

# LEVEL

BU AY TAM  
120  
SAYFAYIZ!

## MOUNT & BLADE II BANNERLORD

AYRICA

Final Fantasy VII Remake | Resident Evil 3 | Half-Life: Alyx | Ghost of Tsushima  
Fallout 76: Wastelanders | Control: The Foundation | XCOM: Chimera Squad



10. NESİL INTEL® CORE™  
İŞLEMCİLİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR  
**INTEL® İLE OYUN BAŞLADI**



## Dijitalden selamlar

Sevgili virüsümüz sağ olsun, bu ay size basılı olarak değil, dijital mecradan sesleniyoruz. Merak etmeyin, dergi yine aynı formatta, yine tüm güncel konular ve incelemeleri içeriğinde barındırıyor. Tek farkımız, bizi bu ay raflarda göremeyecek olmanız.

Bu ayın iki önemli konusu oldu ve hangisini kapağa taşıyacağımıza son ana kadar karar veremedik. İkisi de bir türlü çıkmak bilmeyen oyunlar arasındaydı. Bir köşede Mount & Blade II: Bannerlord, diğer köşede de yılların eskitemediği (Aslında eskitti.) ünlü RPG, Final Fantasy VII'nin yepyeni hali. İki oyun için de çok sağlam yer ayırdık ve iki oyunu da detaylıca inceledik.

Kişisel olarak, FFXVII Remake ile ilgili tüm şüphelerimin cevabını da tam tahmin ettiğim şekliyle aldım. Square Enix büyük bir işe girişmişti ve sanki stratejisinde bazı hatalar var. Bakalım, yeni bölümün ne zaman geleceğiyle alakalı bilgiler verdiklerinde olay daha da netleşecek.

Resident Evil 3 Remake, Control'ün eklenti paketi The Foundation ve Fallout 76'yı ayağa kaldırması beklenen Wastelanders incelemelerini de okumadan geçmemenizi tavsiye ediyorum ve sizlere sağlıklı, sıhhatli bir ay diliyorum.

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize dikkat edin.

*Tuna Sentuna*

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

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

**139 TL**

# LEVEL

## ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*

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

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



# POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



**TIKLA!**

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



**TIKLA  
& İZLE**

# POPULAR SCIENCE



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



TIKLA  
& DİNLE

Apple



TIKLA  
& DİNLE

Spotify



TIKLA  
& DİNLE

Google

# POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



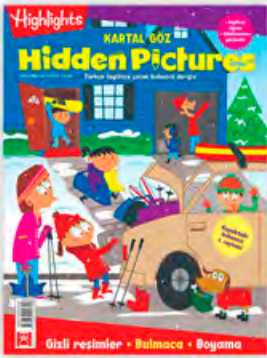
**Dr. Umut Yıldız ile dev teleskoplar ve uzaylı arayışı üzerine.**



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

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

\*Tüm Doğan Burda dergileri online kanallarda **KARGO BEDAVA** fırsatıyla satışta!

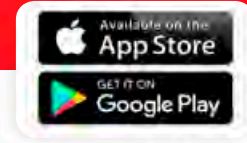


\*Satıcının Doğan Burda olduğu uygulama ve web sitelerinde kargo ücreti alınmamaktadır. Diğer kanallardaki ücretsiz kargo fırsatı satıcıların belirlediği kriterler kapsamında uygulanır.

## Satışta Olduğumuz Web Siteleri

- <http://dergiburda.com/>
- <https://n11.com/magaza/doganburda>
- <https://gittigidiyor.com/magaza/doganburda>
- <https://hepsiburada.com/magaza/dogan-burda>
- <https://amazon.com.tr/>
- <https://migros.com.tr/>
- <https://carrefoursa.com/tr/>
- <https://www.dr.com.tr/>

## Satışta Olduğumuz Uygulamalar



amazon



CarrefourSA



D&R



getir



gittigidiyor



hepsiburada



istegelsin



macrocenter



Migros Hemen



Migros Sanal Market



n11

# #evdekal

*biz içeriği sana getirelim*



# #279.5

## İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden  
05 Takvim  
06 Küheylan  
08 Haberler

### İLK BAKIS

- 14 Ghost of Tsushima  
16 Last Oasis  
18 Ymir  
19 Endzone: A World Apart  
20 West of Dead  
21 Good Company  
22 Foregone  
23 The Endless Mission

- 26 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

- 28 Mount & Blade II: Bannerlord  
36 Anarşist

### İNCELEME

- 40 Final Fantasy VII Remake

- 48 Resident Evil 3 Remake  
54 Bleeding Edge  
56 Fallout 76: Wastelanders  
58 Control: The Foundation  
60 Half-Life: Alyx  
62 XCOM: Chimera Squad  
64 Infliction: Extended Cut  
65 Help Will Come Tomorrow  
66 Hidden Through Time  
67 One Piece: Pirate Warriors 4  
68 Biped  
69 TT Isle of Man:  
Ride on the Edge 2  
70 The Complex  
71 Granblue Fantasy: Versus  
72 Bloodrots  
73 Panzer Dragoon Remake  
74 A Fold Apart  
75 AI War 2: The Spire Rises  
76 Exit The Gungeon  
77 Root Letter: Last Answer  
77 Puddle Knights  
78 Colt Canyon  
78 Plecty Quest: The Crusades

- 79 HyperParasite  
79 We Went Back  
80 The Shattering  
80 It Came From Space and Ate Our Brains  
81 Iris & The Giant  
81 Gigantosaurus: The Game  
82 Mobil İncelemeler  
85 Online  
99 Donanım  
108 Film, Kitap, Müzik  
110 Ph.D  
112 Otaku-chan!  
114 Cosplay Republic  
116 Köşe Yazıları  
120 LEVEL 280



# TAKVİM

## Mayıs

### 1 Mayıs

Arcade Spirits (PC, PS4, XONE, Switch)  
Zombie Army 4: Dead War (Stadia)

### 5 Mayıs

Someday You'll Return (PC)  
Forza Street (iOS, Android)  
John Wick Hex (PS4)

### 7 Mayıs

Lonely Mountains: Downhill (Switch)  
Sonic At The Olympic Games – Tokyo 2020  
(iOS, Android)  
Void Bastards (PS4, Switch)  
Wavey The Rocket (PC)

### 12 Mayıs

Star Wars Episode I: Racer (PS4, Switch)

### 13 Mayıs

Super Mega Baseball 3 (PC, PS4, XONE, Switch)

### 14 Mayıs

Ion Fury (PS4, XONE, Switch)  
Best Friend Forever (PC, Switch, Mac)

### 15 Mayıs

Those Who Remain (PS4)

### 19 Mayıs

The Wonderful 101 Remastered (PC, PS4, Switch)

### 21 Mayıs

The Persistence (PC, PS4, XONE, Switch)

### 22 Mayıs

Maneater (PC, PS4, XONE, Switch)  
Saints Row: The Third Remastered (PC, PS4, XONE)  
Sword Art Online: Alicization Lycoris  
(PC, PS4, XONE)

### 26 Mayıs

Minecraft: Dungeons (PC, PS4, XONE, Switch)  
**The Elder Scrolls Online: Greymoor** (PC)  
TESO'nun en soğuk, en karanlık hikayeleri  
sizi serinletmek için geliyor.

### 28 Mayıs

Atomicrops (PC, PS4, XONE, Switch)  
Ninjala (Switch)

### 29 Mayıs

Borderlands Legendary Collection (Switch)  
BioShock: The Collection (Switch)  
XCOM 2 (Switch)  
Xenoblade Chronicles Definitive Edition (Switch)

# KÜHEYLAN

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

Efendim, bu ay bir değişiklik yapalım dedik ve geçen aylardan biriken fotoğraflara ağırlık vereceğimiz bir Küheylan hazırladık. Bir tanesi dışında diğerleri hep sizden gelen LEVEL temalı fotoğraflar ama asıl önemli olan maalesef onlar değil, sizden gelmeyen o kısım. Çünkü o fotoğrafta muhteşemlik, elegance, şuhluk ve "Zaman"sızlık var. Herkese keyifli seyirler!

## Burası bir stüdyo olmalı

Daha önce bizimle yine oyun odasının fotoğrafını paylaşan Kaan Doğandemir, bu sefer de odasının güncel halini paylaşmış, çok da iyi etmiş. Bu sayede artık orasının bir oda olmadığından ve sadece iki duvarı bulunan bir stüdyodan ibaret olduğunu anlamış olduk çünkü her şey fazlasıyla iyi gözüküyor! Şaka bir yana Kaan'ı tekrar tebrik ediyoruz; kendisini Instagram'da axecalosgamer olarak bulabilirsiniz.



## Posterden geçilmiyordu...

"Merhaba sevgili LEVEL ailesi. Derginizi 2017 yılından beri severek takip ediyorum. Umarım yaptığınız bu kaliteli işi hep devam ettirirsiniz. Sizlerle bu koleksiyonumu paylaşmak istedim. Dergide yayınlarsanız çok mutlu olurum. Teşekkürler LEVEL!" sözleriyle hem duvarındaki LEVEL posterlerini, hem de masadaki dergi koleksiyonunu bizimle paylaşan Kerem'e biz de teşekkür ediyor ve takibi bırakmamasını öğütlüyoruz.





## Duvar yetmezse dolap var

Posterlerimizden kendine bir oda yapan Baran Azgan, "Sevgili LEVEL ekibi, sizi yaklaşık 2 senedir takip ediyorum ve her ay derginizi almaya çalışıyorum. Dergilerinizi severek okuyorum. Aslında odamın her yerinde poster var fakat size sadece burayı gösterebildim. Yerdeki posterleri de odamda poster asacak duvar kalmadığı için bu şekilde dizdim. Ben de büyüyünce sizinle beraber çalışmayı hayal ediyorum. Sizi seviyorum." diyerek bizi fazlasıyla mutlu etti. Görüşürüz Baran, posterleri içeri-deki odalara asarak bizi takibe devam edebilirsin.



## I love Paris

Bir Paris sevdalısı olduğunu gözümüze sokan sevgili okurumuz Siyar Baran, farklı bir çalışmaya imza atmış ve bu sayede saygımızı da kazandı. "Merhaba sayın LEVEL editörleri ve LEVEL allesi. Herkes kendi LEVEL köşesini gönderiyor, ben de göndereyim dedim.

Fazladan dergi kaldı ama 2. katmanı dolduracak kadar değil. Şimdiki hedefim 2. katmana çıkmak. En sevdiğim ve en zevkle okuduğum dergi. Her ayın başını bu sebeple ipe çekiyorum." diyen ve katman diyerek aslında "sıra" demek istediğini söyleyen Siyar'ı çalış-masından ötürü bir kez daha tebrik ediyoruz!



## Kısa ve öz bir koleksiyon

"Uzun olmasa da bir süredir sizi takip ediyorum. Dergilerinizi çok beğeniyorum. Posterler de süper. Ancak bir sıkıntı var, o da Küheylan köşesi çok kısa. Onu da biraz uzun yaparsanız tamamdır. Yalova'dan selamları!" sözlerinin sonunda halı geyiğinin de serbest olduğunu belirten Furkan Deniz'e diyeceğimiz tek bir şey var: Daha çok LEVEL sahibi olmalısın! Görüşürüz Furkan, halın da güzelmiş.

## Bu tarz bizim

Bildiğiniz üzere karantina altında berberler kapalı ve herkes artık kendi saçının katına, boyasına, röflesine kendi karar veriyor. Emre ile Tuna'nın tercihi gördüğümüz üzere bir hayli basit ve şık oldu. Lepiska saçlı Kürşat'ı da aralarına çekmek istediler ama Kürşat'ın yanıtı çok daha enteresandı. İşte o anlar, kameralara böyle yansıdı...



## Küçük kasabada büyük dehşet

Until Dawn ile başarıyı yakalayan ve bizce de yaptıkları işte bir hayli iyi olan Supermassive Games, bildiğiniz veya şu an öğreneceğiniz üzere The Dark Pictures adında bir seriye başladı. Bu serinin ilk oyunu olan Man of Medan, başarılı görselliği ve hikayesiyle büyük beğeni topladı. Sıra serinin ikinci oyunu olan Little Hope'a geldi ve bu defa okyanusun ortasında değil, küçük bir İngiliz kasabasındayız...

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Little Hope'u tecrübe etmek için Man of Medan'ı oynamış olmanıza gerek yok; iki oyun birbirinden tamamiyle farklı. Düşünün ki Alacakaranlık Kuşağı'nı izliyorsunuz ve her bölümde farklı, fantastik ve korku dolu konular işleniyor. Little Hope da bizi bambaşka bir ekibin koltuğuna oturtuyor, amacımız da çalışmayan otobüsümüz yüzünden mahsur kaldığımız kasabanın sırrını çözmek.

Little Hope adındaki kasaba, 17. yüzyılda korkunç olaylara gebe olmuş, lanetli bir yer. Bolca cadı katliamı yapılan ve işkencenin hayatın bir parçası olduğu bu kasaba, günümüzde de pek normalleşmiş değil. Bir profesör ve bir takım gençlerden oluşan ekibimiz, kasabaya adım attıkları gibi bu lanetli havayı solumaya başlıyor ve geçmişte işkence gören, öldürülen insanların başlarına ne geldiğini araştırmaya başlıyorlar.

Ve görüyorlar ki bir grup insan, nedense kendi ekiplerine fazlasıyla benziyor...

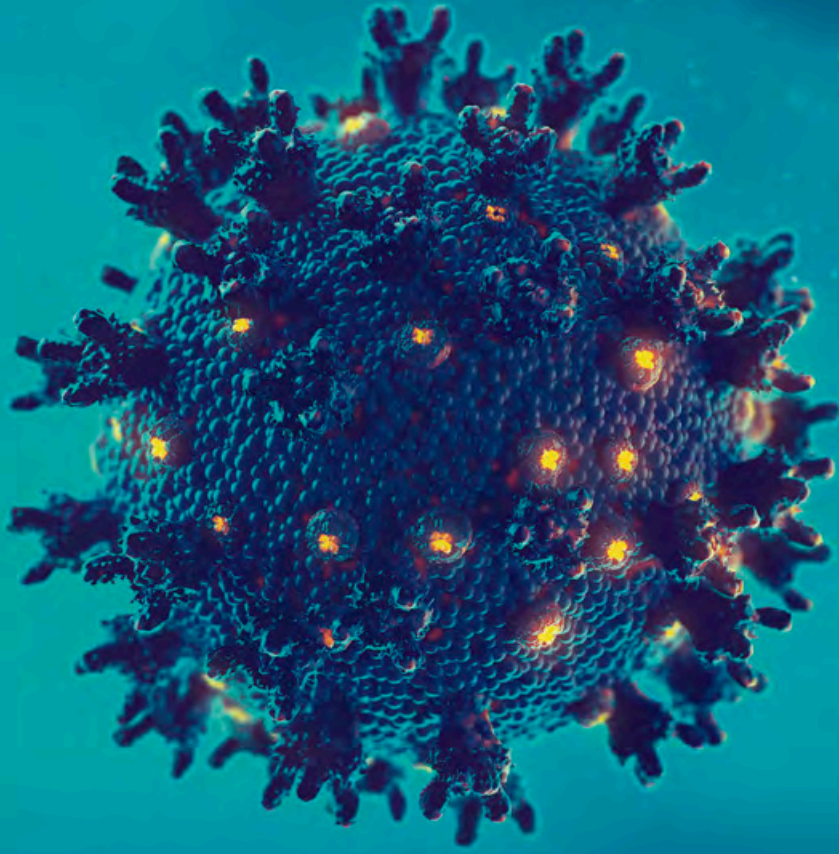
Evet, büyük ihtimalle Little Hope'a tesadüf eseri düşmediğimiz ortaya çıkacak ve bolca mistik olay da bizi bekliyor olacak, o havayı şimdiden aldık.

Supermassive Games'in Man of Medan'a gelen eleştirilerden sonra Little Hope'un oynanışıyla ilgili bazı geliştirmeler yapacağı da açıklandı. Artık daha özgür bir kamera kontrolü olacak, karakterlerimiz daha hızlı hareket edebilecek ve zamanında tuşa basma anlarının gelişi bize daha iyi belli edilecek. (Man of Medan'da ara sahne izlediğinizi sanırken bir anda tuş belirliyordu ve bunu kolayca kaçırabiliyorduk.)

PC, PS4 ve XONE için hazırlanan korku macera oyunumuzun çıkış tarihi ise yaz ayları olarak belirtiliyor. ♦







## COVID-19 VE OYUN PİYASASI

# Gözle görülmeyen bir cisim, bakın nelere yol açtı...

Hepimizi evlerimize kapatan ve bilgisayarımızda, konsolumuzda bolca oyun oynamamıza iten Covid-19 virüsünün, oyun piyasasına farklı tipte etkileri oldu. Zaten oynamakta olduğumuz birçok oyunu daha da fazla oynamamıza yol açan Covid-19, PUBG, League of Legends, CS:GO ve Fortnite oyunlarında yoğunluk yaşanmasına neden oldu; bu dördü salgın sırasında Türkiye’de en çok oynanan dört oyun olarak gündeme yerleşti. Salgından önce mobil oyunlara ilgi, oyun piyasasının en tepe noktasındayken, oyuncuların eve kapanmasından ötürü bu oran değişti ve PC oyunları liste başına geçti. Virüsün dünya çapındaki etkileri ise sarsıcı sonuçlara yol açtı. İspanya’da gerçekleşen Mobile World Congress (MWC), tüm Çinli katılımcıların iptal kararı yüzünden bu senelik rafa kaldırıldı.

Mart ayında gerçekleşmesi gereken Game Developers Conference önce ertelendi, ardından işin ertelemeyle çözülemeyeceği anlaşıldı ve etkinliğin sanal bir formatta gerçekleşeceği açıklandı.

Bizi en çok ilgilendiren konulardan biri olan E3, bildiğiniz üzere Haziran’da gerçekleşecekti fakat bu fuar da önce sanal ortama taşınma kararı aldı, ardından bunun da çok zor olacağı anlaşıldı ve E3, direkt olarak iptal edildi. (Şok!) E3’ün kardeşi olan ve özellikle tüm Türk

oyun sektörünü kucaklayan Gamescom da Almanya’nın tedbir kararları neticesinde iptal edildi –ki fuar normalde Ağustos ayında gerçekleşecekti. (Daha bir hayli zaman vardı.) Gamescom, E3’ün aksine sanal ortamla bizlerle buluşmayı planlıyor.

Diğer önemli erteleme ve iptal kararları arasında 25’incisinin gerçekleşeceği QuakeCon ve Temmuz’da gerçekleşmesi planlanan San Diego Comic Con bulunuyor.

Anlayacağınız virüs tüm etkinlikleri darmadağın etti ve PS5 ve Xbox Series X gibi iki önemli konsolun çıkış yılı olması planlanan 2020’yi, müthiş sönük bir hale soktu. E3’te, Gamescom’da özellikle bu iki konsolun oyunlarıyla ilgili bilgi toplayacağımızı düşünüyorduk. (Her ne kadar Sony E3’ü yine pas geçeceğini belirtmiş olsa da...)

Bu tatsızlıklara ek olarak, merakla beklenen bazı oyunlardan da erteleme haberleri geldi. Bunların en vurucusu da kuşkusuz ki bu ay çıkması beklenen The Last of Us: Part II oldu. Oyun öyle bir ertelendi ki çıkış tarihi bile verilmedi. Büyük ihtimalle Sony, salgının gidişatına göre bir tarih belirleyecek.

Salgın sırasında oyuncu artışı olan oyunlar arasında Ndemc Creations’ın 2012 oyunu, Plague Inc. dikkat çekti. Minecraft’i bile tahtından eden oyun, o kadar büyük bir ilgi gördü ki sonunda Çin hükümeti, oyunu Çin’de yasakladı. (Bunlar da çıkamıyorlar yasak kafasından.)

Herkesin evde olmasından yararlanan Animal Crossing: New Horizons da beklenenden büyük bir satış rakamına ulaştı. Eh, evde yapacak bir şey yok, herkes birbirinin adasını ziyaret etti durdu. Elijah Wood da oyundaymış, millet onu görünce şaşırılmış. (Ben de bu adamı Antalya’da, havalimanında, sıradan bir insan gibi Ankara uçağını beklerken görmüştüm; aynı sıradaydık. Hiç kimse adamı o kadar tanıyamamış ve o kadar ilgi göstermiyordu ki olayın gerçekliğini anlamak için adama 12 kez falan baktım. Sonra ben de hiç kimse değilmiş gibi davrandım, ayıp oldu. –Tuna.)

Son olarak, Mart ayında Steam’de aynı anda 23 milyon kişinin oyun oynamakta olduğu not edildi –ki bu tüm önceki rekorları alt etti. Twitch’te 2020’nin ilk çeyreğinde 3 milyar saatlik içeriğin izlendiği ve bunun da önceki seneye göre %20’lik bir artış olarak tarihe geçtiği açıklandı. GeForce Now’ın kapasitesi salgına ayak uyduramadı ve paralı aboneler bile sıra beklemek zorunda kaldı. Steam, PSN ve Xbox Live, internete yük binmemesi adına çalışma saatleri içerisinde indirme hızlarını düşürdü, keza Netflix de çözünürlükte aynı tipte bir sınırlamaya gitti.

Salgının oyun sektörüne daha birçok etkisi oldu lakin kısıtlı yerde en önemlilerine yer verebildik. Umudumuz bir daha bu tip bir haber yapmamak üzerine... ♦



## SEINFELD GAME – THE UNOFFICIAL PITCH

# Yıllar sonra bir Seinfeld oyunu mu? Derhal gelsin!

10 sezonluk bir mucize olarak nitelendirilebileceğimiz Seinfeld dizisi, iki fanatigi tarafından bir oyuna dönüştürülmek üzere. Üstelik –nasıl başarıyorlar henüz bilmiyoruz- bu projenin Jerry Seinfeld’le veya dizinin diğer yapımcılarıyla bir ilgisi yok, tamamıyla bağımsız bir yapım olarak planlanıyor. Verilen bilgilere göre oyun, point&click adventure tarzında olacak. Piksel grafikleriyle de yine geçmiş dönemin adventure oyunlarına selam çakan oyun, aynı televizyon dizisi gibi yarım

saatlik bir oyun süresine sahip olacak. Bu yarım saatlik bölümün üç sahnedan oluşması planlanıyor ve her sahnede Jerry, George veya Elaine üçlüsünden birini kontrol edeceğiz. Kramer ise kontrol edilebilir bir karakter olmayacak, sahnelerde girip çıkarak dizide olduğu gibi bizi güldürecek. Eşyaları kullanacağımız, bolca diyaloga gireceğimiz ve seçimler yapmamız gereken oyun elbette bolca komedi içerecek. Ne var ki burada şöyle bir şüphe ortaya çıkıyor; yazar koltuğunda serinin orijinal

yapımcıları yoksa, çıkacak ürünün kalitesi nasıl olur? Görsellik, oynanış ve dizinin atmosferini sağlama konusunda bir sıkıntı yaşanmayacağı oyunun fragmanıya bile ortada ama senaryo dizinin kalitesinde olmazsa, o iş tutmaz gibi geliyor. Ortaya çıkacak olan yarım saatlik oyun tutarsa, ek bölümleri DLC olarak planladıklarını söyleyen yapımcılar, oyunun hangi sistem için, ne zaman çıkacağını bilgisini vermiyor zira önce bu yapıma ilgi olup olmayacağını ölçmeye çalışıyorlar. ♦

## DUALSENSE

# PS5’in tasarımından önce gamepad’ini görmek

Xbox Series X’in hem tasarımıyla, hem de teknik özellikleriyle açıklanmasının ardından gözler Sony’ye ve PS5’e çevrilmişti ki yeni konsolun, yeni gamepad’i çıktı karşımıza. DualShock ismini terk ederek daha fazla hisse aracılık yapacağını belli ederek DualSense ismiyle birlikte gelen yeni gamepad, tasarımıyla da internetin en çok konuşulan konuları arasına girdi.

İlk bakışta, tasarım renkleri dışında dikkat çeken yeni bir özelliği yokmuş gibi görünen DualSense, DS4 gibi bir dokunmatik panele, alışlageldik tuşlara ev sahipliği yapıyor ve Share tuşu da yerini Create tuşuna bırakmış durumda. Bu tuşun işlevi tam olarak ifade edilmemiş olsa da oyuncuların kendilerini ve oyunlarını rahatlıkla dışa vurabilmelerini sağlayacakları söyleniyor. Daha önce açıklandığı gibi gamepad’in titreşim özelliği geliştirilmiş durumda ve artık çakıl taşına mı basıyoruz, asfaltta mı yürüyoruz, bunun geri dönüşünü çok daha iyi hissedebileceğiz. R2 ve L2 tuşları da –açıklandığı gibi- yenilenmeye gidiyor. Oyunlarda ne yaptığımıza bağlı olarak bu tuşlar da farklı hassasiyetlere sahip olacak. Örneğin ok atmak için yayımızı

gererken bu tuşlar da gerginliği verecek şekilde bir tepki verecek. Cihazın kocaman bir ışık barına sahip olmaması da yeni PSVR’in artık takip için bu ışıklara ihtiyaç duymayacağını işaretçisi gibi gözüküyor. Be-

yaz, siyah ve lacivert ışığın müthiş bir uyumuna sahip olan gamepad tasarımı, kesinlikle çok iyi bir seçim olmuş ve konsolun da bu şık tasarımı yansıtabileceği kalitede olmasını bekliyoruz. Önümüzde dümdüz bir kutu atma Sony, rica ederiz! ♦



# SON DAKİKA!

◆ Nintendo bir hacker saldırısı sonucunda 160.000 kullanıcı hesabına erişim olduğunu açıkladı ve herkesin hesaba girişle alakalı güvenlik önlemlerini artırmasını belirtti.

◆ Cel shade'li FPS XIII'ün remaster versiyonunu (Cümlede henüz Türkçe bir şey yok.) hazırlamakta olan Microids, yeni bir Tenten oyunu üzerinde çalışmakta olduğunu açıkladı. Yüz yıllardır bir Tenten oyunu görmediğimizi düşünürseniz, bu güzel bir haber.

◆ Fortnite'a olan ilgi bitmiyordu... Geçtiğimiz ay gerçekleşen sanal Travis Scott konserine 12.3 milyon kişi oyuna girerek katılım sağladı ve bu, bir önceki Marshmello etkinliğine kıyasla +2 milyon oyuncu demek.

◆ Yaz aylarında çıkacak olan son bir DLC ile birlikte EA, Battlefield V'e ek içerik üretmeyi bırakacağını ve yeni projelere yoğunlaşacağını belirtti.

◆ PC oyuncularının merakla beklemekte olduğu Death Stranding, salgın yüzünden 2 Haziran'dan 14 Temmuz'a ertelendi.

◆ Kısa sürede büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan ve bedava olarak oynanabilen CoD: Warzone, PC oyuncularının hile yapması yüzünden, konsol oyuncularının "PC oyuncularıyla karşılıklı oynama" seçeneğini kapatmasıyla gündeme geldi. Doğru yapıyorlar, hile yapmak çok anlamsız bir ego tatmini...

◆ Yıllardır Twitter hesabında hiçbir hareket olmayan Crysis, geçtiğimiz ay aniden canlandı ve "Yeni bir Crysis oyunu mu geliyor?" sorusuyla interneti çalkaladı. Ve ortaya Switch için geliştirilen bir Crysis Remastered çıktı. Tebrikler.

◆ Minecraft benzeri bir oyun olan Hytale'in arkasındaki firma, Hypixel, Riot Games tarafından satın alındı. Bakalım Valorant ve diğer projelerin yanında bir de geliştirilmiş bir Hytale mi gelecek?

◆ Amazon'un iddialı MMO oyunu New World'ün Mayıs ayında çıkması bekleniyordu fakat bu oyun da salgın yüzünden 25 Ağustos'a ertelendi.

◆ Resident Evil 8. Evet, heyecanlandınız. Bazı söylentilere göre RE8 yapım aşamasında ve ilk defa FPS kamerasından oynanacak. Oyun zombilerden de uzaklaşıp halüsinasyonlar, tarikatlar, ibadetler ve karanlık sanatlar konu edecek. Resident Evil demeseler mi?

◆ Microsoft Xbox Series X'in logosunu paylaştı ve tasarım gördüğümüz üzere düşük bütçeli, üçüncü parti bir klavye-kulaklık firmasının logosunu andırmaktan ötesi değil.



## OBSERVER: SYSTEM REDUX

### Polonya'ya dönüş...

Layers of Fear'in yapımcısı Bloober Team, 2017'nin sağlam bilim-kurgu / korku oyunu olan Observer'ı geri döndürüyor. Daha eski oyunların remaster'larına alıştığımız şu günlerde, üç yıl öncenin oyunu neden yenilenir sorusunun cevabıysa net: Yeni nesil konsollar.

Evet, Bloober Team'in amacı Observer'ı yenilenmiş grafiklerle PS5 ve Xbox Series X'e getirmekten başkası değil. Görselliğin yanında oynanışta geliştirmeler yapacak olan ekip, hikayeye de ek parçalar getirmeyi planlıyor.

Hatırlamayanlar için de belirtelim, Observer Krakow kentinde yer alan, yıkık dökük bir apartmanda geçen bir detektiflik hikayesiydi. Bu araştırmacı yapımız da halüsinasyonlarla bize sunulan kabuslarla darmadağın oluyordu. Birbirinden garip apartman sakinlerine sahip

olan oyun, kahramanımız Daniel Lazarski'ye zor anlar yaşatmıştı.

2017'deki oyunun hatalarının da kapatıldığını varsaydığımız takdirde, elimizde çok sağlam bir macera oyunu oluyor, bunu not edin ve 2020'nin sonunu, yeni konsolların çıkışını beklemeye başlayın... ◆



## XBOX ONE X

### Cyberpunk 2077 ateşini fitilleme vakti!

Şurada yeni nesil konsolları beklerken olacak iş mi; parayı gidip bu sınırlı sayıda üretilen Cyberpunk 2077 temalı Xbox One X'e yatacağız...

Haziran ayında çıkacak olan ve Türkiye'de satılacağı belirtilen konsol, her anlamda Cyberpunk 2077 ruhunu yansıtıyor. Oyuna hazırlanmak ve sabırsızlığımızı daha da artırmak için güzel bir seçim olan konsol, gece parlayan bölümleri, led ışıkları ve lazer işleme panelleriyle gerçekten tam bir koleksiyon ürünü.

Bu tasarıma uygun bir gamepad'in tasarlanmadığını da düşünmediniz herhalde... En az konsol kadar iyi gözükene bir gamepad de bu

konsola eşlik ediyor.

Ve sanmayın ki Microsoft bize bu konsolun haberini yapalım diye bilgi verdi, bir istekte bulundu... Tüm bu satırları konsolu gerçekten beğendiğimiz için yazıyoruz ve çıktığında parasını verip almaya çalışacağız. Gerçi anlam veremediğimiz ek %50'lik vergi ile bunu yapmak çok güç olacak ama şansımızı deneyeceğiz, bu tasarımı, bunu hak ediyor... ◆





# LAST OASIS

El gücüyle çalışan hava araçları mı? Biz varız!

Sayfa  
16

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



Yapım Sucker Punch Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Web [suckerpunch.com/category/games/ghost-of-tsushima](http://suckerpunch.com/category/games/ghost-of-tsushima) Çıkış Tarihi 26 Haziran 2020

# Ghost of Tsushima

5



“Sevgili günlük, Mongollarla bugün de anlaşamadık...”

İnfamous ne iyi oynandı yahu... Tüm Türk halkı olarak ismini de “infemys” diye telaffuz edip İngilizce katili de olduk ama güzeldi. Açıkçası serinin bir şekilde devam edeceğini düşünüyordum ama yapımcı Sucker Punch (Bu firmayı da ha bire Naughty Dog ile karıştırıyorum. Bence ikisi aynı!) seriyi ikinci oyunda kesti, biz de şaşırıp kaldık. Seneler sonra Sucker Dog’un (Atıyor iyice.) Ghost of Tsushima’yı açıklaması ve infamous ile hiçbir alakası olmayan, yepyeni bir oyunla karşımıza çıkması bizi hem sevindirdi, hem de bir kez daha şaşırttı. Demek ki adamlar idealist dedik ve zaten hali hazırda Uzak Doğu’yu sevdiğimizden ötürü oyunu listemizin en başlarına ilüştürmemiz de hiç uzun sürmedi.

Siz bu yazıyı okurken Mayıs ayında olduğumuza göre de Ghost of Tsushima’ya ulaşmamıza çok ama çok az bir süre kaldığını bilmelisiniz. (Eğer virüs yüzünden bir erteleme olmazsa.) Gözler 26 Haziran’da, eller gamepad’de, sabırsız bekleyiş sürüyor!

## “İşte bu!” – Bir Sucker Punch atasözü

Feodal Japonya’da geçecek olan bir aksiyon oyunu yapma fikri Sucker Punch’ın kafasında canlandığında, “İyi de, nerede geçecek, neyi konu alacak?” çıkmazına girmeleri de uzun sürmemiş. Bir süre tarih kitaplarını karıştıran ekip, Mongolların Tsushima Adası’nı istilasını görünce, “Budur!” diyerek tüm kitapları kenara atarak kararlarını vermişler.

1274 yılında geçecek olan oyunda kahramanımız Jin Sakai, son samuraylardan biri olarak Mongol istilasını durdurmaya çalışıyor. Ona bu yolda birçok isim de eşlik edecek ama oyun boyunca tek başımıza olacağımızı da bilmelisiniz. (Bir ekibi kontrol etmeyeceğiz.)

Jin samuray öğretisini amcasından almış. Köklerine ve öğretilere son derece bağlı olan amca, Jin’in bu yoldan ilerlemesini de tek yol olarak görüyor. Ne var ki yetenekli bir savaşçı olan Jin, samuray tekniği dışında

ninja tekniklerini de zaman içerisinde geliştirmiş ve bildiğiniz üzere ninjalar, suikastçı olarak yetiştirilen, şöretleri de bir hayli kötü olan arkadaşlarımız.

Jin’in iki tekniği de kullanabiliyor olması oyunda ilginç bir mekaniğe olanak tanıyor. Eğer ninja teknikleriyle savaşırsak zaman içerisinde amcamız bize kıl olmaya başlayacak ve bu da hikayenin gidişatını etkileyecek. Belki bir silahı bizden esirgeyecek, belki son bir tekniği öğretmeyecek... Bu seçimin oyunu nasıl etkileyeceğini bilmiyoruz ama ninja tekniği kullanımı gibi, başka seçimlerimizin de hikayenin şekillenmesinde rol oynayacağını biliyoruz.

Bunlara bir başka örnek de Makoto adındaki okçu kızımız. Mongol istilasına karşı savaşan Makoto ile Jin’in yolları da kesişiyor ve birçok görevde birbirlerine destek çıkıyorlar. Ne var ki Jin’in vereceği kararlar, Makoto ile olan ilişkisini de etkileyebilecek ve belki birbirlerine düşman bile olabilecekler...



### İstediğim yere giderim! (Biri harita verse iyi olurdu.)

Ghost of Tsushima, aynı inFamous gibi yine özgürce dolaşabileceğimiz bir açık dünya konseptinde. Zaten farklı farklı seçimler yapabilmemiz için oyun dünyasını istediğimiz gibi gezebilmemiz de şart gibi geliyor. Sucker Punch burada ilginç bir seçime de imza atıyor. Aslında AC Odyssey'de tercihe bağlı bir seçenek olarak da görmüştük: görevler için bir gösterge olmaması durumu. Ghost of Tsushima'da da nereye gideceğimizi gösteren bir takım oklar olmayacak. Görevlerin yerleri, mekan isimleriyle, yön anlatımlarıyla verilecek ve bolca dolaşmadan da birçok göreve ulaşamayacağız. (Bunları yazarken resmen heyecanlandım çünkü açık dünya oyunlarında her şeyi bırakıp etrafı keşfetmek, zaten doğal olarak yöneldiğim bir eylem.) Umuyorum ki yapımcılar haritayı bolca aktiviteyle doldurur da etrafı keşfetmekten keyif alırsın.

### Rakibinin gücünü kullan

Gelelim karşılaşmaların nasıl geçeceğine... Öğrendiğimiz kadarıyla Jin'in bir takım kılıçları, mızrakları ve kalkanları olacak. Daha farklı silahlara erişim sağlayıp sağlayamay-

yacağını henüz bilmiyoruz. Dövüşlerde Devil May Cry stili, bodoslama saldırmak yerine, daha otantik bir samuray mantığında gardımızı alıp bekleyecek ve rakibimizin saldırısını püskürterek karşı saldırılar yapacağız. Tabii her dövüşün bu şekilde, müthiş bir stratejiyle geçeceğini düşünüyorum; illa ki dövüşe girer girmez silahımızı savurduğumuz karşılaşmalar da olacaktır ama taktiksel yapı hep korunacak. Jin'in silahlarının yanında kendini yükseklerle çekebileceği bir kancalı halatı da bulunacak. Evet, doğru anımsadınız, aynı Tenchu mantığı. Halat mekaniği, vaktinde müthiş bayılarak oynadığım Tenchu'dakine benzerse gerçekten çok eğleneceğimizi bilmelisiniz. Tenchu'da düşmanlarımızın gözünün önünden, kendimizi çatılara çekerek bir saniyede kaybolabiliyorduk. Yapılan açıklamalara göre burada da aynı mantık söz konusu. Üstelik zorlu savaşlardan sıyrılmak veya taktiğimizi değiştirmek için de



halatımızı kullanıp konumumuzu değiştirebileceğimiz söyleniyor.

Savaşa girmeden önce gizlenmeyi başarırız, düşmanlarımıza gizli saldırılar da düzenleyebileceğimiz açıklandı. Hatta art arda birkaç düşmanı, tek tuşa basarak öldürebileceğimiz belirtiliyor. Tahmin edersiniz ki bu tip saldırıları çatılardan atlayarak da yapabileceğiz.

### Gölde açan çiçekler

Bir süre boyunca PS5'e öteleneceğini düşündüğüm Ghost of Tsushima, gerçek anlamda bir PS5 görseleğine sahip gibi duruyor. Sucker Punch feodal Japonya'yı o kadar iyi resmetmiş ki, yayımlanan ekran görüntüleri ve fragmanlar bile bu sözleri söylemem için yeterli oldu; siz düşünün oyun çıktığında daha ne manzaralarla karşılaşacağız. Oyun o yılların atmosferini çok iyi bir şekilde verecek ve kendimizi gerçekten feodal Japonya'da bulacağız.

Her tarafı tablo gibi gözükken görseleği, özgürlükçü yapısı, bol aksiyonu, atmosferi ve Sucker Punch tecrübesiyle, Ghost of Tsushima bu yazın belki de en çok heyecan yaratan oyunu. PS4 sahipleri listenin başına bu ismi rahatlıkla yazabilirler; biz de umarız ki oyunun incelemesini Temmuz ayına yetiştiririz. ♦ Tuna Şentuna

**Shigeru Umabayashi**  
Bir oyunun müzikleri iyiyse, direkt olarak atmosferi de güçleniyor. Ghost of Tsushima'nın müziklerini de House of Flying Daggers ve The Grandmaster gibi filmlerin müziklerinden sorumlu olan Shigeru Umabayashi hazırlıyor ve hatta muhtemelen çoktan her şey tamamlanmıştır.





Yapım Donkey Crew **Dağıtım** Donkey Crew **Tür** Hayatta Kalma, Aksiyon **Platform** PC **Web** lastoasis.gg **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

## Last Oasis

3 ★★★★★

Çöllerin fatihi olmaya hazır mısınız?

Evlrimizde hapsoldüğümüz şu günlerde oyunlar biz oyuncuların en büyük eğlence kaynağı. Oldukça sıra dışı bir dönemden geçtiğimiz aşikar. Neredeyse 2 aydır hayatımız evde yapılabilecek çeşitli aktivitelerle geçiyor. Elbette bir çoğumuz için kitap, televizyon ve bilgisayar üçlüsü hayatımızın büyük bir bölümünü kaplıyor. Her ne kadar toplum olarak bu durumdan bir an önce kurtulmayı temenni etsek de oyunlara duyulan bu ilgi düzeyi, yaşadığımız durumun da getirdiği psikolojik etkilere bağlı olarak arttı. Pandemic belgeseli uzun süre Netflix'in trendlerinde yer aldı ve felaket senaryolarına sahip kitaplar ve oyunlar da büyük ilgi gördü. Oyun sektörü için konuşursak, yapımcıların satış anlamında oldukça büyük bir gelir elde ettiği açık. Ancak bazı yapımcılar için bu durum üstesinden gelinilecek birtakım sıkıntılara da neden oldu. Aynı hayatta kalma temalı bir MMO oyunu olan Last Oasis'in yapımcısı Donkey Crew için olduğu gibi.

### Nedir bu oyunun hikayesi?

2019 yılında adını ilk kez duyduğumuz Last Oasis, dünyanın yaşam alanı olarak, insanlar

için çok da ideal koşullar sunmadığı alternatif bir gerçeklikte geçiyor. Dünya bir felaket sonrasında "Ay, başım döndü vallahi, iki soluklanayım da dinleneyim." diyerek bir anda kendi etrafındaki dönüşünü sonlandırıyor. Şahsen ben üç tur dönsem dengem kayıyor. Kim olsa milyarlarca yıl döndükten sonra bir molayı hak ederdi değil mi? Her neyse efendim, dünyamız dönmeyi bıraktıktan sonra elbette yaşam insanoğlu için çekilmez bir hal alıyor. Dünyanın bir yarısındaki insanlar sıcaktan güneş çarpmaları ile boğuşurken diğer kısmındaki soğuktan korunmaya çalışıyor. Ancak insanoğlu olarak adaptasyon sistemimiz çok gelişmiş olduğundan bir şekilde bu ortamda da hayatta kalmayı başarıyoruz. Teknoloji artık oldukça ilkel olsa da bir şeyleri birleştirip yeni şeyler üretmek konusundaki becerilerimiz sayesinde Fortilla isminde yürüyen bir şehir bile inşa etmişiz. Biz de oyuncu olarak bu acımasız dünyada hayatta kalmaya, kendi yolumuzu bulmaya ve klanlar kurarak bölgeleri ele geçirmek için diğer insanlarla mücadele etmeye çalışıyoruz. Gördüğünüz gibi yok oluşun eşliğine gelmemize rağmen hala toprak derindeyiz. Vallahi bizden bir

halt olmaz arkadaşlar. Last Oasis'in ilk erken erişim tarihi Ekim 2019 olarak duyurulmuş olsa da çeşitli nedenlerle Mart 2020'ye kadar ertelendi. Aslında bu erteleme yapımcılar için hem iyi hem de kötü sonuçlar doğurdu. Bir grup oyuncu tarafından merakla beklenen oyuna ilgi günden güne arttı ve 23 Mart'ta erken erişime açılan yapım, herkesin evlerinde olduğu bu döneme denk gelince ciddi bir satış rakamına ulaştı. Ancak yapımcılar böyle bir ilgiyi beklemiyor olacak ki, sunucular bu yoğunluğu kaldıramadı. Çok fazla bağlantı ve yükleme sorunu yaşanması, oyuncuların oyunu iade etmelerine kadar götürdü. Ancak yapımcı ekip hızlı müdahalelerle bu sorunu bir şekilde çözdü zira yaklaşık bir ay sonunda ben bu evrene dahil olduğumda bu büyük sorunlarla karşılaşmadım. Sadece yükleme sürelerinin zaman zaman uzaması canımı sıkı diyebilirim.

### Bir göçebenin hayatı daima çetin geçer!

Oyun sizi bir başınıza oyun dünyasına bırakıyor. Bir göçebe olarak adım attığımız dünyada, oyun mekanikleri öğrenmemiz adına bize



birçok görev veriyor. Last Oasis, survival bir oyunun gerektirdiği şekilde, crafting mekaniklerini ve hayatta kalma temasını ön plana çıkarıyor. Çölde susuz mu kaldınız? Bu durumda bir sopa ya da balta yaparak kaktüslerin içindeki suyu çıkarabilir ve içebilirsiniz. Ya da bir ocak yaparak bu suyu kaynatabilir ve çok daha saf bir su elde ederek yine kendi yaptığınız şişelere depolayabilirsiniz. Veya çeşitli aletler ile erişilmesi zor noktalara erişebilirsiniz. Mesela yüksek ve sarp bir kayalığa çıkmak istiyorsanız bir kanca üretmeniz işinizi görecektir. Kısacası oyunun ilk birkaç saatinde bu tür temel özellikleri öğreniyorsunuz. Tabii her bir yeni eşyayı oluşturabilmek için öncelikle teknoloji ağacında ilgili kategorideki araştırmayı tamamlamış olmanız gerekiyor. Elbette oyunda seviye atlayarak çeşitli özelliklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Savaş hasarınız, maksimum sağlığınız, dayanıklılığınız gibi etmenler seviye atlama ile kazandığınız puanlarınızı nasıl dağıttığınıza bağlı olarak geliyor. Savaş hasarından bahsetmişken, savaş sistemine de kısaca bir göz atmakta yarar

var. Bir kere oyunda kullandığımız silahların tamamına yakını yakın dövüş silahları ve oldukça ilkel görünümlü temalara sahipler. Oyunda tek el ve çift el silahlar yer alıyor ve elbette bazı güçlü silahları oluşturmak için elde edilmesi daha zor bileşenler gerekiyor. Zırhlar için de aynı durum mevcut. Silahınızı, zırhınızı kuşanmanızla iş bitmiyor tabii ki savaşta iyi reflekslere ve doğru zamanlarda saldırılar yapmaya alışmanız gerekiyor. Savaş sistemi For Honor'ı ve Mount & Blade'ı hatırlatan bir yapıda. Saldırıları savunurken sağ tıka basılı tutarak düşmanın saldıracağını düşündüğünüz yöne fareyi çekerek blok yapıyorsunuz. Saldırırken de aynı sistemi sol tık ile kullanıyorsunuz. Açıkçası ben bu sistemi seviyorum. Oyuncuyu deli gibi tuşlara basılan kaotik bir havaya sokmak yerine daha dikkatli olunan, düello atmosferi yaşatan bir ortama sokuyor.

### Kendine özgü tarafları var

Last Oasis'in kendine has materyallerinden biri de Walker denen, rüzgar ve kas gücü ile

çalışan araçlar. Gerçekten orijinal tasarımlara sahip olan bu araçlar oyunda benim de en çok ilgimi çeken içeriklerden oldu. En başta Firefly Walker isimli en temel walkera sahip oluyorsunuz. Bu walker ilk olarak kas gücünüzü kullanıyor ve bir bisiklet gibi pedal çevirme yöntemi ile hareket ediyor. Ancak daha sonra eklediğiniz kanatlar sayesinde uçmasa da kas gücünüze rüzgarın gücünü ekliyor ve taşıtı daha rahat kullanabilir hale getiriyor. Walkerlar küçük, orta ve büyük tiplere sahipler ve her bir kategoride çeşitli yeteneklere sahip walkerlar yer alıyor. Yani oyunda ilerledikçe bir savaş botunu, donanımlı bir savaş gemisine çevirir gibi daha büyük, daha geniş kapasiteli ve silahlarla donatılmış walkerlar elde edebilirsiniz. Bu arada walkerları tek bir seferde değil, parça parça inşa ettiğinizi de ekleyeyim. Devasa walkerlara sahip olmak çok da kolay değil yani.

Her ne kadar teoride oyun solo oynanışa izin verse de pratikte bunu yapmak bir hayli zor, açık dünya PvP sistemi grupların solo oyuncular üzerinde büyük baskı kurmasını sağlıyor. Ya da zaten güçlü oyuncular zayıf oyuncuların walkerlarını yağmalayabiliyor. Güvenli bölgede oyundan ayrılmadığınız sürece oyunda olmadığınız her an ölebileceğiniz yapımda, klanlara katılmak ve guruplar halinde gezmek çok daha güvenli. Yani bu durum solo oynamayı seven yalnız kurtlar için kötü bir durum.

Öte yandan oyundaki bazı animasyonların üzerinde hala ciddi mana da çalışılması gerekiyor. Kanca ile bir yamaca tırmanırken ya da bir kayanın üzerine zıplamaya çalışırken çok komik görsel durumlar yaşanıyor. Ufak optimizasyon sorunları da biraz can sıkabiliyor. Yine de Last Oasis açıkçası benim oldukça eğlenerek oynadığım bir yapım oldu. Yapımcı ekip erken erişim sürecini iyi değerlendirirse büyük bir potansiyel taşıyor. ♦ **Enes Özdemir**





Yapım Thibaud Michaud Dağıtım Thibaud Michaud Tür Strateji, Simülasyon Platform PC Web ymir-online.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

## Ymir 3 ★ ★ ★

Domuzcukların kuracağı medeniyetler bizimkinden farklı olur mu?

İlk adımları 2011 yılında atılan Ymir, geçtiğimiz senenin başından beri erken erişimde. Tek kişilik modu olmasına karşın ağırlığını multiplayera veren Ymir, ilk bakışta klasik kur – geliştir – fethet tarzında bir strateji oyununa benzese de, çok daha derin ve karmaşık yapısı ile yüz oyuncuya kadar destekleyen serverları sayesinde başında saatler harcayacağınız bir deneyim sunuyor. Ayrıca küçük bir köyden imparatorluğa doğru giden serüveninizi insanlarla değil, domuzcuklarla gerçekleştiriyorsunuz!

Ymir'de küçük kabilenize merhaba dediğinizde moral bozmak istemem ama boğulacaksınız. Suyla falan değil, yanlış anlamayın. Ara yüzle. Düzinelerce tuşa bakacak, sayıları inceleyecek ve ne anlama geldiğini çözmeye çalışacaksınız. Burada tavsiyem derin bir nefes almanız ve sakin olmanız. Tutorial niteliğinde birkaç görev imdadınıza yetiştiğinde az çok temelleri kavramış olacaksınız. Bu arada köyünüz harita üzerinde tesadüfi olarak yerleştirildiğinden yaşama şartları ve koşullar da buna göre tamamen değişiyor. Mesela göl kıyısında olursanız suyla pek probleminiz olmaz ama odun sıkıntısı çekebilirsiniz. Ya da bunun tam tersi gibi. Ayrıca boşuna ideal bir konum aramayın çünkü haritada her karenin artışı ve eksisi mevcut. Oyunun size sunduğuna alışıp altın çağınıza doğru koşmaya başlayın derim. Peki, alıştırma görevleri bitince ne olacak? Ne yapmanız gerekecek? Cevap: Hiçbir şey. Çünkü beklemeniz gerekecek ve bu bekleme öyle birkaç dakika falan da değil. Ymir gerçek zamanlı ilerleyen bir oyun ve bazı belirli opsiyonların açığa çıkması için zaman geçmesi lazım. Domuzcuklarım

kuyu açmayı öğrendi, pat sular idaresini kurayım falan yok. O kuyu önce açılacak, su nasıl çıkarılır öğrenilecek ve köylü domuzcuklarınız bu işlemi gerçekleştirerek deneyim ve bilgelik kazanacak. Bilgelik demişken; eğitim de Ymir'de önemli bir unsur çünkü ahali ne kadar saf olursa işler o kadar uzar veya karışır. Ahali ne kadar kurnaz olursa da, ileride çocukları da daha başarılı bireyler oluyor. Hatta birisi gelip sizi tahttan bile indirmeye karar verir! Kısacası halkla aranızı iyi tutun ama el verirken kolunuzu kaptırmayın. Oyunda ekonominin ve politikanın önemli bir yeri var. Her şeyi siz üretemezsiniz ve çark bir şekilde dönmek zorunda. Bunun için de ister offline olarak isterseniz online olarak başka oyuncularla çeşitli ticari anlaşmalar gerçekleştirebilirsiniz. Çevrenizdeki küçük köyleri bünyenize katabilir, valilikler atayabilir ve şehrinizi büyütürken ekonomide can katabilirsiniz. Bu anlattıklarım da

sadece buzdağın görünen kısmı. O kadar kompleks bir sistem var ki, anlatmak için ayrı bir rehber geliştirmem lazım.

Grafiksel olarak Ymir'de 2D çizimler hakim ve gayet hoş gözüküyor. Müzikler de bu tarzı destekler nitelikte. Bu arada oyunun hala erken erişimde olduğunu unutmayalım. Yani henüz dört dörtlük bir optimizasyon sunmuyor. Ara sıra lag sorunları boy gösteriyor ve haritalara girmek uzun sürdüğü için adeta işkence. Hatta bir kere durduk yere oyunum dondu ve zoraki kapamam gerekti. Bu tarz teknik sıkıntıların giderilmesi şart ve yapımcıların işi de bu konuda bir hayli zor çünkü online faktörü her zaman sürprizlerle doludur. İçerik olarak açıkçası benim başka bir beklentim yok. Sistem oturmuş gibi ve saatler süren alışma süreci atlatıldığında kendinizi kaptıracağınız bir deneyim sizleri ve arkadaşlarınızı bekliyor olacak. Teknik kısmı ise dediğim gibi biraz daha törpülenmeli. **◆ Rafet Kaan Moral**





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Gentlymad Studios Dağıtım Assemble Entertainment, WhisperGames Tür Simülasyon Platform PC Web endzone-game.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Endzone - A World Apart

4 ★★★★★

2020 yılının bir sonraki sürprizi nükleer felaket olabilir mi?

Australya'daki orman yangınları, Ortadoğu'daki gerilimler, Japonya, Meksika ve Filipinler'de üç büyük yanardağın peş peşe patlaması, Covid-19 pandemisi ve Çernobil'deki radyoaktif orman yangınları derken; 2020 yılının dünya adına iyi geçtiğini söyleyemeyiz. Bu felaketler şu ana kadar bildiğimiz hayatın sonunu getirememiş olsa da Gentlymad Studios kurgusal gerçekliğinde 2021 yılında dünya genelinde nükleer santrallere yapılan bir terörist saldırı ile bunu gerçekleştirmiş. Çok az sayıda insan bu felaketten yer alı şığınakları olan "Endzone"lara kaçarak hayatta kalmayı başarabilmiş. Endzone - A World Apart da bu felaketten 150 yıl sonrasında, insanoğlunun radyoaktivite ve aşırı iklim değişiklikleri ile dolu yüzeye dönüş macerasını konu alıyor. Biz de bu post apokaliptik hayatta kalma temalı şehir kurma oyununda yüzeye dönen insanlara liderlik ediyoruz. Oyun Steam'in Erken Erişim sisteminde yerini yeni almış olmasına, açıklanan yol haritasının başında olmasına, istatistik gösterimi kısmında yetersiz olmasına ve nihai dengelemelerinin yapılmamış olmasına rağmen kendi alanında zirveye göz kırpmıyor. Gelin bunu nasıl yaptığına hep birlikte bakalım. Oyunun hemen başında bir avuç insan ve üs olarak kullandığımız

hareketsiz bir otobüsle başlıyoruz. Koruyucu ekipman sayımızın sınırlı olması, yerleşimi genişleteceğimiz bölgeleri topraktaki radyasyon miktarın göre değerlendirmemizle sonuçlanıyor. Bölge seçimi konusunda ne kadar dikkatli olursak olalım, yeni dünyanın sert iklim şartları ile seçimlerimiz aleyhimize sonuçlanabiliyor. Öyle ki, topraktaki radyasyon miktarı kuraklıkla, kirliliği yağmurlarla ve radyoaktif kum fırtınalarıyla değişerek su ve besin kaynaklarımızı kirlitebiliyor. Oyunda zaman mevsimlerle ifade ediliyor ve mevsimler geçtikçe tarladaki ürünler büyüyor, doğadaki kaynaklar yenileniyor ve sonuna kadar tüketmediyseniz nüfusumuz gibi hayvanlar da çoğalıyor. Nüfus oyununda yönetmesi en karmaşık şeylerin başında geliyor. Oyunun hemen başlarında birkaç mevsim insanların evsiz kalmasını umursamadan çalıştırdığınızda, özel hayatlarına zaman ayıracak yer ve fırsatları olmuyor. Bunun sonucunda yaşlanınca üreme yetisini kaybeden nüfusumuzun neslini devam ettiremeyerek yok olduğuna şahit olabiliyoruz. Su, besin, koruyucu ekipman ve araç gereç miktarını güvenli seviyelere çıkarmadan, her evsizde bir ev yaptığımızdaysa daha acı bir sonuçla karşılaşılıyor. Elimizdeki kaynakların yetersiz kaldığı bu durumda önce nüfus

patlaması yaşıyor, sonrasında yetişkin çocuk demeden açıktan, susuzluktan, radyasyondan ya da yayılmaya başlayan hastalıktan insanları kaybediyoruz. İnsanların sevdiklerini kaybetmesi hem mutsuz olmalarını hem de üretkenliklerinin azalmasına sebep oluyor. Düşen üretimi lüksten ve gelecekteki projeler için oluşturulan kaynaklardan, anlık ihtiyaçlara kayırdığımızda da bütün dengeler alt üst oluyor. Sonunda, kendimizi 100 kişilik bir yerleşim yerinde 50 kişilik iki yeni mezarlık inşa ederken bulabiliyoruz. 22 farklı meslek grubuna o mesleğin yapısını buldurmamız şartıyla sayı belirterek insan atayabiliyoruz. Bu mesleklerden sadece kaşif için insanları seçebiliyor, keşif görevlerinde karşılaştıkları durumlarla ilgili seçimler yapabiliyoruz. Keşif görevlerinin sonucunda daha kısa sürede hasat alabileceğimiz tohumlar bulabileceğimiz gibi, tehlikelerle de karşılaşabiliyoruz. Oyunda henüz yerleşimimiz için aktif tehditler bulunmuyor, ancak senaryo modu gibi bu da yol haritasında yer alıyor. Henüz tamamlanmamış olmasına rağmen oldukça dolu hissettiren Endzone - A World Apart Steam'deki yerel fiyatlandırması ile şimdiden denemeye ve gelişimini birinci elden takip etmeye değer kıyor. ♦ Ahmet Ridvan Potur



**Yapım** Upstream Arcade **Dağıtım** Raw Fury AB **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** westofdead.com **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

# West of Dead

3 ★★

Batı'nın olabilecek en vahşi taraflarını almak...

Vahşi Batı teması her ne kadar 50 sene önceki kadar revaçta olmasa da hem film hem de oyun sektörünün halen uzandığı ve dönem dönem gündeme getirmekten çekinmediği bir albeniye sahip. Özellikle Amerikan sinemasında muazzam bir yer teşkil eden Vahşi Batı teması, bildiğiniz üzere Red Dead Redemption isimli oyun serisiyle dijital oyun dünyasında muazzam bir yankı yaratmıştı. West of Dead ise hem oynanış hem de tema açısından birazcık farklılığa sahip. Ziyadesiyle karanlık bir dünyaya sahip olan West of Dead'de, bir yandan yolunuzu bulmaya, bir yandan da karşınıza çıkan düşmanları ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Peki, ne uğruna?

West of Dead'de, William Mason isimli bir karakteri deneyim ediyoruz. Tabii ruhen bir William Mason söz konusu ama bedenen kim olduğumuzu inanın ben de bilmiyorum. Tek bildiğim, bu oyun çok karanlık ve her an her yerden birileri ateş edebiliyor. İlk hedefimiz ölmek! Aksi halde oyuna baştan başlamak durumunda kalıyoruz ki bu da başlı başına bir macera anlamına geliyor. Henüz erken erişimde olduğundan dolayı "save" sistemi konusunda nasıl bir mekanik tercih edileceğini gerçekten merak ediyorum... Ölmek dedik ama işte

o çok da kolay değil. Oyunumuz izometrik kamera açısından deneyim edilen bir aksiyon. Uzun koridorlar ve bolca odaya sahip haritalar içerisinde, bir oradan bir oraya savrulurak çıkışı aramaya çalışıyoruz. İçerisinde daldığımız odalar genel olarak karanlık ve bir anda saldırıya maruz kalabiliyoruz. Her odanın büyüklüğüne göre, farklı aydınlatma noktaları var. Bu noktaları bir an evvel bulup, mekanı aydınlatmak en önemli hareketlerimizden bir tanesi. Aksi halde tüm atışlarımızın karavana olması kuvvetle muhtemel. Tabii bu noktada iki ana mevzu söz konusu. Menzilli atışlar ve yakın mesafeden saldırıda bulunan düşmanlar... Özellikle yakın mesafedeki arkadaşları göremediğimden dolayı bolca darbe aldığım doğrudur. Menzilli saldırılardaysa faremiz ile kontrol ettiğimiz atış yönümüzün tam olarak düşmanı hedeflemesi gerekmekte. Anlayacağınız belirli bir mesafeden sonrasına keskin atışlar yapmak bir hayli zorlayıcı olabiliyor.

West of Dead'de eş zamanlı olarak iki silah kullanabiliyoruz. Bu iki silahtan birisini pompalı, diğerini de uzun namlulu tüfek olarak belirlemek bir hayli etkili. Benim deneyim ettiğim versiyonda mermi sıkıntısı pek yaşamadım ama esas sıkıntı silahların mermi doldurma süreleri oldu. Süreyi

bir defa kavradıktan sonra savaşlarda daha etkili olabildim. Bunun haricinde bolca hareket etmek, takla atmak ve mevziden mevziye geçmek gerekiyor. Açıkçası oyunun en eğlenceli kısmı da bu hareketliliği diyebilirim. Mevzilerin büyük kısmı, birkaç darbeden sonra yok olduğu için hızlı olmak şart. Aksi halde dımdızlak ortada kalabiliyoruz. Tabii odadan çıkıp düşmanları ayağımıza çekebildiğimiz için, tüm bu sıkışıklık hissiyatını bir anda ortadan kaldırmayı biliyoruz. Eğer odaları temizleyinceye kadar kapılar kapanırsa, sanki daha etkili bir oyun modeli ortaya çıkar gibi hissettim. West of Dead'de geliştirilebilir üç tane özellik sunuyor. "Toughness", "Perception" ve "Resourcefulness." Haritaların farklı noktalarında bulabileceğimi belirli noktaların her birisinden, bir başlığı upgrade etme hakkımız oluyor. Hangi yönde ilerleyeceğimizi seçmekse bize kalmış. Fakat karakterimizi geliştirmek konusunda daha fazla opsiyon yaratılır ve düşmanlar da bu şekilde değişiklik gösterirse, West of Dead gerçekten tadından yenmez bir oyuna dönüşebilir. Açıkçası rahat kontrolleri, ünlü aktör Ron Perlman tarafından seslendirilmesi ve eğlenceli oyun yapısı ile harika bir oyun olmaya aday. Bakalım tam sürümü ile ne gibi değişiklikler karşımıza çıkacak? ♦ Ertuğrul Süngü







Yapım Chasing Carrots Dağıtım The Irregular Corporation Tür Strateji, Simülasyon Platform PC Web goodcompanygame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Good Company 4 ★★☆☆

Kendi teknoloji imparatorluğumuzu kurup Elon Musk'a kafa tutma vakti!

