

#267 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2019 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

**PROMO
KODU**

7 günlük
Wolfteam silahları
hediye!

DEVIL MAY CRY 5

AYRICA

Sekiro: Shadows Die Twice | Tom Clancy's The Division 2 | Generation Zero
Control | Dawn of Man | Space Engineers | Hollow Knight: Silksong
One Piece: World Seeker | Batı vs. Uzak Doğu: Aksiyon Oyunları Dosyası

www.level.com.tr

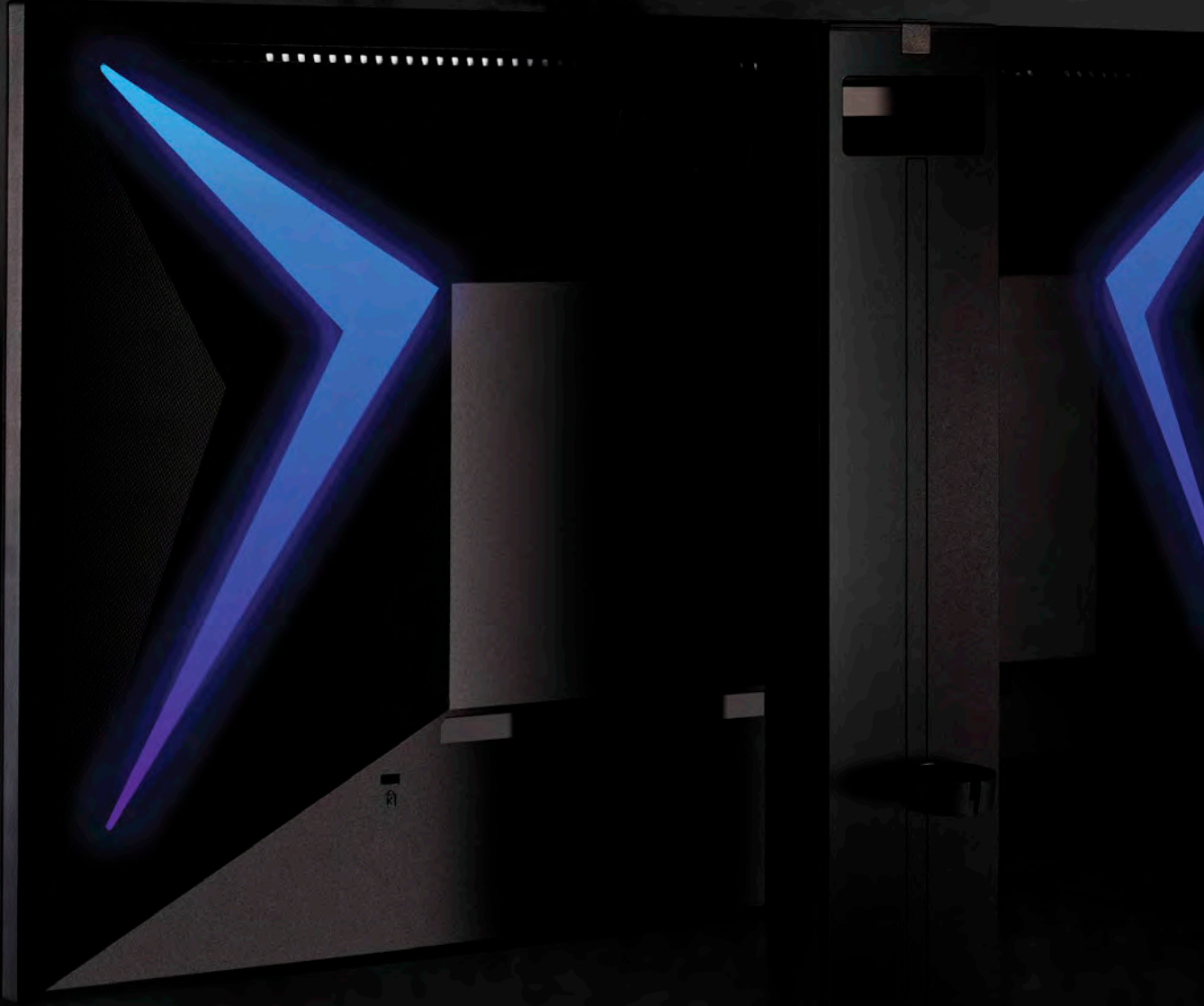


9 771301 213116

KKTC Fiyatı: 15.50 TL

ViewSonic®

ELITE



REKABETİ RENKLENDİRİN



ELITE XG240R

RGB GAMING monitör

Ultra hızıyla Esport seviyesinde performans sunan, XG240R ile rekabeti renklendirin.

- 144Hz yenilenme oranı & 1ms tepki süresi
- ELITE RGB lighting ile uyumlu çalışma*
- AMD FreeSync teknolojisi
- Exclusive Elite game modları



KUTUSUZ OYUNLAR

Biz bilgisayarçıya gidip "diskete oyun çektiren" bir nesildik. Orijinal oyun nedir bilmemiş, bir oyunun kutuyla satıldığından haberdar bile olmamıştık. Daha sonra "orijinale çok benzer" CD oyunlar çıktı, raflarımızda koleksiyon yapmaya başladık. Sonra Türkiye'de işler değişti, orijinal kutulu oyunlar geldi ve biz de tam bir koleksiyoncu olma imkanına kavuştuk. Derken dünya değişti... İnternet hızları alabildiğine arttı, oyunları "mağazadan" almak demode oldu, "sanal mağazadan" edinmek "olması gereken" durum haline geldi.

Ve geçtiğimiz ay gerçekleşen GDC 2019'da, Google Stadia bombasını patlatarak tüm "bulut bilgisi" birikimini oyunlara yatırmaya hazır olduğunu bildirdi. Bırakın dijital kütüphanemizi, artık bir kütüphanemiz bile olmayacağını, tek tuşla oyunlara adım atıp, kendi donanım gücümüze bile ihtiyaç duymadan 4K/60 FPS oyun desteğine "stream" metoduyla ulaşabileceğimizi açıkladı. Disket çektiren bir dönemden geldiğim ve "kendi kütüphanesine sahip olmak" benim için önemli olduğundan, sadece bir bağlantıya tıklayarak bir oyuna girmeyi kolayına benimseyebileceğimi sanmıyorum. Hele ki sahip olduğumuz internet hızlarıyla bu servisten randıman almak şimdilik çok mümkün de olmayacak gibi duruyor. Stadia'nın nasıl işleyeceğini hep birlikte göreceğiz... Google'dan gelen bu önemli haberin yanında, elbette dergimizin kapak konusu olan Devil May Cry 5'i de göz önünde bulundurmak lazım. Oyunu uzun süredir bekliyorduk, kavuştuk. Ne kadar tatmin olduk, cevabı incelememizde. Bu sayının bir diğer cevheri de aksiyon oyunlarına bir bakış attığımız Batı Vs. Uzak Doğu dosya konumuz. Her türlü oyuncunun ilgisini çekecek bir konu hazırladık, umarız siz de keyifle okursunuz.

Nisan sayımızın geri kalanı da elbette dopdolu ama artık o kısmın keşfini de size bırakıyorum. Nisan ayında, Mortal Kombat efsanesiyle karşınızda olacağız, keyifli okumalar!

Tuna Sentuna

[✉ editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr) [@apeiron](https://twitter.com/apeiron) [@tunasentuna](https://www.instagram.com/tunasentuna) [f /tsentuna](https://www.facebook.com/tsentuna)

PROMO KODU



Wolfteam kod kullanım rehberi için detaylar 12. sayfada...

DEVIL MAY CRY 5

Şeytan azapta gerek...

Sayfa
44

#267

İÇİNDEKİLER

- 04 Editörden
- 06 Takvim
- 10 Küheylan
- 12 Haberler

İLK BAKIŞ

- 18 Control
- 22 Hunt: Showdown
- 24 Star Wars Jedi: Fallen Order
- 25 Hollow Knight: Silksong
- 26 Team Sonic Racing
- 27 MechWarrior 5: Mercenaries
- 28 Volcanoids
- 29 Workers & Resources:
Soviet Republic

30 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 34 Batı vs. Uzak Doğu:
Aksiyon Oyunları Dosyası

40 Anarşist

İNCELEME

- 44 Devil May Cry 5
- 52 Sekiro: Shadows Die Twice
- 56 Tom Clancy's The Division 2
- 60 Generation Zero
- 62 Dawn of Man
- 64 Space Engineers
- 66 Townsmen: A Kingdom Rebuilt
- 67 Dead or Alive 6
- 68 One Piece: World Seeker
- 69 The Occupation
- 70 Tannenberg
- 71 The LEGO Movie 2 Videogame
- 72 Cold Waters
- 74 Wargroove
- 75 Unknown Fate
- 76 Pacify
- 77 Trüberbrook
- 78 Tetris Effect
- 79 Objects in Space
- 80 103
- 81 Fate/EXTELLA LINK
- 82 Eastshade

- 82 Red Matter
- 83 She Remembered Caterpillars
- 83 It's Winter
- 84 My Memory of Us
- 84 Melbits World

85 Mobil İncelemeler

89 Online

95 Donanım

- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 268

XRocker

DXRACER[®]

AKRACING[®]



Şimdi Oyun Zamanı

Profesyonellerin tercih ettiği Oyuncu Koltukları, sadece
adoremobilya.com'da



Nisan

2 Nisan

Bomber Crew: Complete Edition (PS4, Switch)
Darksiders: Warmastered Edition (Switch)

4 Nisan

Steel Division 2 (PC)

5 Nisan

Super Dragon Ball Heroes: World Mission
(PC, Switch)

9 Nisan

Dangerous Driving (PS4, Xbox One)
Neo Atlas 1469 (Switch)
Shovel Knight Showdown
(PC, PS4, Xbox One, Switch, Mac)
Ace Attorney Trilogy (PC, PS4, Xbox One, Switch)

11 Nisan

Earth Defense Force: Iron Rain (PS4)
Deck of Ashes (PC)

16 Nisan

World War Z (PC, PS4, Xbox One)
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster
(Xbox One, Switch)
Tanks Meet Zombies (Switch)
Wasteland 2 (Switch)
My Time at Portia (PS4, Xbox One)
Anno 1800 (PC)
Yüzlerce, yüzlerce yıl geleceğe gittikten
sonra seri iyi bildiği sulara geri dönüyor.

17 Nisan

Truberbrook (PS4, Xbox One, Switch)

18 Nisan

God's Trigger (PC, PS4, Xbox One)

19 Nisan

Our World Is Ended (PS4)
King's Lair (PC)

23 Nisan

Mortal Kombat 11 (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Dragon's Dogma: Dark Arisen (Switch)
Imperator: Rome (PC)

26 Nisan

Days Gone (PS4)
BoxBoy + BoxGirl (Switch)

30 Nisan

UBOAT (PC, Android, iOS)
Fade to Silence (PC, PS4, Xbox One)
Final Fantasy XII: The Zodiac Age
(Xbox One, Switch)



TAKVİM

IMAX® TE DENEYİMLE

KARANLIK ÇAĞIRIYOR

HELLBOY

12 NİSAN'DA
SİNEMALARDA

MILLENNIUM
TARVEER

CGV MARS DİJİTAL

#Hellboy
Hellboy.movie

SUMMIT LIONSGATE

YENİ OYUNLAR, YENİ DONANIMLAR.

Ne aydı ama! Hayır, nihayet yüzünü gösteren güneşi ve ona kanıp tişörtlerle kendimizi sokaklara attığımız sabahları kastetmiyoruz elbette. Geçtiğimiz ay gözünü yılın oyunu olmaya dikmiş pek çok yapım piyasaya çıktı ve Nisan ayı içinde bunlara yenileri eklenecek. Eh, bu treni kaçırmak olmaz dedik ve size Hepsiburada fırsatlarıyla dolu bazı önerilerle geldik.

**HEPSİBURADA
MOBİL UYGULAMASINDA
YER ALAN ÇEKBUL ÖZELLİĞİ İLE
DİLEDİĞİNİZ ÜRÜNÜN
FOTOĞRAFINI ÇEKEREK,
KOLAYCA SATIN
ALABİLİRSİNİZ.**



Tom Clancy's The Division 2

İlk oyunun üzerinden yedi ay geçmiş ve ölümcül virüsün hiç şakasının olmadığını New York'dan Washington'a sürülerek öğrenmiş insanoğlu. Elbette başkentte hayatta kalan ve gücü elinde tutmaya çalışan başka gruplar da var ve ulusun kurtuluşu sizin ve arkadaşlarınızın elinde. Hemen her açıdan

ilk oyunun üzerine koyan The Division 2, Ubisoft'un ilk oyunda da gösterdiği üzere sürekli yeni içerikler ile zenginleştiriliyor ve henüz hiçbir şey kaçırmış sayılmazsınız. Onlarca saat sürecek bir heyecan fırtınası vadeden The Division 2'ye Hepsiburada farkıyla sahip olmanın tam zamanı.

Devil May Cry 5

İlk oyundan günümüze dek 16 milyondan fazla satış yapmayı başaran seri uzun yılların ardından geri döndü ve hiç olmadığı kadar da iyi görünüyor. Dante ve Nero gibi serinin iki ağır topunu V gibi çok iyi yazılmış bir karakter ile bir araya getiren Capcom tam da şeytan avlamayı seven oyuncuların seveceği

tarzda kesintisiz bir aksiyon oyunu ile karşımıza çıktı. Eğer siz de kılıç kullanmayı, birbiri ardına gelen kombine ve son derece akıcı bir dövüş sistemini muhteşem bir hikaye ile birleştiren bir oyun arıyorsanız Devil May Cry 5, yılın en başarılı oyunlarından biri olarak sizi bekliyor.



Sekiro: Shadows Die Twice

Demon's Souls'tan başlayarak önce Dark Souls serisi, sonra da Bloodborne ile birbirine sıkı sıkıya bağlı, kemik bir kitle oluşturmayı başaran FromSoftware'in yeni oyunu nihayet çıktı ve oyuncuları intikam peşinde kendi yolunuzu çizdiğiniz, zor ama gerçekten çok zor bir maceraya davet ediyor. Japonya tarihinin en merak

uyandırıcı ve en görkemli çağı olan Sengoku Dönemi sırasında geçen oyunda hayatta tutunmayı güçlükle başarabilmiş bir ninjayı yönetecek ve birbirinden zorlu düşmanlar ve bossları alt ederek oyunun sonunu görmeyi başarabilecek az sayıda kişiden birisi olmaya çalışacağız. Yeterince sabrı olan ve yeteneğine güvenen herkes denemeli.

Days Gone

E3 sırasında izlediğimiz tüm videolar içinde Days Gone videosunun ayrı bir yeri vardı. Nasıl olmasın ki? Tekinsiz bir dünya, her türden çeteler ve arkamıza baktığımızda ucunu bucağını göremediğimiz, bizi kuleye kadar kovalayan binlerce zombi. Eski bir kanun

kaçığı olan Deacon St.John'ı yöneteceğimiz oyun açık dünya oynanışına sahip ve son yıllarda gördüğümüz en iyi hayatta kalma deneyimlerinden birisini sunmayı vad ediyor. Days Gone'a avantajlı fiyatlarla ön sipariş verip şimdiden oyununuzu ayırtabilirsiniz.



Corsair Ironclaw RGB

Corsair'in tamamı oyunculara yönelik olan farelerinin en yenisi olan Ironclaw RGB sadece 105 gram ağırlığında, özellikle avuç içi ile fare kullanmayı seven oyuncular için eşsiz bir ürün. 400 IPS hız ve 40G hızlanma değerine sahip olan fare, 18000dpi'a kadar ayarlanabilen bir

hassaslığa sahip. iCUE yazılımı üzerinden sahip olduğunuz diğer Corsair ürünleri ile eşleştirilebilen RGB aydınlatması da oyunlarda sizi atmosferin tam ortasına bırakacak. Hangi tür oyun oynarsanız oynayın Ironclaw sizin için uygun bir seçenek, üstelik Hepsiburada farkı ile.



Microsoft Xbox One X 1 TB + Forza Horizon 4 + Forza Motorsport 7 + 3 Aylık Xbox Live Gold Card

Dünyanın en güçlü oyun konsolu olan Xbox One X, yarış tutkunlarının yüzünü güldürecek bir bundle ile ve Hepsiburada farkıyla sizlerle buluşuyor. Forza serisinin en yeni üyeleri olan Forza Horizon 4 ve Forza Motorsport 7 de bu pakette siz oyuncular ile buluşuyor ve yüzlerce saat sürece bir

heyecan fırtınası vadediyor. Üstelik sadece gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunlarından ikisi değil, 3 aylık Xbox Live kartı da bu pakete dahil. Böylece haftalık etkinlikleri kaçırmayacak, tüm dünyadaki diğer milyonlarca oyuncu ile yarışma keyfini yaşayacaksınız.

MSI GE63 Raider 8SE-260TR Taşınabilir Bilgisayar

Nvidia'nın en yeni ve en hızlı ekran kartı serisinden GeForce RTX 2060 ile güçlendirilen ve Ray Tracing desteği sayesinde oyunlarda daha önce hiç tanık olmadığınız bir atmosfer yaşatmayı vadeden bu ürün, şık ve agresif tasarımı yanında komple bir performans paketiyle birlikte geliyor.

Intel'in sekizinci nesil Core i7-8750H işlemcisi ve 16GB DDR4 RAM'in üstüne 1TB HDD ve 512GB SSD ile dilediğiniz kadar oyun kurabileceğiniz kadar alanı sizlere sunan GE63 Raider, tüm bu fotoğrafı tamamlayan 144Hz IPS paneliyle her oyuncunun hayalindeki oyun bilgisayarı.



Razer Blackwidow Elite RGB Mekanik Oyuncu Klavyesi

Oyun ekipmanları konusunda uzun bir tarihe sahip olan ve teknoloji açısından sürekli öncü modeller üreten Razer, bu defa devrimsel olmaktan ziyade eski modellerin en iyi özelliklerini alarak onları yepyeni teknolojiler ile birleştiren, gelmiş geçmiş en iyi klavyesi ile karşımızda. Razer Green Switch'in tuşları çok daha iyi

kavrayan ve 80 milyon tuş basım ömrüne sahip yeni versiyonuna, dilediğiniz gibi konfigüre edebileceğiniz multiplayer tuşlarına ve hafızalı köpükten yapılan, oyun konforunuzu başka bir seviyeye çıkartacak bir kol dayama yastığına sahip olan bu ürün, üst seviye bir klavyeden bekleyebileceğiniz her şeyi sunuyor.

Sony Playstation Classic Mini Oyun Konsolu (20 Adet Oyun Yüklü)

Ve sonunda, çocukluğumuz bizi ziyarete geldi. Bir nesli büyüten PlayStation 1, içinde 20 adet unutulmaz oyunu barındıran özel bir versiyonuyla karşınızda. İki adet oyun kontrolörü, PlayStation 1'e göre %45 daha küçük olan yapısı, beraberindeki HDMI kablosu ve

disk gerektirmemesi ile küçük oyun seanslarının favorisi olacak olan bu ürün oyunculuğun altın çağını günümüze taşıyacak. Daha önce oynamayanların mutlaka denemek isteyeceği, oynayanların ise geçmişi yad edeceği özenle seçilmiş oyunları ile sizleri bekliyor.



KÜHEYLAN

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



Dear Küheylan'cılar. Ne habersiniz? Geçen ay pek sakin geçti, değil mi? Herkes DMC5'ini, The Division 2'sini falan aldı, pıt pıt evinde oynadı, kimsenin sesi-soluğu çıkmadı. Oyun firmaları da sakin durdu, kimse kimseyi satın almadı, kimse kimseyi işten atmadı, Türk gençleri bu işe aşırı sevindi. Bayağı der tsiz, tasasız bir toplumuz diye düşünüyoruz zira gençlerimizin duyarlılıkları okyanusları aşıyor! Her neyse, konumuz o değil de, 1 Nisan şakası hiç yapmıyoruz, o nasıl olacak? Durun belki de derginin başında bir şeyler yumurtlamışlardır, oraya bakalım...

I am offended!

Şimdi bu nesil nesil insanlara "X, Y, Z" gibi kuşak isimleri veriliyor ve dergimizin okur kitlesi de bunlardan bir tanesi -ki hangisi olduğunu bilmiyoruz. Yeni dünya düzeninin getirdiği rahatlık ve iletişim özgürlüğü de genç kuşağı her şeyden alınmaya çok müsait bir formatta sokmuş durumda. Türkiye'de değil ama özellikle Amerika'da bu konuyla çok dalga geçilmekte; geçmiş dönemde savaş, yoksulluk, hastalık gibi problemlerle boğuşan gençlik, şimdi telefon şarjlarının erken bitmesinden ve Blizzard'daki işten çıkartmaları burada hicvetmemizden şikayetçi. Küheylan adlı güziide ve bir o kadar da abuk subuk olan bu alanda, her türlü konuyla dalga geçme gibi bir eğilimimiz var ve buna malzeme olmak istemiyorsanız, burada yazdığımız çizdiğimiz şeyleri sosyal medyada, "LEVEL Dergisi böyle böyle demiş, tez kellelerini uçuralım!" diyerek paylaşmayın, siz komik duruma düşersiniz.

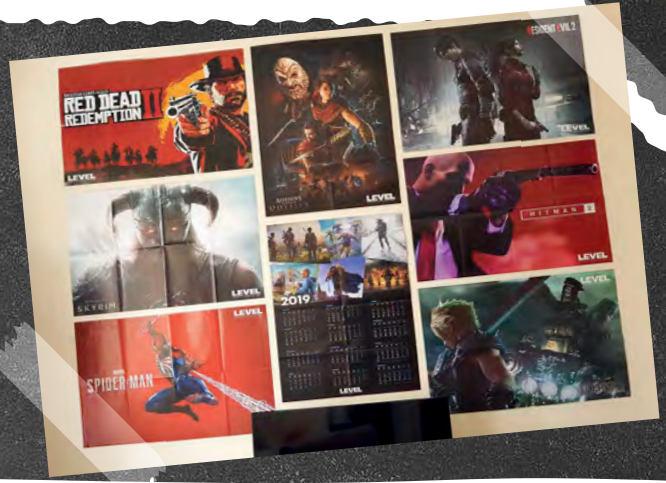
Big Boss buraya, yumruk havaya!

"Dergiyi 250. sayıdan beri takip eden 12 yaşında bi' gamer'im. Dergiyi ilk aldığımda BIG BOSS adında karikatür tarzı bir bölüm vardı ama nedense artık dergilerde yayınlanmamaya başladı. LÜTFEN BIG BOSS'UN NEDEN ARTIK YAYINLANMADIĞINI ÖĞRENEBİLİR MİYİM?!" diyor Azat Karagöz ve biz de onu sakin olmaya davet ediyoruz. Big Boss uzunca bir süre dergide kendine yer buldu ama sonra emekliye ayrıldı Azat. Onun yerine Anarşist verelim? Olmaz mı?



Ocak ayı geriden gelir

Sevgili Fatih Özerkan arkadaşımız, taa Ocak ayında bizimle bu fotoğrafı paylaşmış ama olanlar olmuş, biz fotoğrafı görmemişiz. Kendisi bize tekrar ulaştı, "Bu fotoğrafı paylaşmazsanız kalbinizi kırarım" dedi, biz de elbette anında "aksiyon alıp" poster koleksiyonunu paylaştık. Mizanpajın aşırı düzgün olmasından da titiz bir arkadaşımız olduğunu anlıyoruz. Teşekkürler Fatih, görüşmek üzere!



Mini Boss

- Oğlum kalk! Kulağım çinladi!
- ... Ha? Kim... Patron evimde ne yapıyorsunuz gecenin üçünde ya?!
- Lan çiçekli boxer'ını görmeye gelmedik herhalde. Feci kulağım çinladi, senin de çinladi mi diye sormaya geldim.
- Patron endişenizin ne saçma olduğunu sormadan, neden telefon etmediğinizi sormak istiyorum.
- Senin telefonunu silmiştim. Sana her sinirlendiğimde siliyorum.
- Bravo patron, çok güzel bir sinir kontrolü gerçekten...
- Oğlum birileri bizi anıyor, geri dönmemizi mi istiyorlar, nedir sence?
- Bizi kim ne yapsın patron ya, yıllar öncesinden kalma antika gibiyiz. Bırakın da uyuyayım.
- Sen yine de bir düşün, gelecek ay yine burada konuşuruz.
 - Gelmem ki.
 - Geleceğim!
- Geleceksin denir ona Türkçede.
- Sana Türkçe küfrü hazırlıyorum, bekle benil!
- Bekle beni en tehlikeli benlerdendir, bir kontrol ettirin bence...
 - Lan!



Survivor'da ne olmuyordu?

Bu bölümü takip edenler iyi bilir, her yıl illa Survivor'dan da bir bahsederiz. Bu yıl da Survivor ekranlarda ve Türkiye Yunanistan'a karşı. Konsept başarılı bir imaj çizse de Acun Beyimiz nedense bu işte "tanınan insanlar" faktörünü hiçe saymış. Neden? Çünkü zenginlik. Nasıl olsa yıllardır gelişen reklam portföyü ve programın ünü yerinde, ne yapsa tutacak. Lakin yarışma o kadar, ama o kadar akılda kalıcı değil ki, herhalde reytinglerde yerlerde sürünüyor olmalı. Türk takımı zati dikkat çekici değil, bir de buna Türk halkının asla aşına olamayacağı bir ton Yunan koyarsan, o yarışmayı kim izler, bilemedik. Hayır öncesinde de izlemiyorduk biz, sonuçta Jazz, Kitap ve Kuantum Fiziği üçgenindeyiz, lütfen...



Devir-i LEVEL

Emre Bayam devasa dergi koleksiyonunu paylaşmış ve "Merhaba LEVEL. Ben de size heves edip koleksiyonumu göndereyim dedim. 10 senedir sizlerleyiz. "Yız" dedim çünkü koleksiyonu ilk abim yapmaya başlamıştı. Son 1.5 - 2 senedir dergi almaya bıraktığı için onun yerine ben devam ettiriyorum. Umarım uzun yıllar daha devam edersiniz de bende koleksiyonumu genişletmeye devam ederim." demiş, çok da iyi etmiş. Abiden devir alınan koleksiyon daha da bir kıymetli olmuyor mu, ne dersiniz? Eline sağlık Emre!





Hiç bitmeyen bir hayatta kalma savaşı...

50 milyon kayıtlı oyuncusu ve yaklaşık 2,5 milyon klanı ile Türkiye'nin lider MMO FPS oyunu olan Wolfteam, %100 Türkçe içeriği ile oyun severlerin favori oyunlarından bir tanesi.

Wolfteam, oyunculara yeni ve farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Wolfteam; bilindik oyunlardaki insana-insan mücadelesinden farklı olarak hem kurt hem de insan olarak mücadele edebileceğiniz, rakiplerinizi güçlü pençeleriniz ve kurt yeteneklerinizi de kullanarak alt edebileceğiniz bir online FPS oyunudur. Wolfteam'de; eski yıllardan kalma tarihi geçmiş silahların yanında, modern silahlar ve ileri teknoloji aygıtları ile savaşılabiliyorsunuz. Her silahın kendine özgü kabiliyetleri vardır. Dilerseniz Wolfteam'de kullandığınız karakterin modunu insandan Kurt'a çevirerek de savaşılabiliyorsunuz. Kurt karakterine geçiş yaptıktan sonra çok fazla kurşun yerseniz de ölmeyip rakiplerinizi keskin pençelerinizle alt edebilirsiniz.

Savaş alanında kurtların varlığı, savaş durumunu değiştiren bir oluşumdur. Çünkü oyun içerisinde rakiplerinizin büyük kurtlarla karşılaşacağını önceden bilememesi size çok ciddi bir avantaj sağlayacak.

2009 yılından beri en iyi ve ödüllü FPS oyunu olan, kurulumu ve oynayıp ücretsiz olan Wolfteam'de; yüzlerce modern silah, Türkiye'ye özel harita ve oyun modları, tamamen Türkçe oyun içi seslendirmeleri ve oyun içinde arkadaşlarınızla rahatça konuşabilme ayrıcalıkları sizi bekliyor.

Kültürel Mirasımız Göbeklitepe artık Wolfteam'de

Dünya tarihini değiştiren bir arkeolojik

hazine olan, UNESCO Dünya Mirası Listesi'ndeki Göbeklitepe, Wolfteam ile birlikte ilk defa dijital ortama taşındı. Göbeklitepe Haritası, 2019'un "Göbeklitepe Yılı" ilan edilmesiyle birlikte oyunculara hem bu tarihi yeri dijital ortamda tanıtmayı hem de mistik bir atmosfer içinde benzersiz bir mücadeleye yaşama fırsatı sunmayı amaçlıyor. Şanlıurfa iline bağlı Göbeklitepe, 12000 yıl öncesine dayanan, eşi olmayan bir kutsal alandır. Yapılan arkeolojik çalışmalar sonucunda Göbeklitepe'nin dünya tarihini değiştirecek kadar önemli bir yerleşim olduğu ortaya çıkmış ve UNESCO Dünya Mirası Daimi Listesi'ne alınmıştır. Göbeklitepe Haritası, Wolfteam'de Türkiye'ye özgü birçok yerel içerikten en yenisi. Netmarble Türkiye ve oyunun yapımcı

stüdyosu Güney Koreli Softnyx'in ekip-lerinin Göbeklitepe'yi ziyaret edip bölge topografyası hakkında bilgi toplamasının ardından, Göbeklitepe'nin dijital modelleri hazırlandı ve oyunun içerisine entegre edildi. Bu sayede Wolfteam oyuncuları, bu haritada oynadığında medeniyetlerin doğduğu günlere dönecek ve tarihi yeniden yaşayacak.

Yerel değerlere önem veren ve oyuncuları bu değerler ile dijital ortamda buluşturan Wolfteam, daha öncesinde Kapadokya, Mardin, Topkapı Sarayı, Taksim gibi haritaları içeriğine eklemiştir.

2009 yılından beri Türkiye'nin en çok oynanan FPS oyunu olan Wolfteam'i joygame.com/wolfteam adresinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz. ♦





AKEI-47 SST

Hasar: 66

Kafa Hasarı: +240

Kurt Hasarı: -5

Durdurma Gücü: +75

Son derece hızlı ve yeterince isabetli bir taarruz tüfeği olan AKEI-47, SST modelinde harika bir kaplama ile beraber geliyor. Hemen her haritaya kolayca uyum sağlayabilen bu silahı seveceksiniz.



EM-500

Hasar: 89

Kafa Hasarı: +280

Kurt Hasarı: +5

Durdurma Gücü: +50

Oyundaki en esaslı toplu tabancalardan birisi olan EM-500 yüksek hasar seviyesini düşük atış hızı ile dengeleyen bir silah. Atış yaptığınız yeri doğru seçtiğinizde düşmanı kolaylıkla indiriniz mümkün.



Gümüş Kurşun

Hasar: 90

Kafa Hasarı: +280

Kurt Hasarı: +40

Durdurma Gücü: +50

İşte gerçek bir kurt avcısı. İsmi gördüğünüzde bu silahın hiç de diğer toplu tabancalara benzemediğini anlamış olmalısınız. En azından EM-500 kadar kuvvetli bir silah olan Gümüş Kurşun, esas gücünü kurtlar üzerinde gösteriyor.

Ani Bomba Pro

Hasar: 240

Kafa Hasarı: 0

Kurt Hasarı: +5

Durdurma Gücü: +80

Savaş sanatı dediğimiz şey elbette elde silah koridorlarda koşup durmayı gerektirmiyor. Gerekliğinde siper alıp düşman üzerinde baskı kurmak veya göremediğiniz noktalardaki düşmanları "güzelleştirmek" istediğinizde Ani Bomba Pro'nun yanınızda olmasını isteyeceksiniz.



Kod kullanım rehberi

1. Joygame.com adresine gir.
2. Üye girişini yap, üye değilsen "üye ol" butonuna tıklayıp Joygame dünyasına katıl.
3. "Joypara yükle" butonuna tıkla
4. Çıkan ekranda "hediye kuponu" butonuna tıkla.
5. Çıkan listeden oyunu seç ve kodu gir.

Kod içeriği

- ◆ AKEI-47 SST (7 gün)
- ◆ EM-500 (7 gün)
- ◆ Gümüş Kurşun (7 gün)
- ◆ Yeniden Doğu Süresi Sıfırlama (7 gün)
- ◆ Ani Bomba (7 gün)

Kullanım koşulları

- ◆ Her hesapta bir kez kullanılabilir.
- ◆ Son kullanım tarihi 31.12.2019



OCULUS RIFT S & QUEST

Sanal gerçeğe büyük güncelleme

Geçtiğimiz ay gerçekleşen Game Developers Conference'ta Facebook, yeni sanal gerçeklik sistemlerini tanıttı ve bunlar, firmanın sahip olduğu Oculus'a gelen yeni modellerden başkası değil.

Oculus Rift S ve Oculus Quest modellerinin ikisinde de 399\$'lık satış fiyatıyla satışa çıkacağı açıklandı. Oculus Rift S, var olan Oculus Rift'in yerine geçecek olan, güncellenmiş bir model. Rift S'i kullanmak için yine bir PC'ye ihtiyacınız var ve cihaz yine bir kabloyla bilgisayara bağlı. Yeni sanal gerçeklik gözlüğünün en kullanışlı tarafıysa

üzerinde beş tane kamera barındırması sayesinde, artık dış sensörlere gereksinim duymaması. Oculus Insight adındaki özelliklerle birlikte gelen Rift S, bu kameralar sayesinde bulunduğunuz ortamı tarıyor ve oyun alanını belirliyor. Pass Through özelliği sayesinde de gözlüğü kafamızdan çıkartmadan çevremizi görebiliyoruz –ki bu özellik gerçekten çok kullanışlı olacak. Rift S'in çözünürlüğünde de ufak bir gelişme var; eski gözlüklerin 2160x1200 piksel çözünürlüğü yerine artık tek LCD'de 2560x1440 piksel çözünürlük yer alacak.

Oculus Quest ise bambaşka bir cihaz ve sanal gerçeğin olması gereken halini gösteriyor. Bir PC bağlantısına ihtiyaç duymadan, kendi işlemcisi, belleği ve hafızasıyla birlikte gelen, sadece bir gözlük ve iki kontrol cihazından oluşan Quest, istediğiniz yerde, istediğiniz Oculus oyununu oynamanıza olanak tanıyacak. Kablo yok, sensör yok, kısıtlama yok...

Facebook, her iki cihazın da bu yılın bahar aylarında piyasada olacağını söylüyor. Umalım da buralara da resmi olarak gelsin... ♦

HEARTHSTONE: RISE OF SHADOWS

Kötülere yol verin!

Bizzard her ne kadar Heroes of the Storm desteğini kesse de, aynı tutumu Hearthstone için göstermeyi hiç düşünmüyor. (Belli ki Hearthstone halen para basıyor.)

Ünlü kart oyununun yeni genişleme paketi-

nin ismi Rise of Shadows olarak belirlenmiş durumda ve senaryoya göre, League of Explorers Arch-Thief Rafaam'ı yendikten sonra, Rafaam yer altına çekilmiş ve kendine güçlü bir ekip kurmaya karar vermiş. King Togwagg-

le, Madame Lazul, Dr. Boom, ve Hagatha the Witch'ten oluşan League of E.V.I.L., Defenders of Dalaran'a karşı savaşacağı yeni eklenti paketi, 135 yeni kartı da beraberinde getiriyor.

Elbette yeni Legendary'ler, Epic'ler, Rare'lar bizi bekliyor ama bunların ötesinde, üç farklı kart türü dikkat çekiyor.

Lackey'ler bir mana isteyen ama her biri ekstra bir takım özelliklerle gelen, harcanabilir yeni askerlerimiz. Bir tanesi savaş alanına inerken yanında iki mana değerinde bir asker getiriyor, bir başkasını combo olarak kullandığınızda iki tane rastgele Lackey kazanıyorsunuz vb. Schemes, elimizde durdukça güçlenen yeni kart türümüz ve Twinspell de bir büyü yaptığımızda, bu büyüden bir tane de ekstradan elimize bırakan yeni anahtar kelimemiz.

Rise of Shadows 9 Nisan'da satışa sunulacak ama öncesinde ön sipariş vererek nispeten uygun fiyata 50 paketlik veya 80 paketlik versiyonları satın alabilirsiniz. ♦



ADANIEL CHAMPIONSHIP SERIES

Yeni turnuva, yeni heyecan!

Daha önce Royal Youth, Galatasaray, Atlas gibi büyük espor takımlarında oynamış emekli esporcu ve aktif bir yayıncı olan Doğan "Adaniel" Karasakal tarafından düzenlenen Adaniel Championship Series başlıyor. Türkiye çapında herkesin katılabileceği turnuva, espor piyasasına ilk adımı atmak isteyen, her ligden, her yaştan insanı bir araya getirecek. Turnuvada ilk üçe giren takımlar büyük para ödülleri kazanacak, hatırı sayılır dereceler elde eden takımlar da tecrübe elde ederken küçük amorti ödülleri bulabilecek. Birinci takımın 5000 lira, ikinci takımın 750 lira, üçüncü takımın da 250 liralık ödül kazanacağı turnuvada, kazananların aynı zamanda espor sektörüne adım atmaları için manevi destek de sağlanacak.

Uzun vadede lig sistemine dönüşecek turnuvalar zincirinin ilk ayağı olan AdanielCS 1, iki haftalık bir süreçten oluşacak. Binlerce kişinin katılacağı düşünülen turnuvada derece elde edilen takımlara verilecek ödüllerin yanı sıra, turnuvada sürpriz ödüller de dağıtılacak. Kaybeden takımlar ise temelleri sağlam atarak ilerleyerek AdanielCS Ligi için ilk tecrübe elde etmiş olacaklar.

Turnuvaya kayıtlar Nisan ayından itibaren başlayacak, turnuvanın ilk elemeleri ise 15 Nisan'dan sonra gerçekleşecek.

Sizin de bu turnuvada yer almanız için tek yapmanız gereken www.adanielcs.com'a girip, kayıt olmak için gereken yönergeleri takip etmek.

Vadide görüşmek üzere, herkese bol şans! ♦



STADIA

Google'dan oyun sektörüne dev yatırım

Ülkemizdeki internet hızları, kotalar, fiyatlar, fiber altyapısı derken "bulut sistemi" teknolojilerden uzak kaldığımız bir gerçek fakat durum yavaş da olsa düzeliyor. Dolayısıyla bu da bize Google'ın yeni "stream" tabanlı oyun sistemi Stadia ile ilgilenmek için bir bahane yaratabilir.

Başarısızlıkla sonuçlanan OnLive gibi stream servislerinden farklı olarak, Stadia'da oyunlarını oynamak için Google'ın kendi donanımını kullanacağız. Bu da sahip olduğumuz bilgisayara, tablete veya telefona donanım açısından muhtaç olmayacağımız anlamına geliyor. Stadia var olan birçok oyuna ev sahipliği yapacak. Bir sistemde oynadığımız oyunun kayıt dosyasını bir başka sistemde de kullanabilecek ve cross-platform oyun desteğine sahip olacağız.

Oyuncular oyunlarını YouTube'da canlı olarak yayımlarken dilerlerse bir bağlantı vererek sizi oyuna yönlendirebilecek veya Crowd Play

özelliğiyle direkt olarak sizi kendi oyunlarına davet edebilecek. State Share özelliğiyle ise bir oyuncuya kendi oyununuzdaki başarınızı ödünç verebileceksiniz. Örneğin bir oyundaki tüm ekipmanınızı, diğer oyuncu da kullanabilecek. Eski Ubisoft ve EA yöneticisi Jade Raymond'ın önderliğinde kurulan Stadia Games de Google Stadia konferansında tanıtılan önemli oluşumlardan biriydi. Google'ın Stadia Games ile birlikte birinci elden oyunlar hazırlayacağı açıklandı. Üzerinde YouTube ve Google Assistant'a direkt bağlantı olanağı sunan iki ekstra tuş bulunduran özel bir gamepad ile birlikte gelecek olan Stadia, normal gamepad'leri de destekleyecek fakat tüm bu güzel haberlerin neticesinde, Stadia'yı verimli kullanmak için hem DL, hem de UL olarak çok sağlam bir internet bağlantısına sahip olmamız gerektiğini düşünüyoruz. ♦



SON DAKİKA!

◆ Detroit: Become Human, Heavy Rain ve Beyond: Two Souls Epic Store'a özel olarak yakında PC oyuncularına sunulmaya hazırlanıyor. PC'ciler yaşadı!

◆ **10 Haziran Pazartesi gününü şimdiden takviminize işaretleyin zira o gün, Bethesda'nın E3 konferansı gerçekleşecek. Elder Scrolls VI hakkında bir şeyler gelir mi dersiniz?**

◆ Left 4 Dead'in yapımcısı Turtle Rock Studios, yeni oyunlarını açıkladı: Back 4 Blood. Left 4 Dead 3 desek daha doğru olmaz mıydı?

◆ **Apple'ın yeni bir oyun servisi üzerinde çalıştığı söyleniyor. Aylık bir ücret ödeyerek, Apple'ın sunduğu "premium" kalite oyunları oynama imkanımız olacaktı. Haydi bakalım, hayırlısı...**

◆ Atlas bir anda enteresan bir duyuru yaptı ve Persona 5: The Royal'ı duyurdu. Kızıl saçlı bir karakteri ekrana getiren fragman, bu duyurunun yeni bir oyun mu, devasa bir DLC mi olduğu kısmıyla ilgili bilgi vermedi fakat tüm bunları 24 Nisan'da, Persona Super Live konserinde öğreneceğiz. (Japonya'da böyle konserler oluyor, evet.)

◆ **Zero Escape'in yapımcısının yeni oyunu, AI: The Somnium Files'in çıkış tarihi 25 Temmuz olarak açıklandı. PC, PS4 ve Switch için hazırlanan oyun, gelecekteki bir seri katil avını anlatıyor.**

◆ Mortal Kombat 11'e muhteşem bir karakterin daha katılacağı açıklandı: Noob Saibot! Karanlık havası ve her duruma uygun yetenekleriyle onu çok seveceğimiz şimdiden belli. Ayrıca oyunun ilk DLC karakterinin de Shang Tsung olacağı belirtiliyor. Ünlü büyücü 1995'te yayımlanan MK filmindeki aktör seslendirecek.

◆ **Üzerinde çalışıldığını herkesin bildiği Borderlands 3, siz bu satırları okurken resmi olarak duyurulmuş olacak. Dergiye baskıya vermeseydik, çok daha büyük bir açıklama yapabilirdik; artık diğer sayıya...**

◆ Life is Strange 2'nin kalan bölümlerinin uzun aralıklarla yayımlanacağı açıklandı, kalpler kırıldı. 3. bölüm 9 Mayıs, 4. bölüm 22 Ağustos ve son bölüm de 3 Aralık'ta yayımlanacak.

◆ **Microsoft disk sürücüsü bulunmayan bir Xbox One, Xbox One S All-Digital'ı duyurdu. 7 Mayıs'ta piyasada olması beklenen konsol sadece internet üzerinden satın aldığınız oyunları çalıştıracak ve Minecraft, Forza Horizon 3 ve Sea of Thieves yüklü olarak gelecek.**

KONAMI ANNIVERSARY COLLECTION

Gradius, Castlevania, Contra!

Ünlü Japon oyun firması Konami'nin piyasaya girdiğinde ilk başlarda müzik kutuları ürettiğini biliyor muydunuz? Daha sonra video oyunlarına kayan firmanın Japonya'da spor salonu bile bulunuyor. İşte bu ünlü Konami, piyasadaki 50. yılını kutlamak adına üç tane dijital oyun paketi geliştirdiğini açıkladı. Anniversary Collection takısıyla gelen bu üç paketin ilki olan Arcade Classics, 18 Nisan'da satışa çıkacak ve Haunted Castle, A-Jax, Gradius, Gradius 2, Salamander, Thunder Cross, Scramble ve TwinBee oyunlarından oluşan sekiz tane yapıma ev sahipliği yapacak.

İkinci sırada satışa çıkacağı belirtilen Castlevania paketinde ise Castlevania 1,2,3 ve Super Castlevania'nın yanında, henüz ismi belirtilmeyen dört Castlevania oyunu daha bulunacak.

Son paket ise Contra'ya ayrılmış durumda.

Bu pakette de Contra, Super Contra, Super C ve Contra 3: The Alien Wars ile birlikte dört tane daha Contra oyunu yer alacak. Castlevania paketinin yaz aylarının başında piyasada olacağı belirtiliyor fakat Contra paketiyle ilgili bir çıkış tarihi açıklanmış değil.

Konami'nin tüm bu paketleri PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyor, tüm retro meraklılarına duyurulur. ◆



WRATH: AEON OF RUIN

Retro FPS mi dediniz?

Orturup 4K kaplamasıyla uğraş, gerçekçi motion-capture'yla didin, kim uğraşacak? Alırsın Quake motorunu, yaparsın retro FPS'ni...

Anlaşılan o ki 3D Realms kendini gerçekten eski dönem FPS oyunları yapmaya adanmış durumda. Yeni duyurdukları Wrath: Aeon of Ruin de bunlardan bir tanesi. Karanlık bir fantastik-korku FPS oyunu olarak nitelendirilen Wrath, bizi FPS'lerin klasik dönemine götürmeye hazırlanıyor.

Yıkımla karşılaşmış olan Eski Dünya'nın koruyucularını aalayacağımız oyunda, 10 tane büyülü nesne ve dokuz tane de silahla donatılmış durumdayız. Silahlarımız arasında

klasik pompalı tüfekler de bulunacak, Retcher ve Fangspitter gibi havalı isimlere sahip, enteresan silahlar da.

Oyun ilginç bir kararla beş farklı açık dünya konseptli alana bölünerek tasarlanmış. Farklı temalara sahip bölümlerde bolca yaratık avlayıp bu sırada bir sonraki bölümün anahtarını bulmaya çalışacağız.

Zorluk derecesini artırmak adına da oyundaki kayıt miktarımız kısıtlı tutulmuş. Her ne kadar istediğimiz yerde oyunu kaydedebileceğiz olsak da bunu sınırlı sayıda yapabileceğiz.

Bu yaz PC, 2020'de de PS4, XONE ve Switch için piyasada olması beklenen oyun, hızlı ve retro oynanışıyla etkileyici görünüyor. ◆



HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

İlk oyunun en sevilen yan karakteri Hornet kendi oyunuyla karşımızda.

Sayfa
25

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



Yapım Remedy Entertainment **Dağıtım** 505 Games **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE **Web** remedygames.com/games/control/ **Çıkış Tarihi** 27 Ağustos 2019

Control

Kendimi kontrol edemiyorum, bütün Hiss'ler tepemde...

Geçmişten bir eko olarak kulağımızda yan-kılanmaya başlayıp büyük ihtimalle tüm gün kafanızda dönecek Gençkan şarkısındaki "cin" kısmını niye "Hiss" ile değiştirdiğimi merak ediyorsunuz. O zaman Hiss'in ne olduğundan ve Control'ün nasıl bir oyun olduğundan başlamam gerek.

Birçok oyuncunun en iyi oyunlar listesinde yer alan Max Payne'i bilirsiniz. Hikaye anlatımı ve "bullet time" mekaniği ile bir döneme damgasını vurmuştu. Kendisinden sonra gelecek oyunlar için de ilham kaynağı haline gelmişti. Finlandiya'daki ufak tefek Remedy firmasının patlayıp büyümesinin arkasında Max Payne'in payı büyük. Remedy, Max Payne'in ardından birçok önemli oyuna da imzasını attı. Alan Wake gibi orijinal bir hikayenin ardından Quantum Break ile farklı bir arayışa girdiler. Yine de "Aah ah nerede o eski Max Payne" diye iç çeken birçok oyuncu var.

Tam olarak benzetmesem de Control'ün benim üzerimde bıraktığı etki, yeni bir Max Payne olabileceği yönünde. Tabii tam tersi bir durumun kokusunu da alıyorum. İçi şişirilmiş kocaman bir balon olma ihtimali de yabana atılmamalı.

Tam kontrol

Aslında Control ilk defa ortaya çıkmış bir oyun değil. Remedy, 2017 yılından beri Control üzerinde çalışıyor. 2018 yılındaki E3'de oyun ilk defa görücüye çıkmıştı lakin bir süredir Control'den ses seda çıkmıyordu. Şansımıza

birkaç aydır Control hakkında yeni bilgiler su yüzüne çıkmaya başladı. Gözükten o ki Remedy yeni markasına fazlasıyla güveniyor. Verdikleri her röportaj ve açıklamada, Control'ün ne kadar eşsiz olduğundan bahsediyorlar. Anlattıkları içerik bana farklı gözükme de zamanında Max Payne'de kullandıkları ufak bir detayla, "bullet time" ile nasıl büyük değişiklikler yaptıklarını biliyorum. Control için de aynı durum geçerli olabilir. Hikayemiz New York'ta konuşlanmış, ABD devleti tarafından finanse edilen Federal Bureau of Control (FBC) isimli gizli bir teşkilatta geçiyor. Büronun asıl amacı, dünya üzerinde yaşanan doğaüstü olay ve fenomenlere daha yakından bakabilmek. Aynı zamanda Altered Items isimli nesnelere toplayarak üzerlerinde çalışma yapıyorlar. Bu çalışmaları New York'taki Oldest House isimli karargahlarında yapıyorlar. Deneyler ve araştırmalar sonucunda, dışarıda Place of Power olarak da bilinen bu karargahlarını geliştirmeyi başarıyorlar. İçi dışından daha büyük olan (Tardis gibi düşünün) Oldest House'da uzay-zaman kavramı bükülmüş durumda. Yani büro kendi içinde devasa bir evren haline gelmiş. Farklı paralel boyutlarla da bağlantısı olan büroda tahmin edeceğimiz üzere işler sarpa sarıyor.

Adına Hiss dedikleri dünya dışı bir fenomen, Oldest House'a dadanıyor ve sonunda içeriği işgal ediyor. Büronun ajanlarını ele geçiren Hiss'in amacını tam olarak bilmiyoruz.

Fakat her benzer hikayede olduğu gibi dışarıya çıkıp dünyayı ele geçirmeyi amaçlıyor olabilirler. Oyun da işte tam olarak burada başlıyor.

Yeni karakterimiz: Jesse Faden

Control'ün ana karakteri Jesse Faden isimli bir kadın. Çocukluğunda geçirdiği bir kazadan sonra doğaüstü güçlere sahip olduğunu fark eden Jesse'nin yolu bir şekilde büro ile kesişiyor. Oldest House'a gelip edindiği güçle ve geçmişiyle alakalı bilgi edinmek isteyen Jesse, kendini bir anda FBC'nin başında buluyor. Büronun direktörü olan Zachariah Trench, Hiss güçleri tarafından öldürülüyor. O anda şansa yakınlarda bulunan Jesse ise, direktörünü kullandığı ve oyunda çok işimize yarayacak Service Weapon'u ediniyor. Bir çeşit deneysel silah olmasından ve Jesse'nin de doğaüstü güçlerine sahip olmasından ötürü, Service Weapon kızımızı yeni Direktör olarak seçiyor. Bir yandan Anlayacağınız, bir yandan Oldest House'un içini Hiss'ten temizlemeye çalışırken, bir yandan da geçmişimizi araştırmaya çalışacağız.

Remedy'deki yapımcılar, Control'ün devasa açık-dünya konseptli bir oyun olmadığını söylüyor. Oldest House, zaman-uzay kavramını büküldüğü için büyük bir haritaya sahip olacakmış. Fakat oyuncu belli sınırlar içerisinde dolaşabilecekmiş. Her edindiği güçle beraber haritada ulaşılacak alanlar artacakmış. Örneğin, normalde sıçrayarak yetişemediğiniz bir platforma havada süzülme becerisini aldıktan sonra ulaşabileceksiniz. Böylece her yeni güçle beraber, büronun değişik bölgelerine de gitme fırsatımız olacak.

Sınırları belli olması, oyunun kapalı bir kutu

Bosscuk

Söylenenlere göre karşılaşacağımız bazı düşmanlar boss gibi davranacakmış ama aslında boss olmayacakmış(?). Oyuncunun düşmanları alt edebilmesi için farklı yöntemler tercih etmesi gerekecek.



4 ★ ★ ★ ★



olduğu anlamına da gelmiyor. Encounter Director adı verilen bir yapay zeka sayesinde, her oyuncuya farklı bir deneyim yaşatmayı planlıyorlar. Bu yapay zeka, oyuncunun güçlerine ve konumuna bakarak düşmanların nasıl davranacağını ve nerelerde çıkacağını belirleyecekmiş. Oynanabilirlik açısından denge getirmek adına güzel düşünülmüş bir detay. Oyundaki görevlerden bahsetmeden de bir sonraki adıma geçiş yapmayalım. Control ana görevlerin haricinde, bir dizi yan göreve de sahip olacak. Bunlar oyuncunun gözüne zorla sokulmayacakmış. Fakat Oldest House'un işleyişi, Hiss'in ne olduğu, nereden geldiği hakkında çok değerli bilgiler öğrenebileceğiz. Remedy, oyunu açık dünya yapmak istememiş. Bunun yerine oyunculara sunabilecekleri zengin bir zemin hazırlamayı kendine görev edinmiş. Büronun keşfedilecek çok gizemi var. Bu gizemleri çözmek için zaman zaman aksiyona güvenirken, bazı durumlarda bulmaca peşinde koşacağımız. Eğer bu Control mekaniğini, bulmacalarla birleştirdilerse ortaya enteresan çalışmalar çıkmış olabilir. Daha öncesinde Hellblade: Senua's Sacrifice'da, bulmaca konusunda ihya olmuşum. Control'de de kendine has bulmaca görmeyi çok isterim. Jesse, bu bulmacaları çözerken, aksiyona dayarken tek başına kalmayacakmış. Araştırma bölümünün başı olan Dr. Casper Darling, bu işgalden kurtulan yegane insanlardan biri. Casper'ın ne gibi bir görevi olacak, onunla ne kadar iletişime geçebileceğiz henüz bilmiyoruz. Fakat karakter gelişimi, silah güçlendirmeleri gibi konularda doktorun kapısını bir hayli aşındıracağız gibi gözüküyor. Aynı zamanda bizden önceki direktör Trench'in hayaleti de bizimle birlikte dolaşacakmış. Hika-



ye akışında, Jesse'ye önemli bilgiler aktaran bir akıl hocası bile olacakmış.

Dinamik aksiyon

Control'ü farklı kılan en büyük kısım ise aksiyonu. Elinde silah ve özel güçlerle dan dun etrafında ölüm saçan klasik bir karakter olmayacağız gibi gözüküyor. Jesse'nin özel güçleri olduğundan bahsetmişim. Bunlar havada süzülme, telekinezi ve telepati şeklinde çeşitleniyor. Telekinezi sayesinde çevremizdeki her objeyi kendi çıkarımız için kullanabileceğiz. Yoğun saldırı altındaysanız kendinize taşlardan bir kalkan oluşturabileceksiniz ya da ofis malzemeleriyle düşmanlarınızı alt edebileceksiniz. Telepati kısmında ise Jesse'nin düşük iradeli düşmanları kontrol edebileceği belirtiliyor. Büro içindeki ajanların bir kısmı silahlara sahipken, bir kısmı ise doğaüstü güçlere ve çeşitli mutasyonlara sahip olacakmış. Düşman ne kadar güçlü

olursa kontrol etmesi de o kadar zor olacakmış. Fakat bir kere kontrolü elinize aldığınızda, düşmanın ne özelliği varsa kullanabileceğizmişsiniz. Oyuna ismini veren bu doğaüstü kontrol sistemi ilk bakışta çok sıradan gözüküyor olabilir. Neticede yıllar içerisinde karşılaştığımız birçok oyunda bu özellikleri gördük. Öte yandan Remedy'nin bu tarz sıradan mekaniklere karşı değişik bir tutkusunu biliyoruz. İçimden bir ses devrimsel nitelikte bir iş yapmadıklarını ama keyifli bir oynanabilirlik sunacaklarını söylüyor. Bu özel güçler haricinde, daha önce de belirttiğimiz gibi sadece Jesse'nin kontrol edebildiği Service Weapon isimli bir tabancamız var. Rubik küp gibi sürekli kendi halinde takılan Service Weapon'ı farklı modlarda kullanabileceğiz. Tahmin edeceğimiz üzere bu çalışma modları tabanca, makineli tüfek, pompalı tüfek ve ağır silah olarak birbirlerinden ayrılıyor.



Düşmanlarla mücadele ederken silahın öneminin büyük olacağı belirtiliyor. Sadece özel güçlerimize güvenmek yeterli olmayacak. Jesse'nin güçlerini dengeli kullanması da çok önemli.

