız her anı (cosplayle alakalı olsun veya olmasın), hayatınızı güzelleştirir. Su altında kostümünüzde fotoğraf çekmek çok zor ve tek seferlik bir anıdır mesela. Böyle bir şeyi unutmak zor. Tekrar denediğinizde, sizi zorlayan konuları düşünür ve bundan ders olarak daha rahat edebileceğiniz şekilde kostümünüzü yaparsınız. Peruğunuzu buna göre seçersiniz. Her kostüm deneyimi, her gittiğiniz etkinlik, bir sonraki kostümünüzü planlarken size yardımcı olur. Fotoğraf çekimleri, grup cosplayerleri derken anılarınızı, kendinize deneyim tahtası olarak belirlemenizde fayda var. Belki sanatçı bir aileden gelmediniz. Ancak bu, sanatçı olmamak için bahane değil. Hayal gücünüz her zaman orada ve gelişmek için elinizden geleni yapıyorsunuz. Zaten önemli olan da bu. Kendinize karşı dürüst olun, büyük bir topluluğun beraberinde getirdiği drama gibi küçük şeyleri görmezden gelin ve size iyi gelenleri yapın. Tutku ve nezaketiniz olduğu sürece insanlar size gelip işinizi seveceklerdir. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 📱 Cem\_Sanci

# Coronavirus oyun dünyasını vuracak mı?

**D**ünyaya panik yaratan salgın hastalık, coronavirus Ocak sonunda, Şubat başında haber manşetlerine çıkmaya başladığında, korku doğuran ekonomik sonuçları da ortaya çıkmaya başladı. 2020 yılı, mobil teknoloji için önemli bir yıl olacaktı. Uzun zamandır "sonraki büyük şey" in ne olacağı tartışmaları yaşanırken nihayet 2020 yılında, yıllardır beklediğimiz katlanabilir telefonları görmeye başladık. Akıllı telefon üreticileri de bu yıl Şubat ayının sonunda Barcelona'da düzenlenecek dünyanın en önemli mobil teknoloji fuarı MWC 2020'yi büyük bir şova dönüştür-

meyi planlıyordu. Yapay zeka teknolojileri, katlanabilir telefonlar, akıllı gözlükler ve bir çok "eğlenceli" teknolojinin son haline Barcelona'daki fuarda şahit olacaktık. Ama olmadık. Çünkü teknolojinin merkezi Çin'den ve uzak doğudan Barcelona'ya akın edecek profesyonellerin salgını yayma endişesi fuarın iptal olmasına neden oldu. Bu yıl iki farklı ülkede daha MWC fuarı düzenlenmesi düşünülüyordu ki, salgın nedeniyle onlar da iptal edildi. Şimdi biz oyun severleri gözü de video oyun fuarlarında. Bu yıl bahar ve yaz aylarıyla beraber oyun fuarlarında etkileyici yeni oyun duyurularıyla karşılaşmayı umuyorduk ama

virüs riskinin o kadar çabuk geçmeyeceğini hissediyorum. Oyun fuarlarının da iptal olması riski nedeniyle oyun yapımcılarının, online oyun tanıtım kanallarına, Twitch ve YouTube'a odaklanacağını düşünüyorum. Kaldı ki, pek çok Indie oyun yapımcısı, daha önce tanıtılmakta zorlandıklarını oyunlarının Twitch'deki popüler kanallarda konu edilmesi sayesinde çok yoğun şekilde yeni oyuncular kazanmaya başladılar. E3 gibi dev oyun fuarlarının tahtını, online oyun kanallarının alacağını zaten tahmin ediyorduk ama coronavirus nedeniyle bu değişimi, çok hızlı ve ani yaşayacağımızı düşünüyorum. ♦







## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Piksel ve Agorafobi

**A**gorafobinin A'sını büyük yazmak bile zor geldi. Hayatımın diğer yarısı. Zerg gibi yüreğimde ve içimde lurk eden ikinci ben. Anlamı açık alan korkusu, hayattaki hali ise yok olmak demek. Herkesin bilgisayarı ile bir ilişkisi vardır, çıkartır kurar oyun oynardı eskiden; şimdi açar neler neler yapar kim bilir. Yazlıkta vardır, oyunu futboldur, amca oğlu ile oynar, Barbie giydirir, sanal dünyalarda gezer eder, her neyse. Bu ilişki benimki gibi değildir ama. Ben 4 yıl katıksız hapis yattım evde. Bir yılı orta birinci sınıfta olmak üzere ikinci üç yılını ise 2000 senesinden itibaren çektim. Rekor, bildiğim kadarıyla İngiliz bir ablada, 22 sene ile. Bu yüzden kazandığım okula gidemedim, hayattaki sosyal yerimi kaybettim, birincilikle kazandığım üniversiteyi okutmamak için bana kanlar kusturdu. Ortasına aldığı korku mekanizması ile sizin üzerinize dünyanızı kapatır. Evin dışı korkuların merkezidir, bu üzerine gidebileceğiniz bir durum değildir, iyileşmez tedavi olmadıkça ve her türlü zırva fiziksel şeyi size yapabilir. Tedavisi de iyi doktor bulmak, terapi ile ilaç kombinasyonudur. Kimseye evham vermek için anlatmıyorum sakın dinlemeyin beni öyle. Ben bilgisayar ile olan ilişkim ile alakalandıracağım.