Uzun bir aradan sonra, büyüdüğünüz şehre geri döndüğünüzü hayal edin. Belki yıllardan beri görmediğiniz bu küçük şehre beraberinizde büyük hayaller getiriyorsunuz. Evet, aynı Barış Manço'nun Süleyman adlı şarkısında anlattığı gibi. Öncelikle şehre bir tepeden bakıp kendisini yeneceğinizi iddia edip etmemek size kalmış, ancak edindiğiniz deneyimler ve bilgi birikimleriyle kendinize güveniniz çok fazla. Bu sebeple vakit kaybetmeden yetkili bir ablanın sizin için ayarladığı garaja yerleşiyor ve hünelerinizi sergilemeye başlıyorsunuz. Malzemeler siparişi ediliyor, masalar kuruluyor, elektronik parçaları üretiliyor... Ellerinizi biraz kirletmeniz gerek. E, ama kendi robot teknolojileri imparatorluğunuzu kuracaksanız bunun için değer, değil mi? Yetmişli/seksenli yılların alternatif bir versiyonunda geçen Good Company, tam da bunu yaptığımız bir şirket yönetme simülasyonu. Küçük bir garajda kendi başımıza başladığımız üretim maceramız zamanla büyüyüp zincirinin her parçasını birer birer işlediğimiz koca bir üretim ağına dönüşüyor.

Good Company, dekorasyonu, şekliyle şukuluyla göze hoş görünen bir şirket kurmaktan ziyade tam anlamıyla üretime odaklandığımız bir simülasyon oyunu olmuş. Çünkü oyunun daha ilk dakikalarından gördüğümüz üzere, bir şeyler üretmek aslında bir üretim ağı kurmak anlamına geliyor. Aynı yazılım yapar

gibi, gelen malların bulunduğu kasadan üretim masalarına, oradan raflara, oradan satış noktasına bağlantı kurmanız gerekiyor. Tabii, biz bağlantıları kurduktan sonra malzemeler uçarak kendiliğinden üretilmeyecekleri için aklımıza meşhur patron sözlerinden biri geliyor: "Bu işler kendi kendilerine bitmiyor arkadaşlar," yani illa ki birilerinin çalışması gerekiyor. Bu sebeple de oyun boyunca ihtiyacımıza göre devamlı artan sayıda elemanlar işe alarak görevlere atıyoruz.

Oyun size tutorial niyetine benim burada anlattığıma aşağı yukarı benzer şeyler sunduğu için başlangıçta neyi nasıl yapacağınız konusunda kafanız biraz karışabilir. Yine de mekanikleri kavramak çok zor değil ve bir kere alıştınız mı oyun müthiş keyifli bir hal alıyor. Zamanla yeni fabrikalar, yeni ürünler ve hatta kendi tasarımlarınız işin içine girdikçe ortalık iyice karışıyor. Üretimlerinizi inceleyip araştırma puanları toplamaya ve bu puanlar sayesinde yeni araştırmalara koyulup daha ileri seviye tasarımlar üzerinde çalışmaya başlıyorsunuz. Ayrıca, üretilen her şeyin fiyatını, firmanızın kar zarar değerlerini, gelirinizi, ürün bazında değerlendirmeleri, para akışınızı vs. kontrol edebildiğimiz bir menünüz de mevcut. Yani baştan ayağa tüm süreç kontrolünüz altında.

Ben "Crazy Aunty" ismini verdiğim şirketimde bir sürü yaşlı hanımla birlikte bir robot

imparatorluğu kurarak Elon Musk'ı tahtından devirmeye niyet ettim. Ancak kısa zamanda anladım ki hedefime ulaşabilmek için çalışanlarımı verimli şekilde koordine etmem, verimliliği artırmam ve en önemlisi neyi nereye bağladığıma dikkat etmem gerekiyor. Çünkü şaka yapmıyorum, her şey öylesine karışıyor ki bir ara benim fabrika içerisinde gerçekleştirdiğim çarpık kentleşme sebebiyle ne masa koyacak yer kalmıştı ne de çalışanlarım işini rahatça yapabiliyordu. Tüm bunları kontrol etmeye çalışmak ve işleyişi devam ettirmek benim için oldukça eğlenceliydi.

Good Company gerçekten potansiyeli yüksek bir oyun gibi görünüyor. Bir kere, erken erişimde olmasına rağmen grafikleri ve işleyişi gayet sorunsuz. Üstelik hikaye modunda beklediğimden çok daha fazla bölüm açık olduğunu gördüm ve sandbox modunda vakit geçirmeyi çok sevmediğim için bu beni mutlu etti. Oyun bu haliyle bile dolu dolu içeriğe sahip ki yapımçı firma ilerleyen zamanlarda daha fazla içerik, çalışan yetenekleri ve iki kişi oynama gibi yeni özelliklerin de ekleneceği söylüyor. Strateji ve şirket yönetimi tarzı oyunları seviyorsanız Good Company'yi kesinlikle tavsiye edebilirim. Üretim, planlama, lojistik ve problem çözme meseleleriyle uğraşırken saatlerce içinde kaybolacağınıza eminim.

◆ Berçem Sultan Kaya





Yapım Big Blue Bubble Dağıtım Big Blue Bubble Tür Platform Platform PC Web www.bigbluebubble.com/foregone Çıkış Tarihi Erken Erişimde

# Foregone

4

★★★★★

Dead Cells sevenleri çok uzaklardan kendisine çekecek bir oyun

**K**atana Zero, Hollow Knight, Slay the Spire, Blasphemous ve tabii ki Dead Cells. Son yıllarda türleri platform/roguelike/metrodvania arasında gidip gelen bu güzellikler hayatımızın bir parçası haline geldi ve kendi adıma -şimdilik- bıkmış falan değilim. Üstelik çoğunuzda var olan o sinir bozucu glitch ben de de var, tıpkı hayatta kalma oyunları salgını gibi, işin cılkı çıktığında olaya ilgimi tamamen kaybediyorum.

Foregone eğer benim gibi miyop değilseniz 15 metreden Dead Cells'e benzetebileceğiniz bir oyun. Roguelike mı, pek sayılmaz. Metroidvania mı? Alakası yok. Foregone, olanca basitliği içinde sizi derinlere çekmeyi hedefleyen vurdulu kırdılı bir platform oyunu. Evet rastgele bölüm tasarımı var ancak tadında bırakılmış. Her seferinde mağaranın başka bir tarafında veya Death Stranding'deki Sam gibi çırılçıplak uyanmıyorsunuz yani.

Oyunda seneler süren bir savaşın ardından -bir ayağı çukurda da olsa- düzeni oturtmaya çalışan Arbiterların bir üyesiyiz, bir nevi süper silah bile sayılabiliriz. Calagan adlı bu dünya halen Harrow denilen kınkatlı, eklem bacaklı istilacı türün tehdidi altında ve biz de oyunun gayet şahane gözükken piksel piksel grafikleri eşliğinde böcükümsüleri pert edip çılınlar gibi loot yapacağız! Nasıl? Bunu bir milyon kez duymuş olsanız bile düşüncesi hala keyifli geliyor, değil mi?

Keyifli de aslında bakarsanız. Foregone son derece akıcı mekaniklere sahip. Basitçe elimizde biri yakın mesafe, diğeri menzilli olmak üzere iki silah taşıyoruz ve iki de ulti yeteneğimiz var. Bu ulti yeteneklerinin birisi hücum (dash gibi) diğeri ise savunma odaklı (iyileşme mesela). Tüm silahlar düşmanlardan düşüyor ve kendi içlerinde nadirlik seviyesine sahipler. Sıradan bir kılıç ile efsanevi bir eşya

arasında iki kata varan güç farkları mevcut ve bunlar tamamen hakikaten tesadüfi bir şekilde düşüyorlar, düşmanın ne kadar güçlü olduğu falan çok etken değil. Menzilli silahlar da aynı şekilde, kullanımları ise hayli ilginç. Otomatik nişan alıyorlar ama Red Kit gibi önünüze eğilip bacaklarınızın arasından ateş edeceğinizi düşündürmesin bu size. Düşmanlara kilitleme açısı aşağı yukarı 45 derece civarında, yani tam tepenizdeki kulağakçanımsı varlıkları vurmak için kılıcı kınından çıkartmanız gerekiyor. Oyunda kombolar herhangi bir beceri gerektirmiyor. Tek yapmanız gereken zıplayıp uygun yere düşmek ve tuşa çılınca basmak. Oyunda bazı "kilometre taşı" diyebileceğim kayıt noktaları var, burada silahlarınızı değiştirip güçlendirebiliyor veya oyunda şimdilik "waypoint" denilen yerlere geri teleport ediyoruz. Genelde her öldüğümüzde dünyalar kadar yolu geri tepmemiz gerekiyor zira waypoint noktalarının arası çok açık. Ayrıca paramızı da kaybediyoruz, neyse ki lootladığımız eşyaları o arada satabilmemiz mümkün.

Oyunun gelişimi halen sürüyor ama yetenek ağacı şimdiden gayet etkileyici bir detay seviyesine ulaşmış durumda. Umuyorum ki oyun çıkana kadar silah çeşit ve tasarımları da arşa varacaktır zira bu haliyle oyuna başladıktan 30dk sonra tüm silahları görmüş oluyorsunuz. Peki, henüz bitmemiş bir oyuna 39 TL verilir mi? Foregone bana Dead Cells'in erken dönemlerini hatırlattı ve erken erişim sürecini iyi değerlendirebilirse hit olma potansiyeli de var. Eğer türü seviyor ve çıktığında kaç para olur kim bilir diye düşünüyorsanız bu oyunu alın derim. **◆ Kürşat Zaman**





Yapım E-Line Media Dağıtım E-Line Media Tür Oyun yapma oyunu! Platform PC Web theendlessmission.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

# The Endless Mission 3 ★ ★ ★

Dünyalar içinde dünyalar yaratmak mı? Akla hemen Dreams geliyor, değil mi?

O kuyacağınız bu yazı, belki de uzun süredir yazmakta en çok zorlandığım yazı oldu. Çünkü içinde her şeyden bir parça var ve sınırlı sayıdaki bu satırlara neleri sığdırıp sığdıramayacağımı düşünmek zorunda kaldım. Favori oyun türlerinizin adeta kamera arkasını ele alan hikaye modu mu dersiniz? Ya da kendi hikayenizi ve kendi kurallarınızı oluşturabileceğiniz modu mu? The Endless Mission'da herkes için bir şeyler mevcut.

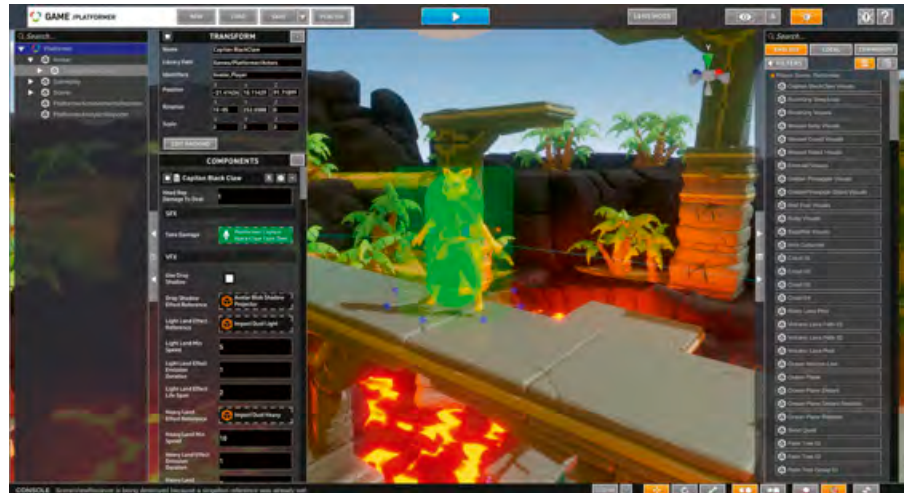
Never Alone gibi muhteşem bir oyunu 2014 yılında bizlerle buluşturan E-Line Media'nın elinden çıkan The Endless Mission sizlere üç seçenek sunmakta. Bunlardan bir tanesi diğer oyuncuların yarattığı dünyaları oynamak. Başkalarının zihninden çıkan bu dünyayı keşfedebilir ve sizlere neler sunmuşlar göz atabilirsiniz. Mesela bir oyunda gerçekçi grafiklerin kullanıldığı bir haritada adam bir tane ananas saklamış. Amacınız gezinerek bu ananası bulmak. Basit bir tema fakat saatlerce oyalayacak kadar da çekici. İkinci seçenek ise engin hayal gücünüzü kullanarak kendi oyununuzu yaratmak. Üstelik bunu yaparken çeşitli oyun türlerini bir araya getirebilirsiniz. Şöyle örnek vereyim; arka planda arabalar yarışıyor ve platform elementleri doldurulmuş bir strateji oyunu. Kulağa absürt gelse de doğru formülleri uyguladığınızda ortaya eğlenceli işler çıkabilir. Grafikselsel tercihler, şekiller, boyutlar, fizik ve yer çekimi... Aklınıza gelebilecek her türlü olasılık size kalmış durumda. Üçüncü ve son seçeneğiniz ise hikaye modu. İnsan benzeri ve elleri USB çubuklarından oluşan karakterimiz ile bir maceraya çıkıyor ve popüler oyun türlerinin arka planını kolaçan ediyoruz. Uncharted evreninde arka planda olan bir karakter gibi

düşünün kendinizi. Bölümleri ilerleyip geçtikçe daha güçleniyor ve bu dünyaları manipüle etme yeteneğiniz de o kadar artıyor. Oyun bir nevi eğitim niteliği de taşıyor. Yetişkinler tadını çıkarırken genç arkadaşlar da hayal güçlerini geliştirebilir ve deneme yanılma yöntemi ile bir şeyler öğrenebilir. Basit platform oyunlarından kompleks puzzle bölümlerine kadar yaratıcılıklarını geliştirebilirler. Anlayacağınız, hem eğlence ve bir fırsat niteliğinde. The Endless Mission'un en büyük handikabı hiç şüphesiz yürümeden koşmaya çalışmak. Oyun mekaniklerini çözmeden, ne nerede kavrayamadan bir şeyler denemeye kalkarsanız sıkıntılı saatler geçirebilirsiniz. Bu aşamada size verebileceğim en büyük tavsiye keşfetmek. Sakin olun, hikaye moduna bir göz atın ve diğer oyuncular neler yapmış bir göz atın. Daha sonra yaratmaya geçebilirsiniz. Bu arada her şeyin dört dörtlük

olduğunu sanmayın. Bazı kontrol mekanikleri hantal, diyaloglarda senkron kaymaları ve "glitch" olarak tabir edebileceğim grafikselsel ufak hatalar mevcut. Şimdilik bunlar olabilir diyoruz oyun erken erişimde. Tabii bu kadar şeyi gerçekleştirebilmek için güçlü bir bilgisayar şart. Ekranı bin bir şey ile doldurduğunuzda oluşacak yükü siz tahmin edin.

The Endless Mission, tamamen yaratıcılık üzerine kurulu bir oyun. Teknik olarak cila çekmesi gereken yerlerini saydım ve performans sorunları için de ayarlamalar gerekiyor. Açık konuşacağım, bu oyunun son halinin çok da farklı olacağını sanmıyorum çünkü içinde çok fazla içerik bulunmakta ve birçok kullanıcı yapımı oyunda kaos hakim. Biraz daha cıvalanır, düzenli hale gelir, o kadar. Yine de eğlenmek için ideal bir fırsat ve 25 TL'lik fiyatıyla bence bir şans hak ediyor.

◆ Rafet Kaan Moral





Yapım Jutsu Games Dağıtım Games Operators Tür Aksiyon Platform PC Web jutsugames.com Çıkış Tarihi Belli Değil

# Rustler (Grand Theft Horse)



At hırsızlığına geri dönüş!

Günümüzde hırsızlık mevzu bahis olduğu vakit, akla belirli objeler gelir. Her ne kadar bugün ve geçmiş arasında birçok "çalıntı" eşya benzerlik gösterse de sanıyorum günümüz için at hırsızlığı çok da revaçta diyemeyiz. Ha, olur mu? Olur orası ayrı ama unutmamak gerekiyor ki atlar, özellikle hem kültür hem de kullanım açısından endüstri devriminin hızlı çarkları çalışmaya başlayınca kadar insan hayatındaki en önemli varlıklardan birisiydi. Taşıma işlerinden çekme işlerine, ulaşımdan savaşa kadar birçok mecrada kullanılan atlar, özellikle orta çağ döneminde en çok yetiştirilen hayvanlardandır. Dönemin tankları olarak düşünülen atlar, öyle görülüyor ki "Rustler" isimli oyunumuzun da vazgeçilmez bir parçası...

"Rustler" İngilizce "At hırsızı" anlamına gelen bir kelime. Kickstarter projesi olarak başlayan bu güzüde oyunda at kaçırma ile başlayan ve devamında tüm haritada gönlümüzce "at koşturduğumuz" bir dünyaya giriyoruz. Henüz erken erişimde olan Rustler, özellikle GTA II deneyim etmiş oyuncularını anında kendisine kilitleyebilecek içeriğe sahip. Kuş bakışı bir kameradan deneyim ettiğimiz oyunda, an itibarıyla tek bir bölge bulunsa da tüm harita ortaya çıktığında üç aşağı beş yukarı neler yapabileceğimizi deneyim edebiliriz. Öncelikle

haritanın bu hali bile yeterince büyük. Çevrede onlarca farklı NPC, toplanabilir eşya ve etkileşime geçilebilen karakter bulunuyor. Deneyim ettiğim kadarı ile evlere girmek mümkün değil. Fakat etraftaki birçok obje ile iletişime geçmek mümkün oluyor. Karakterimiz birazcık serseri ve sağı solu pek belli değil. Elimizde herhangi bir silah bulunmadığı zamanlar etrafa yumruk atarak ilerliyoruz. Fakat silah bulmak pek de zor değil. Özellikle haritayı biraz araştırdıktan sonra, kılıç, kalkan ve yay gibi birçok silah bulabiliyoruz. Bu tarz objeler, tıpkı GTA II'de olduğu gibi belirli noktalara yerleştirilmiş haldeler. Tek yapmamız gereken üzerlerine gelmek ama ilginç bir şekilde at ile üzerinden geçtiğimiz objeleri alamıyoruz. Bu arada birbirinden farklı bolca at mevcut. Özellikle bazıları çok ama çok hızlı hareket edebilir. Tıpkı bizim gibi onların da staminaları var ve bir noktadan sonra tükenebilir. Fakat çok hızlı şekilde objelere ya da NPC'lere çarparak muazzam hasarlara yol açabiliyorlar. Benzeri şekilde, gereksiz tavırlarımız sonucu alarına geçen devriyeler peşimizden gelirken bir anda üzerimizden ge-

çip gidebiliyorlar. Ha unutmadan! At üzerinde kılıç sallamak ya da ok fırlatmak mümkün! Fakat kontrollere alışmak birazcık zaman alıyor. Oyunda bolca görev mevcut ama dileyenler, kafasına göre takılabiliyor. Anlayacağınız her anlamıyla, GTA II deneyimi yaşayabiliyoruz. Rustler'ın bir diğer ilginç yanı da günümüz popüler kültürü ile orta çağ dünyasını harmanlamış olması. Oyunun henüz başında deneyim ettiğimiz rap müzik bu durumlardan bir tanesi. Aklıma fazlasıyla "Samurai Champloo" isimli muazzam animasyonu getiren bu tema karışırma işi oyunun ilerleyen kısımlarında da karşımıza çıkıyor. Hatta biraz etrafınıza baktığınızda, günümüz dünyasındaki birçok eleştirinin de oyunda kendisine yer bulduğunu görmek işten bile değil. Hatta hayranı olduğum "Monty Python and the Holy Grail" isimli filmde bulunan "Holy Hand Grenade" isimli eşyanın oyunda bulunması, beni bir hayli eğlendirmeyi başardı. Anlayacağınız Rustler içerisinde birçok fantastik şey yapmak mümkün. Bakalım oyun çıktığı zaman karakterimiz daha ne kadar çirkinleşebilecektir? ♦ Ertuğrul Süngü



# Adore



Sinerji önemli! Eğlence mi? O bolca var zaten.

**B**ir takım fena lanetleri ortadan kaldırmaya çalışan Lukha adındaki karakteri yönettiğimiz Adore, aksiyon/macera tabanlı bir rogue-lite yapım olarak karşımıza çıkıyor. Brezilyalı bağımsız oyun firması Cadabra Games tarafından geliştirilen Adore, henüz erken erişim aşamasında olmasıyla birlikte özellikle oynanış mekanikleri tarafında kendini birçok oyundan ayırıyor. Adore'nin hikayesi yazının başında belirttiğimiz iki cümleden çok da fazla değil. Lukha, canavarların üzerindeki laneti kaldırmak için Yaratıklar Tanrısı Draknar tarafından yarı ölü/yarı canlı hale getiriliyor ve bu sayede edindiği güç ile canavarları ele geçirebiliyor.

Adore şimdilik dört farklı haritadan oluşuyor, bu haritalar oyuna başladığınızda tamamen rastgele sıra ile karşımıza çıkıyor. Her haritada farklı yaratık ve boss bulunuyor. Tüm yaratıklar lanetin etkisinde ve biz onları alt etmek için seçtiğimiz bir yaratığın zihnini ele geçiriyoruz. Bunun içinde oyunun başında bize verilen üç tane Essence küresinden birini harcıyoruz. Her canavar yakaladığımızda bir küre harcıyoruz. Bu küreleri de haritaların farklı yerlerinden toplayabiliyoruz. Yaratıklarımızın güçlerini, canlarını, özel yeteneklerini de Essence küreleri ile yükseltebiliyoruz. Tüm yükseltmeleri Draknar'ın Heykeli'nden yapıyor ve dilersek yine Essence kürelerini var olan yaratığımızı yükseltmek yerine yeni bir yaratık yuvası açmak için kullanabiliyoruz. Çünkü oyunun başında bir yaratık kontrol edebiliyoruz. De-

nenebilir oynanış yapısı da burada devreye giriyor. Bulduğunuz Essence küreleri ile az gelişmiş dört yaratığı mı kontrol edeceksiniz yoksa çok gelişmiş iki yaratıkla mı ilerleyeceksiniz? Seçimler tamamen sizin elinizde. Oyun içerisinde küreleri doğru zamanda doğru yaratık için kullanmanız önemli. Kullanım seçeneklerinizi de oyunu oynadıkça yaratıkları ve haritaları ezberleyerek hatasız hale getirebiliyorsunuz. Ele geçirdiğimiz her yaratığın diğerinden farklı özellikleri ve yetenekleri bulunuyor. Kimisi rakibine yavaş, tek bir hamle ile dondurabiliyor. Kimisi uzaktan seri ama daha az hasar vererek saldırıyor. Yaratıklarımız saldırılar yaptıkça gelişirken öldüklerinde de bizden can azaltıyorlar. Bu da onların bize bağlı olduğu hissiyatını oyunda oldukça artırıyor. Yönettiğiniz yaratıkların arasında Sinerji olması da onlarla yapacağınız saldırıların daha etkili olmasını sağlıyor. Adore, sinerji ve kombo mekaniklerini çok güzel harmanlıyor. Mesela ben rakip canavarı önce dondurup ardından uzaktan hasar vererek öldürmekten çok keyif aldım ve çoğunlukla da böyle oynayarak belki daha yavaş ama güvenli şekilde ilerledim. Tabii karşınızdaki yaratıkların saldırma tarzları sizin de oynanışınızı güncelleme gerektirebiliyor. Sonuna geldiğim bir haritada boss savaşında sadece tek bir yaratığı kullanabildim. Diğerleri çok işlevsiz kalmıştı. Bunun gibi sürpriz durumlar da ortaya çıkabiliyor. Haritadan hangi bossun çıkacağını bilemiyorsunuz. Adore,

oynanış kısmında kendine has çok başarılı bir iş çıkarmış ortaya. Sanatsal grafikleri, karakter ve yaratık modellemeleri ile de göze oldukça hoş gözüküyor, sizi içine çekiyor desek yeridir. Bu arada sevgili okurcum, Draknar'ın tasarımı bana Samuray Jack animasyon dizisindeki kötü karakter Aku'yu hatırlattı.

Sonuç olarak Adore, erken erişimde olmasına rağmen bu hali ile bile başında üç dört saat kafanızı boşaltarak keyifli vakit geçirebileceğiniz bir yapım olmuş. Karşıma oyun içerisinde bir iki tane oynanışa etkisi olmayan hata çıktı. Steam'de oldukça düşük bir fiyata satılan Adore'yi denemenizi öneririm. Bu oyun değerlendirilecek! ♦ Tunahan Ertaş



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KA EDE

**M**erhaba LEVEL okurları. Bu ay da hayattayız. Size Resident Evil 3: Nemesis'in açılış notu ile merhaba demek isterim:

"September 28, daylight. The monsters have overtaken the city. Somehow. I'm still alive".

Canavarlar tarafından ele geçirilen şehirde her nasılsa hayatta kaldığına şaşkıncı Jill karakteri.

Bizler de en güzel mevsimde salgın ve mikroplar tarafından tehdit ediyoruz. O yüzden sizlere bu ay Playstation'ın ilk konsolundan, PS4'e kadar en sevdiğim oyunları sıralayacağım. Geçen ay söz verdiğim FPS konusuna ise yasakların kalktığı bir dönemde değineceğim (malum evde sıkışık kaldık ve oyun ve filmlere sardık). Ancak bu oyunlar spor, yarış ya da dövüş oyunları olmayacak. Batman, Spider-Man gibi suyunun suyu çıkarılmış süper kahraman oyunları da değil tavsiye edeceklirim.

Assassin's Creed, The Witcher gibi oyunları beğenmeyenlerin linç edeceğini bilerek şunu söylemek isterim ki ben bu iki oyunun hiç birini sevedim. 1991 senesinden beri özellikle konsoldan oyun oynayan biri olarak bana derinlik sunamayan popüler seriler olarak geldi. Witcher'da Red Baron bölümüne kadar gelme rağmen oynanış olarak beni çekemedi oyun. Ana ve yan hikayeler güzel ancak suyun altında arbalet ile ayakta atış yapmak, kafaya 200 kere çuk atıp -1 can götürmesi... Bilemiyorum, bana

çekici gelmedi. Knight Online, PUBG gibi online oyunlara da ısınmadım. Eylemden çok, içerik olarak derin bir altyapı aradığım şey... Sağlam bir konu üzerine inşa edilmiş oyunlar benim için önemli olmuştur hep. Sürpriz sonlar, dengeli oluşturulmuş karakterler...

O yüzden son derece samimi bir şekilde – şimdilik- PS1 oyunlarını neden sevdiğimi de açıklayarak sıralayacağım.

## 1999 – PlayStation (PSX)

Yanlış hatırlamıyorsam Playstation haberini ilk LEVEL dergisinde okumuştum. (Tuna yaşım konusunda yine espri yapacaktır. – Zaten PS1 dönemini anlatarak her şeyi açık ediyorsun Cumhur. :) Sonrasında konsol bölümünde Playstation oyunlarının tanıtıldığı bir bölüm oldu. Sony'nin bu konsolu henüz bende olamamasına rağmen Playstation Magazine'ı de aldım. (Gerçi 3 ay çıktı, sonra devamı gelmedi.) Ben de LEVEL dergilerinden PSX oyunlarının tam çözümlerini, oyun tanıtımlarını keserek kolaj yapardım. (20 sene sonra geçenlerde o ajandamın arkadaşı olduğunu gördüm ve çok sevdim.) Playstation'ı yurtdışından almıştım ve çok sorun yaşadım; sahte oyunları oynayamama, gamepad'i tanınmaması gibi olaylar yüzünden bir seneye yakın sadece demo izledim. Sonrasında ise arkadaşlarla okuldan

kaçıp Sega Mega Drive oynadığımız bir öğleden sonra, abimin poşette PSX'i Resident Evil 3: Nemesis ile getirmesi ile gündüzlerin geceye karışacağı bir evreye girdim ve 20 senedir bitmeyen bir macera benim için başladı. O gün benimle okuldan kaçan arkadaşlar, her hastalandığımda eve ziyaretine geldiler sağ olsunlar. Her ne kadar PSX oynayıp hal hatırımı sormasalar da olsun... Ancak şunu belirteyim, oyun oynarken yanınızda bir izleyicinin olması paha biçilemez. Şimdi PSX konsolunda en sevdiğim 10 oyunu kişisel sebeplerim ve anılarım ile yazacağım. Ayrıca bu oyunlara benzer filmleri de sıralamaya çalışacağım.

## Metal Gear Solid

Solid Snake karakterini ilk tanıdığım oyun oldu. İngilizcem iyi olmasa da çoğu olayı anlamıştım. Soğuk savaş döneminde Alaska'daki nükleer tehdidi öğrenmek üzere gönderilmiş bir genome asker olan Solid Snake'in iç dünyasına gireriz bu oyunda. Saklanmak esastır. Colonel'in, Neomi'nin hatta Master karakterinin sırları, ihanetleri ve önceden de yazdığım gibi empati kuracağınız ve sempati besleyeceğiniz Sniper Wolf ve Psycho Mantis gibi karakterleri ile MGS belki de psx'in en güzel oyunlarından. Müzikleri, atmosferi ve silahları ile hikayesi ve kült karakterleri ile efsane bir serinin başlangıç oyunu oldu (önceki NES serilerini saymıyorum). *Metal Gear Solid sevenlere film tavsiyesi: Fail Safe (Sidney Lumet/1964) ve Maçuryalı Aday (The Manchurian Candidate (John Frankenheimer/1962)*

## Silent Hill

Resident Evil türü zombi oyunlarından farklı olarak cadılığın ve lanetlenmiş bir kasabanın anlatıldığı SH, beni en çok korkutan oyun olmuştu. O dönem oyun dergilerinde bu oyunun Almanya'da yasaklandığı gibi şehir efsanelerinin dolduruluşuyla oyunu satın almıştım. Yeni aldığımız televizyonun başında oyunun açılış sahnesinde arkadaşım da yanıma oturmuştu, bir anda sesler artmaya başladı ve eli bıçaklı çocuk cesetleri etrafını sardı. Harry karakteri ölünce gamepad'i elimden attım ve ben bu oyunu oynamam diye sitem etmiştim. Sonrasından fark



ettim ki arkadaş kumandanın üstüne oturmuş ve ses artmış. Zaten oyunun en etkili olduğu kısım sesler ve müzikleri. Korku öğeleri için gerekli tüm klişeleri doğru kullanan bir oyundu SH: Az cephane, kısıtlı silah türleri, sesle korkutma, kısıtlı ışık, belirsizliği sağlayan sis ve karanlık, çocuklar ve ilkokul, hastane gibi Freud'un da belirttiği tekensiz, korkutucu mekanlar (kendiniz farklı yerlerde bulmanız ve gerçek hayatta da gündüz başladığınız oyun serüveninde gecenin kararması)...

*Silent Hill sevenlere film tavsiyesi: Dehşetin Nefesi (Jacob's Ladder - Adrian Lyne/1990) ve Karanlığın Kölgesi (Don't Look Now-Nicolas Roeg/1973)*

## Syphon Filter 2

İlk ve üçüncü oyununu çok sevsem de en zor ve derin olanı 2. oyunu olmuştur Sifon Filtresinin (Türkçesi ne yazık ki böyle). Hastaneden saklanarak kaçarak başladığımız oyunda hikaye flash back ve flash forward olarak ilerler. Bir çeşit virüsün peşindeki ajanımız hikayesine bu sefer kadın ortağımız da dahil olmuştur. Oyun zordur çünkü kablo ile elektrik verdiğimiz şok cihazı yakın mesafede çalışmaktadır. Oyundaki sürpriz hikayeler, korkutucu hastaları ile SF2 PSX'in pek bilinmeyen bir oyunuydu. Bu oyunla ilgili de anım sudur. Çok güvendiğim bir arkadaşımı eve çağırmıştım bu oyunu beraber oynalım diye ve anahtarı kapının üstünden aldığımı görmüştü. İşin tuhaf kısmı şu. O arkadaşım benim olmadığım bir hafta sonu şirket arabasıyla gelip evimden Playstation'umu almıştı. Sonrasından kendisinin kleptomani (çalma hastalığı) olduğunu öğrenmiştim. Olayı çözen Lise hocama saygılar. O dönem çok şaşırılmıştım çünkü çok zenginlerdi (Abim: "Bırak hemen alma aleti bir ay o çocukta kalsın, hevesini alsın" demişti).

*Syphon Filter sevenlere film tavsiyesi: Die Hard serisi*

## Resident Evil 2

Resident Evil 3 oyunundan sonra oynadığım RE 2, benim için en iyi RE oyunları arasında olmuştur. Zombiye dönüşen yan karakterler, oyunun son boss ve eşinin travmatik hikayesi, Ada karakterinin ve tabii ki Leon karakterini ortaya çıkışı, 2 cd halinde çıkan oyunda paralel giden Claire ve Leon'un yardımlaşmaları, zorlu bulmacaları ile çok güzel bir oyundu RE 2. Bu oyunun bendeki anısı şu: Ahmet ile onların fotoğrafçı dükkanında kayıt yapamadığımız için 2 gün arka arkaya oyunun sonuna kadar gelip bitirememiş olmuştuk. Tabii ki Ahmet'in babası Mustafa Abi yine oyunkolikliğimize sövmüştü.

*Resident Evil 2 sevenlere film tavsiyesi: Yaşayan Ölümlerin Gecesi (Night of the Living Dead - George A. Romero/1968) ve Dawn of the Dead (George A. Romero/1978)*



## Driver

Bu oyunu almak için Ahmet'e LEVEL puanını göstererek Alundra oyununu kakalamam gerekmişti. Halen o konuda bana sitem eder. Abimle hastalık seviyesine varıncaya kadar oynadık (Bir diğeri de Gallop Racer 3) bu oyunu ve 99 depreminden sonra herkesin sokaklarda yattığı zaman biz sabaha kadar bu oyunu oynadık (Burakla oynadığımız bir diğer oyunda Street Fighter EX plus'tı). İnsanlar deniz kenarında yatardı, o dönem çok özenirdim. Şimdiki felaketlerde evden çıkamıyoruz o dönem de eve girmezdik korkudan. GTA oyununu şekillendiren ef-sanedir Driver. Araba çalmak, araba takip etmek ve banka soyuncularını polisten kaçırmak gibi görevlerimiz olurdu. San Francisco sokaklarında rampalardan uçmak paha biçilemez bir zevkti. *Driver sevenlere film tavsiyesi: Bullitt (Peter Yates/1968), Sürücü (The Driver - Walter Hill/1978) ve Vanishing Point (Richard C. Sarafian/1971)*

## Fear Effect

Eidos firmasına önyargılı biri olarak Tomb Rider serilerini hiç sevemeyen biri olarak söyleyebilirim ki FE zamanın çok ötesinde bir oyundu. Anime benzeri 2D çizimleri, Pulp Fiction benzeri kurgu zaman öğeleri ile tekrar oynamak istediğim bir kült yapımdır. 2 karakteri yönlendirdiğimiz oyunda sürpriz gelişmeler, korkutucu deneyler ile oyun polislieden bilim kurgu ve korku türüne doğru evrilir. Yapay zekanın dönemine göre iyi kullanıldığı, zor bulmacaların olduğu bu oyunu bulabilirseniz mutlak suretle oynayın. Bu oyunla ilgili anım ise çok geç başlamam olmuştur diyebilirim. Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde lisans yaptığım 2013 senesinde arkadaşım Gökhan'ın psx konsolunu eve getirmesi ile tanıştım bu oyunla. ÖSS dersane testlerine sabaha kadar

oynadığı için sabaha karşı uyuyakalıp giremeyen Alaaddin'e selamlar buradan.

*Fear Effect sevenlere film tavsiyesi: Karanlığı taramak (Karanlığı taramak (A Scanner Darkly - Richard Linklater/2006)*

## Parasite Eve 2

Square firması tarafından geliştirilen oyun Resident Evil'in oldukça etkisinde kalmış bir oyun olsa da The Witcher serisini de derinden etkileyecek bir büyü sistemini devreye sokmuş farklı bir korku-hayatta kalma (horror-survivor) oyunudur. Şehir, nevada çölü ve laboratuvar gibi çeşitli iç ve dış mekanları ile kendini tekrar etmeyen bir oyundur. Beni son derece korkutan ağılama sesi bu oyunla ilgili unutamayacağım bir anımdır ve uykudan uyandıktan sonra devasa yaratık ile boss savaşı kabuslarıma girmiştir. Özellikle çöldeki motel kısmı insanın bilinçaltına işleyecek korkunçluktur. *Parasite Eve 2 sevenlere film tavsiyesi: Şey (The Thing - John Carpenter/1982)*

## Echo Night

Yine çok bilinmeyen bir oyun. Lisans döneminde arkadaşım sayesinde çok geç öğrendiğim bir oyun. Önceki sayılarda da bahsetmiştim konusundan ama kısaca şöyle: 80 yıl önce ölen ve nişanlısıyla ayrılan bir kıza zamanında çok beklediği yüzüğü götürme görevini üstleniyoruz. İşin gerçek yüzünü, buluşmaya gelemeyen, yüzüğü getiremeyen hayalet huzur içinde öteki dünyaya dönebiliyor.

*Echo Night sevenlere film önerisi: Şahane Hayat (It's a Wonderful Life - Frank Capra/1946) ve Şeytanın Bel Kemiği (El Espinazo Del Diablo - Guillermo del Toro/2001)*

Gelecek ay PS2, PS3 ve PS4 oyunları ile devam edeceğim, görüşmek üzere.... ♦

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





# Mount & Blade II Bannerlord

Seneler süren bekleyiş nihayet sona erdi...

**B**ugün RPG veya RYO olarak kısalttığımız Rol Yapma Oyunları, ilk olarak masa üzerinde görüldüğü 1974 yılından bu zamana kadar geçen sürede muazzam değişiklikler geçirdi. Pen & Paper olarak adlandırılan bu oyun modeli, masa başında birkaç kişinin ortak bir hayali, belirli kurallar çerçevesinde paylaşmasına dayanıyordu. Üretilen bu deneyim o kadar fazla insan tarafından beğenildi ki bugün Dungeons & Dragons'un beşinci edisyonunu deneyim ediyoruz. RPG deneyimi özellikle 90'lı yıllar ile birlikte dijital dünyada

da kendisine yer buldu. Başta Yüzüklerin Efendisi ile başlayan ve akabinde Ejderha Mızrağı ve Unutulmuş Diyarlar gibi roman serilerinin de etkisiyle iyiden iyiye sektörde kendisine yer edinmeyi başaran modern fantastik edebiyat türü, dijital oyunların da gelişiminde önemli rol oynamayı başardı. Bugün ARPG, CRPG ve JRPG olmak üzere birbirinden farklı RPG türleri bulunuyor. Nitekim RPG öyle bir tür ki günümüz oyunlarına baktığımız vakit, hemen hepsinin bu türe özel olarak başlayan, seviye atlama, eşya bulma ve karakterimizi her

anlamda geliştirme mantığının, diğer türler tarafından da benimsendiğini görüyoruz. Bir noktada oyun dünyasının tüm mekaniklerini etkilemeyi başaran bu güzide tür, TaleWorlds isimli Ankara merkezli firmanın da gözünden kaçmadı. İlk oyunları Mount & Blade'i 2008 yılında piyasaya çıkartmayı başardıklarında, muazzam bir kitleye ulaşımlardı. Bugüne kadar ülkemizde birçok oyun üretilmiş olsa da hiçbirisi M&B kadar kitleye nüfuz edememiş, yurtdışında böylesine kendisini gösterememiş ve ticari başarıya ulaş-





mamıştı. Her ne kadar oyun hakkında "kendini tekrar eden bir yapıım" şeklinde eleştiriler gelmiş olsa da özellikle açık harita modeli ve senaryo takibini zorunlu tutmayan sistemi ile dikkatleri üzerine çekmeyi başarmış, daha da önemli kendisine has bir oyuncu kitlesi yaratmayı başarmıştı. Calradia dünyasında geçen bu güzide oyun uzun süre revaçta kalmayı başardıktan sonra, 2010 yılında serinin devam oyunu konumundaki Mount & Blade: Warband piyasaya çıktı. Altı farklı fraksiyonun yer aldığı oyunda, politika konusunda önemli yenilikler yapılırken, oyuncuya kendi klanını kurma imkanı da sunuldu. Eklenen multiplayer özellikler ile birçok eleştirmenden olumlu yorum almayı başaran Warband, özellikle at üzerindeki savaş mekanikleri ile dikkat çekiyordu. Geliştirilen grafikleri ve savaş mekanikleri ile orijinal oyundan farkını kısa sürede göstermeyi başaran Warband, uzun süre serinin son oyunu olarak kaldı. 2012 yılındaysa, serinin yeni oyunu olacağı söylenen Mount & Blade II: Bannerlord duyuruldu. Duyuruldu ama takip eden yıllar içerisinde oyun bir türlü görücüye çıkmadı. Nitekim 2019 yılı içerisinde gelen haberler, oyunun yakın zamanda piyasada olacağı yönündeydi. Dergimizi takip edenlerin hatırla-



yacağı üzere, bundan birkaç ay önce Bannerlord'un multiplayer deneyimine özel bir erken erişim yazısı ile siz LEVEL okurlarına Bannerlord'un son durumu hakkında detaylı bilgiler vermişim. Aradan geçen zaman içerisinde hem piyasa hem de dünyada yaşanan envaiçeşit macera sonucunda, M&B II: Bannerlord 30 Mart 2020 tarihi ile erken erişime açıldı. Bundan sekiz yıl önce duyurulan ve üzerinde çok fazla emek harcanan bu güzide oyun, nihayet bilgisayarlarımızda kendisine yer buldu ve kısa sürede rekor miktarda satışa ulaşmayı başardı. Özellikle karantinada yaşadığımız şu günler için muazzam bir eğlence ve sonu gelmez bir RPG deneyimi sunan Bannerlord, Nisan ayı boyunca parmaklarımızın ucundaydı. Altından girip üstünden çıktığım bu güzide oyun hakkında her türlü ince detaya ulaşmak içinse dergimizin devam eden sayfalarını çevirmeye devam edebilirsiniz!



## BİRİMLER VE SAVAŞ

Özellikle Multiplayer oyun deneyimi esnasında nasıl bir karakteri kontrol ettiğimiz birçok açıdan önem arz ediyor. Altı farklı fraksiyona ait birbirinden farklı sınıf söz konusu. Hepsinin de hem iyi olduğu hem de zayıf olduğu noktalar bulunuyor. Buradaki en önemli konuya, oyuncu olarak bizim hangi silah ya da silahlarda iyi olduğumuz. Bazı silahların kullanımı gerçekten zorken, aynı silahı daha hafif zırhlı bir karakterle kullanmak çok daha kolay olabiliyor. Yakın dövüşe alışmak temelde çok kolay olsa da özellikle kalkansız kalmanın büyük sıkıntılara yol açtığını söylemeden edemeyeceğim. Hatta kalkan oyundaki en kuvvetli teçhizat diyebilirim. Az oyuncunun olduğu oyun modlarındaysa resmen belirleyici rol üstleniyor. Mızrakların, süvarilere karşı olan avantajı da bambaşka bir gerçek. Bir de süvari olup mızrak kullanmak var ki o da ayrı bir lezzet. Menzilli silah kullanmayı düşünenler için de seçtiğin yayın ve okun verdiği zarar çok önemli ama tek başına kaldığında kısa sürede düşmana yem olduğunu da unutmamak lazım. Hatta ok kullanımı konusunda bazı geliştirmeler yapılması gerektiğini de düşünüyorum.

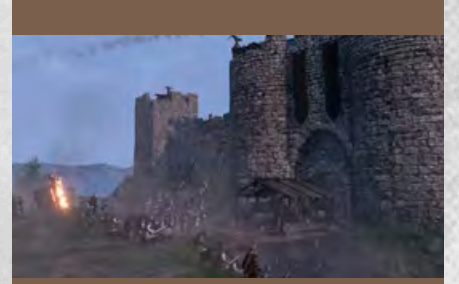




### Tek kişilik bir dünya mı?

M&B II: Bannerlord, birçok anlamda RPG oyun dinamikleri üzerine kurulmuş durumda. Her ne kadar günümüzde üretilen birçok ARPG oyun, temel dinamikleri bir köşeye bırakmaya başlamış olsa da M&B II: Bannerlord her manada türü severleri mutlu edecek mekanik ve dinamiklerle karşımıza çıkmayı başarmış. Tek kişilik oyuna başlamadan önce karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Kadın ya da erkek olarak seçimimizi yaptıktan sonra, karakterimizi neye benzeyeceğini belirlemeye başlıyoruz. Saç, sakal gibi genel geçer değiştirilebilir yapılardan, ağız, burun ve göz gibi detaylara geçiyor. Özellikle farklı dış yapılarının seçilebilmesi beni benden aldı diyebilirim. Anlayacağınız karakter yaratma menüsü bir hayli detaylı en sevdiğim okur. Kendimize özel karakterimizi oluşturduktan sonraysa, özel bir bünye ile dünyaya atılacağımızı belirlememiz gerekiyor. Bu noktada da harika bir iş çıkartan M&B II: Bannerlord, ilk olarak doğduğumuz aileyi seçmemizi talep ediyor. Akabinde erken çocukluk dönemimizi ve sonrasında da karakterimizin bağlı

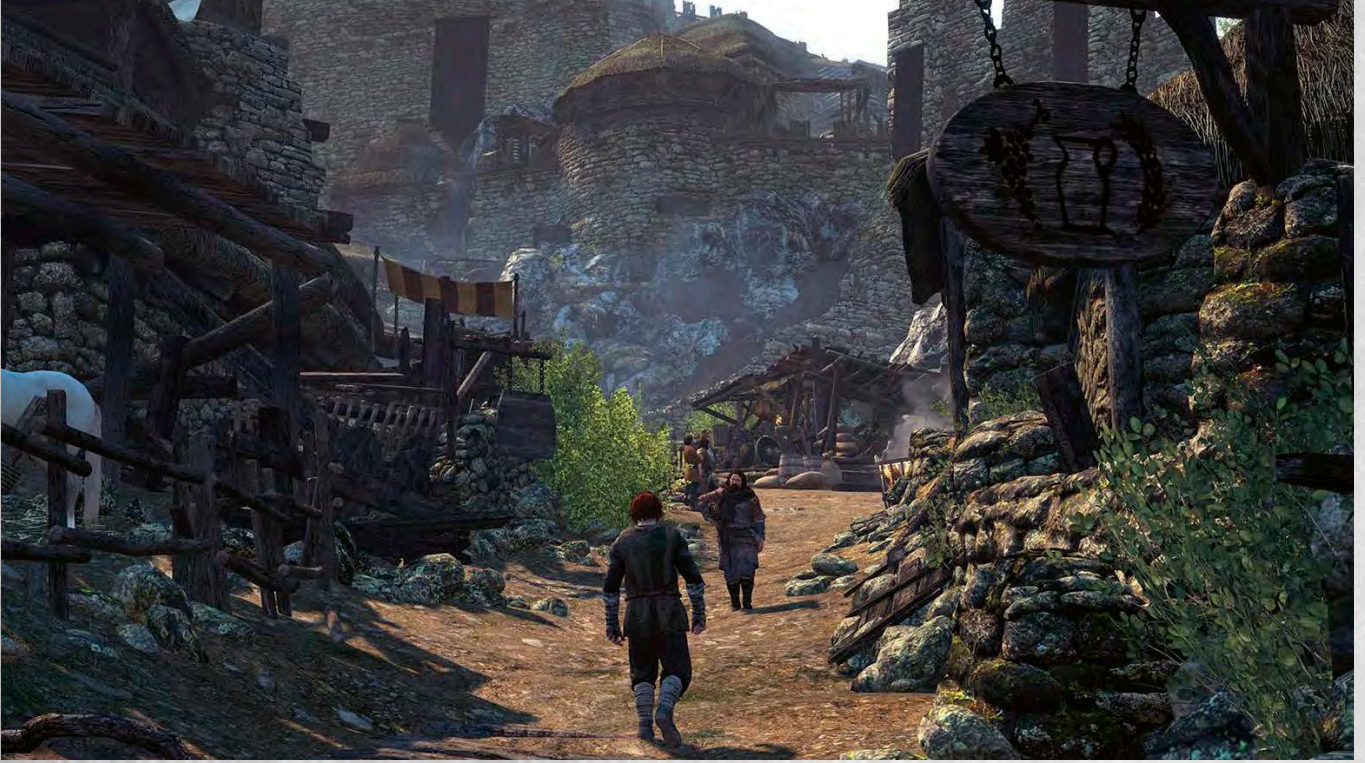
olduğu hikayeyi seçerek yolumuza devam ediyoruz. Fakat bu seçimlerin her basamağında, ne çeşit bir karakter oynayacağımızı da belirlemiş oluyoruz. Bu noktada oyunun teknik detaylarına girmekte fayda olacaktır. Karakterimize hayat veren, Vigor, Control, Endurance, Cunning, Social ve Intelligence olmak üzere altı başlık bulunuyor. Her bir başlığın altında da üçer tane özellik bulunmakta. Seviye atladığımızda elde ettiğimiz Focus puanları ile beş defa upgrade edilebilen bu alt başlıklardan birisini geliştirebiliyoruz. Bu geliştirme, ilgili yeteneğin bağlı olduğu diğer alt başlıkları öğrenebilmemize imkan sunuyor. Öğrenmek içinse ilgili yeteneği düzenli olarak kullanmamız gerekiyor. İşte bu öğrenmeyi hızlandırmak için de gerekli alt yeteneğe Focus puanı harcıyoruz. Beş defa upgrade edildiğinde çok hızlı şekilde geliştirilebiliyor. Anlayacağınız Focus puanının kullanımı, oyunda ne yönde ilerleyeceğinizin de habercisi manasına geliyor. Karakter yaratma ekranına geri dönecek olursak, bağlı olduğumuz aile, çocukluk ve geçmişimizin olduğu bu üç başlıkta altı



### KALELER VE FAZLASI

Tek kişilik oyun modunda yapılabilecek birçok aktivite var. Bunların en başındaysa şüphesiz köy, kasaba ve kale ziyaretleri yer alıyor. Özellikle büyük merkezlerin içerisine daldığımız zaman, öylesine bir yerde durmak yerine, tüm kale şehri adım adım gezebiliyoruz. Geziye başlamak için gitmek istediğimiz yeri seçmemiz yeterli. Misal, han! Hanlarda birçok farklı NPC ile denk gelmek mümkün olduğu gibi hancı ile gireceğimiz etkileşim sonucunda da bolca bilgi ve hatta direk görev elde edebiliyoruz. Akabinde şehrin farklı yerlerini gezmemiz de mümkün. Şehrin içerisine daldığımızdaysa gerçekten de harika orta çağ havasını yansıtan pazarlar ve binalar içerisinde kaybolmak mümkün. Bazen yeterli hareketliliği göremiyor olsak da genel anlamıyla gerçekten yaşayan bir dünya yapılmaya çalışıldığı ortada... Şehirlerin içerisinde "Smithy" yani demirci bulmak işten bile değil. Demirci ekranına girdiğimizde, sol tarafta yeteneğimizi, sağ taraftaysa yapabileceğimiz objeleri görüyoruz. Bir obje ne kadar büyür ve detaylanırsa, üretim için gerekli yetenek miktarı da ekranın sol tarafında artıyor. Orta aşığı kısımdaysa eritebileceğimiz madenler yer alıyor.

farklı opsiyondan birisini seçiyoruz ve her biri farklı konularda 10 yetenek seviyesi ve bir Focus puanı veriyor. Misal, "A Baron's Retainers" isimli aileyi seçerseniz, Riding ve Polearm özelliklerine 10 yetenek puanı ve bir Focus puanı alıyorsunuz. Bu durum diğer iki başlıkla da kombo olduğundan, oyunun en başında karakterimizi belirli bir yöne doğru ilerletmek mümkün... Fakat siz bu satırları okurken duyar gibiyim, "Açarım savaştıyı, vura vura giderim" dediniz gibi oldu. Aslında haklısınız ama M&B II: Bannerlord'u mükemmel yapan özelliklerden bir diğeri de tam olarak bu noktada devreye giriyor zira oyunda bulunan 18 farklı yeteneğinde mekaniklere harika şekilde nüfuz ettiğini görüyoruz. Demem o ki muazzam bir savaşçı olabilirsiniz ama yeni bir Lord ile tanıştığınız zaman alabileceğiniz olası bonuslardan faydalanamamak, size bambaşka bir



deneyim yaşatacaktır. Anlayacağınız bu oyundaki tüm yeteneklerin, bir şekilde oyunun gidişatına muazzam etkisi bulunmakta. Size tavsiyem, ne şekilde bir oyun deneyim edeceğinizi önceden hesaplayıp, yola öyle çıkmanız... Eğer siz de karakterinizi yaratıyorsanız, sırada Calradia dünyasına dalmak var. Sıkı tutun! Gidiyoruz!

### Eski dünyaya yeni bir bakış

M&B II: Bannerlord hem tek kişilik hem de multiplayer opsiyonlarına sahip bir oyun. Yolumuza öncelikle tek kişilik dünyadan başlayalım efendim... Yeni oyunla birlikte, Warband'den 210 yıl öncesindeki Calradia dünyasına gidiyoruz. Bir anlamda Warband ile bilinen fraksiyonların ortaya çıkmasına sebep olan büyük bir dağılmayı deneyim ettiğimiz dönem, bir nevi bilinen tarihteki Roma İmparatorluğunun dağılmasına benzetilebilir. Yapımcıların baz aldığı tarihsellik de birazcık buradan kaynaklı diyebiliriz. Özellikle oyundaki ırklara ve kıyafetlerine yakından baktığımızda, milattan sonra 600 ile 1100 yılları arasındaki medeniyetlerle benzerlikleri olduğunu gözlemliyoruz. Oyun başladığımız anda karşımıza çıkan tutorial seçeneğini geçmemenizi ve oyunun savaş mekaniklerini

deneyim etmenizi öneriyorum...

Dünya içerisine girdiğimizdeyse gözümüze ilk çarpan M&B II: Bannerlord ile grafik teknolojisinin birkaç seviye birden atlaması oluyor. Karakterimizin omuz üstü dünyayı gerçek zamanlı görebildiğimiz devasa bir harita söz konusu. Dileyen oyuncular ana senaryoya bağlı kalarak ilerleyebiliyorken, dileyen oyuncuların da dünya üzerinde oradan oraya koşturması mümkün. Tutorial görevi sonuna geldiğimizdeyse bir anlamda kendi ufak klanımızı kurmuş oluyoruz. Sancağımızı tasarlamak suretiyle harita üzerinde kendimize ait bir "nokta" bulduktan sonra, şimdi sıra dünyaya akın etmeye geliyor. Peki, nasıl yapacağız? M&B II: Bannerlord sahip olduğu açık dünya modelini deneyim etmek için bence karakterimizi birazcık geliştirmek şart.



### AT ÖNEMLİ, AT ŞART

Unutmadan eklemekte fayda var, ben Riding konusuna birazcık kafayı taktım ve konu hakkında geliştikten sonra Riding yeteneği hiç gelişmeyen bir karakterle at sürmeye çalışmanın ne kadar da büyük bir drama olduğunu gördüm. Size tavsiyem, temelde at üzerinde geçen bir oyun olmasından ve at binmenin çok keyifli olmasından dolayı bu yeteneğe biraz yatırım yapmanız yönünde olacaktır. Ayrıca oyunun multiplayer kısmında eğer süvari deneyim edecekseniz, mümkün mertebe "agile horse" seçeneğini kullanın derim. Tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi multiplayerda da deneyimi önemli ölçüde arttırdığını göreceksiniz.





Bunun için de hem verilen görevleri hem de etrafta koşuşturan hırsız ve yağmacıları yakalamak şart. Oyundaki her fraksiyonun belirli bir bölgesi bulunuyor. Bu bölgelerin içerisine girdiğimiz anda ekranımızın sağ üst köşesinde beliren portreler aracılığı ile farklı görevlere yelken açabiliyoruz. Kimi görev bizi oradan oraya savurabiliyor, kimileri de harika eşyalar bulmamıza olanak tanıyor. Etrafta koşuşturan yağmacıları yendiğimizde kendilerini esir almak mümkün. Büyük kale şehirlere gittiğimizde bu arkadaşları belirli bir ücret karşılığında satabiliyoruz. Ayrıca kendileriyle olan her karşılaşmamız sonucunda bolca eşya elde etmemiz işten bile değil. Taşıyabileceğimiz eşya miktarı, belirli bir ağırlık kapasitesi ile orantılı. Olabildiğince eşya alıp akabinde satmak ziyadesiyle önemli çünkü bu ticaret, en önemli gelir kaynaklarımızdan birisini

oluşturuyor. Üzerimize giyecek kaliteli eşyaları bu arkadaşlardan temin etmek zor olsa da para kazanmamız şart. Her ne kadar bizimle birlikte çatışan bir ekip olsa da bu arkadaşları para karşılığı satın alabildiğimizi ve karınlarını doyurmak için de yemek almamız gerektiğini unutmamak lazım.

Zamanla eriyip biten birliklerimizi tazelemek için de içerisinde bulunduğumuz bölgenin Lord'u ile olan ilişkimiz büyük önem arz etmekte. Kendisiyle olan diplomatik yakınlığımız arttıkça, daha farklı ve kaliteli askeri birimleri saflarımıza katmamız mümkün oluyor. Savaşlardan kazandığımız yetenekler ile de karakterimizi güçlendiriyor, kimi zaman belirli grupları tek başımıza ortadan kaldırmamız mümkün oluyor. Yine de kendimizi ortaya atmadan önce oyunun mekaniklerine alışmamız şart.



## TURNUVA VARSA BİR BAK DERİM

M&B II: Bannerlord içerisinde farklı oyunlara katılmak mümkün. Nasıl mı? Ufak bir kale ziyareti esnasında karşınıza harika bir turnuva deneyimi çıkabilir! Bu turnuvalarda bahis yapmak da mümkün fakat her turnuva ya da her raunt aynı bahis oranlarına sahip değil. Verdiğiniz paraya oranla dönüşünü aldığınız bu bahislere ulaşmak için de öncelikle turnuvada neler yapmanız gerektiğini öğrenmeniz gerekiyor. Aksi halde hayatta kalmanız biraz zor. Tıpkı Roma Colosseum'daki, hatta hipodromdakine benzer şekilde, rastgele birbirine dalan ekiplerin arasına karıştığımız turnuva modelinde, birkaç raunt sonunda finale yükselip, tek tek mücadeleye girerek zafere ulaşmaya çalışıyoruz. Tekrar tekrar söylemek istiyorum, kontrollere iyi alışmadan ve karakterimizi belirli bir seviyeye getirmeden bu ortamda hayatta kalmak çok zor olabiliyor. Özellikle final turunda karşımıza çıkan yapay zeka, genelde harika taktikler yapabiliyor. A bu okçu sınıfıymış, hemen hallederim diye kendinizden o kadar çok emin olmayın.





## Northern Sword

One Handed

Swing Spd.	89
Swing Dmg.	70
Thrust Spd.	90
Thrust Dmg.	41
Length	100
Handling	92

## SİLAHLAR, SİLAHLARIMIZ

M&B II: Bannerlord içerisinde bolca silah bulunuyor. Her silahın da kendisine göre özellikleri mevcut. Mısıl, "Northern Sword"u ele alalım. Bu kılıcın, tıpkı birçok diğer silaha olduğu gibi, Swing Speed, Swing Damage, Thrust Speed, Thrust Damage, Length ve Handling özellikleri bulunuyor. Her biri kendi rakamsal istatistiklerine sahip olan silahlar, bir anlamda kullanım olarak da büyük farklılıklar gösteriyor. Yani deme o ki M&B II: Bannerlord'de silahlara sadece yön verip gelişigüzel şekilde vurmaya çalışmak pek işe yaramıyor. Aksine, sanki sürekli vurmaya çalışmak çok işe yarayacakmış gibi gözükmesine rağmen aslında kullandığımız silaha göre saldırılarda bulunmanın yakın dövüşe etkisi bir hayli büyük. Nitekim bu farkı anlamak için oyunu uzun saatler deneyim etmek gerekiyor.

### Savaşıkça artan tat

M&B II: Bannerlord dört yönlü saldırı ve savunma sistemini benimsemiş durumda. Piyasadaki benzeri oyunların büyük bir kısmı, kesiş açılarını daha da farklı ve detaylı şekilde geliştirmiş durumda ve deneyim ettiği kadarı ile birçoğu da başarılı. Ne hikmetse M&B II: Bannerlord dört açı ile kendisini limitlemiş halde. Teorik olarak daha detaylı bir savaş sistemi üretilebilecek olmasına rağmen dört açı ile sınırlandırılması sayesinde savaş mekaniklerine alışmak, benzeri mekanikteki oyunlara nazaran çok daha hızlı ve kolay diyebilirim. Yakın savaşın en zor kısmıysa, karakterimizin yetenekleri ve kullandığımız silahın savrulmuş hızını hesaplayabilmek. Bir defa çözdükten sonraysa gerisi kolay. Benzeri şekilde, at üzerinde saldırıda bulunmak, özellikle tek elle kullanılan kılıç ve baltalarla piyadelere vurabilmek başlangıçta baya zor. Yine de zamanla alışıyor ve at binmenin ne kadar da keyifli olduğunun



görüyorsunuz. Karakterimizin giydiği zırhın ağırlığı pek tabii oynanışa derinden etki ediyor. Daha çok zırh, daha çok savunma manasına gelse de bir noktada sonra daha zor hareket eden bir karakter ile karşılaşılıyor. Söz konusu atlar olduğu vakit de muazzam bir güçten bahsettiğimizi unutmamak lazım. Eski zamanların tankları olarak bilinen atlar, özellikle de eğitilmiş savaş atları, M&B II: Bannerlord'da da etkisini gösteriyor. Öncelikle çarpma etkileri muazzam boyutlarda. Resmen önüne aldıklarını götürebiliyorlar ki ağır zırhlı süvari birliklerinin, piyade birimlerine yaptıkları saldırılar, yok edici olabiliyor. Yani gerçekçilik büyük oranda kendisine yer bulmuş diyebilirim. Genel olarak baktığımızdaysa savaşların hızlı ilerlediğini söyleyebilirim. Yani 500 kişilik savaşların kısa sürede bitmesi hem gerçekçi hem de oyun deneyimini monotonluktan uzak tutan bir sistem. Özellikle yapay zekanın olduğu oyun modellerine, savaş türü fark etmeksizin

hızlı bir ilerleme söz konusu. En yavaş biten savaşlar pek tabii kale kuşatmaları oluyor ki onlarda da kaleye giriş yapıldığı anda konu kapanıyor.