Bunların yanında Objects of Power isimli nesnelere sayesinde hem özel güçleri hem de silahı güçlendirebileceğiz. Yetenek ağacı ne gibi bir çeşitlilik sunacak, hiç bilemiyorum. Genel anlamda, daha fazla hasar veren ya da daha çok koruyan kalkan gibi opsiyonlar varsa, iddia ettikleri dinamik ve eğlenceli aksiyon kısmı bir süre sonra kabak tadı vermeye başlayabilir. Öte yandan bu aksiyon kısmı Remedy'nin en çok güvendiği kısım. Her oyuncunun, kendi oynayıp tarzını belirleyeceğini söylüyorlar. Encounter Director ve aksiyon dinamikleri sayesinde, Control'un tekrar tekrar oynanabileceği belirtiliyor. Bu tarz açıklamaları çok gördük Remedy. Hemen oltaya gelmeyiz!

Kadro sağlam

Remedy'nin Control'e güvenmesinin en büyük sebebi, adeta yıldızlar takımını toplamış olmaları. Yaratıcı ekip oyunu geliştirmeye Quantum Break'in çıkışından az bir süre önce başlamış. Yönetmen koltuğunda Mikael Kasurinen var. Kasurinen, çok yüksek puanlara sahip olmasa da farklı anlatım tarzıyla birçok oyuncu tarafından beğenilen Quantum Break'in yönetmenliğini yapan isim. Hikayenin arkasındaki isimse Max Payne ve Alan Wake markalarını yaratan, yazarlığını konuşturan Sam Lake'ten başkası değil. Altyapı sağlam olunca, oyunun da iddialı olacağını tahmin ediyorsunuz. Arkada sağlam bir ekip olunca oyuna da sağlam para akıtmışlar. Remedy, oyunun tamamlanabilmesi adına mobil oyun konusunda sürekli ismini duyduğumuz, Brothers: A Tale of Two Sons, Terraria ve ABZU gibi oyunların dağıtımını da yapan 505 Games'ten finan-

sal destek almış. Marka ismi Remedy'nin elinde kalırken, dağıtım tarafında 505 Games'in ismini göreceğiz.

Bu yazıyı size hazırladığım sırada düzenlenen Game Developers Conference'da yapılan bir duyuruda Epic Games Store'un, 505 Games ile anlaşığı duyuruldu. Yani bu da demek oluyor ki Control, Epic Games Store'a özel olarak çıkacak.

Bu durum da Control açısından iyi bir haber olabilir. Son dönemde oyunculara sağladıkları özel indirim ve kampanyalar ile adından sıkça söz ettiren Epic Games Store, Control'un bir yıllık ayrıcalıklı dağıtım hakkında söz sahibi olacağı için daha fazla oyuncuyu da çekmeyi başaracak.

Tasarım

Control ile ilgimi çeken bir başka konu ise tasarımı. Son yıllarda teknolojinin de yardımıyla, oyunlardaki tasarımlarda değişmeye ve gelişmeye başladı. Sıradan bölüm tasarımlarının yerlerini sürreal çılgınlara aldı. Sinematik sadece sahne geçişlerinde değil, oyunun her

Sağlık barı
Oyunda Jesse'nin bir can barı var. Bu bar otomatik olarak dolmuyor. Öldürülen düşmanlardan çıkan bir tür esans ile can barımızı dolduracağız.

açısında kullanılmaya başladı. Bazı oyunlardan adeta sinema filmi keyfi almaya başladık desek yeridir. Bunun arkasında da elbette sanat tasarımından anlayan iyi ekipler var. Control de bu tasarım kısmında farklı olduğunu ortaya koyacak gibi duruyor. Hikaye kapalı bir alanda geçse de her bölümde farklı bir doku olduğunu görüyorsunuz. Klasik Amerikan ofis yapılarından tutun da daha karanlık ve gotik tasarımları görmeye başlıyorsunuz. Havada başıboş süzülen insanlara dalıp giderken bir anda üzerlerinize atlayıp sizi dövüşmeye zorluyorlar. Işıklılandırmanın kullanımı da bir hayli başarılı. Remedy, Alan Wake'den beridir bu ışık olayını çok iyi kullanıyor. Hepsi bir araya geldiğinde Control'un görsel anlatımının kuvvetli olacağını görüyoruz.

Kontrol Kimde?

Control'de çevreyle olan etkileşim de en üst düzeyde. Düşmanlara fırlatmak için çektiğiniz ofis masaları sağı solu dağıtıyor. Sert yapıları fırlatırken duvarlara çarptığında çatlaklar ya da kırıklar oluşturuyor. Yıllar önce Half-life 2'de, elimize tutuşturulan Gravity Gun ile nasıl aklımızın çıktığını hatırlayın. Şimdi o mekaniği göreceğiniz her obje ve yapı üzerinde kullanabileceksiniz. Zekice hazırlanmış, itiraf etmek gerek.

Remedy'nin oyunun çıkışı hakkında resmi duyurusu bu yazı yazılırken yapıldı, buna göre çıkış tarihi 27 Ağustos 2019 olacak.

Açıkçası Control, ilk bakışta çok sıradan gözükse de arkasında Remedy'nin parmağının olması biraz heyecandırıyor. Bu damlar basit bir anlatımı bile çarpıcı bir hale getirebilirler. Öte yandan Quantum Break'te yaşadıkları sendelemeye bakınca Control tam potansiyeline ulaşmış bir oyun olarak karşımıza çıkıp çıkamayacağı merak konusu. Firma halihazırda denenmiş ve başarıya ulaşmış öğeleri bir araya toplayarak kendi yorumunu sunmuş gibi duruyor. Control'e karşı oyuncuların beklentisi yüksek. Bu beklentiyi ne kadar karşılayacağını göreceğiz. ◆ Özyazı Şen





Yapım Crytek Dağıtım Crytek Tür Hayatta Kalma Platform PC, XONE (2019 İlkbahar) Web www.huntshowdown.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Hunt: Showdown

4 ★★★★★

Korkuların ile yüzleşmeye hazırsan silahını kuşan ve bize katıl!

Crytek tarafından ilk olarak dört kişilik ekip-lerle ve TPS kamera açısı ile oynanacak bir oyun olarak duyurulmuştu Hunt. Özellikle benim gibi co-op oynanan oyunları pek seven oyuncular için 18. yüzyılda doğaüstü yaratıkları avladığımız bir oyun fikri ayaklarımızı yerden kesmeye yetmişti. Ancak zaman geçti Hunt değişti, her yanımızı hayatta kalma oyunları sarmaya başladı, Hunt da benzer şekilde bu fur-yadan payını almak için kendisini değiştirdi. FPS, PvP / PvE bir yapıya büründü ve bir gün tekrar göz attığımızda o ilk izlediğimiz oyundan eser kalmamıştı. Peki bu kötü bir değişim miydi, iyi bir değişim miydi bunu zaman gösterecekti.

Yeni bir bakış açısı

Hunt: Showdown, açıkçası "abi ne olmuş bu oyuna, eski halinden eser kalmamış?" diye kendisini sorgulatmıştı, yalan yok. Ancak o kadar heyecan verici ve göz kamaştırıcı görünüyordu ki, o eski halini unutturmuştu bile. Halen erken erişimde olan Hunt, çıkışını yaptığı günden beri güncellemeler ve oyunu keyifle oynayan oyuncuların geri bildirimleri sayesinde evrim geçirmeye devam ediyor.

10 kişilik bir haritada ikili gruplar halinde ya da tek başımıza, cehennemden fırlamış köpekler, farklı tipler ve özelliklerdeki düşmanlar ile burun buruna geliyor, dark sight adı verilmiş yeteneğimiz ile ipuçlarını kovalıyoruz. Her bir

ipucu, haritayı gittikçe daraltıyor ve sonunda da haritanın belirli bir noktasına gizlenmiş bossun yerini gösteriyor bize. Artık tek yapmamız gereken bossu bularak onu geldiği yere, cehenneme geri yollamaya çalışmak, ödülü kapmak ve bu lanetli yerden kaçmak.

Tabii ki bu iş öyle görüldüğü kadar kolay değil, PvE ve PvP öğelerini bir arada bulandıran oyunda diğer avcılar da haritayı bize dar ediyorlar, çünkü büyük ödülün peşinde olan sadece biz değiliz, onlar da pastadan paylarını hatta ne payı, pastanın hepsini almak ve eve götürmek için tüm güçleri ile bizimle ve kendi aralarında savaşıyorlar. İşin

pis tarafı ödülü alıp kaçımaya başladığımız zaman diğer avcılar harita üzerinden zaman zaman yerimizi görebiliyorlar, yani artık saklanmak da çare değil, tabana kuvvet kaçış başlıyor.

Söylemesi kolay

Böyle anlatınca bosslar çok kolaymış, tek dert diğer oyuncuların gibi görünebilir, ancak hiç de öyle değil. Zaten bosslara ulaşana kadar verdiğimiz mücadelelerden sonra bir de (şimdilik iki boss var, Butcher ve Spider) bu arkadaşlar ile uğraşmak ciddi şekilde stresli oluyor. Özellikle Butcher yakalar ve elindeki satırı oturtursa sizi tek





seferde yere serebiliyor, seremiyorsa da alev almamıza sebep olabiliyor. Spider ise tahmin edebileceğiniz gibi öldürücü bir zehre sahip. Bir de bosslar ile savaşırken hem çok ses çıktığı hem de boss ile savaştığımız bilgisi diğer oyunculara da gittiği için işler iyice çığırından çıkıyor. Boss'u bulduğumuz gibi mekanına dalmak çok da mantıklı değil, önce bir gelen giden var mı diye ortalığı kolaçan etmekte fayda var. Ya da biraz savaşıp daha sonra geriye çekilerek yine diğer avcılarının gelip gelmediğine bakmak da önemli.

Oyunda, çalıkların arasında gelen ufak çırırtı bile bizi koltuğumuzun ucunda oturmaya zorluyor, yapacağımız en ufak hata yerimizi belli etmemiz demek. Köpeklerin havlaması, kargaların yükselmesi ya da etrafta başı boş gezen bir zombinin çığlıklar atarak bize gelmesi, ölüm ile yaşam arasındaki ince çizginin tam üstünde olduğumuzu hatırlatıyor.

Öldüğümüz zaman ne mi oluyor? Avcımız gerçekten ölüyor ve bir sonraki oyun için yerine yenisini satın almak zorunda kalıyoruz. İşin daha da tehlikeli ve heyecanlı olmasını sağlayan da bu zaten, bir avcı kiralyoruz, ona seviye atlatıyor, ekipman diziyou para harcıyoruz sonunda ise ufak bir hata bu avcığı kaybetmemize sebep olabiliyor. Haliyle riske girip tüm diğer avcılar avlamak ya da son dakikaya kadar gizlice hareket ederek ödülün ayağına gelmesini beklemek de bir çözüm. "Risk/getiri" konusunda bu denli bıçak sırtı mekaniklere sahip diyebileceğim tek oyun da Escape from Tarkov zaten. Onlarca farklı pasif özellik ve silah ile ekipman çeşitliliği bulunan oyunda bir de bloodline adı verilen bir seviye sistemi bulunuyor. Bloodline seviyemiz arttıkça daha farklı pasif yeteneklere ve farklı ekipman / silahlara erişim sağlayabiliyoruz. Avcımız ölmezse sonunda ne oluyor diye sorduğunuzu biliyorum. Kendisini istediğimiz zaman emekli edebiliyoruz, emekli ettiğimiz avcının seviyesine göre (birebir olmasa da) bloodline seviyemize deneyim puanı ekleniyor. Kısacası ne kadar yüksek seviye avcı emekli edersek, bloodline seviyesi de o kadar hızlı yükseliyor.

Avcı dediğin de boy boy

Avcılar da kendi aralarında üç farklı seviyeye ayrılmış durumdadır. Birinci ve üçüncü seviye arasında avcılarının sadece giyim kuşamları değil maksimum can seviyeleri, üzerlerindeki yetenek sayıları ve tabii ki ekipman kaliteleri de fark gösteriyor. Ancak tahmin edeceğimiz gibi yüksek seviye bir avcığı kiralamak demek, daha fazla para harcamış olmak demek. Oyunda kiraladığımız avcı ile birlikte gelen ekipmanlara mahkum değilsiniz. Mağazadan alışveriş yaparak avcı ya da avcılarınıza istediğiniz ekipman ve silahları satın alabilirsiniz. İşte bu noktada da yine risk faktörü ortaya çıkıyor, çılgın gibi para harcaıyıp çok sağlam bir avcı hazırlayabilir ve oyuna dalabilirsiniz, ancak daha ilk dakikadan ölüp her şeyi kaybetmeyeceğinizin bir garantisi yok.

Biraz atmosfere değinmek istiyorum. Eğer 18. yüzyıl, doğaüstü olaylar, avcılar gibi konseptleri seviyorsanız Hunt: Showdown bu atmosferi sonuna kadar hissettiriyor. Özellikle gece vakti oynadığınız zaman heyecan gerçekten tavan yapıyor.

Çevresel tasarım, yani genel olarak harita tasarımı oldukça etkileyici. Bunu sadece görsel açıdan söylemiyorum, oynanış açısından da oldukça başarılı çünkü bir noktaya yerleştiril-

miş patlayabilen bir varilden tutun, bir ahırın kırık bir tahtasının size sağladığı görüş açısı bile bilinçli olarak düzenlenmiş durumda.

Olacak gibi sanki

İlk bakışın sonlarına doğru gelirken belirtmeden geçmek istemediğim bir diğer nokta ise oyunun gerçekten de hardcore bir oynanışa sahip olduğu. Zaten yukarı satırlarda anlattıklarım sizlere de bu durumu hissettirmiştir. Yeni oyuncuların kesinlikle çok sabırlı olmaları gerekiyor zira oyunun mekaniklerine alışmak biraz zaman istiyor. Bir de saatlerini verdikleri karakterin yok olup gitmesine sınırları dayanmayan oyunculardansanız Hunt: Showdown kesinlikle size göre bir oyun değil.

Gerçi daha önce dile getirdiğim gibi Crytek oyuncularını dinliyor ve gelen geri bildirimler doğrultusunda geliştirmeye devam ediyor. Bir yandan oyuna yeni katılmış oyuncular oyundan soğutmamak bir yandan da oyunun bu hardcore oynanışını bozmamak adına dengeyi sağlamaya gayret gösteriyorlar. Açıkçası Hunt: Showdown oynamayı planlıyorsanız söylediklerime kulak verin derim. Oyuna biraz zaman tanıyın, sesleri dinlemeyi öğrenin, ekipmanları öğrenin, düşmanları öğrenin ve yavaş yavaş içinde bulunduğu ortama daha iyi adapte olmuş bir avcı haline gelin. Oyun elinizden tutmuyor, ancak size ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi aktarıyor. Her ne kadar ilk zamanlarında ciddi optimizasyon ve oynanış sıkıntıları ile boğuşmuş olsa da Crytek her yeni güncelleme ile oyunu biraz daha toparlıyor. Ancak şu yüklem sürelerini halen yeteri kadar kısaltamadılar, özellikle bir oyun bitip diğerine geçerken harcanan süre net bir şekilde oyundan kafa olarak düşmenize, dikkatinizin dağılmasına, elinizin soğumasına sebep oluyor. Hele bir de avcını ölmüş ise yenisini toparlayıp oyuna girmek de zaten yeteri kadar vakit yiyor. Hunt: Showdown şu an için hiç de fena bir oyun değil, merak ediyorum, oynasam mı diye düşünüyorsanız, düşünmeyin ve artık alın derim. ♦ Sonat Samir



STAR WARS

Yapım Respawn Entertainment **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE
Web www.ea.com/games/starwars/jedi-fallen-order **Çıkış Tarihi** 2019'un son çeyreği

Star Wars Jedi: Fallen Order

Sith'ler intikamını aldıktan sonra!

Bir dönemler Star Wars denildiği zaman akan sular dururdu. Fakat yeni filmler ve genişletilmiş dünya ile birlikte gördüğümüz kadarı ile o eski Star Wars dünyası da giderek geride kalıyor. Tabii ki bu onun modern dünyanın gördüğü en büyük fenomenlerden birisi olduğu gerçeğini değiştirmiyor ama sanki eski popülerliğini kaybetti gibi hissediyorum. Dijital oyun cephesinde, özellikle Battlefield II ile birlikte yaşanan dramdan ardından, olaylar Star Wars ismi için hiç olmadığı kadar kötüye gitti. Malum bir de Han Solo filmi tam anlamıyla istenileni vermedi. Yine de Star Wars satır arkadaş. Özellikle konu Dark Side ise tüm hayranları tam gaz bu topa girer. Uzun süredir seriden pek ses alamıyorduk ama sonunda, nispeten yakın zamanda aramıza katılacak yepyeni bir SW ismi için geri sayıma başladık. Star Wars: Jedi Fallen Order ismini ilk olarak E3 2018'de duyduk. Respawn'dan Vince Zampella'nın yaptığı bazı açıklamalar sayesinde oyunun neye benzeyeceği hakkında az da olsa bilgimiz bulunuyor ve her şey yolunda giderse daha fazlası bu yazıyı okuduğunuz sıralarda açıklanmış olacak.

Bu bilgiler arasında şüphesiz en önemli olanı zaman çizelgesi. Evet arkadaşlar, yeni SW oyunumuz Episode III ile IV arasında geçecek. Yani Sith'ler intikamını aldıktan hemen sonrasında. Bildiğiniz gibi bu dönem arasında Galaksiye Sith'ler hükmediyor ve Aydınlik Tarafa mensup tüm Jedi'leri avlamaya başlıyorlar.

Olabilir mi?

Lucas Arts Hikaye Grubundan Matt Martin tarafından verilen bir bilgiye göre, oyun ile alakalı bazı bilgiler, 2017 - 2018 yılları arasında Charles Soule tarafından yazılan Darth Vader: Dark Lord of the Sith çizgi romanından ulaşmak mümkün.

Tabii bu noktada VII. film ile birlikte tüm genişletilmiş evrenin silindiği gerçeğini de unutmamak gerekiyor. Yani teoride bir av mevsimi söz konusu ama yapımcı ekip birçok farklı varyasyon ile karşımıza çıkabilir. Zampella'nın açıklamalarına göre George Lucas ile dirsek temasındalar ki bu da iyi mi yoksa kötü mü bir haber inanın ben de emin olamadım. Ne zaman Lucas devreye girse bir şeyler ters gidiyor. Bugüne kadar yayılan dedikoduların başındaysa oynayacağımız karakter geliyor. Tamamen dedikoduya göre, karakterimizin adı Cal olacak ve Ceres isimli bir akıl hocası ile birlikte oyunda kendisini gösterecek. Beni esas heyecanlandıran, çizgi romanlardaki karakterlerden bazılarının oyunda boy gösterecekleri hakkındaki dedikodu oldu. Takip edenlerin bileceği üzere 2015 yılında çizgi roman hakları, Dark Horse'dan Marvel'a

yeniden geçmişti ve o günden beri Marvel tarafı birçok seri yaptı gibi, birçok yeni karakter de yarattı. Bu karakterlerden en çok dikkat çeken de sanıyorum Doktor Aphra. Her ne kadar ana hikâye ile çok ilişkisi olmasa ve farklı bir dönemde yer alsada neden olmasın? Bir diğer önemli bilgi de oyunda ışın kılıcı kullanabilecek olmamız. Zampella tarafından bizzat verilen bu bilgi, etrafa ışıklı kılıç sallayabileceğimizin de garantisi oldu. Oyunun ne türde olacağı henüz kesinlik kazanmasa da aksiyon olacağı aşikar. Hatta Stig Asmussen'in 2016 yılında yaptığı bir açıklamada, Respawn'ın TPS kamera açısına sahip Star Wars projesi üzerine çalıştığını belirttiği bir blog yazısı da oyunun aksiyon dolu olacağını altını çiziyor. Tabii ki yapım aşamasında fikir değişikliği olduysa onu da hep beraber göreceğiz. Oyun an itibariyle 2019 tatil sezonunda piyasada olacak şekilde lanse edildi ve hakkında bir daha konuşulmadı. Yine de 13 Nisan'da Chicago'da yapılacak olan Star Wars kutlamalarında tanıtılacağı kesinlik kazandı. Diğer taraftan da Respawn'ın 15 Şubat tarihinde Star Wars: Jedi Fallen Order'da çalışmak üzere Level Designer aradığına dair attığı tweet de kafaları karıştırdı. Anlayacağınız yeni SW oyunu yolda ve en geç Nisan ayında hakkında çok daha fazla bilgi ile karşınıza olacağız. ♦ **Ertuğrul Süngü**



Yapım Team Cherry Dağıtım Team Cherry Tür Metroidvania, Aksiyon Platform PC, Switch, Mac Web hollowknightssilksong.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Hollow Knight: Silksong



En sevdiğimiz yol arkadaşı Hornet ve çuvaldızı sahnede...

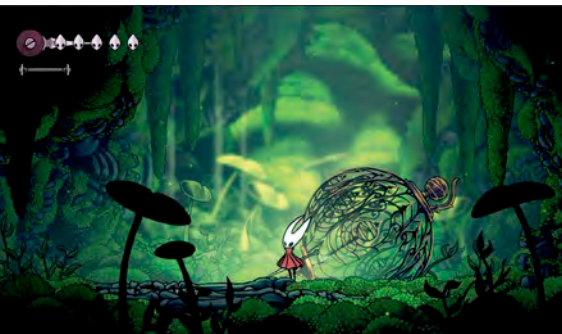
Hayatın geri kalanında olduğu gibi oyunlar söz konusu olduğunda da ilk izlenim yanıltıcı olabiliyor. İlk Kickstarter duyurusunun ardından daha hiç deneyim etmeden bağlandığımız Hollow Knight konusunda yanılmamış olmak ise oyun yazarlığı kariyerimdeki en tatmin edici deneyimlerim arasında. Bugün hala Hallownest'in hakkını yeterince verebildim mi diye kendime sorduğum, unutulmaz bir yol hikâyesiydi Hollow Knight. Neyse ki "kimseye oynatmadığımız şahane oyunlar" arasına girmedi, deneyen herkes tarafından çok beğenildi ve 3 milyona yakın satış rakamına ulaşmış bağımsız yapımcıların "bağımsız, başarılı, mutlu ve çok zengin" kimseler haline getirdi. Bilanço böyle muhteşem şeyler söylerken oyuna dair yeni içeriklerin gelmesi kaçınılmazdı ama itiraf edelim, yeni bir oyun beklemiyorduk. Beklediğimiz şey ilk oyundaki kahramanımız The Knight ile girdiği gergin bir çatışmanın ardından kaderimizin keşiştiği çevik yol arkadaşımız Hornet'in peşine takılacağımız, keyfekeder bir DLC idi.

Gözükün o ki "Hornet çok sevildi, oyuncuları onunla ufak bir yolculuğa çıkartalım" diye yola çıkan bu eklenti büyümüş, serpilmiş ve 150'den fazla yepyeni düşman ile karşılaşacağımız dev bir maceraya dönüşmüş. Elindeki fikri mülke

dair inanılmaz potansiyeli doğru düzgün kullanamayan, yarım yamalak halde oyunculara sunan büyük firmalara bu vesileyle selam olsun. Yeni oyuna baktarsak, Hollow Knight: Silksong "öte diyarlar" diyebileceğimiz yeni ve en az eskisi kadar tekinsiz bir krallıkta geçiyor ve daha önce de belirttiğimiz gibi, ilk oyunun en sevilen NPC'si olan Hornet bu defa bizim kontrolümüzde. Evet, bu krallık Hallownest'ten farklı ve oyuna başladığımızda nerede olduğu hakkında hiçbir şey bilmeyen bir tutsaktan başka bir şey değildir. Yapımcı bu yeni haritanın en az eskisi kadar özenli ve birbirinden farklı bölümlerden oluştuğunu belirtiyor. Ayrıca Hallownest'in koruyucu prensesi Hornet'in varlığı da oyunun dövüş mekaniklerini baştan aşağı değiştirmiş zira Hornet, The Knight'a göre çok daha çevik ve silah olarak kullandığı çuvaldız da çok başka mekaniklere sahip.

İlk oyundan hatırlayabileceğiniz gibi oyunun dövüş sistemi doğru zamanda doğru hamleyi yapmak, düşmanları analiz etmek ve en zayıf oldukları anda çuvaldızı sokmak üzerine kurulu.

Bu açıdan Hollow Knight kesinlikle kolay bir oyun değildi ve bu iyi ayarlanmış zorluk seviyesi düşmanları alt ettiğinizde size müthiş bir tatmin hissi veriyordu. Buna oyuna eklenecek olan güçlendirmeleri ve tuzakları da eklediğinizde her bir odayı bitirmek için eskisine göre çok daha fazla seçeneğiniz olacağını söyleyebiliriz. Ayrıca oyundaki görev sistemi de elden geçirilmiş ve -açık dünya oyunlarından hatırlanacağı gibi- nadir canavarları avlamak, NPC'lerden alınan ve bazıları bizi ahlaki ikileme bırakan görevlere gitmek gibi pek çok zengin içerik ile harmanlanmış. Sonuçta henüz çıkış tarihi belli olmayan Hollow Knight: Silksong'un üç kişilik bir ekibin elinden çıktığını düşünürsek biraz sabra ihtiyacımız olacak gibi gözüküyor. Bir kez daha, en az ilk oyun kadar keyifli ve kendini hatırlatacak bir oyunla karşılaşacağımıza çok eminim ben, daha şimdiden oyunun kurgusu, kahramanı ve ekran görüntüleri o kadar kusursuz gözüküyor ki... Bir an önce çıksa da sayfalarca yazsak, günlerce oynasak. **◆ Kürşat Zaman**





Yapım Sumo Digital Dağıtım SEGA Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web sonicthehedgehog.com/teamsonicracing Çıkış Tarihi 21 Mayıs 2019

Team Sonic Racing



Sevgili karpimiz artık pistlerde...

Sonic hayranlarının merakla beklediği oyun sonunda geliyor. E3 2018'de, 2018 yılının son çeyreğinde piyasaya sürüleceği açıklanan Team Sonic Racing, dört platform için piyasaya sürülmek üzere 21 Mayıs 2019 tarihine ertelenmişti hatırlayacağımız üzere. Yayınlanmasına çok az bir süre kala hayranlarının merakla beklediği oyuna gelin şöyle bir göz atalım. Öncelikle biraz Sonic the Hedgehog serisinin geçmişi bir bakalım. Sonic Team Racing, ilk oyunu 1991'de Sega Genesis için piyasaya sürülmüş olan Sonic serisinin bir yan kolu ve daha bir kilometreden Crash Team Racing ile Mario Kart'ı hatırlatıyor. Diğer taraftan bu serinin gördüğü ilk yarış oyunu da değil zira Sonic yarış oyunlarının ilki olan Sonic Drift de 1994 yılında Game Gear için piyasaya sürülmüştü. Gelgelelim Team Sonic Racing'e... Kendisine ilk baktığımızda gözümüze çarpan şey, takım odaklı bir oyun olması. Serinin yapımcısı Takashi Iizuka, kendisiyle yapılan bir röportajda istedikleri şeyin tam olarak da bu olduğunu açık bir şekilde ifade etti. Oyunun yapım aşamasında, yarış oyunlarının genelde kendi içinde bireysellik ve birinci olmak üzerine kurulu olduğunu fark etmişler. Bu durum kafalarını bozmuş olacak ki nihayetinde takım oyununun ön planda olduğu bir oyun tasarlamışlar. Peki bu nasıl olacak? Bunun için oyuna -birazdan bahsedeceğimiz- Item Exchange, Slipstream Boost gibi özellikler eklemişler. Ve en önemlisi de kazanmak için takım arkadaşlarınızın da iyi puan alması gerekiyor. Yani siz rakiplerinize toz yuttursanız da oyunun sonunda kupayı tutan sizin takımınız olmayabilir. Daha önce de söylediğimiz gibi oyun hem grafiksel hem de yapısal olarak Crash Team Racing'e oldukça benziyor. Oyunda, multiplayer modunun ağır basacağı bir tasarım benimsenmiş demistik, araya bir de

hikâye modu sıkıstırmayı ihmal etmemişler. Bu hikâye modunda sevgili karpimiz Sonic'in neden arabaya atlayıp yarışlara katıldığını bizzat oynayarak öğrenebilirsiniz. Bunun yanı sıra, yerel ağ üzerinden (LAN) 4 oyunculu Split Screen, 12 oyunculu çevrimiçi Multiplayer, Grand Prix modu, zaman yarışı gibi pek çok oyun modu bulunmaktadır. Oyunda Sonic dünyasından 15 karakter ile yarışabiliyoruz. Karakterlere atanmış belirgin özellikler var, bunlar hız, teknik ve güç. Her takımında bu özelliklerden birine sahip üç karakter bulunmaktadır. Siz de bu karakterlerden birini seçip yarışlara katılabiliyorsunuz. Bu özellikler, yarışma biçimlerini, kullanmaları gereken güçlendiricileri de etkiliyor. Örneğin, oyunda Sonic'in yeteneği hızken, Rogue'un yeteneği teknik. Sonic, yanlama yaparak hız bonusu kazanırken, Rogue virajları daha hızlı dönebiliyor. Takım içerisinde toplanan güçlendiriciler aynı anda aktif edilirse, güçlendiricinin etkisi daha uzun sürüyor. Daha önce de belirttiğimiz gibi, oyunda her

şey takım odaklı. Bunu gerçekten de oyunun her noktasında hissedeceğiz gibi görünüyor. Oyun içerisinde bulunan Item Exchange özelliği ile yarış esnasında takım arkadaşlarımızdan Item talep edebiliyor, bunların değiş tokuşunu yarışın ortasında gerçekleştirebiliyoruz. Bir de Slipstream Boost var ki, onu biraz anlatmak gerek. Efendim, yarışırken her araba arkasında bir ışık hüzmeleri bırakıyor. Siz de takım arkadaşlarınızın arkasında bıraktığı ışık hüzmelerinden giderseniz, inanılmaz bir hızlanma etkisi yaratıyor ve rakibinizin yanından vınnn diye geçip gidiyorsunuz. Yine Sonic oyunlarının olmazsa olmazı olan halkalar oyunda mevcut. Bunları toplayarak genel puanımızı yükseltebiliyoruz. Bunların yanı sıra, oyunda ilerledikçe gerek arabamız gerekse karakterimize çeşitli özelleştirmeler gerçekleştirebiliyoruz. Tüm bunlara rağmen, bir noktadan sonra kendini tekrar edecek bir oyun gibi görünüyor. Bakalım, çıksın da oynayalım.

◆ Gizem Kiroğlu



MechWarrior 5: Mercenaries

5 ★★★★★

Apartman boyutundaki savaş makinelerini özleyenler buraya...

İnsanlık tarihinde hayal edilmiş en absürt silahlar nedir diye sorsanız, hiç duraksamadan Mech'ler derim. Nedenini de hemen açıklayayım. Her biri 20 katlı apartman boyutunda olan bu savaş makineleri devasa kütleleriyle hem kolay hedef olurken hem de uçmaz kaçmaz kısıtlı özellikleri nedeniyle dar hareket kabiliyetine sahip, hiç de efektif olmayan makineler. Yani düşünün, apartman boyutunda devasa bir savaş makineniz var ama onu üretmek, geliştirmek için harcanan mesainin, enerjinin, mühendislik çabasının çoğu onu korumak, onu hızlandırmak, onu güçlendirmek yerine ona insana benzer ayak mekanizması yapmak için feda edilmiş. Arkadaşı uçuramıyorsunuz, üzerinize gelen roketlerden, mermilerden, ateşten kaçamıyorsunuz, devasa bir yapınız olduğu için öyle arazide ağacın, taşın, kayanın arkasına saklanmak da mümkün değil. Ama işte dönüp bakıyorsunuz, bütün dünya delicesine, çılgincasına, büyük bir heyecanla bu savaş makinelerini hayal ediyor. 20 yıldır oyunları yapıyor, filmleri yapıyor, içinde Mech olan her şey delice ilgi görüyor. Voltran'ı mı dersiniz, BattleTech'i mi dersiniz, Mech Commander'ı mı dersiniz, hayatımız hep bi Mech hayranlığı içinde geçiyor. Yaşınız bu öykülere yetişmiyorsa, YouTube'da "BattleTech C64" anahtar kelimeleriyle bir arama

yapıp, 80'li yıllarda bu video oyunlarının ortalığı nasıl kasıp kavurduğunu bir hayal etmeye çalışın. Hatta bu Mech sevdası öyle büyük bir tutku ki, sırf Mech hayranları için ABD'de MechCon ismiyle dev bir Mech fuarı yapılıyor, bu fuarda Mech konulu filmler, video oyunları, kitaplar, romanlar, oyuncaklar ve hatta gerçek boyutlu mekanik replikalar, çalışan modeller tanıtılıyor.

Şimdi bu kadar gömdüm, bu kadar kötüledim ama bu Mech hayranlarından biri de benim. 80'li yılların sonunda, değerli harçlıklarımı Türkiye'de çok zor bulunan pahalı joystickler almak için harcardım çünkü MechWarrior'u en güzel çift joystick ile oynayabiliyorduk. MechWarrior serisi işte o kadar eski bir seri ve nihayet beşinci oyunuyla karşımızda. Piranha Games'in Eylül 2019'da piyasaya çıkartacağını duyurduğu MechWarrior 5: Mercenaries, doğal olarak serinin en güzel oyunu olacak. İsminden de anlaşılacağı üzere, paralı asker görevlerine odaklanacak gibi görünen Mercenaries ile oyuncular bir grup paralı askeri yönetecek, elindeki Mech'lerin tamirini, bakımını, geliştirmelerini yapacak, savaş alanından topladığı ganimetlerle gelir elde edecek ve daha güçlü Mech'lerle daha tehlikeli görevlere çıkacak. Aynı kurgu, geçen yıl yeniden yorumlanıp

piyasaya çıkan BattleTech'te de kullanıldı. Oyuncu, kendisine sunulan paralı asker kontratları arasında seçim yaparak, aldığı görevleri bitirmeye çalışacak. Elbette bu sırada bir paralı asker şirketini yönetmek zorunda olduğu için de kaynak yönetimini de dikkate almak zorunda olacak. Pek çok oyuncunun yeni bir oyunda en çok merak ettiği detay olan "inliyn siçiniği di vir mi?" sorusunun cevabı da evet. Yeni MechWarrior, hem online hem de dört oyunculu co-op imkanı sunacak. Zaten MechWarrior dünyasını online olarak deneyimlemek istiyorsanız, MechWarrior Online oyunu yıllardır oyuncuların ilgisini çekmeye devam ediyor. Ancak neyse ki, Piranha Games, MechWarrior'un ruhunu unutmamış ve oyuna çok güzel bir tek kişilik hikaye eklemiş. Benim gibi, bu evreni öykülerinin peşinde seven adamlar da MechWarrior'dan keyif alacak gibi görünüyor. Şimdilik MechWarrior 5 hakkında çok detaylı bilgiye sahip değiliz ama 80'lerden beri devam eden bu güzel serinin beşinci oyununu takip ediyor ve tüm gelişmeleri sizinle paylaşıyor olacağız. Mech dediğimiz makineler taktik bakışıyla ne kadar saçma da olsa, bunlarla etrafta koşup sağa sola çarpa çarpa, binaları yıka yıka savaşmak hala çok eğlenceli ve MechWarrior 5 de bu hissi çok güzel yansıtabilecek gibi görünüyor.

◆ Cem Şancı





Yapım Volcanoid Dağıtım Volcanoid Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.volcanoids.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Volcanoids 3 ★★

Gemilerde talim var, bahriyeli yârim var...

Hayatta kalma oyunlarını sevenlere müjde diyebileceğim bir oyun piyasaya çıkmak için son viraaja girdi. Bildiğiniz biraz eşya topla, biraz düşmanlarla uğraş ama tüm bunları yaparken hayatta kalmayı unutma temasını birazcık daha farklı bir konsept ve oyun mekânı ile beğenimize sunmaya hazırlanan Volcanoids, adından da anlaşılacağı üzere biraz "Volkanlı" bir dünya! (Volkanlı da olabilirdi ama olmadı!) Bu korkunç esprimin ardından bir süredir beta aşamasında olan oyun hakkında söyleyeceklerim ne kadar umurunuzda olur bilmiyorum ama ben yine de bir şeyler anlatayım.

Yok yahu, alakası yok. Her şey evimiz dediğimiz yerdeki volkanın patlaması ile başlıyor. Bu patlamanın sonucunda etraf yerle bir oluyor ve biz de canımızı bir denizaltı aracılığı ile kurtarıyoruz. Zaten oyuna da bu denizaltı içerisinde başlıyoruz. Oyun açılır açılmaz karşımıza yapacak birçok farklı şey çıkıyor ama hemen belirteyim, tasarımcılar kaş yaparken göz çıkarmış. Denizaltı içerisinde etkileşime geçilecek birçok nokta var ve hepsini öğrenmek biraz vakit alıyor ve ne yazık ki tutorial çok zayıf. Neyse, bir defa çözdükten sonra gerisi kolay oluyor ama çözüme kadar iyi uğraştırıyor.

Başlangıçta sadece belirli eşyalarımız oluyor. Bunlar arasında çifte, biraz mermi, sağlık çan-

tası ve etraftaki madenleri toplayabilmek için kazma var. Ayrıca gerekli eşyayı bulduğumuz takdirde onu üretebilmemiz de söz konusu...

Her yeri yerle bir eden volkan arkadaşımız da ilk günkü gibi aktif. Kullanıcı arabiriminin orta üst kısmında ne zaman patlayacağına dair geri sayımı görebiliyoruz. Her patlama arası biraz daha uzun oluyor, en azından ben oyunu test ederken patlamalar arasındaki süre düzenli olarak arttı. Belki de bu süreyi rastlantısal bir denkleme bağlamak daha verimli olacaktır ama son söz yapımçı ekibin.

Her patlama sonucunda etrafta toplanabilir yeni materyaller çıkıyor. Bizim amacımız da bu materyalleri toplayıp, etlerinden, sütlerinden yararlanmak. Fakat etrafta gezen bazı asabi robotları yok etmeden kendilerine ulaşmak pek mümkün olmuyor.

Volcanoids tamamen steampunk teması üzerinde yükselen bir yapım. Gördüğünüz tüm binalar ve cihazlar da temaya uygun olarak tasarlanmış ki insan bu dünyanın içerisinde girince resmen kendisini kaybedebiliyor. Yine de kendimizi kaybetmeden yapmamız gereken çok önemli bir iş var: bu robotların kontrol ettikleri "Drill" yani devasa Delgi cihazlarından bir tanesini ele geçirip, yolumuza devam etmek. Aslında oyun birazcık da bu cihazı ve cihaz ile yapabileceğimiz üzerine kurulu. Delgi cihazımız üzerinden birçok upgrade ya-

parak ilerlemek mümkün. Bu sayede giderek büyüyen ve aynı anda onlarca farklı üretimi yapabilen devasa bir cihaza dönüşmesi işten bile değil. Ayrıca harita üzerinde bir noktadan diğerine ulaşmak da cabası. Böylece farklı noktadaki, farklı kaynakları kullanarak daha ileri seviye üretimler yapmak mümkün hale geliyor.

Deneyim ettiğim kadari ile oyun keyifli ama kesinlikle tutorial kısmının detaylandırılması gerekiyor. Ayrıca an itibarıyla kullanılacak eşya sayısı ve düşman birimleri bir hayli yetersiz. Umarım hayatta kalma konsepti üzerine biraz daha çalışır ve piyasaya çok daha iyi bir şekilde çıkabilir. Özellikle hayatta kalma oyunlarını severlerin bir gözlerini Volcanoids'den ayırmamalarını tavsiye ederim. ♦ **Ertuğrul Süngü**





Yapım 3Division Dağıtım 3Division Tür Simülasyon, Strateji Platform PC Web sovietrepublic.net Çıkış Tarihi Erken erişimde

Workers & Resources: Soviet Republic

Fakir bir ülkeden süper güç yaratmak hiçbir zaman kolay olmadı yoldaş!

II. Dünya Savaşı sonrasında tekrardan kurulan Çekoslovakya, 1948 yılındaki darbe ile komünist rejim altında tek partili bir devlet haline geldi. Çekoslovakya'daki komünizmin son bulunduğu 1989'daki Kadife Devrim'e kadar, ülke Sovyetler Birliği'nin etkisi altında kaldı. 1993 yılında Çekoslovakya'nın dağılmasıyla kurulan devletlerden biri olan Slovakya da Workers & Resources: Soviet Republic'in, kısaca W&R: SR'nin, yapımcısı 3Division'a ev sahipliği yapıyor. W&R: SR yapımcısı tarafından gerçek zamanlı, Sovyet temalı bir şehir kurma oyunu olarak tanımlanıyor. Ancak, W&R: SR'nin sadece şehir kurmaktan ibaret olduğunu düşünmek, yapıma haksızlık olur. Oyuna hâkim olan Sovyet teması, ilk andan itibaren hem işitsel hem de görsel olarak kendini hissettiriyor. Oyuncuları karşılayan arayüz de Stalinist mimari gibi görsel olarak günümüzden uzak dursa da işlevsel olarak üzerine düşeni layıkıyla yapıyor. Diğer şehir kurma oyunlarının aksine oldukça zor olan W&R: SR, kapitalistler gibi öğretici bölümler yerine bolca okunacak işlevsel girdi ile birlikte geliyor. Bu girdileri okumadan kurduğumuz cumhuriyet ile fakir ülkemizi zengin bir sanayi gücüne dönüştürmemiz mümkün değil. Örneğin, ülkemize elektrik sağlamak için kömür santrali kullan-

maya karar verdiğimizizi düşünelim. Öncelikle yerleşim alanı olarak planladığımız alanların dışına bir kömür madeni inşa ediyoruz. Sonrasında da kömür işleme tesisi inşa ediyoruz. Bu noktada oyundaki mikro yönetimin denli büyük olduğunu fark ediyoruz. Kömür madeninden çıkarılan kömürlerin, kömür işleme tesisine bir şekilde taşınması gerekiyor. Aralarındaki mesafe kısa ise, konveyör olarak adlandırılan taşıyıcıları kullanabiliriz. Ancak, bunun için hem kömür madeninin hem de kömür işleme tesisinin doğru şekilde konumlandırılmış olması gerekiyor. Aradaki mesafenin fazla olduğunu ya da bu yapıların yanlış şekilde konumlandırıldığını varsaydığımızda, kara ya da demir yolu ile taşıma yapmamız gerekiyor. Her bir seçeneğin maliyetinin farklı olduğu da unutulmamalı. Kömür santralini inşa ettiğimizde de yine aynı taşıma sorunu ile karşılaşyoruz. Bu sorunu da çözdüğümüzde bu sefer insan gücünün bu yapılara nasıl taşınacağı sorunsalı ortaya çıkıyor. Eğer bu yapılara yürüme mesafesinde yerleşim yerleri kurarsak, insanlar yürüyerek işyerlerine gelebiliyor. Ama çevre kirliliği ve sosyal imkânlarının kısıtlı olması mutsuz olmalarına sebep oluyor. Eğer yerleşim yerleri bu yapılara yürüme mesafesinde olmazsa bu sefer de

insanların nasıl taşınacağı sorunu çözmemiz gerekiyor. Otobüs durakları kurarak, otobüsler satın alarak ve otobüs güzergâhlarını belirleyerek gerekli organizasyonu kurmak mümkün. Ancak, uzun süren güzergâhlar ve yetersiz otobüs seferleri insanların günün büyük bir kısmını yolda geçirmesine ve verimsiz çalışmalarına sebep oluyor. Bu sorunu da çözdüğümüzde, elektrik üreteceğimizi sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Çünkü kömürleri çıkaracak kömür madeninin çalışmak için elektriğe, elektrik üreteceğimiz kömür santralinin çalışmak için kömüre ihtiyacı var. Ne yazık ki, Sovyet cumhuriyetimiz elektrik üretebilmek için elektrik ya da kömür satın almak zorunda kalıyor. Sınırlımızdaki NATO ülkesinden dolar ile ya da Sovyetler Birliği'nden ruble ile satın alımları gerçekleştirebiliyoruz. Yapımda bu satın alımlar sonucunda küresel pazardaki kaynak fiyatlarının zaman içerisinde değiştiği bir ekonomi sistemi de bulunuyor. Bu yüzden ithalat ya da ihracat yaparken fiyatları takip etmek gerekiyor. Kısaca olayın işleyişi böyle. Sovyet cumhuriyetimize sadece elektrik getirmek bile bu kadar zorlayıcıyken ve sürekli yeni seçenekler yapma ekleniyorken, bu meydan okumaya hazır mısınız yoldaşlar? ♦ Ahmet Rıdvan Potur



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDA

Tekrar merhaba LEVEL okurları. Geçen ay kısaca bahsettiğim "gotik kültür" de yer alan şeytan, cadı ve vampir imgelerinin yanı sıra zombiler de önemli bir yere sahiptir. Günümüzde halen popülerliğini koruyan zombi oyunları, The Walking Dead, Resident Evil 2 Remake ve Days Gone gibi örnekleriyle oyun severleri heyecanlandıran yapımlar olarak piyasaya çıkmaya devam ediyor. Popüler kültür için de zombi vazgeçilmez bir tasarım olmuştur. Sembolik olarak tüketim toplumu eleştirisi içeren zombi, kelime anlamı çeşitli kültürlerde farklı manalara gelmektedir. Örneğin, Afrika kıtasında zumbi (Tanrı), Kongo'da nzombi (ölü ruh), Hintçe jumbie (hayalet), zombi ismiyle benzerlik taşır.

Zombi'nin kökenleri

Zombi kavramını incelemeden önce yamyamlığın (cannibalizm) sanatsal geçmişine bakmakta fayda var. İlk örneklerini orta çağdan itibaren resim sanatında gördüğümüz yamyamlık, Giotto, Rubens, Goya, da

Modena ve Gillray gibi ressamların eserlerinde mitolojik ya da sosyo-kültürel eleştirisi içerecek şekilde kullanılmıştır. Rubens ve Goya, Satürn resminde, yamyamlığı, çocuklarını canlı canlı yiyen bir dev olarak görselleştirir. Satürn, yani Kronos (zaman), kendi çocuklarını tüketen zamanı sembolize eder. Teksas Katliamı, Kuzuların Sessizliği (Hannibal/Cannibal Lecter) ve The Road gibi yapımlar yamyamlığın ön plana çıktığı kurgular olurken zombi yapımlarına benzer şablon kullanılır. Guillermo del Toro'nun başarılı filmi Pan'ın Labirentinde perileri yiyen bir Satürn yer alır. Ayrıca, Attack on Titan gibi animeler "Satürn" mitolojisinin güncel yorumu olmuştur. Grotesk bir aileyi merkeze alan Teksas Katliamı, nükleer felaketin neden olduğu teratolojik (doğuştan gelen bozukluklar) bedenlerin yer aldığı Tepenin Gözleri gibi filmlerle birlikte yönetmenler, eski püskü pis bir evde kapalı kalma, pürühen kalabalıklar, sarının egemen olduğu çöl atmosferi ve yamyamlık ile güney gotiğinin bütün nimetlerinden faydalanır. Yam-

yamlık, Tokyo Ghoul gibi animelerde, Robbie Williams'ın banlanan Rock Dj kliplerinde de kullanılacak, tüketme, yok etme arzusu ve çürüme mitolojiden günümüze gelene kadar zombi kalabalığı ile kendisine yeni bir beden bulmaya başlayacaktır.

İçerik olarak dönüşüm geçiren yaşayan ölümler

Tükettiğini kendine dönüştüren "çoğunluk - tüketim" eleştirisi içeren zombi kavramı, beyaz perdede de sürekli dönüşüm geçirmektedir. Zombi, altmetin olarak istenmeyen, eleştirilen kitleyle benzer bir şekilde betimlenir. Örneğin, ilk zombi örneklerinde hor görülen orta sınıf, üretim nesnesiyken zombiye dönüşmesiyle tüketici haline gelecektir. Savaş korkuları, nükleer endişeler, yabancı düşmanlığı, militarist düşünce yapısı sinemada zombi tasarımlarını etkileyen olgulardır. Zombi kavramı bu yönleriyle sosyo-kültürelidir. Örneğin, nükleer korku içeren filmlerde virüs, askeri deneyde yaşanan bir radyasyon sızıntısı, kaza sonucu; vatansever bakış açısı içeren filmlerde hippie ve sarı benizli tasarlanan zombiler dönemin aids korkusunu yansıtacak biçimde virüs kan transferiyle bulaşacak şekilde tasarlanır. Yabancı düşmanlığı içeren ilk yapımlarda ise zombiler siyahidir. Ancak günümüzde popüler zombi kavramını ortaya çıkaran yönetmen, George A. Romero olmuştur.

Öncü fikirler

Anti-kapitalist, popülerite eleştirisi sunan filmleriyle Romero, zombileri alışveriş merkezlerine, kalabalık sokaklara taşır. Kurbanını yiyen ama asla tüketmeyen yaşayan ölümler ordusu, toplum eleştirisi içerir. Dönüşüm içerisinde-





ki ölümlerin tek amacı, tüketmek, kendisine benzeyen bir güruh yaratmak, komün hale gelmektir. Benzer şekilde kapalı alanda hap-solan kurbanlar da kalabalığa kendi fikirlerini empoze etmeye çalışan, aç gözlü bireyler olarak yansıtılır.

2002 yılında zombi anlayışına farklı bir bakış açısı 28 Gün Sonra filmiyle gelmiştir. İnsanları mutasyona uğratan kuduz benzeri bir virüs olurken enfekte olan insanlar koşarak saldırıya geçer. Bu durum gerilimi arttırırken Left 4 Dead gibi video oyunlarını da etkilemiştir.

Sanal dünyanın hakimleri

Video oyunlarında yaşanan zombi değişimlerine gelecek olursak 1996 yılında Capcom şirketi Resident Evil'i piyasaya sürer. Ağır hareket eden zombiler, sınırlı alan ve mermi ile gerilimi klostrofobik mekanda yaşatmayı başarır. Özellikle serinin ikinci oyunu çok ses getirecektir. Lineer anlatı olarak Leon ve Claire adındaki iki kardeşin kesişen macerasını konu alan Resident Evil 2, Licker tarzı zombi/canavar kombinasyonları ile gerek mutant tasarımları olsun gerek zorlu bulmacaları olsun hala en beğenilen zombi oyunlarından. Oyun dünyasına ve zombi anlayışına devrim niteliğinde yenilikler getiren oyun ise Resident Evil 4 olacaktır. Leon'un maceralarını anlatan oyunda, hastalık, artık insanlara enjekte edilen ve uzaktan kontrol edilebilen bir virüsten yayılır. Isırmayla bulaşma, kafadan vurulan zombinin ölmesi gibi klişeler alaşağı edilirken, karşımızdakiler beyinsiz ölü ordusu değil virüs bulaşmış canlı bireylerdir. Böylelikle günlük işlerini yapan, pratik zekaları olan hatta konuşabilen, örgütlenen zombiler/hastalıklı insanlar merkezde yer alır. Bilim kurgu ve fantastik kurguları sevenlerin aşına olduğu yaratıklar (Alien, The Thing, LOTR, Texas Katliamı vb.) Resident Evil 4 ile birlikte oyunseverlerle buluşur. Resident Evil 5 beyazperdenin izinden giderek siyah zombilere merkeze

alırken serinin altıncı oyunu otoritelere göre zayıf bir yapımla kalmıştır. Resident Evil 7 ise (P.t: Silent Hills demosundan da etkilenerek) türünün dışına çıkan, gerilimden korkuya geçiş yapan yamyamlık, metafizik öyküye dönüşür. Slasher filmlerden aşikar olduğumuz yamyam bir aile ortamı ile çok korkutucu bir oyun olarak türün sevdalılarında tam puan almayı başarabilirdi. Resident Evil dışında The Walking Dead oyunları kimi zaman dizisiyle de paralel ilerleyen, yaptığımız seçimlere göre şekillenen hikayesiyle önemli bir yapımla olurken asıl ses getiren, 2013 yılında piyasaya çıkan, The Last of Us oyunu olmuştur. Peki, diğer oyunlardan farklı kılan neydi The Last of Us'u? Öncelikle zombi kavramı doğada yer alan katil "kordiseps mantarı" fikrinden ortaya çıkar. İstilacı mantar, ele geçirdiği bedenlerin içinde kök salarak Invasion of The Body Snatchers öyküsüne benzer olarak bilinci ve kontrolü tamamen ele geçirir. Ancak oyunu bu denli ilgi çekmesinin nedeni, baba-kız çocuğu, abi-kardeş arasındaki ilişki, sorumluluk, hayatta kalma, karanlık gelecek manzaraları ve tartışılabilir karanlık oyun sonu olacaktır.

Sonuç olarak...

Geçen ay bahsettiğim üzere Tim Burton filmografisinden de bahsederek zombi ve gotik mevzusunu burada bitirmek istiyorum. Tim Burton, gotik edebiyatı görsel olarak ve yazılı olarak çok iyi analiz edip harmanlayan yönetmenlerden biri olmuştur. Sinema dili için Burtonesk kelimesinin kullanılması uygun görülürken genç yaşta itibaren karanlık yapımlar yapmaktan geri kalmaz. 1992 yılında E.A. Poe ve Roger Corman sinemasından da etkilenerek Vincent adlı kısa stop-motion'u çeker. Vincent, adını, Roger Corman'ın Poe'nun öykülerinden yola çıkarak yönettiği filmlerde yer alan Vincent Price karakterine borçludur. Animasyonda



EVIL IN WONDERLAND

Resident Evil filmi (2002) metinler arası bir yöntemle Alice Harikalar Diyarında'nın modern bir hikayesidir. Baş karakter Alice, geçmişi tam hatırlayamaz. Düştüğü/uyandırdığı bir yer altı merkezinde kurtuluşu arayan bir karakterdir. Baş düşmanı bilgisayar işlemcisinin adı Red, Queen'dir. Kendini renklerle isimlendiren karakterleri, iyi ya da kötü olup olmadığını çözemediğimiz Matt karakterleri ile film en elle tutulur Resident Evil uyarlamasıdır.

da Vincent Poe öykülerini okur. Sonrasında Frankenstein romanından etkilenerek Frankenweenie (1984) adlı kısa filmi yapar. Film, çok sevdiği köpeğini öldükten sonra diriltir bir çocuğun kara fantastik hikayesidir. Ancak Tim Burton'u meşhur edecek yapımlar Beterböcek (1988), Batman (1989), Makas Eller (1990), Ed Wood (1994) olacaktır. Bu saydığım filmlerde gotik etkiler görülürken b-filmlerin kaybeden yönetmeni Ed Wood ya da dünyaya dönmeye çalışan zombi/şeytan yaratık Beterböcek gibi karakterler merkezde yer alır. 1993 Yılında yaptığı Noel Gecesi Kabusu animasyonu figürleri ise günümüzde bile popüler olan gotik kültürün sevimli ürünleri tüketim objesi olarak raflardaki yerini almıştır. 1990'lardan günümüze Tim Burton'un sinemasında, özgün karakterlerinin yerini şehir efsaneleri, gotik edebiyat ve anlatılar esin kaynağı olmaya başlar. 1999 yılında Hayalet Süvari (gotik öykü ve şehir efsanesi), 2005 yılında Ölü Gelin (Rus efsanesi) ve 2007 yılında çektiği Sweeney Todd: Fleet Sokağının Şeytan Berberi benzer şekilde gotik öykü ve anlatılardan, efsanelerden ortaya çıkmıştır. Yaşayan ölümler etrafımızı sarmaya devam etmektedir. Tik-tok gibi sosyal medya akımları ile zombileştirdiğimiz, birbirimize benzemeye başladığımız, beyin diye bağırarak sorgulamadan tüketici hale geldiğimiz günümüzde baharın da gelmesini fırsat bilerek arada doğaya çıkmak gerekli diye düşünüyorum. Eve hapis kaldığımız yeter sanırım. ♦



BATI vs.

UZAK DOĞU

AKSIYON OYUNLARINDA KIYASIYA MÜCADELE!

Şu anda bu dergiyi okuyorsanız, bir "gamer" olma olasılığınız çok yüksek. Gamer adını verdiğimiz "oyuncular"ın da oyun tercihleri arasında çoğunluğu aksiyon oyunlarının işgal ettiğinden eminiz. Nasıl emesin ki?

Daha ilk video oyunu örneklerinde bile amaç bir şeyleri patlatmak, bir şeyleri durdurmak ve mücadele etmek üzerine kuruluydu. Pong'da bile rakibimizi bir şekilde "yenmek" istiyorduk, top bizim tarafa geçtiğinde, ani kurtarışlarda kalp atışlarımız hızlanıyordu. (Bunu yaşadığınız herhalde 100 küsur yaşında olmalısınız.)

Teknoloji geliştikçe video oyunlarındaki aksiyon belki artmadı ama daha gerçekçi ve daha tatmin edici bir hale geldi, herkes bir şekilde içinde bolca patlama olan bir oyunda rüzgar gibi esti veya

esmeyi istedi. Haliyle de oyun yapımcıları bu yönde çalışmalarını daha da kuvvetlendirdi, her firma aksiyon kısmı yüksek birçok oyunla piyasayı doldurdu. Uzunca bir süre oyun piyasasını kontrolünde bulunduran Uzak Doğu, bir noktadan sonra portföyünü Amerika ve Avrupa ile paylaşmak zorunda kaldı ve hatta günümüzde Uzak Doğu'nun geride kaldığını söylemek bile mümkün.

