

#279 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2020/04 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr
9 4771 301 213 116
KKTCC Fiyatı: 16,50 TL

LEVEL

ÖZEL DOSYA
BATTLE ROYALE
OYUNLARI

DOOM ETERNAL

AYRICA

Final Fantasy VII Remake | Nioh 2 | The Division 2: WoNY | Curse of the Dead Gods
Beautiful Desolation | Black Mesa | Ori and the Will of the Wisps



TEAMFIGHT TACTICS GALAKSİLER



REKABET ŞİMDİ HER YERDE

HEMEN İNDİR VE OYNA!

App Store'dan
İndirin

Google Play
'DEN ALIN

RIOT
GAMES





#evdekal

Sadece Çin'de etkisini gösterip inceden Avrupa'ya ve Amerika'ya göz kırparken hiç umurumuzda değildi kendisi. Komşularımızı da bir bir etkilerken tehlikenin farkında değildik; "Bizde sadece bir kişide var..." diye rutin hayatımıza devam ediyorduk.

Ve sadece bir haftada işler ciddiye bindi, eski hayatımızı hurçlara koyup dolaplara kaldırdık ve evden dışarı adım atmayan birer yaşam formu haline geldik.

İnsanların adaptasyon yeteneği gerçekten çok gelişmiş. Sanki daha önce Cumartesi günü geldiğinde ilk iş kendimizi dışarı atan biz değilmiz gibi şimdi bu durumu garipsiyoruz. Bir dizide, filmde, tokalaşan, rahatça sarılan insanlar görünce, "Oha, olacak iş değil!" diyen de biz olduk.

Çok zorlu ve garip bir süreçteyiz. Fakat bu süreci sağlıklı ve kolaylıkla atlatmanın da çok kolay bir yolu var: Sosyal ilişkiyi minimuma indirmek, evden çıkmamak, teması yok etmek. Nasıl, biz oyuncular için sanki cenneti anlatıyorum, değil mi?

Evet, eve tıklmaktan hoşlanan yegane grup olduğumuz için virüs tehlikesini de özellikle bizim daha da kolaylıkla aşacağıma inanıyorum. Hazır Doom Eternal gelmiş, Nioh 2 ve Ori and the Will of the Wisps zorluk dereceleriyle saç baş yoldurmak için hazırolda bekliyor, bize de gün doğmuş oldu.

Birçok online oyun, karantinaya özel hediyeler de veriyor... Rafta, dijital arşivimizde birikmiş oyunlar da bize göz kırıyor? Daha ne isteriz ki... İşten, okuldan, başka aktivitelerden evde zaman geçirmeye fırsat bulamayanlar (Mesela ben.) için fırsat değerlendirme vaktidir.

Umuyorum ki bu tehlikeyi minimum kayıpla atlatır ve eski, güzel günlerimize çok daha hızlı döneriz. Her türlü zorlukla uğraştığımız sınırlarımızda, bir de bu virüse gerçekten ihtiyacımız yok...

Tuna Sentuna

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

**ÜCRETSİZ
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

139 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

**KARGO
BEDAVA**

**Abone ol
evine
gelsin**

Evde kal dergi oku



www.dbabone.com | 0212 478 0 300 | abone@doganburda.com



Abone olana
ilk sayı
hediye



Çocuklar evde
sıkılmadan
İngilizce öğrensin
ve odaklanmalarını
güçlendirsin...

DOOM Eternal

Cehennemin kapıları
ardına kadar açılıyor!

Sayfa
42

#279

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
05 Takvim
06 Küheylan
08 Haberler

İLK BAKIŞ

- 14 Final Fantasy VII Remake Demo
16 Comanche
17 Curse of the Dead Gods
18 Jets'n'Guns 2
19 Atomic Heart
20 Builders of Egypt
22 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 24 Battle Royale Dostası
34 Türlerin Değişimi
32 Anarşist

İNCELEME

- 42 Doom Eternal
48 Nioh 2

- 52 The Division 2: Warlords of New York
54 Beautiful Desolation
56 Animal Crossing
58 Ori and the Will of the Wisps
59 Rimworld – Royalty
60 Avorion
62 Black Mesa
64 Blackwake
65 My One Hero's Justice 2
66 Romance of the Three Kingdoms XIV
67 One Punch Man:
A Hero Nobody Knows
68 Pokemon Mystery Dungeon:
Rescue Team DX
69 Murder by Numbers
70 Overpass
71 Holdfast: Nations at War
72 The Suicide of Rachel Foster
73 Broken Lines
74 Luna: The Shadow Dust
75 Crying Suns
76 Falcon Age
76 Snack World:
The Dungeon Crawl – Gold

- 77 Azur Lane: Crosswave
77 The Longing
78 A Night at the Races
78 Zombieland: Double Tap –
Road Trip
79 Table Manners
79 The Legend of Heroes:
Trails of Cold Steel III
80 Mobil İncelemeler
83 Online
93 Donanım
102 Film, Kitap, Müzik
104 Ph.D
106 Otaku-chan!
108 Cosplay Republic
110 Köşe Yazıları
114 LEVEL 280



Nisan

1 Nisan

Totally Reliable Delivery Service
(PC, PS4, XONE, Switch)

3 Nisan

Aeolis Tournament (Switch, PC)
HyperParasite (PS4, XONE, Switch, PC)
Resident Evil 3 (PC, PS4, XONE)
Serinin en karizmatik kötüsüyle
yeniden buluşuyoruz

7 Nisan

Disaster Report 4: Summer Memories
(PC, PSVR, PS4, Switch)

10 Nisan

Final Fantasy VII Remake (PS4)

14 Nisan

Someday You'll Return (PC)

16 Nisan

Dead by Daylight (iOS, Android)

24 Nisan

Trials of Mana (PC, PS4, Switch)
Deliver Us The Moon (PS4, XONE)
Predator: Hunting Grounds (PS4)

28 Nisan

Gears Tactics (XONE, PC)
Moving Out (PC, PS4, XONE, Switch)
Sakura Wars (PS4)
SnowRunner (PS4, XONE, Switch)

30 Nisan

Minecraft: Dungeons (PC, PS4, XONE, Switch)

TAKVİM

KÜHEYLAN

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



Evet sevgili ve çok değerli Küheylan okurları. Geçtiğimiz ay bu dar alanda küresel ısınmaya dikkat çekmiştik, bugün de sevgili virüsümüz Corona'yı ağırliyoruz. Kismetse gelecek ay da çekirge sürüsü istilası ile kıyamet serimizi noktalandıracağız. Hani virüsün ölümcül kısmı olmasa, karantinaydı, sosyal uzaklaşmaydı, evden çıkmaydı, bunlar aslında biz oyuncuların hayali ve yaşamının ta kendisi değil de nedir? Düşünsenize orada raid üzerine raid yapıyorsunuz oyunda, birileri sizi rahatsız etmesin, bir yerlere çağırmasın diye dua ediyorsunuz ve voila! Artık bizi kimse çağırmaz, çağırsa da polise ihbar edebiliriz.

Kör olana kadar oyun oynayalım demiyoruz elbette fakat biz oyunculara da biraz gün doğmuş oldu. 0 yüzden ne diyoruz, oyununu oyna, #evdekall!

Corona virüsü nedir, nereden çıkmıştır, ağzımızın payını vermiş midir?

Efendim öncelikle, "bu konunun taa Kasım 2019'da başladığını biliyor muydunuz?" diyerek sözlerimize başlamak istiyoruz. Bu şerefsiz virüs o vakitte ortaya çıkmış, sinsisi de yayılmış. Yine tüm dünyaya yayılması iyi vakit almış diyoruz, felaket filmlerine kıyasla...

Corona virüsü bir içecek markası ve ünlü bir render motoru adında olmasından mütevellit bu iki isme sahip firmanın, isim değiştirme yoluna gidebileceğini göstermektedir ama bu da bayağı least of our problems yani şu anda. Sevimli virüsümüz birisi yüzünüze hapsirdiğinde, tıksırdığında, ağzına götürdüğü eliyle sizin elinizi sıktığında ve siz de bu elinizi yüzünüze götürdüğünüzde bulaşabildiği gibi, birçok yüzeyde günlerce yaşamasıyla da yine kendini sıcak kollarımıza atabilmektedir. Bu bağlamda da konak seven bir simbiyot olduğu şüphe götürmez bir gerçek olmuştur. Her türlü işletmenin kepenk kapatmasına neden olan ve sağlık kuruluşlarının yanında ekonomileri de çökertecek olan nanogram ağırlığındaki bu tefecik virüs tüm dünyayı dize getirmiştir -ki nasıl bir getirme... Resmen özgürce seyahat edip, arkadaşlarımızla bulduğumuz, elimizi yüzümüze rahatça götürebildiğimiz o günler çok geride kalmış gibi geliyor. Umalım da siz bu yazıyı okurken bir çaresi bulunmuş olsun, yoksa say farewell to the world as we know it. (Böyle İngilizce yazıyoruz ki global ölçekte de etki yaratalım.) (Yaratamadı.) (Bu kullanımın da modası geçti, evet.)



Nesilden nesle LEVEL

"Bizde LEVEL Dergisi sevgisi, nesilden nesle devam ediyor. Kuzenimden aldığım bayrağı ben taşıyorum. Yeni nesil dergi ve posterin olduğu, bu fotoğrafların yanında, kuzenimden kalan bir kaç DVD'den birisi olan, LEVEL Dergisi 145. sayısının DVD'sini de paylaşmak istedim. Umarım beğenir ve dergide yayınlarsanız, sevgiler." demiş Miraç Öztürksoy ve güzel bir koleksiyon paylaşmış. Yalnız DVD'yi göremedik, herhalde gelmedi. Onu bize postayla yollar mısın? Arşivimizde eksik de. (Şaka şaka, bizde 145 tane var ondan.) (Yine atıyor.)





Kat izine son!

Geçtiğimiz ay verdiğimiz The Last of Us: Part II posterini çerçeveletip duvarına asan ve güzel bir atmosfere sahip bu fotoğrafı bizimle paylaşan Feyyaz Emir Eren, "Bir de şu posterlerin katlanmasını engelleyebilsek çok güzel olacak. En azından abonelere özel poster kutusu kullanılmaz mı? Herkese selam, kolay gelsin..." diyerek güzel bir konuya değinmiş. Böyle bir düşüncemiz var ama hayata geçiremedik bir türlü. Görüşmek üzere, kendine iyi bak Emir!

Her ay, bir yazar Berçem Sultan Kaya

Berçem, Berçem, Berçem... Seni nasıl anlatsak, hangi güzide özelliklerinden bahsetsek? En iyisiyle başlayalım ve okurları şaşırtalım, ne dersin? Berçem Sultan Kaya, kısaca BSK (Bağkur Sigorta Kurumu), lepiska saçlarıyla tanıdığımız, tekerleği olan her türlü cihaz hakkında engin bilgilere sahip olan Kürşat Zaman'ın müstakbel kız arkadaşından başkası değil! (Alkışlar, alkışlar, alkışlar...)

Şimdi bu demek değil ki Berçem dergide muhteşem bir torpile sahip. Aksine Kürşat ne kadar izbe, merdiven altı oyun varsa Berçem'e itelemekten asla çekinmiyor ve Berçem de, "Allah belanı vermesin Kürşat, bu ne biçim oyun! Önce kendimi keseceğim, sonra seni!" demekten geri kalmıyor. Bu da, "Aa, Kürşat oyun iyiymiş ya çok sevdim sonradan." demesinden birkaç dakika öncesinde geliyor... Berçem'in bir başka dikkat çeken özelliği adını veremeyeceğimiz ama aşırı ünlü bir kozmetik, şampuan, tırnak makası ve türevlerini satan mağazanın fanatiji olması. Karantina günlerinde bu mağazaya gidemeyeceğini fark eden Berçem önce Kürşat'ı iyice bir hırpaladı ve ardından da evine özel bir mağaza açılabilmesi için başvuruda bulundu. (Ve reddedildi.)

Kürşat'tan ve dergideki herhangi bir yazardan belki de daha fazla gamer olan ve Nintendo Switch ile aşk yaşayan Berçem'i daha yakından tanımak için onu lütfen şu numaradan rahatsız ediniz: 0555-Yok artık!



#evdekal

- Peki evde kalınca neler yapabiliriz? Evde kaldıktan sonra neler değişti? Bir bakalım...
- Deliler gibi oyun oynayabiliriz! "Oğlum, kızım, kalk artık şunun başından, bak-" şeklinde başlayan cümlelerin "bak"tan sonraki kısmına bahane uydurabilecek ebeveynler azaldı gibi hissediyoruz. Gerçi şöyle eklentiler de olmadı değil: "...bak daha dezenfekte edilecek o kadar paket var!" "...bak daha babanın saçını keseceksin, ben de bu sefer iyi bir röfle istiyorum." (Kuaförler kapandı, o açıdan.) "...bak daha tüm evi suyla doldurup tatilde havuza giriyormuşçasına eğleneceğiz!"
- Çeşit çeşit kitap okuyabilir, bolca film izleyebilir, izlediğimiz filmlerin özellikle salgın hastalıklarla ilgili olmasını sağlayabiliriz -ki kısa yoldan delirelim. Misal adını vermek gibi olmas-öhö-Tuna-öhö- in, art arda Contagion, The Flu, Pandemic ve World War Z tarzı zombi salgını filmlerini izleyip boş gözlerle dünyaya bakmaya başladı, siz o olmayın.
- "Hahah, Survivor kim izler ya?" diyen o kitlenin bir üyesi olup dünya kafasını virüsle bozmuşken, bir grup insanın "Adadan kim elenecek ya?!" diye der-tlenmesini sevimli bulabilirsiniz. Bu arada fark ettiyseniz Survivor, gerçekten adının hakkını verecek bir formata dönüştü; adaya veda eden virüsün ortasına düşüyor. İŞLER ŞİMDİ CİDDİYE BİNDİ!
- Ve son olarak evde kalarak virüs kapma olasılığınızı düşürüp, bir başkasına bulaştırma olasılığınızı da azaltabilirsiniz. Amaç virüsten kaçmaktan çok, hastane yoğunluklarını düşürmek ve bu süreci uzatmak, haberiniz olsun.

Akvaryum Vs. LEVEL

"Merhabalar. Misketlerden, tasoya, Game Boylardan, atarilere geçiş aşamalarını tamamlayıp konsollardan bilgisayar sistemine geçiş yapan ben, uzun zamandır LEVEL Dergisi aldığımı Şubat'19 sayınız ile fark ettim. Yıllardır aslında ailenizin bir parçasıymışım. :) Akvaryumumdaki balıklardan aldığım huzur kadar posterleriniz ve dergilerinizden de aynı hazzı alıyorum, merak etmeyin..." - Mustafa İvgen



Gerçek hayranları onu iyi tanır: Sınır tanımayan bir samuray, Jack'tir o!

Şu anki neslin çok da haberinin olmadığını düşündüğümüz Samurai Jack, vakti için efsane bir çizgi-seriydi. Esprili anlatımı, farklı çizimleri ve eğlenceli hikayeleriyle son derece sevilen bir yapımdı. Zaman içerisinde ortadan kaybolsa da çeşitli denemelerle onu hayata bağlanmaya çalışılıyor ve bunun son örneği de Samurai Jack: Battle Through Time'dan başkası değil.

Soleil ve Adult Swim Games adındaki, pek de ismi duyulmayan firmaların yapımını ve dağıtımını üstlendiği oyun, tahmin ettiğiniz üzere bizi ünlü samurayımız Jack'in koltuğuna oturtuyor. Ve İngilizcesi olan okurlarımızın, oyunun isminden tahmin edeceği üzere oyunda farklı zaman dilimlerini ziyaret ediyoruz.

Kahramanımızı Devil May Cry stili bir kameradan kontrol edeceğimiz oyun, bizi DMC kadar olmasa da, birçok düşmanla karşılaştıracak. Bunları yenerek yeni yetenekler kazanacağız, daha da güçlenip kocaman boss'lara karşı güçlü hale geleceğiz. Yani herhangi bir aksiyon oyununda olandan pek farklı değil.

Sürekli aynı karakteri ve aynı kılıcı kullanmamızı sağlayacak olan zaman içerisindeki yolculuk teması, kahramanımızı ziyaret ettiğimiz döneme göre şekillendirecek. Bazen kılıcımızın yanında da silahlar kullanabileceğiz.

Platform öğelerine de sahip olacak olan oyun, görsel anlamda da gayet tatmin edici gözükmekte. (Fragmanı izleyin.) Eğer şu anki halini korursa, gayet güzel bir görsellikle karşılaşacağımız aşikar.

Sadece tek kişilik oyun modu bulunacak olan yeni Samurai Jack, PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyor ve 20 Ağustos'ta çıkması bekleniyor. ◆

HABER





HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLANDS

I will have my vengeance!

Blizzard ünlü kart oyununu taze tutmayı gerçekten iyi başarıyor. Heroes of the Storm'u bir köşeye paçavra gibi atmasının aksine, Hearthstone her güncellemede büyük bir heyecan yaratıyor.

Artık sadece kart paketleri, yeni bir board ve birkaç yeni mekanikle istediği etkiyi yaratmayacağını tahmin eden Blizzard, oyuna yepyeni bir sınıf ekliyor: Demon Hunter. Pek yakından tanıdığımız Illidan Stormrage'yi bu sınıfın ilk kahramanı yapan Blizzard, daha sonra yepyeni karakterleri parayla satarak bu sınıf için kullanmamızı da sağlayacaktır, kaçarı yok.

Demon Hunter sınıfı kendine has birçok kartla, yeni bir kahraman gücüyle ve yeni bir mekanikle birlikte geliyor. Sadece tek manaya +1 Saldırı gücü kazandıran kahraman yeteneğimiz, kahramanımıza atayacağımız silahlarla ve kahramanımız saldırdıktan sonra harekete geçen özelliklere sahip askerlerle güzel kombolar ortaya çıkartacak gibi gözüküyor.

Yeni sınıf ile birlikte Outcast adında da bir mekanik oyuna ekleniyor. Daha önce bazı kartlarda, "en sağdaki kartınızı oynarsanız, şöyle olur..." gibi terimler vardı, bu durum

artık bir mekaniğe bağlanıyor. Outcast özelliğine sahip bir kartınız varsa ve bu elinizde, en solda veya en sağda duruyorsa, Outcast özelliğini devreye sokabiliyorsunuz. Artık savaş alanının yanında, bir de elimizdeki sıralamayı düşünmek zorundayız. Demon Hunter sınıfı direkt olarak kendini iyileştirmese de sahip olduğu yaratıkların ve silahların Lifesteal güçlerini kullanabilecek. Birçok askeri de öldükten sonra veya savaş alanında-ken, arkadan başka askerler gelmesinde rol oynayacak.

Bu sınıfa özel olmayan, yeni bir mekanik de –yine daha önce Tavern Brawl'da veya solo bölümlerde gördüğümüz gibi- oyuna ekleniyor. Dormant özelliğine sahip yaratıklar savaş alanında belirli bir süre bekledikten sonra harekete geçecek ve bu olduğunda da gayet faydalı bir özelliği aktive edecekler. (Örneğin iki turn bekleyen bir yaratık, canlandığında tüm düşmanlara 2 puanlık bir hasar verebilecek.)

Son olarak Prime Legendary adında, güçlü yeni Legendary kartlar oyuna ekleniyor. Bunlar kullanıldıktan sonra desteye geri



dönüp daha güçlü bir şekilde kullanılır hale gelebilecek.

Dört bölümlük, solo bir giriş hikayesiyle birlikte 2 Nisan'da deneyimleyebileceğimiz Demon Hunter sınıfı, 10 adet standart Demon Hunter kartı, 20 adet de bu sınıfa uygun, Year of the Dragon'a ait kartla birlikte bedava olarak herkese sunulacak. Boşta bir deste yeriniz varsa, bir Demon Hunter destesi de buraya eklenebilecek. Ashes of Outlands'in çıkışının ardından, her yeni genişleme paketiyle birlikte bu sınıfa 15'er yeni kart geleceği de bildirilenler arasında. ♦



SEA OF STARS

90'ların RPG'lerine dönüş

Sabotage Studio'yu bilir misiniz? Şu birkaç yıl öncenin Metroidvania türündeki The Messenger adlı oyununun arkasındaki isim... Bu arkadaşlar belli ki vaktinde, bizim de çok sevdiğimiz RPG'lerle büyümüş ve eskiyi yad etmek üzere, bu stilde bir RPG oyunu yapmak üzere kolları sıvamış durumdalar. Kickstarter'dan destek de bekleyen ekip, Sea of Stars ile güzel bir iş çıkartacağına benziyor. The Messenger'la aynı evreni paylaşan oyun, Children of the Solstice'in iki gencini konu ediyor. Biri Güneş'in gücünü kullanıyor, diğeri

de Ay'ın ve bu şekilde Eclipse Magic adındaki büyü gücüne sahip olabiliyorlar. Amaçları da The Fleshmancer adındaki korkunç ve karanlık gücü durdurmak... Öncelikle eski tipteki, retro görselliğiyle dikkat çeken oyun, bu anlamda nostaljik ve bir o kadar da sıcak bir hava estiriyor. Piksel grafikler o kadar çok yakışmış ki oyuna, RPG türüne aşına olmasanız bile kanınız kaynıyor. Bu eski havayı oynanış da destekliyor. Sıra tabanlı savaşlara sahip olacak olan oyunda menüden hareketimizi seçiyor ve kavra-

manımızın ileri atılıp bu hareketi yapmasını yine suratımızda bir gülümsemeyle izliyoruz. (Melankoli sardı dört bir yanımızı.) Yapımcılar savaşları daha hareketli hale getirmek için vaktinde tuşlara basmamızı isteyen mekanikler ve haritada dolaşırken de tırmanma, yüzme gibi aktiviteler de eklemekten geri kalmıyor. Burada yazdıklarımızın kanlı canlı halini görmek için oyunun fragmanını mutlaka izlemelisiniz, her şey çok daha net olacak ve siz de bu oyunun peşine düşeceksiniz. Her ne kadar 2022'ye kadar bekleyecek olsanız da... ◆

COMMAND & CONQUER REMASTERED COLLECTION

Lütfen yaşı 35'in altında olanlar dışarı çıksın

Gözünü bilgisayarın içine açan neslin şu anki favorileri PUBG, Fortnite, CS: GO gibi oyunlarsa, dinazor kıvamındaki oyuncuların da oynamadan geçmediği oyun Command & Conquer'dan başkası değildi. Strateji türünün mihenk taşlarından biri olan C&C, o

dönem bilgisayarı olan herkes tarafından oynandı ve çoğunlukla da beğenildi, sonunda bir klasik haline geldi. İşin içine Sovyetleri karıştıran Westwood (Kapanalı bir asır oldu.), Red Alert ile Tesla Tank'ları hayatımıza soktu, Red Alert'ü ilk C&C'den bile daha çok sevdi. Eh,

vakti için bu kadar büyük tantana kopartan bu oyunları yeniden ele almamak da olmazdı ve EA, C&C Remastered Collection ile bizi tekrar strateji türünün parladığı günlere davet ediyor. 4K grafiklere, baştan aşağı yenilenmiş multiplaye kısmına, üzerinden geçilmiş arayüze ve Frank Klepacki'nin muhteşem müziklerinin yenilenmiş haline ev sahipliği yapacak olan paketimiz, Command & Conquer: Tiberian Dawn, Command & Conquer: Red Alert ve bunların üç eklenti paketini (Covert Ops, Counterstrike ve The Aftermath) de içeriğinde barındırarak.

5 Haziran günü hem Origin'den, hem de enteresan bir biçimde Steam üzerinden satışa çıkacak olan oyunun 150\$'lık, fiziksel bir koleksiyon paketi de üretilecek lakin bunun Türkiye'ye gelme olasılığı sıfıra yakın. Bere, kıyafete dikebileceğiniz yamalar, 100 sayfalık bir artbook ve metalden bir Mammoth Tank, boyalı Obelisk of Light ve Tesla Coil modellerine sahip olmak için bu paketin peşine şimdiden düşmenizi tavsiye ederiz. Parasını sonuna kadar hak ediyor belli ki... ◆



SON DAKİKA!

◆ Corona virüsü yüzünden birçok büyük fuar iptal edildi ve bunların başında da E3 yer alıyor. Bir diğer iptal edilen fuar da GDC. Ağustos ayında gerçekleşecek olan Games-Com içinse henüz bir iptal haberi yok.

◆ **Virüsten etkilenen bir başka yapım da The Witcher'ın ikinci sezonu oldu. İngiltere'de yapımı süren dizi en az iki haftalık bir durdurma kararı aldı ama bu süre büyük ihtimalle uzadı.**

◆ Rockstar Games ve EA virüs endişesiyle çalışanlarına evden çalışma izni verdi ve ofislerini bu bağlamda çalışmaya kapattı.

◆ **Ünlü BAFTA Game Awards seremonisi de iptal edilen etkinlikler arasında yerini aldı. Etkinlik sadece online olarak yayımlandı.**

◆ Virüs haberlerine kısa bir ara: No Man's Sky'ın yapımcısı Hello Games, duyurduğu yeni oyunu The Last Campfire için çıkış tarihi verdi: Bu yaz ayları.

◆ **CD Projekt Red, Cyberpunk 2077 ile birlikte bir başka oyununun üzerinde çalışmakta olduğunu, bunun The Witcher 4 olmadığını ama bir Witcher oyunu olabileceğini söyledi. Zaten biliyorduk...**

◆ Monument Valley'nin yapımcısı Ustwo, geçtiğimiz yıl Assemble With Care adlı oyunu Apple Arcade için hazırlamıştı. Eski aletleri tamir ettiğimiz bu güzel oyun şu anda Steam'de satışta.

◆ **E3'ün iptalinden sonra Microsoft, Ubisoft, Warner Bros. ve Nintendo gibi büyük firmalar alternatif konferans şekilleri üzerinde düşünmeye başladı ve büyük ihtimalle tüm bu firmalar ve dahası, Haziran ayında online olarak konferanslarını düzenleyecekler.**

◆ Büyük ihtimalle bu ay da sürececek olan karantina günlerimizi şenlendirecek FFVII Remake, dijital olarak 10 Nisan'da satışta olacak lakin kutulu halini çoğu ülkede, bu tarihte bulmak mümkün olmayacak.

◆ **Çıktığı gibi başarısızlığa sürüklenen, Valve'in iddialı kart oyunu projesi Artifact, topyekun bir yenilenmeye gidiyor. Bakalım oyun bu yenilenmiş haliyle ilgi çekmeyi başarabilecek mi...**

◆ Ve son olarak Blizzard'ın virüslü mücadelesini bildirelim. Aynı diğer büyük oyun firmaları gibi Blizzard da evden çalışmaya geçti ve daha da güzeli, tüm çalışanlarına, içerisinden tuvalet kaçırdı ve diğer gerekli ürünlerin olduğu birer paket hazırladı. Güzel çalışma, elinize sağlık.



GHOST OF TSUSHIMA

O maskeyi istiyoruz!

Bir ara iptal edildiğinden şüphelendiğimiz, PS4'in sağlam oyunlarından birisi olmaması için hiçbir nedeni olmayan Ghost of Tsushima, nihayet bir çıkış tarihine kavuştu: 26 Haziran 2020. Evet, sadece birkaç ay sonra oyunu oynuyor olacağız ve heyecanımız oyunun koleksiyon versiyonuyla birlikte hepten katlandı. Oyunun çıkış tarihiyle birlikte bir hikaye fragmanı da yayımlandı ve bu sayede oyundaki iki yeni kilit ismi, Shimura ve Khotun Khan'ı tanıma imkanı bulduk.

Tsushima'nın lordu olan Shimura, oyunun kahramanı olan Jin'i çocukluğundan beri eğiten bir usta ama Jin'in onun öğretilerinden uzaklaşp

Hayalet tarafına kaymasından da endişe ediyor. Khotun Khan ise Mongol ordularının lideri ve korkulması gereken bir rakip olarak oyunda yer alıyor.

İçerisinde tonla güzellik bulunan koleksiyon versiyonu ise öncelikle siyah Sakai maskesiyle dikkat çekiyor. Bunu suratımıza takamıyoruz ama zaten amacı da bir rafa koyup sergilenmek. Bezden harita ve çeşitli başka öğelere sahip olacak olan pakette, alışlageldik bir biçimde bir artbook ve oyun içerisinde kullanılabileceğimiz özellikler ve kostümler de yer alıyor. Umuyoruz ki bu paket Türkiye'ye de uğrar, biz de LEVEL olarak üzerine çullanırız! ◆

DESPERADOS III

Sen dama çık, ben çelme takacağım...

Commandos serisi pek güzeldi. Hem stratejik davranıyorduk, hem taktiksel, hem de ölümcül! Elimizin altındaki sayılı adamla, farklı durumların üstesinden gelmek çok büyük bir keyif veriyordu.

İkinci oyunun üzerinden 10 yıl kadar geçmişken ortaya çıkan Desperados III de Commandos stili, taktiksel bir aksiyon oyunu. Elimizin altında farklı yeteneklere sahip çeşitli arkadaşlar var ve onları kullanarak birçok görevi başarıyla tamamlamaya çalışıyoruz.

Örneğin geçtiğimiz aylarda açıklanan Doctor McCoy... Uzun mesafeden de etkili olan, nam-lusu kafamız kadar bir tabancayla savaşmanın ötesinde, sevgili doktorumuz üretebildiği kimyasallarla düşmanlarını farklı şekillerde etkileyebiliyor. Örneğin bir grup adamı bir süre sersemletip gözlerinin önündeki cismi çalabilmemizi sağlıyor, bir adamı, bir kadına aşık edip köşe başında bekleyen arkadaşımıza kurban olarak yollaya-

biliyor... Doktorun yanında oyunda bir voodoo büyücüsü olan Isabelle Moreau, tam bir silahşor olan John Cooper, bir balta ve tuzaklarla savaşan Strongman Hector ve gizlilik ustası olan Kate O'Hara yer alacak.

Yaz aylarında PC ve konsollar için çıkması planlanan oyun, gayet eğlenceli olacağı benziyor. ◆

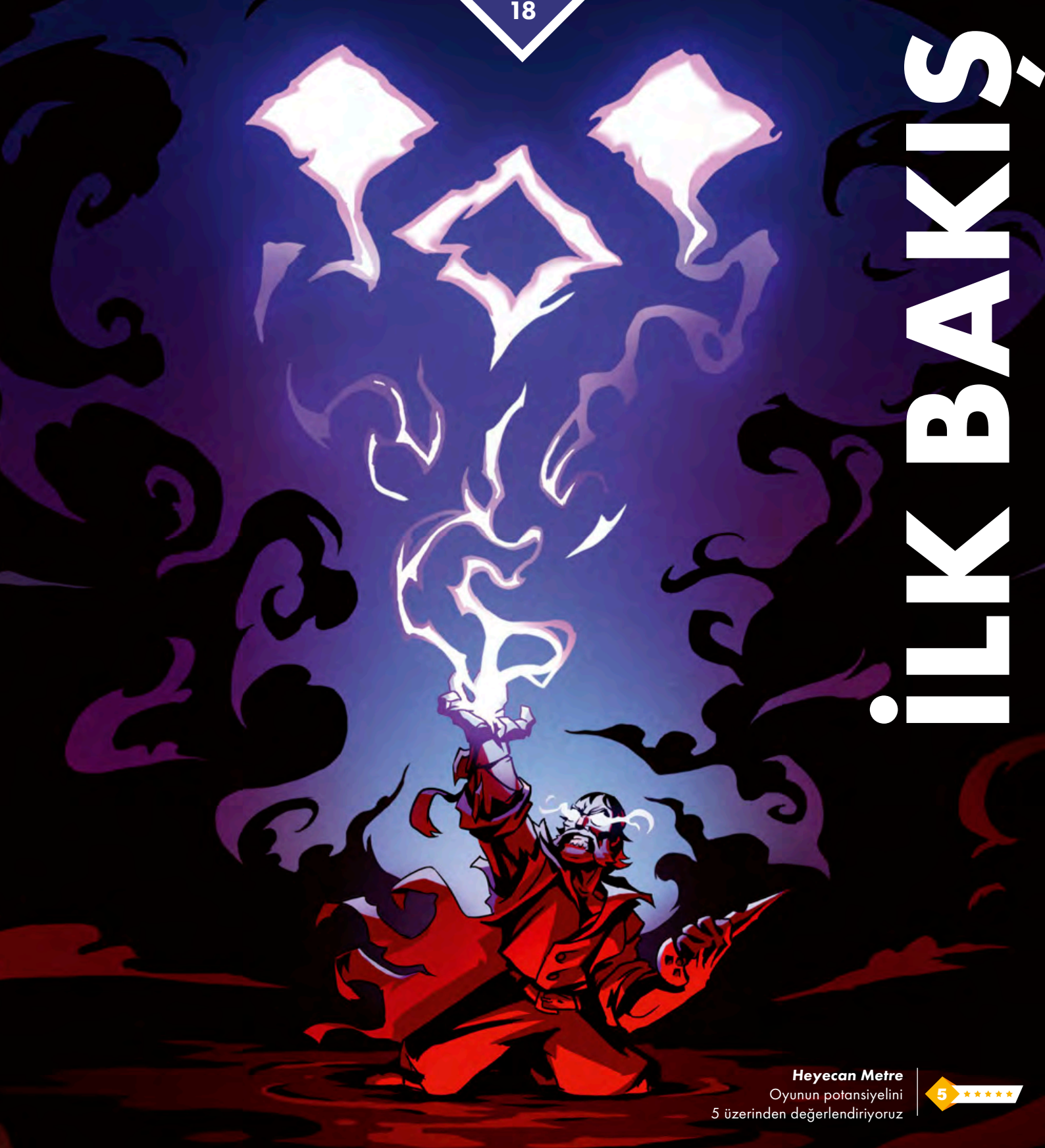


CURSE OF THE DEAD GODS

Grafikleri ve içeriğiyle ilk bakışta kalbinizi çalacak, potansiyel bir klasik!

Sayfa
18

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür RPG Platform PS4 Web ffvii-remake.square-enix-games.com Çıkış Tarihi 10 Nisan 2020

5 ★★★★★ Final Fantasy VII Remake

Nefesleri tuttuk, demoyu oynadık, gözlerimize inanamadık...

2000 yılından beridir çeşitli dergilerde boy gösterdiğimdendir ki artık FFVII lafı geçtiğinde, "İnanılmaz, müthiş, öyle böyle değil" tabirleri kullanmaktan ve oyunun evveliyatını anlatmaktan biraz bitap düşmüş olabilirim. Hayır, işin kötüsü oyunun bu yepyeni hali, Remake versiyonu da açıklanalı 5 yıl kadar geçtiği için artık bir de bu süreci her seferinde anlatmak gerekiyor –ki artık bunu yapamayacağım, takatim kalmadı. Tek bilmeniz gereken FFVII zamanı için bir efsaneydi, Remake versiyonu da ondan aşağı kalacak gibi gözüküyor.

Reaktör gezginleri

Square Enix'in çeşitli oyun fuarlarında oyunculara FFVII Remake'in demosunu oynatmasından şüphelenmiştik; birileri bu oyunu oynayabiliyorsa, herkes neden oynamasın?! Square Enix de bizi yanıltmadı ve oyunun 1.5 saat kadar süren demosunu PSN'den yayımladı.

Oyunun hemen başlarını konu eden demo, bizi Cloud ve Barret ile buluşturuyor. Yer olarak Midgar şehrindeyiz ve gezegenin yaşam gücünü işleyen dev reaktörler de yanı başımızda. Dev Shin-Ra şirketinin kontrolün-

deki bu reaktörlerin gezegeni öldürdüğü söz konusu olduğundan, çeşitli isyancı gruplar (AVALANCHE) Shin-Ra'ya savaş açıyor ve Barret da bu oluşumdaki kilit isimlerden. Kahramanımız Cloud ise eski bir SOLDIER olarak nitelendiriliyor ama aslında Shin-Ra'nın sıradan askerlerinden bir farkı yok. Fakat kısa sürede bu işi bırakıyor, paralı asker olma yolunu seçiyor. Barret'in da bu ilk görevde Cloud'da sürekli şüphyle bakmasının en büyük nedeni bu oluyor.

Demo bizi reaktörlerden birini sabote etmekle görevlendiriyor. Cloud ve Barret ile çıktığımız bu kısa ama etkili yolculukta hem oyunun mekaniklerini öğreniyoruz, hem de sürekli ekran görüntüsü ve videolar ile kafamıza kazınan bu yapımın gerçekte nasıl olduğunu tecrübe ediyoruz. Şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki karşımızda bir klasik adayı var...

Sıkıştıysan modunu değiştir

Direkt demo izlenimlerinden gidelim. Videolarda gördüğümüz yarı sıra tabanlı oynanış, aslında FFXIII ile birlikte hayatımıza giren mekaniğin bir benzeri. Karakterlerimiz arasında istediğimiz zaman geçiş yapabilmemize izin veren yeni sistemde, kahramanlarımızı direkt olarak



Devil May Cry oynuyormuşçasına, bam güm savaşırabiliriz. Tabii bu ancak ve ancak çok güçsüz düşmanlara karşı işliyor. Dövüşlerde amacımız basit saldırılar ile düşmanı oyalamak ve asıl saldırıları büyü ve diğer yeteneklerimizle yapmak. Örneğin Cloud ile savaşırken iki farklı özel yetenek kullanabiliriz. Bunlar Braver ve Focused Thrust. Bir tanesi kısa mesafede etkili, diğeri uzun mesafede ve Stagger olasılığını artırıyor. Yeri geldi bahsetmem lazım, Stagger yeni bir mekanik ama daha önce görmediğimiz bir mekanik değil. (Ne dediği belli değil...) (Yani FFVII için yeni.) Bir düşmanı yeterince hırpalarsak veya doğru saldırıyı yaparsak düşman sersemliyor ve bir süre saldırı yapmıyor, kritik saldırılara açık oluyor, biz de coştukça coşuyoruz. İşte Focused Thrust bu olasılığı artıran, güzide bir hareketimiz.

Demoda Cloud'un büyü envanterinde ise sadece Fire vardı. O büyüü orada görmek ise beni çok mutlu etti zira anlıyoruz ki her türlü karaktere, istediğimiz Materia'yı verebileceğiz. (Materia yetenek ve büyü sağlayan taşlar olarak oyunda yer alacak.) Fire daha sonra Fira oluyor, sonra Firaga.

Element büyülerinde bu şekilde üçlü bir seviye sistemi var ama bu demek değil ki Fire'ı çokça kullanınca Fira'ya dönüşecek vs. Oyunda ilerledikçe büyüler de otomatik olarak daha güçlü Materia'lar olarak karşımıza çıkıyor ve Fire'ı defedip Fira'yı takıyoruz. Büyüler de aynı yetenekler gibi çeşitli düşmanlara karşı, çeşitli farklı etkiler gösteriyor. Bazıları daha çok hasar alıyor, bazıları daha hızlı Stagger konumuna geçiyor, falan, zaten bildiğiniz şeyler. (Bilmiyorsanız azıcık RPG oynayın!) (Sinirleniyor gereksiz.)

Cloud'un dev kılıcıyla bir yakın mesafe dövüşçüsü olduğunu anlamışsınızdır. Cloud'un bu yakın temas, Coronavirus dostu yaklaşımına kıyasla Barret sosyal mesafe sinyallerini dinliyor ve elindeki (Elindeki derken de kolunun yerinde duruyor.) kocaman makineli tüfekle, uzaktan uzaktan savaşılıyor. (Virüs yüzünden hepimiz kafayı yedik, böyle oyun



mu anlatılır?) Makineli tüfeğini standart bir biçimde kullanmanın yanında daha güçlü atışlar için özel yeteneklerini kullanabilen Barret, özellikle uçan-kaçan düşmanlara karşı bir hayli etkili. Ve her iki karakterin deneyimleyebildiğimiz Limit Breaklerine geldik. Bunlar sırasıyla Cross Slash ve Fire in the Hole. Her iki saldırının da düşmana çok sağlam hasar verdiğini bilmeniz yeterli. Ve bu gücü kullanabilmek için de bir hayli savaşmanız gerektiği...

Ekstra son

Kısa demo turunuzun sonuna ektradan, ufak bir video eklemek istiyorsanız yapmanız gereken çok basit. Demoda bomba için ayarlayabileceğiniz süreyi 20 saniye olarak seçerseniz, bu sürpriz videoyu demonun sonunda izleyebilirsiniz.

Az daha unuttuyordum, Cloud'un önemli bir yeteneği daha var ki o da dövüş stili değiştirebilmesi. Operator ve Punisher modları arasında geçiş yapabilen kahramanımız, Punisher modunda çok daha güçlü saldırılar yapıyor ama düşmandan kaçtığı (Dodge) an Operator moduna geri dönüyor. Cloud bakalım başka modlara da kavuşacak mı, yoksa bu ikisiyle mi kısıtlı kalacağız?

Dev bir akrep mi? Bring it on!

Demoda bolca savaşılıyor, pek az dolaşılıyor ve sonunda da sağlam bir boss'la kapışıyoruz. Dikkatli olduğumuz, ölmeye pek yaklaşımadan Potion'larımızdan kullandığımız takdirde bu savaş kolaylıkla atlatıyoruz ve demoyu tamamlıyoruz.

Size öncelikle savaşlardaki durumu tam olarak anlatmak istiyorum. Sıra tabanlı dövüşler tam bir strateji içinde geçerken, FFVII'nin bu yeni halinde, hele ki etrafta bolca efekt varken ve kamera genelde sırtımızı gösterdiğinden, etrafta ne oluyor, ne bitiyor biraz kontrolden çıkabiliyor. Dolayısıyla Barret bir köşede ağzına ağzına yumrukları yerken, biz umarsızca savaşmaya devam edip onun ölmesine şahit olabiliyoruz. Hangi yeteneğimizi kullanabilmek için ATB'miz dolmuş, MP'miz büyü kullanmaya yeterli mi,

bunları kontrol etmek hiç de kolay değil ama savaşların dinamik hali de gerçekten göz kamaştırıcı. Yani bu grafiklerle, bu atmosferle izometrik açığa geçen bir sıra tabanlı dövüş sistemi de olmazmış. Anlayacağınız savaşlara alışmak için biraz zaman geçmesi gerekiyor.

Görsellik kısmı tek kelimeyle inanılmaz. Öyle böyle bir yenilenme söz konusu değil zira buna artık yenilenme diyemeyiz, baştan oyun yapmışlar. "Bak şu kısım, eski oyunun şurası" falan diye açıklamalar da mevcut ama bunlara hiç gerek yok, benzetmek mümkün değil.

Bu görselliğe kurgunun eşlik etmesini umut edenler ise biraz avcunu yalıyor. Şimdi söyleyeceğim detay bir konu ama seslendirmelerdeki yapaylık, sahne geçişleri, garip duraksamalar, olayın sinematik havasını ortadan tamamıyla kaldırmış, yine, "İşte klasik JRPG abi." diyebileceğimiz bir kurgu bırakmış. Bu kötü bir şey değil fakat artık daha da bir alıştığımız oyun anlatımlarından da geride.

Midgar'ın havasını şöyle bir solumamızı sağlayan demoyu sanıyorum ki halen indirip oynayabiliyorsunuz ama oyun çıktığında ne olur, emin değilim. Bu oyunu sevip sevmeyeceğinizi size 1.5 saat içerisinde anlatabilmesiyle de çok güzel bir çalışma olmuş, FFVII Remake'in bence mükemmel şekillendiğini gözler önüne seriyor. Şurada 10 gün kalmış, beş yıldan sonra ne ki...

◆ Tuna Şentuna





Yapım NUKKLEAR Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC Web www.comanchegame.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Comanche

3 ★★

Bir T-129 Atak değil ama...

Doksanlı yılların popüler simülasyon oyunu Comanche, yeniden karşımıza çıkıyor. Comanche serisi aslında en son 2001 yılında yayınlanan dördüncü oyundan sonra sessizliğe gömülmüştü ancak şimdi yeni bir başlangıç yapmak için, isminin yanındaki sayıları da kaldırarak oyun dünyasına geri dönüyor.

Bilmeyenler için söyleyelim, Comanche ABD'li Boeing/Skorsky şirketinin geliştirdiği bir saldırı helikopteri. İlk kez 1996 yılında uçan bu helikopter, görünürlüğü azaltılmış gövdesi nedeniyle gökyüzünün F117'si gibi de tanınıyor. Ancak hem radara yakalanma teknolojisi hem de Irak işgalinden alınan dersler sebebiyle ABD ordusunun envanterindeki AH-64 Apache'lerin yerini almayı başaramadı ve üretimi/geliştirilmesi 2004 yılında durduruldu. Yani, ömrü 8 sene ancak

sürmüş ve seri üretim aşamasına geçememiş bir saldırı helikopterinden bahsediyoruz. Ancak gerçek dünyada ömrü 8 sene sürdüyse de, video oyunlarının sanal dünyasında çok sevilen bu helikopter, 30 senedir hayatımızda, oyunlarımızda yer alıyor. 90lı yıllarda, helikopter henüz geliştirilirken, o kadar büyük dikkat çekmişti ki, hemen bu helikopter hakkında da bir oyun yapıldı. Boeing firması belki helikopteri ABD ordusuna satamadığı için bu işten para kazanamamış olabilir ama oyunu o kadar beğenildi ki, oyun satışlarından aldığı komisyonla daha fazla para kazanmış olması bile muhtemel görünüyor.

İşte o simülasyon oyununun yeni versiyonu, nihayet erken erişime girdi. Henüz erken erişimde olmasına rağmen, son derece cilalanmış bir oyun olarak karşımıza çıkan yeni Comanche, eski güzel günlerin hatırasına, ortamları yıkıyor desek, yalan olmaz. Gerçeği de son derece güçlü bir silah olmasına rağmen, video oyununda yeteneklerine sanki daha da fazla torpil geçilmiş gibi duran Comanche ile bir simülasyonun ağırlığını yaşamadan, savaş alanlarında önünüze gelen düşmana mermileri saydırıyorsunuz, roketleri sallıyorsunuz, ortaklık tam bir Hollywood aksiyon filmi kıvamında patlamalarla dolarken, o da ne, o son patlamanın içinden helikopterinizi geçip tam bir sinema filmi

sonu sahnesiyle bölümü bitiriyorsunuz. Yani kısacası oyun gaz. Zaten başarılı bir "simcade" oyunun da olması gereken bu değil mi Hulusi abi?

Hem multiplayer hem de tek başına oynamaya izin veren oyun, gelişmiş grafikleri, etkileyici sesleri, radardaki askeri diyaloglarla sağladığı sürükleyici atmosferiyle, hızlı bir aksiyon oyununa dalmak isteyenleri mutlu edecektir. Hani Battlefield 3'de efsanevi bir savaş uçağı görevi vardır. Uçak gemisinden kalkıp Rus uçaklarıyla savaşmak zorunda kalırsınız... İşte bir oyunun, baştan sona bu görev gibi olduğunu düşünün... O oyunun adı Comanche.

Oyunda ilerledikçe başka helikopterleri de kullanma şansınız oluyor ama teknik olarak oyun bir Comanche helikopteri ve size destek olan dronelar ile kanyonların arasında uçup sizi düşürmek isteyen füzelerden kaçıp diğer helikopterler, uçaklar, yerdeki tanklar ve düşman askerleri arasında hayatta kalamamayı hedefliyor. Üzerine söylenebilecek çok da fazla bir detay yok zira görevler, önüne geleni vur, görevi bitir, hedefine ulaş şeklinde ilerliyor. Ancak bunu eğlenceli, sürükleyici ve eski nesil sevilen shoot'em up formatında yapıyor. Çok da fena yapmıyor. Şimdilik erken erişimde ve Kürşat oyundan yana gayet umutsuz, bakalım son haliyle piyasaya çıktığında ne olacak? **◆ Cem Şancı**





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Passtech Games Dağıtım Focus Home Interactive Tür RPG Platform PC Web curse-of-the-dead-gods.com Çıkış Tarihi Erken erişimde (PC), 2021 (PS4, XONE)

Curse of the Dead Gods



Yıllardır filmleri çekildi, kitapları yazıldı. Kızdırmayın şu ölü tanrılarını!!!

Şu sıralar hepimiz mümkünse evden çıkıyoruz, hatta umuyorum ki evden çalışma şansına sahipsinizdir, okullar falan iptal durumda, hiç kimsenin tadı yok. Şimdiden hepimize sağlıklı günler diliyorum ve artık lafı daha fazla uzatmadan Curse of the Dead Gods'a geçiyorum.

Bir tutam Darkest Dungeon, bir tutam Hades alıyoruz ve bunları bir potada eritiip Curse of the Dead Gods elde ediyoruz. Bu arada oyun DD kadar zorlayıcı değil, hemen gözünüz korkmasın. Atmosfer, ışık ve lanetlenme kısımları açısından ise bazı benzerlikler içeriyor. Evet kabul, her oyun içerisine dahil olduğu türün kurallarını yıkmak ya da baştan yazmak zorunda değil, ancak yeni bir şeyler katmak, harmanlamak zorunda. COTDG (böyle yazacağım artık çok uzun, yordu.) aynen bunu yapıyor. Öyle çok da hikâye odaklı değil, gayet basit. Karakterimizin bir tarafları kaşınıyor ne yapsam da başıma dert alsam diyerek çeşit çeşit lanetler ile bezenmiş, çeşit çeşit yaratıkların ortamlarda gezip, biri gelse de ağız burun dalsak diye beklediği bir mekâna dalıyor.

Tamam şaka bir yana, amacımız tapınak içerisinde ilerleyip ölümün kendisine kafa tutmak. Bu türün standart olayı biliyorsunuz, ölünce sizi oyunun başına atması, yani oyun tam bir roguelite, evet lite. Ancak biliyorsunuz ki artık bu rogue mevzu biraz sıkılaşmaya başladı oyuncular, o kadar ilerle sonra başa sar mevzu tat kaçırabiliyor kimi oyuncu için. Bu nedenle, bu türde çıkan oyunlarda artık ne olursa olsun bir ilerleme hissiyatı yaşatmak gerekiyor oyuncuya. COTDG (çok mücadele ettim oyunun adını tekrar yazmamak için ama yine çıktı geldi.) bu ilerleme hissiyatını her tur topladığımız kuru kafalar sayesinde karakterimiz için açabildiğimiz pasif yetenekler ile zenginleşmiş durumda (Selam Hades). Tapınak içerisinde gezerken tabii ki ışığa ihti-

yaç duyuyoruz bunu da elimizdeki meşale ile sağlıyoruz. Hem önümüzü görmemize hem de aydınlıkta kalan düşmanlarımızın daha zayıf olmasına sebep oluyor (Selam DD). Ayrıca burası bir tapınak olduğu için, içeride tuzaklar olduğunu söylemem gerek yok herhalde. Oyunda beş puanlık staminamız var, takla atıp saldırı yaptıkça azalıyor. Yani yok öyle eldeki silahı çatal kaşık gibi sallaya sallaya gezmek. Erken erişim sürecinde olduğundan ötürü şimdilik çok fazla silah çeşidi bulunmuyor. Her silahın ise kendisine özgü ek özellikleri bulunuyor. Silahlar altın ya da kan karşılığında sunaklardan elde edilebiliyor. Constitution, Dexterity ve greed olarak belirlenmiş üç stat var. Cons canımızı, Dex silah gücümüzü ve Greed ise bulacağımız altını artırıyor. Bir de her oda sonrası bir sonraki odayı seçme şansımız bulunuyor. Elimizdeki haritadan bir sonraki odaya ne olduğu görebiliyoruz. Sunak, altın, silah vb. hatta "?" işareti olanı seçip sürprizi kucaklamak da mümkün. Haritanın en sonundaki odaya tahmin edin ne var, evet

doğru, nur topu gibi boss var. Kısacası oyun bu döngü içerisinde yaşıyor bütün aksiyonunu.

Ancak asıl mevzu yozlaşma ve lanet mevzu. Misal her kapı açtığımızda ya da bir sunak için altın yerine kendi kanımızı kullandığımızda yozlaşma barı yükseliyor, %100 olduğu zaman üzerimize lanet çöküyor. Bu lanetler götürüleri yanında bir de getiri sağlıyor. Misal her tam can üzeri alınan sağlık puanı yozlaşma yüzdesine ekleniyor ve aynı zamanda altın veriyor. Ya da her hasar aldığımızda %25 can yerine altın kaybediyoruz. Son lanet seviyesinde ise artık canımız 1 kalana kadar kan kaybediyoruz.

Eğer yukarı saydığım iki oyun da ilginizi çekiyorsa bu oyun zaten sizi yakaladı demektir. Basit yapısı, güzel grafikleri, sesleri ve müziği ile kendisini bana oynattırmayı başarabilen yegâne roguelite oyunlardan bir tanesi oldu. Şu an 60 TL, erken erişim bitince her oyun gibi bununda fiyatı kesin yükselir niyetiniz varsa şimdiden yapıştırın derim. ♦ Sonat Samir





Yapım Rake in Grass Dağıtım Rake in Grass Tür Shoot 'Em Up Platform PC Web rakeingrass.com/game_jetsnguns2.php Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Jets'n'Guns 2 3 ★ ★ ★

Hayata ateş eden bir uçak ve bitmeyen bir macera

Jets 'n Guns ismini daha önce duymuş olma ihtimalin yüksek en sevdiğim okuyan insan zira serinin ilk oyunu 2004 yılında piyasaya çıkmıştı. Side-scrolling shoot 'em up modelini benimsemiş olan yapım, benim gibi dinazorların eskinden atari salonlarında oynadığı, durmadan ateş ederek ilerlediğimiz oyunların yeniden dirilişi gibiydi. Gerçekten de bu türdeki oyunlar bir dönemler bir hayli popülerken, geçen zaman içerisinde gelişen grafik teknolojisi ve diğer türlerdeki oyunların daha görünür olmasıyla birlikte resmen sırta kadem basmışlardı. Nitekim Jets 'n Guns geçmişteki bir geleneği canlandırarak, bu güzide oyun türünü yeniden beğenimize sunmuştu. Hatırı sayılır miktarda takipçisi bulunan Jets 'n Guns, aradan geçen uzun bir zamanın ardından ikinci oyunu ile karşımıza çıkmak için erken erişimde geri sayıma geçti ve 1.5 senedir saymaya devam ediyor.

Jets 'n Guns 2 ziyadesiyle hızlı bir oyun. Hem kontrol ettiğimiz gemiler çok hızlı, hem de düşman birimleri. Üzerimize gelen saldırıların

da farklı hızları söz konusu. Bu da demek oluyor ki hem haritayı çok iyi okumamız, hem de gemimizi farklı noktalara, çok hızlı şekilde hareket ettirmemiz gerekiyor. Oyunun geneline alışmak çok kolay olsa da birçok hareketi aynı anda yapmak ve içerisine girdiğimiz yerlerden en az zararı alarak çıkabilmek bir hayli zorlayıcı. Pek tabii böylesine hızlı ve bir noktada karmaşık hale gelen bir yapımda hiç darbe almamak bir hayli zor. Bu sebepten uçaklarımızı en iyi şekilde upgrade etmemiz gerekiyor. Her geminin üç ön, bir arka ana silahı, bir adet sadece aşağıya doğru gönderilebilen bomba slotu ve de bir adet farklı roket slotu bulunuyor. Silahların da DPS, ateş etme hızı ve ısınma şeklinde bölümün üç ana başlığı var. Oyunda ilerledikçe birbirinden farklı silah ile karşılaşıyoruz. Tercih ettiğimiz silahlar, bir anlamda oyun yapımızı da belirlemiş oluyor. Bu noktada dikkat edilmesi gereken esas husus, silahların ısınması. Silahların daha geç ısınması için ayrıca farklı soğutucular almamız gerekiyor. Silahların haricinde uçaklarımızı güçlendirmek için de altı slotluk zırh bölümü söz konusu. En basit zırh direk olarak uçağımızın canını arttırırken, bazı diğer zıhlar gemimizin canını doldurmak gibi kritik özelliklerle beraber geliyor. Bölümlerden topladığımız kaynak ile alabildiğimiz parçalar içinse Weapons, Missile, Bombs, Devices ve Equipment gibi başlıklar bulunuyor. Benim deneyim ettiğim kadarı ile en başta silahları güçlendirmek ilerlemeyi gözle görülür şekilde hızlandırıyor. Ayrıca en basit zırhı alıp upgrade ederek de

daha uzun süre hayatta kalmak başlangıç seviyesi için gayet iddialı.

Oyun içerisinde farklı bölümler bulunuyor. Yaratılan her bölüm, diğerinden bir hayli farklı ve anladığım kadarı ile piyasaya çıktığı zaman çok daha fazla haritaya ev sahipliği yapacak. Nitekim bölümleri geçmek her zaman çok da kolay değil. Aslında benim bu erken erişimde yaşadığım en büyük problem, bölüm sonunda kazanılan para ile alınan silahların, bir sonraki gezegeni geçmeye yetmeyecek kadar az olması. Yani geride kalan bölümleri birkaç defa üst üste oynamak durumunda kaldım. Ancak bu şekilde ilerleme kaydedebildim. Her bölüm sonunda gelen Boss'lar da hem çok eğlenceli, hem de çok zorlayıcı. İşin eğlence kısmı, kesinlikle Boss'ların farklılıkları yüzünden zira her Boss'un değişik hareketleri, tarzları ve zayıflıkları var. Demem o ki acayip eğlenceli ama bir o kadar da zorlayıcı bir oyun için hazır olun! Jets 'n Guns 2 sizi kendisine bağlayacak, çok eğlenceli bir oyun olacağına benziyor. **◆ Ertuğrul Süngü**





Yapım Mundfish Dağıtım Mundfish Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web mundfish.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Atomic Heart

4



Bıyıklı robot da neyin nesi yahu?