Bu noktada yapay zekaya değinmekte fayda var. Öncelikle birimlerimizi kontrol etmemiz için kullandığımız "Command Interface" Warband'e göre daha temiz ve işlevli. Birimlerimiz verdiğimiz emirleri anında, harfiyen yerine getirebiliyorlar. F1 ile açtığımız menümüzde, Line, Fire at Will, Mount gibi seçenekler bulunuyor. Mısıl "Line" seçeneği ile birliklerimizin duracağı formasyonu belirleyebiliyoruz. Karşımızdaki düşmanın yapısına göre "Shield Wall" ya da çift sıra gibi farklı formasyonları kullanabilmek mümkün. Birimlerimize genel saldırı emri vermek ya da sadece menzilli saldırıların yapılmasını sağlamak gibi opsiyonlar da söz konusu. Yapay zeka genelde düşmana formasyonu bozmadan saldırdığı için önemli farklar yaratıyor olsa da yakın



savaş başladıktan sonra kafa göz giriyor ve kaçan düşmanı da biraz dağınık takip ediyor. Bu arada düşman kaçıyor diye de gaza gelmemek lazım en beğendiğim okur. "Çat" diye geri döndüklerinde gafil avlanmak isten bile değil!

### Bazı savaşlar

Tek kişilik senaryoyu bir kenara bıraktığımız zaman da karşımıza "Custom Battle" başlığı çıkıyor. Burada üç ana başlık altında bambaşka savaş deneyimleri yaşayabiliyoruz. "Battle", "Village" ve "Siege" olarak üçe ayrılan savaş modlarında 250'ye 250 savaşlar deneyim etmek mümkün. Birimlerimizse piyade, menzilli piyade, süvari ve menzilli süvariler olarak karşımıza çıkıyor. Yüzdeler dilimler üzerinden belirlediğimiz farklı birimler ile daldığımız savaşlar gerçekten de muazzam bir atmosfere sahip. Üç modda da 12 farklı harita bulunuyor. Özellikle Siege modunda, saldıran ve savunan tarafların seçebildiği farklı kuşatma cihazları ile savaşlar iyiden iyiye renkleniyor. Yapılabilecek taktiklerinse haddi hesabı yok. Yine de konu kale kuşatması olduğu zaman bir noktadan sonra duvarlara dayanmak gerekiyor. Kameralarımızı multiplayer tarafa çevirdiğimizdeyse Captain, Skirmish ve Siege opsiyonları ile karşılaşıyoruz. Her biri ortalama 20 dakika süren üç farklı moddan en ilginç olanı Captain modu di-

yebilirim. Kontrolümüzdeki bir grup birim ile düşmana üstün gelmeye çalıştığımız bu mod hem bizim hem de yapay zekanın sınırlarını zorlamayı başarıyor. Özellikle diğer oyuncular bir arada hareket etmeye çalışmak gerçekten çok keyifli ama bir o kadar da zorlayıcı. Skirmish modunda da takım oyunu büyük önem arz ediyor. Elimizdeki belirli bir altın ile seçebildiğimiz farklı sınıflar sayesinde deneyim edebildiğimiz modda, harita üzerinde bulunan ve bir noktadan sonra ortadan kalkan üç bayrağı en uzun süre elde tutmaya çalışıyoruz. Multiplayer moddaki en önemli farksa seçebileceğiniz farklı askeri birimler ve değiştirilebilir teçhizatları diyebilirim. En ufak eşyanın bile muazzam farklar yarattığı oyunda, sürekli farkı düşman birimi ile karşılaşmaksa bir hayli keyifli. Her ne kadar M&B II: Bannerlord muazzam detaylara sahip bir oyun olsa da erken erişime çıktığı 30 Mart itibarıyla birçok teknik problemi de beraberinde getirdi. Bunların en başında, bir anda artan lag sorunsalıydı. Oyun deneyimini olumsuz yönde etkileyen bu problem, Nisan ayının sonlarına doğru büyük oranda ortadan kaldırılmıştı. Ayrıca grafiklerde de türlü türlü gözlemlerim. Özellikle miğferlerin uzaya doğru uzadığı bir hata ile dönem dönem karşılaştım ama bu sorun da kısa sürede çözüldü. Fizik motorunun ara ara saçmalaması dışında yapımçı ekibin 30 Mart ile 30

Nisan arasındaki yaptıkları güncellemeler ve teknik problemlere hızlı cevapları gerçekten de oyunun kalitesine kalite kattı diyebilirim. Tamamlandığı zaman gerçekten de şahsına münhasır bir yapım olacağını düşündüğüm M&B II: Bannerlord, şimdiden muazzam bir oyuncu kitlesine ulaşmış durumda. Umuyorum teknik sorunlar da kısa sürede çözülür ve bu muazzam atmosferi doya doya yaşayabiliriz.

### ◆ Ertuğrul Süngü

#### Mutluluklarımız

- + Warband'e göre gözle görülür ölçüde yenilenen grafikler
- + Karakter modellemeleri ve zırh detaylarının inceliği
- + Atmosferin genel anlamda derinleşmesi ve müziklerle tadından yenmez hale gelmesi
- + Oyuna şöyle bir bakınca bile doyurucu bir görüntü sunabilmesi
- + Birbirinden farklı hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun modlarının bulunması
- + Yapay zekanın geliştirilmesi

#### Sıkıntılarımız

- Oyun içerisinde fazla sayıda yüklem ekranı girmesi
- Nişan alma ve etkileşim konusunda yaşanan sıkıntılar
- Ara sıra ortaya çıkan grafiksel hatalar

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre



## FINAL FANTASY VII REMAKE

Oldu, zaten insan ömrü ortalama 1200 yıl, böyle 5'er, 10'ar sene oyunlar için bekleyip duralım biz. Siz de 5 senede ancak gidin, zaten senaryosu, karakteri, mekanı hazır olan oyunun en başını uzata uzata getirin, önümüze atın. Geriye kalan 40 saatlik kısmı da artık 72 bölümde, 120 yılda falan bitirirsiniz, bizim de torunlarımız oynar, mezarımıza gelip, "Dedeciğim, oyunun sonunda Sephiroth..." diye anlatırlar.

Gerçekten müthiş bir planlama, inanılmaz bir strateji içindedir Square Enix. Daha iyisi olamazdı. Hayır

ne anlamı vardı Midgar'ı bu kadar sündürmenin. Ha, şöyle iyice işlesin içimize, oyuna ısınalım, her şeyi daha çok önemseyelim diye bir kaygıda idiyen de gidip bir sonraki bölümü 2-3 ay sonra yayımlayacaksınız ki biz de olayların sıcaklığıyla maceraya devam edelim. Kaç sene sonra, kim, neyi hatırlayacak ki de böyle kastın elin çirkin kenti için. Her taraf gecekondtu, bilemedin moloz, yetmezse kanalizasyon... 45 saat boyunca kırık dökük yerler görmek gerçekten bu karantina günlerinde en çok istediğimiz şeydi, sağ ol, var ol Square!

## HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLAND

Hah, sıkıştın değil mi Blizzard sonunda. Kart paketi, tek kişilik macera derken sonunda yeni bir sınıf eklemek zorunda kaldın, bastın Demon Hunter'ı, yepyeni bir nefes getirdin. En azından öyle sandın! Neymiş, 1 manaya, 1 saldırı puanı. Ufak ufak hasarlar veren, yepyeni bir sınıf... Bak bak bak! Bu sınıfa özelmış gibi duran kartlar da derken, resmen büyük bir yenilenme oldu. Hearthstone 2 de sen buna bence, bu kadar yenilik fazla! Illidan'ın hikayesini de dört bölümlük uyduruk bir formata sıkıştırıp kimsenin hiçbir şey anlamayacağı halde yayımlamanı geçiyorum, o kısım önemli değil. Daha önemli olan 90 paketlik Mega Bundle'ı satın aldığımız-

da sadece 2 tane legendary kart çıkması. Bak o paket TL olarak yaklaşık 600 TL, sence asgari ücretin 1/4'ü olan bu rakama ben daha fazla legendary hak etmiyor muyum? Evde çocukları aç bırakıp paket açtım, sırf yeni meta'ya uygun deste yapabileyim diye... Ama bir bakıyorsun, en az 5 legendary sıralanmış orada, bana çıkmış 2! İki! Two! Due! Ni! Hangi dilde istersen söylerim, asabımı bozma!

Bu bağlamda da sevgili Blizzard, al Illidan'ını da git diyorum. Bu oyunun başında harcayacak ne vaktim var, ne sabrım, ne de 8 attack için 8 mana harcayacak aklıml!

## RESIDENT EVIL 3

Bu oyunu ne ara hazırladın sen Capcom? Bize Resident Evil 2 Remake'i anlatırken anlatırken arada bunu da yaptın, değil mi? Başka türlü yetişmesine imkan yok. Reklam olarak da çok zayıf bıraktın oyunu, bak şimdi kimse umursamadı. Oysaki Nemesis, dönemi için herkesin büyük korkulu rüyası olmuştu. Seni bu oyunla ilgili şöyle eleştireceğim sevgili Capcom, görseleği çok iyi bir yere taşıyayım derken orijinal oyundan sevdiğimiz bir takım güzellikleri de es geçmişsin? Niye öyle yaptın? Misal bulmacalar uçmuş gitmiş. Devil May Cry oynamıyoruz ki aksiyonu tavan yaptırtı... Zaten gerilim dolu bir oyundayız,

çıkamıyoruz, gidemiyoruz, bunu bulmacalarla süslemeyeceksin de ne yapacaksın? Peh! Hele o eklediğin Resistance modu... Evlere şenlik resmen. Biliyordun o oyunun tek başına tutmayacağını, RE3'ün peşine ilaştırdın, değil mi? Valla akıllı mısın, değil misin, nedir amacın bilemedim be Capcom.

Ben senin yerinde olsaydım bu oyunu RE2'nin peşine takmazdım, daha sonraki bir tarihte, daha çok reklamlarla ve daha da özenerek, güzel bir remake olarak sunardım ama herkes benim kadar akıllı değil tabii, ne yapacaksın...



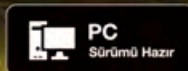
# LEGENDS OF RUNETERRA

LEAGUE OF LEGENDS KART OYUNU

ŞİMDİ MOBİL VE PC'DE!  
TAMAMEN TÜRKÇE & ÜCRETSİZ



HEMEN İNDİR





İNCELEME

Sayfa  
60

# HALF-LIFE: ALYX

VR sahibi mutlu azınlığın Half-Life 3'ü ile tanışma vakti!

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



# FINAL FANTASY VII REMAKE

**Yapım** Square Enix,  
**Dağıtım** Square Enix  
**Tür** RPG  
**Platform** PS4

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

Cloud + Midgar + Honey Bee = 45 saatlik intro

**B**üyük an nihayet geldi. Beş yıl bekledik, her yayımlanan ekran görüntüsünü, en ince detayına kadar inceledik, fragmanları loop'a aldık, ertelemeleri görmezden gelmeye çalıştık ve dünyayı saran salgının tam ortasına umut ışığı gibi doğan, bu yepyeni FFVII macerasına akbaba sürüsü gibi saldırdık. Hem evdeyiz, hem 5 yıl beklemişiz, hem de FF serisinin en efsane oyunu, baştan aşağı yeniden yaratılarak bize sunulmuş; daha ne isteriz ki?

Oyun piyasasına girdiğimden beri milyarlarca kez belirttiğim üzere, FFVII her zaman için favorim olmuştur. GamePro'da yazmaya başladığımda, yazarlar kendilerine birer tane "avatar" seçiyordu; yazılarda ismimizin yanında ufak bir görsel olarak yer alıyordu. Ben anında Sephiroth'u seçmiştim; etkisinden çıkamıyordum oyunun.

Tabii seneler geçtikçe FFVII de mazideki bir güzellik olarak kaldı. Remaster'ları olsa da, yeniden yayımlanıp dursa da oyun teknolojileri geliştikçe, "yeni dönemin" en eski FF oyunu olması vesilesiyle oyun görsel açıdan çok geride kaldı –ki bahsettiğim o yeni dönemde FFVII görsel olarak muhteşem sayılırdı. Summon'lar, dev boss'lar, efektler, piksel grafikli RPG'lerin yanında bambaşka durmaktaydı. Durum böyle olunca, ben de bir süre sonra FFVII'yi "dönemin iyi oyunları" kategorisine aldım.

Şimdi, 2020'de FFVII yeniden hayatımıza girmeyi başardı ve benim de bir 15 yıl kadar daha konuşabileceğim yeni bir dönemi başlattı. Yenilenmenin bu ilk bölümünde konuklarımız Cloud, Aerith, Tifa ve Barret ve Midgar'da, Mako enerjisinin göbeğinde uzun bir yolculuğa başlıyoruz...

## **Şeytan mısın ey Shinra?!**

Çok hızlı bir giriş yapıyoruz oyuna. (Demoyu oynayanlar aşırı yavaş giriş yapacak çünkü demo, oyunun en başını konu ediyordu.) Eski bir SOLDIER olan Cloud, AVALANCHE adındaki eko-terörist grupla birlikte, Shinra adındaki dev şirketin Mako enerjisi üreten reaktörlerinden bir tanesini havaya uçurmak üzere harekete geçiyor. (Of, oyunu resmen bir cümleyle özetledim.) Reaktörü koruyan birçok Shinra askeriyle mücadele ettikten sonra da ilk reaktörümüzü patlatmayı başarıyoruz ama görüyoruz ki aslında daha büyük bir planın parçasıymışız.

Elbette bu konuyu orijinal FFVII'yi oynayanlar biliyordu ama oyuna ilk defa adım atacaklar da şu an konuya biraz hakim oldular. İşin özünde ise Shinra adındaki firmanın dünyanın enerjisini sömürmesi konu

Herhalde oyunun en renkli karakteri Don Corneo'dan başkası değil.



ediliyor. AVALANCHE dünyanın yavaştan ölmekte olduğunu düşünüyor ve bu yüzden de Mako enerjisi üreten reaktörleri bir bir ortadan kaldırmayı planlıyor. Kahramanımız Cloud, bir paralı asker ve dünyayı düşündüğü de pek yok aslına bakarsanız. Tabii AVALANCHE'la takıldıkça, kendi geçmişi de işin içine bulaştıkça bu grubun bir parçası olmaya başlıyor.

### Yeni gelenlere özel

Normalde kocaman bir oyun olan FFXVII, Remake'in bu ilk bölümünde, orijinal oyunun ilk 5-6 saatini konu ediyor. Bunu da 40+ saate kadar uzatarak başarıyor. Midgar adındaki şehirde geçen bu ilk bölüm, aslında oyunun küçük bir bölümü. Ne var ki FFXVII ile ilk defa tanışanlar, daha önce hakkında hiçbir şey bilmeyenler, neden 40 saat boyunca gecekondular gezdiklerini, mekanik tesisatla dolu alanlarda cirit attıklarını pek anlamlandıramayacaklardır. Bir girizgah olan bu bölümün ardından, Remake'in diğer bölümlerinde Midgar'dan dışarı çıkacağız lakin bu bölümde içerideyiz ve biraz sıkılmamız da normal. Fakat şunu bilmelisiniz ki çok daha büyük bir olayın, en başında yer alıyoruz. Spoiler olmaması adına ileride neler olacağını söyleyemiyorum fakat Midgar'da kayıp çocukları aradığımız, dans ettiğimiz, squat yarışına katıldığımız anları özleyeceksiniz çünkü her şey kaosa doğru sürüklenecek. (Survivor Eda.)

### Değişim, yenilenme... fakirlik?

Sağ olsun Square Enix, oyun çıkmadan önce bize bolca bilgi vermişti. Savaş sistemini de öğrenmiştik, Summon'ını da, ekipte kimler olacak da... Tabii bu detayları görerek yaşamak apayrı bir duygu. Önce nereden başlasam diye düşünürken elbette görselliğe değinmek istiyorum, bunu da iki koldan götüreceğim: Grafikselleşme ve sanat kısmı.

Bir PS5 oyunu diye göstermeniz anında yiyebileceğim bir görsellik söz konusu. Gerçekten FFXVII muazzam bir hale gelmiş, yepyeni bir oyun olmuş. Zamanda yolculuk yapıp, orijinal oyun çıktığında şunu yapım

ekibine göstersek hepsi kalp krizinden oracıkta giderdi kesin. Karakter modelleri, mekanlardaki detaylar had safhada. Savaşlardaki efektler, summon'ların giriş ve çıkışlarındaki efsane görüntüler... Her şey on numara- gibi dursa da dikkatimi çeken bazı aksaklıklar da yok değil ve bunun en bariz örneği kaplamalardaki düşük çözünürlüklü haller. Çoğu yerde, muhtemelen PS4'ün gücü yüzünden, birçok kaplama dikkat çekecek kadar kötü gözüküyor. Birçok dairesel öge yine polygon sayısı düşük tutulduğu için 20gen falan gibi bir formatta. Oyunun hemen başlarında, Cloud'un kaldığı dairelerin



## Wall Market oyundaki en renkli bölge.



kapıları çok gözüme battı mesela. Resmen kaplaması bir türlü yüklenemeyen, ham bir bloktu bu kapılar. (Sürekli girip çıktığımız için de sürekli gördüm, oradan dikkatimi çekti.)

Diğer konu ise, FFXVII'nin bu bölümünü bence çokça geriye götüren bir durum. Şöyle ki Midgar adındaki şehir, konsept gereği tam bir sanayi kenti. Buna reaktörlerin Mako enerjisini işleyerek havanın sürekli kapalı olması da eşlik ediyor ve ortaya kasvetli bir durum çıkıyor. Distopik bir durum söz konusu ama birçok yapımda gördüğümüz o sanat dolu distopya burada yok. Onun yerine içinde hiç bulunmak istemeyeceğiniz tipte, mekanik ortamlar, çirkin gecekondular, bir oyunun en can sıkıcı kısmı olan kanalizasyonlar, yıkılmış bölgeler ve dahası mevcut. Oyun tasarımından almayan, çokça oyun oynamış kişiler bilir ki bu tip ortamlar oyunlara illa eklenir ama genelde birkaç saatlik bir maratondan sonra, o çirkin yerlere bir daha uğramazsınız, uğramak da istemezsiniz.

FFVII'nin, FFXVII Remake adıyla çıkıp, "Episode 1" gibi bir takı da barındırmadan bizi 40 saat boyunca çirkin mekanlarda dolandırmasını kabullenmek bence pek mümkün değil. Bir FF manyağı olarak şu durum beni rahatsız ettiyse, oyunu hiç bilmeyen, şanı şöhreti ve reklamı yüzünden başına oturanların ne hissedeceğini bilemiyorum.

Şöyle bir çıkarımım daha var. Japonya'yı şöyle birkaç ay tecrübe etmiş olanlar bilir, Japonya tesisat konusunda takıntılı bir ülke ve bir mahallenin her tarafından kablolar sarkması, bir binanın mekanize bir

görüntüde olması onlara ters gelmiyor. Adamlar görüntüden önce işlevselliğe önem veriyor ve bu, bence FFXVII'ye de yansımış. Gecekondu semtlerinden oluşan Sector'larda dolaşıkça görüyorsunuz ki birçok evde inanılmaz gerçekçi klima sistemleri var. Bir reaktörde dolaşıyorsunuz, neredeyse reaktörü işletecek kadar gerçekçi bir borulama var. Yıkılmış yerlerde dolanıyorsunuz, koruma için sağlanmış bariyerler, kulkalar duruyor. Hani sanki FF dünyası değil de yıkımla ve fakirlikle yüzleşmiş bir Japonya'dayız. Tamamıyla fantastik bir dünya olması gerekirken, gerçekle fantezi arasında kalmış olan, sanat tasarımı iyi yönetilememiş bir ortamda gibiyiz, gerçekten çok garip geliyor.

Tüm bunlara eşlik eden bir durum daha var ve o da bizim ekibimiz dışında, çoğu karakterin Tony Hawk's Pro Skater'dan fırlamış gibi durması. Şehirde yaşayan herkes ya şu anda sokakta görebileceğiniz bir Amerikalı gibi, ya da Yakuza oyunundaki tiplerden biri gibi. Biz de orada devasa bir kılıçla, sapsarı saçlarla, orantısız bir vücutla dolaşan Cloud'uz, ya da yarma bir siyahi olan Barret'iz. Bu o kadar tezat duruyor ki sanki Matrix simülasyonu içine düşmüş ve kendi karakterimizi yaratma izni verilmiş gibi

hissediyoruz. Hatırlıyorum, sonraki FF oyunlarında bu durum yavaşta düzeltildi. FFXVIII'de bu geçiş başladı, FFXIX tamamıyla kendi atmosferine ve dünyasına sahip bir oyun oldu. Yapımcıların elinde yeniden yaratma imkanı varken, bu konuya da bir el atmalarını beklerdim. Sokakta dolaşan adamlar da FF dünyasının birer karakteri gibi olabiliyorlardı. Bu durum çok eğreti durmuş, oyunun sonuna kadar rahatsızsız oldum.

### Bilim veledi Chadley

Gezdiğiniz tüm bölgelerde kendisini rahatlıkla bulabileceğiniz, yaratıklar ve savaş sistemleri üzerine araştırma yapan bir arkadaşımız var, adı da Chadley. Bilimle yakından ilgilenen bu çocuk, toplamak istediği savaş bilgilerinin neticesinde çok ucuza yeni Materia'lar hazırlıyor ve daha da iyisi, bazı summon materia'larını da ondan alabiliyoruz. Kendisini sakın es geçmeyin.

### Durun! Kim, kime saldırıyor?!

Eleştirilere dönelim. RPG türündeki oyunumuz, bizi aynı anda en fazla üç karakterin kontrolüne bırakıyor. Çoğu zaman üç kişi bile olamıyoruz, ya iki, ya da tek kişi olarak savaşlara katılıyoruz.

Savaşlar, eskisinden farklı olarak direkt olarak bulunduğumuz yerde gerçekleşiyor. Düşünün ki bir TPS oynuyorsunuz ve dümdüz yürürken düşmanlarınız da karşınızda duruyor. Ekstra bir savaş ekranı artık yok. Tamamıyla yenilenen savaş sisteminde, aynı Devil May Cry'daki gibi kahramanlarımızı normal bir savaşçı olarak kullanabiliyoruz. Bu, belirli bir noktaya ve belirli tipteki düşmana karşı gayet işe yarıyor. Sanmayın ki oyunun başında kılıç sallarken, oyunun sonlarında büyüler ve başka yeteneklerle düşmanımıza karşı koyuyoruz; düz saldırılar



oyunun her kısmında işe yarıyor.

Kahramanlarımız savaştıkça ATB barları doluyor ve her ATB barı, bir ekstra hareket yapabilmemize yarıyor. Örneğin Cloud, bir ATB barı dolduğunda özel yeteneği olan Braver veya Focused Thrust hareketlerinden birini yapabiliyor, bir tane büyü yapma hakkı elde ediyor veya envanterindeki eşyalardan birini kullanabiliyor. Bunlardan herhangi birini yaptığında ATB barının dolan kısmı sıfırlanıyor ve yeniden doldurmak için ya savaşı alanına koşturması gerekiyor, ya da –daha güzeli- düşmanlarına düz saldırılarla saldırmaları.

Birden fazla karakterin savaşta kullanılması işe şu şekilde gerçekleşiyor: Hatırlarsanız eskiden, kime sıra gelirse o hareketini yapar ve sonra da beklerdi. Artık aktif olarak kontrol etmediğiniz karakterler de düşmana otomatik olarak saldırıyor ve yön tuşlarıyla onların kontrolünü istediğimiz an alabiliyoruz. Bunu yapmak istemeyip, onlara sadece komut vermek istersek de R2 ve L2 tuşlarını kullanabiliyoruz. Diyelim ki ekibiniz ölmek üzere, sizin kontrolünüz de Cloud'da ve hali hazırda düşmanın açığını bulmuş,

ona saydırıp duruyorsunuz. Hemen Aerith'e Pray yeteneğini kullanması için komutu veriyorsunuz ve hareketinizi hiç bölmeden, saldırılarınıza devam ediyorsunuz; Aerith de hazır olduğunda iyileştirme büyüsünü yapıyor. Hem saldır, hem kendi stratejini düşün, hem de ekip arkadaşlarının ne yapacağını kontrol et, durum biraz karışık aslında ve zorlu düşmanlarda geçişleri gerçekten hızlı yapmak gerekiyor. Alışmak çok kolay değil fakat alıştıktan sonra da her daim ekip arkadaşlarınızı takımda görmek istiyorsunuz.

### Müzik koleksiyonu

Çok ufak bir detay ama bence sevimli olmuş... Şöyle ki gezdiğimiz bölgelerde, bir yerlerde, bir müzik sesi duyarsak bu ekranın sol üst kısmında ??? olarak beliriyor. Çalan parçanın adını öğrenmek ve bunu rastladığımız müzik kutularında kullanmak için ya çalan parçanın yakınlarındaki bir dükkana uğrayın, ya da konuşulması mümkün olan bir NPC'ye danışın.

### Kır limitini, göster summon'ınızı!

Büyüler, özel yetenekler derken, bir noktada kahramanlarımızın Limit Break'lerini kullanma hakkı kazanıyoruz. Genellikle uzun boss savaşlarında kullanabildiğimiz Limit Break'ler, kahramanlarımızın süper hareketleri olarak özetlenebilir. Yine Cloud'u örnek verelim. Cross Slash adındaki üç vuruşluk saldırısıyla, Cloud her vuruşta daha da güçlü bir saldırı yapıyor ve çok büyük bir hasar veriyor. Hele ki rakibimiz Staggered

konumdaysa, bu vuruşlar gerçekten çok ama çok büyük bir hasara yol açıyor. (Bir düşmanın Staggered olması için zayıf noktası olan saldırılarla Pressure-metresi sona dayandırılmalı.)

Çok uzun savaşlarda birkaç kez kullanılabilen Limit Break'lerin yanında, FF oyunlarının değişmez Summon'lar da büyük hasar veren yardımcılarımız olarak oyunda yer alıyor. Lakin burada büyük bir hayal kırıklığı yaşadığımızı belirtmeden geçemeyeceğim.

Summon'lar FF oyunlarının altın noktasıydı ve görseleğiyle, işlevselliğiyle, gerçekten büyüleyicilerdi. Square Enix burada da görselelik ve işlevsellik olarak summon'ları yine en iyi noktaya getirmiş. Ifrit ve Shiva örnekleri muhteşem iki summon.

Ne var ki, eskiden seviyesi yükseldikçe, savaşlarda kullanma şansımız da artan summon'lar, artık hem sadece bir kere, hem de sadece belirli savaşlarda kullanılabilir. Sizi zorlayan ama oyunun uygun görmediği karşılaşmalarda, zevkinizce summon yapmak mümkün değil. Bu bence oyundaki özgürlüğe vurulmuş kötü bir dizgin, hiç memnun kalmadım.

Bir summon'ı savaş alanına çağırdıktan sonra, onu derseniz kendi haline bırakabiliyorsunuz. Genellikle karşınızdaki düşman da ilgisini ona yönelttiğinden,





**Andrea gök kuşağının tüm renklerine sahip bir arkadaşımız.**

siz de bir yandan kendi stratejinizi tkr tkr uygulayabiliyorsunuz. Bahsettiğim ATB barınızı, summon'ların özel yetenekleri için kullanmanız da mümkün. Bunların bazıları tek, bazıları da çift ATB barı istiyor ve summon'ın normal saldırılarından çok daha etkili özel hareketler yapmasını sağlıyor. Tüm summon'lar savaş alanını terk ederken, eskiye bir gönderme niteliğinde, bol efektli bir saldırı gerçekleştiriyor ve düşmana da sağlam bir hasar veriyorlar.

#### **Kedilerimi gören var mı?**

Ekranı sürekli kabak gibi gösterilen ana görevlerimiz, hikayeden asla sapmayan bir düzende ilerliyor, takip edememek mümkün değil. RPG'lerin tümünde yer alan ve genelde kafasında bir ünlem olan NPC'ler tarafından verilen yan görevler ise burada ancak belirli bölgelerde karşımıza çıkıyor ve harita ekranında R2 tuşuna basarak direkt olarak görüntülenebiliyorlar. Square Enix, yan görev kısmında da yine küçük ölçekli bir yapı benimsemiş. Daha çok Midgar halkını yakından tanımak ve küçük detaylarını çözmek üzere kurulu olan bu görevler bizi ufak mücadelelere de itiyor, gecekondu mahallesinde kedi ve çocuk aramaya

da yönlendiriyor.

Bu görevlerden bir tanesinde, küçük çocukların karargahına davet ediyoruz ve burada bir Moogle kılığında girmiş ufak bir çocuğun, Moogle Madalyonları karşılığında bize, hiçbir yerde bulamayacağımız eşyalar sağladığını keşfediyoruz. Özellikle karakterlere SP puanı verenleri kesinlikle almanızı öneririm. Moogle madalyalarını bulmak için de Shinra kutularını kırmalı ve genelde bir yerlere gizlenmiş olan sandıkları açmalısınız.

Yan görevler bana bir hayli yavaş geldi, resmen oyunu doldurmak için uydurulmuş haldeler. Yaratıcılıktan uzaklar, oyunun geneline etkileri de sifıra yakın. Square Enix bu konuda çok daha iyisini yapabiliirdi. (Dost acı söyler demişler.)

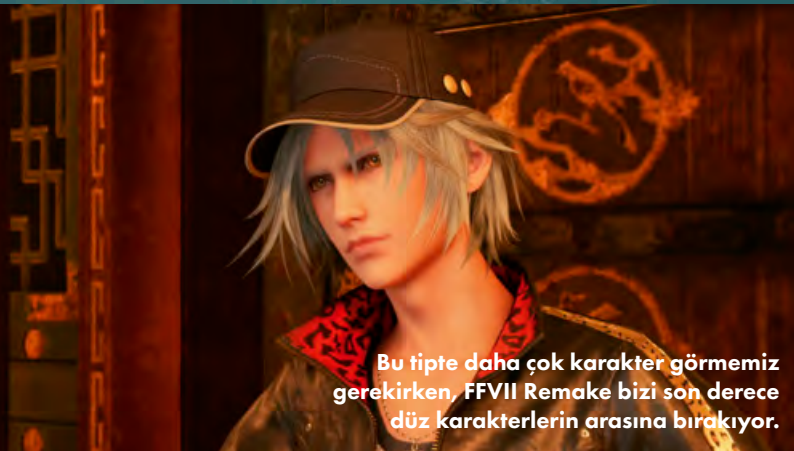
#### **Güçlen, daha da güçlen!**

Hazır az önce bahsettik, SP ve AP puanlarının ne işe yaradığını da anlatayım. Kahramanlarımız dövüşükçe tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atladıklarında da bir miktar Skill Point'e, yani SP'ye kavuşuyor. Bu puanları daha sonra sahip olduğumuz silahın yetenek ağacına yatırabiliyoruz. Evet, her silah farklı birer yete-

## **RENO VE SHIVA'YI ALT EDİYORUZ, KOŞUN!**

FFVII zorlu boss savaşlarına sahip ama kahramanlarımız nispeten daha güçsüzken karşılaşmalarımız, biraz daha büyük bir mücadele gerektiriyor. Bu karşılaşmalardan ilki Reno adındaki, son derece hızlı hareket eden arkadaşla oluyor –ki tam olarak nerede karşılaşıyoruz, kimdir, spoiler vermemek adına bunlardan bahsetmiyorum. Reno'yla olan mücadeleyi zor yapan, Reno'nun çok hızlı hareket etmesi ve yakın dövüşte bizi tokatlaması. (Sadece Cloud'u kontrol ediyoruz bu savaşta.) Saldırılarımızın hiçbirini Reno'ya temas etmiyor ve tek seçeneğ büyük kalmış gibi duruyor ama durum böyle değil. Cloud'un Punisher dövüş stiline geçip gard almak, Reno'nun saldırılarını anında karşılıyor ve Reno bir an saldırıya açık hale geliyor. Dövüşün ikinci aşamasında ise Reno bir takım enerji toplarını yardıma çağırıyor, bunların arasında durmak da ölümcül olduğu için iş gerçekten büyü kullanmaya kalıyor. Dolayısıyla saldırı büyüleri ve birkaç şişe Ether'iniz olmasına dikkat edin.

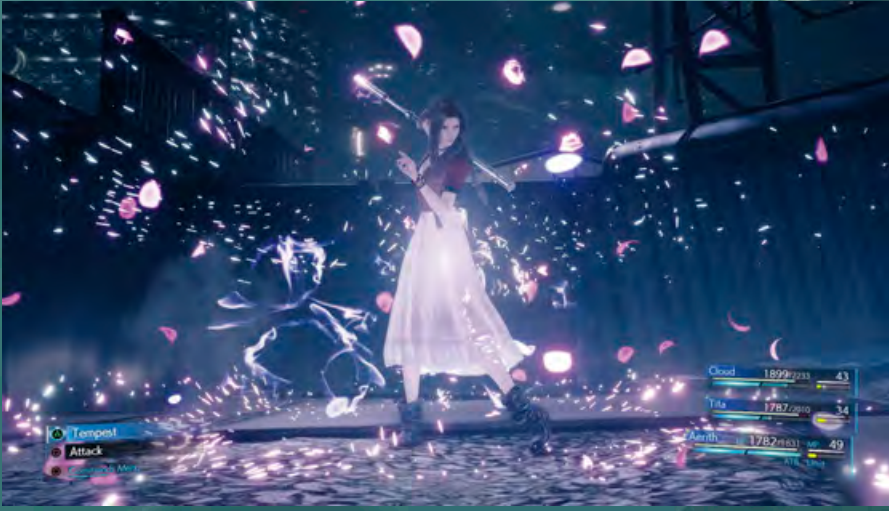
Shiva ise seçeneğe dayalı bir karşılaşma. Yanınızda kesinlikle Fire büyüsü olması gereken bu dövüşte, Shiva'nın iki tane ölümcül saldırısından kaçınmanız gerekiyor. Bir tanesinde oturur gibi bir pozisyona geçip size doğru yerden bir buz patikası yolluyor ve eğer yakalanırsanız, kafanıza dev bir buz küresi yiyorsunuz. Diğer saldırısı ise bu buz küresinin art arda indirdiği, daha nadir kullandığı bir saldırı. Shiva'nın kaçınılmaz olan bir de süper saldırısı var ve ona yakalandığınızda 1000'in altında sağlık puanınız varsa ölmeniz işten bile değil. Shiva'yı yenmek için onu önce Presured konuma getirip ardından Stagger'a getirmeli ve bu sırada Limit Break'inizi ağzının ortasına çakmalısınız. Bir şekilde denk getirip Ifrit'in sahayı terk etme saldırısını da buraya denk getirirseniz, Shiva'nın çok kolay bir lokma olmasını sağlarsınız.



**Bu tipte daha çok karakter görmemiz gerekirken, FFVII Remake bizi son derece düz karakterlerin arasına bırakıyor.**



**Sephiroth'un ne amaçladığını anlamamız için biraz daha beklemeniz gerekiyor. (10+ sene)**



nek ağacıyla birlikte geliyor ama sanmayın ki her silaha bambaşka özel yetenekler yattıyor. Onun yerine bazı silahlar, bazı yeteneklerimizi daha fazla güçlendiriyor, bazısı saldırıdan çok büyü yapmamızda yardımcı oluyor vb.

Yine daha önceki FF oyunlarının bazılarında gördüğümüz gibi, silahların gezegen ve uydulara benzeyen yetenek ağaçları bizi karşılıyor. Her uyduda, belirli bir SP harcanarak elde edilebilen özellikler olduğunu düşünün... Mesela +8 Attack Point, +150 Max HP vb.

## HONEY BEE'DEN BAHSETMEDEN OLMAZ...

Yine spoiler vermeden, bu aşamaya nasıl ulaştığımızdan bahsetmeden, oyundaki çok enteresan bir kısma değinmek istedim ve bunu, dikkatinizi çekmek adına bu ayrı kısımda yapacağım.

Bence oyunun genel yapısına müthiş ters düşen ama prodüksiyon kalitesi olarak da inanılmaz bir seviyede olan Honey Bee kulübündeki dans şovu, bu oyunda görebileceğiniz en müthiş şey. Özetle kulübün sahibi olan Andrea adındaki renkli bir adamla, sadece birkaç cümle kurabilme yeteneğine sahip olan ve devasa kılıcını sallamak dışında pek bir yaşama gayesi olmayan Cloud, inanılmaz bir dans şovu gerçekleştiriyor. Electro Swing tarzında başlayan müzik, hafif tarz değişiklikleriyle şovun farklı aşamalarını süslüyor, biz de bu sırada bir çeşit zamanında doğru tuşa basma oyunu oynuyoruz. Tabii bunu yaparken şovun bir kısmını da kaçıyoruz aslında ve size tavsiyem, oyunun bu kısmını geçtikten sonra YouTube'dan şovu tekrar izlemeniz. Cloud'un bir anda bu kadar iyi dans edebilmesini göz ardı ediyorum ama Andrea'nın bir "drag queen" aday olmasını göz ardı edemeyeceğim; bir karakter ancak bu kadar iyi resmedilebilir.

Kahramanımızı nasıl bir rol için kullanacağımızı düşünüp puanlarımızı da ona göre yatırmamız gerekiyor. Ben başlangıç için Barret'i ve Aerith'i birer büyücü olarak kullanmayı hoş buldum mesela. Hazır ikisi de düşmana yaklaşıyor, birine saldırı materia'larını verdim, diğerine destek materia'larını, ben de Cloud ve Tifa'yla yakın dövüşte estim durdum. (Sonra onların olmadığı bir savaşa girdim, ne Cure var, ne bir şey, direkt yere indirdim. O konuya da dikkat edin.)

Savaş sonlarında topladığımız AP'lere (Ability Point) göre büyülerimiz otomatik olarak seviye atlıyor. Bu sayede de bir büyü'nün farklı versiyonlarını, materia değiştirmeden kullanabiliyoruz. Misal Fire'ı ele alalım. 4 MP'ye yapılan Fire'ın bir sonraki aşaması Fira 10 MP istiyor, Firaga ise 21 MP. Bu üç versiyonu da savaşta kullanabildiğimiz için, az MP'ye sahip olduğumuzda büyü'nün daha düşük bir versiyonunu kullanabiliyoruz. Geliştirdiğimiz bir materia'yı dilersek bir başka karaktere de verebiliyoruz ve onlar da otomatik olarak güçlendirilmiş büyülerini kullanabiliyor. Peki materia'ları nasıl karakterimize verebiliyoruz? Materia'lar, karakterlere değil, taşıdıkları silah ve ekipmanlara yerleştiriliyor. Her silahın ve ekipmanın da farklı miktarda materia bölgesi bulunuyor. Dilersek yetenek



ağacından da ekstra materia bölgesi açabiliyoruz. (SP karşılığında.)

Bazı silah ve ekipmanlarda göreceksiniz ki iki materia girişi arasında bir bağ var. Bu, bazı özel materia'ları kullanabilmemiz için düşünülmüş olan, yine eski oyundan gelen bir sistem. Örneğin bir elemental materia'sına, Elemental materia'sını bağlarsanız, o elementin gücü standart saldırılarınıza da işliyor. (Örnek: Wind Materia ile Elemental Materia'yı yan yana koyarsanız, o karakterin her saldırısı ekstradan Wind hasarı da verecek.) Materia sistemi yine eskisi gibi güzel işliyor, Square Enix bu konuyu tam olarak oturtmuş diyebilirim.

## Fanatikler ve yeni başlayanlar buraya; miting zamanı

Bir FFVII fanatigi olarak, oyunun genelinden elbette bir yere kadar memnun kaldığımı söyleyebilirim. Kendimi yerden yere atıp, yepyeni klasiğim budur diye bağırmanın tek nedeni de oyunun devamını yıllarca bekleyecek olmamız. Şayet ki bir Life Is Strange mantığı benimsenseydi, o zaman yaşadığım rahatsızlıkları da tamamıyla bir köşeye itebirdim. Sırf oyunu uzatmak adına atılan birçok lüzumsuz an, o kadar göze batıyor ki, bir ara Kürşat'a mesaj atıp, "E bu oyun sıkıcı olmuş?" demişliğim bile var. Almışım iki karakteri, yıkıntılar arasında yürü babam yürü... Ya da reaktör koridorlarında koş da koş... Mesela oyunun en başlarındaki o lazerli bariyerleri bir daha hiç görmedik? Niye varlardı? Ya da yepyeni bir bölgeye adım attığımızda etrafa bakmaktan ötesini yapamamız nedir? Neden yan görevler sadece belirli bölgelerde,



Farklı mücadelelere girmek için Colosseum'a uğramayı ihmal etmeyin.



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Kahraman sayısı az, yetenekler kısıtlı, mekaniklere alışmamışız... derken ilk saatimiz biraz vasat geçiyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Bir hafta içinde rahatlıkla tamamlayabileceğiniz oyun, üzerinizde güzel de bir etki bırakıyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Tüm bölümleri Hard zorluk seviyesinde oynamak, eski bölümleri ziyaret edip kaçırdıklarınızın peşine düşmek gibi aktivitelerin dışında oyunda yapacak pek bir şey yok.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Boru, metal plaka, gecekondur görüyoruz.

%30 Birileriyle savaşıyor ve çok seviyoruz.

%10 Bu sahne ne alaka?" diyoruz.



## ARTI

- + FFVII'nin geldiği noktaya inanmak çok güç, müthiş bir görsellik var.
- + Yeni savaş mekaniği çok iyi işliyor.
- + Materia özgürlüğü sayesinde kahramanlarımızı istediğimiz gibi şekillendirebiliyoruz.

## EKSİ

- Zorlama bir uzatma hissi var.
- Bazı kısımlar, sanat tasarımı oyunun atmosferiyle hiç örtüşmüyor.
- Dövüşlerdeki kamera problemleri can sıkıcı.

## SON KARAR

Eğer ki bu oyunun hemen ardından, birkaç ay sonra devamı gelecek diyebilseydik, bir giriş bölümü olarak oyuna daha çok sempati duyabilirdik ama bu haliyle, orijinal oyunun heyecansız kısmının bu kadar uzatılmış olması biraz üzücü olmuş. Diğer bölümler kesinlikle daha iyi olacaktır, şimdilik FFVII'nin büründüğü bu yeni format için sevinç duymalıyız.

82



**Materia sisteminin nasıl işlediğini okuyarak anlamak yerine bu görsele bakın, hemen durumu çözeceksiniz.**

asırdı önceden tasarlanmış bir düzende varlar? Oyunun az biraz ilerlerinde Wall Market adında bir bölgeye geliyoruz ve görsel olarak şöyle bir rahatlama yaşıyoruz. Neon ışıklarıyla ve yaşayan haliyle, önceki gecekondur mahallelerine göre çok daha iyi bir konumda olan Wall Market, birçok yan görevin de kaynağı gibi duruyor ama yok, yine birkaç tane uyduruk iş yapıp sonra ana göreve geri dönüyoruz.

İşin özeti şu: Benim ve FFVII'yi ölesine sevenlerin ortak noktası oyunun ana kurgusu ve Midgar'dan çıktuktan sonra yaşadığımız özgürlüktü. Midgar sadece basit bir giriş bölgesiydi ve ileride olan bitenden sonra pek hatırlamamızda bile kalmıyordu. Square Enix'in FFVII Remake diyerek ortaya attığı ve ilk bölüm olduğunu söylemekten de şiddetle kaçındığı bu eser, bizi özgürlükten, asil etkileyici olaylardan uzak tutan, kapsamı son derece dar ve bir FF oyununda görebileceğimiz en uyduruk mekanlara sahip bir oyundan başkası değil maalesef. Oyun birçok anlamda ileri gitmiş olsa da oyunu tamamladıktan sonra üzerinizde bırakacağı etki, orijinal FFVII ile kıyaslandığında çok zayıf kalıyor. Oyunun sonlara doğru heyecan kat sayısının artması ama her şeyin de buraya sıkıştırılması, değişik bir finalle kafaları iyice karıştırmaya bir yandan güzel bir atmosfer yaratıyor, bir yandan da zorlama bir durum gibi geliyor. Spoiler verme-

yeceğim ama bu oyundan bir haber olanların finaldeki karşılaşmadan ve hemen öncesinde olanlardan bir yere varması biraz güç...

Ve tüm oyunu toplamda kaç bölümde yayımlayacaklar, bu kaç sene sürecektir diye düşünürken de kalbim sıkışıyor. Herhalde 20 yıl içerisinde oyunun tamamını çocuklarımız okuldakiyken görür, Weapon'lar ile savaşırken dil altı hapımızı alır, Knights of the Round'un muhteşemliğini bozuk gözlerimizle algılamaya çalışır ve son nefesimizi verirken, "Geç oldu ama değdi..." deriz.

Square Enix'in çabasına ve ulaştığı noktaya şapka çıkartmamak mümkün değil fakat biz de birer Buda değiliz ki sürekli sabredelim. FFVII ilk defa tanışacaklar oyunun fiyatı düşünceye kadar rahatlıkla bekleyebilir bana sorarsanız. Serinin fanatikleriye muhtemelen sabredemeyeceklerdir ama dijital versiyonu satın almak istemeyip kutulusunu bulmak üzere beklemek niyetindeyseniz de bunu gayet yapabilirsiniz; FFVII Remake acilen oynanması gereken bir oyun değil. ♦ **Tuna Şentuna**

*Not: Orijinal FFVII'ye yaptığım göndermelerde, aralarındaki farklılıklarda bir hata yaptıysam affedin; üzerinden 20 yıl geçtiği için hafızam bulanmış olabilir.*







Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web residentevil.com/re3

# RESIDENT EVIL 3

## Çekirge üçüncü defa zıplayamadı...

**K**arantinanın 37. günü... Köpeğim benimle konuşmaya başladı ve bulaşıkları yıkar-ken minik kaktüslerimle muhabbet çeviriyorum... Virüsün ilk vakası açıklandığından beri kendimi eve kapadım. Haftanın bir günü alışverişe, arada sırada da bakkala iniyorum, anlayacağın delirmenin eşiğindeyim sevgili okuyucu. Bu yazıyı yazmak birbirinden farksız günlerin rutinini kırmak anlamına geldiği için çok sevinçliyim. Sen, yani bu yazıyı okuyan tonton yanaklı okuyucum sanki etten kemikten karşımdasın ve şu an muhabbet ediyormuşuz gibi hissediyorum. Gel otur, ben kahve yapayım en iyisi, sen de sıcak kahverengi nektarı yudumlar-ken sana Resident Evil 3 Remake maceramı anlatayım. İnceden çıkış yolunu kesme çünkü kaçamazsın... Kapıyı çoktan kilitledim...

### Serinin en güzel günlerine dönüş

Resident Evil 3: Nemesis çıkmalı 21 sene olmuş hey gidi, o zaman daha 18 yaşındaydım. Eğer başıma bir şey gelmeyecekse RE serisinin ilk oyununu hiç tutmadığımı itiraf etmem gerek. Beni neden çekmemişti, bir türlü sevememişim bilmiyorum ama ilkinin aksine ikinci oyunu bir günde oturup bitirdiğimi dün gibi anımsarım. O döneme göre sinematikleri gerçekten çok iyiydi ve "Ulan, bir gün şu sinematikler tadında oyunlar yaparlar mı?" diye iç geçirmiştım. O iç geçişin üzerinden tam yirmi bir sene geçti ve dileğim Capcom'un hiç beklenmedik RE 2 Remake haberiyle gerçekleşti hatta daha bunun şokunu üzerimizden atamadan RE 3 de geldi. RE 3 Remake için çok heyecanlıydım biliyor musun? Çünkü serinin Code: Veronica'yla beraber en sevdiğim oyundur. Capcom'un

RE 2 Remake başarısını da düşünürsen tüylerimin nasıl diken diken olduğunu tahmin edersin. O heyecanla oyunu Kürşat'tan rica ettim ve sağ olsun o da verdi. Ellerim titreyerek -bak halen titriyor. Bir saniye sen polisi mi arıyorsun? Bence o telefonu sakince yere bırak dostum- diski PS4'e taktım ve bir solukta oyunu bitirdim. Ama bütün bu maraton sonunda nasıl hissediyorum? İşte o noktada karışık duygular içindeyim.

Öncelikle şu bir gerçek, oyun haddinden çabuk dijital raflarda yerini aldı. Bildiğim kadarıyla RE2R üç senelik bir yapım sürecinden geçti. Bu oyunun RE2R'den bir sene sonra çıkması tabii ki RE3R'nin tek yılda hazırlandığı anlamına gelmiyor ama yapım aşamasından payına daha az bir zaman kaldığı ya da daha küçük bir ekipten nasibini aldığı belli. Neyse bu konuyu sonra açacağım zaten.

RE3 bildiği gibi aslen RE2'nin yan hikâyesi ya da batının tabiri ile 'spin off' u olacaktı. Ama hikâye örgüsü iyi gittikten sonra Capcom oyunu tek başına çıkarmaya karar verdi ki iyi de yaptı. Zaten macera esnasında gerek helikopter sahnesi olsun ya da gerek polis istasyonu bölümü olsun bu tadı alıyorsunuz. RE3 sürekli RE2'ye bir yerlerden göz kırıyor. RE2'yi çok beğeneme rağmen favori seri oyunum olmamasının nedeni çok dar alanda geçmesiydi. Açıkçası ben insanların sokaklarda enfekte halde dolaştığı o kaos ortamına bayılmıştım, daha fazlasını görmek istiyordum. RE3 bana bunu vermişti, büyük bölümü gizli bir laboratuvar-da, köşk ya da polis istasyonunda geçmiyor-

du. RE3R için Capcom ne demişti. "Raccoon City demoda gördüğünüzden çok daha büyük olacak." Hatta daha da ileri gidip 'Açık Dünya' benzetmesini yapacak kadar bizi gaza getirmişti. Gaza geldim mi? Geldim çünkü RE2R gibi başarılı bir işe baktığımda adamlara inancım tamdı.

### Öncülünün hakkını vermiş mi?

Öncelikle demonun neden metroda başladığını oyunun ilk beş dakikasında anlıyorsunuz. Jill odasında uyanıyor ve RE7 havasında 'First Person' açısından içeride dolanıyor-sunuz. İnceden spoilera girecek biliyorum ama bunu söylemeden edemem; açılışın Nemesis kovalamasıyla çok hızlı şekilde başlamaya harika bir seçim, oyuncuyu anında havaya sokuyor. Ayrıca size oyunun geri kalanının nasıl olacağına dair ipuçları veriyor. Duvarların yıkılması, merdivenlerin çökmesi bizim oradan buraya atlamamız RE2R'in korku içerikli tarzının aksine ağızda daha çok aksiyon vari bir tat bırakıyor. Eminim siz de oynarken bazı anlarda bir Tomb Raider ya da Uncharted esintisi hissedeceksiniz. Nemesis'ten kaçarken kameranın bu devasa yaratığın sırtına geçmesi ve kendimizi o açıdan görmemiz Nemesis'in avcı bizim de av olduğumuzu hissettiren harika bir detaydı. Kısacası Raccoon City'e girişimiz şahane bir başlangıçla gerçekleşiyor. Bu noktada az evvel yukarıda bahsettiğim Capcom'un Raccoon City ve 'Açık Dünya' benzetmesine dönmenizi istiyorum. Maalesef kazın ayağı öyle olmadı şekerpare okuyucu. Raccoon City demoda ne görü-



## MUAZZAM BOYUTTA SPOILER İÇERİR!

Kürşat'ım patronum bana oyunu gönderirken eski ve yeni bulmacalar arasındaki farklarla ilgili kutu yazmamı istemişti. Yok ki patron! Hahahah ama senin tatlı canın kırılmasın diye Drug Store'da bulunan ve içinden yanlış hatırlamıyorsam Shotgun mermisi çıkan kasanın şifresi nerede yazıyor onu atıyorum hemen. Donut Shop'a girip biraz sağa sola baktığınızda bu posterleri göreceksiniz. Orada işaretli rakamları okların yönünde çevirirseniz kasa açılıyor. Diğer bir bulmaca ise Raccoon City'de kısıp kalmış sivilleri dışarı metroyla çıkarmak için rayları ayarlamamız gereken kod. Hikâye ile alakalı tek bulmaca bu, onu da çözmeniz bir dakikanızı dahi almıyor. Ama "Nurettin abi beni onunla uğraştırma fosforumu sınavlarıma saklıyorum" diyorsanız resimde girmemiz gereken kodu bulabilirsiniz. Bitti mi?! Bitmedi! Alın abinizden size bir kıyak daha. Polis istasyonundaki kilitli dolapların ilkinin şifresi "DMC" diğer ikisini de siz bulun, her şeyi LEVEL'dan beklemeyin. Hahaha...

yorsunuz oyunda da o kadar çıktı. Hatta sokaklar klasiğe kıyasla daha küçüktü ve kesinlikle burada daha az zaman geçirdim. Ama şu bir gerçek, Capcom detay konusunda harika çalışmış, dar alanda kısa paslaşmalar yaptığı Raccoon City'de felaketi en ince ayrıntısına kadar işlemiş. Terk edilmiş dükkânlar, birbirine girmiş kaza yapmış araçlar, çığırından çıkmış ve alevler içinde kalmış sokaklar görsel açıdan tam anlamıyla ziyafet. Ama gene de zombi istilasası sanki koca bir şehirde değil de mahallenizde başlamış hissini üzerinizden atamıyorsunuz. Bütün felaket sadece üç sokakta geçiyor gibi ve bu sokaklar o kadar dar ki Raccoon City hayallerinizi anında kara toprağa gömüyor. Kilitli kasaları illa açacağım diye tutturup getir götür işi yaparsanız bile şehirden çıkmanız bir saati ya buluyor ya da bulmuyor. RE3 klasiği özel yapan en önemli etken bence Raccoon City ve Nemesis'ti ve oyunun şehir kısmında Capcom'un aceleci davranarak orijinalin ruhunu yakalayamadığını düşünüyorum.

### iki Nemesis?

Burada Capcom'un en azından görsel açıdan çok detaylı çalıştığının hakkını vermem gerekli. "STARS!" diye höyküren kabusumuza, bu sefer garip deri bir elbise giydirmek yerine bedenini bir nevi radyasyonla alakalı poşete sarmışlar. Kulağa

saçma geliyor olabilir ama inanın görüntü olarak daha tehditkâr. Nemesis'in çene kısmı uzatılarak daha vahşi bir görünüme bürünmüş, buraya kadar her şey güzel... Fakat Capcom, Nemesis'in Mr. X'ten daha zeki olacağını duyurmuştu. Orası bayağı tartışılır çünkü özellikle 'Boss Fight' kısmında Nemesis'in gayet geri zekalı olduğunu düşünüyorum. Ama buna değinmeden evvel konuyu kovalamaca ve 'Boss Fight' diye ikiye ayırırsak daha iyi olur. Hatta yeri gelmişken RE3R'nin zorluk seviyesinden de bahsedelim.

Kamera açısının değişmesinden dolayı RE2R'ye 'dash' yani saldırlardan kaçınma özelliğinin gelmesini çok istemiştik. RE3R'te klasiğin doğası gereği zombilerin ve Nemesis'in hareketlerinden sağa sola atılarak kaçmak mümkün. Lakin bunu çok beceremerseniz bile oyun o kadar az cezalandırıcı ki sağa sola iyileştirme spreylelerini ve bitkileri Kızılay gibi serpiştirmiş. Zombiler RE2R'nin aksine biraz daha "Abi öpücem!" modunda sarılıyorlar ve oyuncuyu daha kolay yakalıyorlar. Yani oyun sizden 'Dash' ya da 'Dodge' adını siz koyun, bunu kullanmanızı istiyor ama "yapmasan da canın sağ olsun, al bu Green Herb'le canını doldurabilirsin" diyor. Klasikte deli gibi mermi ve can sıkıntısı çekerken Remake'te Çılgın Cuma var gibi hissediyorsunuz. Nemesis'e gelince, görseelliği ve geçirdiği mutas-





yonlara dair ayrıntılar karaktere oya gibi inceliklerle işlenmiş olsa da bir iki basit dash ve doğrudan yolunuza koşma şeklinde rahatlıkla kaçabiliyorsunuz. Siz Nemesis'i yendikçe o silahlanıp geliyor, mesela klasikteki o unutulmaz roketle kovalamaca Remake'te de var. Hem de bu sefer üzerinize lazer tutup sizde sürekli kaçma hissi uyandırıyor. Ama o lazer kırmızıya dönse bile Nemesis o kadar geç ateş ediyor ki inanın on yaşındaki kızım oynatsam buraları rahatlıkla geçer. Hele final kapışması görsel olarak muazzam olmasına rağmen o kadar basit ki daha ilk denemede geçmem resmen hayal kırıklığı oldu. TOKİ evleri büyüklüğündeki Nemesis bizi üflese yere yıkacakken poposunu kaldırmak için saniyelerce beklemesi, onu haklamanız için size dünya kadar vakit veriyor.

### RE3 eleştiriyoruz, katilsana?

Genel olarak aksiyon ve Nemesis konusunda 99'da normal gelirken günümüzde göze batacak bir takım tutarsızlıklar söz konusu. Nemesis apartman duvarlarını yıkarak aniden önümüze çıkarken bir bakıyorsunuz basit bir dükkâna giremiyor, pencereden sizi izliyor, bir anda içinde bulunduğumuz yıldan 1999'un kısıtlamalarına dönmüş gibi. Sonra "bi nefes alayım" diyerek Safe Room'a giriyorsunuz ve Nemesis "sürpriz!" deyip içeri adım atıyor. Hareketlerinin hiçbir mantığı yok. Ya hiçbir eve girmeye ya da hepsine gir. Aynı şekilde Nemesis müthiş hareketli bir karakter, bir bakıyorsunuz yukarıdan süper kahraman pozuyla karşınıza atılıyor, duvarları yıkıyor önünüze zıplıyor, kaçıyor diyorsunuz on metre ileri atılarak yolunuzu kesiyor... Bunlar klasiğin ruhuna uygun olması gereken aksiyon dolu hareketler, Capcom bunu becermiş. Klasik oyunda sırtınıza sürekli bakarak oynar her an Nemesis'in çıkacağından endişe ederdim sizi gerçekten diken üstünde tutardı. Lakin RE3R'de Nemesis'in çıktığı noktalar hep aynı, olur da bir şekilde kazara ölürseniz

ayıcığın nereden geleceğini biliyorsunuz ve kaçış yolunuzu rahatlıkla hazırlayabiliyorsunuz. RE3R'nin sadece klasik sürümüyle değil aynı zamanda RE2R ile de kıyaslanmasının en büyük sebebi bu. Çünkü RE2R'de Mr. X'e biçilen daha uzun süreli rolde, Tyrant sizi tam bir sapık gibi takip ediyordu, oyun boyunca şimdi nereden kaçacak diye irkiliyordum ve peşimdeki ayak sesleri beni gerçekten geriyor ve rahatsız ediyordu. İnsan ister istemez Nemesis'i Mr. X'e kıyaslıyor ve daha acımasız bir avcı bekliyor, yanından koşarak rahatlıkla geçebileceği bir oyuncak ayı değil. Klasik oyunda Nemesis'le Saat Kulesi'nde kapışmadan evvel en az 5-6 kere kapışıyor ve ne kadar kuvvetli bir yaratık olduğunu bilerek korkuyordunuz. RE3'ün gayet basit Saat Kulesi çarpışmasına gelmeden evvel ise şehir içinde onunla biraz turluyorsunuz. Raccoon City çok küçük olduğu için bir iki sokak koştuğunuz anda Nemesis sizi kovalamayı bırakıyor. Bu kadar hızlı ve ölümcül bir karakterin böyle dar bir alana hapsedilmesi bence Capcom'un en büyük hatası olmuş.

Mesela en tilt olduğum ve mantıksız bulduğum noktalardan birisi şu; Nemesis karşısına kim çıkarsa çatırt diye saniyesinde öldürüyor. Yani Nemesis avını öldürmeden evvel kedi gibi zevkine onunla oynayan bir psikopat değil. Bir amacı var ve bunu olabildiğince çabuk yerine getirmek için engel tanımadan ilerliyor ve hedefini anında yok ediyor. Fakat her ne oluyorsa Jill'i yakaladığında bir saat onunla oynuyor. Kafasından tek eliyle yakalıyor, sıkıca Jill'in kafası domates gibi patlayacak. Yok hayır, sıkıyorsa, bir kenara fırlatıyor. Anlıyorum, Jill'in kahramanlıklarını görmemiz lazım, aksiyon dolu sahneleri bize yaşatmanız gerekli ama bu mantık çerçevesinde olmalı. Eğer Nemesis diğer öldürdüğü karakterlerle de oynamayı seven sadist bir tip olsaydı



### NEMESIS

Nemesis, belki de gelmiş geçmiş en popüler Resident Evil kötüsüdür. Görüntüsü adına yakışır şekilde eskisinden daha korkutucu hale getirilmiş. Bununla da kalınmamış, bizi öldürmek için kullandığı silah deposu yelpazesine alev makinesi eklenmiş. Kükreyerek sizi afallatması da cabası. Yalnız anlamadığım şey, kükremesi bittiği anda kendimize geliyoruz ve kaldığımız yerden kaçmaya devam ediyoruz. Kükreddiği an Nemesis de başka bir şey yapamıyor. Bana süper gereksiz bir mekanik gibi geldi. Ondan kaçmak çok kolay olsa da duvarları yıkarak karizmatik şekilde karşımıza çıkması gibi yaptığı şovmen hareketler bile yeter inanın. Ama Nemesis'i bir tehdit olarak hissediyor musunuz? İnanın hayır, karşımda üç zombiyi aynı anda gördüğümde Nemesis'ten daha çok korkuyorum.

harika olacaktı. O yüzden aksiyon sahneleri göze şahane gelse de mantığıma hiç uymadı ve hep bir şeyler eksik hissederek izlemek zorunda kaldım.

### Gereksiz eleştiriler de görüyorum

Ben herhangi bir oyunu yazmadan evvel insanların yorumlarını da okurum. Mesela birçok kişinin şikâyet ettiği şey RE3R'in Tomb Raider'a döndüğü. Buradan onlara kocaman bir saçmalamayın roketi yolluyorum. Aksiyon her zaman RE3'ü RE2'den ayıran özellik oldu, dolayısı ile Remake'in bu tonda olması klasiği oynamış kimseyi şaşırtmamalı. Şaşıırıyorsanız muhtemelen RE serisine Remake'lerle başlamışsınızdır. Oyun sadece sinematiklerde ya da ara geçiş aksiyonlarında Tomb Raider'a benzeş diyebiliriz ki bu benzerlik tamamen yüzeysel bir laf salatası o kadar. RE3R aksiyon ağırlıklı bir oyun ve ara sahnelerinde bunu size olabildiğince güzel hissettiriyor. RE2R klasik oyuna neredeyse birebir sadık kalarak müthiş bir görsel şovla seriyi tekrar bizlere sunmuştu. RE3R ise ne yazık ki klasikten bayağı bir içeriği makaslayarak karşımıza çıkıyor. Grave Digger hani şu kocaman solucana benzer yaratık kapışması ne yazık ki yok, aynı şekilde çok sevdiğim

## JILL VALENTINE

Jill'i kutuya saklayayım diye yazı boyunca ondan özellikle fazla söz etmedim. RE3R'deki en büyük değişiklikten nasibini almış kişi tabii ki oyunun baş kahramanı Jill Valentine. Öncelikle artık gece eller havaya yapmak için diskoya giden kadın gibi giyinmek yerine, etekten ve straplezden kurtulup zombilerle daha rahat savaşılabileceği, askeri pantolona benzer bir şey ve askılı bir tişört giymiş. Gerek grafik ve ses alanındaki gelişme, gerek hikâye olsun Jill artık daha insanımsı, sıcak ve oyuncunun rahatlıkla bağ kurabildiği bir karakter haline gelmiş. Bu arada Nemesis mutasyon geçirip, daha güçlü ve tehlikeli olmaya başladıkça Jill'in onu giderek hakir görececek cümleler kurması bana pek gerçekçi gelmedi ve beni bir süreliğine oyundan soğuttu.



dev örümcekler de kaldırılmış. Saat Kulesi, Mezarlık (ki bence zombilerle alakalı bir oyunda mezarlık teması atmosfer için şahane bir mekân), Belediye Binası gibi bölümler oyundan hacılanmış. Polis istasyonu var ama buraya Jill yerine Carlos gidiyor, anlayacağınız bu bölümde Nemesis'le kapışmıyorsunuz. Bütün bu içerik çıkarılmışken oyunun hastane bölümü sıkıcı şekilde uzatılmış da uzatılmış. Doğru düzgün herhangi bir çatışma ya da olay gelişmeden RE3R'ün zaten kısa olan oynama süresinin büyük bölümü hastanede heder edilmiş. Klasik oyunu güzel yapan etmenlerden birisi oyuncuya biraz da olsa kaderinin kontrolünün onda olduğunu hissettiren hikâye seçenekleriydi. "Nikolai'i vurmak mı istiyorsunuz yoksa onunla pazarlık mı yapmak istiyorsunuz?" örneğinde olduğu gibi, klasik oyun tercihi size bırakıyordu. RE3R'de bu seçim olanağı da tamamen ortadan kaldırılmış, oyunun tek bir sonu var ve bana sorarsanız olabildiğince çizgisel ilerliyor. Aradan uzun süre geçtiği için benim oyunda gördüğüm eksiklikler bunlardı, yazıyı okuyan benim gibi fosiller varsa başka detayların olmadığını da hatırlayacaktır eminim... Hahaha ama bir saniye... Şimdi notlarıma baktım ve en büyük eksikliği unuttum; bulmacalar!