Benzer durumda olduğunuzda kendinizi unutmak istiyorsunuz. Çevresel etkenlerden ki aile bunun başında geliyordu benim için, tamamen sıyrılmak, yok olmak, hiç olmak. Başka, bambaşka bir zihin faaliyeti arıyordu aklım. 11 yaşındaydım ilk seferinde. Çok da olanağım yoktu. Evdeki halim öylesine kötüydü ki, ailem bana derman bulamıyordu. Acemiydik, sene 80'lerdi. Ayrıntı çok ama en sonunda bir ZX Spectrum 48k+ geldi önüme. Yükleme zamanı 40 dakikaydı kasetten. Benim için önemi yoktu. Yüklendiği an tüm benliğimle oradaydım. Her pikselin yerini ezberliyordum neredeyse. Program yazmayı hiç düşünmedim bile. Be-

nim için o sahte dünyamda galip gelmekti önemli olan. Terler içinde oynardım çoğu oyunu. İngilizce öğrenme çabamın sertliği de bundandı. Kucağımda sözlükle oynardım. Anlamamak kabul edilemezdi. Pencere oydum ve o dünyanın dilini bilmeliydim. Böylesine çetindi her şey hayatımda, ya en iyiydi ya en kötüydü. Hala da öyle sanırım. Bazı şeyler çocukken çiziliyor. Önümden çok ekranlar geldi geçti, binlerce oyun, kaç hareket için hangi devreleri kurdum, kimlerin akıllarında gezdim, hangi grafikerlerin çizimlerinde manalar ve huzur aradım, kaç saat dünyayı unuttum, Skyrim'e olan manevi borcum ne kadar, kimleri geçtim, kimler beni geçti, gözlerim kaç frame izledi, kulaklarımı beni ölümden veya keskin bir virajdan kaç kez kurtardı, kimlerle tanıştım sonrasında, be-

nim dünyamın önemini onlara hiç anlatmaya kalkmadım mı, kırıldım mı başarısızlığıma birileri görmüş gibi, incindim mi açıklamalarımın bir şey kazandırmamasına, yazdığım yazıların sansürlenmesine, yoksa başkalarını, hayatı ıskaladım mı onlara bakarken, kim yardım edebilirdi bana, onlar elimden tutup hayatta mı tuttular beni?

Bence öyle, özeller benim için, şu köhne PC bile. RAM'lerini çıkartıp bakarım, belki 1 saat. Fanını temizlerken tozlarını elimde tutarım bazen, hangi günlerin diye düşünerek. Hiç bitmemiş piline hayran olurum, nasıl da katıksız görevini yerine getirdi diye. Hard disk kaç tur attı benimle derim. Kaç matematik işlemi ile beni böldü, çarptı, çıkardı, ekledi sizce? (Benden başka bitiren görmedim; Ocean'ın Ivan Hoe'su. Full cheatsiz!) ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

# Yeni jenerasyondan ne bekliyoruz?

**A**slında bu soruyu sormanın farklı yolları da var. Temelde her yeni oyun konsolu jenerasyonundan bir beklentimiz var ama bir yandan "neyin" farklı olacağını düşünürken, bir yandan da "neyi farklılaştırabilirler" şeklinde düşünmemiz gerekiyor gibi hissediyorum.

Dönüp baktığımız zaman, her yeni oyun konsolu kendi dönemi için kendince bir hamle yapmayı başardı. Evet, belki birçok yenilik ile geldiler ama temelde oyun oynama deneyimimizde pek de bir değişiklik olmadı. Hatta genel olarak oyun dünyasına baktığımız zaman, joystick, klavye + fare ve gamepad kontrol mekanizmalarından farklı bir şey üretilmedi. En ileri gittiğimiz nokta, sanıyorum kablosuz kontrol sistemleri oldu.