Zaman içerisinde birbirinden ayrılan oynanış stilleri, atmosferi ve yapılarıyla aksiyon oyunlarını iki tarafa bölmek istedik. Bir tarafa bize de daha yakın olan Batı'nın aksiyon oyun anlayışını koyduk, diğer tarafa da Uzak Doğu'nun bol efektli ve anime esanslı aksiyon bombalarını. Gelin bakalım hangi taraf, hangi oyunlarla bizi buluşturmuş?



GOD OF WAR

MİTOLOJİK SAVAŞ!



A pex Legends'in çıkışı hepimizi nasıl şaşırttı değil mi? Yerimizde şöyle güzel güzel duruyorduk ki bir anda kendimizi gökyüzünden, metrelerce yüksekten aşağı atılırken bulduk.

Son dönemde böyle bir sürpriz görmemiştik, herkese çok iyi geldi ama eskiden bu tip manzaralarla daha çok karşılaşmıştık. Sony'nin 2005 yılında patlattığı bomba, God of War gibi...

Tüm oyun medyası ve dünya tarafından övgüyle bahsedilen, çıktığı gibi bir klasik olan God of War aslına bakarsanız Uzak Doğu'nun aksiyon oyunlarının daha da başarılı bir şekilde Batı'ya uyarlanmasından başkası değildi. Hatta 2001 yılının Devil May Cry'nin ve onun benzeri olan aksiyon oyunlarının neredeyse bir kopyasıydı; atmosfer, senaryo, seslendirme, muhteşem bir kahramana sahip olması ve Yunan mitolojisini

yanı başımıza getirmesi hariç. Oyunun Uzak Doğu'ya en büyük benzerliği oynanıştı ve GoW'u GoW yapan en büyük etkenlerden bir tanesi de buydu. Karşımıza çıkan düşmanları farklı kombolarla ve silahlarla pataklamak, onlardan dökülenlerle yeni yetenekler almak, sabit kamera açılarında sahip mekanlarda daha da fazla rakiple karşılaşmak... Bu formül zaten var olan aksiyon oyunlarında çok iyi işlendiği için God of War'da da çiçek gibi durdu.

İlk GoW müthiş bir başarıydı, bir şaheserdi. Normalde oyunun ikinci kısımda çuvallaması gerekirken, aynı efsane ikinci oyunla da devam etti. Üçüncü oyunda kesin çuvallarlar derken de oyuna müthiş bir final yapıldı, herkesin ağzı açık kaldı. Üçleme ortalığı kasıp kavurmuşken bir dördüncü oyunun da iyi olacağı düşünüldü, Ascension piyasaya çıktı ama işte Sony burada artık çitayı yükseltmeyi başaramamıştı; dördüncü oyun ilk defa "normal bir oyun" klasmanında tartıldı.

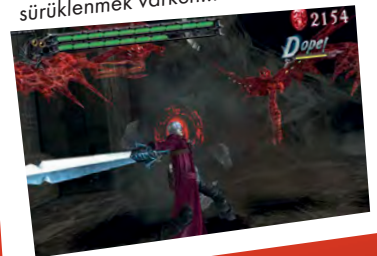
Sene 2018'i gösterdiğinde God of War, PS4'te yeniden canlandı. Yunan mitolojisinden tanrı kalmadığı için bu defa pusula İskandinavya'yı gösterdi. Her ne kadar eski dönemin o epik aksiyonuna sahip olmasa da, yeni GoW da çok sağlam bir oyun olarak hayatımıza girdi ve devam oyunları da bizi PS5 vaktinde de oyalayacağına benziyor. Art arda tonlarca yaratıkla uğraşmak ve

bu sırada şahane bir hikayenin de içinde bulunmak için tüm God of War oyunları biçilmiş birer kaftan. Seri bir yandan o kadar zamansız ki... Mesela ilk üçlemeye hiç ulaşmamışsanız, çok şanslısınız çünkü oyunun halen eskimediğini ve neredeyse ilk çıktığı vakitteki kadar heyecan uyandırabileceğini göreceksiniz. ◆

HERE COMES A NEW CHALLENGER!

DEVIL MAY CRY

Kratos'tan önce Dante vardı bir kere! Devil May Cry PS2 döneminin bir aksiyon fırtınasına dönüşmesinde en önemli rolü oynayan ve "DMC gibi aksiyon oyunu" tanımının atası olan bir yapıtı. Asla GoW ile karşılaştırmaya gerek yok çünkü ikisinin düştüğü yerler çok farklı. Zaten niye karşılaştıralım ki? İkisini de oynayıp keyiften keyfe sürüklenmek varken...



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



ZİHİN SAVAŞLARI!

Şene 2004, Midway zirvede dolanıyor ve yine sessiz sedasız Psi-Ops adında bir oyun çıkartıyor. Başlangıçta bakıyoruz ki silahlarla uzman bir asker, silahlı kötü adamlara karşı çatışmakta; özel bir durum yok. Oyunda çok az ilerliyoruz ki bir anda telekinetik güçlerimiz oluyor. Karşımıza çıkan her nesneyi kaldırıp bir yerlere fırlatmanın mümkün olduğunu kavradığımızda da bizi bir coşku alıyor ki değmeyin keyfimize... Tabii artık oyunlardaki fizikler koptu gitti; bir eşya yere düşüşünde, gerçekçi bir şekilde sekmediğinde dudak büküyoruz ama o senelerde, bir oyunda bir şeyleri tutup atabilmek inanılmaz bir yenilikti. Kaldı ki Psi-Ops bu işi o kadar iyi başarmıştı ki... Bizi telekinetik güçlerimizle ilgili neredeyse hiç

kısıtlamamıştı. Dümdüz koşarken karşımıza çıkan bir askeri havaya kaldırıyor, hala koşmaya devam ediyor, onu bir boşluktan aşağı bıraktıktan hemen sonra bir başka askeri yine bu gücümüzle yakalayıp duvara çarpabiliyorduk. Telekinetik güçlerimizi tek elle kontrol ettiğimiz için bir yandan da silahımızı ateşleyebiliyoruz ve havada tuttuğumuz düşmanımızı kurşunla doldurabiliyorduk. Varilleri rakiplerimizin üstüne atıp patlatmak, üstümüze gelen bombayı havada yakalayıp geri yollamak, bir kutunun üstüne çıkıp bu kutuyu zihin güçlerimizle uçan bir kutuya



çevirmek, Psi-Ops'un muhteşem anlarının bir özeti. Hızlı oynanışı, düşmeyen aksiyonu ve özel yeteneğimizle birlikte gelen oynanış çeşitliliğiyle Psi-Ops'u vaktinde oynayan kimsenin unutamadığından eminiz.

MAX PAYNE

EKŞİ SURATLI AKSİYON!



Max Payne'i vaktinde, 2001 yılında keşfeden kişiler, halen Max Payne'in ne denli iyi bir aksiyon oyunu olduğunu vurgular. Nasıl vurgulamasınlar ki... Yine her oyunun potansiyel bir teknolojik gelişme olarak piyasaya indiği bir dönemden bahsediyoruz; bir kıyafetin, bir kısmı gerçekçi bir şekilde hareket etse etkileniyorduk. Böyle bir dönemde sağlam grafikleri ve düşmeyen aksiyonuyla piyasaya çıkan Max Payne, Matrix-vari zamanı yavaşlatma ve sinematik görüntü sağlama özelliğiyle resmen herkesin ilgi odağı olmuştu. Bir düşmanımızı dümdüz vurmak varken kendimizi sağa-sola, geriye veya ileriye doğru atıyor, zamanı yavaşlatıyor ve kurşunların yavaşça havada süzülmesini izlerken acayip bir keyif alıyorduk. Max Payne karakterinin yüzündeki ekşi ifade de bu oyunun ünlenmesinde önemli bir faktördü. Bazıları bu fotoğraf baskısı suratı beğenmiş ve gerçekçi bulmuş, birçok kişiye Max Payne'in bu çirkin görüntüyle bir ikona dönüştüğünde hemfikir olmuştu. Pek az kişi

biliyordu ki aslında o model oyunun yazarı Sam Lake'in suratından uyarlanmıştı... (Asıl model için Remedy'nin parası mı kalmamış, öyle de saçma bir nedeni var.) Senaryonun karanlık bir tempoda seyretmesi,

bizi karakter gelişimi ve yan konulardan ziyade saf bir aksiyonla oyalaması ve dönemin "yapılmayanı yapanlarından" biri olması nedeniyle, Max Payne unutulmaz aksiyon oyunları arasındaki yerini halen korumakta.





DEVIL MAY CRY

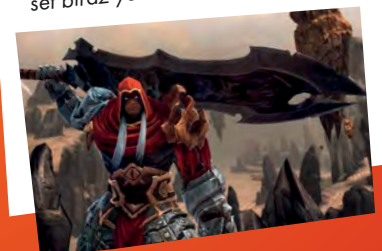
ADRENALİN BOMBASI!



HERE COMES A NEW CHALLENGER!

DARKSIDERS

Vaktinde DMC'ye bir hayli benzettiğimiz Darksiders, kendi "lore"una sahip tasarımlarına ev sahipliği yapmasıyla bir kopya oyun olmaktan çok öteydi ve genel anlamda da başarılı bulunmuştu. Savaş sistemiyse DMC'den esintilerle doluydu ve bu yüzden de oyun her anlamda çok keyif vermişti. İkinci oyunla da bu eğlence sürerken, yenilerde çıkan üçüncü oyun maalesef biraz yavan kaldı...



Normal şartlar altında Devil May Cry'ı yarım sayfayla geçmezdik ama bu ayın zaten en büyük konusu olduğu için, daha fazla detayı yeni oyunun incelemesinde bulabileceğinizi biliyoruz. 2001 yılında PS2'lerimize resmen bomba gibi inen DMC, "Uzak Doğu stili aksiyon" türünün yaratıcısı oldu. Oyundaki vuruş hissiyatı, kılıç ve tabanca kombinasyonu ile yapılabilecek korbolar ve tüm bunlar olurken Dante'nin inanılmaz stilistik gözükmesi, DMC'yi her PS2 sahibinin sahip olmak isteyeceği oyunlardan biri yapmaya yetti. Buna Dante'nin karizmatik görüntüsü ve tasarımı da eklenince, gördüğünüz gibi yıl 2019 olmuşken halen DMC'yi kapağa taşıyabiliyoruz. (Her ne kadar Dante yerine Nero'yu kullanmış olsak da...) Tam bir aksiyon klasiği olarak nitelendire-

bileceğimiz DMC, bizi her dövüşte daha fazla düşmanla değil, daha fazla hareketle bu düşmanları hırpalamaya iten bir oynanışa sahip. Bu da bizi tüm yan konulardan uzaklaştırıyor ve korbolarımızı kesmeden, bu sırada yaralanmadan savaştan başarıyla çıkmaya itiyor. Her mücadele de müthiş keyifli geçtiği için bir sonraki alana geçmeyi ve edindiğimiz yeni yeteneklerle, daha fazla düşmanla karşılaşmayı ipe çekiyoruz. DMC serisi her ne kadar ikinci oyunda çuvallamış olsa da genel olarak tüm diğer oyunlarıyla, her daim oynanabilecek türden bir seri. Tabii gidip de DMC 5'i oynadıktan sonra ilk DMC'yi denemeye çalışmak biraz geriye adım atmak gibi olabilir fakat tonla HD Remaster'ı bulunan seriyi bir şekilde tecrübe etmeniz gerektiğini de bilmelisiniz.

GEARS OF WAR

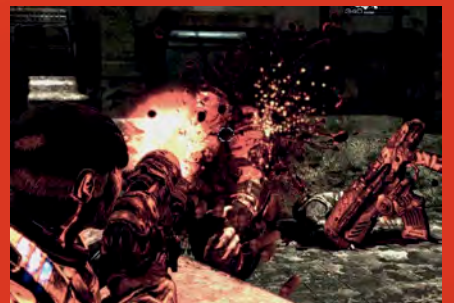
MENZİLLİ SAVAŞ DERSİ!



Formül basit: Koş, siper al ve ateş et. Gears of War'ü özetlemek için bu kadarını söylemek yeterli. Olay bu kadar basitken, eğlencenin bu kadar yüksek olmasıysa Epic Games'in başarısından başkası değil. 2006 yılının en çok konuşulan oyunlarından biri olan GeoW, Xbox'ın satışlarında da büyük rol oynamıştı. Bu sayede herkes Marcus Fenix'i tanımış ve insanlığı ortadan kaldırmak isteyen Locust ırkının irili ufaklı tüm üyelerine kurşun yağdırmıştı. Oyunun arkasında Epic Games'in olması, Unreal ekolü grafiklerin oyunda yer almasını sağlıyordu. Bu da bizi kocaman zırhlar içindeki askerleri siperden sipere koştur-

maya yönlendirmişti. Oyunda ölmek kolay olduğundan, hiçbir düşmanımızla kafa kafaya çarpışmıyor, hep siper arkasından taktiksel hareketler yapmaya özen gösteriyorduk. Bombalar en yakın dostumuzdu ve onları kullanarak bizler gibi siper arkasında konuşlanan rakiplerimizi etrafa dökabiliyorduk. İlk GeoW'dan sonra seri güzel bir ivme yakaladı ve aynı başarı ikinci oyunda da sürdü. Her oyun bir öncekinden iyi olmadı belki ve hatta tempo git gide düştü ama yine de oyun genel anlamda hayran kitlesini elinde barındırmayı başardı. Bir çizgi-roman serisi ve beş tane de kitapla

desteklenen GeoW'un sağlam bir reboot ile yeni konsol sistemlerinde ışık gibi parlayacağını düşünüyoruz; oyunun temeli o kadar sağlam...





BAYONETTA

STİLİZE SAVAŞ!



Şunu kimse unutmamalıdır ki her ne kadar Devil May Cry Uzak Doğu aksiyon türünün tanınımı yapmış olsa da Bayonetta da bu türü aslında bir adım öteye taşıyan, güzide bir yapımdır.

Öncelikle görsel açıdan Bayonetta, o kadar stilize bir oyundur ki başarılı bir savaş anından çıktığınızda rahatlıkla birçok filme ve animeye taş çıkartacak bir efekt yoğunluğu yaşamışsınızdır. Oyunun kahramanı olan cadı arkadaşımız, kullandığı güçler vesilesiyle savaş alanında resmen karanlık bir sanat çalışması yapar, biz de onun tüm artistik hareketlerini görüntülemek için uygun anı kollayıp büyük saldırıları patlatırız.

Bayonetta 2010 yılında Xbox 360 ve PS3'te boy göstermişti ve 2017 yılında da –bir hayli geç kalarak- PC oyuncularına sunuldu. Tabii 2017'de 2010'un oyununu oynayıp etkilenmek çok kolay değil fakat yine de Bayonetta'yı herkesin tecrübe etmesine olanak tanınması güzel bir gelişmeydi.

Oyunun en büyük özelliği elbette DMC gibi, her savaşın fazlasıyla hareketli geçmesiydi. Çok esnek bir karakter olduğu için birbirinden farklı kombolarla yumruk ve tekmelerini düşmanlarıyla buluşturan kahramanımız, ayaklarına da takabildiği tabancalarıyla aynı

Dante gibi düşmanlarını kurşunlarla da dolurabiliyordu. Tüm bunlara da cadı güçleri eklenince... İşte asıl keyif burada ortaya çıkmaktaydı.

Bayonetta'nın belki de en sağlam kurgusal kısmı, kahramanımızın karanlık tarafın güçlerini kullanması ve Cennet'e savaş açmasından başkası değil. Durum böyle olunca da bembeyaz, altınlar içindeki melekleri kocaman dişli ve karanlık yaratıkları çağırarak yenmek farklı bir keyif vermişti zira çoğu oyunda genelde "iyi"nin tarafında olmaktadır. Tabii cehennemın güçlerini kullanınca ortaya çıkan görüntüler de aynı oranda vahşi oluyor. Kocaman bir meleği, ondan çok daha büyük bir ejderha kılıklı yaratığı çağırıp ısıarak ortadan ikiye bölmek pek az oyunda görebileceğimiz bir sahne ve hatta bu işi yapan tarafta olmak apayrı bir tatmin veriyor.

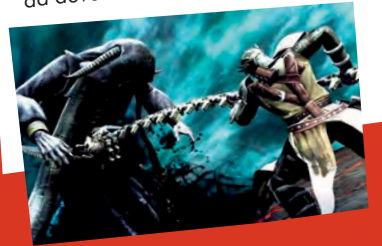
İlk Bayonetta popüler konsollarda boy gösterdikten sonra ikinci oyunun yayın hakkı Nintendo tarafından satın alınınca, Wii U sahibi olmayanların boynu bükük kaldı, Bayonetta 2'yi Wii U sahibi olmayan kimse oynayamadı. Nintendo yayın haklarını bırakmaya niyetli olmadığından üçüncü oyun da şu anda Nintendo Switch için hazırla-

nıyor, keyifler hepten kaçık. Bu muhteşem serinin diğer konsollarda ve PC'de de bir gün görülmesini diliyoruz...

HERE COMES A NEW CHALLENGER!

DANTE'S INFERNO

Bayonetta bir şekilde İlahi Komedya'dan da esinlenilerek tasarlanmış bir oyun. Cennet ve Cehennem göndermeleri hep bu eserden ilham alınarak düşünülmüş. Peki bundan daha iyisini hangi oyun başarabilir? Tabii ki bu edebiyat eserini birebir aksiyon fırtınasına dönüştüren Dante's Inferno! Vakti ve bizce şu an için bile gayet başarılı olan Dante's Inferno, DMC formülünü başarıyla kullanıyor ve bizi cehennemın dokuz halkasına da devasa bir savaşa davet ediyor.





UNCHARTED 4: A THIEF'S END

SESSİZ VEYA GÜRÜLTÜLÜ!



PS4'ün en iyi oyunlarından biri olan Uncharted 4'ü macera kategorisine de koyabiliriz ama bize unutulmaz aksiyon sahneleri yaşattığı için elbette bu serinin içinde olması gerekiyordu. Kahramanımız Nathan Drake'i emekliye ayıran bu efsane yapım, Uncharted serisinin de en iyi oyunu olmayı başardı. Uncharted 4, tam bir sinematik macera oyunu. Görsellik kopmuş gitmiş zaten, buna gerçekçi diyaloglar, bir filmi aratmayacak senaryo kurgusu ve muhteşem aksiyon sahneleri eklenince de ortaya bir şaheser çıkıyor.

Oyunun aksiyon kısmı, ilk bakışta bolca siper alıp elimizdeki silahla düşmanlarımızı vurmaya çalıştığımız basit bir mekanikten oluşuyor gibi gözüküyor lakin bunu yaparken hem çevre elemanlarını kullanabiliyoruz, hem de istersek gizliliği de devreye sokup düşmanlarımızı şaşırtabiliyoruz. Dolayısıyla hiçbir aksiyon kısmı bir öncekiyle aynı olmuyor, biz de bir sonraki çatışmada, bu sefer nasıl bir taktik izleyeceğimizin hesabını yaparken buluyoruz kendimizi. Çatışmaların dışında oyundaki macera

öğeleri de sağlam adrenalin salgılamamıza neden olacak cinsten. İnanılmaz yüksekliklere tırmanma, halatlara atlayıp salınma ve platformlar arası mucizevi atlayışlar yapma gibi öğeler oyunun temposunun düşmesini engelleyen, önemli oyun mekaniklerinden. Piyasada herhangi bir rakibi bulunmayan Uncharted 4'ü halen oynamamış şanslı kişilerdeneniz, kendinizi şımartacak efsanevi bir olanağa sahipsiniz... Ve bu hayalinizi hemen gerçekleştirmelisiniz!

DYNASTY WARRIORS

BİRE KARŞI BİR MİLYON!



Japonya'nın bir türlü vazgeçemediği entresan bir seridir Dynasty Warriors. İsimleri asla aklınızda kalmayacak tonla Çin komutanını birbiriyle, yıllardır savaştıran bu serinin her bir oyunu aslında bir öncekinin neredeyse aynısıdır ama satışları iyi olacak ki bin tane versiyonu yayımlanmış ve hatta Samurai Warriors gibi bir Japon versiyonu da yapılmıştır.

Bir hayli güçlü bir karakteri kontrol ettiğimiz oyun,

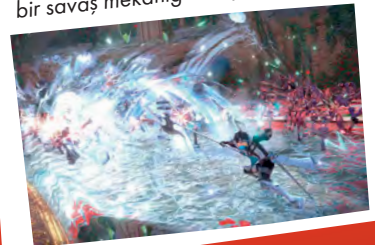
önümüze kocaman bir alan bırakmakta ve bu alandaki tonlarca düşmanı temizlememizi istemektedir. Her oyun böyle üstelik, şimdiye kadar formül hiç değişmedi. Tek bir silah darbesiyle, aynı anda 10+ askere zarar verebildiğimiz için oyunun başına oturduğumuz anda tüm savaş alanını temizlemek için entresan bir heyecan duyarız. Musou adındaki süper gücümüzle savaş alanında rüzgar gibi esme olanağımız da vardır ve bu da oyunun bolca efektle süslenmesine, bu sırada bizim de iyice keyiflenmemize neden olur.

Aslına bakarsanız Dynasty Warriors serisinin hiçbir üyesi muhteşem değil. Hatta iyi olanlardan bir tanesini oynamak yeterli tatmini sağlıyor. Fakat bir süre geçtikten sonra, bir bakıyorsunuz canınız tekrar bir milyon tane askeri pataklamak istemiş. İşte o an bir diğer oyuna geçiyor, sonra zaman geçiyor, bir başka oyun derken... İşte satış pazarlaması, işte aksiyon bağımlılığı!

HERE COMES A NEW CHALLENGER!

FATE/EXTELLA LINK

Bu ay incelemesini dergide okuyabileceğiniz Fate/EXTELLA LINK, Dynasty Warriors serisinin alabileceği en iyi hallerden biri olabilir. Aynı mantıktaki oynanışla yine tonlarca düşmanı tek başımıza haklıyoruz ama Dynasty Warriors ile kıyaslandığında çok daha iyi bir görsellik ve yetenek & karakter gelişimleriyle, daha da iyi bir savaş mekaniği ortaya çıkıyor.





METAL GEAR RISING: REVENGEANCE SAVUR, KES, PARÇALA!



Metal Gear Solid 4'te olanlardan dört sene sonrasını konu eden Revengeance, MGS formülünden çok farklı bir noktada duran, aksiyon dozajı bir hayli yükseltilmiş bir oyun olarak konsollarımıza ve PC'lere gelmişti. Serinin diğer oyunlarından farklı olmasının en büyük nedeni de elbette ki oyunun yapımının PlatinumGames'e devredilmesiydi. Bu sayede tam bir aksiyon oyununa dönen Revengeance, genel olarak beğenildi fakat bir klasik olmaktan da uzaktı.

Oyun 2013 yılında piyasaya çıkmadan önce, yapılan tanıtımlarında büyük heyecan yaratan bir oyun mekaniği söz konusuydu: Düşmanlarımızı gamepad'imizi yönlendirerek istediğimiz şekilde kesebilme imkanı! Kahramanımız Raiden, elinden düşürmediği kılıcıyla son derece hızlı kılıç darbeleri yapabiliyor ve bunlarla düşmanlarını parçalara ayırabiliyordu. Tabii bunu yapmak pek kolay değildi ve zaman zaman işleri zorlaştırdığı da oluyordu. Klasik MGS formülüne uygun olarak işleri

sessizce halletmeye olanak da tanıyan Revengeance, bizi daha çok dövüşmeye itiyordu ve tonla robotla, eli silahlı askerle ve her türlü zorlu düşmanla karşılaşmamıza neden olmuştu. Dediğimiz gibi bunları yaparken genel anlamda eğlendik fakat kamera açıları, senaryo ve kontrol zorlukları oyunun herkese hitap etmesini biraz güçleştirdi. Yine de Revengeance, MGS dünyasını daha fazla aksiyon ile tecrübe etmek isteyen herkes için halen oynanabilir oyunlar arasında yer alıyor.

NIER: AUTOMATA MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ!



Bakin işin arkasında PlatinumGames varsa, oradan genelde kaliteli bir aksiyon oyunu çıkıyor. Pek bir kimsenin umurunda olmayan Nier'in devam oyunu olarak nitelendirilen Automata'yı adam eden de bu firmadan başkası değil. 2017'nin en sağlam aksiyon oyunlarından biri olmayı başaran Nier: Automata, sağlam savaş mekaniklerinin yanında enteresan atmosferi ve hikayesiyle de oyuncuların beğenisini kazanmıştı. Oyun öylesine garip bir ortamda geçiyordu ki tam olarak nelerin döndüğünü anlamak pek mümkün olmuyordu. İnsanlaşmaya çalışan garip robotlar ve onlara karşı

savaşan başka robotlar ve... Karışık bir ortam söz konusuydu. Hikaye sürükleyici bir şekilde ilerlerken her türlü karşılaşma –ki bunlara boss savaşları da dahil- o kadar heyecanlı ve kombo dolu geçiyordu ki oyuna büyük bir sempati beslemek imkansızdı. Bu kadar çok geçmiş zaman eki kullanmaya gerek yok aslında zira bu oyunu oynamadıysanız, yeni çıkan ve her türlü DLC'nin dahil olduğu paketi almanız işten bile değil. Nier: Automata 2017'nin ve hatta DMC 5'in yanında bu dönemin de en sağlam aksiyon oyunlarından. Mutlaka denemelisiniz!





AKSİYON FIRTINASI ASLA DİNMEZ!

Bu makaleye her türlü oyunu sığdırmak imkansız olduğu gibi, "aksiyon oyunu" tanımının karşılığını tam olarak vermek de pek olası değil. Bazı, çok temel kurallarla şekillenmiş oyun türlerinin dışında birçok oyunu aksiyon kategorisine sokmak mümkün.

Örneğin **Tomb Raider**... Diğer sayfalarda bahsetmedik çünkü Tomb Raider'ın büyük bir kısmında araştırma ve bulmaca çözme mekanikleri de yer alıyor. Fakat özellikle yeni dönemdeki oyunlarda aksiyon sahneleri de çoğu saf aksiyon oyununa kafa tutacak derecede. Yine aynı şekilde **Dead Space**'i ele alabiliriz. Korku öğelerinin ve yine macera kısmının ağır basmasıyla farklı bir noktada duran Dead Space de birkaç tane yaratıkla karşılaştığımızda, en azılı aksiyon oyununu köşede bırakacak sahneleri ekrana getiriyordu. Keza **Resident Evil** serisi de aslında bir hayatta kalma-korku-macera üçgeninin üyesi, serinin tüm oyunları çatışmalarda adrenalini tavana fırlatmaktaydı.

Vaktinde özellikle görselliğiyle büyüleyen **Heavenly Sword**, PS2'nin mucizelerinden biri olarak lanse edilmiş ve oynanışıyla sağlam bir DMC tecrübesi yaşatacak gibi gözüküyordu. Final oyun pek öyle olmasa da aksiyon türünün iyi örneklerinden bir tanesi olarak tarih kitaplarına ismini yazdırdı.

Grafikleriyle dikkat çeken ama yine sınıfta kalan bir başka oyun da Crytek'ten gelmişti. **Ryse: Son of Rome** görsel olarak büyüleyiciydi ve sağlam bir kontur atak mekanikleriyle,

enteresan bir dövüş mekaniği içeriyordu. Oyunun fazla düz olması ve bu mekaniğin biraz monotonlaşması yüzünden oyun çok başarılı olmadı ama aksiyon kategorisinde de kendine bir yer bulmayı bildi.

Japon durur mu, yapıştırmış aksiyonu!

Uzak Doğu kısmında da bahsetmemiz gereken birkaç yapım daha var. **Castlevania** serisini üçüncü boyuta taşıyan **Lords of Shadow**, vakti için gayet iyi bir aksiyon/macera oyunuydu. Hem DMC'ye benziyordu, hem Darksiders'a, hem de eski Castlevania oyunlarına. İkinci bir oyunu yapılsa da pek tutmadı, bir başka deneme de yapılmadı.

"Zor oyunlar" klasmanına giren **Yaiba: Ninja Gaiden Z** de iyi bir aksiyon potansiyeli getirmişti. Eski Ninja Gaiden oyunları kadar kolay ölmediğimiz, daha anime-vari bir oyundu Yaiba ve büyük bir kitleyi de kendine bağladı.

Tabii zor oyun denilince akla **Dark Souls** ve **Bloodborne** da geliyor. En yeni üyesiyle **Sekiro** da bu klasmanda bulunmakta.

Bu oyunları da aksiyon kategorisine almak mümkün fakat özellikle bu üçlü, bizce kendi türünü oluşturmuş durumda. Şimdi bir yanda DMC ile kendinden geçen bir insana Dark Souls'u

önermek olur mu? Sözde ikisi de aksiyon... DMC'deki adam, Dark Souls'da 120 kez ölür, sonra da oyunu kırıp atar. Dolayısıyla bu oyunları farklı bir aksiyon klasmanına almak gerekiyor.

Açık dünya

Burada bahsetmediğimiz için bizi ayıplamanıza ramak kalmasına neden olan çok önemli yapımların isimlerini de söyleyelim: **GTA V**, **Batman: Arkham** serisi, **Middle-Earth: Shadow of Mordor** ve **War, Infamous, Assassin's Creed** serisi ve **Spider-Man** oyunları... Bunların hepsi çok sağlam aksiyon oyunları ama onları gelecek aylarda sayfamıza taşıyacağımız "Açık Dünya Oyunları"na sakladığımız için şimdilik istirahatteler. Uyandıklarında hepsiyle uzunca bir vakit geçireceğiz...



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

DEVIL MAY CRY 5

Capcom, hişt, hocam biraz bakacak mısın buraya? Gel bakayım, ne bu anlat şimdi... Bildiğimiz DMC değil mi bu? Dante var, sonra Nero geldi falan... Bu V ne ayak? Niye kitap okuyup duruyor oğlum bu? O dövmele ne, baston ne? NE AYAKSIN OĞLUM SEN?!

Tamam sakinim. Bu V'yi kaldır at Capcom, saçma sapan eklemişsin oyuna yenilik diye. Ne yapıyor, dede gibi bastonuyla yaratıkların kafasına mı vuruyor? "Oğlum, evladım, burada gürültü yapmayın demedim mi size? Hığgğ, dil altı hapım nerede?"

Tamam, yine sakinim. Bu yeni işe yaramaz karakteri geçtim, sen niye böyle dandik ortamlar koydun oyuna

be abicim? Ne yani koşalım diye mi bunların hepsi? Koyseydin o zaman asfalt yolu, o da işimizi görürdü. Her durakta birilerini pataklar, sonra devam ederdik, ne kastın bu kadar kaplamasıydı, yok geometrisiydi... İşığı kısıp kasveti basınca bölüm tasarımı yapmış olmuyorsun, birileri sana söylemiştir herhalde bunu? Gerçi DMC 2 adındaki garabetin yapımcısı da sen değil misin? Sana işte bu yüzden güvenmem Capcom. Babamın oğlu olsan güvenmem! Neyse ki yaratıkları 2200 hamleyle havada sektirirken çok eğlendim de daha fazla üstüne gitmiyorum, yoksa kafana Sparda'nın kılıcını saplamıştım...

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Ubisoft n'aber? Yine getirdin mi şu oyunu karşımıza? Ne oldu, New York sarmadı da Washington'a mı geçtik? Kolay tabii kare kare şehri işlemek; yapsana Uganda'daki bir şehri; hangi yolun nereye çıktığı belli değil. Yemez tabii. Gelelim oyunda ne yaptığımızı... Görevleri tasarlarlarken şey dedin herhalde, "Bir işte ustalaşmak için 1000 kez yapmak gerekir." Güzel laf, aferin, iyi ki bunu hayat felsefesi olarak değil, oyun kurgusu olarak düşünmüşsün. Böylece sıkılmak nedir, tüm oyuncuların bir güzel öğrenir. Arkadaşım niye bizi aynı işi yapmak için 100 kez yolluyorsun sağa sola? Yok mu kafanda fikir? Yoksa bak Blizzard'dan 800 kişi ayrıldı, al 100'ünü, 200'ünü, sana faydalı olsunlar. Bunu da ben mi söyleyeceğim? Dur bakayım ne vardı başka? Hah, abicim el feneri

paralı mı? Zifiri karanlıkta önümüzü görmüyoruz, niye böyle yaptın? Kör arkadaşlarımızın neler hissettiğini mi anlayalım istedin?

Bitmedi! Neden silah modlarını bu kadar saçma tasarladın? Niye oğlum, niye? Bak asabım bozuluyor düşününce! "Allah bir yerden vermiş, diğer yerden almış" lafı da benimsediğin ikinci felsefe mi? Oradan artı, buradan illa eksi. Yarabbi ya! Hayat zaten zor, zaten şekerli ve yağlı şeyleri yemeyi çok sevip tüm bunların zararlı olmasıyla uğraşıyoruz, eğlenelim diye girdiğimiz oyunda niye böyle yapıyorsun? Neden Tidal Basin ve World Tier 5 olmadan oyunda farm yapmanın anlamsızlığını fark etmiyorsun? Niçin yetenekleri bug'lı yapıyorsun? Dur lan, bekle, geliyorum oraya; hepsini bir bir odunla soracağım!

DEAD OR ALIVE 6

Şimdi eğri oturup doğru konuşmak gerekirse bilgisayar oyunu dünyasında garip şeyler olabilmekte ve bu garipliklerin büyük bir kısmı da erkek oyuncu kitlesini hedefliyor. Bu da demek oluyor ki Dead or Alive 6'da yine kadın hegemonyası ön planda. (Çok hızlı bağladım, kusura bakmayın.)

Bak Uzak Doğulu arkadaşım; sen bu oyunu yaparken sabi sübyan gençleri hiç düşünmedin mi? Düşündün de Türkiye'yi es mi geçtin? Şurada oyunun en öne çıkan kısmını anlatamayacak haldeyiz, ters bir kelime kullansak dergiyi yüzümüze kapatacaklar; hiç mi bizi düşünmüyorsunuz Uzak Doğulu yeğenim? Biz ki vaktinde Nusret Mayın gemisini size yollamışız, çiçek gibi yapmış ortalığı... Dur lan, Nusret Mayın değildi o, Ertuğrul Süngü gemisi

miydi? Değil. Dur... Hah, Ertuğrul Firkateyni! Biz burada sizin arkanızı (Bu arka kelimesi yerine "g" harfiyle başlayan daha da güzel bir kelime var ama o da yasak! Oysaki bizim köyde arkaya arka derler.) toplayalım, sen git cıbil cıbil kadınları oyuna koy, sonra da "dövüş oyunu yabdım, ehihe" diye etrafta dolan.

Bak çekik gözlü kardeşim, sen dövüş oyunu değil, fantastik kurgu yapmışsın ama o fantastik kısmını "fantezi" olarak değiştirerek anlatmışsın. Şurada sakın sakın oturan ergen arkadaşlarımızın kanını kaynatmaya ne gerek var şimdi? Burası Türkiye, şimdi bu gençlerin hepsi kalkıp oraya gelse, kaçacak yer bulabilecek misiniz bakalım? O Ayumi'yi Kasumi'yi, Hitomi'yi kaç kapı ardında saklasan da bulur bizimkiler, ayağını denk al, tehlike kapında!

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

Gezegemizin 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

**NİSAN
SAYISI
BAYİLERDE**

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



İNCELEME



Sayfa
56

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

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Ubisoft dersine çalışmış ve ilk oyunu her açıdan geride bırakan bir yapımla geri dönmüş.



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE
Web www.devilmaycry5.com

DEVIL MAY CRY 5

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Aksiyon oyunlarının kralı geldi, açılın! PS2 zamanında herkesi delirten Devil May Cry, öylesine büyük bir fenomen haline geldi ki sadece konsollarda oyunun oynanabilmesi, PC oyuncularını uzunca bir süre delirtti. (Zaten DMC gibi oyunların amacı konsol satışlarını da artırmaktı.) Seri ikinci, üçüncü ve dördüncü oyun derken enteresan bir "reboot" ile DmC: Devil May Cry adını aldı fakat çıkan sonuç Capcom'ü çok mutlu etmemiş olacak ki firma ana seriye geri dönme kararı aldı, DMC 5'i piyasaya sürdü. Bu serinin neden önemli olduğunu anlatmak aslında çok kolay. Pek az aksiyon oyunu DMC'nin sunduğu sağlam aksiyonu ve esnekliği bünyesinde barındırabiliyor. DMC serisi her zaman hızlı bir oynanışa sahip olmuştur ve silahlarınızla yapabildiğiniz "stilize" kombolar, oyunun parlayan yıldızı olmuştur; DMC düşmanları öldürmeyi amaçlayan değil, rakiplerinizi "nasıl" ortadan kaldıracığınızı planlamanızı isteyen bir seridir. Her dövüş çeşitli rütbelerle onurlandırılır ve bu mücadeleden SSS rütbesiyle ayrılmayı başırırsanız, gerçek bir DMC oyuncusu olduğunuz ortaya çıkar. Oyndaki "bir şeyler başarıyorum!" hissiyatı o kadar kuvvetlidir ki oyun bittikten sonra bile tonlarca düşmanın önünüze atılmasını ve onları farklı farklı şekillerde kombo manyağı yapmak istersiniz. İşte böyle bir serinin devam oyunu da kuşkusuz ki herkeste büyük bir heves ve beklenti yarattı. Capcom'un her gösterdiği ekran görüntüsü, her yayımladığı video DMC 5'e karşı ilgili katbekat artırdı, sonunda da gerçekten sağlam bir yapım ortaya çıktı. Henüz incelemenin başından düşüncelerimin tümünü size aktarmak istemiyorum fakat oyunu kapağa taşımamıza yetecek bir kalite söz konusu, bunu söylememde bir sakınca yok. Şimdi eğer hazırsanız size biraz Dante'den, biraz Nero'dan, biraz V'den ve onlara eşlik eden Nico, Lady ve Trish'ten bahsetmek istiyorum. Bu yıldız takımın karşısında inanılmaz güçlü bir iblis kral, Urizen var ve işleri de hiç kolay değil. Lakin kahramanlarımız da ellerinde birer armut taşıyor; üç savaşçımızın her biri, birbirinden farklı yetenekler ve sağlam silahlarla savaş meydanına iniyor. Aksiyon, drama, kovboy şapkası takarak Michael Jackson dansi yapma, hepsi burada; başlıyoruz!



Red Queen adındaki kılıcımızı gazlayıp daha da güçlü saldırılar yapabiliyoruz.

Urizen. Bu ismi şimdiden aklınıza kazıyın çünkü tüm olaylar onun etrafında dönüyor. Hikayeye göre bu iblis kralı inanılmaz bir güce sahip ve dünyayı Quilopoth adındaki zebani kökleri sayesinde ele geçiriyor, tüm insanlığı ve doğal yaşamı tehdit ediyor. İblislerin en büyük düşmanı olan Nero ve Dante'ye V adındaki gizemli karakter de eklenerek Urizen'e karşı büyük bir mücadele başlıyor, olaylar gelişiyor. Hikaye anlatımı ileriye, geriye giderek dolambaçlı bir yol izliyor ama her olayın tarihi belirtildiği için nihayetinde neler döndüğünü anlıyoruz. Kaldı ki zaten temel konu Urizen ve onun durdurulması; haliyle pek fazla kafa karıştıran konu da olmuyor. Peki bu hikaye tatmin edici bir yol izliyor mu? İşte ilk kötü eleştirim: Maalesef hayır. Senaryo 2000'li yılların başındaki basitlikte ve DMC evrenine pek bir şey kattığını da söyleyemeyiz. Aslında olaylar ilerlerken karakterlerin gelişiminde ve çeşitli sürpriz açıklamalarda güzel bir epik hava da var ama bu, oyuna maalesef pek yansımamış. Keşke dövüş mekanikleri çalışılırken bir yanda da adam gibi bir senaryoya yönlenselerdi.

Mahşerin üç atlısı

Urizen'in karşısında duran üçlümüz sırasıyla Nero, V ve Dante. Oyuna Nero ile başlıyo-

ruz, ardından V devreye giriyor ve en son Dante bizi karşıyor. Aslında Capcom'un yerinde olsam Dante'yi oyun çıkana kadar gizli tutardım; aynı Sony'nin yeni God of War'da Kratos'un Blades of Chaos silahlarını asla önden tanıtmaması gibi... Fakat Dante o kadar büyük bir silah ki Capcom onun varlığını ve hatta yeni yeteneklerini bize çok öncesinden gösterdi, iyi bir "hype" yarattı. Üç karakterimizden iki tanesi eskiden olduğu gibi ama V adındaki kahramanımız biraz farklı. Onun yeteneklerini ve nasıl bir oynanışa sahip olduğunu ilerleyen sayfalarda görebilirsiniz ama önden bilmelisiniz ki Nero ve Dante'ye göre çok ama çok farklı bir oynanışa sahip. Doğrudan savaşmaması ve yaratıklarını bunun için kullanması onu değişik bir yöne götürmüştü. Bu ne kadar iyi olmuş, onu tartışmak lazım zira Nero ve Dante'yle zebanileri havada kombo manyağı yaparken, V ile tüm bu aksiyondan biraz daha uzak kalmak pek çekici değil. Yapımcıların yerinde olsam bu yaratıkların bedenlerini ödünç alma gibi bir mekanik ekleyerek savaşlara daha fazla dahil olma imkanı yaratırdım. Bu haliyle bir bakıyorsunuz menzilli yaratığının aksiyondan uzak kalmış, devasa zebaniniz X bir yere inmiş, alık alık bakıyor, panteriniz bir köşede ölmüş, dirilmeyi bekliyor... V karakter tasarımı ve düşünce olarak son derece başarılı lakin oynanış kısmında biraz çuvallıyor.

Alternatif ara sahneler

Oyunun Deluxe versiyonunu satın alırsanız, bilgisayar animasyonu ara sahneleri, gerçek ara sahnelerle değiştirme şansı yakalyorsunuz. Bunu bir parodi gibi eklediklerini düşünüyorum çünkü gerçek aktörlerin yer aldığı bu ara sahneler bir stüdyonun arka kısmında çekilmiş gibi gözüküyor.

Nero'nun yepyeni yeteneklerini Devil Breaker adındaki kolları oluşturuyor. Bunları kahramanınıza özel saldırılar sağlayan birer ek parça gibi düşünebilirsiniz. Kollar arasında geçiş yapmak mümkün değil; ancak bir tanesini parçalayınca diğerini kullanabiliyorsunuz. Neyse ki savaş alanında da ara ara bu kollara rast gelip rezervinizi tazeleyebilirsiniz.

Devil Breaker kollarını Overture, Gerbera, Ragtime, Punch Line, Buster Arm, Helter Skelter, Tomboy ve Rawhide oluşturuyor. Oyunun Deluxe versiyonuyla birlikte, bu kollara ek olarak Gerbera GP01, Pasta Breaker, Sweet Surrender ve Mega Buster ekleniyor. Oyunu Amazon'un Japonya sitesinden ön sipariş verenler ise Monkey Business adında muzzdan bir Devil Breaker'a kavuşuyor.

Biraz kolları tanıtmak istiyorum çünkü Nero'nun en büyük olayı bunlar. Overture elektrik şokları yayan, kullanışlı bir silah. Gerbera da bir çeşit "dash" hareketi yapmanıza olanak tanıyor. Ragtime düşmanlarınızı bir alanda yavaşlatıyor, Punch Line ile bir roketle binip uçuyor, Buster ile eski Devil Bringer günlerimize dönüyoruz. Diğer kolları anlatıp iyice keşfedilecek konu bırakmamış gibi olacağımdan Deluxe versiyonla birlikte gelen birkaç kola değinmek istiyorum. Pasta Breaker, düşmanlarınızın üzerine sinek sürüsü salmış gibi bir durum yarattığından, onları oldukları yerde zarar almaya devam eden bir halde bırakıyor ve kombunuza da devam etmenize olanak tanıyor. Mega Man'ın Mega Buster'ı ise masmavi görüntüsüyle müthiş bir tezatlık

Motosikletleri birer savaş silahı olarak kullanabileceğimiz yegane yer bu oyundur.



yaratıyor ama güzel bir enerji silahı olarak kullanıldığından işe yarıyor. Şimdi işin güzel tarafını söyleyeceğim; tüm bu kolların bir de süper hareket benzeri bir halde kullanılan halleri var lakin bunları kullandığınızda kolunuz parçalanıyor. Örneğin Gerbera ile normalde sağa sola kendinizi fırlatırken, Daire tuşuna uzun süre bastığınızda Iron Man'ın Uni-Beam süper hareketi gibi güçlü bir lazerle büyük bir hasar veriyorsunuz. Kolların bu gücünü, güçlü düşmanlarla karşılaştığınızda veya bir sonraki kola geçmek istediğinizde kullanmanızı tavsiye ederim. Gelelim süper starımız Dante'ye... Önceki DMC oyunlarından sadece bir tanesini bile oynamış olsanız Dante'nin nasıl kontrol edildiğinde kolayca hakim olursunuz. Fakaaat... Eğer daha önce hiçbir DMC oyunuyla alakanız olmadıysa, Dante'nin kontrolleri başta

biraz karışık gelebilir. Dante aynı Nero gibi yakın dövüşte ve menzilli atışlarda iyi lakin Nero'dan farklı olarak, her biri için farklı seçenekleri var. Tabanca, pompalı tüfek, roketatar, büyümlü bir şapka ile menzilli saldırılar yapabiliyorken, Rebellion, Balrog, Cavaliere ve Cerberus gibi yakın dövüş silahlarıyla da düşmanlarını kombo manyağı yapabiliyor. Bu silahlar arasında dövüş sırasında geçiş yapmak işlerin karışabilmesine neden olan ilk durum ve buna bir de stiller eklenince başlangıç seviyesi oyuncular zorlanabiliyor. Stilleri de DMC 3'ten hatırlıyoruz; Trickster, Royal Guard, Swordmaster ve Gunslinger. Her bir stil Daire tuşuna ek bir özellik ekliyor ve seçtiğiniz silah da farklı olabildiğinden, ortam iyice şenleniyor. Stilleri eski oyunlardaki kadar dramatik bir etkiye sahip değil ancak oyunda uzmanlaşanlar için stil konu-

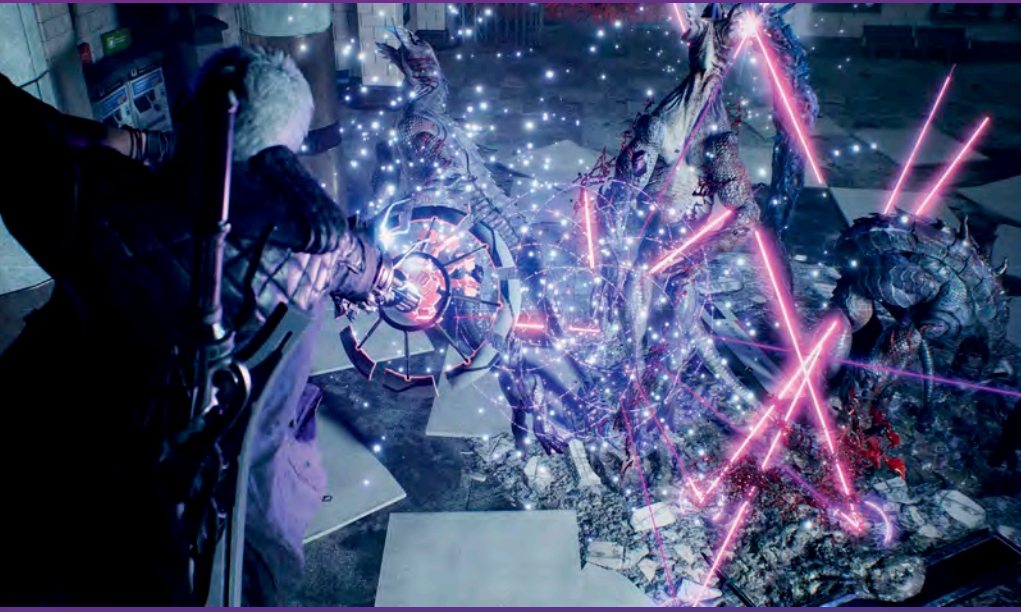


Balrog adındaki eldiven ve çizme kombinasyonumuzla çok sağlam kontur ataklar yapabiliyoruz.

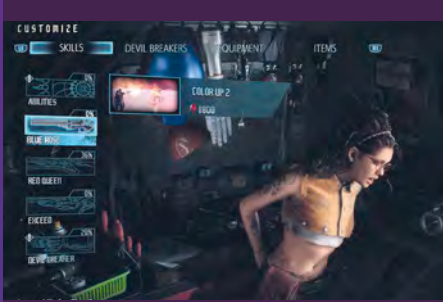
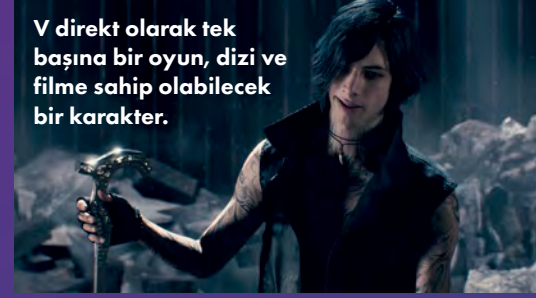


BLOODY PALACE

Dergiyi tam 1 Nisan'da aldığınızı varsayarak müjdeli haberi vereyim: Bugün DMC 5 için Bloody Palace modu bedava bir güncelleme olarak sunuldu. Yani eğer oyunu almak için bir neden daha arıyorsanız, DMC 5'in Survival modu anlamına gelen bu modu da oyunun içerisinde değerlendirebilirsiniz. Biz tabii yazıyı hazırlarken henüz bu mod ortada yoktu ama Capcom'dan gelen açıklamayı da biliyorduk. Gelen bilgilere göre Bloody Palace, istediğimiz karakteri seçerek art arda, dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaştığımız bir çeşit Survival modu. Tabii bu modun en büyük özelliği olarak düşmanlarımız daha da artan zorluk seviyelerinde karşımıza çıkıyor ve büyük ihtimalle sağlık kaynakları da pek fazla yok. Oyunu bitirmek çok uzun sürmediği için Bloody Palace modu DMC 5'in sürekliliğini sağlamak için büyük bir nimet.



V direkt olarak tek başına bir oyun, dizi ve filme sahip olabilecek bir karakter.



NICO'NUN DÜKKANI

Nero'nun en büyük yardımcısı olan Nico, ona Devil Breaker kolları tasarlıyor ama oyunda bundan daha da önemli bir görevi bulunmakta.

Nico'nun bir laboratuvar olarak kullandığı Devil May Cry minibüsünü çağırmak için belirli noktalarda karşımıza çıkan telefon kulübelerini kullanıyoruz. (Bunun olmadığı daha mistik yerlerde de bir kum saati heykeli aynı işlevi görüyor.) Nico minibüsüyle havalı bir giriş yaptıktan sonra da dükkânında bize sunduklarına bakabiliyoruz.

Özellikle Nero için çeşitli Devil Breaker ekipmanları sunan Nico, Nero dahil tüm karakterlerin yeteneklerini geliştirmesine de olanak sağlıyor. Karakterlerin genel yeteneklerinin yanında silahlarını ve özel yeteneklerini de geliştirebildiğimiz bu kısım bizden bol bol Red Orb istiyor. Evet, dövüştükçe düşmanlardan dökülen ve sağda solda kristal olarak bulabileceğimiz o kırmızı nesnelere...

Karakterlerin yeteneklerini geliştirmek ve portföylerine yeni hareketler eklemek, dövüşlerde kombolarınızı daha stilize bir şekilde yapmanıza ve nihayetinde daha da fazla Red Orb kazanmanıza olanak tanıdığından, bu yetenek işini sakın boş geçmeyin.

Stilize birlikler

Karakterleri tanıdığımıza göre, gelelim düşmanlarımıza... Urizen'in ordusunda envaî çeşit yaratık bulunuyor. Bunların neredeyse hepsi tehlikeli. (Sinek benzeri olanlar dışında.) İblislerin arasında kocaman tırpan taşıyan, Azrail benzeri yaratıklar da bulunuyor, devasa makasıyla kendine gard alan ve ani saldırılarıyla şaşırtan Miyazaki ürünü ruhlar da. Oyunda ilerledikçe zırhlı kertenkele benzeri yaratıklar, kalkanlı karanlık şövalyeler, dört ayaklı, sivri dişli zebaniler ve dahası karşımıza çıkıyor, hepsine karşı taktiğimizi belirleyip sağlam saldırılarla onları bertaraf ediyoruz.

Çoğu rakibimiz art arda saldırılar yapmıyor ve hatta çoğunlukla ava aval bakıyorlar ama vurdular mı da güzel vuruyorlar. Aslında olay dayak yemek de değil. Dedik ya DMC'nin tüm olayı stil sahibi dövüşler diye, işte eğer en ufak bir fiske yeseniz bile o stil rütbeniz çat diye Dismal'a düşüyor, oturup bir köşede ağılıyorsunuz. Dolayısıyla boss savaşları dışında ve zorluk seviyesini fazla

yukarı çekmediğiniz sürece sağlıklı ilgili bir probleminiz olmuyor. Tek düşündüğünüz, önünüzdeki yaratıkları rütbeniz düşmeden, olabildiğince stilize bir şekilde kesmek. Tabii bu kuralı bozan boss'lar da yok değil. Bazı boss'lara karşı dikkatli olmadığınızda ağzınızın payını öyle bir veriyorlar ki, keşke Golden Orb'lardan biraz daha olsaydı diyorsunuz.

Aslına bakarsanız önceki oyunlara göre çok daha bonkör bir Golden Orb sistemi var. Öldüğünüzde, her türlü özelliğinin maksimuma dayanmış bir şekilde sizi hayata döndüren bu altın kürelerden bulmak hiç de zor değil. Hatta oyuna her gün giriş yaparak birer tane kazanmanız bile mümkün. Şayet ki altın küreniz yoksa, tekrar canlanmak için kırmızı kürelerinizin bir kısmını da kullanabiliyorsunuz ama şöyle söyleyeyim, benim hiçbir zaman buna ihtiyacım olmadı. Kırmızı ve altın kürelerin yanında oyunda dörder tane topladığınızda karakterlerinizin sağlık ve Devil Trigger barları bir ölçek artı-



Nero'nun Devil Breaker'larıyla stilinize stil katmak çok kolay.

NERO

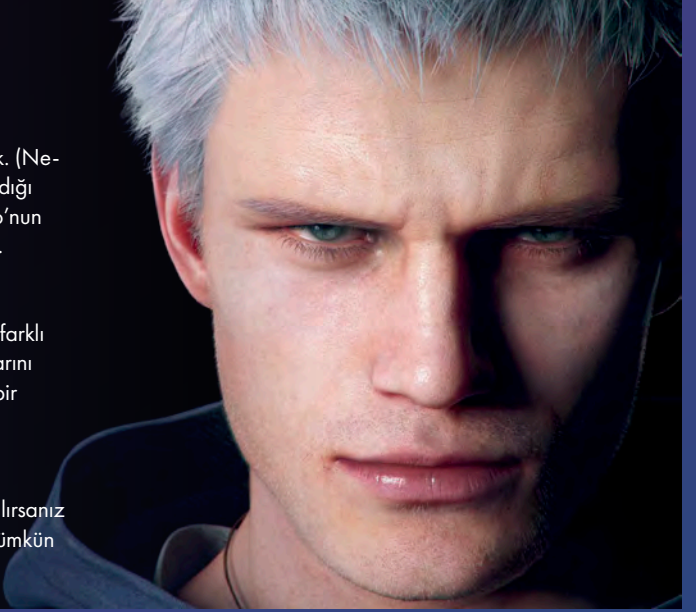
DMC 4'ün yıldızı iblis avcısı Nero'nun artık büyü kolu, Devil Arm'ı yok. (Nedenini oyunu oynayınca öğreniyorsunuz.) Onun yerine Nico'nun sağladığı Devil Breaker adındaki farklı silahları kullanıyor. Bu kollar dışında, Nero'nun Red Queen kılıcı ve Blue Rose tabancaları aynen oyuna dönüş yapıyor.

Öne çıkan yetenekleri

Devil Breaker'lar Nero'nun en sağlam yeteneği. Birçok duruma uygun, farklı kollar ile savaş alanında üstünlük sağlıyor. Özellikle bu kol ile düşmanlarını uzaktan yakına çekebilmesi ve kombolarına devam edebilmesi müthiş bir özellik.

Zayıf tarafları

Devil Breaker'lar bir problemle birlikte geliyor: Eğer kullanırken hasar alırsanız parçalanıp gidiyorlar. Ayrıca farklı kollar arasında geçiş yapmak da mümkün değil; bir tanesini parçalayıp diğerine geçmeniz gerekiyor.