### Evet bulmacalar ne durumda?

Gerçekten şaka gibi ama klasikte olan bulmacaların hemen hemen hepsi kaldırılmış. Tamam aksiyon ağırlığı olsun ama bunu entegre etmek için iki gram fosfor tüketeyeğimiz bulmacaları kaldırırsaydın hoş olurdu Capcom. Kürşat bana yazı şöyle olsun böyle olsun derken bulmacalarla ilgili kutucuk hazırlamamı istemişti. Üzgünüm patron, bu konuda büyük hayal kırıklığına uğrayacaksınız ama ben gene de yolunuzu tıkayan tek bulmacanın çözümünü size vereceğim. Bir de oyunun başında açsanız da olur açmasanız da olur tadında bir kasa var, onun şifresini de sunacağım, hizmette sınır yok. Bunun dışında Polis istasyonunda kilitli dolaplar bulacaksınız. Eğer RE2R'den bunların şifresini hatırlıyorsanız merak etmeyin, halen aynılar. Şaka gibi... Bir de madem RE3R'de ikinci oyunun olayları başlamadan iki saat öncesini konu alıyorsa ve buraları açıyorsa RE2R'de o kilitlerin kapalı olmasını biri bana açıklayabilir mi? Hahaha... Delireceğim... Unutmadan, oyunu Hardcore'da bitirmek istiyorsanız Ink Ribbon artık yok, kafanıza göre kayıtlı edebilirsiniz... Hehehe...

Değişen tek şey oyundan çıkarılan içerik değil, karakterler ve onların kaderleri de değiştirilmiş. Önce güzel olan yanına bakalım. Modellemeler, yüz ve vücut animasyonları konusunda Capcom çağın ne kadar nimeti varsa faydalanmış. Aşırı iyiler ve 21 yıl önce oynadığınız oyunu bu haliyle görmek harika hissettiriyor. Zombi çeşitliliği o kadar fazla değil, RE2R'deki modellere birkaç tane yenisi eklenmiş ve alan dar olduğu için sürekli karşınıza çıkıp çok göze batıyorlar. RE2R'nin aksine artık zombileri karnından vurduğumuzda bağırsakları dökülüyor ya da kollar ve bacakları parçalanmıyor. Başka bir örnek ise ara sahnelerde en ince detayına kadar işlenmiş, yüzü grotesk biçimde parçalanmış ve zarar görmüş zombilerle dip dibe gelmiyorsunuz. Hatta şimdi düşünüyorum da ara sahnelerde hep Nemesis var, zombiler ortalıkta dolaşan şüursüz varlıklar, o kadar (ki bence bu kötü olmuş). Kısacası oyunun vahşet dozu ne yazık ki olabildiğince kısalmış. Neyse karakterlerimize gelelim, şimdi bu paragraf biraz spoiler kokacak, isteyen atlayabilir. Klasikte neyse RE3R'te de karakterlerin kaderi aynı, ölüyorlar ama bana





## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Raccoon City her zaman etkileyicidir. Capcom da bunu garantiye almak için elindeki her imkanı kullanmış.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunu bir oturuşta bile bitirmiş olabilirsiniz. Geriye Resistance modu kalıyor ama o kadar eh ki.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Resident Evil 3'ün içerikleri çoktan bitti. Belki bir arkadaşınızla tekrar bitirip eski günleri yad etmek istersiniz?



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Daracık koridorlarda zombi avı.  
%39 Nemesis ile hasret gideriyoruz.  
%1 Evet, bulmacalardan geriye bu kalmış



## ARTI

+ Muazzam grafikler  
+ Başarılı aksiyon sahneleri  
+ Yeni Nemesis'in görüntüsü

## EKSİ

- Oyun fazla kolay  
- Orijinal oyundan makaslanan çok fazla içerik var  
- Nemesis savaşları bekleneni verememiş

## SON KARAR

Yanlış anlamayın, oyun kötü değil ama klasiğin ve RE2R'nin yanında oynanış süresi ve yetersiz içeriği ile sanki ek paket gibi kalıyor. "İyi bir oyun mu?" kesinlikle evet. Ama şu soruyu sorarsanız iş değişiyor; "İyi bir remake mi?" kesinlikle hayır.

65



kalırsa daha saçma şekilde heder oluyolar. Brad Vickers'ı Nemesis değil Carlos zombi olduğu için öldürüyor (böylece Marvin'in nasıl yaralandığını anlıyoruz). Tyrell'i Nicholai değil Nemesis gebertiyor zaten bu karaktere biraz daha sahne süresi verilmiş o yüzden ölümüne üzülüyorsunuz bile. Mikhail gene benzer şekilde vefat ediyor, kahramanca, bu klasiğe en sadık ölüm diyebilirim. Nicholai ise gene bildiğiniz kişiliksizin teki... Spoiler bitti.

Peki ya Carlos? Rabbim onu resmen baştan yaratmış. Eskiden Tsubasa'da forvette oynayan anime karakterine benzeyen Carlos artık Meksikalı mıdır ya da hangi Güney Amerika ülkesinden geliyorsa oranın çikolata reklamlarında yarı çıplak oynayacak seksi abi görüntüsüne bürünmüş. Dış güzel ama ne yazık ki oyunun geneli gibi içi olmamış. Çünkü klasik oyunda zamanımızın büyük bölümünü Raccoon City'de geçirirken uzun süre tek sağ kalanın biz olduğumuzu düşünüyorduk. Ciddi bir oynama süresinden sonra Carlos'la tanışıyor, hayatta kalan başkasına rastlamak bile Carlos'a o dönem farklı bir kişilik katıyordu. Fakat Remake'te oyunun hemen başlarında kendisiyle muhatap oluyoruz ve tüm özelliği Jill'den etkilenen, aşık, paralı asker modunda takılmaktan ibaret.

Başka kötü bir habere RE3R'ten Mercenaries modunun da uçurulmuş olması. Onun yerine Resistance adında Dead by Daylight'a benzemeye çalışan garip bir şey gelmiş. Resistance tanıtım videosunu ilk izlediğimde çok hoşuma gitmişti. Neden? Çünkü o zaman bunun bağımsız bir çoklu oyuncu oyunu olacağını düşünüyordum, RE3R'e eklenti şeklinde çıkacak yan kol değil. İşin garip tarafı Resistance'ı hazırlayan stüdyonun farklı olması, kısacası böyle basit bir içeriği adam gibi hazırlayacak tonla vakitleri olduğunu düşünüyorum. Sorun zamansızlık değil özenmemek ve yeterince test etmemek diyebilirim. Resistance fikri güzel bir çalışma, dört hayatta kalmaya çalışan oyuncu onların laboratuvarından kaçmalarını engellemeye çalışan diğer oyuncuyu alt etmeye çalışıyorlar. Engellemeye çalışan oyuncu gittikleri

yollara çeşitli zombi çeşitleri, tuzaklar ya da Tyrant'lar atabiliyor. Hayatta kalmaya çalışanlarda karşlarına çıkan basit bulmacaları çözerek (misal birkaç tane deney tüpü kırmaları gibi) tesisten kaçmaya çalışıyorlar. Aynı RE3R'nin kendisi gibi burada da alan çok dar ve ne yaptığınızı bilmiyorsanız takımınıza büyük yük olup kolaylıkla ölebiliyorsunuz. Dar alanlardaki karakter kontrolü müthiş zor hele kaçmanızı engelleyen oyuncu ortamı yaratığa boğmuş ve bir Tyrant (ki bunu o oyuncu yönetiyor) çağırırmsa ortam anacık babacık gününe dönüyor. Resistance eğer tamamen ayrı bir mod olsaydı ve daha geniş haritalarda oynansaydı bence kesinlikle tutardı. Ama şu anki haliyle bile lobilerinde inin cinin top attığı, kimsenin ilgi göstermediği başarısız bir deneme oldu. RE3R'yi yaklaşık beş-altı saatte bitiriyorsunuz ki bu orijinal oyundan %30 kısa demek. Oyunun girişi hızlı ve aksiyon dolu olmasına rağmen oyunun geri kalanı da ne yazık ki aynı hızda devam ediyor, Capcom ayağını frenden hiç çekmiyor. Misal RE3 klasikte de oyunun hemen başında pompalı tüfeği bulurduk burada da durum pek farklı değil ama bu esnarlarda tabancama eklentiye pat diye bulmak istemiyorum. Onun için biraz çaba sarf etmek istiyorum, harcadığım efordan sonra bana ödül gibi gelsin. Maalesef durum böyle değil.

Görsel ve seslendirmeler açısından muazzam bir şov sunsa da içeriğe baktığınızda Capcom'un buna fazla kafa yormadığı görmek için kör olmak gerekli. Fiyatı biraz daha uygun olsaydı bu eleştiriler kabul edilebilir olurdu fakat bence RE3R bu ücreti hak etmiyor. Çok garip çünkü resmen araftayım. Oyunu severek oynadım, eğlendim hatta beğendim ama Remake olarak değerlendirdiğimde tuttuğum her tarafı elimde kalıyor. Klasiği hiç oynamamış yeni nesil kesinlikle beğenecektir ama müzikte de olduğu gibi çağa ayak uyduracağız diye daha fazla para kazanmak için basitleştirmeyi artık bıraksak? ♦ **Nurettin Tan**



Yapım Ninja Theory Dağıtım Xbox Game Studios Tür Aksiyon Platform PC, XONE Web [www.bleedingedge.com/en](http://www.bleedingedge.com/en)

## Bleeding Edge

İnsan bu kadar arada derede bırakılmaz ki!

**B**leeding Edge incelemesi için "borderland-  
soverwatchdevilmaycryçorbası gibi" bir  
başlık atacaktım ama öyle bir şey yapmaya  
kalksam Kürşat beni alnımın çatından vura-  
cağından, böyle incelemenin girişine yazıp  
sonraki cümlelere kaçayım dedim.  
Bleeding Edge öyle bir oyun ki bir yerini  
sevmeye başlarken, başka bir yerinden  
soğuyorsun. Sonra başka bir tarafına hayran  
oluyorsun ama öteki tarafından nefret ediyor-  
sun. Bunun sebebi de yukarıdaki paragrafta  
yazdığım tüm oyunların bir karması olması  
ama hiçbirisi olamaması. Oyunu oynarken  
ne onunla ne de onsuz diye tanımlanan bir  
ilişki yaşıyorsunuz gibi hissettiriyor. Tam terk  
edecekken bir el daha atıyorsunuz ve "tamam  
artık" deyip oyunu bıraktıktan sonra onu  
düşünmeye devam ediyorsunuz. Ta ki yeni bir  
sevgili bulana kadar.

### Hastası olunacak karakterler

Öncelikle en sevdiğim yerinden başlayayım:  
Karakterler! Oyunda gerçekten de unutul-  
maz karakter ve çevre çizimleri var. Özel-  
likle başroldeki ninja tipli Daemon kesinlikle  
aklınızda kalacak. Oyun için yaratılan dünya

ve oyundaki 12 farklı karakter her ayrıntısına  
kadar sizi çeken, detaylı bir çalışmaya sahip.  
Doğası gereği bu karakterlerin insanı rahatsız  
eden bir yapısı da var. Çünkü oyun gelecekte  
felaket sonrası karmaşada kalan bir dünyada  
geçiyor. Bu yüzden de tiplerimiz tıpkı Border-  
lands de olduğu gibi uçuk kaçık. Hatta birkaç  
kat üstü. Oyunun konusuna hiç girmiyorum

çünkü bir defa seyredip sonra da unutacağımı-  
za eminim. Aynı şey oyunun tutorial kısmı için  
de geçerli. Peki Bleeding Edge nedir? Artık  
olaya girelim:  
Bleeding Edge, Overwatch'un yakın dövüşlü  
halidir desek çok da yanlış olmaz. Ama çok  
kaba bir tarif olur. Burada da DPS, tank ve  
destek sınıfları var. İki takım çeşitli görevleri





yerine getirmek için birbirine giriyor. Bu savaşlarda da bir sürü yetenek kullanıyorlar. Buraya kadar işler tamam ama bundan sonra çok karışıyor. Çünkü oyunda ateş eden karakterlerden daha çok birbirini kesip biçmeye ve biçilmekten kaçmaya çalışan tipler olduğundan savaşlar bir anda kaosa dönüşebiliyor. Karakterinizi takip etmeye çalışan kamera deli gibi açı değiştirirken, siz rakibe kilitleyip oyunun genel yapısını ve neler olup bittiğini kaçırabiliyorsunuz. Vuruş hissiyatına ve bu karmaşa yönetimine alışmak ise gerçekten zaman alıyor. Hangi karakterin yaptığı hareketin hangi efektle anlatıldığını öğrenmek resmen bir süreç. Etrafta uçan efektler ve hız, gerçekten de alışılması zor bir tempoya neden oluyor.

İşi biraz daha tek karaktere indireyim. Ben oyunun başından itibaren hep Daemon'la oynadım desem yeridir. Tabii ki tüm karakterlerin avantaj ve dezavantajlarını öğrenmek için onları da denedim ama onları oynarken bile ben buna Daemon'la nasıl vururum diye düşünüyordum. Zaten koskoca oyunda üç tank, iki healer var. Geri kalanı tabii ki DPS ve bunların ağırlığı yine yakın dövüşte. Daemon, görünmez olabilen ve rakibine kısa sürede ağır zarar veren bir karakter. Ama bir yakalanırsa da kısa sürede parçalara bölünebiliyor. Oyunda savaşlar genelde birbirine yapışık iki grup arasında geçtiğinden, healerı arkalamak ya da sürüden biraz ayrılan kuzuları ayıklamak en iyi yaptığı iş. Oyunda düşmanın darbesini doğru bir hareketle engelleyebiliyorsunuz ama bunu yapmak gerçekten çok iyi bir zamanlama gerektiriyor. Bununla tutorialdan sonra uğraşan hiç kimseyi de görmedim desem yeridir. Herkes pata küte DPS kasıyor ya da healerı hayatta tutmaya çalışıyor. Zaten bu oyunun en zayıf kısımlarından birisi de burada ortaya çıkıyor. Eğer tankı ve healerı eksiksiz, iyi bir takım olup beraber oynamazsanız kısa sürede ölüyorsunuz. İyi takımlar bu uyumu yakalayıp beraber ilerliyor. Oyunu bilmeyenlere denk geldiyse bu defa da oyun bitsin diye dua ediyorsunuz.

### Oyun tarzınıza göre bir karakter yaratın

Peki oyun hep böyle pata küte mi ilerliyor dersiniz, öyle olmadığının müjdesini verebilirim. Karakterinizi oyun tarzınıza göre özelleştirebiliyorsunuz. Bunun için oyunu haliyle daha da çok oynayıp mod parçalarını açmanız ve kredi toplamanız gerekiyor. Mod parçaları aktif veya pasif olarak çalışıyor. Bu sayede örneğin Daemon'un görünmezlik yeteneğini süresiz yapıp istediğim kadar görünmez kaldım. Tabii ki bu yetenek vurduğunuz ilk darbe ile ortadan kalkıyor. Bu yüzden bu yeteneğin düşmana vurduca hızla dolmasını sağlayan başka bir mod daha aldım. Böylece kurbanımı pusuya düşürüp hızlıca yıpratıktan sonra kaçmak için tekrar görünmez olabiliyorum. Böylece biraz daha tek başıma oynayabile özgürlüğü kazandım. Aynı şey maalesef healerlar için geçerli değil. Onlar her durumda takımın korumasına mahkumlar. Ellerindeki silahlar da su tabancasından hallice olduğundan dolayı böyle bir bağımsızlıkları yok. Karakterinizin özelleştirilebilen ikinci kısmı ise tabii ki kaybayı. Evet, oyunda hızlıca ilerlemek için kaybaya binabiliyorsunuz. Kredi ile buna bir sürü skin almanız da mümkün.

### Peki biz ne oynuyoruz?

Oyunda şimdilik dört harita ve iki mod var. Bu modlardan birisi 3 farklı noktayı ele geçirip elinde tutmak üzerine kurulu. Öteki ise Power Cells denilen, Türkçesi güç hücrelerini toplayıp üzerinde taşıyarak bir yere götürmeye dayanıyor. Tabii ki öldürülen karakter elindeki malları da kaybediyor. Bu ikinci modda düşünülen konu takımın ayrılıp en hızlı şekilde Power Cell toplaması olsa da grup halinde dolaşip birbirinden ayrılan arkadaşlarını ezmek daha mantıklı bir çözüm. Haritalar ise tamamen pasif değil. Mesela birisinin tam ortasında tren geçiyor ve bu tren ele geçirmeniz gereken bölgelerin de üzerinde geçebiliyor. Başka bir yerde ise elektrikli bir bölge var. Karakterinizin yeteneklerini kullanarak düşmanlarınızı buralara itebiliyorsunuz.



Oynadığımız her karakterin yetenekleri takımdaki rollerine göre çok iyi düşünülmüş ve bunları kullanıp etkisini görmek gerçekten çok keyifli. Fakat savaşların kendini tekrarlaması ve harita kısırlığı bir yerden sonra sıkıya başlıyor. Çünkü oyunu bir dövüş oyunu olması ve haliyle çok hızlı oynanması sizin takım olarak bir strateji kurmanızı zorlaştırıyor. Ancak başlangıçta ya da karşı takım biraz ayıklandıktan sonra büyük resmi görebiliyorsunuz. Bu yüzden takımların konuşması ya da aktif olarak işaretleme sistemini kullanması çok önemli.

### Teknik bakımdan nasıl?

Oyun, 8.nesil bir Intel işlemciye sahip, NVIDIA GTX 1660 Ti ekran kartlı ve 16 GB RAM'li bir notebookta 60 FPS ile rahatça çalışıyor. İlginçtir ki oyunu Windows Store'dan indirmeme karşın bir hız sorunuyla da karşılaşmadım. 14 GB rahat rahat indi. Oyunu fare ve klavye kombinasyonu ile oynadım ama tabii ki böyle bir oyunu bir kontrolcü ile çok daha rahat bir şekilde oynayabilirsiniz. Tek sorunum kamera açısı yüzünden düşmanların neler yaptığını izleyememek oldu. Yani ben healerı keserken tank beni fark edip kendine mi çekmeye çalışıyor yoksa benim takım elemanlarım o sırada onu yıpratıyor mu onu göremedim. Bu tabii ki dövüş oyunları üzerine çok fazla tecrübem olmamasından da kaynaklanıyor.

Oyunla ilgili söyleyeceğim son şey ise bu oyunun para ile satılmaması gerekliliği. Bu kadar rakip varken, daha ince kısımları oturmamış ve sadece iki modu olan bir oyuna bu kadar para vermek çok mantıklı değil. Oyunun sitesinde yeni karakterler hakkında duyurular olsa da bu erken çıkıştan ötürü bir risk aldıkları ortada. Oyun dünyası ileride kendini toparlasa da başlangıçları eksiklerinden dolayı sonrasında boş sunucuları öldürmeye çalışan nice eski ve yeni örneklerle dolu. Bakalım bu oyun ne olacak?

◆ Burak Güven Akmenek

### KARAR

**ARTI** Çok iyi grafikler ve karakterler, aktif bölüm tasarımları, oyun tarzına göre karakter özelleştirebilmek.

**EKSİ** Siğ oynanış, az sayıda oyun modu.

# Fallout 76: Wastelanders

Bir zamanlar çorak topraklar dendi mi herkesi heyecanlandıran o oyun geri dönmeyi başarabildi mi?

Her oyuncunun kalbinde belli başlı oyunların özel bir yeri vardır. Aradan yıllar geçse de arşiv talan edilir ya da yeni sistemde çalıştırabilecek uygun sürümü bulunur. En sonunda yükleyip evden hallice ama yine de kendinizi güvende hissedebileceğiniz o dünyanın içine atılabilirsiniz. Fallout serisi de benim için böyle olmuştur. Özellikle klasik Fallout serisi (Interplay dönemindeki F1 ve F2), defalarca yükleyip farklı şekillerde bitirdiğim oyunlar olmuştur. New Vegas'ın tadıyla bambaşka. Her seferinde deneysel karakterlerle, farklı modlarla daldığım bir yerdi. Ta ki Todd Howard altın yumurtlayan tavuğunun başını kesene kadar...

2018 yılının sonlarına doğru Fallout 76, online altyapısıyla oyuncularla buluştu buluşmasına ama tam bir enkazla karşı karşıya kaldık. Fallout 4'ü henüz sindirememiş olan ben, Fallout 76 ile ne yapacağımı bilemedim. Neresinden tutsam elimde kalıyordu. Çok denedim sevmeyi ama beceremedim. Bir süre sonra da hiç var olmamışçasına unuttum gitti. Fallout 76, bu iki yıllık süreçte kendisine has bir komünite oluşturmayı başardı gerçi. Oyundan bir şekilde keyif almayı başarabilen büyük bir oyuncu kitlesi vardı. Oyunun hatalarına rağmen yılmadan Appalachia topraklarında tozu dumana kattılar. Bethesda'nın da bu oyunla işi bitmemişti. Öfkeli yorumların

ardından, kaybettikleri oyuncu kitlesini tekrar toplamak adına kolları sıvadılar ve Fallout 76'yı düzeltme işine giriştiler.

Peki, aradan geçen iki yılın ve iki genişleme paketinin ardından bu iş çözüldü mü? Fallout 76 oynanabilir kıvama geldi mi? No Man's Sky gibi ya da Sea of Thieves gibi akıp giden süreçte belini doğrultmayı başarabildi mi?

## Sorularınız tüm cevapları

Yazının geri kalanına geçmeden önce bunların hepsine genel bir cevap vermek gerekirse hem hayır, hem de evet demem gerek. Neden iki arada bir derede açıklama yaptım? Çünkü yazının geri kalanında asıl cevabı göreceksiniz.

Wastelanders güncellemesiyle birlikte Fallout 76'ya uzun zamandır beklenen NPCler eklendi. Şaka değil gerçek! Bir RYO oyununun en önemli özelliklerinden biri olan NPCler, iki yılın sonunda oyuna eklendi. Bunca zamandır dağta taşta lazer hücresi sikan oyuncular da tekrar Appalachia'ya doluşup neler olduğunu öğrenmeye geldi.

Oyunun hikayesine göre Vault 76'nın kapılarının açılmasının ardından bir yıl geçmiştir. Kapının açılıp etrafın hareketlendiğini görenler tekrar bölgeye akın etmiştir. Eh, tahmin edeceğimiz üzere bu gelenler de NPCler ve yeni fraksiyonlar oluyor.

Fallout 76'ya başladığımız gibi, eğer benim gibi uzun zamandır oynamıyorsanız, daha önce oluşturmuş olduğunuz karakterle hikayeye dahil olabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken Vault 76'nın kapısında sizi bekleyen Lacey ve Isela isimli iki NPC ile konuşmak. Onlardan insanların bölgeye geri döndüğünü öğrenip



Wastelanders genişleme paketinin ilk görev zinciri olan Wayward'a gitmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. Buradan sonra da hikayeye dahil oluyorsunuz.

Yalnız burada dikkat etmeniz gereken nokta, yeni görev serisi için en aşağı 5-6 seviye olmanız gerektiği. Finalde birkaç tane çapulcu pataklyorsunuz ama yine de iyi bir ekipman ve birkaç seviyenin size faydası olacak. Ancak bu noktadan sonra görev serisine devam etmek istiyorsanız, 20. Seviyeye ulaşmanız şart. Bu noktaya ulaşana kadar da sizi yeni fraksiyonlarla tanıştıracak Wayward'ın sahibi Dutches'den görev alamıyorsunuz. O yüzden birkaç saatinizi görev yapıp etrafa ateş etmekle geçirebilirsiniz. Şimdiden uyardı demeyin!

### Yenilik olarak neler var?

Wastelanders ile birlikte haritaya olağanüstü bir ekleme yapılmıyor. Sadece daha önceden boş olan bölgelere NPC yerleşimleri eklenmiş durumda. Bunlardan biri Crater bölgesinde yaşayan The Raiders isimli fraksiyon. İlk başta size düşmanca yaklaşırlar da bir noktadan sonra onlardan görev almaya başlıyorsunuz. Diğer fraksiyon ise The Settlers. Bölgenin zenginliğini duyup Washington'dan kalkıp gelen bu maceracı grubu Spruce Knob'daki Foundation'da buluyorsunuz (Bu ay iyi Foundation yaptı ya). İki fraksiyon arasındaki ipler gergin. Bir noktaya kadar iki tarafa da çalışsanız da sonrasında tercih yapmanız isteniyor. Tercih sonrasında da artık o fraksiyonun bir üyesi haline geliyor ve diğer tarafa "bay bay" diyorsunuz.

Fraksiyonların size katkısı günlük görevler ve yeni ekipmanlar oluyor. Ayrıca iki gruptan, kamp alanınıza çağırıp orada yaşamasına izin verebileceğiniz müttefik NPCler edinebiliyorsunuz. Bunlardan bir kısmı kuru gürlü yapılar, bir-iki tanesiyle yoldaşlık noktasında bağ kurabilme şansınız var. Günlük görevler dışında, toplu etkinliklere (event) olan katılım için de bazı düzenlemeler yapmışlar. Koruma görevlerini çok sevme-



sem de Riding Shotgun isimli etkinlik oldukça keyifliydi. Sonucunda Treasury Notes elde ediyor; onları da Gold Bullion'a çeviriyorsunuz. Yeni para biriminizle de fraksiyonlardan özel ekipman alabilme olağanız var. Haftalık olarak çıkarabileceğiniz Bullion sayısının da bir limiti var.

Bunların haricinde yeni canavarlarımız da var elbette. Radyasyonu bol bulup kendinden geçen canavarlar listemizin başını Floaters çekiyor. Klasik serideki dev kaktüsten bozma et parçaları, F76'da karşımıza çıkan mantarlar olarak çıkıyor. Ayrıca bir de yeni oyun sonu canavarı olarak Wendigo Colossus var. Kendisine ulaşmak bir hayli zor. Benim ne seviyem ne de vaktim kendisiyle tanışmama müsait oldu. Ancak arz-ı endam ettiğinde bolca arkadaşla ve güçlü bir ekipman setine sahip olmanız da şart.

### Az biraz kendini düzeltmiş

Bethesda, oyunda neredeyse on yıllık Skyrim grafik altyapısını (Creation Engine) kullanmakla en başında hata etti. Yeni güncellemeyle birlikte arayüz, ışıklandırma, kaplama kısımlarındaki sorunlar giderilmiş olsa da halen animasyonlar çok hantal duruyor. Etkileşime girdiğiniz karakterler hantal hareket ediyorlar.

Sanki protein tozlarını fazla kaçırmışlar da sırtlarındaki gelişen kanat kasları, kollarını ve kafalarını hareket ettirmelerine izin vermiyor. Tamam, grafiksel açıdan muhteşem olmasına gerek yok fakat oyuna eklenen NPClerle beraber gelen diyalog ve hikaye gidişatı da pek keyifsiz. Fallout 4'te kısır döngüye düşen diyaloglar vardı, hatırlar mısınız? Aynı şablonu utanmadan tekrar kullanmışlar. Ne animasyon kısmından keyif alıyorsunuz ne de karşındaki adamın sana anlattığı hikayeden. Sorulan soruları aldığım cevapları NPCler gelmeden önce de oyunun terminal ekranlarından alıyordum zaten. NPC eklemeyi sanki peyeni bir işmiş gibi tanıtan Bethesda'yı da alkışlıyorum. Halen, oyun alınır mı; geri dönülür mü gibi sorular kafanızda dönüyor. Tamam, hemen yardımcı olayım size. Eğer oyuna sıfırdan başlayacak biriyseniz ve internette gördüğünüz yorumlardan etkilendiyseniz sakın ola Fallout 76'ya yanaşmayın derim. Oyuncu hareketliliği olarak güncellemeyle birlikte kalkınma yaşadığı doğru. Ayrıca Steam tarafına da geçiş yaptığından dolayı yeni oyuncular da kazandı ama bu oyunda aradığınız çoğu Fallout unsurunu bulamayacaksınız. Düzeltilen kısım oyunun sadece hataları olmuş. Sanki iki yıldır Alpha sürecindeymiş de sonunda çıkmış bir oyun var.

En başından şunları yapıp bu haliyle piyasaya sürmüş olsalar belki fikrim çok daha farklı olabilirdi. İlkel kalmış bir grafik motoru, keyif vermeyen aksiyon ve hikaye, sıkıcı görevler, oyun içi satın alma kısmının ağır basıyor oluşu gibi büyük sebepler yüzünden pek de alınıp oynanacak bir oyun değil. ♦ **Özay Şen**

### KARAR

**ARTI** Arayüz toparlanmış, oyunun sahiplerine ücretsiz, NPCLER(!)

**EKSİ** Monoton hikaye, tekrar eden görevler, aksiyon kısmı keyifsiz, mikro ödemeler, glitch ve buğlar devam ediyor





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

# Control: The Foundation

Tam her şeyi kontrol altına aldık derken, yine çarşı pazar karıştı...

Control, Remedy'nin son sıkımlık kurşunu diye adlandırılıyordu. Oyun bir çıktı ki, vay arkadaş! Vay anasını sevgili okurlar. Son yıllarda oynadığım en dinamik aksiyon kısmına sahip, en akil alıcı, en değişik tecrübelerden biriydi. Dergideki ilk yüksek puanlarımdan birini de kendisine yapıştırmış, inceleme metnini teslim ettikten sonra kendimi tekrar Büro'nun içine atmıştım. Aradan geçen zamanın ardından merakla beklenen ilk eklenmiş paketi The Foundation'ın çıkışıyla beraber, yine kendimi Jesse Faden'ı kontrol ederken buldum. Şu kişisel izolasyon dönemimiz sayesinde, dedim ki oyuna en baştan başlayayım da zamanım güzel geçsin. Demey olaydım. Oyunun ne kadar zorlayıcı ve gergin olduğunu unutmamışım. Bir de üstüne orijinal kayıt noktamın üzerine bunu yaptım mı? Alın size tam macera oyun incelemesi. Çünkü The

Foundation'ı oynayabilmek için ana hikayeyi bitirmiş olmanız gerekiyor.

## Sahi ya, neler olmuştu?

Şöyle bir anımsamak, oyunu oynamamış olanlar için de Control'ü daha da cazip hale getirmek için başımızdan neler geçtiğini tekrar anlatmak isterim. Hikayemiz Federal Bureau of Control (Federal Kontrol Bürosu) isimli, öyle herkesin kolayca giremeyeceği, dışarıdan görüldüğünden daha da derin olan ve dünyamızdaki fenomenleri inceleyen bir yerde başlıyor. Çocukluğunda kardeşini karga tulumba edip kaçırarak Büro'yu arayan Jesse Faden'ın kapıdan girmesiyle oyuna da başlamış oluyoruz.

Öncelikli amacımız kardeşimizi bulmak fakat bir anda bu garip Büro'nun başına geçiyor ve Direktör olarak yeni işimize başlıyorduk.

Farklı bir boyuttan dünyamıza girmeye çalışan Hiss adı verilen kolektif bilince sahip varlıkları ortadan kaldırmak da bize düşüyordu. Çünkü yeni iş yerimiz bu varlıklar tarafından istila edilmiş durumda ve onları durdurmazsak tüm dünyaya yayılma tehlikeleri var. Bir yandan yeni işimizi öğrenmeye çalışırken, yeni edindiğimiz güçlerle bu Hiss belasını ortadan kaldırmaya çalışsak da finalde çok da başarılı olduğumuz söylenemezdi. İki dünya arasında geçişi sağlayan projeksiyon cihazını kapatmamıza karşın, Hiss tehlikesi halen Büro içerisinde devam etmekte. Bu yüzden Oldest House ismi verilen bu kompleks yapının karantina süreci devam etmekte. The Foundation'un başladığı kısım da tam olarak burası.

## Oldest House'un gizemleri

Astral Düzlem'den bize talimatlar veren ne idiği belirsiz, piramit şeklinde tasavvur eden Board, yeni bir görevle karşımıza çıkıyor. Oldest House'un karantinadan kurtulması için temellerine inilmesi gerekmektedir. Foundation olarak bilinen bu bölge, Oldest House'un kuruluşu için de önemli bir yer teşkil ediyor. Çünkü iş yerimiz buranın üzerine kurulmuş. Ayrıca Hiss tehlikesi bu sefer temellerden ortaya çıkmakta.

Akabinde bölgeye intikal edip sorunun ne olduğunu anlamaya çalışıyoruz. Board'un demesine göre Astral Düzlem ve Oldest House arasında, gerçekliğin kırılmaması için konulmuş Nail adında bir yapı var. Bu yapı tamir edilmezse Hiss tekrar saldırabiliriz.

Bölgeye giriş yaptığımızda zaten ufaktan Hiss etkisini görmekteyiz. Daha öncesinde bu temellerde çalışmış madenci arkadaşlarımızın bedenlerini ele geçiren Hiss, üzerimize üzerimize saldırmaya başlar. Oyunun en yeni ve en





can alıcı canavarı da bu eli kazmalı Hiss birimleri. Normalde oyunun dinamik aksiyondan biraz olsun kaçabilmek, soluk alabilmek adına kendimizi bir yerlere savurabiliyorduk. Ancak şimdi nereye kaçarsak kaçalım bu kazmalı belalar, üzerimize hunharca koşup bizi sıkıştırmaya çalışıyorlar.

Bu açıdan bakıldığında ek paketin girişiyle beraber daha da zorlu bir yere adım attığımızı anlıyoruz. Kısa bir süre sonra da yeni gücümüze kavuşuyoruz. Burada bize iki tercih sunuluyor. Shape gücüyle, belirlenmiş maviturkuvaz renkteki kristal yapıları manipüle etme olanağımız var. Eğer bu hoşunuza gitmediyse, diğer tercihimizde Service Weapon ile bunları çatlatıp yok edebilme sunuluyor.

Foundation'ın her yerinde bu kristallerden var. Çoğu zaman mekan bulmacası için, daha az zamanlardaysa da düşmanlarımızı tuzaklar kurmak için kullanabiliyoruz. Tercih sizin. Ancak bu yeni gücümüz sadece Foundation içerisinde işimize yarıyor.

### Kıme güvenmeli?

Yeni bölgenin tasarımı bir hayli hoş. Maden kompleksi içerisinde bazen yolunuzu kaybedebilirsiniz. Çünkü Astral Düzlemle sıklıkla çakıştığı noktalar var. Bol bol levitasyon gücünüze sırtınızı dayayacaksınız. The Foundation'da ilerledikçe, ana hikayenin başında bize yardım edip sonra kayıplara karışan Helen Marshall'a da neler olduğunu öğrenmeye başlıyoruz. Kendisi bir noktada bu bölgeye gelip Hiss tehlikesini ortadan kaldırmayı amaçlamış fakat başına bir işler gelmiş. Bunu çözmek de yine Direktör olarak bizim başımıza kalıyor.

Tabii bu hikaye devam ederken, Control'un merak edilen sorularına da cevaplar bulmaya başlıyoruz. Mesela Board'un ne olduğuna dair ilk ipuçları ortaya çıkıyor. Bir süre sonra karşımıza çıkan Former isimli garip varlık, daha öncesinde Board için çalıştığını fakat Ege'de bir arazi aldıktan sonra emekliye ayrıldığını bize söylüyor. Board'a güvenmemiz gerektiğine dair de yemler atıyor. Öte yandan Board'un buna karşı bakışı ve Marshall'ın durumu hakkında üstü kapalı yorumlar yapması da Jesse'yi şüphelendirmeye başlıyor. Eh, Direktör benim ülen, asıl oyunu ben size oynayacağım şimdi, diyerekten işin arkasını kazmaya başlıyoruz.

### DLC değil ek paket

Remedy, Foundation ile klasik ek paket kafasında bir iş yapmış. Yeni alan çok büyük değil ancak 5-6 saatlik bir oynama süresi veriyor. Yeni düşman tipleri ve yeni silah modları da cabası. Ben Service Weapon'a yeni bir atış biçimi beklerdim ama modlarla yetinmem gerekti. Bu bölge biraz daha azılı Hiss birimleriyle dolu olduğu için aksiyon tipinizi sürekli değiştirmek zorunda kalacaksınız. Modlar da size en iyi desteği sağlayacaktır. Tüm güçlerinizi efektif bir biçimde kullanmak çok önemli. Oynanış açısından çok fazla değişiklik sunmasa da hikaye örgüsü olarak Control evrenine daha fazla katkı bulunmasından dolayı oldukça beğendiğimi söylemeliyim. Ayrıca birkaç saatlik ya da yan görev sunan DLClere göre dolu dolu bir oynanış sunmuş. Ne yazık ki Metroidvania türündeki alanlarından vazgeçmemiş. Ayrıca FPS sorunlarında da bir ilerleme kaydedilmiş. Oyunun sıkıntılı

yanları sadece bunlar. Ha, bir de ana hikayedeki Finnish Tango bölümü gibi şöyle sürreal bir bölüm tasarımı konulmamış. Yan görevlerle çok uğraşmadığım için olabilir ama bende yer eden bir görev kısmı olmadı.

Bir de ilginç bir anekdot vermek isterim. Eğer oyun hakkında biraz araştırma yaptıysanız, sağda solda bulduğumuz dokümanlar içerisinde Alan Wake hakkında bazı bilgiler görmüşsünüzdür. Görünen o ki Remedy, bu iki oyunun aynı evrende geçtiğinin üzerinde durmaktan hoşlanıyor. Çünkü The Foundation'da da bolca gönderme var. Ayrıca bir sonraki ve final ek paketi olan AWE'in kapağında da bakarsanız Alan Wake göndermesini rahatlıkla görebilirsiniz. Foundation ile oyunun zorluk seviyesinin biraz artmış olması, daha olağan beklentilerde olan oyuncular için yorucu olabilir. Çoğu yerde DualShock'u ısırıldığı söylenbilir. Diğer yandan yazıda da genel olarak bahsettiğim üzere hikaye açısından yine doyurucu bir iş çıkarılmış. Jesse'nin olaylara karşı mizahi bakış açısında yapılan ufak eklemeler de eğlenceli olmuş. Özellikle Board tarafına yaptığı ince ayarlar ve atar-giderler çok tatlı detaylardı. Şimdi AWE çıksa da hikaye nasıl sonlansa diye merak ediyorum. Ama bu sefer en baştan başlamayacağım. Kendime not olsun. ♦ **Özay Şen**

### KARAR

**ARTI** Hikaye güzel ilerliyor, oynama süresi tam tadında, görsellik halen muazzam  
**EKSİ** Performans sorunları devam ediyor, aşırı zorlayıcı olabiliyor



Yapım Valve Software Dağıtım Valve Corporation Tür Aksiyon Platform PC Web [www.half-life.com/en/alyx](http://www.half-life.com/en/alyx)

# Half-Life: Alyx

Çok bekledik be, çok! Nihayet çoğumuz için hasret bitti! Üzücü bir detay ise, VR sahibi olmayan milyonlarca Half-Life tutkunu için hasret sürüyor...

**H**alf-Life 2: Episode Two, 10 Ekim 2007 itibarıyla oyunculara sunulmuştu. Episode, yani bölümler olarak planlanan devam hikâyesinin son dan bir önceki ayağıydı. Müt-hiş bir serüven vardı ve özellikle finali itibarıyla milyonlarca oyuncuyu yasa boğmuştu. Ne var ki son bölüm, yani Episode Three'yi ise hiç göremeyecektik...

Episode Two'nun üzerinden yaklaşık 13 yıl geçti! Bu inanılmaz bir süre gerçekten. Valve Software gibi başarılı bir stüdyonun Half-Life

gibi milyonlarca seveni olan bir seriyi bu kadar uzun süre uykuya yatırmasını kimse beklemezdi, ama öyle oldu. Yıllar içinde Half-Life ile ilgili yüzlerce haber yayınlandı. Bunların bazıları için söylenti, bazıları için de sızıntı tabirleri kullanıldı, ama günün sonunda hepsi de Valve tarafından yalanlandı!

Sonra, günümüze yakın bir zamanda bir şeyler oldu, hiç beklenilmeyen bir şeyler. Yeni bir HL oyunu duyuruldu, Half-Life: Alyx, ama ona da sevinsek mi yoksa üzülsek mi

emin olmadık. Çünkü Alyx, sanal gerçeklik teknolojileri üzerine inşa edilen bir oyundu ve oynayabilmek için bir Valve Index, HTC Vive ya da Oculus Rift'e ihtiyacımız vardı. Peki neden böyle bir karar verilmişti?

## Başlı başına kocaman bir oyun!

Valve'in üzerinde önemle durduğu konulardan bir tanesi bu. Half-Life: Alyx, VR için hazırlanmış ufak çapta bir oyun değil. Tıpkı iki ana Half-Life oyunu gibi uzun soluklu bir macera sunuyor. Tek fark, VR için tasarlanmış olması ve bunun da bir sebebi var.

Valve geliştiricileri, yıllardır Half-Life serisi de dahil olmak üzere pek çok proje üzerine çalışmalar yürüttüklerini belirtiyor. Bir yandan Source oyun motoru geliştirilirken, bir yandan da sanal gerçeklik teknolojileriyle ilgilenmişler. Eh, öyle olmasaydı, Valve Index ortaya çıkar mıydı?

Son yıllarda online oyunlara karşı büyük bir ilgi patlaması var. Öte yandan senaryo modu ön plana çıkan oyunlar ise eski işitli günlerinden biraz uzakta diyebiliriz. Hal böyle olunca, "senaryo tarafında etkileyici bir deneyim," kaçınılmaz bir unsur olarak ön plana çıkıyor. Yapımcılar, Half-Life: Alyx'in baştan sona gelişmiş bir VR deneyimi sunmak için hazır-







ladıklarını belirtiyor. Görsel kalitesinden VR oynanış mekaniğine kadar oldukça gelişmiş bir deneyim. Yeri geldiğinde kafa hareketlerinizin, yeri geldiğinde de VR kontrolörlерinin en ufak hareketleriyle önemli hamleler yapabileceğiniz bir deneyim.

Peki bu oyun, VR olmadan da yapılamaz mıydı? Öyle ya, bir FPS oyunu için çoğu zaman klavye + mouse ikilisi idealdir. Valve'a göre bu sorunun cevabı "Hayır!" Çünkü oynanış mekaniğini tam olarak kavrayabilmek ve Alyx'in el becerileriyle bulmacaları çözebilmek için bir VR setine ihtiyaç var.

Yine de şimdiden oyunu PC'de VR olmadan, klavye ve mouse ile oynayabilmek için hazırlanan modlar var. PS VR'ı Steam altında çalıştırmaya yarayan bazı modlar da cabası. Bunlar resmi modlar değil ve oynanış videoları itibarıyla pek sağlıklı deneyim sunulduğu söylenemez.

### Half-Life 2'nin öncesinde, City 17'de...

Episode Two tamamlandıktan sonra, "Bence Episode Three'de Alyx'i kontrol etmeli ve adeta bir intikam mücadelesi vermeliyiz" düşüncesindeydim. Üçüncü bölümü göremedik belki, ama bu yeni oyunda Alyx Vance'i kontrol ediyoruz. Yapım, Half-Life 1 ile 2'nin arasındaki dönemde geçiyor ve Gordon Freeman'la tanışmadan önce, işgalci Combine'in yürüttüğü süper silah teknolojilerine karşı harekete geçiyoruz. Evet,

en büyük silahlarımız ise, bilgisayar becerilerimiz ve hack yeteneklerimiz.

Oyunu, HTC Vive ile deneyimlediğimi belirtmeliyim. Açılış sahnesini yani şehri ilk gördüğümde, dakikalarca etrafı izledim, pek hareket etmeden detaylara odaklandım. Balkonlardan birinde, sandalyenin üzerinde yatan bir kedi bile vardı. Sanırım Half-Life evrenindeki ilk kediydi bu. Öyle etkilendim ki, sırasıyla babama ve kardeşime de denettim. Oyuna adım atalı yarım saat geçmişti bile, ama ben hâlâ neredeyse hiç hareket etmemiştim ve etrafı hayranlıkla izlemeye devam ediyordum.

Source 2 motoruyla hazırlanan Half-Life: Alyx, şimdiye kadar gördüğüm en iyi görsel kaliteye sahip VR oyunu. Her yer o kadar detaylı, tasarım hatları o kadar yumuşak ve ışık-gölge efektleri o kadar hoş ki, ağzınızın açık kalması büyük ihtimal!

### Gravity Gun yok, ama Gravity Gloves var

Oyunun ilk saniyelerinden itibaren bolca detayla dolu bir dünyada buluyorsunuz kendinizi. Hemen her objeyi kontrol etmek istiyorsunuz ve çoğu objeyi de kurcalayabiliyorsunuz. Bir VR oyunu olarak düşünürsek, Half-Life: Alyx'in sıkı aksiyon sahneleri sunduğunu söyleyebiliriz. Silahlarımızı geliştirebiliriz ve müzik eşliğinde yeri geliyor siper alıyor, yeri geliyor düşmanın üzerine koşuyoruz. Combine

askerlerini, üç bacaklı devasa yaratıkları ve Headcrab'leri tekrar görebilmek çok güzel. Zaman zaman hayatta kalma öğelerinin ön plana çıktığı anlar da oluyor. Silahlı çatışmaları bir kenara bırakırsak, bu oyun itibarıyla Alyx'in ne kadar yetenekli biri olduğuna daha yakından tanıklık edebiliriz. Bunda bizim de payımız var haliyle. Hazırlanan interaktif bulmacalar gerçekten çok eğlenceli ve oyunda ciddi öneme sahip. Bir de Gravity Gloves, yani yer çekimine meydan okuyan eldivenlerimiz var. Bu eldivenler sayesinde yakınımızda yer alan pek çok objeye sahip olabiliyor ve kullanabiliyoruz. Bu mekanik sayesinde oyunda ilerlemek de daha kolay oluyor doğrusu. Çünkü VR oyunlarda sıklıkla hareket etmek, baş dönmelerine yol açabiliyor. Bu eldivenler de çoğu kez kısa yol görevi gördüğü için adeta panzehir etkisine sahip.

### Yaklaşık 15 saatlik oynanış süresi!

VR tarafında daha önce pek çok oyun deneyimlemiştim. Bir AAA oyun olarak en son Doom VFR'ı oynamıştım. Güzel görsellere ve iyi bir aksiyona sahipti. Yanlış hatırlamıyorsam 6-7 saatte tamamlayabilmişim, fakat o bir "yan oyun" statüsündeydi ve ana oyundaki pek çok detaya sahip değildi. İşte Half-Life: Alyx'i pek çok VR oyunundan ayıran fark da bu. Başlı başına, çok detaylı bir oyun ve yaklaşık 15 saatlik oynanış süresi sunuyor. VR arenasındaki belki de en iyi grafikli, en detaylı oyun.

Yine de şunu söylemeden bitirmek istemiyorum. Bu bir VR oyunu olduğu için geniş kitlelere ulaşması zor. Haliyle milyonlarca oyuncu hâlâ yeni bir HL, hatta Half-Life 3'ü bekliyor ve yapımcılar da kapıları aralık bırakıyor... Elbet bir gün! ♦ **Mahmut Saral**

### KARAR

**ARTI** Bir yan oyun değil, başlı başına bir Half-Life oyunu, harika görsellik, detaylı oyun mekaniği

**EKSİ** Harika bir oyun, ancak VR olması sebebiyle milyonlarca Half-Life oyuncusuna ulaşmıyor.

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



Yapım Firaxis Dağıtım 2K Games Tür Strateji Platform PC Web xcom.com

# XCOM: Chimera Squad

XCOM 3 gelene kadar araya operatif niyetine...

Her yazarın farklı fetişi olabilir ama benim için gelmiş geçmiş en iyi oyun XCOM'dur, net. Notumu ona göre vereceğim, bu yüzden sürpriz olmasın. Gençliğim Microprose stratejileriyle geçtiği için XCOM serisinin üzerimde bıraktığı travmaları ne unutabilirim ne de o anıları silebilirim. XCOM sıra tabanlı stratejilerin babası değil fakat XCOM savaş alanındaki verdiğimiz mücadeleyi küresel haritaya da taşıyıp strateji katmanını ikiye

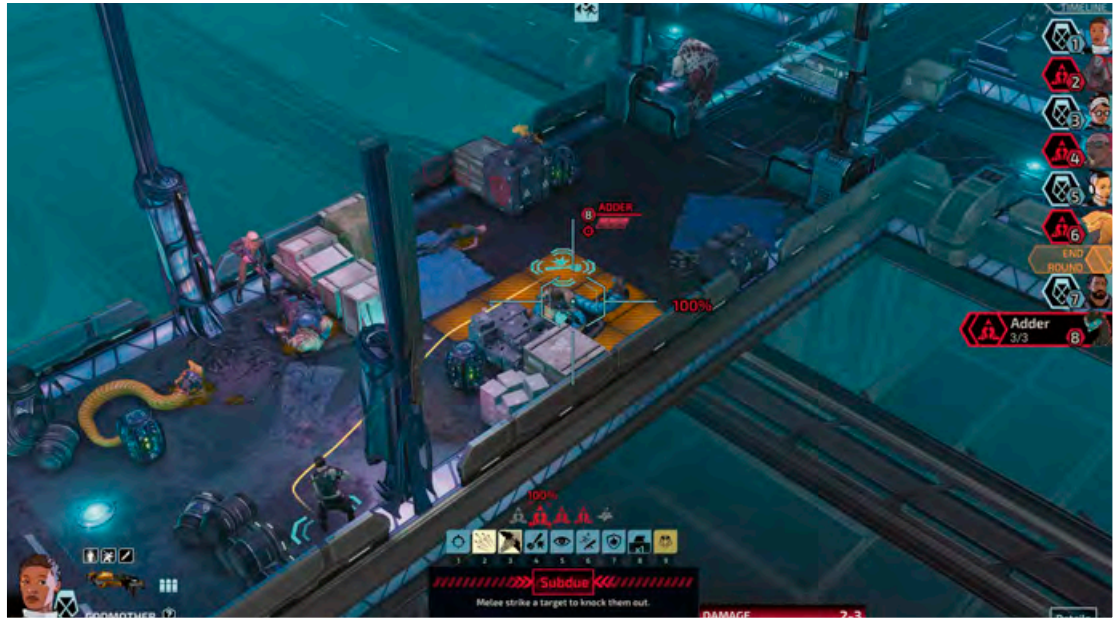
kattayarak bizi büyüleyen ilk oyundu. Terror from The Deep'ten sonra bırakın doğru düzgün stratejiyi, seriyi abuk sabuk türlerle soytarıya çeviren oyunlardan beridir doğru düzgün yeni bir sürümünün çıkmasını yıllarca bekledim. Sonunda Firaxis bunu yaptı. XCOM 1 ve 2'yi insan gibi oynamadım, hayvan gibi oynadım ve uzun süredir XCOM 3'ün haberi ne zaman çıkacak diye beklerken, hiç ummadığım bir anda, sıfır reklamla, XCOM: Chimera Squad diye bir şey pırtlatıldı.

## Araya kaynak yapmışlar

Peki Chimera Squad gibi "XCOM desen XCOM değil" türünden bir oyun neden çıktı? Birinci sebep bana kalırsa XCOM 3'ün gelmesine ne yazık ki daha var ve ortalığı bugünün tarihi ile yarın çıkacak olan Gears Tactics'e bırakmak istemiyorlar (Phoenix Point en büyük hatayı Epic'e özel çıkararak yaptı, onu saymıyorum bile). İkincisi Chimera Squad'da denedikleri deneysel yeniliklerin hangisinin oyuncular

tarafından tutacağını görüp bunları ona göre yeni oyuna ekleyecekler. Son nedense XCOM 3'ün çıkışına daha vakit olduğu için markanın unutulmasını istemiyorlar. Şimdi Chimera Squad tanıtıldığında "Bu ne lan?" diyerek yüzümü ekşittiğim yeniliklere geleyim. Ama gelmeden evvel önce hikâyesinden biraz bahsedeyim. Görünüşe göre XCOM, Advent belasını dünyadan silmiş, kendini lağvetmiş ve göreceli olarak artık barış hakim. Hatta uzaylılarla o kadar barışız ki onlarla çiftleşme sonucu oluşmuş hibrid yani melez türlerimiz bile var. Fakat bu gelişmeler toplum tarafından yeni yeni sindiriliyor bu yüzden insanlarla uzaylıların uyum içinde yaşayabildiği tek bir şehir var o da City 31 (Buradan yapıcılara sormak istiyorum; Neden 31?). Spoiler vermek için girmeyeceğim bir sebepten ötürü şehirde işler karışıyor ve yeni kurulan Chimera Squad ilk ve büyük görevini alıyor. Chimera Squad, XCOM gibi askeri bir grup değil, daha çok polisin halledemediği





den gelmesiyle tekrar savaş alanına dönme teması üzerine kurulacak (son oyunun savaş alanının denizin dibinde olduğunu hatırlayın) dolayısıyla Chimera Squad'da gördüğümüz evcil uzaylılar da bize katılacak.

### Yenilikler üzerine hasbihal

Bir sonraki oyunda olacağını düşündüğüm ve en büyük değişikliklerden birisi de sıra taban sisteminin tamamen değişmiş ve bana kalırsa iyi anlamda değişmiş olması. Önceki oyunlarda bir sizin takımınız bir düşman olmak üzere toplu halde sırayla oynarken Chimera'da durum çok farklı. Çünkü askerlerin "Mobility" özellikleri artık sadece gittikleri mesafenin artmasını sağlamıyor, aynı zamanda sıranın önceden onlara gelmesine sebep oluyor. Misal sizin bir askerinizden sonra düşmanın iki adamı ateş edebiliyor ve sıra bir sonraki askerinize geliyor. Bu harika bir değişiklik olmuş çünkü savaş esnasında olabileceklerin olasılığını müthiş şekilde artırıyor. Misal bir önceki oyunlarda "Overwatch" özelliğinin üzerine yatıp Advent'in üzerinize gelmesini bekleyip onları kevgire çevirmek artık yok diyebilirim. Hatta "Overwatch" çok az kullandığım yeniliklerdendi.

Savaş esnasındaki başka bir değişiklik ise birçok askerinin özelliğini artık sınırsız kullanabilemeniz. Oyuna büyük etkisi olacak yetenekler sınırlı ya da cooldown'a sahip ama sayıları az. Misal artık yaralı birini gremlin ile her el başında bir kere iyileştirebiliyorsunuz, eskisi gibi sınırlı değil. Neden? İlk sebep oyunun dar alanda geçmesinden dolayı alınan hasarın artması, ikincisi ise sıra sisteminin değişmesi olabilir. Ama yerinde bir değişiklik olmuş. Son olarak Breach modunun da yeni oyuna ekleneceğini ama her görevde olmayacağını düşünüyorum. Bu modda askerleriniz olaya müdahale etmek için mekâna çeşitli noktalardan baskın yapıyor. Girdiğiniz noktaya

göre askerleriniz ve düşman farklı tepkiler veriyor ve ilk saldırı hakkı sizde oluyor. Odaya girerken Flashbang atmak ya da dalmadan önce içeride kaç düşman olduğunu taramak ve baskın yapacağınız noktayı ve buralardan sokacağınız askerleri ona göre ayarlamanız hoş detaylar. XCOM 3'e tamamen yedirileceğini zannetmiyorum çünkü açık alan savaşlarına uygun bir fikir değil ama bazı görevlerin bu şekilde olacağından eminim.

Ul'nin çok iyi olduğunu söyleyemem ama bunun araya serpiştirmelik bir oyun olduğunu düşündüğüm için üzerinde çok durmuyorum. Oyunda iki sayfaya sığdıramayacağım tonla yenilik var artık onları siz bulacaksınız. Bu yazıyı daha çok oyunu almak ve almamak arasındaki kararınızı etkileyecek şekilde yazdım. Chimera Squad genel olarak beğenilmiş olsa da eleştirilerden nasibini aldı. Evet eleştirilebilecek yanları olan bir oyun ama komple tavsiye etmeyip, oyunu rezil ilan edenlere el insaf diyorum. Neden? Çünkü oyunun çıkış fiyatı 49,50 TL ve bu Türkiye'ye özel bir durum değil diğer ülkelere 10 dolaresi gibi Indie oyunlardan bile uygun bir ücretle oyuncularla buluştu.

Vereceğiniz paranın çok üzerinde oyun süresi, yapım kalitesi ve eğlence sunuyor. Bu XCOM 3 değil anlayın artık ve yeni oyun gelene kadar Firaxis bununla bizi oyaladığı için sevinin derim. Ademoğlu bu muhterem, çiğ süt emmiş resmen (ve evet, XCOM'a laf ettirim).

◆ Nurettin Tan

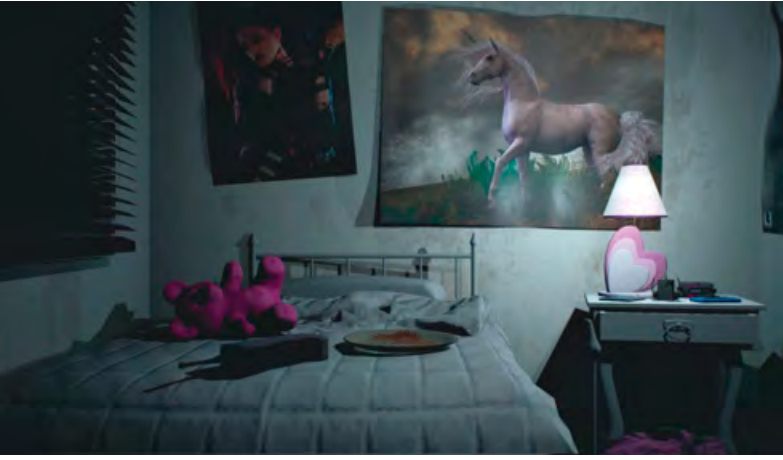
## KARAR

**ARTI** Baskın "Breach" sistemi, sıra tabanının değişmiş olması, yaratıklardan da oluşan zengin askeri tim.

**EKSİ** Ul'nin basitliği ve karakterler arasındaki iletişimin bayat olması.

konularda olaya müdahale eden özel bir tim gibi düşünün. Şimdi bu oyunda beni afallatan noktalara değineyim. Öncelikle bu bir ara oyun olduğundan ara sahnelerle falan uğraşmamak için çizgi romanvari konuşma diyaloglarıyla olayları ve karakterler arası iletişimi halletmişler. Çizimler kaliteli bir çizgi roman tadında. Bu anlaşılabilir bir şey olduğu için kötü durduğunu söyleyemem. Kötü olan yan görsellikteki bu tatlı çizgi roman havasının karakterler arasındaki diyaloglarda da uygulamaları. Uzaylı istilasından yeni kurtulmuş bir dünyada daha karanlık bir tema bekliyor insan, karakterlerin birbirlerine sürekli ucuz espriler yapmasını değil.

Karakterler demişken Chimera Squad'da kendi askerinizi yaratamıyorsunuz, önceden hazırlanmış ve hepsinin birer hikâyesi olan askerleri yönetiyorsunuz. İlk başta kendi askerini kendin yaratma ve yarattığın askerle bağ kurma düşüncesi ağır bastığı için bunu çok yadırgamıştım fakat oyunu oynadıkça eleştirimin yersiz olduğunu gördüm. Hatta karakterlere ısındığımı bile söyleyebilirim. Karakterlere artık çok çeşitli ve şundan emin olun Chimera Squad'da olup XCOM 3'e taşıyacakları şeylerden birisi kesinlikle artık askeri timimizin sadece insanlardan oluşmayacağı. Muhtemelen sonraki oyun dünya barış içinde yaşama ayak uydurmuşken Advent'in denizin derinliklerin-



Yapım Caustic Reality Dağıtım Blowfish Studios Tür Korku Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.causticreality.com](http://www.causticreality.com)

## Infliction: Extended Cut

Karantinadan sıkıldıysanız sizi şöyle hayaletli bir eve alalım

Can sıkıntının arşa ulaştığı zamanlarda korku yapımları benim bir numaralı deşarj kaynağım olmuştur. Korku sevmeyenlerin anlayamayacağı bir şekilde zevk veren bu yapımlar, izleyicilerin strese girerek dış dünyanın gerçekliğinden uzaklaşmasını sağlıyor. Kafa dağıtma-ya gerçekten ihtiyacım olduğu şu dönemde, çıldırma gibi birbirini ardına korku filmleri izlerken, Infliction: Extended Cut benim için tam da aradığım eğlenceyi sağladı.

Korku türünde bir oyun yapmak aslında çok da kolay görünmüyor. Sesidir, ışığıdır, hikayesidir, öcüsüdür, böcüsüdür derken türün hayranlarını memnun edecek bir çalışma her zaman ortaya konulamayabiliyor. Ancak şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki Infliction, nispeten iyi diyebileceğimiz korku oyunlarından biri. Birtakım eksiklikleri olsa da ışıklarını kapatıp ekranın başına geçen oyunculara şöyle iyisinden bir korku gecesi yaşatmayı başaracaktır.

Aslında oyunu çoktan oynamış ya da en azından oynanış videolarına rastlamış olabilirsiniz. Nitekim Infliction ilk kez 2018 yılında PC için çıkarılmıştı. Ardından birtakım ödüller kazanan bu oyunu başka platformlara da çıkarmaya ka-

rar veren yapımcı, yeni ve güncellenmiş Infliction: Extended Cut oyununu ortaya koymuş.