Uzun bir süredir geliştirilme sürecinde olan ve sesi sedası çıkmayan Atomic Heart hakkında yeni bilgiler yavaş yavaş ortaya çıkmaya başladı. İlk olarak 2018 yılında geliştirilmeye başlanan Atomic Heart, Rusya merkezli Mundfish isimli bir stüdyo tarafından geliştiriliyor. Firma içerisindeki bazı sıkıntılardan dolayı oyunun geliştirilme süreci de biraz sekteye uğramış. Ancak şu an için gözükken kısmıyla bile oldukça ilgi çekici duruyor. Hikayemiz 30lar ile 60lar arasında, henüz belirtilmemiş bir dönemde geçiyor. Mekanımız ise Sovyet Rusya toprakları. Wolfenstein'da olduğu gibi alternatif tarih senaryosu üzerinden bir hikayeye karşı karşıyayız. Hikayeye göre Sovyet Rusya beklenilenden daha hızlı gelişim göstermiş, teknoloji ve bilim alanında müthiş atılımlar yapmıştır. Bizim dünyamızda on yıllar sonra bulunacak birçok teknoloji bu dönemde Sovyet Rusya'da keşfedilmiş ve kullanımı sunulmuştur. Robotlar, dronelar, internet bağlantısı, hologram gibi (Gerçi hologram kısmı henüz bizim çağımızda tam oturmuş değil) üst seviye teknolojik çalışmalar mevcut. Bu çalışmaların sağlandığı ve 3826 kod adıyla bilinen bir komplekste ortaya çıkan sorun sonrasında, ana karakterimiz Ajan P-3'ün bölgeye intikal etmesi istenir ve olaylar gelişir. Sırtını aksiyona dayayan Atomic Heart, oynanabilirlik açısından açık bir dünya sunuyor. Tabii bu türün vazgeçilmez olan RYO öğeleriyle de bolca beslenmiş. Anlık karar mekanizmaları,

ekipman geliştirme gibi bu türün standartlarını görebileceğiz. Ancak ne denli bir derinlik sunulacak onu henüz bilmiyoruz. Karakter gelişim ağacı ya da yetenek dağıtım gibi özellikler var mı; işte o açıklanmayanlar arasında. Oyuncu olarak, kafadan kontak KGB ajanı P-3 ile bölgeyi araştırırken, üzerimize çullanan envai çeşit robotla mücadele etmeli, benzer şekilde mutasyona uğramış, burada betimlemeye ne kadar uğraşırsam uğraşayım beceremeyeceğim garip canavarlarla boğuşacağız. Silah çeşitliliği nice olacak ancak mermi konusunda biraz cimri davranmamız gerekecek. Bu yüzden günlük ev eşyalarından ya da yok ettiğimiz robotlardan elde edeceğimiz parçalarla yeni silahlar inşa edebileceğiz. Yakın mesafeli silahların kullanımı bu oyunda önem teşkil ediyor. Bu durum tabii kafalarda yapay zeka sorusunu oluşturuyor. İlk yayınlanan oyun içi videolardan gördüğüm kadarıyla yapay zeka bayağı iyi gözüküyor. Robotlar oldukça zorlayıcı ve farklı türde karşımıza çıkacak. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyunun şahane görüntüleriyle birleşince de bu robotların sevimli görünüşleri altında birer katil yattığını göreceksiniz. Atomic Heart'ın görüntüleri, bölüm tasarımları oldukça iyi duruyor. Rusya'dan çıkıyor oluşu da bu alanda bize farklı tatlar sunacağını habercisi. İddialı bir yapım olduğunu belirtmekte de fayda var. Eğer sadece aksiyona dayanan bir temposu varsa, kısa sürede oyuncuyu boğabilir. Fragmanlarda gördüğüm kadarıyla kendine

has esprili bir dili de var sanki. Eğer doğru formüller kullanıldıysa güzel bir çalışmayla buluşabiliriz gibi gözüküyor. Kısaca özetlemek gerekirse, Atomic Heart, BioShock serisinin Atompunk türüyle buluşmasına benziyor. İlk bakışta Fallout'u animatsa da yer altındaki kompleks laboratuvarlar, zıvanadan çıkmış robotlar ve elbette bunların tasarımlarıyla kendine has bir oyun olduğunu gösteriyor. Mundfish, Atomic Heart için henüz bir yayın tarihi açıklamadı. PC ve konsollara gelecek oyunun iddiası yüksek. Yapımcılarına göre üzerinde çalıştıkları en tutku dolu oyun. Gerçi bunu hangi yapımcı söylemedi? Fakat döneme ışık tutacak, Sovyet Rusya döneminde gerçekleşmiş gizli deneyler ve derin devlet konularından oldukça ilham aldıklarını, bunları da kendi dillerince aktarmaya çalıştıklarını söylüyorlar. Bakalım ortaya çıkan şey nasıl bir oyun olacak? ♦ **Özay Şen**





Yapım Strategy Labs **Dağıtım** CreativeForge Games, PlayWay S.A. **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** twitter.com/_BoE_Game **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Builders of Egypt

4 ★★★★★

Vali böyle piramit yapmayı nereden öğrendi?

Steam'in Erken Erişim sisteminin yeni üyelerinden olan Builders of Egypt, bizleri kendi şehirlerimizi kurmak üzere Nil vadisine götürüyor. Ücretsiz olarak oynanabilen giriş bölümü BoE: Prologue ile Hanedan öncesi Mısır dönemine yani firavunların olmadığı zamana gidiyoruz. Yukarı Mısır'ın yöneticisi Kral Narmer'in aşağı Mısır'ı fethetmesi ile Nil'de birleşen krallık, yeni bir başkente ihtiyaç duyar. Biz de Kral Narmer'in adına Memphis'e ya da o zamanki adı ile Ineb-Hedj'e şehrin inşasını yönetmek için vali olarak gönderiliyoruz. Bir kısmı öğretici olan bu bölümü tamamlayabilmek için 12500 somun ekmek toplamamız, 5000 tuğla ihrac etmemiz, 2500 çömlek üretmemiz ve 200 kişilik nüfusa sahip olmamız gerekiyor. "Ev ve Yol", "Yemek Üretimi", "Sihhi", "Mal Üretimi", "İnançla İlgili Binalar", "İdari Binalar" ve "Kültürel Miras Binaları" ana başlıklar olmak üzere bu bölümde inşa edebileceğimiz 15 yapı bulunuyor. Her şehir kurma oyununda olduğu gibi bu bölümde de yollar ve evler inşa ederek başlıyoruz. Oyundaki yapıların bir kısmı çevre şartlarından etkilenerek bir üst seviyeye ya da bir alt seviyeye düşebiliyor. Örneğin evler doluluk oranına ulaştığında yakınlarında

su kuyusu varsa ikinci seviyeye, en az bir çeşit yiyeceğe erişebiliyorsa üçüncü seviyeye geçebiliyor. Seviye artışları evlerin görüntülerini değiştirdiği gibi kapasitelerini de artırıyor. Dolu evler seviye düştüğünde insanlar evsiz kalmak yerine, yer varsa diğer evlere dağılıyor yoksa şehri terk ediyor.

İnsanların karını doyurmak için bu bölümde iki alternatif bulunuyor: Nil nehrinde balıkçılık yapmak ve Nil nehrinin kenarında çiftçilik yapmak. Bu iki alternatiften ilkinin animasyon olarak eksik olduğu göze çarpıyor. Oyunun geri kalanında olduğu gibi nehirde de herhangi bir doğa yaşamı görünmüyor. Dahası nehirde papirüsten yapılmış balıkçı tekneleri skiffler de bulunmuyor. İkinci alternatif mevsimsel olarak taşan Nilden etkileniyor ve üretim duruyor. Oyunun bu bölümünde yiyeceksiz kalmak herhangi bir sonuç doğurmasa da tam sürümde insanların mutluluğunu ve sağlığını etkilemesini bekleyebiliriz. Paranın henüz keşfedilmediği bu zamanlarda insanlara çalışmalarının karşılığını ya da ticarette malların karşılığını ekmek somunu ya da bira fiçisi olarak ödeyebiliyoruz. Bu bölümde insanları aktif olarak çalıştırabileceğimiz tek bir üretim zinciri bulunuyor. İnşa ettiğimiz

kil çukurlarında, kil üretmek bu zincirin ilk adımını oluşturuyor. Üretilen kiler daha önceden inşa ettiğimiz tuğla üreticisine ve çömlekçiye taşınıyor. Buralarda üretilen tuğla şu an için ticarette kullanılabilirken, ileride daha gelişmiş yapıların inşasında ihtiyaç duyulacaktır.

Global haritada bulunan şehirlerden sadece Abydos ile iletişim kurabildiğimiz bu bölümde ilişkilerimiz ticaret yapmak ve yardım göndermekten oluşuyor. Ne yazık ki, tuğlanın aksine bu bölümde çömleğin herhangi bir kullanımını görmediğimizden sadece bölümü tamamlamak için üretiyoruz. Buraya kadar olan kısımdan da anlaşılacağı üzere ortada Pharaoh, Cleopatra: Queen of the Nile ve Children of the Nile gibi Mısır'da geçen klasik tarihi şehir kurma oyunları ile aynı hamur var. Dahası oyunculara çok daha fazlasını vaat ediliyor. Örneğin sürekli değişen siyasi ortam, uymadığımızda cezalandırabileceğimiz bir din, Mısır'a özgü inşa edilmeyi bekleyen onlarca yapı ve firavunun adına savaşmak. BoE'in başarılı olması için henüz pişmemiş olan hamuru kızartması, vaat ettikleri ile buluşturması yeterli olacaktır. Sonra bizlere uzun yıllar boyunca tadını unutamayacağımız bu zalabıyı yemek kalacak.

◆ Ahmet Ridvan Potur



YENİ

All About Space

TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR
SCIENCE
EKİBİNDEN
YENİ BİR
DERGİ

**NİSAN
SAYISI**

**BAYİLERDE
KAÇIRMAYIN!**



POSTER HEDİYE

Hubble Uzay Teleskobu &
Yaratılış Sütunları



DOĞAN BURDA DERGİ

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDA

Merhaba LEVEL severler. Tekrar söze, yaşı bize yakın olanlar bilir, diye başlayacağım. Karantina günlerini sonundan da olsa yaşayan bir nesil olarak, darbeleri görmesek de sayım günlerinde sokağa çıkma yasağını yaşayan Y nesli olarak büyüdük. Okula gitmek için hastalanmayı ya da kar yağıp hayatın felç olmasını bekleyen bizler sokağa çıkma yasağında evde durmak istemezdik. Hastalık öğrencilik ya da iş hayatında kurtarıcımız, tatilimiz olmuştur. Yalnız böyle zor bir döneme ne Y, ne de X nesli şahit olmamıştır. O yüzden bir an önce geçmesini temenni ediyoruz.

Salgın Hastalıklar ve Karantina Günleri

Normalde bu ay FPS oyunlar ve sanat mecrasındaki etkileşimi üzerine yazacaktım ama anormal bir dönemde geçtiğimiz için salgın ve virüs üzerine olan oyunlardan bahsedece-

ğim. FPS üzerine de hayat izin verirse Mayıs sayısında değineceğim.

Geçen sene tam da bu zamanlar "Zombi" yapımları üzerine yazmıştım ve konuyu daha da genişletip örneklendirmemi salgın hastalıklar üzerine şekillendireceğim. O yüzden bu ay daha çok gündem olan salgın konusunu işleyen yapımlardan bahsedeceğim.

Syphon Filter gibi oyunlar zombi istilası türüne dahil edilemeyecek oyunlardandır. Yakın dönem örneklerine ise Horizon Zero Dawn oyunu da kıyamet sonrası bir dünyayı, hastalıkların ya da bir "mekanik" yıkımın oksijeni dolayısıyla biyonik hayatı yok ettiği oyunlar ender de olsa vardır. Bu oyunların temelinde insanlığın sebep olduğu kıyamet senaryoları işlenir. Doğanın sebep olduğu bir felaket değil, insanın kendi elleri ile cehenneme giden yolun iyilik taşlarıyla döşenmesi ele alınır. Ahlaki kötülük, bu sayacağım yapımlarda gerçek

manada cehennemi yaşatan, öykülerdir. Video oyunları geneli itibari ile şiddete ve öteki olarak kabul edilenin acımasızca katledildiği türler olduğu için salgın hastalıklar konusunda daha çok duygusal bağı kuracağımız filmler olacaktır. Çünkü ara sahneler haricinde oyunlarda bir aksiyon olması zorunludur ve dramatik tür olarak video oyunları oyuncu için tercih edilmez.

Beyazperdede Salgın

Cine 5'in ilk on dakikasının şifresiz olduğu zamanlarda (Cumhur yaşın 103'e dayanı, kendini ele verip durma artık. -Tuna) 12 Maymun adlı bir filmin başında, üzeri naylonlarla örtülü bir adamın adeta uzayda örnek toplayan astronot/kozmonot gibi, kıyametin gerçekleştiği oksijensiz bir dünyada böcekleri topladığı sahne benim için unutulmaz bir görüntü olmuştur. Eskiden öyle bilgisayar da olmadığı için anında izleme gibi şansımız olmadığı, kasetli filmlerin de modasının geçtiği dönemler olduğu için televizyon kanallarının göstereceği tarihe kadar 12 Maymun'u, Cine 5 kanalında her seferinde gösteriminin ilk 5-10 dakikasını izlerdim.

12 Maymun, La Jetee isimli kolajlardan oluşan 1962 senesinde çekilen kısa filmi, Terry Gilliam 1995 senesinde bir Hollywood klasiğine dönüştürecektir. Brad Pitt ve Bruce Willis gibi isimlerle süslenen film, kıyametin koptuğu, yüz bin küsur insanın sağ kaldığı ve bu insanların yer altında yaşadığı post-apokaliptik bir hikayedir. Gizemli bir virüsün neden olduğu bu yıkımın nedenini öğrenmek için Cole adlı mahkum geçmişe gönderilecek ve bu olayla ilgili bilgi edinecektir. Kısır bir döngünün, spiral bir kurgunun iç içe geçtiği dikkat çekici bir yapımdır.

Blindness-Körlük adındaki, Jose Saramago'nun



aynı adlı kitabından uyarlanan film, bir anda herkesi etkisi altına alacak "durup dururken kör olma" salgını konu alır. Filmde, medeniyeti çökecek asıl şeyin hastalıktan çok insanların aç gözlülüğü ve Dante'nin İlahi Komedyası'nda geçen, şehvet, aç gözlülük, bencillik, ihanet gibi asıl saklı duran hastalıklarının ortaya çıkması ele alınır. Güçlü olanın güçsüzü ezme çabası, gözün kontrolünün yitirdiği toplumdaki ahlaki düzenin çöküşü çok iyi bir şekilde ele alınmıştır. Mahkumların kadınlara tecavüz etmesi, insanların her yeri istila etmesi, insanlığın köpeklerle aynı seviye inmesi gibi yan hikayeler çarpıcıdır.

28 Gün Sonra / 28 Hafta Sonra da hikaye maymunlara acımasızca deneyler yapan insanların neden olduğu kimyasal bir kuduz hastalığı ile mücadelesini anlatır. Aynı Körlük hikayesinde olan aç gözlülük, kibir ve şehvet gibi insanı zaafının olası bir salgında nasıl yayıldığını gözlemleriz. 28 Gün filminin başında komadan uyanan ana karakter, insanların ortadan kalktığı, kimseyi bulamamasına rağmen yerdeki paraları aç gözlülükle toplar. Korkusundan daha önce kapısından bile geçmediği kiliseye sığınır. Askerler, kadınlara tecavüz etmeye çalışır. 28 Hafta Sonra filminde ise insanın bencilliği ön plandadır.

Children of Men - Son Umut isimli, Alfonso Cuarón'u yönetmen olarak bizlere kazandıran film, çocukların doğmadığı bir distopik dünyayı ele alır. En son 18 sene önce doğan gencin de ölmesiyle insanlar daha da karamsar bir hale gelecektir. The Last of Us'u da etkileyen illegal örgütlerin var olduğu, hükümete ve sivillere saldırılar düzenleyen (fireflies gibi) yasadışı oluşumların olduğu karanlık bir gelecek bizleri beklemektedir. Filmde, yine, The Last of Us'u etkileyen bir hikaye yer alır. Ana karakter, yıllar sonra hamile kalmış bir kadını son umut isimli bir gemiye götürme işini üstlenir. Oyunla benzer şekilde başlarda sevdiği kişiyi kaybeder ve canı pahasına kendisine verilen görevi tamamlar.

2011 yapımı Contagion – Salgın filmi adeta Corona günlerini anlatıyor. Tanıtımı, Don't Talk to anyone, Don't Touch anyone... "Kimseyle konuşma! Kimseye dokunma! Nefes alma!" şeklinde... Farklı türler deneyen yönetmen Steven Soderbergh bu kez de yıldızlarla dolu, nefes nefese bir aksiyongerilim filmiyle karşımıza çıkıyor. Salgın, bir virüs salgını engellemenin amacıyla zamana karşı yarışan, farklı ülkelerden bir grup doktorun mücadelesini anlatıyor. Önü alınmayan küresel bir felaket hızla ilerledikçe, dünyanın dört bir yanında tıp uzmanları hem bir tedavi bulmaya çalışmakta hem de ölümcül



virüsten de hızlı yayılan paniği durdurmak için çabalamaktadır. Bu sırada salgın yüzünden temellerinden sarsılan toplumsal düzende halk da hayatta kalma mücadelesi vermektedir" Los últimos días – Son Günler'de tüm gezegeni gizemli bir salgın kaplar. İnsanlar hemen ölüme neden olan açık alanlardan korkmaya başlar. Kısa bir süre içinde, dünya nüfusu binaların içinden çıkamaz duruma gelir. Love in the Time of Cholera – Kolera Günlerinde Aşk adındaki, Gabriel Garcia Marquez'in aynı adlı kitabından sinemaya uyarlar film, kolera salgını, The Normal Heart – Aids-HIV mikrobu ele alan filmlerdir.

Black Death – Kara Ölüm, Orta Çağdaki veba salgını anlatır. Outbreak – Tehdit ise Tipik Amerika'ya virüs bulaşmasını, Amerikan doktorları hayat kurtarsın propagandası filmidir. Zombi furiası filmleri, nükleer felaketin yaşandığı yapımlar, distopik filmler insanın yaşamak için verdiği amansız mücadeleleri gösterir. Bu yapımlar birbiriyle etkileşim içerisinde bazı benzerlikleri taşıyor. Örneğin, bu filmlerde kefareti ödemek isteyen tövbekar karakterler vardır. Bu karakterler önemli kayıplar vermiştir. Geçmişlerine ait önemli travmatik hikayeler barındırır. Karakterler mutlak suretle bir değişim içerisine girecektir. Bu önemli kırılmalarla olur. Sığınma, korunma en önemli insani ihtiyaçların başında gelir. Kapalı yerler, olayların gerginliğini, klostrofobiyi yansıtan mekanlardır. Alışveriş alanları özellikle seçilen yerlerdir. Hastalığın bulaştığı veda sahneleri en çarpıcı ve vurucu anlardır. Seçimler önemlidir ve mutlak suretle güçlü olan, pratik zekaya sahip olanlar hayatta kalır. Düşman olarak,

mutasyona uğrayanlar kadar çürümüş insan grupları da yer alır.

Medeniyet ve Hastalık

Salgın hastalıklar aslında bir toplumun iç yapısını, komşuların, ailenin hatta kendimizin saklı yanlarımızla yüzleştiren zorlu günlerdir. Kurguda gördüğümüz, insan, insanın kurdudur ana fikrini şu anda sosyal medyada, haberlerde görmüyor muyuz? Teolojik anlamda, kaderci anlayışla salgından korunmayan yaşlı insanlar, herkesin hayatını tehlikeye atıyor mu? Ya da şu zor günlerde bile gündemimiz indirim yapmayan PS Store Türkiye olmuyor mu? Önceden yaşamak için mağarasından dışarıya çıkan insanoğlu şu dönemde yaşamak için evinde kalmak zorunda. Biz oyun severler, sinema ve dizi gibi popüler yapımlara bağlı olanlar için ev, vazgeçilmez bir alandır. Evde hayat var, kahvede taş yani okey bağımlısı yaşlılarımız için telefonda oyun oynatmayı öğretebilirsiniz. Ya da aile üyelerini toplayarak oyun oynayabilirsiniz. Havalara ısınıyor, balkonda oturup onlarla daha çok zaman geçirebilirsiniz. Aramızda inanılmaz bir jenerasyon farkı var ve onlar bizi bizler de onu anlamakta zorlanıyoruz. Şu günlerde onları anlamaya çalışın. Onları dinleyin ve azarlar bir şekilde değil büyüğünüz olarak durumu anlatın. Biliyorsunuz ki çok yaşlıların artık çocuktan farkı yok. Klasik haline gelmiş ilk oyunun devamı olan The Last of Us II, yakın zamanda çıkacak. Bu oyunu, büyüklerin de etrafınıza toplayarak izlemesini sağlayın. Çocuk oyunu dedikleri şeyin aslında sinema ile yarışabilecek düzeyde olduğunu onlara gösterin. Güneşli ve maskesiz, temiz, hastaliksız günleri tekrar görmek dileğiyle, Evde hayat var. ♦



BATTLE ROYALE DOSYASI

*GERÇEK SAVAŞI KAZANMAK,
HAYATTA KALAN SON KİŞİ OLMAK MIDIR?*



Gözlerini havaya dikti. Güneşin, gözleri yaşartacak derecede kamaştırması ile bir nebze baş edilebiliyor olsa da çıplak tene değen yakıcı sıcak, şakaklarından akan terle beraber gittikçe yaşam enerjisini emiyordu. Tüm kasları ağrıyor, kılıcını güçlükle taşıyordu ama sadece birkaç dakika daha dayanması gerektiği aklında yankılanıyordu. Aslında o devasa bedeninin çoktan yere devrilmesi gerektiğini biliyor olsa da, salgıladığı adrenalin yaşadığı fiziksel yıpranmanın bir bölümünü beyinden silmesini sağlıyordu. Kendisi de oldukça iyi biliyordu ki bir sonraki gün yerinden kıpırdayamayacak kadar ağrı ve yorgunluk çekecekti.

Belki de yaşadığı en yorucu gündü ama aklı biraz daha dayanması gerektiğinin farkına vardı, bir kez daha. Kılıcını son kez sıkı sıkı kavradı ve adımlamaya başladı. Buna yürümek denemezdi. Adeta bedeni gitmesi gereken yere sürüyordu ayaklarını, kendi istemi dışında. İleriye doğru hareket ettikçe etrafındaki binlerce insan çığlık çığlığa bağırıyor, tezahüratlarda bulunuyordu. Birkaç metre ötede, karın boşluğuna saplanmış bıçağın acısıyla kıvranan rakibinin inlemeleri, tüm bu hengamenin içinde duyulmuyordu bile. Birkaç saniye içinde rakibi başını yukarı kaldırdı. Güneşin kör edici ışığı yüzünden yaralı rakibi, onun ifadesiz yüzünü bir karaltı olarak gördü.

Rakibine tepeden bakarken tek istediği bunun hemen bitmesiydi. Son bir kuvvetle kılıcının kabzasını iki eliyle kavrayıp, başının üstüne kadar kaldırdı. Kafasını hafif yana çevirdi ve gözlerinin ucuyla tribündeki tenteli, özel bölüme baktı. İmparator ayakta idi ve olanı dikkatle ve soğukkanlılıkla izliyordu. İmparator önce yerdeki adama daha sonra onun yanı başında kılıcını havaya kaldırmış olan adama baktı. Elinin üstü bulutsuz gökyüzüne bakacak şekilde yumruğunu ileri uzattı ve başparmağını açtı. İzleyen herkes önce sessizliğe bürüdü ve ardından hep bir ağızdan

“Öldür!” sesleri yükseldi. Kalabalığa kulak kabartan imparator, yavaşça yumruğunu döndürdü ve başparmağı ile yeri gösterdi. Kulağı sağır eden sevinç çığlıkları arasında gladyatörün önceki kurbanlarının kanı ile kızıla çalan kılıcı bir şimşek gibi yere indi...

Roma İmparatorluğu'nun gladyatör dövüşleri her zaman ilgi çekici olmuştur. bu kanlı dövüşler vaktiyle halk tarafından büyük ilgi görünürken günümüzde de popüler kültürde önemli bir etkiye sahip. Gelin görün ki oyun dünyasında Battle



AĞIR TOPLAR DA KAYITSIZ KALMADI!

Battle Royale elbette sadece yeni oyunların ortaya çıkmasını sağlayan bir oyun türü olmadı. PUBG ve Fortnite'ın yaptığı sükse ile birçok oyun yapımcısı BR türünün oyuncu potansiyelini fark etti. Battlerite, Skyforge, Paladins, DOTA 2 ve daha birçok online oyun BR oyun modları geliştirdi. Birçok büyük marka da BR modu için üretim yapmaktan kendini geri tutmadı.



Battlefield 5 Firestorm

EA CEO'su Andrew Wilson PUBG ve Fortnite'ın başarısını saygı duyulması olarak tanımlarken, BR'in aslında tam da FPS oyuncularının istediği heyecan olduğunu belirtti. Wilson bu beyanından sonra Battlefield için bir Battle Royale modu düşünmediklerini söylese de gittikçe yükselen BR trendi sonucunda beklenen gerçekleşti. DICE, E3 2018'de Battlefield 5'in kendi Battle Royale modu Firestorm'u geliştirdiklerini açıklayarak BR'in amansız yükselişine ayak uydurdu.



CoD: Blackout CoD: Warzone

Battle Royale çılgınlığını Call of Duty markası ile kullanmayı amaçlayan Activision, tamamen multiplayer odaklı Black Ops 4'e Blackout modunu ekledi. Benim de beta aşaması ile test ettiğim Blackout'un oldukça akıcı oyun yapısı ile iyi iş çıkardığını söylemek gerek. Diğer yandan Activision tam da geçtiğimiz ay, tamamen Battle Royale odaklı yeni bir CoD oyunu olan Warzone'u ücretsiz olarak yayınladı. Oyun oldukça yeni, halen test ediyoruz, ilerleyen sayfalarda görüşlerimizi okuyabileceksiniz.



GTA Online Motor Wars

Rockstar her zaman yaptığı gibi BR türüne farklı bir bakış açısı getirdi. Birçok firmaya göre elini daha çabuk tutan Rockstar, Ağustos 2017'de GTA Online'a Smuggler's Run güncellemesi ile Motor Wars oyun modunu getirdi. Bu oyun modunda esas olan araçları silahlandırmak ve rakip takımı yok etmektir. Yüksek dozda aksiyon sunan bu oyun modunu oynamak gerçekten de BR'in GTA bandrolünü hissettiriyordu.



CS:GO Danger Zone

Valve da Battle Royale'e kayıtsız kalamayan yapımcı firmalardan biri olarak 2018 sonunda CS:GO'yu ücretsiz hale getirirken, oyuna Danger Zone modunu ekledi. CS GO dinamiklerini ve silahlarını temel Battle Royale elementleri ile birleştiren oyun modu başlangıçta sadece eğlence sunuyor olsa da daha sonra dereceli sistemi de oyuna monte etti. Özellikle harita daralma sistemi benim oldukça hoşuma giden Danger Zone'u denemediyse bence bir BR oyuncusu olarak kaçırmayın.

Royale kavramı ortaya çıktığından bu yana bu oyun türünü her zaman gladyatör dövüşlerine benzettim. Gladyatör oyunlarında (Hepsinde olmasa bile) var olan, son adamın ayakta kalması olayı, Battle Royale oyunlarındaki amacımızla aynı değil mi?

Uzun uzun Battle Royale'i anlatmaya gerek yok. Çok sayıda oyuncunun kapalı kaldığı bir haritada, en son hayatta kalan oyuncu ya da takım olmaya çalıştığımız, bu sırada çevreden ya da rakiplerimizi alt ederek karakterimizi güçlendirecek silah, cephaneye, zırh ya da benzeri eşyalar elde ettiğimiz bir oyun türü.

Peki tarihin derinliklerinden günümüze kadar, insanlığın ilgisini çeken son adamın ayakta kalma olgusu, günümüz oyun dünyasına nasıl dahil oldu? Battle Royale kavramının kökleri nereden geliyor? Popüler kültür, dolardan hızlı yükselen Battle Royale için neler üretti? Battle Royale piyasası PUBG, Fornite ve Apex Legends'dan mı ibaret? Çayınızı kahvenizi hazırlayın çok sevdiceğim okur! Keyifli olmasını umduğum bu yazıda, ilk olarak Battle Royale kavramının üzerine parti ve-



rilen bir otobüsten atlayacak, kronolojik bir yolculuk yapıp çorba paramızı çıkarmaya çalışacağız.3-2-1 atlayın!

Geçmişten Battle Royale izleri!

Cumburlop daldığımız gökyüzünde 80lerin havası esiyor. Aynı demin atladığımız uçan otobüsteki parti gibi bir ortam var. Battle Royale (BR) değil, daha birçok oyun türünün adı anılmazken, 1983 yılında

ortaya çıkan bir oyunun 37 yıl sonrasında bazı BR dinamiklerine sahip olduğunu fark ediyoruz. Çocukluğumuz oyunlarından ve NES'in unutulmazlarından Bomberman'de, bir bölümü geçmek için haritadaki tüm düşmanları yok etmemiz gerekiyordu. Ayrıca bu sırada saldırılarımızı güçlendirecek eşyalar arıyor, karakterimizi daha güçlü hale getiriyorduk. Bir nevi hayatta kalan son adam



olmaya ve bunu başarabilmek için daha iyi ekipmanlar edinmeye çalışıyorduk. Tabii ki bunu yapay zekaya karşı yapıyorduk ve Bomberman'ı bir BR oyunu olarak tanımlamak çok da doğru olmaz. Ama görüyoruz ki oyun dünyası için BR mekanikleri ve mantığı sandığımız kadar yeni değil. Paraşütleri açtık! Ama biraz geç açtık, 90'ların sonuna kadar geldik ve yere inene kadar buralarda süzüleceğiz. Günümüzde kendi jenerasyonum ve öncesi için ikon olmuş bir marka piyasaya bomba gibi düşüyor. Belki şimdiki jenerasyon için fazla bir şey ifade etmeyecek olan Unreal Tournament (UT) karşılıyor bizi. 1999 yılında BR deyince akla gelen ilk oyunlardan olan Fornite'in tasarımcısı Epic Games, UT'yi geliştirdiğinde birçok mecradan tam puana yakın notlar aldı ve birçok ödülün sahip

oldu. Bizim konumuzu ilgilendiren nokta ise multiplayer tabanlı bu oyun içerisinde Last Man Standing modunu barındırması. Ancak bu oyun modu BR'nin temel mekaniklerinden birine sahip olsa bile bazı farklılıkları da vardı. Mesela her oyuncunun dokuz kez yeniden doğma hakkı vardı ve onuncu kez can verdiğinde oyun onun için bitiyordu. Aynı zamanda herhangi bir loot imkanı yoktu. Oyuncular daha oyunun başında tüm silahlara sahipti.

Battle Royale kavramı doğuyor!

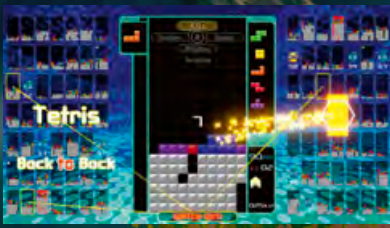
Yere indiğimiz zemin, 2000 yılının izlerini taşıyor. Şimdilik oyun dünyasından birazcık uzaklaşıyoruz. Oyun sektöründe Battle Royale türüne ilham veren bir sinema filmi karşımıza çıkıyor. Hatta ilham vermekle kalmıyor bu oyun türüne direkt kendi adını veriyor. 2000 yılında gösterime Battle Royale isimli Japon filmi, bir grup öğrencinin bir adada mahsur kalmasını ve hayatta kalmaları için

POPÜLER KÜLTÜRÜN BR OYUNLARINA ETKİLERİ

Battle Royale'in popüler kültüre olan etkisi geniş bir külliyat oluşturmadı belki ama mevcut popüler kültür, Battle Royale oyunları içerisinde, PUBG ve Fornite bünyesinde bolca yer buldu. Özellikle Fornite'in bu konuda hayli iddialı olduğunu belirtmek istiyorum. Fornite yaptığı anlaşmalar ile oyuna DC'den Batman, Catwoman, Harley Quinn, Marvel'dan Deadpool, Black Widow ve Star-Lord ve Star Wars serisinden pek çok kostüm kendine yer buldu. PUBG'de de yine yeri geldiğinde Harley Quinn ve Joker kostümleri ile karşılaştık. Hatta Battle Royale filminden bazı karakterlerin kostümleri dahi PUBG evrenine girdi. Bu çılgınlığın gelecekte artarak devam edeceği ise bariz.

birbirlerini avlamalarını anlatıyordu. Hatta filmin 2003 yılında ikincisi de piyasaya çıkmış ama adından söz ettirmeyi pek de başaramamıştı. Valla ben de bu ikinci filmi daha yeni duydum yahu. Elbette 2000'li yıllar boyunca, son adamın hayatta kalması temalı birçok oyun modu ile karşılaştık ama harita alanı daralıyor artık sevgili okur. Eh yavaş yavaş loot yaparak ilerleyelim ve 2010'ların mayınlı arazisinde elenmeden önce, BR'in oyun dünyasındaki doğuşunu bir kez daha keşfedelim. 2010'ların ilk yarısında patlayan ve çiğ gibi büyüyen hayatta kalma oyunları BR'in doğuşunda büyük pay sahibi oldu. Bu oyun türünde yeri geldi zombileri patakladık, yeri geldi yerlilerle toprak savaşına girdik, yeri geldi dinozorları ehlileştirip koskoca yırtıcı hayvanları bekçi köpeğine çevirdik. 2012 yılının Nisan ayında ortaya çıkan ve Açlık Oyunları'ndan esinlenerek geliştirilen Mi-





SIRA DIŐI BİR BATTLE ROYALE OYUNU: TETRIS 99

Ah, yılların Tetris'i... Bugüne kadar sayısız Tetris oyunu ve onun karbon kopyaları üretildi durdu. Özellikle çocukluğumda ciddi saatlerimi alan Tetris, 2019 yılında yepyeni bir oyunla karşımıza çıktı. Nintendo Switch'e özel olarak çıkarılan Tetris 99, battle royale temelli bir Tetris oyunu olarak dikkatleri üzerine çekti. Yahu bir Tetris oyunu nasıl BR türüne ait olur diye düşünmeniz çok normal. Zaten ben de ilk kez duyduğumda aynı tepkiyi vermişim.

Multiplayer temelli Tetris 99, adından da anlaşıldığı gibi 99 oyuncuyu aynı odada oyuna sokuyor. Aynı anda 99 oyuncunun mücadele ettiği oyunda, temel mekanikler klasik bir Tetris oyunundaki gibi işliyor ve bloklar üst üste gelip oyun ekranının en üstüne ulaşmadan inşa ettiğimiz duvarı yok etmeye çalışıyoruz. Ancak en temel amaç diğer 99 oyuncudan daha uzun dayanmak yeri geldiğinde onlara artık blokları göndererek işlerini zorlaştırmak. Tabii onlar da bizim için aynı hain planları kuruyorlar. Tetris'te rakipsizim diyorsanız sizi şöyle Switch'e doğru alalım efendim.



necraft Survival Games modu bize Battle Royale'in ilk ciddi denemelerini sunuyordu. Aynı ay içinde, Dean Hall tarafından geliştirilen DayZ, sunduğu zombi temalı survival yapı ile bir ARMA II modu olarak adını duyurdu. DayZ modu o kadar sevildi ki 2013 yılında kendisi bir oyun haline geldi. Ancak bundan da bir süre önce Brendan Greene, oyuncular arasında herkesin tanıyacağı adıyla PlayerUnknown, DayZ için Battle Royale modunu tasarladığını duyurdu ve bu modu alfa aşamasına geçirdi. Bir mod diğerini doğurarak tarihin akışını değiştirdi.

Zaten Counter Strike, DOTA veya benzeri örnekleri incelediğimizde de mod yapıcılığının oyun dünyasındaki büyük etkisini rahatlıkla görebiliyoruz. Alan iyice daralmaya başladı sevgili okur! Bu bölümün son sandıklarını da açalım. O da ne? Son açtığım sandıktan bir oyun modu daha buldum! Brendan Greene'in Battle Royale modunun çok sevilmesi, başarılı mod yapıcısını ARMA III içinde aynı konseptte bir mod yapmaya itti. Mart 2014'de PlayerUnknown's Battle Royale modu görücüye çıktı. O dönemler

POPÜLER KÜLTÜRDE BATTLE ROYALE!

Battle Royale tarihini kısaca anlattığım bölümde oyunlardaki Battle Royale kavramının aslında aynı isimli bir Japon filminden esinlendiğini görmüştük. Aslında Battle Royale konseptinin sadece oyun dünyasında değil, popüler kültürde de bir etkisi oldu. Ha bu etki çok büyük olmadı ama yine de birçok içerik yazıldı, çizildi, filmi yapıldı. Peki dikkat çeken yapımlar hangileri oldu? Gelin beraber bakalım



Hunger Games

Battle Royale'a ilham veren bir diğer eser de şüphesiz Açlık Oyunları serisi olmuştur. Zaten Minecraft Survival Games modunun da bu seriden etkilenerek geliştirildiği biliniyor. İlk olarak 2008'de kitabı yayımlanan Suzanne Collins'in eseri Açlık Oyunları sıra dışı hikayesi ve etkili karakter gelişimi sayesinde çok sevildi, çok okundu. Açlık Oyunları serisinin sağladığı başarı çok geçmeden beyaz perdede de kendisini göstermesini sağladı. Serinin ilk kitabı temel alan filmi, 2012 yılında vizyona girip sağladığı başarı neticesinde ikinci kitabın da filmleştirilmesini sağladı. Yine sağlanan başarı neticesinde, Harry Potter'ın son kitabı temel aldığı filmlerde yaptığı şekilde, Alaycı Kuş'u iki filmde kurguladı. 2014 ve 2015 tarihli bu filmler ile seriyeye son nokta konuldu. Geleneksel olarak düzenlenen bir festivalde, bir gurup gencin birbirlerine karşı verdiği yaşam savaşını ve bu savaşın insanların görsel bir şov olarak nasıl izleyip kaldığına tanık olduğumuz Açlık Oyunları, hem okumaya hem de izlemeye değer bir eser oldu. Geride ise sürükleyici üç kitap ve izlerken asla sıkılmayacağınız dört film kaldı.



Battle Royale

Aslında zaten 2000 yılında gösterime giren sinema filmi biraz olsun geçmiş sayfalarda anlattım. İlginç bir tesadüftür ki bu yazıya başlamadan önce, eski LEVEL sayılarını karıştırırken ta 186. sayıda, yani 93 sayı önce, çıkışından 12 yıl sonra olsa da bu filmin tanıtımını yazdığımızı gördüm. Konuyla alakasız olsa diğer bir ilginç tesadüf o dergi sayısının benim LEVEL'da yazmaya başladığım sayı olması. Vay be, zaman ne hızlı akıp gidiyor yahu. Öhm.. Konuyu dağıtmadan olayı anlatayım. Aslında filmde bir sene önce bir romanı olan ve filmle aynı yıl içerisinde mangaya da uyarlanan Battle Royale, The Program olarak anılan bir etkinlikte, rastgele seçilen lise öğrencilerinin birbiriyle savaşına ve hayatta kalma mücadelelerine tanık oluyorsunuz.

Battle Royale aslında çok da iyi kurguya sahip, Açlık Oyunları gibi kült bir eser değil ama yine de özellikle manga okumayı seviyorsanız oldukça eğleneceğinizi söyleyebilirim. 2000-2005 arası 15 cilt çıkaran seri açıkçası fena değil.



Btooom!

Amatör şekilde manga çevirdiğim lise yıllarında, çevirmeyi hedeflediğim serilerden biri olsa da kendisine sıra gelmeyen ve sonsuza kadar rafa kalkan bir projem olan Btooom! özellikle gamer kitle için oldukça ilgi çekici bir konuya sahipti. 2009 yılında başlayan manga, 2018'e kadar devam etti ve açıkçası iyi değerlendirilseydi, aynı zamanlarda piyasaya çıkan, benzer bir konuya sahip olan Sword Art Online'dan daha fazla ses getireme potansiyeline sahipti.

Btooom! manga ile aynı isimli bir oyunda dünyanın en iyi oyuncularından biri olan Ryota Sakamoto'ya odaklanıyor. Bir şekilde oyunun gerçek hayata uyarlanmış haline katılıp hayatta kalmak için çetin bir mücadeleye giriyor. Elbette bir yandan da eski hayatına dönmenin yollarını arıyor.

2012 yılında 12 bölümlük kısa bir animesi de yayınlanan Btooom! aslında 2016 yılında piyasaya çıkan bir de online oyuna sahip.

Battle Royale mekanikleri içeren bu oyun, batı pazarında yer almadığı için hakkında bir malumata sahip olmak pek de doğru değil.

kimse bu modun bir oyun türünün doğuşunu sağlayacak PUBG'nin temellerini attığını bilmiyordu.

Yıl 2015'i gösterdiğinde

PlayerUnknown'ın mod yapımındaki ünü oyuncular arasında sınırlı düzeyde olsa da oyun yapımcıları arasında oldukça takdir edilir seviyede idi. Sony Online Entertainment Brendan Greene'i kendi Battle Royale formatını H1Z1'e adapte etmesi için danışman olarak kullandı. Bu dönemler, bugünlerde büyük çöküş yaşayan oyunun da en başarılı dönemleriydi.

Yeni bir çağ başlıyor!

Yavaş yavaş aksiyon artıyor! Sağdan soldan silah sesleri geliyor. Artık oyunun farklı bir aşamasındayız. Topladığımız

ekipmanla her şeyimizi ortaya koyma vakti. Şöyle bir etrafa bakıyoruz. Her yer survival oyun dolu, canlı yayınlar bu oyunlardan geçilmiyor. Yıl 2017 ve PlayerUnknown en büyük kozunu oynuyor. Bluehole'un da desteği ile 23 Mart 2017'de PlayerUnknown's Battlegrounds'ı erken erişime açıyor. Böylece oyun tarihinde yeni bir dönemin kapıları açılıyor. PUBG çığırnlığı bir anda çıg gibi büyüyor. Sadece bir senede Xbox One ve PC'de 30 milyon satış rakamını aşarak rekor kırıyor. (Şu anda 50 milyonu aştığı biliniyor.) Bununla da kalmıyor. Eş zamanlı oyuncu sayısında Ocak 2018 tarihinde 3,2 milyon eş zamanlı oyuncu ile rekor kırıyor. Steam'de o zamana kadar bu alanda kırılmış en büyük rekor ise 2016'da 1,3

milyona yakın oyuncu ile DOTA 2'ye ait. Elbette DOTA 2'nin aksine free to play olmayan bir oyunun bu alanda böylesine bir rekor kırması büyük yankı yapıyor. (Hala Steam platformu için bu rekor devam ediyor.) Artık yavaş yavaş insanlar PUBG'den bahsederken onu Battle Royale türü olarak tanımlıyor. PUBG'nin piyasayı kasıp kavurduğu sırada beklenmeyen bir oyuncu adından söz ettirmeye başlıyor. Başlangıçta yapay zekaya karşı tower defence yapacağımız Co-Op temelli bir oyun olarak tasarlanan Fortnite için Epic Games tarafından ücretsiz oynanabilir bir Battle Royale modu geliştiriyor. Zaten oldukça orijinal bir Battle Royale mantığına sahip olan Fortnite, PUBG'yi satın alama-

İYİ BİR BR OLMAZSA OLMAZ BİLEŞENLERİ!

1- Kit loot!

Yahu bir kere de iner inmez şu toplar tüfekler bizim elimizde olsun arkadaş. Millet paraşütle indiği evden Terminator gibi çıkar yargı dağıtır, sıra bizim takıma gelince 2001: Space Odyssey'deki maymun-adamlar gibi elimizde kemikle hebele hübele etrafta geziniriz. Bu ne yahu! Hangi oyun olursa olsun, düşmanlar dışarıda imparatorluğun klon ordusu gibi üzerimize gelirken oyun bize elimize en fazla bir altı patlar verir ki bari Rus ruleti oynayıp kendi işimizi kendimiz görelim!

2- Ayrı düşen takım arkadaş!

Ah her takımında o bir kişi var ki hiçbir zaman bir araya gelemiyoruz. Ya paraşütle haritanın diğer ucuna atlar ya arabayı alır önden basar gider ya da dalmıştır 3-5 binada loot yapmaya arkada kalır. Ama asla oyun sonuna kadar bir türlü takımı ile buluşamaz. Ah be dostum Ferhat ile Şirin, Kerem ile Aslı, Leyla ile Mecnun görse şu durumu şükrederler hallerine. Aramızda dağlar girdi, neredesin yahu artık bul bizi! Sana bu mektubu çok uzaklardan yazıyorum bak, sırf bunun için postacı karga eğittim. Evet, evet karga. Bir yerlerde postunu yere serdilerse nasiplenir hem hayvancığız. Ee, herkes kendi lootu peşinde kardeşim!

3- Sinsi oyuncu

O sinsi kelimesinin sonuna daha ağır kelimeler eklemek için kendimi zor tuttum bak. Tamam arkadaş, Battle Royale oynuyoruz. Tabii ki her şey serbest ama bir evin içinde de 28 gün yatıp pusu kurma be. Ha bir de arkadan vuran beyzadeler var. Cesareti olan çıksın karşıma düello atalım kardeşim! (Orada öldü.) Tutmayın beni, tutmayın!

4- Sıkı bacaklar!

Yahu 5 dakika loota daldık, ne ara daralmaya başladı bu alan diyorsun. Dur şu kapı önündeki aracı alayım diyorsun. Bir de bakıyorsun aracın yerinde yeller esiyor. Yahu bu oyunun komiseri, cendermesi yok mu? Araba çalındı, aloo! Tabana kuvvet koş babam koş ama yolda bırak aracı lastik izi bile bulamıyoruz yahu. Nerde bu oyunun milli ve yerli arabalar, ha? Bak ya arkadan da fırtına midir, gaz midir bir şeyler geliyor! Heey! Koşmaktan ciğerim ağzıma geldi yahu! Biri kafama araba, motor, jet-ski falan fırlatsın, öleceğiz diyoruz burada!



yan oyunculara F2P bir Battle Royale imkanı sunmasıyla beraber BR dünyasına ikinci bir patlama yaşıyordu. Bu durum daha önce bahsettiğimiz Unreal Tournament'ı geliştiren Epic Games için de beklenmedikti ve geliştirici firma için yeni bir dönem başlıyordu.

Fornite, Battle Royale türüne arcade oyun yapısı, kaynak toplama ve düşmanlardan korunmak için yapılar inşa etme imkanı yeniliklerini beraberinde getirdi. Bir haftada 7 milyon oyuncuya ulaşan yapım, PUBG'nin Ocak 2018'de kırdığı eş zamanlı oyuncu rekorunu bir ay sonra kırarak 3,4 milyon eş zamanlı oyuncuya ulaştı. Fornite aynı zamanda farklı platformlar arasında çapraz platform desteği de sunuyordu. 2018'de 1 milyar dolardan fazla gelir elde eden Fornite, peşinden 1.8 milyar dolar gelir elde ederek bu alanda zirveyi gördü. 2019 yılına kadar birçok farklı BR oyunu piyasaya çıksa da PUBG veya Fornite

gibi bir başarı yakalayamadılar ve bu oyunlar genelde bu iki oyunun klonu olan oyunlardı. Şubat 2019'da ise Respawn, kimsenin adını duymadığı Apex Legends'ı, halka açık bir test aşaması bile gerçekleştirilmeden piyasaya sürdü. BR dünyasının üçüncü patlamasını da Apex Legends tetiklemiş oldu. Titanfall evreninde geçen karakter yeteneği tabanlı BR oyunu, sadece sekiz saatte 1 milyon, bir haftada ise 7 milyon oyuncuya erişti. Battle Royale türünün bu üç büyüklerine yeni bir oyunun katılıp katılmayacağını henüz bilmiyor olsak da artık bu oyun türünün oyun dünyasının vazgeçilmez parçalarından biri olduğu kesin.

Ah ne oldu, oyun mu bitti? Ne ara geldik yahu en son daralan alana? Demek son düşman da alan dışında kalıp öldü ve tek mermi sıklımadan oyun kazandık. (Yaşanmış bir PUBG hikâyesinden esinlenilmiştir.)



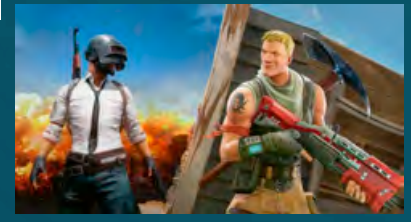
Battle Royale'in geleceği

Battle Royale'in çağımızın gözde oyun türü olduğu aşikar. Eh sonuçta bu kadar sayfadır boş anlatmıyoruz efendim. Ancak her oyun türünde olduğu gibi bu alanda da orijinal yapımlar devam etmediği takdirde sönüp gitmesi ya da sektörün birkaç ismin eline düşmesi oldukça endişe verici olur. Tabii ki PUBG'yi, Fortnite'ı veya Apex'i seviyoruz ama böylesine kaliteli oyunların tekrar gelmesi hatta bu oyunların sahip oldukları kaliteyi düşürmemesi için rekabet önemli bir faktör. Rekabetin oluşması için de taklitlerden uzak, özgünlük dolu oynanış oldukça önemli. En yakın rakipleri DOTA 2 veya LoL'e oranla daha az oyuncu sayısına sahip olsa da hala bir belirli oyuncu kitlesi tarafından sevilerek oynanan Heroes of the Storm yenilikçi oyun yapısı ile bunu başardı. Ya da direk konumuz olan BR örneklerine baktığımızda, sayısız PUBG klonu yapım piyasaya çıkmasına rağmen Fortnite gibi daha farklı,

arcade oynanış yapısı ile gelen bir oyun, bir anda dikkatleri üzerine çekti. Aynı şekilde Apex, BR türünü karakter yeteneği temelinde ele aldı.

Bu iki oyunun ve hatta şu anda isimleri çok da etkili olmasa bile Realm Royale, Radical Heights, SOS gibi oyunların etkileri ile piyasanın bu üç değerli yapıyı da kendilerini geliştirmeye devam ediyor. Mesela PUBG dönemsel olarak farklı oyun modlarını oyuna eklemeye başladı ve oyunculara farklı deneyimler yaşatarak oyun içeriğini dinamik tuttu. Bir yandan da daha küçük oyun haritaları ile klasik BR deneyimini daha fazla aksiyonun yaşandığı bir hale getirdi. Yenilikçi oyunlar çıktıkça BR'nin de devam edeceği görülüyor. Hatta büyük oyun firmalarının bu alanda yaptığı yatırımların daha da artacağını tahmin ediyorum.

Elbette BR'in en önemli potansiyellerinden biri ise yayıncılık ve e-spor. Battle Royale oyunu yayıncıları son yılların favori başlığı.



PUBG- FORTNITE KAVGASI!

PUBG'nin ani patlama gösterdiği erken erişim döneminde, Fortnite'ın Eylül ayında piyasaya sürülmesi ve beklenenin çok üzerinde ilgi görmesi, PUBG ekibini şoka uğratmış ve bir hayli endişeye sevk etmiş benziyor. Aslında her iki firma, PUBG'nin geliştirilme aşamasında Epic Games'in geliştirdiği Unreal Engine 4 motoru sayesinde iş birliği yapmışlardı. PUBG ekibi ise Fortnite'ın Battle Royale modunun piyasaya çıkmasıyla oyunun PUBG'nin karbon kopyası olduğunu iddia etmiş, burada bir konsept değil, fikrin kendisinin çalıştığına dair ifadeler kullanmışlardı. Hatta PUBG ekibi daha da ileri giderek Epic Games'in, Fortnite'ın tanıtımında PUBG'yi referans olarak kullandığını iddia etmiş, olayı hukuki sürece taşımıştı. Sevgili PlayerUnknown'ımız Brendan Greene ise başlangıçta yukarıdaki ile paralel ifadeler vererek Epic Games'i suçlasa da birkaç ay sonrasında Fortnite'ın Battle Royale türünü genişlettiğini söyleyerek oyun hakkında övgü dolu sözler sarf etti. Hukuksal dava ise 2018 Haziran ayında hiçbir sebep belirtilmeksizin PUBG tarafının başvurusu ile geri çekildi.

Hatta dünyaca ünlü yayıncı Ninja, Fortnite ile turnuva dışı bir yayında en çok eş zamanlı izlemeyi aldı. Ünlü müzisyenler Travis Scott, Drake ve Amerikan futbolu oyuncusu JuJu Smith ile yayının gerçekleştirilen Ninja, aynı anda 635 bin izleyiciye ulaştı. Eh haliyle yayıncılığın ve özellikle e-spor yayıncılığının BR evrenine katkısı yadsınamaz. Yine de onlarca oyuncunun sunulması çok da kolay olmadığından hala BR e-spor izlenebilirliği olarak bazı konularda sınıfta kalıyor.

Battle Royale artık hayatımızın bir parçası ve uzun süre de öyle kalacak gibi duruyor. Birkaç sene içinde benim de yenilerini denemekten keyif aldığım bir türe dönüşüverdi kendisi. Hapşırınca "Çok yaşa!" dileğine, en çok ihtiyaç duyduğumuz yer olan BR türü gerilim de aksiyonun da en iyisini yaşamak için en doğru adres bence. E o halde, lootunuz bol, yaşamınız uzun olsun efendim!

◆ Enes Özdemir

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

CORONA VİRÜSÜ



Allah bin türlü belanı versin, e mi?! Sanki her şey çok güzeldi, böyle hiçbir derdimiz yoktu, bir de sen çıktın! Hayır bizim ülkeye özel bir saçmalık olsan diyeceğim ki, "Tamam, bu son noktaydı, artık ülkeyi terk ediyorum." ama tüm dünyayı sardin be şerefsiz, illa Ronaldo gibi gidip ada mı satın alayım?! (Alabilirim, beni zorlama.)(!!!) Bak evladım, sen de bir canlı değil misin hem? Sen de yaşamak istemiyor musun? Bir canlıya tutunmadan yaşaman da mümkün değil. Eh, beni niye öldürmeye çalışıyorsun, manyak mısın arka-

daşım?! Ben sana vücuduma girme demiyorum ki. Gel, oturalım birlikte. Tamam, bir iki öksürt, iki ateş yap, ona da razıyım ama niye olayı abartıp tüm solunum yolumu iflasa sürüklüyorsun, hasta mısın oğlum?! Valla şurada güzel güzel oyunlara geçirecektim, işimi gücümü bıraktım sürekli seninle ilgili haberleri okuyorum, ne oyun zevki bıraktın, ne anarşi. Biriken tüm kinimi, nefretimi senin üstüne kusacağım, kaçacak yer ara! Kaç ulan! Kaçmayan şerefsizdir!



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

İşte ismini yazarken vefata sürükleyen oyunlardan bir tanesi daha... Hele şu sondaki kelimeyi okurken insanın ağızı tavşan gibi oynamıyor mu, hasta oluyorum. Şimdi bu oyunun ilkine edecek laf pek azdı ama hayvani zorluk seviyesi yüzünden insanı inceden de çildiriyor değildi. Bu adeti aynen devam ettirmiş canım yapımcılar ve eve tıklıp kaldığımız şu günlerde, oyuna sinirlenip, "Neyse bir hava alayım..." bile diyemiyoruz çünkü #evdekal.

Oğlum siz ne biçim firmasınız lan? Hem böyle rengarenk grafikler, sevimli ortamlar, yaratıklar koyuyorsunuz oyuna, hem de sinirimizi tepemize çıkartıyorsunuz,

deli misiniz arkadaşım? Şöyle iki eğleneyim diye oturdum oyunun başına, hepten tüm asabım bozulmuş halde kalktım. Bir daha da oturmam, peşinen söyleyeyim! Kafa sağlığımızı korumamız gereken en önemli vakitlerdeyiz, bana rahatlık lazım, eğlence lazım. Zor olacaksan başka zaman ol, şimdi olmanın zamanı değil.

Bu bağlamda tüm oyun yapımcıların sesleniyorum. Devir mutluluk devri. Yapın bizi ölümsüz, yapın oyunları kolay, hep birlikte başışıklığımızı artıralım, eğlenelim, mutlu olalım. Ori'yi yapanlar gibi olmayın; onlar şeytanın ta kendisi!

DOOM ETERNAL



Hah, geldi 1993'ün oyunu. Arkadaşım, oğlum, ciğerim, 27 yıl geçmiş üzerinden, yirmi yedi! Hala Doom diyorsun bana ya? Hatta Doom da değil, DOOM diyorsun ergen gibi. BEN DE HER SINİRLENDİĞİMDE BÖYLE Mİ YAZAYIM MESELA? Sakinim, tamam.

Bir dört yıl önce kadar yeniden DOOM diyerek karşımıza çıktın, eyvallah. Ama yeter. Git başka bir şey yap, sürekli aynı ekmeği yedirme bize. Ha yedireceksen de biraz yenilik kat be, bu ne böyle.

Bir heyecan hepimiz oyuna atladık gene, inkar etmiyorum. Dedik aksiyon, patlama, yeni mekanikler, ortamlar, bir şeyler. Sonra ne oldu? Daha bir saat geçti, her şey tekrar ediyor? Bir oyunu zorlaştırmak, oyunun başında

az düşmanla karşılaştırıp sonra bu sayıyı artırmak değildir canım yapımcı. Buna ancak ve ancak BAŞTAN SAVMACILIK denir. (Sana özendim bak, büyük büyük yazdım.) Daha da kötüsü var, dur. Aksiyonu suratımıza suratımıza çarpmazın elbette güzel ama sırf bir şeyleri vuracağız diye uyduruk uyduruk mekan tasarlamaya da yine üşengeçlik diyebiliriz ve bunu kabul etmem asla mümkün değil. Her bölüm birbirine bu kadar benzemek zorunda değildi, biraz da akılda kalıcı kısımlar olsaydı, zor muydu o kadar? Zormuş meğer.

Yine de stres atmak için iyi geldin dOOm EterNal (Gıçığım.), çok da şey yapmayacağım. Haydi git köşende oyna zebanilerinle. Haydi yavrucuğum. Haydi...

TÜR

LE

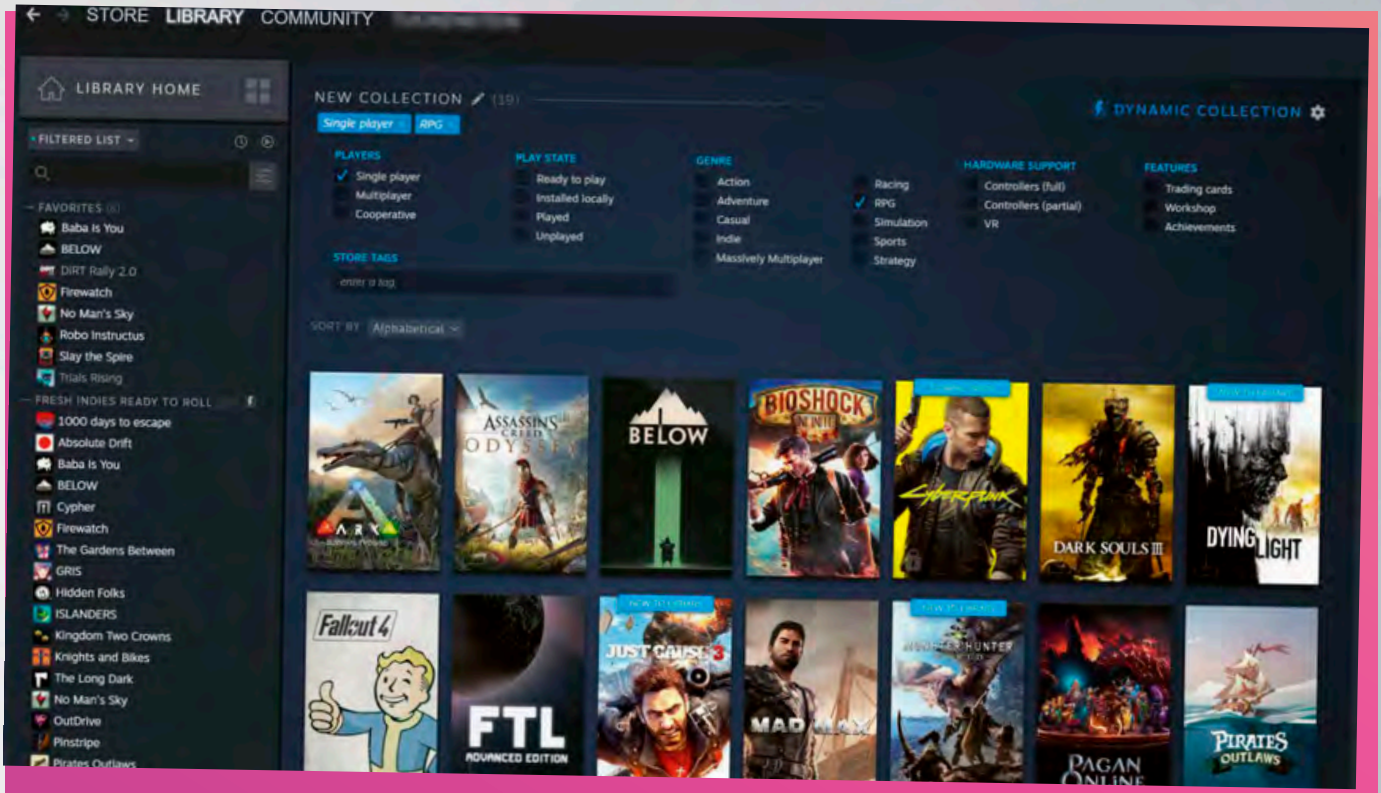
RİN

DEĞİ

ŞİMİ

OYUNLARIN VE OYUN
TÜRLERİNİN GELDİĞİ
NOKTAYA YAKINDAN
BİR BAKIŞ...