DANTE

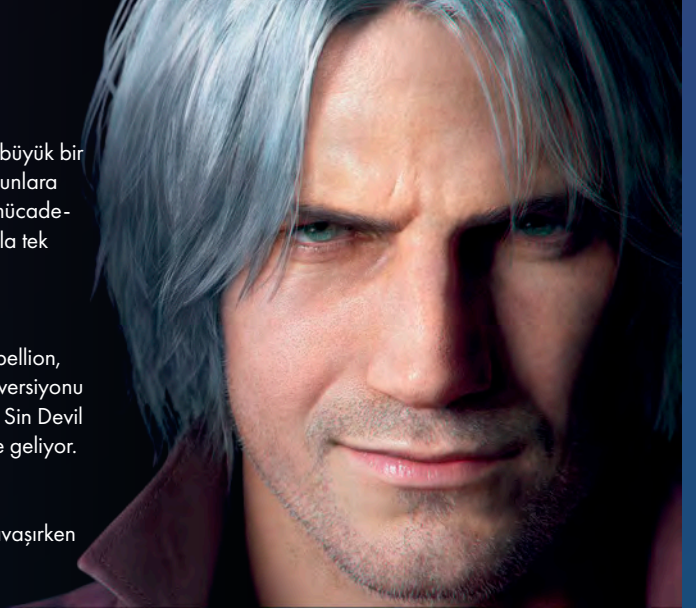
Dante'siz (Dantelsiz?) bir DMC oyunu düşünebiliyor musunuz? Bayağı büyük bir saçmalık olurdu... Haliyle DMC 5'in de yıldızı Dante diyebiliriz. Eski oyunlara göre biraz daha yaşlı gözükken Dante, yine oyunu alıp götürüyor, tüm mücadeleleri onunla aşmak istiyorsunuz. Farklı yakın ve uzun mesafeli silahlarıyla tek kişilik bir ordu!

Öne çıkan yetenekleri

Önceki tüm DMC oyunlarındaki yeteneklerini alıp da gelmiş Dante. Rebellion, Balrog gibi yakın dövüş silahlarına Cavaliere ve Cerberus'un güçlü bir versiyonu da ekleniyor. DMC 3'teki tüm dövüş stillerine ek olarak Devil Trigger ve Sin Devil Trigger yetenekleri de ekleniyor, anlatırken insan heyecandan titrer hale geliyor.

Zayıf tarafları

Dante'nin zayıf tarafı mı? Mümkün değil! Sadece motosiklet silahıyla savaşırken çok açık veriyor, onu kullanırken dikkatli olmak lazım.



V

İsminizin tek harfli olduğunu düşünsenize? Google'da asla kendinizi bulamıyorsunuz... DMC 5 ile birlikte oyuna eklenen V'nin aslında kim olduğu da oyun içinde açıklanıyor ama siz şimdilik onu gizemli bir büyücü olarak bilin. Üç tane iblisi kontrol eden V, savaşlara kendisi katılmıyor ve her şeyi uzaktan yönetiyor.

Öne çıkan yetenekleri

Nightmare adındaki dev yaratıcı savaş alanına indirdiğinde ortalık mahşer alanına dönüyor, anında SSS rütbesi yakalayabiliyorsunuz. Nightmare kontrolü ile ilgili tüm yetenekleri almanız tavsiyedir.

Zayıf tarafları

Savaşlara direkt katılmadığı ve iblisleri üzerinde de çok hassas bir kontrolü olmadığı için, V zaman zaman kontrolü zor bir karakter haline geliyor. Bu zorluk da oyundaki eğlenceyi götürüyor.





PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 98

1080P / DX12 / Texture: Ultra /
FXAA+TAA / Shadow: Ultra

Devil May Cry V şimdye kadar performans testini yaptığımız oyunlar içinde framerate değeri yukarı aşağı en fazla oynayan, kaniya varması en zor oyunlardan birisi oldu. Bunun sebebi de güllük güllüştanlık şekilde yolda yürürken bir anda savaşmaya başladığınızda ortalığın cehenneme dönüşüp ekran başındaki oyuncuyu efekten manyağı yapması. Biz de testi yaparken bu dengeyi iyi tuturmaya çalıştık ve günün sonunda rahatlıkla söyleyebiliriz ki karşımızda tıpkı konsoldaki gibi son derece iyi optimize edilmiş bir oyun var. Bazı dövüş sahnelerinde deneyim ettiğimiz ufak tefek stuttering problemleri ise oyuna gelen yamalar ve yeni driverlar ile çözülebilecek cinsten.



Devil May Cry 2

İlk oyunun başarısından sonra, Capcom orijinal DMC'nin yönetimine haber bile vermeden, yeni bir DMC oyununun hazırlığına başladı. İlk oyuna göre çok daha geniş alanlar ve oynanabilir ikinci bir karakter de barındıran DMC 2, kötü planlama ve özensizlikten yerin dibine çakıldı.

yor. Bu kısımları yükseltmek için mağazaya uğrayıp yine kırmızı küreleri de kullanabiliyoruz fakat bunu her yaptığımızda, bir sonraki aşama için daha da fazla kırmızı küre gerekiyor. Üç karakterimiz de aynı kırmızı küre havuzunu kullandığından karakterlerin tüm özelliklerini geliştirmede biraz sıkıntı yaşıyoruz. 50.000 ve üzeri küre isteyen yetenekleri almak bayağı zorluyor. Burada şöyle bir strateji geliştirebilirsiniz; örneğin V'nin yeteneklerini pas geçip tüm yatırımı diğer karakterlere yapabilirsiniz. (V'yi de ne gömdük...) Ya da yüksek miktarda küre isteyen yetenekleri hiç almayabilirsiniz –ki bu da oyunda pek geride kalmanıza neden oluyordur.

Yıkımla yakından münasebet

Senaryoya göre Urizen dünyanın altını üstüne getiriyor; incelemenin başında söylemişim. Peki bunu neden yapıyor? Çünkü şerefsizlik kanında var. (Capcom mesela böyle açıklıyormuş durumu!) Güce susamış bir kral olduğundan mıdır bilinmez, dünyayı yıkıp geçiyor kendisi ve bizi de kasvetli ve canlı varlığından uzak mekanlarla baş başa bırakıyor. Eski oyunları oynayanlar hatırlar, DMC'nin fena da sayılmayacak bir macera kısmı bulunurdu. Ufak bulmacalar, gizli bölge, bir yerdeki kolu indirmeden açılmayan

kapılar vb. Bu tip öğeler de içinde bulunduğu-muz mekanları daha çekici yapar, çevreyi araştırmamız gerekirdi. DMC 5 ile birlikte bu kurgunun tamamı ortadan kalkmış durumda. Birçok bölgede sadece kamerayı geriye çevirip arkadaki hafif gizlenmiş kırmızı küre kaynaklarını bulmak dışında, oyunda sadece ama sadece bir sonraki alana ilerleyerek yaratıklarla savaşıyoruz. Aynı eski oyunlardaki gibi zorunlu savaş mekanlarında bölge mistik bariyerlerle kapanıyor ve buradaki tüm düşmanları ortadan kaldırmadan diğer kısma geçemiyoruz. Elbette karakterlerimiz yeri geliyor zıplayıp gizli bir köşeye ulaşıyor, küçük Quilopoth yaratıklarını bulup bunları engelleri aşmak için kullanıyor ama genel anlamda oyundaki mekanlarda hiçbir numara yok. Olayın bu kadar basite indirgenmiş olması da 2019 yılında beni artık rahatsız etmiş durumda. Elbette dövüş kısmı önemli ve zaten çok da başarılı fakat sadece düz bir çizgide gidip, arada bir iki platform aşış bir sonraki dövüş mekanına ulaşmak büyük bir tembellik gibi geldi bana. İşin bir başka üzücü tarafı da mekanların tasarımıdan pek uzak olmasıyla ilgili. Genel olarak yıkımla karşılaşmış bir şehir teması benimsenmiş ve buna da Quilopoth ağacının içindeki kısımlar eşlik ediyor, ötesi



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Her ne kadar oyuna aşına olsanız da oyunun başları kontrollerde zorlanarak ve oyunu öğrenerek geçiyor. Bu bir saatten sonrası kesinlikle daha eğlenceli.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Eğer oyunu parça parça oynayıp tek oturuşta bitirmezseniz, ilk haftanın sonunda oyunu yeni bitirmiş ve tadı damağınızda kalmış olacak.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Bloody Palace modu ve hikayeyi farklı zorluk seviyelerinde deneme olasılığıyla oyunun ömrü uzuyor fakat yine de ilk ayı zor çıkartırsınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %80 Dövüş, dövüş, daha çok dövüş.
- %10 Kırmızı orb peşinde, mekanları tarıyoruz.
- %10 Yeni yetenekler açıp silahlarımızı güçlendiriyoruz.



ARTI

- + Görsellik çok iyi, dövüş mekaniği inanılmaz.
- + Dante'yle oynamak çok keyifli.
- + Düşman çeşitliliği iyi seviyede.

EKSİ

- Mekan tasarımı adına bir şey yok.
- V'nin oynanış tarzı pek eğlendirmiyor.
- Hikaye uydurukça.

SON KARAR

Yapımcıların kapasitelerinin altında bir oyun kurgusu benimsemesi, DMC 5'in bir klasik olmasının önüne geçmiş. Dövüş kısmı çok ön planda tutulduğundan mekanlar sadece dövüş alanları arasında bir koridor olmuş, hiçbir anlamları yok. Bu da oyunu sadece "stilize dövüş" mekaniğiyle kısıtlıyor fakat neyse ki bu kısım fazlasıyla eğlenceli.

84



yok. Sürekli aynı yerde, aynı işleri yapıyor-muş gibi hissediyorsunuz. Bu monotonluğa karşı koyacak aksiyon sahneleri veya QTE'ler de olmayınca, oyun dövüş kısmı dışında müthiş heyecansız bir portre çiziyor.

Üç günlük sakal

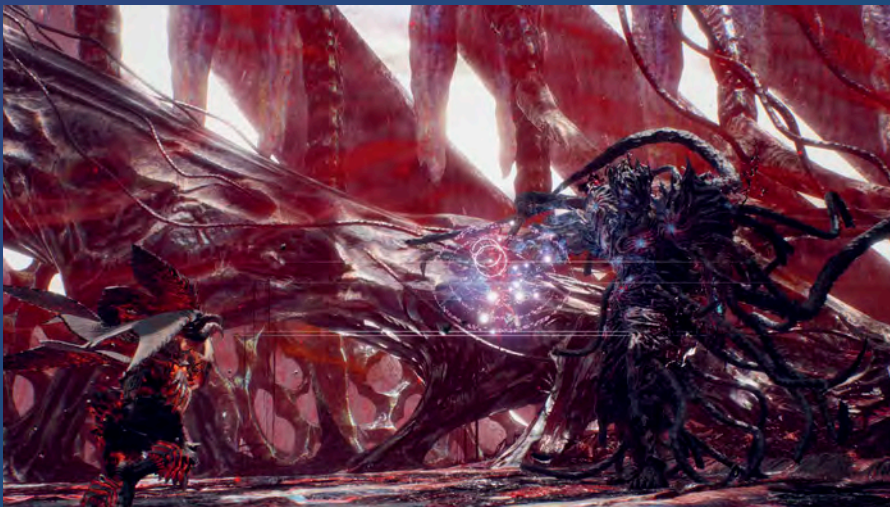
Capcom'un RE Engine adındaki oyun motoruna saygı duruşunda bulunmak için bir paragraf ayırma gereği hissettim. Nero, Dante, V, Lady, Trish ve Nico'nun oyundaki gerçekçiliklerini tarif etmek imkansız. Capcom bu anlamda öylesine iyi bir iş çıkartmış ki bu grafikleri PS5 grafiği diye lanse etseler, "İşte gelecek budur!" diye naralar atardık. Karakterlerin detaylı tasarımlarını oyuna müthiş bir şekilde aktaran RE Engine kendini özellikle ara sahnelerde gösteriyor. Hazır yeri gelmişken genel olarak yaratık tasarımlarının da bayağı iyi olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Her bir yaratık ismiyle karşımıza çıkıyor zaten ve hiçbirinin de baştan savma olduğunu söyleyemem. Urizen gibi önemli bir karakterin de animelerde bol bol gördüğümüz, tahtında düşünceli bir şekilde oturan güçlü kral imajında olması özellikle dikkatimi çekti. Urizen'in kafasındaki tasarımı sanki elini yüzünde tutuyormuş gibi bir imaj var ve bunun rastgele olduğunu san-

mıyorum; karaktere resmen elini kullanmadan düşünüyör havası verilmiş.

Devils Never Cry

Özellikle DMC serisini en başından beri takip edenler için anısı olan bir yapımla karşı karşıyayız. Sanki geçmişteki arkadaşımız bizimle yeniden buluşmuş gibi hissediyoruz. Tabii bu olurken oyun dünyasındaki değişimlerin de biraz göz önünde bulundurulması gerekiyordu. Capcom da dahil olmak üzere çoğu Uzak Doğu oyun firmasında bir gele-neksellik bulunuyor ve eski adetlerini aşmakta zorlanıyorlar. Firma aslında DmC: Devil May Cry ile iyi bir adım atmıştı ama Nero ve diğer karakterleri de tekrar oyuna eklemek istemişler, onları da anlıyorum. Mekan kullanımı ve hikayeye dair bahsettiğim önemli sorunların dışında DMC 5 elbette ki aksiyon oyunları arasında çok iyi bir yere sahip olmuş durumda. Buna karşın eğer oyunun sağlam bir fanatığı değilseniz, fiyat indirimi yakalayıp oyunu daha sonra oynamanızda bir sakınca da görmüyorum; DMC 5 ne hemen oynanması gereken bir oyun, ne de zamanla eskিয়েcek bir yapıda. O yüzden rahat olun, zamanı gelince oyunun keyfini çıkartın...

◆ Tuna Şentuna





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım From Software Dağıtım Activision Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.sekirothegame.com

Sekiro: Shadows Die Twice ✦

Yıkımın ortasındaki bir ülke, damarlarında ölümsüzlüğü taşıyan bir çocuk ve bu çocuğu korumak için düşünmeden canını verebilecek bir "Shinobi".

Çabalamak, çabaladıkça başarısız olmak ama yılmadan çabalamaya, denemeye devam etmek. Tek cümleyle Sekiro: Shadows Die Twice'ın özeti bu. "E bu bir From Software oyunu, sen ne bekliyordun ki?" dediğinizi duyar gibiyim. Ancak inanın bu sefer durum çok farklı. Hayatımda ilk kez bir bossu bir saatten kısa bir sürede geçmeyi başardığımda kendimi başarılı saydım. Bu saatler süren deneme yanılma sürecindeyse bir saniye olsun sıkılmadım.

İç savaş

Sekiro'yu anlatmadan önce kesinlikle biraz oyunun geçtiği dönemden bahsetmem gerekiyor. Oyun, 15-16. yüzyıl Japonya'sında, Sengoku (iç savaş) döneminin en hararetli günlerinde geçiyor. Öyle ki, belirtilen dönemde ülkede bir merkezi yönetim bulunmuyor ve daimyo adı verilen derebeylikler bölgesel olarak toprakların sahibi konumunda. Hatta durum o kadar vahim ki, bu dönemde Japonya'da 300 farklı daimyo bulunuyor. Çeşitli sebeplerle de bu daimyolar arasındaki savaşlar bırakın bitmeyi, her geçen gün artarak devam ediyor. Ayrıca bu

dönemde güç elde etmek için yapılan her şey mubah. Haliyle din adamları da artık dinden çok siyasetle ve güçle ilgililer olmuş. Anlayacağınız vahşetin kol gezdiği, güç için herkesin çekinmeden her şeyi yapabildiği bir dönemden bahsediyoruz. Sekiro'da da bu dönem oldukça iyi yansıtıyor ve üstüne bolca Japon mitolojisi ekleniyor. Oyunu oynarken bu dönemi ve anlattıklarımı göz

önünde bulundurmanızda fayda var. Ön bilgiyi verdiğime göre artık oyunun derinliklerine dalebiliriz.

İsimsiz savaşçılar

Oyunda "Sekiro" olarak anılan bir "Shinobi"yi yönlendiriyoruz. Görevi, "Divine Heir" olarak bilinen, ölümsüzlüğe sahip bir çocuğu korumak olan karakterimiz, henüz oyunun başında





sol kolunu kaybediyor ve korumakla yükümlü olduğu Divine Heir de kaçırılıyor. Ardından karakterimiz, kendisini baygın halde bulup kurtaran, bununla da kalmayıp bir de mekanik kol yapan "Sculptor"ın tapınağında uyanıyor. Maceramız da tam olarak burada başlıyor. Karakterimizin canı pahası koruması gereken Divine Heir'in peşinde bir oraya, bir buraya gidiyoruz. Bu süreçte türlü türlü düşmanlarla karşılaşırız. Düşmanlarımızın tamamı kendine has özellikler barındırıyor. Örneğin oyun boyu karşılaşacağımız en standart düşman olan, katana kullanan askerler kılıçları ile basit saldırılar yaparken; oyunun bir kısmında karşılaşacağımız keşişler yumrukları ile bizi yere sermeye çalışıyorlar. Oyunda standart düşmanların yanında, kağıt üzerinde mini-boss olmayan ancak sizleri mini-boss gibi zorlayacak olan düşmanlar da bulunuyor ki onların da kendine has mekanikleri bulunuyor ve oyunun tekrara düşmemesindeki bir diğer etken de bu düşman çeşitliliği.

Ölüm

Sekiro boyunca en çok göreceğiniz kelime "ölüm" olacak. Hatta muhtemelen Japonca ölüm nasıl yazılır öğreneceksiniz. Tabii ki oyunun çok zor olacağı ve defalarca öleceğimiz daha oyun duyurulduğunda öngörebildiğimiz bir durumdu. Ancak durum tahmin ettiğinizden de vahim. Tek cümle ile açıklamak gerekirse, Sekiro oynadığım süreçte tüm "Soulsborne" oyunlarında öldüğümde daha çok öldüm. Ancak ilginç şekilde bu durumdan şikayetçi olmadım. Her başarısızlık bana yepyeni bir şey öğretiyordu ve düşmanımı öldürmek için daha büyük bir özgüvenle geri dönüyordum. Tabii genellikle yine başarısız oluyor ve tekrar deniyordum. Hatta oyunun ortalarına doğru karşılaştığım bir boss var ki -spoiler olmaması için ismini vermiyorum-, koca bir pazar öğleden sonrasını kendisine ayırmam gerektiği ve bu süreçten inanılmaz keyif aldım -Xbox kontrolcümü duvara fırlatmış olabilirim tabii ama o çok başka bir konu.

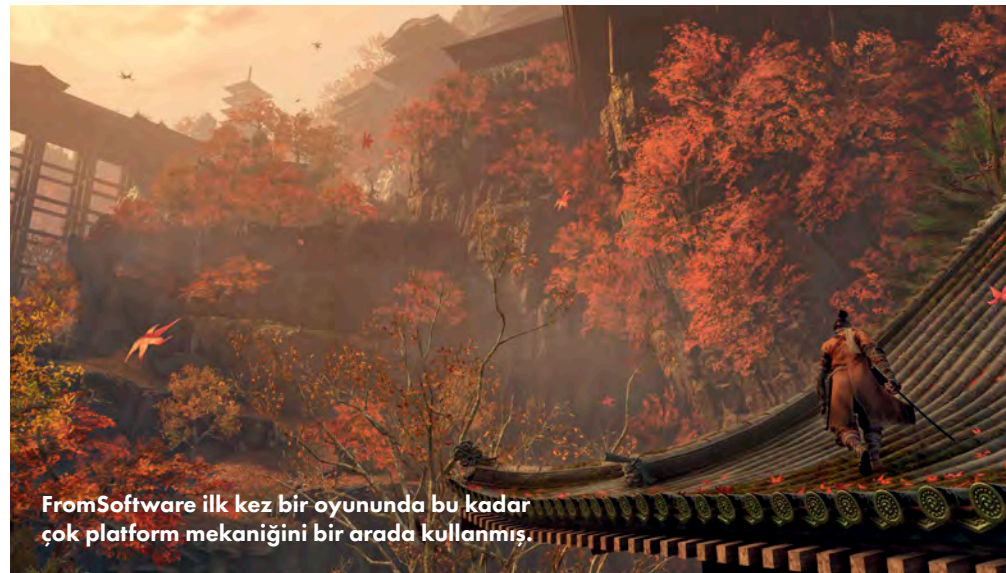
İkinci şans

Oyunda çok sık ölüyoruz ancak kaderimizi değiştirmek için de bir şansımız oluyor. Çünkü Sekiro normal bir Shinobi değil ve ölümden sonra tekrar dirilebiliyor. Bunu avantaja çevirmekse bizim elimizde. Öyle ki, bunu yalnızca bir ikinci şans ya da yarım kalan bir işi bitirmek gibi düşünmemek gerekiyor. Sekiro'nun öldüğünü düşünen düşmanlar uzaklaşıyor ve onları şaşırtarak dövüştü üstün bir konuma geçebiliyoruz. Ancak bu dirilme yeteneğini tekrar kullanabilmek için bir "Sculptor's Idol" bulmamız gerekiyor. Dark Souls'daki kamp ateşleri ya da Bloodborne'daki fenerlere benzer olarak çalışan Sculptor's Idol, canınızı doldurmak, başka bir Sculptor's Idol'a hızlı seyahat, yeni yetenekler öğrenmek gibi çeşitli olanaklar sağlıyor. Yeri gelmişken, oyunda yeni yetenekler öğrenebiliyor ve karakterimizin fiziksel özelliklerini artırabiliyoruz. Ancak fiziksel özellikleri artırmak klasik bir RPG gibi işlemiyor. Bunun yerine öldürdüğümüz her bir boss sonrası Sekiro'nun atak ve can değerlerini

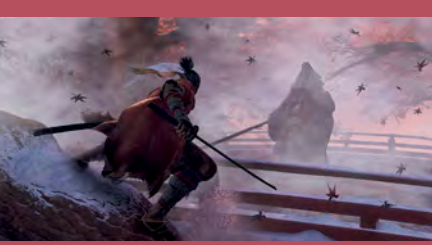
arttırabiliyoruz. Kısacası bir karakter yapılandırma süreci oyunda bulunmuyor. Yetenekler tarafındaysa oyun daha esnek davranıyor ve seçme şansını bize veriyor. İster mekanik kolun çalışması için gerekli olan "Spirit Emblem" adı verilen eşyadan daha fazla taşımayı seçebiliyor, ister yepyeni saldırı yetenekleri öğrenebiliyoruz. Bu tamamıyla bizim elimizde. Bu yetenekleri öğrenmemiz için gerekli olan puanıysa öldürdüğümüz düşmanlardan kazanıyoruz. Ayrıca öldürdüğümüz tüm düşmanlardan altın kazanıyoruz. Bu altın ile de oyun boyunca kullanacağımız çeşitli eşyaları satın almamız mümkün.

Arayış

Sekiro, hikaye anlatımı ve oyunun ilerleyişi yönünden de Soulsborne oyunlarından ayrılıyor. Oyun boyunca daha net bir hikaye anlatımının olmasının yanında, çok daha doğrusal bir yolda ilerliyoruz. Ancak bu demek değil ki dümdüz bir yolumuz var. Hala oyunda çok sayıda keşfedilmeyi bekleyen gizli mekan bulunuyor. Bu mekanların kimisini keşfetmek hikayedeki çeşitli ayrıntıları öğrenmemizi sağlarken, kimisi karakterimizi ciddi anlamda güçlendirecek çeşitli eşyalara veya görevlere kavuşmamızı sağlıyor. Ayrıca bazı noktalarda oyun, hikayenin akışının dışına çıkmanıza ve aslında daha ulaşmamış olmanız gereken bölgelere erişmenize müsaade ediyor. Ancak bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi çok emin değilim. Kendi adıma ben bir ara ne yapmam gerektiği konusunda adeta kayboldum. Daha sonra hikaye akışını dikkate alıp, ortalıktaki karakterlere kulak verince doğru yolu bulabildim. Size de tavsiyem çevredeki karakterlerin söylediklerine kulak verin, ufak tefek gördüğünüz deliklerle, alakasız yerlerdeki odalara girip çıkın ve merak etmeyin, oyun büyük mekanları ve ana düşmanları kaçırmanıza müsaade etmiyor.



FromSoftware ilk kez bir oyununda bu kadar çok platform mekaniğini bir arada kullanmış.



ÖLÜMÜN BEDELİ

Sekiro'da öldüğünüzde Soulsborne oyunlarından daha farklı bir ceza ile karşı karşıya kalıyorsunuz. Her öldüğünüzde sahip olduğunuz altın ve deneyim puanının yarısını kaybediyorsunuz. Ancak belirli bir miktara ulaşıp yetenek puanına dönüşen deneyim puanlarınıza ya da halihazırda yetenek açtığınız puanlarınıza bir şey olmuyor. Altınlarınızı da satıcılarda bulacağınız keselerle değiştirerek güvence altına alabilirsiniz. Yani ölümün bedeli o kadar da ağır değil, tabii her öldüğünüzde tüm Dünya'yı yavaş yavaş öldüren bir hastalık yaydığınızı göz önüne almazsak! Evet yanlış duymadınız, her öldüğünüzde bir hastalık yayıyorsunuz ve bu hastalık sebebiyle NPClerin gittikçe hasta olduğunu görüyorsunuz. Ayrıca öldüğünüzde ceza almama şansınız da bulunuyor. "Unseen Aid" olarak adlandırılan bu durumun olma olasılığınız siz öldükçe azalıyor. Oyunun başında %30 ihtimalle devreye giren Unseen Aid, zamanla %4'e kadar düşebiliyor. Çeşitli mekanlardan ve düşmanlardan bulabileceğiniz eşyalarla bu ihtimali tekrar %30'a çıkarmanız da mümkün.

Oyun tıpkı Soulsborne oyunları gibi oldukça görkemli.



Ustalaşmak

Soulsborne oyunlarının aksine Sekiro'da silahımızı değiştiremiyoruz ve maceramız boyunca aynı katana ile ilerliyoruz. Buna bağlı olarak da katanamızı nasıl kullanacağımızı öğrenmek hatta bununla da kalmayıp ustalaşmak çok önemli. Çünkü hem katanamızın hem de karakterimizin yapabildiği ve yapamadığı şeyler bulunuyor. Bunlarda ustalaşmanın en iyi yoluysa deneme yanılma yönteminden geçiyor. Kalabalık grupların bulunduğu ya da zorlayıcı, mini-boss tadındaki düşmanların bulunduğu bölgelerdeki Sculptor's Idol'ları kullanarak bosslar ve mini-bosslar dışındaki tüm karakterlerin tekrar canlanmasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilde uzmanlaşırken aynı zamanda yetenek puanı ve altın biriktirmeniz de mümkün. Bunun öncesinde ufak bir teorik eğitim de vereyim: Oyunda saldırı tarafında, standart katana saldırıları ve -kısır sayılabilecek- yetenekler dışında aslına bakarsanız çok fazla varyasyon bulunmuyor. Ancak dövüşlerde de daha belirleyici olan savunma tarafındaki çeşitlilik oldukça fazla. Temel olarak, düşmanınızın saldırılarını kılıcınız ile savuşturmayı seçebilir, yerden gelen saldırılara karşı zıplayabilir ya da doğru zamanlanmış bir hamle ile düşmanınızın saldırısından

kaçıp onu gafil avlayabilirsiniz. Standart düşmanlar için tüm bu defansif tercihler sonrasında rakibinizi tek hamlede öldürme şansına sahipsiniz. Ancak göz önünde bulundurmanız gereken bir ayrıntı var. Sekiro'da da Soulsborne'lardaki kondisyon barı benzeri bir bar bulunuyor. Ancak buradaki etkisi kılıçla yapılan savunmalar üstüne. Eğer üst üste kılıcınızla savunma yaparsanız bu bar doluyor ve savunmasız hale geliyorsunuz. Tabii aynı durum düşmanlar için de geçerli. Düşmanınızın savunmasını aşamadan bile yaptığınız her bir saldırıda düşmanınızın savunma barı dolacaktır ve sonunda savunmasız hale gelecektir. Bu mekaniğin boss ve mini-bosslar için de geçerli olduğunu da ekleyeyim.

Düşmanı beklemediği anda vurmak

İster istemez Sekiro'yu devamlı olarak Soulsborne oyunları ile kıyaslıyoruz ve oldukça farklı bir yapıya olduğundan bahsediyorum. Bu farka sebep olan noktalardan bir diğeri de oyunun platform öğeleri. Bu öğelerin en önemli parçasıysa karakterimizin sahip olduğu kanca benzeri ekipman. Bu ekipman sayesinde karakterimiz ağaçlara, çatılara, yüksekteki platformlara kolayca çıkabiliyor. Oyunda çeşitli gizli noktaları bulmamızı da





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Muhtemelen büyük bir heves ile Sekiro'nun başına oturacaksınız ancak bazı şeyler çok da istediğiniz gibi gitmeyebilir, merak etmeyin her şey yoluna girmeye başlayacak.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunun mekaniklerine yeni yeni alışıyorsunuz, mükemmel mekanlarda, harika düşmanlarla savaşıyorsunuz, bolca da ölüyorsunuz, kulağa hoş geliyor değil mi?

İlk ay ◆◆◆◆◆

Muhtemelen ikinci haftada 50 saatlik serüvenin sonuna geldiniz. Ancak her şey bitmiş sayılmaz.

Muhtemelen kaçırdığınız bolca ayrıntı ve "New Game+" sizleri bekliyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Ölüyor ve ne yapmamız gerektiğini bulmaya çalışıyoruz.

%25 Yeni eşyalar ve mekanlar arıyoruz.

%15 Oyunun zor olduğundan ve bolca öldüğümüzden bahsetmiş miydik?



ARTI

- + Mükemmel bölüm tasarımları
- + İlgi çekici hikaye
- + Akıcı oynanış
- + Oyunun neredeyse her parçası

EKSİ

- Ufak tefek hatalar
- Zaman zaman çok zorlayıcı

SON KARAR

Sekiro: Shadows Die Twice konusunda negatif bir görüş yazamıyorum. Çünkü oyun gerçekten kusursuzca yakın. Oynanışı, hikayesi, grafikleri, sesleri, atmosferi... Her güzelin kusuru vardır demek isterseniz de ufak tefek, zararsız hatalardan söz edebilirim. Zorluğu dışında Sekiro oynamamak için bir sebep sanıyorum yok. Benim için yılın şimdikiye kadar en iyi olan Sekiro: Shadows Die Twice'ı kesinlikle kaçırmayın.

95



sağlayan bu mekanik, dövüşler sırasında da hareket kabiliyetimizi ciddi oranda artırıyor. Ayrıca çok sıkıştığımız anlarda dövüşlerden kaçıp, Sculptor's Idol'da canımızı doldurmak için de kancamızı kullanabiliyoruz. Bu kancanın dışında, zıplayarak erişebileceğimiz yerlerdeki duvarların köşelerine de tutunabiliyor, kanca ve bu tutunma mekaniği sayesinde düşmanlarımızı hiç beklemedikleri yerlerden vurabiliyoruz. Düşmanımızın arkasından ya da üstüne zıplayarak saldırmaksa tek vuruşta düşmanımızı öldürme şansı tanıdığı için tüm bu platform öğeleri ciddi anlamda kıymetli bir hal alıyor. Hatta oldukça kalabalık oldukları bazı noktalarda yalnızca gizliliği kullanarak tüm düşmanları öldürmek bile mümkün oluyor. Oyunda savaşların oldukça zorlayıcı olduğunu da düşününce, bu yöntem hayatımızı ciddi anlamda kolaylaştırabiliyor.

Yalnızlık

Günümüz oyunlarının iyi kötü bir online özelliğinin olmasına artık epey alıştık ve hatta arar olduk. Oyun yapımcıları da buna uygun hareket etmeyi tabii ki ihmal etmiyor. Bana sorarsanız Devil May Cry 5'in online özellikleri de bunun en güzel örneklerinden. Sekiro ise bu konuda da piyasanın genel normlarından epey ayrılıyor. Oyunda herhangi bir online özellik bulunmuyor. Bu sebeple zorlandığımız

noktalarda Soulsborne oyunlarında olduğu gibi deneyimli bir diğer oyuncuyu yanımıza çağırıyoruz. Birkaç noktada bize katılan, bilgisayar tarafından yönetilen yardımcı karakterleri saymazsak, oyun boyunca tek başımıza ilerliyoruz ve maceramızda kendimizi epey yalnız hissediyoruz. Oyunun geçtiği dönemden ve mekanlardan da kaynaklı olacak ki, ıvır zıvır satan NPCleri gördüğümde bile kendimi rahatlatmış hissedemedim. Bu yönüyle oyun yalnızlık ve kendi başıma başarmak zorundayım hissini sonuna kadar yaratıyor.

Başarı

Farkındayım koca yazı boyunca Sekiro hakkında daha kötü bir şey söylemedim. Söylemedim çünkü söyleyecek bir şey bulamıyorum. Ben bunun yerine oyunun iyi yönlerinden biraz daha bahsedip oyuna geri döneceğim. Sekiro, grafikler ve sesler konusunda da iyi iş çıkartıyor. Özellikle boss savaşlarında müzikler oldukça özenle hazırlanmış. Kimi zaman saatler süren boss mücadelelerinde kulaklarınızın da bayram ettiğini gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Son olarak da zaten iyi olan atmosferin katbekat iyileşmesini ve belki de gerçekten mükemmel olmasını sağlayacak bir tavsiye vereyim: oyunu kesinlikle Japonca seslendirmelerle oynayın. ◆ **Tolga Yüksel**





Tom Clancy's The Division 2

Server bakıma girer ve ben yazıma başlarım...

İşte tam da böyle bir noktadayım. Server şu anda gerçekten de yaklaşık olarak bir buçuk saatliğine bakıma alındı ve ben oyundan başımı ancak kaldırılabildim. İlk The Division üzerine katbekaft fazlasını koyan, Anthem ve Destiny 2'ye adeta bir ders kitabı niteliğinde olabilecek bir oyun olmuş The Division 2.

Washington'a hoş geldiniz

Hikayemiz bu defa Amerika'nın kalbi yani Washington D.C.'de geçiyor. İlk oyunda yayılan virüsün üzerinden tam yedi ay geçmiş ve bu ölümcül hastalık D.C.'ye kadar ilerlemiş durumda. Güvenlik güçleri hem virüse hem de çıkan isyana yenik düşmüşler. Hastaneler kapanmış, yiyecek ve içecek bulunamaz hale gelmiş. Bu kaostan faydalanmak isteyenler de olmuş haliyle. Farklı gruplar türemiş ve şehri istila etmeye başlamışlar. İşte biz de bir Division ajanı olarak tam da bu noktada olaya dahil oluyor ve D.C.'yi kurtarmak için çalışmalara başlıyoruz...

Oyun açık dünya olduğu için haritada ne yapmak ve nereye gitmek istediğiniz size kalmış. İlk oyuna göre daha büyük olan harita,

halile de daha dolu ve yapacak tonla şey var. Massive'in söylediğine göre de Washington oyunda 1'e 1 oranında yer alıyor. Ayrıca ilginç bir detay daha var; sokakların gerçek hallerine bakmak için Google Maps'teki turuncu adamcığı tutup sokağa fırlattığımda cidden de köşede bir restoran varsa, oyunda da bir restoran bulunduğu tanık oldum. Artık denk mi geldi yoksa sokaklar özellikle mi bu şekilde tasarlanmış bilemiyorum ancak güzel bir detay. Görevlerden bahsetmek gerekirse, artık her oyunda bir klasik haline gelen ana görevler ve tabii ki olmazsa olmaz yan görevler bulunuyor. Şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki ilk oyuna oranla hem ana görevlerin hem de yan görevlerin süreleri oldukça uzatılmış ve şahsen ben bu görevleri tamamlarken hiçbir şekilde sıkılmadım. Görevlere ek olarak haritada yer alan ufak tefek aktiviteler de mevcut. Sıkılma konusunda aynı şeyi aktiviteler için söyleyemeyeceğim. İnanılmaz tekrara bağlıyorlar ve bazen gına geliyor ama neyse ki oldukça kısa süren şeyler bunlar. Haritada görebileceğiniz bir diğer etkinlik ise kontrol noktaları. Genelde büyükçe bir binayı

ve çevresini sarmış bir düzine düşmanın bulunduğu yerler buralar. Bu noktalar birine vardığımızda -özellikle de tek başına oynayan oyuncular için- oldukça güzel düşünülmüş bir detay var; yardım çağırmak. Havaya bir fişek sıkıp, NPC'lerden oluşan bir grup insanı olay yerine davet ediyor ve bize yardımcı olmalarını isteyebiliyoruz. Cengaver gibi tek başınıza saldırmak da mümkün elbette. Ama bunu pek tavsiye etmiyorum. En azından eşyalarınız yeterli seviyeye gelmeden zorlanacağınız aşikar. Hele ki 30. seviyeye ve akabinde World Tier 4'e (Bu konuya birazdan değineceğim) ulaştıysanız.

Haritada yapılacak şeyler bunlarla da sınırlı değil. Toplanacak eşyalar, açılacak kutular, tamamlanacak çeşitli aktiviteler bunlardan sadece bazıları. Oyunun bana göre en sıkıcı noktasıysa kesinlikle bu aktiviteler. Halka açık yerde idam edilmek üzere olan masum insanları kurtarmak, propaganda yayını yapan radyo antenlerini durdurmak gibi birbirinin kopyası olan onlarca aktiviteyi tamamlayalım derken insanın kendi gözünü

Klan sistemi

İlk oyunda nasıl olmaz diye kendime sorduğum klan sistemine The Division 2 ile birlikte kavuşmuş bulunuyoruz. Hele ki -şu an aktif olmasa bile- bu oyunda 8 kişilik raidlerin yer aldığını düşünürsek, olmazsa olmaz özelliklerden bir tanesi. Daha fazla sosyalleşmek, yardımlaşmak ve MMO hissiyatını tavan yaptırması açısından atılan mükemmel bir adım. Klanlara özel görevler ve haftalık ödüller gibi avantajları nedeniyle bir klanı kapağı atmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Hele ki aktif ve birbiriyle muhabbet edebilen bir topluluktan oluşuyorsa demeyin keyfinize...



Ücretsiz DLC'ler

Massive, oyuncu kitlesini bölmek adına önceki oyunda yaptığı hatayı yapmamış ve tüm DLC'leri herkese ücretsiz olarak vereceğini açıklamıştı. Year One Pass sahipleri ise bu DLC'lere bir hafta önce erişebilecekler.

Yapım Massive Entertainment

Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon

Platform PC, PS4, XONE

Web tomclancy-thedivision.ubisoft.com



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





Bazı Dark Zone girişleri Jurassic Park'taki kapıları andırıyor.

çıkartmak istemesiyle son bulabiliyor bu mücadele. Bu aktiviteler oldukça kısa sürüyor ve sonunda az miktar tecrübe puanı gibi ufak ödülleri de oluyor. Bu aktivitelerin esas amacıysa kontrol noktalarının alarm seviyelerini artırmak. Her bir aktivitenin yanında alarm seviyesini kaç artıracacağı +1 gibi belirtilmiş durumda. World Tier 4'e ulaşmış olan bir oyuncu kontrol noktalarının alarm seviyesini artırarak ve sonrasında da bu noktaları da yüksek alarm seviyesinde ele geçirerek daha büyük ödüller kazanabiliyor. Alarm seviyesi yükseldikçe



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 79

1080p / Dx11 / Ultra

The Division 2, günümüzün en güçlü konsolları ile oyun bilgisayarları arasında grafiksel olarak fark yaratabilen oyunlardan birisi. Öyle ki test bilgisayarımızda Ultra ayarlarda 78-80 fps'i rahatlıkla yakalayabilen ve muhteşem gözükten TD2'nin konsol versiyonları detay anlamında PC'nin "medium" ayarında gördüklerimize benzer bir görüntü kalitesi sunmakta. Bir de test bilgisayarımızdan daha güçlü bir Intel işlemci kullanan (i5-9600K) GTX 1070 takılı bir bilgisayar ile performans fark beklediğimizden az çıktı, yani oyun tıpkı AC: Odyssey gibi işlemci anlamında da oldukça talepkar.



haliyle kontrol noktasını ele geçirme zorluğu da artıyor. Üstelik yapay zeka ilk oyuna göre katbekat akıllı. Bizi siper aldığımız yerden dışarı çıkartmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Üzerimize bomba yağdırıyor, patlayıcı dronları üzerimize salıyor ya da koşarak etrafımızdan dolaşmaya çalışabiliyorlar. Bomba demişken, artık düşmanların fırlattığı patlayıcıları havada vurarak etkisiz hale getirebiliyoruz. Üzerinize doğru gelen ve oldukça ufak olan bu şeyleri havada vurmak oldukça zor ama tutturabilen için büyük kolaylık sağlıyor. Üstelik havada vurmanın verdiği haz da cabası...

1, 2, 3, 4, 5 derken...

Evet, gelelim World Tier ve seviyelerine. Oyundaki ilk amacımız 30 olmak, bu doğru. Ancak bu sadece bir başlangıç. 30. seviyeye geldiğimizde dünyanın zorluk seviyesini artırmalıyız ki daha kaliteli eşyalara ulaşabilelim. Bunun için haritada yer alan Stronghold'ları düşmandan temizlememiz gerekiyor. Bu noktada yapmamız gereken oldukça basit. Her Stronghold öncesinde tamamlanması gereken iki görev bulunuyor. Bu görevleri tamamladığımızda ve eşyalarımızın kalitesi (Gear Score seviyemiz) yeteriyse Stronghold'a giriş bileti elde etmiş oluyoruz. Bu şekilde harita üzerinde yer alan her bir Stronghold'u düşmandan temizlediğimizde haritanın zorluk seviyesi bir seviye atlıyor ve World Tier 1-2-3-4 şeklinde ilerliyoruz. An itibarı ile World Tier 5 henüz aktif değil. Bunun için ilk büyük yamayı beklememiz gerekiyor. Esas şamata bu dakikadan sonra başlayacağı için World Tier 5'i sabırsızlıkla bekliyorum. Zira heroic zorluk seviyesi, set eşyaları gibi oyunun esas End Game'i bu yama ile gelecek. Massive'in yaptığı açıklama ise bu yamanın "çok yakında" olduğu yönünde.

Yeni PvP mekanikleri

Hiç kuşkusuz ki The Division'ı diğer oyunlardan farklı kılan şey Dark Zone ve



Gizli Maskeler

Oyunda an itibarıyla 12 gizli maske bulunuyor. Hunter ismi verilen bu NPC'lerin birçoğu oyun içi saat ile akşam 19:00 ile sabah 05:00 arasında aktif edilebiliyor. Aktif edilebiliyor diyoruz çünkü bu NPC'leri bulabilmek için genelde bir dizi hareket/atış yapmak gerekebiliyor. Oyun içinde yer alan gizli mesajları çözerek Hunter'lara nasıl ulaşacağınızı bulabilir ya da zaman kaybetmek istemezseniz de Youtube'a yüklenmiş tonla videodan birini izleyebilirsiniz. Unutmadan ufak bir ipucu; oyun içi saatin kaç olduğuna fotoğraf moduna geçerek bakabilirsiniz. Ne dersiniz, maskeler oldukça havalı duruyor değil mi?

Rogue sistemi. İlk oyundan farklı olarak Dark Zone kocaman bir bölge yerine, daha ufak parçalara bölünmüş ve Dark Zone East, Dark Zone West ve Dark Zone South olmak üzere üç farklı bölgeye ayrılmış. Bu bölgeler içinde Dark Zone East en geniş yüz ölçümüne sahip olanı. Büyük olması nedeniyle de burada uzun menzilli silahların daha aktif olarak kullanılması doğru olacaktır. Dark Zone West; bir kanal tarafından ikiye bölünmüş durumda ve mimarisi yüzünden orta menzilli silahlar bu bölgede daha etkili. Dark Zone South ise üç bölge içinde en ufağı ve sokakların darlığını düşünürsek yakın menzilli silahları burada tercih edebilirsiniz.

Artık Dark Zone'da PvP'yi daha adil kılmak adına normalize edilmiş statlar geçerli. Bu da demek oluyor ki eşyalarınız ne olursa olsun herkesin şartları eşit. Bir bölge hariç... Sabit olmamakla birlikte üç Dark Zone içinden birisi günlük olarak Occupied Dark Zone olarak adlandırılıyor. Haritayı açtığınızda hangi Dark Zone'un Occupied olduğunu anlamak içinse üzerinde konumlandırılmış bıçak ikonuna bakabiliyoruz. Bu bölgede normalize edilmemiş statlardan tutun da dost ateşine kadar her şey serbest. Ayrıca bu bölgede kimin Rogue olduğu da anlaşılıyor. Kısacası herkese ve her şeye dikkat etmek ve tetikte olmalısınız. Dark Zone'da yapılan bu yeniliklere ek olarak Ro-



gue sistemi de oldukça değiştirildi. Düşman eşyaları çalmak gibi basit suçlar işleyenler Rogue statüsüne, başka bir Division ajanı öldürerek büyük bir ihanete sebep olanlar ise Disavowed Rogue statüsüne alınıyorlar. İkinci kategoriye alıyorsanız bilin ki artık haritada diğer ajanlar tarafından takip edilebiliyorsunuz. Üçüncü ve en üst seviye ise Manhunt Rogue olarak adlandırılıyor. Bu seviyeye ulaşmak için birkaç Division ajanını arka arkaya öldürmek gerekiyor ve o noktadan itibaren başınıza konulan ödül artıyor. Bu da haliyle diğer oyuncuların ilgisini fazlasıyla çekiyor.

PvP artık Dark Zone ve Rogue sistemi ile de sınırlı değil. Conflict adı verilen yepyeni bir PvP modu ve bu moda özel olarak Washington'dan bağımsız tasarlanan farklı haritalar bulunuyor. Conflict kendi içinde Domination ve Skirmish olarak ikiye ayrılıyor. Domination haritalarında üç farklı bölge bulunuyor ve bu bölgeleri kim ele geçirmiş ise ona puan yazılmaya başlanıyor. Amaç rakipten önce istenilen rakama ulaşmak. Skirmish ise bildiğimiz Deathmatch modu. Belirli sayıda öldürme sayısına ulaşan taraf maçı kazanıyor. Her maç sonunda alınan tecrübe puanları da Conflict seviyemizi belirliyor ki belirli milestonelarda da çeşitli ödüller ile ödüllendiriliyoruz. Dark Zone'daki Rogue sistemini sevmeyenler için PvP'ye iyi bir alternatif olmuş diyebilirim. Ancak şahsen Dark Zone'da gerçekleşen ve heyecanı doruk noktalarına ulaştıran PvP'den aldığım keyfi kesinlikle almadım, bu bir gerçek.



Üç sınıf, üç farklı silah

Oyunda şimdilik üç farklı Specialization bulunuyor. Bunlar; Sharpshooter, Survivalist ve Demolitionist. Yakında yeni sınıflar ekleneceğini biliyoruz ancak bunların neler olacağına dair en ufak bir ipucu yok. Her sınıfın kendine özgü silahları ve yine birbirinden farklı yetenek ağaçları var. Yetenek ağaçları toplamda 160 yetenek puanından oluşuyor ve bu yetenek puanlarını görev tamamlayarak elde edebiliyoruz. Sharpshooter "TAC-50 C" isminde bir anti materal tüfeği, Survivalist "Explosive Tipped Crossbow" ve Demolitionist ise "M32A1 Multi-shot" bomba atar silah kullanıyor. Bu silahların mermileri öyle her taraftan toplanabilen cinsten değil. NPC öldürdükçe düşük bir ihtimalle elde edebiliyoruz ve mermiler de sınırlı sayıda. Öyle ben biriktirip bir seferde kullanırım gibi bir durum söz konusu değil. Yani bu silahı kullanmadan önce iki kere düşünmekte fayda var. Ayrıca bu Specialization'lar arasında geçiş yapmak için operasyon merkezini ziyaret etmek yeterli. Dolayısıyla 30. seviyeye gelip, gerekli görevleri bitirdikten sonra ilk Specialization seçiminizi yaparken çok tereddüt etmenize gerek yok. Hatta bir sınıfın tüm yetenek ağaçlarını tamamladıktan sonra diğer bir sınıfa geçerek onu da geliştirmenizi tavsiye ederim. Görevlerden gelen puanlar boşa gitmesin zira.

World Tier 5 ve raidler incelemeyi yazdığım tarih itibarıyla hala aktif olmamasına karşın (Bu bir nevi End Game'in henüz oyunda olmadığı anlamına da geliyor) kesinlikle dolu dolu bir oyun olmuş. Hele ki Massive Entertainment'ın, ilk oyunu yıllarca yeni içeriklerle desteklediğini ve aynıısını The Division 2 için de yapacağını düşünenecek olursak, uzun yıllar boyu oynamaya devam edeceğimiz gibi görünüyor. Özellikle bu türü sevenler için parasını sonuna kadar hak eden bir oyun The Division 2. **◆ Emre Öztınaz**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Karakterimizi yaratmak için yaklaşık yarım saat harcıyoruz. Zira detaylar oldukça fazla. Sonraki yarım saat ise D.C.'ye adım atmadan önceki görevleri yaparken bi' de bakıyoruz ki bir saat geride kalmış bile.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

30. seviyeye kasıp, görevleri tamamlıyoruz. World Tier'lar arasında hızlıca geçmek için eşya farmlamaya başlıyoruz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Artık oyunun End Game'indeyiz. Eşya farmlamanın dibine vuruyor, Dark Zone'da cirit atmaya başlıyor ve burada kimseye güven olmadığını iyice anlamış bulunuyoruz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Sağa sola ateş ediyoruz.

%20 Düşen lootları topluyoruz.

%10 Dark Zone'da oradan oraya koşturuyoruz.



ARTI

+ Gelişen yapay zeka

+ Üç farklı Specialization

+ Klan sistemi

+ 1:1 oranında oyuna aktarılan Washington D.C.

+ Yenilenen Dark Zone ve Rogue sistemi.

EKSİ

- Aktiviteler çok tekrara bağlıyor

- Karanlık çöktüğünde gerçekten de "karanlık" oluyor. Kör olmak için ideal.

SON KARAR

İlkinden çok daha iyi bir oyun olduğu ortada.

End Game'e büyük ölçüde önem verilmiş olması da oyunun uzun soluklu olacağına işaret ediyor. Türü de seviyorsanız uzun bir süre boyunca başka bir oyuna ihtiyaç duymayacaksınız.

87



Yapım Avalanche Studios Dağıtım Avalanche Studios Tür Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web generationzero.com

Generation Zero

Kim istemez 80'lerde geçen bir hayatta kalma macerasını?

Her dönem kendi içerisinde farklılıklar getirir. 30'lu yıllar ile 40'lu yıllar birbirine benziyor gibi gözükse de aslında önemli değişimler yaşanmıştır mesela. Keza 50, 60 ve 70'li yıllardan zaten bahsetmiyorum bile.

Neredeyse her on yılda bir kere, başta müzik olmak üzere Amerikan kültürü ve dolaylı olarak Dünyanın genelinde muazzam değişimler yaşanmıştır. Gündelik hayattan kılık kıyafete kadar uzanan değişimler, bir anlamda on yıllık dönemleri en net şekilde özetleyen başlıklardır. Nitekim hem kıyafet, hem dünya görüşü, hem de müzik açısından yakın dönemin en büyük değişimlerinden bir tanesi 80'li yıllarda yaşanmıştır. Hatta sanayi devriminden sonraki en büyük devrim olan teknoloji devrimi, tam da bu döneme denk gelir. Berlin duvarı yıkılmış, insanlığın geride bıraktığı son 70 yılın ardından bambaşka bir çağ başlamıştır. Peki, size bunları neden mi anlatıyorum? Çünkü Generation Zero muazzam bir 80'ler teması ile karşımıza çıkmayı başarmış da ondan. Hayatta kalma? O kısmını da şimdi anlatacağım...

Robotlara karşı mücadele

Generation Zero hakkında hiçbir bilginiz yoksa kısaca hayatta kalma oyunu deyin geçebilirim. Nitekim bu oyun hayatta kalma mekaniklerinden daha fazlasını bünyesinde barındırıyor. Yazımın girişinde de bahsettiğim üzere, oyun 80'li yıllarda geçiyor ve grafiklerinden müziklerine, silahlarından, etrafta bulunan diğer eşyalarına kadar sizi o yıllara işliyor. Özellikle müzikler, Stranger Things'in

yarattığı o farklı 80'ler ekolünü yeniden beğenimize sunmuş. Etrafta gezerken fantastik bir dünyada var olduğumuzu, sadece müzikleri dinleyerek bile hissetmek mümkün.

Gelelim oyunun kendisine... Efendiler

Avalanche Studios tarafından geliştirilen oyunumuz Just Cause serisinde de gördüğümüz Apex grafik motoru üzerinde yükseliyor. Daha önce kullanılmayı düzgün şekilde başarılıdırında

harika sonuçlar veren Apex, Generation Zero'da da kendisini ön plana çıkarmayı başarmış. Şaka bir yana, birçok sistemi yormadan Ultra grafik ayarında deneyim edilebilecek kadar güzel optimize edilmiş. Çevre detayları harika şekilde işlenmiş.

Özellikle ağaçların yaprak dökmesi ve yağmur efektlerine bayıldım. Gündüz ve gece döngüsünün yanı sıra rastgele değişen hava

durumu ve oyuna olan etkileri gerçekten dikkat çekici ki atmosfer de bu sayede oyuncuyu resmen içerisine çekecek kaliteye ulaşmış.

Oyunumuz, 1980 yılı İsveç'te geçiyor. Ne olduğunu bilmediğimiz bu güzide dünyada, insanlar bir anda ortadan kaybolmuş ve ma-lum, yapmamız gereken ilk şey, etrafta kimse yokken hayatta kalmak. Akabindeyse takip edebileceğimiz uzun mu uzun bir senaryo kendisini gösteriyor.

Eğer ana senaryo ile yetinmek istemeyenlerdenseniz merak etmeyin, harita üzerinde bolca yan görev bulmak mümkün. Görevler genelde çok uzun olmadığı gibi ulaşmak için de harita üzerinde delirmeye gerek kalmıyor. Genelde şunu bul, şunu yok şeklinde olmaları oyunu biraz tekdüze haline getirmiş ama abi, hayatta kalma oyununda da nasıl görev vereceklerdi başka; ne bileyim... Tamam, hayatta kalalım, bunu ben de istiyorum ama Generation Zero kesinlikle tek başına deneyim edilecek bir oyun değil. Hatta oyun piyasaya çıkmadan on gün önce bana ulaşan erken

Savaşın kaçma puanı

Savaşa işler ters gittiğinde kaçmak bir hayli zor oluyor ama bunu yaptığımızda fazladan yetenek puanı alıyoruz. Fakat aynı durum savaşı kazanmak için de geçerli. Belirli bir bölge içerisinde tüm robotları temizlediğimiz anda bolca yetenek puanı kazanıyor olmak motive edici.

GENERATION ZERO

MAP INVENTORY SKILLS LOG PROFILE EMOTES TEAM



[T] MOVE ITEM [Enter] CONTEXT MENU [Esc] CANCEL



erişim kodu ile kimi zamanlar etrafta yalnız dolaşmak zorunda kaldım; kimseye tavsiye etmiyorum. Zaten oyunun tüm yapısı birden fazla kişiyle oynamak üzerine kurulmuş. Tek başımıza ilerlediğimiz oyunlar kesinlikle çok sıkıcı olduğu gibi, düşmanlarla uğraşmak da yorucu oluyor. Ayrıca düşman birlikleri genelde bir arada gezdiğinde, savaş anında sağımızdan solumuzda fırlayıp bizi gafil yakalayabiliyorlar. Eğer birkaç kişi olursak ki oyun dört kişiye kadar destekliyor, bu arkadaşlara gerekli tuzakları bizzat kurup, kendilerini farklı şekillerde avlayabiliyoruz. Dilerseniz hiçbir düşmana görünmeden ortamlarda dolaşabiliyorsunuz. Bunun için düzenli olarak çömelmek ve imleç sarı olduğu zaman daha fazla dolaşmamak gerekiyor. İmleç kırmızı olduğu zaman da ya savaşa tam anlamıyla girmeli ya da düşmanın gerçekten bize ulaşamayacağı noktalara girip saklanmalıyız.

Baktın olmuyor, ateş edeceksin

Giriş seviyesi diyebileceğim Runner isimli düşman birimlerini alt etmek çok zor değil ama önemli olan kendilerini en az mermiyi harcayarak ortadan kaldırmak. Oyunda birbirinden farklı çok sayıda düşman birimi ya da robotu bulunuyor. Bu robotların kendilerine has zayıf noktaları var. Doğru bir saldırı planı ile birkaç mermide yok edilmeleri işten bile değilken, kendilerini karşımıza alıp mermi savaşına girmek pek de akıllıca olmuyor.