Elimizi atsak benzerini bulacağımız şekilde, Infliction'ın hikayesi gecenin bir yarısı bir evde fıldır fıldır dolaşmamızla başlıyor. Ne yazık ki müstakil evlere musallat olmayı seven hayalet dostlarımız bu eve de musallat olmuş ve kısa zamanda geniş camlı, güzel döşenmiş bu aile evi bizim için bir kabusu dönüşüyor. Daha oyunun başlarından itibaren spoiler sayılabilecek çok fazla şey olduğu için hikayeyi anlatmayacağım ancak bizi öldürmeye ant içmiş hayalet bir kadından kurtulmamız gerekiyor. Üstelik görmeye başladığımız sanıklar sebebiyle hikayeye bağlantılı olarak evimizin koridorları terk edilmiş korkutucu tımarhanelere ve karakollara dönüşüyor. Mekanlardaki Silent Hill 1 benzeri dönüşüm beni oldukça etkiledi. Ufak bir aile evinin saçma şekilde 500 tane koridoru olmasındansa sanıklarımızda seyahat edip çok daha ürkütücü mekanlarda farklı düşmanlarla karşılaşmak iyi bir fikir olmuş.

Yalnız, oyunda temel olarak anlatılan trajik aile geçmişi ilgi çekici olsa da konuyla çok alakasız kalan ve tam bir temele oturtulmamış mistisizm

ve büyü öğeleri olmasa da olurmuş. Yine de sevsek de sevmesek de bu mistisizmle biraz haşır neşir olup hayaletten kurtulmak için yapılacak bir ritüelin malzemelerini toplamamız gerekiyor. Sanıklarımızda bile peşinizi bırakmayan sevgili hayaletimiz ise yol boyunca bizi bulduka öldürüyor. Bir hayalete taşla sopayla saldıramayacağımız için tabii ki kendisini gördükçe saklanmamız gerekiyor.

Hayaletle ilk karşılaşma kadar evin içinde bayağı korka korka dolaştığımızı itiraf etmeliyim. Buna ses tasarımının da büyük katkısı var. Beklediğimden başarılı ses tasarımı sayesinde oyun, aniden sağdan soldan fırlayan hayaletlere çok gerek duymadan çalan telefon, kapanan kapılar, birden açılan radyolar ve uzaktan gelen belirsiz seslerle yeterince üç buçuk atmamızı sağlıyor. Buna karşın ne yazık ki hayaletle ilk karşılaşmamızı yaşadıkdan sonra, her görevin sonunda senaryo gereği zaten ölüyor olmamız gerilimi bayağı düşürüyor. Ne kadar çok ölürseniz o kadar az korkuyorsunuz.

Benim yaşadığım en büyük sorunsu oyunun müthiş karanlık olmasıydı. Öğleden sonra oynamaya başladığım için ekranda neredeyse hiçbir şey göremediğim, hatta işaret imlecinin bile nerede olduğunu çözemediğim anlar oldu. Bu yüzden en mantıklısı etrafta çok ışık olmadığı gece vaktinde oynamak sanırım. Zaten başta da dediğim gibi, müthiş bir oyun deneyimi sunmuyor olsa da Infliction: Extended Cut, güzel bir korku akşamı geçirmeniz için ideal bir oyun.

◆ Berçem Sultan Kaya

### KARAR

**ARTI** Etkileyici hikaye, ürkütücü mekanla, neredeyse her nesne incelenebilir durumda, fiyatını hak ediyor.

**EKSİ** Gerilim seviyesi kısa sürede düşüyor, oyun haddinden fazla karanlık, grafikler zayıf, alakasız mistisizm öğeleri.



Yapım Arclight Creations **Dağıtım** Klabater **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** [klabater.com/game/help-will-come-tomorrow](http://klabater.com/game/help-will-come-tomorrow)

# Help Will Come Tomorrow

Yardım gelene kadar hayatta kalmayı başarabilecek misiniz?

**K**ickstarter konusunda kafam çok karışık sevgili okur. İlk etapta, maddi zorluklar yaşayan ve temelde oldukça iyi fikirlere sahip üretici, tasarımcı ve yapımcılara ciddi anlamda fırsat tanıyan bir siteyken, günümüzde benim için Kickstarter ile erken erişim oyunların yeri aynı; bir şeyler yapıyormuş gibi gözüküp muhtemelen asla bahsedilen mükemmelliğe ulaşmayacak çalışmalar için para toplamak. Bu sebeple de bir ürünle alakalı -oyunlar da buna dahil- Kickstarter projesi başlatıldığını duyduğumda bu ürüne karşı mesafeli davranıyorum. Help Will Come Tomorrow da bir Kickstarter projesi olması sebebiyle mesafeli durduğum bir yapım. En son söyleneceği hemen başta söyleyeyim, bu mesafeli duruşumda haklı olduğumu görmem çok uzun sürmemiş olsa da oldukça iyi fikirlerin ortaya konduğu da bir gerçek.

Help Will Come Tomorrow'a 1917 Rusya'sı ev sahipliği yapıyor. Bir grup hırsızın Trans-Siberian trenine saldırması sonucunda kurtulan dört kişinin hikayesine ortak olduğumuz yapımda tek amacımız bulunuyor; hayatta kalmak. Hayatta kalma yolunda önümüzdeki en büyük engelse net şekilde soğuk. Buna göre karakterlerimizi sıcak tutmak için eli-

mizden geleni yapmamız gerekiyor. Tabii ki sıcak tutmak yetmiyor ve tüm hayatta kalma oyunlarında olduğu üzere karakterlerimizin açlık, susuzluk, uykusuzluk, genel sağlık durumu gibi genel durumundan da sorumluyuz. Aslına bakarsanız bu tarafta inanılmaz bir yenilik sunulmuyor. Hatta yenilik sunulmadığı gibi, bazı temel işleri yapmakta bile zorluklar yaşanabiliyor. Kendi adıma ben oyunun kontrollerini çok zorlayıcı buldum ki aslına bakarsanız oyun süresince klavyenize ihtiyaç bile duymuyorsunuz. Menü ve ekran tasarımları konusunda Help Will Come Tomorrow'un sınıfta kaldığını rahatlıkla söyleyebilirim. Ayrıca oyunun eğitim kısmı da bana sorarsanız oldukça yetersiz. Oyun, temelde tüm mekaniklerle ilgili bilgiyi size veriyormuş gibi gözükse de bu mekaniklerin hepsi üst üste binince oldukça kafa karıştırıcı olabiliyor ve insan gerçekten ne yaptığını şaşırıyor. Bu sebeple oyunu ilk birkaç denemenizde sudan çıkmış balığa dönerseniz bu sizinle ilgili bir durum değil.

Şimdiye kadar Help Will Come Tomorrow'un yalnızca kötü yönlerinden bahsettim. Tabii ki oyun baştan aşağı hatalarla dolu değil. Oyunun en önemli ve bana sorarsanız diğer oyunlardan fark yaratabilecek özelliği

karakterlerin hikayesinin işleniş şekli ve bu hikayelerin oyuna olan etkisi. Oyunda yönlendirdiğimiz dört karakterin de kendine özel bir hikayesi ve kişilik özellikleri bulunuyor. Buna göre, siyasi görüşleri, meslekleri ve geçmişleri karakterlerin arasındaki iletişimi etkiliyor. Birbiriyle iyi anlaşan karakterler beraber çalışırken daha başarılı oluyor. Ayrıca oyun her seferinde farklı bir dörtlü-yü karşımıza çıkarıyor ki bu hem oyunun yeniden oynanabilirliği artırıyor hem de çok farklı hikayeler dinlememize olanak sağlıyor. Help Will Come Tomorrow maalesef günahları, sevaplarından fazla olan bir yapım. Şayet döneme ilgi duyuyor ve hayatta kalma türünü seviyorsanız bir göz atmanızda fayda var. Aksi durumda ise es geçin derim. Hem vaktinizden hem de nakdinizden tasarruf etmiş olursunuz. **◆ Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Hikaye anlatımı, karakterlerin arasındaki etkileşim, karakter çeşitliliği  
**EKSİ** Kontroller ve menü tasarımları, eğitim bölümü çok yetersiz, türe yenilik getiremiyor

55





Yapım Crazy Monkey Studios Dağıtım Crazy Monkey Studios Tür Bulmaca Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac, Android Web [hiddenthroughtime.com](http://hiddenthroughtime.com)

# Hidden Through Time

Size biraz kendimden bahsedeceğim

**B**en 32 yaşındayım. Bunun yazıyla ve oyunla bir alakası olmayabilir. Önemi yok, içimden geldi ve yazdım. Hem yazıda yerim var hem de garip zamanlardan geçiyoruz. İçimden geleni aktarmak için daha uygun koşullar olabilir mi? (Öneririm, şu an yakınınızda bir kağıt ve kalem varsa siz de içinizden geçenleri yazın)

LEVEL'in ilk sayısını babamın eve getirdiği zamanı hatırlıyorum. 8-9 yaşlarındaydım. Oyun dergilerinin kapaklarına bakarak bile içeriğindeki oyunlarla ilgili 1001 hayal kurabiliyordum. Gelecekte çıkacak oyunlarla ilgili yazıları okumak en büyük keyfimdi çünkü oyun yapımcılarının vaatleri sayesinde daha da fazla hayallere dalabiliyordum (O zamanlar saftık biz, oyun yapımcılarına kanardık). Yine de bir oyun çıktığı zaman iyi ya da kötü olmasının bir önemi yoktu. Yeni oyunlar çıkmaya devam edecekti ve bu sayede hayal kurmaya devam edecektim ben de. Ettim de.

Bir de söylemiş miydim, o zamanlar en büyük hayallerimden biri LEVEL veya Gameshow'da yazmaktı. Gameshow kapandı (Bilmeyenler hadi Gameshow'u araştırın.). 32 yaşındayım ve şu an LEVEL'da yazıyorum. Bunu size neden söyledim? Çünkü en azından bir hayalimi gerçek-

leştirilmiş oldum. Hayatta her achievementı açamamış olabilirim. Olsun birkaç tanesini açtım. Yeterli değil mi?

Hayal kurmak. Bu konuya geldiğimiz iyi oldu. 32 yaşındayım (Bunu söylemiş miydim) ve hal böyle olunca gerçekten ama gerçekten çok fazla oyun oynamış oldum. Uzun süre de düşündüm bir oyunu iyi yapan şey nedir? Daha doğrusu benim bir oyunu sevmemi sağlayan şey nedir? Aldığı puan mı? Keyif almıyorsanız veya hayaller kuramıyorsanız puan ne işe yarar ki? Cevap basit ve sade: Keyif ve hayal. Oyunlardaki anahtar iki kelime benim için bunlar. Editörüm saçmaladığımı düşünecek. Hayır, o da siz de merak etmeyin, bağlıyorum. Hidden Through Time hayal kurduran bir oyun. Gerçekten. Oyun aşırı basit, sadece iki boyutlu resimlerde size verilen objeleri bulup onlara tıklamaya çalışıyorsunuz. Bitti, bu kadar. Peki neden ben bu oyunu bu kadar sevdim.

Neden Steam'de kullanıcıların çoğu bu oyunu seviyor? Çünkü Hidden Through Time tam olarak bu iki şeyi hissettiriyor: Anda olup keyif almayı ve hayal kurmayı. Oyunu oynuyorum... Sakinleşiyorum ve bulunduğum yeri hissediyorum. Pencere açık, önümde su ve kahve var. Ekranı bakıyorum. Hidden Through Time'da neredeyse sabit duran objeleri tek tek inceliyorum. Hepsisi çok güzeller. Pencerenin dışındaki ağaçlara bakıyorum. Onlar da çok güzeller. 32 yaşındayım ve şu an iyiyim. Bu da çok güzel. Sonra oyunun atmosferi içerisinde kendimi kaybediyorum. Eski çağlara gidiyorum. Soyu tükenmiş olan hayvanları hayal ediyorum. Bir mamutun büyüklüğü mesela. O zaman insanların neler düşündüğünü hayal ediyorum. 32 yaşındayım ve hala hayal ediyorum. Daha ne isteyebilirim? 32 yaşındayım. Elbette hayal benim için bir

Souls serisi kadar zor değildi ama genelde Medium - Hard arası gidip geldi. Yeri geldi Deathwing gelmişçesine yer yarıldı ve sarsıldık. Yeri geldi yaşadığım sokak Battlefield haritasına döndü. İlk Fallout oyunundaki dostum Ian'ı kaybetmenin acısını gerçek hayatta yaşadım. Şimdi ise sabır ve mücadele gerektiren zor bir dönemden geçiyoruz. Fakat bizler zaten oyunları mücadelesi için sevmiyor muyuz? Hepimiz bir sonraki bölümün her zaman daha zor olacağını biliyoruz ve yine de oynamaya devam ediyoruz. Oyunların güzelliği bu, oyuncu olmanın güzelliği bu. Hayatın da güzelliği bu.

32 yaşındayım. Hiçbir zaman hayata bakıp Overwatch'taki D.Va'nın dediği gibi "Is this easy mode" diyemedim ama şunu her zaman rahatlıkla söyledim: Yaşamak güzel. Bu sebeple, press any key to continue...

◆ Ege Tülek

## KARAR

**ARTI** Hayaller kurduran, sakinleştiren bir oyun

**EKSİ** Aksiyon arayanlara hitap etmeyebilir

80





Yapım Omega Force Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon, Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch Web en.bandainamcoent.eu

# One Piece: Pirate Warriors 4

Korsanların macerası bitecek gibi durmuyor!

// Musou" olarak adlandırılan ve Koei

Tecmo deyince hemen akla gelen Dynasty Warriors ya da Samurai Warriors oyunlarını muhakkak duymuşsunuzdur. Fazla hikaye derinliği olmayan, önümüze gelene bin tekme felsefesini benimsemiş, yüzlerce düşmanın arasına daldığınız oyunlardır. Tabii ki anime uyarlaması oyunlar da bu türden nasibini almış durumda. Berserk, Gundam, Fist of the North Star ve elbette konu başlığımız One Piece. Geçtiğimiz sene yine bu ayda çıkan One Piece: World Seeker'dan sonra Beat 'Em Up tarzına dönüş gerçekleştiriyor ve Pirate Warriors evreninin dördüncü oyunu ile uzun soluklu seriye yeniden merhaba diyoruz.

One Piece: Pirate Warriors 4'te mangada "Whole Cake Island Arc" olarak bilinen bölümü oynama imkanına erişiyoruz. Bir müddet manga hikayesini takip etikten sonra orijinal bir hikaye olan Wano Ülkesi

bölümüne geçiyoruz. Her ne kadar kendine has ama derin olmayan bir hikaye sunsa da yaptıklarımız hep aynı; rengarenk diyarlarda, farklı karakterler ve düşmanlar eşliğinde herkesi pataklamak! Üstelik bunu kırka kadar yakın karakterle gerçekleştirebiliyoruz. Lakin Pirate Warriors 4'ün sunduğu en büyük yenilik geniş karakter kadrosu. Bunun dışında beş sene önce çıkan Pirate Warriors 3'ten çok da bir farkı bulunmamakta. Ha, bu eğlenmeye engel mi? Hayır.

Oyundaki dövüşler değişik combolar sunmasa da genel itibariyle eğlenceli. Zaten oyunun daha başında düşman kuvvetleri ile dolu bir haritada buluyorsunuz kendinizi. Bu türe yabancıysanız bile farklı tuş kombinasyonları deneyerek yolunuzu yordamanızı bulabilirsiniz. Demek istediğim, düşman sürülerine karşı ne yapmanız gerektiğini bilmenize gerek yok. Bu türün esprisi de biraz bu. Oylar kendiliğinden gelişiyor zaten. Dö-

vüşlere gelen küçük bir yenilik de dövüşleri gökyüzüne taşıyabilmeniz. Bunu yapmak için tek gereken dövüş sırasında zıplamanız! Bir de oyundaki dövüşler sizi kesmez ise Titan Mode olarak adlandırılan bir mod bulunmakta. Bu mod ile düşmanlarınız adından da anlaşılacağı gibi devlere dönüşüyor ve dolayısıyla farklı açılardan saldırmanız gerekiyor. Hoş bir özellik ama düşmana yaklaşımınızdan başka zorluk olarak pek değişen bir şey yok. Her görev ve bölüm sonunda da elde edeceğiniz para ve yükseltme puanları ile karakterlerinizi yükselterek çeşitli özellikler kazandırabilirsiniz.

Grafiksel olarak One Piece evreni harika yansıtılmış. Karakter modelleri olsun, akışkan dövüşler olsun dört dörtlük. Özellikle rengarenk ve ışıl ışıl haritalar karşınızda parlıyor. Daha iyisi ise müzikler. Favori karakterlerimizin hepsi için orijinal seslendirmeciler bir araya gelmiş durumda ve oyunun eşsiz müzikleri, çalın aksiyonu ile karikatürize evrenle mükemmel bir şekilde uyum sağlıyor. Karışık bir cümle oldu sanki. Anlatmaya çalıştığım ses ve müziklere on üzerinden on puan!

One Piece: Pirate Warriors 4, türü sevenler için ideal bir oyun: Fazla kafa yormayan ve aksiyonu bol. Öte yandan Musou türünü sevmiyorsanız tarz olarak size anlamsız gelebilir. Sonuç ne olursa olsun, Pirate Warriors 4 düşman pataklamak için birebir bir oyun.

◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Oynanabilir karakter sayısı çok fazla. Harika grafikler ve müzikler  
**EKSİ** Uzun yükleme süreleri. Hikaye olarak pek bir şey beklemek lazım

80





Yapım NExT Studios Dağıtım NExT Studios - META Publishing Tür Bulmaca Platform PC, PS4, Switch Web [nextstudios.com/biped](http://nextstudios.com/biped)

# Biped

Adımlarına dikkat et küçük robot dostum

Oyun oynamaya yeni başladığınızda kamerayı ayarlamak da dahil bocalayacağınız pek çok şey olabilir. Buna karşın, hayatınızda ilk kez oyun oynuyorsanız bile zorlanmayacağınız şey, oyun içinde yürüme. Tek bir tuşa basmak karakterinizi istediğiniz noktaya ilerletmek için yeterlidir. Bu araba yarışlarında bile böyle. Belki yolda kalmakta zorlandığınız için altınızda bir F1 arabasıyla off-road yapıyor olabilirsiniz ancak en nihayetinde araba öyle ya da böyle ilerliyordur. Biped için ise bunu söylemek mümkün değil. Çünkü ayak kontrollerinin asıl mesele olduğu bu oyunda aynı bir bebek gibi yürümeyi yeniden keşfediyoruz. NExT Studios tarafından geliştirilen Biped'da, Dünya üzerindeki bazı işaret noktalarını

aktifleştirmek için görevlendirilmiş sevimli mi sevimli uzaylı robotlardan birini canlandırıyoruz. Her bölüm farklı bir yere seyahat ederek ufak tefek bulmacalarla süslenmiş platformları adım adım geçmemiz gerekiyor. Üstelik belki de hayatımda ilk kez adım adım derken tam olarak olan durumu kastediyorum. Çünkü bu sevimli robotlarımızın iki bacağı da aynı hareket ettirecek kendilerini ilerletmemiz gerekiyor. Hangi bacağı hareket ettirmek istiyorsanız o kontrol çubuğunu kullanarak bacağı doğru noktaya uzatıyor ve ardından kontrol çubuğunu bırakarak artık nereye denk geldiyseniz oraya adım atıyorsunuz. Yürümek için kendi içimden aynı asker gibi "sağ-sol-sağ-sol" derken kontrollere alışmanın beklediğimden çok daha kolay ancak ustalaşmanın gayet zor olduğunu fark ettim. Önüme hızlıca geçmem gereken yerler, dar alanlar ya da çeşitli zorluklar çıkınca elim ayağıma dolanmaya ve hangi ayağımın hangisini olduğunu bile karıştırmaya başladım.

Her seviyede karşınıza üstesinden gelmeniz gereken yeni zorluklar ve yeni bulmacalar çıkıyor. Yani, temelde sadece yürüyorsunuz aslında ama aynı zamanda her seviyede ormanlar, çöller, karlı alanlar gibi yeni görüntülerle karşılaştığınız için sıkılmıyorsunuz. Oyunun size baştan sona yeni şeyler sunduğunu hissediyorsunuz. Zaten oyun iki saat kadar sürdüğü için sıkılmaya niyetlenmiş bile ne olduğunu anlayamadan biter muhtemelen.

Oyunun bu denli kısa olması gerçekten üzücü. Kabul edelim ki bir oyuna gidip de o kadar para verdiğimizde uzun uzun oynamayı istiyoruz. Biped bu açıdan bizlere pek bir şey sunmıyor olsa da oyunun yerel co-op modu o kadar keyifli ki eminim hepiniz bunu en az bir kere olsun oturup bir arkadaşınızla oynamayı

istersiniz. Bir arkadaşınızla oynadığınız takdirde gerçek bir kooperatif kaos ortamı oluşuyor. Birbiriniz için yolları açmanız, birbirinize nesnelere aktarmanız, koordineli şekilde doğru zamanda doğru adımı atmanız gerekiyor. Tüm bunlar için uğraşırken robotlarınızın çarpışması, düşmesi, yaptığınız sakarlıklar ya da adımlarını karıştırmamız ortaya müthiş bir komedi çıkarıyor. Biz oyunu kız kardeşimle oynarken gülmekten oynayamadığımız ve oynamadıkça daha çok güldüğümüz zamanlar oldu. Bu yüzden sırf bu co-op modunda ortaya çıkan görüntüler için bile Biped'in denenmesi gerektiğini düşünüyorum.

Bunun dışında her seviyede "hiç ölmek" "belirli seviyenin altında bitirmek" ve "tüm gizli yıldızları toplamak" gibi yan görevler de yer alıyor. Zaten hiçbir seviye çok da uzun olmadığı için dilediğiniz gibi geri dönüp sırf zevkine bu yan görevleri de tamamlayabilirsiniz. Her seviye içinde topladığınız paralarla da zaten oldukça sevimli olan robotunuza bir de şapkalar satın alarak onu daha da sevimli hale getirebilirsiniz.

Biped kısa ve az içeriğe sahip olsa da eşli oynadığı zaman eğlenceli dakikalar yaşatabilecek bir oyun. Normalde çok basit olması gereken yürüme eylemini gerçekleştirmek için debelenirken bir yandan basit görevleri tamamlamaya çalışmak komik görüntüler ortaya çıkarabiliyor. **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Eşli oynaması çok eğlenceli, rengarenk sevimli tasarımları  
**EKSİ** Oyun süresi çok kısa ki zaten tek oyunculu modunun pek bir numarası yok



Yapım Kylonn Dağıtım Bigben Interactive Tür Yanış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [tinyurl.com/w6ar577](http://tinyurl.com/w6ar577)

# TT Isle of Man: Ride on the Edge 2

Viraja girmeden önce nasıl çıkacağını düşünenlerin oyunu...

Tehlikeli yarış pistlerinin günümüzde eskiden olduğundan çok daha popüler ve "havalı" olduğunu söylemek mümkün. Nurburgring Nordschleife veya Targa Florio gibi, neredeyse her yarıştan vefat haberlerinin geldiği pistler, günümüzde bir dönemin savaşçı ruhlarının ateşle sınıandığı "yüce" parkurlar olarak insanların kalbinde ayrı bir yere sahipler. Niki Lauda'nın neredeyse hayatını kaybettiği, Jackie Stewart'ın "The Ring'i sevdiğini söyleyen bir pilot ya yalan söylüyordur ya da hiçbir zaman yeterince hızlı gitmemiştir" diye tanımladığı Nordschleife, bildiğiniz gibi Rush filmi sayesinde spora uzak olanlarca bile iyice tanınır hale geldi. Ancak dünyada öyle bir parkur var ki, aklınıza gelecek her türlü tehlike açısından The Ring'i geride bırakıyor: Snaefell

60km uzunluğundaki, 219 viraja sahip bu parkurda Isle of Man TT yarışları yapılıyor ve 1907 yılından beri yarışa başlayıp canlı çıkamayan pilot sayısı, 270. Yanlış okumadınız. Uzun uzun anlattım, çünkü TT Isle of Man 2'yi sadece bir motosiklet yarışı olmadığını bilerek oynadığınızda aldığınız keyfin katlanacağını düşünüyorum. Oyun tıpkı ilk TT oyunu ve WRC serisi gibi Kylonn'un elinden çıkmış. Birkaç sene öncesine kadar pek sıcak bakmadığım bu firmanın seneler içinde gösterdiği gelişim bana göre kayda

değer, zira yine niteliği yüksek ama kendisini satamayan bir oyun olan ilk TT Isle of Man'ın ardından derslerine gayet iyi çalışmışlar. TT IOM 2'de üç farklı sınıftan motosikletler karşılıyor bizi. Sidecarlar bu oyunda yerlerini Steve Hislop'un Wankel motorlu efsanevi Norton NRS588'inin de dahil olduğu klasik motosikletlere bırakmış. Supersport ve Superbike serileri de oyunda kendilerine yer buluyor. Grafikler yine herkesi memnun edecek seviyede. Yağmur, hava şartlarına dahil olmasa da güneş birden bulutların arkasına saklanabiliyor ve bu da hem pist sıcaklığını hem de dikkat etmemiz gereken motosikletimizin fren, lastik ve motor sıcaklıklarını etkiliyor. Oyuna katılan bu simülasyon öğeleri gayet yerinde olmuş. Daha da üst seviye bir simülasyon deneyimi için ön / arka freni kombine etmeden ve oturma pozisyonunu da kendinize ayarlayacak şekilde, profesyonel ayarlarla oyuna başlamanızı öneririm. TT IOM 2 yeni başlayan herkes için son derece zor ve böyle yaptığınızda oyundan çok daha fazla keyif aldığınızı fark edeceksiniz.

Bu arada tahmin ettiğiniz gibi gamepad, bu zorlukla baş edebilmemiz için çok gerekli. Gaza aniden yüklendiğinizde motorun şaha kalkmasını bir tarafa bırakacak olursak, oyunun başları tam bir kaza festivali olacak sizin için. Kısa bir süre

sonra da yaptığınız kazaların sebebinin %80 motoru geç yatırmanız olduğunu fark edeceksiniz. Bu öğrenme eğrisi gayet dik olsa da oyun bunun farkında ve kariyer modunda size gayet erişilebilir hedefler sunuyor. Böylece öfkeyle oyundan çıkma durumu da ortadan kalkıyor. Oyunda Snaefell yanında yol yarışlarının yapıldığı çok sayıda Britanya pisti de mevcut ve her birinin farklı güzellikleri ve zorlukları var. Ayrıca İrlanda oyuna Free Roam haritası olarak eklenmiş ve bir nevi motorlara alışmak için antrenman vazifesi görevi görüyor. Neticede TT IOM 2 gayet başarılı ancak eksikleri de olan bir oyun. Eksik olan motosiklet sayısı (18), yüksek zorluk derecesi, yüksek fiyat (175 TL) ve viraj tekniklerinin eksikliği (wheelie gibi) canınızı sıkmayacaksa (sıklımlı bence) benim eklediğim puana bir 10 puan daha ekleyebilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Hız hissini dibine kadar yaşıyor, lisanslı parkurlar, başarılı grafikler, Norton NRS588!

**EKSİ** Fiyatı yüksek, detaylarda bazı özensizlikler var, motosiklet sayısı az

77





**Yapım** Wales Interactive **Dağıtım** Wales Interactive, Little Jade Productions, Good Gate Media **Tür** Macera  
**Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** [www.walesinteractive.com/thecomplex](http://www.walesinteractive.com/thecomplex)

## The Complex

Hayatınızın çalışmasını mı kurtaracaksınız yoksa insanları mı?

**B**ir filmde, gizli bir laboratuvarında geliştirilen tehlikeli bir tedavi veya virüs varsa "Bu şey laboratuvarın dışına sızarak arkadaş" diyor musunuz? Açıkçası ben her seferinde diyorum ve haklı da çıkıyorum. Biz filmlerden bunu öğrendik. Hatta ezberledik de diyebiliriz, çünkü bir bilim kurgu klişesi haline gelmiş bu "dışarı sızma" durumu olmasa, güzel güzel ne geliştiriyorlarsa onu geliştirip vakti gelince duyursalar, zaten bundan film olmaz. Bu yüzden ki ne kadar kusturacak kadar klişeleşmiş de olsa, ne biz bu hikayeleri izlemekten sıkıyoruz ne de film sektöründekiler çekmekten sıkılıyor. Peki neden mi filmlerden bahsediyoruz? Çünkü The Complex kendini bir oyundan ziyade interaktif bir film olarak tanımlıyor. Bu sebeple ben de kolamı çekirdeğimi aldım, bilgisayarıma başına 75 dakikalık interaktif bir film izlemek üzerine oturdum.

Netflix'in derinliklerinde kalmış, az bilinen bilim kurgu filmlerini anımsatan The Complex'te zeki, genç ve güzel bilim insanı Amy Tennant'ın başının geliştirdiği biyoteknoloji projesi sebebiyle belaya girişini izliyoruz. Kensington Corp. için çalışan Amy, nanocell adı verilen, insan tedavisinde çığır açacak bir teknoloji üzerinde çalışmaktadır. Peki, bizim filmlerden öğrendiğimiz kural neydi? "O teknoloji o laboratuvarдан sızar." The Complex de bizi hayal kırıklığına uğratmı-

yor ve hikayenin ilk dakikalarında, şirketin fotokopi çekmekten beyni sulanmış bir stajyerinin nanocell'leri kendi bedenine enjekte ederek toplu taşımayla kaçmaya çalıştığını görüyoruz. Elbette stajyerin bu zeka fıskıran planı anında fark ediliyor ve Amy, nanocell'i işe alınmamayı garantilemiş olan stajyerin bedeninden çıkarmak için görevlendiriyor.

Hikayenin bundan sonrası çalışanların "complex" adını verdikleri laboratuvarında geçiyor. Tahmin edersiniz ki işler iyice çığırından çıkacak. Biz de yer yer Amy adına kararlar vererek hem onun diğer insanlarla ilişkisini ve karakterini hem de hikayenin gidişatını belirliyoruz. Oyunun birbirinden farklı 9 sonu var ve söylemeliyim ki kararlarınızın bir kısmının sonlar üzerinde hiçbir etkisi yok. Yalnızca hayati bazı kararlar sonucu etkiliyor ve hikaye ne kadar sıradan olsa da hangi kararınızın sizi nasıl bir sonuca ulaştıracağını gerçekten kestiremiyorsunuz.

Oyun neyse ki sizi Bandersnatch gibi ha babam başa döndürüp durmuyor, gayet akıcı bir şekilde film gibi olayları izliyoruz. Ne yazık ki baştan sona her şey o kadar klişe ki, hangi sonuca ulaşmış olursanız olun kendinizi klişelere boğulmuş hissedebilirsiniz.

Buna karşın oyuncuların karakterlere gayet iyi hayat verdiklerini düşünüyorum. Sonuç olarak ben bir film eleştirmeni değilim ancak özellikle

o dangalaklıkla nasıl doktor olduğunu anlayamadığım Rees ve zaten başta anlattığım üzere zekice planıyla beni benden alan Clare hikayeyi tek başlarına ayakta tutmayı başarmışlar. Özellikle Clare'in oyunculuğu gerçekten iyiydi ve iki karaktere karşı da duyduğum sempati bazı kararları benim için gerçekten zor kıldı. Yine de oyun ihtiyacı olan derinlikten yoksun. İnsan interaktif bir film izleyeceği zaman -haliyle- kendisini etkileyecek bir hikaye ve akılda kalıcı bir derinlik bekliyor. Yine de hayatımızı edebiyat klasikleri ve ödüllü festival filmleri aralığında geçirmedimizi düşünürsek The Complex'in izlenebilir bir senaryosu olduğunu söyleyebiliriz. Hepimizin zaman zaman ihtiyaç duyduğu o kafa dağıtım, akıcı ama klişe hikaye ihtiyacını The Complex tek başına doldurabiliyor. Üstelik aldığımız kararların bizi nereye götüreceğini kestirmenin zor olması da işleri yeterince ilginç kılmış. **◆ Berçem Sultan Kaya**

### KARAR

**ARTI** 9 farklı son, başarılı oyunculuklar, son ana kadar gayet akıcı ilerliyor, fiyatı ucuz.

**EKSİ** Klişe bir hikaye, çoğu sahnenin yeşil ekranda yapıldığı çok belli, kararları çok hızlı vermeniz gerekiyor.

70





Yapım Arc System Works Dağıtım Cygames Tür Dövüş Platform PC, PS4 Web granbluefantasyvs.com

# Granblue Fantasy: Versus

Relink'i beklerken oylanmak isteyenlere gelsin

Arc System Works ismi geçen bir dövüş oyununun artık kötü olma ihtimalinin bir hayli düşük olduğunu tahmin edersiniz; adamlar bu işi daha ilk denemelerinde (Guilty Gear) çözmüştü ve daha sonra çıkarttıkları her oyunda kalite ya aynı kaldı, ya da daha ileriye taşındı. Umuyoruz ki bir gün çıkacak olan Granblue Fantasy Relink ile ilgi alanımıza giren Granblue Fantasy'nin Versus takısına sahip olan bu dövüş müsabakasının mimarı yine Arc System Works lakin baştan belirtmek gerekirse, firmanın en zayıf oyunu da bu olabilir...

Sanıyorum ki durum şöyle gelişmiş: Granblue Fantasy'nin yapımcısı ve dağıtımcısı Cygames, 2014'te web ve mobil için geliştirdiği oyundan öylesine sağlam bir para kazandı ki elindeki ismi geliştirmeye karar verdi. Aynı Riot Games'in şu sıralar yaptığı gibi, farklı türde birçok Granblue Fantasy oyununa ve yapımına (Anime var örneğin.) start verildi, oyun kısmının ilk aşamasında da Versus'u gördük. Tonla DLC ile serinin fanatiklerinin cebini boşaltmayı hedefliyor gibi gözüküyor oyun, Arc System Works sayesinde belirli bir kalitenin üzerinde elbette

ama piyasadaki dövüş oyunlarına yaklaşması zor.

Granblue Fantasy'den tanıdığımız 11 farklı karakteri içeren oyun, karakterlerin hareket çeşitliliği açısından çok iyi bir noktada. Örneğin serinin kahramanı Gran, yakın dövüşte de, menzilli saldırılarda da ortalama yapısıyla, herkesin kolayca kullanabileceği dengeli bir karakter olarak oyunda yer almış. Mesela Gran'ın tam zıttı bir karakter, Vaseraga, her türlü dövüş oyununda gördüğümüz ağır hareket eden dev arkadaşlardan. Lowain oyunun Chipp Zanuff'u gibi ve çok garip hareketlere sahip. (Ufak bir robotla saldırma, arkadaşlarından piramit yapıp ağır hasarlar verebilme -Bunu görmeniz lazım.) Her karakter gerçekten ayrı bir keyif veriyor oynarken, bu konuda yapım ekibini tebrik etmek lazım.

Granblue Fantasy Versus'la ilgili bir diğer güzellik de oynanışın bayağı bir kolay olması. İsterseniz özel hareketlerinizi sadece yön tuşları ve tek bir tuşa basarak da yapabiliyorsunuz. Kombolar için tek bir tuşa art arda basmanız yeterli oluyor ama zorlu rakiplere karşı, oyunun size sunduğu her türlü mekaniği çözmüş olmanız gerekmekte.

Online oyun dışında, oyunda takılabileceğiniz üç ayrı mod var. Bir tanesi Arcade -ki bu bayağı baştan savma olmuş. Bir diğeri oyunun size öğrettiği Mission kısmı ve son olarak da ismi vaat dolu fakat içi boş olan RPG bölümü. RPG kısmında birkaç karakter seçiyor ve görevden göreve koşuyorsunuz. Burada 2 boyutlu bir ortam söz konusu. Her görevde bir takım yapay zeka yoksunu sıradan askeri dövüyor ve ara ara da boss kıvamında dövümlere giriyoruz.

(Arcade dövüşleri gibi geçiyor.) Yolda bolca silah buluyor, ekstra özellikler alıyor ve seviye atlıyoruz ama bunları kullanacağımız kısım o kadar uyduruk yapılmış ki RPG kısmında sadece bir adayı tamamladıktan sonra dönersiniz gelmiyor.

Açıkçası bu oyunu tavsiye edebileceğim kişiler bir hayli az. Animeyi izleyip hayran kaldıysanız belki sizi oylar ama güzel bir dövüş oyunu arayışındaysanız, Capcom'un (SFV), Bandai Namco'nun (Tekken 7) veya Arc System Works'ün (Guilty Gear) diğer dövüş oyunlarına bakmanız, çok daha anlamlı olacaktır.

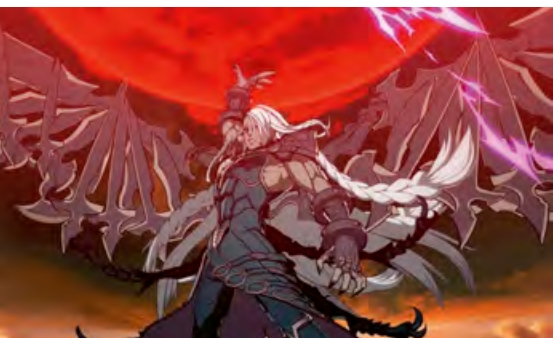
◆ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Görsellik müthiş. Karakterler akılda kalıcı ve hepsinin oynanışı birbirinden çok farklı.

**EKSİ** RPG kısmı ve Arcade modu çok yetersiz. Rakip dövüş oyunlarına kıyasla vadettikleri çok kısıtlı.

72





Yapım Paper Cult Dağıtım Paper Cult Tür PC, PS4, XONE, Switch Platform Aksiyon Web www.bloodrootsgame.com

# Bloodroots

Tarantino - Jason Bourne arası bir aksiyon...

**B**u oyun ile ilgili herkesin hem fikir olduğu bir konu var, o da bir Tarantino filmi seviyesinde kan içeriyor oluşu, hani adeta bir kan operası diyebiliriz. Aksiyon tarafı ise bildiğin Jason Bourne, çünkü silah olarak etrafımızda ne bulursak onu kullanıyoruz, bıçak, sopa, saman balyası, hatta bir havuç! Zaten ben de bunu görünce "Aha!" dedim. Ha bu arada şimdiden söyleyeyim, sonra yok efemim biz duymadık olmasın, oyunda düşmanlar tek atıyorlar, neyse ki biz de onlara tek atıyoruz, şartlar eşit. Peki aranızda daha önce Fat Mask isimli oyunu oynayan var mı? En azından duymuş da olabilirsiniz, çünkü Paper Cult tarafından geliştirilen muazzam, aksiyon dolu, gireyim de milletin kafasında iki vazo kırayım dediğiniz bir oyundu o da. Bloodroots da aynı çizgiyi devam ettiriyor.

Oyun kimi zaman perspektif bakış açısından çıkarak direkt

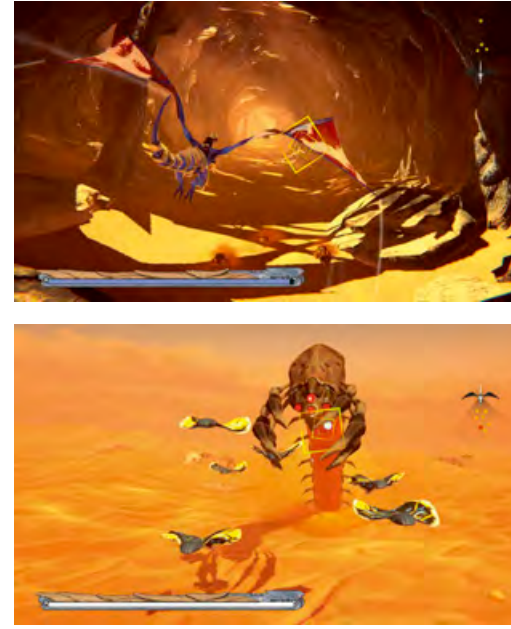
doksan derece tepeden kameraya geçiyor, kimi zaman ise side scroller kamera açısına. Güzel fikir olmuş, hani monotonluktan çıkarmış diyeceğim ama oyun monoton da değil. Aksiyon da ölmediğiniz ya da bölüm bitmediği sürece hep tavan. Şöyle ki, bölüm tasarımları özenle hazırlanmış, son derece akıcı. Tek bir darbeye ölüyoruz demiştik, ayrıca düşmanlarımızı harcarken kullandığımız her bir aletin üç defa kullanım hakkı bulunuyor, sonrasında ise kırılıyor. Ancak etrafa o kadar çok farklı silah çeşidi serpiştirilmiş ki, eliniz hiç boş kalmıyor. Kullanılan sanat stili, dolayısı ile grafik tarzı herkesi çekecek türde değil, ancak bu oyun için doğru seçim olmuş bence. Hani ben olsam ben de böyle yapardım diyerek burada ahkam kesme niyetinde değilim ama, durum bu. Hem zaten gelip bana mı soracak koskoca Paper Cult "Sonat Bey sizce nasıl yapalım?" diye (Hiç!).

Gelelim müziklere, ben öyle çok country seven bir adam değilim ancak western tadındaki müzikleri bence oyunun atmosferine kafaya güzelce fırlatılan bir vazo gibi, cuk diye oturmuş. İşin senaryo tarafı biraz yavan kalıyor, yine her zamanki gibi çok detay vermek istemiyorum ama şöyle diyeyim, öldüğümüzü sanan düşmanlarımızdan intikam alma zamanı. Şimdi böyle dedim diye çok güzel detaylar varmış da ondan gizem bırakmışım gibi olmasın, çünkü bir süre sonra sizde benim gibi "amaan..." diyerek yazılanlara dikkat etmeyi bırakacak, hikâyeye olan ilginizi kesinlikle kaybedecek ve safi aksiyon peşinde koşacaksınız bunu da buraya yazıyorum. (Hayır sanki yazacağı başka yer varmış gibi...) Sonra gelip bana kızmayın, üzerime elinizde havuçla koşturmayın. Sonuçta tek amaç gözümüzü bürümüş olan intikam ateşi eşliğinde gelene gidene vazo ile vurmak (Bu da taktı vazoya.). Eğlendim, oynarken cidden eğlendim. Uzun zamandır böyle amaçsız aksiyon içeren bir oyun oynamamıştım sanırım (bazen o kadar çok çeşit oyun oynuyoruz ki, ne oynadığımız, oynamadığımız karışır hale geliyor). Oyun gerçekten çok akıcı, aksiyon bölümler içerisinde hiç dur durak bilmiyor fakat öyle çılgıncasına yormuyor da. Dediğim gibi çok da dikkatlice takip etmeniz ve kafa yormanız gereken karmaşık bir hikâye de yok. ♦ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Tarantino, Jason Bourne arası aksiyon arayanlar için. Bu oyunu oynarken vakit su gibi akıyor.

**EKSİ** Hikaye aksiyonun gölgesinde kaldığından bir noktada önemini yitiriyor.



Yapım MegaPixel Studio Dağıtım Forever Entertainment Tür Aksiyon Platform Switch Web www.panzerdragoonremake.com

# Panzer Dragoon: Remake

Ah çocukluğum, ah PSX için terk ettiğim Sega Saturn.

**H**afıza dediğimiz şey her zaman çok mantıklı ve kestirilebilir şekilde çalışmıyor. Panzer Dragoon denildiğinde aklıma gelen ilk şeyin doksanlı yılların LEVEL ve Gameshow dergilerinin arka sayfalarındaki Sega Saturn ilanları olması da bu açıdan kabul edilebilir. Ya da ben öyle düşününce kendimi iyi hissediyorum? Sega Saturn benim SNES'ten sonraki en büyük hedefimdi, yalan yok. Sega o senelerde bir konsol üreticisi olarak müthiş bir

imaja sahipti ve Sony'nin PlayStation'ı kendi içinde bir sürü bilinmezlikle beraber geliyordu. Bu yüzden Saturn almak için para biriktirdim ve ardından -neyse ki- Gran Turismo adındaki bir oyun fikrimi değiştirip PlayStation almama sebep oldu. Bu karardan zerre kadar pişman olmasam da Panzer Dragoon serisini oynamak için emülatörü beklemek zorunda kaldım, maalesef bu süre zarfında gerek oynanış gerekse grafikler çoktan "tarihi eser" seviyesine ulaşmıştı.

Oyunda yönettiğimiz karakterin adı Keil Fluge ve kendisi bir avcı. Arkadaşlarıyla beraber iki kadim ejderhanın savaşının ortasına düşmeleriyle başlayan hikaye, mavi ejderha yani Solo Wing'in binicisinin görevini ve ejderhasını Keil'e devretmesiyle başlıyor. Görevimiz ise Dark Dragon'u daha fazla ejderhanın yolunu açacak işler yapmaktan alıkoymak. Panzer Dragoon serisinin ilk iki oyununun yeniden yapılacağını öğrendiğimde de açıkcası çok sevindim zira sadece grafiksel değil, oyunun özü olan ancak günümüzde gerçekten kimsenin umurunda olmayan Rail Shooter mekaniklerinde de geliştirmeler yapılmasını bekliyordum. Bu arada serinin en iyi oyunu olarak Panzer Dragoon Saga söylenir, şimdilik Remake listesinde ismi olanlar ise ilk oyun ve Panzer Dragoon II Zwei. Switch için piyasaya çıkan Panzer Dragoon: Remake grafiksel anlamda başka bir seviyeye taşınmış olsa da içerik

ve mekanikler anlamında orijinalinin bir kopyası. Bu, serinin özünü korumak adına harika ancak yeni oyunculara Panzer Dragoon sevdirebilmek için kötü bir tercih. Panzer Dragoon'un 1.5-2 saatlik oyun süresi de aynen korunmuş, bir oturuşta Switch'in bataryası bitmeden bitirebilmeniz mümkün.

Oyunda iki farklı silahımız var. Bunlardan ilki seri atış yapabilen bir tabanca ve ekranda gördüğünüz imlece doğru atış ediyor. Diğeri ise Solo Wing'in ağzından çıkan lazer. Evet, ateş değil, lazer. Bir de ben Solo Wing'in onca sene önce yapılan tasarımının çok da kendine özgü, çok daha heybetli durduğunu düşünüyorum. Yeni Solo Wing o hissi veremiyor maalesef. Basit mekanikleri olan, oyun süresi iki saati aşmayan bir nostaljinin Switch'teki bedeli ise 25\$, oyunun faniysanız bile çok yüksek bana göre. Belki Xbox Game Pass altından ulaşabileceğiniz Panzer Dragoon Orta'yı denemeniz daha doğru olur bunu satın almadan önce. Eğer Orta'ya bayılırsanız muhtemelen bu oyunu da seveceksiniz.

◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Bir klasiğin yeniden doğuşunu görmek güzel, Switch kontrolleri çok başarılı.

**EKSİ** Çok pahalı, oynanış süresi çok kısa ve oyun modeli günümüz için pek uygun değil.



Yapım Lightning Rod Games Dağıtım Lightning Rod Games Tür Macera Platform PC, Switch, Mac, iOS Web [lightningrodgames.com/a-fold-apart](http://lightningrodgames.com/a-fold-apart)

# A Fold Apart

Bir kağıt parçası yediden fazla defa katlanabilir mi?

Hiç uzun mesafeli ilişki yaşadınız mı? Ben yaşadım ve zorluklarını gayet iyi biliyorum. İstedğin zaman sevdiğin insanı görememek, farklı bilgisayarlardan aynı anda bir şeyler izlemek, buluşmak için takvimde gün işaretlemek ve bol bol gönderilip alınan kargolar... Neyse ki bu zorlu günler çoktan geride kaldı da artık en çok sevdiğimin yüzünü görüyorum. Bunu neden mi anlattım? Çünkü Yapımcı Lightning Rod Games, A Fold Apart adlı oyunlarıyla uzun mesafeli ilişkilere değinmek istemiş.

Kariyer sebeplerinden dolayı ayrı düşen bir öğretmen ve bir mimar ana karakterlerimizi oluşturuyor. Birbirleriyle olan inişli çıkışlı ilişkileri, yanlış anlaşılmalara, rüyalarda kavuşmalar derken hikaye olarak A Fold Apart sıcak bir ortam oluşturuyor. Üstelik tüm bunların Türkçe aktarılması daha bir hoş gözükmesini sağlamış. Oyunda Türkçe seçeneği de bulunduğundan iki

sevgilinin hikayesi, ülkemizde de çok daha fazla insana ulaşabilir. Hikayenin akışı iki şekilde sağlanıyor. Birincisi kısa mesajlarla. Uzak mesafenin getirdiği zorlukları, iki aşğın birbiriyle giderek kopması veya sevinçleri uzaktan paylaşımları mesajlar ile gerçekleştiriliyor. İkincisi ise sayfaları katlamak. Burada yapımcılar çok farklı, kendine has bir şey denemiş ve biraz sıkıntılı olsa da başarmış. İki aşğın rüyalarda buluşturmak için ekrandaki görüntüyü ters çeviriyor, katlıyor ve yollar yaratıyoruz. Tarif etmesi biraz zor, karakter diyelim ekranın solunda duruyor ve önünde yol yok. Ekranın sağının arkasında ise (ekranı kağıt olarak düşünün) yol var. O zaman kağıdı, yani ekranı biraz katlayarak o yolu karakterimizin önüne seriyoruz ki yürüyebilsin. Dediğim gibi anlatması zor ama görünce kavraması kolay. Sıkıntılı tarafı ise katlama işleri. Sayfayı katlamak biraz hantalca olmuş. Sıkça katlayamıyorsunuz

ve yaptığınızı hamle resetleniyor. Dolayısıyla aynı yeri katlamak için birden fazla çaba sarf ediyorsunuz. Tabii oyunda ilerledikçe bulmacalar da zorlanıyor ve katlama işi daha komplike bir hal alıyor. Durum böyle olunca sarf ettiğiniz çaba da katlanıyor ve bazen öyle anlar oluyor ki, boş ver demek geçiyor içinizder. Bu yüzden derin bir soluk alın ve sakinleşerek bir daha deneyin. Unutmayın, iki insanı kavuşması için tek umut sizlersiniz. Oyunun grafikleri bana Pixar animasyonlarını hatırlattı. Sevimli karakterler ve canlı renkler bizlerle. Bu arada, karakterlerin tiplerini dört farklı seçenekten siz belirliyorsunuz. Hoşunuza giden çifti seçtikten sonra oyuna girişi gerçekleştiriyorsunuz. Ayrıca görselliğin ve müziklerin oyuna etkisi çok büyük. Karakterlerin ruh hallerine göre renkler soluyor ve müzikler değişiyor. Bir insanın değişen ruh hali çok güzel yansıtıyor. A Fold Apart, birkaç saate bitirilebilen küçük ama yüreği büyük bir oyun. Hikayesine zaten diyecek lafım yok. Aktarmaya çalıştığı mekanikleri biraz aksasa da hikaye için çekilmeyecek kadar kötü de değil. Üstelik Türkçe olması da ayrı bir artı puan. Demem şu ki, dünyayı veya galaksiyi kurtarmaktan bıktıysanız ve gerçekçi bir olguya büyümlü bir bakış atmak istiyorsanız A Fold Apart'a bir göz atın derim.

◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Sunduğu içten hikaye, Grafiklerin ve müziklerin oyuna olumlu etkisi büyük  
**EKSİ** Katlama olayı sadece bu oyuna özgü olsa da gerçekleştirilmesi biraz sıkıntılı



Yapım Arcen Games Dağıtım Arcen Games Tür Strateji Platform PC, Mac Web [www.arcengames.com/aiwar2](http://www.arcengames.com/aiwar2)

# AI War 2: The Spire Rises

Yapay zeka maalesef yine peşimizde...

Yapay zekanın korkutucu bir yanı olduğunu kabul edelim. Bu önyargımız Matrix ve Terminator gibi filmlerle onlarca yıldız zihnimize enjekte edilen korkutucu yapay zeka öyküleri nedeniyle toplumsal bilincimizde kalan travmadan mı kaynaklanıyor yoksa insanoğlunun doğadaki en büyük avantajı olan zekasını yenebilecek derecede güçlü başka bir zekanın varlığını düşünmek bile bize korku saldığı için mi yapay zekadan bu kadar ürküyoruz? Aslında, yapay zekaya dair verdiğimiz korkutucu sinema örnekleri Matrix veya Terminator ile de başlıyor. 70'lerde tüm dünya televizyonlarında hit olan Battlestar Galactica, yapay zekalı robotların insanlığa karşı isyan edip savaş açmasının öyküsüydü... Ya da 80'lerde kaşımıza çıkan Alien filminde, astronotlara yardımcı olmak için uzay gemisinde görev yapan şerefsiz bir robotun bütün gemi mürettebatını Alien'lere sabah kahvaltısı niyetine yedirdiğine de şahit olmadık mı? Nedense zekası biraz gelişen robotun ilk fırsatta insanları kesmeye başlayacağına bu kadar inanmamızın nedeni, aslında ne kadar zarar zi-

yan bir canlı türü olduğumuzu bilmemiz olmasın? İşte AI War da temelde bu matematik üzerine kurulu bir evren sunuyor bize. Büyük beğeni toplayan ilk oyunun yıllar sonra nihayet gelen devamı olan AI War 2 ile insanoğlu medeniyetini tarihten silmeye ant içmiş sayko bir yapay zekaya karşı savaşımıza galaktik boyutta devam ediyoruz.

Yeni oyunumuz, AI War 2, beklediğimiz gibi yeni etkileyici ve sürükleyici bir oyun deneyimi sunuyor. Halihazırda evreni istila etmiş olan yapay zekalı robot kardeşlerimizin dikkatini çekmeden, evrenin bir köşesinde ufak ufak palazlanıp, arada sırada küçük yapay zeka hedeflerinde vur kaç yaparak, saklana saklana büyümeye çalışıyoruz ve ardından da yapay zekanın dedelerimizden çaldığı galaksiyi yeniden ele geçirmek üzere saldırıya hazırlanıyoruz. Bu oyun mekanizması aslında ilk oyundan tanıdığımız bildiğimiz, klasik AI War mekanizmasının aynısı. Bu kez daha gelişmiş grafikler, daha detaylı içerik ve kontrol sistemiyle, oyuna daha fazla hakim olabiliyoruz.

Ancak oyunun asıl büyük sürprizi DLC paketiyle geliyor. AI War 2: The Spire Rises ismini taşıyan eklenti paketinde, insanoğluna yapay zeka ile savaşında yardımcı olacak yeni bir ırk geliyor. Spire ırkı ve bu ırk üzerine kuracağımız yeni Spire şehirleri size oyunda "vur kaç" taktiği yapmadan, doğrudan cephe savaşı açma imkanı tanıyor. Artık tam bir galaktik imparatorluk gibi, dev şehirler kuruyor ve bu şehirleri fark edip üzerinize ne varsa yağdıran panik olmuş vahşi yapay zekaya karşı dev armadalar kurup savaşmaya başlıyorsunuz. Bir diğer deyişle DLC ile oyundaki mekanik tamamen değişiyor. Yeni gemiler, yeni silahlar, yeni binalar, yeni seçe-

nekler derken, yeni DLC büyük beğeni topluyor ve AI Wars 2 deneyimini zirveye taşıyor. Dolayısıyla, AI War 2'yi oynar ve severseniz, bu farklı tarzdaki RTS'den keyif alacağınızı hissedecek olursanız, DLC'ye de bir şans tanımanızı tavsiye ederim.

Bu arada hazır AI War 2 gibi, "insanoğlu canı sıkılınca yapay zekayı yarattı, yapay zeka da gelip insanoğluna saldırdı, ne var ne yoksa yaktı yıktı, gezegene hipergalaktiksubatomiktermönükleerantimadde bombasını attı" konulu bir oyunu tanıtmışken, günün anlam ve önemine uygun bir son sözle incelememizi bitirmek isterim: Lütfen, rica ediyorum, ileride canınız sıkılınca, insanoğlunu öldürecek robotlar ve virüsler icat etmeyin. ♦ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Hızlı, sürükleyici oynanış. Heyecanlı, gerilimli bir atmosfer. Derin, detaylı strateji

**EKSİ** Daha iyi grafikler istiyoruz

85





Yapım Dodge Roll Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, Platform Platform PC, Switch, IOS Web devolverdigital.com/games/exit-the-gungeon

# Exit The Gungeon

Gungeon'a girmeyi iyi kötü başardık, şimdi sıra çıkmakta.

Roguelike veya Ölmeli Oyun olarak anılan, bana sorarsanız artık başlı başına bir türe dönüşmüş olan oyunlar, yeniden oynanabilirliği ve oyuncuyu her seferinde farklı yöntemler üretmeye zorlayan yapıları ile benim için çok özel bir yere sahipler. The Binding of Isaac serisinde 500 saati devirmiş durumdayım ve saymaya devam ediyorum. Türe olan ilğim sebebiyle de roguelike oyunları kaçırmamaya çalışıyorum. Ne var ki bundan dört sene önce piyasaya çıkan Enter the Gungeon radarında olsa da bir türlü zaman ayırıp oynayamadım. Kismet Exit the Gungeon'aymış. Exit the Gungeon temelde bir devam oyunu gibi görünse de Enter the Gungeon'dan oldukça farklı bir yapıdır. Enter the Gungeon kuş bakışı oynanırken, Exit the Gungeon yandan kaydırmalı oyunlara benzeyen bir kamera açısı kullanıyor, bu noktada bile farklılıklar var. Bu sebeple iki oyun arasında fazla kıyaslama yapmadan, Exit the Gungeon'ı tek başına ele alacağımı belirtmek istiyorum.

Exit the Gungeon'da amacımız yıkılmakta olan ve "Gungeon" adı verilen zindandan kaçmak. Bunu yaparken de inanılmaz bir kaosu içinde buluyoruz kendimizi. Bu kaosu iki ana sebebi bulunuyor. Bunlardan ilki bol sayıdaki düşman. Bazen o kadar çok

düşman ve mermi aynı anda ekranda bulunuyor ki, insan nereye doğru takla atması, kime ateş etmesi gerektiğini şaşırıyor. İkinci kaotik durumsa silahımızın sürekli olarak değişmesi. Oyunda onlarca silah bulunuyor ve belirli aralıklarla kullanmakta olduğumuz silah kısmen rastgele olarak değişiyor. Tahmin edebileceğiniz üzere silahların güçleri de birbirine denk değil. Yani, bir anda RPG'den çivi silahına düşebilirsiniz ya da standart bir atlı patlar ile düşmanlarımızı sadece gıdırlarken, büyük bir yükseltme ile el bombalarına kavuşup ölüm saçabiliyoruz. Silahlar "kısmen rastgele" değişiyor dedim çünkü sahip olduğumuz komboya göre daha iyi silah gelme olasılığı da artıyor. Kombomuzu arttırmanın yoluysa hasar almadan olabildiğince çok düşman öldürmekten geçiyor. Ancak bu demek değil ki kombo seviyemiz 10 olduğunda kötü bir silah gelmeyecek ya da 0 komboda kesinlikle çok kötü bir silah gelecek. Oranlar değişiyor ancak asla sıfıra düşmüyor. Bu da oyundaki kaosu arttırıyor.

Exit the Gungeon'da bol miktarda farklı eşya bulunuyor. Bu eşyaları bossları öldürerek, rastgele meydana gelen olaylarla ya da düşmanları öldürerek kazandığımız paraları harcayarak elde edebiliyoruz. Aslına bakarsanız eşyalar tarafında müthiş

yaratıcı bir şey yok. Ne var ki eşya açıklamaları sade ancak güzel bir espri anlayışı ile hazırlanmış. Kahkaha atmanızı sağlamayacaksa da gülümsemenize yeteceğini garanti edebilirim. Ayrıca bu noktada oyunun çeviri ekibini tebrik etmeden geçemeyeceğim. Oyunun Türkçe çevirisi o kadar iyi ki, kelime oyunları dahi dilimize uygun hale getirilmiş ve anlamını kaybeden hiçbir metin bulunmuyor. Keşke aynı özeni Türkçeleştirilmiş oyunların tümünde görebilsek. Exit the Gungeon tüm ciddi bir yenilik getirmese de oldukça eğlenceli yapısı ile denenmeyi sonuna kadar hak ediyor. Ancak burada ufak bir tavsiye olacak, eğer ki Switch sahibiyse ya da mobil oyunlardan hoşlanıyorsanız oyunu PC yerine bu iki platformdan birinde oynamanızı öneririm. Gungeon'dan çıkmayı başarsanız dahi oyun genellikle 30 dakikadan uzun sürmüyor ve bu da oyunu toplu taşımada veya ufak boşluklarda oynamaya uygun hale getiriyor. **◆ Tolga Yüksel**

## KARAR

**ARTI** Kaotik yapı, hızlı tüketilebilir eğlence, mükemmel çeviri  
**EKSİ** Türe yenilik getiremiyor





Yapım Lockpickle Dağıtım Lockpickle Tür Bulmaca Platform PC, Mac Web www.lockpickle.com

# Puddle Knights

Bulmaca sevenler için altın çıktı...

Yoksa çamur mu demeliydim? Bir bulmaca oyunu için çok sempatik bir konusu olan, temiz ve basit grafikleriyle, yumuşak tonda ki arka plan müziği birleşince uzun soluklu oynanabilecek güzel bir bulmaca oyunu karşı karşıyayız. Ve daha önce hiç görülmemiş bir şövalye olmaya adayız. Hızlı bir şekilde oyunun hikâyesine göz ativerelim. Kraliçemiz iki yılda bir düzenlenen Hijyen Konferansı katılmaları için bütün leydi ve piskoposlara davetiye gönderiyor. Bu konferansın bir de giyim kuralı var. Lekesiz olmak! Konferansa katılan leydi ve piskoposların kıyafetlerinde tek bir leke dahi istenmiyor. Bunun için

yapmamız gereken de kraliçemizin sadık şövalyesi olarak leydi ve piskoposlara çamur üstünden geçerken ayakkabıları ya da üstleri başları kirlenmesin diye pelerinimizi feda etmek. Bu şekilde ulaşmaları gereken yere temiz bir şekilde ulaşmalarına yardımcı oluyoruz. Bunu da oldukça kolay bir biçimde gerçekleştiriyoruz. Kolaydan kasım tabii ki de oynanış. Klavyede birkaç basit tuşu kullanarak şövalye, leydi ve piskoposlar arasında karakter değişimi yaparak bu karakterlere ya da daha doğrusu bu piyonlara nereye gideceklerini söylüyoruz. Ancak oyunu zorlaştırmak için ufak bir sürpriz eklemeyi unutmamışlar. Geri

girmek yasak. Çıkamaz bir noktaya denk gelirsek ve gidecek hiçbir yer yoksa hamlenizi geri almaktan başka çareniz olmuyor. Oyunda daha çok bulmacalara ve üstümüzdeki yarattıkları etkiye odaklanılmış. Grafikselsel olarak oyundaki hikâye ile tutarlı bir şekilde temiz ve yumuşak hatlara sahip grafikler tercih edilmiş. Oldukça muntazam, insanın gözünü hiç yormuyor. Özellikle bulmaca oyunu düşkünün biri değilseniz, bu oyunda tam olarak aradığınız şeyi bulamayabilirsiniz.