Oyun dünyasının bugün geldiği nokta, sanıyorum ki bundan 30 yıl öncesinde çok az insanın tahmin edebileceği bir yerde. Özellikle benim gibi, teknolojinin ve oyunların tam anlamıyla geçiş yaşadığı bir dönemde doğduysanız, durumu daha farklı ele alabiliyorsunuz demektir. Yani cep telefonun olmadığı bir dünyada arkadaşlarla buluşup bir sinema filmine gitmekle, WhatsApp üzerinden iletişim halinde olabilmek arasındaki farkı yaşayanlar, aynı zamanda ilk defa "Lan" bağlantı üzerinden, multiplayer şekilde oyun oynamayla, evinin konforunda herhangi bir şekilde online oyun deneyimi yaşayan kişilerdir. Bu iki dünyayı da deneyim etme hali, aynı zamanda bugün içerisinde bulunduğumuz oyun ve teknoloji dünyasını daha iyi kavramamızı sağlamaktadır.

Özellikle seksenli yıllarda başlayan ve doksanlı yıllarda zirveye çıkan teknolojik gelişmeler ile birlikte, oyun sektörünün de benzeri bir hızda büyüdüğünü gözlemliyoruz. Bir zamanlar sadece eğlence aracı olarak görülen oyunlar, başta internet alt yapısının gelişmesi ve buna bağlı olarak espor ve yayıncılık gibi farklı meslek gruplarının ortaya çıkması ile bugün sadece eğlence değil, aynı zamanda meslek haline de gelmiştir. Bu meslek olma hali, özellikle 2010 yılından itibaren oyun sektörünün dinamiklerini baştan aşağıya etkilemiş, bir noktada oyunları eğlence ve profesyonel oyunculuk olarak ikiye bölmüştür. Bölünmenin başladığı tarih kesin olarak verilemeyecek olsa da aslında tüketim alışkanlıklarının değişimi ve rekabetçi oyun yapısının etkili olduğu görülmektedir. Dijital oyunların büyük bir kısmı, yapısı gereği rekabetçidir. Rekabet, insanoğluna birçok

anlamda farklı bir eğlence, bir haz verir. Galip gelme hissi, her daim tatmin edicidir. Bu bağlamda bilgisayar oyunları, Pong'dan bugüne kadar geçen süre içerisinde o ya da bu şekilde rekabetçi bir yapı sunmaktadırlar. Bu rekabet başlarda yapay zekaya ya da kısaca bilgisayara karşı bir rekabetken, zaman içerisinde oyuncuların birbirlerine karşı olan bir rekabet yapısına dönüşmüştür. Pek tabii bu rekabet halinin sektördeki yankılarını fark eden yapımçı firmalar, en az tek kişilik oyun kadar, rekabetin de yaşanabileceği oyun mekanikleri yaratmışlardır. Özellikle 1987 yılında üretilen MIDI Maze isimli oyunun "lan" bağlantı üzerinden birkaç bilgisayarın birbirine bağlı kalarak deneyime bulunduğu multiplayer oyun modeli, rekabetçi oyun anlayışına bir yön ve ivme katmıştır. Akabinde, başta kablo ve devamında ADSL bağlantısı ile birçok oyunun sahip olduğu online sunucular devreye girmiş, 2000'li yılların

başından itibaren online multiplayer deneyimi hayatlarımıza merhaba demiştir. O sıralarda ülkemizde herkesin ulaşabileceği bir şey olmasa da özellikle 2003 yılı itibarıyla birçok orta gelirli insanın evinde ADSL bağlantısı bulunmuştur. Sabit internet ile birlikte gelen sabit "ping" ile birlikte, resmen online oyun dönemi başlamıştır. Yine 2003 yılında Steam platformu devreye girmiş ve 2005 yılında ilk yayınlama anlaşmasını imzalamıştır. 2007 yılından sonra birçok oyunun tek tek kendisini gösterdiği platform, özellikle kopya oyun satışlarının global anlamdaki artışını büyük oranda durdurmuş, sunucuya bağlanmadan online oyun deneyim etmeyi neredeyse imkansız hale getirmiştir. Döneminde çok eleştirilen alan Steam platformu, bugün en çok kullanılan oyun platformu haline geldi. Yani 2000'li yıllar ile başlayan gelişmeler ilk olarak 2003 yılında önemli bir zıplama yaşamış, akabinde 2010





OYUN MODELLERİ

Özellikle 2010 yılının ardından oyun dünyasını temelde ikiye bölmüş diyebiliriz. Bir taraf daha "casual" oyunculara hitap eden ve anlatı odaklı yapımlarken, diğer taraf daha "hard-core" oyuncuların konuyu işe çevirmesi ile ortaya çıkan espor arenasıdır. Anlatı temalı oyunlar konusunda zaman içerisinde birçok isim ön plana çıkmış olsa da özellikle The Last of Us ve Detroit: Become Human gibi yapımlar, film ve oyun mecrası arasındaki çizginin iyice belirsizleşmesine sebep olmuştur. Benzeri şekilde Netflix tarafından üretilen Black Mirror: Bandersnatch de benzeri bir şeyi film mecrası için yapmıştır. Etkileşimli bir izleme deneyimi sunduğu için film midir yoksa oyun mudur? eSpor tarafındaysa işler eğlenme ve eğlencenin daha haz odaklı işlendiği bir noktaya doğru evrilmiştir. Rekabetçi oyun yapısı ve beraberinde getirdiği, takım, profesyonel oyuncu ve ödül gibi başlıklar, oyunlar için kendi içerisinde farklı bir endüstri kapısı açmayı başarmıştır.

yılında üretilen oyunlar ve esporun yükselişi ile yoluna devam etmiştir.

Peki, bu süre zarfında oyunlar ne şekilde değişti. Daha doğrusu oyun ve oyunculuğu ilişkisinin geldiği nokta nedir? Devam oyunlarının bir kısmı neden eskisi kadar kaliteli olamıyor ya da yeni oyunlar neyi farklı yapmayı başarıyor? En önemlisi, bundan 20 yıl önce en çok tüketilen türler, bugün ne durumda? Şimdi gelin, sizi tarih ve argümanlarla karışık, uzun bir yolculuğa çıkartayım. Bakın bakalım bu macerada kendinizden neler bulabileceksiniz...

DİJİTAL OYUNLARIN DEĞİŞİMİ

Her ne kadar piyasa odaklı bir başlık gibi dursa da aslında dijital oyunların gelişimi sadece matematiksel bir eğri üzerinde ilerlememiştir. Bu işin sosyolojik bir boyutu da var. Her şeyden önce dijital oyunları -hatta genel olarak tüm oyunlara- bir simülasyon olarak anlamamız gerektiğini düşünmekteyim. Tüm oyunlar, gerçekten olan bir durumu simüle etmeye çalışırlar. Bir diğer deyişle de gerçekte olamayacak ama "olsa nasıl olurdu" sorusuna farklı şekillerde



cevap veren bir yapıya sahiptirler. Bu açıdan baktığımızda hem fantastik bir yönleri hem de gerçekçi bir yönleri olduğunu düşünebiliriz. Oyunlar genelde farklı şekillerde simülasyonlar ortaya koyarlar. Deneyim edilecek bir macera oyunu da yarış oyunu da farklı duygulara ya da deneyimlere ulaşmayı hedefler. Pek tabii konu spor ve yarış oyunları olduğu zaman simülasyondan kelime olarak anladığımız durum daha net bir şekilde görülür hale gelir. Spor oyunlarının en önemli ortak noktası, olabildiğince gerçekçi olmak, yani gerçeği simüle etmektedir. 3DFX teknolojisinin tam anlamıyla kendisini gösterdiği 2000 yılı ile birlikte, spor oyunlarında da muazzam bir değişim yaşanmıştır. Geçen zaman içerisinde üretilen yeni oyun motorları sayesinde, daha gerçekçi fizik modelleri çalıştırılmış, neredeyse gerçekten ayırt edilemeyecek kalitede oyunlar üretilmiştir. FIFA 2020 ve son NBA2K oyunları, bu "gerçekçi" olma halinin en üst noktalarıdır. Fakat burada dikkat edilmesi gereken (ve benim argümanım olan) esas nokta, bu iki yapımın da aslında bir noktadan sonra yeterince değiş(e) memesidir. Aslında dijital oyunların değişimi ve zaman içerisinde ortaya çıkan eğlence ve rekabetçi oyun odaklı yapımlar da birazcık bu sorunun cevabı etrafına dönen kitleler tarafından yönetilmektedir. Neden bazı seri oyunlar günümüzde kötü işler çıkartıyorken, sektöre yeni giren isimler yılların tecrübelerine kök söktürebiliyorlar? Konu hakkında sanıyorum en iyi örnek yarış oyunlarından gelecektir. Spor örneğinden biraz daha farklı olarak, Need For Speed isimli yarış oyunu, belki de dünyanın büyük bir kısmına araba yarış türünü deneyim ettiren ve diğer taraftan da peşinden gelecek firmalara ilham kaynağı olmuş bir isimdir. 2000'li yılların sonlarına doğru düşüşe geçen satış ivmesine ve serinin bugün geldiği noktaya bakacak olursak, oyuncuların özellikle yarış türünde de simülasyona yakın bir deneyim istediklerini gözlemlemiş oluruz. NFS serisi her yeni oyununda, daha da "oyun" kalmayı başarırken, rakipleri olan Forza ve Grand Turismo

gibi isimler, her yeni oyununda hem görsel hem de deneysel olarak simülasyon tarafı daha ağır basan yapımlar üretmeyi başardılar. Kimi gözlemlere gerçekten farkının ayırt edilmesi zor hale gelen bu oyunlar, içerik anlamında da NFS'ye göre daha dolu şekilde karşımıza çıktılar. Kullanılabilecek arabaların çeşitlerinden, arabalar üzerinde yapılabilecek modifikasyonlara, gerçekçi modellemelerden, sahip oldukları yarış pisti miktarına kadar NFS gibi devasa bir seriyi solumayı başardılar.

Ortaya çıkan resme baktığımızdaysa, özellikle spor ve yarış oyunlarda, bazı firmaların özellikle simülasyon konusunda yaptıkları geliştirmeler ile kendi oyuncu kitlesine rahat bir şekilde ulaşabildiğini görüyoruz. Yani spor ve yarış oyunu severlerin hedeflerinde, NFS gibi daha "oyun" bir araba yarışından ziyade, daha "gerçekçi" dinamiklere sahip olan oyunlar deneyim etmek yer aldığı söyleyebiliriz. Söz konusu deneyim olduğu zaman, Euro Truck Simulator 2 isimli oyunu da unutmamak lazım. Hem mekanikleri hem de oyuncuya sunduğu detaylar sayesinde bambaşka bir kitleye ulaşmayı başaran Euro Truck Simulator serisi, aynı zamanda kamyon deneyimini farklı şekilde yaşamak isteyen oyunculara da oyun için destek sunuyor. Birçok kamyon sevdalısı, oyunun sunabildiği simülasyon deneyimini had safhaya taşımak için, kaliteli direksiyonlar satın aldığı gibi, kimileri de kendisine özel, gerçek bir kamyonunkine benzeyen ve kimi zaman gerçek bir kamyonu ait olan konsollar kurarak, oyunu tam manasıyla yaşıyor. Spor ve yarış oyunları gibi yapımların giderek simülasyon olması, öyle görünüyor ki geçmiş yıllarda yaşanan yarışlara farklı bir boyut kazandırdığı gibi, bugünün rekabet anlayışına da farklı bir açı kazandırıyor. Bu noktaya kadar genel bir çerçeve çizmeye çalıştım zira oyunların simülasyon olma hali, gelişimlerini ve oyunların kendi içerisindeki yarış ziyadesiyle etkilemektedir. Şimdi de gelin, diğer oyun türlerine ve bu türlerde yaşanan değişimlere biraz daha yakından bakalım. Kimler gelmiş, kimler gitmiş...



STRATEJİ TÜRÜYLE TANIŞTIĞIMIZ OYUNLAR

Fiziksel oyunların temeline baktığımız zaman, strateji türünün ağırlıkta olduğunu görürüz. 4.500 yıl önce üretilen Royal Game of Ur, 4000 yıl önce üretilen Sanet, Go ve akabinde gelen satranç gibi oyunların hepsi, stratejik derinliğe sahip, oyuncuyu düşünmeye teşvik eden, planlama yapmasını talep eden oyunlardı. Dijital oyunlara baktığımız zaman da oyunların temelinde bulunan stratejinin, bambaşka bir tür olarak ortaya çıktığını görürüz. Bilinen ilk strateji oyunu ODYD2 platformu için üretilen 1979 yapımı "War of Nerves!" olarak bilinmektedir. Takip eden yıllarda tek tük üretilen strateji oyunları, özellikle 1989 yılında karşımıza çıkan Populous isimli oyun ile kendisinden bolca bahsettirmeyi başarır. Fakat özellikle gerçek zamanlı strateji türünün bir anlamda görünür olmasını sağlayan 1992 yapımı Dune II isimli oyun, tür için esas kırılmayı yaşatır. Sahip olduğu kullanıcı ara birimi ve 1984 yılında beyaz perdeye gelmesi ile büyük süske yaratan Dune, roman serisini baz alması ile hem konu hem de oyun mekanikleri açısından çığır açıcı bir özelliğe sahiptir. Westwood Studios tarafından üretilen bu yapım, akabinde Warcraft serisinin de temellerini oluşturmuş, üretildiği 1992 yılı ile günümüz arasında muazzam bir köprü rolünü üstlenmiştir. Strateji oyunlarının üretim adetlerine baktığımızdaysa ilk kırılmanın, Warcraft'ın da üretildiği

1994 yılında olduğunu görürüz. Toplamda yedi adet strateji oyunu çıkan 1994 yılından sonra, 1996 yılında dijital oyun tarihinde ilk defa on adet oyun üretilmiştir. 1997 yılındaysa 29, 1998 yılında 30, 1999 yılında 14 ve 2010 yılına kadar geçen süre içerisinde on ve üzeri rakamlarda kalmıştır. Nitekim 2010 yılından sonra, strateji türündeki oyunların tek rakamlı hanelere düştüğünü, üretilenlerin de halihazırdaki yapımların devamı ya da remake'i olduklarını gözlemliyoruz. Hatta yakın tarihimize baktığımız zaman, üretilen strateji oyunlarının 1990'ların sonuna nazaran RTS'den ziyade sıra tabanlı ya da 4X modeli oldukları dikkat çekmektedir. Bu veriler de aslında oyun dünyasında bazı mekaniklerin değiştiğini, arz ve taleplerin ne şekilde ilerlediğini, hatta üretici firmaların piyasa stratejilerini bile anlamamıza imkan sunmaktadır. Öncelikle RTS'nin şekil değiştirmesinden başlamakta fayda olacaktır. Bir dönemin RTS çılgınlığı, Mart ayı içerisinde açıklanan Command&Conquer Remastered ile yeniden kendisini gösterse de Warcraft I, II ve III'ün remastered halleri günümüz oyun piyasası için düşündürücüdür. RTS türünün öldüğünü düşünenler olsa da aslında bu tür ölmemiş, sadece şekil değiştirmiştir. Özellikle StarCraft ile bambaşka bir boyuta geçiş yapan RTS türü, 2002 yılında Warcraft III ile özellikle oyun mekanikleri açısından farklı bir açı kazanmıştır.

Oyun içerisindeki yapılabilecekler, oyunun optimum hızı gibi basit gibi gözükse ama tüm deneyime etki eden faktörler harika şekilde ayarlanmıştır.

Baktığımız zaman MOBA oyunlar, aslında RTS oyunlarının temelleri üzerinde yükselmektedirler. Yani fare ve klavye kontrolü ile bir üs kurmak yerine, üs yok etmek modeline sahiptirler. Yine RTS'lerde olduğu gibi micro ve macro yönetim modeline sahiptir ve oyuncunun yetenekleri doğrultusunda farklı sonuçlara ulaşmak mümkündür. Rekabetçidir ve stratejik derinlikleri vardır. Yani MOBA'lar, aslında RTS'nin devamı niteliğindedir.

MOBA DÜNYASI

Dijital oyun dünyasının en önemli eserlerinden bir tanesi olan StarCraft, uzunca bir süre şahsına münhasır yaşadı. Ta ki ikinci oyun üretilinceye kadar, elde ne varsa kullandı. Fakat ikinci oyun bir şekilde ilkinin yerini tutmayı başaramadı. Piyasada olan birçok RTS'den daha kaliteli ve espor yapısına uygun olmasına rağmen, aradığı yeri bulamadı ve bugün en az deneyim edilen espor oyunu olma özelliğine sahip. Oyunun deneyim edilme miktarının azalmasındaki en büyük faktör, şüphesiz yeni nesil oyuncu ve oyunculuk anlayışında ki bu bağlamda MOBA'ların etkisi büyüktür. Bu durum da aslında birçok eski oyunun kötü şekilde yaşlandığını ya

RTS'DEN MOBA'YA

RTS türü özellikle Westwood Studios tarafından üretilen Dune II isimli oyun ile kendisini göstermiştir. Oyun mekanikleri ve kullanıcı ara birimi sayesinde bir anlamda türün başlangıcı sayılabilen Dune II sayesinde Warcraft isimli oyun üretilmiştir. Warcraft'ın üretimini takip eden yıllar içerisinde RTS türüne ait onlarca oyun üretilmiştir. Nitekim Warcraft III ile birlikte oyun içi mod yapımı süreci başlamıştır. Yapılan modlar içerisinde bolca "Tower Defense" modu bulunsada özellikle "Three Corridors" isimli oyun ziyadesiyle



deneyim edilmiş, birçok farklı beta modeli üretilmiştir. MOBA'nın atası olarak bilinen bu oyun modunu, DoTA takip etmiştir. Özellikle DoTA Beta oyun moduna baktığımızda, Three Corridors'ın geliştirilmiş bir versiyonunu görürüz. DoTA, 'nın resmen bir oyun olarak üretimine kadar geçen süre içerisinde onlarca güncellemesi gelen

oyun, son olarak DoTA2 olarak piyasaya çıkmıştır. MOBA'yı baştan aşağıya yaratmış olmasına rağmen günümüzde en az oynanan MOBA oyun olma özelliğine de sahiptir. Aslında buradaki resme biraz yakından baktığımızda, Heroes of the Storm'un ziyadesiyle "Three Corridors" oyununa benzediğini görmekteyiz.



MMORPG'LERİN YOK OLUŞU

MMORPG türü, 1997 yılında üretilen Ultima Online ile ilk defa bugün bildiğimiz anlamda deneyim edildi. Hatta baktığımız zaman kullanılan arabirimden oyun içi birçok mekaniğine kadar Ultima Online'dan bugüne kadar çok da büyük değişiklikler yaşanmadı. Tabii değişen grafik teknolojileri, ödeme metotları, oyun içi destekler, sunucu kapasiteleri ve pek tabii oyun "lore"u ile diğer yapımlar Ultima'nın geride kalkmasına sebep oldu. Özellikle MMORPG oynamaya WoW ile başlayanlar için -ki birçok oyun yapısı için geçerlidir- en zor deneyim Vanilla WoW'da yaşanır. Oysa ki öldüğünüz zaman tüm eşyaların lootlanabildiği bir yapımlar UO'ya birçok Vanilla WoW oyuncusu bile dayanamaz. Benzeri bir düşünce bugün gelinen noktadaki oyuncuların da eski WoW deneyiminde zorlanacakları ve uzun süre bu yapıma kilitlenip kalacakları yönündeydi. Fakat beklenen olmadı ve Ragranos isimli boss bir haftadan yok edildi. Bu da aslında MMORPG mekaniklerinin bir noktada sonra "normalleşmesi" ve benzeri şekilde ilerlemesi ile alakalı olduğu gibi, aynı zamanda oyuncu deneyimlerinin de değişmesi anlamına geliyor. Bugün baktığımızda az sayıda insanın spesifik olarak MMORPG deneyim ettiğini gözlemliyoruz zira unutmamak gerekiyor ki 2000li yılların Online olarak oyun onama deneyiminin özel olma hali, bugün genel geçer bir kavramdan başka bir şey değil.

da eski ve önemli serilerin yetersiz yeni oyunlar ürettiği gibi bir intiba bırakır. Oysa ki en önemli değişken, birçok devam oyunun günümüz şartlarına uyum sağlayamaması ve birçoğunun da "romantik" bir algı ile üretilmesinden kaynaklanmaktadır. StarCraft örneğine baktığımız zaman, böylesine detaylı, dünyanın en iyi mikro / makro yönetimine imkan sunan oyunun en az deneyim edilmesinin başında, bu iki faktör gelmektedir zira dönem, hızlı, çabuk bitebilen, az tuş kullanarak ilerleyebilen ve değişkeni az metalara sahip dijital oyunların devridir. Yani daha evvel de bahsettiğimiz üzere, RTS türü yok olmamış, farklı etmenlerle değişim göstermiştir. Duruma verilecek bir diğer örnek de yine oyun dünyasını bir süredir kasıp kavuran PUBG ve Fortnite isimli "Battle Royale" modundaki oyunlardır. Fark ettiyseiz moddur dedim, tür demedim zira Battle Royale bir tür değil moddur. Tıpkı Counter Strike'in, Half-Life modu olmasına benzer. Battle Royale günümüzde en çok tercih edilen ve tüketilen oyun modudur. Fakat bu modun temellerine baktığımız zaman aslında çok da yeni olmadığını görmekteyiz. Modun en önemli özelliği olan son kişinin hayatta kalması hali, aslında ilk olarak Bomberman isimli, 1983 yapımı bir oyunda "Last Man Standing" olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca bu mod, 2000'li yıllara damgasını vuran birçok FPS oyunda bulunmaktadır. Benzeri şekilde, genel olarak "multiplayer deathmatch" olarak bilinen oyun modları, uzun yıllardır kullanılmaktaydı. Bu modların içerisinde mühimmat bulmadan, araç kullanmaya kadar uzanan muazzam bir içerik de vardı. Bugün bilinen Battle Royale oyunlarıysa aslında 30 yıllık geçmişi olan bir multiplayer modun, içerisinde haritanın daralma mekaniğini ekleyerek yeniden servis etikleri, görece yeni bir moddur. Yaşanan başarı ise doğru zamanda, doğru oyunu üretmek şeklinde okunabilir. Tıpkı RTS'nin şekil değiştirmesi gibi, bir dönem bolca oynanan klasik FPS ve TPS yapımlar da özellikle multiplayer taraftaki rekabetçi unsurun değişimi ile sınanmışlar, Quake III Arena ya da Unreal Tournament 2004 gibi hızlı oyunların yerini, daha farklı hazları doyuran PUBG ve Fortnite gibi yapımlar almıştır. MOBA örneğinin farklı bir okuması olarak, Battle Royale modların

yoktan var olmamış, sadece hali hazırda olanı, günümüz tüketicisi için doğru şekilde sunmayı başarmışlardır demek mümkündür.

MMO OYUNLARDAN GÜNÜMÜZE

Zaman içerisinde değişen ve gelişen oyunlara ve oyun türlerine baktığımız zaman, MMO daha sık anılan adıyla, MMORPG oyun türü sanıyorum geride kalan yıllara kıyasla en büyük yükselişi ve inişi yaşayan tür olmuştur. Her ne kadar MUD ve MUSH sistemler ile dinamikleri ortaya çıksa da tam teşekküllü bir sunucu ve oyun içeriği ile karşımıza çıkan ilk MMORPG, Ultima Online'dır. 1997 yılında üretilen oyun, kısa sürede ülkemize de gelmiş, 1999 yılında Sanane sunucularında, akabinde Nebula sunucusu ile yoluna devam etmiştir. 1997 yılı ile 2005 yılları arasına baktığımızdaysa, Lineage, Dark Ages, EverQuest, Anarchy Online, Dark Age of Camelot, RuneScape, Final Fantasy XI, Ragnarok Online, EVE Online, Lineage II, Star Wars: Galaxies, Dofus, EverQuest II, Knight Online, Metin 2, World of Warcraft, Cabal Online, Guild Wars, Matrix Online, Silkroad Online gibi her birisinin kendisine has başarısı ve oyuncusu olan oyunlar ile karşılaşırız. MMORPG'lerin 2010 yılına kadar geçen sürede sürekli revaçta olduğu ve hem deneyim hem de tüketim olarak fark yarattıkları bilinen bir gerçek. Fakat 2016 ile 2020 yılları arasında baktığımızdaysa her yıl bir adet olmak üzere, toplamda dört adet MMORPG üretildiğini görmekteyiz ki üretilen isimlerden hiçbirisi, 1997 ile 2006 arası üretilen oyun başarılarının yakına bile yanaşmayı başaramadı.

Bir dönem insanların çılgınlarca deneyim ettiği MMORPG türü için, bir noktada "yok oldu" demek doğru olacaktır zira günümüzde hem oyuncu hem de oyun anlamında az sayıda karşımıza çıkmaktalar. Bu değişimin de sebebinin yine rekabetçi oyun modeli üzerinden okuması yapılabilmektedir. Özellikle günümüz oyuncusunun farklı oyuncuların bir arada, birbirlerinin yeteneklerine üstün gelmelerini izliyor olmaları, şüphesiz MMORPG gibi daha ziyade PvE ağırlıklı oyun modellerinin zamanla yok olmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda World of Warcraft'ın yaşadığı gelişim ve değişim önemli

bir örnek oluşturabilir. 2004 yılındaki üretimi ile 2008 yılına kadar geçen süre içerisinde 12 milyon kayıtlı kullanıcıya kadar ulaşmayı başaran WoW, 2020 yılına geldiğimizde 4 milyon 888 bin kayıtlı kullanıcıya sahiptir ve bu rakamın önümüzdeki dönemde 4.5 milyona kadar gerilemesi beklenmektedir. (Konu hakkında istatistiki verilerine bakılabilir.) WoW'un bu inişli çıkışlı grafiğine baktığımız zaman, özellikle 2019 yılında tekrardan karşımıza çıkan WoW: Classic yani 2004 yılındaki orijinal WoW mevzuu dikkat çekiyor. Birçoğunuzun bildiği üzere, WoW: Classic sunucularının tekrar açılması ile birlikte, başta eski WoW oyuncuları olmak üzere, dönemde ilk oyunu deneyim edememiş ve hakkında çok fazla şey duyan günümüz oyuncuları da sunuculara akın etti. 30 bin kişiye bulan sıralar ortaya çıktı ve sunucuların açıldığı gün Twitch platformu üzerinde 1.2 milyon kişi WoW: Classic izledi. Blizzard'dan gelen bir açıklamaya göre WoW: Classic ile aylık ödeme metoduna tabi oyuncu sayısı iki katına çıktı. Yani geçmişi yad etmek isteyen ve merak edenlerin bir araya geldiği, muazzam bir an yaşandı.

Fakat bu an çok da uzun sürmedi diyebiliriz zira orijinal WoW mekanikleri yüzünden zorlayıcı bir oyundu. Kendi içerisindeki dengesizliklerden, 40 kişinin bir arada hareket etmesi gereken raidlere kadar birbirinden farklı zorluğa sahipti. Fakat yeni oyuncular, Ragnaros isimli yok edilmesi bir hayli zahmetli olan Boss'u, bir haftada ortadan kaldırmayı başardı. İşte bu başarı, aslında oyunun 2004 yılına göre planlandığı ve aynı zamanda da oyunculuğun şekil değiştirdiğinin en önemli göstergelerinden birisidir. Oyuncuların tüketim alışkanlıkları ve şekilleri, günümüzde o kadar farklı hale gelmiştir ki internette bulunabilecek geniş bilgiler ve stream yayınları sayesinde kısa sürede ilgili bilgilere ulaşabildikleri gibi, farklı medya araçları ile iletişimde kalarak bir dönemin aylar süren raid sonu canavarını, bir haftadan kısa sürede ortadan kaldırdıklarıdır. Buradaki çıktı da aslında MMORPG türünün, günümüz oyuncularına hitap edecek mekanikler



barındırmadığına önemli bir gösterge olabilir. Bir dönemler Star Wars, Matrix gibi 2000'li yıllara damgasını vuran isimler için yapılan ve görünüşten kurtarmaya çalışan yapımların da gelişmemesinin en önemli sebeplerinden bir tanesi, değişen oyuncu ve oyuncuların tüketim alışkanlıkları gösterilebilir.

GÜNÜMÜZE GENEL BİR BAKIŞ

Bugün oyun sektörüne baktığımız zaman, eğlence ve rekabetçi olarak ikiye ayırdığını söyleyebiliriz. Her ne kadar kendilerine ait birçok alt başlıkları olsa da temelde eğlence odaklı oyunlar, "narrative" yani anlatı bilimi tarafına kaymışlardır. Rekabet odaklı oyunlarsa zaten zaman içerisinde espor'un oluşmasına sebep olmuş, eğlenceyi farklı bir dinamığe dönüştürmüşlerdir. Bu bağlamda, daha önceki yazılarımda da bahsettiğim, casual, hardcore, eSpor ve postcore oyuncu modelleri ortaya çıkmaktadır. Bugünün oyuncularına baktığımız zaman özellikle belirli bir kesimin hikaye odaklı oyunları deneyim ettiklerini görüyoruz. Film benzeri tarzları ile dikkat çeken ve oyuna olan

etkileşimin minimumda olduğu Last of Us ve Detroit Become Human gibi oyunlarda, film ve oyun arasındaki çizgi neredeyse kaybolmuş durumdadır. Fakat gelişmelerine baktığımız zaman, 2005 yılında Fahrenheit ile başlayan hikaye odaklı oyunlar, düzenli olarak piyasada kendilerine yer bulmuşlar ve her yeni isimle türü bir adım ileriye taşımayı başarmışlardır. Espor odaklı oyunlardaysa oyun mekaniklerinin benzer şekilde işlediğini deneyimliyoruz. Hikâyeden ziyade oyun içi farklılık ve dengeyi hedef alındığı bu mecra, bir yandan da izleyicisine keyif vermek gibi önemli bir konuyu ön plana çıkarmaktadır. eSpor ortaya çıkıncıya kadar neredeyse "izleyici" olma halinin aklı bile getirilmediği oyun endüstrisinde, özellikle kuş bakışı ya da izometrik kameraya sahip ya da dışarı bir kameradan oyunu izlemeye müsait olan oyunların, espor tarafında daha fazla rağbet gördüklerini deneyimliyoruz. Açıkçası son 30 yıla baktığımız zaman üretim ve tüketim anlamında büyük değişimler yaşandığını görmekteyiz. Eski oyunların birçoğu romantik birer anı olarak geçmişte kalmış durumda ve öyle görünüyor ki geri gelseler bile günümüz oyuncusu için "doğru" şekilde modifiye edilmeliler. Günümüz oyunlarsa bir sonraki evrim için hali hazırda ürettikleri mekanikleri değiştirmeyi pek düşünmedikleri gibi, üreticiler ender şekilde farklı oyun tasarımlarına yelteniyorlar. Anlayacağınız oyunlar ve oyuncular son 30 yılda bir hayli değişti ve öyle görünüyor ki değişmeye de devam edecek. Yani oyunlardan ziyade, oyuncuların geri kaldığı, eski isimleri romantize ettiği bir dünyada yaşıyoruz. Hayatın birçok noktasında olduğu gibi, oyuncular olarak da içerisinde kendimizi bulduğumuz dünyanın en iyisi olduğunu düşünüyoruz ve düşünmeye de devam edeceğiz ama unutmamak lazım ki bu bir tren ve her dönem bir yenisi kalkıyor.

◆ Ertuğrul Süngü



HOW IT WORKS

TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegeneğimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

**NİSAN
SAYISI
BAYİLERDE**

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





İNCELEME

Sayfa
48

NIOH 2

Bu oyunda ıstırap daha ilk canavarda başlıyor!

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

İNCELEME

Yapım id Software,
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS
Platform PC, PS4, XONE, Stadia
Web bethesda.net/game/doom



MAHMUT "DOOM COLLECTOR"
SARAL YAZDI



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



DOOM ETERNAL

İD SOFTWARE'İN ŞİMDİYE DEK GELİŞTİRDİĞİ EN KAPSAMLI OYUN!

// "Uzaydan gelebilecek tehlikeler neler olabilir?" diye sorulsaydı ne cevap verirdiniz? "Göktası" ya da "uzaylılar" mı? Muhtemelen pek çok kişi bu yanıtları verirdi. Peki ya "Cehennem yaratıkları" cevabı? İşte bu, id Software'in yıllar evvel belirlediği ve üzerine DOOM'u inşa ettiği fikirdi. Hikâye kısaca şöyleydi:

"UAC, silah ve boyut teknolojileri üzerine araştırmalar yapan bir şirket ve en güncel çalışmalarını yürütebilmek için ölü bir gezegen olan Mars'ta koloni kurar. Yapılan ışınlanma denemeleri esnasında bir boyut kapısı Cehennem'e açılır ve böylelikle yaratıklar UAC Mars araştırma tesislerine akın eder!"

10 Aralık 1993'te oyuncuların beğenisine sunulan DOOM, ilk FPS oyunu değildi belki, ancak gelişmiş oyun motoru, sunduğu aksiyon, modlanabilir yapısı ve tabii ki Deathmatch modu ile kısa sürede büyük ilgi gördü. Bu oyunun bir yıl sonrasında

ise, Doom: Hell on Earth adlı ikinci oyunla karşılaştık. Adından da anlaşılacağı üzere, yaratık istilası gezegenimize taşınmış oldu. İkinci oyunun ilkinde kıyasla en büyük farkları, daha büyük haritalar, daha fazla düşman ve Super Shotgun'dı.

Ve sonra yıllar, uzun yıllar geçti.

Üçüncü ana oyuna kavuşabilmek için 2004 yılının yaz aylarına kadar bekledik. Grafikselsel olarak sürekli Half-Life 2'yle kıyaslanan DOOM 3, seriyi çok farklı boyutlara taşıdı. Korku odaklı tasarlanan, karanlık bir FPS'ydi, hâlâ da öyle. John Carmack'ın bu oyun için hazırladığı motor, gelişmiş modellemelerden gerçek zamanlı ışık ve gölge efektlerine kadar pek çok detay sunabiliyordu. Çoğumuz için "inanılmaz" bir görselliği vardı ve 15 milyon dolarlık geliştirme maliyetiyle de tüm zamanların en pahalı oyun-

larından biriydi. DOOM 3'ün ilgi çekici bir diğer tarafı ise, id Software'in profesyonel bir senaryo çalışmasıyla hareket ettiği ilk yapım olmasıydı. İlk iki oyunun devamı değil, bir nevi seriye yeni bir başlangıçtı. Ve sonra yine yıllar ve yıllar geçti...

7 Mayıs 2008'de id Software'dan yeni bir açıklama geldi ve DOOM 4'ün geliştirildiği duyuruldu. DOOM 4, gerçekten id Software'in en farklı oyunu olabilirdi. Senaryosu için ödüllü yazar Graham Joyce (RIP) ile anlaşmaya varılmıştı. Hell on Earth'ün daha modern ve gerçekçi bir versiyonu gibi, üstelik sinematik yapıda planlanıyordu. Evet, içinde Doomguy olmayan, bolca senaryo detayı barındıran, en gerçekçi DOOM oyunu...

Ama olmadı... DOOM serisinin ruhunu barındırmadığı ve Call of Duty tarzına çok benzediği için DOOM 4'ün yapımı iptal edildi ve işlere sıfırdan başlandı. Derken, bu kez id Software'in kurucularından John Carmack'ın ekipten ayrıldığı ve Oculus'a katıldığı bildirildi.

"John Carmack olmadan artık id olabilir mi, yoksa id'in sonu mu geldi?" düşünceleri hiç de az değildi. Geliştirilmekte olan yeni oyun, yani DOOM 2016, belki de id için ya tamam ya devam hamlesiydi...

Devam! 13 Mayıs 2016'da gelen DOOM 2016, uzun süredir seride hasreti çekilen elementleri yeni nesil teknolojilerle buluşturarak oyunculara sundu ve bu formül çok tuttu! Yani hızlı oynanış, büyük silahlar, yaratık akınları ve bol aksiyon! Bunlara bir de Mick Gordon'ın müzikleri eklenince, of of!

Saniyorum DOOM Eternal öncesinde seriyle ilgili bu kadar bilgi yeterli. Şimdi gelelim id Software'in en güncel ve en kapsamlı oyununa.





Her şeyin bir sonu vardır, ama DOOM "Eternal!"

DOOM 2016'nın finali itibarıyla akıllarda pek çok soru işareti belirmişti. Samuel Hayden, her ne kadar "Bu hikâyedeki kötü adam ben değilim" demiş olsa da bu ne derece doğruydum? Peki ya Doom Slayer'a ne olacaktı? Ve asıl akıllardaki o soru: "Doom Slayer, Doomguy'ın ta kendisi miydi, yoksa farklı bir karakter miydi?" DOOM Eternal, DOOM 2016'nın finalinde yaşanan gelişmelerin bir süre sonrasında başlıyor. Dedim ya, tıpkı Hell on Earth'ün modern versiyonu gibi aslında. Cehennem güçleri, akın akın yeryüzüne iniyor ve büyük bir savaş başlıyor. Heyecanınızı kaçırmamak için pek detay vermiyorum, ancak savaşın gidişatı insanlık için pek parlak olmayınca dünyadaki farklı güçler bir araya geliyor. Amaç, tek çatı altında birleşerek büyük bir güç oluşturmak ve istilaya karşı koymak. Bir yandan dualar edilirken bir yandan da bu yaşananların insanlık için büyük bir ceza olduğunu düşünenler var. Bir yandan da büyük kurtarıcıya dair söylentiler, umutlar... Evet, Doom Slayer!

Yeryüzüne ayak basar basmaz garip duygular hissettim

Herhalde DOOM 4'ün iptal edilmesine en çok üzülen kişi benimdir. Zira gündelik yaşantıda, fantastik yaratıklarla, hem de bir anda karşılaşmak çok ilginç bir deneyim olacaktı. Sanki gerçeğin ve gerçek üstü detayların ilk kez bir araya gelmesi gibi, ama olmamıştı... DOOM Eternal ise, bu konuda beni memnun etti. Sıradan bir binada, bir ofis ortamında ya da otel mutfağında Pinky ya da Mancubus ile karşılaşmak mı? Ah, bu harika!

Oyunumuz müthiş bir tempoyla başlıyor! Hemen hikâyeye hakkında birkaç detay öğreniyor ve Cehennem güçleriyle çevrili sokaklarda iblis avına başlıyoruz. Yalnız, bunu yaparken çoğu zaman gözünüzü etraftan almanız zor. Öyle güzel detaylar var ki, hayran kalmamak elde değil. İlk dikkatimi çeken detaylardan biri, haritaların bir önceki oyuna kıyasla gerçekten çok daha büyük ve işlevsel tasarlanmış olması. Ziyaret edeceğimiz mekanlar arasında gezegenimiz, Phobos, Mars, Cehennem ve Hatta Cennet bile var. Buraya ufak bir parantez açmak istiyorum. Yapımcılar, "Eğer bir oyunda Cehennem ve iblisler var ise, Cennet ve melekler de olmalı" demişti. Ama aklınıza kutsal kitaplardan yola çıktığı gelmesin, sonuçta bu bir oyun. Özellikle gezegenimizde, yıkık dökük şehirler arasında geçen bölümleri çok beğendim. Hatta biraz daha fazla bölüm olmasını da isterdim.

Gördüğümüz en hızlı oynanış sistemi

Haritalar gerçekten çok detaylı. Hem görsel hem de işlevsel olarak. Çeşitli atılma boruları, yukarıya hızlıca ulaşmanıza yarayan rampalar, kalabalık yaratık akınından bir süreliğine kurtulmak ve haritanın boş kısmına geçiş yapmanızı sağlayan ışınlanma delikleri ve dahası... Hatta Super Mario Bros.'u hatırlatan platform detayları da bulunuyor ve çok eğlenceliler. id Software, yalnızca zeminde değil, aynı zamanda havada da oynayabilmenizi hedeflemiş ve bunda başarılı olmuş. Çift zıplama sisteminin yanında bu kez belirli noktalara tırmanabiliyoruz da. Üstelik bir de Super Shotgun'ımızın altında zincirli bir kanca var. Bu sayede daha dinamik bir oynanış mümkün oluyor. Mesela... Diyelim ki birkaç metre ötenizde bir zombi var.

Tüfeğin altındaki zincirli kancayı ona atabilir ve böylece kendinizi zombinin olduğu bölgeye çekerek düşmanınızı hızlıca ortadan kaldırebilirsiniz. Diyelim ki siz aşağıdasınız ve yukarıda bir Pain Elemental var. Hemen ona nişan alabilir ve bir anda havada yol alabilir, hatta Dash sistemi sayesinde çok kısa sürede sağa sola ya da öne arkaya hareket edebilirsiniz. Bu ani hareketler yardımıyla düşmanlarınızı zor durumda bırakabileceğiniz gibi, onlardan gelen ani saldırılardan da bu sayede kurtulabilirsiniz. Benzer bir mekanığı daha önce DOOM VFR'da ve Rage 2'de de görmüştük. DOOM Eternal'deki gerçekten en kolay ve en işlevsel hali olmuş. Unutmadan, etrafta pek çok easter egg ve eğlenceli detay da var. Biraz dikkatli gezmeniz yeterli.

Silah, çok daha fazla silah!

Super Shotgun, oyundaki favori silahım! Yakın mesafede çok etkili ve pek çok yaratığı birkaç atış ile ortadan kaldırebiliyorsunuz. Uzak mesafelerde de zincirli kancasını kullanıyor ve mesafeleri kısaltıyorsunuz. İster havada ister zeminde. Seride şimdiye kadar en sevdiğim Super Shotgun, DOOM II'dekiydi. Şimdi Eternal'deki de zirveye göz kırıyor. Plazma tüfeği de özellikle kalkani bulunan düşmanlar için yakın mesafede çok etkili. Otomatik tüfeğe genellikle zayıf rakipleri avlarken yine bu tüfeğe takacağınız dürbün ile Revenant ve Mancubus gibi yaratıkların silahlarını uzak mesafeden devre dışı bırakabiliyorsunuz. Oyun boyunca nadir kullanabildiğimiz ancak çok büyük etkisi bulunan iki silahtan söz edebiliriz. Bunlar, BFG ve The Crucible. Efsanevi BFG ile aynı anda birden fazla yaratığı ortadan

kaldırma şansınız var. The Crucible ise, Cyber Demon'ı dahi tek seferde öldürmenizi sağlayacak kadar güçlü bir kılıç. Testere ise... Testere için pek fazla şey söylemeye gerek yok. Değiştiği yeri güzelleştiriyor, çok etkili!

Tabii tıpkı DOOM 2016'da olduğu gibi Eternal'de de silahlarımızı geliştirebiliyor, yeni atış modlarını aktifleştirebiliyoruz. Örneğin, pompalı tüfeği bir otomatik silah benzeri mekanizmayla kullanabilirsiniz ya da otomatik tüfeğinizi seri şekilde ufak bombalar atan bir silaha çevirebilirsiniz. Sonrasında, yaratıkları ortadan kaldırmamız için çeşitli challengelar da var. Peki ya cephane, zırh ve sağlık paketleri ne durumda? Bunları elde edebilmek için düşmanlarınızı, özellikle de zayıf olanları çeşitli saldırılarla öldürmeniz gerekiyor. Örneğin, zırh parçaları toplamak için düşmanlarınızı alev silahıyla yakmalısınız. Cephane için testereyle kesim yapmalısınız. Sağlık paketleri için de Glory Kill, yani öldürücü vuruşları tercih etmelisiniz. Gelelim

giydığımız özel elbisemize. Evet, yine Praetor Suit giyiyoruz, ancak bu kez daha gelişmiş. Sol kolumuzun altında bir bıçak, yani DOOM Blade'imiz var. Aynı zamanda omuzumuzun üzerinde de alev ve bomba atar mekanizma bulunuyor. Tüm bunlar da Doom Slayer'ı daha güçlü konuma getiriyor, ama unutmayın, yaratıklar da bu kez daha fazla! Yani yine bir "denge" söz konusu. Ve tabii ki bir bölüme başladığımızda önce bizi güçsüz yaratıklar karşılıyor. Bu yaratıklar sayesinde hem alıştırmaya yaparak büyük aksiyon öncesi ısınabilir hem de sağlık ve zırh gibi ihtiyaçlarımıza takviyeler yapabiliriz. Aynı zamanda zayıf yaratıklar için "beyaz kuşak rakipler" benzetmesini de yapabiliriz. Tıpkı filmlerde de olduğu gibi, önce zayıf düşmanlarla aksiyon başlar, sonra da daha güçlü, yani siyah kuşak düşmanlar görünür. Aynı sistem DOOM Eternal'de de var. Oyunun ilk saatleri itibarıyla biraz zorlanabilirsiniz belki, ama sisteme alıştıkça ve upgrade

yaptıkça işlerin daha da kolaylaşacağını göreceksiniz. Örneğin, etrafta bulacağınız Codex'ler ile (yanan parşömenler) hikâye detaylarını öğrenme şansınız var. Sentinel Crystal'leri sayesinde sağlık, zırh ve mermi kapasitelerinizi artırabiliyorsunuz. Praetor Suit Point'ler sayesinde yeni yeteneklere erişmek mümkün. Sentinel Battery'ler sayesinde de Doom Slayer'ın kalesindeki bazı kilimli eşyaları açabiliyorsunuz.

Doom Slayer malikânesine hoş geldiniz!

"Doom Slayer, yaratık avlamadığı boş zamanlarında ne yapıyor?" Bu soruyu soran pek çok oyun sever vardı ve Eternal itibarıyla cevabını öğrenmiş olduk.

Doom Slayer'ın Dünya'ya yakın bir mesafede koca bir şatosu var. Yapay zekâ VEGA'nın da yardımıyla nereye gidilmesi gerekiyorsa boyut kapısını aktif ediyor ve hemen ışınlanabiliyor.

DOOM II'DEKİ PEK ÇOK EFSANE YARATIK DÖNDÜ!



Cyberdemon

DOOM 2016'daki Cyberdemon tasarımını pek beğenmemiştim. Bu görüşe sahip başka oyuncular da vardı. Belli ki bu memnuniyetsizlikten id Software ekibi de haberdar oldu ve klasik Cyber Demon görünümüne yakın bir tasarımla karşıladık efsaneyi.



Arachnotron

Bir zamanlar "Spider Mastermind'in çocukları" benzetmesi de yapılan bu yarı mekanik yarı organik örümcekler, gerçekten çok tehlikeli. Onları etkisiz hale getirmek için öncelikle kafa üstünde yer alan tüfeğini yok etmeliyiz. Böylece daha savunmasız oluyor.



Pain Elemental

Özlediniz mi? Şahsen ben özlemiştim. Eskiye nazaran daha zorlayıcı bir yaratık olmuş. Oyunun Yönetmeni Hugo Martin'in dediğine göre, tıpkı yaşı, huysuz bir ev sahibi gibi hareket ediyor. Özellikle kol hareketlerine dikkat edin.



Arch-vile

Bir diğer DOOM II efsanesiydi. Yapımcılar, özellikle Arch Vile'in efsanevi pozunu günümüz teknolojileriyle yeniden yakalamak için büyük uğraş vermiş. Bence başarılı da olunmuş. Öldürülmediği sürece pek çok yaratığı diriltilebilen bu düşman, aksiyon sürecinde kilit noktalardan bir tanesini oluşturuyor.



Zombieman

Yeşil saçlı ve kırmızı gözlü zombi askerlere de merhaba! Pek güçlü değiller ve onları bıçaklamak büyük keyif. Kendileri Doom (2016)'daki eski dostlarımızdan Possessed Soldier'ların yerini alıyor. Onlarla görüşmeyi yıllar olmuştu.



Doom Hunter

Haliyle yepyeni yaratıklar da var. Örneğin, çok merak edilen yeni düşmanlardan biri de Doom Hunter idi. Adından da anlaşılacağı üzere bu yaratık, Doom Slayer'ı avlamak için üretildi. Evet, yarı mekanik bir yaratık ve onu ortadan kaldırmak için evvela zırhını yok etmek gerekiyor.



Sonrasında şatosuna döndüğünde, kitap okuduğu bir köşesi, gitarları, sevdiği plaklar, oyuncakları, retro bilgisayarı (İçinde klasik DOOM'lar da mevcut), hatta sıkı bir oyun bilgisayarı bile var. DOOM Eternal'in Yönetmeni Hugo Martin, Doom Slayer'ın sahip olduğu üç monitörden oluşan oyun PC'sini önümüzdeki QuakeCon etkinliklerinde mutlaka fanlardan birinin tasarlayacağını düşünüyor.

Şatoyu gezmeye devam ettiğimizde, pek çok oda ve pek çok kilimli bölüm var. Bu kilimli bölümleri açmak için Sentinel Battery'leri kullanmalısınız. Örneğin, klasik Doomguy giysisine erişerek kullanabilir ya da daha farklı giysilere de erişebilirsiniz. Etraftaki duvara asılı boş çerçeveler de dikkatimizi çekecektir. Bu çerçeveleri doldurmak için haritalardaki her noktayı didik didik etmeniz ve plakaları bulmanız lazım. Sonrasında da klasik id Software oyunlarına ait pek çok müziği dinleme şansınız oluyor.

Size bir de ipucu vereyim. Şatodayken tavanadaki bir havalandırma kısmında şoru işareti göreceksiniz. Onu alabilmeniz için yapmanız gereken şu: Hemen orada, sağ ve sol üst kısımlarda desenli camlar var. İşte o camlardan bir tanesinde kırmızı düğme gibi bir nokta var. O noktaya ateş ederseniz, soru işaretine ulaşmanız için bir ziplama paneli açılıyor. Şatonun alt kısmında yaratıklarla antrenman yapabileceğiniz bir bölüm bile var.

Marauder'a merhaba deyin!

Marauder'lar (Evet, birden fazlalar), ilk kez tanıtıldığından bu yana merak edilen ve sır perdesi tam olarak kaldırılmamış düşmanlardı. Dolayısıyla da oyuna kavuşur kavuşmaz yüzleşmek istediğim yegane rakiplerdi. id Software yetkilileri, Marauder'ı Darth Maul'a, Chuck Norris'e benzetiyor. Çünkü oldukça güçlü. Siz, Doom Slayer olarak çok güçlüsünüz, tıpkı siyah kuşak sahibi bir dövüşçü gibi, ama Marauder'lar da siyah kuşak sahibi ve sizin gerçek rakipleriniz. Bir Marauder'a çok fazla yaklaşmamalısınız, yoksa pompalı tüfeğiyle sizi avlayabiliyor, ama çok uzakta da durmamalısınız. Hem silahı, hem baltası hem de kalkanı var. Ona yalnızca saldırı-

ya geçmeden hemen önce gözleri yeşil yandığı kısa sürede saldırabilirsiniz ve biraz da sabırlı olursanız gerisi kolay. Unutmadan, köpeğine karşı da dikkatli olmalısınız. Tasarımı itibarıyla Marauder'ın Doom Slayer ile bir bağı olup olmadığı çok merak ediliyordu. Çünkü üzerindeki zırhtan kullandığı çift başlıklı pompalı tüfeğe kadar pek çok benzer nokta vardı. Detay vermeyeyim, ama evet, Slayer ile bağlantıları var.

Zayıf noktalara dikkat

Bu sefer direkt "önüne geleni öldür" düşüncesinde değiliz. Farklı yaratık tipleri ve hepsi de farklı saldırı yöntemleriyle ortadan kolaylıkla kaldırılabilir. Yapımcılar, yaratıklara ekledikleri yeni deformasyon sistemi sayesinde daha kanlı canlı bir aksiyona katılmamıza da imkân sunmuş oldu.

Diyelim ki karşınızda bir Mancubus var. Oldukça güçlü bir yaratık. Onu ortadan kaldırmak için öncelikle kollarındaki roketleri devre dışı bırakabilirsiniz. Bunu yaptığınızda ana saldırı gücü ortadan kalkacağı için genel gücü de düşüyor. Plazma tüfeği ya da pompalıyla vücuduna ateş etmeye başladığınızda da parçalanmaya başladığını, kemiklerinin dahi sayılabildiğini görüyorsunuz. Yani düşmanınız adım adım ölüme yaklaşıyor.

Diyelim ki karşınızda Cacodemon var. Ağzına bir tane bomba atın, kısa süre sonra komik bir yüz ifadesiyle yanıp sönmeye başlayacak. Böylece Glory Kill yaparak ondan kurtulabilirsiniz. Evet, her yaratığın zayıf noktası bulunuyor. Ve evet, tıpkı klasik DOOM'larda olduğu gibi bazı yaratıklar kendi aralarında da kavga edebiliyor. Bazen durup onları izleyerek de keyiflenebilirsiniz. Gerek silahlar, gerek saldırı tipleri, gerekse de yaratıklara karşı hamleleriniz için ara ara kısa eğitim videolarıyla karşılaşıyorsunuz. Bu videoları atlamamanızı ve izlemenizi tavsiye ederim.

Battlemode var, Deathmatch yok

id Software, yeni nesildeki yeni multiplayer deneyimini Battlemode ile oyunculara sunmak



istiyor. Ekip tarafından geliştirildiği belirtilen bu modda, bir tarafta Doom Slayer, bir tarafta da yine gerçek oyuncular tarafından kontrol edilen iki yaratık oluyor. Hem Slayer'ın hem de yaratıkların güçlü ve zayıf yönleri var.

DOOM Eternal, oyun biz basın mensuplarına resmi çıktıdan önceki bir tarihte ulaştırıldığı için senaryo modunu iki kez bitirebildim, ama 20 Mart'a kadar online tarafa adım atamadım. Resmi çıkışın gerçekleşmesiyle de soluğu Battlemode'da aldım ve ilk karşılaşmamda komik bir şekilde yenildim. Battlemode'daki ilk karşılaşmam için Arch Vile'ı seçmişim. Rakip oyuncular Türk idi ve bir tanesinde mikrofon da varmış meğerse. Ben daha bu mod nasıl oynanır diye bakınırken yenilmişim bile. Bunun üzerine rakibim de "Doom Collector'ü yendi!!!!!!!" diye bağırınca beni bir gülme aldı doğrusu.

Eğer bu modda yaratıklardan birini kontrol ediyorsanız, Slayer'ı yavaşlatmak ve hatta öldürmek için başka yaratıkları da etrafa salabiliyorsunuz. Tabii Slayer da bu yaratıkları farklı şekillerde öldürerek cephane, sağlık ve zırh kazanabilir, dikkat etmelisiniz. Maçlar 3 raunt üzerinden oynanıyor ve genellikle birkaç dakika içinde tamamlanıyor. Genel olarak beğendiğimi söyleyebilirim, lakin oyuncu ekranında ve maça giriş esnaslarında beklemek biraz can sıkıcı. Şöyle düşünün, birkaç dakika oynuyorsunuz ve sonra birkaç dakika bekliyorsunuz. Bu böyle devam ediyor.

Yapımcılar, Battlemode için "Oyunun tek kişilik modunu beğenen oyuncuların rahatlıkla oynayabilecekleri ve keyif alabilecekleri bir mod" tanımlaması yapıyor. "Peki niye Deathmatch yok?" sorusu geldiğinde ise, "O tip modların artık eskidiğini ve bu oyunla yeni bir şeyler denemek istediklerini, yine de o modları oynamak isteyenler için Quake Champions gibi bir oyunun olduğunu" belirtiyor. Açıkçası bir DOOM oyununda Deathmatch'in olmaması benim için büyük bir hayal kırıklığı. Hadi Capture the Flag gibi modlar neyse de Battlemode'un yanında en azından Deathmatch modunun olması gerektiğini düşünüyorum. Bir de Quake Champions'taki Instagib benzeri bir mod, yalnızca Super Shotgun ve zincirli kanca mekanizması kullanılmak üzere çok keyifli olabilirdi.

id Tech 7 oyun motoru hakkında

DOOM Eternal'da id Tech 7 oyun motoru kullanılıyor. Motorun en büyük avantajı, büyük haritaları rahatlıkla tasarlayabildiği gibi 60FPS'de



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Yaratıklarla tanışır tanışmaz onları ortadan kaldırmaya ve hayatta kalmaya çalışıyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Tüm gizli noktaları bulmak ve hikâye detaylarını öğrenebilmek için oynamaya başlayabilirsiniz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Battlemode ile daha fazla vakit geçirebilir, hatta oynanış tarzınızı geliştirebilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%85 Yaratık öldürüyoruz.

%10 Hikâye detaylarına göz atıyoruz.

%5 Doom Slayer'ın şatosunda vakit geçiriyoruz.



ARTI

- Temposu bir an bile düşmeyen aksiyon
- Merak uyandıran hikâye detayları, sürprizler
- Gelişmiş ve oldukça hızlı oynanış sistemi
 - Harika grafikler
 - Harika müzikler

EKSİ

- Deathmatch kavramı DOOM ile doğmuştu, ama Eternal'de olmaması büyük eksiklik

SON KARAR

Doomguy ile Doom Slayer aynı kişi mi, yoksa farklı karakterler mi? Bunun cevabı oyunda. Doom Eternal, id Software'ın şimdiye dek hazırladığı en kapsamlı oyun.

Hatta yılın en iyi FPS oyunu olmaya şimdiden aday.

90



optimize edilmiş şekilde çalıştırabiliyor olması. Hatta eğer çok iyi bir PC'niz var ise, 1000FPS değerini görmeniz bile mümkün! Fizik motoru olarak da Havok'tan yararlanmış.

Oyunu denediğim sistemim şöyleydi: Intel Core i7 6700 CPU, Nvidia GeForce RTX 2080 VC, 12GB DDR4 RAM, Samsung 860 Evo 500GB SSD, Asus MG248 24" 1ms 144Hz monitör. Bu sistemle oyunu Ultra Nightmare, yani en yüksek grafik ayarlarında rahatlıkla oynayabildim. Sonrasında GTX 1070'le de deneyimledim ve yine iyi sonuçlar aldım. Oyunun bölüm yükleme süreleri ciddiye bakarsanız çok kısa, hele de DOOM 2016'ya kıyasla RTX 2080'in de bir getirisi olarak herhangi bir kasmayla karşılaşmadım, deyim yerindeyse yağ gibi aktı oyun.

Harita tasarımlarını çok beğendim. Özellikle dünyamızdaki harabe şehirler ve yine yaratıkları ziyarete gittiğimiz eski şehirler tekrar tekrar oynanabilirliği yüksek güzellikte. Zaman zaman durup en ufak detayı dahi incelediğim oldu. Yaratık tasarımları da övgüyü fazlasıyla hak ediyor. Zira az evvel de dediğim gibi bu kez yaratıklar üzerinde hazırlanan deformasyon efektleri çok etkileyici. Siz ateş ettikçe önce yaralanıyor, sonra kemikleri, sonra da iç organları derken ölüme biraz daha yaklaştıklarını fark ediyorsunuz. Bu ince detaylar oynanışa da ayrı bir keyif katmış.

Aksiyon esnasında yaşanan hızlı anlar, patlamalar, ufak tefek partiküller, duman efektleri, alev topları derken ortaya gerçekten renk cümbüşü, görsel bir patlama çıkıyor ve tüm bu aksiyona rağmen oyunun çalışma performansında düşüş olmaması çok güzel. Genel olarak görsel detayları çok beğendim.

Öte yandan, oyun esnasında Nvidia'nın oyun için video kayıt sistemi de gerçekten çok işime yaradı. Her bölümden yüksek çözünürlüklü video kayıtları gerçekleştirdim ve bunları YouTube hesabımda paylaştım. Kayıt esnasında herhangi bir performans sorunuyla da karşılaşmadım. Ufak bir örnek vermek gerekirse, DOOM 2016'nın çıktığı dönem, 1080p 60FPS video kayıtları için Elgato HD60 satın almıştım. Genel olarak işime yarasa da çeşitli sorunlarla da karşılaşmıştım. Şimdi ise gerçekten böyle bir eklentiye gerek kalmamış, GeForce

Experience ile işler çok daha kolay. Bu arada, Twitch'teki ilk yayınlarımı da DOOM Eternal için yaptığımı eklemek isterim.

Mick Gordon, heavy metal korusu kurdu!