Hem saldırılarımızın büyük bir bölümü zırhlarına isabet ediyor, hem de bu savaşlardan genelde bolca yara alarak çıkıyoruz. Daha da önemlisi, bu arkadaşları doğru ve sakin bir şekilde yok edebilirsek, üzerlerinden düşen parçalardan kendi silahlarımızı modifiye edebiliyor olmamız. Modifikasyonlar da oyunun genelinde önemli gelişmeler yaşamamıza imkan sunuyor. Anlayacağınız kalabalık şekilde deneyim edilebilen Generation Zero oyunları, kesinlikle çok daha tatlı oluyor. Ayrıca bazı düşmanlar o kadar güçlü oluyor ki gerçekten kandırmak gerekiyor. Deneyim edebildiğim kadarı ile silahların verdikleri zararlar gayet ölçülü ama diğer taraftan bazı sıkıntılar da yok değil. Bunlar arasında kesinlikle yapay zeka sorunlarının en başını çekiyor. İronik olansa, yapımcı firmanın en iddialı olduğu noktanın yapay zekâ olması ve en çok sorunun da burada yaşanıyor olması. Düşman birimleri kimi zaman gerçekten bize zor zamanlar yaşatıyorken, genelde saçma sapan hareketler yapıyorlar. Bir noktaya sıkışandan tutun da savaşa girip sonra hiçbir şey olmamış gibi dümdüz yürüyene kadar uzanan bir dizi garip davranış söz konusu. Ayrıca etrafta çok fazla Runner modeli düşman makinesi var. Hayır, bu arkadaşları alt etmek de çok kolay değil ama onların bir üst modeli sayılan Hunter'lar ile yüzleşmek o kadar zor ki anlatamam. Zaten Harvester ve Tank modellerinden bahsetmek bile istemiyorum. Artık elinizde ne varsa üzerlerine

atıyorsunuz ki belki ölümler diye. Oyunda toplam beş adet yetenek başlığı var. Her başlık kendi altında iki yetenek ağacı barındırıyor ve buradaki yeteneklerin de bir ile üç arasında farklı sayıda geliştirme opsiyonu bulunuyor. Nitekim yeteneklerin oyuna olan etkileri çok da ağır basmıyor. Yakın zamanda üretilen birçok oyunda buna benzer sorunlar ile karşılaştığımızdan çok da büyük bir derdimmiş gibi dile getirmek istemiyorum ama yeteneklerin oyuna olan etkileri çok daha iyi hale getirilebilirdi diye düşünmekteyim. Generation Zero kesinlikle klasikleşmiş hayatta kalma oyunlarına iyi bir örnek olduğu gibi, bu tarzdaki oyunları bir adım ileriye taşıyacak içeriğe de sahip. Başta grafik motorunun muazzam kullanımı ve yaratılan atmosferin kalitesi ile birlikte, bu oyun kendi tarzı için fazlasıyla yeterli ve dört kişilik oyunlar esnasında oyuncuyu kendisine çekebilecek detaylara sahip. Kocaman bir harita içerisinde kaybolup, sağda solda kalanların peşinden koşmak isteyenler için yepyeni bir hayatta kalma macerası! ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Harika atmosfer, robotlardan düşen bolca parça, büyük harita ve doyurucu görevler
EKSİ Saçmalayan yapay zeka, tek başımıza oynayamıyoruz, içerik yetersiz



Yapım Madruga Works Dağıtım Madruga Works Tür Strateji Platform PC, Mac Web madrugaworks.com/dawnofman

Dawn of Man

İnsanlık tarihini yine, yeni, yeniden keşfetmek...

Strateji oyunlarının on sene öncekine kıyasla ortalıkta daha az gözükmesinin türün tutkunları için kötü bir tarafı daha var. Piyasaya çıkan her strateji oyununun maaş günü gibi heyecanla beklenmesi, hak ettiğinin ötesinde hype alması ve oynarken de "yahu şurası da çok kötüymüş ama olsun, piyasada başka oyun mu var?" şeklinde, insanı pembe pembe düşüncelere sevk etmesi. Dört sene önce kendi çapında gayet başarılı bir strateji oyunu olan Planetbase'i geliştiren Madruga Works de bu döngüden payını ziyadesiyle aldı. Yeni oyunları Dawn of Man piyasaya çıktığı günlerde çok konuşuldu, çok olumlu yorumlar aldı ve hepimizi heyecanlandırmayı başardı.

Bu yazıyı oyunu epey oynadıktan sonra, araya 4-5 gün koyarak yazdım zira -gerçekten- oyunun neden bu kadar fazla tutulduğunu kavrayamamıştım. Türe yeni bir şey getirmiyordu, grafikleri kötüydü, oyun çoğu strateji oyunu severin zevkine göre bile çok yavaştı ve genel oyun mekanikleri de kendi suyunda ancak kavrulabiliyordu. Cevabı basit aslında, oyun bizi bildiğimiz sevdiğimiz bir konseptin başına oturtuyor, hipnotize ediyor ve uykumuz gelene kadar

da başından kaldırmıyordu. Şimdi bu kadar eleştirel bir giriş yapınca oyunu çok yereceğimi sandığınızı biliyorum, ama bir haftalık nadasın ardından artık bunu istemiyorum.

Hikayenin en başına

Dawn of War, yapımcı Madruga Works'ün ikinci oyunu demistik. 2015 yılında piyasaya çıkan Planetbase, başka gezegende geçen bir koloni kurma oyunuydu ve tek kelimeyle sıfır noktasından gelerek pek çok insana kendisini sevdirmeyi başarmıştı. Belki bir klasik değildi ancak bu, firmanın ikinci oyunundan beklentiyi artırıp arşa vurdurmak için yeterliydi, zaten öyle de oldu. Dawn of War ilk videosundan beri büyük beğeni kazandı, Steam'in en çok satanlar listelerinde arızı endam eyledi ve özellikle keyifli hayatta kalma mekanikleri ile de araba boyu övgü aldı.

Grafiksel açıdan pek vasat olan Dawn of War'un beni en fazla etkileyen özelliği ile başlayalım derseniz. Oyunda 5 kişi olarak başladığımız medeniyet seviyesinden itibaren bir şeylerin kontrolünü kaybetmek son derece kolay. Avlarının peşinde çok uzağa giden avcılar, çok uzaktan gelen odunlar, aynı işe verilen çok fazla kişi, çok hızlı ilerleme ve "vatandaşların" isteklerinin, çalışıp verdiklerinin de üzerine çıkarak bir sosyal patlamayı tetiklemesi. Oyunu hızlandırmazsanız her şey ağır çekilmiş gibi gelebilir belki, aslında bu sizin uzun uzun düşünmeniz veya strateji kurmanız için değil. Açık konuşmak gerekirse Dawn of War'da öyle saatlerce düşünmeniz, ince ince planlamalar yapmanız gerekmiyor. Oyunun yavaşlığının size kattığı artı, oyunun kontrolden çıkmasını





zorlaştırıyor olması. Çok uzağa hayvan derisi yüzmeye giden adamlar, çakmak taşını Malezya üzerinden getiren işçiler gibi detaylar kısa sürede sizi bunaltabileceğinden mümkün mertebe hızı artırmadan oynamanızı öneririm.

Nasıl bir medeniyet?

Oyun tamamen tek kişilik bir oynanışa sahip ve şimdilik herhangi bir multiplayer modu yok. Mevcut tek kişilik modlar ise hemen başlayabileceğiniz (farklı çağlar söz konusu) sandbox, belli senaryolar eşliğinde yolunuzu bulmaya çalıştığınız challenge ve Steam Workshop üzerinden, topluluk tarafından tasarlanan senaryoları oynayabileceğiniz community. Sandbox moduna başlamak istediğinizde oyun sizi tutorial ile başlamanız konusunda uyarıyor ve ben de bunun iyi bir fikir olduğunu düşünüyorum. Her ne kadar oyun devrimsel hiçbir yenilikle gelmiyorsa da kendisine özgü bazı mekanikleri var ve serbest moda bodoslama atlamak oyunu öğrenme sürenizi uzatabilir. Mesela örnek verelim, işçilerinizi tek tek yönlendirmek yerine on-

lara çalışma alanları yaratıyorsunuz. Sanki bir gözetleme kulesinin haritanın bir kısmını görüyor olması gibi, bu diktiğiniz kazıklar da oyunda ihtiyacınız olan materyalleri belirli bir bölgeden toplamanızı sağlıyor. Mesela çalı çırpı toplamak için işaret koyarken o bölgede çalı çırpı bolluğu olduğuna dikkat etmelisiniz.

Oyunda elde ettiğiniz bazı materyalleri hemen kullanamıyorsunuz. Mesela kıyafet dikmekte kullanacağınız kürkleri (kürklere hayır!) önce güneşte kurutmanız gerekiyor. Bu da kısa sürede fark edebileceğiniz gibi oyunda bol bol avlanmanızı gerektirecek, zira her sene kürklerin yeniden dikilmesi gerekiyor. Aynı şekilde etlerin de bozulmadan saklanabilmesi için güneşte kurutulması lazım ve bu upgrade'e "medeniyet ağacı" diyebileceğimiz bir listede, oyun içi hedefleri yerine getirerek biriktirdiğiniz puanlar ile ulaşıyorsunuz.

Aslında bakarsanız medeniyetinizi hangi yönde geliştirmek istediğiniz de burada yaptığınız seçimlere bakıyor. Daha iyi savaş ve av silahları mı, daha iyi taş ustalığı mı yoksa daha iyi madencilik mi? Burası tamamen size



kalmış ve oyuna muazzam etkisi oluyor.

Demir çağı nedir ki?

Oyuna taş devrinde başlıyoruz demiştik ve insanlığın evrimi de tam olarak buradan başlayıp demir çağına kadar uzanıyor. Evler, silahlar, karakterlerimizin giyimler, hatta haritada dolaşan hayvanlar bile dönemin özelliklerini yansıtmakta. Hayvanlar demişken oyunun başlarında sopa ile yünlü gergedan avlamaya çalışmayacağınızı umuyorum. Zaten üç beş kişilik nüfusun daha da kırılmaması için oyuna Primal Vision adında yenilikçi bir mekanik de eklenmiş. Primal Vision tuşuna bastığınızda medeniyetinizin ve silahlarınızın o anki gelişme durumuna göre avlayabileceğiniz hayvanları ve toplayabileceğiniz bitkileri yeşil renkte görüyorsunuz. Mesela turuncu renk açıktan mideniz yapışmıyorsa bulaşmamanız gereken hayvanları simgeliyor.

Oyun sizi herhangi bir dalda gelişmeye zorlamadığı için sonraki çağa uzanan yolculuğunuzda hangi teknolojileri geliştireceğiniz, hangi binaları yapacağınızı size kalmış. Oyunda megalitik binalar da var ve topladığınız bu değerli mineral ile yedi harikadan birisi gibi gözükken yapılar inşa edebiliyorsunuz. Sandbox modunda kazandığınızı kilometre taşları ile bir sonraki döneme ait senaryoları açtığınızda da dikkatinizi en fazla çeken şey oyunun "askeri" tarafı olacaktır. O kadar çok saldırıya uğruyorsunuz ki oyundaki ağırlığınız bir anda değişiyor, laf değil. "Biraz önce en büyük sorunumuz ekmek pişirmekti?" diye kendi kendime çok söylendim.

Neticede Dawn of War son zamanlarda gördüğümüz en iyi strateji oyunu olmasa da ayakları üzerinde sağlam duran bir yapı. 40 TL'lik fiyatının türü sevenler için uygun olduğunu düşünüyorum. İlginizi çektiyse alın.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Devrimsel olmasa da bazı hoş yenilikler var, oyuncuyu başında tutuyor
EKSİ Grafikler kötü, oyunun temposu çok düşük, sonraki çağlarda oynanış bir anda askeri tarafa kayıyor



Yapım Keen Software House Dağıtım Keen Software House Tür Hayatta Kalma, Simülasyon Platform PC Web www.spaceengineersgame.com

Space Engineers

Bu bilgiler hayatta ne işimize yarayacak sorusunun cevabı...

Bugün önemli bir gün arkadaşlar. Bugün, video oyun dünyasının en ilginç yapımlarından biri olan Space Engineers, 5.5 yılın ardından erken erişimden çıktı ve final sürümüyle oyuncularıyla buluştu.

Space Engineers'ı bugüne kadar duymamış olanlar için hemen oyunu tanıtalım. Minecraft'ın daha gelişmiş grafiklerle ve uzayda geçen bir oyun olduğunu düşünün. Buna bir de çok gelişmiş fizik motoruyla, detaylı makineler yapabildiğiniz bir oyun yapısı da ekleyin. İşte karşınızda Space Engineers. Erken erişim döneminde çok popüler olan ve büyük bir oyuncu kitlesini de kendine bağlayan Space Engineers, aslında bir öyküye

sahip olmayan, tamamen yaratıcılık üzerine kurulu bir oyun. Oyuncu olarak, çevreden kaynak topluyor, topladığınız kaynaklarla kendinize bir üs kuruyor, uzay gemileri inşa ediyorsunuz ve dönüp dönüp bunu yapmaya devam ediyorsunuz.

Metin üzerinden okuyunca çok tekdüze bir kurgu gibi görünse de Space Engineers yaratıcılıkta neredeyse sınır tanımayan bir oyun yapısı sunduğu için oyuncuları hiç sıkırmıyor. Öyle ki, binlerce saatir oyunu oynayan ve hala sıkılmadığı, bıkmadığı gibi forumlarda belli konuları nasıl çözeceğini hala diğer oyunculara soran insanlarla karşılaşabilirsiniz. Bu da gösteriyor ki, oyun çok derin bir içeriğe

sahip ve hiçbir zaman tam anlamıyla uzmanı olamayabilirsiniz.

Space Engineers'ı oynarken yani kendinize üsler, uzay istasyonları, savaş gemileri, ticaret gemileri üretirken, elbette ezbere hareket edemiyorsunuz. Hazırladığınız basit uzay gemisi tasarımını bile fizik kurallarına uygun hale getirmeniz gerekiyor. Örneğin, gemiyi öne doğru hareket ettirmek için arka tarafa motorlar eklerken, durdurmak veya döndürmek için de öne ve yanlara doğru açılarla motorlar eklemeniz gerekiyor. Aynı mantık, bir yapı inşa ederken ve değişik mekanizmalar üretirken de sürekli karşınıza çıkıyor. Yani işin Türkçesi, oyunu anlayabilmek ve oynayabil-





mek için fizik kurallarından anlamanız önemli. Sanırım tam burada, sınıfta öğretmenin fizik dersini anlatırken "hocüm bu bülgüler gerçek hayüttü nü üşümüzü yarüycük, ehühe-ühühü, kekürü kekürü kekürü," diye yaptığınız boş espriler aklınıza gelmiş olmalı. O sorunun cevaplarından biri bu oyun. Ama daha da geniş bir cevap isterseniz, satın alıp kullanacağınız otomobilin direksiyonu başına geçtiğinizde bile fizik dersinde öğretilen kurallar işlemeye başlıyor. Ya da bindiğiniz bisiklette, indiğiniz merdivende, oynadığınız basketbol oyununda... Neyse oyuna dönelim.

Hayatta kalma türünün en güçlü örneği

Space Engineers, geçmiş yıllarda çok popüler olan, açık dünya hayatta kalma oyunları arasında, oyuncuya sağladığı özgürlük ve imkanlar ile en güçlü örneklerden birini oluşturuyor. Biz hayatta kalma oyunlarını daha çok zombiler bizi yemek isterken, sağdan soldan bulduğumuz konserveleri kamp ateşinde ısıtıp yiyerek hayatta kaldığımız oyunlarla tanıdık ama meseleyi çok daha öteye taşımak isteyen yapımcılar karşımıza Empyrion, Space Engineers ve hatta Dual Universe gibi oyunları çıkardılar.

Dual Universe, E3 fuarı sırasında yaptığı şovlarla çok ünlü olduğu için belki onun adını daha çok duymuş olabilirsiniz, açıkçası ilk bakışta çok da etkileyici görünen Dual Universe, Space Engineers'ın bir "tık" daha gelişmiş versiyonu gibi görünüyor.

Yani Space Engineers tamamen yaratıcılık üzerine kurulmuşken, Dual Universe'te daha fazla çatışma, daha fazla NPC, daha fazla öykü olacak diye düşünüyoruz.

Öte yandan Space Engineers bir öykü üzerine kurulmadığı için değerini kaybetmiyor. Oyunda yarattığınız mini imparatorlukla, çevredeki NPC gemilere saldırabiliyorsunuz, korsan üsleriyle çatışyorsunuz, gezegen yüzeylerinde acayip acayip canavarlarla veya saldırgan robotlarla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Bunlar yeterli değilse, diğer oyuncularla sa-

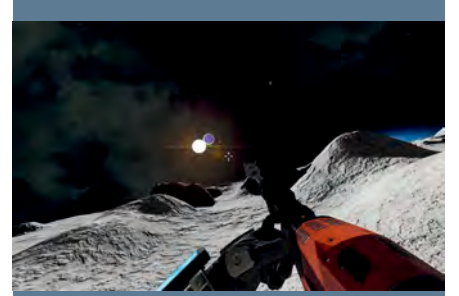
vaşlar yaşayabiliyorsunuz. Bu noktada oyunun multiplayer olarak çok çekişmeli geçtiğini de hatırlatalım.

Multiplayer konusunda, Space Engineers çok fazla imkan sunuyor. Dilerseniz dostlarınızla bir araya gelip çılgın projeleri hayata geçirebiliyorsunuz. Devasa bir uzay gemisi inşa edip minik avcı gemilerinizi bu ana gemiye indirip kaldırdığınızı ve imparatorluğunuzu bu gemiden yönettiğinizi düşünün. Üstelik bu fanteziyi multiplayer değil single player olarak yaşamak isterseniz, kariyer geminize inip kalkacak ve çevredeki düşmanlara saldırarak, robotik avcı gemileri geliştirmeniz de mümkün. Oyunda her şey sizin hayal gücünüze, zekânıza ve yaratıcılığınıza kalmış durumda. Bu da onu, bıyık usanmadan yeniden oynanabilir hale getiriyor.

Mod desteği muazzam

Space Engineers'ın güzel bir yanı da, çok geniş bir mod desteğinin olması. Modlar sayesinde, geliştiriciler kendi başlarına uğraşamayacakları pek çok detayın oyuna üçüncü parti geliştiriciler tarafından eklenmesini sağlamışlar. Oyunda daha fazla korsan, daha fazla düşman mı istiyorsunuz? Mutlaka bir mod vardır, bulun ve yükleyin. Değişik yeteneklere sahip mekanizmalara mı ihtiyacınız var, modunu bulup yükleyin, üzerine kendi yaratıcılığınızı da ekleyip oyununuzu geliştirin.

Mod geliştiricilerin daha oyun resmen full olarak piyasaya çıkmadan on binlerce mod geliştirmiş olduğunu da hatırlatalım. Eh oyun piyasaya çıktı ve bu noktadan sonra nelerle karşılaşabileceğimizi tahmin etmek kolay değil. Elbette bu kadar gelişmiş bir oyunu oynayabilmek için, biraz enerji de harcamak zorundasınız. Yani oyunun öğrenme aşaması çok da kolay sayılmaz. Birkaç saati bulan bir "öğrenme" sürecini, bu konuda iyi hazırlanmış, oyuncuya yardımcı olan bir tutorial sayesinde başarıyla bitirebilirsiniz. Sonrasında ise sonsuz bir uzay ve sonsuz olasılıklar sizi bekliyor. Space Engineers dünyasını, oyun dünyasında başka bir oyunla karşılaştırmak gerekirse akli-



HER ŞEY SİLAHTIR

Bir savaş gemisi inşa ederken, onu sadece silahlarla donatmanız yok oluştan kurtulmanızı sağlamayacak. Rakibiniz çok güçlü iskelete sahip bir gemiyi, güçlü motorlarla donatıp kinetik enerjinin gücüyle, tepenize bir balyoz gibi inebilir. Kinetik enerji, yani hareket hızının kütleyle çarpımından oluşan bu güç, hız ve kütle büyüdükçe çok ölümcül bir boyuta ulaşır. İşte bakın burada da "hocüm bu bilgü gerçek hayüttü nü üşümüze yarüycük?" geyiğinin cevabını verdik. WhatsApp'tan başınızı kaldırıp dersinizi dinleyin.

ma gelen en iyi örnek, Eve Online oluyor. Eve Online'da da oyuna çok bağlı, yaratıcılıkları yüksek on binlerce oyuncu, kendi aralarında kurdukları klanlar sayesinde, oyun dünyasını sürekli canlı tutuyorlar. Klan savaşları, yardımlaşmalar, ittifaklar gibi detaylar sayesinde Eve Online dünyası canlılığını hiçbir zaman kaybetmiyor ki, burada 20 yaşına yaklaşan bir oyundan bahsediyoruz.

Space Engineers'ın da, benzer bir oyuncu kitlesine sahip olduğunu görebiliyoruz. Oyunun yapımcıları bu kitleyi memnun edebilecek gelişmelerle oyununu güncelleyebilirse, Space Engineers'ın 10-20 sene daha, çok popüler bir multiplayer oyun dünyası sunacağını tahmin etmek zor değil zira daha şimdiden oyuncular dev projeler için bir araya geliyor, gruplaşıyor, yardımlaşıyorlar ve devasa üsleri, uzay gemilerini, maden üslerini hayata geçiriyorlar. Yaratıcılığı güçlü bir karakteriniz varsa, kafanız biraz da mühendisliğe yatınsa, kendinize acayip acayip makineler, mekanizmalar yaratıp oyundaki zorlukları aşmak, korsan üslerini basmak veya rakip oyuncularla savaşmak hoşunuza gidecekse, Space Engineers'a biraz zaman ayırıp oyunu anlamaya çalışmanızı tavsiye ediyoruz. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Oyuncuya sunduğu sınırsız özgürlük, muazzam mod desteği, zorlayıcı ve keyifli inşa mekanikleri, başarılı fizik motoru
EKSI Oyuna tam anlamıyla hakim olmak uzun saatler gerektiriyor, hikaye modu eksikliği

Townsmen: A Kingdom Rebuilt

Devlet yönetmeyi ve şehir kurmayı sevenleri şöyle alalım!

Zamanında Age of Empires, Tropico ve Simcity'de günler hatta yıllar geçirmiş biri olarak strateji ve inşa oyunlarında tecrübeli olduğumu düşündüğümü düşünebilirim. Evet, çok düşünceliyim. Aralarda kaldım sevgili okur, çok sevdim ama bir o kadar da aralarda kaldım. Efendim, detayların diyarına, saatlerinizin sömürüldüğü topraklara hoş geldiniz! Townsmen: A Kingdom Rebuilt, aslında mobil versiyonu da olan ve içerisinde mikro ödeme sistemi bulunduran bir yapım. Bu sürümü ile PC'ye konuk olarak mikro ödemelerden kurtuluyor, elden geçiriliyor ve bizlerle oluyor. Townsmen, başta örnek verdiğim oyunlar gibi şehirler inşa ettiğimiz, halkımızı yönettiğimiz ve günün sonunda stratejik öğeleri doğru şekilde kurmaya çalıştığımız bir yapım. Daha önce bu türü oynamış oyuncular Townsmen'i de hızlıca benimseyeceklerdir. Aslında bu benimsenmenin kolay olması benim gibi eski oyuncuların seveceği bir özellik olsa da yeni oyuncuların ilgisini çekmek konusunda başarısız olabilir.

Çünkü yenilik konusunda maalesef Townsmen harikalar yaratmıyor. Oyuna girdiğinizde karşınıza altı bölümlük antrenman bölümleri çıkıyor. Townsmen, size bölümlerin her birini oynamanızı ve asıl oyuna bu hazırlık süresinden sonra başlamanız gerektiğini söylüyor. Her biri yaklaşık iki saat oynama süresine sahip bu bölümler çok güzel tasarlanmış ve diyebilirim ki bu bölümler bittikten sonra oyunda profesyonel olduğunuzu, her şeye hazırklığı bulunduğunuzu hissediyorsunuz. Oyunda bir yandan çalışan işçilerimizin ve halkımızın mutluluğunu düşünürken bir yandan da etrafımızda büyüyen düşman liderler ile diplomasi dengesini iyi sağlamamız gerekiyor. Oyunda bulunan bir diğer mod olan Endless'da ise birbirinden büyük 20 farklı haritada imparatorluğunuzu büyütüp oyunun asıl alanlarına giriş yapıyorsunuz. Bu noktada oyunun eksiklikleri ve sevmediğiniz yanları daha belirgin olarak karşımıza çıkıyor. Anlayamadığım şekilde oyun sizi bir şeyleri

yaparken herhangi bir strateji oyunundan daha fazla bekletiyor. İşçilerinizin dinlenme süreleri, hasatlarınızın toplama süreleri, saldırıların gerçekleşme sıklığı derken bir anda kaybeden konumuna düşebilirsiniz. Bu da sizin oyunda daha fazla stres olmanıza sebep olabiliyor. Yine de tüm bunlara rağmen sizi ekran başında tutmayı başarıyor ve sonuca ulaşma merakınızı, isteğinizi taze tutuyor. Oynanış kısmında bizleri yönlendirme tarzını da sevdim Townsmen'in. Sol üst tarafta çıkan bildirim ve görev kısımlarından tıkanmış yerlerde destek olarak ilerlemenizi kolaylaştırabiliyorsunuz mesela. Yine üst menüsünde kolaylıkla anlayabileceğiniz simgeler sayesinde de neye ihtiyacınız olduğunu takip etmeniz kolaylaşıyor. Grafik konusunda kendine has tarzı bulunan Townsmen zaten bu konuda iddialı olmadığını da kabul ediyor. Karakter seslendirmeleri bulunmuyor, sadece okuyoruz. Yapı detayları, mevsim geçişleri ve etkilerinin detayları da anlayabileceğiniz kadar geliştirilmiş. Yeterli ama şaşırtacak ya da üstüne kafa yorulmuş bir grafik yok ortada maalesef. Sonuç olarak Townsmen: A Kingdom Rebuilt, türün eski oyuncularına uzun ve keyifli saatler yaşatacak bir oyun olmuş. Açıkçası üç dört kez gece üçte ekran başından kalkabildiğim seanslar yaşadım. Yine de belirtmem gerekiyor, mevcut fiyatını da ödemek yerine oyunun mobil versiyonunu oynayarak hemen hemen aynı tecrübeyi elde edebilirsiniz. ♦ Tunahan Ertaş

Playstore'dan dijital olarak satın alın!



KARAR

ARTI Oyun fazlasıyla bağlayıcı, harita ve mod çeşitliliği

EKSİ Mobil versiyonun üzerine yeterince gelişme yok, tutorial çok uzun sürüyor

65





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Team Ninja Dağıtım Koei Tecmo Games Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE Web teamninja-studio.com/doa6/us

Dead or Alive 6

Yılın büyük yalanı: "Kadın dövüşçüler bu defa teknikleriyle ön plana çıkıyor."

Bildiğiniz üzere Koei Tecmo'nun yıllardır süregelen adeti, Dead or Alive özellikle kadın dövüşçüleriyle dikkat çekmiştir. Birbirinden "gösterişli" kıyafetler giyen bu dövüşçüler, bazı uzuvlarının bol bol sallanmasıyla da tüm erkek oyuncuları etkilemiş, Koei Tecmo bu işten iyi para kaldırmıştır.

Firma, yeni oyunları Dead or Alive 6'da artık bu durumun sürmeyeceğini ve oyunun dövüş oyunları klasmanında, daha teknik bir yapıda olacağını belirtmiş olsa da ortaya çıkan sonuç şudur: Uzuvlar halen sallanmaktadır ve "manzaralı" kıyafetler artık DLC olarak satışıdır. Well played Koei Tecmo, well played...

Fakat ilginçtir ki oyunun mekanikleri gerçekten de gayet iyi. İki tuşla tekme ve yumruk atıyoruz, bunları Hold adı verilen hareketlerle karşı atağa çeviriyoruz. Hold'un ilacı ise Throw'lar, yani tutup atma hareketleri. Tutup atma hareketi deneyene de ne yapıyoruz, tekme veya yumruk sallıyoruz. Anlayacağınız tam bir taş-makas-kağıt mekaniği söz konusu ve durum sandığınızdan çok daha iyi işliyor. Hareketlerin sadece yön tuşları ve yumruk-tekme tuşlarıyla yapılması, hızlı ve gayet sağlam kombolar yapmamızı sağlıyor. Yarı yolda durmak, kombuyu başka yöne çekmek de olası olduğundan, oyunda ustalaştıkça rakibi daha çok şaşırtacak ve hareketlerinizi Hold ile kolayca durdurabilecek senaryoları da bertaraf edecek hale geliyorsunuz.

Yeni oyunda Break hareketleri de dikkat çekiyor. Çoğu dövüş oyunundan alıştığımız bir "süper hareket" barından bahsediyoruz. Bu iki aşamalı barın tümünü dilersek Break Blow

hareketine harcıyıp, sağlam bir süper hareket yapabiliyoruz –ki bunu Tekken veya Street Fighter'da gördüğümüz janjanlı efektler ve animasyonlarla karşılaştırmayın; burada sadece basit sayılabilecek bir saldırı yapıyoruz. Break Blow'dan daha iyisi, Hold hareketinin daha güçlüsünü yapmak ve rakibimizin saldırısını bu barın bir bölümünü kullanarak geri çevirmek. Böylece hem oyundaki ustalığınızı kanıtıyor, hem de rakibe sağlam bir darbe indiriyorsunuz. Oyunda vakit geçireceğiniz birkaç farklı oyun modu bulunuyor. Story, karelere ayrılmış bir Dead or Alive hikayesi sunuyor ama bunu takip etmek biraz zor. Hikayeye başladığınızda yan yana birkaç kare açılıyor ama daha sonra kocaman alanda, birçok hikaye parçasının bize sunulduğunu görüyorsunuz. Hangi karede, kimin, ne zamanda, ne yaptığını anlamaya çalışırken de durum karışabiliyor. Gerçi hikaye dediğimiz de öyle ahım şahım bir durum değil fakat yine de olan biten biraz daha derli toplu anlatılabilir.

DoA Quest kısmı ise her dövüş oyununda olması gereken, şahane bir icat. (Tekken'de kesinlikle olmalıydı mesela.) Burada çeşitli görevler alıyor ve bize sunulan karakterle, görevin üç aşamasını yapmaya çalışıyoruz. Örneğin 5 vuruşluk bir combo yapmak, rakibin üç hareketini Hold ile tutmak ve maçı kazanmak. Her öge bir yıldız olarak bize dönüş yapıyor ve üç görevi de tamamlarsak karakterlerin ek kostümlerini açacak parçaları topluyoruz. Eğer bir görev ögesinin ne demek olduğunu anlamazsak da anında Tutorial kısmına ışınlanıp ne yapmamız gerektiğini öğrenebiliyoruz.

DoA Quest hem sürükleyici bir yapıda, hem de oyunun birçok mekaniğini öğretiyor. Biraz uyduruk sayılabilecek Arcade kısmının yanında, oyunun Online kısmı da 1v1, hızlı maç olanakları sunuyor. Lobiler yok, beklemek yok, girip, dövüşüp çıkıyorsunuz. İnternet bağlantınız ne kadar iyi olursa olsun yavaşlamalar görülebilir ama genel anlamda durum gayet iyi.

Diğer dövüş oyunlarındaki kadar akılda kalıcı karakterlere sahip olmaması ve rakip oyunların daha güçlü olmasıyla DoA6'yı tercih etmek güç ama gerçek bir dövüş fanatigiyseniz, bu oyunu da mutlaka seveceksiniz. **◆ Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Vuruş hissiyatı mükemmel, yeni Break barı ve DoA Quest modu güzel birer eklenti olmuş.

EKSİ Akılda kalıcılığı az, hikaye modu çok dağınık.

76





Yapım Ganbarion Co **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** bandainamcoent.com/games/one-piece-world-seeker

One Piece: World Seeker

Bomboş dünyada bir garip Monkey D. Luffy

One Piece nedir bilmeyenler el kaldırsın? Hmm, kimse yok. Peki, One Piece izlemeyenler? Ben! Evet, One Piece'i biliyorum, karakterlerini tanıyorum ama 800'ü aşan bölüm sayısına ömrüm yetmeyeceğinden vaktiyle hiç bulaşmadım. Bulaşmayı da düşünmüyorum. Dolayısıyla World Seeker'a objektif bir inceleme yazabildiğim kanaatindeyim. İlk oynanış görüntülerini gördüğümde World Seeker'a hayran kaldığımı itiraf etmeliyim. Tek kelimeyle inanılmaz grafiklere sahip. Rengarenk mekanlar, detaylı karakter modelleri, buram buram anime kokan grafikler ve pre-rendered ara sahneleri gözlerle şölen yaptırıyor. Bir de bunlara rahat kontroller eklince etrafta gezinmek bir hayli eğlenceli. Tıpkı Assassin's Creed oyunlarındaki gibi binaların tepesine çıkıp manzarayı izlemek keyifli. Şimdi buraya büyük bir "ama" koyuyorum çünkü

keyif verdiği gibi hüzne de gark ediyor bizleri oyun. Amalara geçmeden önce kısaca hikayeden bahsedeyim.

Malum, karakterimiz Luffy. Sanırım Luffy kimdir bahsetmeme gerek yok. Olaylar Prison Island adında uçan bir hapisanede başlıyor. Luffy ve ekibi bir hazinenin peşindedir ama işler umduğu gibi gitmez çünkü hazine, Luffy'yi yakalamak için bir tuzaktır sadece. Elbette Luffy ve ekibi Navy adındaki hapisaneyi yöneten elemanlardan kurtulur ve kaçarken altlarında bulunan adaya dağılırlar. Luffy kendine geldiğinde ilk önce arkadaşlarını bulmak ister ve üstüne katarak ilerleyen, anime serisindeki olaylara da bolca göndermelerde bulunan bir macera başlamış olur. (İzlemediysen gönderme olduğunu nereden biliyorsun dersene; sadece bölümleri izlemedim. Önemli olayları biliyorum, o kadar da değil.)

Şimdi sıra geldi amalara. Hani gezinmek, manzaraları izlemek keyifli demişim ya, aynı zamanda da boş. Yani bildiğiniz boş bir dünya var karşımızda. Küçük köyler olsun, Steel City gibi kocaman şehirler olsun, üç-beş NPC var ve şehirlerde hayat yok. Yani gezen biri, halkın gürültüsü, hiçbir şey! Koca şehirlerde aylak aylak ruhsuz bir şekilde geziniyorsunuz ve bir müddet sonra yalnızlık hissi çöküyor üzerinize. O kocaman çatılara çıkıp manzaraları izliyorsunuz ama dediğim gibi maalesef hayat yok.

Diğer can sıkıcı olay ise ne yazık ki her oyunda önemli bir rol oynayan dövüş mekanikleri. World Seeker'da Luffy ile gezinmek rahat olsa da dövüşler pek de eğlenceli sayılmaz. Tamam, upgrade sistemi ile Luffy'ye zamanla çeşitli yetenekler kazandırıyoruz ama bir darbe bile aldığına Luffy'nin sendelemesi, kendine gelmesinin uzun sürmesi, kombo sisteminin hantal olması ve eklenmeye çalışan lüzumsuz gizlilik mekanikleri dövüşleri yavaşlatıyor. Bir One Piece fanı değilim ama esprili karakterleri sayesinde ve merak ettiren hikayesi sayesinde zahmetlere katlandım. Bomboş haritalarda gezinmek gerçekten One Piece'in rengarenk havasına yakışmıyor. Ayak takımı ile de dövüşmekten mümkün mertebede kaçırırsanız bir şekilde ilerliyorsunuz işte. Koyu bir fanı değilseniz One Piece: World Seeker'ı açık konuşayım, pek önermem. Bu oyunu sevebilmek için en azından anime fanı olmanız lazım. Yani her şey Monkey D. Luffy ve tayfasının hatırına. En çok da Nami'nin hatırına. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Şahane bir albenisi var grafiklerin, esprili karakterler ve hikaye
EKSİ Bomboş dünya, kötü dövüş kontrolleri, yüksek fiyat



Yapım White Paper Games Dağıtım Humble Bundle Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.occupation-game.com

The Occupation

Gazeteci miyiz, casus mu, belli değil...

Geçenlerde yakın bir arkadaşımın ken-dimizi cevabını asla bulamayacağımız bir soruyu birbirimize sorar ve fikir alışverişi yaparken bulduk. Multiplayer mı? Single Player mı? Beni bilen bilir, genelde vaktimi MP oyunlarla geçirmeyi severim, gerçek insanlara karşı oynamak ve onları alt etmeye çalışmak beni motive eden en önemli dürtü sanırım. Lakin arkadaşımın aksine SP oyunla-rı tamamen göz ardı etmem. Ona sorarsanız sırf bir hikâyeyi oynamak için saatlerce makinenin karşısında olmak tamamen saç-malık (Ama bunu yazdığım anda onun deli gibi Kingdom Come: Deliverance oynadığını hatırladım, bir dahaki buluşmamızda yüzüne vurmam lazım heheh) ama bana sorarsanız bir hikâyenin içinde olup onu yönetebilmek muazzam güzel bir duygu. Bu yüzden The Occupation'ı oynarken uzun süreden beri oyunlardan almadığım keyfi tattım. Efendim yıl 1987, İngiltere! Alex Dubois adındaki bir abi binanın tekini havaya uçur-runca 23 kişi ölüyor. Buna karşılık da İngiliz hükümeti aşırı totaliter göçmen yasaları çı-kartarak bildiğiniz despotizme gidiyor. Yalnız

işin sarpa sardığı bir nokta var ki o da Alex Dubois'nın masum olduğunun iddia edilmesi. İşte bu noktada da bir gazeteci olarak devreye biz giriyoruz. En baştan söyleyeyim oyunun hikâyesi bence sürükleyici olmasına rağmen çok karanlık ve yavaş ilerliyor, bu bir. İkincisi ise The Occupation'ın ağır politik göndermeler yapması, siyasetle işim olmaz diyorsanız uzak durmanızı tavsiye ederim. Bir gazeteci olarak görevimiz gittiğimiz binalardan bilgi toplayarak kim doğru, kim yalan söylüyor onu ortaya çıkarmak. The Occupation tam olarak bu noktada gizlilik tabanlı bir oyuna dönüşüyor ve politikayı sevmiyorsanız bile kendisini size sevdirebi-lecek bir hal alıyor. Burnunu her işe sokan bir gazeteci olarak bulunduğunuz noktadan yeterli bilgiyi koparabilmek için tam bir saatiniz var. Kol saatini kurduğunuz anda bu süre başlıyor. Ondan sonra bina içindeki insanları gizlice dinlemek, 80'lerden kalma bilgisayarların kodunu kırmaya çalışarak içindeki bilgiye ulaşmaya çalışmak, çekme-celeri ve çöpleri karıştırmak veya insanlarla konuşmak gerçeğe giden yola varmamızda

bize yardımcı olarak bazı yöntemler. Hatta binaların girilmesi yasak bölgelerine sızarak da bilgiye ulaşmaya çalışıyoruz ama burada şöyle bir sıkıntı var. Genelde etrafta sıkıntı-dan homurdanarak dolaşan nöbetçilerden birine yakalanırsanız ya da alarmin tekini tetiklerseniz bir süre beklemek için lobiye gönderiliyorsunuz. Bu bize tam olarak 15 dakika kaybettiriyor. Zaten etrafı kolaçan etmek için bir saatimiz olduğunu düşünürse-niz bu muazzam bir ceza. Bir bölümün sadece başında ve sonunda otomatik kayıt yapması sıkıcı bir durum gibi geldi bana. Oyunun doğası gereği kayıt seçimini oyuncuya yaptırmamasını anlıyorum ama bazı zor bölümlerde belirli noktalarda otomatik kayıt iyi giderdi diye düşünüyorum. Ayrıca The Occupation'ın belirli bir noktadan sonra gizlilik oyunu olmak yerine daha çok bulmaca türüne kayar gibi olduğunu belirte-yim. Zaten insanlardan gizlenmeye çalışır-ken, önce onun kodunu bul, sonra kaseti al, bilgisayarın şifresini ele geçir falan derken o bir saatin yetmediğini fark ediyorsunuz. İşin güzel yanı The Occupation'ı severseniz mutlaka gözden kaçıracağını ipuçları ve evraklar olacağı için oyunu tekrar oynaya-rak gerçeklerin senaryoyu nasıl değiştirdi-ğini görebilirsiniz. Konusunu oyun tarzı ile ilginç ve başarılı şekilde birleştirdiği için The Occupation'a şans verin derim.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Distopyan bir konu, harika İngiliz aksanlı seslendirmeler, gizliliğin farklı bir çeşidi ve biraz da politika.

EKSİ Oyunun ufak tefek bug'ları ve glitch'leri fakat son yama ile düzelteceklerini bildirmişlerdi.



Yapım Blackmill Games, **M2H Dağıtım** Blackmill Games, **M2H Tür FPS Platform** PC, Mac **Web** www.1914-1918series.com/tannenber

Tannenberg

Zafer, zafer benimdir diyebilenindir. – Mustafa Kemal Atatürk

Tannenberg incelemesine tam da 18 Mart'ta, Çanakkale Deniz Zaferi'nin yıldönümünde oturdum. Kafamda tarihi savaş senaryoları dönerken, Tannenberg'den çok keyif alacağımı hayal etmişim. Biraz yanlış düşünmüşüm.

Tannenberg elime ilk kez geçtiğimiz yılın ocak ayında geldi, bu yüzden karşımda büyük yenilikler, yeni haritalar, daha keyifli bir oynanabilirlik bekliyordum. Ama olmadı.

Tannenberg, Blackmill Games ve M2H tarafından geliştirilen Verdun'un devamı niteliğinde. Birinci Dünya Savaşı'nın batı cephesini Verdun ile anlatırken, Tannenberg ile doğu cephesine, daha doğrusu Prusya Cephesi'ne bakıyoruz.

Bir yıllık erken erişim sürecine dönüp baktığımda, bir arpa boyu yol alamadıklarımızı görüyorum. Yeni silahlar, birkaç yeni harita dışında Tannenberg halen FPS sorunları ve boş serverlarla mücadele ediyor. İlk çıktığı dönemde piyasada BF1'in bulunuyor olması, oyunun tercih edilebilirliğine engel olmuştu.

Öte yandan oyuncu forumlarına şöyle bir göz gezdirdiğimde Tannenberg'in büyük bir hayran kitlesi olduğunu görüyorum. Bunun en büyük sebebi ve bana kalırsa oyunun en iyi yanlarından biri olan tarihi gerçeklik konusunda çok başarılı bir iş çıkarmış olmaları.

Silahların gerçekçi modellenmesini geçtim, cephane değişim animasyonları bile oldukça iyi. Diğer taraftan Tannenberg, BF1 gibi dinamik bir aksiyon sunmuyor. Daha yavaş ve temkinli bir oynanış var. Tek bir mermi ile düşmanlarınızı alt edebilirsiniz. Takım oyunu ve stratejiyi planlamak çok önemli.

Oyunda üç farklı mod bulunsa da en çok tercih

edilen ve her daim kalabalık olan tek mod "Maneuver". Bu modda düşman bölgelerini ele geçirmeye çalışırken bir yandan rakibin erzak puanlarını düşürmeye çalışıyorsunuz. Her bölgenin taraflara sağladığı kazançlar var. Bir bölge daha hızlı cephane üretimi sağlarken, bir bölge sayesinde havan topuyla saldırı yapabiliyorsunuz ki bu havan topu saldırıları çok can yakıyor. Haritadaki stratejiyi belirlemek adına bölgelerin kontrolünü de dikkatlice gözden geçirmeniz gerekiyor. Bunun için de takım arkadaşlarınıza güvenmeniz gerekli.

Tannenberg, çoğu online FPS savaş oyunu gibi sınıflara sahip. Ama biraz farklı bir sistem kullanıyor. Alman ve Rus tarafları içerisinde üçer adet birlik var. Bu birlikler kendi içlerinde farklı sınıflara dönüşüyor. Örneğin, Rus tarafında Cossack takımı ve Roumanian takımları birbirlerinden farklı görünüyor. Kendi içlerinde ufak tefek benzerlikler gösterebilirler de sınıf özellikleri bakımından ayrılıyorlar. Her oyuncu kendi sınıfına odaklanıyor ve maç bitene kadar takım değişikliği yapamıyor. Bu değişikliği sadece oylamayla yapmak mümkün.

Oyunun gidişatını anlık değiştirebilecek hamleler için alınmış bir önlem gibi gözüküyor. Oyuncu olarak sınıfları özelleştirme şansınız var. Elde ettiğiniz tecrübe puanları sayesinde, oyun içerisinde yeni silah ve ekipmanlar açabiliyorsunuz.

Bana kalırsa, silahlar birbirlerinden farklı gözükse de oynama hissiyatı olarak hepsi birbirine benziyor. Görünüş ve animasyonlar farklı olsa da düşmanı neresinden vurursanız vurun, tek mer-

mide alabiliyorsunuz. Hem de mesafe ve ivme sorununu düşünmeden. Kullanıcı incelemelerine bakıldığında oyun iyi gözüküyor. Fragmanlar ve oyun içi görseller sizi yanıltmasın. Unity ile geliştirilen Tannenberg, grafiksel açıdan da pek iddialı değil. Bu yüzden belli bir oyuncu kitlesine hitap etmekten öteye gidemiyor.

Eğer Verdun'dan keyif aldığınız ya da tarihi gerçeklik konusunda kafayı sıyırdığınız Tannenberg ile güzel vakit geçirebilirsiniz. Yine de bana kalırsa oyunun çok eksiği var. Özellikle de hızlı bir aksiyon arıyorsanız Tannenberg aradığınız oyun değil. **◆ Özet Şen**

KARAR

ARTI Tarihi gerçeklik konusunda güzel iş çıkarılmış, haritalar devasa, taktik ve strateji planlama gerektiriyor

EKSİ Grafikler eskimiş, boş serverlar, aptal botlar, bug ve FPS drop sorunları

58





Yapım TT Games, Ferai Interactive Dağıtım Warner Bros. Interactive Entertainment Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web LEGOmovie2-videogame.wbgames.com

The LEGO Movie 2 Videogame

LEGO dediğin eğlenceli olur, değil mi? Değil mi???

En son LEGO Worlds oynadığımda sevimli LEGO'larla inşaat işine girmiştim. Dolayısıyla LEGO Movie 2'nin oyunu bana önerildiğinde havada kaptım. Lakin eğlenceli bir giriş videosundan sonra fark ettim ki film uyarlaması LEGO oyunumuz pek de eğlenceli değilmiş. Sevgili Emmet her zamanki gibi neşe saçıyor ama sadece onun çevresi çöllerle kaplı değil, bizi de çöllerle boğuyorlar. LEGO oyunlarında altın toplayıp bir şeyler kuruyor ve karakterler kullanarak bulmacalar çözüyorduk. Özellikle öncülerini sayılan ilk LEGO oyunları çok başarılıydı. Sonra LEGO Worlds adında bir oyun çıktı. O da eğlenceliydi ama daha çok araç gereç inşa edip ilerliyorduk. LEGO Movie 2 de aynen bu tarzı devam ettiriyor. Yani yine açık dünya söz konusu ve gezinerek karakterlerle etkileşime giriyor, gerekli malzemeleri toplayarak yine gerekli araç gereci inşa edip yeni mekânlar keşfediyoruz. Lakin ilk filmi izleyip çok eğlenememe rağmen oyunda bu kadar eğlenemedim. İkinci LEGO Movie filmi ise henüz

izlemedim. Yani bu benim için bir artı oldu çünkü hikâye bakımından her şey benim için yeniydi. Gerçi hikâye dediğime bakmayın. Sevimli mi sevimli uzaylılar, South Park'taki Kyle'ın kardeşi Ike'in sesine sahip garip yaratıklar dünyayı çöle çevirmiştir ve Emmet ile arkadaşları hayatta kalmaya çalışmaktadır. Olay bu yani. Tutorial tadındaki ilk bölümde de kontrolleri, ne – nasıl inşa ediliyor onu öğreniyoruz. Bu arada, Batman'i yeniden görmek güzel! Peki, LEGO Movie 2'de tam olarak ne yapıyoruz? Genelde aynı şeyleri. Bir karakterin yanına gidiyoruz, karakter bize "şuraya gitmek için şunu inşa et" diyor ve malzememiz varsa anında menüden inşa ederek diğer karaktere geçiyoruz. Malzeme eksiklerimiz varsa birkaç uzaylı pataklıyor, etrafı kırıp döküyor, zevkine biraz daha kırıp döküp altın ve tuğlaları topladıktan sonra yeniden karakterin yanına dönüyoruz. Ardından da başlasın inşaat! Koca oyun boyunca yaptığımız iş bu kadar! Elektrik lazım jeneratör kur, tepeye

ulaşmak lazım jeneratör kur. Kur da kur! Birkaç saat sonra sanki asırlar geçmiş gibi bir ağırlık çöküyor üzerinize ve bir bakıyorsunuz ki gamepad uzaklaşmış, kaçmış. LEGO Movie 2'nin hakkını yemeyeyim. Bir şeyleri kurmak dışında adam patakama görevleri de mevcut. Şu ekip sorun çıkarıyor, döv Emmet. Şurayı uzaylılar basmış, hallet Emmet. Ve ne hikmetse dövdüklerimiz genelde hep üç kişi. Dört kişi görmedim hiç. Bu görevler tamamlandıktan da mor tuğlalar (bildiğiniz LEGO parçası) elde ediyoruz ve başka dünyalara yolculuk etmeye hak kazanıp aynı şeyleri yeniden yapıyoruz. Teknik bakımdan LEGO Movie 2 gayet başarılı. Sevimli LEGO'lar, kocaman rengarenk mekanlar ve esprili birçok karakter var. Fani olmama rağmen ne zaman Batman çıksa muhakkak beni güldürüyor. Bunun dışında bahsettiğim gibi seslendirmeler fevkalade. Özellikle uzaylıların sesine bityorum. Bu arada, dilerseniz oyunu iki kişi de oynayabilirsiniz. İlerledikçe envanterinize karakterler ekleniyor ve Player 2 bunlardan birini seçerek size yardımcı olabiliyor. Lakin iki kişi oynarken ekran ikiye bölünüyor. Yani alıştığımız tek ekranda iki karakter olayı bu LEGO oyununda yok. Split Screen olarak oynamak ise pek eğlenceli değil. Kısaca yeni oyun pek bir şey vaatmiyor, beklentinizi buna göre ayarlamanızı öneririm.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Etrafı dağıtmak her daim eğlenceli, Batman!

EKSİ Tekrar eden içerikler, hikâye bakımından tatmin edici olmaması

55





Yapım Killerfish Games Dağıtım Killerfish Games Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web killerfishgames.com

Cold Waters

Simülasyon dediğin kısık ateşte pişer...

Microprose'un efsanevi denizaltı simülasyonu oyunu Red Storm Rising'i hatırlayanlarınız var mı aranızda? Oynamasanız bile mutlaka duymuşsunuzdur diye tahmin ediyorum. Seneler önce komşumuzun çocuklarının kendi aralarındaki muhabbetler sayesinde tanıştığım bu oyunu ancak ilkokulun son yaz tatilinde (1993) oynayabilmiş ve simülasyon oyunlarına biraz daha bağlanmıştım. Cold Waters da Red Storm Rising'in birebir yeniden yapımı olarak karşımızda duruyor ve kendisini bu kadar geç incelememizin hayli iyi sebepleri var.

Nihayet tamamlanmış gibi

Oyun iki sene önce piyasaya çıktığında tamamlanmış bir oyun görüntüsünden çok uzaktı öncelikle. Bir denizaltı kumandanı olarak görev yaptığınız oyunda koca denizaltıyı WASD tuşlarıyla yönetiyor ve basit bir waypoint sisteminin bile olmamasından ötürü haddinden fazla iş yükü altında kalıyorduk. Oyunda senaryo sayısı azdı, beklenen denizaltıların/silahların bir kısmı gelmemişti ve biz de "oyun gerçekten tamamlandığında" incelemek üzere Cold Waters'a geçici olarak veda etmiştik.

Bu hikayeyi de anlattıktan sonra diyebilirim ki tekrar dönüş yaptığım oyunun durumu beni fena halde mutlu etti. Gayet iyi çalışan bir waypoint sistemi, elden geçirilmiş sonar, radar ve ESM mekaniklerinin yanında 1967 ve 1984 yıllarında geçen iki senaryoya bir de NATO-Çin güçleri arasında ve 2000 yılında geçen üçüncü bir senaryo daha eklenmiş. Ayrıca oyunun mod desteği de almış yürümüş, ülkemizde de kullandığımız Type 209 sınıfı denizaltılar dahil çok sayıda su altı aracının bulunduğu paketi internette ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

Peki Cold Waters nasıl oynanıyor? Bu oyunda denizaltının belli bir bölümü değil, tamamı bizim kontrolümüz altında ve oyunda yer alan senaryolar da soğuk savaş döneminin o gergin atmosferini birebir yansıtıyor. Oyunu anlatmaya başlamadan önce tutorial bölümünü kesinlikle geçmemenizi öneririm, özellikle de denizaltılar ve silahlar hakkında pek bir şey bilmiyorsanız.

Cold Waters size yalnızlığı sonuna kadar hissettiren bir yapım çünkü göreve çıkarken -genellikle- tek tabancasınız. Size verilen görevler arasında bir lojistik filosunu tuzağa düşürmek,

radar sinyali alınan nükleer bir düşman denizaltısını bulup imha etmek, düşman çıkartma yapacağı sırada destek kuvvetlerine saldırmak gibi şeyler var. Kullandığınız denizaltı TCG Malkoçoğlu olmadığı için sizden dünyayı kurtarmanız veya tek başınıza 40 gemi batırmanızı istenmiyor. Görevler de dikkatli planlama ve işimizi gördükten sonra esaslı bir toplama becerisi istemekte. Bunu yazmak ise inanılmaz kolay.

Dark Souls gibi simülasyon

Denizaltı dediğiniz minimum 1500 ton ağırlığında, yavaş hızlanan, suya yavaş dalıp yavaş çıkan bir nesne ve radarda kafam kadar iz bırakıyor. Haliyle Kirov helikopter gemisinden bir Ka-27 Helix helikopteri kalkıp da daldırma sonarını suya batırıldığı anda hayırlı işler. Artık kaç farklı açıdan ve kaç farklı türde silahtan hasar alırsınız bilmiyorum. Bunu engellemek için yapmanız gerekenler var, hepsi de belli bir düzen gerektiriyor.

Bir kere kek gibi ilk saniyeden radarı açmayın, bırakın düşmanları, Norveç'teki balıkçılar bile radar ekolarınızı yakalayacaktır. Pasif sonar açıkken hızınızı düşük tutun ve yakaladığınız



ekoları detaylıca analiz edip önceden tanımlı gemiler ile karşılaştırm. Efendim yük gemisi mi çıktı, eğer sonar izlerinin benzediğinden emin seniz demek ki periskop derinliğine çıkabiliriz. Bu elbette o yük gemisine başka gemilerin eşlik etmediği anlamına gelmiyor ama bir yerden başlamak zorundayız, destroyer geldi diye derinlerde saklanıp delirmenin alemi yok. Periskop yüksekliğine ulaştığımızda hemen tüm denizaltılar radarı ve ESM antenini aktif hale getirebiliyor. Radar biraz önce yakaladığınız ekonun yönünü de size sağlarken periskop geminin tanımlanma işleminin bir anda yapılabilmesine olanak verecektir. Elbette periskobu ve ESM anteni açıkken olması gemi gerekenden hızlıysa bu parçalar hasar görüyor ve tamir için limana geri dönmeniz gerekiyor. Ayrıca torpido tüpleri de sıkışabiliyor ve maalesef denizin ortasında bu bir çözümü yok. Periskop açmak oldukça riskli zira hem uçaklar tarafından hem de destroyerler tarafından kolaylıkla görülebilir. ESM anteni ne işe yarıyor dersanız, işte tüm bunları yaptıktan sonra gizli kalmakta başarısız olursanız size doğru yaklaşan torpidoların yönünü ve uzaklığını size bildiriyor. Elbette acil dalış yapabilir, aniden su yüzüne çıkabilir, hızlanabilir, yavaşlayabilir ve manevra yapabilirsiniz, hatta radar güdümlü torpidolar için decoy bile atabilirsiniz. Ancak karşınıza oldukça zeki silahlar çıkıyor ve koca denizaltıyı onlardan saklamanız çok ama çok güç.

Silahları öğrenmek

Oyunda başarılı olmanın en önemli kısmı gemiye yüklü silahların ne işe yaradığını öğrenmek. Mesela torpidolar birbirinden farklı güdümlü sistemlerine sahip ve torpido tüpü seçildikten sonra haritadaki temaslara yönlendirmeleri gerekiyor. Gerekliğinde kablo kontrolü ile bizzat yönlendirebilir ve hedefi bulma yöntemi (direkt veya karşı önlemi zorlaştırmak için zigzag çizerek) ile hedefe gidiş derinliğini ayarlayabilirsiniz. Torpidonun ne zaman kendisini aktifleştireceği ve hedef arayıcısının ne zaman çalışacağı da sizin kontrolünüzde. Bu açıdan Amerikan torpidolarını (Mark 48 ADCAP) çok daha kullanımı kolay buldum ben, öyle ki bu arkadaşlarla nadiren hedefi ıskaladım diyebilirim. Gönderdiğiniz torpido hedefe yaklaşırken ve sonuç genelde bir seferde koca bir geminin sulara gömülmesi.