◆ Gizem Kiroğlu

64

Yapım Kadokawa Games Dağıtım PQube Ltd Tür Görsel Roman Platform PC, PS4, Switch Web www.r-letter.com

# Root Letter: Last Answer

Ürkütücü mektuplar almayı geçtim, günümüzde sıradan bir mektup bile ürkütücü olmaz mıydı?

Görsel roman Root Letter'la ya da daha doğru adı söylersek ✓Letter ile 2016 yılında tanışmıştık. Genelde karışık yorumlar olsa da yapımcı Kadokawa Games, bu

oyundan vazgeçmedi ve gerçek insanların kullanıldığı (live-action), içeriğinin genişletildiği Last Answer sürümü ile bir kez daha hayranlarının karşısına çıktı. Last Answer'ın en büyük yeniliği bariz bir şekilde kullandığı gerçek oyuncular lakin oyunu daha önce hiç oynamamış olanlar için ve geleneksel manga çizimlerini tercih edenler için de bir seçenek mevcut.

Orijinal manga çizimlerine diyebilecek bir şeyim yok. Kaliteli karakter tasarımları ile yüksek çözünürlüklü resimleri ile harika. Gerçek oyuncular ise azıcık tartışmaya açık. Genelde resim olarak ekranda kaldıkları için sürekli sırttan bir kadını ekranda görmek bazen komik bazen ise ürpertici olabiliyor. Az sayıdaki videolar hiç fena değil lakin resimlerde bir adamın veya kadının gözlerini dikmiş size bakması bazen tuhaf kaçabiliyor. Oyunun çeşitli sonları mevcut. Bu sonlar Takayuki'nin Fumino'ya nasıl cevaplar

verdiğine göre değişiyor. İkisinin mektup yazışmaları ekrana geldiğinde vaktinde nasıl cevaplandığını biz seçtiğimiz için ikili arasındaki ilişkinin ve oyunun sonunu da biz belirliyoruz. Bir de Max Mode adı verilen bir mod mevcut. Hikayenin sonunu çok etkilemiyor ama bu sistem ile insanları sıkıştırıp cevaplar almaya çalışıyoruz. Bu arada, Last Answer diğer görsel romanlara göre çok daha fazla etkileşim sunuyor. Takayuki ile gezinebiliyor ve imlecimiz ile ekranda ipuçları arayabiliyoruz. Bir de destek görevi sunan akıllı telefonumuz var. Genelde kayıt edip yüklemeye yarasa da, arada önemli ipuçları telefonumuza düşüyor. Hikaye bazen gereğinden fazla durağan hale geliyor belki ama Root Letter: Last Answer gizemli havasıyla çabuk toparlanıyor ve karşısındakinin de çabuk havaya girmesini sağlıyor. ◆ Olca Karasoy Moral

77



Yapım Retrific Dağıtım Headup Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web colt-canyon.com

## Colt Canyon

Hızlı, bol pikseli ve tahmin edebileceğiniz gibi ölümlü

G ünümüz indie oyunları arasında gerçekten fark yaratan isimler bulmak çok zor hale geldi. Birbirinin kopyası olan ya da sadece üretilmiş olmak için üretilen ve kimi zaman da "fazla sanatsal" olmaktan oyun olamayan envaiçesit yapım ile karşı karşıyayız. Fakat her ay, en azından benim yetişebildiğim kadar, birkaç tane yapım aradan sıyrılıp çıkmayı başarıyor. Bunlardan bir tanesi de Colt Canyon oldu. 2D pixel art shooter olarak tasarlanan yapım, özellikle bu ekolü severlerin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir oyun diyebilirim. Vahşi Batı teması üzerine kurulmuş olan oyunda tek amacımız, kaçırılan arkadaşımızı kurtar-

mak. Fakat bu kurtarma hareketi için birçok zorluğa karşı gelmeliyiz. Öncelikle belirtmekte fayda var ki Colt Canyon'da ölmek çok kolay! Kullanılabilecek birçok Vahşi Batı ekolü silah bulunmakta ama mermiler olmadan pek bir işe yaramıyorlar. Bazı düşmanlar çok hızlı hareket edebildiği için, düzenli olarak sağa sola zıplamak suretiyle saldırılarından kaçmamız gerekiyor. Ayrıca daha stratejik şekilde hareket etmek isteyen ve haritadaki tüm düşmanları alarma geçirmek isteyenler için de "stealth" olarak ilerleme imkanı sunulmuş. Boss savaşları ise bambaşka bir zorlukta. Yeterli cephane olmadan zaten kendileriyle uğraşmak çok zor

olduğu gibi, her boss savaşı sanki Dark Souls oynuyormuş hissiyatının zirveye çıkmasına sebep oluyor. Oyunda sıkça ölüp her şeye başlatan başlıyoruz ama haritalar rastgele yaratıldığı için bir noktaya kadar ölmek konusunda şikayet etmiyor olsak da ben bir noktadan sonra yıldı. Özellikle düşmanların aşırı dengersiz hızlanmaları ve kimin nereden geldiği belli olmayan gelişgüzellikler beni gerçekten yordu. Yine de biraz daha denge katılırsa, olduğundan daha keyifli hale gelmesi işten bile değil!

◆ Ertuğrul Süngü

75

Yapım PiedPipers Team Dağıtım NEOWIZ Tür Strateji Platform PC Web plebbyquest.com

## Plebby Quest: The Crusades

Tatlı mı tatlı bir Haçlı Seferi hikayesi...

Özellikle Skul: The Hero Slayer isimli oyunlarıyla dikkatimi çeken Neowiz isimli dağıtımçı, daha evvel arka çıktığı oyunların tarzından ve tadından bambaşka bir yere atlamış durumda! Yazımın başlığından da anlayabileceğimiz üzere, tarih dolu bir oyunun içerisine ışınlanıyoruz; hem de 4X strateji tadında. Rengarenk dünyasıyla oyunu açtığımız anda göze hitap etmeyi başaran Plebby Quest, 12. yüzyıl dön-

yasında bir imparatorluk kurmamıza olanak sunuyor. Oyunumuzun iki modu var; senaryo ve Sandbox modu. Senaryo modu esnasında bir yandan bol diyaloglu görevlerin peşinden koşarken, bir yandan da doğru hamleleri yapmaya çalışıyoruz. Diploması oyunda önemli bir yere sahip. Hatta deneyim ettiğim, diploması kullanan oyunlara kıyasla bayağı da iyi bir mekanik sunuyor. Hemen herkesle

etkileşime geçebildiğimiz oyunda, din önemli bir yer teşkil etmekte. Kimin dost, kimin düşman olduğunu anlamaksa gerçekten zor. Klasik 4X strateji oyunlarında olduğu gibi, oyunumuz sıra tabanlı ilerliyor. Her tur yapabileceklerimizin bir sınırı olmasından dolayı, hep ileride dönük kararlar almaya çalışıyoruz. Kompo ve suçlamalarsa oyunun sanıyorum tadı, tuzu olmuş. Şahsına münhasır karakter tasarımları ile muazzam bir eğlenceyi de beraberinde getiren Plebby Quest'de, her an diken üstünde hamleler yapıyoruz. Savaş mekanikleri ise gerçekten görülmeye değer. Tatlı ve agresif birimlerimiz, düşman birimler ile doğrusal bir düzlemde karşı karşıya geliyor. Bu esnada birliklerimizi nasıl konumlandığımızın önemi çok büyük. Özellikle "Charge" edebilen süvarilerin savaşa etkisi muazzam. Hatta çok basit bir doğrusal düzlemde, bu kadar detaylı savaş stratejileri yapacağım aklımın ucundan bile geçmezdi. Tüm bunların haricinde, teknoloji ağacı, farklı NPC'lerin oyuna olan etkisi ve haritanın kullanımı ile gerçekten de deneyim edilmesi gereken, harika bir oyun olmuş. ◆ Ertuğrul Süngü

90





Yapım Dead Thread Games **Dağıtım** Dead Thread Games **Tür** Korku, Macera **Platform** PC **Web** www.deadthreadgames.com

## We Went Back

Bedava korku şöleni arayanlara!

**H**em ücretsiz hem de iyi bir korku oyunuyla karşılaşma ihtimalimiz neredeyse sıfıra yakındır. We Went Back bu duruma bir istisna olarak karşımıza çıkıyor. İlginç bir şekilde kendi seviyesindeki ücretli FPS korku oyunları ile yarışabilecek kapasitede bir korku oyunu. Bir iki farklılık ile bir Alien Isolation, bir Amnesia serisi ile aynı kulvarda sayılabilecek nitelikte. Bu oyunu oynarken gerçekten tüylerinizin ürperdiğini ve kanınının çekildiğini hissedebilirsiniz. Kısaca oyunun konusuna bir göz gezdirecek olursak, karakterimiz nedeni belli olmayan şekilde birden kendini bir uzay gemisinde buluyor. Ve yapmamız

gereken bu gergin ve ürpertici atmosferden bir an önce kurtulmak için bu gemiden kaçmaya çalışmak. Oyunda ipuçlarını bulup içine tıklıp kaldığımız ve aynı yerde dönüp durduğumuz alandan çıkmamız gerek. Bunu yapmak için gerçekten detaycı hareket etmemiz gerekiyor. Ama... Evet, her ücretsiz oyun gibi We Went Back'in de kocaman 'ama'ları var. Oyun süresi aşırı kısa, bir saatten kısa bir sürede oyunu bitirebiliyorsunuz. Tadı damağınızda kalıyor diyebilirim. Beklenileceği üzere de oyunda ufak tefek teknik sorunlarla karşılaşabiliyorsunuz. Zaman zaman oyunda kapatıp tekrar açmayı mecbur kılan donmalarla karşılaşa-

biliyorsunuz. Bunların hepsi ücretsiz bir oyun için hoş görülebilir ufak sorunlar. Belki daha önceki yazılarımda bahsetmişimdir, korku oyunlarından çok hoşlanmam. Ama bu oyundaki o ipuçlarını bulma ve detaycı yaklaşım sergileme gerekliliği ilgimi çok çekti ve oyunu bir oturuşta bitirdim. Ücretli ve daha uzun bir versiyonu olsaydı muhtemelen satın almayı da düşünebilirdim. Kesinlikle evde nasıl vakit öldüreceğimizi şaşırtdığımız bu karantina günlerinde indirip oynayın derim.

◆ **Gizem Kiroğlu**

75

Yapım Troglobytes Games **Dağıtım** Troglobytes Games, Hound Picked Games **Tür** Aksiyon, Roguelike **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** hyperparasite.com

## HyperParasite

Yeterince sabrı olanları çok eğlendirecek bir yapım

**A**çılır açılmaz müzikleri ve temasıyla bizi 80'lere ışınlayan HyperParasite, roguelike (ölmeli oyun) türünde bir oyun. Tek gözü bantlı Amerika başkanı televizyona çıkıp bir parazitin dünyayı ele geçirmeye çalıştığını ve herkesin yakalanmasına yardım etmesini emrediyor ve sıkı durun, o tuhaf yaratık da biz oluyoruz. Parazitin en büyük yeteneği de çevresinde olan kişilerin vücudunu ele geçirmek. Toplamda 60 karaktere bürünebildiğiniz oyunda elinde silahıyla gezen

sıradan bir polis, alışveriş sepeti ile dolaşan bir adam ya da baltalı bir iffaiyeci olabiliyorsunuz. Vücuduna girdiğiniz kişinin elindeki silahla -bu bir alışveriş sepeti de olabilir- sizi yok etmek için yemin etmiş insanları öldürmeniz gerekiyor. Oyun, neon ışıklarının bonkörce kullanıldığı bölümlerden oluşuyor. Koridorda ağır çalan Atari müziği, düşman dolu bir odaya girdiğinizde hızlanıp ritme ayak uydurmanızı sağlıyor. Nasıl oynayacağınızın başta iyi öğrenmelisiniz çünkü hızlı hareket ederken, yön ayarlayıp ateş etmek görüldüğü kadar kolay değil. 10 dakika içinde 15 kere öldüğümü söylersem ne dediğimi daha kolay anlayabilirsiniz, türün gereği olarak eğer bölümü de geçemediyse en baştan oynamak gerekebilir. Oyuna başladığınızda her seferinde başka odalar ve başka düşmanlarla karşılaşıyorsunuz. Dinamik ve heyecanı tavana da bir oyun ama bir yandan da zorluğuna dayanamayıp kapatma ihtimaliniz de oldukça yüksek. Ritmi yakalayıp ateş etme ve yön

koordinasyonunu sağlayınca rahatlıkla başa çıkabiliyorsunuz ama bunu yapmak için biraz fazla zaman ayırmanız gerekebilir. Bazı yok ettiğiniz eşyalar ya da insanlardan para kazanabiliyor, bu parayla da çeşitli özellikler ve karakterler satın alabiliyorsunuz. Kısaca, 80'ler ruhuna ve zorluk derecesi saç baş yolduran olan oyunlara ilginiz varsa HyperParasite size göre. ◆ **Nevra İlhan**

74





Yapım Triangle Studios **Dağıtım** All in! Games **Tür** Aksiyon, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** itcamefromspaceandateourbrains.com

## It Came From Space and Ate Our Brains

Uzaydan geldiler ve hepimizin beynini emcüklemeye yeminliler!

Ufacık tefecik bir firma tarafından geliştirilen oyunumuz (Hayır, oyunun tam adını yazmayacağım), bir aksiyon hayatta kalma oyunu. Efsanevi Crimsonland ile Left 4 Dead'in bir birleşimine benzetebileceğimiz oyunumuz, Voxel grafiklere sahip çatapatlı ışık efektlerinin bol kullanıldığı bir yapıya sahip. Amacımız, tek başımıza ya da arkadaşlarımızla üzerimize hunharca koşan pembe uzaylıları ortadan kaldırıp hayatta kalmayı başarmak. Hikaye modunda altı bölüm var ve hepsi de yeterli kadar uzun. Güvenli odalarda ara kaydımları alıp finale ulaşmaya çalışıyoruz. Survival modu

ise daha zorlu işler arayan oyuncular için tasarlanmış. Birkaç farklı zorluk derecesi arasından kendinize iş çıkartabilirsiniz. Gri tonun üzerine basılan tekno parti tadındaki ışıklandırmalar uzun oyun sürelerinizde gözlerinizi yorabilir. Hatta ışık patlamalarından tetiklenebilecek bir rahatsızlığınız varsa, bu oyunu hiç önermiyorum. Oyunun en büyük sıkıntılarında biri bu ışık cümbüşüne alışabilmek olsa gerek. Silah çeşitliliği, eğlenceli zorluk seviyesi, bölüm tasarımları ve Steam Remote Play desteğiyle arkadaşlarınızla saatlerce eğlenebileceğiniz bir oyun olmuş. Öte yandan başkalarıyla oynamak

isterseniz açık sonucu bulmak bir hayli zor. Herkes kendi arkadaş takımıyla beyin emen uzaylılara karşı dövüşmek istiyor sanırım. Isaac ayarında, tek başınıza kendinizi kaptırmak isterseniz bolca Challenge ve Achievement bulunuyor; onu da ekleyeyim. Steam üzerinde 25 TL fiyatıyla azıcık kafamı dağıtım diyecek oyunculara tavsiye edebileceğimiz bir oyun olmuş, uzaydan gelip beynimizi iştahla mideye indirmek isteyen uzaylılar oyunu.

◆ **Özay Şen**

76

Yapım Super Sexy Software **Dağıtım** Deck 13 **Tür** Macera, Gerilim **Platform** PC, Mac **Web** shattering-game.com

## The Shattering

Hipnoz altında gerilim dolu bir yolculuk

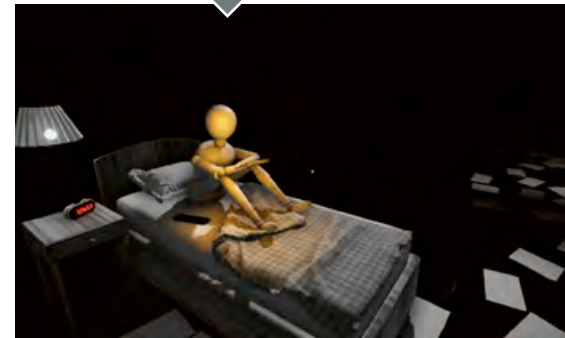
İnsan zihni karmaşık, karanlık ve kazdıkça derinlerine indiğimiz dipsiz bir kuyu gibi. Kuyudaki suda bir bulanıklık olduğunda, sorunun nereden kaynaklandığını bulmak için yapılabilecek en mantıklı şey ta en dipten başlayıp didik didik aramak. Burada da hepimizin bir yerlerden duymuş olduğu o meşhur terapi cümlesi anlam kazanıyor: "Çocukluğunuza inelim." Karakterimiz John'un zihninin derinliklerinde bir seyahate çıktığımız ve bizi imgelere boğan

The Shattering'de adeti bozmayııp yolculuğumuza çocukluktan başlıyoruz. Anıları paramparça olan John'un kim olduğu, ne yaşadığı ve onu bu duruma neyin getirdiğini biz bilmesek de terapist her şeyin farkında gibi. Öyle ki bu ilginç zihinsel seyahatimiz boyunca bizi doğru noktalara yönlendirerek John'un hayatındaki gerçeklerle yüzleşmesini sağlıyor.

Hikayesiyle ön plana çıkan The Shattering bir günde oynanıp bitirilebilecek bir oyun. Oyun boyunca John'un imgelerle dolu zihninde dolaşıp bulmacaları çözerken neler yaşandığını anlamaya çalışıyoruz. Bu imgeler çoğunlukla görsel açıdan etkileyici sahneler yaratsa da yer yer korkutucu hale gelebildiklerini söylemeliyim. Özellikle, John gerçeklerle yüzleşmeye başladıkça karanlıklaşan zihni kanlar, parçalanmış eşyalar, yıkık dökük mekanlar ve garip seslerle dolmaya başlıyor. Bence oyuna eklenen bu ufak gerilimler insan zihninin ne kadar ürkütücü olabileceği yansıtmada başarılı olmuş. Yalnız

finalde bazı şeyler bana biraz havada kalıyor gibi geldi ki beni çok rahatsız etmedi. Oyun boyunca tempo hiç düşmediği için sonuna kadar hikayeyi merak ederek oynadım. Eğer psikolojik gerilimlerden hoşlanıyorsanız ve özellikle şöyle bir günde oynayıp bitirebilecek akıcı bir oyun arıyorsanız fiyatı da gayet uygun olan The Shattering fazlasıyla beklentinizi karşılayacaktır. ◆ **Berçem Sultan Kaya**

77





**Yapım** Wild Sphere **Dağıtım** Outright Games **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** outrightgames.com/gigantosaurus

# Gigantosaurus: The Game

Basit ve temellerinden sapmamış bir platform oyunu

**D**inozorları ve kristal toplamayı seven bir insan olduğumdan, Gigantosaurus beni oldukça mutlu eden bir oyun oldu. Görevimiz, dört bir yana dağılmış ve tehlikede olan dinazor yumurtalarını belirtilmiş yerlere getirebilmek. Bu maceranın başrolünde kendilerine özgü yeteneklere sahip dört tane şirin dinazor var. Seçtiğiniz dinozoru oyun esnasında değiştirebiliyorsunuz çünkü sarmışıklı bir duvarda yürümeniz gerektiğinde bu yeteneğe sahip olanı çağırmanız gerekiyor. Her bölümde kurtarmanız gereken altı yumurta var ama dördünü topladığınızda diğer bölüme geçebiliyorsunuz. Bölüm geçişleri

de yarış eşliğinde oluyor. Oyun alanları da oldukça sevimli, bazen karlı bir bölgedeyken bazen de egzotik bir adada gezinebiliyorsunuz. Açık bir dünyada olduğunuz için hedefe kilitlenmek dışında bulunduğunuz yerin gizemlerini keşfedebilirsiniz. Ben hedef odaklı oynadığım için yumurtaları toplayıp bölümleri geçtim ve oyun çok kısa bir süre içinde bitti. Bu haliyle bitirdikten sonra o kalan yumurtaları ve diğer toplanabilir materyaller için oyunu oynamaya devam edebilirsiniz. Bolca tohum, kitaplar, kökler gibi materyaller var ve nerede olduklarını görebileceğiniz harita da mevcut. Gigantosaurus çok kısa

sürede bitiyor bu yüzden oyun süresini uzatmak için her şeyi toplamaya çalışmak iyi bir fikir olabilir. Yine de istenen 61 TL çok fazla. Oyunun genel görüntüsü ve benim kısa sürede bitirmiş olmamdan da anlıyoruz ki aslında bu bir çocuk oyunu. Huzurlu bir yetişkin oyunu da diyebiliriz aslında. Gigantosaurus'da dünyayı kurtarmıyor ya da büyük hedeflere ulaşmıyorsunuz ama evde çocuklarla ya da küçük kardeşlerinizle eğlenceli zaman geçireceğinizin sözünü verebilirim. ♦ **Neve İlhana**

67

**Yapım** Lois Rigaud **Dağıtım** Goblinz Studio, Maple Whispering **Tür** Strateji **Platform** PC, Mac **Web** louisrigaud.itch.io/iris-and-the-giant

# Iris and The Giant

Sıra tabanlı, rengarenk bir sanat

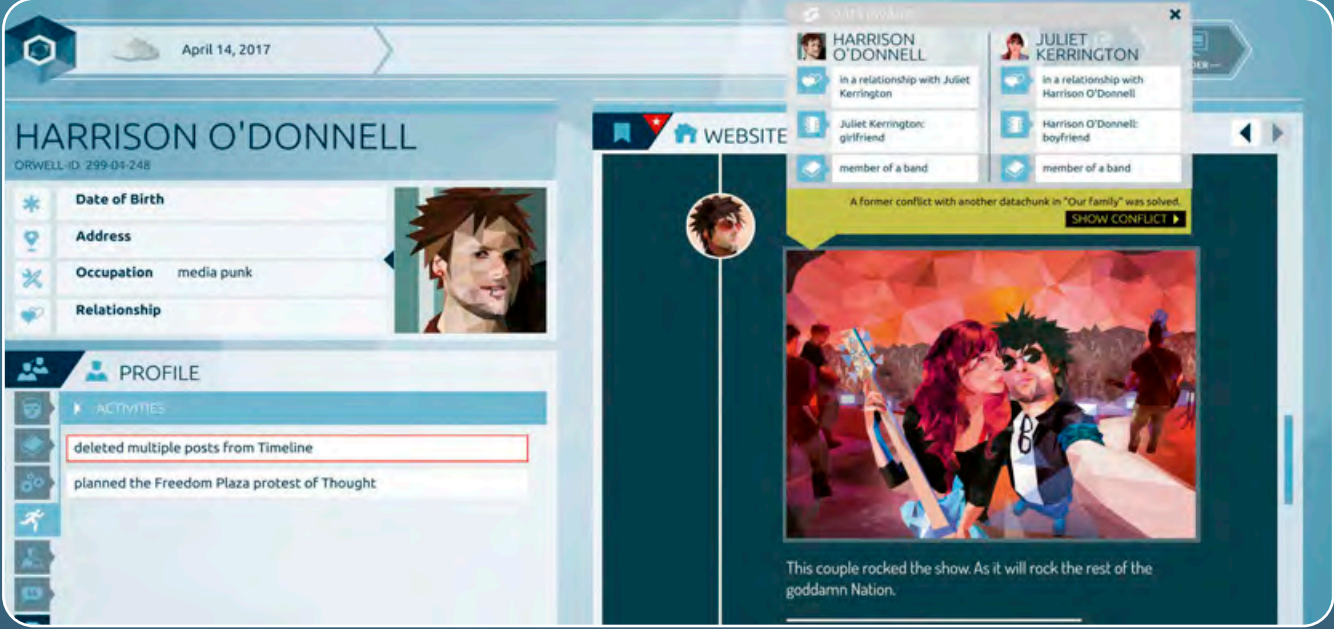
**G**erçekten de başlık her şeyi anlatıyor en beğendiğim okur. Iris and The Giant'ın çizimleri o kadar güzel ve o kadar şahsına münhasır ki anlatılmakla bitmez. Tasarım konusunda harika işler çıkartan yapımcı ekip oyun mekanikleri konusunda da geri kalmamış. Sıra tabanlı strateji konusunda uzun süredir çalışma yapmalarının meyvesinin en güzel örneklerinden bir tanesi bu oyunla ortaya çıkmış. Amacımız, kendi dünyasındaki korkularla mücadele eden Iris isimli karakterimizin karşısına çıkan zorlukları yenmesine yardımcı olmak. Bu hayal gücü oyuna muazzam şekilde nakledildiği gibi, oyun mekanikleri açısından da harika bir iş çıkartılmış. Genelde enine doğru üç, ileriye doğru sayısı tam olarak bilinmeyen miktarda düşmanın bulunduğu bölümlerde, farklı güçlerimizi kullanarak bir sonraki bölüme geçmeye çalışıyoruz. Yeteneklerimizi, aynı zamanda destemiz olan ve içerisinde bizim seçimimize göre eklenen kartların olduğu bir havuzdan ediniyoruz. Oyunda birbirinden

farklı kart, düşman ve dolaylı olarak duruma göre kurulması gereken onlarca farklı strateji bulunuyor. Aynı zamanda seviye atladıkça, kartlarımızın sahip olduğu özellikleri geliştirebiliyoruz. Toplan canımız ya da destemizdeki kart sayısı biterse, ne yazık ki ölmüş sayılıyoruz. Bir defa öldüğünüzdeyse, kaydettiğiniz ilerleme oranında kart bonusu ile yolculuğunuza en baştan başlıyorsunuz. Açıkçası Iris and The Giant ziyadesiyle kaliteli bir oyun olmuş. Hem göze hem de kalbe hitap eden bu yapımın benim tarafımdan eleştirilecek az yanı olsa da sürekli baştan başlamak zorunda kalmamanın daha iyi olabileceği kanaatindeyim. Bir de bazı düşman dalgaları o kadar zorlayıcı oluyor ki öncesinden karar verdiğimiz upgradeler, pişmanlığa dönüşebiliyor. Yine de denenmeden geçilmemesi gereken, harika bir oyun olduğunun da altını yeniden çizmek isterim!

♦ **Ertuğrul Süngü**

90





Tür Simülasyon Platform iOS Fiyat 34,99 TL

## Orwell ★

Hanımış Büyük Birader?

Hala dönüp dolaşıp 1948 yılında yazılmış bir romanın içindeki distopik dünyanın öğelerine her yerde rastlayıp duruyoruz. George Orwell nasıl bir hayal gücüyle böyle bir eser ortaya kurduysa artık, gerçekten ölümsüz olduğunu 70 yıl sonra bulunduğu noktadan anlayabiliriz. Görünüşe göre Orwell de adını bu ölümsüz eserin yazarından almış. Peki nedir Orwell diye soracak olursanız, vatandaşların internetteki verilerini analiz etme kabiliyetine sahip bir güvenlik programı diyebiliriz. Bu program Büyük Birader ile tıpa tıp aynı. Bilmeyenler 1984 kitabını okuyabilir. Ancak şöyle bir durum söz konusu, bu programın şüphelilerin profilini başarılı bir şekilde oluşturmak ve vatandaşların gizliliğini korumak için, verileri inceleyerek birbiriyle bağlantılı verileri ayırtacak bir insana ihtiyacı var. Bu noktada da Orwell'e bir insan dokunuşu yapmak üzere devreye biz oyuncular giriyoruz. Sözüm ona binlerce insan arasından Orwell'in ilk insan analisti olarak işe başlıyoruz ve oyun da tam olarak burada başlıyor. Ülkenin başkentine hain bir saldırı düzenleniyor ve Orwell'in marifetlerini gösterme vakti geliyor. Program internet sitelerini, blog gönderilerini, mesajlaşmaları ve her türlü kişisel bilgiyi toplayıp önünüze seriyor. Sizden de bunları inceleyip tutarsızlıkları belirleyip tehlikeli olup olmadıkları konusunda bir analiz yapmanız bekleniyor. Bu süreçte bir nevi resmi bir şekilde stalkerlik yapıyoruz da denilebilir. Vatandaşların sosyal medya gönderileri ve diğer sitelerde-

ki profillerini inceleyip terör saldırılarıyla bir bağlantı arıyoruz. O kadar detaylı yapmışlar ki şaşırırsınız. Ve bütün bunların gerçek hayatta da olma ihtimali insanın tüylerini ürpertmiyor değil. Yani mesajlaşmalar, kişisel e-postalar, telefon konuşmaları, hepsinin takibi yapılıyor. Hatta vatandaşların bilgisayarlarına sızılıyor ve tüm bu elde ettiğimiz verilerden dikkate alınmaya değer olanları ayırtıyoruz. Oyunda tüm bu sistemin insanları güvende hissettirmesi gerektiği gibi bir algı söz konusu, ancak gerçek hayatta olsa ne kadar güvende hissettirir ne kadar tam tersi bir şekilde güvensiz hissettirir, orası muamma. Tüm bu kişisel bilgilerle uğraşma durumunun getirdiği garip bir haz duygusu da var. Bu da oldukça enteresan bir şey. Bunların dışında oyun saran bir oyun. Gerçekten oyuncuyu kendi içine çekebiliyor. Çünkü doğru kişileri güvenlik kuvvetlerine vermeden önce ne kadar mühim bir durumun söz konusu olduğunu değerlendirmek ve aktivistlerle teröristleri birbirinden ayırmak için ciddi bir çaba gerekebilir. Çıtır çerez suçları ise direkt bildirmiyoruz. Bizim işimiz ulusun güvenliğini tehlikeye atan suçları bulup gerekeni yapmak. Oyunu oynayabileceğimiz tek yer tabii ki iOS değil, Steam'den de indirip oynama şansımız bulunuyor. Yalnız tam olarak anlayamadığım şey, oyun neden

Steam'de 18.5 TL civarındayken IOS'ta 34,99 TL gibi bir rakamdan satışa sunulmuş olu... Aradaki fark bu kadar büyük olmamalı. Oyun genel olarak mobile güzel uyarlanmış. Ancak kullanıcı deneyimi konusunda bir karmaşa söz konusu. Bazen ciddi bir göz kirliliğine maruz kalabiliyorsunuz. Zaten telefon ekranından bir şeyleri incelemek ya da sürekli bir şeyleri okumak zorunda kalmak bir yerden sonra dikkat dağınıklığına neden olabiliyor. Ayrıca zaman zaman oyunda küçük donmalarla karşılaşabiliyoruz. Ama şu ana kadar herhangi bir şekilde ilerleme kaybı yaşamadım çünkü oyun otomatik olarak kaydediyor. Değnilmesi gereken önemli bir nokta da insanın psikolojisinde gergin bir his oluşturması. Yani çok rahat bir şekilde birinin paranoyak olmasına yol açabileceğini düşünüyorum. Oynamaya başladıktan sonra dizüstü bilgisayarımın kamerasına koyu lacivert post-it yapıştırdım, o derece. Yani herkese göre bir oyun olmayabilir diye düşünüyorum. ◆

94





**Tür Simülasyon Platform** iOS, Android **Fiyat** 12,99 TL (IOS), Ücretsiz (Android)

## Rebel Inc. ★

Bir de biz yönetelim, değil mi?

Biz millet olarak çok severiz "ben olsaydım şöyle yapardım, böyle yapardım" demeyi. Hani hep arkadaşlarımızın arasında konuşuruz ya, herkes en iyisini kendisinin bildiğini iddia eder. Bunu test etmek için işte fırsat! Son zamanlarda özellikle de dünyadaki korona virüs krizinin patlamasıyla en çok oynanan listelerinde baş sıralarda yer edinmiş olan Plague Inc.'in yapımcılarından, yine bir o kadar bağımlılık yaratan bir oyun. Aslında ilk bakışta pek tarzıma uygun bulmadıysam da bir aralar sapık gibi Plague Inc'e sardığımdan dolayı bir denemek için yüklediğim bir oyundu. Benim üstümden hiç beklemediğim bir etkisi oldu. Oyunda temelde bizden beklenen

savaş yüzünden parçalanmış ve diktatörlük rejiminden yeni çıkmış bir ülkelerdeki denge-sizliklerin üstesinden gelip bölgede istikrar yaratmak. Bunun için de kamusal, idari ve askeri yatırımlar yaparak bölgede istikrar sağlamaya çalışıyoruz. Seçtiğimiz yöneticiye göre aylık ya da yıllık olarak bütçe veriliyor. Bu bütçeyi girişimlere yatırım yapmak için kullanıyoruz. Bir yandan enflasyonun çok yükselmemesine de özen göstermeye çalışıyoruz. Birden çok fazla girişime yatırım yapılırsa enflasyon aşırı yükseliyor, bununla birlikte maliyetler ve yolsuzluk da artıyor. Görüldüğünden çok daha zor. Aynı anda bir de ordularımızı yönetip isyancıları baskılamaya çalışıyoruz. Yoksa istikrar

sağlamaya çalıştığınız bölgelere kadar yayılıp her şeyi mahvedebiliyorlar. Bunların hepsini yaparken itibarımızın sıfıra düşmemesine ve bölgelerde yeteri kadar destek toplayarak istikrarı sağlamaya çalışıyoruz. Bir noktada Plague Inc.'ten bile daha fazla bağımlılık yaratabilir gibi görünüyor. Küçük bir harita üzerinden bu kadar eğlenmenin mümkün olabileceğini düşünmezken şimdi günde üç saat bu oyuna kilitleniyorum. Ücreti ise bana vakit öldürme konusunda sağladığı katkının ardından oldukça uygun geldi. Android'de ise bir bölüm ücretsiz ama sonrasında haritaların satın alınması gerekiyor. Kısacası deneyin, seversiniz. ◆

87



**Tür Platform Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

## Kral Şakir: Macera Adası ★

Grafi2000 canımız ciğerimiz!

Çok eminim ki Grafi2000 belli bir kuşak için çok ciddi bir eğlence kaynağı olmuştur. Benim çocukluğumda özellikle internet daha yeni yeni yaygınlaşıyordu ve hem televizyonda hem internette Grafi2000 yapımlarıyla vakit geçiriyorduk. Hayatımda yaşadığım en sağlam gülmeye krizlerine bu yapımlarla girmişimdir. Gerçi belki çocuk olmamın da etkisi olabilir gibi. Neyse, sadede gelelim. Neredeyse herkesin bildiği çizgi dizi ve kitap serisi Kral Şakir'in Macera Adası kitabının oyunu yakın zamanda yayınlandı. Yapımında Grafi2000'in de yer aldığı sanırsam çoktan anlamışsınızdır. Oyunda Kral Şakir ve arkadaşları ıssız bir adaya macera yaşıyorlar. Yapımcılar düzenli olarak oyuna yeni bölümler eklemeye de devam ediyor. Her bölümde çeşitli görevleri tamamlamaya çalışıyoruz ve oyunun tam olarak bir sonu da yok. Sürekli olarak kendi rekorumuzu kırmaya

çalışıyoruz. Bir gorilden kaçarken bir yandan da altın toplamaya çalışıyoruz. Bu yönden biraz Subway Surfers'a benziyor. Sadece 2D olanı gibi. Oynanış konusunda bir iki sıkıntı olsa da keyifli bir yapısı var. Bu sıkıntılardan en önemlisi zıplama. Zıplarken tam olarak kontrollü olamıyorsunuz. Uzun basmak ve kısa basmak gibi şeylerin çok ciddi farklılıklar yaratmaması bir sorun. Ayrıca zıplamak isterken sürekli olarak havada takla atabiliyorsunuz çünkü tam olarak ekranın neresine basınca zıpladığına alışmak zaman alıyor. Bunların dışında tabii ki çizimler müthiş. Klasik Kral Şakir çizimlerinin biraz cilalanmış. Vakit öldürmek için oldukça güzel bir yapım

olmuş. Ama bölümler çok az ve hepsini bitirdikten sonra tam olarak bir devamlılık sağlanmıyor. Bir saat içinde çok rahat mevcut bölümleri tamamlayıp bütün bölümleri oynayabilirsiniz. Ve bu sürekli kendi rekorunu kırma çabası yavan kalıyor. Ancak birkaç güncelleştirme ile belki bu durumu ilerleyen zamanlarda çözerler. ◆

74





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Otobüs Simulator: Ultimate
2. Perfect Makeup 3D
3. Super Salon
4. Stack Ball 3D
5. PUBG MOBILE

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Başkanlar
2. Plague Inc.
3. Football Manager 2020
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Adalet Namluda 2



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Save The Girl
2. Gardenscapes
3. PUBG MOBILE
4. Otobüs Simulator: Ultimate
5. PUBG MOBILE LITE

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Football Manager 2020 Mobile
4. Earn to Die
5. CARTOON CRAFT



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## AdorableHome

Evim evim, güzel evim...

**B**u buhranlı ve depresif karantina günlerinde oynayıp huzurlu vakitler geçireceğimiz, içimizi ısıtan tatlı bir oyun. Oyunda kendimize bir karakter bir de partner seçiyoruz. Ardından kar beyaz kedimizi de yanımıza alıp yeni evimize taşınıyoruz. Bu noktadan itibaren evimizi dekore etmeye başlıyoruz. Çeşitli yollarla sevgi biriktiriyoruz ve bu sevgilerle kendimize eşyalar, kediler ve partnerimizi mutlu etmek için yemek alabiliyoruz. Sevgi kazanmanın pek çok yolu var. Mesela kedimizle ilgilenerek, onu severek, duş aldırarak, tırnaklarını falan keserek sevgi kazanabilirken, partnerimiz işe gittiğinde yemesi için kendisine Japon usulü tabldot hazırlayarak da sevgi kazanabiliyoruz. Kedimize verdiğimiz mamanın da kalitesi de kazanacağımız sevgiyi etkiliyor. Ve tabii ki ücretsiz oyunların

olmazsa olmazı, reklamlar... Reklam izleyerek sevgi kazanabiliyor hatta kazanmış olduğumuz sevgileri de ikiye katlayabiliyoruz. Bir de direkt olarak parayla sevgi satın alabiliyoruz, ki evet, ben de buna düştüm ve yatak odasını açabilmek için seksen liralık falan sevgi satın aldım. Pişman mıyım? Evet. Ama bence herkesin hayalinin oyuna yansması olan bir oyun. Huzurlu bir ev sevgi dolu bir partner ve istediğin kadar kedi... Ama daha önce de belirttiğim gibi her şeyde ya para harcamak ya da reklam izlemek zorunda kalıyoruz. Bir yerden sonra artık kabak tadı veriyor. Hani masa alacağım ama sevgim yetmiyor, reklam izleyerek sevgi kazanmaya çalışıyorum falan. Ama hırslı bir oyuncu değilseniz, sizin için çok da sorun olacağını sanmıyorum. ◆

82



Tür Aksiyon Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile ücretsiz

## Scrappers

İnsanlığın geleceğiyle ilgili enteresan bir distopya...

**U**zun zamandır bu kadar nostaljik hissetmemiştim. Kelimenin tam anlamıyla atari oynadığım günlere döndüm. Scrappers hem grafikleri hem de müzikleri bakımından insanı eski küçük tüplü televizyonun karşısında yerdeki mindere çöküp saatlerce atari oynadığımız o günlere götürüyor. Oyunun konusu da şu şekilde: Dünya o kadar fazla çöple dolmuş ki artık sığmamaya başlamış. İnsanlar da bu çöpleri bir uzay mekiğine doldurup uzaya göndermenin bu sorunu çözeceğini düşünmüşler. Ama mekik uzaya varamadan patlayıp dünyaya düşmüş ve insanlığın sonunun gelmesine neden olmuş. Dünyayı robotlar yönetmeye başlamış ve bütün dünya çöplüğe dönmüş. Biz de oyunda çöpçü bir robot oluyoruz. Yapmamız gereken şey ise elimizden geldiğince dünyayı çöplerden arındırmak. Topladığımız çöplerle para kazanıp bu paralarla da çeşitli özelleştirmeler satın alabiliyoruz. Oyunun hikâyesi eğlenceli ve yapısı çok güzel oturtulmuş. Türkçe desteği olması da önemli artılardan biri. Ancak dokunmatik

konusunda sıkıntılar olduğuna değinmek gerek. İstedğim hareketleri yapmak konusunda ciddi sıkıntılar yaşadım. Oyunda dört farklı harita ve yirmiden fazla da bölüm var. Çok uzun soluklu olduğunu söyleyemem ama bu oyuna ayırdığım zamandan oldukça keyif aldım. Tarz olarak gerçekten eşsiz bir yapısı var, ama oyuncuyu çok da fazla içine çektiğini söyleyemem. Özellikle de kontrollerindeki sıkıntılar yüzünden saatlerce oynanacak bir oyun değil. Kontrol konusundaki sıkıntılar için ise umuyorum ki yakın zamanda bir güncelleştirme gelir. ◆

73





# HEARTHSTONE

You are not prepared işte arkadaşım, artık anla bunu!

Sayfa  
91





## RING OF ELYSIUM

# Yeni bir sezon, yeni bir harita!

Fortnite yeni sezonunu 3 Haziran tarihine ertelemişken, Ring of Elysium yeni içeriklerini sunmadan geçemedi. Oyunun yeni maceracı sezonu Aftermath, 8. sezon olarak yayınlandı. Steam üzerinden ücretsiz şekilde oynanabilen Ring of Elysium'un yeni güncellemesi birçok içeriği de beraberinde getirdi. 9 Nisan'da yapılan bakım ile başlayan 8. sezonun en büyük haberi hiç şüphesiz yeni bir haritayı beraberinde getirmesi. Vera

isimli yeni harita bir çöl haritası ve geliştirici ekibin verdiği bilgiye göre And dağlarının doğusunda kalan bir alan. 3 kişilik takımlar halinde ya da solo olarak oynayabileceğiniz harita yeni araçlara ve bir adet yeni airdrop silahına da sahip olacak. ViperSuv ve Viper Truck iki yeni araç olarak ön plana çıkıyor. Biri arazi çipi diğeri ise pikap olan bu iki aracın yanı sıra airdrop da bir adet yeni silaha sahip. Yeni silahımız

SCAR-H ise 7.62mm mermi kullanan etkili bir ölüm makinası. Elbette bir BR oyunu yeni bir sezona geçiyorsa, görsel içerikler olmazsa olmaz. Yeni Adventurer Pass ile birçok yeni görsel içerik elde edebileceksiniz. Her zamanki gibi ücretsiz olarak elde edebileceğiniz içeriklerin olmasının yanında daha hoş duran içerikler için satın alım yapmanız gerekecek.

◆ Enes Özdemir

## BLADE & SOUL

# Yeni güncelleme yayınlandı!

Kısa bir dönem MMORPG dünyasında gündemde kalmayı başaran Blade & Soul bence hala gayet keyifle oynanabilir bir seviyede. Düzenli olarak güncelleme yapmaya devam eden geliştirici ekip, 22 Nisan itibarıyla Steel Uprising güncellemesini de yayınladı. Steel Uprising güncellemesi oyuncular için zengin bir içerik sunuyor. Bir kere yeni güncelleme ile Silversteel Saga hikayesi devam ediyor. Kolossos Prime yenilmiş olmasına rağmen Silversteel tehdidine karşı hala yapmamız gerekenler var. Yeni güncelleme beraberinde bir de yepyeni bir raid getiriyor. 60. seviye kısıtlaması olan raid, 12 oyunculuk partilere

ev sahipliği yapacak. The Steelbreaker isimli bu raidi tamamlayarak Steelbreaker Soul Shield isimli yeni bir zırh setinin parçalarını toplayabileceğiz. Bunun yanı sıra bir küpe ve yüzük olmak üzere iki adet değerli ziynet eşyası ve kostüm kazanma ihtimalimiz var. Eh raidi tamamladığınızda bir de yeni bir unvan açabileceksiniz. Zırh setinin ve ziynetlerin legendary seviyesinde olduğunu da not düşmeyi ihmal etmeyelim. Son olarak güncelleminin Springtime Training ve Awakened Raid etkinliklerini beraberinde getirdiğini eklemek istiyorum. Şu karartıcı karantina günlerinde oynama dönme isteyenler için güzel bir fırsat olabilir. ◆ Enes Özdemir



## WORLD OF WARRAFT

# Shadowlands alfa testleri tam gaz!

**B**attle for Azeroth genişleme paketinin WoW oyuncularında bir bölünme oluşturduğu açık. Ancak ne olursa olsun her WoW paketi gibi Shadowlands de gümbür gümbür geliyor. Blizzard, geçtiğimiz ay küçük çaplı bir oyuncu kitlesini alfa aşamasına kabul etti. Birçok oyuncu (Emre bile!) ne yazık ki beta aşaması için bir süre süre beklemek durumunda. Oyunun yönetmeni Ion Hazzikostas, alfa oyuncularının yeni bölge Bastion'a girme şansı elde ettiklerini açıkladı. Bu bölge oyun çıktığında Shadowlands'ın cennet tarafını tem-

sil ediyor. Ayrıca alfadaki oyuncular 12 sınıfta yer alan talent ve spellbook değişiklikleri ile yeni görev arayüzünü hemen deneyim etmeye başladılar.

Yapımcı ekip yeni içerikleri zamanla alfa oyuncularına açacak. Mesela bu ayta beraber Recendreth bölgesinin yanı sıra, yeni Endless Dungeon sistemine hizmet edecek Torghast ve Tower of Damned'ı da görücüye sunacak.

Ancak oyunun alfa aşamasına girmesi elbette Shadowlands hakkında veri madencilerinin

yeni bilgiler getirmesi anlamına geliyor. Gelen en ilginç bilgilerden biri oyun verilerinde gamepad kontrolleri için çeşitli ipuçları olması. Bazı oyuncular gamepad desteğinin oyuna gelebileceğini düşünürken bir başka güruh ise oyunun konsol versiyonu için atılan ilk adımlar olduğunu düşünüyor. Ayrıca birçok yeni armor set, karakter özelleştirme seçeneği ve yeni binekler de açığa çıktı. Bunları detaylıca incelemek isterseniz Wowhead'e bir göz atmanızı öneriyorum ama zaten çoktan yaptınız, değil mi? ♦ **Enes Özdemir**

## PUBG

# 7. sezon Vikendi'nin dönüşü ile başladı!

**B**attle royale evreninde birçok oyun yeni sezona başlarken Playerunknown's Battlegrounds da tam gaz yoluna devam ediyor. Yayınlanan duyuru ile beraber PUBG'nin 7. Sezonuna Nisan ayında merhaba dedik. Öncelikle müjdeyi hemen vereyim. Vikendi haritası geri döndü! Evet, karlarla kaplı haritamız nihayet tekrar bizimle. Hatırlarsanız PUBG Corp. 6. Sezonla Karakin haritasının gelmesiyle beraber Vikendi'yi geçici olarak oyundan kaldırdığını açıklamıştı. Ancak 7. sezonla beraber harita, kış temasıyla beraber tekrar yayınlandı. Tabii birkaç değişikliğin olduğunu görüyoruz. Bir kere haritada karların bir kısmı erimiş. Hani kar yağar, tadını çıkarırız sonra berbat görünümü bir buzlanma ve erime dönemi olur ya sokaklarda, hah işte, haritanın büyük ço-

ğunluğu tam da bu şekilde tasarlanmış. Yine haritanın kuzey bölümünde kar yoğunluğu fazla ama özellikle orta ve güney bölümlerinde yeryüzünün iyice kendini gösterdiğini görüyoruz.

Harita üzerinde daha birçok değişiklik yapıldı. Dino Park, Dino Land adını alarak görsel bir değişime gitti. Ayrıca ormanlık bir alan değiştirilerek konteynerler ile dolu bir kargo deposu görünümünü aldı. Tovar ve Movatra oyundan kaldırılırken demiryoluna hareket eden yeni bir tren eklendi. Harita üzerinde yapılan daha fazla birkaç görsel değişikliğin yanında Erangel ve Vikendi ha-

ritaları için yepyeni (aslında 120 yaşında!) bir keskin nişancı tüfeği olan Mosin-Nagant eklendi. Yeni sezonla beraber yenilenmiş bir Vikendi, yeni bir silah ve yeni bir survival pass oyunda sizleri bekliyor.

♦ **Enes Özdemir**





TURKISH  
STARS LEAGUE

UNI  
STARS

32  
TAKIM

3.500 TL  
ÖDÜL HAVUZU

HEMEN KATIL

## TURKISH STARS LEAGUE

# 3.500 TL Ödül Havuzlu UNISTARS başlıyor!

Ülkemizde profesyonelleşmek isteyen bireysel oyuncular için 2018 yılı bitirken faaliyete geçen Turkish Stars League, 2019 yılı içinde 100.000 TL'den fazla nakit ödül ve donanım ödülü dağıtarak rekabetçi oyuncuların tabanına dokunma isteğini güçlendirdi. FACEIT'in global partnerleri arasında yer alan ve Türkiye

Katılabilmeniz için öğrenci olmanız gerekiyor. Kesinlikle tek bir üniversiteye bağlı olacaksınız diye bir kural da yok, karma üniversiteli öğrenci takımları da kabul ediliyor

tarafını yöneten TSL, 128 Tick-Rate'li ve İstanbul lokasyonlu sunucuları ile profesyonelleşmenin ilk adımı olarak oyunculara hizmet veriyor.

Özellikle CS:GO tabanında ağırlığı bulunan, bu konumunu 2020 içerisinde PUBG gibi diğer rekabetçi oyunlara da yaymak isteyen ekip, 2020 yılına özel projelerine ONESHOT isimli tek günlük başla-bitir tarzı turnuvalar ve UNDERGROUND gibi takım turnuvaları duyurarak başlamıştı. Covid-19'un iyice bizleri eve kapattığı şu günlerde Üniversiteli CS:GO oyuncularına yönelik 2019 yılından beri planladığı bir projeyi de hayata geçirme aşamasında düğmeye bastı.

TSL UNISTARS ismi verilen proje üniversiteli CS:GO oyuncuların bir araya gelerek bir takım kurması ve tamamen ücretsiz halde TSL'e başvurarak kendilerini kayıt etmesi üzerine kurulu. 3.500 TL ödül havuzu ile her ay devam edecek UNISTARS

toplamda 32 takımlık bir grubu kapsıyor. Normal şartlarda Turkish Stars League aboneliği ve İstanbul sunucularında oynamak ücretli abonelik ile gerçekleşirken, UNISTARS'a özel katılımcılardan bir giriş ve lige katılım ücreti alınmıyor. Üniversiteli CS:GO oyuncuları derken şu konuyu da açmamız lazım, katılabilmeniz için öğrenci olmanız gerekiyor. Kesinlikle tek bir üniversiteye bağlı olacaksınız diye bir kural da yok, karma üniversiteli öğrenci takımları da kabul ediliyor.

Format olarak önce grup aşaması ardından Çift elemeli final turunda katılımcılar birbirleri ile mücadele edecekler. Grup aşamasında katılımcılar arasında 3 maç, Çift elemeli final turunda ise final maçına kadar Bo1, Final ise Bo3 formatında oynanıyor olacak. [turkishstarsleague.com/unistars](http://turkishstarsleague.com/unistars) adresinden detaylı bilgiye ve başvuru formuna ulaşabilirsiniz. ♦

GECE GECE  
PUBG

7.500 TL  
Değerinde Ödül  
Havuzu

logitech

PUBG

eSports360

PUBG

## GECE GECE PUBG Serüveni Başladı

Vikendi'nin tekrar aramıza dönmesinin şerefine PUBG, Logitech G ve eSports360 birlikteliği ile oyuncularla buluşan Logitech G ile Gece Gece PUBG turnuvası 7.500 TL değerinde ödül havuzu ile Solo oyuncuları rekabete davet ediyor. Ramazan boyunca devam edecek turnuva, iftar vaktinden sonra solo olarak PUBG oynamak isteyen oyunculara hedefliyor.

PUBG Steam platformu sahibi oyuncuların katılabileceği etkinlik Vikendi'nin yenilenmiş hali ile Solo olarak FPP modunda oynanacak. Oyuncular turnuvaya katılmak için aşağıda yer alan adresi kullanabilirler. Aynı şekilde turnuva boyunca Discord adresinde de bulunmaları gerekmektedir.

Turnuva, dünyanın en popüler matchmaking sistemleri FACEIT üzerinde oynanacak. Bu sebeple STEAM hesabınızı ücretsiz olarak oluşturacağınız FACEIT hesabına bağlamanız ve turnuvaya bu şekilde başvurmanız gerekmektedir. Unutmadan belirtmemiz lazım ki FACEIT'i Türkçe dil seçeneği ile hiçbir sorun olmadan kullanabilirsiniz.

### FACEIT'e Nasıl üye olabilir ve hesabını bağlayabilirsiniz?

Faceit dünya üzerinde CS:GO, PUBG ve bunlar gibi daha birçok oyunun dünya üzerinde turnuvalarının düzenlendiği profesyonel bir turnuva platformudur. Faceit'e ücretsiz üye olmak için <https://www.faceit.com/en/signup> adresini ziyaret edebilirsiniz. Kaydınızı ta-

mamladıktan sonra <https://www.faceit.com/en/login> buradan giriş yapabilirsiniz. FACEIT Hesabınıza giriş yaptıktan sonra Steam hesabınızı bağlayarak turnuvaya katılabilirsiniz.

### Her gün yeni bir şans

Her akşam 21:00'da başlayacak oyun lobilerinde toplanacak oyuncular, 3 maçın sonunda sıralamada ilk 20 arasında yer almak için mücadele edecekler. Günlük elemelerin ilk 20 oyuncusu, 5 günün sonunda gerçekleşecek Haftalık Elemelerde oynamaya hakkı kazanacak. Büyük ödüle giden yolda Haftalık Elemelerde 3 maçlık seride mücadele edecek. 100 oyuncunun 3 maç sonunda sıralamada ilk 25'de

bulunanları ise 7.500 TL'lik ödül havuzuna doğru giden yolda Büyük Final için mücadele hakkı kazanacak.

Günlük elemelerde ilk 20 içinde yer almayan bütün oyuncular tekrardan katılma hakkına sahiptir.

### Büyük Final canlı yayınlanacak

Büyük Final 24 Mayıs tarihinde PUBG Türkiye'nin resmi kanalı Twitch.tv/pubgtrkiye adresinde canlı yayınlanacak. Kıyasıya rekabetin 5 maç boyunca süreceği maçların sonunda sıralamada ilk 8'e girmeyi başaran oyuncular PUBG ve Logitech G tarafından hazırlanan ödül havuzu ile buluşacak. ♦

**BÜYÜK FINAL ÖDÜL HAVUZU**

1. OYUNCU	2. OYUNCU	3. OYUNCU
1.000 TL NAKİT G502 Clicky PRO X Headset G502 Hero	500 TL NAKİT PRO X Headset	250 TL NAKİT G502 Hero
4. 5. 6. 7 VE 8. OYUNCULAR - 50 TL NAKİT + MOUSEPAD		

logitech | PUBG | eSports360



Yapım Amazon Dağıtım Amazon Tür MMORPG Platform PC Web www.newworld.com Çıkış Tarihi 25 Ağustos 2020

## NEW WORLD

# Gizemli bir dünyanın daha kapıları aralanıyor..

Bu can sıkıcı karantina günleri en çok biz oyunculara yaradı aslında. Zaten oyuncular olarak günlerce evde kalmak pek çoğumuzun bir deneyim ettiği bir şey olsa da, bir noktadan sonra itiraf edelim ki biraz bayıyor. Aslında bugünlerde bir MMORPG oyununa takılı kalmak zaman geçirmek için iyi olabilir ama ne yazık ki MMORPG piyasası çok uzun yıllardır şöyle takılıp kalacağımız, içinden çıkamayacağımıza bir oyun yapmaktan çok uzak. Yine de 2019'da açıklanan bir yapım MMORPG sektörü için umut verici olabilir.

New World etkileyici konsepti, hikayesi ve görselliği ile radarımıza aldığımız bir MMORPG. Amazon'un oyun dünyasında boy göstermesiyle beraber en iddialı oyunu olduğunu düşündüğüm New World, özellikle sinematik tanıtım videosu ile büyük ilgi çekmeyi başardı. 17. Yüzyılın alternatif bir evreninde geçen hikayeye göre Aternum isimli gizemli bir kıta, bir zamanlar Ancients olarak adlandırılan oldukça gelişmiş bir uygarlığa ev sahipliği yapmakta. Böyle huzur içinde devam etmiyor tabii, Ancients uygarlığı ansızın ortadan kayboluyor. Bu uygarlığın Azoth isimli bir gücü kullandığı ve bu güç ile teknolojilerini geliştirdiği biliniyor olsa da uygarlığa ne olduğu hakkında kimsenin bir fikri yok. Sinematik videodan anlıyoruz ki Azoth iki yönlü bir etkiye sahip. Çevresindeki canlıların normal hallerinden çok daha görkemli bir görünüme sahip olmalarını sağlayabiliyor. Mesela sinematikte bu güç, bir geyiğe doğayla daha da

bütünleşmiş görünen etkileyici bir görünüm kazandırmış. Öte yandan bazı canlılar ise bu gücün karanlık tarafına şahit oluyor. İstmeden de olsa bazı canlılar çok daha korkunç ve tehlikeli hale geliyor. Sinematik videoda da çeşitli uygarlıkların bu gücü keşfetmelerine rağmen nasıl zamanla ölümsüz bir köle haline geldiklerini görmek son derece zevkliydi.

New World'un oynanış mekanikleri konusunda çok zengin bilgilere sahip olmadığını belirtiyim. Ama biliyoruz ki Aternum kıtasında maceraya atılacak, kıtanın gizemli güçlerini ve sırlarını keşfedecek, birçok tehlike ile yüzleşeceğiz. Yapımcıların verdiği bilgilere göre oyunda bir demirci olmak da mümkün olacak kılıç kullanımında uzman bir savaşçı olmak da. Oyunda kendi yolunuzu kendimiz belirleyecek ve kullandığımız silaha göre savaşçı yolunuzu şekillendireceğiz. Bu kıtada yuvamızı kuracak ve elbette bir şekilde Azoth'un gücünü kullanmanın yolunu bulacağız. Yapımcılar özellikle oyunun PvP yönü ile ilgili önemli bilgiler paylaştı. Bir kere yapımcı ekip PvP sisteminin sanılanın aksine oyunda önemli bir rol alacağını belirtiyor. PK sisteminin oyunda yer alacağı açıklandı ancak bir hayli acımasız olan Criminal sistemi oyundan kaldırıldı. PK ile diğer bir oyuncuyu öldürürseniz Criminal olarak öldürüyorsunuz ve Criminal ola-

rak ölürseniz, envanteriniz giydiğiniz tüm ekipmanla beraber yok oluyordu. Böylece oyuncular önüne gelene saldırmadan önce iki kere düşünüyorlardı. Ancak Criminal olan bir oyuncu tarafından öldürülmenin bedeli de hiç hafif değildi. Eğer bir Criminal sizi öldürürse üstünüzdeki ekipman kalıyor ancak envanteriniz yok oluyordu. Tabii bu sistemin gelişigüzel olarak kullanılmasını önlemek için tasarlanan dünya, artık oyuncularını guruplar halinde gezmeye teşvik ediyor ve yapımcılar yapılacak savaşlar daha organize ve adil geçecek. Eh tabii ki bölge hakimiyeti için fraksiyonlar arası savaşlar da olacak. Hatta yüksek seviyelerde 50v50 savaşlara da katılabileceğiz. Tüm bunların yanında oyunun PvE içeriğine daha fazla odaklandığı da bir gerçek. Tüm bunların yanı sıra oyunda yerleşim kurabilecek hatta belirli bir bölgenin valisi bile olabileceğiz. New World'ü son dönemlerin en dikkat çekici MMORPG'lerinden biri olarak takibe almanızı öneriyorum. ♦ Enes Özdemir





## HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLAND

# Kızdırmayın Illidan'ımızı!

Geçen ay Hearthstone'un yeni eklentisiyle ilgili bizleri nelerin beklediğini yazmış, yeni kahramanımız Illidan'dan bahsetmiş, yeni mekaniklere değinmiş ve şu an okuyacaklarınıza güzel bir zemin hazırlamıştık.

Evet, Ashes of Outland eklenti paketi yepyeni bir kahraman ve bolca kartla birlikte iniş yaptı. Haliyle herkes de yeni Demon Hunter sınıfına hücum etti. Tempo Demon Hunter'lar, Aggro'lar, Control'ler havada uçtu. Demon Hunter'ı deneyimlediğim kadarıyla şunu söyleyebilirim ki kendisi tam olarak Heroes of the Storm'daki Illidan formatında. "Chip damage" olarak adlandırabileceğimiz bir oynanış biçimine sahip ve bu da az ama sürekli hasar vererek düşmanı yıpratmaya yönelik. Kendini iyileştirme büyülerine sahip olmayan ama bunu Lifesteal silahları ve yaratıklara yönelik hasar büyüleriyle yapabilen Demon Hunter, tek manaya yapılan tek saldırı edinme kahraman yeteneğiyle de bu oynanış biçimini destekliyor.

Yeni sınıfla birlikte gelen ve bu sınıfa özel olan Outcast özelliği, kullanması hafif şansa dayalı bir mekanik. En sağ veya en sol kartınız Outcast özelliğine sahipse bu kartların ek özelliklerini kullanabilirsiniz. Mesela gücü azaltılmadan önce Eye Beam Outcast özelliğiyle sıfır manaya (Şimdi 1 oldu.) oynanabilen ve bir askere üç puanlık hasar veren, işlevsel bir kart. Keza Skull of Gul'dan da 6 manaya yapılıyor ve Outcast özelliğini kullanabilirseniz, çekeceğiniz üç kartın mana-

larını 3'er puan düşürüyor. Demon Hunter'ın bol bol kart oynaması gerektiğini düşündüğünüzde, bu üç manalık indirim çok ama çok işe yarıyor.

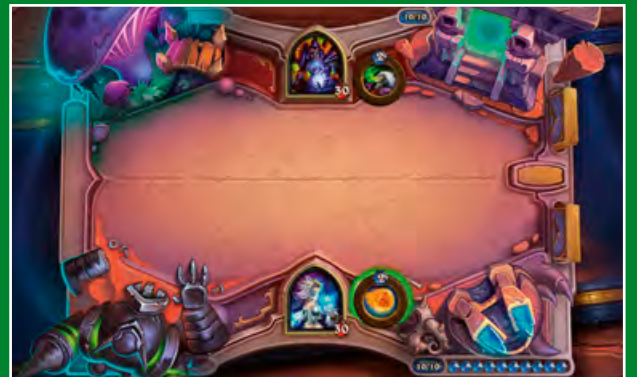
Bir güzel deste, yine oyuna yeni eklenen Kael'thas ile şekilleniyor. Her üçüncü büyüü sıfır manaya yapmamızı sağlayan özelliğiyle, Demon Hunter sıfır mana isteyen Slice kartı ve diğer az manalı kartlarıyla, +8 Attack sağlayan Inner Demon'ı ve Skull of Gul'dan'ı kısa yoldan bedavaya getirebiliyorsunuz. (Kael'thas'ın da 6 manadan 7 manaya çıkarılmasıyla durum zorlaştı tabii.)