Unutmamak lazım ki birçok insan, kimileri için çok değerli olan teknolojik detayları görmüyor bile. Bir diğer değişken de oyunların görsel yeniliklerinde yaşandı. Her yeni konsol cihazda daha ileri grafikler ile karşılaştık fakat hiçbir konsol, Nintendo Wii gibi "farklı" bir oyun deneyimi sunamadı. Aslında benim argümanım da tam olarak burada başlıyor. Her ne kadar

Wii pazar payı açısından bir finansal dönemin lideri olmuş olsa da dönüp baktığımız zaman kendisinden geriye pek de bir şey kalmadığını görüyoruz. Demek ki pazar anlamında o kadar da ileriye dönük bir yapı sunamamış. Bir diğer yaklaşım da oyun deneyiminin, günün sonunda 30 yıldır pek değişim göstermediği hakkında olacak. Yani genel anlamda tüm oyun deneyimi, belirli parametreler içerisinde kalıyor. O zaman, bu bağlamda oyun üretiminin getirdiği belirli sınırlamalar söz konusu mudur? Eğer bir sınır varsa, bu sınırlar oyun mekanikleri üzerinden mi genişler yoksa anlatı teknikleri üzerinden mi?

Açıkçası ben bu soruları farklı dönemlerde soruyorum ve genelde, içerisinde bulunduğumuz zaman dilimi ile alakalı olarak farklı cevaplar alıyorum. Bu bağlamda da yakın gelecekte piyasada olacak yeni Xbox ve PlayStation cihazlarının ne gibi yenilikler getireceklerini düşünüyorum. Az önce de bahsettiğim gibi, eğer oyun "deneyimini" bugüne kadar sadece tek bir konsol değiştirdi ve o da zamanla yok olup gittiye, sadece teknolojik anlamda daha iyi işlemci, ekran kartı

gibi donanımsal anlamda güçlü cihazlar ile mi karşılaşacağız? Eğer öyleyse, bu yeni konsollar ne derece yeni deneyim sunuyor olacaklar? Eğer teknolojik alt yapının düz bir çizgide ilerlediği ve hiçbir şekilde yeni yapılar sunmadığı bir düzen içerisindeyse, düzenli olarak aynı şekilde mi "eğleniyor" ya da "deneyimliyor" olacağız? Aslında son 30 yıla baktığımız zaman bu sorunun cevabı kocaman bir "evet" şeklinde yankılanıyor ama işte eğer oyun bir deneyimse, bu deneyimi farklılaştırmak adına yeni teknolojik gelişmeler yaşanması gerekmiyor mu? Açıkçası kendi kafamdaki soruları birazcık sizlerin de düşünmesi için elden geldiği kadar paylaşmak istedim. Yani tasarım ve deneyimin her yeni jenerasyondan daha da sığ bir hale geldiği oyun sektöründe, yeni konsollar ne gibi yeniliklerle gelecekler gerçekten merak ediyorum. Pek tabii halihazırda olan sektörel yapılanmanın bir anda değişmesi söz konusu bile değil ama işte konu deneyim olunca, ziyadesiyle merak ediyorum, teknolojinin oyun pazarı ve tasarımındaki bir sonraki adımını merakla bekliyorum. ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejderi

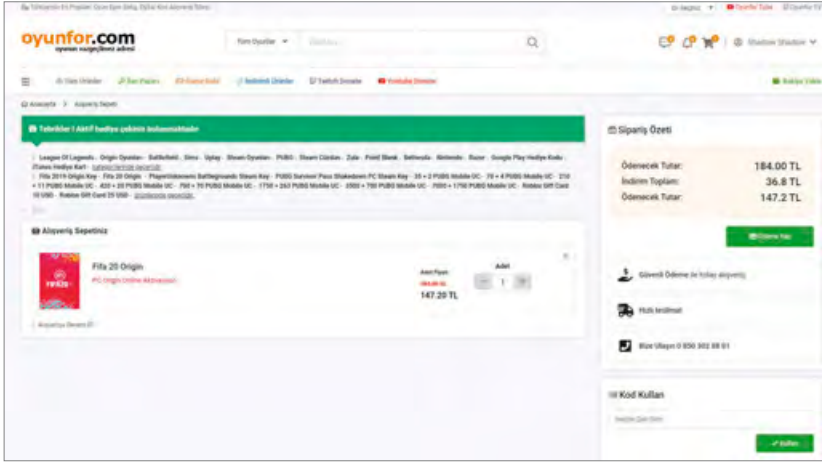
### Canım çok sıkılıyor

**G**erçekten canım çok sıkılıyor. Her şey rutine bağlı. Birbirine benzeyen diziler, neredeyse aynı filmler, korkutucu-çağırıcı diye yola çıkıp suratının ortasına fırlayan yaratık klişesinin ötesine gidemeyenler. Oyunlar deseniz, iyi olana kötü, kötü olana iyi diyen bir kitle üredi yine. Tık uğruna yanıltıcı haber başlıkları atanlar mı dersiniz, of yani. Elimi attığım yerde hüznün, bunalım, sıfır objektiflik, herkes beni haklıyımcağı oynuyor. Çıldırılmamak elde değil. Ortamda ciddi negatif enerji dönüyor bu ara. Bu ay şöyle şen şakrak yazamıyorum kusura bakmayın. Herkes gibi benim de inışli çıkışlı bir hayatım var, hoş ben genelde pek sallamıyorum ama bu ay sallıyor gibi oldum. Ondan buralara içimi döküyorum. Son zamanlarda objektiflik konusunda ciddi sıkıntı yaşamaya başladım. Bu yüzden siz değerli okurlara da fikirlerini sormak, belki de benimle aynı durumdaysa oturup sohbet etmek bile isterim. Arkadaş, niye herkes haklı olma derdinde? Benim düşüncem neden haksız oluyor. Ya da bariz kötü olan bir içeriğe neden ısrarla "çok iyi" damgasını vuruyorlar. Neden

senin düşünceni haklı bulmak zorundayım ben? "Ya abi şimdi o kafayı anlamam lazım, ondan beğenmemişsindir". İngilizce efsane bir cümle var "Well, duh!". Hani apaçık ortada olduğunu anlatmak için kullanılan şu alaycı terim. Çok severim. Benim sorguladığım, neden o kafaya girmek zorunda olduğum. Girmeyeceğim yahu, zorla mı? Bana hala neden sevmem gerektiği konusu açıklanmıyor. Evet, ısrarla bana "çok güzel" deniliyor ama neden güzel olduğu söylenmiyor. Neye göre, kime göre güzel? Birçok oyun inceleme yazımda, "türünü sevenlere hitap ediyor" cümlesini kurardım. Bu yüzden videolarımda "reklam" konusunu açar bazı arkadaşlar. Saçmalamayın lütfen, siz reklam görmemişsiniz. Neyse... Bunun nedeni bellidir. Ben futbol oyunu oynamayı sevmem arkadaşım, boş gelir bana. Ama izlemesi inanılmaz keyiflidir, saatlerce oturup takılırım monitör başında. Ancak oynamayı sevmemem, futbol oyunu oynamadığım anlamına gelmez. Şimdi, buradaki ince çizgiyi "objektiflik" olarak değerlendirelim. Sevmeme durumu ile o türün

sevenine göre açıklama yapma arasında dağlar kadar fark var. İsim gereği her oyuna zaman ayırırım ve o türü sevenlerin kişiliğine bürünür, onların isteklerini düşünerek incelemeyi kaleme alırım. Olması gereken budur. Şöyle düşünün, delicesine Doctor Who seven birine ne dersiniz deyin, o yapıyı sevmeye devam edecektir. Ancak, eksi kısımlarını size söyleyebiliyorsa işte o zaman o insanı dinleyebilirsiniz. Niye mi? Çünkü "hiçbir şey" mükemmel değildir. Kişisel fikirler her zaman önemli, ancak negatifleri de sun bir zahmet. Yığınla teknik sorun yaşayan, grafik buglarıyla dolu, durup dururken kapanan bir oyuna "başarılı" demeyin lütfen. Hataları o kurumlara ulaştırın ki iyileşsin bazı şeyler. Boşa paralar harcanmasın. Az mı bir euro bizim ülkede? Lütfen yani. Bu durum her şey için geçerli. Çok sevebilirsiniz, sevin. Birilerini size fikir sorduğunda en azından her şeyiyle değerlendirmeyi bilin. Ve lütfen karşınızdakini dinleme nezaketini gösterin, azıcık. ◆





## Oyunfor.com'dan LEVEL okurlarına özel %20'ye kadar indirim kampanyası

"Oyuncuyu esas alan" dijital platform Oyunfor.com, LEVEL okuyucularına özel indirim kampanyasıyla karşınızda. Elinizde tuttuğunuz sayıyı satın alan tüm okuyucular dergideki özel kodu kullanarak indirimden faydalanabilirler.

### %20 indirimden nasıl yararlanabilirim?

1. Oyunfor.com'a üye girişi yapın.
2. Satın almak istediğiniz ürünü sepete ekleyin.
3. Sepet sayfasında sağ alta yer alan "Hediye Kodu Gir" alanına dergide bulabileceğiniz özel kodu girin.

### İndirim kodları hangi ürünlerde geçerli?

LEVEL okuyucuların özel kampanya, Oyunfor'daki tüm içeriklerde %20'ye kadar indirim sağlıyor. Hâlihazırda indirimli ürünler LEVEL'a özel kod kullanıldığında ek indirim ile satın alınabiliyor.

**Küçük bir ipucu:** FIFA 2020'deki indirim ile 147,20 TL'ye oyunu satın almak mümkün. Bu fiyat, bugüne kadar Türkiye'deki en düşük FIFA 2020 fiyatı.

### Ayrıca aşağıdaki indirimler de ilginizi çekebilir:

- League of Legends pin'lerinde %15,
- Fifa 2020, Battlefield 5, Anthem, Sims ve tüm Origin oyunlarında %20,
- Uplay Rainbow Six Siege, Assassin's Creed, Watchdogs ve tüm Uplay oyunlarında %20,
- PUBG, Resident Evil serisi, Darksiders ve tüm diğer Steam oyunlarında %20,
- PUBG Lite %8,
- Zula %8,
- Point Blank %8,
- PUBGM %3,
- Bethesda oyunlarında %20,
- Roblox %5,
- Nintendo oyunlarında %5,
- Razer hediye kartı %3,
- Google hediye kartı %2,
- Apple iTunes hediye kartı %2,
- Steam Cüzdan %5.

### İndirim kullanım koşulları ve geçerlilik tarihi

- Oyun kodları 31 Mart 2020 tarihine kadar geçerlidir.
- Bir hesapta, sadece bir kez oyun kodundan yararlanabilirsiniz.
- (Farklı bir koda sahip olsanız bile indirimler geçerli olmayacaktır.)

# LEVEL

#278 Mart 2020

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

#### YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

#### EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

#### YAYIN KURULU

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

#### GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

#### ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

#### KATKIDA BULUNANLAR

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

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

#### YÖNETİM

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

#### REKLAM

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur 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 Müdürü: Dilek Ünlü  
Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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

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

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

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



**SÜRDÜRÜLEBİLİR  
GELECEK  
ÖDÜLLÜ PROJE  
FİKRİ YARIŞMASI**



Almanya Federal Cumhuriyeti  
Büyükelçiliği  
Botschaft  
der Bundesrepublik Deutschland  
Ankara

# Sürdürülebilir Bir Dünya için Genç Fikirler Aranıyor!

Sürdürülebilir bir gelecek hayal ediyorsan;  
yaratıcı bir ürün, bir fikir, bir proje veya  
bir sosyal girişim önerin varsa  
bu yarışma senin için!

Başvuru için son tarih:  
**1 Mayıs 2020**

Detaylı bilgi ve başvuru için: [www.surdurulebilirgelecek.com](http://www.surdurulebilirgelecek.com)



**Birinciye  
25.000 TL**



**İkinciye  
20.000 TL**



**Üçüncüye  
15.000 TL**



**sonar**  
2020  
Istanbul



**Music, Creativity  
& Technology**

www.sonaristanbul.com

Istanbul  
05.06.07 March

actress (live av), actress + young paint (live ai/av), adam beyer, aksak, ali gültekin, ambient av by max cooper, ben klock, bjarki, catnapp, christian löffler (live), chronosphere (av), çağan tunalı, debora ipekel, denis sulta, dj python, dökk by fuse, ece özel, erdem tunalı (live av), ezgi taşçeviren, fattish, feyza emir, gülnihal, günce acı, intensional particle by hiroaki umeda, kelly moran (grand piano av), kölsch, levent alp, live choir (av), max cooper (live av), millenial hug, multiverse by fuse, nova persona, oceanvs orientalis / ex nihilo (live av), paul kalkbrenner, paula temple, r.a.w live coding, red axes (live), seefeel, skee mask, steffi, the skin by re:sole, tko (live), tzusing, umfang, vaal, yang jahz (av), zero sum (av), zozo, (((emre))).

organizasyon

**ZORLU**  
PERFORMANS  
SANATLARI  
MERKEZİ

partner

[CHARMMUSIC]

ana sponsor

**%100MUSIC**  
#yüzdüyüzümüzik

co-sponsorlar



SEPHORA

ZORLUENERJİ

ZES  
Zorlu Energy Solutions

medya partneri

POWERAPP  
İT SAĞLIK KURUMU

biletler

zorlupsm.com passo.com.tr