Bazı denizaltılar su altından hedefe güdümlenen füzeler de fırlatıyor ve hepsinin türlü türlü huyları var. En çok bilineni olan Harpoon mesela, Kirov helikopter gemisi hariç her şeye karşı çok etkili ve fırlatmadan önce denize yüzeyine yakın durarak (sea skimming) mı yoksa aniden yükselerek tepeden mi saldıracak seçebiliyorsunuz. Harpoon aktif radar güdümlü bir füze olduğundan hedefe yaklaştığında otomatik olarak yönleniyor ve kullanımı oldukça kolay. Tabii gidip Kirov'a saldırırsanız Harpoon'ları havada soğan gibi doğuruyor gatling topları (CIWS)

sayesinde. Birer birer göndermeyin sakın. Rusların SSN 15 Vyuga ve Çinlilerin C-801 füzeleri ise en az Harpoon kadar kolay kullanımlı ve ondan çok daha yıkıcı aletler. NATO tarafının buna cevabı ise Tomahawk'ın deniz hedeflerine (TASM) ve kara hedeflerine (TLAM) yönlendirilen versiyonları, kullanması da pek bir zor. Ben bir türlü makul bir isabet oranı yakalayamadım. Oyunda grafikler yeterince iyi olmasına rağmen abartacak bir tarafı yok. Özellikle patlama efektleri yaklaşık göze batmaya başlıyor. Aynı zamanda oyunun kendisinde halen olmayan firkateyn, destroyer vs. yönetme seçeneği ancak modlarla mümkün. Son olarak oyunda bir "quick match" seçeneğinin de olduğunu belirtirim ki başlarda çok zaman geçireceksiniz. Sonuç olarak eğer Silent Hunter'ı seviyor ama modern bir denizaltıya kumanda etmek nasıl olur diye merak ediyorsanız veya zamanında 688(i) sizi kalbinizden vurduysa doğru yerdesiniz. Cold Waters, 59 liralık fiyatını fazlasıyla hak eden bir simülasyon. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Detaylı simülasyon öğeleri, esaslı mod desteği, kendi türünde çok rakibi yok **EKSİ** Öğrenme eğrisini atlattıktan sonra bile ciddi anlamda zor, sadece türü sevenlere hitap ediyor



Yapım Chucklefish **Dağıtım** Chucklefish **Tür** Macera, Strateji **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** wargroove.com

Wargroove

Krallığını kurtarmak için kaçan prenses yeni dostlar edinip... Bir dakika! Bu Suikoden değil mi ya?

PS2 döneminde üç farklı Suikoden oyunu oynamıştım. Karakterler ve mekan değişse de olay hep aynıydı. Elinden alınmaya çalışan krallıktan kaç, eski ve yeni dostları bir araya getir, stratejik savaşlar yaşa ve mümkün mertebe az dostunu kaybederek krallığını yeniden ele geçir veya özgür kıl. Wargroove'un hikayesi de bu temeli baz alıyor. Hikayesi ve benzerliği ile bana Suikoden'ı hatırlatsa da Wargroove'un Advance Wars adlı yapımın teknik bakımdan neredeyse aynısı olduğunu da belirteyim. Wargroove'da olaylar Aurania adlı bir diyarda geçiyor. Cherrystone Krallığı'nın kralı suikasta kurban gidince genç kızı Mercia yeni kraliçe olur. Fakat çok geçmeden ölümsüz Felheim askerleri tarafından Cherrystone istila edilir. Küçük çaplı zaferler elde edilse de Felheim askerlerinin sayısı çok fazladır ve Mercia ile askerleri geri çekilmek zorunda kalır. Mercia'nın akıl hocası olan Saray Büyücüsü Emeric, Mercia'ya

Heavensong İmparatorluğu'na gidip İmparatoriçe Tenri'den yarım almasını öğütler. Tabii tahmin edeceğiniz üzere bu yolculuk hiç kolay olmayacaktır ve Mercia'nın vermesi gereken hayati kararlar vardır. Birçok kez tekrarlanan bir amaç var Wargroove'da: Düşman komutanı alt et veya kalesini ele geçir. Neticede alacağımız her zafer ile beraber giderek büyüyüyoruz ve tabii, cebimiz de biraz altın görüyor. Bu altınları da yeni birlikler, zırh ve sağlık gibi gereksinimlere harcıyoruz. En önemlisi de her savaş ile beraber gelen tecrübe. Hangi birlik türü kime karşı üstün, kime karşı zayıf öğreniyorsunuz ve stratejinizi ona göre belirliyorsunuz. Bir de komutanları unutmamak lazım. Özel yeteneklerle donatabileceğiniz komutanlar savaş meydanının kalbi niteliğinde. Komutanınızı kaybettiniz mi, hayırlı işler. Görevler tekrar edici olsa da aslında zevkli ve bağımlılık yapıyor. Esas sorun zorluk

seviyesinde. Aklınıza hemen XCOM gelsin. Hani en ufak bir yanlışta veya askerimizin düşmanı dibinden vuramama durumunda gir-çık yapıyorduk ya, Wargroove'da da emin olun birçok kez bir önceki kayıt noktasına döneceksiniz. Çünkü bazen öyle bir an oluyor ki bir birliği yanlış yere koydunuz diye koca savaş kaybedebilirsiniz mümkün. Durum böyle olunca 30 saate yaklaşan oyun süresi daha da artıyor haliyle.

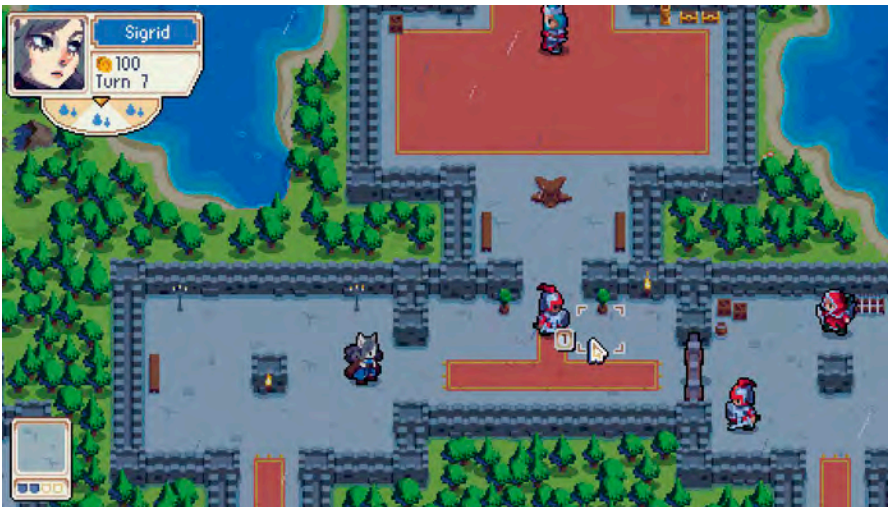
Harita üzerinde gezinme, üs kurma ve çift ekranlı sıra tabanlı mücadeleler dediğim gibi zevkli. Bir de buna rengarenk pikseli grafikler eklenince, en az on beş sene geriye gittim. Bu arada, Wargroove içerisinde senaryo modunun yanında arcade modu, bulmaca modu ve gerek yerel gerekse online multiplayer oynama imkanı da var. Oyun içerisindeki krallıklardan birini seçerek arkadaşınızın kalesini fethetmeyi deneyebilirsiniz.

Artısı olduğu kadar eksisi de bulunan Wargroove, belirli bir kitleye hitap eden bir oyun. Mesela Call of Duty seven bir insanınız Wargroove size abes gelebilir. Ama benim gibi her daim eski tarzı özlemle anan, mücadeleyi seven ve RPG – Strateji öğeleri ile donatılmış kocaman bir dünyadan hoşlanıyorsanız Wargroove tam size göre olabilir. **♦ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Sıra tabanlı stratejik dövüşler zor ama zevkli, grafiksel olarak nostalji yaşatıyor

EKSİ Kısa sürede tekrara dönüyor, oyunda en ufak bir hataya yer yok





Yapım MarsLit Games **Dağıtım** 1C Entertainment **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac, Android **Web** marslitgames.com/uf_page.html

Unknown Fate

Başka dünyalarda kaybolduk, ateş edemedik mahvolduk...

VR cihazları ilk çıktığında hepimiz nasıl da heyecanlanmıştık değil mi? Sanki çağ atlatacağımız gibi gelmişti. Sonra ne oldu bilmiyorum ama o zamanlar bu teknolojinin bir anda akıl almaz şekilde gelişip hepimizin hayatına gireceğine çok inanmıştım. Olmadı. Yani sonuçta her hanede bir VR cihazı bulunmuyor hala. VR oyun yapımcıları da evlerine ekmek götürebilmek için çözümlerini başka platformlara da çıkarmakta buluyorlar. Mantıklı. Unknown Fate de bu bahsettiğim oyunlardan biri. Esasen VR'a göre tasarlanıp "elimize yapışmaz" denilerek farklı platformlara da çıkarılan Unknown Fate, ilginç hikayesiyle dikkat çeken bir puzzle / macera oyunu. Oyun ilk sahneden bir sürü soru işareti ve göz alıcı görüntülerle karşımıza çıkıyor: Karanlık ve parçalanmakta olan bir dünya, bizimle konuşan kaynağı belirsiz bir ses, neon renkli uçan balinalar... Evet, neon renkli uçan balinalar. Atmosfer o kadar ilginç ve etkileyici ki etrafı biraz gezmek istiyorsunuz ama oyun sizi ilerlemeye teşvik ediyor (zorluyor desek belki daha doğru olur). Tabii bu süreçte gördükleri karşısında şaşkına dönen karakterimizin de olaylardan en az bizim kadar bihaber olduğunu fark ediyoruz. Sakinleri tarafından 'gerçek' olduğu iddia edilen sürreal bir dünyada sıkışıp kalan karakterimizin bir yandan

etrafa saçılmış olan anılarını toplayarak kim olduğunu bulması, bir yandan da ışığın yardımıyla çökmekte olan bu dünyayı kurtarması gerekiyor. Şimdi burada şunu söylemem gerekiyor ki oyunu Nintendo Switch üzerinden oynadığım için yorumlarımı da buna göre yapacağım. Oyun içerisinde elimizde bir ışık küresi var ve bunu dört farklı şekilde kullanarak çevreyle etkileşime geçiyoruz; nesnelere hareket ettirme, döndürme, nişan alma ve (yaratıkları) kör etme. Aslında hiç benzemese de oyun bu açıdan bana biraz Portal'ı anımsattı. Unknown Fate'in Portal'dan (grafikler ve senaryo dışında tabii ki) en önemli farklı ise düşmanları direkt ateş ederek haklayabiliyor olmamız. Ne yazık ki oyunun yaratıkları tek tip ve saldırıları da bir hayli yavaş. Bu yüzden dövüşler size pek aksiyon yaşatmıyor. Buna karşın hem yaratıklara hem de çevremizdeki çeşitli nesnelere ateş etmek için sıklıkla nişan almamız gerekiyor (doğal olarak) ve bu iş Switch'te tam bir işkence. Oyunun kendisinden mi yoksa Switch kontrollerinden mi kaynaklı bilmiyorum ama oyun boyunca yürümekten sonra en çok yaptığım şey nişan almak olmasına karşın kontrollere bir türlü alışamadım ve bu beni çok daralttı. Diğer bir açıdan, eğer PC'den oynuyor olsaydım bu iş çok kolaylaşacağı için kendimi öylesine ilerliyor gibi hissedecektim. Çünkü

oyunun bulmaca öğeleri fazlasıyla basit. Bir anlamda yolu açıp ilerliyorsunuz da denilebilir. Benim için zorlayıcı olan tek kısım bu süreçte kontrollere alışabilmektir, onu da yapamadım zaten. Oyunun hikayesi ise ilgi çekici ama diyaloglar o kadar zayıf ki anlatılmak istenenler çok klişeleşmiş, vasat bir fantastik Wattpad hikayesine dönmüş. Bu durum beni ciddi üzdü; çünkü daha ilk dakikalarda, yaratılmış olan görsel dünya beni öylesine kendisine çekmişti ki iyi işlenmiş bir hikaye -vasat kontroller ve çok da iyi olmayan tasarım kalitesine rağmen- Unknown Fate'i benim için unutulmaz yapabiliirdi. Yine de oyunun hiç de fena olmadığını söyleyeyim. Özellikle VR olarak oynanırsa çok keyifli olacağına inanıyorum.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI İlginç ve etkileyici bir atmosferi var, hikaye kendini merak ettiriyor, kontrolleri saymazsak oyun gayet keyifli

EKSİ Kontrol hissi çok zayıf, senaryosu çok güçlü değil, dövüşler çok basit ve düşmanlar tek tip

70



Yapım Shawn Hitchcock Dağıtım SKH Apps Tür Korku / Gerilim Platform PC, Mac Web www.facebook.com/ShawnHitchcockGames

Pacify

En karanlık ve en korkunç takım oyunu...

S size de oluyor mu bilmem, korku oyunu oynarken bazen kendime bunu neden yaptığımı soruyorum. O kapkaranlık mekanlar, sağdan soldan gelen acayip sesler ya da her an karşıma fırlayabilecek bir hayalet yüzünden anlamsız şekilde strese boğuldukça boğuluyorum. Pacify da bu öğelerin tamamını doya doya kullanmış bir oyun. Öyle ki bir yerden sonra gerilime dayanamayıp Sünger Bob falan izleme ihtiyacı duydum.

Aslında Emily Wants To Play'e oldukça benzeyen Pacify, korku filmlerinde sıklıkla karşılaştığımız bir konuya sahip: Doğüstü olayları inceleyen bir ekip olarak bir evde ruh olup olmadığını araştırmaya gidiyoruz; olduğunu görünce de kaçmaya çalışıyoruz. Tabii mesleğimizin gerektirdikleri düşünüldürse kaçmadan önce ortalktaki şeytani güçleri de yok etmemiz gerekiyor. Sonuçta her işin kendince zorlukları vardır.

Oyun hakkında hiçbir şey bilmediğim için ilk açtığım da etrafta neler döndüğünü uzunca bir süre anlayamadım. Bir yanda nereden geldiği-

ni anlayamadığım kapı açma kapama sesleri, bir yanda etrafta deli danalar gibi koşturan oyuncak bebekler, bir yanda ise gelip ara ara beni izleyen garip bir kız. Baştan söylüyorum Samara'ya benzeyen bu kıızı nasıl bir şey yapmıyor diyerek dürtüklemeyin. Sinirleniyor. Zaten Emilia adındaki bu kızımızın dingin ve canavarlaşmış iki ruh hali bulunuyor. Sakinken etrafta minnoş minnoş dolaşmasına karşın canavarlaştığında size saldırmaya başlıyor. Değiştiğini nasıl anlayacağız diye düşünmeyin, anlıyorsunuz. Böyle zamanlarda yerlerinde uslu uslu duran, koşmak ya da kıkırdamak gibi eylemlerde bulunmayan normal oyuncak bebekleri, Emilia'yı yeniden sakinleştirmek için kullanabilirsiniz. Lanetlenmiş de olsa o da bir çocuk sonuçta. Oyuncak kendisini bir süre oyalarken sizin de anahtarları bularak evin diğer kısımlarını açmanız ve evin içinde koşturan dokuz şeytani oyuncak bebeği bodrumda yakmanız gerekiyor. Hepsini tamamladığınızda Emilia'yı kuşatıldığı kötü güçlerden arındırmış oluyorsunuz.

Pacify'nin en önemli özelliklerinden biri ise 4 kişilik co-op ve PvP özelliklerinin bulunması. Dakikalar geçtikçe Emilia'nın daha sinirli olduğunu ve yakalandığımızda baştan başlamamız gerektiğini göz önüne alırsak zaten co-op olarak oynanması en mantıklısı oluyor. Üstelik arkadaşlarınızda Pacify olmasa bile oyun içinde başkalarının açtığı odalara katılarak da oynayabiliyorsunuz.

Oyunun bence en büyük sıkıntısı oyun süresinin çok kısa olması. Başlarda oynamak eğlenceli geliyor ama tek uğraşımızın anahtar bulmak ve oyuncak yakmak olduğunu düşünürsek her seferinde sil baştan aynı şeyleri yapmak can sıkıcı görünüyor. Üstelik aşırı karanlık olan evde ilgimizi çekecek bir şeyler görebilme şansımız da yok. Yalnızca olabildiğince hızlı şekilde etrafta dolaşıp uzaktan da belli olan anahtarları ve bebekleri topluyoruz. Tüm bu süreç içerisinde gerçekten en zor olduğunu düşündüğüm şey ise karanlıkta yolu bulmaya çalışmak oldu. Evin tamamını turladıysam bunun sebebi kurcalanacak bir çekmece vs. olması değil, doğru kapıyı göremediğim için rastgele ilerliyor olmamdı.

Sonuç olarak, bence Pacify hikaye ve gerilim konusunda başarılı olmasına karşın görevler konusunda biraz eksik görünüyor. Yine de birkaç el arkadaşlarınızla eğlenmenizi sağlayacaktır. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Single, co-op ve pvp seçenekleri bulunuyor, korkmak istiyorsanız doğru adres, fiyatı çok uygun

EKSİ Karanlık insanı biraz daraltıyor, oyun süresi çok kısa, her seferinde baştan başlayıp aynı şeyleri yapıyorsunuz



Yapım bif **Dağıtım** Headup Games, WhisperGames **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** trueberbrook.com

Trüberbrook

Klasik point&click tarzı, 1960'lı yılların Almanya'sı ve bilim kurgu ile birleşirse ne olur?

Bir zamanlar bir elinizde kahve fincanınız varken diğer elinizde mouse ile oynanabilen oyunlar vardı. Sonra bunların yerini Walking Dead, Detroit yahut Until Dawn gibi etkileşimli macera oyunları aldı. Eski tip macera oyunları da seksenli ve doksanlı yıllardaki popüleritelerini mumla arar hale geldiler. Senede bir – iki tane orijinal macera oyunu gelince kim inceleyecek diye kavga çıkıyor artık. Bu sefer piyango bana isabet etti. Şansına küs Kaan.

Sene 1967. Yıldızlı bir gökyüzü altında genç bir kız, motoru ile özgürce seyahat etmektedir. Motoruna benzin alıp yoluna devam eden kızın bir sonraki durağı haritalarda bile zor görünen Trüberbrook adlı şirin Alman kasabasıdır. Öte taraftan genç Amerikalı Fizikçi Tannhauser, katılmadığı bir lotodan Trüberbrook kasabasında tatil kazanmıştır. Tabii Tannhauser da bavulunu topladığı gibi eşsiz doğa güzelliği ile ünlü bu sevimli kasabaya gider. Sevimli pansiyonuna yerleşir. Sevimli odasındaki ilk gecesinde başına acayip bir şey gelir. Hayalet gibi görünen bir adam Tannhauser'in çantasından bazı önemli dokümanlar çalar ve ansızın ortadan yok olur. Ansızın yok olsa da ardında parlayan garip izler bırakır ve

izlerin peşinden hırsız yakalamaya niyetlenen Tannhauser, kendisini hiç ummayacağı bir maceranın içinde bulur. Nasıl bir macera mı? Dünyayı kurtarmak gibi mesela! Trüberbrook, point&click tarzı klasik macera oyunu severler için ilaç gibi bir yapım lakin süttten çıkmış ak kaşık değil. Mesela hikâyeyi ele alalım. Hikâye oluşana, üstüne katarak ilerleyene kadar çok zaman geçiyor. Bir saati aşkın oynamışsınız ama olay ne bilmiyorsunuz bile. Neyse ki içerik olarak sıkıntısı bu kadar, ilerledikçe toparlıyor ama teknik tarafta da sıkıntılar var. Nadir de olsa karakterler takılıp kalabiliyor. Örneğin ilerlemek için tıklıyorsunuz ve karakter bir engelle takılarak, o engelden sonsuza kadar yürüyerek kurtulmaya çalışıyor. Oyunda hotspot sistemi (tıklanabilen eşyaların yerini gösteren sistem) var ama o kadar minnacık X'lerle gösterilmiş ki, istemsizce gözleri ekrana yaklaşıyorsunuz. Bir de müzikler çok kısa. Dolayısıyla kendisini tekrar eden melodiler dinliyorsunuz. Karakterlerin yüz animasyonlarının da neredeyse hiç olmadığını belirterek bu paragrafı bitirelim. Oyunu yeterince gömdüm, biraz da öveyim. Öncelikle 1960'lı yılların havası çok iyi yansıtılmış ve Trüberbrook inanılmaz bir atmosfere

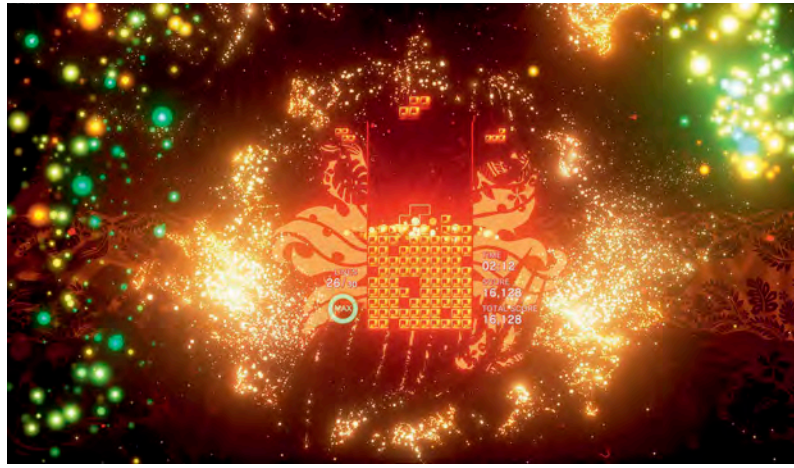
sahip. Gölleri, dağları ve yerleşim alanıyla adeta bir Stranger Things var karşımızda. Grafikler de gerçekten inanılmaz etkileyici. Karakterler değil de arka plan nefes kesiyor. Simsiyah gecede parlayan yıldızlar olsun dağ manzaraları olsun. Biraz pastel, biraz clay-motion (kil animasyonu) tarzı ile Trüberbrook çok tatlı görünüyor. Oyunun bulmacaları ise ne iyi ne kötü. Ne parlak bir zekâ gerektirecek kadar akıl dolular, ne de bu kadar da basit olamaz dedirtecek kadar sade. Bu özelliği ile Trüberbrook aslında macera oyunlarına yabancı olanlara da hitap eden bir oyun olmuş lakin ben biraz daha yaratıcı bulmacalar görmeyi dilerdim. Trüberbrook çokça macera oyunu gördüğümüz eski dönemlerde çıkmış olsa arada kaynayıp giden bir oyun olurdu. Lakin günümüzde altın değerinde. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Etkileyici arka plan çizimleri, bilim kurguya kaçan atmosferi
EKSİ Bazı ufak teknik sıkıntılar, hikâye çok yavaş ilerliyor

75





Yapım Resonair Dağıtım Enhance Games Tür Müzik/Bulmaca Platform PS4 Web www.tetriseffect.game

Tetris Effect

Koltuğunuzda geriye yaslanın ve rahatlayın...

Sene 2019 ve halen Tetris diyorsak, ya ortada büyük bir yanlış vardır, ya da o Tetris artık bildiğimiz Tetris değildir. Alexey Pajitnov ve Vladimir Pokhilo tarafından 1984 yılında tasarlanan (Daha doğrusu piyasaya sürülen) Tetris efsanesi, o kadar fazla sisteme uyarlandı ki öyle ya da böyle bir tanesini şimdiye kadar mutlaka oynamışsınızdır. Bu süreçte Tetris'ten sıkılmış olun ya da olmayın, Tetris Effect'i denemek isteyeceksiniz zira olay sanal gerçekliğe taşınmış durumda. Oyunda ne olduğunu anlatmadan önce, oyunun tasarımcısı Tetsuya Mizuguchi'den bahsetmek gerekiyor. Lumines, Rez ve Child of Eden gibi müzikal oyunların arkasında olan Mizuguchi, ondan beklenen görsel ve müziksel muhteşemliği Tetris Effect'e de taşımış. Ve düşünün ki bu mükemmeliyet bize sanal gerçeklikte sunuluyor. Journey moduyla oyuna adım atıyoruz ve görüyoruz ki önümüzde upuzun bir patika var. Bu yol, farklı temalara sahip bölümlere ayrılmış halde bizi karşılıyor. Her mücadele de üç veya dört bölümü peş peşe önümüze getiriyor. Bölümlerde amacımız sıradan bir Tetris mücadelesi yaşamaktan ötesi değil. Belirli sayıda sırayı yok etmemiz gerekiyor ve bu olurken

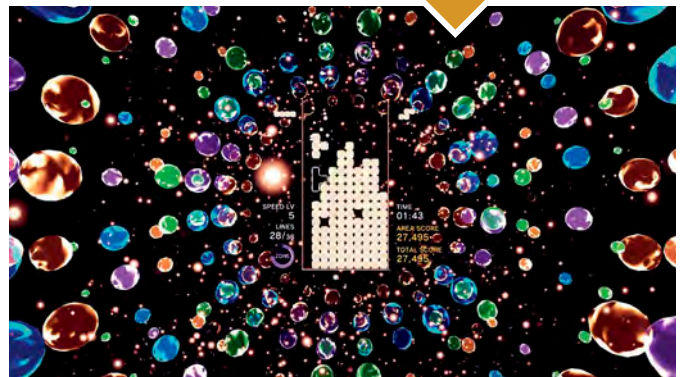
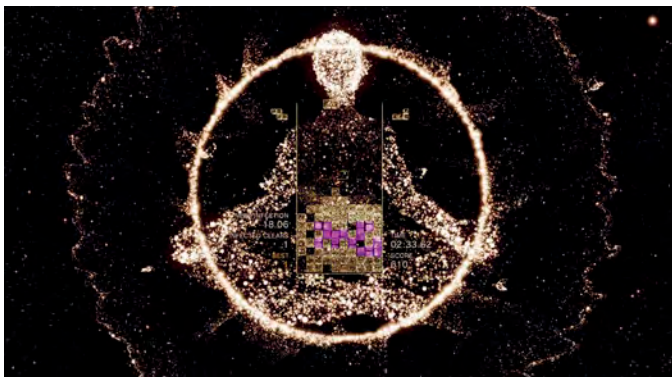
bölüm hızı, sıra aşamasına göre değişebiliyor. 3. seviyede bir yandan çekirdek çiğneyebiliyorken, 7. 8. seviyelerde rahatımızın kaçtığını fark ediyor, 11. seviyede çılgınlık atarken, 12. seviyede kuantum fiziğinin daha kolay bir konu olabileceğini düşünüyoruz. Bölümlerde hız sıralaması illa artan bir şekilde olmuyor; 2. seviyeden 11'e atlayıp sonra tekrar 6'ya düşülebiliyor. Özellikle oyun çok hızlandığında omuz tuşlarına basarak zamanı yavaşlatıp daha fazla düşünebileceğimiz bir moda geçebiliyoruz. Hatta bunu yaptığımızda ekstra puan kazanabildiğimiz için şöyle bir seçim ortaya çıkıyor: Oyun yavaşken bile bu moda geçip daha çok puan mı kazanmalıyız, yoksa bu gücümüzü zor anlar için saklayıp Game Over'dan mı kurtulmalıyız? Emin olun yüksek hızlarda oyun inanılmaz zor bir hale geliyor. Şimdiye kadar anlatıklarım sıradan bir Tetris oyununda olabileceklerden farklı değil. Tetsuya Mizuguchi'nin Tetris'inde ise sıraları yok etmeye çalışırken bir yandan arka planda dönen görsel şöleni yaşıyor, bir yandan da bölüm temasına uygun müzikleri dinliyoruz. Tüm bunlar da tabii ki Lumines ayarında bir yaratıcılıkta oluyor. Her ne kadar hız artınca gözümüz ne arka planı görüyor, ne de başka bir alana odaklanabiliyoruz ama genel

anlamda oyunun temposu Tetris Effect'i özel yapan unsurları tecrübe etmemize izin veriyor. Journey kısmından çıktuktan sonra veya dilerse bu modu yarıda bırakıp Effect moduna geçiş yapabiliyorsunuz. Oyunun devamlılığını asıl sağlayacak bölüm Effect'ten başkası değil ve burada belirli bir süre aktif kalan görevleri yapabiliyor, haftanın temasına göre bölümler seçip bunlarda Game Over riski olmadan oyalanabiliyoruz. (Görsel efektleri ve müziği tam anlamıyla tecrübe etmek için bu kısım son derece uygun.) Nihayetinde 100 yıllık bir Tetris mekaniği söz konusu olduğu için Tetris Effect müthiş yenilikçi veya her dakikası heyecan uyandıran bir yapılmamış, olmasını da beklemiyordum fakat PSVR sahibiyse bugün olmasa da bir gün bu oyunu alıp denemeniz gerektiğini düşünüyorum. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Görsellik ve müzikler çok iyi. Effect modu oyunun süresini uzatma anlamında iyi düşünülmüş.
EKSİ Belki bölümlere ve müziğe göre daha farklı oyun mekanikleri olabilirdi.

83





Yapım Flat Earth Games Dağıtım 505 Games Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web objectsgame.com

Objects in Space

Biri kokpitteki göstergeleri takip etmek zorunda

Merhaba sevgili okurlar, sayfama hoş geldiniz. Yeni bir uzay macerasında daha beraberiz. Uzay deyince de aklımıza, uzay gemilerine atlayıp oraya buraya akrobatik hareketlerle uçtuğunuz, her yere ciuv ciuv diye ateş ettiğiniz öyküler geliyor, değil mi? Yapmayın.

Tahmin ettiğiniz üzere, uzayda hareket etmek, bir gemi yönetmek çok kompleks bir mekanizma. Bunu gerçekçi bir şekilde video oyunlarına yansıtmaya çalıştıklarında, oyuncular isyan edip ben bu uzay gemisini uçuramıyorum diye ağlamaya başlıyor. O yüzden, bugüne kadar deneyimlediğiniz pek çok uzay gemisi simülasyonu, aslında gençler oyunu oynatabilsen diye basitleştirilmiş, kolaylaştırılmış, otomatikleştirilmiş kontrollere sahip oluyor. Size ise, sağa sola uçup oraya buraya ateş etmek kalıyor.

İşte Objects in Space, içine gerçekçilik sosu

daha fazla katılmış bir uzay gemisi simülasyonu. Uzun süre erken erişimde kalan ve büyük beğeni toplayan oyun nihayet final sürümüyle karşımızda.

Oyun temel olarak, bir uzay gemisi kaptanının aldığı görevlerini yerine getirmeye çalışmasını konu alıyor. Ancak bunu çoğunlukla kokpitte, geminin teknik değerlerini okuduğumuz göstergeleri sıkı sıkıya takip ederek, haritanızdan lokasyonunuzu kontrol ederek, geminizin hareketinizi harita ve radar üzerinden izleyerek yapıyorsunuz.

Öte yandan Objects In Space hiç de basit ve sığ bir oyun değil. Aksine, çok geniş bir açık dünyada, oyuncuya çok geniş bir özgürlük alanı sunuyor. Uzay istasyonlarına uğruyor, NPC'ler ile karşılaşiyor, görevler alıyor, ticaret yapıyor, dilerse bilimsel bölgeyi keşfedip kazanç elde ediyorsunuz. Hatta korsanlık yaparak el alemin malına çöküyor ya da kelle

avcılığı yaparak ortalıkta insanları mağdur eden katilin, hırsızın, uğursuzun ümüğünü dürüyorsunuz. Çirkeflik yapmak istediğinizde uzayda imkanlar sınırsız.

Dolayısıyla, oyunu daha net bir açıklamayla tanımlamak gerekirse, çok basitleştirilmiş grafiklerle oynadığınız bir simülasyon/RPG oyunu da diyebiliriz. Ancak grafiklerin basitliği sizi aldatmasın, oyunun içeriği çok zengin ve bu da ona bir kez bulaşanı bağımlı yapıyor. Eski video oyuncuları için de bir hatırlatma yapalım, 80'li 90'lı yılların Silent Service gibi efsanevi deniz altı simülasyonları hatırlıyorsanız, işte Objects in Space, tam olarak o oyunun uzayda geçeni gibi... Grafikleri 80'lerden kalma retro stili ile Silent Service'i animatırken, derinliği, imkanları, oyuncuya sunduğu seçenekleri ile modern bir açık dünya oyunun tüm avantajlarını da önünüze getiriyor. Oyun ayrıca çok etkileyici müziklere sahip ve aslında sesin var olmadığı uzayda sesler sayesinde etkileyici bir ambiyans sunuyor. Gerçekçi olacağı derken insanları sonsuz bir sessizliğe mahkum etmemeleri, güzel bir ayrıntı olmuş. O zaman, böyle zekice planlanmış gizli hazine gibi oyunları sevelim, oynayalım, oynatalım, değerini bilelim... **◆ Cem Şancı**

KARAR

ARTI Eski ve yeninin harika bir harmanı, oyuncuya sunduğu özgürlük, başarılı simülasyon mekanikleri, harika müzikler **EKSİ** Oyun hiç de kolay sayılmaz ve bu yönü itibarıyla herkese hitap etmiyor





Etraftaki simalar başta rahatsız etse de insan alışıyor



Yapım Dystopia Interactive Dağıtım Dystopia Interactive Tür Macera Platform PC, Mac Web dysive.com

103

Oyun ve sanatın uzun zamandır gördüğü en güzel keşişim kümesi...

Senin için sanat nedir en sevdiğim okur? Şimdi açıkla desem sayfalara sığdıramazsın ya da tek bir cümle ile açıklarsın. Sanatın ne olduğunu açıklayamamak ise bence en güzel şeylerden birisidir şu hayatta ki zira açıklanmaya değil, anlaşılmaya ihtiyacı vardır. Ancak anlaşıldığı zaman sanat olur. Oyunların bir sanat olup olmadığı hakkındaki diyalogsa uzun süredir devam ediyor. Kimilerine göre sanatsal oyunlar olduğu gibi, sanat ile alakalı olmayan binlerce yapıma da var. Sen bu tartışmanın neresinde duruyorsun bilmem ama benim için her bir oyun sanattır. Fakat bazıları vardır ki geleneksel oyun modelini bir kenara atarak, konuya daha soyut ama bir o kadar somut şekilde yaklaşır. Dedim ya anlatmak zordur diye; işte 103 de öyle özel, öyle güzel bir oyun... Bildiğiniz gibi ben anlatı konusunu yakından inceliyorum. Oyun dünyasının kendi mekanikleri içerisinde hem en önemli hem de en önemsiz yere sahip olan anlatı, başlı başına bir mevzu. Piyasada anlatı üzerinden oyun yapan firma sayısı da ziyadesiyle az zira bu sektörün geldiği noktada sadece anlatı üzerine eğilmek

Yorucu

103'ü oyuncudan tam olarak ne istediğini anlamak ve anladıktan sonra da çözmeye başlamak gerçekten yorucu ama bulmacalar o kadar güzel birleşiyor ve hikâye o kadar güzel bir şekilde ortaya çıkıyor ki yaşanan dramaya değiyor.

eşittir "sanat" yapmak gibi bir algı oluştu. Eğer oyununuzdan para kazanmak istiyorsanız, öyle görünüyor ki bu sanat işlerine çok da bakmayacak, ne tutuyorsa onu üreteceksiniz. Nitekim bazı ekipler var ki inadına anlatı bilimi üzerine yükleniyor ve ortaya 103 gibi farklı oyunlar çıkıyor.

Oyunumuzda Lily isimli bir karakteri kontrol ediyoruz. Öyle görünüyor ki Lily hiçbir zaman diğer insanlar gibi olmamış.

Çocukluğundan beri gördüğü farklı hayaller, ona kendi dünyasını bahsetmiş. Topladığı tüm hatıraları biriktirdiği bu dünyada, kalan herkesten ve her yerden daha güvenli bir şekilde yaşamaya devam etmiş. Fakat yaşadığı bir olayın ardından her şey sarpa sarmış ve kendi düşüncelerinin içerisinde kaybolmuş. Onu kurtarmanın tek yolu, rüyalarının içerisine girip aklını karıştıran tüm sorunları çözmek...

Bu genel girişten de anlayacağınız üzere oyunumuz hafiften gizemli. Hatta oyuna başladığınız zaman ne yapmanız gerektiğini pek anlamayacaksınız. İçerisine daldığımız dünya biraz karanlık ve kasvetli. Hatta insan en başta biraz geriliyor. Yavaş yavaş ilerlediğinizdeyse her yerde okunacak yazılar, bakılacak objeler olduğunu göreceksiniz. İşte bu noktada da oyun başlamış oluyor. Nasıl mı? 103'de geleneksel etkileşime geçme mantığı bulunmuyor. Yani herhangi bir etkileşim tuşu yok. Onun yerine bazı objelere dikkatli şekilde bakmak gerekiyor. Zaten baktığınız zaman yakınlaşan objeler, bir anlamda etkileşime girilen objeler gibi duruyor. Fakat yapmamız gereken sadece bön bön bakmak değil. Etrafta bulunan yazıların arkasında saklanan bulmacayı da

çözmek gerekiyor. Etrafı araştırdıkça, hikâyeyi daha iyi anlamaya başlıyorsunuz ama öncesinde sabretmek gerekiyor.

Müzikler gerçekten harika derecede rahatsız edici ama atmosfere muazzam bir etkisi olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. 103 oynarken kendinizi kapana kısılmış gibi hissedebilirsiniz ama aynı zamanda da bunun bir rüya olduğunu hissedebilirsiniz. Nerede olduğunuzu bilmediğinizin bu kadar iyi hissettirdiği başka bir oyun olduğunu zannetmiyorum. Sıkışıp kalma hissiyatı her daim sizi rahatsız edecek ama bir yandan da neler olup bittiğini bulmaya çalışacaksınız.

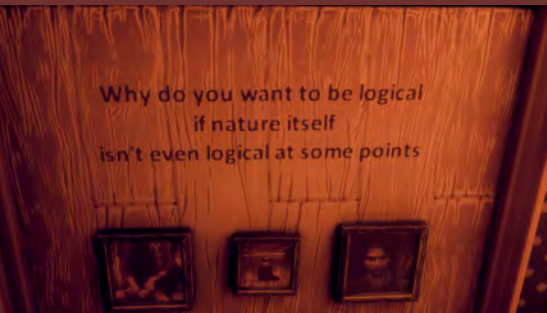
Pek tabii 103'ün bu olağan dışı oyun yapısı, herkese hitap etmediği gibi, deneyim edilen toplam oyun süresi de bir hayli kısa. Hatta bir yayıncının oyunu 24 dakikada bitirdiğini duydum. Biraz bulmaca, biraz farklılık peşindeyseniz, kesinlikle deneyim edin derim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Sanatsal yaklaşım, farklı oyun yapısı, dikkat çeken bulmacalar ve öyküye etkileri
EKSİ Kısa oyun süresi, daha fazla bulmaca olabilirdi

85





Yapım Marvelous AQL Dağıtım XSEED Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Switch Web fateextellalink.com

Fate/EXTELLA LINK

Dynasty Warriors anime ile buluştuğunda...

Fate, çok ilginç bir seridir. Öyle ki gerçek bir anime tutkunu değilseniz Fate/Stay ismi sizin için hiçbir şey ifade etmez, başında "Fate" olan yapımların hepsi, "O ne ki?" suratına sahip olmanıza neden olur. İşin kötüsü normal bir anime takipçisi olmak da Fate serisini anlamaya yetmiyor, kendimden biliyorum. Dallanıp budaklanan, sürekli bir takım yapımlarla desteklenen Fate, oyun dünyasında da bir ton oyunla var olmuştur ve elimizdeki örnekle de daha uzunca bir süre buralarda olacağı benziyor.

Size bu oyun aslında önce hangi sistemdeydi, kaç yıl sonra PS4'lere, XONE'lara geldi, bunu anlatmayacağım zira gerek yok. Onun yerine aksiyon bombası bu oyunda ne olduğunu anlatayım, herkes karlı çıksın.

Hikaye enteresan. Holy Grail adında bir büyü cismine peşinden insanlar yıllarca koşmuş, sonra bu teknoloji gelişince Ay'da yer alan Moon Cell adında bir bilgisayara dönüşmüş, millet bu bilgisayar için savaşırken de dünyada kıyamet kopmuş, insanlar aynı Matrix misali benliklerini bu bilgisayara yükleyip hayatlarını

devam ettirmeye çalışmış. Yani sanal bir dünyadayız ama Holy Grail için savaş nedense devam ediyor...

Bu maceraya bir karakter yaratarak başlıyoruz. Ne var ki oyunun ana kısmında bu karakteri değil, çağırabildiği Heroic Spirit'lerden birini kontrol ediyoruz. Oyunda tonla kahraman ruh var ve hepsinin birbirinden farklı rolleri ve savaş stilleri bulunuyor. Bazıları daha çok büyü odaklı savaşıyor, bazıları yavaş ama etkili saldırılar yapıyor, bazılarıysa daha dengeli bir dövüş stiliyle her türlü duruma ayak uyduruyor.

Aynı Dynasty Warriors ve benzeri oyunlardaki gibi, karşımıza tonlarca düşmanın aynı anda çıktığı ve bunları basit saldırılarla bile bertaraf edebildiğimiz bir oyun düzeni söz konusu. Bu basit düşmanların oyunda tek var olma sebebi de Moon Drive barımızı doldurmak. Bu bar dolduğunda daha güçlü saldırılar yapabilecek konuma geçiyor ve bu sırada, yine bu sıradan düşmanları yenerek, sarı küreleri toplayıp Noble Phantasm gücümüzle savaş alanına atom bombası kıvamında bir saldırı bırakıyo-

ruz. Dövüşler, kombolar ve savaşlar o kadar keyifli ki bölümlerdeki tüm alanları temizlemek isterken buluyorsunuz kendinizi –ki bu da bir bölümü en yüksek rütbeyle bitirip ekstradan yetenekler kazanmanızı sağlıyor.

Oyundaki ekipman durumu Mystic Code adındaki özelliklerle çözülmüş. Bunlar da D-A arası rütbelere sahip ve A'ya yaklaştıkça size daha çok güç veren kodlara ulaşabiliyorsunuz. Instant Skill adındaki küçük yetenek boost'ları ise üç rengine ayrılıyor ve bunlarla da kahramanlarımıza ufak yetenekler ilüstre edebiliriz. Her iki özelliği de bölümlerde, savaşları bitirdikten sonra edinmek mümkün.

Tüm kahramanlarımıza savaştıkça seviye atlıyor ama kullanmadığımız karakterlerimiz yerinde sayıyor. Endişeye mahal yok; bir başka kahramana geçiş yapmak istediğinizde, az bir oyun içi parasından harcayarak o karakteri en yüksek seviyeye taşıyabiliyorsunuz.

Her ne kadar oyun çok eğlenceli olsa da elbette bir noktada tekrara bağlıyor. Bazı zorlu görevler ve zor oyun modlarında da oyun mekaniklerinin hassasiyetini az olmasından ötürü kolayca ölüp gidebiliyoruz ve bu da bir hayli asap bozuyor.

Dynasty Warriors ve animecilerin mutlaka denemesi gerektiğini düşündüğüm yapım, yere daha sağlam basan oyunları tercih edenler için yüzeysel ve monoton gelecektir diye düşünüyorum. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Savaşlar çok eğlenceli, karakterler gerçekten farklı stillere sahip ve bu da oyunu daha da eğlenceli hale getiriyor.

EKSİ Bir tekrar hali söz konusu, zorluk zaman zaman saçmalıyor.

Red Matter

Odadan kaçış oyunlarına sanal gerçeklik dopingi

Amerika ve Avrupa'yı tanımlayan Atlantic Union ile Rusya'yı işaret eden Volgravian koalisyonunun distopik mücadelesi... Her iki taraf da barışı getirmek istiyor ve bu sırada yıllar geçmiş, insanlık çoktan güneş sistemine yayılmış. Soğuk savaş sürerken, Atlantic Union, Satürn'ün uydusu Rhea'da gizli bir proje gerçekleştirdiğini keşfediyor ve bu terk edilmiş bölgeye bizi yolluyor. Amacımız projeyi bulmak ve evimize dönmek. Tabii bu o kadar kolay değil... Son derece basit de olabilen odadan kaçış oyunlarını bilirsiniz. İşte Red Matter bu türde bir oyun ve bahsettiğim gizli projeyi bulmak için terk edilmiş üste, farklı alanlarda bolca araştırma

yapıp ilerlememiz gerekiyor. Her bölge ufak bir odadan kaçış ortamı sunuyor, her noktayı araştırıp, bulmacaları çözüp bir adım daha ileri gidiyoruz. Sanal gerçeklik gözlüklerimiz sayesinde de tüm bu tecrübe çok sağlam bir formata bürünüyor. PSVR'da test ettiğim oyun, iki motion kontrol cihazını da kullanmamı istedi. Bir tanesiyle yönümüzü belirleyip eşyaları tutuyor, diğeriyle de el feneri, bilgi lazeri ve yine nesne tutma özelliklerini devreye sokabiliyoruz. Oyndaki her bölge çok detaylıca modellendiği için dolapların kapaklarını açıp içinde ne var ne yok araştırmak mümkün. Ne var ki fizik motoru hel-

yum gazı yuttuğu için nesnelere attığımızda uçan balon gibi sekmelerini görmek istenir değil. Mistik ve yavaş bir tempoda ilerleyen oyun, gerçekten her anlamda çok detaylı hazırlanmış. Bu da atmosferi sonuna kadar hissetmemize ve bu sırada gerçekten bir şeyler başarıyor olma hissiyatını almamızı sağlamış. Uyduruk bir cihazı bile iki elimizi kullanarak çalıştırmaya uğraşmak, oyunun içinde olduğumuz hissini çok sağlam veriyor. Düşünerek, bolca araştırma yaparak, sakince oynayabileceğiniz, detaylı ve çok iyi gözüken bir oyun arayışındaysanız, Red Matter her anlamda tatmin edici bir oyun olmuş. Benim gibi aksiyon meraklısı adamı bile kendine bağladı, gerisini siz anlayın... **◆ Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Atmosfer çok iyi, VR desteği iyi işliyor, keşif yapmak çok keyifli
EKSİ Fizik motoru bir garip, karakterimizi daha hızlı yönlendirebilsek daha iyi olurdu

81



Eastshade

Belki şurada mutlu bir sincap vardır.

Son zamanlarda oyun sektöründeki birçok oyun için şunu demeye başladık: Resmen her yerinden sanat akıyor! Eastshade belki her yerinden sanat akan bir oyun değil fakat sanat ve oyun ikilisini başarıyla harmanlayan bağımsız bir yapım olarak ön plana çıkıyor. Eastshade'in hikayesi ufak bir gemi kazası sonrasında, oyuna ismini veren ufak bir adada başlıyor. Ana karakterimiz, annesinin son isteği olarak Eastshade adasındaki güzellikleri resmetmek isteyen bir ressam. Adanın güzelliklerini resmetmek için sadece gezip dolaşmak yeterli değil. Ada halkıyla da iyi geçinip Eastshade'in gizli güzelliklerini de keşfetmemiz gerekiyor. Ha, bu aradan unutmadan ekleyeyim. Ada halkı antropomorfik, yani insana benzeyen hayvansı canlılardan oluşuyor. Balıkçı bir maymunla, kitap okuyan bir baykuşla ya da size yol tarifi yapan bir geyikle muhatap olabilirsiniz. Sınırlı açık dünyada gezerken, verilen görevler ya da keyfedecek resimler çiziktirip duruyoruz. İlk başlarda sanat ve oyun kavramları başarıyla iç içe geçiyor. Oyunda zaman geçirdikçe bir de

bakıyorsunuz ki aslında aynı şeyleri dönüp dönüp tekrar yapıyorsunuz. Oyun tam anlamıyla bir açık dünya değil. Sınırlarına ulaştıkça geçemeyeceğinizi görüyorsunuz. Verilen görevlerin hepsi de bir yerin tablosunu çizmek üzerine kurulu. Her şey birbirine benzemeye başladığı anda Eastshade'in albenisi de ortadan kalkıyor. Eastshade, RYO oyunlarından esinlenmiş diyaloglara ve hayatta kalma oyunlarının zanaat sistemine sahip. Yine de devamlılık açısından oyuncuyu aynı şeyleri yapmaya itiyor. Fakat biraz kafa dinleme, boş boş manzara kesme arıyorsanız Eastshade sayesinde azıcık huzur bulabilirsiniz. **◆ Özay Şen**

KARAR

ARTI Sanat ve oyunun birleşimi, başarılı grafikler ve seslendirme
EKSİ Benzer tipte sıradan görevler, herkese hitap etmiyor, özgürlük hissiyatı yok

66



It's Winter

"Terk ediyorum seni modern sanat eseri gibi oyun..."

Farklı oyun türleri söz konusu olduğunda muhafazakar davrandığım söylenemez, aksine bu oyunlar beni konfor alanımın dışına çıkartıp nefeslenme imkanı sağladığından ayrı bir hevesle yaklaşıyorum kendilerine. It's Winter da gördüğüm ilk ekran görüntüsünden beri merak ettiğim ve başına oturup yarım saat sonra içeriği tükettiğimde sevmek için kendime sebepler aradığım bir diğer oyun oldu.



Mesela genel geçer türleri masaya koyup It's Winter'ı herhangi birisine dahil edebilmek oldukça güç, yine de ağır tahrifata uğramış bir yürüme simülasyonu denebilir. Burada sorun, oyunda yapabileceğiniz yegane şeylerin iki-üç çok kötü çevrilmiş diyalog bulmak, yumurtaları dolaptan alıp yere düşürmek, fırında sosis pişirmek ve "E" tuşuna basarak onları lokma lokma yutmaktan ibaret olması. Oyun sizi alıp hayatın olanca basitliğinin kucağına bırakıyor adeta. Herhangi bir macera oyununda gördüğümüz en küçük haritaya sahip olan It's Winter 'da kendi dairemiz, apartmanın bahçeye inen merdiven boşluğu ve demir perde döneminde yapılmış Sovyet binalarının bulunduğu bir kompleks dışında gezilebilecek hiçbir yer yok. Çevreyle son derece zayıf olan iletişimi, ufak haritadaki onlarca bugü da buna ekleyebiliriz. Peki bu oyun niye var? Öncelikle yapımının oyuna bakış açısı farklı. Yapımcı, bize hiçbir şey yapılamayan, istesek de uzaklara

gidemeyeceğimiz, sıkıntılı, soğuk, kasvetli bir Rusya akşamını yaşatmak istemiş ve bunu da bir ölçüde başarmış. Oyunun o soğuk kış akşamı atmosferini vermekte hiç fena olmadığını söyleyebilirim. Neticede It's Winter bir oyundan ziyade ücretsiz sunulması gereken bir VR demosu gibi gözüküyor. Sanatsal bir yaklaşımı olsa da size vadettiği her şeyin yarım saat içinde tükeneceğini hatırlatmış olayım. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI İlginç bir fikirden yola çıkmış, sunulan kış atmosferi hiç fena değil, soundtrack gayet hoş
EKSİ Oyunda yapacak hiçbir şey yok, metinler İngilizceye çok kötü çevrilmiş, oyundan ziyade teknoloji demosu gibi gözüküyor.

50

She Remembered Caterpillars



En sevimlisinden bir bulmaca oyunu

İşte bir yandan kafa patlatıcı oynanışa sahipken bir yandan da yaptığınız şeyle herhangi bir bağlantısı olup olmadığını anlamadığınız, hikayenin arka planda döndüğü ilginç bir oyun.

Bu rengarenk oyunda Gammies adı verilen renkli küçük organizmaları, en basit anlatımıyla A noktasından B noktasına ilerletmeye çalışıyoruz. Yolun üzerinde bulunan tırtıl şekilli köprüler ve mantar mı yoksa bitki mi olduğunu anlayamadığım dokunaçlı yapılar da bizim için bazen bir geçit bazen birer engel oluyorlar. Oyunun beyin yakan kısmı



da tam olarak bu. Başlarda oldukça kolay gözükken bu görevler denkleme yeni renkler katıldıkça daha da kafa karıştırıcı bir hal alıyor ve sağlam bir zihin egzersizi yapmaya başlıyorsunuz.

She Remembered Caterpillars'ın arka planında acıklı bir hikaye olduğundan da bahsetmem gerek. Bir bilim insanının ölmekte olan babasıyla aralarında geçen diyaloglardan oluşan bu hikaye, kendisini çok açığa çıkartmasa da karakterlerin birbirlerine söyledikleri cümleler insanın içine işliyor. Açıkçası oyun ve hikaye birbiriyle çok alakalı gözüküyor ki zaten her bölümün başında çıkan yazıları atladığınız takdirde oyunda bir hikaye olduğunun farkına bile varmazsınız. Bu nedenle ben She Remembered Caterpillars'ın hikayesi dışında değerlendirilmesi gerektiğinin kanaatindeyim. Bu şekilde bakıldığında, She Remembered Caterpillars gittikçe zorlayan zorluk derecesi ve renkli görselleriyle eğlenceli bir bulmaca oyunu olmuş. Bir yerden sonra her seferinde bir öncekinin hemen hemen aynısı -ama daha zoru- olan bulmacaları çözmek belki içinizi sıkabilir. Yine de sakın kafayla oturup

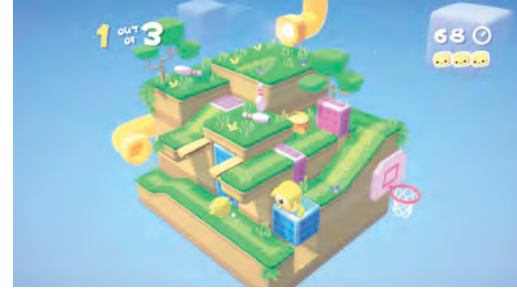
oynadığınızda geçtiğiniz her seviyenin size, başarmanın getirdiği o tatmini sağlayacağını garanti ediyorum. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Görsel dünyası etkileyici, keyifli bulmacalar, Switch ile zaman geçirmek için ideal
EKSİ Ne yazık ki ayarlanabilir bir zorluk derecesi yok, hikaye oyuna photoshop ile iliştilmiş gibi

78





Yapım Melbot Studios Dağıtım SIE Tür Parti Oyunu Platform PS4 Web www.melbitsworld.com

Melbits World

Melbitler, varış noktasına ulaşmak için ölümü dahi göze alan ponçiklerdir...

Geçtiğimiz senenin sonuna doğru çıkan Melbits World, mütevazı bir PlayLink oyunu. Minik uygulaması sayesinde cep telefonları ile oynanan oyun minimum iki, maksimum dört kişi istiyor. Oynadığım birçok PlayLink oyununa sevimli Melbitleri kıyas edecek olursam oyunun daha çok genç yaştaki arkadaşlara hitap ettiğini belirtmeliyim.

Oyunda Melbit adlı kırmızı yanaklı, rengarenk ve tombik yaratıklara basit tabir ile A noktasından B noktasına gitmelerine yardımcı oluyoruz. Oyunda her birinde dokuz bölüm bulunan dört adet farklı dünya bulunmakta ve zorlukları da giderek artıyor. Aslında zor değil de kompleks

dersek daha yerinde olur çünkü yaptığımız şey hep aynı. Ekranın bir ucundan Melbitler gelmeye başlıyor ve bizler de bu ponçiklerin önüne engeller koyarak doğru yola sapmalarına yahut köprüler ve asansörleri çalıştırarak ilerlemelerine yardımcı oluyoruz. Bölümler ilerledikçe biraz daha uzun ve karmaşık bir hal alıyor, kötü kalpli virüsler gezinmeye (onlara da Melbitlere ulaşmasın diye bariyer çekiyoruz önlere) başlıyor. Telefonda sadece iki tuş yardımı ile de bu zorlu yolculukta Melbitleri sağ salım ulaştırmaya çalışıyoruz. Dikkat edin, Melbitlerin uçurumdan düşme gibi bir alışkanlığı da var.

Kendime göre ele aldığımda Melbits World basit bir oyun. Tek oturuşta da rahatça bitirebiliriz. Dolayısıyla içeriği bakımından oyun daha çok 10 - 12 yaş arasına hitap eden bir türden. Renkli, şen şakrak, müzikleri eğlenceli ama basit. **◆ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Eğlenceli müzikler, rengarenk ve cıvıl cıvıl oyun dünyası
EKSİ Sistem hep aynı. A noktasından B noktasına Melbitleri ulaştırmak

75

Yapım Juggler Games Dağıtım IMGN.PRO Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch Web mymemoryofus.com

My Memory of Us

Harika bir dostluğun, bitmeyen bir sevginin hikâyesi

Aksiyona ara verip, biraz da hikâyeye odaklanmaya ne dersin en beğendiğim okuyan insan? Eğer bu aralar hikâye temelli bir oyun arıyorsan o zaman My Memory of Us tam da sana göre diyebilirim.