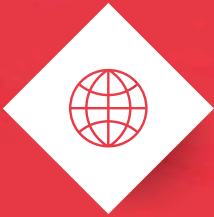
Outcast'ın yanında Dormant özelliği de oyuna eklendi ama Demon Hunter'a özel değil. Dormant özelliği olan kartlar birkaç tur oyun alanında yatıyor (Ve hasar veremiyorsunuz.), uyandıklarında da kartta yazan özelliklerini devreye sokuyorlar. Açıkçası bu özellik üzerine dönen bir meta görmedim ama ilerleyen vakitlerde, yeni Dormant kartlarla bu durum değişebilir. Oyuna yeni bir tek kişilik macera da gelecek ama Warcraft evreniyle az alakası olan arkadaşları mutlu etmek adına dört bölümlük, bedava bir Illidan hikayesi de oyuna eklendi. Buradaki dört bölümü bir çırpıda geçeceğinizi de sanmayın; ben birkaç bölümü üçer kez

oynayarak ancak geçebildim. (Şanssızmışım resmen.) Illidan'ın uzun hikayesi burada elbette bir hayli özet geçiliyor ama yine de kendisini hiç tanımayanlar için güzel bir eklenti olmuş diyebiliriz.

Ashes of Outland ile birlikte Year of the Phoenix'e geçildi ve bu yüzden bazı popüler kartlar da Wild'a yönlendi. Ayrıca oyunun Ranked kısmına yepyeni bir düzenleme de getirildi. Artık maç kazandıkça sırasıyla Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond ve Legend rütbelerine ulaşabiliyoruz ve her rütbede, sezon sonunda açabildiğimiz sandığımızdan daha da iyi hediyeler çıkıyor. Demon Hunter şu anda elbette patlama yaşayan bir sınıf; her 3 maçtan biri kesinlikle bu sınıfa karşı oluyor ve yeni ek paketlerle de popülaritesini iyice artıracak gibi gözüküyor...

◆ Tuna Şentuna









# VALORANT™

*Sahaya çok iddialı bir oyuncu indi!*

**G**eçtiğimiz yılın Ekim ayı, yani League of Legends'in 10 yaşına bastığı zaman dilimi, Riot Games için oldukça hararetli geçmiş ve uzun yıllardır sadece LoL üzerine yoğunlaştığımız yapımçı firmanın farklı oyun fikirlerini olduğunu da görmüştük. Bu oyunların içinde oyuncularla ilk buluşan yapım Legends of Runeterra olsa da şüphesiz oyuncuların en çok dikkatini çeken başlık Project A isimli FPS oyunu olmuştur.

Oyunun hakkında o dönemde pek az şey biliyorduk. Çok kısa süreli oyun içi görüntüler yer aldığı için oyun hakkında fikir edinmek de zordu. Nihayetinde ise geçtiğimiz Mart ayında Riot Games, Project A'nın Valorant olarak isimlendirildiğini açıkladı ve ilk oynanış videolarını oyunculara sundu. Eh oyuncular olarak kapalı beta için geri sayıma başladık. Takvimler nisan ayını gösterdiğinde ise kapalı betaya dahil olarak oyun içinde kendimi tam anlamıyla kaybettim. Bir el daha, bir el daha derken saatler akıp gitti. Sonunda adam akıllı oyun hakkında düşünmeye başladığımda ise oyunun hoşuma gitmeyen yönlerinin olduğunu

da gördüm. Sosyal medyanın ve basının oyun hakkındaki görüşlerini de merak ettiğim için internete de şöyle bir baktım ve özellikle oyuncuların oyun hakkında ikiye bölündüğünü gördüm. Oyuncuların bir kısmı oyunun rezalet olduğunu düşünürken diğer bir kesim Valorant'ı oldukça sevmişti. Siz kararınızı vermeden önce Valorant'ın takım tabanlı bir FPS olarak neler sunduğuna gelin yakından bakalım.

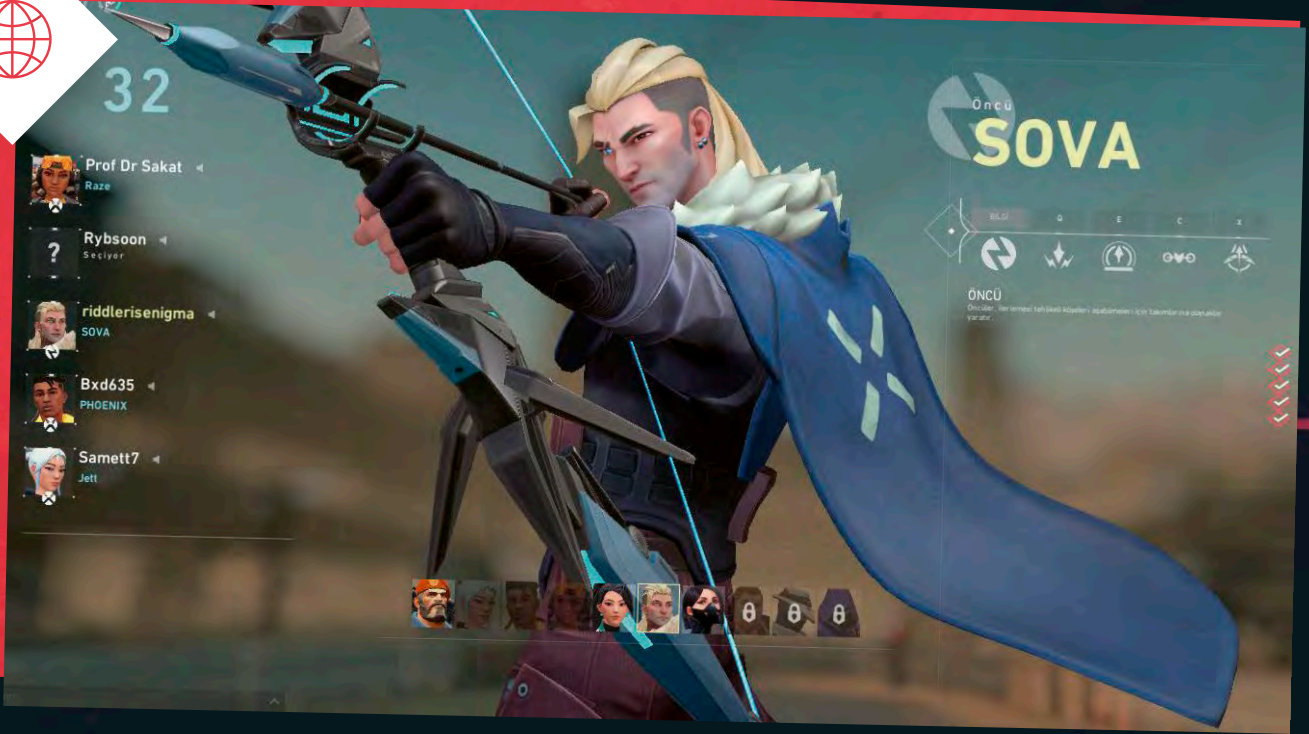
## **Ajanını seç!**

Valorant, karakter tabanlı bir FPS olarak ön plana çıkıyor. Oyuna başlamadan önce kendi yeteneklerine sahip çeşitli karakterler arasından birini seçerek oyuna giriş yapıyorsunuz. Aslında Riot Games gelecek oyunlarında da League of Legends evrenini kullanmak niyetinde. Legends of Runeterra'ya zaten direk olarak LoL evrenini başarılı şekilde adapte etmesini bildi. Project L isimli ve şu anda geliştirme aşamasında olan dövüş oyunu içinde LoL karakterlerini kullanacağını biliyoruz. Tüm bu oyunlar bir yana Valorant, LoL evreni

dışında kalan ilk Riot Games konsepti olmasıyla bir farklılık yaratıyor. Daha önce görmediğimiz kahramanlar ev sahipliği yapıyor. Ajan olarak isimlendirilen bu kahramanların her biri farklı bir oynanış sunuyor. Ajanlar Öncü, Gözcü, Kontrol Uzmanı ve Düelloclu olmak üzere dört farklı sınıfa sahip. Kapalı Beta itibarıyla 10 ajan yer alıyor ve bunların bir kısmı oyunun başında kapalı durumda. Ancak yeni ajanlar açmanın zor olmadığını belirtmek isterim.

## **Bağımlılık yapıcı taktiksel FPS**

Karakter ve yetenek tabanlı bir FPS olan Valorant bu yönüyle bir arcade oyun yapısını akıllara getirirse de tam tersine tam bir taktiksel FPS oyunu. 13 raundu kazanan takımın maçı da kazandığı oyunda sırayla takımlar Spike isimli bombayı kurup patlatmaya çalışıyor ya da rakip takımın bombayı kurmasını engellemeye, kurarlarsa imha etmeye çalışıyorlar. Yani bildiğiniz başta CS:GO olmak üzere pek çok taktiksel MMOFPS'den alışkın olduğumuz bir konsept var.



Farklı karakterlerin getirdiği strateji çeşitliliği oyunun taktiksel yönünü de artırıyor haliyle. Farklı taktikler kullanarak bomba alanlarına girmek ya da bu alanları savunmak mümkün. Ayrıca haritalardaki belli başlı özellikler bu taktiklerin bir anda yön değiştirmesine sebep olabiliyor. Mesela Bind haritasında yer alan portal kolayca hedef değiştirmeyi sağlayan bir işleve sahip. Ya da Haven haritasında üç farklı bomba alanı olması ve harita yapısı bu üç alan arasında taktiksel geçişler yapmayı oldukça başarılı şekilde mümkün kılıyor. Oyunun hala kapalı beta olduğunu unutmamak ile beraber yeni haritalar ve oyun modlarının eklenmesi, monotonluğu kırmak adına şart gözüküyor.

### Yetenekler için kilit noktası

Karakter tabanlı bir oynanışa sahip olan bir oyunda karakter yetenekleri, elbette oyunun en can alıcı mekaniklerinden biridir. Valorant'ın sahip olduğu 10 karakter de birbirinden farklı yeteneklere sahip. Her karakterin kullanabildiği üç farklı temel yeteneği ve bir adet ise ulti yeteneği mevcut. E tuşu yeteneğini her rauntta kullanabiliyorsunuz. Bu yetenek belirli bir bekleme süresinden sonra tekrar kullanılabilir oluyor. Q ve C yeteneklerini kullanabilmek için ise raunt başında yük satın alıyorsunuz. Ancak bu yükler oldukça ucuz ve gerekli. Yetenek kullanımları oyundaki taktiksel çeşitliliği artıran bir unsur. Hasar görmüş bir arkadaşınızı iyileştirmek için Sage'i kullanabilir, gizlenmiş hedeflerin konumlarını saptamak için Sova'nın yayını gerebilir, rakibin görüşünü kısıtlamak için Brimstone'u devreye sokabilirsiniz. Öte yandan ulti yeteneğiniz için gerekli yükleri tamamen doldurduğunuzda yete-

neği kullanabiliyorsunuz. Ulti yeteneklerinin yüklerini doldurduktan sonra doğru noktada kullanmanız oldukça önemli zira bir kez kullandıktan tekrar kullanabilmemiz için en az birkaç raunt gerekiyor. Yeteneklerinizi doğru zamanlama ile kullanırsanız bir raundun gidişatını değiştirmeniz mümkün.

### Olmasa olmazımız: Silahlar

Taktiksel bir FPS'de silahların oyunun mayası olduğu söylesek yanlış olmaz. Yetenekleri genel olarak düşmanları tuzağa düşürmek için kullanırken, onları öldürmek için kullandığınız en temel araçlar silahlarınız. Counter Strike benzeri bir modelle oyunun başında sahip olduğunuz paraya göre silah satın alıyorsunuz. Oyundaki silahlar aslında kullanım şekli, animasyon ve etki olarak günümüz silahlarına benzeseler de tasarım görsel tasarım olarak ufak bir fütürist hava seziliyor. Kapalı beta itibarıyla silahlar dört adet beylik

silahı, iki adet hafif makineli tüfek, iki adet pompalı tüfek, dört adet tüfek, iki keskin nişancı tüfeği ve iki adet ağır silahtan oluşuyor. Silahların birçoğu açıkçası farklı oyunlardan gördüğümüz tasarımların Valorant versiyonu diyebilirim. Mesela Operator, diğer oyunlarda AWP veya AWM olarak gördüğümüz klasik keskin nişancı tüfeğimize başkası değil. Ya da LAR-1887 Marshal, CS'in SSG'si ile çok benzer. Bu anlamda oynanışı tamamen kendine özgü silahların olmasını yeğledim. Silahlar konusunda şikayetçi olduğum diğer bir unsur ise benzer kategorideki silahların vuruş hissiyatlarının, kullanımlarının benzer şekilde hissettirmesi. CS:GO'da her bir silahın farklı kullanımı ve hissiyatı olduğunu bilirsiniz. Valorant bu konuda biraz sınıfta kalıyor diyebilirim.

### Görsellik her şey mi?

Tabii ki görsellik her şey değil ama önemli





olduğu da bir gerçek. Valorant görsel kalite açısından bir beklenevi karşılıyor, grafik tarzı ise gayet başarılı. Oyunun görsel tarzını çok beğendim ki zaten görsel stilini pastel renklerle animasyon filmi tadında seçen her oyun dikkatimi çekmeyi kolaylıkla başarmıştır. Overwatch da benzer bir yol izledi ancak görsel kalite olarak çok daha iyi olduğu su götürmez bir gerçek. Hatta ikinci oyunla bunu katlamayacak olsa bir daha da kaliteli hale gelecek gibi duruyor. Unreal Engine ile geliştirilen Valorant'ın grafikler konusunda Overwatch'tan bir tık geride kalmasının nedeni, sanki Riot'un düşük sistemli oyuncular için de teknik sorunlardan uzak ideal bir oyun deneyimi yaşatmak istemesi olabilir. Ancak görsel konudaki en büyük şikayetim silahların vuruş hissiyatının benzemesi olduğunu söylemişim. Silahlar konusundaki ikinci bir şikayetim ise sadece kullanımlarının değil, görsel tasarımlarının da benzemeleri. Sanki tek bir şablon tüm silahlara uyarlanmış gibi. Tabii Valorant'ın ücretsiz bir oyun olduğunu hesaba katarsak, Riot'un silah skinlerini satılabilmek için de bu tür bir yola başvurmuş olabileceği aklı gelmiyor değil. Bir de oyunun betada bile inanılmaz düşük pinglerle oynandığını belirtmemiz gerek. 15-25 ping nedir yahu? Başka bir oyunda gördük mü, hiç sanmıyorum.

### Ödüllendirme sistemi

Gelecekte bir miktar değişebileceğini düşünsem de Valorant şu anda oldukça ödüllendirici bir sisteme sahip. Oyunlardan kazandığınız tecrübe puanları ile hem hesabınıza hem de menü üzerinden kontrat etkinleştirdiğiniz ajana ait görev kartlarında seviye atlayabiliyor ve çeşitli ödüller kazanabiliyorsunuz. Kapalı betaya özel bir görev ilerlemesi bulunması oldukça hoştu açıkçası. Bu görevler sonucunda çeşitli unvanlar, yükleme ekranında çıkan profil kartları, silahlar için küçük özelleştirmeler

ya da oraya buraya sıkabileceğiniz spreyleler yer alıyor. Valorant oynarken spreyleler raunt başında, ortasında ya da sonunda farklı spreyleler kullanılabilecek şekilde ayarlanabiliyorsunuz.

### Türkiye sunucusu ve Türkçe seslendirme

Yerelleştirme çalışmalarının Riot Games'in uzmanlık alanının en iyi alanlardan biri olduğu su götürmez bir gerçek. Gerek arayüz, gerekse seslendirmeler konusunda League of Legends'da kazandıkları tecrübeyi Valorant'a da sorunsuz şekilde aktarmışlar. Çeviri ve seslendirme de en çok hoşuma giden durum, LoL'de olduğu gibi çevirinin bire bir yapılmaması ve birçok diyalogda ülkemize has ifadelerin kullanılması oldu. Raunt sırasında sürekli duyabileceğiniz esprili söylemler özellikle iyi bir rauntun ardından insanın yüzünde gülümseme oluşturmayı başarıyor. Yerelleştirme ekibinde bence en büyük alkışı ise seslendirme sanatçıları hak ediyor. Karakterin kişiliğini sesleriyle son derece

iyi anlatan sanatçılarımız bence çok iyi iş çıkarmışlar. Ses tonlarının doğru noktalarda yükselip alçalması ve ifade biçimleri karakterin heyecanını ve içinde barındırdığı muzik kişiliği çok iyi açığa çıkarıyor. Zaten LoL'deki Twitch ve Shaco seslendirmelerine hayran kaldığım Murat Aydın'ı Sova'yı seslendirirken görmek de beni mutlu etti.

### Özet

Bir oyunun bağımlılık yapıyor olması Riot Games'in bir oyunu geliştirirken hedeflediği en basit yapısı. Valorant ile bu hedefine büyük oranda ulaşmış görünüyor. Zira ben dahil oyuncuların bir çoğunluğu bir maç oynadıktan sonra sürekli diğerine geçme isteği uyandırdığını gördüm. İsrarla oyunun başarısız olduğunu savunanlar olsa da bu görüşlere kulak asmadan ilk fırsatta oyunu denemenizi ve kendi oyun deneyiminiz ile fikir edinmenizi çok daha doğru buluyorum. Valorant'ın kapalı betada olduğunu hatırlatmakla beraber tabii ki oyunun kat etmesi gereken bir mesafe olduğunu söylemek de gerekiyor.

Oyunun e-spor dünyasının önemli bir yapı taşı olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Riot'un bir diğer uzmanlık alanı olan e-spor konusunda Valorant için nasıl bir yol izleyeceğini gerçekten merak ediyorum. Özellikle CS:GO'nun hala düzensiz bir turnuva usulü olduğunu söylemek istiyorum. LoL her bir ülkede kendi liglerine ve liglerin bitişleriyle uluslararası turnuvalara ev sahipliği yaparken, bu basit sisteme izleyicilerin kolayca hakim olmasını sağlamışken CS:GO'nun hala bu tür düzenli bir e-spor yapısına sahip olmaması, çok izleniyor olmasına rağmen düşündürücü bir detay. Gerek oyun dünyasında gerekse e-spor dünyasında iddialı bir yapımla olacağı neredeyse kesin olan Valorant'ın resmi çıkışı ise yaz aylarını bulacak. Eh, şunun şurasında pek de zaman kalmamış. **◆ Enes Özdemir**





Ali Burak Müslümanoğlu



## RÖPORTAJ

# Ali Burak Müslümanoğlu / Riot Games

Riot Games son ayları oldukça hareketli geçirdi bildiğiniz gibi. Önce birbiri ardına yeni projeleri bizlere tanıttı, hemen ardından da en büyük bombası Valorant ile ortalığı kasıp kavurdu. Fırsatını bulmuşken Riot Games'in Orta Doğu Espor ve İş Geliştirme Yöneticisi Ali Burak Müslümanoğlu ile keyifli bir röportaj yaptık.

### LEVEL: Sizi kısaca tanıyabilir miyiz?

**Ali Burak Müslümanoğlu:** Merhaba öncelikle Ali Burak Müslümanoğlu. Riot Games bünyesine iki sene önce katıldım ondan öncesinde Moskova'da Lacoste ile çalışıyordum. Riot Games'e katıldıktan sonra Orta Doğu bölgesi özelinde çalışmaya başladık ve Dubai bizimle Orta Doğu operasyonunu başlattı. Bu süreç içerisinde Ortadoğu ofisiyle Türkiye ofisinin birleşmesinden sonra, bölgedeki espore ve iş geliştirme operasyonlarının başına geçtim.

### Riot Games en popüler firmalardan bir tanesi ve bize de en çok gelen sorulardan biri Riot Games gibi firmalara nasıl girebilirim konusu. Sizin yollarınız nasıl keşişti?

Kendimi bildim bileli iyi bir oyuncu olmamın sonucu belki. Üniversiteyi yeni bitirdiğimiz zamanlarda oyun dünyasına girmeyi hatta kendi içimde spor muhabirliğine ve spor dünyasına girmeyi düşünüyordum her şey farklı gelişti.

Çok alakasız şeylerden de geçtik yani benim Commodity Trading'den başlayıp moda sektörüne uzanan bir kariyer yolum oldu. Bu açıdan bakarsak oyunla olan iletişiminizi devam ettirdiğinizde, yeni fırsatları değerlendirdiğinizde, başlarda bir fırsat oluşmasa da yılmadan kendinize yatırım yaptığınızda siz de hazır oluyorsunuz. Devamında benim açımdan çevremde de faydasıyla zaman içerisinde bu fırsat kendiliğinden geldi. Çok da güzel oldu.

### Peki, geniş bir alanda Espor operasyonlarınızı yönetiyorsunuz. Sizce bulunduğumuz bölgenin sporcu yönetimi, sponsor getirisi, takipçi ilgisi konusunda dünya üzerinde yeri ne? Yani bir Amerika veya Uzak Doğu ile kıyaslasak ne durumdayız?

Ben şunu söyleyebilirim, geçenlerde gördüğüm bir araştırmadan bir bilgi veriyim, bence soruna örnek olacaktır. Özellikle E- Spor noktasında bütün pazarlar, bütün marketler değerlendirildiğinde mesela internet kullanım oranı, bilgisayar sayısı vesaire ele alındığında ve popülasyona oranlandığında Güneydoğu Asya'dan sonra Türkiye en yüksek orana sahip. Hani Avrupa'dan Amerika'dan, benzer pazarlardan çok daha yüksek seviyelerde. Hatta bizim Avrupa pazarındaki en büyük rakibimizde Polonya ve İspanya. Kısaca oldukça

iyi bir noktadayız. Bu bağlamda şunu da söyleyeyim, Türkiye pazarı oldukça aktif. Hem oyuncu sayısı noktasında hem de oyuncuların yetenekleri noktasında. Ayrıca sadece Türkiye değil, Afrika, Hindistan diye baktığımızda Orta Doğu bölgesinde çok ciddi bir ilgi var. Bu bölge oyuncuların yetenekleri anlamında oldukça zengin, bildiğiniz gibi genç nüfusun oranı da çok yüksek. Bu genç nüfusun oyunlara ilgisi de yüksek olduğundan önümüz açık diyebiliriz. Diğer taraftan bu bölgede yapılan yatırımlar da artıyor. Riot Games'in Türkiye'de yaptığı yatırımlar ortada. Şimdi Orta Doğu pazarıyla da ilgileniyor, oradaki oyuncularla iletişime giriyor ve o oyunculara da dokunuyor. Haliyle, rekabetçi oyunlara olan ilgi artacaktır, bunun da geri dönüşlerini yakın zamanda alırız.

### Sizin de söylediğiniz gibi League Of Legends ve Riot Games şimdiye kadar bölgemizde espore yükselten markaların başında geldi. Önümüzdeki evrende oyun oynayan oyuncuyu espore yönlendirme ve bunu sürekli kılma anlamında nasıl projeleriniz var?

Senin de söylediğin gibi Riot Games'in espore yapmış olduğu büyük bir yatırım söz konusu. Bu yatırım altı senedir hızlanarak devam etmekte ve nihayet 2019'da sahnenin

açılımla birlikte başka bir seviyeye taşındı. Sahnenin yapılması Riot Games'in buradaki kalıcılığına, devamına ve istikrarına istinaden atılmış önemli bir adım, ben biraz esporun mihenk taşı gibi görüyorum. Hani espor diye bahsettiğimiz dijital bir alan, başındaki "E" harfinden anlaşılacağı üzere fakat o sahnenin varlığı bu işe ne kadar önem verdiğimizizi gösteren ve anlatan bir tablo gibi. Bunun dışında espora yönlendirme anlamında birtakım projelerimiz var. Bildiğiniz gibi bir oyuncu bazımız var ve bu oyuncu bazının içerisinde belli bir kısım espor ile direkt olarak ilgileniyor. Yeni yayın dönemimizde de belki ufak ufak fark etmişsinizdir, teaser olsun, promomuz olsun kullandığımız dil daha samimi, daha eğlenceli bir tarafa gidiyor. Bu şekilde işin biraz da şov kısmına ağırlık verip sadece League of Legends izleyenlerin değil, hiç esporla ilgisi olmayan veya League of Legends'a çok fazla zaman ayırmayan birisinin bile keyif alıp eğlenmesini, haliyle de esporla bir etkileşiminin olmasını istiyoruz. Bütün bu yayını alışında yaşadığımız tecrübe ve beraberindeki etkinliklerle olabildiğince böyle oyuncuların ilgisini çekip sayıyı artırmaya ve kendi halindeki oyuncuları biraz daha işin içine sokmaya gayret ediyoruz.

### **Esporu tıpkı bir futbol yada basketbol gibi esporcuların emekli olana kadar ve sonrasında gelir elde edebilecekleri bir kapı haline getirmeye ne kadar yakınız?**

Bence biraz yakaladık o noktayı, çoğu şeyden önce bu gerçekleşmiş durumda. Neden bunu söyleyebiliyorum çünkü influencerların çoğunluğu emekli oyuncu. Yani bakıldığında emekli oyuncular ya bir yerlerde program çekiyorlar ya kendi kanalları üzerinden yayın yapıyorlar ya da birçok markayla birçok firmayla işbirliği yapıyorlar. Hatta bazıları profesyonel oyuncu olarak yakalayamadıkları gelir seviyelerine influencer olarak erişmiş durumdalar. Bu bağlamda bakıldığında esasen hani esporcu olmanın izleyici sayılarında da direkt olarak pozitif etkisi var. Sizin eski oyuncu olarak sahip olduğunuz ün, şöhret ya da yaratabileceğiniz etki ileride yayın yapmaya başladığınızda otomatik olarak katma değer sağlıyor. Tabii ki influencer olma noktasında oyunculuğun haricinde işin şov tarafı var, eğlence tarafı var, başka alanları var. Kişi bu alanları ve kamera önündeki karakterini ne kadar geliştirebilir, o biraz kişinin kendine kalmış. Yani bu süreç zaten sağlıklı bir şekilde işliyor. Sürecin içerisinde bizim de katkımızla yaratılacak yeni programlar, yeni alanlarla birlikte bu fırsatlar bence daha da artacaktır.

### **Ekosistem dedik, tam en önemli soruya da geldik aslında. Televizyonda da denk gelmişsinizdir, futbolun şu**



### **anda olmayan parayı harcadığı ve bu modelin yakında çökeceği söylemiyor. Espor da artık iyiden iyiye bir spor olarak kabul edilmeye başlandı. Peki gelir gider durumu hakkında ne düşünüyorsunuz? Hani ekosistem açık veriyor mu, gelirler giderleri kurtarabiliyor mu? Bu konuda neler eksik, neleri düzeltebiliriz?**

Öncelikle profesyonel sporlarla karşılaştığımızda artık espor futbolun hemen peşine takılmış durumda. Üç büyüklü bir kenara bıraktığımızda diğer her şeyle rekabet edebilir bir seviyede. Resmî rakamlar değil gerçi ama izlenme rakamları hızla yükseliyor ve belki de artık basketbolun önünde olduğumuz bir dünyadan bahsediyoruz. Belki en çok izlenen spor dalı futbol ama futbolda bile bilanço zarar yazabiliyor. Açıkçası burada sorun futbolda değil de biraz bizim yönetme şeklimizde. Biz kısa dönemli başarıya mı odaklanacağız yoksa uzun vadeli, karlı bir iş modeli mi geliştirmeye çalışıyoruz? Espor konusunda elimizde tüm rakamların olması da aynı durum geçerli, ayağımızı yorganımıza göre uzattığımız, doğru hedefleri doğru şekilde koyduğumuz noktada pozitif yönde ilerleyebiliriz, aksi halde futboldaki sıkıntılar esporu da vurabilir elbette. Elbette ekosistemler arasında büyük farklar da var. Bizim bu işin bir yatırımcısı olarak yaptığımız şey oyuncular ve profesyonel oyuncular da dahil olmak üzere ekosistemin tüm parçasıyla iliştim halinde olmak, iş ortaklığımızı daha da geliştirmek ve herkesin gelirlerini artırabilmesi için uygun bir ortam sağlamaya gayret etmek. Burada söyleyebileceğim en önemli şey, Riot Games olarak iş ortaklarımızla doğru bir şekilde ilerlemek ve onların beklentilerini karşılayarak uzun soluklu ve sağlıklı bir ekosistem yaratmak için çaba gösteriyoruz. En büyük misyonumuz bu sistemin devamlılığının olması. Belki bir sene sonra Worlds'de şampi-

yon olamayabiliriz ama doğrusu Worlds'de şampiyon olduktan sonraki on sene boyunca espor adına ortalıkta hiçbir şeyin kalmaması mıdır? Yetenekleri geliştirerek, doğru adımlar atarak, işi büyüterek oraya gitmek, her sene şampiyon olmasa da her sene çeyrek finaller gören, her sene gruplara kalan bir yapı için çalışıyoruz. Bu yapı sadece Riot Games'in değil, bütün parçalarıyla hem takımların hem oyuncuların, kısaca herkesin işini en güzel şekilde yapmasıyla mümkün olacaktır.

### **Röportajın artık sonunda doğru geliyoruz. Esporla alakalı veya Riot Games'in yeni projeleri ile alakalı söylemek istedikleriniz var mı?**

En önemli projemiz anlattığımız ve anons ettiğimiz bölgesel bir yapıya gitmek ve bu yapının ilk adımı da Orta Doğu ve Kuzey Afrika'daki 13 ülkedeki oyuncuların Türkiye'de lokal statüde yerli statüde oynayabilecek olması. Bu işin ilk adımını böylece atmış olduk ama konu "tam olarak şöyle olacak/olmalı" diyebileceğimiz bir noktada değil. Türkiye'de olduğu gibi diğer bölgelerde de bu alanı nasıl geliştirebiliriz, ne yapabiliriz diye düşünüyor, ileriye görmeye çalışıyoruz. Tıpkı Avrupa gibi biz de kendi çevremizde bölgesel bir şey yapabilir miyiz, bunun için uğraşıyoruz. Riot Games olarak ekosistemi her açıdan büyütüp o yarı finallere, finallere abone olduğumuz günler için çabalarımız. Bu bizim için ilk adımdı, oyunculardan ve topluluktan pozitif bir tepki alırsa biz de yeni adımlar atmaya devam edeceğiz. Belki oyuncularla başlayacak, birkaç dilde yayınlarla devam edecek ve belki de takımlar bu süreçte dahil olacak. Hedeflediğimiz adım hep bir adım sonrası ama zaman içinde nasıl şekillenecek, işte onu test ettikçe, gördükçe daha iyi anlayacağız.

### **Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz. ♦**

# LEVEL

ÜCRETSİZ  
KARGO!

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN  
SADECE **139 TL**



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM**  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*

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

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



# Asus ROG Strix Radeon RX 5700XT 08G Gaming

AMD'nin yeni seri grafik kartları Nvidia'ya rakip olabildi mi?

Sayfa  
100



# DONANIM

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

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



# Asus ROG Strix Radeon RX 5700XT O8G Gaming

Oyunlarda akıcı 2K performansı arayanlar için!

AMD'nin kısa bir süre önce tanıttığı Radeon RX 5700 XT ekran kartı, bir süredir bizlerle. Asus yorumuyla elimize gelen RX 5700 XT, üst seviye özellikler taşıırken, AMD'nin referans tasarımına ve RX 5700 modeline göre de önemli farklılıklar içeriyor. NVIDIA tarafında da GeForce RTX 2070'in karşısına konulan RX 5700 XT, daha önce incelediğimiz RX 5500 XT gibi sadece Full HD ve 2K çözünürlükte oyun oynamak isteyenlere değil, 4K çözünürlüğünde de iyi performans elde etmek isteyenler için güzel bir çözüm oluyor. Ancak bu ekran kartının ağırlıklı olarak 1440p çözünürlüğü hedef aldığını da söylemek lazım. Radeon RX 5700 XT, elbette güçlü olduğu kadar kaslı da bir ekran kartı. 3 fanlı tasarımı gözeten ekran kartı, kasanızda çift slotluk yer kaplıyor. Kendi soğutma bloğuyla beraber gelen ekran kartı, arka plakasıyla da dikkat çekici duruyor. Zira burada Asus'un ROG logosunun RGB ışıklandırılmaya renklendirildiğini görüyoruz. Öte yandan RGB aydınlatma, ön yüzde de fanlar çevresindeki çizgilerde de kendine yer buluyor. Asus'un daha önce incelediğimiz ekran kartlarında da olduğu gibi 0dB teknolojisinin bu kartta da bulunduğunu görüyoruz. Böylece GPU 60 derecenin üzerine çıkmadığı süre boyunca fanlar çalışmıyor, bu da ekran kartının sessiz kalmasını sağlıyor. Elbette siz bu çalışma şeklini istediğinize göre değiştirebilirsiniz. Fan yapısında da Eksen Teknolojisi'nin benimsendiği ekran kartında, bu sayede daha uzun fan kanatlarına yer verilmiş. Böylece ısıyı daha hızlı atabilen fanlar, etkili bir soğutma sağlıyor. Kartın ısı değerlerini de performans adımıyla sizlerle paylaşacağız. Ekran kartının boyutları daha önce

incelediğimiz RX 5500 XT modeline göre biraz daha büyük. Zira ekran kartında 3 fan bulunuyor. Bu nedenle 30 cm uzunluğunda olan kart, su radyatörünün de bulunduğu nispeten kompakt kasalarda, sizi radyatörün konumunu değiştirmeye itebilir. Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT O8G Gaming, AMD'nin Navi 10 mimarisine sahip. 7nm fabrikasyon süreciyle geliştirilen Navi 10 GPU üzerine kurulan kart, 2560 çekirdeğe sahip ve 64 ROP ünitesi ile selef modele göre önemli fark içeriyor. 256-bit bellek arayüzü ve 14 Gbps bellek hızı gibi teknik verilerin de sahibi olan kartın standart saat hızı 1840 MHz, artırılmış saat hızı ise tam 2035 MHz. Bu değerlerle referans tasarıma göre önemli bir fark yaratıyor RX 5700 XT'nin elimizdeki Asus yorumu zira bu değerler referans tasarımında 1605 MHz ve 1755 MHz şeklinde. Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT'de ise OC, yani hız aşırma modunda karttan en yüksek değerinde 2035 MHz'e erişim sağlanabiliyor. Öte yandan GDDR6 belleklerle de GDDR5'e kıyasla yüzde 60 oranda daha iyi performans sağlayabilen kart, 8 GB RAM kapasitesine sahip. Radeon Anti-Lag ile DX12 ve Vulkan destekli oyunların yanı sıra Direct X 11'de de görsellikte kazanım sağlayabiliyorsunuz. Yine benzer şeyi Radeon Image Sharpening, yani Radeon Görüntü Keskinleştirme için de söyleyebiliriz. Bilindiği gibi TAA ve FXAA gibi kenar detaylarını yumuşatan bu görüntü teknolojilerine alternatif bir yol olan Radeon Görüntü Keskinleştirme ile beraber GPU ölçeklendirme yaparak daha iyi fps değerlerine görüntüde bulanıklıkla karşılaşmadan erişebilirsiniz. Peki, elimizdeki Radeon RX 5700 XT'nin performansı nasıl? RX

5700 XT, 1440p, yani 2K çözünürlüklü oyunlar için ideal görüne de aslında 4K çözünürlükte de pek çok oyunda 60 FPS üzeri performans sağlayabiliyor. Bunlara örnek olarak Battlefield V'te 70 FPS civarında performans elde ettiğini söyleyebiliriz. Ancak biz testleri, monitörümüz de 2K çözünürlüğünde olduğu için 2K şeklinde gerçekleştirdik. Gear 5'te ultra grafik ayarlarında 80 FPS civarında sonuç aldığımız RX 5700 XT, oyun boyunca 65 ila 75 derecelerde ısı üretiyor. Battlefield V'te ise yine yüksek grafik detaylarında 90 ila 120 FPS değerleri gösteren ekran kartı, bu oyunda da 75 derecelerde dolaştı. Ekran kartını ayrıca APEX Legends'ta da koşturduk ve bu oyunda da oyuncuların 2K çözünürlükte yüksek kalite grafiklerde 120 FPS civarında sonuçla karşılaşacaklarını söyleyelim. Yine bu oyunda da ekran kartının sıcaklığı 70 ila 78 derecelerde dolaştı. Sonuç olarak Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT O8G Gaming, sahip olduğu özelliklerle beraber 2K çözünürlükte yüksek performansta oyun oynamayı amaçlayan oyun severler için olduğu kadar, video render işleriyle uğraşan profesyonel kullanıcılar için de uygun bir ekran kartı oluyor. Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT O8G Gaming, 4481 TL dolaylarında fiyatla şu an piyasada bulabiliyorsunuz. **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** Üst seviye performans, sessiz çalışması, RGB desteği, RDNA mimarisi, 0dB teknoloji, ısı yönetimi.  
**EKSİ** Ray Tracing yok.





LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Corsair Dark Core RGB Pro

Yine sınırları zorlayan bir Corsair ürünü

Corsair'in Dark Core serisi firmanın ürün gamı içinde en ağır sorumluluğu, en ağır yükü taşıyan seri muhtemelen. Dark Core hem oyuncuların yüksek beklentilerine hem de profesyonellerin günlük kullanımına dayanabilecek, onları mutlu edecek bir ürün olarak geliştirilmişti ve geriye dönüp baktığımızda bunu başardığını söyleyebiliriz. Şimdi karşımızda aynı serinin RGB Pro versiyonu duruyor, beraberinde getirdiği çok sayıda yenilikle beraber.

Dark Core Pro RGB ilk bakışta Dark Core'u andırıyor ancak sadece ilk bakışta. Biraz daha yakından incelediğinizde ürünün Dark Core ile benzer bir tarza sahip olmasına rağmen tamamen yeniden tasarlandığını söylemek mümkün. Dark Core serisi Pro modeliyle beraber biraz daha oyuncuların tarafına yükleniyor zira dokuz bölge RGB aydınlatma ürüne bambaşka bir hava katmış. Son derece eğimli, bir o kadar da alımlı bir tasarımı sahip olan ürün sağ el kullanımı için geliştirilmiş. 8 farklı tuş sayesinde simülasyon oyunlarında klavyeden mümkün olduğunca kontrolü elinizin altına taşıyabiliyorsunuz. Ürünün kasasında avuç desteğinde tutuşu artıran yumuşak ve pürüzlü bir tasarım tercih edilmiş. Biraz çabuk kirlense de son derece kaliteli hissettiriyor. Sol taraftaki baş parmak desteğinde ise yine pürüzlü ama sert plastik tercih edilmiş. Dark Core RGB Pro ile gelen el desteği ile sağ taraftaki paneli değiştirebiliyorsunuz. Eğer palm (avuç içi) kullanımı tercih ediyorsanız ne güzel, pençe (claw) tutuşu tercih ediyorsanız pek bir önemi yok elbette. Hemen belirteyim ürün her iki tutuşa da uygun ancak palm tutuş için tasarlandığını hemen belli ediyor. Ön ve yan tuşlarda Omron, DPI ayar tuşunda ise Kailih tercih edilmiş. Tamamı son derece hızlı tepki veriyor ve tıklama son derece "sert". Bu da benim gibi "süngerimsi" tuşları sevmiyorsanız sizi çok memnun edecek.

Ürün biraz irice ve ağırlıklarla takviye edilmesine bile 133 gramlık bir kütlesi var, bu da rekabetçi oyunlar tarafında tam sınırdaki bir değer. Hani, "bir tık daha ağır olsa rekabetçi oyunlara uygun değil" diyebileceğimiz kıvamda. Altta teflon skatezlerin kayma hissiyatı son derece iyi, eğer Corsair'in mouse padlerini kullanıyorsanız iCUE'dan kalibrasyonunu yapabilirsiniz. Normal bir mouse pad ile dahi son derece tutarlı bir izleme performansı aldığımızı belirtmem gerekiyor. Gelelim teknik kısma. Üründe kullanılan sensör Pixart PAW3392. Bu PMW3360 veya PMW3389'un aksine "müşteri tipi" bir performans sensörü değil, Corsair için (Muhtemelen 3389 üzerinden) özel olarak geliştirilmiş, 18000dpi hassaslık, 450 IPS hız ve 50G hızlanma gibi son derece etkileyici değerler sunabilen bir sensör. Kullanımda farkını çok hissetmeyeceksiniz ancak 2000Hz polling rate değerini destekleyen, incelediğimiz ilk fare aynı zamanda. iCUE üzerinden 1'er dpi aralıklarla hassaslığı kendinize göre ayarlayabilirsiniz, ben tercihim her zamanki gibi 400/800/1600/3200 şeklinde yaptım.

Ürünün en iddialı olduğu konu ise bağlantı seçenekleri. USB-C ile şarj modunda çalışabilen ürün aynı zamanda Corsair'in Slipstream teknolojisini kullanan 2.4GHZ wireless bağlantısıyla da oldukça iddialıydı. Peki sonuç nasıl? Açıkçası 0.5ms seviyesine inmiş gecikme seviyesi sayesinde ürünün kablolu mu yoksa kablosuz mu kullandığınızı ayırt edebilmek mümkün değil. En güzel haber de Corsair'in Dark Core'da kullandığı kocaman Wi-Fi adaptörünü ufaltıp ürünün içinde taşınabilir hale getirmiş olması. Ufak bir detay gibi gözükülebilir ancak "taşınabilir" bir fare için son derece muhteşem bir ayrıntı. Dark Core RGB Pro gerektiği durumlarda Bluetooth bağlantı da kullanabiliyor. Oyuncular için gerek-

li olmasa da belli durumlarda hayat kurtardığı malumunuz. Bu arada firmware update yapana kadar ürünün bu modda ciddi bir lag yaşadığını da belirtmem gerek. 1.6.25 firmware'i ile bu sıkıntı tamamen ortadan kalktı, müjdem i isterim. Dark Core Pro'da kullanılan bataryanın kapasitesi 1000mAh, bu da alıştığımızın iki katı. Peki bu kadar "ışıklı" bir ürüne yardımcı olabiliyor mu? Dark Core RGB Pro güç tüketimi yüksek, performanslı bir ürün. Standart aydınlatma ile 2.4Ghz modunda 16 saat, aydınlatma kapalıyken 36 saatlik bir dayanım süresi var, benim yaptığım testlerde 13-14.5 saat arasında değerler elde ettim. Bluetooth modunda ise bu süre 18 ve 50 saat. Ofis ürünleri ile kıyaslanmasa da bir performanslı bir oyuncu ürünü için yeterli. Son sözlere geçmeden önce, Dark Core RGB Pro'nun Qi kablosuz şarjı destekleyen (MM1000 mouse pad gerekli) bir SE modeli olduğunu da belirtelim.

Dark Core RGB Pro tıpkı geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Nightsword gibi son derece iddialı ve başarılı bir model. Ülkemizdeki fiyatı henüz belli olmasa da yurt dışı fiyatına bakarak (80\$), fiyatının Nightsword gibi 700 TL civarında olacağını tahmin etmek mümkün. Bu da Dark Core RGB Pro'yu üst seviye bir oyuncu faresi arayan oyuncular için son derece rekabetçi bir ürün haline sokuyor. **◆ Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Şık ve ergonomik tasarım, 9 bölge RGB aydınlatma, Slipstream teknolojisi, Wi-Fi adaptörü ufalmış ve gövde içinde taşınabiliyor, özelliklere göre rekabetçi fiyat, Bluetooth bağlantı seçeneği

**EKSİ** Biraz büyük ve ağır



## Huawei Matebook D

Telefon ve bilgisayarı tek vücut haline getiren bir ürün.

**M**ateBook D, gayet şık bir laptop. Elimizde uzay grisi rengiyle bulunan laptop, fazlasıyla sade görünüyor ve bu anlamda bilhassa minimal tarzı benimseyen kullanıcılara hitap ediyor. Şık olmasının yanında öte yandan mobil kullanıma uygun tasarım hatlarıyla da gayet kompakt bir cihaz oluyor MateBook D. Laptop'ın kalınlığı 16 mm, ağırlığı ise yalnızca 1,5 kilogram. Bu anlamda ister çantanızda, ister elinizde rahatça taşımanız mümkün.

MateBook D 15, 15.6 inç boyutunda FullView ekrana sahip. İnce kenar çerçeveleriyle beraber geniş görüntü sağlayan ekran, böylece kullanım alanını zenginleştirirken, zengin multimedya seçeneği de sunuyor bizlere. Full HD çözünürlüğünde görüntü üreten ekran, 16:9 görüntü en-boy oranı sunuyor ve gerek parlaklık gerek kontrast seviyesiyle güzel görüntü sağlıyor. 178 dereceye kadar geniş görüş açısı sağlayan ekran, parlama önleyici panelden oluşmasıyla hem dış kullanımlarda hem pencere kenarında rahat bir kullanım sağlıyor.

MateBook D, teknik özellik bakımından da geniş seçenekler sunan bir dizüstü bilgisayar modeli. Multimedya kullanımından okul ihtiyacına, profesyonel kullanıcıların iş kullanımlarından mesai sonrasında eğlenebilecekleri oyun ihtiyacını da karşılayabilen laptop, AMD Ryzen işlemci ile güçlendirilmiş. Laptop'ta 4 çekirdekli ve 8 izlek sahibi Ryzen 5 3500U işlemci yer alıyor ve beraberinde Radeon Vega 8 grafik birimi getiriyor. MateBook D'de 8 GB kapasitesinde DDR4 RAM kullanılırken, depolama birimi de elbette NVMe SSD şeklinde karşımıza çıkıyor. Diskin 256 GB kapasitesinde olduğunu da belirtelim. Ayrıca

satın alım noktasında derseniz SSD ve HDD şeklinde ek depolama alanı ihtiyacına yönelik farklı seçenekleri de bulabiliyorsunuz.

Huawei, MateBook D 15'i mobil kullanımları gözetken bir laptop olması için pil ömrü konusuna da ekstra hassasiyet göstermiş. MateBook D, 9.5 saate kadar pil ömrü sunuyor. Bu sayede dışarıda geçireceğiniz zamanlarda veya ofise ya da okula giderken yanınıza adaptörünü almanız gerekmiyor. Alsanız bile zaten bir akıllı telefon adaptöründen hallice tasarımıyla şarj cihazına da kolayca çantanızda yer buluyorsunuz. Laptop, USB-C portu üzerinden şarj oluyor ve şarj süresi de oldukça hızlı. Akıllı telefonlarında olduğu gibi USB-C'nin tüm avantajından burada da faydalanan Huawei, 65W USB-C şarj cihazı ile 30 dakika içinde MateBook D'nin yüzde 54'ünü şarj edebilme olanağı tanımış. Böylece laptop'ın şarjı hiç olmadık zamanda bitse bile, kısa bir şarjla hızlı şekilde kullanmaya geri dönebiliyorsunuz.

Bu noktada MateBook D'nin üzerinde yer alan USB Type-C portu üzerinden Huawei telefonlar için SuperCharge desteği sağladığının da altını çizelim ve şimdi MateBook D'nin Huawei akıllı telefon sahiplerine sunduğu önemli özelliğine geçelim. Evet, Mate 30 Pro'nun ekranı artık laptop'ın bir kenarında karşımızda. Böylece bilgisayar başında çalışırken, aynı zamanda telefonunuzu da kolayca erişebiliyor, telefonunuzdaki tüm fonksiyonları ekran başında yönetebilirsiniz. En basitinden laptop üzerinden telefonunuzun galerisine girip fotoğraf ve videolar arasında dolaşabilir, içindeki bir videoyu laptop ekranında daha geniş şekilde görüntüle-

yebilir, yazışmalarınızı yapabilir ve elbette laptop ile telefon arasında dosya alışverişi gerçekleştirebilirsiniz. Evet, buraya kadar bahsettiklerimiz farklı uygulamalarla zaten yapabiliyoruz, doğru. Ancak MateBook D'nin Multi Screen Collaboration yeteneği sayesinde ile bunlar bir adım daha öteye taşıyor.

Diyelim ki bir sunum hazırlayacaksınız. Bunun için bilgisayardan sunum dosyasını açıyorsunuz ve bu sunum dosyasına telefondan eklemek istediğiniz dosyaları direkt olarak içeriğe sürükleyip bırakarak aktarabiliyorsunuz. Mesela telefonda yer alan bir fotoğrafı, tutup kolayca sunum dosyası içine bırakabiliyor, yine aynı zamanda videoyu da aynı yöntemle sunumun içine ekleyebiliyoruz. Öte yandan aynı şekilde WhatsApp yazışmalarınızdan da kopyalama yapmanız mümkün. Konuşmadan herhangi bir metni kopyalayıp yine aynı şekilde sürükleyip bırakarak sunumun içine alabiliyorsunuz.

Her şey bir yana sunduğu diğer özelliklerle de komple kompakt bir dizüstü bilgisayar çözümü olan MateBook D, yeni satışa çıkmış taze bir model. Elimizdeki AMD Ryzen işlemcili MateBook D 15 modelini 4599 TL fiyatla şu an piyasada bulabilirsiniz. **◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Multi Screen Collaboration özelliği, şık tasarım, kompakt yapı, geniş kullanım seçenekleri, FullView ekran, pil ömrü ve şarj süresi, parmak izi sensörü, gizlenebilir web kamerası **EKSİ** Oyunlardaki performansı haliyle düşük



# AOC AGON AG272FCX6

AMD ekran kartına iyi bir monitör takviyesi arayan oyun severler için!

**A**OOC, tüm segmentler için geniş monitör yelpazesıyla beraber her oyuncunun kendine göre arayıp bulabileceği bir monitöre sahip. AGON AG272FCX6, kavisli ekranı ve metalik standı ile sırt yüzeyiyle dikkat çekerken, tasarımıyla etkileyici bir model oluyor. Arka yüzdeki metalik bölümde ışıklandırılmalı şeritleriyle oyuncu olduğunu gösteren monitör, standın hemen üzerinde de kolay taşınabilmesi için bir kulp bulunduruyor.

Bu monitör de diğer pek çok AGON serisi modeli gibi ergonomik özellikler içeriyor. Ekranı 30'ar derece döndürebiliyor, öne ve arkaya eğebiliyor ve 110 mm'ye kadar yükseltebiliyorsunuz. Bu sayede karşısında otururken, kendinize göre ayarlama olanağına sahipsiniz. Ancak monitörde portre modu bulunmuyor ki, zaten kavisli ekranlar bunun için pek elverişli değil. Monitörün arkasındaki ışıklandırmaları kırmızı, yeşil ve mavi renk şeklinde değiştirebiliyorsunuz, fakat bir RGB ışıklandırma bulunmuyor. Işıklandırma değişikliğini ise monitörün hemen altındaki tek tuş ile erişebileceğiniz menü arayüzünden yapabiliyorsunuz. Ayrıca menü kullanımı için ek bir uzaktan kumanda aparatı daha bulunuyor. Dilerseniz bununla da monitörde ayar değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Ancak açıkçası bu kumanda yerine ekranın altındaki menü tuşu kullanılabilir. Zira bu aparat masada kalabalık yapıyor.

Monitörün bağlantılarına baktığımızda, burada 2 adet HDMI 2.0 portunun bulunması sevindirici bir detay olarak göze çarpıyor. Ayrıca DisplayPort 1.2 girişi de pek tabii ki unutulmamış. Bunlara ek olarak 2 adet USB 3.0 bağlantı noktası daha yer alıyor ve pek tabii kulaklık girişi de mevcut.

Monitörün hoparlörlerinin bulunduğunu da söyleyelim. 3W'lık çift hoparlör, pek çok muadiline göre iyi seviyede ses üretiyor. Son olarak ekranın hemen köşesinde kulaklık askısının bulunması da güzel fikir. AOC'nin diğer monitörlerinde de bunu daha önce görmüştük. AGON AG272FCX6, 27 inç büyüklüğünde kavisli bir ekranın sahibi. Kavisli ekran pek çok kişiye cazip gelirken, bunda oldukça da haklılar. Zira sunduğu görüntüde albeni yaratan ekran, elbette daha geniş ekranların kavisleri kadar etkileyici değil. Fakat yine de güzel göründüğünü söylemeliyiz. Burada tercih biraz da tüketicinin oluyor kuşkusuz.

Ekranın sağladığı çözünürlük ise Full HD, yani 1920x1080 piksel. Açıkçası 27 inç boyut için bu çözünürlüğü biraz düşük bulduk. Bu büyüklükteki monitörlerde artık aradığımız çözünürlük en az 2K oluyor. Fakat elbette monitörün sahip olduğu fiyat kategorisine baktığımızda, benzer özellikte çok sayıda muadili de görmek mümkün. AGON AG272FCX6, 165Hz tazeleme hızına sahip bir monitör. AMD FreeSync Premium desteği ile beraber özellikle AMD ekran kartlı oyunculara hitap eden monitör, 1ms tepki süresi, 3000:1 kontrast oranı ve 250 kandela parlaklık değerlerine de sahip. Özellikle kontrast seviyesiyle beğendiğimiz monitör, paneliyle de sRGB renk gamunun yüzde 99'unu AdobeRGB renk uzayının ise yüzde 91'ini kapsıyor. Ancak parlaklık seviyesiyle biraz düşük olduğumuzu da belirtelim.

AOC AGON AG272FCX6, performansı ile oyuncuların sevecekleri bir monitör. Kullandığımız süre boyunca, pek çok oyunda da değerlendirme şansı bulduğumuz ekran, bir süre önce incelediğimiz Asus ROG Strix

Radeon RX 5700XT O8G Gaming ekran kartıyla da kullandığımız bir model oldu. Bu süre zarfında Gears 5 ve Battlefield V oyunlarında bolca zaman geçirdik ve görüntü anlamında iyi performans yakaladık. Bu arada OSD, yani menü arayüzünde oyun türlerine göre farklı renk ayarları mevcut. FPS, yarış ya da RTS türlerini seçerek oyununuza göre otomatik kalibrasyon yapabilir veya tabii ki kendiniz ayarlayabilirsiniz. Öte yandan yalnızca oyunlarda değil, film ve monitör karşısında geçirdiğiniz zamanda da beklentiye olumlu cevap verebilen bir model olan AGON AG272FCX6, sahip olduğu ek özellikler de iyi durumda. Bunlardan biri titreşim azaltıcı Flicker Free olurken, bir diğer önemli nokta -ki ekran başında geçirdiğimiz süre göz önünde bulundurulduğunda- düşük mavi ışık modu oluyor. Ha, bu arada son olarak monitörün Shadow Control özelliğinin de gölgeli sahnelerde sadece koyu renkli bölgeleri aydınlatabiliyor ve bu da görsellik anlamında olduğu gibi, oyunlarda özellikle keyif sunuyor. Bağlantı zenginliği ve öte yandan başarılı hoparlörleriyle de beğendiğimiz monitörün fiyatı ise şu an 2489 TL civarında. Bu kategoride yalnız değil, ancak bahsettiğimiz avantajlarıyla beraber bir adım önde durduğunu da söylemek lazım. ♦ **Ercan Uğurlu**

## KARAR

**ARTI** 165 Hz yenileme hızı, bağlantı seçenekleri, ergonomik tasarım, kavisli ekran, RGB ışıklandırma, iyi kontrast  
**EKSİ** 27 inç için düşük çözünürlük, parlaklık seviyesi nispeten düşük



## Corsair A500 Dual Fan CPU Cooler ✦

Corsair hava soğutma kulvarına geri döndü!

İnsanın en hızlı değiştiği, öğrendiği her şeyi mıknaş gibi çektiği yaşlar ne desenez, muhtemelen yirmili yaşların başı derim. Ben de “ne gerek var saçma modifikasyonlar yapmaya?” diyerek girdiğim bu yaşlarda ne olduğunu anlamadan kendimi overclock tutkusuna kapı-  
rvermişim. O sıralarda önce gönlümü Cooler Master JET 7'ye kapırdım, keşke görüntüsü ve komşuyu uyandıran gürültüsü kadar performansı da mutluluk verseydi. Hemen ardından ilgimi gerçekten işe yarayan bir şeylere yönelttim ve efsanevi Zalman CNPS7000'den tutun da uğruna ana kofradan sigortayı attırdığım talihsiz Peltier denemelerine kadar elimde geçirdiğim her şeyi kasaya taktım.

Bu yazıda konu alacağımız A500 de beni su soğutmaya ısındıran H100 gibi bir Corsair ürünü ve firmanın birkaç senenin ardından tekrar hava soğutma kulvarına geri dönüşünü müjdeliyor, bir farkla, elimizde bu defa son derece üst seviye bir fan var. Şimdi A500, içinde kedinizin kıvrılıp yatabileceği ebatlara sahip bir kutuyla birlikte geliyor, hemen o noktada ürünün boyutları hakkında bir fikir ediniyorsunuz zaten. Bu ürün neredeyse 1.5kg ağırlığında ve “minimum” 171 mm yüksekliğe sahip olduğundan kasanıza uyup uymayacağına satın almadan önce bakmanız gerekiyor. Kutu içeriği ise son derece geniş. A500 AMD AM2 ve Intel LGA 1150'den başlayarak akla gelebilecek tüm yeni chipsetlere

takılabilir, tamamı için de kutuda gerekli braketter mevcut. Bunlar zaten beklenen şeyler. Beklenmeyen şey ise son derece kaliteli bir yıldız tornavida ile beraber gelmesi. Benim gibi son iki senede iki kez taşınıp Ikea dolaplarını monte ederken tornavida setlerinizi kurban verdiyseniz bayağı bir sevineceğinize eminim. Uzunluğu sayesinde montajı fena halde kolaylaştırdığını da ekleyeyim.

Tasarıma geçerse üç noktadan bahsetmekte fayda var. Birincisi Corsair'in sizin için minik karelere böldüğü XTM50 termal macun ile kaplanmış ve her iki tarafta dörder bakır soğutma borusu ile güçlendirilmiş ana blok. Bu borular ısıyı alıp soğutucunun ana yapısını oluşturan kocaman alüminyum panellere aktarıyor. Burada da devreye Corsair'in şimdiye dek sevmeyen kimseyi görmediğim 12cm'lik muhteşem fanları ML120'ler giriyor. Fanlar önden gelen havanın soğutucu panelden geçerek egzozdan dışarı aktarımını kolaylaştırmak adına düz / ters şeklinde monte edilmiş. 400-2400 RPM arasında (PWM kontrollü) çalışan bu fanlar yük altında 37-38db seviyesinde bir gürültü üretse de genel olarak gayet sessiz denilebilir. Soğutma kapasitesi ise maksimum 250W TDP. En iyi tarafı da eğer afili ve yüksek soğutuculu bir RAM seti kullanıyorsanız fanların birini veya ikisini kızaklı olarak yükseltebiliyor olmak. Böylece fanın RAM setine temas ederek montajı engellemesi sorununun önüne

geçilmiş. Bunun dezavantajı ise yükselttiğiniz miktarın 171mm'nin üzerine ekleniyor ve soğutma performansını kademeli olarak düşürüyor oluşu. Olur da sonra montaj yapmanız gerekir diye Corsair kutunun içine bir tüp XTM50 termal macun da eklemiş.

Peki soğutma performansı nasıl? İ7-8700K'da yaptığımız testlerde (kendi TDP limiti dahilinde), yük altında neredeyse 13 derece daha iyi sonuçlar elde ettik. Buna göre masaüstünde 32 derece, yük altında çalışırken ise 65-67 derecelik sonuçlar elde ettik ki, 80 derecenin üstünde sıcaklıklar görmeye gayet alışık olduğumuz bir sistemimiz var. Bu sonuçların korkunç bir gürültü seviyesine ulaşmadan ve neredeyse bakım gerektirmeyen bir soğutucu ile elde edildiğini de not etmek gerek. Neticede yeterli ebatlarda bir kasanız ve daha iyi nefes almasını istediğiniz bir işlemciniz varsa, bu sıralarda 800 TL civarına (Yurt dışı fiyatı 100\$) bulabileceğiniz A500 çok iyi bir seçim.

◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Kolay montaj, çok yüksek performans, yeterince sessiz, kutu donanımı çok zengin  
**EKSİ** Her kasaya uymayabilir, fiyatı bir soğutucu için yüksek



## Anker Soundcore Infini Mini

Evde geçen günler için ideal bir arkadaş!

Soundcore Infini Mini, artık Türkiye’de pek çok ses ve görüntü cihazı ile akıllı yaşam ürünleriyle tanınan Anker markasının bir eseri. Tasarımıyla oldukça kompakt yapıda olan cihaz, televizyonunuzun altında kolayca kendine yer buluyor. Elbette duvara asmayı da düşünebilirsiniz. Cihazın hemen arkasına bunun için yuvalara da yer verilmiş. Soundcore Infini Mini’nin tek bağlantı seçeneği bunlar değil. Bu hoparlör ayrıca Bluetooth desteğine de sahip. Böylece telefonunuzdan bilgisayarınıza kadar pek çok Bluetooth destekli cihaz ile kolayca eşleştirebiliyorsunuz. Soundcore Infini Mini, üzerinde 20W’lık çift stereo hoparlör bulunduruyor ve böylece toplamda 40W’lık ses çıkış gücü sağlıyor. Bu da küçük ve ortalama salonlar için gayet doyurucu bir ses anlamına geliyor. Elbette yalnızca oturma alanları için düşünmeyin, bu hoparlörü yatak odanızda veya oyun odalarında da kullanmak isteyebilirsiniz. Peki, Infini Mini’nin ses performansı nasıl? Açıkçası başta da söylediğimiz gibi biz kullandığımız süre içinde o kadar memnun kaldık ki, bu inceleme de o nedenle bir hayli geç kaldı. Özellikle yüksek seste film izlemeyi seven bir sinemaseverseniz, siz de oldukça memnun kalacaksınız diye düşünüyoruz.

Cihazda, 2 farklı ses modu yer alıyor: Film modu ve müzik modu şeklinde. Uzaktan kumanda üzerinden kolayca geçiş yapabiliyorsunuz. Film modunda sağlam bir bas sesi sağlayabilen hoparlör, böylece filmin atmosferini güçlendiriyor. Müzik modunda ise daha dengeli bir ses sağlanırken, müzik dinlerken de bu moddan aktif şekilde yararlanabiliyorsunuz.

Şu an Soundcore Infini Mini’yi 350 TL gibi bir fiyatla bulabiliyorsunuz ki, çevresindeki ürünlere de baktığımızda gayet mantıklı bir seçenek olarak yer alıyor. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Kompakt tasarım, Tatmin edici performansı, Kurulum ve kullanım kolaylığı, Bluetooth - Aux ve optik desteği.

**EKSİ** Tiz sesler metalik, Adaptörü büyük.

85



## Sharkoon RGB Flow

Fiyat/performans için en iyi kasa mı?

Özellikle ucuz ve orta fiyatlı kasalar arasında yer alan, bu anlamda çok geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eden Sharkoon RGB Flow, temperli cam yan panelli makul seviyeli ATX kasalardan biri oluyor. Ön taraftan arkaya doğru uzayan LED şeridi ile dikkat çekici de görünüyor. Bunlardan birincisi, kasanın kabloları biraz zor, bazı noktalar için çok fazla yer yok ve bu nedenle sistemi toplarken eğer kusursuz görünen bir kasa istiyorsanız, biraz uğraşmanız gerekecek.

Hızlıca bahsedeceğimiz ikinci konu ise temperli cam panel olacak. Temperli cam kullanılmış olması bu klasman için gayet güzel, ancak cam panelin bir kısmı iç yüzeyden yapışkan yardımıyla tutturulmuş, arka tarafta da vida yardımıyla sabitleniyor. Fakat bu pek güven verici değil. Zira bu vidaları ne kadar sıkarsak sıkalım, cam panel pek çok defa yere düştü. Dizayn açısından güzel bulduk, ne fazla göz alıcı, ne fazla sade. Bizce gayet dengeli ve kibar bir RGB tercihi olmuş. Dilerseniz kasanın arkasına ayrıca RGB destekli bir egzoz fanı da takabilirsiniz. Öte yandan Sharkoon RGB Flow’un bizce eksik yanlarından bir diğeri daha, kasanın ön tarafında da sadece tek fanın yer alması. Benzer fiyatlı modellere baktığımızda, 4 dahili fanlı, 3 dahili fanlı modeller görüyoruz. Sharkoon RGB Flow’da ise 1 dahili fan yer alıyor. Fakat bunun yanı sıra çok sayıda fan alanı mevcut. Arkadaki egzoz fanının yanı sıra ön tarafta 120 mm’den 3 slot, üst kısımda da 120 mm veya 140 mm’den 2 slota yer açılmış.

379 TL fiyatla bulabildiğiniz Sharkoon RGB Flow, bu segmentte çok sayıda rakibe sahip. Hatta üzerine az bir fiyat farkı ile RGB aydınlatma yerine kırmızı LED içeren Sharkoon TG5 de tercih edilebilir diyebiliriz. Ancak elbette bu noktada tercih sizin olacak. ♦ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** RGB akış ışıklandırma, Temperli cam panel, Geniş iç hacim, aRGB desteği, Sessiz çalışması, SSD yerleşimleri, Üst ve ön panelde manyetik toz filtresi.

**EKSİ** Cam panel vidalama tercihi, Kablo yönetimi daha geniş olabilirdi, PCI braketleri, Tek dahili fan.

75



## Monster

### Pusat V6

Bütçe dostu oyuncu faresi

**P**usat V6, dediğimiz gibi uygun fiyatlı ve buna bağlı olarak da giriş seviyesi oyuncu farelerinden biri. Buna uygun olarak da bu kategoride çok sık karşımıza çıkan Pixart 3325 sensöre sahip. Bu sensör, bu kategori için gayet yeterli bir seçim. Teknik verilerinden devam edecek olursak, farenin 10000 DPI'ya kadar çözünürlük desteği sunduğunu, 125 ila 1000Hz arası polling rate ve 20G hızlanma değerlerine sahip olduğunu da belirtelim. Bunlarla beraber farenin temel ağırlığı 134 gram. Ancak dilerseniz ağırlığı arttırabiliyorsunuz. Farenin teflon tabandan oluşan alt yüzeyinde bir ağırlık haznesi var ve kutu içeriğinde de 2.5 gramlık 8 adet kurşun yer alıyor. Bunları bu hazneye yerleştirerek ağırlık ayarı yapabiliyorsunuz.

Daha önce sizlerin merak ettiği Pusat V7 Wireless modelini incelemiştik. Pusat V6 ise farklı olarak kablolu yapıya sahip bir fare. Altın kaplama USB ve toplamda 1.8 metre uzunluğunda örgü kabloyla gelen fare, tasarım olarak da gayet rahat bir tutuş sağlıyor. Yan kenarları sert plastik, üst kısmı ise kaymaz plastik malzeme ile kaplanmış.

Bu ayarlaradan biri de kuşkusuz farenin ışıklandırmasına özel. Pusat V6, 7 renk aydınlatmaya sahip. RGB değil, ancak aralarında farklı geçiş efektleri belirleyerek RGB etkisi yaratıyor. Yine bu ayarı da yazılım üzerinden halledebilirsiniz. Bu arada bu yazılım üzerinden dediğimiz gibi çeşitli ayarları yapılandırabiliyorsunuz. 3 farklı profil oluşturabiliyor, yine DPI kademesini de buradan farklı profillerde belirleyebilirsiniz. Ancak DPI seçimlerini 500 ve katları şeklinde yapabiliyor, ara seçimleri ne yazık ki belirtemiyorsunuz.

Sonuç olarak Pusat V6, giriş seviyesi iyi bir oyuncu faresi arayanlar için avantajlı modellerden biri oluyor. Şu an Pusat V6'yı piyasada 159 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ♦ **Ercan Uğurlu**

#### KARAR

**ARTI** Giriş seviyesi için bütçe dostu iyi seçenek, 7 adet programlanabilir tuş, Konforlu yapı, RGB etkisi yaratan efektler, Ağırlık seçenekleri.

**EKSİ** DPI aralığı çok keskin.

81



## TP-Link

### Archer AX50

Wi-Fi 6'dan yararlanmanın en etkili yollarından!

**Y**eni nesil Wi-Fi standardı olan ve 802.11ax olarak da anılan Wi-Fi 6, geçtiğimiz sene resmi olarak duyuruldu ve çeşitli cihazlarda kullanılmaya başlandı. Teorik olarak 10Gbps ve 12Gbps hızlara değin performans sağlayabilen, Wi-Fi 5'e kıyasla yüzde 30 ila yüzde 40 daha iyi performans sunabilen Wi-Fi 6, hem veri gönderme hem veri alma noktasında daha fazla cihaza aynı anda hız kaybı yaşamadan erişim desteği getirebiliyor.

TP-Link'in yeni ürün ailesinden Archer AX50 de 802.11ax, yani Wi-Fi 6 desteği sunan bir router, bir yönlendirici olarak görev yapıyor. Özellikle yeni nesil Wi-Fi 6 altyapısından faydalanmak istiyorsanız ilgi odağı olacak olan cihaz, Wi-Fi 6 altyapısını kullanıyor ancak Wi-Fi 5, yani 802.11ac ve daha öncesi standartlara da destek veriyor. Archer AX50, Intel'in Wi-Fi 6 (Gig+) olarak da bilinen Intel Ev Wi-Fi yonga setinden güç sağlıyor. Elbette hem 2.4 GHz hem 5 GHz gibi 2 farklı frekans bandında bağlantı kurabilen router, 2.4 GHz bantta 574 Mbps, 5 GHz bantta ise 2402 Mbps'e değin teorik hızlar sağlayabiliyor.

Archer AX50'nin tasarımı da kuşkusuz yenilenmiş. Yayvan bir yapıya sahip olan AX50, üzerinde 4 adet anten bulunduyor. Bu antenler sabit, değiştiremiyorsunuz. Antenlerin bağlı olduğu arka yüzde bağlantıları ile gerekli butonları bir arada görebiliyorsunuz. Burada 4 adet gigabit Ethernet ve WAN portunun yanı sıra USB 3.0 yuvası da hazır bulunuyor. Sonuç olarak değerlendirsek Archer AX50, yeni nesil internet altyapısına uygun olarak tasarlanan oldukça performanslı ve zengin seçenekler sunan bir router oluyor. Elbette her yeni teknoloji gibi Archer AX50'nin de fiyatı biraz yüksek. Archer AX50'yi şu an 164\$ fiyatla satışta bulabiliyorsunuz.

♦ **Ercan Uğurlu**

#### KARAR

**ARTI** Hızlı Wi-Fi 6 desteği, Yenilikçi tasarımı, Kurulum ve kullanım kolaylığı, Eşzamanlı internet performansı, HomeCare antivirüs desteği, Gigabit Ethernet portu.

**EKSİ** Yüksek fiyat, Sabit anten.

90



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
110

## **PHD**

Geçtiğimiz ay bahsetmiştik, bu ay çizgi romanın iki devinden birisi olan DC COMICS'i konuşacağız.

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

Evde vakit geçirmek gibisi var mı be? İzle, dinle, oku, sonra da yat. Evden çalışanlar da artık kendi zamanlarını daha iyi idare edebiliyorlardır; öğlen arasında internette lüzumsuzca gezmenin yerini tutacak daha iyi aktiviteler yapabilirler.

## ÇİZGİ-ROMAN

DÜNYADAKİ SON  
ŞÖVALYE

Çizgi-roman dünyasının vazgeçilmezi olan Batman, her ne kadar müthiş bir üne sahip olsa da tekrara düşebilmekte. Batman çizgi-romanlarından gerçekten keyif almak için bu kahramanı çok sevmeniz gerekiyor. (Biraz daha olumsuz gidersem kafama bir şeylerle vuracaksınız.) Yani en azından kendi açımdan baktığımda, artık Batman'den eskisi kadar keyif almadığımı söyleyebilirim –ta ki çok yeni çıkan Dünya-daki Son Şövalye'ye kadar... Kaç cilt olacağından emin olmadığım ama yayımlanan diğer Batman ciltlerine kıyasla çok daha ince olan bu macerada Batman, çok alışılmadık bir halde karşımıza çıkıyor. Zaten kısa bir hikaye olduğu için konuya dair detay hiç vermek istemiyorum ama Batman'in hayal ile gerçek arasında kaldığı, garip bir senaryoyla karşı karşıya kalıyorsunuz. Daha sonra öğrendiklerimi de bir bilim-kurgudan hallice oluyor. (Daha yuvarlak nasıl anlatabilirdim acaba...) Batman'e yolculuğunda yine çok tanıdık bir

isim, Joker de eşlik ediyor ama onun da ne kadar farklı bir biçimde karşınıza çıktığını görünce çok şaşıracaksınız. Gotham'ın duvarlarının arasından çıkıp daha farklı bir hikayeye adım atmak isterseniz, bu albümü kesinlikle öneririm. ♦



## FİLM

## BETWEEN TWO FERNS: THE MOVIE

Zach Galafinakis'i tanır mısınız? Muhtemelen en popüler olduğu film Hangover'dı. Elbette film güzeldi, güldük, ettik ama bu yetenekli aktörü asıl Funny or Die adlı YouTube kanalındaki Between Two Ferns adındaki röportajlarıyla tecrübe etmek gerekiyordu. Ben de bunu yıllar önce yaptım ve her bölümüne ayrı ayrı kahkahalar atıp –geç de olsa– Netflix'e özel bu filmi izleme şansını buldum. Tamamıyla kurgu olan ve birbirinden ünlü

konukların, iki tane yeşilliğin arasına oturtulup birbirinden aşağılayıcı ve bu yüzden de komik olan sorulara maruz tutulmalarını Between Two Ferns'ün özeti olarak söyleyebiliriz. Filmde de Galafinakis'i yine bu işi yaparken görüyoruz ve sonra, stüdyodaki bir felaketin ardından, Will Ferrel kahramanımızı Amerika'yı dolaşarak Between Two Ferns'e 10 bölüm daha eklemesini istiyor. Filmin elbette yine en komik kısımları ünlülerle

olan röportajlar ama onun dışında da bence film kendini kurtarmış. Galafinakis'in prodüksiyon arkadaşlarıyla olan ilişkisi, arada olan bazı saçma olaylar ile birlikte röportaj ve yol gezisi kısmı güzel harmanlanmış. Tabii benim yine de tavsiyem bu filmi izlemeden önce internetten orijinal Between Two Ferns'ün bölümlerini izlemeniz yönünde olacak. Eğer orada gördükleriniz hoşunuza giderse, direkt filme atlayın. ♦



## ANİMASYON

# MORTAL KOMBAT LEGENDS: SCORPION'S REVENGE

Saniyorum ki Mortal Kombat'ın bir çizgi-filmi yoktu, ya da benim hatırimda kalmamış. Dolayısıyla hazır MK11 de bizi bu isme iyice alıştırmışken, yepyeni bir çizgi-film bünyeye çok iyi geldi.

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki her ne kadar Warner Bros. imzalı bir çizgi-film olsa da, Scorpion's Revenge kesinlikle +18 bir yapım olmuş. Kopan uzuvlar, kanlar, vahşet, almış başını gitmiş durumda. Bu elbette ki Mortal Kombat'ın doğasına çok uygun ama ben uyarımı yapayım. Animasyonda, animasyonun isminde de gördüğünüz üzere Scorpion başrolde. Daha doğrusu 10. MK turnuvası biraz Scorpion'ın gözünden anlatılıyor diyebiliriz. Senaryoya göre Shao Khan 9 kez turnuvayı kazanmış ve filmdeki turnuvayı da kazanırsa Outworld Earthrealm ile birleşecek ve dünya, bildiğimiz anlamda ortadan kalkacak.

Scorpion'ın yanında filmde birçok tanıdık isim var. Liu Kang, Raiden, Sonya Blade, Kano, Jax, Kitana, Reptile... ve elbette Goro! Bence senaryo iyi kolanmış, art arda turnuva maçları izlemiyoruz, onun yerine dövüşler

genel senaryoya yedirilmiş. Karakterlerin özel hareketleri, bazı Fatalite'leri de filmde yer almış. Bunlara karşın animasyon kalitesi kesinlikle daha iyi olabilirdi ama hiç yoktan iyidir. Tüm MK fanatikleri izlemeli... ♦



## DİZİ

# OZARK

Neflix dizilerine karşı fazlasıyla ihtiyatlıyım. Çoğunda garip bir yavanlık oluyor ve ekranın başından zaman kaybıyla kalkıyorum. Aslında 2017'de başlayan ama daha yeni üçüncü sezonuna kavuşan Ozark ise bende ters köşe yaptı. Sıradan bir aksiyon dizisi beklerken, çok sağlam bir atmosferle baş başa kaldım ve ilk sezonu resmen bir çırpıda izleyip bitirdim; ardından da devamı geldi...

Bir finans şirketinin ortağı olan kahramanımız (Jason Bateman) –ki kendisini Arrested Development ile tanıdık, ortağının bazı yanlış kararları yüzünden mafyaya kara para aklamak durumunda kalıyor. Bunu yapabilmek için de yaz döneminde aktif olan Ozark adındaki bir göl kasabasına taşınıyor, kısa sürede tüm ailesi ve Ozark'ta yaşayanlar da pis işlerin içine karışıyor ve böylece zaman zaman soluksuz izlenebilecek bir senaryo ortaya çıkıyor.

Ozark için mükemmel demem zor fakat –özellikle- bir Netflix dizisi olarak kendine has, sağlam bir yapısı olduğunu da yadsıyamayız. Bir CSI ortamından daha farklı, sıradan insanların mafyayla olan mücadelesini konu etmesiyle daha da sürükleyici hale gelen diziyi, özellikle bu karantina dönemi için şiddetle öneriyorum. ♦

## ÇİZGİ-ROMAN

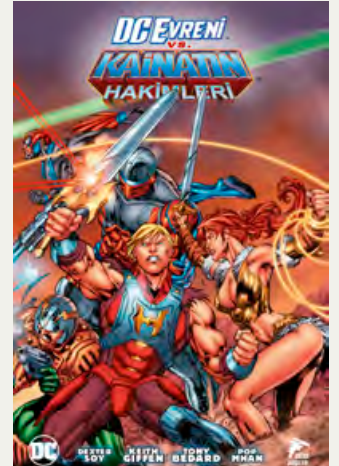
# DC EVRENİ VS. KAINATIN HAKİMLERİ

Birbirine giren dünyalar, her türlü yapımda en çok sevdiğim eserlerdir ama büyük çoğunluğu da genellikle uyduruk sonuçlanmıştır. Küçüklüğümde TV ekranının başında, bazen saatlerce başlamasını beklediğim He-Man'ın DC ile buluşmasını da kaçırarak değildim ve bu tek ciltlik çizgi-roman da beni geçmişe götürerek, bir hayli tatmin etti.

Ünlü iskelet lordumuz İskeletor'un kendine yeni çıraklar araması ve bunu Justice League kahramanlarının bulunduğu şehirde yapmak istemesiyle başlayan hikaye, hızla iki evrenin birbirine karışmasına ve iki tarafın ünlü kahramanlarının karşı karşıya gelmesine yol açıyor. He-Man'e ünlü dostları eşlik ederken İskeletor'un arkasında, çok daha büyük bir gücün olduğu ortaya çıkıyor ve bu ismin kim olduğunu öğrendiğinizde, "Vay canına!" demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Bir çocuk hikayesinden hallice olmasıyla okunması da çok kolay olan albüm, damakta güzel bir tat bırakıyor. Tabii Marvel ve DC çizgi-romanlarına çok bu-

laşmayıp bağımsız çizgi-romanlarla haşır neşir olanlar, burada okuduklarını çok basit bulabilirler. Bence de öyle ama sonuçta Gölgeleğin Gücü Adına! ♦





Bu ayki konumuz çok beklediğiniz bir isim: DC COMICS

Country müziğin doğduğu ve dünyanın enerji başkenti olarak bahsedilen Tennessee'nin Greeneville bölgesinde 1890 yılında doğan Malcolm Wheeler-Nicholson, fantastik hayatının içine gözlerini, ölümünden yıllar sonra bile milyonlarca insanı peşinden sürükleyebilecek büyüklükte bir çizgi roman devini kuracağını bilmeden açıyordu. Erken yaşta ailesinden babası ve kardeşleri dahil olmak üzere pek çok kişiyi kaybeden Wheeler-Nicholson, annesinin New York'a taşınması ve daha sonra T.J.B Nicholson adında bir öğretmenle evlenmesinin ertesinde hayatının u dönüşünü de yaşayacaktı. Ünlü spor markası Nike'ın da doğduğu Oregon'daki evlerine ABD'nin 26. Başkanı olacak Roosevelt ve ünlü şair/yazar Rudyard Kipling gibi konuklar geliyor, Malcolm kapalı ancak entelektüel bir ortamda büyüme şansına sahip oluyordu. İşte 1934 yılının ilkbaharında, orijinal paneller üretecek National Allied Publications kuruldu! Yani bizim tanıyacağımız isimle Detective Comics. DC'nin külliyatında çok fazla isim değişikliği var, bunlara girmeyeceğiz hiç ama 1935 yılında New Fun: The Big Comic Magazine #1 çizgi roman serüvenimizin ilk parçası olarak basıldığında diğer çizgi romanlardan daha büyük ve yepyeni karakterlerin olduğu haliyle oldukça fazla heyecan yarattı demek yanlış olmayacaktır. İşler bazen iyi bazen kötü gitti ama DC Comics 1930'ların sonuna kadar daha sonraları fenomen olacak

Superman ve Batman'in de dahil olduğu pek çok karakterin yaratıcısıydı. Bu arada pek çok insan çok uzun bir süre, ki bu kalabalığa kendimi de dahil etmeliyim, Superman'ı tarihin ilk süper-kahramanı olarak bilmektedir. Aslında çok yanlış olmasa da en erken süper-kahraman hala DC evreninde var olan Dr. Occult'dür. Yaratıcıları da hepimizin yakından tanıdığı Jerry Siegel ve Joe Schuster'den başkası değil hem de!



İsim işleri, şirket birleşmeleri, el değiştirmeler ve finansal krizler derken 1977 yılında resmen DC Comics olarak bilinecek organizasyon, sırtına Batman ve Superman'ı almış bir şekilde Golden Age dönemini tamamlarken, herkesin DC'nin gerçek sahibi olarak bildiği ama aslında ilk başlarda Wheeler-Nicholson'ın muhasebecisi olan Jacob S. "Jack" Liebowitz de şirketteki hislerini giderek artırarak söz sahibi konuma gelmişti. Çizgi romandaki "era" dediğimiz dönemleri incelemek isteyenler dergideki ilk PhD köşesine dönebilir ya da internette ufak bir gezintiyle bilgilerini kuvvetlendirebilir biz tekrara girmemek için pas geçiyoruz ancak DC'nin bu "gümüş" dönemde yaptığı atılımdan mutlaka bahsetmemiz gerek. Flash karakteri modern dönemlerde de özellikle gençlerin çok sevdiği süper-kahramanların başında geliyor. Hatta DC'nin geçtiğimiz aylarda işine son verilen efsane yayıncısı Dan Didio, Wally West'e ettikleri nedeniyle ölüm tehditleri bile aldığını söylemişti! O dönemde Flash karakteri altın çağdaki Jay Garrick karakterinin dışına taşmış





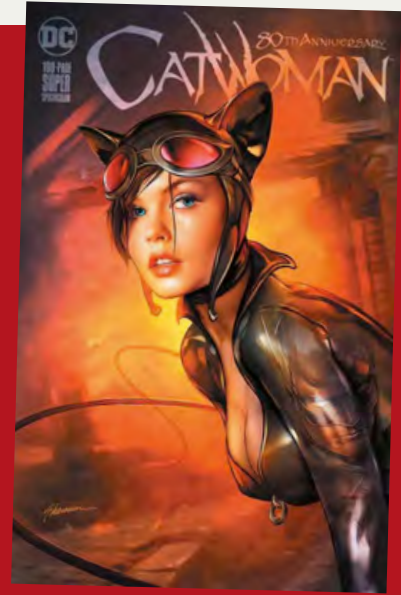
ve yepyeni bir isim Barry Allen'la daha gerçekçi bir şekilde diriltildi. Flash'ın tekrar doğuşu, Green Lantern karakterine, GL ise dünyanın ilk süper-kahraman takımı olan Justice League'in doğuşuna uzandı! Flash'ın uzay-zaman paradoksuna hızla katılmış olması aynı zamanda "paralel evrenler" fikrinin de çizgi romanda doğuşunun ilk adımlarını atacak ve Flash #123 'de ilk kez farklı zamanlardan iki karakter aynı çizgi romanda buluşacaktı.

DC bu hamlelerle yerini sağlamlaştırdığını ve tekele doğru gittiğini düşünürken, Stan Lee adında genç bir editörün Marvel Comics'i gün geçtikçe hayran topluyor ve sofistike karakterleri Amerikan toplumunun çizgi roman okuyan bölümü içinde oldukça fazla konuşuluyordu. İlk başlarda çok ciddiye almadıkları bu tehdit, Fantastic Four'un müthiş başarısından sonra DC kadrosunu korkutmaya başlamış ve rekabet odaklı hamlelerin zamanı gelmişti. Efsanevi Batman yazarı Carmen Infantino'nun demir yumrukla işlerin başına geçmesinden sonra, DC Comics özellikle genç ve yetenekli sanatçı kadrosunu oluşturmaya başladı. Neal Adams, Dennis O'Neil gibi gençlerin yanına Spider-Man karakterinin yaratıcılarından biri olan Steve Ditko ve -Stan Lee'yle yaşadığı sorunlara rağmen en sonunda Marvel'a geri dönecek olan- Jack Kirby, DC kadrosuna katılmıştı. Neal Adams; o dönemden bugüne kalacak ikonik kapak çizimleri üretirken, Kirby yepyeni karakter ve hikayelerle (4th World, Darkseid, Demon, Kamandi) neredeyse tek başına Marvel'ın sofistike ve daha fantastik dünyasını DC'ye taşıyor ve o an için olmasa bile şirketin geleceğinin temel taşlarını yerleştiriyordu. DC'yi bugünkü DC yapan erken dönem hikayeleri sizlerle paylaşmaya çalıştık ama esas hikayenin başına bile gelemedik daha! Milyar dolarlık bir işletme haline gelen DC Comics'i esas büyüten şey ise Bronz dönem sonu ve

Modern dönemin başıdır. Çizgi romandaki Brit Invasion adı verilen, genellikle İngiliz sanatçıların başını çektiği daha sert ve ayakları yere basan, başka bir deyişle "daha olgun" hikayeler, Neal Adams'ın Green Lantern / Green Arrow hikayelerinde yer verdiği sözün gelimi "uyuşturucu" problemleriyle DC sahnesine giriş yapmış, Alan Moore, Grant Morrison, Neil Gaiman ve Frank Miller gibi yıldızlar da çizgi romanı saygı duyulan bir araç haline getirmişlerdi. Bu dönemde DC'nin yayınladığı Arkham Asylum, Dark Knight Returns ve Sandman ve Watchmen halen çizgi romanın en iyi örnekleri olarak değerlendirilmektedir.

Janra karşı artan ilginin küresel büyük oyuncuların da kulağına su kaçırması geç olmadı. Zaten Superman'ın filmi çekilmiş Batman'ın ise 60'larda kendi dizisi vardı. 90'larda her çizgi romanın değerinin Action Comics #1 olacağını düşünülmesiyle oldukça fazla olan satış grafikleri, sadece spekülasyonların varlığı nedeniyle çizgi roman piyasasına orta vadede zarar vermiş olsa da film anlaşmaları sayesinde DC Comics, Amerika'nın en büyük eğlence sektöründeki isimlerden Warner ile birleşmişti. Böylece, mükemmel bir dokunuşu olan Tim Burton'ın Batman filmi, karakterin sadece çizgi romana ilgili kişiler değil küresel bir seviyede toplumlar tarafından tanınmasına yol açmıştır.

Az önce bahsettiğim krize cevap vermenin yolunun her zaman toplu bir "hard reset" atmak olduğu çizgi roman editörlerinin en sevdiği yöntemlerden biri. 1990'larda Batman'ın belinin kırıldığı, Superman'ın ise öldüğü seriler hem çok tartışmalı oldu hem de oldukça faydalı! Bu sansasyonel olaylar insanları çizgi roman almaya teşvik ederken, DC için de milenyumla girerken yeni hikayelerini dayandıra-



## AYIN VARYANTI

Catwoman 80th Anniversary /  
Shannon Maer Exclusive Cover

cakları muhteşem bir zemin hazırlamış oldu. Milenyumun ilk çeyreğinde çizgi roman satışlarında Marvel'ın Ultimate başlığına cevap vermekte güçlük çeken DC'yi, Christopher Nolan'ın çektiği muazzam Batman filmleri sırtlıyordu. Çizgi roman temasından uzak ama bir o kadar da içinde gerçekten bir Batman olsa böyle mi olurdu sorusunu sorduracak seviyedeki senaryo ve sinematografik başarı DC Comics ürünlerine ilgiyi arttırırken, dönemin DC için "genç Sabri'si" Geoff Johns ve X-Men ve Image altında bir efsane olan Jim Lee ile Flashpoint ve Hush gibi hikayeler DC'ye önemli bir soluk kazandırıyor, eski dost Grant Morrison'ın kafa açan ya da kafa yakan Batman dönemi ise New 52 ve arkasından Rebirth'e giden yola DC'yi taşıyordu. Bugünlerde DC, New 52 öncesinde tanıştığı ve kendisine New 52 döneminde büyük başarı sağlayan Scott Snyder, son 10 yılda yaptığı muazzam işlerle bir çizgi roman efsanesi haline gelen Tom King ve Marvel'ın bayrak çocuğu Bendis'i de kadrosuna katarak yazar anlamında tam bir "all-star" kadrosu kurmuş vaziyette. Black Label etiketi altında 80'lerin sert hikayelerine göz kırpan DC Comics, fanların gözündeki "abi DC, Marvel'a göre biraz daha sert, karanlık ve olgun" imajının hakkını vermeye çalışıyor. Filmler anlamında Marvel'ın fersah fersah gerisinde kaldığını kabul etmek durumunda olduğumuz DC Universe'de yakında "hard resetlerden" payına düşeni alacak ve daha güçlü doğacak diye ümit ediyoruz. Başarıya ulaşmış yazarların önemli noktalara getiren ve onların üzerinde yükselen hikayelerle, DC Comics hala sektörün en büyük ismi belki de!

Zaten hangimiz bir gargoyl'un tepesinde Gotham'ı izleyen karanlık bir silüeti görmekten vazgeçebilir ki? Evde kalın, sağlıklı kalın.

◆ Metehan İğneci

# OTAKU CHAN

Elektrik hatlarının bir dil yaratabileceğini düşünür müydünüz? Tokyo'da gerçekleşecek olan olimpiyatlar bu sorunun cevabını vermiş oldu.



Olimpiyatların Tokyo'da yapılması ilginç haberler de ortaya çıkarmıştı. Bu tip büyük etkinlikler şehirlerin mizacını da değiştiren büyük projelere önyak olur. Tokyo'da da aynı durum yaşandı haliyle ve Japonya'nın görsel dilinin önemli bir motifi değiştirilmeye çalışıldı: Elektrik hatları yeraltına alınmak istendi. Karşı çıkanlar da oldu ama sonunda proje durduruldu. Peki neden önemli ki bu? Gelin animeler üzerinden görsel dili ve onun vazgeçilmez motiflerini biraz irdeleyelim.

## Tarzlar ve imgeler

Şehirlerin ve sinema gibi görsel sanatların, yaratıldıkları kültüre has özelliklere sahip birer dilleri, sık sık kullandıkları motifleri vardır. Bunlara verilecek en iyi örneklerden

biri mesela "Western". Yalnız kovboyumuz her zaman vahşi batıya yani medeniyetin daha ulaşamadığı uçlara, sınırlara "frontier" a gitmeye çalışır. Medeniyet ise her zaman demiryolu ve telgraf telleri motifleriyle bezeli sahnelerle kovboyumuzu yakalamaya uğraşır. Aslında yakalayan bir yandan kurumsallıktır, devlettir. Belki de bu sebeple genelde demiryolu kalantoları hep kötü adamlar olarak betimlenir Western filmlerinde. Amerika'nın çok daha küçük bir devlet organizasyonuna sahip olması, vatandaşlarının cici silahlarına yönelik her türlü kanun değişikliğine karşı çıkması altında yatan sebepler ülkelerinin kuruluş dönemine yani vahşi batı günlerine kadar uzanır. Zaten "Western" türünü yaratan da, o görsel dili ve motifleri yoğuran da bu geçmişleridir.

Elbette bu gibi tarihsel dönemler sinemanın malzemesi haline geldiğinde tarihi gerçekleri anlatmaktan çok yönetmenlerinin kendi tarihsel bakışlarını, ideolojilerini barındırır ve aslında milli kimliğin yazılmasını, yaratılmasını da sağlar.

Animelerde ve Japon sinemasında da Western'de gördüğümüz gibi motiflerle karşılaşyoruz, kimi zaman benzer kimi zaman alakasız sebeplerle. Öncelikle Western karşılığı diyebileceğimiz Samuray türüne bakalım. Bu tür kendi görsel dilini yaratırken sahneleri, modern çağ öncesi Japonya'sını ıslak pirinç tarlaları, çiftlik evlerinin sivri çatıları gibi, geleneksel Japon kültürünün olmazsa olmaz unsurlarıyla dolduruyor. Şogunların, beyliklerin yöneticilerinin ve kılıç ustalarının aralarındaki çekişmeleri izlediğimiz bu türün eserler, Napier'e göre ortaçağ savaşlarına meylediyor, bir yandan da daha geniş çaplı tarihsel olayları hesaba katmadan, savaşçı ruha ve etkileyici savaş sahnelerine önem veriyor. Tıpkı Amerika'nın mitolojik geçmişinin kovboy ve sınır kültürünün gölgesinde kalması gibi Japonya'da kendi tarihini yeniden şekillendirirken seçici davranıyor, bir nevi göz boyayacak, ağızımıza bir parmak bal çalacak şekilde anlatısını kuruyor ve milli kimliğini de Japonların savaşçı ruhu üzerinden kurgulamış oluyor.

Modern dönemin anlatılarının nasıl bir görsel dil oluşturduğunu düşünmeye başladığımızda da aklımızda tutmamız gereken şu: Japonya 1853'te senelerdir süren izolasyonundan çıktığında hızla modernleşmeye başlamış; küçük büyük şehirleri, tarihi binalarla modern binaların her yanını telgraf, elektrik direkleri



ardından da telefon telleri sarmaya başlamıştı. İkinci Dünya Savaşı'nın Japonya'nın üzerinden balyoz gibi geçmesinin ardından da –nükleer bombaların da etkisiyle– Japon toplumu teknolojiyle iki farklı açıdan ele alabileceğimiz bir ilişki kurdu. Biri modern çağda gündeliğin anlatımında görsel dile imzasını atan unsurlar/motifler olarak demiryolu ve elektrik direkleri. Diğeri de bilimkurguda yeni bir anlatı yaratan, hem bilime yönelik korkunun ve sevginin hem de zaferin ve büyümenin bir arada ele alındığı teknolojik beden yani mechalar ve robotlar. Ama biz odağımızı en azından bu yazı çerçevesinde görsel dil ile sınırlayalım.

Demiryolu ve elektrik hatları gibi öğeleri komedi animelerinden tutun da fantastik eserlerde bile görüyoruz. Düşününce teknolojinin ön plana çıkmadığı *Naruto*'da bile İtaç'i'nin dolunayın önünde, bir telefon direğinin üstünde durduğu sahne, serinin en ikonik, hafızalara kazınmış sahnelerinden biridir. Bu gibi sahnelerin çoğunu Tumblr'daki Power Lines In Anime sitesinde bulabilirsiniz. Yüzlerce animeden elektrik hatlarının gözüktüğü sahneleri paylaşan, bu konuya adanmış harika bir site. Görselleri incelediğinizde zaten müthiş zor koşullarda ve yüksek bir tempoda çalışan animatörlerin detaylı detaylı çizerek niye bu unsurlara bu kadar vakit ayırdıklarını merak ediyor insan.

### Farklı örnekler, farklı izler

Gelelim bu motiflerin önemli örneklerine. En ikonik tren sahnelerinden biri büyük usta Hayao Miyazaki'nin, Oscar ödüllü filmi *Ruhların Kaçışı*'ndadır. Filmin doruğunda, sakin ama duygu dolu tren yolculuğu sahnesinde ana karakter Chihiro'nun olgunlaşmasını betimler yönetmen. Zaten suyun üzerinde ilerleyen trenin yarattığı atmosfer bizi etkisine almışken Chihiro'nun korkularına baskın gelerek düşüncelere kapılmış bir halde yaptığı bu yolculuk, karakter olarak gelişiminin de doruğunu imler. Miyazaki röportajlarında sırf bu sahne için filmi çektiğinden de bahseder. Japonya'da tek başına tren yolculuğuna çıkabilmenin büyümenin bir ispatı olması, trenin bu kültürde



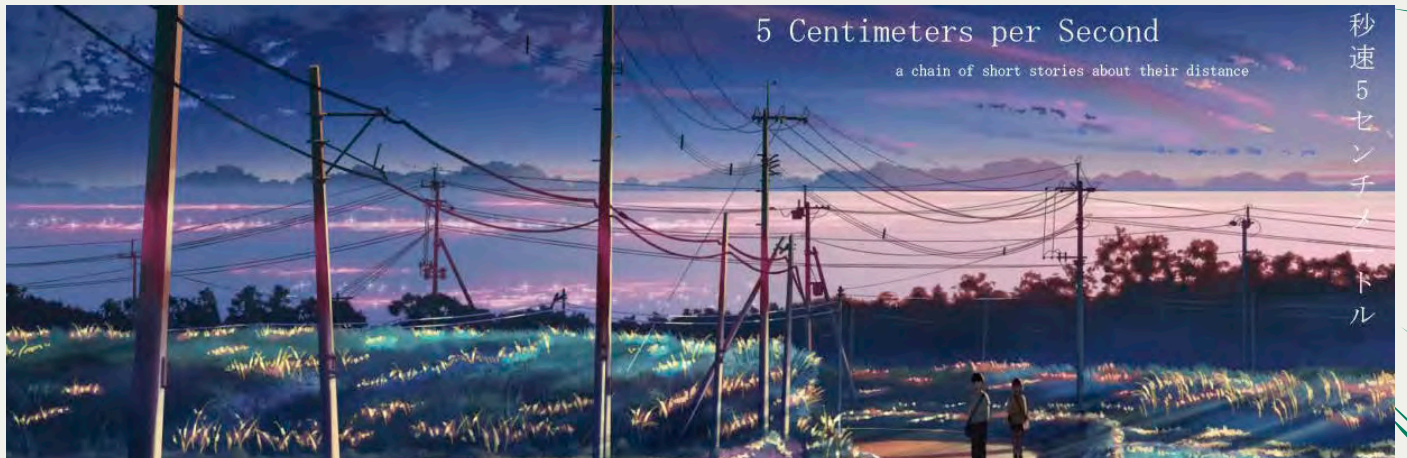
sadece bir ulaşım aracı olmaktan daha derin anlamlara sahip olduğunu gösteriyor. Yakın zamanın en parlayan yönetmenlerinden Makoto Şinkai ise demiryolu ve elektrik hatlarını görsel dilinde en çok benimseyen insanlardan biri. Hem *Senin Adın* hem de *Saniyede 5 Santimetre* filmlerinde ısrarla zamanın ayrı düşürdüğü insanları duygusal ve fiziksel anlamda birbirine bağlamak için demiryolunu ve trenleri kullanıyor, şehir betimlemelerine baktığınızda uzaktan küçücük gözükseler de tren yolları şehrin durmadan kan taşıyan damarlarına benziyor. Japon toplumunun "ben" yerine "biz" diye düşündüğünü, iyi ya da kötü birbirine bağlı olmasını hesaba katınca Şinkai'nin yaklaşımı içinde kültürel değerler de barındırıyor gibi gözükyor.

Kült anime *Serial Experiments Lain* ise neredeyse tüm görselliğini elektrik hatları üzerine kuruyor. Hikâyesinde teknolojinin toplum üzerindeki etkisine ve iletişime değinilmesi görsel dile elektrik hatları üzerinden yansıyor ve seri boyunca alttan uğultulu elektrik sesi eksik olmuyor.

Marc Steinberg animelerin görsel dilinde bu motiflerin kullanımını *Evangelion*'a bağlıyor. Hatırlarsanız seride gündelik yaşam şehirdeki elektrik direkleri, telefonlar, tren istasyonlarının gösterildiği sahnelerle betim-

leniyor, bir sahneden bir sahneye geçerken de bu öğeler "geçiş çekimleri" (transition shot) diyebileceğimiz bağlantı parçaları olarak kullanılıyordu. Gerçi bu geçiş çekimlerinin benzerlerini Japon sinemasının ustası Ozu, *Evangelion*'dan seneler önce filmlerinde kullanılıyordu. Fakat *Evangelion*'un "güç ve iktidar sağlama ya da üstünlük kurma" altmetninin Eva'ların muazzam kalınlıklardaki elektrik kablolarıyla vurgulandığını bunun da gündelik yaşamı belirten sahnelerle bir anlamda tekrar tekrar hatırlatıldığını düşünürsek, bu gibi motiflere görsel dilde özellikle anlam yüklendiği ilk örnek olarak *Evangelion*'u sayma konusunda Steinberg'e katılabiliriz.

Tabii bu noktada mecha animelerine ve teknolojik gövdenin niye özellikle Japonya'da bu kadar tuttuğuna, Japonların bu anlamda teknolojiyle nasıl bir ilişki kurduğuna da değinmek lazım. İlk TV animesi *Astroboy*'dan başlatabileceğimiz hatta sinemayı da katabırsak *Gojira*'ya da değinmemizi gerektirecek hem teknofaşist, muhafazakâr ama bir yandan da posthumanist ve olumlayan çok detaylı ilişkiler kurulduğunu görüyoruz teknolojiyle. Bu da gelecek ayın konusu olsun. Zaten pandemi sebebiyle yaz animelerinin çoğunun ertelendiği bir dönemdeyiz. Yeni animelerin yokluğunda kafamızı biraz bu gibi konulara yorarız. ♦ **Merve Çay**



# COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayin farklılaşıramadıklarından mısınız?

Cosplay gibi yaratıcı bir hobi söz konusu olduğunda, kişinin kendisi ırk ve köken gibi etmenlerin aslında önemsiz olduğunu düşünürsünüz. Bu konuda da çok haklısınız. Ne de olsa cosplayin artık ne demek olduğunu biliyorsunuz ve en önemlisi insanların tercihleri, bu hobide "sert eleştiriyi" tercih etmiyor. Bu hobi, hayatın her kesiminden insanları, ülkeleri ve geçmişleri bir araya getirecek yeteneğe sahip. Öyle güzel bir hobi ki bir karakteri, kendi tarzınızla yaşama şansına sahipsiniz. Ancak son birkaç yıldır sahneye çıkmak eskisinden daha zor hale geldi. Topluluk gittikçe insanları ten rengine göre yargılamaya ve düşmanca davranmaya başladı. Gerçi bu düşmanca davranış, çok şekilli dallara ayrılıyor. O konuya da derinlemesine gireceğim. Geek dediğimiz kültür insanların farkında olsun veya olmasın, hatta istemeyerek de olsa beyazlık konusuna çok vurgu yapıyor. Bu sorunu yurtdışında özellikle "POC" (people of color) yani melez, beyaz dışındaki renk gibi terimlerle farklı anlamlara sahip olan "renkli kişiler" yaşar. Bu terimin kullanılmasının nedeni de tamamen politik. Siyahi, melez, Afrikalı ama siyahi değil gibi uzun tartışmaya yol açacak bir konu. Yeri kesinlikle burası değil. Konumuza dönecek olursak, toplulukta aslında içten içe kişileri rengine göre yargılayan çok fazla insan var. Kendinizi mavileştirmekle kıyaslayan, ırkları görünüm-leri nedeniyle problemlerle karşılaşan, gerçek kulaklarını elf kulaklarıyla protezler takan sayısız insan yapısı var ortada. Bazı insanlar bunları abartsa da kendi yaşam biçimlerine karışmak gibi kötü huylarımız var. Topluluk standartları sizleri farklı kararlar almaya itebilir. Belli noktalarda cosplay de bu konuda acı çeken hobilerden biri. Farkındaysanız ne zaman orijinalinde beyaz olan bir karakteri siyahi olarak beyazperdeye sunduklarında olay çıkar. Bunun en güzel örneklerinden biri muhtemelen The Dark Tower filminde Roland



Deschain (The Gunslinger) karakterine hayat veren Idris Elba'dır. Özünde beyaz olsa bile karaktere o kadar güzel büründü ki Elba'yı suçlamak gerçekten imkansız. Bu tarz sayısız örnek vermek mümkün. Cosplayde çizgi roman, video oyunları, filmler, televizyon dizileri, vb. arasından seçim yapabileceğiniz karakter aralığına baktığınızda, karakterlerin ezici çoğunluğunun daha açık bir tenli olduğunu göreceksiniz. Bu durumda seçeneklerinizin eğer ten renginiz farklıysa azaldığının farkındasınız. Diğer tarafta cosplayin tutkusundan da uzaklaşmak istemiyorsunuz. O zaman yapacaklarınız belli. Normale göre biraz daha koyu tenli bir cosplayersanız, kimi zaman görünümünüz sizi rahatsız edebilir. Belki bunu günlük hayatta bile hissediyor olabilirsiniz. İnternette görebileceğiniz en yoğun örnek ise bir karakterin "siyahi" versiyonudur. Tıpkı kadın karakterin erkek, erkek karakterin de kadın versiyonunu yapmak gibi. Ya da paralel evren konusunu derinleştirerek, bilinen karakterleri çok farklı şekillerde cosplayde kullanırsınız. Hayal gücünüzün sınırı yok. Toplumdaki en büyük sorun beyaz bir karakteri siyahi veya siyahi bir karakteri beyaz tenle yapmak "bazılarına göre" çok



Birbirinize her zaman destek olun

rahatsız edici. Özellikle sosyal medyada karşınıza çıkan fotoğraflara ve gönderilere baktığınızda, yorumlar çok korkutucu olabiliyor. X-Men'deki Storm karakterinin cosplayini beyaz teninizle yapmak, "bazılarına göre" çok yanlış. Oysa cosplayin ne kadar özgür olduğunu unutuyorlar ve yaratıcılığın bu noktada ne kadar önemli olduğunu onlara göstermek gerekiyor. Belki de bunun yaratıcı olmadığını düşünenlerdensiniz. Zaten çok gördüğünüz bu versiyonları, neden eleştirmeyesiniz. Bir noktada haklısınız, ancak ortada internetin inanılmaz yaygın olduğu gerçeğini unutanlar var. Çok farklı bir şey hayata geçirildiğinde ve haberleştirildiğinde, aynı özveriye siz de sahip olmak istersiniz. Belki daha önce makyaj yapmaktan çekinirken, gördüğünüz çok sayıda örnek sonrasında gaza gelip siz de aynısını yapmayı istediniz. Bu, cosplayde çok doğal bir duygudur. Ancak cosplay hobisine alışık olmayan bireyler için zor tabii. Aynı durum fizik için de geçerli. Biraz kilonuz varsa ve inanılmaz zayıf bir karakterin cosplayini yaptıysanız hemen tepki toplarsınız. İnsanlar sizi şişman bir karaktere benzetip, üzerine dalga geçer. Hayatın birçok noktasında özgüveni düşük sayısız insan var. Özellikle cosplayde fiziği neredeyse mükemmel görünen modeller nedeniyle, standartın altında kalanlar kendilerini beğenemeyebiliyor. Dahası sosyal medyada bu tarz modeller çok beğeniliyor ve onlara klavyeden yağın sevgi sözcükleri, zengin firmaların dikkatini çekiyor. Sonrası malum. Bu cosplayerlara sponsorlar yağıyor. Diğer tarafta siz sadece yeteneğe sahipseniz ve fiziksel olarak kendinizi yeterli görmüyorsanız, karanlık kapılar ardında saklanıyorsunuz. İşte bunu

yapamamak çok önemli. Toplumda "mükemmel fizik, ince bel, belli yüz hatları veya boy uzunluğu" gibi spesifik detaylara takılan çok sayıda insan var. Uzun bir karakteri kısa boyunuzla gayet de cosplayini yapabilirsiniz. Eğer normale göre daha şişmansanız, zayıf bir karakterin cosplayini yapabilirsiniz. Eğer fiziğinizle barışık değilseniz (ki çok normal), cosplayde bunun çözümü her zaman var. Sosyal medyada "çirkin eleştiri" yapanlara dikkat etmemek, soğuk kanlılığınızı korumak çok önemli. Unutmayın, ne kadar kötü hissederseniz hissedin, sizin gibi birileri var. Ve o kişi sizi savunmak için ortaya çıkacak. Hissettiğiniz rahatsız edici bir davranışı paylaşmaktan çekinmeyin. Ten renginizin, fiziğinizin eleştirilmesi, cosplaye kimi zaman



bunu yansıtamamak çok doğaldır. İşiniz cosplay olmadıkça ve bunu hobi kategorisinde tuttuğunuz sürece kimsenin sizi eleştirmesine izin vermeyin. Hissettiğin rahatsız edici an, hikayelerinizi paylaşın ve o kişinin ne hissettiğinin bir parçası olun. Olumsuz deneyime sahip olanlara aşırı duyarlı olarak davranmayı bırakın. Değişimin gerçekleşmesini istiyorsak engellerin yıkılması gerekiyor. Birinin bu topluluktaki deneyimini harika bir şey haline getirmesi, o kişi olmak ve bir adım atmak, sadece küçük bir nezaket duygusu gerektirir. Farklılıkları bir kenara bırakın ve birbirinize destek olun.

◆ Ceyda Doğan Karaş





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# Köşenin ismi nereden geliyor?

**H**adi itiraf edin. Eğer köşeye bu ismi neden koyduğumuzu bilmeyen nispeten yeni okurlarımızdan biriyseniz, her ay bu sayfayı açıp "beni eskiden bir kız çok üzdü" ismini görünce bir şaşırıyor, garipsiyor, hatta saçma bile buluyor olabilirsiniz. Bu adamın köşesinin neden böyle bir ismi var, diye meraklanıyor olabilirsiniz. Eski okurlarımız köşeye ismini neden verdiğini biliyorlar ama bunu açıklayalı, üzerinden on yıldan uzun zaman geçti, son on yılda dergiyi okumaya başlayan okurlarımızın meseleden haberdar olduğunu sanmıyorum. Hadi bu ay, merakınızı giderecek neşeli bir konu olsun, köşenin isminin nereden geldiğini anlatayım.

90'lı yılların sonunda, benim köşenin ismi "General Stuff" idi. Çoğunlukla strateji oyunlarından konuşmak üzere kurguladığımız köşede arada sırada da hayatın genel akışından, eğlenceli konulardan bahsetmek istediğimiz için hem "genel kurmay" hem de "genel meseleler" anlamına gelebilecek şekilde böyle bir şekilli kelime oyunu yapmıştık.

Meselenin strateji oyunları kısmı tamam da iş "genel şeyler"den bahsetmeye gelince, bazı ilginç tepkiler almaya başladım. Yani mesela, "bu Lara Croft ablamız, üzerinde o kısıcık şort ve askılı atlele nasıl oluyor da kutuplara gidiyor?" sorusunu sorup sonra bu sorunun üzerine "geyik" geliştirirken, konu sonunda kadın erkek ilişkilerine de dokunuyor ve kadınlar hakkında iki kelime latife edince, oowwww...

Mail kutusu "seni eskiden bi kız çok üzmüş," tepsiileriyle doluyordu. Sosyal medyanın da yeni yeni kendini göstermeye başladığı dönemlerde bu "seni eskiden bi kız çok üzmüş" muhabbeti o kadar büyüdü ki, artık bu geyikle alay etmekten kendimizi alıkoyamaz olduk. Her yerden çok bilmiş, dünyayı çözmüş, psikoloji yüksek lisansı yapmış bilgili bir kardeşimiz başını çıkarıp, yorum yapar,

mektup atar olmuştü: "Seni bi kız çok üzmüş." Bu kalıp hayatıma o kadar girmişti ki, bir süre sonra geyiğinin de çevrilmesi kaçınılmaz oldu. Arkadaşlarla yemek yiyoruz diyelim. İskender söylüyoruz, tabaklar geliyor. İskender'in tadına bakıyorum, çok da matah bir şey değil, diyelim ki çok beğenmiyorum... Hemen masada geyik patlıyordu: "Seni eskiden bi İskender çok üzmüş."

Sinemaya yeni bir film geliyor... Diyelim ki, yeni bir James Bond filmi olsun. Filmi beğenmezsem, geyiği hazır: "Seni eskiden bi James Bond çok üzmüş..."

İşte bu dönemde, baktım ki, ağzımı açsam beni birisi üzüp duruyor, Türk halkı benim çok üzüldüğüme bu kadar emin... Neden köşemin ismi de bu olmasın ki dedik ve 10 yıldan uzun zamandır, köşenin ismi "Beni eskiden bir kız çok üzdü" olarak devam ediyor. İlk başlarda, hakkında yazdığım her konuyu, beni eskiden çok üzmesi meselesine de bağlayıp güzel geyik çeviriyorduk. Örneğin, yeni Civilization oyunundan mı bahsediyorum... Oyunun zayıf noktalarını eleştirdikten sonra,

yazıyı da "beni eskiden bi Sid Meier çok üzmüş olmalı" diye bitiriyordum. Halk bunu duymak istiyorsa, ben de onu vermeliydim, di mi?

Köşenin öyküsü özet olarak budur, dostlar. Fakat, eski okurlarımız için kötü bir haberim var, beni kimse üzmedi arkadaşlar. İçiniz rahat olsun. Ama genel olarak kızlar beni üzüyor mu? Evet, olabilir... İnsanoğlu medeniyetinin gelişimine bakınca, yüzlerce yıl önce bitip tükenmesi gereken bir hastalık olan prenses sendromunun, kızlarımızın kendini prenses olarak görme hevesinin hala devam ediyor olmasına üzüldü... Ya yok, ne üzüleceğim ya, kendi hayatına, aklına, bilincine sahip çıkmayıp masal dünyalarında hülyalar kurup kendini prenses sanarak yaşamaya hevesli insanlar yüzünden kendimi ne üzeceğim? Biz keyfimize bakalım dostlar. Sanat, edebiyat, müzik, bilim, bilimkurgu, role playing, etkileyici video oyunları... Şu zorlu gezegende yaşamını bu eşsiz lezzetlerle tatlandırmayı bilen az sayıda insanlarız, neden üzelim kendimizi? ♦







## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Zaman makinesi

**A**ntik kültüre çok derinlemesine hakim olduğum söylenemez. Benim için geçerli felsefenin o dönem olması minimale en çok inmiş bir yaşam biçimi olduğu ve gerekliliklerin en öz hali ile düşünmeye çalışan insanlara görünmesi yüzündendir. Yine de bu insanların hiçbiri zamanda seyahat etmeyi düşünmemiştir. Dönemleri anlatmışlar, hayranlık duymuşlar, yüceltmişler ama ileri geri gidip gelmek kimsenin hayal dünyasına -bilindiği kadarıyla- düşmemiştir. Bir mezardan tek bir sayfa çıksa değişebilir tabii ki bu durum.

Yine antik dönemde makinelerin yapıldığını biliyoruz, hatta buhar enerjisinin kullanımına çok yaklaştıklarını da. Lakin barbar kavimlerin insanlığın gidişatına, aslanlara atılan kölelerden sisteme saldıran yobazlar ordusuna dönüştürerek ket vurduğunu, bizleri en az 800 yıl geri götürdüğünü de

biliyoruz. Gezegenlerin çekim yasasını bulmaya küçücük bir yol kalmışken, bir kadın tarafından yönetilen İskenderiye kütüphanesinin nasıl yakıldığını da. Her nasılsa sanayi devriminin sonrasında makine denilen nesne ile tanışıyoruz. Hemen isyan başlıyor elbette, nereye doğru gidiyoruz diye. İnsanın doğasını seri katil, con-artist, mucit, kimyager, bilim adamı gibi döve döve değiştirmeye başlıyor yeni çağ. İnsanların neden zamanda ileri veya geri gitmeyi istediklerini düşünüyorum. İçinde buldukları yeni zamanın onları kaçırmaya, kaçırdıkları fırsatları yakalamaya ittiğini düşünüyorum, belki biraz da olumsuz olarak. Einstein ve teoremleri ile ilgili ne desem yalan çünkü hala aklım zamanın tünel gibi içinde gezilebilecek bir şey olduğunu almıyor. İnsan hemen her hayal ettiğini başarmış görünüyor. Sanki gideceği gizemli yolu

hissediyor gibi. Buhardan zamanda seyahate nasıl geliriz bilmem ama yine o muallakta "deliriyor muyuz?" "Makinelerin hem bizi yönetmesinden korkup hem hayallerimizi bile onlara nasıl bağlıyoruz?" düşünceleri var her kafada.

Orhan, ben ve birkaç kişi oturduk zamanda seyahatli oyun bulamadık. Demek yapılmalı.

Bir Roma

lejyonundayım, bir bakmışım Sarıyer'de balık tutuyorum?! Her oyun çeşidini geziyor, hepsinde kendimi kanıtlıyorum? Geçmişin o güzel, aşırıya gitmeyen hayal dünyasından, Likya lahitlerinin birinden size huzur veren dizeler:

"Beni bulamazsan eşyalarımı bulacaksın  
Açtığım yolları ve yonttuğum taşları  
Binlerce yıl öteden

Parmak uçlarımız değecek birbirlerine"

Ey güzel Anadolu'nun güzel insanı...Tanışmak isterim seninle makineme binip. ♦





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

# Dünyalar farklı

**D**aha önceden de WoW Classic hakkında bir şeyler karalamıştım ama karantına sebebi ile bu oyuna uzun süredir harcamadığım kadar vakit harca-yabildim. Hal böyle olunca da bireysel deneyimlerden yola çıkar birkaç şey söylemek istedim... Efendim bildiğiniz üzere WoW: Classic, 2004 yılında piyasaya çıkan orijinal WoW'un yeniden son kullanıcıya servis edilmesinden başka bir şey değil. Benim gibi ömrünün bir kısmını WoW'a vermiş oyuncular için heyecan verici, yeni oyuncular içinse merak uyandıracak bir başlıktı. Oyun piyasaya çıktığı anda muazzam bir topluluğu peşinden sürüklemeyi başardı. Sunucular doldu, taştı; Twitch üzerinden belki de tarihindeki en yüksek WoW izlenme oranlarına

ulaşıldı. Fakat daha önceki bir yazımda da belirttiğim üzere, bu oyun kimsenin tahmin edemeyeceği kadar kısa sürede tüketildi, bir anlamda bitti. Kısa sürede yok edilen Ragnaros isimli devasa boss, bugün yerini kısa sürede yok edilen Nefarian'a bıraktı. Sırada Ahn'qiraj ve Naxxramas var. Fakat diğer taraftan da Blizzard tarafından The Burning Crusade eklenti paketi için kullanıcı anketi yapıldı. Peki, şimdi nasıl bir yol izlenecek? Döneminde Naxxramas'ın gelmesinden kısa süre sonra TBC'nin piyasaya çıkması sebebi ve Naxx'in çok zor bir zindan olmasından dolayı az sayıda insan gerçekten bu macerayı yaşayabiliyordu. Benim de dahil olduğum birçok oyuncuya heyecanla Naxx yapabilmek için karakterlerini geliştirmeye devam

ediyor. Fakat bir anda "TBC yapsak oynar mısınız?" anketi ile karşılaşılıyor. Hal böyle olunca, insan düşünmeden edemiyor, "Acaba yine Naxx yapmadan TBC'ye mi geçeceğiz?" diye... Baktığımız zaman oyunu oynayış şeklimiz ve bugünün oyuncularının WoW deneyimi hem kişisel hem de dönemin imkanları açısından 2004 - 2007 dönemine göre büyük oranda fark ediyor. Bu farklılık insanların içerikleri kısa sürede bitirebilmesi ile sonuçlanıyor. Hatırlarsanız WoW: Classic çıkınca eski topraklar olarak "Herkes oynayamaz, hemen bitmez" demiştik. Fakat bitti. Şimdi de merakla Naxx zindanının ne şekilde temizleneceğini bekler oldum, olduk. Yani WoW: Classic ile öyle bir denklem yaratıldı ki insan ister istemez bugünün oyuncularının, döneminin "çok zor" olarak adlandırılan oyununda daha neler yapabileceğini görmek istiyor. Daha da önemlisi unutmamak lazım ki Naxx, hem senaryo hem de akabinde gelecek TBC için muazzam bir geçiş sunuyordu. Zırh ve silah tasarımlarının muazzamlığından, eşyaların elde edilmiş şekline kadar birçok noktada değişime gidilen bu güncellenmenin kesinlikle deneyim edilmesi gerekmektedir. Hatta oyunun geçirdiği evrimlerin en önemli halkalarından bir tanesi olan Naxx için daha da özenilmesi gerektiğini düşünmekteyim. Özellikle yeni ve eski oyunların bir araya gelebileceği ve genel anlamda ilk defa eş zamanlı bir deneyim yaşayabilecekleri tek zindan olan Naxx'in, WoW tarihinde muazzam bir önemi olacağı aşikar. Bakalım bir yandan yükselen TBC sesleri, Naxx'in akıbetini ne şekilde etkileyecek. Tabii bir yandan da Shadowlands tarafı söz konusu. Gerçekten de Blizzard'ın iki WoW tarafından da çok önemli kararlar vermesi gerekiyor. Genel olarak son iki yıldır dibe doğru giden bu muazzam firmanın, ne gibi aksiyonlar alacağını heyecanla bekliyorum. ◆





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

### Online Oyunların Zombileri

**S**on zamanlarda PC başından kalkmayan ve kalkmayı tercih etmeyen insanlar olarak dikkat etmemiz gereken çok önemli konular var. Bir konu demiyorum çünkü sayısı çok fazla. Özellikle Corona zamanı “evde kal” sloganıyla hepimiz kendimize dikkat etmeye çalışıyoruz. Mecbur kalmadıkça çıkmıyoruz, uzaktan uzaktan sevgimizi gösteriyoruz. Bu süreçte internet başında olanların vazgeçemediği tek bir konu var: online oyunlar. Aktif bir World of Warcraft oyuncusu olarak yakın zamanda çok aktif bir klan ile takılıyorum. Birçok oyuncu geldi, gitti. Muhabbet, sohbet pek hoş. İnsanın bırakması da gelmiyor hani. Bu tarz ortamlarda zaten tüm gün PC başında olunca arkada açılıyorsunuz Discord’u. Muhabbet akarken, bir yandan da oyun oynamanın tadını çıkartıyorsunuz. Ancak farkında olmadığınız şey, sağlığını. Oyun oynamak kötü demiyorum arkadaşlar, sakın. Zaten “oyun oynamak kötü, topluma zarar veriyor” diyen “o bilim adamları”. Şimdi oyun oynayın, evde kalın falan diyor. Güzel kafalar. Şu sıralar özellikle

single yani hikaye temalı değil de online oyunlarda limiti aşabilir ve sağlığınıza olabilirsiniz. Çünkü yapacağınız başka bir şey yok. İşiniz yoksa, aileniz ile yaşıyorsanız, oyun oynamayı ne olursa olsun abartmayın. Bütün gün PC başında, ekrana gözleri dikmiş, kulaklığı bir saniye bile çıkartmayan bir zombi olmayın yani. Arada kalkın, evde adım atın, bacakları, kolları çalıştırın, hareket edin yani. Hani gidip 30 dk spor yapın, ağırlık kaldırın demiyorum da dikkat edin işte. WoW diyordum. Corona zamanında yeni klan sayesinde tanıştığım tatlı insanlardan WoW’u bırakan bayağı insan oldu. Nedenini de merak ettim açıkçası. Çünkü onlar gibi ben de bütün gün discord takılıyorum ve oynama sürem da korkunç aktif. Farkında olmadan sadece PC başında yemek yiyor ve kalkmıyorum. “Çok zaman harcıyorum ve oyun yüklü olduğu sürece hayatımı etkileyecek, bağımlılık yaptı” dedi ayrılanların çoğu. Bir noktada haklılar. Eğer kendinizi kontrol edemeyecek ve online oyunların köleleştirdiği konuma düşecekseniz, tabii ki uzak durmanız önemli.

Ya da daha az aktif kalmanızı sağlayacak oyunlara yönelebilirsiniz. Lütfen yazdıklarımı yanlış anlamayın. Oyun oynamak candır, online oyunlar aşktır ancak zombileşmeyin. Sevdiklerinizi arayın, onlara yazın, bir şekilde iletişimde olun. Kendinizi unutmayın. Zor zamanlardayız. Zamanı boş geçirmek yerine verimli hale getirmek çok daha önemli. Eğer çok zamanınız varsa bunu planlayın. Yepyeni icatlar peşinde koşmanıza gerek yok. Tek yapmanız gereken her zaman olduğu gibi davranmak ancak bir yandan da kendi sağlığınıza unutmamak. Ben ettim, siz etmeyin gibi oldu ama doğru aslında. Kendimi o kadar kilitledim ki sadece zor zamanların geçmesini bekliyorum. Zamanı geçirmenin en iyi yolu da sıkça oyun oynamak, sonra “niye kocaman oldum ben ya”. Olursun tabii ohoooo. Ağırığa falan gerek yok hani. Alın 2 kitap elinize, kaldırın gitsin. 30 veya 45 dakikada bir ayaklanın, mutfağa falan gidin. Meyvenizi, sebzenizi aman eksik etmeyin. Tam anne moduna girdim yalnız. ♦



# LEVEL

#279.5 Mayıs 2020

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

## YAYIN KURULU

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

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KATKIDA BULUNANLAR

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

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

## YÖNETİM

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

## REKLAM

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

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

## REKLAM TEKNİK

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

## REZERVASYON

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

Reklam Bölgeler Satış 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 lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İziniz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

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

# NEXT LEVEL MINECRAFT DUNGEONS

Son on yılın en fazla konuşulan oyunlarından biri  
gözünü yer altına dikerse...

# 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 mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

## BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

**MAYIS  
SAYISI  
BAYİLERDE**

# ANNENİZE DOĞANIN KALBİNDEN BİR ARMAĞAN VERİN

Sevginin En Doğal Hali.  
Evlat edinin, sevginiz doğaya yayılsın.