Mick Gordon, DOOM 2016'da yaptığı müzik çalışmalarıyla pek çok oyuncunun gönlünde taht kurmuştu. Özellikle BFG Division, zirve noktaysdı. Öyle ki bu müziği Eternal'de de duyuyoruz. Tabii Gordon, bu sıkı çalışmaları ortaya çıkarırken klasik DOOM müziklerindeki ritimlerden de esinlenmişti. Aynı detaylar yeni oyunda da mevcut, hatta yeni oyun için kalabalık bir heavy metal korusu da kuruldu. DOOM Eternal'in Baş Ses Tasarımcısı Chad Mossholder da bu durum için "Oyunun baştan sona bir heavy metal albümü hissini uyandırmasını istedik" yorumunu yapıyor.

"Korktukları tek şey... Sensin!"

DOOM Eternal, normal hızda oynarsanız yaklaşık 18 saatlik bir senaryo modu sunuyor. Eğer her haritadaki en ufak detayı dahi araştırmak ister, gizli noktaları bulmaya çalışır ve senaryo detaylarını öğrenmek için Codex'lerle vakit geçirirseniz, oynanış süreniz 20 saatin üzerine çıkacaktır.

Oyun, tıpkı bir çizgi roman gibi, eğlencesi ve aksiyonu bol bir FPS. Tabii ki sizi 90lara götürecektir, ama bir yandan da günümüz sosunu hissettirecektir. DOOM Eternal, size şimdiye kadarki en detaylı DOOM deneyimini sunuyor. Ek olarak, klasik oyunlardan DOOM 64'ün de yıllar sonra oyuncularla buluşturulması harika bir hareket. Teşekkürler id!

Bir de tahmin

Yapımcılar, DOOM 2016 sonrasında oyuncuların senaryo moduna yönelik DLC taleplerinin çok fazla geldiğini, bu sebeple de Eternal'e hikâye DLC'leri hazırlayacaklarını belirtmişti. Bence bu eklentilerden bir tanesi, yaratık istilasının başlangıcını konu alabilir. Hem Eternal'de etrafta pek çok devasa Mech görmüştük. Acaba onlar oraya nasıl geldi? **Mahmut Saral**





NIOH 2

ORTA YOLU OLMAYAN OYUN

Vay be, Nioh. İlk oyunu ancak PC için çıktuktan sonra deneyim edebiliştik ve incelemesini de benden okumuştunuz. "Paketlemenin" bir oyun için ne kadar önemli olabileceğinin özeti gibiydi Nioh zira Geralt'a benzeyen bir kahraman ve Soulslike benzeri mekanikleri sebebiyle "hepsinden biraz katılmış, ortaya saçılmış" bir oyun izlenimi veriyordu. İnanın bana, oyuna başlamadan önce ne kadar kaliteli olabileceği ile alakalı hiçbir fikrim yoktu. Çok beğendim, okudunuz zaten, oyun da herkesin gözünde değerini yavaşça ve sindire sindire buldu.

İlk Nioh kendisini Sengoku döneminin alternatif bir tasviri içinde anlatıyordu ve İrlandalı bir denizci olan William ile uzun ve zorluklarla dolu bir yolculuğa çıkıyorduk. Oyunun kadrosu ise bildiğiniz all-star takımıydı. Hattori Hanzo, Edward Kelley (bildiğiniz Simyacı), Honda Tadakatsu ve John Dee gibi karakterlerle kesişen maceramız 100 saati geçiyor, bittiğinde de damaklarda muhteşem bir tat bırakıyordu. Nioh kendisini dönemle ilgili olan herkesin bileceği tarihi olayların etrafında var etmiş, oraya oturtmuş ve malzemeyi usta bir şef edasıyla işlemiştir de, devamı nasıl gelecekti?

Her şeyi başa sarıyoruz

Bu başa sarma hikayesini iki açıdan ele almak gerek. Birincisi, Nioh 2'nin büyük bir kısmı ilk oyunun geçtiği tarihten yüz yıl kadar önce geçiyor, ufak bir kısmı ise, şimdilik söylemek istemediğim bir döneme konumlanmış durumda. Bir de Japon kültüründe basitçe "iyi veya kötü canavarlar" diyebileceğimiz Yokai diye bir şey var, kuvvetle muhtemel duymuşsunuzdur, zaten bu oyunda bolca göreceğlerimiz arasındalar. Bir kısmı bize türlü faydalarda bulunuyor, bir kısmı ise "sinek vızıltısı"

ile "çoğu oyunun son bossundan bile kuvvetli bu ya!" diyebileceğiniz zorluk seviyeleri arasına yayılmış düşmanlar. İşte, karakterimiz de yarı insan, yarı Yokai diyebileceğimiz bir Shiftling. Tüm bunları kattığımızda elimizde ilk oyundaki kahramanımız William'dan çok daha fazla özümseyebileceğimiz bir karakter gelişimi var.

İkinci konu ise Team Ninja ilk oyunun elde ettikleri ile yetinmemiş ve Nioh'u Nioh yapan bazı özellikleri çöpe atıp her şeyi yeni baştan düşünmüş. Öncelikle bu defa karakterimiz sabit bir görünüme sahip değil, kadın veya erkek olabiliyor ve inanılmaz detaylı bir karakter yaratma ekranı var. The Sims 4 seviyesinde diyeyim de iyice anlaşılın. Burada biraz zaman geçirdiğinizde başka hiçbir oyunda görmediğiniz bir karakter yaratılma şansınız var. Yokai ve Guardian güçlerimizin türünü de yine bu karakter yaratım ekranından seçebilirsiniz. Hemen

ardından geriye oyuna başlayacağınız silahları seçmek kalıyor. Bu kısım da yeni zira ilk oyuna dümdüz bir kılıçla başlıyorduk hatırlayacaksınız. Nioh 2'de Monster Hunter World'e benzer bir sistem var, çok sayıda silah arasından iki adedini seçmeniz isteniyor. Burada şunu belirtmek isterim, ne seçerseniz seçin oyunu oynadığınız süre boyunca yüzlerce farklı silaha denk geleceksiniz. Yani, bir kez seçtiniz, beğenmediniz, verim alamadınız, her zaman değiştirme şansınız var, zaten kısa süre sonra "Corrupted" hasar veren ilk Yokai silahına kavuşmuş olacaksınız. Ayrıca oyun boyunca düşmana göre de silah seçmenizin gerekeceği durumlar olacak, endişe etmeyin, damarlarınızda Yokai kanı akıyor, haliyle Fatih kamyon gibi yük taşıyabiliyorsunuz. Ben kılıç ve Orochi ikilisini tercih ettim, pişman olduğum anlar da oldu ama genel anlamda benzer konfigürasyonları (hızlı + güçlü / uzun mesafeden hasar veren) tercih etmeye devam ettim.





Silahlar, tutuşlar, yetenekler

Nioh 2'nin ilk oyunun üzerine eklediği konular özellikle yetenekler konusunda. Bir silahı yanınızda taşıdığınızda onu kullanma yeteneğiniz artıyor ve kullandığınızda da yeni hareketler öğrenmekte kullanabileceğiniz yetenek puanları elde ediyorsunuz. Bu konunun level atladıkça karakterinizi geliştirebileceğiniz (oyunu kaydettiğiniz sunaklardan yapıyorsunuz) yeteneklerden farklı olduğunu ve salt silahları ilgilendirdiğini de hatırlatmak isterim. Karışık geldiyse sıkı durun, her silahın dört farklı tutuşu (yüksek, alçak, ileride, geride) için öğrenmeniz gereken hareketler de farklı! Bu tutuşların farklı düşmanlarda farklı etkileri olacağını düşünürseniz, dağıtırken dikkatli olun derim. Önerim, rakiplerinizin en sağlamları apartman boyunda olacağından aşağıdan vuruşlara ağırlık vermeniz. Keyfe keder bir şekilde dağıtırsanız oyunun ortalarından itibaren çekeceğiniz ıstırapı tahmin bile edemiyorum.

Bir de şunu söylemek gerek, oyunda kursuz bir kombinasyon yok zira Soulslike oyunlarına taş çıkartan bir acımasızlık

bekliyor sizleri. Bunun bir tık ötesi tüm eşyalarımızın da öldüğümüz yerde kalması olur herhalde. Nioh 2'de zorluk seviyesi yok ve daha oyuna başlar başlamak gittiğiniz ilk köyde bir adet Enki (biraz uğraştırıyor ama zaafı olan bir tosuncuk) ve göreceğiniz ilk mini boss olan Gozuki karşılayacak sizi. Gozuki'yi öldürmek, evet bu oyunları uzun süredir oynuyorsanız mümkün Level 2 iken bile. Ama sakın, sakın bu işi kafaya takıp oyunun başında saatlerce uğraşmayın, oyundan falan soğursunuz. Gozuki'nin mekanında kaç tane Level 2 ruhun göğe yükseldiğini gördüğümde şok geçirdim. Yahu arkadaşlar, geri döner sonra kesersiniz, bu neyin inadı?

Oyun stilini oturtmak

Bu zorlukla mücadelede elbette bize yardımcı olacak şeyler var. Birincisi Yokai güçlerimiz. Üçgen + Daire tuşlarına basarak Guardian Spiritlerin ruhumuza dolmasına izin veriyor ve güçlenip olmadık hasarlar verebilen bir iblise dönüşüyoruz. Bu güçleri kullanabilmek için



de R2 + üçgen (ağır saldırı) ve R2 + kare (hızlı saldırı) tuşlarını kullanıyoruz. Bunları burada da yazıyorum ki "kısıtlı karakter sayısı olan incelemede bile yazıyorsa çok önemlidir" diye düşünün, heh.

Oyunun başında seçeceğimiz bu güçlerin ve Guardian Force'ların farklı farklı yetenekleri var. Bu güçleri ve R2 + daire kombinasyonunu o kadar çok kullanacaksınız ki, oyunda en fazla yaptığınız şey haline gelecek bir süre sonra.

Nioh 2 geçirdiği değişimlerin ardından Soulslike tarzına daha fazla benzemiş, ancak kendi yorumunu katarak. Soulslike deyince de iki şey hemen öne çıkıyor: Dash + parry yani kaçınma ve savuşturma. Silahları taşımakta zorluk çekmiyorsanız da, kullanırken, özellikle de ağır saldırılarda ciddi anlamda stamina kaybediyorsunuz, haliyle dash + parry ikilisine stamina kullanımını da eklemeniz gerekiyor. Haliyle, etkili birkaç vuruş yaptıktan sonra L1 tuşuyla gardınızı alın veya L1 + X tuşu ile geriye dash ile düşmandan uzaklaşın. Silahı savuracak gücünüz yoksa ufak bir Gaki bile canınıza ot tı kayabilir.

Bir de, beklenmedik şeylere her zaman hazır olmanız gerekiyor. Enki gibi ona yaklaşmadıkça kendisini göstermeyen Yokailer olduğu gibi size tuzak kurmaktan imtina etmeyecek canavarlar da var. Sakince avını tüketen bir Gaki aniden boynunuza sıçrayıp canınızdan can götürebiliyor.

Neyse ki mavi renkteki mezar gibi gözükken bazı noktalarda diğer oyuncuların karakterlerini yardıma çağırabiliyorsunuz, tabii ki level gereksinimini karşılayabiliyorsanız. Gördüğünüz kırmızı mezarlar ise o noktada göğe yükselen diğer oyuncuların ruhları, istiyorsanız savaşın onur puanı kazanabilirsiniz.

Soul Core olayı

Nioh 2 ile gelen yeniliklerden birisi. Karşıma çıkan mini bosslardan düşen bu soul corelar basitçe "özel yetenekler" olarak tarih edilebilir. Guardian Spirit'lerde bulunan attunement limiti dahilinde kullanabildiğimiz bu soul corelar bize çok farklı yetenekler sağlayabiliyorlar (Yokai Skills) ancak onları tıpkı kodamalar gibi





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Gozuki'yi vaktinden evvel alt etmeye çalıştıysanız oyunu silme düşüncesi aklınıza geliyor olabilir.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunun mekaniklerine alıştınız, Yokai tarafınızla bütünleştiniz, hala kocaman bir macera sizi bekliyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Eğer oyunun her şeyini görmek, her düşmanı kesmek istiyorsanız muhtemelen halen buralardasınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Dash ve Parry manevraları ile kaçıyoruz
%30 Ağır saldırı veya hafif saldırı.
%20 Yokai yeteneklerimizi kullanıyoruz.



ARTI

+ 100 saati aşkın bir oynanış süresi
+ Çok sayıda silah, canavar, bir tepe içerik
+ Sorunsuz optimizasyon

EKSİ

- Oyun, türü sevmeyen herkes için çok zor
- Grafikler pek başarılı değil
- Movie Modu ziyan olmuş

SON KARAR

Kendi türünün en iyi oyunlarından birisi olduğunu söylemek mümkün. İlk oyunun üzerine çok koymasa da kalite çizgisini korumayı başarmış. Sabrınız ve yeteneğiniz varsa büyük keyif alacaksınız.

85



sunağa götürmemiz ve Manage Soul Cores menüsü altından kullanmamız gerekiyor. Götüremeden ölürsük hayırlı işler, sonsuza kadar kayboluyor. Aynı şekilde soul core taşırken öldüğümüzde Guardian Spirit de üzerinde uyuyor ve mezarımıza doğru koşuyoruz, ulaşmadan öldüğümüzde soul core yine kayboluyor. Acımasız değil mi? Oyun apartman kadar devleri devirdikten sonra bile canımızı yakmanın yolunu bulmuş işte böyle.

Bu noktada önerim şu, oyunu hafife almayın. İki gün boyunca uğraşsanız bile sakın kafayla düşünmediğiniz sürece alt edemeyeceğiniz düşmanlar çıkacak karşınıza. Bu oyunu satın aldıysanız zaten türü seviyorsunuzdur diye düşünüyorum, oyunu alt edeceksiniz de zaten ama enerjinizi doğru kullanmanız ve sabrınızı çok zorlamamanız şartıyla.

Her ne kadar yarı canavar olsanız da bu besin zincirinde en üst sırada değilsiniz, haliyle aklınızı kullanmanız şart.

Biraz da teknik tarafı

Hemen söyleyeyim, oyunun efektleri çok hoş, optimizasyonu iyi ancak grafikleri ilk oyundan çok farklı değil. Muhteşem

grafikler bekliyorsanız fena halde hayal kırıklığına uğrarsınız. Neyse ki Team Ninja önceliklerinizi belirlemeniz adına size bazı seçenekler sunmuş. Action Mode'u seçerseniz standart PS4'te 720p/max 60fps (evet değişken), PS4 Pro'da ise 1080p/60fps bir oyun deneyimi yaşıyorsunuz, son derece de akıcı şekilde. Movie Mode'u tercih ederseniz ise PS4'te 1080p/30fps, PS4 Pro'da ise 1800p/30fps bir oyun deneyimi bekliyor sizi. Görebileceğiniz gibi Pro'da bile "native" 4K desteği bulunmuyor.

Movie modda hemen fark edebileceğiniz şey Anti-aliasing'in kısılmış olması ve maalesef kaplamaların artan kalitesi pek hissedilemiyor. Bir anda karşınıza 30fps çalışan, her tarafı merdiven efekti dolu bir oyun geliyor ve ışık hızıyla Action Mode'a geri dönüyorsunuz. Belki Movie Mode üzerinde biraz daha çalışılır ve biz de ileride tekrar deneriz, kim bilir?

Sonuç olarak Nioh 2 son derece iyi, ancak oyuncu seçen bir yapım. Haliyle sadece türü sevenlere hitap ediyor. Bu türe yeni girişecekseniz, kuvvetle muhtemel oynadığınız ilk ve son soulslike yapım olacaktır. ♦ **Kürşat Zaman**



Tom Clancy's The Division 2: Warlords of New York

İti an, çomağı hazırla...

//Sevdiğiniz bir şeyin kendi kendini yok ettiğini, paramparça olduğunu izlemek çok acıdır. Felaketler bizden ötedeymiş gibi hissettirir, bizimle alakası yoktur... Uzaklarda bir yerlerde, başka birilerinin mücadelesidir. Ta ki kapı eşliğimize, bulunduğumuz şehre gelene kadar, işte o zaman ne kadar savunmasız olduğumuz anlarız, hepimiz... Ve artık vurduğunda, tamamen geldiğinde, afallatır. Düşeriz... Kendimizi öfke, korku ve hayatta kalma mücadelesine gömeriz."

2014'te The Division tanıtım filmi E3'te ilk gösterildiğinde bu sözlerle ve çarpıcı bir sinematikle başlıyordu. Çoğumuzun (ne yazık ki halen çoğumuzun, hepimizin değil) evlerinden çıkmadığı ve bazılarının biraz eğlenmek için bu sayfalarda gezinmek için geldiğini biliyorum. Genelde yazılara goygoyla başlarım, beni okuyan bilir ama bu sefer nasıl giriş yapacağımı bilemedim. Hiçbir şey yokmuş gibi şaklabanlık mı yapsam, yoksa bu sefer, her zamankinin aksine ciddi bir giriş mi yapsam? Çünkü hayatın cilvesi bu ya, şu zamanlarda bana düşen oyun The Division'dı. Bu satırlara kadar geldiyseniz goygoy yapamadığının farkındasınızdır. Farkındalık iyidir, özellikle bu zamanlarda ve belki de bugünlerde oynayabileceğiniz en anlamlı oyunlardan birisi The Division 2 ve ilk ek paketi Warlords of New York.

Felaketin tam ortasında...

The Division benim gözümde Diablo'nun toplu tüfekli üçüncü şahıs tarafından görünen halidir ve Diablo'dan bir başka farkı da çok sağlam detay içeren, harika bir hikâyesinin olmasıdır. Klasik iyi ve kötünün savaşı yerine insanlığın muhtemel geleceğine dair karanlık bir tarot kartı açan, gerçeğe yakın bir kurgudur. Bu yüzden zaten isminin başında 'Tom Clancy's' var. Doğruya doğru, The Division 2 ilk oyun kadar ilgi görmedi. Belki de bu yüzden Ubisoft eski oyuncuların da çekmek adına ek paketle bizi tekrardan New York'a geri gönderdi. Ne yalan söyleyeyim NY'e ilk görev için döndüğümde köyüme geri gelmiş gibi sevinip, toprağı öpesim geldi. Çünkü Washington D.C'nin olabildiğince geniş sokakları ve açık parkları pek hoşuma gitmemişti. New York'un dar ve karanlık sokaklarında çatışmak Gotham'da suçlu dövmekten

zevk alan Batman gibi mutlu olmama sebep oldu.

Yeni ek paketle gelen birçok yeni içerik var. Öncelikle artık seviye sınırlaması 30 değil 40. Haklamanız gereken Warlord'ların hepsine giriştikten sonra rahatlıkla son seviyeye ulaşabiliyorsunuz. Son kapışmanız ise tanıdık biri isimle oluyor ki bu da güzel bir şey; Aaron Keener... Uzun süreden beri avlamak için peşinde koştuğumuz manyağı yakalamaya çalışmak insanı gaza getiriyor. Ek paketin sonunda olanlar (söylemem) ve sürekli The Division aslında sizi kandırıyor gibi lafları Warlord'lardan o kadar çok duydum ki bir sonraki oyunda hikâyede sağlam bir ters köşe ile Ubisoft bizi şaşırtabilir gibime geliyor. Kim ne derse desin öyküleme konusunda ben Ubisoft'u bayağı seviyorum. Fakat genele baktığımızda WoNY oyuna dair çarpıcı değişiklikler getiriyor mu? Hayır... İlk oyunun temelleri neyse halen o, Diablo vari sezonsal görevler eklenmiş bu Division için bir yenilik olabilir fakat grind temelli oyunlarda artık alıştığımız bir taktik. Lakin bu tip oyunları sevenler eşya toplamak için saatlerce adam kesmeyi (konu The Division ise vurmayı) sevdikleri için olay şu noktada kilitleniyor: Bundan zevk alıyor musunuz, almıyor musunuz? Eğer konuya Diablo açısından bakıyorsam, hayır efendim almıyorum. Aynı üç beş yeteneği saatler boyunca binlerce kez kullanarak keseceğim on binlerce yaratıktan düşecek iki üç eşya için yağmur duasına yatırıyorsam almıyorum. Ama The Division'da durum biraz farklı çünkü nişan alarak çatışmaya girmek bir şeyler yaptığım hissi uyandırıyor. Ve hepsinden ötesi Dark Zone'da PvP stresıyla eşya kasmaya çalışmak WoNY'de de ayrı bir zevk. Ama her iki oyunu da sıkılmadan oynamak istiyorsanız





gereken en önemli sistem gereksinimi nedir? Oynarken muhabbet edebileceğiniz iyi bir arkadaş yoksa grind çekilmez oluyor.

Ekipmanlar köye kadar

WoNY ile The Division silah depomuza gelen yeni teçhizatlar var. Bunları Warlord'ları öldürdükten sonra kazanıyorsunuz. Vivian Conly'yi indirdiğinizde yakma özelliği olan Sticky Bomb'u alıyorsunuz mesela. Düşman yanarak belirli bir süre hasar alıyor. Javier Kajika'yı öldürdüğünüzde Shock Trap denilen nevaleye sahip oluyorsunuz. PvP'de kullanmayı sevdiğim teçhizatlardan birisi. Şöyle çalışıyor; düşmanın geçeceği belirli bir bölgeye atıyorsunuz. Rakibin tam üzerine basmasına gerek yok etki alanına girse tetikleniyor ve şoka uğrayıp önce olduğu yerde balık gibi titriyor sonra da hareket hızı yavaşlıyor. Bu esnada adamı mermi manyağı yapıyorsunuz. Theo Parnell'le düelloyu kazandığınızda ki öldürmesi en kolay Warlords bence; Decoy'a sahip oluyoruz. PvE'de kullanmayı sevdiğim bu özellik, hologram yaratarak düşmanı yanıltmaya yarıyor. Genelde çok güçlü gelen son dalga düşmanı püskürtmek için mükemmel bir cihaz. PvP'de ise oyuncuların kullandığı droneleri üzerine çekiyor. Büyük bir avantaj sayılmaz. James Dragov'u öldürdüğünüzde gene yapış-

kan bomba düşüyor fakat ilkinden farklı olarak daha geniş bir alanda ve daha fazla hasar veriyor. Gene PvP'de kullanıyorsanız rakibinizin yuvalandığı anda bundan kurtulabiliyor (nasıl bir mantıksa).

WoNY haritasını bu sefer biz keşfediyoruz yani savaş sisi var. Peşine düşüğünüz hedefleri bir iki kolay görevden sonra bularak değişik bir hikâye usulüne gitmiş Ubisoft. Adım adım bulduğunuz ipuçları ile Aaron Keener'a yaklaşmaya çalışıyoruz. Hikâye ne yazık ki çok kısa, ek paket çok çabuk bitiyor ama benim olayım öykü değil eşya kasmak diyorsanız WoNY birçok yenilik sunuyor. En büyük değişiklik Skill Power'ın yerini Skill Tier sisteminin yerini alması. Üzerinize giydüğünüz eşyalar size Skill Tier ya da Armor Tier gibi özellikler veriyor. Artık menüde sol kenara baktığınızda göreceğiniz Skill Tier seviyeniz neyse kullandığınız yetenek, mesela Sticky Bomb'un etkisi ona göre artıyor. Recalibration Center'dan eşyaların verdiği özelliklerle oynayarak Skill Tier'inizi ayarlayabiliyorsunuz. Asıl önemli olan burada "Overcharge" bazı çantalar ki bunlar rastgele düşüyor bu özelliği tetikleyebiliyor. Eğer Skill Tier'iniz 6 ise Overcharge olup normalin neredeyse iki katından fazla etkili Skill kullanabiliyorsunuz. Gear Talent'lar ise artık sadece sırt çantanızda ve çelik yeleşiminde mevcut olmakla birlikte verdikleri özellikler anormal şekilde değişti ve



dengeleni. Bunları yazmaya kalksam sanırım iki sayfa daha ayırmam gerekir o yüzden oyunda dikkatlice okumanızı öneririm.

Dark Zone ne durumda?

The Division oynuyorsanız oyunun asıl başladığı anın Dark Zone olduğunu bilirsiniz. Seçilebilecek zorluk derecesiyle DZ'ye girme özelliği burada savaşmayı seven ajanlar için kendilerine geliştirmek adına harika bir fırsat. SHD seviyesinin neredeyse sonsuza kadar oyuncunun kendini geliştirmeye olanak sağlamasına imkân vermesi Dark Zone'u sürekli oynatabilecek bir konuma getirmiş. Eğer ben karakterimi yeterince kastım diyorsanız bu sefer de Stronghold'lara LEGENDARY zorluk seviyesinde buyurabilirsiniz. Doğruya doğru The Division 2'nin savaştağınız şehir dışında birinci oyundan pek bir farkı yoktu ve bu yüzden Ubisoft'un umduğu ilgiyi oyuncularından görmedi. Bana kalırsa WoNY'taki bu değişiklikler zaten ikinci oyunun içinde olmalıydı bunun için oyuncular ayrı para ödememelilerdi. Fakat buna rağmen WoNY bir ek paketin sunması gereken her şeyi oyuna katıyor ve eğer The Division 2'yi bitirdikten sonra oynamadıysanız güzelim oyuna resmen hayat öpücüğü veriyor. Kelime sınırimi aştım farkındayım, virüsü ciddiye alın ve mutasyon geçirip bizimle yaşamayı öğrenene kadar evinizden çıkmayın. Lütfen... ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Skill Tier sistemi ve Dark Zone'un tekrar düzenlenmesi. New York'a geri dönmek şahane.

EKSİ Ek paket hikayesinin çok çabuk bitmesi ve Warlord'ların oyuncuyu zorlamaması.

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım The Brotherhood **Dağıtım** The Brotherhood **Tür** Macera, RPG **Platform** PC **Web** thebrotherhoodgames.com/studio/beautifuldesolation

Beautiful Desolation

Adı gibi güzel ve yine adı gibi kasvete boğulmuş...

Her yıl böyle beklenmedik bir yerden fırlayıp oyuncuların ilgisini çekmeyi başaran, minik çaplı ama iyi inşa edilmiş oyunlar çıkar. Geçtiğimiz yıl Disco Elysium bunun en güzel örneklerinden biriydi. Tamam, oyunun iyi olacağı her halinden belliydi ama hem dergi olarak hem de oyuncular olarak çok beğendiğimiz bir yapımdı.

Beautiful Desolation, verdiğim Disco Elysium örneği ile aynı gömleği giymiyor fakat birçok noktada doğru formülü kullanarak iyi bir oyun olduğunu gözler önüne seriyor.

Sağlam bilim kurgu, sağlam oyunda bulunur

Beautiful Desolation, daha öncesinde Stasis ve Cayne isimli oyunlarıyla çok iyi yorumlar alan The Brotherhood isimli bir firma tarafından ge-

liştirildi. Bu arada Cayne'i oynamadıysanız da mutlaka bir göz atın derim. Steam tarafında ücretsiz olarak sunulmuş nadir güzel oyunlardan biridir.

Kickstarter projesi olarak başlayan Beautiful Desolation, firmanın önceki oyunlarını andıran bir yapıya sahip. İzometrik kameradan oynanabilen, RYO öğeleri bulunan, bulmaca/macera tadında sağlam bir bilim kurgu oyunu. Fakat bu RYO öğeleri, oyunun ilerleyen safhalarında bize biraz sıkıntı çıkartacak cinsten. Oraya atlamadan, oyunun hikayesine de bir bakalım isterim.

Hikayemiz 1976 yılında, Güney Afrika Cumhuriyeti'nin başkenti Cape Town'da başlıyor. Bir araba içerisinde yolculuk eden iki kişinin konuşmasına tanıklık ediyoruz. Bardaktan değil sanki gök yarılmışçasına

yağan yağmurun altında yolunuzu bulmaya çalışırken, gökyüzünde devasa bir yapı beliriyor. Daha sonrasında isminin Penrose olduğunu öğreneceğimiz bu geometrik şekil ortalığı karıştırıyor ve bir kazayla yolculuğumuzu sonlandırıyor.

Kaza sonrasında ana karakterimiz Mark Leslie'nin sevgilisi Charlize'i kaybediyoruz ve hikaye bir anda 10 yıllık bir anlatımayla 80li yılların sonuna geçiyor. Aslında bir gazeteci olan Mark, Penrose'a kafayı takıyor. Biricik sevgilisinin kaybının neden olduğu fenomenal olayı çözmek için kardeşi Don ile birlikte bu cisme doğru bir uçuş gerçekleştiriyor ve oyunumuz da tam burada başlıyor.

Artık Kansas'ta değiliz

Penrose'a çıkıp ortalığı mıcıklamaya başlamamızla beraber ortalık yine karışıyor ve kendimizi bir vorteksin içinden çekilip alınırken görüyoruz. Kendimize geldiğimizde bir şeylerin yanlış olduğunu hemen anlıyoruz. Çünkü artık kendi zaman dilimimizde değiliz!

Oyun net olarak belirtme de dünyanın birkaç yüzyıl sonraki haline atlamış bulunuyoruz. Hem bu kasvetli dünyada yolunuzu bulmaya çalışacak hem de geriye dönmenin yollarını arayacağız. Bu yolculukta bize kardeşimiz Don ve biraz sinir bozucu bir karakteri olan Pooch isimli askeri köpek robotu yardımcı oluyor.

Yeni geldiğimiz dünya gözüktüğü haliyle bize Cape Town'u andırıyor ama çehresi çok değişmiş. Ortalık bildiğin Fallout olmuş. Jamaika aksanıyla konuşan tamirci robotundan tutun da mutasyona uğramış insanlarına kadar birçok





farklı fraksiyonla karşılaşıyoruz. Her tarafın kendince kuralları ve düzenleri var. Hikayenin final kısmına yaklaşırken bu üç büyük taraftan birini seçerken, onların adetlerinin ve düşünce yapılarının hangisinin bize uygun olduğunu anlamak için de biraz vakit geçirmemiz gerekiyor. Çünkü bilinen dünya düzeni baştan aşağıya değişmiş.

Beautiful Desolation, bu açıdan bakıldığında birkaç farklı elementi bir araya getiriyor. Fallout gibi görünmesine karşın Sanitarium ve Planescape'in bir birleşimi gibi duruyor. Ayrıca sinemada severek izlediğim District 9 ve Arrival filmlerinin konusundan da biraz beslenmiş ancak bu esin kaynaklarını birebir kopyalamak yerine, üzerine kendi fikirlerini yansıtılmış. Kopyala-yapıştır mantığının ötesinde, çok orijinal bir dünya ortaya çıkartılmış. Mekan, bölüm, karakter ve canavar tasarımları kendine has. Orijinallik konusunda The Brotherhood ekibi benzersiz bir iş çıkarmış. Kendinizi bu dünyaya kapatabilmek oldukça kolay. Oyunun seslendirme ve müzikleri konusunda da başarılı olduğunu göreceksiniz. Seslendirme işinde ana karakterimiz Mark'ın yanı sıra kardeşimiz Don ve manyak köpek robot Pooch'a özel bir yer açmak lazım. Ayrıca yolculuğumuz boyunca karşımıza çıkacak tüm yan karakterler de baştan aşağıya seslendirilmiş durumda.

Müzik konusunda da oyun dünyasının önemli bir ismiyle çalışılmış. Doom, Wolfenstein, Need for Speed gibi oyunlarda imzası bulunan Mick Garden, Beautiful Desolation'ın müziklerinin arkasındaki isim.

Oynarken kaybolmak

Tasarım ve hikaye kısmında, Beautiful Desolation'ın doyurucu olduğunu söyleyebilirim. İşin oynanabilirlik kısmına geldiğimizde işler biraz değişmeye başlıyor. Başlangıçta RYO tasarımına sahip, macera oyunu gibi olduğunu söylemiştim. Ancak oyunda geçirdiğiniz birkaç

saatin ardından kendinizi bir RYO oyununda değil de bir point&click macera oyunundaymış gibi hissediyorsunuz.

Diyaloglar sınırlı biçimde karşımıza çıkıyor. Her soru önem teşkil ediyor ancak farklı bir yanıt alabileceğini hissettirmiyor. Daha önce benzer bir sıkıntıyı Fallout 4'te yaşamıştım. Bu durum RYO seven biri için sinir bozucu olabilir. Çünkü hikaye o kadar güzel ki daha fazlasını istemenize karşın diyaloglardaki tekdüzelik, ilerleyen saatlerde monotonluk yaratıyor. Bu da oyunun tasarım kısmına bayılmış olan benim hiç mi hiç hoşuna gitmedi. Bu noktada bir sorun daha baş gösteriyor. Nerede, ne yapacağınızı bazen bilemiyorsunuz. İpin ucunun kaçtığı çok yer oldu. Sırf bu yüzden ara sıra YouTube'daki tam çözüm videolarına danışmak zorunda kaldım. Oyundaki nesnelere bazen gözüküyor. Ayarlar menüsündeki ufak bir kutucuğu işaretlemesiniz, resmen piksel avına başlıyorsunuz. Eh, nerede ne aramanız gerektiğini de unutursanız hayırlı işler. Neyse ki oyuna bir günece eklemişler de adımlarınızı geriye doğru takip edebiliyorsunuz.

Oyunun bulmacaları işi biraz keyiflendiriyor. Genellikle birkaç farklı yerden topladığınız ipuçlarını birleştirmeniz isteniyor. Oyunun mekanik anlamında sırtını dayadığı özelliklerden biri de bu zaten. Etraftan bulduğunuz bazı parçaları envanterinizde birleştirmeniz de gerekebiliyor. Ne yazık ki son safhalarda bölüm tasarımları, sırf oyun uzun olsun diye komplike bir hale getirildiği için can sıkıcı olabiliyor. "Yazar burada ne anlatmak istemiş acaba" diye boş boş ekrana baktığım çok oldu. Hatta gitmem gereken yeri algılamak için gözlerimi yordum. Meğerse aradaki kütüğün üzerinden karakterim geçiş yapabiliyormuş. Hadi onu da geçtim, gitmek istediğim yere tıklamış olsam da gidebiliyordum.

Başlangıç kısmında öğretici alan gibi bir bölüm olsa da oyuncuya çok fazla bilgi

vermemesi de benden eksi bir puan almasına yol açtı. Bu tarz oyunlarda, neyi nerede nasıl yapacağımızı en azından bize göstermesi gerekli diye düşünüyorum. Yoksa amaçsızca etrafta dolaşmak yorucu olabilir.

Eve dönüş

Yine de eksilerle artıları bir araya koyduğunuzda, ortada şahane bir bilim kurgu hikayesi var. Tasarımsal açıdan hayretler içerisinde bırakacak bir oyun Beautiful Desolation. Hele ki güncel işlenen kara kalem çizim çalışmaları muazzam. Müzikler, seslendirme derken oyun bir şekilde kendisini oynattırmaya devam ediyor.

Bu macera kısmını biraz daha dinamikleştirilmesi adına dövüş mekaniği üzerinde biraz daha çalışmış olmalarını dilerdim. Horoz dövüşüne benzeyen, çok basit bir böcek dövüş sekansı dışında oyunda aksiyona girmiyoruz desek yeridir. Zaten açıkça görülüyor ki bazı kısımlar da aceleye getirilmiş gibi. Koca haritaya tek bir nesne almak için girdiğimiz oluyor. Bu alan da tahmin edebileceğiniz gibi geniş ve boş bir alan. Harcanan vakti yazık doğrusu, diyor insan.

Dediğim gibi bazı durumları göz ardı edersek, fiyatı doğrultusunda (Steam'de 32 TL) iyi bir yatırım Beautiful Desolation. Yaklaşık, tabii tam çözüm bakmazsanız, 16-18 saat arası bir oynama süresi tanıyor. Ayrıca bitirdikten sonra hikayenin nasıl farklı biteceğini görebilmek için bir kere daha kendisini oynatma potansiyeline sahip. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Taş gibi hikaye. Esin kaynaklarını güzel yönetmişler. Seslendirme ve müzikler. Görsel tasarım muazzam
EKSİ Tekdüze anlatım tuzağına düşüyor. Görevler içinde kaybolmak kolay.



Animal Crossing: New Horizons



Switch'in en son çılgınlığı ile buluşma vakti!

Su aralar hepimizin içinden gürl gürl bir "alıp başımı gidesim var" hissinin aktığını biliyorum. Doğa ultisini açmış bize kombo attığı için, pencereden dışarı burnumuzu bile uzatmaya korkar hale gelsek de en azından oyunlar sayesinde bir nebze olsun bu kaçış hissini tadabiliyoruz. Ben de bu ay sizlere bünyenizde "Mars'a tek taraflı gidiş bileti alma" etkisi yaratacak bir oyunla geldim: Animal Crossing: New Horizons. Nook Inc. şirketinden biletinizi alıp, uçağa atlayıp terk edilmiş bir adada yeni bir hayata başlamanın vakti geldi. Artık geri dönüş yok.

Uzaklara, çok uzaklara

Animal Crossing serisinin Switch için çıkarılmış olan en yeni oyunu New Horizons, oldukça keyifli bir hayatta kalma -hatta yeni bir hayat kurma- simülasyonu. Bayık bakışlı rakun rehberimiz Tom Nook önderliğinde adım attığımız belediye parklarından hallice adamızda, Robinson Crusoe gibi sersefil bir şekilde hayatta kalma mücadelesi vermek yerine, biz ve çevremizdekiler için sıfırdan bir şehir inşa ediyoruz. Karakterlerimiz de bu durumdan öylesine mutlular ki ilk işleri meyve

suyu kokteyli yaparak kendilerini bekleyen güzel günlere kadeh kaldırmak oluyor. Ah, darısı başımıza! Sonrasında gündelik ada işleri devreye giriyor. Her günümüz balık ve kelebek yakalama, odun ve meyve toplama, ekip biçme ya da kaynak alışverişi ile geçiyor. Bununla birlikte, oyun içinde sizi en çok eğlendirecek şey ise topladığımız materyallerle yeni eşyalar üretmek. Adada eli işe yatkın bir tane insan evladı olmadığı için milletin evine kadar her şeyi biz yapıyoruz. Gerçi iyi de oluyor çünkü kelebek yakalamaktan kısa zamanda içimiz daralıyor.

Oyundaki tüm mekanikler gibi eşya üretimi de gayet basit. Genellikle odun, metal, dal parçası gibi kolaylıkla bulabileceğiniz hammaddeler ile gerçek bir Derya Baykal gibi her şeyi üretebiliyorsunuz.

Bu arada, tabii ki tüm bu şeyleri o kadar da hayırına yapmıyoruz. Karakterlerimiz yabani gibi yaşamaya gelmedikleri için, beraberlerinde para birimi gibi kapitalist esintiler de getirmişler. Adaya adım atar atmaz, daha yüksek oksijenin mayışıklığını atamamışken, Tom Nook tam bir alacaklı gibi çadırımıza

gelip "Borcun var," diyor. Yetmiyor bir de ödeme planı sunuyor utanmadan. Faturayı geciktirince günde 85 kez arayan telefon operatörü gibi davranmasına biraz içerleşem de, sunduğu aşırı saçma ödeme planı beni biraz gülümsetti. Çünkü bize sunduğu Nook Kilometre Programı (Nook Mileage Program) dahilinde Tom, bildiğiniz mutlu ve düzgün yaşamamızı istiyor bizden. Ada işleriyle uğraştıkça, oyun içerisinde yapılabilecek herhangi bir eylemi yapmaya devam ettikçe oyun içi telefonumuzdaki bir uygulama ilerlememizi kaydediyor. Belirli aşamaları kat ettikçe (20 balık tutmak gibi) hesabımızda belirli miktar Nook Miles yatırılıyor. Kazandığımız bu millerle başlangıçta borcumuzu ödedikten sonra, birikimimizi başka adalara seyahat etmek için kullanabiliyoruz.

Hayatı sıfırlamak dediğin...

Yani, sonuçta kendimizi dünyanın kalanından soyutladık diye gidip iki ıssız ada görmeyecek de değiliz. Üstelik bu adalarda bizde olmayan meyveler ve yeni komşular bulma şansımız da oluyor. Bir-iki demeden topluluğumuza ekleyeceğimiz insanlar sayesinde





kendi küçük Kolonya Cumhuriyetimizi kurma-ya başlıyoruz. Üzücü ki diğer adaların hepsi birbirine benziyor. Başlangıçta sizin adanız da onlara benziyor. Issız ada sonuçta, AVM görmeyi beklememek gerek elbet ama birkaç kez seyahat ettikten son iş ilginçliğini kaybetmeye başlıyor, benden söylemesi.

Zaten Animal Crossing ilginç ve heyecan verici olmak için yaratılmış bir oyun değil bence. Daha ziyade, ritim ve akış içerisinde ilerleyen bir oyun. Ağaçlar büyüyor, meyveler tükenip yeniden çıkıyor, kargolar günün belirli saatlerinde geliyor, siz ne olduğunu anlamadan yavaş yavaş çevrenizdeki her şey gelişip ilerliyor. Oyunda her şey günden güne değişiyor ve her yeni günün sizin için yeni bir etkinlik anlamına geldiğini biliyorsunuz.

Ben normalde de bu tarz hayatta kalma veya şehir kurma oyunlarını severim, ancak tam bir manyak olduğum için bir oyunu beğendiğimde kusana kadar başından kalmamak gibi bir adetim vardır. Gecemi gündüzüme katıp o şehri tamamlayana kadar içim rahat etmez. Animal Crossing'de ise bunu yapamadığımı görünce ufak çaplı bir şok yaşadım diyebilirim. Hatta oyunun başlarında durumu kabullenemeyip yapacak bir iş kalmadığında dört tane kuş yuvası bile yaptım. Ancak kısa zaman sonra oyunun kendine özgü bir ritmi olduğunu ve günün

büyük bölümünde balık tutmak ya da sahilde deniz kabuğu toplamak gibi basit ve sakin işlerle uğraştığımızı anladım. Bu oyunda her gün bir iki yeni eşya üretiyor, etraftan kaynak toplayıp bunları satıyor, kazandığımız oyun içi para birimi Bells ile online alışverişler yaparak kargomuzun ertesi gün gelmesini bekliyoruz. Ektiğimiz tohumlar zamanla büyüyor, zamanla yeni şeyler üretmeyi öğreniyoruz. Anlayacağınız oyunda her şey zamanla gerçekleşiyor.

Yavaşlayan bir hızla...

Başlarda, benim gibi seriyi daha önce oynamamış olanlar için, işler biraz alışma süreci içinde ilerlese de kısa zamanda her şey rutine bağlıyor. Ne kadar oynadığınıza bağlı olarak ilk haftanın sonunda çadırınızın yerine bir ev inşa etmiş, yeni ada sakinleri edinmiş ve eklenen yeni yapılarla birlikte yaşa yavaş bir kasaba olma yolunda ilerliyor olabilirsiniz.

Animal Crossing ile ilgili en çok hoşuma giden de bu keyifli ilerleşiş oldu sanırım. Oyunun resmettiği sakin ve basit yaşam tarzı, altında gerçek bir kaçış duygusu barındırıyor. Hayattan bıkip ipini koparan sizin aranızda katılıyor.

Oyundaki saatler, günler, haftalar gerçek zamanla eş olarak akıyor. Yani bulunduğunuz yerde vakit 23 Mart, öğlen 14.00 ise

oyun içerisinde de aynı. Sizin şehrinizde güneş yavaş yavaş batarken oyunda da batmaya ve gün yerini geceye bırakmaya başlıyor. Bu yüzden oyun başta hangi bölgede yaşadığınızı sorarken buna göre seçim yapın, böylelikle daha gerçekçi bir deneyim yaşayabilirsiniz.

Bu arada, haliyle ben henüz diğer mevsimleri görememiş olsam da öğrendiğim kadarıyla tarihle birlikte mevsimler de değişiyormuş. Her mevsim değişen çevre koşullarıyla birlikte arkadaşlarımızın kıyafetlerinin, balık türlerinin ve börtü böceğin de değiştiğini göreceğimizi umuyorum.

Animal Crossing serisi, ciddiyetten uzak çizgi film benzeri görselleriyle oldukça çocuksu görünse de bu minnoş Pokemonvari karakterlerimizin gayet ciddi bir hayat gayeleri var. Hepsisi de bir nedenden ötürü içinde buldukları toplumdan kaçıp yeni bir hayat kurma hayalinin peşine düşmüş kişiler. Zor bir durumdan kurtulmaya çalışmak yerine umutla çalışıp çabılıyor olmaları -bence- oynarken insanın kendisini de motive ediyor. Karakterlerimizin haddinden fazla naif ve mutlu halleri yer yer içimi şişirse de onlar için bir şeyler yapıyor olmak hoşuma gitti. Özellikle elinden kırmızı flamasını düşürmeyen, sevimlilikle yüksek lisans yapmış Tommy'yi muhtemelen gerçek hayatta çok üzecekleri için, o adada naif bir dünya kuruyor olmaları beni mutlu etti. Ne diyeyim, kendilerini çok iyi anlıyor ve bizim de meyve sularımızı güzel günlere kaldıracığımız vaktin gelmesini diliyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Gayet basit materyaller kullanarak adayı baştan sona dekore edebiliyorsunuz. Şehir kurma simülasyonlarını kendine has özelliklerle harmanlamış. Nook Mileage Program sayesinde her eylemin bir ödülü oluyor.

EKSİ Tüm adalar hemen hemen aynı. Pek çok şey zaman alıyor. Her konsolda tek bir kayıt yapılabiliyor.





Yapım Moon Studios Dağıtım Xbox Game Studios Tür Platform Platform PC, XONE Web www.orithegame.com

Ori and the Will of the Wisps



"İlk oyunun muhteşemliğinin yakalayabildi mi?" sorusunun cevabı burada, koşun!

Ori and the Blind Forest bence bir klasik. Sadece bir kez başına oturup en azından giriş kısmını geçtikten sonra bile oyun hatırlanmazdan bir daha çıkmıyordu. Görselliği, hikaye anlatımı ve oynanışıyla tek kelimeyle muazzam bir deneyimdi.

Moon Studios'un bir devam oyunu hazırlaması kaçınılmazdı ve seneler önce Will of the Wisps'i duyurarak herkesi tekrar heyecana boğdular. Gecikmeler, ertelemeler ile hepten biz oyuncuları çileden çıkartan yapımcılar, nihayet oyunu yayımladı ve huzurlu günler başladı.

Hikaye olarak ilk oyun kadar vurucu başlamasa da yine bir çeşit ufak felaketin gerçekleştiği oyun, uçma konusunda pek başarılı olamayan baykuş arkadaşımızın kayboluş hikayesiyle başlıyor. Üç dakikalık uzaklığa gitmiş olsa da biz yine de onu labirent benzeri bir haritayı aşarak bulmaya çalışıyoruz ve elbette bu iş -yine- hiç de kolay değil. Önceki oyunda ne güçler kazandığımıza bakmadan, bizi tamamiyle güçsüz bir halde bırakan sevgili Moon Studio, neyse ki kısa

süre içerisinde yine mücadelecı bir karaktere sahip olmamızı sağlıyor. Önce kendimizi savunacak bir silah buluyoruz, sonra çift zıplama, ardından havada ileri atılma... derken her durumda hayatta kalabilecek bir karaktere kavuşuyoruz.

Metroidvania tanımlamasıyla özetleyebileceğimiz oyun, bu geliştirdiğimiz karakterle birbirinden farklı engelleri aşma üzerine kurulu ve bolca da ileri geri gitmemizi istiyor. Oyunda bir takım yan görevler bulunuyor örneğin ve bunların çözümü, bazen daha edinmediğimiz bir güçten geçiyor. O gücü almak için de bambaşka yerlere gidiyoruz ve sonra görev yerine gidip bir de görevi yaptıktan sonra görevi teslim etmek üzere o karakteri buluyoruz. Özellikle oyunun başlarında bu durum bizi oyun alanına da alıştıyor. Sürekli gezdiğimiz için zıplama, tutunma vb. mekaniklere daha iyi alışıyoruz.

Gamepad'in üç farklı tuşuna atayabileceğimiz üç yeteneğin yanında, kahramanımız üç tane de pasif yetenekle donatılabilir. İşin kötüsü, neredeyse her türlü aktif ve pasif güç o kadar kulağa hoş geliyor ki, "keşke daha fazlasını kuşanabilseydik" demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Will of the Wisps, önceki oyun kadar zorlayıcı bir yapıya sahip, bu konuda kuşkunuz olmasın. Bolca ölecek, öldükçe sinirlenecek, bunu fark edip oyunu bir köşeye bırakıp birkaç saat sonra geri döndüğünüzde ise o bölgeyi kolaylıkla geçebildiğinizi görüp neşeleneceksiniz. (Sinirlendikçe yeteneksizleşiyoruz bence.)

Oyun mekanikleri, görsellik ve bölüm tasarımları yine harika, bunlara hiç lafım yok. Yalnız enteresan bir şekilde oyun içerisindeki geçişlerde garip bir amatörlük sezdim. Eskiden oyunlarda, bölüm içerisinde büyük bir değişime neden olacak bir hareket yaptığımızda oyun, o bölümü, o değişimle baştan yüklerdi ve bunun için kısa bir bekleme süremiz olurdu. Ekran kararır, birkaç saniye sonra o yeni halde karşımıza çıkardı. Bu eski dönemin hilesiydi çünkü makineler anlık değişimleri kaldıramıyordu ama bunu Ori'de de görmekteyiz. Kaldı ki Xbox'ta saçma FPS düşüşleri yaşanması da canımı sıkmadı değil. Tüm bunlara ek olarak, sürekli kullandığımız haritanın da yine anlık açılmaması ve kısa bir bekleme yaşatması da bunların üzerine tuz biber oldu. Özetle sanki oyun geliştirilmiş, geliştirilmiş, sonra ekip başka işlere yönelmiş, oyun bir köşede yatmış, artık çok vakit geçtiği için de, "cilaı boşverin, böyle yayımlayalım" denmiş. Bu başka bir oyunda olsa bayağı sinir bozucu olurdu ama Ori'nin temeli o kadar sağlam ki, bu sorunlar bile onun güzelliğini gölgeleyemiyor.

Özetle bu oyun her türlü satın alınır, huzurla başlanıp sinirle noktalanır. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Etkileyici görsellik, mücadelecı oynanış, müthiş atmosfer.

EKSİ FPS düşüşleri, bazı yapımcı amatörlükleri, haritanın geç açılması.





Yapım Luden Studios Dağıtım Luden Studios Tür Strateji Platform PC Web ludeon.com/blog

RimWorld - Royalty

Daha ileri bir koloni kurmak için!

RimWorld piyasaya çıkıncaya kadar, oyun dünyasının gelişme potansiyelinin neredeyse yok olduğunu düşünmeye başlamıştım. Evet, sanatsal ve estetik anlamda sürekli bir gelişme ve hatta değişme söz konusuydu ama günün sonunda "yenilikçi" bir yaklaşım bulmak ziyadesiyle zordu. Nitekim RimWorld geldi ve oyun dünyasında halen yapılacak, yapılabilecek birçok şey olduğunu yüzüme vurdu. Uzaktan bakınca çok basitmiş gibi gözükse de muazzam oyun, kendi içerisinde o kadar çok detaya sahip ki anlata anlata bitiremeyebilirim. Benim için çıktığı dönemde açık ara yılın oyunu ödülünü alması gereken RimWorld, yaptıklarıyla yetinmeyip bir de genişleme paketi çıkarmayı ihmal etmedi. Peki, zaten böylesine detaylı bir oyuna daha ne gibi eklentiler yapıldı? Gelin onu da birlikte görelim.

RimWorld'ü bilmeyenler için, kısaca hayatta kalma oyunu diyebiliriz ama bu gerçekten çok kısa olur. RimWorld içerisinde tüm karakterlerin kendilerine has bir dünyası var. Kendi kendilerini geliştirebiliyor, çevreleri ile etkileşime geçtikçe değişip gelişiyorlar. Deneyimleri kimi zaman onları olumlu yönde geliştirirken, kimi zaman da delirmelerine yol açabiliyor. Tüketilecek bolca kaynak, üretilmeyi bekleyen yüzlerce farklı şey var. Anlayacağınız RimWorld kendi içerisinde yaşayan, devasa bir dünya.

Royalty isimli indirilebilir içerik paketi ile kolonilerimiz "Royal" yani bir anlamda soylu unvanları alabiliyorlar. Knight ve Count gibi unvanlar ile ön plana çıkan karakterlerimiz, aynı zamanda

bladlink silahlar ve psişik güçlere sahip olabiliyorlar. Pek tabii bu unvanı taşıyan arkadaşlarımızın kendilerine göre ihtiyaçları oluyor. Misal, lüks odalar ya da bir taht odası gibi... Ayrıca piyano ya da Arp gibi cihazlar çalabiliyor ve soylu kıyafetleri talep edebiliyorlar. Zaman içerisinde psişik güçler konusunda gelişen karakterlerimizin aşırı güçlendiğine şahit oldum. Zihin güçleri ile düşmanlarını manipüle edebildikleri gibi, diledikleri zaman kör edip, diledikleri zaman birbirlerine saldırmalarına sebep olabiliyorlar. Konu hakkında ilerleyen ve "Advanced Psycast" seviyesine ulaşan karakterlerle büyük topluluklara zarar verebiliyor, objeleri ya da insanları ışınlayabiliyor ya da müttefiklerini bir süreliğine görünmez yapabiliyorlar. Anlayacağınız psişik güçler büyük ölçüde fark yaratıyor. Genişleme paketi ile gelen bir diğer yenilik, daha doğrusu geliştirme de görevler konusunda olmuş. RimWorld genel olarak rastgele yaratılan görevler üzerine kurulu bir oyundur. Oynadığınız ne bileyim iki oyunda birbirine benzeyen görevlere nadiren rastlarsınız. Halihazırda olan bu sisteme, bir de görevler yapıldıkça elde edilebilecek yeni eşyalar ve pek tabii Soylu unvanlar eklenmiş. Bu da demek oluyor ki bolca görev yapmamız şart. Orijinal oyunda bulunan Mechanoid'ler, genişleme paketi ile birlikte "mechanoid cluster" isimli mechanoid binalar yapabiliyorlar ki bu binalar sayesinde de yeni taktiksel maceralara yelken açabiliyoruz... Son olarak, eklenen yeni "Imperial Technology" ile de eski silahlar ile fütüristik teknolojiyi harman-

layabiliyoruz. Yani artık elinde plasma sword ile dolaşan karakteri görmeye alışmamız gerekiyor. Açıkçası RimWorld gibi bir oyuna, hele ki böylesine detaylı bir eklenti paketine ekli bulmak biraz güç olsa da sanıyorum en büyük sorun, yaşanan olaylara yeterince müdahale edemiyor ve bir noktadan sonra işleri kendi başına kontrol den çıktığına şahit olmak diyebilirim. Ha bir de psişik güçler sanki denge problemleri yaratmış gibi duruyor. Bunun haricinde ana oyuna eklediği yeni özellikler ile RimWorld dünyasına bambaşka bir tat katan, dopdolu bir paket olmuş. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Royalty ile oyuna eklenen yenilikler. Geliştirilen görev sistemi. Eklenen silahlar ve diğer birçok eşya. **EKSİ** Psişik güçler biraz dengeyi bozabiliyor

90





Yapım Boxelware Dağıtım Boxelware Tür Simülasyon Platform PC Web www.avorion.net

Avorion

Bugün uzayda yeni bir imparatorluk daha kuruldu!

Uzayın sahip olduğu sonsuzluk algısı, bitmek tükenmek bilmez imparatorluk kurma hevesimizi tatmin etmeye çok elverişli olduğundandır sanırım, ne zaman etkileyici, güzel, sürükleyici bir bilim kurgu oyunu bulsam, bakıyorum yine imparatorluk kuruyoruz. Hayır, galaksi imparatorluklarına karşı değilim, kuralım, yönetim, uzak galaksilere medeniyet götürelim ama arada uzayın devasa boyutları içinde bireysel kahramanların da öykülerine şahit olsak, fena mı olur?

Neyse, bu ay piyasaya çıkan Avorion, aslında erken erişimden beri oynayıp takip ettiğim bir oyundu. Temel olarak, tamamen uzayda geçen Space Engineers ile X4: Foundation (veya X Universe serisi) oyunlarını andıran bir yapıya sahip. Onu aslında başka bir oyunla benzeştirmek kolay değil zira ne Space Engineers kadar detaylı bir mühendislik imkanı tanıyor, ne de X evreni kadar detaylı bir senaryo sunuyor. Ancak her güzel oyunun en tatlı yanlarını alıp oyuncuya etkileyici, sürükleyici bir başka oyun ulaştırmayı başarıyor.

Ne yapıyoruz bu evrende?

Avorion'da temel olarak yaptığımız şey,

madencilik. Evrende dolanırken, bol bol bulduğumuz asteroidleri kazıyoruz, maden elde ediyoruz ve elde ettiğimiz madenlerle gemimizi inşa edip büyütüyoruz. Minik bir uzay gemisinden, dev bir savaş gemisine ulaşıyoruz ve elbette yanımıza kocaman da bir filo ekliyoruz, hatta uzay istasyonları vs. derken, bir de bakmışız ki dev bir imparatorluk kurmuşuz. Tabii tüm bunları aslında sadece madencilik yaparak

elde etmek mümkün değil ama teorik olarak her şeyi madencilik yaparak elde edebiliyoruz. Tabii oyun da sadece madencilikten ibaret değil. Çeşitli fraksiyonların cirit attığı bir galakside dolaşıyoruz ve bu fraksiyonların verdikleri görevlerle oyunu ilerletiyor, fraksiyonlarla ilişkilerimizi güçlendirdikçe ticaretimizi ilerletiyoruz. Yeni kaynaklara ve yeni imkanlara ulaştıkça oyunun ana öyküsünde





Yapım Crowbar Collective Dağıtım Crowbar Collective Tür FPS Platform PC Web crowbarcollective.com/games/black-mesa

Black Mesa

Levveli adamın hikayesine geri dönüş...

Oyun tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyunları arasında bulunan, oyunculuğun anlamını değiştiren ve oyunlarda sinema kalitesinin sunulabileceğini gösteren Half-Life yeniden aramızda. Fakat bu sefer 8 sene süren çabaların ardından yenilenmiş arayüzü ve elden geçirilmiş grafikleriyle.

Aslında Black Mesa'nın tarihi epey geriye, ta 2004 yılında çıkan Half-Life 2'ye kadar dayanıyor. Bu dönemde oyunun promosyonunu yapmak isteyen Valve, elindeki markaları elden geçirip piyasaya sürmeye karar vermişti. Bunun için de bugün bile halen geçerliliği olan Source grafik motorunu kullanacaktı. Ancak tam da o sıralar orijinal Half-Life ile çalışmalar yapan ve sonradan adı Crowbar Collective olacak bir grup amatör geliştirici ortaya çıktı. Half-Life'ı modernize edip sonuna Source ekleyerek 2005 yılında Valve desteği ile piyasaya çıkardılar.

Aradan geçen zaman içerisinde Valve'in de bu ufak geliştiriciye desteği artmıştı. Madem siz böyle bir işe kalkıştınız, size tam destek diyerek kanatları altına aldılar ve yıllar süren geliştirilme sürecinin ardından Black Mesa ile bizleri buluşturdular.

Black Mesa'nın tam sürümünün çıkış tarihi de bir hayli manidar. Biliyorsunuz ki mart ayının sonu itibarıyla Half-Life: Alyx isminde yeni bir oyunumuz oldu. VR teknolojisini sonuna kadar kullanan Alyx, birinci ile ikinci oyun arasındaki boşlukları da doldurmayı başardı. Çıkışından birkaç hafta öncesinde tam sürümünün aramıza katılmış olması güzel bir reklam çalışması değildir de nedir diye sorarım ey güzel Level okurları!

Tabii dediğim gibi Black Mesa bir süredir aramızda. Erken Erişim sürecinde çakılı kalan oyunumuz, topluluk desteği ve geri bildirimlerle beraber ayakları yere sapasağlam basan bir yeniden uyarılma olarak karşımıza çıktı. Peki Crowbar Collective bu işin arkasından alınmış akıyla çıkabilmiş mi? Hadi biraz bunu konuşalım.

İlk iş gününde ortalığı karıştıran adam

Hikayeyi aslında hepimiz biliyoruz. Gordon Freeman isimli teorik fizikçi, Black Mesa adındaki çok gizli bir firmada işe başlar. Firma o kadar gizlidir ki yeryüzünde gözükken kısmından daha büyük bir bölümü yerin altına üslenmiştir. Hatta birbirinden farklı onlarca, belki de yüzlerce birimden oluşur. Nihai amaçları tam olarak bilinmemekle beraber,

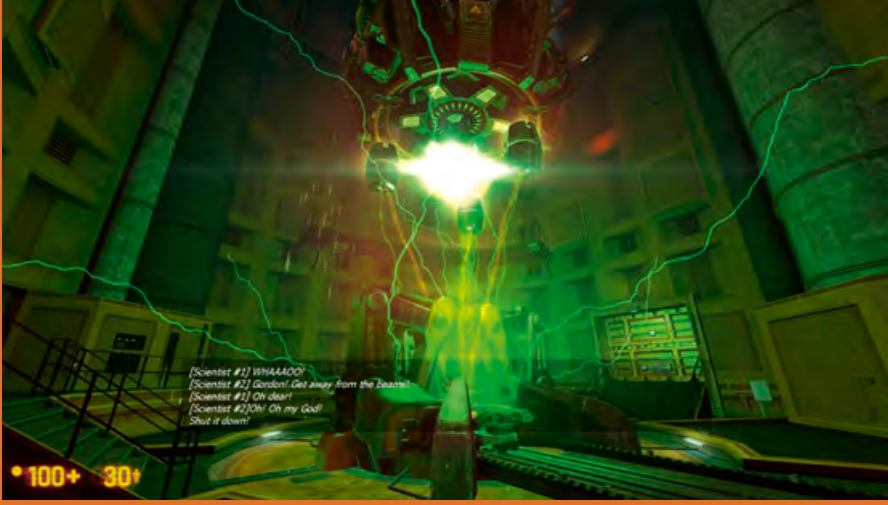
insanoğlunu daha da ileriye götürecek teknolojik geliştirmelerin yanı sıra bilimsel deneyler de yaparlar. Freeman, azıcık geç kaldığı iş yerine adımını attığı gibi kendisini bir deneyin ortasında bulur. Deneyi çalıştırır fakat her şey ters gider ve Xen olarak bilinen farklı bir gezegendeki uzaylılar dünyamıza iner.

Kendimizi bu cehennem ortamından kurtarmaya çalışırken, bir de bakmışız ki aslında gezegenimizi ve tüm insanlığı kurtarmamız gereken bir maceraya atılmışız. Levveli süper bilim-insanı Gordon Freeman ile dünyada başlayıp ötesine geçen bu maceranın önemini anlata anlata bitiremeyiz. Dergiye sadece bu konu hakkında bir dosya konusu yapsak bile yeridir.

Half-Life, çıktığı dönemde ne kadar değerli ve önem teşkil eden bir oyun olduğunu ispat etmişti. Aradan onlarca yıl geçmiş olmasına rağmen halen konuşulur. En iyi oyunlar listesinde mutlaka ilk üç arasındaki yerini de korur. Elbette Half-Life da diğer küll oyunlar gibi zamana yenik düşmeye başlayan bir oyun. Grafik işlemcilerinin neredeyse portal kapısı açabilecek güce ulaştığı bu dönemde, grafiksel anlamda doyurucu bir oyun olmaktan çok uzak. Oynanabilirlik kısmıyla yine tartışılabilir bir konu. Black Mesa sayesinde, Half-Life nostaljimizi doyurucu bir şekilde kapatabileceğiz.



"Half-Life'in 10/10 aldığı o güzide sayfaları hatırladınız mı?"



Black Mesa'ya hoş geldiniz!

Yıllar yıllar evvel bu derginin afacan bir okuruyken, buna benzer bir başlığı sevgili Sinan Akkol atmıştı Half-Life için. Half-Life incelemesini yazarken, ne kadar önemli bir ana imza attığının farkında mıydı bilemem ama burada onun da ismini geçmeden olmaz diye düşündüm. O zaman 10 üzerinden 10 puan alan (O zamanlar 100lük puan sistemimiz yokmuş) Half-Life'a övgüler yağdırdığı yazısını da buraların eli altın makaslı Kürşat Zaman'ından rica edip tekrardan bir okumak istedim. Belki yazının bir köşesinde o sayfalardan birinin de hatırasını yerleştirmiş olabiliriz. Neyse efendim nostaljiyi uzun tuttum fakat Black Mesa'nın incelemesine artık geçmemiz gerekiyor. Hikaye bildiğimiz gibi olmasına karşın gördüğümüz kişi aynı kişi değil. Yeni bir oyun oynuyormuş gibi de değilsiniz. Sanki eski bir dostu seneler sonra görmüşsünüz de eskiyi farklı bir dilde yad ediyormuşsunuz gibi gözüküyor. Black Mesa'nın bu açıdan en dikkat çekici özelliği, oyunun gerçekte korku-bilim kurgu türünde olduğunu hatırlatıyor oluşu. Öyle yerlerde acel terleri döktüm ki anlatamam size. Kendi kendime "Yahu bu oyun bu kadar korkunçlu muydu?" diye serzenişlerde bulundum. Elbette bu durum oyunun ruhani bütünlüğünü bozmuyor. Atmosfere katkı sağlayan yepyeni müzikler ve animasyonlar sayesinde aradığınızı doyuma ulaşıyorsunuz. Elden geçirilme konusu sadece grafiksel anlamda da değil tabii ki. Bölüm tasarımları da orijinali bozmayacak biçimde değiştirilmiş. Mesela laboratuvara giriş yaptığımız alanın tepesinde devasa ekran yerine, tavandan sarkıtılmış çoklu ekranlar yerleştirilmiş. Ya da askeri birliklerden tabana kuvvet kaçtığımız yeryüzü bölümlerinde, sağa sola yerleştirilmiş kaktüsler var. Bunlar hiç göz tırmalamıyor. Bu açıdan da hiç çekinceniz olmasın. Işıklandırma konusunda da oldukça kaliteli

bir iş çıkarılmış. Dedim ya korku unsuru çok tadında yansıtılmış. Özellikle Ofis kompleksine girdiğimiz alanlarda bu tedirginliği yaşıyorsunuz. HEV zırhının üzerindeki fener ışığı daha da anlamlı bir hale bürünüyor. Yani uzun lafın kısası bölüm tasarımlarında orijinal haline hiç dokunulmadan eklemeler yapılmış.

Xen'siz olmaz

Yapılan eklemeler arasında yeni ses efektleri ve müzikler var. Zaten bunun olması normal. Ayrıca oyunun bulmaca mekaniklerini baştan aşağıya değiştiren bir özellik de var. Half-Life 2'den hatırlayacağınız etraftaki objelerle etkileşime geçme durumu Black Mesa'da da mevcut. Yani yerden bir bardak alıp düşmana eğlence olsun diye fırlatabiliyorsunuz. Eğlence olmasın, ortam şenlensin diyorsanız sağda solda bulacağınız işaret fişeklerini atıp yanarak can çekişmelerini izleyebilirsiniz. Oyundaki bildik birçok bulmaca, yeni eklenen obje kaldırma mekaniğiyle biraz değişikliğe uğramış. Bu konudan hiç rahatsız değilim. Çünkü oyunun Xen tarafından geçen kısmı yepyeni bir oyun olmuş desem, yeridir. Ara başlıkta yaptığım soğuk espriden de anlayacağınız üzere Black Mesa'da, Xen tarafı oldukça ağır basıyor. Orijinal oyunda çorak bir arazi olan ve neredeyse bir saat sonunda final bossuna ulaşmamızı sağlayan, ara bir geçit gibiydi. Ancak Black Mesa'da buralara yepyeni yerler eklenmiş. Gonarch ile yapacağımız kapışmaya ulaşmak için daha komplike bir mekan bulmacasını çözmemiz gerekiyor. Bu detaylar benim çok hoşuma gitti. Zorlayıcı olmasının yanı sıra hikayenin bu kısımlarına derinlik katmış.

Black Mesa alınır mı?

Aslında hepimizin kafasındaki soru da bu; biliyorum. Önceden uyarmakta fayda var. Black Mesa, yeni nesil oyuncularla eski kafayı ortak noktada buluşturacak bir yapıya sahip. Ne yazık ki her görevi işaret



eden oklar, mini haritalar, yanarlı sönerli kapı girişleri bu oyunda yok. Xen kısmında kaybolma imkanınız çok yüksek. Ayrıca bir görev takip mekanizması olmadığı için ne yapmanız gerektiğini de kaçırabilirsiniz. Eğer bu rahat kafadaysanız, Black Mesa'nın 90lar'a ait dilini kabul etmek zorundasınız. "Yok yahu, oradan gidilmez. Daracık yol yapmışlar, kesin orası değildir" dediğiniz yer asıl gitmeniz gereken yol olabilir. Bazen de ufak bir butona basmanız gerekebiliyor. Gözden kaçırırsanız saatlerce kendi adımlarınızı geriye takip etmek zorunda kalırsınız. İyi tarafıysa, oyunun yapay zekasının bir hayli geliştirilmiş olması. Son dönemde karşılaştığım en iyi yapay zekaya sahip oyunlardan biri. Düşman tiplerinin farklı saldırı biçimleri olmasına karşın, bizi ne zaman kısıtıp ne zaman açığa almaları gerektiğini çok iyi biliyorlar. Başlarda biraz afallayabilirsiniz. 15-16 saat sürecek olan Black Mesa tecrübesi, belki bir RE2 remake kadar "yeni" değil. Bunu da kabul etmek lazım. Source grafik motorundan kaynaklı hatalar da oyun oynama keyfinizi bozabiliyor. Yine de Half-Life'a aç kaldığımız bir dönemde Black Mesa kompleksini talan edip Xen'e kafa tutmak halen keyif veriyor. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Kült yapısı bozulmadan günümüze uyarlanmış, Xen bölümüne yapılan eklemeler, Yeni mekanikler, Müzik ve ses efektleri, Hikaye ve sunum
EKSİ Grafik motorundan kaynaklı hatalar, Yeni nesil oyunlara alışmış olanları yorabilir



Yapım Mastfire Studios Dağıtım Mastfire Studios Tür Aksiyon Platform PC Web www.blackwake.com

Blackwake

Korsan olmanın dayanılmaz hafifliği...

Denizlerdeki korsanlık çağı bitti sanıyorsanız da aslında bitmedi desem, şaşırır mısınız? Afrika'nın çevresindeki sularda, ticari gemileri veya kişisel yatları soyan, insanları rehin alıp fidye isteyen korsanlar hala yoğun olarak faaliyetlerine devam ediyorlar. YouTube'da, "pirate attack" gibi bir arama yaparsanız, bu sularda ticari gemileri silahlı korsan botlarından korumak isteyen gemi mürettebatının korsanlarla girdikleri silahlı çatışmaları seyredebilirsiniz. Bunlar ne yazık ki gerçek ve kimisi bir ay önce, kimisi 5 yıl önce çekilmiş görüntüler ama bize şunu anlatıyor, korsanlık bitmedi. Blackwake, korsanlığın ilk dönemlerinde, yani keşifler çağında, yelkenli gemilerle yapılan korsan saldırılarını konu alan bir oyun. Oyunumuz aynı zamanda, multiplayer olarak ve FPS mantığında çalışan bir yapıya sahip. Teknik olarak, arkadaşlarınızla, ekibinizle bir geminin kontrolünü alıyorsunuz, yelkenleri açıp kapatıyor, dümeni kontrol ediyor, topları doldurup ateşliyorsunuz ve düşmanla savaşıyorsunuz. Hatta bordalama işlemi sırasında, düşmanla yakın dövüşe geçiyorsunuz. Blackwake, hızlı, akıcı, eğlence faktörüne odaklanmış, multipayer partilerinde yükselmeyi hedefleyen bir oyun. Bir deniz ve gemi tutkunu olarak, yelkenleri açıp dalgaların üzerinde süzülüğümüz bir gemiyi yönettiğim oyun benim her şekilde hoşuma gidiyor ancak bir gemi yönetme zorunluluğu sizi veya başka oyuncuları zorlayabilir. Geminin üzerinde sallana sallana savaşmak yerinde, elinize otomatik silah alıp cephede savaşmayı tercih edebilirsiniz. Fakat, oyun hakkındaki yorumlar, genel olarak pek çok oyuncunun büyük keyif aldığını da ortaya koyuyor. Öte yandan, korsanlık deyince, ben de korsanlığın tarihine ve felsefesine dair okuduğum pek çok metni hatırlamadan duramıyorum. Daha önce de korsanlı oyunlar hakkında yazdığım bir incelemede bahsetmiştim, geçmişin korsanları

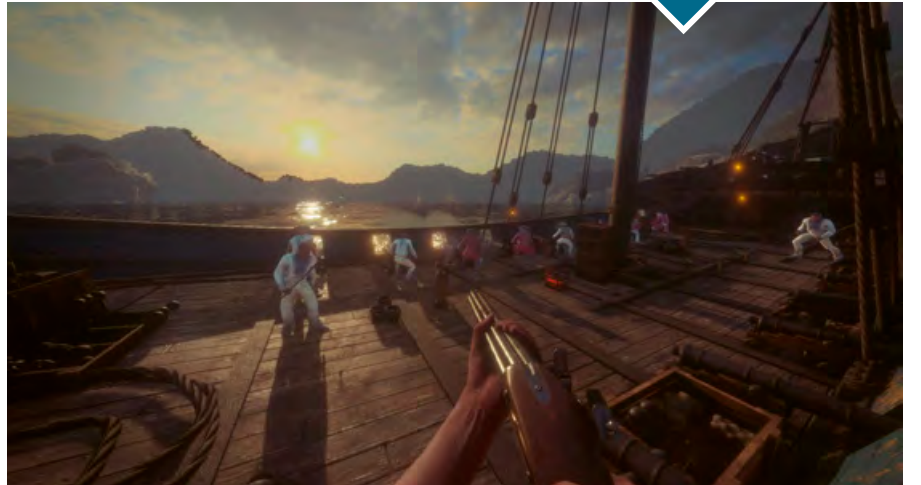
aslında tam anlamıyla, "katil, tecavüzcü, sayko manyaklar" olarak tanımlanmayabilir. Özellikle korsan liderlerinin, yerleşik monarşik düzendeki güç mekanizmasının dengeleyici parçası olduğunu öne süren savlar var. Yani, aklımız karışmasın, farazi de olsa bir örnek verelim... Bizim Hulusi abi, Akdeniz'de fırtınalar estiren bir korsan olsun diyelim. Bu Hulusi abimizin, emrindeki 3-5 gemiyle, Akdeniz'de dolaşan ticari gemileri soyarken, örneğin, İngiliz bayraklı gemilere saldırmayı ama mesela Fransız bayraklı gemileri saldırmamayı tercih ettiğini biliyoruz. Hulusi dayı neden böyle bir şey yapıyor, çünkü dönemin monarşik dünyasında, bir bölgedeki ticareti kontrol etmek isteyen kralların "taşeron" güvenlik gücü olarak çalışıyor ve Fransız gemilerine bulaşmadığı sürece, İngiliz gemilerini soyup batırarak yolunu bulmaya devam ediyor. Fransız limanlarına sığınabiliyor, Fransız askeri gemilerinden koruma alabiliyor ama İngiliz askeri gemilerini de görürce savaşa giriyor veya kaçabiliyor. Kaldı ki, o çağların de facto deniz hukukunda kabul edilen bu hegemonya kurma yöntemini, Osmanlı Devleti'nin kullandığını biliyo-

ruz. Bu bilgileri gerçi, liselerde tarih hocalarımız da veriyor ama korsanların aynı zamanda "monarşi" dünyasında "emir altına" girmeyi sevmeyen asi, özgür ruhlu, sisteme isyan eden "güç odakları" olduğunu da unutmamak gerekiyor. Bu savı dile getiren diziler ve romanlar da dünya kültüründe yer alıyor. Dolayısıyla, hazır bir korsanlık oyununa girişecek olursanız, boş vaktinizde korsanların felsefi alt yapısını da anlatan makalelere göz atmanızı tavsiye... Ya kimi kandırıyorsunuz, tabii açıp okumayacaksınız. Bu oyunu kapatınca PUBG atmak için telefonu açacaksınız. Neyse, iyi eğlenceler, çok da takılmayın bunlara, keyfinize bakın. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Eğlenceli bir multiplayer modu var. İnce ayarlı bir mizah dili kullanılmışlar. Denizler, dalgalar, yelkenler.
EKSİ Silah sistemleri daha derin olabilir. Gemi yönetimini biraz daha kolaylaştırmak lazım.

80





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

My Hero One's Justice 2

Midoriya, fanlarını memnun etmekte sıkıntı çekmeyecek

Şu sıralar kafamı nereye çevirsem Bandai Namco'nun yayınladığı oyunlar çıkıyor karşıma. Kakarot ve One Punch Man gibi popüler anime uyarlamalarına bir yenisi olarak My Hero Academia'yı ekleyebilirim. Baştan belirteyim; öyle ahım şahım bir oyun olmasa da en azından fanlarını tebessüm ettirecek bir yapım var karşımızda.

My Hero One's Justice 2, adı biraz farklılık gösterse de My Hero Academia evreninde geçen bir anime ve hikayesi de bizi serinin "Provisional Hero License Exam Arc" hikayesinden başlayarak "Shie Hassaikai Arc" hikayesine kadar uzanıyor. Hikayeyi dövüşler şeklinde gerçekleştiriyor ve orijinal seslendirmeleri gerçekleştiren seyyuların da katkılarıyla kendimizi dahil ediyoruz. Dragon Ball veya Naruto oyunlarından alışık olduğumuz kendi karakterimizi My Hero One's Justice 2'de yaratmasak da, serinin aşına olduğumuz karakterlerine yeni kıyafetler ekleyebiliyor ve gerek iyi, gerekse kötü adamları kontrol etme fırsatı yakalıyoruz. Oyunun kahraman senaryosunu bitirdiğinizde olaylara bir de kötü adamların gözünden

bakabileceğiniz senaryo açılıyor. İçerik pek fazla değişmiyor ama olaylara kötü adamların gözünden de bakma fırsatı yakalıyoruz. Örneğin ilk senaryoda Deku olarak Himiko'yu alt etmeye çalışırken ikinci senaryoda Himiko olarak Deku'ya karşı mücadele ediyoruz ve bu dövüşte Himiko'nun düşünceleri ile niyetine de kendi açısından tanıklık ediyoruz. Normalde Deku bu savaşı kazanıyor ama Himiko ile ikinci senaryoda kazansak bile sanki Deku kazanmış gibi gidiyor hikaye.

Dövüşler birebir şeklinde geçiyor ve yeri geldiğinde destek olarak yanı karakterleri çağırabiliyorsunuz. Dövüşler eğlenceli, hakkını yememek lazım. Özellikle çizgi roman (daha doğrusu Manga) tarzı çizimleri ile oyun görsel bir şölen sunuyor. Hızlı dövüşler, "poww" şeklinde ekranda belirten efektler ve kombo çeşitleri ile dövüşler zevkli geçiyor. Hikaye olarak bilindik olayları oyunda tekrarlasak da dediğim gibi kendimizin yaşaması farklı bir tecrübe. Lakin bu tecrübeden dolu dolu faydalanabilmek için animemeyi/mangayı bilmeniz şart. Aksi takdirde "bu kim?", "niye böyle yapıyor?", "ne alaka?" gibi ardı ardına sorular uçurur kafanızda.

Dövüşlerle gelen bir artı da karakterlerin orijinal hareketlerinin pürüzsüz bir şekilde oyuna aktarılmış olması. Durum böyle olunca her karakterin kendine has bir tarzı oluyor ve her farklı karakter, farklı bir deneyim yaşıyor. Dövüşlerin yaşandığı arenalar da seriden alınmış tanıdık mekanlar.

Mission Mode ile kendi kahraman acentenizi kurup, kahramanlarınızı göreve yollayabiliyorsunuz. Elbette ilk başta belirli ve zayıf karakterleriniz var. Ne kadar görev/dövüşe

çıkarsanız karakterler o kadar güçleniyor ve para kazanarak işleri büyütebiliyorsunuz. Bir görev seçtikten sonra düşmanlar ile oyun tahtası benzeri bir yapıda yerinizi alıyorsunuz. Sizin amacınız oyun tahtasındaki önemli yerleri korumak, düşmanları ise yok etmek. Tabii en sonunda düşmanla çarpışma kaçınılmaz oluyor ve yumruklar havada uçmaya başlıyor. My Hero One's Justice 2, çerez tadında bir oyun. Serinin hikayelerini yad etmek ve kontrolleri kendiniz elinize almanız için ideal. Bunun dışında hikaye bakımından zaten yeni bir şey yok ve dediğim gibi My Hero Academia'yı bilmiyorsanız bu oyun size bir hayli anlamsız gelir. **♦ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Orijinal karakterlerle gösterişli dövüşler

EKSİ Fazla yüzeysel ve hikaye herhangi bir yenilik sunmuyor. Seriyeye aşına olmayanlara hitap etmiyor

70





Yapım Koei Tecmo Dağıtım Koei Tecmo Tür Strateji Platform PC, PS4 Web www.koeitecmoamerica.com/rtk14

◆ Romance of the Three Kingdoms XIV

Çin dünyasına açılan yeni bir kapı daha!

Biliyorum bazılarınız için böyle garip Uzak Doğu oyunları var. Bir yandan görüyorsunuz ama bir yandan da elinizi bile sürmüyorsunuz. Fakat bir şekilde var olduklarına eminsiniz. Birçoğunun benzer çizimleri ve hatta oyun dinamikleri söz konusu ve hemen hemen hepsinin birbirine benzetiyorsunuz. Hatta çoğunda, tıpkı bu oyunda da olduğu gibi acayip rakamlar var. Aslında bir bakıma haklısınız ama haksız olabileceğimiz tek nokta, kimi zaman sizi şaşırtabilecek kalitede içeriğe sahip olabilmeleri. Misal, Romance of the Three Kingdoms XIV'i ele alalım; bu oyun serisinin ilk olarak 1985 yılında piyasaya çıktığını biliyor muydunuz? O zamandan bu zamana kadar geçen sürede gerçekten de 14. oyununa kavuştuğunu, yani o rakamın rastgele bir sayı olmadığını? Dedim ya, Uzak

Doğu oyunları kesinlikle göz ardı edilmemesi gereken yapımlar arasındalar. Peki, nedir bu 35 yıllık serüven bir de ona bakmak lazım değil mi en beğendiğim okur? Serimiz, aslında "Romance of the Three Kingdoms" isimli bir roman ile "Records of the Three Kingdoms" isimli tarihsel verilerin harmanı ışığında ortaya çıkmış bir yapım. Genel hatları ile baktığımız zaman 4X strateji olarak tasarlanmış bir oyun ama kendisine has mekanikleri de mevcut. Oyunumuzun genelinde, içerisine daldığımız her görevde bir şekilde düşmanı ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Yapı itibarıyla Total War oyunları ile Civilization oyunlarının bir araya geldiği, şahsına münhasır bir oyun modeli yaratılmış diyebiliriz. Oyun içerisinde özellikle Çin tarihinde önemli yere sahip olan birçok karakterle karşılaşmak dikkat çekici. Sıra tabanlı olması sayesinde tüm stratejilerimizi önceden planlayıp, akabinde uygulamaya geçirebiliyoruz. Üzerinde bulunduğumuz haritanın hemen her yerinde birimlerimizi zorlayacak farklı arazi koşulları bulunuyor. Bu bağlamda, ordularımızı hareket ettirme şekillerimiz de çok önemli. Konu ordular olduğu zaman bir diğer dikkat çekilmesi gereken husus da ikmal yollarının önemi oluyor. Açıkçası Total War oyunlarından farklı olarak, ilerlediğimiz her kare, topraklarımıza katılmış sayılıyor ve bu karelerin ana toprak bütünlüğümüz ile bağlantısı kesildiği anda, ordumuz olumsuz olarak etkileniyor. Bir bölgeyi tam olarak ele geçirmek içinse bağlı olan şehri almamız gerekiyor. Şehirleri ele geçirmek için de farklı kuşatma yöntemleri kullanıyoruz. Bu arada belirtmek isterim, savaş ne yazık ki ana haritada cereyan ediyor. Yani Total War serisindeki gibi detaylı harici bir savaş ekranı beklemeğin. Savaşları etkileyen başlıklardan bir diğeri de komutanlarımız. Her komutanın kendisine ait

bir özelliği bulunuyor. Hatta kendilerine has savaş stratejileri de mevcut. Yani hangi komutanı, ne gibi bir savaşa sokacağımızı belirlemek, genelde tüm gidişatı etkiliyor. Diplomasi de bir diğer önemli kriter. Özellikle seriyi takip edenlerin iyi bileceği üzere, ya diplomasi ve şehir odaklı giden bir strateji ya da karakteri geliştirme odağında ilerleyen bir strateji izlenir. Açıkçası ben yine karakter odaklı gittim ve kısa sürede oyunda bir hayli ilerleyebildim. Diplomasi kısmı da önceki oyuna göre bir tık detaylandırılmış diyebilirim ama büyük yenilikler de görmedim. Genelde tutarlı ilerliyor olsa da baş döndürücü değişiklikler yaratmadığı da kesin. Oyundaki kaynak yönetimi ve hesaplaması gayet başarılı olsa da 4X stratejilerden alıştığımız detaydan yoksun. Bir de ben oyunu deneyim ettiğim sırada frame rate 30 FPS'ye sabitlenmişti ki ekrana bakarken resmen canım acıdı. Grafik konusunda da pek bir şey beklememenizi tavsiye ederim. Açıkçası seri için önemli gelişmelerin yaşandığı bir oyun olmuş. Özellikle Total War ile 4X strateji arasında bir oyun mekaniği arıyor ya da deneyim etmek istiyorsanız, denemeye değer... Pek tabii temayı beğenmeyenlere diyecek bir lafım yok. Genelde etiket fiyatlarından bahsetmesem de bu oyunun en büyük sıkıntısı fiyatında diye düşünüyorum; böyle bir oyunun, böylesine bir fiyat etiketini hak ettiğini ne yazık ki düşünmüyorum. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kendisine has oyun yapısı.

Karakterlerin oyuna etkileri.

Yapılacak çok fazla iş olması

EKSİ 30fps kilidi. Temanın ve grafiklerin eski hissettirmesi. Stratejik derinlik bir yere kadar. Oyunun fiyatı çok pahalı



Yapım Spike Chunsoft Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon, Dövüş Platform PC, PS4, XONE
Web en.bandainamcoent.eu/one-punch-man/one-punch-man-hero-nobody-knows

One Punch Man A Hero Nobody Knows

Yeni bir şeyler denemenin vakti gelmedi mi?

Popüler anime uyarlamalarında şu sıralar popüler bir tema var: Birincisi kendi karakterini oluşturmak. İkincisi belirli mekanlarda serbestçe gezinmek. Son olarak üçüncüsü ile serbest gezinilebilen mekanlardan görevlere başlamak veya online/offline dövüslere katılmak. Bu formülü çeşitli Dragon Ball oyunlarında ve Jump Force adlı oyunda gördük. Hatta çoğu dövüş içerikli anime oyununda da gördük. Bu hususta tek harici tutabileceğim Dragon Ball Z: Kakarot. Maalesef negatif kategoriye sevilen anime serisi One Punch Man da giriyor ve tek söyleyebileceğim: SIKILDIK ARTIK! Yine bu tarz oyunlarda olduğu gibi kendi yarattığımız bir karakteri canlandırıyoruz. Hikayeye giriş yapmadan önce karakterimizin cinsiyetini ve görünüşünü belirledikten sonra uzunca bir tutorial (nerede ne yapılır, hangi tuş neye yarar vs.) ile oyuna giriş yapıyoruz. Flashback şeklinde karakterimizin bir canavar saldırısına maruz kaldığına ve

Saitama tarafından kurtarıldığına tanıklık ediyoruz. Elbette Saitama Reis canavarı bir darbede hallediyor. Yaşanan bu olaydan sonra bizim karakterimiz de kahraman olmaya karar verir ve animenin birinci sezonunu karakterimizin gözünden yeniden izler/oyunur. Ana görevler ve yan görevleri tamamladıkça seviye atlıyor, yeni yetenekler kazanıyor ve Saitama kadar olmasa da en azından bir Genos kadar güçlü olmaya çalışıyoruz. Oyunun karşılıklı dövüş kısmı benim gözümde en iyi yeri çünkü Genos gibi, Boros, Fubuki ve elbette Saitama gibi karakterleri canlandırma fırsatı yakalıyoruz. İster online olarak isterseniz arkadaşlarınızla birkaç saat güzel vakit geçirebilmek mümkün. Tabii bunun için oyunda biraz ilerlemiş olmak şart çünkü karakterlerin neredeyse hepsi oyunun başında kapalı. Kendi karakterinizle kendi kendinizi döversiniz. Peki, Saitama ile dövüşmek nasıl oluyor? Sonuçta adam bir yumruk ile rakibini hallediyor. Cevap aslında

basit: Tıpkı animedeki gibi Saitama'yı bir nevi yan karakter yaparak! İki karakter kıran kırana dövüşsün ve kurtarıcı olarak Saitama gelsin, bitti gitti. Senaryoda düşmanınız ile kapıştığınızda, düşmanın enerjisi bittiğinde yahut sizden kat ve kat güçlü birisine karşı dayandığınızda Saitama gelip dövüşü saniyede bitiriveriyor. Aslında Saitama olarak oynamak zevkli. Hiç hasar almıyor ve dövüşü dilediğiniz zaman bitirebilme gücüne sahipsiniz. Ha, ne oluyor? Sizin yarattığınız ve geliştirmeye çalıştığınız karakter hep yancı rolünde kalıyor. Dövüşler ve combolar genel olarak iş görür seviyede. Tabii ilk başladığınızda zayıf ve yeteneksiz bir karakteri canlandırılıyorsunuz ama ilerledikçe güçleniyor ve diğer karakterleri de kontrol etme fırsatı yakalılıyorsunuz. Öte yandan sıkıcı yan görevler ve aniden bir düşmanın belirip sizden onu alt etmenizi istemesi ile oyunun süresi uzatılmaya çalışılmış. One Punch Man: A Hero Nobody Knows için özetle Dragon Ball karakterlerini çıkarın ve One Punch Man karakterlerini koyun demem yeterli olur. Saitama'nın dövüslere dahil olana kadar beklemeye çalışmamız fena bir düşünce değil ama dediğim gibi kullanılan sistem artık yoruldu ve bu tarz oyunlarda daha yenilikçi bir içeriğe muhakkak ihtiyaç duyuluyor. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Saitama'nın gelip dövüşe dahil olması, Saitama ile oynamak
EKSİ Hikaye yavaş ilerliyor, Sürekli önümüze koyulan sıkıcı yan görevler, Bizim karakterin ana karakter olmaması, Sistem artık sıkılmaya başladı





Yapım Spike Chunsoft Dağıtım Nintendo TÜR RPG, Roguelike (Ölme Oyunu) Platform Switch Web mysterydungeon.pokemon.com/en-us

Pokemon Mystery Dungeon

Rescue Team DX

Minik Pokemonlar türdeşlerini kurtarıyor!

Bu ay da nostaljik esintiler taşıyan Pokemon başlıklarından biri ile karşı karşıyayız. İlk olarak 2005 yılında çıkarılmış olan Mystery Dungeon serisinin yenilenmiş üyesi olan Pokemon Mystery Dungeon: Rescue Team DX, alışık olduğumuz tarzda keyifli bir Pokemon macerası ile karşımızda. Ufak çaplı bir kişilik testi ile başlıyoruz öncelikle. Oyun, çeşitli durumlar karşısında ne gibi tepkiler vereceğimizi sorarak kişiliğimizi analiz ediyor kendince. Ardından çıkan sonuca göre "Sen artık bu'sun kardeşim, hayırlı olsun," diyerek bizi bir Pokemon olarak atıyor. Hemen sonrasında kendimize bir de Pokemon arkadaş seçip geçiyoruz oyunun kendisine. Hafızasını kaybetmiş bir Pokemon olarak başlıyoruz hikayeye. Geçmişimiz hakkında hatırladığımız tek şey eskiden bir insan olduğumuz. Ne olduğunu anlayamadığımız bu duruma da her şeye alıştığımız gibi hemen alışıyoruz ve bizi kurtaran yeni arkadaşımızla birlikte başka Pokemonları kurtarmanın peşine düşüyoruz. "Kurtarma

Takımı" kurma maceramız da tam bu noktada başlıyor. İçinde bulunduğumuz Pokemon evreninde yaşanan bir takım doğa olayları sebebiyle, pek çok Pokemon mağaralarda esir kalmış durumda. Arkadaşımızla her gün yeni işler alarak mağaralara girip Pokemonları bulmaya çalışıyoruz. Anlaşılabileceği üzere oyunun asıl meselesi mağaralarda kat kat gezerek aldığımız görevi tamamlamaya çalışmak. Tabii görevler boyunca karşımıza çıkan öfkeli Pokemonlarla da bol bol dövüşmemiz gerekiyor. Çünkü yaşanan anomaliler yüzünden bazı Pokemonlar çok gergin ve saldırganlaşmış durumda (Ortam çok gergin Fuat, bilmiyorum, herkes çok gergin). Neyse ki bu Pokemonların bir kısmı sağlam bir dayaktan sonra kendilerine gelip ekibimize katılmaya gönüllü oluyor. Böylelikle ekibimizi yavaş yavaş büyüterek daha zor mağaralarda daha güçlü hale geliyoruz. Üstelik nadir bulunan (rare quality) Pokemonlar ekstra yetenekleriyle oyun boyunca hayat kurtarıcı olabiliyorlar (mağaralarda daha

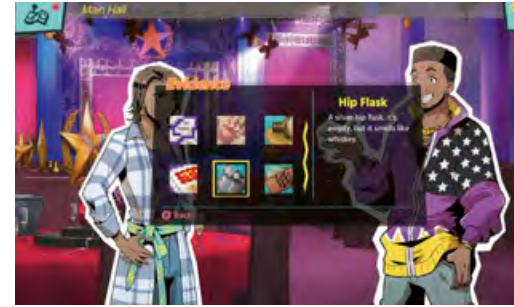
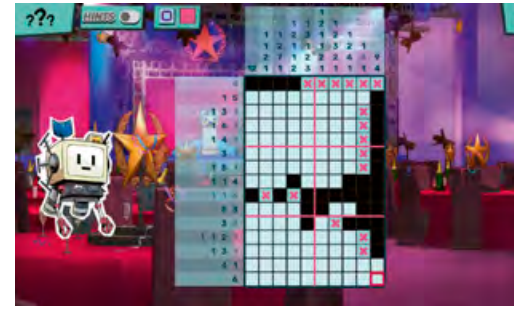
fazla elma bulabilme gibi yetenekleri var). Karşılaştığımız tüm bu Pokemonları kalıcı olarak ekibimize katabilmek için ise şehir merkezinden kamp alanı satın almamız gerekiyor. Yeterli alan olduğu müddetçe Pokemonlar bu kamplara yerleşerek onları göreve çağırmanızı bekliyorlar. Bunun dışında şehir merkezinde RPG oyunların olmazsa olmazı bir mağaza, paramızı yatırabileceğimiz bir banka, envanterimizi hafifletmek için eşyalarımızı emanet verebileceğimiz bir dayı (belki de abladır, çok emin değilim), egzersiz yapıp seviye atlayabileceğimiz bir salon ve yeni işler bulabileceğimiz bir postane var. Her görevden önce bu yerleri birer birer gezerek kendimizi bir sonraki görev için hazırlıklı hale getirmemiz bizim açımızdan faydalı. Nitekim eksik eşya ile göreve gittiğimizde ölmemiz ve ölünce elimizde kalanları da kaybetmemiz görevleri biraz zorlaştırıyor. Oyun ilerledikçe zindanların zorlukları ve Pokemon çeşitliliği artsa da bir yerden sonra işlerin tekrara sardığını söylemeliyim. Özellikle envanterim doluyken etrafı gezmenin hiçbir cazibesi olmadığı için birbirine benzeyen savaşları ardı ardına tekrarlayarak görevi tamamlayıp sonraki güne geçmekten başka yaptığım çok bir şey olmadı. Bu sebeple, oyun kendini bir şekilde oynattırıyor olsa da zamanla yeni bir şeyler görmek de istiyor insan. **◆ Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Sevimli karakterler. Cıvıl cıvıl, göze hoş gelen grafikler. Düzgün işleyen dövüş mekanikleri.
EKSİ Oyun kendini tekrar ediyor. Düşmanların can barları görünmüyor. Envanter çok kısıtlı.

75





Yapım Mediatonic Dağıtım The Irregular Corporation Tür Bulmaca Platform PC, Switch Web www.mediatonicgames.com

Murder by Numbers

Küçük bir robot ve genç bir aktrisin şehrin en başarılı dedektif ikilisi olacağı kimin aklına gelirdi?

Açıkçası hobi konusunda çok kısır bir insan sayılmam. Bolca hobim olmasına karşın tabii ki diğerlerinden daha üst sıralarda olanlar var. İlk iki sırayı da tartışmasız şekilde video oyunları ve çizgi romanlar alıyor -Bu sebeple Metehan İğneci'nin dergiye katılmasına en çok sevenlerden birisi de bendim-. Murder by Numbers da tam olarak bu iki hobimi bir araya getiren, ilk bakışta benim için oldukça heyecan verici olan bir yapım. Açıkçası oyunda geçirdiğim süreçte bu heyecanımın bir miktar da olsa düştüğünü inkar edemem. Gelin size bunun sebeplerini bir bir anlatayım.

Murder by Numbers'da oyunun hemen başında, çalıştığı sette işlenen bir cinayet sonrası dedektifliğe soyunan -ki kendisi oynadığı dizide de bir dedektifi canlandırıyor- genç aktris Honor ve ona yardımcı olan küçük robot Scout'ın maceralarına tanık oluyoruz. Hikaye anlatımı "görsel roman" şeklinde olan yapımın bana sorarsanız en dikkat çekici tarafı da bu. Görsel anlamda neredeyse kusursuz olan yapım, benim gibi çizgi roman severlerin oldukça ilgisini çekecektir. Ne var ki bu hikaye anlatımı sırasında maalesef bazı diyaloglar oldukça sıkıcı, karakterlerin tepkileri ise gereksiz derecede abartılı olabiliyor. Ayrıca soruşturmalar boyunca yapacağınız seçimlerin maalesef hikayeye bir etkisi yok. Diyaloglarda genellikle tüm seçenekleri sırayla seçmeniz gerekiyor. Lakin oyunun hikayesinin hala oldukça akıcı ve ilgi çekici olduğunu söyleyebilirim. Atmosfere oldukça uygun olarak müzik seçimlerini de hesaba katınca, biraz

olsun etkimiz olsa hikaye pekala kusursuz olabilir. Bu noktaya kadar oyundan çok bir çizgi romandan bahsettiğimin farkındayım. Gelelim Murder by Numbers'a oyun dememizi sağlayan etkene, yani Picross'a (Nonogram ve Griddlers olarak da anılmakta). 1987 yılında Japonya'da bulunan bu bulmaca türünde amaç, verilen rakamları kullanarak doğru kutuları karalamak ve bu şekilde bir şekil/resim/grafik elde etmek. Çeşitli boyutlarda olabilen Picross'u ilk etapta Sudoku'ya benzetmek de mümkün. Picross hakkında ayrıntılı bilgi vermeye bana ayrılan bölüm yetmeyeceği için burada kesiyorum fakat şunu net şekilde söyleyebilirim, oldukça eğlenceli ve zaman zaman zorlayıcı bir zihin oyunuyla karşılaşıyorsunuz. Merak etmeyin, oyun başladığınızda Picross'la ilgili temel kuralları ve bazı ipuçlarını içeren bir eğitim bölümü sizleri karşılayacak. Picross dışında Murder by Numbers'ta delil topladığımız küçük bulmacalar da bulunuyor ama oldukça kolay olan bu bulmacalarda toplam geçireceğiniz sürenin 15 dakikayı geçmeyeceğini garanti edebilirim. Murder by Numbers temelde başarılı sayılabilecek bir yapım. Ne var ki hikaye anlatımı ve oynanışı ile oldukça niş bir kitleyi hedeflediği de bir gerçek. Eğer ki çizgi roman ve bulmaca yahut "Phoenix Wright" serisini seviyorsanız verdiğiniz puanın üstüne 20 puan ekleyebilir ve gözünüz kapalı şekilde oyunu alabilirsiniz. Çizgi roman ve bulmaca ikilisinden birini seviyorsanız aşağıda gördüğümüz puan sizler için. Aksi durumdaysa 20 puan düşürmekten

çekinmeyin ve haliyle Murder by Numbers'tan uzak durun, kısır yapısı ve hikaye anlatımı ile sizi oldukça sıkacaktır. **◆ Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Etkileyici görsel tasarım.

Başarılı müzikler. Picross!

EKSİ Diyaloglar zaman zaman zorlama ve sıkıcı. Seçimlerinizin hikayeye etkisi yok. Picross dışındaki bulmacalar yavan

70





Yapım Zordix Racing Dağıtım Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web zordix.com/project/overpass

Overpass

Dağda tepede yarışmak piste benzemiyormuş

Yarış oyunlarının yeri ayrıdır. Her ne kadar günümüzde giderek simülasyona dönüşmüş ve eskinin daha "oyunsal" yarış deneyimlerinden pek eser bulamamak da kendi içerisinde düzenli olarak simülasyon çitasını bir adım daha yukarı taşıyan oyunlar bulunmakta. Overpass adını daha önce duymamış olma ihtimaliniz yüksek ama Zordix isimli oyun geliştirici, daha evvelden Snow Motor Racing Freedom isimli oyunu ile üzerinde pek durulmamış bir yarış tipini baz alarak piyasaya çıkmıştı. Benzeri bir durum Overpass için de geçerli zira bu oyun da bildiğimiz, klasik yarış oyunlardan biraz daha farklı. Nasıl mı? İşte o kısım için elimden geldiği kadar yardımcı olmaya çalışacağım...

Overpass'de araziye karşı meydan okumaya çalışıyoruz. Hal böyle olunca da karşımıza seçenek olarak UTV ya da ATV araçları çıkıyor. Oyunda kariyer modu, genel geçer hızlı yarış modu, split-screen, hot seat ve online oyun modları bulunuyor. Kariyer modu tarafına girdiğimiz zaman birçok Need for Seed oyunundan da alışık olduğumuz, dallanıp budaklanan bir maceraya atılabiliyoruz. Hatta baktığımız

zaman kariyer modu içerisinde uzun bir yol var diyebilirim. Fakat bu moda ya da herhangi bir multiplayer moda girmeden önce, "Quick Race" aracılığı ile bolca yarış yapmanızı tavsiye edeceğim. Neden mi? Çünkü Overpass'a alışmak birazcık güç de ondan. Öncelikle şunu belirtmek isterim, bu oyun öylesine bir yarış oyunu değil. Hatta öylesine engellerin olduğu bir yarış oyunu hiç değil. Yapımcı firma UTV ve ATV araçlar üzerinde öylesine bir çalışma yapmış ki resmen oyunu oynadıkça cihazların çalışma mantığını anladım. Bu bağlamda iddialı bir fizik motoru söz konusu olduğunu söyleyebilirim. Karşımıza çıkan engelbeli arazide bulunan birçok farklı obje, aracımızı bambaşka şekillerde etkileyebiliyorken, benzeri şekilde aracın ağırlık merkezi ve kontrolünü de bu fizik motoru elverdiği sürece dengelememiz gerekiyor. Her şeyin bu kadar hassas olduğu bir oyunda, kısa sürede içerisine daldığımız parkur, herhangi bir yarış pistinden çok, çözülmesi gereken bir bulmacaya dönüşüyor. Zamana karşı yapılan yarışlarda, önce kullandığımız cihazı, akabinde de parkuru çözmek büyük önem arz ediyor. Misal, karşımıza çıkan kalın gövdeli boruları doğru hızda geçmezsek, bir anda ortasına çakılıp kalmak işten bile değil. Parkurların genel zorluğu haricinde, belirlenen sınırlara ya da dönüşlerdeki bayraklara da çarpmamak gerekiyor zira bu sınırların ihlali, otomatik olarak süremize olumsuz olarak yansıyor. Daldığımız arazilerde aracın kontrolünü kaybedip ters dönmek mümkün olduğundan, "R" tuşu ile aracımızı düzeltip yola devam edebiliyoruz. Kontroller temelde çok basit olsa da dediğim gibi, aracı tanımak ve araziyi anlamak esas

problem. Ayrıca, özellikle UTV'lerde bulunan 2WD, DIFF ve 4WD olarak üçe ayrılan kullanım modellerini de iyi anlamak gerekiyor. Nispeten rahat arazilerde 4WD ile gitmek uygunken, özellikle sık taşlardan oluşan arazilerde ilerleyebilmek için "DIFF" -arazi vitesi- moduna geçmek gerekiyor. Anlayacağınız bolca tırmanma, keskin dönüş, çamur ve bilumum zorluk bu oyunda kendisine yer bulmayı başarmış. Fakat sabitlenmiş kamera ile resmen kavga ettim. Farklı açılardan aracı görebilmek tamam ama neden sabitlenmiş kamera? Onu hiç anlayamadım. Kariyer modundaydı pratik turu olmadığı için genelde can sıkıcı sonuçlar ile karşılaştım. Yani zaten alınan zarar kalıcı oluyor ve tamir için değerli vaktimizden veriyoruz. Bari pratik turu olsaydı da rahat etseydik... Bir de unuttuğundan, fizik motoru bazı noktalarda o kadar fena patlıyor ki anlatılmaz yaşanır ki bu da oyunun en büyük eski tarafı.

Demem o ki Overpass kesinlikle şahsına münhasır bir oyun. Özellikle UTV ve ATV tarzı araçlar ile arazi yarışı severlerden ya da bu deneyimi yaşamak isteyenlerdenseniz, kaçırmamanız gereken bir oyun diyebilirim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Detaylı oyun mekanikleri. Farklı araç fizikleri. Arazinin oyuna ve fizik motoruna etkileri
EKSİ Sabit kameranın yarattığı sıkıntı. Kariyer modundaki bazı sinir bozucu noktalar





Yapım Anvil Game Studios Dağıtım Anvil Game Studios Tür Aksiyon Platform PC Web www.holdfastgame.com

Holdfast: Nations At War

Sıraya gir, doldur, bekle, ATEŞ!

19. yüzyıl savaşları, özellikle endüstri devrimi ile birlikte gelişen askeri mühimmat ile birlikte savaş stratejileri yönünden büyük değişimler yaşatmış, bilinen savaş tarihinin en önemli dönemlerinden birisidir. Dönem hakkında film izleyenlerin büyük bir kısmı, Napolyon Savaşları denen dönemdeki sıra olup, hiçbir yere kimildamadan ateş etme mantığını büyük oranda kavrayamadıkları gibi, bu türdeki savaş filmlerini de yavaşlığı yüzünden izlemeyi pek tercih etmezler zira günümüzün bilinen aksiyon temposunu bu türdeki filmlerde bulamazlar. Benzeri bir durum oyunlar için de geçerlidir. Oyun piyasasına baktığınız zaman, Napolyon Dönemi savaşlarının temelinde olduğu FPS ya da TPS türü oyun bulmak zordur. Nitekim, Holdfast: Nations At War bu soruna uzun süreli bir cevap olacak gibi duruyor.

Bu oyunu benzersiz kılan özelliklerin başında, oyuncuların konuyu çok iyi anlaması ve Napolyon dönemi savaşlarında olması gereken şekilde, topluluk halinde ilerlemeleri yer alıyor. Her ne kadar tek başınıza ilerleyebiliyor olsanız da tıpkı dönemde gerçekleşen savaşlarda olduğu gibi, bir arada kalıp, yüksek ateş gücüyle düşmana saldırmak, ilerlemeyi kolaylaştırıyor. TPS kamera açısına sahip olan oyunda, hedef vurmak bir hayli zor ki aslında bu da döneminde kullanılan msket tüfekleri ile ne kadar zor nişan alındığına önemli bir vurgu diye düşünüyorum. Oyunda seçilebilecek 21 farklı sınıf mevcut ve aralarındaki farkı zaman içerisinde iyice çözmeye başlıyorsunuz. Dileyen oyuncular, dönemin en önemi birimlerinden olan müzisyen rolünü üstlenebiliyorlar. Bu sayede birimlere moral ve az da olsa hayat bonusu sağlayabiliyor, akabinde bolca asist puanı kazanabiliyorlar. İçerisine daldığımız birçok farklı harita var. Haritalarda doğru yerleri tutmak, doğru yerlerden saldırıda bulunmak çok önemli. Tüm oyuncuların mütemadiyen konuşarak ilerlediği oyunda, gerçekten kendinizi Napolyon dönemi savaşlardan

bulmamız mümkün. Birlikte hareket ederek bir anda süngü saldırısında bulunmak muazzam bir heyecan. Ayrıca at kullanımının da olduğunu belirtmek isterim. Her ne kadar mekanikler biraz zorlayıcı olsa da süvari saldırılarının da keyfi bambaşka. Kara savaşlarının haricinde, gemi savaşlarına katılmak ve mürettebat olma duygusunu yaşamak da mümkün. Deniz savaşları cephesindeyse her birinin kendisine has özellikleri bulunan beş farklı gemi bulunuyor. Tek toplu ufak bir gambotta, 50 topluk devasa firkateyne kadar çıkabilen gemi boyutları, benzersiz deniz savaşları deneyimleri yaşamaya da imkan sunuyor. Beta aşamasında çok fazla oyuncusu olmaması nedeniyle deneyimde sorun yaşamıştım ama Mart ayı içerisindeki deneyimlerimde, 300 kişi gibi hatırı sayılır miktarda oyuncunun online olduğunu gördüm ki bu da fazlasıyla yeterli bir rakam. Kalabalığın getirdiği seslerle cabası. Holdfast, özellikle seslendirmeler konusunda iyi bir iş çıkarmış diyebilirim. Farklı kalibrelerdeki silahların patlama sesleri ile moral müziklerinin bir arada kaldığı, harika bir dönem oyunu olmuş. Pek tabii bu oyuna alışmak, herhangi bir aksiyon oyununa alışmak-

tan daha zor. Dediğim gibi, hedef vurabilmek biraz vakit aldığı gibi, hareketli hedefleri vurmaktan gerçekten uğraş gerektiriyor. Mermi doldurmak, ortalama on saniye kadar sürüyor. Sıcak savaşa girdiğimizde uzun süre çömelip doğru zamanı beklememiz gerekebiliyor. Yani klasik aksiyon oyuncularının hemen alışabileceği bir oyun olduğunu hiç zannetmiyorum. Aslında sorun da birazcık burada başlıyor zira yapısı gereği, tıpkı dönem filmlerini sevmeyenler gibi, oyunun yapısı da kimilerine göre çok bayat gelebilir. Günün sonunda temposu yavaş ve kendisini tekrar eden bir yapım. Yine de bol oyuncu ve diyaloglarla muazzam bir deneyim sunduğunun da altını çizmek gerek. **◆ Ertuğrul Süngü**

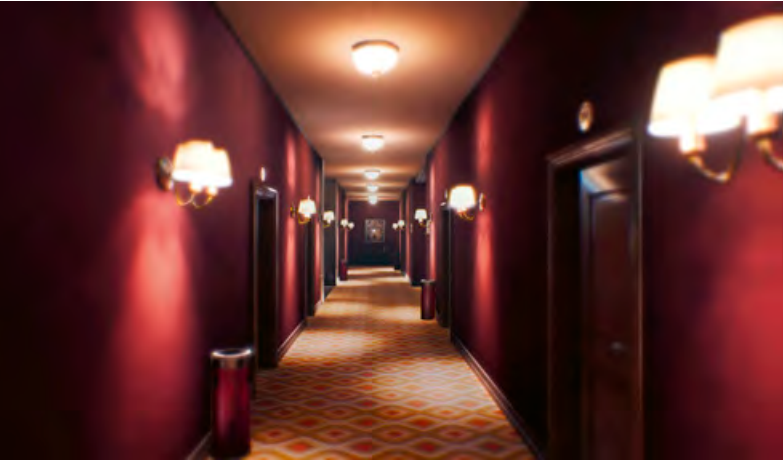
KARAR

ARTI Harika atmosfer. Farklı sınıflar ve oyun modları. Oyuncuların dönemi yansıtan stratejiler kuralmaları.

EKSİ Kimileri için yavaş oyun dinamikleri. İsbetli atış yapmanın uzun süre alabilmesi.

85





Yapım One-O-One Games Dağıtım Daedalic Entertainment Tür Macera Platform PC Web www.isorf.games/home

The Suicide of Rachel Foster

Güzel şeyleri karıştırmak istemişler ama ortaya bir bulamaç çıkmış...

Bir oyun düşünün ki Gone Home, Firewatch ve What Remains of Edith Finch gibi küçük ama ses getiren oyunların en iyi özelliklerini bir araya getirmek istemiş. Herhalde ortaya acayip güzel bir şey çıkar, değil mi? Ne yazık ki cevap hayır. Bir yürüme simülatörü olsanız bile. Mesela 2013 yapımı Gone Home'ü ele alalım. Senaryo olarak sürükleyiciliği ile göz dolduruyordu. The Suicide of Rachel Foster da Gone Home'un kullandığı formülün bir benzerini kullanmak istemiş lakin her oyunun orijinalliği kendinedir. Bir formül tuttuysa bir daha tutacağına garantisi asla yoktur.

Oyun kendi içinde ikiye ayrılıyor: İlk yarısı ilgi çekici, şaşırtıcı ve bir nebze ürkütücü. İkinci yarısı ise sönük ve sıkıcı. Bir müddet sonra oyun yukarıda saydığım oyunlara benzemeye başlıyor. Bu tarz oyunların içeriğini – potansiyelini bildiğimiz için ani bir düşüş görülüyor. Yani yaratıcılığı geçtim, kendine has bir tarzının bile bulunmadığını fark ediyorsunuz. Özellikle Gone Home'ü

oyadıysanız ne zaman, nerede ve ne olacaklarını tahmin edebilirsiniz. Dolayısıyla The Suicide of Rachel Foster'ı oynamak kısa bir süre sonra işkenceye dönüşüyor.

Talihsiz oyunumuzun ana karakteri Nicole adındaki arkadaşımız. Ailede yaşanan bir ölüm üzerine memlekete, Montana'daki aile oteline geri döner. Otel dağların arasında, tıpkı The Shining filmindeki otel gibi kocaman ve boş. Ve tıpkı The Shining filmindeki gibi Nicole da burada kötü hava şartlarından dolayı mahsur kalır. Firewatch benzerliği de tam burada devreye giriyor. Nicole, elinde kocaman bir telefon ile otelde gezinmekte ve Irving adında biriyle görüşmektedir. Lakin Firewatch'un aksine, Nicole ile Irving'in muhabbeti pek ilgi çekici değil.

Karakter seslendirmeleri vasat. Hikâye daha da vasat. Durum böyle olunca Nicole ile doğal olarak herhangi bir bağ kuramıyorsunuz ve hikâyenin içine çekilmek imkânsız bir hal alıyor. Oysa ki oyunun amacı Nicole ile duygusal bir bağ – empati kurmamız lakin

bu bağı kurabilen birisi var ise tebrik ederim. Fazla abarttığımı düşünenler var ise hemen kısa bir açıklama yapayım: Bu tarz, yürüme simülatörü olarak adlandırılan oyunların amacı oyuncuyu hikâyesi ile içine çekmektir. Bunu başaramadıktan sonra ister harika grafikleriniz olsun, isterse başka bir şey hepsi boş. The Suicide of Rachel Foster, ürkütücü de sayılabilecek bir geçmişte yaşanmış olayları aktarmaya çalışıyor ama nafile.

Bir müddet sonra Nicole'un eline hayalet avcılığı ekipmanı da geçiyor. Bu ekipmanla otelin koridorlarını gezerek çeşitli sesleri takip ediyoruz. Tam bu anda işler belki düzelecek diye düşünürken fark ediyoruz ki hikâyede ilerlemek için bu cihazı kullanmanıza bile gerek yok. Tek amaç oyunu biraz daha uzatmak olmuş. Eh, oyuna beş – on dakika daha heyecan geldikten sonra monotonluğa devam ediyoruz.

The Suicide of Rachel Foster üzerinde çok uğraşıldığı belli. Özellikle grafiklerine ve grafiksel olarak yarattığı atmosfere diyecek bir sözüm yok. Lakin bu tarz bir oyunun kalbi olan hikâye yerlerde. Oyundaki korku öğelerine ve şaşırtmalara odaklanıp, daha özgün bir hikâye üzerinde durulsa ortaya sağlam bir şey çıkabilirdi. Son söz olarak bu yapıyı es geçebileceğinizi söyleyerek yazıyı birazcık hüznle sona erdiriyorum.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI İlk başta gizemli ve ilgi çekici gözükmesi

EKSİ Çok geçmeden hikâyeye olan ilgi kayboluyor. Karakterlerle bağ kuramıyorsunuz. İçeriği az çok kestirebildiğinizden fazla monotonlaşıyor

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



Broken Lines

Düşman hattının arkasında kaldığımız bir diğer WW oyunu...

Geçtiğimiz aylarda hakkımda atıp tutanlar olmuş dergide. Yok efemim sırf oyun olması bile Sonat için artı puanmış, yok efemim Sonat'ın elinin ayarı yokmuş, ya gömüyor ya övüyormuş falan. Hayret bir şey ya! Ben böyle mobbing görmedim. Dergi yazarı ol mutlu ol dediler, gördüğümüz muameleye bakar mısın sevgili okur. Ahah! Şaka bir yana dergi içerisinde laf atışmaları olayını çok özlemişim, yazarı değil sadece okuduğum dönemde en sevdiğim olaylardan bir tanesiydi bu yazarlar arası atışmalar, seviliyorsunuz sevgili Özay ve Kürşat Bey. Ayrıca buradan beni sürekli sağdan soldan mesajlar ile darlayıp "abi yine tek inceleme yazmışsın bak, daha fazla lütfen!" diyen takipçimize de buradan selam olsun, bak bu ay tam istediğin gibi. Sadece oyunlar değil film ve dizilerin de ardı arkası kesilmiyor konu Dünya Savaşı olunca. Anlatacak ya da uyarlanacak hikâye ve cephe çok fazla kabul ediyorum. Ve anlatılan kahramanlıklardan daha fazla yaşanmış acılar söz konusu, biliyoruz. Broken Lines biraz işin aksiyonu kadar bu tarafına da parmak basıyor.

"Pause and Play" yani durdur ve oyna mekaniğine alışık olanlarınız vardır diye düşünüyorum ancak Broken Lines bu işi biraz daha kendine özgü bir hale getirmiş. WW2 dönemini konu alan oyunda düşman hattının arkasına düşmüş olan uçaklarından kurtulabilenleri yanımıza alıyor, siviller ile karşılaşılıyor ve tabii ki düşmanlar ile savaşıyoruz. Her zaman olduğu gibi çok detaya girmiyorum ki oynarken keşfedebilirsiniz. Demiştim ya, işin aksiyonu kadar yaşanmışlıklara da parmak basılması söz konusu. Oyun esnasında yanımızdakiler ile sohbet edebiliyor, geçmişleri hakkında bilgiler edinebiliyoruz. Bu sohbetler inan ki oyunda yapacağınız seçimleri direkt olarak etkileyecek konuşmalar olabiliyor, çünkü yaptığımız her seçimin iyi ya da kötü bir sonucu oluyor. Kimisi dostlukların daha da sağlamlaşmasına sebep olurken kimisi aralarının açılmasına, hatta takımınızın yeni traitler elde etmesine bile olanak sağlayabiliyor. Bütün bunlardan bahsetmişken oyunun birbirinden farklı beş sonu olduğun da söylemeden geçmeyeyim.

Bazı oyuncular için sıkıntı olabileceğini düşündüğüm kısım ise oyuna başlarken bir slot seçiyoruz ve kayıt dosyamız onun görev sonlarında kayıt alıyor. Bu da seçimler söz konusu olduğunda geri dönüş olmayan bir yol demek. Hani demiştim ya seçimler önemli, işte bu olay yüzünden "bu olmadı ya" diyerek o seçimi değiştirme şansınız yok. Savaş esnasında askerlerinizin, stres ve moralieri çok büyük önem taşıyor, zaten artık bu tip oyunlarda olmazsa olmaz mekanikler haline gelmiş olduğu için "vay be!" dedirtmedi bana. Silah ve ekipmanlar bunların efektif mesafeleri vb. bütün detaylar, ne kadar çıkmış olduğumuz, isabet oranları, her karakterin kendine özgü silah, ekipman ve yetenekleri gibi şeyler de yine olması gerektiği gibi oyundaki yerini almış. Aksiyonlar sekiz saniye sürüyor, seçimlerimizi yapıyor ve play diyoruz. Saniye alttaki süre barında ilerliyor ve sonunda oyun duruyor. Fakat süre boyunca oyunu durduramıyoruz, sadece düşman görürsek oyun kendisi duruyor ve tekrar aksiyon ayarlama şansı veriyor. Görsel olarak çok başarılı olduğunu söyleyemem, seslendirme kısmı da sadece anlatıcı için geçerli, oturup okumak zorundayız. Okumak sorun değil de her bir karakteri kendi sesinden dinlemek isterdim açıkçası, atmosferi de daha iyi yansıtabilirdi bana kalırsa. Broken Lines farklı bir oyun olmuş, ufak tefek sıkıntılar için de hakkını yemeyeceğim. **◆ Sonat Samir**

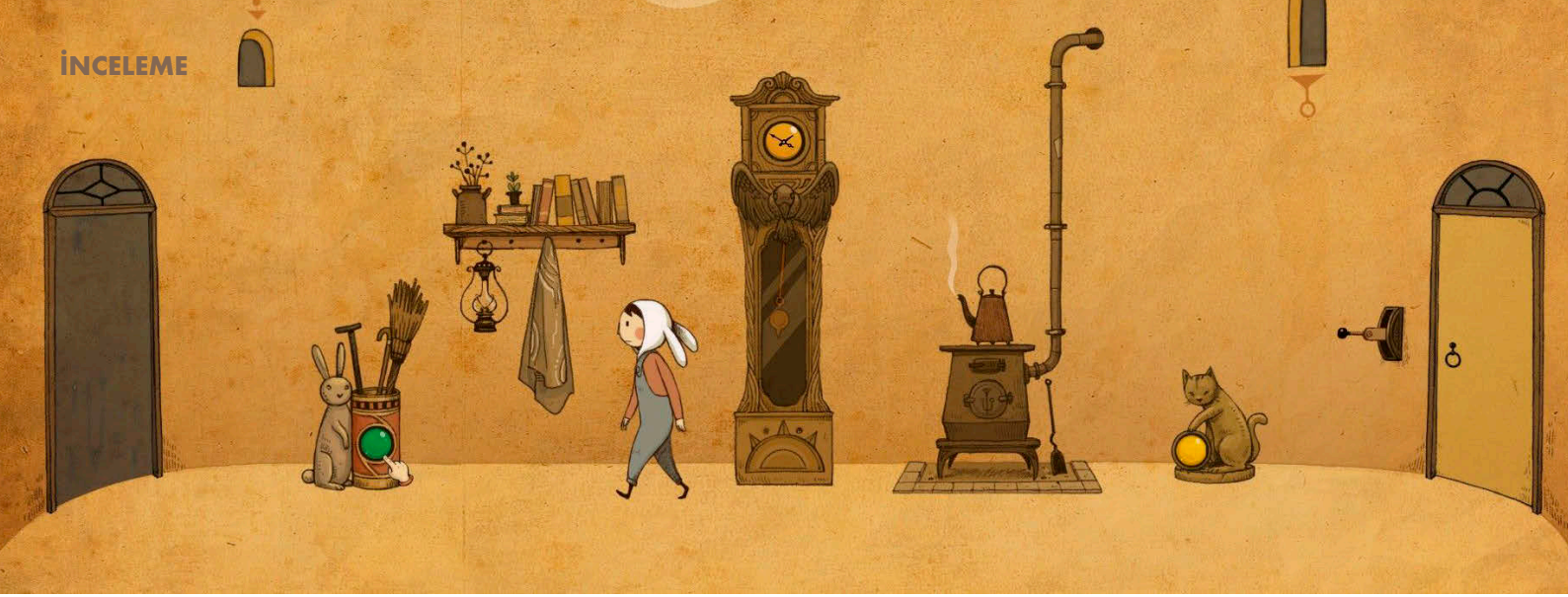
KARAR

ARTI Perma Death ve Friendly Fire sistemi. Karakterler arası ilişkilerin oyuna etkisi. Kendine özgün tur bazlı işleyiş getirmiş olması.

EKSİ Sadece anlatıcının seslendirilmiş olması. Görsel olarak çok başarılı olduğunu söyleyemeyiz

75





Yapım Lantern Studio Dağıtım Coconut Island Games Tür Bulmaca Platform PC, Mac Web www.lantern-studio.com

Luna: The Shadow Dust

Biraz Miyazaki, biraz Over the Garden Wall, üzerine de azıcık Samorost...

Ara sıra önüme böyle bağımsız oyunların düşmesine bayılıyorum. Derginin gedikli bağımsız oyun inceleyen yazarlarından değilim fakat geldi mi de uzun süre sonra sahibiyile buluşan evcil köpek gibi kuyruğumu sallamaya başlıyorum. Kuyruğum yok ama öyle mutluyum işte, anlayın. Elbette her bağımsız oyun iyi olacak diye de bir kaide yok. Ancak ara sıra aralarından çok başarılı yapımlar çıkabiliyor. Bunlardan biri de Luna: The Shadow Dust oldu. Lantern Studios isimli ufak bir firma tarafından geliştirilen Luna, 2016 yılında bir Kickstarter projesi olarak başlayıp geçtiğimiz ay itibarıyla de oyuncularla buluşan bir oyun. Oyunumuz 90ların meşhur point&click bulmaca oyunları modelinde tasarlanmış. Yani amacımıza ulaşabilmek için faremizle bol bol ekrandaki nesnelere etkileşime girmemiz gerekiyor. Luna'nın kendine has çizimleriyle bulmacalar da birleşince ortaya güzel bir oyun çıkmış. Hikayemiz, hafızasının bir bölümünü kaybetmiş ve gökyüzünden düşmüş bir karakterle açılıyor.

Bu isimsiz karakter elbette bizim ana karakterimiz. Karşımıza çıkan devasa bir kuleye giriyor ve odaları arşınlayarak en tepeye ulaşmaya çalışıyoruz. Hem kulenin ne olduğunu hem de bizim başımıza neler geldiğini çözmeye çalışırken dünyayı ele geçirmeye çalışan karanlık ve gölgemsi baş düşmanımızla da mücadele etmemiz gerekiyor. Bu mücadele kısmı tabii bir platform ya da aksiyon oyunları kadar dinamik değil. Genelde doğru zamanda, doğru yere basmalı ya da yolumuzdaki engelleri kaldırmak üzerine kurulu. Her bir oda bir bulmaca. Bunları çözmek için yolculuğumuzda bize toparlak bir kedi yardımcı oluyor. Oyunun hikaye anlatma biçimini çok takdir ettim doğrusu. Luna'nın hiçbir yerinde bir yazı ya da diyalog metni yok. Hadi bunları geçtim bir seslendirme bile yok. Ana menüye başlığınızda dahi hiçbir şekilde metinle karşılaşmıyorsunuz. Bu açıdan hikaye anlatmanın zorluk çıkaracağını düşünüyorsunuz ama çizimler o kadar tatlı ve atmosferi sağlayan müzikler o kadar güzel

ki birkaç saatliğine büyüdü bir masalın içine atılıyorsunuz. Görsel dilinin bu kadar kuvvetli olması, oyunu oynatan yegane unsurlardan biri. Odalar-daki bulmacalardan bazıları da oldukça orijinal. Mesela bir odada kedinin ve isimsiz kahramanın gölgesini kullanarak yolu açmaya çalışıyoruz. Eh, bu tarz mekanikler başka oyunlarda da var elbette ama dediğim üzere anlatımla beraber birleşince bulmacaları da çözmek keyifli bir hale geliyor. Yine de zorluk çıkartan bulmacalar yok değil. Oyunda hiçbir şekilde yazı bulunmaması, ipucu kısmını da ortadan kaldırıyor. Bir süre odada her şeye tıklayınca parlayan ya da bir okla işaret eden ipuçları da çıkmıyor. Ara sıra kendimi salak gibi hissedip her şeye tıkladığım oldu. Fakat bulmacalar o kadar da zorlu değil. Birkaç denemede ne yapmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Oyunun bir hayli kısa olması ve bulmacalardaki bazı tutarsızlıklar gözüme çarpan en büyük sıkıntılar. Yoksa oynanabilirlik açısından, atmosfer ve müzik tercihleri konusundan hiçbir sıkıntısı yok. Oyunun çizimlerini, geliştirici firmanın da kurucularından olan Beidi Guo isimli biri yapmış. Buna özellikle baktım çünkü çok severek izlediğim Over the Garden Wall çizgi dizisinin tasarımlarını bir hayli andırıyor. Zaten oyun, girişte de bahsettiğim üzere birçok farklı yerden ilham alınarak hazırlanmış. Bu harman yapısı iğreti de durmuyor. Aksine oyuncuyu daha da cezbeder hale getiriyor. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Çizimler ve atmosfer. Müzikler oldukça başarılı. Metin kullanmadan hikayeyi anlatması
EKSİ Kısa sürüyor. Bazı bulmacaların zorlayıcı olması





Yapım Alt Shift Dağıtım Humble Bundle Tür Strateji Platform PC Web www.cryingsuns.com

Crying Suns

Bu robotların fişini kim çekti?

2012'nin efsane indie oyunu Faster Than Light'ı hala oynamamış olanınız kaldı mı, bilmiyorum. Gerçi, FTL'i oynamadıysanız bile FTL-gibi oyunları sonrasında mutlaka oynamış olmalısınız. Kendi çapında bir tür yaratan FTL -hala bu türe bir isim vermedik di mi Hulusi abi?- basit ama sürükleyici oyun tarzıyla indie oyun geliştiricilerin de gözdesi oldu. İşte, bugün karşımızdaki oyun FTL ile çok ağır benzerlikler gösteren ancak bence FTL'den çok daha başarılı, öyküsü, animasyonları, alt yapısıyla daha zengin bir oyun deneyimi sunan bir oyun.

Crying Suns, temel olarak, eski bir donanma komutanının öldükten sonra yeniden hayata döndürülmesiyle başlıyor. Bu abimiz, Allah Allah, neden öldüm, neden clon'u'nu hayata geri döndürdünüz, ulan bizim kocaman imparatorluğumuz vardı, imparatorluğa ne oldu falan feşmekan derken bir de bakıyor ki, imparatorluk uzun yıllardır ortada yok, galaksinin uzak köşesindeki bir klonlama merkezinde kendisi ve internet fişi çekilmiş bir tane robot kardeşimizle baş başa kalmışlar. Ellerinde de eh işte kıvamında bir uzay gemisi var ve bu uzay gemisini kullanıp, galaksinin merkezindeki imparatorluk sarayına ulaşmaları lazım. Fakat o da ne, bu arkadaş-

ların peşine, imparatorluktan boşalan yeri dolduran korsanlar çetesi düşüyor. Ama öyle böyle değil, devasa bir armada.

Bizim Amiral dayıyla robot kardeşimiz de klon merkezinden uyandırdıkları iki tane de subayı yanlarına alıp kaç babam kaç, koşturuyorlar. Yani olay mekanizması FTL'in aynısı. Arkada düşman armada, önde bizim dayılar, koştur koştur savaşarak ilerliyorsunuz.

Bu macera boyunca yıldız sistemleri keşfediyorsunuz, gezegenleri ziyaret ediyorsunuz, uzay istasyonlarında bakım onarım ticaret yapıyorsunuz, düşman gemileriyle savaşıyorsunuz ve bazı gezegenlere inip yardım sinyallerini vs. araştırıyorsunuz, bu görevlerden de ödüllerle dönüyorsunuz ya da komandolarınızı kaybediyorsunuz.

Neyse... Oyun aslında tatlı, naif bir strateji/RPG olarak tasarlanmış. Siz ilerledikçe yeni imkanlar, yeni yetenekler açılabilir ama bunlar çok kısıtlı. En sonunda da zaten düşman gemileriyle savaşmak gerekiyor ki, burada hem ana geminizden kalkan fighterlar hem de ana geminizin üzerindeki silah sistemlerini kullanıp, düşmanı yenmeye çalışıyorsunuz. Fakat ne yazık ki oyunun bu kısmı FTL'deki kadar detaylı bir savaş yöne-

timi içermiyor. Hatırlarsanız, FTL'de geminin her sistemini farklı farklı kontrol etmek hasar alan bölgelere mühendis göndermek, gemini içine sızan düşmanlarla savaşma vs. derken kaptırap gidiyordunuz.

Crying Suns ise, öykü ve animasyon olarak daha başarılı olsa da savaş ve oyun mekanizması ile daha basit kalıyor gibi görünüyor. Ama oyun güzel. Sadece FTL ile karşılaştırınca eksik kalan yanları var gibi hissediyorsunuz.

Bağımsız oyun geliştiricilerini desteklemek adına, bu tür güzel, başarılı yapımları desteklemek gerektiğine de inanıyorum. Dolayısıyla, bu türü seven bir oyuncuysanız, koleksiyonuza katmanızı tavsiye ediyorum. **◆ Cem Şancı**

KARAR

ARTI Başarılı bir indie/bağımsız oyun lezzeti veriyor. Pksel grafiklerle hazırlanan animasyonların Retro kıvamı yerinde.

EKSİ Daha derin bir taktik savaş mekanizması olmalıydı. Oyunun ilerleme sistemi FTL'den farklılaşsa, daha yenilikçi bir yöntem bulunsa, güzel olurmuş.

80





Yapım Outerloop Games Dağıtım Outerloop Games Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4 Web www.falconage.com

Falcon Age

Bu oyunu oynayan üç vakte kadar evinde şahin besler, net!

Piyasaya çıkmalarının üzerinden epey zaman geçmiş olsa da bir yılda satılan VR cihazlarının sayısı maalesef aynı yıl satılan Ferrari otomobillerinin sayısını geçemedi ülkemizde. Bu durum dergi tarafında da farklı değil, evinde sanal gerçeklik gözlüğü olan yazarları kısırlara boğuyor, el üstünde tutuyoruz. Arada kaçan oyunlar olmuyor mu, oluyor tabii. Falcon Age bunlardan birisi ve kendisi VR gözlüğü olmadan da deneyim edilebilen, grafik tarzı olarak Firewatch'ü andıran bir macera oyunu. Oyunda avcı, kadim bir kabilenin asi kızı Ara ile kesişiyor yollarımız. Ara'nın gezegeni asabi bir robot ırkı tarafından işgal edilmiş ve kendileri eleş-

tiriye pek açık "cihazlar" değiller. Haliyle, Ara'nın ufak bir agresifliği kendisinin tek başına enterne edildiği bir çalışma kampına postalanması ile son buluyor. Koğuşumuzun camından beslediğimiz bir şahin ve ufak yavrusu ise tek dostlarımız. Birbirinin aynısı gibi geçen 42 günün ardından (oyunda da öyle geçiyor, fenalık geçirdim) bir yolunu bulup kamptan kaçıyoruz ancak gezegen lafın tam anlamıyla iliğine kadar sömürülmüş, bayağı çorak bir halde. Tüm harita benzer dokularla kaplı bölgelerden oluşuyor ve bu yaklaşık 4 saat sürece olan maceranızda biraz canınızı sıkabilir. Oyunda seçimli olarak savaşmak veya savaşmamak

mümkün, basit dövüş mekanikleri yanında ışık hızıyla büyüüp serpilen şahinimiz ile de bu sevimsiz robotları geldikleri yere def etmeye çalışıyoruz. Kontrol şeması pek bir kullanıcı dostu, Apex Legends'daki ping sistemine benzer şekilde şahini hedefe yönlendirebiliyoruz ve eğer çok uzakta değilse ısılımıza hemen tepki veriyor. Diğer taraftan oyun genel anlamda birbirini tekrar eden görevlerden oluşuyor ve türü sevme-yenler için farklı şeyler vadetmiyor. VR gözlüğünüz varsa daha fazla keyif alabilirsiniz.

◆ **Kürşat Zaman**

65

Yapım Level-5 Dağıtım Level-5 Tür RPG Platform Switch, 3DS Web www.snackworld-official.com/en

Snack World The Dungeon Crawl - Gold

Kralımız WhatsApp'tan yazmış, krallığın onuru için göreve çıkacağız!

Esasında bir manga serisi olan Snack World, ilk kez 2017 yılında 3DS için oyun haline getirilmişti. Ancak ne yazık ki yalnızca Japonya'da yayınlanan oyunu Switch'te İngilizce oynayabilmek için üç yıl daha beklememiz gerekiyordu. Neyse ki, nihayet Level-5 firmasının yerleştiğini yapmasıyla birlikte Snack World'ü oynayabilir hale geldik.

"Peki, nedir bu Snack World?" dersek; kendisi aynı hikayede akıllı telefonlar ve ejderhalar gibi modern ve orta çağ öğelerini iç içe geçiren fantastik bir RPG oyunu. Oyuna kendi yarattığımız karakterimizle -klasik olarak- hafızamızı kaybetmiş şekilde başlıyoruz. Tam bir babisikosunun kızı şımarıklığında olan prensesin dikkatini çekmemiz sayesinde,

kralın adamları arasında girip krallık için görev yapmaya girişiyoruz.

Ana hikaye ve yan görevler olarak ikiye ayrılan görevler sırasında bulunduğumuz alanı keşfedip bölümü sonu canavarı ile dövüşmemiz ve peşinde olduğumuz nesneyi elde etmemiz gerekiyor. Her zindanı tamamladığımızda hem bulduğumuz nadir nesne hem de kralın hediyeleri sayesinde bir sürü kazanç elde etmiş oluyoruz. Bu zindanlarda başarılı olabilmemizi sağlayan en önemli mekanikler ise Jara adı verilen silahlar ve kıyafetlerimiz. Her silah farklı yaratıklar karşısında güçlü iken trend kıyafetler giyiyor olmamız daha nadir nesnelere bulmamıza olanak sağlıyor.

Cep telefonlarından mesajlaştığımız ve prenses için trend parçalar bulmaya çalışırken yaratıklarla savaştığımız Snack World: The Dungeon Crawl - Gold aşure gibi her yerden karışık unsuru barındıran bir oyun. Espirili tarzı kimilerine fazla yavan gelebilecek olsa da bence, kendini ciddiye almaması sayesinde eğlenceli diyaloglar ortaya koyuyor. ◆ **Berçem Sultan Kaya**

70





Yapım Studio Seufz Dağıtım Application Systems Heidelberg Tür Macera Platform PC, Mac Web www.399d-23h-59m-59s.com

The Longing

Gerçek saat dilimi ile 400 gün süren bir oyun oynamak ister misiniz?

The Longing, oynadığım en farklı oyun olma özelliğini kazandı. Oyuna başladığımda gerçekten ne ile karşılaşacağımı bilmiyordum. Kendi halinde düşük bütçeli bir yapım diye düşünerek başlattım. Gölge adında bir karakteri yönettiğimiz oyunda yeraltında kralımız ile birlikte yaşıyoruz. Kralımızın oyunun başında bize dört yüz gün sürecek bir uykuya dalacağını, bu süre boyunca uyandırılmak istemediğini, günü geldiğinde tüm özlem ve korkuyu sonlandırmak için dört yüz günün sonunda kendisini uyandırmamızı söyleyerek uyumaya başlıyor. Evet, The Longing yapımının ana konusu bu kadar. Biz de Gölge ile bir başımıza bu yeraltı mağarasın-

da yapayalnız kalıyoruz. Oyun başladığında üst bölümde zamanlayıcı başlıyor ve gerçek Dünya süresi ile eşit olarak dört yüz günden geri sarmaya başlıyor. Zamanı hızlandırma tuşu yok. Oynamaya başladım, mağara içinde geçtiğim her kapıdan farklı bir yere çıkmaya, kaybolmaya ve konsept olarak mükemmel sanatsal mekanların arasında gezinmeye devam ettim. Yapımı biraz araştırdıktan sonra gerçekten de oynanışın mağara içerisinde kralı uyandırmayı beklemekle geçeceğini öğrendim. Oyun içerisinde Gölge ile gezdiğimiz mekanlar da süre ile bağlantılı. Mesela bir yerden geçerken merdivenlerin ortasında bir delik, deliğin üst tarafında da toprakları

düşmeye başlayan çıkıntı görüyoruz. Oyun bize bu toprağın zamanla düşerek merdiveni tamamlayacağını anlatıyor, bunun için de bir hafta süre gerekli. Ya da bir yeri geçmemiz için örümceklerin ağlarını örmesini beklememiz gerekiyor ve istesek de istemesek de bunu beklemek zorundayız. Tüm oynanış, mekanlar ve yapılabileceklerin hepsi zaman/karşılık ilkesine bağlı. The Longing, sanatsal yapısı, oynanış, müzikleri ile beğendiğim ve bu gibi yapımların daha çok çıkmasını istediğim bir oyun olmuş.

◆ Tunahan Ertaş

80

Yapım Felistella Dağıtım Idea Factory International Tür RPG Platform PC, PS4 Web ideafintl.com/azurlane-crosswave

Azur Lane: Crosswave

Bilindik alternatif gerçeklik senaryolarından sıkıldınız mı?

Azur Lane, 2017'de mobil platformlar için çıkmış, Asya ülkelerinde büyük beğeni toplamış, 2D bir aksiyon oyunu. Şubat ayı itibarıyla da PS4 ve Steam platformlarında "büyük oyun" olarak karşımıza çıktı, bu defa Azur Lane: Crosswave adıyla. Oyunda birbirinden iddialı kıyafetleriyle dikkatleri çeken anime kızlarımızdan oluşan grubumuzla, savaş gemilerini yenmemiz gerekiyor. Tek bir liderle çıktığımız yola, savaşarak kazandığımız puanlarla diğer kızları da ekibe katarak

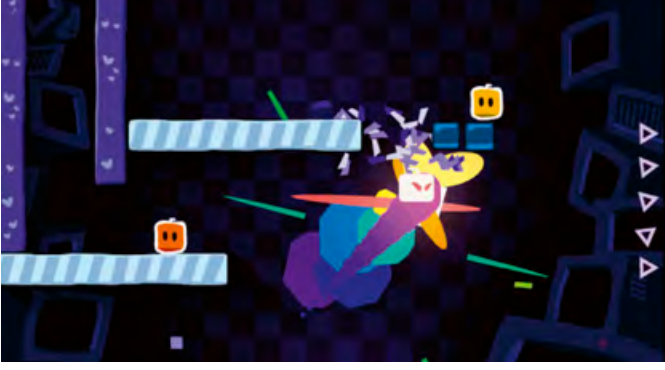
yenilmez bir takım oluşturuyoruz. Yenilmez diyorum çünkü şimdiye kadar girdiğim savaşların hiçbirini kaybetmedim. Daha başında olduğum için kolay olabilir diye düşündüm ama saatlerce oynadım ve bütün savaşları başarılı bir şekilde kazandım. Savaşmak için, karakterimizin oldukça basit bir haritada, soru işareti olan yerlere gitmesi gerekiyor. Bu yerler savaş ekranına gitmeni sağlamanın yanında diğer kızlarla uzun uzun konuşmalarını izlemenizi gerektiriyor. Oyunun %65'nin anime kızların birbirleriyle olan sohbetlerinden oluştuğunu söyleyebilirim. Hikâyeyi anlamak adına ve yazan kişilere de saygı duyduğumdan genelde okumaya çalışırım ama Azur Lane bunu o kadar abartmış ki bir süre sonra "üzgünüm kızlar" diyerek o sahneleri hızlıca geçmeye başladım. Hem girdiğimiz savaşlarda hem de haritada topladığımız hazine sandıklarıyla kazandığımız malzemelerle, kızların ekipmanlarını güçlendirebiliriz. Mağaza

bölümünde de kullanmadığınız eşyaları satın yenilerini alabilmeniz mümkün. Savaştığımız alan, düşmanlar, savaş şekli hiçbir şekilde değişmiyor, hep aynı. Oyunu bitirdikten sonra da yan görevlerle kızların seviyelerini arttırmamız mümkün. Azur Lane kendini tekrar eden çok sıkıcı bir oyun ama Asyalıların neden bu kadar bağlanmış olduğunu da bir iki video izleyince anlayabileceğinizi düşünüyorum.

◆ Nevra İlhan

55





Yapım Mushy Jukebox Dağıtım Mushy Jukebox Tür Platform & Macera Platform PC Web mushyjukebox.com

A Night at the Races

Oyun içinde, çok zor bir oyun!

Yahu teker teker gelin! Önce Ori and the Will of the Wisps, şimdi de bu... Sağol Umut! Ben ki "zor" oyunlardan uzak duran bir bünyeyken, bir ayda iki tanesi fazla oldu.

İki kişilik Türk bir ekip olan Mushy Jukebox'ın elinden çıkan A Night at the Races, bir "point & click" tarzı macera oyunu gibi başlayıp kısa sürede işin hiç de böyle olmadığını bizlere gösteriyor. Oyunun kahramanının çeşitli borçları bulunuyor ve bunları ödemek için de bir oyun turnuvasına katılıyor. Başarılı olma görevi de bize veriliyor. (Point & Click kısmını oynasaydık? Olmaz mıydı?)

Oyundaki telefonumuza gelen kodu bilgisayardaki linke girerek indirdiğimiz oyun, bizi dünyada görebileceğiniz en sağlam platform oyunla-

ından birinin başına oturtuyor. Kontrol ettiğimiz "şey" çok hızlı hareket ediyor, duvarlardan sekebiliyor ve zıplama, ileri atılma gibi hareketler de yaparak "check" işaretine ulaşmaya çalışıyor. Daha doğrusu bunu biz sağlıyoruz. En başlarda sadece basit platformları aşarken, tutorial benzeri görevleri bitirip World 1'e geçtikten sonra asıl mücadeleyle karşılaşılıyor. Önceki görevlere kıyasla daha uzun bölümlerin bizi beklediği World 1, diğer dünyalarla karşılaştırıldığında da meğer çerez gibi kalıyormuş. Yani Umud gerçekten bu oyunu tasarlarken ne düşündün, merak ediyoruz. Parmaklarımız dolama olsun da klavye başında ölüp gidelim mi? Bence bunu istedin ama nedense bunu yaparken keyif de aldık. Bir bölümü geçmek için sürekli çabalamak,

bazen şans eseri doğru hareketleri yapmak, bazen de çok tekrardan sonra müthiş bir refleks geliştirip başarılı olmak inanılmaz bir tatmin sağlıyor. Hem oyuna bir senaryo derinliği katmak, hem de gözlerimizi ve ellerimizi dinlendirmek için, bölüm aralarına macera unsurları da giriyor ve oyunun içindeki ekrandan kafamızı kaldırmak başka öğelerle de ilgileniyoruz. Bu anlamda da oyunda tatlı bir 90'lar macera oyunu havası olmuş, çok hoşuma gitti.

Son derece tatmin edici bir platform & macera oyunu olan A Night at the Races'ı herkese tavsiye ediyorum; virüse olan hıncınızı bu oyundan çıkartabilirsiniz! **◆ Tuna Şentuna**

90

Yapım High Voltage Software Dağıtım GameMill Entertainment Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web bit.ly/39ileRy

Zombieland Double Tap - Road Trip

Filmi izleyenler varsa hiç tadınız kaçmasın...

İlk olarak 2009'da izlediğimiz Zombieland, yine aynı kadroyla çektiği devam filmini, geçtiğimiz yıl yayınladı. Film oldukça absürt olduğu



in için oyunda da bunun etkilerini bol bol görebilirsiniz. Oyun da tıpkı filmdeki gibi dört ana karakterden oluşuyor; Tallahassee, Columbus, Wichita and Little Rock. Wichita'yı seçip oyuna başlıyorum, evde 4 kişiye kadar birlikte oynayabilmeniz mümkün. Aksiyon dolu bir oyun olacağını başlar başlamaz anlıyorsunuz. Uyarılar ve oyunu nasıl oynayacağınız, zombiler size saldırmıyorken ekranda büyük puntolarla gösteriliyor. Kafa karışıklığı olacak da bir durum yok açıkçası oynanış oldukça basit, ilerleyip size saldıran zombileri, sağdan soldan bulduğunuz silahlarla öldürmeye çalışıyorsunuz. Fazlasıyla bu tarz film ve dizi izlediğim için herhangi bir zombi saldırısında yapılması gerekenlere oldukça hakimim. Yavaş hareket ederler ama birine takıldığınızda, karıncalar gibi başınıza üşüşmeleri an meselesidir. Burada da bu kural geçerli, bir zombi sizi yakaladığında kurtulmanız çok da

kolay olmuyor ve saniyeler içinde ölebiliyorsunuz. Eğer bölüm sonu olmadan ölürseniz de en baştan başlamak gerekebilir ve bu da biraz yorucu. Hızlı hareket edebilen Ninja, kusma yeteneği olan Vombie ya da hemen her yerden çıkan palyaçolar gibi toplamda 15 farklı zombiyle karşılaşabiliyoruz. Silahlar da çok çeşitli, onları bazen bir araba bagajından bazen de bir dönme dolaba saklanmış halde bulabiliyoruz. Aralarda karakterlerin komik diyalogları bazen uzasa da takip etmek eğlenceli. İlk bakıldığında grafiklerin kötülüğü ve oyunun basit hali "bu nasıl bir oyun" dememe sebep olsa da ilerledikçe tuhaf bir zevk almaya başladım. Bazen kötü filmlere ya da oyunlara karşı koyamama hali olur, Zombieland: Double Tap- Road Trip tam da bu duyguyu hissettiriyor. **◆ Nevra İlhan**

60



Yapım Nihon Falcom Dağıtım NIS Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web thelegendofheroes.com

The Legends of Heroes: Trails of Cold Steel III

Bu oyunu oynarken aklıma hep Kürşat geldi

Efendim şimdi bazı oyunlar iyi olabilir, lafımız yok. Ama mesela brokoli de iyi, sağlıklı. Fakat sevmeyeni çok? Zorla brokoli mi yedirelim o insanlara. Trials of Cold Steel serisi de aynen böyle bir durum benim için. Baktığınızda iyi bir JRPG. Serinin her oyunu, bir öncekinden daha iyi falan ama zorla mı arkadaşım, ısınmadım işte. Yine de serinin bu son oyununa yaraşır bir inceleme ortaya koyup Kürşat'ı utandıracam; bu seriyi bana iteleyen ondan başkası değil çünkü! İkinci oyundaki iç savaştan 1.5 yıl sonrasını konu eden ve tüm olayları –nihayet- bir finale bağlayan Trails of Cold Steel III, kahramanımız Rean'ın artık mezun olup bir eğitmen olarak dışlanmış ve topluma ayak uyduramamış kişileri topluma kazandırmaya çalışmasını konu ediyor. Rean yine

eski dönem arkadaşlarını bolca görüyor ama yepyeni karakterler oyuna ekleniyor, hepsini sevmek pek mümkün olmasa da (Musse çok saçma misal.) çoğuna kısa sürede alışıyoruz. Sıra tabanlı savaş sistemi yine gayet iyi işliyor; şu devirde bile gideri var. Başka oyunlarda gördüğümüz Break sistemiyle düşmanlarımızın sırası geldiğinde efektif hareket edememelerini sağlayabiliyor, Brave Order özelliğiyle de hasarı geri yansıtma, azaltma gibi perk'lerle savaşın gidişatında rol oynayabiliyoruz. Bunlara ek olarak artık birbirine bağlanmış iki karakterle Burst hareketini yaparsak devasa hasarlar vermeme mümkün olabiliyor. Tüm savaşlar önünüze gelene saldırmaktan çok, doğru zamanlamayla, doğru yeteneği, doğru düşmana karşı kullanmak üzere

şekilleniyor. Bence tüm seri boyunca oyunun en kuvvetli kısmı savaşları oldu, geriye kalan kısımlar –senaryo dahil- geri planda kaldı. Serinin bu son kısmında zindanlar yine yavan, oluşturulan dünyadaki tasarımlar da 1900'lerden kalma. Ne çok JRPG oynadık ki daha ilk kasabasından insanı tavlayabiliyor; Cold Steel III onlardan biri değil. Eğer bir şekilde bu seriye bulaştıysanız ve her oyununu oynadıysanız, elbette ki bu kısmı da oynamadan geçmeyin ama müthiş bir JRPG fanatığı değilseniz, genel anlamda bu seriyi pas geçebilirsiniz. Not: Verdiğim inceleme puanı objektif puandır. Kendi zevkime göre bu oyuna 60'dan fazlasını vermezdim; bana hiç hitap etmedi. ♦ Tuna Şentuna

82

Yapım Echo Chamber Games Dağıtım Curve Digital Tür Simülasyon Platform PC Web curve-digital.com/en-gb/games/detail/48/table-manners

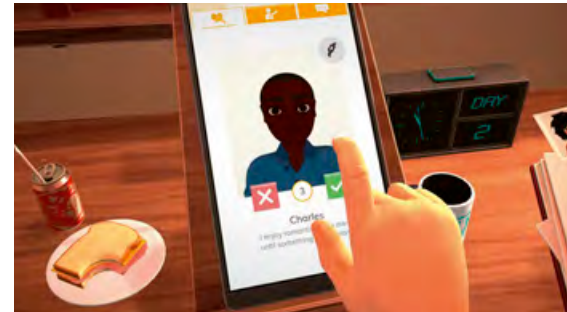
Table Manners

Kölelik 1800'lerde kalmamış mıydı ya?

Daha çok flört ettiğimiz kişinin her dediğini nasıl yaparız simülasyonu gibi bir şey olmuş bu. Neyse, oyuna biraz daha objektif bir bakış açısı ile bakalım. Temelinde aşırı eğlenceli ve saran bir oyun. Basit, hızlı ilerliyor, yer yer sinir bozucu ama tam da evde bütün gün ne yapsam dediğiniz zamanlarda çok iyi iş görebilecek bir oyun. Oynanış bakımından Surgeon Simulator'a çok benziyor. Kontrolleri başta sinir bozucu gelse de zaten oyunun bütün olayı kontroller.

Oyunu açtık, karşımıza direkt olarak bir sağ el, sol el seçimi geliyor. Gerçi ikisi de aynı derecede zor gelecektir bence. Genel geçer popüler diller için dil desteği mevcut. Grafik kalitesi tercihlerimizi de yapıp başlıyoruz. Oyunda bizden beklenen Tinder benzeri bir flört uygulamasından insanları seçmek ve bunlarla randevulaşmak. Oyunun genel amacı bu. Ana karakterimizin kadın mı yoksa erkek mi olduğu belli değil. Bu yüzden o kısım tamamen oyuncunun hayal gücüne bırakılmış.

Kadın ya da erkeklerle randevuya çıkabiliyorsunuz. Tıpkı Tinder'daki gibi beğenme durumumuza göre sağa sola kaydırıyoruz, birini seçiyoruz, biraz konuşup randevuya çıkıyoruz. Ve esas eğlence o zaman başlıyor. Öncelikle baştan itibaren bir iki eleştirimi dile getirmek istiyorum. Oyundaki flört uygulamasında kişilerin kendilerini tanıttıkları kısa yazılar toplamda 3-5 tane falan. Bütün karakterlerin altında aynı yazılar dönüp duruyor. Çok seçim var gibi gözükse de aslında yok yani. Müzikler ve oyunun genel gidişatı bir yerden sonra tekdüzeleşiyor ve kendini tekrarlar bir hâle geliyor. Ayrıca randevuya çıktığımız kişilerin tepkileri de öyle. Yapa zeka konusunda sıkıntılar var. Adami pürmüz ile yakıyorsunuz, adam boş boş bakıyor. Ancak bu fiyat için bu oyun iyi mi şeklinde bakacak olursak, bu fiyat için uygun denilebilir. ♦ Gizem Kiroğlu



78



Tür Auto Battler Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

TFT: Team Fight Tactics

Neden League of Legends'in yapımcılarından olduğunu görünce şaşırmadım acaba?

Ben de kendi kendime diyorum ki, Allah Allah, bu oyun neden bütün en çok satanlar listelerine giriyor. Nesi var bu oyun bu kadar kıymetli yapan? Zaten halihazırda kendisini denemek için can atacak devasa bir hayran kitlesi olan bir League of Legends oyunu imiş. Ne DOTA ne de League of Legends'a bayılmayan biri olarak bu oyunu oynamaya son derece ön yargılı başladığımı söylemek istiyorum. Oyunda ne yapılması gerektiğini çözmek de biraz zaman alıyor. Belki halihazırda LOL oyuncusu olan birine kolay gelebilir, ama ben çözmek için oldukça vakit harcamak zorunda kaldım. Oyunda League of Legends şampiyonlarından bir

takım oluşturuyoruz ve rakiplerimizi alt etmeye çalışıyoruz. Oyunun genel amacı bu. Bunu yaparken de seviye atlıyoruz. Kahramanlarımızı güçlendirmeye falan çalışıyoruz. Sonra herkesin birbirine Allah ne veriyse daldığı karşılaşmalarda yer alıyoruz. Genel olarak oyun bundan ibaret. İndirdikten sonra 500 MB civarı güncelleştirme yüklenmesini zorunlu kılması ve bunu asla arka plandayken tamamlamıyor olması insana sinirden tırnaklarını yedirtse de vakit öldürmek için güzel bir tercih. Arada bir ufak tefek anlık takılmalar oluyor. Yani zaten bilgisayar denginde bir performans beklemek hata olur, ufak tefek optimizasyon sorunlarının olması oldukça normal. Ama o grafikler yok

mu! Evet. Yahu, grafikleri çok güzel uyarlamışlar! Oynarken baktığım şeyden oldukça keyif aldım. Gerek renkleri, grafiklerin genel yapısı gerekse de arka plandaki müzikleri ve ses efektleri çok güzel bir şekilde mobile uyarlanmış. Ama tam olarak da mobil bir oyun olması nedeniyle tam olarak LOL'daki o aksiyon ve hızı yakalayamıyoruz tabii ki. Ortada heyecandan parçalayacakmışız gibi basacağız bir klavyemiz de yok. Ama yine de heyecan hissini ciddi bir oranda tadabiliyoruz. League of Legends hayranlarının zaten deneyeceğini düşünüyorum, ama biz diğerleri de vakit öldürmek için severek oynayabiliriz bence. ◆

86



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Slap Kings

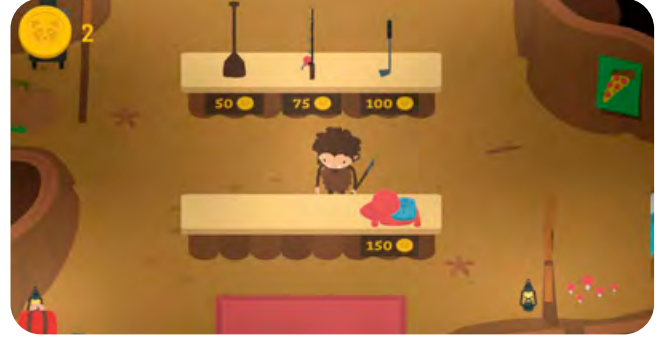
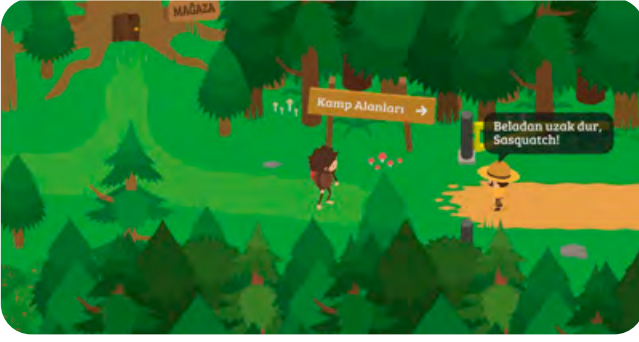
Biri Osmanlı tokadı mı dedi?

Böyle bir oyun olması ne değişik şey, değil mi ya? Çata çata birine giriyorsun ve oyunun bütün amacı, konusu bu. Gerçi normal dövüş oyunları ile karşılaştıracak olursak evet, oldukça güzel. En çok satanlar listesinde adını görmek de bir hayli ilginç fikrimce. Oyuncuların bu oyunda ne bulduğunu tam olarak anlayabildiğimi söyleyemem. Oyunda bir karakterimiz var. Bu karakterimizle sırayla önümüze ne çıkarsa tokatlıyoruz. Kimi zaman bu bir ayıcık, kimi zaman bir insan olabiliyor. Oyun parası topluyor, karakterimizi geliştiriyor. Tokadımızın şiddeti için oyundaki hareketli bir metromda doğru zamanı yakalamamız gerekiyor. Ardı sıra önümüze farklı ırklardan pek çok insan çıkıyor ve hepsini tokatlayarak oyunda ilerliyoruz. Aşırı basit oynanışı ve grafiksel olarak göze hoş gelen altyapısı ile oyuncuyu hemen kendi içine çeken ve zamanın nasıl geçtiğini anlayamadığımız bir oyun. Ayrıca karakterlerin hareketleri çok güzel bir şekilde animasyona dökülmüş. Gerçekten pek

çok enteresan vuruşla karşılaşabiliyoruz. Adam vururken takla falan atıyor yani. İzlemesi de oynaması da eğlenceli. Ancak cidden o kadar sık reklam ile karşılaşyoruz ki artık illallah diyoruz. Yok böyle bir şey. Rakip değişti reklam, geri çık reklam, devam et reklam, sağa dön reklam, sola dön reklam... Tamam ücretsiz oyun ama bu kadar reklam çok sinir bozucu oluyor. Arada güçlendirme almak için para toplayayım diye kendi hür irademle izliyorum olsam da zorunlu tuttıkları reklam sayısı cidden çok fazla. Bir de oyunda bir şey eksikmiş hissi var. Muhtemelen hiçbir müzik altyapısı olmadığı için, ama cidden o boşluk hissi kendini fark ettiriyor. Arkaya alkış, nida gibi ses efektleri koymuş olsalar da bence bir tür müzikal altyapıya kesinlikle ihtiyacı var. Tüm bunların dışında gerçekten eğlenceli ve uzun elinizden bırakmak istemeyeceğiniz bir oyun. Evde, yapacak bir şey bulamadığımız o uzun ve sıkıcı günlerde günümüzün renklenmesine yardımcı olabilir. ◆

64





Tür Bulmaca Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz

Sneaky Sasquatch

Yer misin, yemez misin?

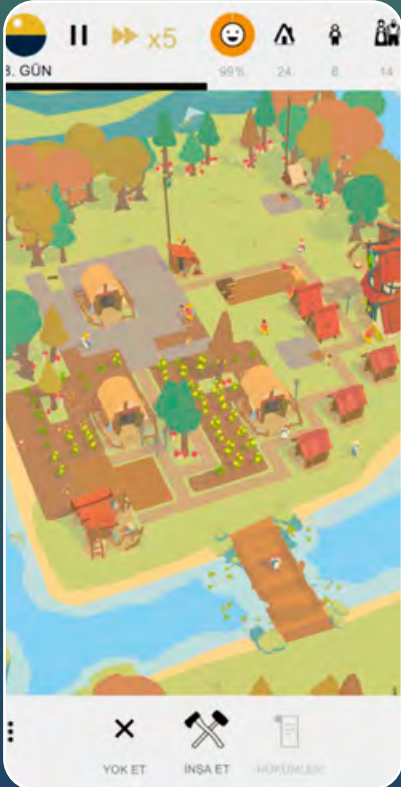
// "Sasquatch" yani nam-ı değer "Koca Ayak".

Amerika'da varlığına inanan ve bundan oldukça korkan, hatta belki geceleri rüyalarına giren insanlar olduğu gibi, en az onlar kadar belki de daha fazla bu canlının varlığına inananları ahmak olarak gören bir kesim mevcuttur. Varlığına dair deliller yetersizdir. Bu oyun da işte tam olarak bu canlıyı konu alıyor. Oyunda karakterimiz tatlı mı tatlı bir Koca Ayak ve insanlar bizi görünce korkuyorlar. Bu yüzden kamp alanlarına girmemiz de yasak. Ama aslında oldukça dost canlısı ve kimseye zarar vermeyen tatlısı bir hayvanız. Oyundaki görevimiz gizlice kamp alanlarına sızmak ve insanların yiyeceklerini

çalmak. Bu çaldığımız yiyecekleri hem kendimiz hayatta kalmak hem de sevgili dostumuz ayıya satıp para kazanmak. Bu paralarla kendimize kazma, kamufle olmamızı sağlayan kıyafetler, balık tutmak için olta falan gibi pek çok yardımcı malzeme satın alabiliyoruz. Kıyafet aldığımızda insanlar bizi görünce korkmuyorlar ve bir nebze olsun hayata karışabiliyoruz. Bunun dışında sanki corona kapacakmışızcasına insanlardan uzak duruyoruz. Oyunda ilerledikçe ek görevlerle de karşılaşılıyor. Örneğin birden karşımıza çat diye bir tilki çıkıp "Hadi üç beş kişiyi korkut. Korkutursan sana bilmem kaç altın vereceği." diyebiliyor. Oyunda tespit edildiğimizde ise kaçmak çok zor,

çünkü yine kontrollerle ilgili büyük bir sorun var. Ki muhtemelen bununla ilgili bir güncelleştirme gelecektir diye düşünüyorum. Ekranın sadece bir kısmı değil tamamı kontrol etmek için kullanılabilir olduğundan ötürü hızlı hareket etmemiz gereken durumlarda karakterimiz kilitleniyor. Sağa sola dönmüyor düz koşuyor ya da yerinde dönüyor. Dolayısıyla güvenlikten kaçarken sıkıntı yaşayabiliyoruz. Bunun dışında herhangi olumsuz bir yönünü görmedim. Yine oynayıp aşırı memnun kaldığım Apple Arcade oyunlarından biri. Grafikleri güzel ve oyun genel olarak aşırı tatlı. Muhtemelen elini atan keyifle oynayacaktır. ◆

92



Tür Simülasyon, Strateji Platform iOS Fiyat Apple Arcade ile Ücretsiz

Outlanders

Age of Empires'a mobil rakip çıktı...

Sanırım bütün Apple Arcade oyun yelpazesinde şu ana kadar oynadığım, beni en çok saran oyun olabilir. Yatmadan önce telefonumu baş ucunda şarjı takip net bir iki saat oynuyorum. Gerek müzikleri gerekse de grafikleri yüzünden tam bir "yatmadan önce oyunu" gibi hissettiriyor. Genel olarak bakacak olursak, oyunda ilerlemek için bölümleri geçmemiz gerekiyor. Bunu inanılmaz tatlı ve bazen de zor bir şekilde gerçekleştiriyoruz. Oyunda her bölümde bir ana bir de opsiyonel yan görev bulunuyor. Bunları yapmak için de çoğu zaman bir zaman sınırı veriliyor. Biz de oyuncular olarak bu zaman sınırı içerisinde istenilenleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Her bölümde yapacağımız görevlerin kısa birer de hikâyesi bulunuyor. Oyunda her şey mantık çerçevesinde ilerliyor. "Hani şimdi neden 60 odun toplayalım ki?" gibi amaçsız, akla yatmayan görevlerin peşinde koşurmuyoruz. Bölümleri geçmek için de gerçekten zorlandığımız bölümler oluyor. Gra-

fikleri de oldukça güzel oluşturulmuş. Yumuşak hatları ve renkleriyle insanın gözünü yormuyor. Ekranın alt ve üst kısmına görünürlük açısından butonların kayıp olmaması için birer beyaz şerit çekilmiş. Müzikleri ise oldukça yumuşak ve sizi asla rahatsız etmiyor. Ancak önemli bir sıkıntısı var ki oynarken bazen verdiğimiz komutlar algılanmıyor ya da yanlış algılanabiliyor. Buna örnek olarak yol, tarla gibi şeylerin inşaatını gerçekleştirirken yanlışlıkla yol vb. yapmak istemediğimiz bir yere dokunduysak, bunu hiçbir türlü geri alamamızı verebiliriz. Bu gibi durumlarda komple işlemi iptal etmemiz gerekiyor. Yani sanırım bu noktada bir güncelleştirmeye ihtiyaç var. Velhasıl kelam toparlayacak olursak, normalde strateji oynamayı sevmeyen insanlara bile hitap edebileceğine inanıyorum. Oldukça eğlenceli ve sevimli bir oyun. Özellikle de değişik bir oyun denemek isteyen oyuncular için güzel bir seçim olarak tercih edilebilir. ◆

89



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. TFT: Team Fight Tactics
2. TRT Çocuk Anaokulum
3. Spiral Roll
4. Join Clash
5. 101 YüzBir Okey Plus

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Başkanlar
3. Hitman Sniper
4. Football Manager 2020
5. Minecraft



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Woodturning Voodoo
2. Brain Test
3. Brawl Stars
4. Slap Kings
5. PUBG MOBILE LITE

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. PARS: Özel Kuvvetler
3. Earn to Die
4. Football Manager 2014
5. İnşaat Sim 2014



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Bullet League

Beklenmedik bir hit daha!

Oyunun grafikleri ne kadar güzel olmuş ya, animasyonda yer alan ekibi tebrik etmek lazım. Oyun akıp gidiyor yani. Uzun süredir bu kadar eğlenceli bir mobil aksiyon oyunu oynamamıştım. Telefonda aksiyon oynamaktan hoşlanmayan biri olarak ben bile bayıldım. Başta biraz sarmayacak gibi gelse de biraz oynadıktan sonra ciddi obsesif bir şekilde oyuna yapıştım diyebilirim. Oyunda hem tek oyunculu hem de çok oyunculu gibi seçenekler var. Çok oyunculu kısımda arkadaşlarınızla ya da rastgele insanlarla oynayabiliyorsunuz. Oyunda karakterinizden, öldüğünüzde çıkan mezar taşına kadar her şeyi özelleştirebiliyorsunuz. Kontrol bakımından oldukça pratik ve sorunsuz. Gereksiz donmalar falan olmuyor. Yine de ilk oynadığımızda alışmak için biraz çaba isteyebi-

li. Bunların yanı sıra oyunda aksiyon anlamında çok değişik özelliklere rastladım. Bunlardan biri de havadayken düşmana kilitleyip ateş edebiliyor oluşumuz. Karşılaşmanın ortasında bu dinamik gerçekten çok işe yarıyor. Sadece ilk başladığınızda oyunda silah bulmak her zaman istediğimiz kadar kolay olmuyor. Keza bu yüzden oldukça fazla kez kendimi ölü buldum. Arıyorum tarıyorum, silah düşmüyor. Biri çat diye tepeme gelip beni öldürüyor sonra. Oldukça uzun soluklu bir oyun. Elinize aldığınızda zamanın nasıl geçtiğini dahi anlamıyorsunuz. Aşırı akıcı ve saran bir ilerleyişi var. Ama belli başlı bir performansı yakalamak istiyorsanız, kesenin ağzını da biraz açmak zorundasınız. Biraz para dökerek karakterinizi üst seviyeler çok daha rahat çıkartabilirsiniz. ◆

82



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Will It Shred?

Abi, oyun konsolunu atmayın, taksitle aldık...

Günümüzde aşırı popüler olan ve şahsen benim asla anlayamadığım ASMR furyasına bir mobil oyun da katılmış bulunmakta. Oyunun temelinde çeşitli nesnelere alıp onları parçalayan bir makineye atıyoruz. Bunların parçalanma sesinin bizi tatmin etmesi, uykumuzu getirmesi falan bekleniyor ASMR denilince. Bende böyle bir etkisi olmadı açıkçası. Belli bir oranda keyifli sayılabilir. Ama elimizi neye atsak yine reklam fişkıyor. Nesnelere parçalıyoruz, parçaladıkça para kazanıyoruz, parçalamak üzere yeni nesnelere kilidini açıyoruz. Buraya kadar her şey güzel. Reklam izlerseniz de çok hızlı bir şekilde para kazanabilirsiniz. Durum böyle olunca da nesnelere tamamı çok hızlı bir şekilde tükeniyor. Ortalama iki üç günde bütün nesnelere açabiliyorsunuz. O zaman da oyunda zaten yapacak başka bir şey kalmıyor.

Yani kısa soluklu bir oyun diyebiliriz. Seçilen nesnelere de oldukça ilginç. Kendimizi bir anda alaf-ranga tuvaleti makineye atarken bulabiliyoruz. Koca tuvalet yani. PlayStation 4 atıyoruz falan. Nesnelere güzel ama parçalanma animasyonu çok kaba kalmış. Tam o ASMR hissini vermiyor. Hem görüntü hem ses olarak hatta. Evet, bazı nesnelere sesi fena değil. Ama çoğunlukla çok mekanik, yapay olduğu çok belli. Kulağa çok batıyor yani. Dolayısıyla ben oyunun tam olarak amacını gerçekleştirebildiğini hissedemedim. Bunun yanı sıra bir de nesnelere çoğu çok tatmin edici değil. Bundan kastım tenekeler falan gibi saçma, parçalanması o tatmin hissini vermeyecek pek çok nesne var. Oturup saatlerce oynamaz. Mutlaka seveni vardır ama genel olarak oyuncuları çok fazla kendine bağlayabileceğini düşünmüyorum. ◆

56

DOTA UNDERLORDS

Valve'in Auto Battler'ı nihayet erken erişimden çıktı?
Peki TFT'ye ne kadar rakip olabilecek?

Sayfa
90



ONLINE



RAINBOW SIX SIEGE

Beşinci yıl içeriklerine yakından bakalım!

İlk duyurulduğunda The Division'ın gölgesinde kalan, çıktığı zaman da herkesin kısa süre sonra sönüp gideceğini düşündüğü Rainbow Six Siege beşinci yılına girmiş durumda. Siz bu satırları okurken beşinci yıl ilk sezonu başlamış olacak. Ben de Rainbow Six Siege'de bizleri gelecekte neler bekliyor şöyle bir özet geçeceğim.

Beşinci yıl içerisinde ilk iki sezonda ikişer adet yeni operatör gelecek. Bu operatörler G. Afrika, Norveç, Hollanda ve Ürdün'den. Şu an zaten Lana ve Oryx oynanabilir durumda. Oryx defansif bir operatör olarak tavan kapaklarına zıplayabilmesi ve daha da çılgın tarafı kırılabilir duvarlara omuz atması, hatta operatörlere de omuz atıp onları yere düşürebilme yeteneği ile oldukça can sıkıyor. Oturup bu satırlarda tabii ki taktik anlatmayacağım size ama Lana da boş değil şimdi. Saldırı tarafının operatörü olan Lana, bizzat kullanılabilir hologramı sayesinde çok acayip operatör kombinasyonlarına veya çok çılgın kafa karıştırıcı taktikler uygulamaya olanak sağlıyor. Her sezon olduğu gibi, bu iki operatöre de eğer sezon biletiniz yoksa bir hafta sonra erişebileceksiniz. Elbette oynayabilmek için biriktirdiğiniz renownları harcayp operatörü açmanız gerekiyor. Bu arada Ash için Tomb Raider skin, Caveira için de yeni bir elite skin eklendi.

Battle Pass olayımız yine devam ediyor bunu en başta belirtiyim. İlk iki sezonda tabii ki yenilikler iki operatör ile bitmiyor, Oregon ve House haritaları da yenileniyor. Ayrıca iki de etkinlik gerçekleştirilecek. Hem Ubisoft hem de oyuncular Arcade Playlist olayını sevdiler, biraz oyunun

stresinden uzak eğlencelik bu içerikleri neredeyse herkes sevgi ile kucakladı. Golden Deagle yılın ilk Arcade etkinliği. Şarjörde tek mermisi olan DE ile oynanacak. Her atıştan sonra şarjör değişireceğiz.

Üç ve dördüncü sezonda ise bu sefer birer operatör eklenecek fakat S3 operatörü belli değil, S4 ise Tayland olacak. Yine iki harita için değişiklik geliyor. Bu haritalar ise Skyscraper ve Chalet olacak. Yine bu sezonlarda iki Arcade Playlist etkinliği de bizleri bekliyor olacak.

Bu arada oyuna sonunda bir replay sistemi geliyor. Hem hile kontrolünde kolaylık hem de nasıl daha iyi oynarım diyenlere yol göstereceğini düşünüyorum. Ayrıca ikinci sezonda geleceğini tahmin ettiğim Smart Ping sistemi nihayet bizlerle, direkt olarak tuzak vb. şeyleri ping yaparak takım arkadaşlarımıza gösterebileceğiz bu sayede. Uyarı gitmeyecek rakip tuzak sahibine, bu da daha taktiksel bir oynanışa sebep olacak. Bu olayın IQ'yu boşa çıkartacağını sanmıyorum. Lord gibi o da sağlam bir yenileme alacaktır, değişecektir bence. Lord demişken, Lord'umuz da değişti, artık sabit silahını elinde taşıyor. Bir de attığı yeri yakan bir grenade launcher taşıyor, büyük sıkıntı hehe. Son olarak bir Proximity Alarm alet edevatı var ki bu da işleri çok değiştiriyor. Operatörlerin geldiği yeri daha rahat anlayabileceğiz, çünkü bir operatör yakınından geçerse bu cihaz ötmeye başlayacak.

Bütün bunların yanında biraz da altıncı sezondan bahsedildi. Sezonlarda birer operatör eklenecek. Her sezon oynanış mekanikleri ve yenilemeler olacak, dört tane

harita olacak ama isimleri ve nasıl oldukları henüz belli değil. Tabii ki eski haritalara yapılacak yenilikler ile Arcade Playlist olayları da hız kesmeden devam ediyor. Hard breacher dediğimiz Termite ve Hibana gibi operatörleri zayıflatmayacak şekilde, diğer operatörler için hard breach sağlayabilen ek ekipmanlar eklenecek. Harita ban sistemi geliyor, sistem Ranked ve casual modlarda olacak. Son olarak ise oyuncu itibar sistemi düşüncesi var Ubisoft'un. Bu sistem ile oyuncular birbirlerine itibar puanı dağıtacaklar, (teraziye tıkladım +rep hesabı) itibar durumuna göre de oyuncu pozitif ise pozitif, negatif ise negatif oyuncular ile eşleşecek. Açıkçası bunun suistimal edilmesinin önüne nasıl geçecekler bekleyip göreceğiz. R6 ile ilgili bildiğim yenilikleri bir sayfada aktarmaya çalıştım. (Öhmm..Kürşat bey.. öhmm) Umarım sizler de gelen yeniliklerden memnunsunuzdur. Son olarak diyeceğim şudur ki, iyi iletişim kurmak oyunu kazanmanın ilk kuralı, bunu unutmayın. Ne kadar sinirlensiniz de anlatmaya çalıştım, toxic oyuncu olmayın. Belki bir oyunda karşılaşmak dileği ile, kendinize iyi bakın efemim. ♦ **Sonat Samir**



TAKTİK SAVAŞLARI

Üçüncü set ile galaksiler arası bir seyahate hazır mısınız?

Ardı ardına duyurduğu oyunların büyük yankı uyandırması, Riot Games'in League of Legends'a ya da Taktik Savaşları'na olan özenini birazcık bile aksatmadı. Özellikle Taktik Savaşları için Haziran 2019'dan bu yana iki farklı set çıkardı ve bu setlerde yaptığı ayarlamalar ile oyun yapısını dinamik tutmayı başardı. Riot Games, değişen köken ve sınıflar, şampiyon kadrosunun yenilenmesi gibi aslında riskli olsa da oldukça başarılı girişimlerde bulundu. İlk Taktik Savaşları seti olan Hizip Savaşları oyunun çıkışına denk gelmiş ve kısa sürede beni bağımlısı yapıp günlerimi harcatmıştı. Ancak bu ilk setin auto battler türü için Riot Games'in yaptığı ilk girişim olması, dengeleme mekaniklerinin sağlıklı işlenmesini engellemişti. Açıkçası oluşturduğunuz birkaç kompozisyon garanti olarak ilk dörde girmenizi sağlıyordu. Başarılı olabileceğiniz kompozisyon miktarı da çok çeşitli değildi. Bunu iyi gören Riot Games ikinci set olan Elementlerin Yükselişi ile uzun süre dengeyi korudu. Neredeyse her bir kompozisyonu etkisiz kılan bir kompozisyon kurulabiliyordu. Ancak özellikle son güncellemelerle ikinci setin durumu biraz ilk setin haline benzemeye başladı. Geçtiğimiz ay ise Riot Games oyunun üçüncü setini duyurdu. İkinci Set ile

elementler temasını benimseyen Taktik Savaşları, üçüncü set ile uzay çağını yaşıyor. Aslında siz bu yazıyı okurken bir aksilik olmazsa oyunun üçüncü seti olan Galaksiler'i oynuyor olacaksınız. Gelin yeni oynanış mekaniklerine yakından bakalım.

Bir kere oyunun uzay temasına sahip olduğunu ve şampiyonların LoL'ün uzay temasındaki kostümleri üzerinden tasarlandığını belirteyim. Set 2'deki köken ve sınıfları unutabilirsiniz. Baştan öğrenmeniz gereken yeni köken ve sınıflar oldukça rekabetçi bir yapı sunuyor. Bir kere ikinci set ile gelen elemental hücre sistemi üçüncü set ile ortadan kalkıyor. Bence bu oldukça isabetli bir karar. Zira bu sistem oyuna yeterince etki edemiyordu ve yapılan dizilimlerde oyuncular elemental hücreleri pek dikkate almıyordu. Yeni sete "Galaksiler" adının verilmesi ise aslında yeni bir oynanış mekaniğinden geliyor. Oyun başladığında rastgele olarak girdiğiniz galakside bazen tamamen alıştığımız normal sistemde maç yapacaksınız ama bazen farklı galaksilere düşeceksiniz. Mesela bir galakside oyuncular iki adet yetiş Neeko ile oyuna başlarken, diğer galakside ilk şampiyon havuzunda sadece dört altınlık şampiyonlar olacak. Riot Games ileride yeni galaksileri de üçüncü sete

dahil olacağını belirtiyor.

Öte yandan kökenler ve sınıflarda neredeyse tamamen değişmiş durumda. Eski sınıf ve kökenlerle tek tük karşılaşacaksınız ve birçok sınıf ve kökeni öğrenmek için biraz zaman haralayabilirsiniz. Artık kökenler büyük ve küçük kökenler olmak üzere ikiye ayrılıyor ve genellikle oyun sonundaki kompozisyonumuzda önemli bir yer tutacak. Küçük kökenler ise büyük kökenler kadar etkili olmayacak ama bazı yeni mekanikleri oyuna katacaklar. Mesela yayınlanan videoda, Meka Pilotları kökeninden üç farklı şampiyonun birleşerek daha güçlü hale geldiğini gördük. Yeni sınıflar da aynı şekilde çeşitlilik gösterse de asıl dikkatimi çeken yine yayınlanan videoda yer alan Thresh'in bench üzerinden dost şampiyonları savaş alanına sürebilme yeteneği oldu diyebilirim.

Galaksiler seti ile beraber yepyeni bir heyecana daha atılacağız. Yeni Galaksiler görev kartı ile birçok görevi tamamlayarak ücretsiz olarak yeni içeriklere sahip olabileceğiz. Eh tabii ki yeni setle beraber çok tatlı yeni minik efsanelerimiz ve mücadeleleri renklendiren yeni arenalarımız da olacak. Yakında mobil platformlarda da göreceğimiz Taktik Savaşları'nda yeni taktikler ve yeni heyecanlar bitmeyecek gibi görünüyor!



TEAMFIGHT TACTICS™ GALAKSİLER

ÖZET BİLGİLER

KÖKENLER

SEMAVİ | Tüm takım arkadaşları verdikleri hasarın (2) %15, (4) %30, (6) %60 kadarını **iyileştirir**.

Xayah 1, Rakan 2, Xin Zhao 2, Ashe 3, Kassadin 3, Lulu 5

ASI | Asiler çatışmanın başında her bitişik Asi başına 8 saniyelik (3) 150 Kalkan ve %10 Hasar Artışı, (6) 225 Kalkan ve %12 Hasar Artışı kazanır.

Malphite 1, Ziggs 1, Sonra 2, Yasuo 2, Master Yi 3, Jinx 4, Aurelion Sol 5

ZAMAN BÜKÜCÜ | Tüm takım arkadaşları her 4 saniyede bir (2) %15, (4) %35, (6) %65 **Saldırı Hızı** kazanır.

Caitlyn 1, Twisted Fate 1, Blitzcrank 2, Shen 2, Ezreal 3, Wukong 4, Thresh 5

UZAY KORSANI | Bir Uzay Korsanı son vuruşuyla bir birimi katlettiğinde (2) %50 ihtimalle 1 Altın, (4) %50 ihtimalle 1 Altın ve %15 ihtimalle bir eşya kazanır.

Graves 1, Darius 2, Jayce 3, Gangplank 5

SİBERNETİK | Bir eşyaya sahip Sibernetikler (3) 35 SG ve 350 Can, (6) 80 SG ve 800 Can kazanır.

Fiora 1, Leona 1, Lucian 2, Vi 3, Irelia 4, Ekko 5

YILDIZ MUHAFIZI | Bir Yıldız Muhafızı yetenek kullandığında diğer tüm Yıldız Muhafızları (3) 30 Mana, (6) 60 Mana kazanır.

Poppy 1, Zoe 1, Ahri 2, Neeko 3, Syndra 3, Soraka 4

SONSUZ KARANLIK | Bir Sonsuz Karanlık katledildiğinde en yakındaki Sonsuz Karanlık takım arkadaşına (3) %50, (6) %80 **İlave Hasar** artışı bu etkinin önceki yüklerini kazandırır.

Jarvan IV 1, Mordekaiser 2, Shaco 3, Lux 3, Karma 3, Jhin 4

VALKYRIE | (2) Valkyrie saldırı yetenekleri canını %50'nin altındaki rakiplere her zaman **kritik vuruş** yapar.

Kai'Sa 2, Kayle 4, Miss Fortune 5

MEKA PİLOTU | (3) Çatışmanın başında üç rasgele Meka Pilotu birleşerek katledilene kadar varlığını koruyan bir **Süper Meka** oluşturur.

Annie 2, Rumble 3, Fizz 4

HİÇLİK YARATIĞI | (3) Hiçlik Yaratıkları **gerçek hasar** verir.

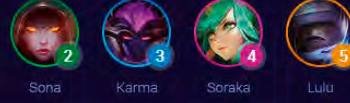
Kha'Zix 1, Cho'Gath 4, Vel'Koz 4

KILIÇ USTASI

Kılıç Ustaları (3) %30, (6) %55 ihtimalle **isabet halinde** fazladan iki defa saldırabilir.

**MİSTİK**

Mistikler takımlarına (2) 30, (4) 120 **Büyük Direnci** sağlar.

**TETİKÇİ**

Tetikçilerin her dördüncü saldırısını iki kat hasar veren (2) üç, (4) dört ilave atış yapar.

**KORUYUCU**

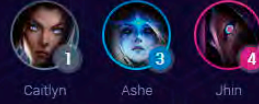
Koruyucular yetenek güçlerinin (2) %15, (4) %35 (6) %80 kadarına eşdeğer **kalkan** kazanır.

**DÖVÜŞÇÜ**

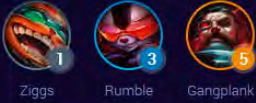
Dövüşçüler (2) 300, (4) 750 **Can** kazanır.

**KESKİN NİŞANCI**

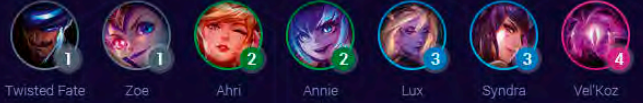
(2) Keskin Nişancılar hedefleri ve kendileri arasındaki her hücre başına %12 **ilave Hasar** verir.

**PATLAYICI UZMANI**

(2) Patlayıcı Uzmanlarının yetenekleri isabet alan rakipleri 1,5 saniyelik **sersemletir**.

**BÜYÜCÜ**

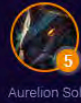
Tüm takım arkadaşlarının **yetenek gücü** (2) %20, (4) %40, (6) %80 artar.

**CASUS**

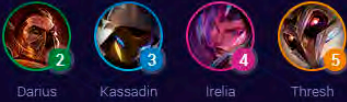
Casuslar çatışmanın başında rakip takımın arka saflarına sıçrar. Casuslar çatışmanın ilk (2) 6 saniyesi boyunca %60 **Saldırı Hızı** kazanır; (4) %80 **Saldırı Hızı** kazanır ve etki bir rakip alt edildiğinde yenilenir.

**UZAY GEMİSİ**

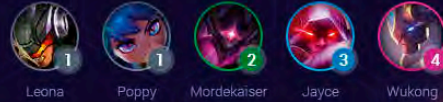
(1) Uzay Gemileri saniye başına 20 Mana kazanır, tahtada manevra yapar, **hareket kısıtlamalarından etkilenmez** ve normal saldırı gerçekleştirmez.

**MANA YAĞMACISI**

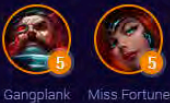
Mana Yağmacılarının (2) ilk saldırıları, (4) tüm saldırıları hedefin bir sonraki **yeteneğinin** bedelini %40 artırır.

**ÖNCÜ**

Öncüler (2) 60, (4) 250 **Zırh** kazanır.

**PARALI ASKER**

(1) Paralı Askerler altın karşılığında **yeteneklerini** geliştirebilir.



*Not: Sinerji ve nitelikler Açık Beta'dan alınmıştır ve değişime açıktır.



Call of Duty WARZONE

Çok sevdiğimiz FPS'i Battle Royale havası sardı!

Battle Royale evrenine her geçen gün yeni bir oyun ekleniyor. Call of Duty markası, zaten Black Ops 4'ün Blackout modunu yayınlamış bu konuda takdirimi kazanmıştı. Ancak Activision bu işi daha da ileriye taşımak istemiş olacak ki geçtiğimiz ay aniden yeni bir Battle Royale oyunu olan Warzone'u duyurdu ve birkaç gün sonrasında oyunu Battle.net, PS4 ve Xbox One üzerinden oynanışa açtı. Şimdi burada direkt Warzone'a giriş yapacağım zira Battle Royale nedir, ne değildir diye merak edenler için zaten derginin diğer sayfalarında bulabileceğiniz Battle Royale dosya konusunu hazırladık. Ancak Warzone'un beta sürümü ile aniden ortaya çık-

ması, onun hakkında birkaç kelam etmeyi zorunlu hale getirdi.

100GB'lık dev!

Activision'ın Battle Royale türündeki potansiyeli küçümsemediğini gösteren bir oyun olmuş Warzone. 10 Mart tarihinde tamamen ücretsiz şekilde oynanabilir olarak yayınlandı bile. Battle.net'e girip oyunu hemen indirebilir ve bu heyecana katılabilirsiniz. Eğer PS4 oyuncusu iseniz, Fortnite ve Apex Legends'da olduğu gibi PS Plus aboneliği gerektirmeden oyunu oynayabilirsiniz. Ancak uyarımş olayım, Warzone için tam anlamıyla "kendi başına oyun" diyebilir miyiz bilemiyorum. CoD: Modern Warfare içerisinden erişebildiğimiz oyunu indirirken, Modern Warfare'i de indirmiş oluyoruz! Eğer Modern Warfare'i almadıysanız tabii ki sadece Warzone'a erişiminiz oluyor. Buradaki sorun şu ki Warzone için 82 GB boyutunu aşan bir dosya indiriyoruz. Yani sevgili Infinity Ward, sevgili Activision şu oyunu tam manasıyla bir standalone olarak piyasaya sürmek bu kadar mı zordu acaba? Her neyse, oyunun Apex gibi ani ve sürpriz bir şekilde duyurulması oldukça büyük yankı uyandırdı diyebilirim. Oyuncu sayısı adeta sağanak bir yağmur gibi artış gösterdi.

İlk 24 saat içinde 6 milyon oyuncuya erişen Warzone, dört günde 15 milyon oyuncu barajını aştı. Peki Call of Duty markasını da arkasında alan Warzone neler vad ediyor?

Modlar ve oynanış

Warzone içerisinde üç farklı oyun modu barındırıyor. Battle Royale, Plunder ve Solo Battle Royale. Solo Battle Royale modu başlangıçta oyunda yer almazken, yayınlanmasından bir hafta sonra oyuna dahil oldu. Battle Royale (BR) ve Solo Battle Royale (SBR) modlarında temel olarak, bildiğimiz klasik tarzda bir Battle Royale oyununa dahil oluyoruz. BR modunda üç kişilik takımlar halinde oyun oynarken SBR modunda tek dostumuz kendimiz ve silahlarımız oluyor. Ancak oynadığımız harita olan Verdansk'a her iki oyun modunda da 150 oyuncu ile beraber atlıyoruz. Ancak yere inerken paraşütümüzü istediğimiz noktaya açıp kapatabiliyoruz, dolayısıyla istediğimiz noktaya daha rahat inebiliyoruz. İner inmez elimizde tabanca olması sebebiyle de -bir nebze olsun- çaresizlik hissine kapılmıyoruz. Daralan alana hareket ederek nadirliklerine göre sıralanan silahları, zırhları ya da enva çeşit diğer eşyayı kasalardan bulmaya çalışıyoruz. Şimdi buraya kadar her şey normal, gelelim





oyunun fark yarattığı noktalara. Bir kere oyunda pek çok modern silah olduğu gibi KAR98K ya da Dragunov gibi tarihin ün yapmış ölüm makineleri de mevcut. Tabancalar, SMG'ler, makineli ya da ağır makineli tüfekler, pompalılar hatta Bazooka dahi oyunda yer alıyor. Oyunun silah yelpazesinin bir hayli geniş olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Öte yandan mekan tasarımları ve çeşitli oyun mekanikleri çatışmaları hem taktiksel hem de aksiyonun dozu açısından zenginleştiriyor. Oyunda yer alan siper alma mekaniği, loot yaparak bulduğunuz ve siper olarak önünüze açabildiğiniz kalkanlar, aynı şekilde loot yaparak bulabileceğiniz bir drone ile çevreyi havadan kontrol edebilmek ve buna göre bir hareket rotası oluşturmak gibi birçok stratejik oyun mekaniği var. Hepsi de oyuna farklı bir heyecan katmayı başarmış. Ayrıca çeşitli noktalarda ortaya çıkan mağaza kasaları ile kalkan, bomba ya da önceden ana menüden hazırladığınız loadoutları satın alabiliyorsunuz. Satın almak için gerekli parayı ise yine loot yaparak toplayabiliyorsunuz. Bir loadouta koyacağınız silahları tam olarak istediğiniz şekilde seçemiyorsunuz. Bunun için oyun oynayarak seviye atlayıp yeni silahlar açmalısınız. Daha güçlü ekipmanlara sahip olmak için yapabileceğiniz bir diğer etkinlik ise kontratlar. Harita üzerine bir kontrat bulup kabul ettiğinizde oyun size belirli bir görev veriyor. Bu görevler bir bölgenin savunmasını belirli bir süre boyunca gerçekleştirmek ya da hedeflenen bir rakip oyuncuyu öldürmek olabiliyor. Görevleri alıp yapmazsanız çok bir şey kaybetmiyorsunuz ancak görevleri yapmak ekipmanlarınızı geliştirmenize yardımcı olabiliyor.

Gulag da nesi?

Warzone'a beni en çok bağlayan özellik ise Gulag isimli mekanik oldu. Apex Legends oynadıysanız ölseniz dahi çeşitli checkpoint noktalarından takımınızın sizi geri döndürme şansı olduğunu biliyorsunuzdur. Warzone'da da bu sistem iki farklı şekilde işliyor. Bunlardan biri Gulag isimli arena yoluyla gerçekleşirken diğeri ise takım arkadaşlarınızın gerekli miktarda parayı toplayarak yine belirli bir checkpoint noktasın-

da sizi hayata döndürmesi oluyor. Ama tabii burada dikkat çeken nokta Gulag arenası. İlk ölümünüzden sonra kısa bir demo araya giriyor. Demoda esir kampı haline getirilmiş bir kalenin zindanına atılıyor ve ölen oyuncular sırayla küçük bir alanda rastgele elinize verilen bir silahla 1v1 kapışmalara dahil oluyorsunuz. Kazanan oyuncular ise oyuna dönüyor. Gulag ayrı bir mod olarak yayınlansa bile beni saatlerce başına kilitleyebilecek bir mekanik. Sadece Gulag'a girebilmek için öldüğüm zaman bile oldu. Bu arada takım arkadaşlarınız sizi istediği zaman oyuna döndürebiliyor ama Gulag şansını her oyunda sadece bir kere elde edebiliyorsunuz. Oyundaki bir diğer oyun modu ise Plunder. Plunder'ı Battle Royale olarak değerlendirmek aslında çok da doğru olmadığı gibi, Warzone'un ikincil oyun modu olduğunu söyleyebilirim. Plunder modunda amaç yine üç kişilik takımınız ile haritada olabildiğince para toplamak ve bu paraları güvenli şekilde kaçırmak. Para kazanmak için loot yapmalı ya da öldürdüğünüz düşmanlardan para toplamalısınız. Topladığınız paraları Bir takım 1 milyon dolara 30 dakikadan kısa sürede ulaştığında ise devreye bonus raunt giriyor. Bonus raundun sonunda en çok para toplamış olan takım mücadeleden galip ayrılıyor. Plunder modunda ölseniz bile sürekli tekrar



doğabiliyor ve takımınıza yakın bir noktadan haritaya düşüyorsunuz. Maksat tamamen para toplamak ve önünüze geleni oyun boyunca yok etmek. Ayrıca Plunder modunda yine çevreden silah veya ekipman bulabildiğiniz gibi, her doğuşunuzda farklı loadoutlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bu yüzden loadoutları kendiniz için kullanışlı olarak ayarlamamız oldukça önemli. Warzone'da problemli noktalarından biri oyunu hala beta aşamasında olmasının getirdiği teknik sorunlar. Buglar ve bazı optimizasyon sorunlarının biraz can sıkıcı olduğu çok açık. Ayrıca keşke bu oyun Modern Warfare'in içinde değil, apayrı bir oyun olarak sunulmuş da 80-100GB boyutuyla disklerimizde yer kaplamasaydı. Activision'ın Battle Royale türüne oldukça olumlu yaklaşması bu evrene yeni bir oyun kazandırılmasını sağladı. BR dünyasının gelecekte daha da gelişeceği kesin ama Warzone bazı teknik sorunların üstesinden gelirse gelecekte de bu türün önemli oyunları arasında yer alacağı benziyor.

◆ Enes Özdemir





Mobil Underlords

iOS ve Android için çıkarılan mobil sürüm PC sürümünden farklı olarak neler sunuyor? Tamamen aynı oyun modları, tamamen aynı oyun yapısı, kahramanlar ve Underlordlar.

Güzel olan ise mobil versiyon ile Steam'e bağlanabiliyor ve kendi hesabınızı kasmaya devam edebilirsiniz.



UNDERLORDS

Erken erişim geride kaldı, önümüze bakıyoruz!

Auto Chess'in popülerliği ile beraber oyun sektörünün auto battler türü ile tanışması, aniden rağbet gören her oyun türünde olduğu gibi bu türde pek çok yeni oyunla tanışmamızı sağladı. Dota'nın modlanması ile ortaya çıkan Auto

Chess'in başarısı, Valve'in tomasını harekete geçirdi. League of Legends'in da Taktik Savaşları'nı geliştirmesiyle, bu alana daha fazla ağırlık veren Valve, Dota Underlords için kolları sıvadı ve oyunun yapımında Auto Chess'in yaratıcısı

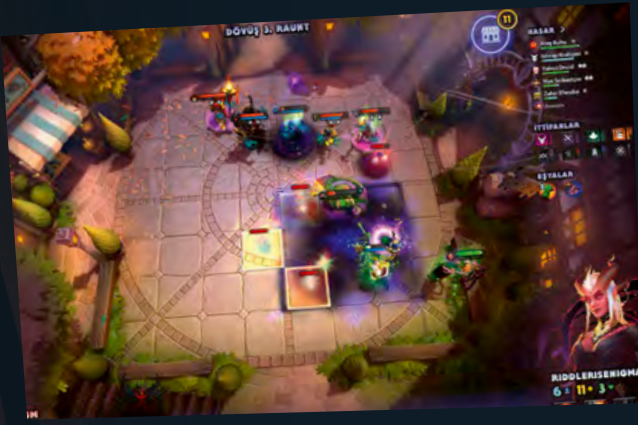
Drodo Studio'dan da yardım aldı. Geçtiğimiz yılın Haziran ayında piyasaya çıkan Dota Underlords erken erişimi geride bıraktı, tamamen ücretsiz ve Türkçe olarak da oynanabilir durumda. Haydi gelin oyunun derinliklerine biraz daha duralım.

Underlordlar

Oyuna ismini de veren Underlord sistemi, Dota Underlords'un en önemli kozlarından. Bildiğiniz gibi auto battler oyun türünde sahaya sürdüğünüz minyonlar oynanış yapısının en büyük parçasıdır. Dota Underlords'da da bu durum değişmiyor. Yapılan rastgele teklifler ile kahraman satın alıyor ve onları güçlendirmeye çalışıyorsunuz. Ancak kahramanların dışında her oyun için bir adet Underlord seçiyorsunuz. Underlordları kahramanlara oranla daha güçlü şampiyonlar olarak tanımlayabiliriz. Diğer kahramanlar gibi birleşip güçlenmeleri mümkün olmasa da birden fazla yeteneğe sahipler. Şu anda sadece dört adet Underlord bulunuyor. Underlordlar iyileştirme ve rakipten eşya çalma yeteneği olan Enno, takımına ve kendisine buff yeteneği sağlayan Hobgen, savaş alanına soktuğu fiçilerle rakibi zayıflatan, dostlarını güçlendiren Jull ve seçtiği bir düşmanı kendi saflarına katan Anessix'den oluşuyor. Tabii her bir Underlord daha fazla yeteneğe de sahip. Gelecekte yeni Underlordlar göreceğimize de inanıyoruz.

BİR UNDERLORD SEÇİN





Oyun modu çeşitliliği

Dota Underlords şu anda içerisinde dört farklı oyun modu barındırıyor. Bu oyun modları Nakavt, Standart, İkili ve Antrenman isimlerine sahip. Nakavt modu benim en çok oynadığım oyun modu oldu. Kısa oyun süresi ile bana oldukça cazip gelen bu modda her şey daha hızlı geliyor. Dört rauntta yenilgi alan oyuncular eleniyor. Yani toplamda dört yenilgi almadan oyunu tamamlayorsunuz. Bunun yanında Nakavt modunda bir kahramanın seviye atlaması için aynı kahramandan iki tane bulmak yeterli oluyor ve birinci seviyeden sonra Underlord seçiyorsunuz. Standart

mod ise auto battles türünün klasik oyun yapısını sunuyor ve her oyuncunun 100 canla oyuna başlıyor. Nakavttan farklı olarak bir kahramanın seviye atlaması için üç tanesi bir araya geliyor ve 9. rauntın ardından Underlord seçiyorsunuz. Her iki oyun türünde de dereceli oyun ya da normal oyuna girebiliyor, gerçek oyunculara karşı oynayabildiğiniz gibi botlara karşı da mücadele edebilirsiniz. İkili oyun modunda bir arkadaşınızla beraber standart bir oyuna girebilirken Antrenman modunda tahmin edebileceğiniz gibi yeteneklerinizi test edebilirsiniz.

Şans ve strateji

Auto battles oyun türünün temel mantığı bu iki temel faktöre dayalıdır. RNG (Random Number Generator) dediğimiz şans faktörü tabii ki oyunun kaderini belirleyen olumlu bir etken ama auto battles türünün en güzel yanlarından biri de yapacağınız doğru hamlelerin şans faktörünü lehinize çevirme imkanı sunması. Dota Underlords'da da durum değişmiyor. Tabii ki oyundaki en büyük şans faktörünü her raunt başında marketin size sunduğu kahraman teklifleri oluşturuyor. Doğru kompozisyonu bulmak ve daha güçlü bir takım oluşturmak için markette doğru

kahramanlara denk gelmeniz çok önemli. Oyunun başında yapacağınız doğru seçimler, markette acele etmeden, daha doğru noktalarda yapılan reollar, seviye atlama rauntlarını iyi seçip doğru zamanda bu alanda altın yatırımı yapmanız şans faktörünün değişmesine neden olabilir. Özellikle oyunun orta bölümünü iyi para biriktirerek geçmeyi başarısanız artan reoll şans ile istediğiniz kahramanları bulma ve güçlendirme ihtimaliniz daha çok artıyor, bunun sonucu olarak oyun sonunda güçlü kompozisyonlarla bir anda galibiyet serileri oluşturabiliyorsunuz.



Şehir gezintisi

Dota Underlords size sunduğu yeni mücadeleler ile oyun saatlerinizi uzatıyor. Mesela ana menünün alt kısmında yer alan şehir gezintisi modunu başlangıçta bir senaryo modu sandım ve çok heyecanlandım. Bu anlamda küçük, tatlı detaylar barındırır bile aslında bunu senaryo olarak tanımlamak pek de doğru olmaz. Sadece kimi zaman yapay zeka ile kimi zaman ise gerçek mücadelelere girerek çeşitli görevler tamamlayorsunuz.

Mesela oyun sizden bazen yapay zekaya karşı sizi savaştırıyor. Bunu normal bir auto battles savaş sistemini kullanarak yapabildiği gibi bazen de bariyerlerin arkasına saklanmış olan düşmanları açığa çıkarıp yok ediyorsunuz. Öte yandan bazı durumlarda ise belirli Underlordları kullanarak görevleri tamamlamanızı istiyor. Bu görevleri tamamlamak Mücadele Bileti'ne ekstra puan kazandırabiliyor.

Mücadele bileti ve kozmetik

Günümüzde pek çok oyunun yaptığı gibi, Dota Underlords da battle pass sistemi kullanıyor. Zaten ücretsiz oynanabilen oyunun eklemek teknesini doldurmak için bu tür bir yol seçmesi gayet anlaşılabilir ve bence birçok oyunda oldukça başarılı işleyen bir sistem bu. Dota Underlords'da da oyunları oynadıkça tecrübe puanı kazanıyor. Bu tecrübe puanları oyuncuya bir seviye ilerlemesi sağlıyor. Bu alanda seviyeniz arttıkça birçok eşya kazanabiliyorsunuz. Bu eşyalar ve

arayüz kozmetikleri çok çeşitli alanlarda olabilir. Underlords portre çerçevesi, iletişim baloncukları, spreyley, efektler, Underlord kostümleri gibi birçok içerik mevcut. Tabii bu seviye ilerlemesinden kazandığınız eşyaları elde etmeniz için yaklaşık 30 TL'lik Mücadele Biletini satın almanız gerekiyor. Eğer oyunun bağımlısı olursanız sonuna kadar geçecek bir ücret olduğunu düşünüyorum zira 100 seviyelik mücadele bileti, 100 farklı ödül anlamına geliyor.



LEVEL

ÜCRETSİZ
KARGO!

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



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

Lenovo Legion Y540

Lenovo'nun şık ve kuvvetli laptopu oyuncuların kalp atışını hızlandırıyor.

Sayfa
95



DONANIM

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



Acer Predator Helios 300 (PH317-53) ✦

Oyuncuların gözdesi Helios RTX ile buluştu!

Geçtiğimiz haftalarda Acer'in giriş seviyesi oyuncu laptopu Nitro 5'i incelemiştik hatırlarsanız. Helios 300 serisi ise tercih ettiğiniz konfigürasyona göre orta veya üst sınıfa hitap eden bir ürün ve bu sayfalarda PH317-53-750A konfigürasyonu ile konuştumuz olur. Elbette 2019 yılı sonlarında bizlerle buluşan bu modelin en büyük farklı teknik tarafta, ancak tasarım konusunda da bazı değişiklikler söz konusu. Öncelikle, geçtiğimiz yıl incelediğimiz Helios 300'e ana hatlarıyla benzese de bu defa siyah-kırmızı yerine siyah-mavi ağırlıklı bir tasarım tercih edilmiş. Çerçeve ince sayılmaz ve ürün de toplamda 2.95kg ile oldukça ağır. Diğer taraftan boyutları büyük olsa da 24mm ile yeterince ince olduğunu söyleyebiliriz. Bu tasarım tercihi bir miktar sadeleşmeyi de beraberinde getirmiş zira ürünün egzoz tabir ettiğimiz havalandırma çıkışları artık kırmızı renkte değil, kasa ile aynı "Abyssal Black" renginde. Eğer agresif bir tasarımı tercih ediyorsanız bu değişim muhtemelen hoşunuza gitmemiştir diye düşünüyorum. Üründe mekanik klavye kullanılmamış, 17.3 inç kasanın da avantajıyla tuşların kullanımı son derece rahat. Üründe dört bölge RGB aydınlatma kullanılmış, tuş başına ayrı ayrı aydınlatma bulunmuyor. Ayrıca kapaktaki Predator logosu da ışıklandırılmış ve bu ışıklandırma kapatılmıyor.

Helios 300'de 17.3 inçlik, 1080p/144Hz mat IPS bir panel kullanılmış, tepki süresi ise 3ms. 300 nit parlaklık sunabilen panelde G-SYNC bulunmuyor, ihtiyacınız var mı, tartışılır. Hem görüş açısı hem de renklerin doğruluğu anlamında performansı oldukça başarılı bulduk. Ürünün teknik tarafı ise hayli donanımlı. Helios 300'de Intel'in dokuzuncu nesil 6 çekirdekli 12 izlekli Core i7-9750H işlemcisi, 32GB DDR4-2666Mhz RAM ve NVidia GeForce RTX 2070 Max-Q (8GB GDDR6) ekran kartı kullanılmış, ayrıca Intel HD 630 tümleşik ekran kartı da bulunmaktadır. Bu da masaüstü uygulamalarda daha uzun batarya dayanımı ve daha sessiz bir çalışma ortamı sağlıyor. Üründe kullanılan depolama birimleri ise 256GB SSD (Western Digital SN720) ve 1TB HDD'den oluşuyor. Çoğu oyuncu için yeterli bir alan. 180W'lık bir adaptörle gelen ürünün boyutları maalesef batarya kapasitesini artırmamış. 58Wh'lık batarya 3.5-4.5 saat yoğun kullanıma izin verse de oyun oynadığınızda bu süre ciddi anlamda düşüyor. Soğutma performansı ise takdire şayan. Denediğimiz beş oyunda işlemci 76 dereceye kadar yükselirken GPU tarafında en fazla 65 derecelik bir ısı gördük. Bu son zamanlarda gördüğümüz en iyi değerler ki özellikle CPU tarafında 80 derecenin üzerini görmeye çok alışkiniz. Maalesef bu madalyonun diğer yüzü gürültü seviyesi. Dördüncü

nesil Aeroblade fanlar soğutma tarafındaki olağanüstü performanslarını maalesef sessizlik konusunda gösteremiyor, yük altında ses 55db seviyesine kadar yükselmekte. Hoparlör sistemi bir laptop için gayet başarılı olsa da bu seviyede yapabilecekleri bir şey kalmıyor. Peki oyun performansı ne durumda? Yaptığımız testlerde Forza Horizon 4'te Ultra ayarlar ile 115fps'in altına hiç düşmezken, piyasadaki en büyük sistem canavarı olan Red Dead Redemption 2'de Ultra ayarlar ile ortalama 43fps aldık. Tüm bunlar sırasında soğutma sisteminin işini son derece başarılı şekilde yaptığını da tekrar belirtelim. Acer Predator Helios 300, bir önceki neslin üstüne hayli tadında bir güncelleme olmuş. Eğer üst seviye, büyük bir oyuncu bilgisayar istiyorsanız tam aradığınız ürün olabilir. Fiyatı ise bizim test ettiğimiz konfigürasyonda 15.500TL civarında. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok başarılı soğutma performansı. Oyunlarda yüksek performans. Malzeme ve işçilik kalitesi. Rahat kullanımlı klavye.
EKSİ Yük altında gürültü seviyesi çok yüksek.



Lenovo Legion Y540 - 17IRH

Performanslı küçük kardeş!

Lenovo'nun Legion serisi Intel'in 9. nesil işlemcileri ile yenilendi bildiğiniz gibi, daha geçen ay burada oldukça başarılı bir model olan Lenovo Legion Y740'ı konuk ettik ve çok beğendik. Legion Y540 da aynı ailenin bir alt sınıfı olarak tabir edebileceğimiz bir model. Kendisine özgü tasarımını aynen koruyan ürün Y740'ın sahip olduğu RGB klavye ve GSYNC destekli panellere sahip değil. Bunun dışında, bizdeki 17IRH versiyonunun 17.3 inçlik ekranıyla ağabeyine oldukça ilginç bir alternatif olduğunu belirtmiş olalım.

Lenovo Legion serisi bilindiği gibi hayli kendisine özgü bir tasarıma sahip. Herkese göre mi, tartışılır. Diğer taraftan biz bu tasarımı, belli sıkıntıları olsa da çok beğeniyoruz. Lenovo bu üründe yine yüksek kaliteli bir plastikten üretilmiş, çok da agresif olmayan bir kasa kullanmış. Tek parmakla kolaylıkla kaldırılabilen Y540'ın ekranını kasaya bağlayan menteşeler arka kısım yerine arka-üst gövdeden yer alıyor. Bu da daha ilk bakışta rakiplerinden ayrılan, uzaktan bakınca bile Legion serisini ayırt edebilmeyi sağlayan bir özellik. 180 derece yatabilen, adeta bir tablete dönüşen panelin alt kısımda kalın bir çerçeve bulunurken diğer üç kenarda çerçeve son derece ince. Bu tasarım da ürünün metrelerce uzaktan bile fark edilebilmesini sağlıyor.

Bu tasarımın maalesef kötü de bir etkisi var. Kamerası üst çerçevede yer bulunmadığından aşağıya alınmış. 720P çekim kalitesi yeterli olmadığı gibi bir de yüzünüzü görebilsin diye ekranı arkaya yatırmak zorunda kalıyorsunuz. Üründeki klavyede arkadan aydınlatma mevcut ve beyaz renkte, RGB desteği ise bulunmuyor. Genel anlamda büyükçe tuşlar kullanılmış ve yazı yazarken de hayli konforlu denilebilir. Multitouch özellikli touchpadde ise halen çoğu kişinin vazgeçemediği iki adet düğme kullanılmış. Klavye

yüzeyinde parmak izi kalsa da kuru bir bezle temizlemek pek problem değil, iz bırakmıyor. Ürünün en pratik yönlerinden birisi de Ethernet portunun arka kısımda kalması. Hem göz zevkiniz bozulmuyor, hem de kullanım konforu artıyor. Y540'ın ağırlığı yaklaşık 2.9kg. Ne ağır, ne de hafif diyebiliriz. Diğer taraftan ürüne güç sağlama 230W'lık adaptör hayli irice.

Y540 pek çok seçenek içinden kendinize uygun konfigürasyonu belirleyebileceğiniz bir seri. 15 ve 17 inçlik paneller (Kendi aralarında 60 ve 144Hz seçenekleriyle), Core i5-9300H veya Core i7-9750H işlemciler, GeForce GTX 1650, GTX 1660Ti ve nihayetinde RTX 2060 ekran kartları yanında son derece zengin bir depolama alanı seçeneği arasından istediğiniz konfigürasyonu seçmeniz mümkün.

Bize gelen 17IRH modelinde 17.3 inçlik, 1080p/60Hz bir IPS panel bulunmaktaydı. 300 nitlik parlaklık değeri önceki modellerden iyi olsa da kendi sınıfında "eh" denilebilecek seviyede. Bu panel renklerin %72'sini görüntüleyebiliyor. 17IRH modelinin diğer teknik özellikleri ise Intel Core i7-9750H işlemci, 16GB DDR4-2666Mhz RAM, GeForce GTX 1660Ti ekran kartı, 256GB SSD + 2TB HDD şeklinde sıralanıyor. Bu konfigürasyon kağıt üzerinde tüm oyunları çalıştırmaya ve gayet de iyi bir performans vermeye muktedir, zaten aldığımız sonuçlar da bunu doğrular nitelikte.

Control'de 1080P/High ayarlarda savaş sahnelerinde bile 50 FPS'in üzerinde kalmayı başardık. Battlefield V Ultra DX12 ayarlar ile 60 FPS, The Witcher III Ultra ayarlar ise 75 FPS, tam bir sistem canavarı olan Assassin's Creed Odyssey ise Ultra ayarlar ile 42 FPS gibi sonuçlara ulaştı. Bu oyunlar çalıştırırken ekran kartında 73 derece, işlemcide ise 85 derece sıcaklıklar gördük. Hiç

fena sayılmasa da ürünün performans modunda 50db'nin üzerinde gürültü ürettiğini belirtmemiz gerek, bu da klasik bir değer.

Ürün size Undervolt ayarı yapılmış halde gelmiyor, eğer overclock işleriyle ilgiliniyorsanız aklınızda olsun. Performans modunun getirisi de işlemcinin güç çekme limitini 45W'tan 50W'a yükseltmek ve fanları tam hızla çalıştırmaktan ibaret. 57WH'lik batarya maalesef yoğun oyun deneyimlerinde 80 dakika civarında tüketiyor, internet / film kullanımında aldığımız süre ise 3.5 saat ile 4 saat arasında. Kağıt üstündeki rakamlara ulaşılmasa da fena sayılmaz. Laptolar bildiğiniz gibi ne yaparsa yapsın bir kulaklığın yerini tutamıyor ancak üründeki Harman ses sistemi oldukça iyi bir iş başarıyor. Dolby Atmos'un yazılım desteğini de arkasına aldığı belirtilmeden geçmeyelim.

Y540 yine son derece başarılı bir model olmuş. Eğer Y740'ın ek olarak sundukları ilginizi çekmiyorsa daha ekonomik ve yine son derece rekabetçi bir seçenek. Fiyat konusunda ise, biz bu incelemeyi yaptığımız sırada ürünün Türkiye fiyatı henüz belirlenmemiştir. Benzer bir konfigürasyonun 15.6 inç ekranlı modelinin (2TB yerine 1TB HDD ile) 9300 TL civarına bulunabildiğini belirtelim. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık ve performanslı, ses kalitesi başarılı, Ethernet portu arka panelde, 144Hz panel seçeneği (opsiyonel), 256GB+2TB depolama alanı, klavye mekanik olmasa da başarılı **EKSİ** Kameranın konumu ve kalitesi kötü, ekran parlaklığı halen iyi sayılmaz, RGB klavyenin olmaması



Huawei P Smart Pro

Kocaman ve uygun fiyatlı bir telefon arayanlara!

Huawei'nin orta sınıf akıllı telefon ailesi olan P serisi, P Smart Pro modeliyle orta segmente konumlanan güzel bir modele imza atmış. P Smart Pro, büyük telefonlardan biri. 6.59 inç büyüklüğündeki ekranı ve 163 mm uzunluğundaki gövdesiyle, büyük telefonları tercih eden kullanıcılara hitap eden P Smart Pro, öte yandan biraz ağır bir telefon oluyor. P Smart Pro'nun ağırlığı 206 gram olurken, yine 8.8 mm kalınlığı ile benzer büyük ekranlı telefonlar arasında arka sıralara yerleştiğini söyleyebiliriz. Ancak telefonun gerek arka yüz tasarımıyla, gerek ince çerçeveli ekranıyla güzel görüldüğünü de söylemek lazım. P Smart Pro, çentiksiz bir ekrana sahip. Huawei P Smart Pro'nun ekranı 6.59 inç boyutunda. IPS LCD panelin kullanıldığı ekran Full HD+ olarak da isimlendirdiğimiz 2340x1080 piksel çözünürlüğünde görüntü üretiyor. 19.5:9 görüntü en – boy oranı sunan ekranın piksel yoğunluğu ise 391 ppi seviyesinde.

Huawei P Smart Pro'nun teknik kadrosuna baktığımızda, telefonun Kirin 710F işlemcisi kullandığını görüyoruz. 8 çekirdekli bu işlemci, P smart (2019) modelinde kullanılan Kirin 710'un özel bir sürümü. 2.2 GHz frekansında çalışan 4 Cortex-A73 çekirdeğinin yanı sıra 4 adet 1.7 GHz frekanslı verimlilik odaklı Cortex-A53 çekirdeği bulunan bu işlemcisiyle hem performans hem verimlilik altında selef model Kirin 659 işlemciye göre önemli kazanımlar sağlıyor. Telefonda grafik işlemci Mali-G51 olurken, kullanılan RAM kapasitesi 6 GB, depolama alanı ise 128 GB olarak karşımıza çıkıyor. Telefonun batarya kapasitesi 4000 mAh olurken, teknik kadroya ilişkin olarak telefonda 802.11n standardında Wi-Fi, 4.2 standardında da Bluetooth'un yer aldığını söyleyelim. Öte yandan

P Smart Pro'da NFC desteği de yer almıyor. Huawei P Smart Pro, Android 9 işletim sistemiyle geliyor ve telefonda Google desteği yer alıyor. Yani P Smart Pro ile Google servis ve Google uygulamalarını kullanabiliyorsunuz. Bu konuda herhangi bir sıkıntınız yok. Öte yandan telefonun arayüzünün de EMUI 9.1 olarak karşımıza çıktığını söyleyelim.

P Smart Pro'nun AnTuTu Benchmark testine geldiğimizde ise, telefonun 182 bin 747 puan aldığını görüyoruz. Bu puan segmenti için ortalama bir sonuç anlamına geliyor. Huawei P Smart Pro'yu kullandığımız süre içinde hem PUBG hem Call of Duty'de değerlendirdik. Her iki oyunda da epey vakit geçirdik. Bu bağlamda özet olarak söyleyebiliriz ki, PUBG'de HD çözünürlükte akıcı bir oyun deneyimi sağlayan telefon, Call of Duty'de ise daha ılımlı bir kullanıcı gözetiyor. Bu oyunda orta kalite grafiklerde akıcı oyun sağlarken, grafiği yükseğe çektiğinizde daha düşük FPS sağlıyorsunuz.

Huawei P Smart Pro için yaptığımız kapsamlı test aşamalarında elbette merak ettiğiniz pil ömrü sorularına da yanıt aldık. Telefonda 4000 mAh kapasitesinde batarya yer aldığını söylemiştik. PUBG'de 30 dakikalık oyun sonucunda yüzde 9 şarj kaybı yaşayan P Smart Pro, Call of Duty'de ise yine 30 dakika sonunda yüzde 10 kayıp yaşadı. Bu sonuçlar da yine gayet ideal duruyor. Huawei P Smart Pro, 10 W'lık şarj aleti ile beraber geliyor. Telefonu bu şarj cihazı ile şarj ettiğinizde, ilk 30 dakika içinde yüzde 30'u şarj olabiliyor.

Huawei P Smart Pro'da ana kamera kurulumu 3'lü dizilimden oluşuyor. Yani Huawei P Smart Pro'da arka tarafta 3 kamera yer alıyor. Bunlardan ana kamera 48 MP ölçüsünde olurken,

f/1.8 diyaframa sahip. Geniş açılı çekimler yapabilen bu kamera, lazer otofokus sahibi. Ancak bir optik imaj sabitleyici yer almıyor. İkinci kamera, ultra geniş açılı olarak karşımıza çıkıyor. Bu kamera da 8 MP olarak yer alırken, diyafram değeri daha düşük olarak f/2.4 şeklinde karşımıza çıkıyor. Telefonda 3'üncü kamera ise 2 MP ölçüsünde derinlik ölçümlemesi için yer alıyor. Yani fotoğraflarınıza alan derinliği katıyor. Telefonun arka kameraları LED flaş ile desteklenmiş ve Full HD çözünürlüğünde 60 kare kayıt yapabiliyor. Ön kameraya baktığımızda ise burada da 16 MP ölçüsünde, üstten açılabilir bir kameranın yer aldığını görüyoruz. Bu kamera da f/2.2 diyaframa sahip ve Full HD çözünürlüğünde 30 kare video kaydı yapabiliyor.

Huawei P Smart Pro'nun ana kamerası özellikle iyi ışık koşullarında gayet sağlam sonuçlar üretiyor. Detay zenginliği olsun, renk doğruluğu olsun bir bütün olarak baktığınızda gayet iyi bir fotoğraf görüyorsunuz. Ancak ışık koşulları düştüğünde de grenler belirginleşiyor. Bu noktada da telefonun gece moduna başvuruyorsunuz. Şu an P Smart Pro'yu 2659 TL fiyatla bulabiliyorsunuz, fakat bu alanda daha güçlü modeller olduğu aşikar. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Güzel tasarım, başarılı görüntü üreten geniş ekran, Google servislerini destekliyor, iyi pil ömrü, sınıfına uygun kamera performansı, 3.5 mm kulaklık girişi, microSD kart desteği **EKSİ** Yavaş şarj, NFC, 802.11 ac, BT 5 yok, yüz tanıma yok, ağır, fiyat/performans noktasında önemli rakipleri var



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Monster Huma H4 V3.2

Monster'dan iddialı bir iş bilgisayarı!

Monster'in Huma ailesinden bu kez 2'inci modeli inceliyoruz. Daha önce Huma H4 V2.1'i incelemiştik. Yeni model ise Huma H4 V3.2 olarak karşımıza çıkıyor ve yenilenmiş teknik kadro ışığında farklılıklar gösteriyor. Hemen önce teknik kadrodan bahsederek başlamak istiyoruz. Zira Huma H4 V3.2, özellikle bu konuda selefine kıyasla farklılıklar getiriyor. Bu modelinde Intel'in yeni 10'uncu nesil Comet Lake işlemci ailesinden Core i7-10510 CPU'dan güç sağlayan Huma H4 V3.2, böylece işlem gücüyle bu platform için yüksek performans vad ediyor.

4 fiziksel çekirdek ve 8 izlek sahibi olan Core i7-10510 işlemcinin yanı sıra laptop'ın teknik detayları arasında göze çarpan noktalardan bir diğeri ise 2 GB GDDR5 kapasiteli NVIDIA GeForce MX250 grafik işlemcisi yer alıyor. Böylece halihazırda Intel yerel grafik biriminin yanı sıra, güç gerektiren grafik uygulamalarında da Huma H5 V3.2'yi değerlendirebiliyorsunuz. Elbette bu laptop'la oyun da oynatabilirsiniz, ona da geleceğiz. Huma H4 V3.2, 8 GB RAM kapasitesine sahip. Bu modellerde tek kanal bellek kullanımı bir nebze üzücü olsa da, satın alım aşamasında kapasite artırımı yapabilemeniz avantaj getiriyor. Bu modeli derseniz 16 GB kapasitesine yükseltebiliyorsunuz. Benzer konu depolama noktasında da geçerli. Huma H4 V3.2, 512 GB kapasiteli M2. SSD'ye yer veriyor. Ancak ayrıca bir M.2 SSD slotu daha boş durumda. Böylece derseniz buraya da sonra farklı M.2 SSD ile doldurarak kapasiteyi arttırabilirsiniz. Bu arada laptop'ta yer alan M.2 SSD'nin Samsung'un PM981 modeli olduğunu da söyleyemek lazım. Performansıyla oldukça iddialı olan bu SSD, Monster'ın söylemiyle 3500 MB/s sıralı okuma, 2200 MB/s sıralı yazma performansı gösteriyor. Bizim

yaptığımız CrystalDiskMark testinde de benzer sonuçlar almayı başardı. Zira test sonucunda 3515 MB/s sıralı okuma performansı alan disk, sıralı yazma noktasında da 1946 MB/s gibi bir sonuç üretti ki, bunlar da fazlasıyla iyi değerler. Bu adımı kapatmadan önce oyun konusuna da değinelim. Huma H4 V3.2, MX250 grafik işlemcisi ile ana akım oyunları da çalıştırabilen bir model oluyor. Elbette bu laptop ile Red Dead Redemption 2 falan oynayamayacaksınız, bunu beklemek gerekir zaten. Ama Huma H4 V3.2 ile bir PUBG oynayabilirsiniz, bir Fortnite oynayabilirsiniz. PUBG'de 60 – 70 fps değerler alabilen Huma H4 V3.2, bu performansta 75 – 77 GPU sıcaklığına ve 70 – 75 derecelerde de CPU sıcaklıklarında dolaştı. Öte yandan oynadığımız bir diğeri oyun olan Fortnite'ta ise yine yüksek kalitede 48 – 55 fps sonuçlar üreten laptop, GPU ısısıyla 77 derecelerde gezinirken, işlemci ısısıyla da 75 – 80 derecelere göz kırıyor. Evet, peki, Monster Huma H4 V3.2 pil ömrüyle ne kadar süre tanıyor? Monster, Huma H4 V3.2 için 8 saate kadar pil ömrü iddiasında bulunuyor. Elbette biz laptop'ın pil ömrü süresini kendi yaptığımız testlerle de ölçümledik. Bu süre kullanım yoğunluğunuza göre değişiklik gösteriyor. Ancak bilmeniz açısından, misal 30 dakika yüksek grafik ayarlarında Fortnite oynadığımızda, laptop'ın pili yüzde 66'dan yüzde 22'ye kadar gerilediğini de söyleyelim. Huma H4 V3.2, tasarımıyla başta da söylediğimiz gibi oldukça kompakt ve sade bir model. Yalnızca 1 kilogram ağırlığında dolan laptop, böylece çok kolay şekilde taşınabiliyor. Yine sade tasarımı sebebiyle de profesyonel kullanıcıların beğenecekleri bir model olmuş kanısındayız. Laptop'ta 2 adet 2W'lık Sound Blaster

destekli hoparlör yer alıyor ve performansı bu platform için yeterli seviyelerde. Ayrıca notebook'un bağlantılarına baktığımızda, burada geniş seçenek olduğunu görüyoruz. 2 adet USB 3.1 Gen1 portunun yanında ayrıca USB Type-C portu da yer alıyor. Öte yandan USB 2.0 da bulunurken, görüntü aktarımı için HDMI bağlantısı da unutulmamış. İnternet konusunda fiziksel olarak Gigabit Ethernet portu bulunan laptop, kablosuz tarafta da 802.11ac destekli çift kanal desteği sunan Intel Wireless 9560 yongasından faydalanıyor. Son olarak laptop'ta Bluetooth 5 desteğinin bulunduğunu da söyleyelim.

Monster Huma H4 V3.2'nin ekranı da tıpkı selef gibi 14 inç büyüklüğünde. Zaten iki model de aynı kasa yapısıyla birbirine benziyor. Mat malzemeli LED IPS panelden oluşan ekran, Full HD çözünürlüğünde görüntü üretiyor. IPS panelin kullanılmasından dolayı 178 derecelik görüş açısı sağlayabilen ekran, mat malzemesinden dolayı da ışık yansımalarından pek etkilenmiyor.

Huma H4 V3.2, sahip olduğu özellikleri ve kompakt yapısıyla bu türde bir notebook arayanların beğenisini kazanacak bir laptop. Yeni nesil işlemcisi ve diğer bahsettiğimiz özellikleriyle segmentine uygun performansı göz dolduran laptop şu an piyasada 6099 TL fiyat etiketiyle bulunabiliyor. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Kompakt yapı. İyi performans. 512 GB M.2 SSD. Ek M.2 slotu. İdeal pil ömrü. Bakım hizmeti desteği
EKSİ Klavye tasarımı, kart okuyucu yok

93



AOC AGON AG273QCG

Monitörde RGB aydınlatma 6 bin TL eder mi?

İş yalnızca iyi bir bilgisayar toplamakla bitmiyor; bilgisayarın ürettiği performansı ortaya koyacak iyi de bir monitör istiyorsanız "biraz" paraya kıymanız gerektiği açık. Eğer biraz da RGB çılgınlığına gönül verenlerdenseniz, bu dönüp duran ışık şeridinin cazibesine kapılmadan edemiyorsunuz. Arka tarafta daire şeklindeki alandaki ışıklandırmayı dilediğiniz gibi ayarlamanız mümkün. Bu ışıklandırma güzel görüntü üretiyor. Özellikle ekranı duvara yakın kullanacaksanız, duvardaki ışık huzmesinden gayet keyif alacağınız açık.

AGON AG273QCG, aynı zamanda 1800R kavisli bir ekranın sahibi olmasıyla da dikkat çekiyor. Bu modelde 27 inç büyüklüğünde bir TN panele yer veren AOC, böylece tepki süresinin önem kazandığı bir monitöre imza atmış. 1 ms gibi oldukça iyi bir tepki süresinin sahibi olan monitör, 2K oyunculara hitap ediyor. Monitörün azami çözünürlüğü 2560x1440 piksel, yani Quad HD. Bu anlamda eğer gözünüz 4K monitörlerde ise, bu model size göre değil. Oyuncu monitörlerinde 60 Hz tazeleme hızını geride bırakalı uzun zaman oldu. Bu model, 165 Hz tazeleme hızına sahip monitörlerden biri oluyor ve NVIDIA G-Sync desteği sunuyor. Monitörün parlaklık değeri, 400 kandela olurken, tipik kontrastı 1000:1, dinamik kontrast aralığı ise 50M:1 şeklinde. 16:9 görüntü oranına sahip olan monitörün görüş açısı ise TN panelden dolayı 170'e 160 derece şeklinde. Evet, IPS'e göre dar bir görüş alanı, ancak TN panelin oyunculara kazandırdığı avantajların yanında pek sözü edilmez doğrusu.

Sonuç olarak AOC AGON AG273QCG fiyatı yüksek modellerden biri oluyor. Şu an bu monitörü piyasada 5800 TL ile 6100 TL arasında fiyatlarla bulabiliyorsunuz ki, pek de ucuz sayılmaz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Üst seviye performans. 164Hz / G-Sync. Kavisli tasarım. RGB ışıklandırma. Ergonomik tasarım. Hoparlör var
EKSİ Fiyatı çok yüksek

85



HyperGear Flex Xtreme

85 TL'ye şahane bir kablosuz kulaklık!

Bilkom tarafından Türkiye'ye sağlanan HyperGear Flex Extreme modeli özellikle ekonomik ve bütçeye uygun, kablosuz yapıyı gözetken ve boyun askısıyla gelen bir cihaz. Bu boyun askısı hem ergonomik kullanım sağlıyor, hem de malzemesiyle dayanıklı. Uçlarından kabloyla ayrılan kulak içi kulaklıkların da kutu içeriğinde farklı boylarda silikon başlıkları mevcut. Bunlardan kulağınıza uygun olanı seçmeniz hem konfor hem ses izolasyonu anlamında önemli. Boyun bandının bir yanında cihazı kullanmanızda yardımcı olacak tuşlar yer alıyor. Buradan müziğin sesini ayarlayabiliyor, şarkılar arasında dolaşabiliyor ve telefonunuza gelen çağrılarını cevaplayabiliyorsunuz.

Cihazın kulaklık başlıkları da manyetik olarak birbirlerine yapışıyor, böylece kullanmadığınız durumlarda boynunuzda sallanmıyor. Öte yandan elimizde siyah renkli modelle bulunan HyperGear Flex Extreme, ayrıca beyaz, pembe ve mavi renk seçeneğiyle de bulunabiliyor. Flex Extreme bir Bluetooth kulaklık. Bluetooth 4.2 sürümünü destekliyor. Bu sayede kolaylıkla cihazınızın Bluetooth özelliği üzerinden bağlantı sağlayabiliyorsunuz. HD ses desteği sağlaması oldukça önemli olurken, yaptığımız denemelerde telefon görüşmeleri için sınıfına göre gayet uygun bulduk. İşin müzik kısmında ise yüksek beklentiniz yoksa Flex Extreme'den memnun kalacağınızı söyleyebiliriz. Bas ve tiz dengesi olsun, mid seslerde de biz keyif aldık. Ses çıkışı yüksek olduğundan toplu taşımada da gayet verimli.

Bu arada Flex Extreme'in 7 saate kadar pil desteği gösterdiğini de söyleyelim. Sonuç olarak değerlendirirsek HyperGear Flex Extreme, sınıfı için gayet başarılı bir kablosuz kulaklık modeli oluyor. HyperGear Flex Extreme'in fiyatı ise 85 TL. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI İdeal performans. Sağlam yapı. Kolay bağlantı. Uygun fiyat. Siri desteği. Yüksek ses çıkışı
EKSİ Su koruması yok

85



HyperX Alloy Origins Core

Taşınabilirliğe önem verenler için...

Esportcuların alışkanlıkları elbette standart oyunculardan bir miktar farklı. Bir oturma pozisyonu, herhangi bir bileşenin yarattığı bir rahatsızlık veya ilk kez kullanılan bir donanım direkt olarak performansı olumsuz yönde etkiliyor. Tıpkı yeni bir basketbol topuna veya çemberin sertliğine alışmaya çalışan basketbolcular gibi düşünün. Hal böyleyken, esportcuları bir masaya oturtup "aha da bunu kullanacaksın" demek abesle işiğal. HyperX bu gerçeğin farkında olduğundan daha önce deneyip son derece memnun kaldığımız Alloy Origins modeli, daha rahat taşınabilir bir hale getirmiş, peki nasıl, elbette nümerik tuş takımını atarak. Tıpkı Alloy Origins gibi hayli sade gözükten klavye, pürüzlü bir alüminyum gövdeye sahip. Ön yüzeyde herhangi bir çıkıntı olmaması standart yükseklikteki tuşları ortaya çıkartmış. Bu tip "Tournament Edition" klavyelerde alışlageldik üzere kablo istendiğinde çıkartılabilir, bağlantı için USB-C kullanıyor olması ise kocaman bir artı. Keşke kutuya taşıma çantası da dahil olsaydı demekten alamadık kendimizi.

RGB desteğine sahip olan klavyenin aydınlatması bir hayli parlak ve NGenuity yazılımı üzerinden de dilediğiniz şekilde programlanabiliyor. Bu modelde pek çok farklı anahtar seçeneği olsa da oyuncuların çoğunun HyperX Red veya CherryMX Red anahtarlarını seçeceğini düşünüyorum. HyperX'in kendi anahtarları CherryMX Red'e yakın değerlere (45 gram çalışma ağırlığı, 1.8mm etkinleştirme noktası) sahip, aslında biraz daha hassaslar. Maalesef hem bu ekstra hassaslık hem de nümerik tuşların eksikliği yüzünden yazı yazma işiniz çoksa tercih edilmemesi gereken anahtarlar. Belki CherryMX Blue anahtarlar sizin için daha doğru seçenek olabilir.

Ürün daha ilk bakışta kendisini, amacını anlatan bir ürün. Taşınabilirliğe önem veriyor, gittiğiniz yer klavyenizi de götürüyorsanız aradığımız yanıt Alloy Origins Core. Fiyatı ise gayet yüksek, 820 TL'den başlıyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Malzeme ve işçilik kalitesi. Farklı anahtar seçenekleri. Çıkartılabilir kablo.

EKSİ Fiyatı yüksek. Yazı yazmak için uygun değil. Taşıma çantası yok.

84



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Western Digital Black SN750 (500GB)

Performansta zirveyi hedefleyenler için

SSD'ler artık oyun oynama teması etrafında şekillendirilen bilgisayarların olmazsa olmazı konumunda. Üstelik iş bu kadarla da sınırlı kalmıyor, performans amaçlı olarak geliştirilmiş SSD'ler de oyuncuların arzu nesnelere arasına çoktan girdi bile. Western Digital'in bir önceki nesli olan SN700/720 serisi SSD'leri bilindiği gibi büyük beğeni kazanmıştı, zaten önceki sayfalarda yer alan Acer Helios 300 incelemesinde de bizden övgü aldılar. Western Digital Black serisinin gösterdiği büyük başarı firmayı rahatlatmamış olacak ki SN750 karşımızda duruyor, küçük ama yerinde performans farkları ve değişiklikler ile beraber. Black SN750 250GB, 500GB, 1TB ve 2TB olmak üzere dört farklı kapasiteye sahip, 2TB'lık model ilk kez bu seride karşımıza çıkıyor. Diskte kapasite arttıkça performans da artıyor. Ancak diskin en iyi ve optimum performansı 1 TB'lık modeliyle sağladığını söyleyebiliriz, en azından kağıt üstünde. 500GB modelin firma tarafından vaat edilen performans değerleri ise 300TBW yazma ömrü, 3470 MB/s sıralı okuma ve 3000MB/s sıralı yazma performansı. Yaptığımız Crystal Mark değerlerinde 3535 MB/s sıralı okuma ve 2933 MB/s sıralı yazma değerlerine ulaştığımızı da söylemem gerek.

Görebildiğiniz gibi Black SN750 en elit seviyedeki performans beklentilerini bile karşılayacak kadar hızlı bir ürün. WD Black SN750'de de şirketin kendi SSD kontrolcüsü tarafından yönetilen 64 katmanlı 3D NAND'ı kullanılmış. M.2 2280 form faktöründe olan diskte ayrıca bir oyun özelliği yer alıyor ve bu sayede ufak beklemelemlerde diskin idle konuma geçmesi önlenerek (Yani APST kapatılarak) performans iyileştirmesi sağlayabiliyor. Bunun için Western Digital SSD Dashboard'u yüklemeniz gerekiyor. Gördüğünüz gibi piyasadaki en başarılı ve performanslı ürünlerden birisi var karşımızda. Yeni sistem toplayanlara rahatlıkla önerebiliriz, fiyatı ise 500GB modelde 720 TL'den başlıyor.

♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek performans.

Oyun modu mevcut. Soğutucu seçeneği.

EKSİ SN700/720 ile aynı donanıma sahip.

92



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Asus

ROG Strix Arion ✦

Oyunculara özel disk kutusu!

Oyunculara özel cihazlar üreten Asus, daha önce ROG ailesi için harici SSD sürücü kutusu Strix Arion' u duyurmuştu. Mobil ortamda da yüksek veri performansı isteyen, özellikle oyunculara hitap eden Strix Arion, 2280, 2260, 2242 ve 2230 biçimli NVMe SSD'lerle uyumlu olarak çalışıyor ve USB-C 3.2 Gen 2 bağlantısı sayesinde de üst seviye performans sağlıyor. Strix Arion, tasarımıyla oyunculara göz kırpan, öte yandan alüminyum alaşımlı kasası, iç yüzeyinde ise termal pedler ile güzel bir ısı dağıtımı sağlayan, malzeme kalitesiyle de üst seviye bir model oluyor. Kutunun üst kısmında ROG logosu ve şeffaf şerit ile RGB deseni sağlanırken, bu ışıklandırmayı Asus Aura Sync yazılımı ile istediğiniz gibi renklendirebiliyorsunuz.

Strix Arion, hem USB-C hem USB-A portlarına kolayca takılabiliyor. Kutu içeriğinde USB-C'den USB-C ve USB-C'den USB-A kabloları mevcut. Böylece cihazı farklı platformlarda kullanabiliyorsunuz. Strix Arion fütüristik tasarımıyla dikkat çekici olduğu kadar performansı da etkili bir cihaz. Peki, Strix Arion, Seagate FireCuda M.2 SSD ile nasıl bir performans gösterdi dersiniz? Yattığımız CrystalDiskMark testinde saniyede 986 MB/s veri okuduğunu gördüğümüz Strix Arion, yazma performansı da arada fark koymayarak yine 968 MB/s sonuç üretti. Bu anlamda performansı göz dolduran diskin, günlük kullanımında da yine aynı sonuçları almanız mümkün. Yani iş yalnızca sentetik testlerden ibaret değil. Sonuç olarak değerlendirsek, Strix Arion'un gerek tasarımı gerek kullanımı ve gerekse performansı ile fazlasıyla etkileyici bir cihaz olduğu kesin. Her anlamda ürünün birinci sınıf olduğunu kabul etmek gerek. Eğer M.2 SSD'niz her an elinizin altında olsun istiyorsanız, yakından değerlendirmenizi öneririz. Fiyatı 59 Dolar + KDV. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yüksek performans. Malzeme kalitesi. RGB desteği. Kolay kurulum
EKSİ Alüminyum kasa & termal ped. IP68 desteği güzel olabilirmiş

90



Logitech

C922 Pro ✦

Hem oyunculara hem profesyonellere!

Evet, Koronavirüs salgını sebebiyle pek çoğumuz artık evden çalışıyoruz. Elbette bu süreçte de toplantıların pek çoğu sanal ortama taşındı ve internet üzerinden yapılıyor. Bu noktada iyi bir görüntü için iyi bir web kamerası da gerekiyor pek tabii. C922 Pro yalnızca YouTube veya Twitch kanalı için video çekenele değil, iyi bir web kamerası isteyen herkese hitap ediyor. Logitech, özellikle daha önceki modellerinde de yer verdiği tasarım anlayışını bu modelinde de benimsemiş ve ortaya esnek kullanımlı bir web kamerası çıkmış

Logitech C922 Pro, temel olarak 1080p çözünürlükte 30 kare video kaydı yapabilen, illa 60 kare görüntü istiyorum diyenlere de bunu 720p çözünürlükte kayıt yaptığı sunan bir web kamerası oluyor. Kurulumu ve kullanımı da bir hayli kolay olan cihazı, biz de bir süredir evden çalıştığımız için kullanıyoruz. Açıkçası görüntü performansı ile gayet tatmin edici bir cihaz.

Logitech C922 Pro, 78 derecelik bir görüş açısına sahip. Otomatik odaklama özelliği bulunuyor ve bu işi de oldukça iyi kotarıyor. Kamera karşısında çok hareket eden biriyse, odaklamakta zorlanmayacak. Ancak yaptığımız denemelerde küçük objeleri kamera yaklaşırıp göstermek istediğinizde, odaklama problemiyle karşılaştığımızı da söyleyelim.

Düşük ışık performansı da güzel bir deneyim sağlayan kamera, eğer karanlık bir ortamdan yayın yapmayı istiyorsanız size bu fırsatı verecek bir cihaz oluyor. Kamera bunun için her iki yanında da ışık bulunduruyor. Gündüz koşullarında da başta söylediğimiz gibi gayet başarılı bir görüntü performansı sağlayan kamera, ses konusunda da buna koltuk çıkıyor. Cihazın her iki yanında mikrofon bulunuyor. Bu arada son olarak kameranın 3 aylık premium XSplit lisansı sunduğunu da söyleyelim. Şu an Logitech C922 Pro'yu piyasada 938 TL fiyatla bulabildiğiniz bilgisini de verelim.

✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Video performansı. Başarılı otomatik odaklama. Ergonomik tasarım. Düşük ışık performansı.
EKSİ Küçük objelerde odak sorunu. Fiyat

90



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
106

OTAKU CHAN

Bir süre evde kalacağımıza göre, tüm zamanların en iyi animelerine göz atmak hiç de fena olmayacaktır, ne dersiniz?

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Madem tam zamanlı bir şekilde evdeyiz, o zaman okuma ve izleme işlerine çok daha fazla vakit ayırabiliriz. Kulağa hiç de fena gelmiyor, değil mi?

ALBÜM

ALAN WALKER
DIFFERENT WORLD

İşte ben, işte geç kalmışlık, işte vurdum-duymazlık! Hayır ben bu arkadaşımızın Faded adlı parçasını yıllar önce dinleyip çok da beğenmiştim. Oradan uyansa-na, bu adamın diğer şarkılarını da dinle desene kendine. Ama yok, kafam o kadar çalışmamış.

Geçtiğimiz aylarda On My Way parçasıyla (Bu parçayı aşırı beğendim.) birlikte tekrar tanıştığım Alan Walker'ın bir tane albümü bulunuyor ama onun dışında da tonla single'ı mevcut. Lakin Norveçli bu DJ arkadaşın müzikleriyle tanışmak için Different World çok güzel bir seçim oluyor.

15 parçadan oluşan albüm güzel bir introyla açılıyor, güzel parçalarla ilerliyor ve Sing Me to Sleep'e gelince melankolik bir havaya bürünüyorsunuz. (Bu parçayı da çok sevdim.) Darkside albümün favorilerinden, keza Alone da öyle. Albümün son parçası Faded'ı ise mutlaka bir yerlerde dinlemişsinizdir ama tüm olan bitenden bir haberseniz de sizi muhteşem bir müzikal

yolculuk bekliyor demektir.

Bu arada Alan Walker, "Walkers" adında bir oluşuma da imza atmış durumda –ki bunu YouTube kliplerinde fark ediyorsunuz. Zaten arkadaşımızın kliplerinin her biri de bir çeşit ufak bilim-kurgu hikayesi gibi seyrediyor. Klipi olan parçaları mutlaka YouTube'dan deneyimleyin, çok daha fazla keyif alırsınız. ◆



ANİME

KIMETSU NO YAIBA (DEMON SLAYER)

Anime konusunda geri kaldığımı rahatça itiraf edebilirim. Bunda animelerden eskisi kadar keyif almıyor oluşumun etkisi büyük; artık çok seçici oldum maalesef. Böyle olunca araştırma işinden de uzak kalıyorsunuz ve hangi anime iyi, ne ilgimi çeker, onu da pek takip edemiyorum fakat 2019'un en iyi animeleri listesine ulaştığım saniye nelerin hoşuma gideceğini de anladım ve birkaç tane seriyi resmen birer oturuşta bitirdim. Bunlardan bir tanesi de Kimetsu No Yaiba; yani Demon Slayer.

Bir çeşit Dracula hikayesini andıran animede, insanlarla zebaniler arasında bir çeşit savaş söz konusu ama bu büyük ölçekli bir mücadeleye değil. Sayıları çok da fazla olmayan güçlü ve hepsi farklı yeteneklere sahip Zebani Avcıları, insanlarla beslenen zebanileri avlıyor ve her sene ekibi genişletmek için adaylar alıyor. Bunlardan bir tanesi de kahramanımız Tanjiro Kamado. Ailesini bir zebani saldırısı sonucu kaybeden ve kız kardeşi de bir zebaniye dönüşen Tanjiro, tüm zebanilere hayat veren adamı (Dracula'ya çok benzettim)

bulup öldürmek için güçlü bir Demon Slayer olmak üzere çalışıyor da çalışıyor ve biz de onun Naruto-varı gelişimini heyecanla takip ediyoruz.

Her bölümü ayrı bir heyecan olan 26 bölümlük ilk sezon, maalesef anime stüdyosunun finansal zorluklar içerisine girmesiyle ikinci sezonuna belki de hiç kavuşamayabilir ama bir anime filminin hazırlanmakta olduğu haberi ile biraz rahat nefes aldık. Umalım da devamı gelsin, böyle kaliteli animeler kolay bulunmuyor. ◆

YAKUSOKU NO NEVERLAND

2019'un bir başka sağlam animelerinden olan Yakusoku No Neverland, kılıçlar, efektler, büyüler, müthiş yeteneklerden uzak, gerilim ve merak uyandıran, sağlam bir anime serisi. Yakusoku No Neverland de ilk sezonunu tamamlamış durumda ve herkes merakla ikinci sezonu bekliyor.

Hikayeye göre çeşitli yetim çocuklar bir malikane de yaşamlarını sürdürüyor –ki bu kocaman ev, ormanla çevrili, dünyadan kopuk bir yerde konuşlanıyor. Zaman zaman çeşitli çocuklar aile buluyor ve evden ayrılıyor; onun arkadaşları da kah sevinerek, kah üzülerek bu ufaklığı yolcu ediyor. Ve fakat bilmiyorlar ki arkadaşları yeni bir aileye değil, dünyayı yönetmekte olan zebanilerin sofrasına yemek olarak gidiyor... Çocuklardan birkaçının bu durumu fark etmesi gecikmiyor ve işler bir anda sarpa sarıyor. O evden nasıl kaçacaklar, yem olmaktan nasıl

kurtulacaklar, 30'u aşkın çocuğu da beraberlerinde nasıl götürecekler... İşte ilk sezonda tüm bunların nasıl gerçekleşeceğini nefessiz izliyoruz.

Bir takım hoş plot twistlere sahip olan ama

bir Death Note zekası da pek barındırmayan Yakusoku no Neverland (Neverland Sözü olarak çevrilebilir. Söz derken de söz vermeyi kast ediyoruz.) izlenmeyi hak ediyor, kaçırmanın derim. ◆



FİLM

CONTAGION

Bazı problemlerim olduğu kesin. Dünyayı kasıp kavuran salgından uzaklaşmak yerine, ona daha da yakın olayım diye salgın filmleri izleyip durdum, en çok da Contagion'ı beğendim. Film öyle ki, Corona'dan çok daha ölümcül bir virüsü konu etmesi dışında, her türlü detay şu an yaşadıklarımıza çok benziyor.

Senaryoya göre Amerikalı bir kadının Hong Kong seyahatinden dönüşüyle birlikte hastalanması da bir oluyor. Aniden fenalaşan ve ardından evinde ölüveren kadının kocası (Matt Damon canlandırıyor.) daha sonra kızıyla buluşuyor ve hastalığa karşı bağışıklığının olduğunu da öğreniyor. Film -şu an tahmin ettiğinizin aksine- Matt Damon'ın etrafında dönmüyor, başka birçok kişinin ve virüsün yayılma hikayesini konu ediyor. Virüsün şu anki şekle çok benzer bir şekilde bulaştığını görüp asabınız güzelce bozuluyor ve finalde nasıl bir çözüm getirildiğini merak ederek tüm filmi nefesinizi tutup izliyorsunuz.

Bu tip felaket filmlerini izlerken hep düşünürüz ya, "Neyse ki dışarıda hayat normal." diye... İşte ekrandan kafayı çevirip bir bakıyoruz ki pencereden dışarı, aynı problem şu anda gerçekte de var. Ve tabii ki bu hiç de iyi hissettirmiyor. O yüzden eğer benim gibi hem sorunlu, hem de dirayetli değilseniz, virüs olayı ortadan kalkmadan bu filmle- re çok buluşmayın... ◆

ÇİZGİ-ROMAN

TUŞ

// Bir gün, evinizin tam ortasında havada asılı duran bir tuş belirse ne yapardınız?" gibi son derece basit bir şekilde anlatılabilecek bir temaya sahip olan Tuş, Orhan Umut Gökçek tarafından yazılıp çizilmiş, çok da güzel bir işe imza atılmış.

Her şeyden önce çizgi-romanın çizimleri Avrupa standartları diye amiyane bir şekilde adlandırabileceğim tarzda ve çizimlere gerçekten hasta olmamanız işten bile değil. Çizgi-romanı kitapçıda görüp sadece çizimlerine baktığım saniye bile almam gerektiğini anladım, konusunun ne olduğuna bakmadan... Bu anlamda Orhan'ı (Şu saniye samimi olduk.) tebrik etmek gerekiyor. Çizimler bir yana, çizgi-romanın hikayesi de bir hayli ilginç ve daha da ilginç bir şekilde bu virüslü günlere benzer bir durumu anlatıyor. Dediğim gibi bir gün, insanların evlerinde, sokaklarda çeşitli tuşlar belirmeye başlıyor ve bu tuşlara basıldığında genellikle patlayıp hem basanı, hem de çevredekileri öldürüyorlar. Nadir bir şekilde de bazılarında basınca içinden altın dökülüyor. Haliyle bu da insanların bir kısmının kumar oynamasına neden oluyor, ülke kaosa sürükleniyor. Kahramanımız ise tüm bu durumları daha sakin bir şekilde karşılayan bir adam ve çevrede ne olup bittiğini onun gözlemlerinden inceliyoruz.

Okuması gerçekten çok keyifli olan çizgi-romanın sonu belki daha iyi bağlanabilirdi diyerek tek eleştiriyi yapıyorum. Çizgi-roman tutkunlarının her halükarda arşivine eklemesi gerekiyor, o kadarını söyleyeyim. ◆





Covid-19 yüzünden evden çıkmıyoruz. Peki ne okumalı?

Maskeler alındıysa, eller günde sayısız defa yıkıyor ve gereksiz temastan kaçılıyorsa okula da gitmediğimiz bu günlerde canlar fazlasıyla sıkılacaktır. Peki, sosyal medya ve Youtube'un bittiği yerde ne yapabiliriz? Ya da şu yeni aldığımız oyunu o kadar iyi oynadık ki, iki günde bitirdik. Şampiyonuz. Klasik yöntemlere dönüp, belki biraz çizgi roman okuyabiliriz diye düşünenler için biz de bir liste hazırlamaya karar verdik. Aslında DC fanatiklerini bekletiyoruz ama toplumsal dayanışmaya en çok ihtiyacımız olduğu şu günlerde PhD olarak boş vakitlerinize katkıda bulunmak istedik. Gabriel Garcia Marquez'in klasığı Kolera Zamanında Aşk kadar olmasa da bu eserler de bu zamanlarda hoşunuza gidecektir diye umuyoruz. Tabii ki ana konumuzdan şaşmamalı. Derlenen çizgi romanların belirli bir temada olması adettendir diyerek gelin bakalım, yazılmış en iyi salgınla ilgili ve post-apokaliptik çizgi romanlar hangileriymiş?

10 Kamandi

1972 ile 1978 arasında Jack Kirby'nin yazdığı seri aynı zamanda efsanenin kendisi tarafından yazılmıştır. Epik DC editörü olan Carmine Infantino, Maymunlar Cehennemi'nin çizgi roman haklarını alamayınca Kirby'den benzer bir konsept yaratmasını ister. PoA'i izlememiş olan Kirby, bir şekilde kült film serisine benzer bir çizgi romanlar hazırlar. İnsanoğlunun zeki hayvanlar tarafından yönetildiği bu çağımızda, çapsız ve teknolojisiz kalmış bin bir türlü musibetle mücadele ediyoruz. Kamandi'de dünyada kalan son çocuk olarak ana kahramanız! Sadece Kamandi'ye değil, diğer yan karakterleri de seveceğiniz seri bildiğim kadarıyla ne yazık ki Türkçe olarak hiç basılmadı. Kısa mesajı atom bombalarına karşı dikkatli olun!



9 Crossed

Belki de yazılmış en cesur ve sert çizgi romanlardan olan Crossed, insanoğlunun beynine yerleşen bir virüs sonrası yavaş yavaş ahlak, terbiye, etik bir sürü insanı insan yapan fonksiyonunu kaybetmesini ve tamamen şeytani düşünceler tarafından ele geçirilmesiyle olan savaşını anlatıyor. Pek de savaş sayılmaz ya neyse! Yüzlerinin üstünde haç biçiminde beliren kızarıklıklardan "crossed" adını alan manyak insanlarımız, halen fonksiyonlarını kaybetmemiş insanlara kelimenin tam anlamıyla yapmadıklarını bırakmıyorlar. Aklınıza hayalinize gelmeyecek türde işleri okuyacağınız Crossed, aynı zamanda bittiğinde sizi gözyaşları içinde de bırakabilir!



8 Sweet Tooth

Jeff Lemire, her zaman favori çizgi roman yazarlarımızdan olmuştur. Çıkarattığı her şeyi okumaya çalıştığım isimlerden olan yazarın bu işini uzun süre okuyamadım. Açıkçası, bu listeyi hazırlamadan önce okudum ve hiç şaşırmadım! Yine ortalamanın çok üstünde muhteşem bir çizgi roman. Gizemli bir salgın sonucunda insanoğlu yok olmanın eşiğine gelmiş ama daha da beteri hayatta kalanlar hayvanları andıran özelliklerle doğuyorlar! Arkadaşlık, ihanet ve çizimlerinden beklemediğiniz şekilde gergin bir çizgi roman olan Sweet Tooth, özellikle farklı işleri seven okurlar için muhteşem bir kitap olacak!



7 Night of Living Deadpool / Deadpool: Yaşayan Ölülerin Gecesi

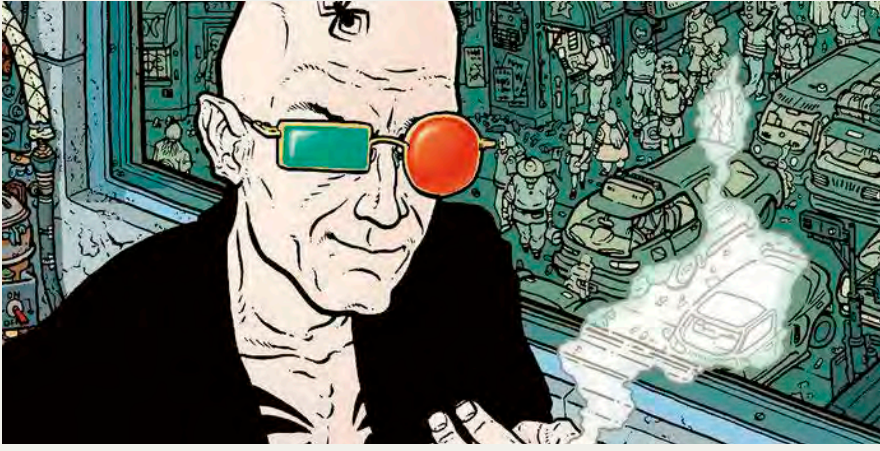
Eminim Deadpool bir ara hepimizin favori kahramanı olmuştur. Tabii uzun süreler olduğunu iddia edemem ama en azından bir panelde gönülleri fetretmiştir. Mesela Jar Jar Binks öven biri hakkında silahlarını konuşturmuş olması bizim favorimiz! (bknz. Deadpool: Merc With A Mouth). Genelde geveze olan Deadpool bu çizgi romanda mizahından bir şey kaybetmese de olayların ne kadar gerçek olduğunun farkında! Cullen Bunn, korku hikayelerini parodi tadında en iyi anlatan yazarlardan aynı zamanda da işin mizah tarafına girmediğinde de oldukça korkutucu! Deadpool'larla dolu bir dünya ne kadar korkutucu olabilir diye düşünüyorsanız, tekrar düşünün! JBC etiketiyle Türkçe'ye de çevrilmiş olan çizgi romanı rahatlıkla bulabilirsiniz!



6 Judge Dredd

Aslen bir salgın ya da zombisel bir çizgi roman olmayan Judge Dredd, dünyanın en kült çizgi romanlarından biridir! Fütüristik bir dünyada geçen çizgi romanımız, dünya çizgi roman edebiyatını değiştiren 2000 A.D evreninin içerisinde! Yargıçlar, suçlular, günümüzle alakası olmayan bir toplum! Stallone'nin oynadığı film ile de kültleşen yapımdaki karakterler o kadar sağlam ki Rod Schneider bile iyi oyunculuk gösterebilmişti! Yargıç Dredd çizgi romanlarında ise çok ilginç bir salgın var! Yap-Boz salgını! O nasıl şey demeyin ve yakalanan insanların parça parça kayboluşlarındaki hüznü anlamaya çalışın! Judge Dredd'de Türkçe'ye çevrildi!





5 Transmetropolitan

Google'a en iyi çizgi romanlar gibi benzer listeler arattığınızda azıcık akli selim bir insan tarafından hazırlanmış her listede Transmetropolitan'ı görmeniz kesindir! Hala okumadıysanız mutlaka edinin. Spider Jerusalem'in maceraları yine bir kitap okudum hayatım değişti etkisi yapabilir. Peki Transmetropolitan'ı bu listeye niye aldık? Transmetropolitan dünyası adına I-Pollen Degenerative Disorder ya da kısaca I-Pollen dediğimiz insanın yavaşça beynini yok eden bir virüsten mustarip!

4 The Goon

Herkes bu listenin az çok hangi çizgi romanla biteceğini kestiriyordur. Ama zombi çizgi romanlarının en iyisine gelmeden önce Goon var. Kendi kasabasını ve sevdiklerini kurtarmaktan başka derdi olmayan bir adamın hikayesini anlatan Goon, sizin kalbinizi kıracak, duygularınızla oynayacak ve başka bir karakterle empati kurmanızı sağlayacak. Goon'un yerinde olsanız ne yapardınız? Eric Powell'in bu uzun soluklu çizgi romanı janrı sevenler için kaçırılmaması gereken bir eser.



3 Marvel Zombies

Yani, mainstream olmadan bir çizgi roman listesi yapmak güç. Ayrıca bir şeyin mainstream olması onu kötü bir uyarlamaya da yapmaz. Tıpkı klasik Marvel Zombies'de olduğu gibi. Zombi janrının efendisi olan Robert Kirkman tarafından yazılan bu çizgi roman, Earth-2149'da geçiyor! Yani tüm Marvel süperkahramanlarının zombi olduğu bir evren! Vallahi bana bu çizgi roman ilk okuduğumda da çekici gelmişti. Düşünsenize gördüğümüz tüm Marvel kahramanları artık birer zombi. Fikir olarak iyi ama uygulama olarak zor olacak bu işte, Robert Kirkman hiç fena bir performans ortaya koymuyor. Sean Phillips'in mükemmel çizimleri de size eğlenceli sahatler yaşatacaktır.



2 Batman: No Man's Land

Tamam sakin olalım. İyi bir Batman okuyucusunuz ve No Man's Land'ın bir salgınla ilgili olmadığını biliyorsunuz. Ama, No Man's Land çok büyük bir kriz ve toplumun çöküşü karşısında ne kadar güçsüz olduğumuzu anlatan, sistemin bozulması halinde rutine olan bağlılığımızın bizi ne durumlara sokacağını gösteren ve bunu Gotham gibi bir şehirde yapan muhteşem bir çizgi roman. Neredeyse 1999



yılının tamamını DC Comics için kapatmış bu seri, tam set toplamak isteyenleri astro fizikçi yapacak kadar dallanıp budaklandı. Yine de tüm umutlar söndüğünde bile siz kim olduğunuzu biliyorsunuz.



1 Walking Dead

Yıllarca ekranları başında çizgi roman olduğunu bilmeden kitleleri kilitleyen WD, bizim gibi çizgi roman nerdleri için ise ilk sayısıyla ilgili efsanelerin anlatıldığı, herkesin ucundan kıyısından kaçırdığı, "siyah-beyaz da çizgi romanda güzel gidiyormuş haaa" demesine yol açan bir kült! WD'ye yükselmeyen çizgi roman okuyucusu oldukça azdır. Robert Kirkman'ın hiçbir soruya cevap vermeden 193. Sayısında kimseye de bitireceğini çıkartmadan bitirdiği seri, çizgi roman koleksiyoncuları için bir kutsal kase. Arkadaşlık, yolculuk, yapmak zorunda kaldığımız şeyler ve Kafka vari bir transformasyonun eşliğinde Walking Dead eve ne kadar kapanırsanız kapanın her gün heyecanla başına geçeceği'nizin garantisi olan bir çizgi roman. Sadece diziyi izlemişler için ise, orijinal hikayenin ne olduğu da ayrı bir olay tabii. Umarım listeyi beğenmişsinizdir, herkese sağlıklı ve dikkatli günler diliyorum. Uyarıları lütfen ciddiye alalım. ♦ Metehan İğneci



AYIN VARYANTI

Transformers vs Terminator #1
Exclusive by Alan Quah

OTAKU CHAN

Eve kapandığımız bugünlerde kafayı toplamak giderek zorlaşmışken, biraz modumuz değişsin, keyfimiz yerine gelsin diyerek başına oturduğumuz gibi kapılıp gideceğimiz, su gibi sonunu getireceğimiz eğlenceli serilerden en iyi listesi sunalım size.

Gintama

Başka bir sayıda uzun uzun yazmıştım Gintama'yı ama iş komediye gelince efsanevi serilerden biridir. Başta hem uzaylılar hem feodal Japonya derken China Mieville gibi hem bilim kurguyu hem fantastiği birleştiren bunu da krallara layık bir komediyle sunuyor Gintama. Çoğu zaman absürtlükten çoğu zaman güncel olaylardan komedi yağmuruna tutuluyorsunuz. Bölümler uzun diye gözünüz korkmasın. Zaten bir noktadan sonra diğer bölümü de açayım diye sabırsızlanmaya başlayacaksınız.

One Punch Man

2016'da ilk sezonunu izlediğimiz bu seriyi zaten izlemeyen kalmadı diye düşünüyorum ama. Bazen tekrar izlemek bile eğlenceli gelir ya, bu seri tam öyle bir seri işte. Ev

Konosuba



sıkıntımızı her kezi tek yumrukta indiren ana karakter Saitama'nın sıkıntısıyla birleştiren en azından mevcut sezonları bir günde bitiririz diye düşünüyorum. Şahsen bu haftaki izleme listeme tekrar girdi. Süper kahraman hikâyelerini tiye alırken bu kadar tatmin edici bir hikâye ve aksiyonu da kolay kolay hiçbir yerde bulamayız zaten.

Nichijou

Şimdi bu çok daha farklı bir seri listedekilerden. Gündelik hikâyelerin üç çocukluk arkadaşı sayesinde nasıl absürt bir hale geldiği, şuan ki tik tok videoları seviyesinde bir eğlence sunuyor bize. Robotlar, konuşan kediler ve kargalar aklınıza hayalinize gelebilecek her türlü saçmalık ve delilik burada. Şimdi buna gündelik hayat serisi denir mi

ondan bile emin olamadım. Herkesin harcı bir seri değil yani ama sağlam bir komedidir.

Hataraku Maou-sama

Madem biz eve kapandık, dışarıda gezip tozamıyor ve çalışmıyoruz, part-time çalışan şeytanımızı izlerken biraz atmosferimiz değişsin. Dünyayı ele geçirmeye çalışan fantastik dünyadan gelme şeytanımız günümüz kapitalist toplumunda tabii ki yemeğini, kirasını çıkarmak için çalışmak durumunda kalıyor. Durumun absürtlüğü zaten ortada. Kısa ama tatmin edici bir komedi. Aksiyonu da güzel bir çeşni. Bunu severseniz Blood Lad diye benzer ama çok ayrı estetiğe sahip eğlenceli bir cehennem serisi izleyebilirsiniz.

Hoozuki no Reitetsu

Cehennem demişken bu seriye girmeden olmaz. Budist-Japon folkloru karışımı cehennemimizde Wall Street elemanlarına taş çıkarak başarı ve verimlilikte çalışan şefimiz Hoozuki, tüm günahlarımızın sağlam bir şekilde karşılığını alabilmemiz için dur durak bilmeden çalışıyor. Kara mizahı ve Asya mitolojisini bu kadar iyi harmanlayan başka bir seri yok. Zaten ana karakterimiz sadistin önde gidene.

Isekai Quartet

Re:Zero, Overlord, Konosuba gibi serileri izlediyseniz hepsinden ortaya bir karışık size. Listedeki yeni serilerden biri bu. Yahu bir animenin neredeyse her sahnesinde kült bir karaktere, popüler bir sahneye gönderme yapılır



One Punch Man

mı? Yapmışlar, hatta bazen insan kaçırdığım bir şey oldu mu diye internette araştırmaya giriyor. Isekai yani başka dünyalarda geçen serilerden hoşlanıyorsanız hele bir de o tür serileri izlediyseniz kesinlikle tavsiye edeceğim bir seri.

Konosuba

Hazır isekai demişken Konosuba'yı unutmamak lazım. Konosuba şu an çoğumuzun olduğu gibi evden çıkmadan oyun oynayan Kazuma Satou'nun öldükten sonra kendini bulduğu yeni bir dünya. İblis kralı öldürecek ve tek bir "item" seçebiliyor yanında götürebilecek. Eh o da ne yapıyor, tabii ki kendisini karşılayan tanrıça Aria'yı yanına almayı seçiyor, olay Aria'nın aslında ne kadar beceriksiz olduğuyula başlıyor ama ekip büyüdükçe, bölümler geldikçe Konosuba dünyası da büyüyor. İkinci, sezonu OVA'sı, filmi derken rahat birkaç günü atlatırız.

Kaguya-sama Love Is War

Aşkta ilk itiraf eden kaybetmiştir kardeşim diyenlerden seniz bu seri tam sizlik. Böyle bir inatlaşma, itiraf ettirmek için böyle bir planlama başka hiçbir insanın aklına gelmemiştir. Elit bir okulda Öğrenci Konseyi'nin en kallavi iki üyesi sırlıklam âşık ama kimsenin de itiraf etmeye gururu yenik düşmüyor tabii. İlk çıktığında seri müthiş bir hava yakalamıştı, live action seven dizisini de izleyebilir. Tüm o planlama manipülasyon Death Note'a taş çıkarır, eh böyle bir romantik komedi izleyeyim dersiniz ideal. Bonus: Bundan sonra biraz daha karanlık ve ciddi tonda bir şey izlemek isteyenlere His and Her Circumstances efsanedir, bir harikalıktır. Evet Anno Hideaki Evangelion ile ünlü ve bu seriyi yönetirken de çok parası yoktu ama ya böyle bir anime yok yahu. (Düşününce bazen de insanın canı depresif şeyler izlemek isteyebiliyor ya.)



Great Teacher Onizuka

Hep yeni serilerle olmaz tabii ki. Klasikleşmiş serileri de izlemek lazım. Eski serilerin animasyonunda gerçekten hoşuma giden bir yön vardır. Eğer siz de biraz nostalji yaşayalım dersiniz GTO tam tekrar izlemelik seri. İzlemediyseniz zaten salık veriyorum izleyin arkadaşlar. Hikâye zaten tek sebebi liseli kızlarla tanışmak olan birinin öğretmenlikle imtihanını anlatıyor! Sakıncalı Düşünceler filminin müthiş bir komedi versiyonu gibi diye de düşünülebilir bir açıdan. Kendisi zamanında iddialı bir serseri olan hocamızı tüm sınıfın serserilerini dize getirmek, kimi zaman da sorunlarını çözmek için hani bir hoca da bunu mu önerir diyebileceğiniz çözümlerle geliyor.

Space Dandy

Bol renkli, bol aksiyonlu komedisi tüm bu serilerin altında kalmayacak bir anime Space Dandy. Zaten Cowboy Bebop ekibinin en iyileri bu seriye geçmişti. Yönetmesi de zordur bu seriyi, bir nevi kendini ispatlama serisidir sektördeki için. Biraz deneysel diyebilirsiniz bu yüzden de. Kendini hiç ciddiye almaz. Hani bölümler arasında bir devamlılık bile yok gibidir. Ama 50'lerin bilim kurgu filmlerindekine benzer bir gelecek vizyonu, nostaljik silahlar ve lazerlerle her bölümde yeni av peşindeki Dandy'yi izlerken kopmamak elde değil. Bunu severseniz Redline filmine de bakın derim.

Barakamon

Bu seriden de daha önce bahsetmiştim ama iç ısıtarak bizi eğlendirecek bir serinin eksikliğini gördüm bu listede. Barakamon kaligrafide isim yapmış ana karakterimiz Handa'nın baş edilemez narsistliği yüzünden babası tarafından Goto Adası'na yollanmasıyla başlıyor. Kendi sanatını geliştirmek için çalışırken tüm kasaba halkı bir şekilde hem Honda'nın

hem de bizim kalbimize dokunuyor. Zaten 12 bölüm. Yazınca da canım çaktı tekrar izlemeye başladım. Sonrasında Usagi Drop'a geçebilir ya da Gin no Saji ile tarım ve hayvancılık bilgilerinizi geliştirebilirsiniz.

Bonus:

Yer kalmasa da kesin bir göz atın dediklerim: Sakigake!! Cromartie Koukou (Cromartie High School), Azumanga Daioh, Detroit Metal City, School Rumble, SKET Dance, Ouran Koukou Host Club (romantik romantik ama güzel seri), Seitokai no Ichizon (harem severlere), Gekkan Shoujo Nozaki-kun (shojo mangakası liseli oğlumuz), Baka to Test to Shoukanjuu, Seitokai Yakuindomo (bu izleme listemde birazcık iffetsiz bir seriye benziyor bakalım), Working!! (madem çalışmıyoruz, çalışanların komedisini izleyebiliriz), Danshi Koukousei no Nichijou (Daily Lives of High School Boys), Seto no Hanayome (My Bride is a Mermaid) ve son olarak da absürtlüğün son noktası Pop Team Epic. Acaba gelecek ay koca koca dünyaları olan serilerden mi bahsetmeli, biraz polisiyeye mi girmeli yoksa damardan depresyon mu ateşlemeli, bilemiyorum... Gerçi bahar geliyor yahu değil mi? Gökyüzü bile görmez olduk, farkında değiliz. Neyse, anime ve mangaya gömülmek de iyidir... ♦ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Madem evdeyiz, hadi oturduğunuz yerde cosplay yapın!

Zamanla cosplay konusunda öğreteceklerimin sayısı azalıyor ancak diğer taraftan teknoloji gibi kendinizi de aynı oranda geliştirdiğiniz zamanlardasınız. Moralinizi nasıl yükselteceğinizi artık biliyorsunuz. Toksik insanlardan uzak kalacak, sizi mutsuz edenleri hayatınızdan çıkaracak ve kendinizle barışık olacaksınız. Lütfen kızmayın, bu bir emir değil. Sadece mutlu olmanız ve hayatınızı daha iyi sürdürebilmek adına tutumunuzu maksimum oranda dengelemek adına



Cosplay yapabilmek için süper yetenekli olmanıza gerek yok



verilen tavsiyelerimdir. Bu ay biraz moral yazısı vereceğim sizlere. Çünkü son zamanlarda hepimizin ihtiyacı olan şey, mutluluk gözyaşları. Hepimizin ağlamaya ihtiyacı var, içimizi boşatmaya ve karanlıkta gizlenmiş canavarımızın da biraz ışığa ihtiyacı var. Ne de olsa tüm Dünya'da Coronavirus vakası gün geçtikçe artıyor. Evet, hepimiz evimizdeyiz ancak bu cosplay yapamayacağımız anlamına gelmiyor. Belki dışarı çıkıp, alışveriş yapamıyoruz. Yine de eğlenebilmek adına farklı fikirlere her zaman açığız. Ne de olsa cosplayer olmak demek, hayal gücünün sınırlarını zorlamak demektir.

Evde neler var?

Cadılar Bayramı ya da başka özel bir gün olsa da fark etmez. Cosplay konusunda kendinizi fikir anlamında her zaman zorlamanız gerekir. Bunun nedeni ise gelişmek ve aynı oranda geliştirmektir. Başarılı bir cosplayer olduğunuzda insanlar size sorular sorar, fikir alışverişi yapar. Doğru bilgiyi, doğru şekilde aktarmak bir noktada sizin görevinizdir. Kendinizi aslında bir öğretmen gibi düşünebilirsiniz. Yanlış verdiğiniz bilgi gelecek nesiller için yararsız ve yanlış yönlendirmeye neden olacaktır. Çoğumuzun akıllı telefonu var ve orta seviyede de olsa fotoğraf kalitesine sahipler. İlk malzememiz, telefon. Öz çekim yapabilirsi-

niz veya yalnız değilseniz yardım da alabilirsiniz. Bu konuya döneceğim. Henüz cosplaye adım atmadıysanız, şimdi tam zamanı. İnternette yığınla video ve kaynak bulup eğitiminizi geliştirmeye başlayabilirsiniz. İşini bilen bir cosplayersanız ancak ne yapacağınız hakkında fikriniz yoksa "an itibarıyla" doğru adrestesiniz. Evden çıkamamak veya çıkmamayı tercih etmek, cosplaye devam edemeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Eğer yeterince kaynağınız ve malzemeniz varsa, cosplay macerasına kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Öyle koca zırhlara veya silahlara, gösterişe ihtiyacınız yok. Onları herkes yapıyor zaten.

Karakter seçimi

Öyle bir şey yok, gerek de yok zaten. Burada amacınız boş zamanınızı değerlendirmek ve gerekirse takipçilerinize fikir vermek. Makyaj konusunda artık ustasınız. Bilinen bir karakter yerine geçmişe dönüp, farklı karakterlere hayat verebilirsiniz. Herkes bir Kaptan Amerika yapmıştır veya yapmaya heveslenmiştir, belki onu cyberpunk temasında düşünmelisiniz. Veya küçük deniz kızına steampunk temasını iliştiirmelisiniz. Sayısız müzik grubu, kitap karakteri, çizgi roman ismini bir araya getirip, cosplayi daha renkli hale getirmek sizin elinizde. Zaten makyaj konusunda Instagramda sayısız içerik dönüyor. Onlardan biri



Geliştirdiğiniz özelliğinizi, çalışmalarınıza kolayca yansatabilirsiniz

gayet de siz olabilirsiniz. Lens veya peruk ihtiyacı olmadan sevimli bir Vanellope Von Schweetz cosplayi yapmak mümkün mesela veya Corpse Bride temasını daha korkunç hale getirebilirsiniz. Belki de evinizdeki malzemelerden kendinize Valkyrie başlığı yapıp, karizmatik bir makyajla bunu süsleyebilirsiniz. Cosplayin sınırı yok. Bu sınırın olmayışı sizin avantajınıza, kullanın. Joker ve Batman, muhtemelen en popüler isimlerden. İlla mor kostüm ve yeşil saç da gerek yok. Belki de tam tersini hayal etmişsinizdir veya Batman, maske takmıyordur. Harry Potter serisinin Belatrix Lestrange ismine hemen hemen hepimiz aşinayız. Hatun bildiğiniz sağlam gotik elbiselere sahip. Konunun nereye varacağını az çok anladınız. Dolabınızı biraz karıştırın, kadın versiyonlu bir Green Arrow kostümü bile çıkartmanız mümkün. Star Wars severler

için karbonik içinde kalmış Han Solo kostümü yapmak da kolay. Tek ihtiyacınız olan gümüş renge bürünmesini istediğiniz ve muhtemelen bir daha kullanmayacağınız gömlek ve pantolon. Boyayın, yüzünüze yine gümüş renkli makyajı basın, arkanıza da spray boyayla yırtık bir karton kutuyu geçirin. Bitti gitti. Doctor Who karakterlerinin kostümlerini yapmak da kolaydır mesela. Ne de olsa günlük kıyafetler ve çoğu da bulunması, yapılması oldukça kolay. Diğer taraftan düşünebileceğiniz kostümler arasında, elinizdeki malzemeye göre planlamak da vardır. Mesela kahverengi peruğunuz vardır, dalın internetin derinliklerine, bakın kimler var. Sadece o karakterin makyajını veya kostümünü giymek yerine, farklı versiyonlarını düşünmek her zaman daha eğlencelidir. Sıradan bir Harley Quinn yapmak yerine, ilginç renkleri her zaman tercih edebilirsiniz.



Kısacası burada kendi karakterinizi oluşturacak ve okutacaksınız. Özgün karakterler: Hazırda var olan hikayelere dalmak her zaman kolaydır. Pokemon serisinde bir eğitmen olmak veya Nyan Cat kostümü tasarlamak basittir. Birkaç ay öncesinde özgün karakter konusunu detaylandırmıştım. Açıkçası cosplayde en sevilen ve diğer taraftan popüler kültürün gölgesi altında kalmış olan özgün karakter teması, "bence" cosplayin hazinesi.

Hadi başlayın!

Hemen hemen her yazımda "hayal gücünüz sizin en değerli yapınız" konusunu öne çıkarırım. Aynı şeyi tekrarladığımıza göre bence siz mesajı aldınız. Elinizde internet var, arkadaşlarınıza da rahatlıkla ulaşabiliyorsanız işiniz kolay. Skype, Discord ve benzeri iletişimleri kullanarak açın kameranızı beraber craft yapın, makyaj deneyimlerinizi paylaşın ve hatta birbirinizi geliştirin. Aklınıza gelebilecek her türlü fikir ve farklı temalar, cosplayinizi geliştirmenize yardımcı olur. Kendi hikayenizi yazmak, kendi karakterinize hayat vermek her zaman daha tatmin edici bir duygudur. Ucuz ev yapımı kostümlere baktığınızda, her birinin hayal gücü ürünü olduğunun farkındasınız. Kimisi makarna kullanır, kimisi havlu, kimisi kendisini perdeye sarar ve dahası. Şaka yapmıyorum. Gerçekten içindeki çılgınlığı ortaya koyan yığınla insan var. Sadece cosplayer olarak düşünmeyin. Çılgın fikirlerinizi hayata geçirmek için cosplayer olmanıza gerek yok. Siz istedikten sonra gerisi çorap söküğü gibi gelecektir. En önemlisi kendinize dikkat edin, moralinizi yüksek tutun ve pes etmeyin.

◆ Ceyda Doğan Karas





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Karantınada oyunlara akın oldu

Geçtiğimiz sayıda bu köşede, Coronavirus nedeniyle oyun fuarlarının iptal edileceğini ve oyun geliştiricilerin dijital platformlar üzerinden oyunlarını tanıtmaya yöneleceklerini yazdığımı hatırlarsınız. Şubat sonundan sonra Coronavirus salgınının düşünülenden çok daha ağır olduğu anlaşıldı ve pandemi ilan edilince, dünya çapında insanlar kendilerini evlerine kapatmaya başladılar. İnsanoğlunun yakın geçmişte benzerini yaşamadığı bu kriz, toplumların dijital dünyanın olanaklarıyla pandemi kabusunu hafifletmeye çalışmasına neden oldu. Bankalar ve finans, alışverişler, iletişim, eğlence dijital kanallardan karşılanınca, bu kriz belki de 100 yıl önceki pandemiler kadar ağır geçmeyecek gibi görünüyor. Ancak bu noktada dijital platformlara odaklanacak ilginin yoğunluğunu da hatırlamak gerekiyor. İnsanlar evlerine kapandığında, Steam’de online olan oyuncu rekoru kırıldı. Video oyunlarındaki satışlar patladı. Bu da bize şunu anlatıyor, dünya acılarını, derterini, sıkıntılarını video oyunları ile hafifletmeyi tercih ediyor. Dolayısıyla, önümüzdeki 10 yıl içinde artık video oyun geliştiricilerinin önlenemeyen yükselişine tanık olacağımızı tahmin ediyorum ki, zaten geçmiş 20 yıl boyunca devam eden yükselişi de inkar edemeyiz. Ama bundan sonra ivmemin daha da büyük olacağını düşünüyorum. Eskiden, her birey video oyunlarına erişim imkanına sahip değildi. Evinde konsolu veya PC’si olanlar oyun oynama imkanına sahipti. Oysa artık akıllı telefon sahibi olan herkes, hoşuna gidecek bir oyun bulup onunla saatler geçirebiliyor. Virüs karantınaları nedeniyle evlerden çalışmak gibi alışkanlıklar da yaygınlaşırsa, şehir trafiğinde harcanan zaman artık insanın yanına kar kalacak ve bu “fazladan” artan zamanın yine video oyunlarına

ve dijital eğlenceye gideceğini düşünüyorum. Tabii, bu aşırı talep nedeniyle internet alt yapısının zorlandığını ve Netflix’in HD film yayını durdurup SD kaliteyi tek seçenek haline getirdiğini unutmamak gerekiyor. Yani, dünya henüz tam anlamıyla, komple bir şekilde evlerinden çalışmaya, dijital dünyaya full odaklanmaya da hazır değilmiş. Ama bu

sorunu çözmek, üç beş kabloya bakar. Öyle görünüyor ki, dünyamızın yeni şekli artık bu yönden yürüyecek. Bu arada, bu yaşanan pandemi krizinin öyküsünün, 2015’ten beri video oyun dünyasında dikkat çeken The Division serisinin öyküsüne ne kadar benzediğinin farkında mısınız? ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Oyun kolunun yanı başında

6 4'ler hakkında atıp tutuyoruz iyi de, size hiç söylemediğim bir şey var. Belki çoğu yazar arkadaşım da üzerine düşünmemiştir. Benim fark etmem de zaman aldı ne yalan söyleyeyim.

Hepimiz, özellikle birbiri ile iyi anlaşılan ve dergiye kendini adanmış olanlar kırık, sorunlu ve tamir olmaz ailelerin ya da dağılmış ebeveynlerin çocuklarıydık. Örnek vererek gösteremem ama bu kesinlikle böyleydi. Patronun oynadığı o sahte ebeveyn ve baba rolü bizi çok iyi yolda tutuyordu. Hayatımızda bilgisayarın yeri ailemizin gediğini doldurmaya çalışıyor olabilirdi ama dergi de demek o eksik kalan parçaydı.

Korkmayın boşanmış ailelerden, işlevsiz yuvalardan değil de ailenin kendi içinden mucize gibi doğan bir takımdan bahsedeceğim. Hepimizin ailesinde veya arkadaşlarının içinde özel biri oluyordu. Bu benim için amcamın oğlu Ali'ydi. Onu beklediğim gibi bir tek Orhan'ı biraz beklerdim. Ali geldiğinde sanki tüm dertler unutulur, bilgisayarın monitöründen içeri, aniden giriverirdik. Multiplayer misali bir rekabetten çok,

birbirini geçmeye çalışan, kafa kafaya kavga veren ama oyunun hemen her aşamasında çok eğlenen bir ekip olurverirdik.

Birbirimizin eksiğini tamamlamalarımızdan en komiği joystick (bu kelime 1988'den beri yazmaktan en tiksindiğim) sallamalı spor/dövüş oyunlarında birimiz yorulduğunda diğerinin devam etmek için milisaniyede kolu değiştirmeye anımızdı. Bazen yere düşer LAN! Diye bağırarak panikle devam etmeye çalışırdık. Çok alakasız ama unutulmasını istemediğim bir an var. Asoff'un teypten yükleme için yaptığı LODO isimli yükleme sistemi inanılmazdı, toplar şeklinde yükler yükleyemediği yeri X olarak bırakırdı. Siz teybi geri sarıp orayı tekrar yükletebilirdiniz (örneğini bugüne dek görmedim). Ali, bir gün Cyborg yüklenirken mutfaktan koşarak geldi. Evin tahta zemininde öyle bir sarsıntı ile yanıma atladı ki Cyborg'un x olan o son topçuğu bir daha asla top olamadı. Yazarken bile güldüm.

Bizim gibi başka bir ikili daha biliyorum, her zaman mutluken ölüm onları ayırdı. Bursalı kardeşlerim Volkan ve Emrah.

VOLEM logosu onlara adanmıştır. Okurlarımdır kendileri, birine rahmet dilerim diğerine selam ederim, güzel insanlar! Orhan, Volkan ve ben hala eski bilgisayar delisiyiz, o günleri yad etmekten mi, yoksa hiç modasının geçmediğini artık gördüğümüz basit 8bit kocaman piksellerde yatan, ayrıntılarda boğulmayan o zekanın gizeminde, refleksinde mi kaldık bilmem. Şunu biliyorum ki Amiga'sı olan bir çocuğa North and South verseniz, 64'ü olan bizim gibi iki kankaya Bruce Lee veya Test Drive verseniz iyi vakit geçirirler. Aha! Aklıma yine bir anı geldi. Test Drive oynuyoruz, Ali de ben de araba kullanmaktan bihaberiz. En iyi Ferrari'yi alıyoruz ve 5. viteste kalkıyoruz! Çünkü mantıken öyle olmalı! Off.

Bu bilgisayar başı dostları ile her zaman en samimi olursunuz, her yere onlarla giderseniz, unutmaları zordur, kendiniz gibi, o zamanki gibi. Güzel zamanların, gizli başarıların tanıkları, can dostları.

Ali ile yazışmamızdan hatırladıkları benim unuttuklarımız: Winter Games, Barbarian, Kick Off, Lotus Challenge, Boulder Dash (hahaha), International Karate! Ve birlikte geçirdiğimiz yılbaşıları, bayramlar... ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

Sanal dünya gerçeği

Diijital oyunlar uzun süredir hayatımızda. 90'lı yılların sonundan beri ailelerin kimi zaman en büyük düşmanı, kimi zaman da dostu olan bu muazzam mecra, özellikle içerisinde bulunduğumuz korku dolu virüs günlerinde yeniden gündeme gelmeyi başardı. Bildiğiniz üzere birçoğumuz evlerimize çekildi ve "Home Office" olarak çalışıyoruz. Eğitim öğretim tarafındaysa, dijital eğitim modeline geçildi. An itibarıyla ne kadar süreceğini bilmediğimiz bu dönem, günün sonunda online dünyanın bir kez daha kapılarını ardına kadar açmamıza sebep oldu. Birçoğumuzun bildiği üzere teknoloji ile gelen gelişmeler hakkında envaiçeşit komplo teorisi bulunsa da günün sonunda düzenli olarak değişen ve belirli parametrelerde gelişen bir dünya içerisinde yaşıyoruz. Bir zamandalar temassız para çekme özelliğinden korkanlar, bugün kağıt paraya dokunmamak için olabildiğince temassız kart teknolojisine yöneliyorken, öyle görünüyor ki bambaşka bir ekip, resmen temel hijyen kurallarını yeni yeni keşfediyor...

Tüm bunlar olurken bilgisayar oyunları tarafında da muazzam gelişmeler yaşanıyor. Kimilerinin sıklıkla dil uzattığı dijital oyunlar ve online mecra, öyle görünüyor ki bu aralar çok popüler. Bloomberg'den gelen bir habere göre İtalya'da o kadar çok insan Fortnite oynuyor ki ülkenin telekomünikasyon sisteminde aşırı yüklenmelere sebep oluyor. Yapılan açıklamaya göre normal veri trafiği yüzde 70 oranında arttı. Aynı zamanda Valve'nin sahip olduğu Steam platformu da 15 Mart itibarıyla 20 milyondan fazla eş zamanlı online kullanıcıyı gördü. Steam tarihinde rekor sayılan bu rakam, aynı zamanda oyun satışlarına da etki etti. Yayınlanan bilgilere göre oyun ve DLC satışlarının yanı sıra, mikro ödeme rakamlarında da muazzam bir artış söz konusu. Tam da virüs zamanı piyasaya çıkan Call of Duty: Warzone, Doom Eternal ve Animal Crossing: New Horizons ise şimdiden hatırı sayılır satış rakamlarına ulaşmayı başardı... Anlayacağınız bir yandan sosyal mesafenin korunmasına bir yandan da sosyal olabilmeye

imkan sunan oyun mecrası, böylesine üzücü günlerin yaşandığı dünyamız için bambaşka bir ilaç oldu. Ayrıca MMORPG tarafında da uzun yılların ardından hareketlenmeler yaşanmaya başladı. İnsanların topluca deneyim edebildikleri bu oyun türü, gündelik hayatta izole olan insanları, sanal bir dünyada bir araya getirerek, virüsün yarattığı ve yaratabileceği sosyolojik, psikolojik sıkıntılar için de merhem oldu dersem sanıyorum çok da abartmış olmam. Çevremde "asla" diyen insanlar bile bugün WoW hesabı açıyorlarsa, aslında sanal dünyaların özellikle sosyolojik açıdan ne kadar da yararlı ve yardımcı olabileceğini bir kez daha deneyim etmiş oluyoruz... Her ne kadar böyle bir dünyanın varlığı birçoğumuza rahatlık verse de günün sonunda farklı bir var olma hali olduğunu ve herkese uymadığını da belirtmem gerek. Bu bağlamda, umarım bu karanlık ve sıkıntılı günleri bir an evvel geride bırakırız ve sadece sanal olarak sosyalleşmek zorunda kalmayız. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejleri

E okuyun madem

Tüm Dünya'yı etkisi altına alan Corona konusu yıllarca akıllarda kalacak. Tabii söz konusu sağlık olunca birçok insanın eskisinden "çok" daha dikkatli olduğu da bir gerçek. "Evde kalın, çıkmayın, yahu ne gerek var, yalan dolan bu Corona" gibi sayısız zırvayla dolan günümüzde, yapmanız gereken tek şey evden çıkmamak ve temizliğinize özen göstermek. Ben bir doktor değilim, tabii ki vereceğim tavsiyeler kendi uyguladıklarımın öteye geçemez. Ancak fiziksel olarak oldukça zayıf olduğum için kendimi bildim bileli hazırda uyguladıklarımı, ayrıca evden çıkmama-yı eklemiş durumdayım. Siz siz olun, kesin bilgi olmadan panik yaşamayın, yaratmayın. Neyse, konuyu zaten biliyorsunuz. Sizi Corona ile sıkmak yerine hazır evde tıklımışsınız, keyif katayım dedim. Birçok yayın dizi ve film tavsiyesi veriyor. Benden size kitap gelsin. Bütün gün oturup kendinizi kitaba gömmeyin zaten, gözlerinize yazık. Benden gelecek kitap tavsiyesi ya fantastik olur ya da korku. O konuda şimdiden uyarayım da sonra nerede romantizm demeyin. Film türü gibi kitaplarda da sevmem öyle romantizm işlerini. Arada

biraz dram ama fazlasına gerek yok. Bu arada Christopher Tolkien'in Gondolin'in Düşüşü kitabına sardım. Aslında hazırlayan kendisi ama yazar J.R.R Tolkien. Christopher, bu kitaba birkaç not ekleyerek hayata geçirmiş ve ortaya leziz detaylar çıkmış. Kadim Zamanlar'ın üç büyük öyküsünden biri. Orta Dünya kafasını seviyorsanız, hazır yakın zamanlarda çıkmışken yumulun. Biraz farklı bir tavsiye de Metro serisi! Of muazzamdır. Oyun kısmını kenara bırakın ve sadece sayfa odaklı düşünün: 2033, 2034, 2035 olarak devam eden seri, kıyamet sonrası dönemler temasını sevenler için. Hem seri, hem de sürükleyici ve kolayca dünyasına kendinizi kaptırıyorsunuz. Aylarca sizi oyalayacak en sağlam seri ise hiç kuşkusuz Kara Kule yani Dark Tower olacaktır. Oldukça eski ancak Stephen King'in "O" kitabından sonraki en leziz isimdir. Toplamda 8 kitaptan oluşuyor. Bu arada uyarayım 2017'deki film, kitaplardan sonrasını konu alıyor. King'in kendisinin bile dahil olduğu seride kahramanımız silahşor Roland Deschain. Farklı dünyalara adım atacak, korkunç yaratıklarla tanışacak, anlamadığınız evrenlerin birbirleriyle olan mücadelesine

tanıklık edeceksiniz. Kişisel olarak Stephen King'in her kitabını tavsiye ederim. Çünkü her hikayesi aslında birbirine bağlı ve göndermeler de başarılıdır. Kafamda "çok" sayıda kitap var ancak bu ay biraz kısa keseceğim idare edin. The Lord of The Rings yani Sineklerin Tanrısı'nı okumayan varsa "hemen" başlasın. Başka söze gerek yok. 1963 ve 1990 yılında beyazperdeye adım atan The Lord of the Flies, bir adada hayatta kalmaya çalışan bir grup küçük çocuğun hikayesini anlatan başarılı kitaplardandır. Okuyun, izleyin, okutun. Çoğu insanın gözünden kaçan ve sosyalizm karşıtı olduğu yönüyle de sayısız eleştiriye maruz bırakılan 1984, geleceğe dair bir kabus senaryosu sunuyor. Dili ağırdır ancak sürükler, bir yandan da korkutur. Çok eskilerden ve aklıma gelenlerden Yeşilin Kızı Anne, Lolita, Simyacı, Da Vinci Şifresi, Narnia serisi, Hobbit, Koku, Hayvan Çiftliği, Doctor Who serileri, Diablo ve Warcraft kitapları derken yüzlerce ismi sığdırmak sanırım imkansız. Aklıma geldikçe sizlerle paylaşırım, zaten beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz. Dürtün, sizi kitaba boğayım! ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

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

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

YÖNETİM

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

REKLAM

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

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

REKLAM TEKNİK

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

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

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

NEXT LEVEL FINAL FANTASY VII REMAKE

Efsanevi RPG müthiş bir yenilenmeyle aramıza dönüyor!

TEGV'de 25 Yıldır
Çocuklarımızın
Hayallerini
Büyütüyoruz!



TEGV yaz
3353'e
gönder
10 TL bağış yap

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

www.tegv.org     

Her SMS 10 TL değerindedir. Bütün operatörler için geçerlidir.



25. Yıl

TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

DEĞER VERDİĞİN NE VARSA ONUN İÇİN ÇALIŞIYORUZ SEN İSTE

Çünkü Türkiye'nin millî değeri
Türk Telekom bunun için var.