Side-Scrolling yani ilerlemeli bir oyun yapısına sahip olmasının yanı sıra içerisinde bolca bulmaca da barındıran bu güzide oyun, yıllar önce tanışmış bir erkek ve bir kadının hikâyesini anlatıyor. İki ayrı dünyaya ait olan bu ikili, tanıştıktan kısa süre sonra birbirlerine resmen kenetleniyorlar. Fakat patlak veren savaş yüzünden içerisinde buldukları dünya resmen başlarına

yıkılıyor. Tüm şehir boşaltılıyor ve etrafı robot askerler sarıyor. Şimdiyse bu ikili, tüm dünyaya karşı birlikte mücadele ediyorlar. Mücadele esnasında her iki karakteri de bir arada kullanmamız gerekiyor. Erkek karakterimizin özelliği sessizce yürüyebilmek, kız karakterimizin özelliği ise hızlı koşabilmek. Aynı ayrı kontrol edilebildikleri gibi, ele ele tutuşup birlikte de hareket edebiliyorlar. Aynı zamanda her iki yeteneği de kullanabilmeleri de cabası. Karşımıza çıkan bulmacalar da bu iki karakteri nasıl kullanabildiğimizi bir anlamda test ediyor. Karakterlerden bir tanesini haritanın dışarısında bırakıp, diğeri ile bambaşka yerlere gidebilmek kesinlikle oyunu hem zorlaştırmış, hem de renklendirmiş. Siyah beyazın üzerine işlenen kırmızı renk ile harika bir görselliğe ve muazzam çizimlere sahip olan oyun, aynı zamanda fantastik bir anlatımla tarihsel gerçekleri yüzümüze yüzümüze vuruyor.

Oyun kendisini oynatıyor olsa da bulmacaların fazlasıyla kolay olduklarını belirtmeden geçemeyeceğim. Bir de genelde aynı şekillerde düşmanlardan kaçıyor ya da benzeri noktalara saklanıyor olmak da can sıkıcı. Ayrıca bulma-

ca ve hikaye başlıkları çok ağır bastığından, birazcık bile aksiyon deneyim etmeyeceğinizi belirtmek isterim. **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Farklı oyun yapısı, karakterlerin kullanımı, kaliteli arka planlar ve hikaye örgüsü
EKSİ Bulmacalar daha zor olabilirdi, genelde aynı hareketleri yapmak

80





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Skylanders: Ring of Heroes



Skylanderlar yeniden iş başında...

2011 yılında hayatımıza giren Skylanders, özellikle karakterlerinin eğlenceli olması ve oyuncaklarının da üretilmesiyle çocukların fazlasıyla ilgisini çeken bir oyun olmuştu. Tüm platformları parselleyerek kaçacak yer bırakmayan Skylanders'ı duymuş fakat ilgimi çekmediği için hiç oynamamıştım. Geçtiğimiz ay içinde Ring of Heroes'u görünce fırsat bu fırsat diyerek telefonuma indirdim. Liderleri Kaos olan bir ekip dünyanızı tehdit ederken sizin de halkınızı korumak için elinizden geleni yapmanız isteniyor. Öncelikle bir lider seçmeniz ve sonrasında da iyi bir ekip kurmanız gerekli. Oyunda yönlendirmeler çok başarılı bir şekilde yapılmış ve siz bir an bile "ne yapacağım şimdi ben" derdine düşmüyorsunuz. İksir kullanmak mı gerekiyor ya da ana üsse altın toplayıcı bir yapı inşa etmeyi öğretmek istiyor, hemen ona uygun görevler veriliyor. Siz bunlara kulak asmayıp haritayı açtıktan sonra yolunuzu kendiniz de çizebilirsiniz. Bu tamamen size kalmış. Haritadaki bölümlerin adları da oldukça eğlenceli. Aynalı Yayla, Çarpık Boyut, Sisli

Bataklık. Bu isimlerden de tahmin edebileceğiniz gibi Skylanders: Ring of Heroes'u Türkçe de oynayabiliyorsunuz. Hot Dog, Blades, Stealth Elf, Sypro gibi isimleri olan sevimli küçük canavarlardan oluşan karakterlerin hepsinin kendine özel yetenekleri var, savunma, atak ve defans gibi ve oynadıkça seviyeleri artıyor. Karşılaşmaların sonunda kazandığınız iksirler ve yaşam runikleriyle karakterinizi geliştirebilirsiniz. Seviyeniz ilerledikçe Skylander ailenize yeni üyeler katılıyor ve daha güçlü bir takım kurabiliyorsunuz. Hangi karakterlerle iyi bir takım kuracağınıza karar veremiyorsanız oyun yönetimi burada da devreye giriyor ve elinizdekilerle olabilecek en iyi ekibi oluşturmaya yardımcı oluyor. Günlük etkinlik ve görevleri yerine getirdiğinizde kristal ve altını bolca kazanıyorsunuz. O açıdan bakınca oyun fazlasıyla bonkör. Kullandığınız bir enerji de var ama uzun süre oynadım ve hiç bitmedi. Başka kullanıcıların kurduğu loncalara giriş yapabilir ya da siz de bir grup kurabilirsiniz. Düello bölümünde arkadaşları-

nızla dostluk maçları düzenlemek mümkün. Gelelim savaş ortamına karşınıza, sonunda "boss" da olan ekipler çıkıyor ve bütün gücünüzü kullanıp yok etmeye çalışıyorsunuz. Bu karşılaşmalar sırasında takımınızı yapay zekanın kollarına bırakıp otomatik bir şekilde oynanmasına da izin verebilirsiniz. Ben başta kendim oynadım ama bir yerden sonra çok hızlanıyor ve tek tek uğraşmak oldukça sıkıcı gelebiliyor. Hedef kitlesinin daha genç insanlar olması nedeniyle olsa gerek, oyun fazlasıyla kolay. 10. Level'a geldim ve sadece bir bölümü iki kere oynamak zorunda kaldım. Karakterleri güncelleyip güçlendirdiğinizde karşınızdaki düşmanları kolaylıkla yenebiliyorsunuz. Görsel olarak çok başarılı olması, verdiği görevlerle oyunu daha anlaşılır kılmasıyla, ekibi kurduğunuz canavarlar ve hatta düşmanların şirinliğiyle sizi içine alıyor ama bir süre sonra tekrara düşmesi sıkabiliyor. Hedef kitlesini düşününce başarılı ama diğerleri için merakla indirilip bir süre oynadıktan sonra rafa kalkabilecek bir oyun.

75





Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

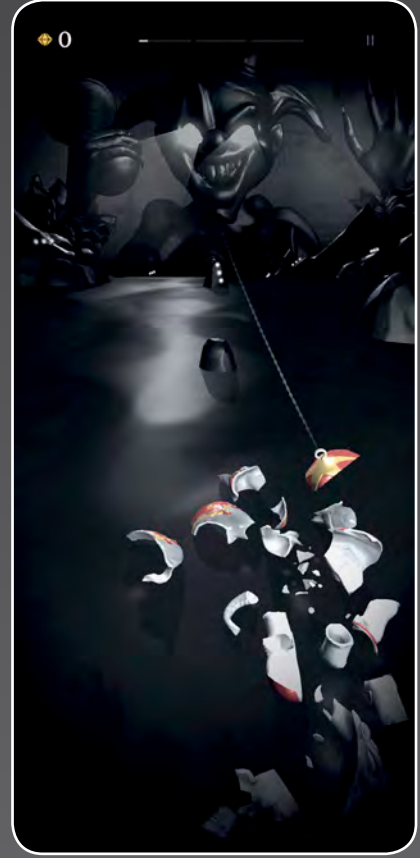
Rest in Pieces

Porselen filin içine saklanmış ruhu kurtarmak istemez misiniz?

Bazı oyunlar vardır, herhangi bir korku öğesi bulundurmaya da atmosferiyle fazlasıyla gerebilir. Rest in Pieces'i yükleyip oynamaya başladığınız andan itibaren o rahatsız edici havasıyla sizi etkisi altına alıyor ve oynamayı bırakmıyorsunuz. Porselen biblo denince aklınıza, oldukça eski bir evde, kirden içerisi görünmeyen vitrinde duran tuhaf nesnelere gelmiyor mu? Tamam, bu kadar spesifik olmasa da ürktürücü nesnelere olduğunda hem fikiriz değil mi? Bu oyunda da gelin görün ki masum ruhları porselen biblolara hapsedmişler ve bizim onları kurtarmamızı bekliyor. Oyun genel olarak bakıldığında çok basit, yukarıdan aşağıya sallanan bir figür var ve yoldaki engellere çarpması lazım çünkü bu figür porselen ve bir şeye değdiği anda kırılıyor. Sirk fili, bacaklarından sallanan akrobat, sörfçü

kadın, kaptan gibi farklı karakterler var ama bu nesnelere oynamak için sırasıyla her parkuru başarılı bir şekilde geçmeniz ve yolda karşınıza çıkan puanları toplamanız gerekiyor. Puanlar kaldığınız yerden devam etmek için de gerekli. Kendiliğinden sallanarak giden figürü sağ sol hamlelerinle parçalanmasını diye uğraşıyorsunuz ama ipe bağlı olduğu için temposunu iyi ayarlamak gerekiyor yoksa havada uçarken çok fazla müdahale şansınız olmuyor. Siz böyle şirin bir şekilde sallanırken korkunç sesler çıkaran bir palyaço soytarı karışımı bir yaratık el sallıyor ve bu ürpertip dikkatinizin dağılmasına sebep oluyor. Oyunu ilginç kılan şüphesiz ki grafiklerin ve atmosferin çok başarılı verilmiş olması ayrıca bibloya ruh hapsedme fikrini bulmuşsa kendisini tebrik ediyorum.

85



Tür Platform, Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Typoman Mobile

Harflerden oluşan karakterimiz macerasına sizi de ortak etmek istiyor.

Bir kamyon dolusu harf, uçurumun yanına yaklaşıyor, boşaltırken içlerinden küçük "o" harfi kalabalığın arasından sıyrılıp yuvarlanarak ana karakterimiz oluyor. Böyle yuvarlanarak biraz zor olmaz mı derken başka harflerle karşılaşır bir çöp adam olarak hayatımıza devam edeceğimiz gerçeğini anlıyoruz. Aslında tam da çöp adam

değil ama ben öyle demeyi uygun gördüm. Typoman'e sadece platform oyunu demek haksızlık olur çünkü bir yandan da harflerin yardımını almamız gereken bulmaca kısmı var. Başrolü çöp adam olan bir oyunda başınıza kötü bir şey gelmez diye düşünmeyin, sakın sakın ilerlerken arkanıza korkunç canavarlar takılıyor ve eğer yakalarsa sizi

yok edebiliyor. Kaldığınız yerden iki ya da üç kere devam edebiliyorsunuz ama yok, hala ölüyorsanız video izlemeniz gerekiyor. Gelelim bulmaca kısmına, zaten oyunun eğlenceli ve ilgi çekici olan bölümü de bu tarafı biraz. Yukarı çıkması gereken bir platformun yanında "n" harfi var ama uzaklarda bir "o" var birleştirdiğinizde "on" oluyor ve bir anda aktif hale geliyor. Bu tabii en basiti, yeri geldiğinde harfleri birleştirip kelime yapılabiliyorsunuz. Benim nedense akreplere benzettiğim canavarlar yerine bir de zehirli yeşil gaz düşmanımız var, onu da fazla soluduğunuzda ölme tehlikesi var. GAS yazan yerlerde ya hızlı hareket edeceksiniz ya da onu inaktif hale getirecek kelimeyi bulmanız gerekiyor. Ne yapacağınızı bilmediğiniz anlarda soru işaretine tıklayıp ipucu alabilirsiniz. Oyun kontrolleri oldukça başarılı ve kolay. Typoman Mobile, çok fazla zorlanmadan oynatabilen eğlenceli bir platform oyunu olmuş.

80





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Break Bricks – Ball's Quest
3. Kelime Gezmece
4. Call Of Sniper War 2019
5. Magic Tiles 2: Piano Game

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Adalet Namluda: Afrin
2. Hermes: KAYIP
3. Plague Inc.
4. Hitman Sniper
5. Football Manager 2019 Mobile



Tür MMORPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

AxE: Alliance vs Empire

Masaüstü bilgisayarda oynanabilecek kadar ayrıntılı

Oyunu yükleyip biraz da zaman geçirdikten sonra "bunu neden tablet ya da telefonda oynuyoruz" dedim sesli bir şekilde çünkü kaliteli grafikleri, karakterlerin ve dünyanın ayrıntılarıyla büyük bir oyun görüntüsünde. Hemen başlangıçta sizden tarafınızı seçmeniz isteniyor. Darkhaan İmparatorluğu mu, Galanos İttifakı mı, ben tabii ki iyileri seçtim. Karakterinize karar verip, saçını, göz rengini, kıyafetini özelleştirip dünyaya giriş yapıyorsunuz. Ufak bir eğitim sonrasında nasıl savaşacağını öğreniyorsunuz. Yan karakterler de müthiş görünüyor. İlk görevi alıp ormana doğru ilerliyorum mesela. Orman, bitkiler, oldukça tuhaf yaratıklar ilgimi fazlasıyla çekiyor. Nasıl saldırıcaktım derken bir anda bunu düşünmemeye hiç gerek olmadığını anlıyorum çünkü kızımız bütün silahlarıyla var gücüyle önüne çıkan herkesi yok etmeye başlıyor. Köşede ufak yanıp sönen "auto battle" yazısını görüyorum ve o zaman anlıyorum ki benim pek de bir şey yapmama gerek yok. Adeta bana

dönüp "izle ve öğren" diyor ama öğrenmeme gerek de yok çünkü bütün oyunu film gibi izleyebilirim. Auto halden çıkarınca gideceği yerleri ve saldırıları kontrol edebiliyorum ama böyle bir imkân olunca buna uğraşmak da oldukça anlamsız geliyor. Bizim görevimiz ne diye sorarsanız, karakterin görevleri almasına ve hak kazandığı eşyalarla onu güçlü bir kahraman haline getirmek. Çevrimiçi ve arkadaşlarınızla oynama imkânınız var. Estetik olarak çok güzel ama bu oyun mobil olarak çıktığı için heba edilmiş gibi geldi bana. Yine de bu tarz oyunları sevenlerin ilgisini çekecektir.

65



Tür Müzik, Arcade Platform iOS Fiyat Ücretsiz

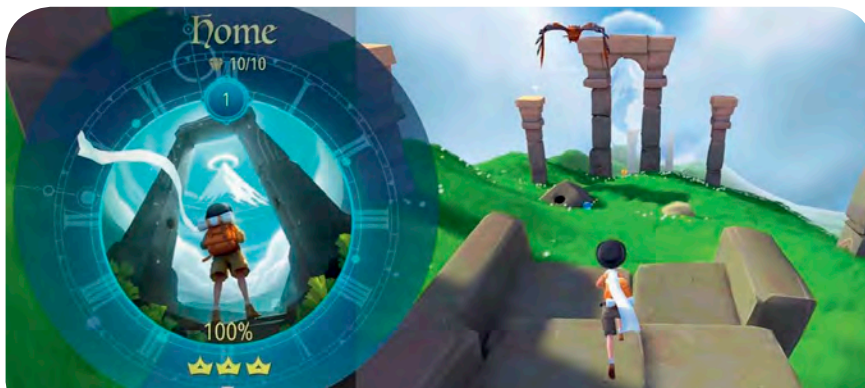
Rolling Sky 2

Şimdi sessizce uçuş emniyet videomuzu izliyoruz...

Her ay, incelemek için dingin bir oyun bulunca acaba "huzur veren oyunlar" köşesi mi yapsam diye bir düşündüm. Yoğun iş ya da okul temposundan mı şikayetçisiniz bir de üzerine gelecek bir oyun oynamak istemezsiniz diye düşünüyorum. Şimdi yavaşça vahşi öğeleri oyundan çıkıp Rolling Sky 2'yi indirin, kulaklıklarınızı takın ve müziğin sizi uzak diyarlara götürmesine izin verin. "Temple Run seven bunu da sevdi" diyebilirim zira oyunun yaratıcıları bu oyunda bir animasyon filminin başrolünde gibi hissedeceğinizi söylüyorlar. İlk bölümde ilerlemek için uçmak, karda kayarak gitmek, bir kuşun sırtına binmek gibi seçenekleri kullanırken ikinci bölümde piyano tuşlarının üzerinde gidiyorsunuz ve müzik sizin hareketlerinize göre çalıyor. En çok bu

bölümü sevmiş olabilirim çünkü o piyano çaldığımız hissiyle birlikte coşkulu bir şekilde ilerleniyor, düşünce de oldukça hüzünlü bir sesle bitiyor. Bu zamanlarda video izleyip kaldığınız yerden oynayabilirsiniz, normal ve zor aşamaları var. Aradığımız huzursuz normal oynamanızı tavsiye edebilirim. Diğer bölümlerin de hepsinin teması farklı, gece uyuyan biri pijamalı penceresinden uçup yıldızlı gecede ilerliyor, bir başkası Mısır Piramitlerinde çölde koşuyor, hırsız çatılarından kaçıyor. Şimdilik 6 bölüm var yakında daha fazlasının olacağını müjdesini veriyorlar. Bölümler biraz daha uzun sürebilmiş, Temple Run gibi sonsuz koşu değil bir yerde bitiyor. Ben sevdim, dinlenmek için kulaklığı takıp huzurlu bir şekilde oynanabilir.

80



◆ Nevra İlhan



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Kelime Gezmece
3. Subway Surfers
4. Pick Me Up
5. My Talking Tom 2

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Adalet Namluda: Afrin
2. Real Drift Car Racing
3. Earn to Die 2
4. Hitman Sniper
5. Construction Simulator 2014

NİSAN
SAYISINI KAÇIRMA

20
POSTER
25
STICKER
Hediye
2 FARKLI
DEFTER

20 POSTER **25** STICKER
heygirl!



4N1K
MERAK
ETTİKLERİN BURADA
Röportaj, Poster ve Test

SEVGİLİ Mİ
ARKADAŞ MI?
JONAS BROTHERS
GERİ DÖNDÜ
AVENGERS'İ
BEKLİYORUZ
SIVİLCELERE
SAVAŞ AÇIYORUZ
IAR MISIN?



Katy
SARKILARLA
KONUŞUYOR

Taylor
MESAJ ALINDI!



Cameron
ACIL
ASK
ARANIYOR!



Barbara
A'DAN
Z'YE

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

i instagram.com/heygirlonline



FORTNITE

Eski kral tahtını geri almak için çok çalışıyor.

Sayfa
90



ONLINE



ALBION ONLINE

Nihayet free-to-play oluyor!

Albion Online, detaylı crafting sistemi ve bu sisteme dayalı oynanışı ile kısa bir dönem bile olsa adından söz ettirmeyi başarmıştı. Biz de oyuna bu sayfalarda yer vermiştik ve oyunu da ben incelemiştim. Aslında oldukça bağlayıcı bir oyun yapısına sahip olan Albion Online'ı tek bırakma sebebim oyunun oldukça fazla vakit istemeseydi. Belli bir noktadan sonra bu tür emek isteyen oyunlara ya da MMORPG'lere vakit ayırmak hayli güçleşiyor

ve hevesinizi de kısa sürede kaybediyorsunuz. Neyse bu başka bir konu, gelelim asıl odak noktamız Albion Online'a. Bu güzide oyun şu ana dek "buy-to-play" sistemi ile çalışıyordu. Yani bir abonelik sistemi olmasa da oyunu satın almanız gerekiyordu. Ancak oyun 10 Nisan itibarıyla "free-to-play" bir yapıya bürünüyor. Yapımcı ekip böylece daha fazla oyuncuya ulaşabileceklerini belirtirken, bu durumun oyuna yeni bir boyut

kazandıracığını söylüyor. Yapımcı ekip bu kararlarının sebebinin aslında oyun iyi gitmesine rağmen daha çok oyuncuya ulaşmak istedikleri olarak açıkladı. En ucuz paket olan 30 doların oyuncuların oyunu denemesi için oldukça caydırıcı bir miktar olduğunu söyleyerek bu şekilde çok daha fazla oyuncuya ulaşabileceklerini belirtti. Bunun yanında daha önce oyunu satın almış oyunculara ise oyun içi telafi hediyeleri verileceği açıklandı. ♦

FORTNITE

Yeni içeriklere hazır mıyız?

Epic Games, Fortnite ile beraber geçen sene ortalığı birbirine kattı bilindiği gibi. Fortnite'tan elde ettikleri kazanç sadece Fortnite'ın gelişimine değil, Epic Games Store ile yeni bir oyun alışveriş platformu oluşturmak için de kullanıldı ve henüz yolun başında olmalarına rağmen oldukça iyi iş çıkardıklarını söyleyebilirim. Nasıl konsollarda "exclusive" oyunların kapışması bir dönem kızıştıysa (PS4 ile beraber bu rekabet yok oldu.) oyun mağazaları arasında da bu tür bir rekabet hızlanacak gibi duruyor. Gel gelelim Epic Games hala kaynaklarının büyük bir kısmını Fornite için harcamaya devam ediyor ve sürekli oyuna yeni içerikler ekliyor. Piyasanın en güçlü üç Battle Royale isminden biri olan Fornite, geçtiğimiz aydan bu yana üç farklı yama aldı ve belki de siz dergiyi okuduğunuz sıralarda buna bir yeni yama daha eklenebilir. Geçtiğimiz yamalarla beraber oyuna Çakmaklı Tepen Tabanca, Korsan Topu silahları ile Vantuzlu Top aracı eklendi. Oyuncu-

lar Korsan Topunun içine girip kendisini oldukça uzak mesafelere ulaştırabiliyor ve düştüğü yere ağır hasar verebiliyor. Çakmaklı Tepen Tabanca ise oldukça iyi bir hasar veriyor, rakibi uzaklaştırıyor ve kullanıcıyı geriye atıyor.

Son olarak Vantuzlu Top ise camdan bir topun içine girmenizi sağlıyor. Bu top dönerek bir ulaşım aracı haline geliyor ve oldukça kullanışlı. Apex'in de rekabete katılması ile Battle Royale dünyasında işler iyice karışacak gibi duruyor. ♦





LEAGUE OF LEGENDS

Kış mevsimi şampiyonu kim olacak?

Ülkemizin en büyük espor organizasyonlarının League of Legends çatısı altında gerçekleştirildiği bir gerçek. Vodafone Şampiyonluk Ligi'nde (VFŞL) de her sezon olduğu gibi bu sezon da doludizgin maçlar oynandı. 2019 kış mevsimi boyunca takip ettiğim maçlarda sayısız heyecanlı ana, inanılmaz oyunlara, beşte beşlere şahit olduk. Nihayet normal sezon geride kaldı. Kısa bir sezon değerlendirmesini de bu sayfada tabii ki yapacağız ama ülkemizdeki espor organizasyonları adına Riot Games iki önemli gelişmeye ön ayak oldu. Bunlardan biraz bahsetmek istiyorum.

Türkiye'nin yeni espor arenası açıldı!

Eski bir oyuncu olarak Türkiye'deki espor organizasyonlarının en dibini de gördüm en gösterişlisini de. En dipten bahsederken tabii ki esporun spor olarak bilinmediği dönemlerden bahsediyorum. Birkaç arkadaşın belirli bir oyun için takım kurup fırsat oldukça çeşitli şehirlere gittiği, çok küçük bir grubun haberdar olduğu turnuvalardan bahsediyorum. Tabii ki bu turnuvalar profesyonel değildi ama ülkemizde zaten o dönemlerde neredeyse hiçbir profesyonel organizasyon yoktu. Biz de kendi çabamızla bu turnuvaları zor da olsa takip etmeye çalışır, mümkünse canlı izledik. Elbette izleyici sayısı da 10-15 kişiden fazla olmazdı. Gel gelelim League of Legends'in ülkemizde görünmesi, Riot'ın bu topraklara

yatırım yapması ile beraber espor terimi de ülkemizde farklı bir anlama büründü. Ülkemiz adına amatör turnuvalardan profesyonel turnuvalara geçişin ilk adımı olmasa da en etkili ve merak uyandıran adımı oldu. Riot Games yatırımlarına 2019'da da devam etti ve ülkemizdeki ilk espor arenasını açtı. Böylece profesyonel liglerin maçlarını artık Ataşehir Watergarden'daki espor sahnesinden canlı olarak izleme fırsatı bulduk. Ocak ayında yapılan açılış büyük ilgi görmesinin yanında 1000 kişilik kapasitesi ile dünyanın sayılı espor sahnelerinden biri oldu. Bilet fiyatlarının da son derece makul olduğunu belirtmek istiyorum.

Akademi Ligi tecrübe kazandırmak için geldi!

Elbette ülkemiz hem yatırım hem de esporcu yetiştirme potansiyeli açısından aslında son derece verimli. Genç nüfusun bu kadar yoğun olduğu Türkiye'de genç esporcuların tecrübe kazanmaları, profesyonel alanları deneyim etmeleri büyük önem taşıyor. Yine Riot'ın bu amaçla kurduğu Akademi Ligi bu konuda son derece önemli bir işleve sahip. İlk defa 2019 kış mevsiminde düzenlenen Akademi Ligi organizasyonunda oldukça iyi maçlar izledik. VFŞL'deki takımların keşfettiği genç ve tecrübesiz oyuncuların, profesyonel arenalara hazırlıklarını büyük bir ilgiyle takip ettik. Sezon boyunca öne çıkan iki takım vardı. Bunlardan biri normal sezonu 1907 Fenerbahçe, diğeri ise HWA

Gaming. Bu iki takım normal sezonu 15'er galibiyet ve 3'er mağlubiyet ile birinci tamladı ve play-off'ta rakiplerini yenerek finalde şampiyonu belirlemek için karşı karşıya geldiler. Heyecanlı final maçında kazanan genç takım, 3-1'lik skor ile 1907 Fenerbahçe Akademi takımı oldu.

VFŞL heyecanı bu ay da sürüyor!

VFŞL boyunca üç takımın birbiriyle çekişmesini izledik aslında. Her ne kadar Galatasaray ve Beşiktaş lige iyi başlasalar da zamanla yakaladıkları ivmeyi kaybedince alt sıralarda play-off'a kalma mücadelesi vermeye başladılar. Beşiktaş ve HWA play-off dışı kalırken Galatasaray ile beraber Team Aurora ve Dark Passage play-off'un çeyrek final aşamasına kalmayı başardı. Bursaspor ve Galacticos ise sezon boyu istedikleri performansı göstermediler ve ilk haftadan son haftaya kadar ligin dibine demir attılar. Ligin tepesinde yarışan takımlar ise 1907 Fenerbahçe, SuperMassive ve Royal Youth oldu. Royal Youth normal sezonu 3. bitirdi ve play-off'a çeyrek finalden katılma hakkı kazandı. Fenerbahçe ve SuperMassive ise ligi aynı galibiyetle birinci bitirerek yarı final için rakiplerini beklemeye koyuldu. Siz bu yazıları okurken çeyrek final maçları 29-30 Mart tarihlerinde yapılmış olacak ama 6-7 Nisan'daki yarı finalleri ve 13 Nisan'daki Kış Mevsimi finalini izlemeyi ihmal etmeyin efendim. ♦



APEX

— LEGENDS™ —

Geçtiğimiz ayın kapak konusu üzerine yazılacaklar bitmiyor.

Geçtiğimiz ay doyasıya Apex'i oynadık, halen de durum değişmiş değil. Bildiğiniz gibi oyun çok kısa sürede ciddi oyuncu kitlesine ulaşıp rekor üstüne rekor kırdı. Elbette bu aşırı hype zamanla azaldı ve oyuncu sayısı hala çok yüksek olmasına rağmen biraz daha "normal" bir noktaya ulaştı. Elbette oyuncu sayısındaki ani artış hilecileri de bir anda harekete geçirdi ama yapımcı ekip bu konuda hızlı davranarak ilk ciddi ban dalgasını uyguladı. Diğer oyuncuların emeklerini hiçe sayan 355 binden fazla hesap banlandı. Bu sayfalarda her zaman belirttiğim gibi, hileye karşı verilen savaşı sonuna kadar destekliyorum. Darısı daha nice hilecinin başına. Gelgelelim geçtiğimiz bir ay içinde Apex ilk sezonuna giriş yaptı. Son dönemlerde özellikle Fortnite ile beraber çıkışa geçen Battle Pass sistemi Apex içinde de yerine aldı. Birçok oyuncu aslında bu sistemin nasıl işlediğini biliyor ve yine de basitçe açıklayalım. Battle Pass ile oyuncular ikinci bir seviye ilerlemesine sahip oluyor. Oyun oynadıkça normal profil seviyenizden bağımsız olarak bu seviye için de tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Eğer seviye atlarsanız sizin için hazırlanan bir ödüllü kazanıyorsunuz. Bu ödüller karakter / silah skinleri ya da pozları gibi içerikler olabiliyor. Ama para verip Battle Pass bileti alırsanız, her seviyede daha özel içerikler kazanmanız mümkün. Ama bunlardan da önemli olarak oyunun yeni karakteri Octane oyuna eklendi. İsterseniz Octane'ı biraz tanıyalım. Kendisi saldırı temelli bir karakter. Bu durumda bir sonraki yeni karakteri ise destek ya da tank olarak bekleyebiliriz. Octane'e baktığımız zaman hareketliliği ile düşmana ani saldırılar yapabilecek bir karakter olduğu açık. Oynanışı bir miktar da olsa vur-kaç yeteneği güçlü olduğu için Wraith'i andırıyor diyebiliriz. Karakterin pasif yeteneği aslında kendisine destek olan bir yetenekten meydana geliyor. Octane çatışma dışı, hasar almadığı zamanlarda zaman içerisinde sağlığını doldurabili-

yor. Böylece bir çatışmada hasar aldığınızda saklanıp tekrar tam gücünüzle çatışmaya dahil olabilirsiniz. Elbette bu tür bir yeteneği kullanabilmek için etkili bir hareket kabiliyetiniz olmak zorunda. Bu açtığınızı ise taktiksel yeteneğiniz ile kapatabiliyorsunuz. Adrenaline Junkie isimli bu yetenek altı saniye boyunca %30 daha hızlı hareket etmenizi sağlıyor ancak bu hareket Octane'in sağlığının %10 kadarını götürüyor. Son olarak kahramanın ulü yeteneği, bazı zıplama platformları ortaya çıkarıyor. Bu platformu tüm karakterler kullanabiliyor ve karakterleri oldukça yükseğe zıplatıyor. Octane bu platformlardan birkaç tane koyarsa ve zıpladıktan sonra düşüğünüz noktayı yine bir sıçrama platformuna denk getirirseniz, oradan oraya çekirge gibi zıplayarak hem hedef alınması zor bir hedef olursunuz hem de düşmanın yerini çok daha iyi tespit edebilir, eğer iyi hedefleme yeteneğiniz varsa onları yok edebilirsiniz.

Solo oyunculara öneriler

Elbette arkadaşlarla oynana oyunların bambaşka bir eğlencesi olduğu doğru. Ancak zaman zaman her oyuncu sakın sakın tek başına oyununu oynamak isteyebilir. Apex her ne kadar tek kişilik bir oyun moduna sahip olmasa bile oyuna tek başınıza girdiğiniz zaman atandığınız bir takıma kolayca adapte olup konuşmadan dahi kolayca iletişim kurmanızı sağlayan bir sisteme sahip. Oyunda ilk kez haritaya atlarken daha uzak noktalara ulaşmak için, uçaktan atladığınız zaman doğrusal bir çizgi ile oraya gitmek yerine önce dik daha sonra yatay ilerleyin. Bunu birkaç kez yapın. Yani uçaktan atlayıp yere indiğinizde arkanızdan bir çizgi çizilecek olursa bu çizgi merdiven şeklinde olması

gerekiyor. Bunu yapmak başlangıçta her ne kadar kolay olmasa da zamanla alışabilirsiniz. Özellikle uzak mesafelere ulaşmak için son derece etkili bir yöntem. Ping sisteminin kullanmak hayati önem taşıyor. Apex sesli iletişim olmasa bile oyuncular arası iletişimi kuran en iyi oyunlardan biri. Ping sistemi ile hedef alanları, düşmanları ve hatta eşyaları işaretleyebilirsiniz. Özellikle ihtiyacınız olmayan eşyaları pingleyerek takım arkadaşlarınıza haber vermeniz, tüm takımın etkili donanımlarla dolaşması için oldukça önemli. Bu yüzden ihtiyacınız olan eşyaları envanterinizden farenin orta tuşu ile pinglemeyi, ya da zaten sizde olan bir teçhizatı bulduğunuzda bu eşyaya sahip olmayan takım arkadaşlarınızı bilgilendirmeniz çok önemli. Ayrıca oyun içinde hareketli olmanız çok önemli. Apex daha çok Arcade bir oyun. Bu yüzden çatışmalarda hareketsiz kalmanız ölüm anlamına geliyor. Nereden kayılır, nereden tırmanılır, hangi yol ile düşmanın arkasına sarkılır, daha iyi konum almak için karakterin yeteneğini nasıl kullanabilirim diye sürekli düşünün. Zaten bu durum 1-2 haftanın sonunda refleks halini alıyor kendiniz zamanla hareketliliği ve konumlamayı çözmüş oluyorsunuz



Envanter

Görselde görebileceğiniz envanteri tanırırsanız, arkadaşlarınızla eşya alışverişlerinde daha rahat iletişim kurabilirsiniz.

Birinci silah alanına kullanabildiğiniz en iyi silahı yerleştirin. Oyuna yeni başladıysanız otomatik silahlar bunun için en iyi seçenektir.

İkinci silah alanınıza bir keskin nişancı tüfeği ya da pompalı tüfek yerleştirmeniz oldukça yararınıza olacaktır.

Burada arkadaşlarınıza ait envanter ve zırh bilgilerini görebiliyorsunuz. Aynı zamanda arkadaşınız çatışmaya girdiğinde size buradan haber veriliyor.

Mevcut silahlarınza uygun bir eklenti otomatik olarak silahlara yerleştiriyor. Ancak mevcut silahlarınızdan herhangi birine uymayan eklentiler envanterinizde bu şekilde gözükür.



Silah eklenti bölümleriniz bu şekilde görünür. İlgili bölmeye bir eklenti takmadığınız zaman o alan gri olur. Taktığınız eklentilerin nadirlik seviyesini sırayla beyaz, mavi veya mor renklerle görebiliyorsunuz.

Çantada yer alan bu kapalı slotları daha geniş bir çanta alarak açabiliyor ve envanterinizi genişletebiliyorsunuz.

Bu bölümde kask, beden zırhı, kalkan ve kullandığınız çantayı görebilirsiniz. Her zamanki gibi kaskınızı indirmişler! Bu yüzden de bu bölüm gri olarak gözüküyor.

Çantanızda Ultimate Accelerator bulunuyorsa, bu menüden çıkmadan Ultimate yeteneğinizin durumunu edebilir ve gerekli olması halinde kullanabilirsiniz.

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



Corsair

Dominator Platinum RGB

Elit performans beklentisi olan oyunculara özel

Sayfa
97



DONANIM

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



Acer Nitro 5 (AN515-42-R6EU)

AMD temeli üzerine fiyat performans laptopu

Bu incelemeyi yapmak bize biraz garip hissettiriyor zira herhangi bir oyuncu laptopında Nvidia tabanlı sistemler görmeye o kadar alışmışız ki yeni Nitro 5'in her detayını ayrı ayrı kurcalarsak halde buluyoruz kendimizi. Nvidia bugünlerde tüm gücüyle RTX tabanlı pahalı sistemleri ön plana çıkartadursun, Acer'ın Nitro 5 (AN515-42-R6EU) modeli karşımıza AMD Ryzen 7 2700U işlemci ve AMD Radeon RX560X ekran kartı etrafında şekillendirilmiş bir fiyat performans ürünü olarak çıkıyor. Teknik detaylara girmeden önce tasarıma bakarsak, Nitro 5 bir önceki seriyle birebir aynı çizgileri taşıyor ve bu gayet iyi bir tercih olmuş zira ürünü daha önce de incelemiş ve tasarımını oldukça beğenmiştik. Acer bu modelin dış düzeyinde pürüzlü bir plastik tercih etmiş ve kapağı açtığınızda da klavyenin etrafındaki doku bilgisayar sanki karbon fiberden yapılmış izlenimi veriyor. Bu kırmızı arka aydınlatmaya sahip klavye ile birleştiğinde (mekanik klavye bulunmuyor) hayli agresif bir görüntü oluşturuyor ki oyuncuların RGB klavyenin eksikliğini çok hissedeceğini sanmıyorum. Nitro 5'te kullanılan ekran yine 15.6"

ebadında ve 1080p (141 PPI) çözünürlüğü destekleyen 144hz IPS panele sahip. Gecikme süresi çok etkileyici olmayan (32ms) bu panel aynı sınıftaki rakiplerinden daha iyi kontrasta sahip ve başta siyah renkler olmak üzere renk doğruluğu da ortalamanın üzerinde. 284 kandela parlaklık ve %87 sRGB değerlerini de ekleyince Acer Nitro 5 ekran sınavından başarıyla çıkmayı başarıyor.

Acer bu modelde farklı konfigürasyonlar sunmakta. Bizdeki modelde (AN515-42-R6EU) AMD Ryzen 7 2700U işlemci ve AMD Radeon RX560X (4GB) ekran kartına 16GB DDR4-2400Mhz RAM, 256GB SSD + 1TB HDD (5400rpm) eşlik etmekteydi. Modelde kullanılan SSD ile 480 MB/s sıralı okuma ve 145 MB/s sıralı yazma performansı aldık. Bu değerler yeterli olmasına rağmen üst seviye sonuçlar olmadıkları malumunuz.

Acer Nitro 5'in bu modelinde de yeterince etkili bir soğutma sistemi kullanmış ve yük altındayken bile işlemci ısı 70 derecenin üstüne çıkmıyor. Hatta yük altındayken bile işlemci fanının son hız (Turbo) çalışmadığını belirtelim. Yük altındaki gürültü seviyesi

ise bir miktar yüksek ancak kulakları sağır etmediğini belirtelim. Neticede çok merak ettiğimiz AMD'nin RX560X ekran kartı yaptığımız testlerde Nvidia GTX 1050 ile GTX 1050ti arası bir performans gösterdi ve bu da ürünün bulunduğu fiyat düzeyinin uygun olduğunu gösteriyor. Hemen her oyunda oldukça kabul edilebilir bir performans sunmayı başaran sistemin zorlandığı bazı oyunlar olmadığı değil. Metro Exodus veya Assassin's Creed Odyssey'den orta ve daha yüksek detay seviyesinde performans alabilmek için Acer'ın daha güçlü sistemlerine sahip modellere bakmanızı öneriyoruz. Ürünün satış fiyatı 5500 TL civarında.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, başarılı IPS panel, yüksek performanslı soğutma sistemi, fiyat performansı iyi
EKSİ SSD performansı vasat, yük altında gürültülü çalışıyor

86



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Corsair ✦

Dominator Platinum RGB

Hem çok şık, hem yüksek performanslı.

RAM denilince akla gelen ilk firmalardan olan Corsair'ın tarihi 2010 yılına kadar uzanan Dominator serisiyle üst seviye oyuncu bellekleri konusunda haklı bir ünü var. Bir düzineye yakın modelin ardından geçtiğimiz günlerde satışta sunulan Dominator Platinum RGB de dünyanın su soğutma kullanılmayan en hızlı bellek ailesi olmak gibi önemli bir iddiaya sahip.

İhtiyaca göre 2x8GB veya 2x16GB'lık çiftler halinde satın alınabilen ürünün 3200MHz ile 4800MHz arasında çalışan çok farklı versiyonları da mevcut. Bizdeki ürün (CMT16GX4M2C3200C16) CL16 bellek zamanlama değeri ile çalışan DDR4-3200MHz serisi bir model ve fazla bir çaba harcamadan 3800MHz değerinin üzerini görebiliyor. Yine 3200MHz olup CL14 çalışan kitler de var aynı zamanda. Corsair'in bu seride kullandığı soğutucu kaplama ve ışıklık kalitesi ise kesinlikle görebileceğinizin en iyisi. DHX soğutma teknolojisi ve alüminyum soğutucular bu defa Capellix LED teknolojisini de arkasına almış ve ortaya görünüm anlamında da mest olacağınız bir tasarım çıkmış. Üstelik bu LED aydınlatmanın güç tüketimi alelade LED aydınlatmaların bile altında. Ve en güzel tarafı, elbette Dominator Platinum RGB de iCUE yazılımıyla tam uyumlu, böylece sahip olduğunuz tüm Corsair ürünlerinin ışıklandırmasını birbiriyle senkron hale getirebilir, hazır profilleri kullanarak oyun atmosferinizi bir kat daha geliştirebilirsiniz. Bu soğutucuların yükseklikleri hayli fazla olduğundan kimi CPU soğutucularıyla uyum sağlamayabilir, anakart modelinize göre gerekli kontrolleri yapmanızı öneririm. Elbette bu belleğin su soğutma ile soğutulan bir işlemci ile kullanılmasını öneriyoruz. Elbette tüm bunların maliyeti yüksek. Bizim test ettiğimiz ürün piyasada 1220 TL fiyatla satışta sunulmakta ve hardcore oyunculara hitap ediyor. ✦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek performans, iCUE uyumlu RGB LED donanımı, muhteşem ışıklık kalitesi
EKSİ Fiyatı yüksek, soğutucuların yüksekliği fazla

93



Turtle Beach

Atlas Three ✦

Orta direk oyuncu için iyi bir alternatif.

Birbirinden başarılı kulaklıkları ile oyuncuların gözdesi olan firma bu defa orta fiyat düzeyinde olan Atlas Three ile karşımızda ve hemen söyleyelim, kendi sınıfı için son derece başarılı bir alternatif.

Atlas Three dış tasarım anlamında PS4 ve Xbox One'a kanalizasyon edilen Stealth serisiyle neredeyse aynı, hatta renk dışında herhangi bir fark olmadığını söyleyebiliriz. Ürünün plastik kalitesi Recon 50X'e göre çok daha iyi olmasına rağmen kendi fiyat düzeyindeki Corsair HS60 gibi rakiplerinin gerisinde. Stereo olan üründe 50mm'lik sürücüler kullanılmış ve kumaş kulak yastıkları da yeterince rahat. Kulağınızı tamamen içine alan kumaş yastıkların kullanılmasının olumlu tarafı konfor, kötü tarafı da dışarıya bir miktar ses kaçırması. Turtle Beach bu modelde ProSpecs adını verdiği gözlüklere uyumlu bir tasarım kullanmış ve ürün bu patentin hakkını veriyor.

Turtle Beach sistem ve kablolu anlamında bazı alışılmadık detaylara sahip. Öncelikle ürün Stereo ve kablolu bir kulaklık. Ancak Atlas Three donanımsal olarak bir bas amfisi içeriyor ve bu amfi sebebiyle ürün yaklaşık 40 saatlik bir kullanım ardından şarj gerektiriyor ve evet, bir açma kapama düğmesi var. Kulaklık başınızdayken bu tuşa ulaşmak kolay değil ve hemen yanında bulunan ve bass modunu değiştiren düğme ile karıştırmak da neredeyse kaçınılmaz. Üründe üç ayrı bas seviyesi (Signature, Treble, Vocal) var ve hangisini seçtiğinizi de tuşa her basışınızda bipleme sayısından (1-3 arası) anlıyorsunuz. Zevke göre değişir ama benim görüşüm kulaklık gerek oyun gerekse müzik konusunda esas performansını ikinci seviyede gösteriyor.

Sonuç olarak Atlas Three kendi fiyat düzeyinde (570 TL) oldukça iyi bir seçenek. Hem oyun hem de müzik dinlerken gösterdiği performans da oldukça tatminkar. ✦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Fiyat performans oranı iyi, gözlüklere kullanıma uygun, bas seviyesi yüksek, konforlu kullanım
EKSİ Splitter gerektiriyor, malzeme kalitesi vasat, ses açma düğmesinin konumu ergonomik değil

83



Corsair

Carbide SPEC-DELTA RGB

Giriş seviyesi oyuncu kasası

Belki hatırlayacaksınız, 15 sene kadar önce öyle bir noktaya gelmiştik ki büyüyen ekran kartları ve hava üfleyen dev soğutucular sebebiyle, evdeki oyuncu kasaları buzdolabı gibi kocaman, kaba saba, kaslı tasarımlara geçiş yapmıştı birer ikişer. Neyse ki teknoloji ilerledikçe verimlilik denen şey de kendisini gösteriyor ve orta seviye oyunculara hitap eden donanım ürünlerinin çektiği elektrik miktarı azaldıkça Mid-Tower kasalar da tekrar popülerleşiyor.

SPEC-DELTA RGB'nin dış tasarımında dikkatinizi çekecek ilk şey şeffaf ön yüzeyini süsleyen, her biri altışar adet ayarlanabilen RGB LED ile aydınlatılmış üç adet 120mm fan. Oldukça sessiz çalışan bu fanların dördüncüsü de kasada egzoz fanı olarak görev almakta. Ayrıca eğer derseniz üst kısma 2x120mm veya 2x140mm fan takabiliyorsunuz. Hatta ön taraftaki üç adet fanı bile derseniz 2x140mm ile değiştirmeniz mümkün.

Ürünün yan kapağında bulunan havalı cam oldukça geniş ve eğer iç tasarımı LED aydınlatma ile süslemek istiyorsanız hiçbir detayın gözünüzden kaçmamasını sağlıyor. 2 adet SSD ve 2 adet HDD için de kasada yer ayrılmış durumda. Dahili PSU bulunmuyor ve izin verilen maksimum yükseklik de 180mm.

SPEC-DELTA RGB hayli narin ve şık gözükmesine rağmen iç alan genişliği yüksek demiştik. Öyle ki işlemcinin üzerinde 160mm'ye kadar CPU soğutucusu kullanabiliyorsunuz. Aynı şekilde kasaya 330mm uzunluğunda bir ekran kartı takabilmek mümkün, piyasadaki en uzun RTX 2080 ekran kartının 300mm olduğunu düşünürseniz SPEC-DELTA RGB'nin sunduğu alan mucizevi gözükabilir. Neticede yeni bir bilgisayar toplayıp parasının hesabını bilmek isteyen oyuncular için oldukça uygun bir model var karşımızda.

Türkiye fiyatı henüz belli olmasa da 80\$'lık yurt dışı fiyatına bakınca ülkemizde iddialı olacağını söyleyebiliriz.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, RGB destekli 120mm fanlar, geniş iç hacim, geniş cam panel

EKSİ Fanlar iCUE uyumlu değil, üst taraftaki fanlar opsiyonel

86



Sennheiser

Momentum True Wireless

Üst segment müşterilerini hedefliyor

Apple'in son yıllardaki tüm kararları veya girişimlerinin doğru olup olmadığı tartışılır ancak AirPods konseptinin üzerinde durmaları ve son kullanıcıyı ikna edip diğer firmaların yolunu açmaları başlı başına bir takdir sebebi. Nihayet kulaklık denilince akla gelen ilk firmalardan Sennheiser da bu segmente yatırım yapmaya karar verdi.

Momentum True Wireless mühendislik açısından sektörün ulaştığı son noktayı temsil eden bir ürün. Kullanıcıya herhangi bir eşleşme problemi yaşatmayan ürün Bluetooth 5.0 kullanıyor ve Android 7.0 / iOS 11 üzerindeki işletim sistemlerinde çalışıyor. Kullanımı oldukça basit olmasına rağmen derseniz Sennheiser Smart Control App'i indirerek kulaklıkların şarj seviyesinden ekolayzıra, hatta insanlarla konuşurken ne kadar dış ortam / müzik sesi duymak istediğinize kadar pek çok ayara hakim olabiliyorsunuz. Sonucusu özellikle önemli çünkü bir kez kulağınıza taktığınızda dünya ile bağlantınız kesiliyor, kulaklıklar hiçbir sesin size ulaşmasına izin vermiyor. Ürünün kullanımı oldukça basit. Ufak ve oldukça kaliteli gözüken bir şarj istasyonu var ve kulaklıkları istasyondan çıkarttığınız anda açılıp telefonunuza bağlanıyorlar ve minimum 4 saat kesintisiz müzik dinleyebilirsiniz. Sesi açmak için sağ kulağınıza, kısım için sol kulağınıza dokunmanız yeterli ama bu hassaslık eliniz yanlışlıkla dokunduğunda sıkıntı yaratabiliyor. Ses kalitesi konusunda ise söyleyecek pek bir şey yok. İşim gereği şimdiye dek çok sayıda kulaklık kullandıysam da kulak içi bir üründen bu kadar muhteşem ses kalitesine hazır olduğumu söyleyemem. Soundstage muhteşem ve diğer kulaklığınıza döndüğünde kültür şoku yaşamış gibi hissediyorsunuz. Sadece kulaklıkların bir miktar iri olduğunu belirteyim.

Neticede karşımızda son derece "niche" bir ürün var ve yolda yürürken bile müzik kalitesinden taviz vermek istemeyenlere hitap ediyor. Ürünün Türkiye fiyatı ise 2000 TL. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem soundstage, kolay kullanım, uzun batarya ömrü

EKSİ Fiyatı pahalı, dokunmatik kontroller fazla hassas, biraz ağır ve büyük

87



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus

ROG Strix XG32VQ ✦

Agresif tasarım, 144Hz panel ve kavisli ekran...

Oyuncular artık iyiden iyiye 27 inç ve üzeri monitörleri tercih ederlerken, seçenekler arasında kavisli modelleri de büyük ölçüde değerlendiriyorlar. Asus'un ROG Strix XG32VQ modeli de öylesi bir monitör. 31.5 inç boyutunda devasa ekranı, 2K çözünürlüğü ve 144Hz paneli ile Adaptive Sync desteği sağlamasıyla, oyuncular için önemli bir model olduğu kesin. Asus ROG Strix XG32VQ; oyuncular için kallavi bir tasarıma sahip. Elbette monitörde RGB ışıklandırma da mevcut. Monitörün arkasında daire biçimli RGB alan, Aura Sync ile farklı renklere bürünebiliyor. Monitörün ekran çerçeveleri oldukça ince. Böylece gövdesinde geniş bir görüntü alanı sunan monitör, ayrıca bu sayede çoklu ekranlı kurulumlar için de destek çıkıyor. ROG Strix XG32VQ'nun ekranı 31.5 inç boyutunda. Böylece geniş bir görüntü sunan monitör, kavisli yapısıyla da göz dolduruyor. 1800R kavisli yapıda tasarlanan monitör, böylece düz ekranlara kıyasla daha cazibeli görünüyor doğrusu. Adaptive Sync teknolojisi sayesinde oyunlarda grafik kartı ile monitör arasındaki senkron kaybindan ötürü oluşan ekran yırtılmalarının önüne geçen monitör, bu sayede keyifli bir oyun deneyimi sağlayabiliyor.

Test sistemimizin ana bileşeni olan ROG Strix XG32VQ, oyun performansında, yani monitör için uyguladığımız gerçek dünya testlerinde çok iyi tepki sağlıyor. Minimum Input Lag ile beraber özellikle Overwatch ve CS:GO gibi rekabetçi oyunlar için mükemmel bir seçim olacaktır kanısındayız.

Asus ROG Strix XG32VQ, 2K çözünürlüğünde bir monitör arayan oyuncular için rahatlıkla tercih edilebilecek bir model. Kavisli tasarımı, agresif hatları, 144 Hz paneliyle iyi performans sağlaması, geniş bağlantı desteği sunması ve ergonomik yapısıyla bu kategoride önemli bir model oluyor. Asus ROG Strix XG32VQ'nun fiyatı ise 4775 TL. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Oyun performansı, 144Hz panel, tepki süresi, kavisli ekran, agresif tasarım, aydınlatma

EKSİ Hoparlör yok, arka kapak

90



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Monster

Tulpar T7 V19.1 ✦

Yerli firmanın RTX serisine giriş modeli

Evet, oyun dünyasının son dönem heyecanlandırıcı hamlesi NVIDIA'dan gelmiş ve bizleri Ray Tracing, yani Işın İzleme teknolojisi ile baş başa bırakmıştı. Bu teknolojidenden yalnızca masaüstü bilgisayar oyuncuları değil, dizüstü bilgisayar oyuncuları da faydalananıyordu elbette ve bu konuda Monster Notebook oyunculara tam destek sunuyor.

Tulpar T7 V19.1, RTX 2080'li modellere nispeten daha ince ve hafif bir model. Laptop'ın ağırlığı 2.5kg ve kalınlığı da 2.5cm. Dış yüzüyle fırçalanmış, iç yüzüyle ise düz siyah renkli yapıda tasarlanan model, özellikle ekranıyla 15.6 inç boyutunda laptop kasasında, 17.3 inç büyüklüğünde ekran sunuyor. Laptop'ın ekran çerçeveleri oldukça ince tutulmuş. Bu sayede modelin ekran - gövde oranı artmış. Full HD ekranın tazeleme hızı ise 144hz. Tulpar T7 V19.1 fiyat/performans oranıyla iyi bir model. İşlemci hanesine baktığımızda, burada Intel'in 8'inci nesil Core i7-8750 modelini görüyoruz. 2666 MHz frekansında çalışan 2 adet 8 GB kapasiteli RAM ile toplamda 16 GB'lık bir RAM paketimiz mevcut. SSD tarafında ise XPG'nin SX8200 Pro M.2 SSD'si bulunuyor. 256 GB kapasitesinde olan bu disk, yaptığımız CrystalDiskMark testinde bize 2222 MB/s okuma, 938 MB/s yazma performansı gösteriyor.

Evet, geldik şimdi RTX konusuna. Üründe RTX 2060 ekran kartı yer alıyor. Böylece RTX dünyasına adım atmak isteyen, ancak RTX 2070 ve 2080'lere bütçesi el vermeyen oyun severlerin karşısına çıkan bir model oluyor.

Tulpar T7 V19.1, Monster Notebook'un RTX 2060 ekran kartlı model kategorisi için sunduğu başarılı bir örnek oluyor. Bu bağlamda, eğer oyun deneyiminizi GeForce RTX ekran kartı ile şekillendirmek gibi bir düşünceniz var ise, Tulpar T7 V19.1'i listenin başına rahatlıkla yazabilirsiniz. Tulpar T7 V19.1'in fiyatı da incelemenin başında da söylediğimiz gibi 10299 TL. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Üç ekran çıkışı, fiyat/performans, RTX performansı, mekanik klavye, geniş bağlantı seçeneği, ince çerçeveli 144Hz ekran

EKSİ Turbo modda fan sesi

92



Asus

Prime Z390-A

Yeni nesil Intel sistem toplayacaklar için

Su sıralar işlemcinizi yenileme düşüncesindeyseniz ve Intel'in 8'inci veya 9'uncu nesil işlemcilerinden birini tercih etme eğiliminiz varsa, anakartlara da göz atmaya başlamışsınızdır ufak ufak. Bu noktada Asus'un Intel Z390 yonga seti ve 1151 soket yapısına uygun üretilen Prime Z390-A modeli de iddialı ürünler arasında.

Prime Z390-A, 1151 soket yapısında. Intel Z390 yonga setini taşıyan anakart, 2 adet x16 PCI Express 3.0 slotu bulunduruyor ve bu slotlar metal plaka destekli olarak geliyor.

RAM slotlarına geldiğimizde, 4 adet alanın yer aldığını görüyoruz. Toplam 64 GB'a kadar kapasite desteği sunan anakart, 2666 MHz bellek kitlerini tabanda destekliyor. Hız aşırma yolu ile 4266 MHz frekansına erişebilmeniz mümkün. Kaldı ki bu noktada Asus'un AI Overclocking yazılımı hız aşırma işlemi kolay hale getiriyor. Kartta ses modülü olarak Realtek S1220A ses codec'i Crystal Sound 3 ile geliyor.

Yine AI Suite üzerinden 5-Yönlü Optimizasyon da sağlayabiliyorsunuz. Buradan TPU analizi ile isterseniz ince voltaj ayarı yapabilir ve en iyi performans için hız aşırma parametrelerini ayarlayabilirsiniz. Yine Fan Xpert 4 ile sisteminizdeki fanları da kontrol edebilirsiniz. Biz her ne kadar sistemimizde hava soğutmalı bir yapı tercih etmiş olsak da, bu özellikten su soğutmalı sistemlerde de yararlanabiliyorsunuz. Kartta eksik olan bileşen ise, dahili Wi-Fi desteği.

Kartın gösterdiği performansa geçmeden önce, Prime Z390-A'nın tasarım olarak da güzel bir anakart olduğunu söyleyebiliriz. Beyaz renkli alanları yanında RGB destekli bölümleri de mevcut. Yine bu alanları Aura Sync yazılımı ile istediğiniz gibi renklendirebilirsiniz. Prime Z390-A şu an 1419 TL fiyatla bulunabiliyor. Yeni nesil bir sistem toplamayı düşünenler, gönül rahatlığıyla değerlendirebilirler. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Performans, çift M.2 desteği, AI Overclock, RGB aydınlatma, Crystal Sound 3, çift pompa başlığı
EKSİ Dahili Wi-Fi yok, tümleşik G/Ç paneli yok

88



Sades

Spellbond Pro

Üst segment müşterilerini hedefliyor

Sades'in üst seviyeye hitap eden ürünü Spellbond Pro, tasarımıyla büyük boyutlu bir kulaklık. Agresif bir tasarım kazanması açısından kaslı bir görünümde üretilen kulaklık, plastik malzemeden oluşuyor. Kulaklığı başınıza göre ayarlayabilmenizi sağlayan kızak ise metal malzeme içeriyor. 50 mm gibi geniş sürücülere sahip olan Spellbond Pro, kumaş malzemeli kulak yastıklarıyla başınızda rahat duruyor. Yine kulaklık köprüsünün iç yüzünde de hacimli kumaş kaplamalı yastığın kullanılması iyi olmuş. Böylece uzun süreler rahat şekilde kulaklığı kullanabiliyorsunuz. Kulaklığın ağırlığı ise 360 gram seviyesinde. Çok hafif olduğunu söyleyemeyeceğiz; ağırlığıyla ortalama bir değer sunuyor bizlere.

Spellbond Pro, sol kulak ünitesi üzerinde bir mikrofon bulunduruyor. Bu mikrofonu kullanmadığınız durumlarda katlayıp haznesine kısmen gizleyebilirsiniz. Şimdi gelelim performansa ve kulaklığın bu yöndeki özelliklerine. Spellbond Pro'nun, Bongiovi Acoustics ile iş birliği neticesinde üretilmiş bir model olduğunu söyleyelim. Kulaklık, oyunlarda yüksek seviyede ses performansı sağlayabiliyor. İsteğe bağlı olarak iki farklı ses modu sunmasının yanı sıra, güçlü titreşim desteğinin bulunduğu da ilave edelim.

Biz Spellbond Pro'yu incelediğimiz süre boyunca özellikle Battlefield V oynadık ve gerek kulaklığın çoklu oyuncu ses modunu, gerek titreşim desteğini beğendik. Özellikle titreşimi açtığımızda, kulaklık sağladığı güçlü titreşimle sizi savaşın göbeğine çekiyor. Sonuç olarak değerlendirecek olursak, Sades Spellbond Pro, güzel bir oyuncu kulaklığı olmuş. Yüksek bas efekti uygulamasıyla farklı bir tat bırakan kulaklık, genel ses performansı ve iki farklı ses profiliyle sınıfı geçiyor. Kulaklığın fiyatı ise Sades'in resmi sitesinde 563 TL olarak görünüyor. Bu fiyatla kategorisinde ise rakibi fazla. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Ses performansı, güçlü titreşim, rahat kumaş yastıklar, mikrofon performansı yeterli
EKSİ Nispeten ağır, kablo malzemesi ucuz hissettiriyor

85



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
102

LOVE, DEATH & ROBOTS

Bir oturuşta 18 bölüm izlemeyen bizden değildir.

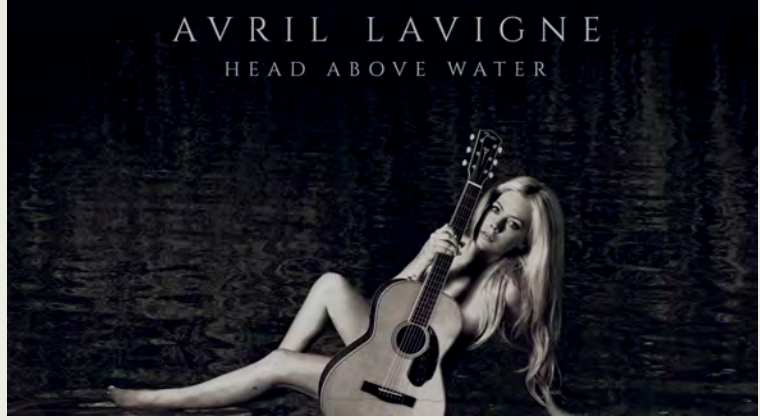
KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Havalar yavaş yavaş ısınıyor, yeni albümler hatta yeni konserler duyuruluyor. Gündelik hayatın monoton yapısından kaçmak için en güzel opsiyonlar bakalım neler...

ALBÜM

AVRIL LAVIGNE
HEAD ABOVE WATER

Çoğumuzun hayatında mutlaka bir şekilde dokunmuş iki isim vardır. Biri Britney Spears, diğeri de Avril Lavigne. “Çocukluğumu biliriz” diyebileceğimiz bu iki ismin çıkış dönemi, gelişimi ve finalde nerede olduklarına dair oldukça bilgi sahibiyiz. Çıkış noktası ile hayatımızda paten falan yapan hareketli biri olarak konumlanan Avril Lavigne tarafında hiç çılgın bir fan olmadım. Toplasan iki şarkısının ismini belki bilirim. Bu ara denk geldiğim yeni albümünü de şöyle bir dinleyeyim dedim. Bildiğin şok oldum. Bir insan tarz değiştirir ama bu kadar mı değiştirir ve bu kadar mı yakışır yeni tarzı. Avril’in enerjisi ve eğlencesi kendini yeni şarkılarda harika bir şekilde bürümüş. “Dumb Blonde” şarkısını mutlaka dinlemenizi öneririm. Yeni tarzı bana niyeyse bir Spice Girls tadı verdi. Ortaya karışık nefis bir albüm çıkmış, türü seven sevmeyen herkese öneririm. ◆ İlker Karaş



DİZİ

LOVE, DEATH & ROBOTS X

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Evinizde Netflix varsa ve adınız Emre Öztınaz değilse hepiniz bir solukta izleyip bitirdiniz bu güzide seriyi, değil mi? Eğer henüz izleme şansınız olmadıysa hiç durmayın, bölümlerinin uzunluğu 7 ile 18 dakika arasında değişen bu 18 bölümlük şaheseri mutlaka aradan çıkartın. Yapımcıları arasında David Fincher ve Tim Miller gibi isimlerin olduğu ve her bölümü farklı ülkelerden farklı ekipler tarafından çekilen bu kısa filmler kimi zaman hüznlendirip kimi zaman güldürüyor. Herkesin favorisi farklı olsa da kimsenin kullanmak istemediği, iki defa mürettebatını kaybeden eski bir dropship’in yeni kaptanı ile kurduğu bağı anlatan ve Stuart Little’daki performansıyla Oscar’a aday gösterilmiş özel efekt uzmanı Jerome Chen tarafından çekilen “Lucky 13” aralarında en fazla beğendiğim yapım oldu. Bunun yanında Alastair Reynolds’un kısa hikayesinden uyarlanan “Beyond the Aquila Rift”, penceresinden cinayete tanık olan ve peşine takılan katilden kaçmaya

çalışan bir kadının hikayesine konuk olduğumuz, muhteşem sanat yönetimi ile dibimizi düşüren “The Witness”, bir grup çiftçinin ev yapımı mech’leriyle başka bir boyuttan gelen yaratıklara karşı mücadelesini anlatan ve kasten 12fps olarak çekilen (merak etmeyin bilgisayarınız kasmıyor) “Suits” ve belki de serinin en dokunaklı hikayesi olan, “Pear Ci-

der and Cigarettes” yönetmeni Robert Valley tarafından çekilen “Zima Blue”. Her bölümü sanat eseri olmasa da (Yoğurt dünyayı nasıl ele geçirdi?) çoğunu dönüp dönüp tekrardan izleyeceğinizi düşünüyorum. Artık ikinci sezon için beklentilerimiz tavan, bakalım bunca salya torbası izleyiciyi nasıl memnun edecekler? ◆ Kürşat Zaman





ALBÜM

CHILDREN OF BODOM HEXED

Eski metal kafalardan kim kaldı? Saçı beline kadar uzatmış biri olarak şimdilerde tekrar bir uzatma denemeleri söz konusu. Tabii bu defa yanları kazıtıp biraz daha çılgınlıklar, Papa Roach stili bir şeyler peşindeyim. Bu esnada şunu fark ediyorum, eskisi gibi fişek albümler, şarkılar da bulamıyorum. Bayadır şöyle dur bir açayım dediğim albüm ve şarkı da çıkmadığını fark ettim. Özellikle de Death Metal ve Melodic Death Metal kısmında. Eskiden Norther vardı, COB vardı diyorduk yıkılmaz kaleler geliyordu aklımıza. COB da kendini çok bozdu bir dönem, lakin Hexed albümü bayağı bir değişik olmuş. Bir güzel geldi kulağıma, anlatamam. Riff dediğin şeyin eğlenceli ve bağlayıcı olması, sizi sardı mı bir döngüye sokması gerek. İnişler ve çıkışlara ayak uydurdunuz mu o şarkının müptelası olursunuz. Bu albümde de "Under Grass and Cover" gibi bunu sağlayan şarkılar yakaladım. Güzel olan nokta, yukarıda da dediğim gibi, kendine yakışanı bulmuş olmaları. Bu durum, bizim bütün motivasyonumuza da geri getiriyor. Eski sevgili ile yıllar sonra denk gelmek gibi, çoğumuz istemeyiz belki ama, yerini dolduran biri yoksa anında eski moda. ♦ İlker Karaş

SİNEMA

WONDER PARK

U IP Türkiye'nin dağıtımçılığını yaptığı Mucizeler Parkı (Wonder Park), animasyon severler için son derece renkli ve eğlenceli detaylarıyla öne çıkıyor. Türkçe dublajıyla da başarılı olan animasyon; 8 yaşındaki matematik dehası June'un yatak odasında annesiyle birlikte uçan kırmızı balıklardan yapılmış bir atıkların canın olduğu ve coşkun ırmakların 4 Temmuz havai fişekleri gibi parıldadığı Mucizeler Parkı'nı inşa etmesini konu alıyor. Ancak bilmedikleri şey, parkın gerçek olduğu ve bir gün June'un annesi hastalanıyor. June da moral bozukluğuyla park maketlerini kaldırır, o anda Mucizeler Parkı'nda karanlık ortaya çıkar. June, gittiği kamp gezisinden kaçarak kendini gerçekten parkta bulur ve dostlarına yardım etmek için kolları sıvar. Yaşınız kaç olursa olsun, animasyona şans vermelisiniz. Parlak renklerin hakim olduğu ve kalbinizi ısitan notalarla coşan Mucizeler Parkı, zamanınızı hak ediyor. Konu eğlence parkı olunca, sinema salonundan keyifle ayrılacağınızın garantisini verebilirim. ♦ Ceyda Doğan Karaş



SİNEMA

THE POSSESSION OF HANNAH GRACE

Ülkemizde Warner Bros Turkey'in dağıtımını yaptığı The Possession of Hannah Grace, Kadavra olarak vizyona girdi. Korku ve gerilim türünü sevenlerin ilgisini çeken film, sarsıcı bir şeytan çıkarma ayininin kontrolden çıkmasını ve genç bir kızın hayatına mâl olmasını konu alıyor. Aylar sonra, eski polis Megan Reed (Shay Mitchell) ortağının ölümüne engele olmayı başaramayıp üzüntüsünü uyuşturucu ve alkolle gidermeyi denedikten sonra, nihayet hayatını toplama çabası içine girmiştir. Megan bağımlılıklarından kurtulduğu Boston Hastanesi'nde morg görevlisi olarak çalışmaya başlar. Fakat bir gece, feci şekilde deforme olmuş bir



kadavrayı teslim almasının ardından, birtakım şeyler değişmeye başlar. Korkunç durumdaki kadavrayla birlikte bodrum katın koridorlarına kilitli olan Megan, artık dehşet verici görüntüler yaşamaktadır. Kadavra, fikir olarak başarılı bir etki yaratırken, hikaye noktasında izleyiciyi çokça soru işaretleriyle baş başa bırakabiliyor. Eksikliklerine rağmen gerilmeyi ve rahatsız edici görüntüleri hazırsanız, filme şans verebilirsiniz.

♦ Ceyda Doğan Karaş

ÇİZGİ DÜN- YALAR

Star Wars evreninin en sağlam iki karakteri, Darth Vader ve Darth Maul... Star Wars'ı seviyorum deyip de bu iki karakterin fanatığı olmamak imkansız ve ben de bu ayı, bu iki önemli karaktere ayırıyorum. Welcome to the Dark Side!



Bayram değil, seyran değil, nereden çıktı Star Wars? Valla bu sorunun muhatabı aslında ben değilim, direkt olarak Çizgi Düşler Yayınevi. Art arda çıkarttıkları Star Wars yayınlarıyla bizi zamansız bir Star Wars heyecanına sürüklüyorlar, çok da iyi yapıyorlar. Son bombaları Darth Maul fasikülleriyle de bizi bu evrenin en karizmatik Sith savaşçısıyla tekrar buluşturdular, pek müthiş oldu. Star Wars konusuna geçmeden önce, hazır Nisan da gelmişken Avengers: Endgame konusuna bir kez daha değinelim zira geçtiğimiz ay filmin yeni bir fragmanı daha yayımlandı. Hiçbir şey anlatmadan bu kadar fazla ilgi gören az fragman vardır açıkçası; resmen umutsuzluğa karşı tek yürek olmamız istendi. Ant-Man'ı de resmen başrollerden birine oturtan fragmanda kimin, tam olarak ne gibi bir planı var, nasıl bir mücadele ekranlara gelecek kesinlikle anlaşılıyor. Hatta Avengers ekibi sanki masa başı planlarıyla durumu çözecekmiş gibi, aksiyonsuz bir hava esiyor. Captain Marvel'in işin içine dahil olacağını zaten biliyorduk ve onu da fragmanın sonunda Thor ile birlikte görmek güzel bir sürpriz oldu. Neyse ki filme çok az bir zaman kaldı; paraya kıyıp IMAX'te izlemenizi şimdiden tavsiye ediyorum.

Bir karınca, bir balık

Yine geriden gelecek iki konuyu da geçtiğimiz ay çözdüm. Ant-Man and the Wasp'ı sinemada izlemeyi zaten bilinçli bir şekilde reddetmişim ama evde izlemeyi de bir hayli geciktirdim. Şayet ki Aquaman'ı de aynı düşünceyle eve saklamışım; onu ise geciktirmeden bünyeye indirdim. Ant-Man and the Wasp bence sonu dışında pek gereksiz bir film olmuş. Zaten Ant-Man'den iyi bir yapım çıkması bence pek zor çünkü karakterin kendisi uyduruk. Wasp deseniz yine aynı format... Umuyorum ki üçüncü bir Ant-Man'le karşılaşmayız, bir hayli sıkıcı olacaktır. Aquaman'le ilgilise çok fazla yorum gelmişti. Birçok kesim, "İşte DC böyle film yapmalı!" gibi yorumlar yapmıştı ve ne demek istediklerini çok da anlamamışım. (Spoiler'dan kaçayım derken hiçbir yorumu okumuyordum.) Filmi izlerken elbette zevk aldım ama yine bir "ilk film" esintisi olmasını da göz ardı etmekte zorlandım. "Müthiş bir geri dönüş yapan süper kahraman" ve "Tehlike altındaki dünya" konsepti haliyle artık biraz sıkıcı oldu. Ne var ki Aquaman rolündeki Jason Momoa karaktere o kadar yakışmış ki ister istemez bir samimiyet duyuyorsunuz.

Şöyle de bir durum var bende; bazen filmleri izlerken anında etkileniyorum, bazen de pek etkilenmeden ekranı terk ediyorum. Çok etkilenmediğimi düşündüğüm filmler bir sonraki gün halen aklıma geliyorsa ve atmosferini halen hissediyorsam, anlıyorum ki o filmde etkilendiğim. İşte Aquaman de tam olarak bende bu hissiyatı uyandırdı. Tahminimce ikinci film çok ama çok daha iyi olacaktır. Bu iki film yanında Spider-Man'ın ödüllü animasyonunu izleme fırsatı da doğdu ama ben 4K Blu-Ray'ini beklemeyi seçtim, bu aya yetişmedi. Çok sağlam bir animasyon olduğundan emin olduğum Into the Spider-Verse'ü gelecek ay buraya taşımayı hedefliyorum. Şimdi gelelim gücün karanlık tarafına... Konuklarımız Darth Vader ve Darth Maul'a sözü bırakıyor, sizi Sith İmparatorluğu'na keşfe davet ediyorum.

"Nisan da gelmişken Avengers: Endgame konusuna bir kez daha değinelim zira geçtiğimiz ay filmin yeni bir fragmanı daha yayımlandı"



STAR WARS: DARTH MAUL

The Phantom Menace'ın parlayan yıldızı Darth Maul, aslında üç filmde de olması gereken bir karakterdi ama malum nedenlerden ötürü diğer filmlerde kendisini göremedik, yıllarca özlemle andık. Sabahlıkla etrafta dolanan Jedi'lara kıyasla inanılmaz karizmatik bir görüntüye ve dövüş stiline sahip olan Darth Maul'un beş bölümlük bir çizgi-roman serisine sahip olduğunu da yeni öğrendim, belki de ayıp ettim.

Şurada biz bizyiz, sizden gizleyecek değilim. Star Wars'u o en ince ayrıntısına kadar bilen kişilerden hiç olmadım. Hatta ana hikaye dışında pek bir bilgim yok da diyebilirim. Vaktinde yayımlanan Star Wars çizgi-romanlarını da çok çekici bulduğumu söyleyemeyeceğim. (Biraz daha olumsuz konuşursam birileri ışın kılıcını böğürüme soplayacak.) Neyse ki Darth Maul ile Darth Vader serileri yayımlanmaya başladı da kendime geldim.

Ülkemizde genelde çizgi-romanlar fasikül değil de cilt olarak çıktığı için Darth Maul'un ilk fasikülü tek kelimeyle hap gibi geldi. Zaten karakterin de hastasıyım, çizgi-romanı o kadar hızlı okudum ki bitince uzunca bir süre tavana baktım.

İlk fasikülde Darth Maul'un direkt olarak hırs, nefret ve öfkesinin peşinden gitmesine tanık oluyoruz. Darth Sidious tarafından görevlendirilen Maul, pek sabırlı bir portre çizmiyor ve... Zaten 16 sayfa var, size daha fazla bir şey anlatmayacağım ama zaten dediğim gibi ilk fasikülden çok da bir şey anlamıyorsunuz.

Darth Maul'un beş bölümlük serisinin de bize yeteceğini düşünmesem de hem çizimleri, hem de anlatımıyla bünyeye iyi geleceğinden eminim. En azından ilk bölümden böyle bir izlenim elde ettim. Sımsiyah kapaklı özel koleksiyon versiyonunu da iyi ki almışım diyor, Çizgi Düşler'e derhal serinin devamını bitirmesi yönünde dileklerimi sunuyorum.

STAR WARS: DARTH VADER

Gelelim Lord Vader'a... Darth Maul kadar olmasa da yine tadı damağımızda kalan karakterlerdendir kendisi. Star Wars Rogue One'daki hali efsaneydi; onu ne kadar özlediğimizi bir kez daha hatırlattı bizlere. Ha liyle onu çizgi-roman serisinde görmek de çok iyi geldi. Üç ciltlik bir seri halinde ülkemizde yayımlanan Darth Vader'ın üçüncü cildi tüm ünlü isimleri bir araya getiriyor. (Vader Vuruldu.)

Darth Vader serisinde olaylar Ölüm Yıldızı'nın patlatılmasından sonrasını konu alıyor. Vader Aphra adındaki bir suçludan yardım alarak çeşitli sorularının cevabını arıyor ve bu gizli ittifakı İmparatorluk'tan da gizlemeye çalışıyor. Tabii filmi izleyenler hem Vader'ın nereye varacağını biliyor, hem de neyi araştırdığını ama tüm bunları yaparken arka planda dönenleri daha önce görmemiş olmak ve bu seriyle birlikte hepsine şahit olmak, gayet güzel bir tecrübe.

Çizgi-romanın konu aldığı dönemde yan karakterleri de tanıma imkanımız oluyor. Mesela C3PO ve R2D2'nun psikopat versiyonları hikayeye ayrı bir tat katmış. İkinci ciltte Darth Vader'a tahsis edilen detektif kılıklı yaşlı asker de iyi düşünülmüş. Yani tüm olaylar Darth Vader'ın etrafında dönmüyor, Star Wars evrenine başka açılardan da dahil oluyoruz.

Bu seriyle ilgili tavsiyem de üç cildi birden almanız ve art arda okumanız yönünde olacak. Bilin ki hepsine güzel bir zaman ayırdığınızda etkisi çok daha büyük oluyor. Hatta arka plana da koyun Star Wars müziklerini... Tadından yenmez!



OTAKU CHAN

İnternette okuduğu ya da izlediği her şeyin Türkiye’de Türkçe satıldığını zannedenler de var, ya da yeni başlayan ve ne okuyacağını bilemeyenler var. O yüzden bu ay Türkiye’de hangi mangaların basıldığını ve hangi yayınevlerinden çıktığını konularıyla yazacağım. Buyurun Türkçe manga 101’e.



Akılçelen ve Kurukafa Yayınları*

Death Note / Ölüm Defteri: 12 cildi bir de ekstra nasıl okunur cildiyle kısa denebilecek bir seri bu. Tüm dünyada satış rekorları kıran bir mangaydı. Şahsen animesine tercih ederim. Özellikle Takeşi Obata detaylı çizimleriyle sayfayı gerçekten iyi doldurmasını bilen bir çizer. Yazar Takeşi Ohba’nın hikâyeleri de her zaman içinde bir karanlık ve müthiş bir zekâ barındırır. Gelelim hikâyeye, Ölüm Tanrılarının (Şinigamilerin) doğaüstü bir defteri var: İsimleri yazılanların öldüğü bir Ölüm Defteri. Şinigami Ryuk kendi defterini dünyaya düşürüyor ve onu Light Yagami buluyor. Dünyayı suçlulardan arındırmayı düşünürken zekâsı ve kurnazlığıyla önüne çıkan herkesi atlatıyor. Büyük bir korku ve heyecana yol açması, toplum üstündeki etkisi bir yana, karakterlerin geçirdiği psikolojik değişimler karanlık atmosferli hikâyeler sevenleri cezbedecektir eminim.



All You Need is Kill / Öldür

Yeter: Ölüm Defteri’nin çizeri ile yazar Yoşitoşi Abe’nin mangası Hollywood’da Tom Cruise’un oynadığı bir filme de uyarlanmıştı. Dünyanın uzaylı işgalciler altında inim inim inlediği bir dünyada insanlar zırh gibi giyindikleri mecalarla savaşılmaktadır. Acemi



bir asker olan Kiriya girdiği çarpışmalardan birinde hayatını kaybeder ama gözlerini açtığı anda kendini aynı günün sabahında bulur. Tekrar eden bu döngünün bir insanın yetenekleri ve psikolojinde büyük etkileri oluyor tabii. Kiriya kurtuluşunu ararken bol bol aksiyonla karşılaşırken ilginç bir polisiye de okuyorsunuz. İki ciltlik bu kısacık manganın çok tatmin edici ve yine karanlık atmosferli olduğunu söyleyebiliriz.

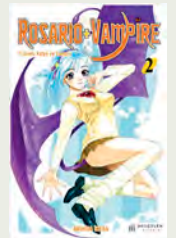
Seraph of the End / Kıyamet Meleği

Yamato Yamamoto’nun bu mangası 2012’den beri devam ediyor. En son 11. cildi çıktı. 13 yaşın üstünde herkesin bir salgınla öldüğü ve karanlıklarda saklanan vampirlerin ortaya çıktığı bir dünyada yetimhanede büyüyen Yuiçiro kendini vampirlerin elinden kurtarır ama en değer verdiği insanlar geride kalmıştır. Bu intikam hikâyesinde ilginç sürprizlerle karşılaşabiliyorsunuz. Elbette vampirler de ilginizi çekiyorsa ne âlâ.



Rosario + Vampire / Tılsımlı Kolye ve Vampir

İlk 10 ciltlik manganın ardından ikinci sezon diye geçen manga geliyor, onun da dört cildi çıktı, bitmesine daha 10 cilt var. Tsukune Aono isimli garibanımızın şans eseri girdiği okul insan görünümlü canavarlar okulu çıkıyor. Harem tarzında ilerleyen serinin baş kızı tabii



*Bu iki yayınevi Arkadaş Yayınevi bünyesi altında buldukları için birlikte ele alındı.



ki tılsımlı kolyesi çıkınca vampire dönüşen Moka. Okul dertleri dışında aksiyon dolu canavarlarla karşılaşma anları bu komedi harem mangasının güzel tarafları. Akihisa Ikeda'nın çizimleri de ciltler geçtikçe baya güzelleşiyor.

Gantz: Hiroya Oku'nun 37 ciltlik bu bilim kurgu mangası gerçekten de önemli mangalardan biri. Türkiye'de daha yedi cildi çıktı. Ölen iki liseli çocuk kendilerini bir apartmanda hastalıklı bir oyunun içinde buluyor. Anlaması gerçekten zor bir dünyanın içinde, bir kürenin onlara söylediklerini yapmak ve en güçlünün hayatta kaldığı ölüm oyunlarını oynamak zorundalar. Ana karakter Kei Kurono başta pek sevilesi bir karakter değilse de hikâye ilerledikçe bu insanın kanını donduran, şiddet dolu dünyada o da değişiyor. +18 bir manga.



Fullmetal Alchemist / Çelik Simyacı: 27 ciltlik bu manga artık modern bir klasik sayılabilir Death Note ile beraber. Türkiye'de de tüm sayıları basıldı. Simya ile dönen bir dünyada yetenekli iki kardeş küçük yaşlarda annelerini kaybetmiş ve çiğnenmemesi gereken simya kanunlarını çiğnemeye kalkmıştır. Cezası ağır olur tabii. Edward bedeninin bir kısmını kaybetmişken kardeşi Alphonse'un ruhu metal bir zırha hapsolmek zorunda kalmıştır. Bedenlerini geri kazanmaya çalışırken müthiş bir zekâyla tasarlanmış, harika çizimlerle gösterilmiş bir dünyada simya ile ne kadar karanlık işler çevrildiğini de görüyorsunuz. Karakter gelişimleri tutarlı ve etkileyici bir şekilde her bölümde takip edilebiliyor. Her detay eninde sonunda bir yere bağlanıyor. Ne kadar övsek az.



One-Punch Man / Tek Yumruk:

Ülkemizde daha 13 cildi çıkan bu manga devam ediyor. Hatta nefesimizi tutarak beklediğimiz ikinci sezon animesini de yakında izleyebileceğiz. ONE isimli yazar çöp adam çizimleri, komik ve eğlenceli hikâyesiyle internette espil kavurunca müthiş bir çizer olan Yusuke Murata ile voltran oluşturdular ve ortaya harika bir manga çıktı. Saitama herkesi tek yumrukta yere seren (ve bir anlamda tüm süper kahramanlarla dalga geçilmesini sağlayan) bir karakter. Her gün tek yumrukta canavarları indirerek hayatını müthiş sıkıcı bir hale getirmiş. Potansiyelinin sınırı bile bilinmeyen bu karakter, ülkesinin ünlü süper kahramanları gibi olmak istiyor oysaki. Gerçekten iyi bir komedi okumak istiyorsanız kesinlikle başlayın derim.



Vampire Knight / Vampir Şövalye: 19 cildi de yayımlanan ve sona eren bu manga kadın okuyuculara yönelik ülkemizde çıkan nadir mangalardan. Anime de manganın tamamının kapsanmadığı kalmış aklımda. Ayrıca mangasının çizimlerinin çok güzel olduğunu söyleyebilirim. Tüm hikâyeyi özetlemek gerekirse: Twilight'ı sevdiyseniz bu mangayı da kesinlikle seversiniz. Vampirlerin ve insanların bir arada yaşamaya çalıştığı Cross Akademi'de geçiyor hikâye. Temelde, okuduğunuz aşk üçgeni hikâyesinin ortalarında yaşanan bir kırılma sayesinde sizi oldukça şaşırtıyor.

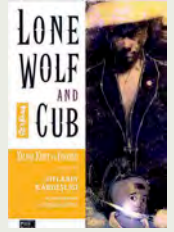


Marmara Çizgi

Lone Wolf and Cub / Yalnız Kurt ve Yavrusu: İşte 10 numara bir manga! Yetişkinlere yönelik olsa da hem Japon tarihine hem de samuraylara ilgisi olan herkesin okuması gereken bir seri. Ülkemizde 19 cildi çıktı ve devam

ediyor. 70'lerde Kozure Ookami adıyla basılan bu manga Japonya'da pek çok filme, diziye, tiyatroya uyarlanmış cevherlerden biri. Garip olan bu kadar önemli bir eseri Türkiye'de çok az insanın bilmesi. Marmara Çizgi'yi gençlerin çok bilmediği böyle bir seriyi basma riskini aldıkları için tebrik etmek gerek. Umarım bol bol satılır. Koike Kazuo, temposuyla, dönemine dair verdiği bilgilerle, insana dair tüm duygu yelpazesine dokunan karakterleriyle müthiş bir hikâye kaleme almış müthiş bir yazar. Kojima Goseki gerçekçi, eskimeyen çizimleriyle, kendinden sonra gelen pek çok eseri de etkileyen bir tarz yaratmasıyla müthiş bir çizer. Bu destansı hikâye gerçekten de boşuna efsane haline gelmedi yani. Hikâyesinden de kısaca bahsedelim: Ogami Itto Shogun'un celdiğiken hain ilan edilir ve yeni doğmuş oğlu dışında karısıyla beraber evindeki herkesin öldürüldüğünü görür. Oğlunun önüne bir topla kılıç koyar. Topu seçerse annesinin akrabalarına yollanacaktır, kılıcı seçerse babasıyla beraber kanlı bir intikama baş koyacaktır. Uzun uzun övdüğümüz destan da böyle başlar. Öyle vakit geçirilecek eğlenceli bir manga beklemeyin, Yalnız Kurt ve Yavrusu çok katmanlı karakterleri, acımasız intikam hikâyesi ve gerçekçi anlatımıyla sizi tokatlayan bir seri. Öyle ki Rurouni Kenshin, Hokuto no Ken, Black Jack, Vampire Hunter D, Mushishi; Batı dünyasında ise Sin City, Cable, The Road, Ronin, Road to Perdition, Waylander, Kill Bill ve Samurai Jack gibi pek çok ünlü film, dizi, manga, anime ve çizgi romanı etkilemiş bir eserden bahsediyoruz. Okumazsanız çok şey kaybedersiniz.

Gelecek ay Marmara Çizgi'nin manhwa'ları ile Gerekli Şeyler'in mangalarından devam edeceğiz 101 serimize. Ayrıca İzmir'deki tüm okullar, kitap fuarında Gerekli Şeyler standında olacağım, hepimizi beklerim. ♦ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

EVA süngerin çeşitleri ve incelikleri ile uğraşmak görüldüğünden daha eğlencelidir.



EVA sünger üzerinde çalışırken manken kullanmaya çalışın.

Cosplayin el emeği göz nuru, biriciği, olmazsa olmazı, ponçık mi ponçık malzemesi EVA sünger ile maceramızı kaldığı yerden devam ediyor. Biraz abartı oldu farkındayım ve hayır, EVA'yı her zaman kullanmak zorunda değilsiniz. Sadece ortamı gevşetmek istedim o kadar. Geçtiğimiz aylarda EVA'nın çeşitleri ve nerede bulabileceğiniz gibi konulara giriş yapmıştım. Esnek ve kalitesine göre güçlü olan EVA sünger, cosplayde çokça noktada kullanılabilir. Isıtılıp belli noktalarda şekillendirilebiliyor ve en önemlisi zırh odaklı cosplaylerde kullanılabilir. Tabii onun ablası worbla, EVA'dan çok daha kaliteli. Kaliteli olması ve

ülkemizde de neredeyse hiç bulunamaması fiyat ibresini oldukça yukarı çekiyor. Biz, olabildiğince Türkiye sınırları içerisinde kalıp, ona göre cosplayi mükemmelleştirmeye devam edelim.

EVA, belli kalınlık ve çeşitlerde satılır. Çeşit noktasında kimi zaman tek tarafı yapışkan, siyah ve beyaz renklerde olmak üzere kendinizi ödüllendirebilirsiniz. Benim size tavsiyem, eğer ilk defa EVA ile çalışacaksanız, siyah ve beyaz EVA'dan en az 1'er metre satın almanız. Tabii ikamet ettiğiniz yer, satın almılara uzaksa fazlaca almak tamamen sizin tercihinizdir ancak iki çeşitten de bulundurmamak önemli. Sadece

siyah ve beyaz değil, ten rengine de sahip olan metrelerce satılabilen EVA, boyama noktasında size göre kişiselleşecektir. Şöyle ki bazı cosplayerlar sadece siyah EVA ile rahat çalışır. Boyaması, tutkalı, koyu renkli zırhlar üzerinde çalışması derken üzerinde daha temiz detayları ortaya çıkartırlar. Bazıları ise sadece beyaz veya ten rengi EVA kullanır. Bu nedenden çalışacağınız zırh veya kostüm parçasının alt temelini iyi bilmeniz önemlidir. Mesela koyu renk omuz zırhı yapacaksınız. Kalıbınızı aldınız, EVA'nızı kestiniz. Tutkallama sürecinde siyah EVA'daki pürüzleri görmek çok kolaydır. Kişisel olarak büyük kalıplı kostüm parçaları için siyah, daha ufaklar için beyaz tercih ediyorum. Siyah EVA üzerinde çalışması çok kolay ve boyaması, gölge atması inanılmaz keyifli. Ufak tefek zırh hasarları gibi dokunuşlar yapacaksınız da siyah renk, oldukça temiz duruyor.

Önce malzemeler

EVA ile tanıştınız. Uygun incellekle birkaç metre satın aldınız. Sadece EVA satın alarak zırh içeren kostümleri tamamlayamazsınız. EVA, sadece iskelet. İnşaata direkt çimento atarak başlayamazsınız öyle değil mi? Önce temeli düşünmeli, sağlamlaştırmalı. EVA'yı şekillendirmede kullanılan en pahalı malzeme hiç kuşkusuz dremel ve sıcak hava tabancasıdır. Bu arkadaşları bir kere satın aldığınızda, cosplayde her şekilde imdadınıza koşacaktır. Boru eğme, EVA'daki delikli pürüzleri temizlemede ve daha bir-





çok aksiyonda hayatınızı kurtaracak. Eğer cosplayde mükemmel malzeme listesi nedir sorunuza hala cevap bulamadıysanız, Mart ayının LEVEL'ını alamadınız demektir. Kaçırdıysanız üzülme, sosyal medyadan beni "cepejleri" olarak dilediğiniz yerden dürtebilirsiniz. EVA ile çalışmadan önce elinizdeki her malzemeyi kontrol edin, sonuçta süngere hayat verirkin ince-likleri düşünmek önemli. Ayrıca EVA, hata yapıldığında ve özellikle yapıştirıldığında kolay kurtarılan malzeme değil. Dilerse-niz kumaş üzerine de zırh parçalarını yapıştirabilirsiniz, giyimiz kolaylaşacaktır. EVA'yı boyamak için akrilik ahşap boyası, tabanı için ise kaliteli bir ahşap tutkalına ihtiyacınız var. Zımpara da bulundurabi-lirsiniz ancak dremel, öncelik vermeniz gereken alet olsun.

İlk defa EVA üzerinde çalışmak

Eğer yazdığım bazı terimler size çok yabancıysa kolay noktadan başlamak önemli. İlk defa EVA ile çalışacaksanız tutkal, akrilik boya, birkaç boy fırça, kesme matı, maket bıçağı ve makas işinizi görecektir. EVA kesimi için kalıp çıkartmak önemlidir. Zırh konusunda internette çeşitli kalıplar bulabilirsiniz. Tavsiyem, asla sormaktan ve araştırma yapmaktan kaçınmayın. Zira

emeğinizin boşa gitmesini istemeyeceğinizden eminim. Kalıp için ihtiyacınız, bolca "duck tape" yani gri renkteki tamir bandıdır. Vücudunuza sarar, belli yerleri işaretler ve çizim sonrası doğru yerlerden kesersiniz.

Kalıp çıkartmak

Başlarda kolay gibi görünse de belli noktalarda kalıp çıkartmakta zorlanmanız normal. Korku yok, acı yok ve en önemlisi pes etmek yok. Ülkemizde zırh konusunda çok başarılı isimlere denk gelmeniz mümkün, tek yapmanız gereken doğru insanları örnek almak. Bazı detayları tekrar etmek gibi olacak, ancak kostümünü beğendiğiniz insanlara, soru sormayı ve YouTube gibi mecraları karıştırmayı es geçmeyin. İnternetin ne güzellikler barındırdığını keşfettiğinizde, kendinizi yığınla kostüm planı yaparken bulacaksınız. Kalıp çıkarmada bedenimize yakın manken temin edebilir ve onun üzerinde de çalışmalar yapabilirsiniz. Bacak ve kol zırhları genelde kolay yapılır çünkü kendi üzerinizde deneyip, fazladan kesebilir ve küçültme işlemi yapabilirsiniz. Göğüs zırhı ve bel için kalıp kullanın. Bazı zırhlarda kalıpları değiştirmek gerekebilir, her seferinde aynı kalıbı da kullanabilirsiniz. Yapacağınız kostüme göre seçimlerinizi değerlendirin. Kalıbı çıkardınız, işaretlemeler tamam. Kesme matına

EVA'nızı serin ve aynı şekilde onun üzerine kalıp parçalarını koyarak maket bıçağı ile kesme işlemini gerçekleştirin. Başta anlamsız görünecek ancak onları yapıştirdikça ne kadar güzelleştğini fark edeceksiniz.

Tutkal ve boya

Kesme işleminden sonra yapıştirma için yine tutkal kullanabilirsiniz. Şekil alan zırh parçanızdaki pürüzleri sıcak hava tabancası ile yok edebilirsiniz. Tüm zırha tekrar ahşap tutkalı uygulayın ve kurumaya bırakın. Bu işlemi pürüzsüz hale gelene kadar birkaç kat uygulayabilirsiniz. Kuruma sonrası uygun renkteki akrilik ahşap boyası ile dokunuşlara başlayın, aynı şekilde boya işlemi de birkaç kat gerekecektir. Akrilik boya, 10-15 dk'da kurur. Kuruma işlemini hızlandırmayın, bırakın oda sıcaklığında kurusun. Fırça dokunuşlarınıza dikkat edin ve sert çalışmamaya özen gösterin. Tabii sonrası ise gölgelendirme. Ufak dokunuşlarla yapabilirsiniz. Elinizde boya tabancası varsa, bahsettiğim detaylar sadece birkaç dakika sürecektir. Bu konu oldukça uzun ve tek yazıda konuyu toparlamak imkansız. Şimdilik özet gibi düşünüp, kafanızda fikrin oluşmasını istiyorum. Bir sonraki ay, kaldığımız yerden devam edeceğiz.

◆ Ceyda Doğan Karas



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✉ Cem_Sanci

Google, Steam'in sonunu hazırlıyor

Diijital video oyun dağıtım pazarının ilk oyuncusu olan Steam, bu zamana kadar pazardaki liderliğini hep korudu. Şimdi karşısına Origin ve Epic Store gibi rakipler çıksa da, Steam hala en büyük oyun dağıtıcısı olarak kalmayı sürdürüyordu ama yakında hem Steam'in hem de diğer diijital oyun dağıtıcılarının sonu gelebilir ve hatta, bugüne kadar alıştığımız oyun "satın alma" yöntemi bile değişecek gibi görünüyor zira Google, yakında hayata geçecek yeni bir sistemi tanıttı.

Google'ın Stadia ismini verdiği "stream" oyun servisi aslında yeni bir buluş değil. Sony benzer bir sistemi (PS NOW) kendi oyunları için kullanıyor ve beta aşamasına katılan abone-lerini de mutlu ediyordu. Ancak Google'ın da aynı hizmeti sunmaya başlaması, pazarda büyük etki yaratacak gibi görünüyor. Kurduğu dev sunucularda, bütün video oyunlarını barındıracak ve abone olan herkes bu sunuculara bağlanıp, kendi bilgisayarının

işlemci gücünü/ekran kartını zorlamadan, sadece internetten bilgisayarına akacak video görüntüsü ile istediği oyunu oynayabilecek. Yani artık bir oyunu oynamak isterseniz, "benim bilgisayarım bunu çalıştırır mı, RAM'im yeter mi, görüntü kalitesini en üst düzeyde açabilir miyim?" diye endişe etmeyeceksiniz. Yüksek hızlı bir internet bağlantınız (Digital Foundry'nin test sonuçları bizim gibi ülkeler için –şimdilik- umut kırıcı) ve Chrome tarayıcınızın olduğu her cihazda, istediğiniz oyunu oynayabileceksiniz.

Google henüz detay vermedi ama bu sistemin belli bir abonelik ücreti ile çalışacağı aşikar. Yani örneğin, ayda 19.99 TL ödeyip sisteme abone olan herkes, en yeni çıkan oyunları da, eski oyunları da dilediği zaman oynayabilecek.

Bu sistem elbette, video oyun dünyasını kökünden değiştirecek gibi görünüyor. Sisteme üye olan geliştiriciler artık oyunlarını oyuncuya doğrudan satıp satıştan kazandığı

parayla değil, Stadia gibi hizmetlerde oyun-larını oynayan oyuncuların abonelik ücreti üzerinden pay alarak kazanç sağlayacaklar. Pek çok video oyun geliştiricisinin bu yeni yöntemle direneceğini ve büyük kavgaların çıkacağını tahmin ediyorum ama video oyunu oynamak için sürekli binlerce dolarlık yeni PC'ler ve pahalı oyun konsolları almak, üzerine de video oyunlarına her sene küçük servetler yatırmak zorunda olan oyuncular, küçük bir abonelik ücretiyle her oyunu en kaliteli şekilde oynama fikrini mutlaka çok sevecek ve tercihlerini bu sistemden yana kullanacaklar. Yani Google'ın eli bu defa çok güçlü ve karşısında kimse duramayacakmış gibi görünüyor.

Sistemin Türkiye'ye gelmesi 2021 ve sonrasında kalacak, yani Google 2019 içinde bu sistemi çat diye Türkiye'ye getirmeyecek ancak biz şimdiden kendimizi alıştıralım. Video oyunu oynama alışkanlıklarımız kökünden değişecek. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

El yapımı

Merhaba sayın okuyucu, 1998 senesinde agorafobinin pençesinde kıvranıyordum. Beni bu hale düşüren kadını da kaybedeceğimi biliyordum. Ne yapmalı derken çıkamadığım evde eğlence faktörünü büyütme ve orayı daha çok zaman geçirilebilecek bir yer haline getirmeyi akıl ettim. Çok saçma biliyorum, ama çaresizlik ve üzerine kapanmaya başlayan Dünya insana neler yaptırabiliyor, bunu düşmanınım bile tatmasını istemem.

Kadın Hi-Fi dükkanında çalışıyordu ve zenginlerin ev sinemalarına hayrandı. Bir receiver alıp evde 5.1 sistem kurmayı planladım. Online ara-malarla karşıma çıkan bütçe, özellikle hoparlörler eklendiğinde korkunç, masalarda anlatılan dev anaları gibiydi. "Tedavi olacak para bile yok, ne yapmalı" derken baktım ki hoparlörler bizim bildiğimiz o ellenemez elektroniklerden farklı. İnternet pek çok plan ve proje ile dolu,

insanlar da paylaşım derdinde. Onları ben yaparsam çok ucuza mal olabilirdi. Başladım printerdan plan çıkartmaya ve devreleri oluşturmaya, buna DIY yani kendin yap deniyordu. Hoparlöre Türkçe bir de isim buldum: "Dinletici".

Parça listesini ve devreyi planladım, siparişi de Amerika'dan bu konuda uzman bir yere verdim. Şimdi bu tip siparişlerin önünü kesmeye çalışanlarla karşı karşıyayız, ben bunu yapmasam hikaye başlamadan biterdi, umarım istedikleri gerçekleşmez.

Parçalar geldi ve sonuç umduğumdan bile iyiydi. Kadınla olan alakası bir noktadan sonra kopmuştu farkında olmadan. Dinletici üretmek ve böyle bir sonuçla karşılaşmak beni büyülemişti. İkinci el amfiyi 400 liraya almıştım, Yamaha'nın ürettiği tank gibi bir parçaydı, hala da bende.

Kadın yerine dinleticiler, seçimim buydu.

Sonra bir subwoofer yaptım. Planlarını çaldım aynısından ürettim. MDF denilen tahta ürününden yapıyordu hepsi, marangoza ben gidemiyordum delirdiğim için, ailem bana onları getiriyordu. Odada mahpusluğum sırasında sistemi tamamladım. Elektronik parçaları sınıflandırmayı, orijinal fikirlerin neler olduğunu, Hi-Fi denilince insanların nasıl kazık yediğini, icat sayılabilecek bazı değişimler yapmayı öğrendim. İnternete en büyük borcum herhalde bu. Dünyanın her yerinden insanlarla yazıştım. O kişi de hayatımdan kayıp gitmişti iki seneyi bulmadan, bağırsakta durmaması gereken bir atık gibi. Vietnam gazisi bir abi bana ilk ölçüm mikrofonu kitimi hediye etti. Türkiye yine bildik haldeydi, en pahalısı bize göre iyiydi, etiketi kaliteden önceydi, kimse DIY'a yüz vermiyordu ki hala böyle.

İnsanın yıkımından kazanım sağlamlasının örneği olarak gördüğüm için sizlere anlatıyorum. Lehim yapmayı, şemaları okumayı, akustik biliminin kavrayabildiğim her yönünü, simüle ve emüle edicileri, parametreleri anlamayı ve temeli oluşturmayı başarmıştım 2 yıl içinde. Belki bunu yapabilmemi sağlayan şey küçüklükten beri gelen LEGO manyaklığımdı. Bu kadar zevk alarak yaptığım ve doğal yatkınlığının olduğu çok şey görmedim hayatımda, davul çalmak ve kayak yapmak dışında.

Hiç ummadığım taş başımı yarmıştı, pek çok dost kazanmıştım. Ken Kantor ve Adnan Ardu-man gibi harika insanlar özellikle.

İşte handmadehifi.com böyle doğdu. Hala infant olarak yaşamaya çalışıyor. Başka bir ülkede, başka imkanlarda olmasını istemiyorum gönülden. Bizlerin yaptığı ve ihrac edilebilir şeyler üretmek hala amacı, devletin müşteri tipine kadar karşısına çıkan her engele rağmen. Adventure gibi, başı alakasız bir hikaye, devamı eşya toplamaca ve birleştirmece sanki. Mail ile dilediğiniz kadar soru sorabilirsiniz bu konuda. ◆





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

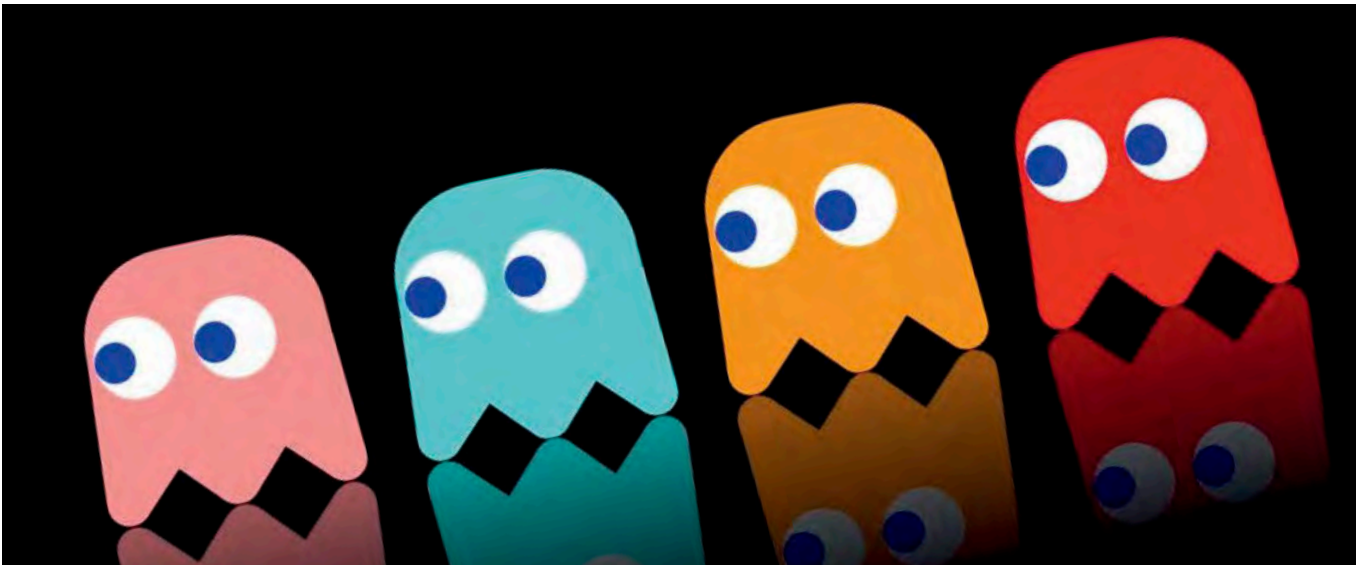
✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Gelinen nokta

Bir yandan oyun sektörünü takip ederken, bir yandan da işin akademik tarafında olmak gerçekten ilginç bir deneyim. Düşünsenize, bir taraf sadece para odaklı çalışırken, diğer taraf da para hariç her noktayı didik didik ediyor. Nitekim sonuç olarak her ikisi de birbirini besliyor. Benim için ilginç olanların başındaysa bu iki birbirinden uzak noktanın tam da göbeğinde bulunmak. Bu sayede oyunların yaşadıkları macerayı sanıyorum birçok insandan daha iyi anlayabiliyorum. Aslında böyle bir noktada bulunmak, bir anlamda düzenli olarak kafamda beliren sorulara cevap almamı sağlıyor. Bu ay incelediğim iki oyun sayesinde yeniden sorduğum bazı sorular ile yüzleştim. Volcanoids öylesine güzel bir fikir ile çıkageldi ki ona "Ne yapıyorsun?" demek biraz garip kaçacaktır. Diğer taraftan 103 de uzun süredir eşi benzeri görülmemiş bir farklılık yaratıp, dar bir alanda kısa paslar yaparak nasıl oyun yapılabileceğinin altını çizmiş. İki oyunu da aynı hafta içerisinde deneyim ettiğim

için kafamdaki sorular iyiden iyiye çoştü. Bunlardan ilki, her daim belirttiğim, farklı olma temasının ne derece yapımçıları etkilediği yönündeydi. Özellikle Volcanoids isimli oyunun biraz simülasyon, biraz da hayatta kalma elementlerinden etkilenip, yapımçılardan bazılarının heyecanı ile ortaya çıkmış bir yapım diye düşünüyorum. En azından oyun bana bunu şiddetli bir şekilde hissettiriyor. 103 tarafındaysa çok muazzam bir sanat yaklaşımı bulunuyor. Yani oyunun derin mekaniklerinden ziyade, bu mekaniklerin estetik algı üzerinden nasıl oyuncuya ulaştırılabileceği hakkında çalışan bir ekibin eseri gibi yorumladım. Her ne kadar iki oyun da AAA kategorisinde olmasa da kendi buldukları alt kategorilerde bile farklılıklar gösteriyorlar. Demek istediğim bu iki oyun da çok farklı ve dikkat çekici olmasına rağmen, tamamen bir "hayal" üzerinden ortaya çıkartılmış yapımlar. Her ikisinde de son kullanıcının neyi beğenip, neyi beğenmeyeceğine dair herhangi bir kaygı olduğunu düşünmüyö-

rum. Aksine, her ikisinin de satış kaygısı olmasına rağmen, sanki sadece onları anlayanlara hitap ettiklerini düşünüyorum. İşte bu ve benzeri oyunların arada sırada da olsa kendilerini gösterebiliyor olmaları, beni bu sektöre esas bağlayan noktadır. Kimin ne düşündüğünü umsamayan, sadece kendi hayali peşinde koşan bu ekipler sayesinde sektör olduğundan çok daha büyük bir hale gelecek ve evet, oyunu sanat kurtaracak. Tabii bu romantik konuşmayı yazabilmem için uzun yıllardır kendilerini sektör oluşturma uğruna parçalayan kocaman firmalar da asla yok olmayacaklar. Zira pazarlama olmasaydı, bugün muhteşem dediğimiz oyunların esamesi bile okunmazdı. Oyunlar mı koca bir pazarlama stratejisinin payı, yoksa pazarlama stratejileri sayesinde mi oyunlar var? Birbirini muazzam şekilde destekleyen bu iki yapının aşk hikâyesi yadsınamaz bir gerçek olsa da Volcanoids ve 103 gibi oyunlar her daim sektörü kalite anlamında bir adım ileriye taşıyacak. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com 🐦 cepejderi

Kahvesiz yapamıyorum be dostum!

Oyun oynamak ya da teknolojinin güzellikleri arasında kaybolmak artık hayatımızın bir parçası. Masa başında hayatlarımızı tüketmeye o kadar alışmışız ve sosyal medyaya sadece "başarılarımızı" göstermeye o kadar boyun eğmiş ki, gerçeklerden kaçarken bula-biliyoruz kendimizi. Aslında boyun eğmek değil de korkmak desek daha doğru. Sanki çirkinliklerimiz bizi kişiselleştirecek diye düşünüyoruz veya insanların yargılaması yüzünden bunalım modundan çıkamayacakmışız gibi geliyor. Herkes eleştirilenlik ayağında özel kategorilere ayrıldığı için bu şekilde hissetmek çok kolay. Ancak birçok insanın gözden kaçırdığı konu, hayatınızın

bu yazıyı okuyorsanız o kadar da kötü olmadığı gerçeğidir çünkü herkes gibi siz de özelsiniz. Profesyonellik derecenizin ne olduğu veya hangi platformda mükemmel olduğunuz önemli değildir. Size değer veren birileri var. Sizin için yaşayan birileri, her zaman yanınızda. Nasıl yansıttığı önemli değil. Kimi zaman sosyal medyada bir beğeni, arayıp "nasılsın" diye sorması, hatta tek çağrı atması bile sizi unuttuğu anlamına gelir. Kediniz, köpeğiniz, kuşunuz yani herhangi bir evcil hayvanınızın hayatı size bağlı. Ailenizin sizi çılgınlar gibi sevmesi ve sizden asla vazgeçmemesi. Bir dakika... Aile sadece kan bağı değildir. Biricik dostlarınız da aile bireylerinizden kimi

zaman daha üst noktadadır. Sevgi konusu o kadar geniş ki paylaştıkça, yanınızda birileriyle şekillendikçe güzelleşir. Bilmeniz gereken değer kavramının genişliğine siz karar verirsiniz ve onu Dünya'yı en güzel haliyle gösteren renkli koca sıcak hava balonu haline getirmek, yine sizin elinizdedir. Sabahları her uyandığında hayatı sorgularken bulurum kendimi. Sanki Dünya'yı kurtaracağım arkadaş. Şapır şupur ağız hareketi ve ardında darmadağın olmuş saçlara aldirmeden mutfağa doğru giden bacak sendromu. Kettle çalışır ve diş fırçalama merasimine başlanır. Kahve suyu ısınır ve "klik" sesi duyulduğunda mutfağa geri gidilir. O kahve içilecek, yoksa uykunun açılması neredeyse imkansız falan. Komik bir bilimsel terim var ortada; kahve içmek, tuvalete çıkmayı kolaylaştırır. Litre litre kahve için demiyorum elbet, aman yapmayın. Bir kere gün içinde üç fincan içtim, sırtımda 4 kiloluk laptop ile tam 12 saat dışarıdaydım ve çılgınlar gibi çalıştım. Doğru değil tabii ki. Aman bunu savunduğumu falan düşünmeyin. Nasıl yatağa yığıldığımı hatırlamıyorum bile ancak çalışırken bir kahveyi tam beş saatte yavaş yavaş içtiğimi de hatırlıyorum. Sabahları taze kahve kokusu, içsem bile beni inanılmaz mutlu hissettiriyor. Hani yağmur sonrası toprak mis gibi kokar ya, kahve de öyle etki yaratıyor bende. En azından belli dönemlerde. Kimisi çay, kimisi kahve insanıdır mesela. Ben ikisi, hatta sıcak çikolata ile üçüne de taparım. Konuyu nerelere getirdik (yazar burada gülümsüyor). İşin önemli kısmı çalışırken veya bir şeylerle uğraşırken, içeceğin yanı başımızda olması aslında. Ne zaman yazı işlerine girsem ya da video düzenleme gibi sektöre ayak uyduran konulara dalsam, kendimi kahve içerken buluyorum. Güzel şey be kahve. Su da için ama olmaz yoksa. Sağlığınıza! ♦



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

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Sıngü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

Tel: 0 212 336 53 72 Faks: 0 212 336 53 91

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 - Fax: (0216) 365 99 07-08 - www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



NEXT LEVEL

DAYS GONE

Uzun süredir gördüğümüz en esaslı hayatta kalma macerasına hazır mıyız?

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



MFC-T910DW



Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki verimliliği artırır.



Etkin Kağıt Kullanımı

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



Verimli Kullanım

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



Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma ortamlarına uymak üzere tasarlanmıştır.



13000

sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

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



Japon Harikası

100 yıldan uzun bir süredir

PS4 Pro

AOXO
PlayStation 4'e
ÖZEL

4K
HDR

DAYS GONE™

BU DÜNYA SENİN İÇİN GELİYOR

Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all content and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. ©2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. "Days Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by SIE Bend Studio.

26.04.19

18
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCED

