

#277 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Şubat 2020/02 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

#277 LEVEL

ESCAPE FROM TARKOV

ESCAPE FROM

TARKOV

AYRICA

Legends of Runeterra | Journey to the Savage Planet | Bleeding Edge
Gears Tactics | A Total War Saga: Troy | Sniper: Ghost Warrior Contracts
Dragon Ball Z: Kakarot | Starsector | PC Oyunculuğu Bitiyor mu?



www.level.com.tr
9 771301 213116
KKTÇ Fiyatı: 16.50 TL

ŞUBAT 2020

acer

GÜÇLÜ TEKNOLOJİSİ İLE SÜRÜKLEYİCİ OYUN DENEYİMİ



NITRO 5

15,6 inç FHD IPS Ekran, (60, 120 veya 144 Hz yenileme hızı ile)

Intel® Core™ i5/i7 veya AMD Ryzen™ 5/7 İşlemci

NVIDIA® GeForce® GTX 1650/1660 Ti veya AMD Radeon™ RX 560X Grafik Kartı

 Windows 10



OYUNSUZLUK

Garip bir Ocak ayı geçirdik. Küheylan'da da bahsettiğimiz üzere, radarımızda olan bir oyunun bu ay çıkış yapmamasından ötürü tüm ayı büyük bir rahavet içinde geçirdik. Ancak ay sonunda çıkışını gerçekleştiren

Warcraft III: Reforged ile biraz kendimize geldik.

Fakat ağzımıza çalınan bu bal, aslında buzdağının görünmeyen kısmını örten bir yanılısamadan başkası değildi...

Şu içinde bulunduğumuz Şubat ayında, eğer başka oyun sistemlerine sahip olmayan bir Switch sahibi değilseniz, büyük bir oyun kıtlığı yaşayacağınızı üzülererek belirtmek isterim. Yakuza 5, Dreams ve kişisel bir sempatiğim olan Granblue Fantasy Versus dışında, "büyük oyun" olarak nitelendirdiğimiz oyunların hiçbiri bu ay listede yok. Mart'ta da durum artık pek parlak sayılmaz (FFVII Remake erteleme yüzünden.) ama yine de Şubat'a kıyasla biraz daha fazla beklenen oyun çıkışını gerçekleştirecek.

Daha önce de söylemişimdir, bu tip durumlar bize bazı sürprizlere fırsat tanımak için güzel birer fırsat yaratıyor. Örneğin kapağımızı süsleyen Escape from Tarkov. Uzunca bir süredir erken erişimde olan oyun, son dönemde büyük bir patlama yaşadı ve biz de fırsat bu fırsat, oyunu derinlemesine mercek altına alalım dedik. Cem Şancı'nın 10 sayfalık incelemesini okumadan geçmeyin derim.

PC'nin geleceğini masaya yatırdığımız ve Star Wars'u şöyle geçmişten, günümüze irdelediğimiz iki güzel dosya konusu, derginin bu ayki diğer sağlam konuları.

Hepinize keyifli okumalar, keyifli oyunlar...

Not: Elazığ depremi tüm ülkeyi yasa boğdu. Biz de tüm depremzedelere geçmiş olsun diyor, hayatını kaybedenlerin yakınlarına başsağlığı diliyoruz.

Tuna Sentuna

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



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

Highlights

KARTAL GÖZ

Hidden Pictures

SAYI 2020-01 FİYATI: ₺ 9.90

Türkçe-İngilizce çocuk bulmaca dergisi

YENİ

- İngilizce öğren
- Odaklanmanı güçlendir



Kapakta ki
bulmaca
1. sayfada!

Gizli resimler • Bulmaca • Boyama

ISSN 2687-4172



9 772687 417006

Sadece
9.90 TL

KARTAL GÖZ Hidden Pictures

YENİ AYLIK
ÇOCUK
BULMACA
DERGİSİ

GİZLİ
RESİMLER

BULMACA

İngilizce
kelimeler

BOYA
MA

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

SATIN AL

Highlights

Escape From Tarkov

FPS türünün en detaylı oyunu, yeniden mercek altında!

Sayfa
48

#277

İÇİNDEKİLER

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

İLK BAKIŞ

- 16 Bleeding Edge
- 18 A Total War Saga: Troy
- 20 12 Minutes
- 21 Gears Tactics
- 22 Starsector
- 23 Earthbreakers
- 24 Flotsam
- 25 Crossfire X

RÖPORTAJ

- 26 Rich Lambert / The Elder Scrolls Online
- 28 Dave Curd / PUBG

DOSYA KONUSU

- 30 Önümüz Arkamız Star Wars!
- 40 PC Oyunculuğu Bitiyor Mu?
- 48 Escape From Tarkov

38 Art Kaede

46 Anarşist

İNCELEME

- 60 Journey to the Savage Planet
- 64 Dragon Ball Z: Kakarot
- 66 Sniper: Ghost Warrior Contracts
- 68 ArcheAge: Unchained
- 70 AO Tennis 2
- 71 SD Gundam G Generation X Rays
- 72 Star Ocean: First Departure R
- 73 Superliminal
- 74 Warsaw
- 75 Counter Terrorist Agency
- 76 A Long Way Down
- 77 Hurtworld

- 78 Wattam
- 78 Arranged
- 79 Paranoia: Happiness is Mandatory
- 80 Tools Up!
- 80 Vicious Circle
- 81 Mobil İncelemeler

- 85 Online
- 95 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Ph.D
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 278

Facebook para birimi Libra korkutmalı mı?

Mark Zuckerberg şirketinin devlet özelliklerine sahip olmasını istiyor.
Peki bu girişim sektörü ve kullanıcıları nasıl etkileyecek?



3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!

Şubat

4 Şubat

Zombie Army 4: Dead War (PC, PS4, XONE)

Life is Strange 2: Complete Season

(PC, PS4, XONE)

Monster Energy Supercross 3

(PC, PS4, XONE, Switch)

The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics

(PC, PS4, XONE, Switch, Mac)

The Sims 4: Tiny Living (PS4, XONE)

6 Şubat

Granblue Fantasy Versus (PS4)

KUNAI (PC, Switch)

7 Şubat

The Turing Test (Switch)

11 Şubat

Yakuza 5 (PS4)

AO Tennis 2 (PS4, XONE, Switch)

14 Şubat

Dreams (PS4)

Street Fighter V: Champion Edition (PC, PS4)

Darksiders Genesis (PS4, XONE, Switch)

18 Şubat

Hunt: Showdown (PS4)

20 Şubat

Devil May Cry 3: Special Edition (Switch)

25 Şubat

Kingdom Hearts III Re Mind (XONE)

Mega Man Zero/ZX Legacy Collection

(PC, PS4, XONE, Switch)

Samurai Shodown (Switch)

Two Point Hospital (PS4, XONE, Switch)

28 Şubat

One Punch Man: A Hero Nobody Knows

(PC, PS4, XONE)

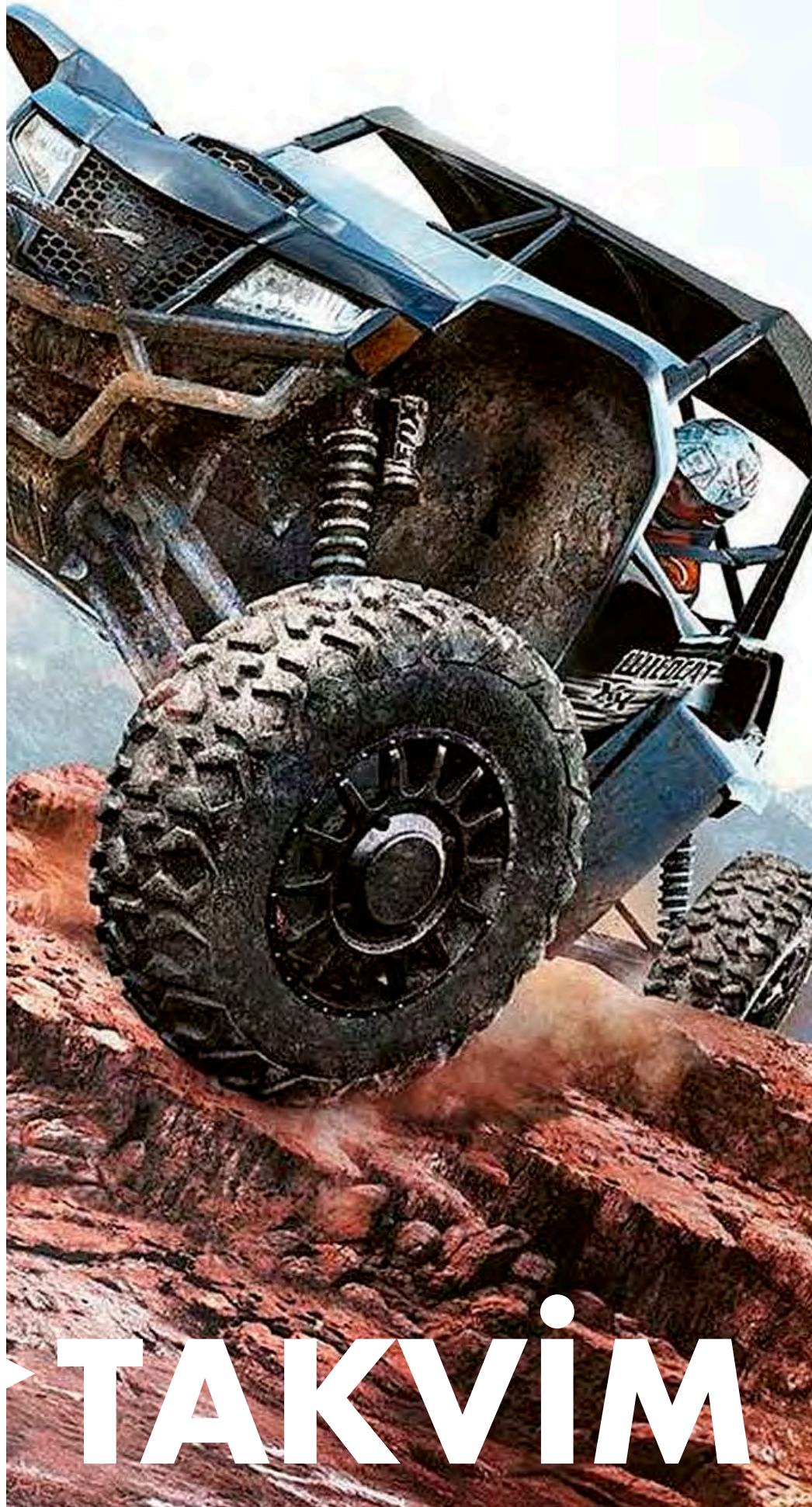
Metro Redux (Switch)

Romance of the Three Kingdoms XIV (PC, PS4)

29 Şubat

Overpass (PC, PS4, XONE, Switch)

Oyun dünyasında hak ettiği yeri bulamayan off-road çılgınlığına taze kan.



TAKVİM

WOLF TEAM DIRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

KÜHEYLAN

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



"Bu ay nasıl geçti, hiç anlamadım..." diye müthiş klişe bir laf vardır ya, o klişe resmen bu ayın gerçeği oldu. Ayın 20'si olduğunda bir baktık ki ne kimse bir şey yazmış, ne de grafiksel olarak elimizde bir şey var. Hafızamızın yerine geldiği 3 dakikalık o anda da posterleri vermeyi akıl ettik de bu ay da odanıza asacak güzellikleriniz oldu.

Ayın hızlı geçmesindeki en önemli faktör, oynayacak herhangi bir şeyin olmamış olmasıydı aslına bakarsanız. Uğraşacak iş yok, biz de kafayı başka konulara verdik, veriş o veriş... Tam dağılmışız. (Konuyu bitiremiyorduk.)

Sizi daha fazla "hiçbir şeyin olmaması" konusuyla oyalamayalım ve asıl Şubat ayının, oyun açısından tamamen boş geçecek olması gerçeğiyle baş başa bırakalım. Sayounara!

Tabii ki geçen ay, tabii ki neler oldu?

- **Kürşat** yine taşı tarağı toplayıp bir başka kıtaya gitti. Artık hangi oyunun, ne lansmanına gittiğini bile merak etmediğimiz için kendisine sadece "adios" dedik, yolladık.
- LEVEL'in Whatsapp grubunda **Kürşat** bir cümlesi içerisinde "FIFA" deme gafletinde bulundu ve Yeşilay tarafından fellik fellik aranan **FIFA** bağımlısı **Emre "trigger"** olarak oyuna hızlı bir dönüş yaptı, tüm sosyal mecralardan silindi.
- **FIFA**'yı bir saniyelğine kenara bırakan **Emre**, çıktığı market turunda marketin ortasında devasa bir çöp konteynırı görünce de "trigger" oldu ve sinirle eve döndüğü gözlemlendi. (Yoldan aldığı farklı türden "relax" çaylarıyla kendini rahatlatacağı da gözlerden kaçmadı.)
- **Tuna** taşınmaya çalışırken kutuların altında bağulup ölüyordu. Kağidin ilk icadından beri biriktirdiği dergileri "my precious" nidalarıyla korumaya çalışması herkesi çileden çıkarttı, Hacettepe görevlilerinin **Tuna**'nın üzerine su dökmesiyle ortam sakinleşti.
- Oyun kıtlığı yüzünden **kimse** yeni bir şey oynamadı, herkes zaten sürekli oynadığı oyunlardan bir şeyler paylaştı, **hayatın anlamsızlığı** bir kez daha sorgulandı.
- Cyberpunk 2077'nin ertelenme haberi herkesi yıktı, **dergi yazarları** ahşap boyama, nakış, vitray sanatı gibi yan dallarda uzmanlaşmak için halk eğitim bürolarına başvurdu.

Biz sizi buluruz! Vol.2

Yine Twitter'daydık, yine bir keşif yaptık. "Merhabalar çok değerli LEVEL ailesi! Sizleri uzun zamandır takip ediyorum; 2015 yılında derginizi almaya ve posterlerinizi odama asmaya başladım, 3 yıl boyunca da yaklaşık 10-12 tane LEVEL posterini asılıydı odamda. Belli aralıklarla yeni dergilerinizdeki posterleri eskilerle değiştirmekten büyük keyif alırdım. Birkaç gün önce de odamı düzenlemeye sokarken ne kadar çok LEVEL dergisine ve posterine sahip olduğumu gördüm, size de yazmaya karar verdim. Tuna Abi de Twitter'da beni destekledi, teşekkür ederim!

Sizi okumaktan büyük keyif alıyorum, posterlerinizi gerçekten çok seviyorum. En önemlisi de büyük bir aile olmanız çok güzel, o sıcaklığı ben hissediyorum şahsen.

Lise yaşlarımdan beri benimle birlikte olduğunuz ve oyun dünyası hakkında öğrenmek istediğim yeni şeyleri öğrenme fırsatını bana verdiğiniz için çok teşekkür ederim. İyi ki varsınız, sizi çok seviyorum! :)" diyor İlayda Sürücü ve bize de tabii ki ona teşekkürlerimizi sunmaktan ötesi kalmıyor. Sevgiler İlayda, görüşmek üzere!



Hali geyiğine yasak

Pek saygıdeğer Muzaffer Karabıyık arkadaşımız bizimle bu fotoğrafı paylaşmış ve demiş ki, "Saygıdeğer LEVEL ailesi, sizlerle 2015 yılından itibaren - biraz fazla düzensiz olsa da- severek takip ettiğim koleksiyonumu paylaşıyorum. Umarım Aralık sayısında yayımlarsınız; şayet yayımlarsanız aşırı ama aşırı mutlu olurum. Not: Artık hali geyiği yapmayın." Pekala, hali geyiği yapmıyoruz ama hali hiç de fena değilmiş. Kaça aldın? Lütfen mesaj at. Görüşmek üzere! (Not: Aralık olmadı da Şubat oldu, yine de bizi seviyor musun?)



Her ay, bir yazar Emre Öztınaz

İşte geldik Mahşerin Üç Atlısının sonuncusuna: Emre Öztıp.

Emre'yle ilgili bilmeniz gereken çok fazla şey var ama en yeni bilgiyi, en önce paylaşalım. Bu Pikachular vardı ya, ne diyorduk onlara... Hah, Pokemon. Onların arasında ha bire başı ağrıyan bir ördek vardı. İşte o, meğer Emre'den başkası değilmiş. Sen hep strese gir, hep içine at, oldu mu sana kafa kazan gibi? Neyse ki Tibet'e taşındı da rahatladı şimdi. (Taşınmadı, hemen heyecanlanmayın.)

Emre'nin fiziksel özellikleriyle ilgili en önemli konu da 103 yıldır değişmemiş olması. Saç aynı kısalıkta, sakal da. Genelde t-shirt ile görüntüleyebileceğiniz Emre, Batman gibi bir gardıroba sahip olmalı diye düşünüyoruz. Dergideki her türlü grafiksel hadiseyle ilgilenmekte olan Emre, sıkı ötesi de bir Blizzard fanıdır. Wow'dan çıkar Hearthstone'a akar, kartları bırakır Overwatch'ta MVP olur... Eskiden Hots da oynardı ama onu bıraktı, Tuna yalnız kaldı.

Şu sıralar allesinin en yeni üyesini beklemekte olan Emre'ye eğer baby shower hediyesi almak isterseniz, Blizzard damgalı olmalarına dikkat edin. Başka türlü-sünü hoş karşılamıyor.



Bir söyleşiden enstantaneler

Geçtiğimiz ay derginin en uzun soluklu varlığı Tuna, Hacettepe'de bir söyleşiye davet edildi ve bazı dikkat çeken konular vuku buldu:

- Tuna mikrofon kullanımını konusunda yeteneksiz olduğu için önce mikrofonu ağızına soktu, sonra çok uzağında durdu, sonra tekrar yaklaştı, sert sessizler dinleyenlerin yüzüne yüzüne patlasa da bu huyundan vazgeçmedi.

- Hazırladığı sunum ile LEVEL'i ilk sayısından, son sayısına kadar anlatmaya çalıştı, görevliler tarafından üzerine su dökülerek kendisine gelmesi sağlandı.

- "En çok sevdiğiniz oyun?", "Bir yazıyı yazmak ne kadar sürüyor?" gibi sorulara yanıt veremeyip aslında bir dublör olduğu şüpheleri uyandı.

- Dergi sektörünün, daha doğrusu basılı yayınların tüm dünyada gerilemesi ile ilgili konuları anlatırken gözleri doldu, küçük bir kız gibi ağlamaya başlayınca tekrar üzerine su dökülerek sakinleştirildi.

- Tuna'nın bu tip söyleşilere katılmaması için change.org'dan kampanya başlatıldı, Cumhurbaşkanlığına şikayet mektupları gitti ve kendisine ambargo uygulanması için Birleşmiş Milletler devreye girdi.

Instagramcılar artıyorlardı

"Merhaba, ekte çektiğim bir fotoğrafı paylaşıyorum. www.instagram.com/gaminganywhere adlı Instagram hesabında paylaştım fakat bir de bu güzel poster için mail ile teşekkür etmek istedim, çok teşekkürler!" Evet, Arif Altınay belli ki Instagram'da parlamak üzere olan bir şöhret. Güzel işler başaracağına inanıyoruz Arif destek olabildiysek ne mutlu!





GUILTY GEAR STRIVE

Eski isimler, yeni oyun mekanikleriyle buluşuyor

Dövüş oyunlarının, bir tür olarak karşılaştığı zorluklar bir hayli çok. Bunlardan en önemlisiyse "kendini tekrar etme". Bunun en yakın örneği bizce Mortal Kombat X ile MK 11 arasındaki benzerlik oldu. İki oyunun arasında nispeten uzun bir süre olduğundan, MKX'i ilk çıktığında oynamış oyuncular keyif almayı başardı ama MKX'i geç keşfedenler için MK11 büyük bir tekrar gibi gözüktü.

Açıkçası Guilty Gear Strive için de benzer bir durum söz konusu. İlk çıktığından itibaren birçok aynı ismi bünyesinde taşıyıp bunlara farklı oyunlarda, farklı yeni arkadaşlar ekleyen seri, genel anlamda aynı tip oynanışla, birbirine benzeyen birçok yapımla günümüze kadar geldi. Bazılarını çok beğendik, bazılarını çok önemsemedik fakat PS4 ve Arcade makineleri için planlanan GG Strive'dan umutlu olmadığımızı söylersek de yalan söylemiş oluruz.

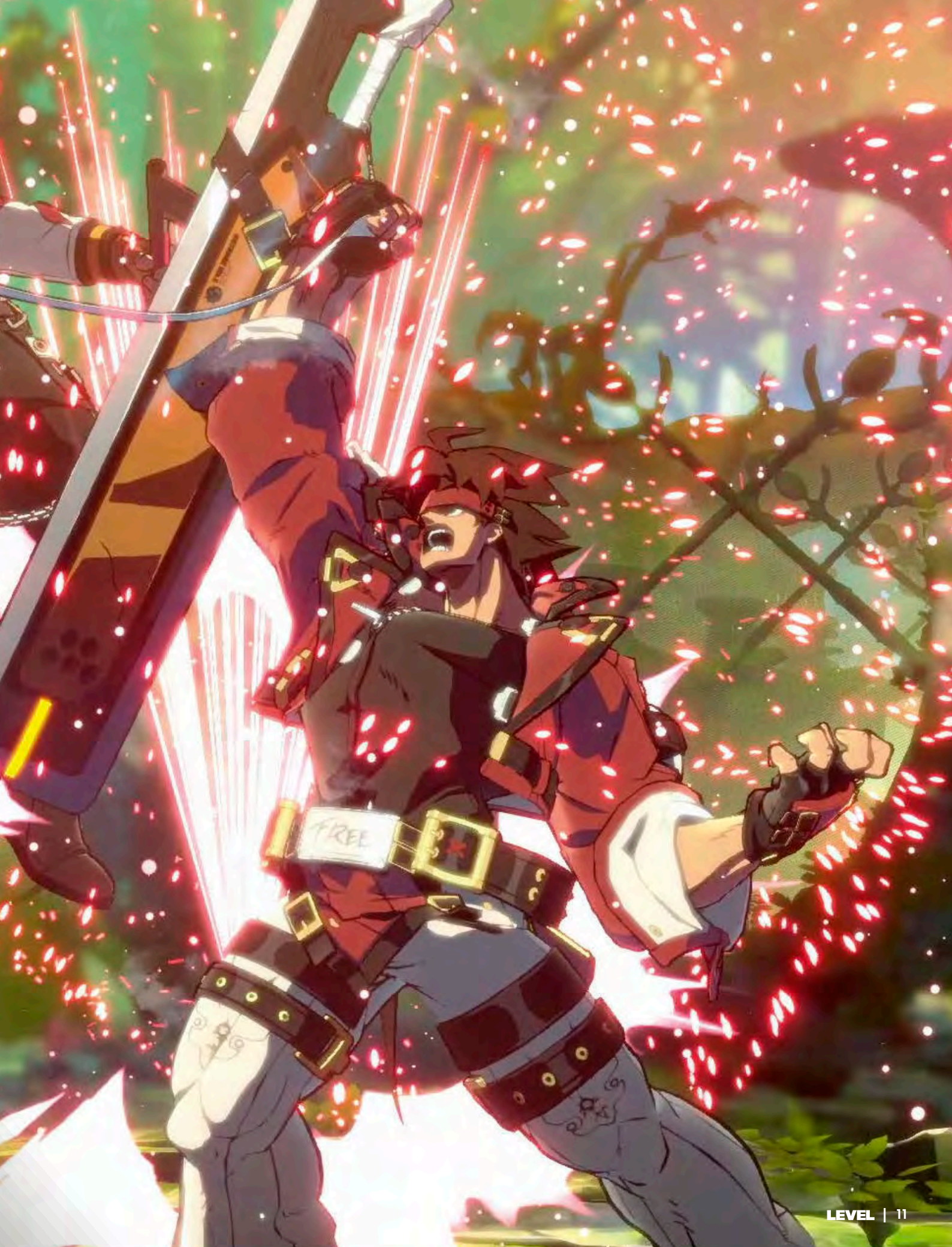
GG Strive için yapımcı Arc System Works, "önceki GG tecrübelerinden farklı, tamamıyla yeni bir GG" tanımı yapıyor. Karakterlerin ve maçların temposundaki değişiklikler, oyun me-

kaniklerinde toptan bir yenilenme ve tanıdık karakterlerde gidilen baştan aşağı farklılaşma, oyuna olan ilgimizi biraz daha artırıyor. (Yine de şüpheliyiz!)

EVO 2019 turnuvasında tanıtılan oyun, ilk başta dört karakterle sahneye çıktı. Serinin klasikleri Sol Badguy (Bunun da soyadı ne fena.), Ky Kiske, May ve Axl Low kısa sürede Chipp Zanuff ve dev arkadaşımız Potemkin'le buluştu. Son yayımlanan fragmanla birlikte de Faust'a kavuştuk. Faust'un eskiye nazaran daha korkutucu bir imaja sahip olması dikkat çekti.

GG hiçbir zaman çok hızlı bir dövüş oyunu olmamıştı ama bu son oyunla birlikte hepten bir yavaşlama söz konusu gibi duruyor. Hava "dash" hareketleri bile artık kısa bir aralıktan sonra yapılacağı benziyor.

Bu yılın sonlarında piyasada olması beklenen oyun, dövüş oyunu fanatikleri için güzel bir seçim olabilir ama size tavsiyemiz, bu yıl artık elinizdeki Guilty Gear oyunlarına bir ara vermeniz ve yeni oyuna hevesiniz artmış bir şekilde yaklaşmanız. ♦



OYUNFOR

Dijital oyun alışverişi mi? Çok kolay..

Gelecek ay size bir sürprizimiz olacak ve bu sürprizin ortağı Oyunfor'dan başkası değil. Biz de dijital oyun alışverişi konusunda bir hayli iyi bir konuma sahip olan Oyunfor'un Genel Müdürü Mehmet Dumanoğlu ile, dijital kod satışı ve kullanıcı alışkanlıklarıyla ilgili bir röportaj yaptık.

Oyun harcamaları ve satışları konusunda büyük miktarda veriye sahipsiniz. Türkiye'deki oyuncu profilini değerlendirir misiniz?

Türkiye'de oyuncuların %52'si mobil oyunlar, %23'ü PC, %25'i ise konsol oyunları için alışveriş yapıyor. Mobilde ağırlık, strateji ve MMORPG'de. Burada Lords Mobile ve PUBG Mobile öne çıkıyor. PC alışverişlerinin yarısından fazlası MMOFPS ve MMORPG oyunlarına ayrılırken geri kalanı hikâye tabanlı olarak nitelendirdiğimiz ve belirli bir süre sonunda biten oyunlara kalıyor. Konsolda ise kullanıcıların çoğunluğu futbol oyunları için alışveriş yapıyor.

Türkiye'de dijital kod satışı piyasasının büyüklüğü hakkında bir şeyler söyleyebilir misiniz?

2019 yılı sonunda 900 milyon doları geçen oyun satışlarının %25'ini dijital kod satışı oluşturuyor. Türkiye, dünya genelinde oyun hasılatında ilk 15'e giremezken, dijital kod satışında önemli bir paya sahip.

Dijital oyun / kod satışlarını geçmişle kıyasladığınızda ne söyleyebilirsiniz?

Dijital key satışları her yıl daha fazla artıyor, önceki yıllarda bu satışların çoğunu MMORPG (Knight Online, Metin2, Cabal Online vs) oyun-

ları karşılarken, artık Steam, Origin ve Ubisoft platformlarındaki oyunların key satışları, toplam kod satışının büyük bir oranına denk geliyor. 2019 yılında oyunfor.com olarak EA, Ubisoft, 1C Publishing, Techland, Bethesda vb. 65 büyük oyun firmasının Türkiye'deki yetkili satıcısı olarak bu satışlara ciddi katkı yaptığımızı düşünüyorum.

Türkiye'de halen Metin2 ve Knight Online gibi çok eski online oyunların oynanmasını neye bağlıyorsunuz? Ülkemizde oyuncu alışkanlıklarını kırmak sizce zor mu?

Knight Online ve Metin2 ülkemizdeki birçok oyuncunun ilk online oyun deneyimi sayılabilir. Çıkmalarının üzerinden uzun süre geçmesine rağmen halen oynanmaları, alışkanlıktan ziyade oyunlar içinde kurulan topluluklar ve bununla beraber kurulan arkadaşlıklardan ileri geliyor. Oyuncuların bu oyunlarda oyun içi eşya ve para satışı yaparak para kazanmaları ve başarılı oyuncuların gördükleri bireysel ilgi ve saygı da bunda etkili.

Genelde oyun içi ödemelerde yüksek denom'lar mı, yoksa düşük denom'lar mı tercih ediliyor?

Genel olarak düşük denom'larda alışveriş tercih ediliyor. Bunda son yıllarda ülkemizde kur farkından dolayı artan fiyatların etkisi var.

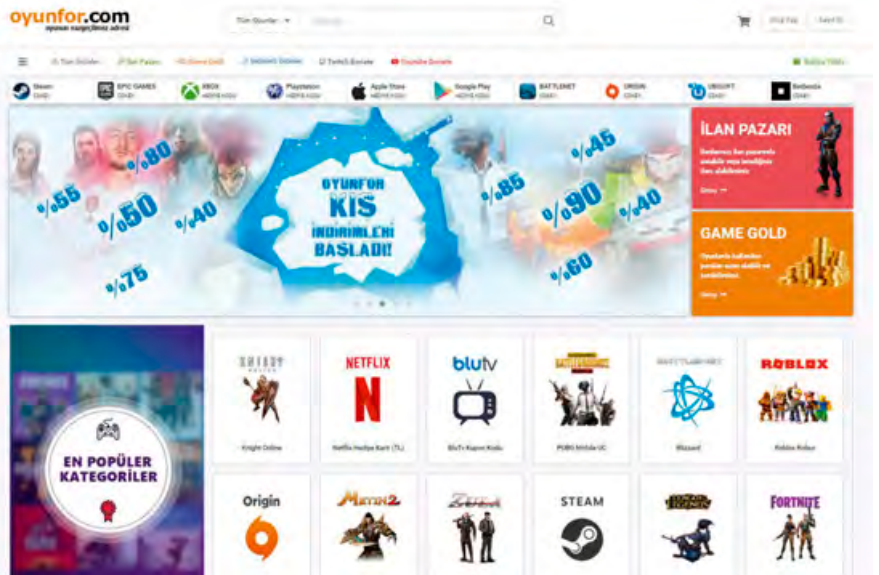
Oyunlar hep gençlerle ve çocuklarla ilişkilendiriliyor ama yetişkinlerde durum nasıl? Yaş grubu dağılımından bahsedebilir misiniz?

Genel olarak "oyun" denildiğinde yaş olarak

daha düşük bir kitle algımız var ama artık gelişen dijital alışkanlıklarla, insanların hobileri arasında oyunlar da yer almaya başladı. Neredeyse "30 yaş üstü kitle gençleri yakaladı" diyebiliriz. Oyuncuların yaş dağılımına baktığımızda 18-24 yaş arası toplamın %34'ünü, 24-30 yaş arası %29'unu, 30-40 yaş arası %32'sini, 40 üstü de %5'ini oluşturuyor.

Kullanıcıların online alımlarda bir güvensizliği söz konusu. Bu konuda Oyunfor ne gibi önlemler alıyor?

Oyunfor.com olarak haftanın yedi günü kullanıcılarımızın daha kolay alışveriş yapmaları için destek hizmeti veriyoruz. Kullanıcılar telefonla ya da destek sayfasından anlık yardım alabiliyorlar. Yetkili satıcısı olduğumuz ürünleri, web sitemizde tüm detayları ile kullanıcılara sunuyoruz. Kullanıcı gördüğü ürünün birebir aynısını satın alıyor ve teslimat bekletmeden, anlık gerçekleştiriyor. Ayrıca IP filtresi, SMS ve e-posta ile çift adımlı hesap güvenliği sağlıyoruz. Oyunfor'dan alışveriş yapmanın bankacılık sistemlerinde kullanılan girişlerden yapı ve güvenlik düzeyi açısından hiçbir farkı yok. Oyunfor olarak, PCI-DSS (Kartlı Ödeme Endüstrisi Veri Güvenlik Standardı) sertifikasına sahip ödeme kuruluşları ile iş ortaklığımız bulunuyor. Kredi kartı ile yapılacak alışverişlerde kart bilgisi saklamıyoruz. Ayrıca kredi kartı kullanmayan kullanıcılar için de ATM/Havale ve ön ödemeli kart ile satın alma seçenekleri sunuyoruz. ♦



STARSHIP TROOPERS: TERRAN COMMAND

Böcek deyip geçmemek lazım

Starship Troopers vaktinde ne efsane filmdi, değil mi? O kadar büyük bir fan kitlesine sahip olmuştu ki seneler geçse de ismi unutulmuş değil ve zaten aralarda yayımlanan animasyon filmleriyle kendinden –az da olsa– bahsettirmeye devam etti. İsmi pek duyulmamış bir oyun yapımcısı olan The Artisticrats tarafından hazırlanmakta olan Starship Troopers: Terran Command, gerçek zamanlı strateji türünde, devasa savaşlarda rol almamızı sağlayacak olan bir oyun. Filmden bildiğimiz üzere dev böcekler yine insanlara karşı ve onları durdurmak için elimizden ne geliyorsa yapacağız. Buradaki “durdurma” sözcüğü büyük bir önem taşıyor zira oyun genel anlamda defansif bir tutumda olmamızı isteyecek. Çıkacağımız görevlerin çoğunda saldırıya geçmiş olan dev böceklerle karşı bir savunma hattı kuracak ve tüm ateş gücümüzle

saldırıları püskürtmeye odaklanacağız. Oyun sadece tek kişilik bir senaryoya sahip olacak. Bu hikaye boyunca çıkacağımız görevlerde, vereceğimiz kararlar bizim nasıl bir komutan olduğumuzu şekillendirecek. Bir kahraman veya sadece emirleri dinleyen, acımasız bir komutan olmak bizim elimizde olacak. Robotlardan gelişmiş askerlere kadar birçok farklı üniteye komuta edebileceğimiz Terran Command, lider sınıfından, özel yeteneklere sahip kahramanları da emrimize bırakacak. Askerlerimizi geliştirmek ve yeni silahlarla donatmak elimizde olacak. Sadece PC için planlanan oyunun bu yıl içerisinde çıkması bekleniyor. Yapımcılar “They Are Billions” dan etkilendiklerini gizlemiyorlar ve bu bağlamda da eğer bahsi geçen oyunu sevdiyseniz, Terran Command’den de keyif almanız olası. ◆



ACM HACETTEPE GELİŞİM V.6

Geçmişten, geleceğe LEVEL maratonu

Hacettepe'nin köklü topluluklarından biri olan ACM Hacettepe, geçtiğimiz ay Geleşim zirvelerinin altıncısını düzenledi. 8-9-10 Ocak'ta Hacettepe Mehmet Akif Ersoy salonunda gerçekleşen etkinliğe farklı sektörlerin temsilcileri katıldı ve bunlardan bir tanesi de LEVEL'dan Tuna Şentuna oldu.

Gayet dolu bir salonla karşılaştığımız söyleşiye elbette LEVEL'ı tanıtarak başladık. İlk sayısından, son sayısına kadar nasıl değişimler geçirdiğini, hangi engembeli yolları atlattığını uzun uzadıya anlattık. Ardından derginin misyonundan ve geleceğinden bahsedip basılı yayınların çağımızda dijital platformlara karşı nasıl bir portre çizdiğini anlattık. (“Tüm dünyada basılı yayınlar gerilemekte ve özellikle video içerikler büyük bir trend” başlığı altında.) Söyleşiyi soru-cevap ile tamamladıktan sonra LEVEL okurlarıyla buluşup fotoğraflar çektirdik ve ACM Hacettepe'ye teşekkürlerimizi sunup verdikleri değerli fidan hediyesiyle kampüsten ayrıldık.

Açıkçası bu tip girişimler hem bizi mutlu ediyor,

hem de katılımcılara LEVEL'ı anlatma şansı yakalıyoruz. Dijital oyun dünyasının en büyük katılımcıları lise ve üniversite gençliği olduğu için bu tip söyleşiler LEVEL'ın sektörteki yerini anlatmak adına çok güzel birer fırsat oluyor. Pinhani grubunun gitaristi Eray Polat, MasterC-

hef 2018 şampiyonu Uğur Kardeş, Ayla ve Müslüm gibi filmlerin yönetmeni Can Ulkay ve Ampüte Futbol Milli Takım Teknik Direktörü Osman Çakmak gibi ünlü isimleri ağırlayan ACM Hacettepe'ye tekrar teşekkürlerimizi sunuyor, başarılarının devamını diliyoruz. ◆



SON DAKİKA!

◆ The Witcher: Nightmare of the Wolf. Hayır, yeni bir Witcher oyunu değil; yepyeni bir Netflix animasyon filmi. Dizinin büyük başarısından sonra Netflix The Witcher'ın suyunu çıkartmaya meyilli gibi gözüküyor...

◆ Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory, Project: Mara adında, "zihinsel terör" temalı bir oyun hazırlığında olduğunu açıkladı. Hellblade'in aksine, oyun tarihi ve fantastik bir oyun değil, günümüzde geçen daha gerçekçi bir kurguya sahip olacak.

◆ Oyuncuları Half-Life: Alyx'e hazırlamak adına, Valve güzel bir strateji belirleyerek tüm Half-Life oyunlarını, Alyx'in çıkışına dek bedava yaptı. Steam'den oyunları indirip Mart ayına kadar deneyimleyebilirsiniz.

◆ İki önemli erteleme haberi aldık: FVII Remake bir ay ertelemeye 10 Nisan'a, Marvel's Avengers ise beş ay ertelemeye, Eylül ayına ötelendi.

◆ Normalde bahar aylarında çıkması beklenen Dying Light 2 de, tam net olmayan nedenlerden ötürü, yine net olmayan bir tarihe ertelendi. Haydi hayırlısı...

◆ Ubisoft kendi yaptığı oyunlarının birbirlerine benzediğini kabullenmiş ve Ghost Recon Breakpoint ve The Division 2'nin pek başarılı olamadıklarını anlamış olacak ki firmada bir yapılanma ve farklılaşmaya gitmeye karar verdiğini açıkladı. Bakalım bu değişim oyunlara nasıl yansayacak...

◆ Mortal Kombat'ın filmi heyecanla beklerken, bu yılın ilk çeyreğinde yayına girmesi beklenen bir animasyon filmi açıklandı: Mortal Kombat: Scorpion's Revenge.

◆ Bu ayın 28'inde çıkması beklenen ve bizi Iron Man'in maskesinin arkasına bırakacak olan Iron Man VR'ın 15 Mayıs'a ertelenmesi üzüntü yarattı. PSVR'ın tozunu alacaktık...

◆ PS4'e özel olan Horizon Zero Dawn'un gelecek yıl PC'ye uyarlanacağı belirtiliyor. Bu, Sony'nin PC anlamında attığı ilginç bir adım olacak.

◆ 4 Şubat'ta birinci yaşını kutlayacak olan Apex Legends'a yepyeni bir karakterin geliyor olduğu açıklandı: Forge. Acaba Marvel'ın Forge ve Cable'ından mı esinlenmişler?

◆ Kuşkusuz ki en üzücü erteleme haberini de bu ay aldık. Cyberpunk 2077, beş aylık bir ertelemeye Eylül ayına ötelendi, Nisan ayımız tekrar boşa çıktı.

CODE OF DUTY

Yazılımcılar, assemble!

İlki 2018 yılında düzenlenen Code of Duty, IEEE İYTE öğrenci topluluğu tarafından gerçekleştirilen bir yazılım maratonu. Code of Duty'nin amacı yazılım alanıyla ilgilenen kişilere birbirleriyle mücadele etme fırsatı sunmakla birlikte Türkiye'nin her kesiminden öğrencileri ve yazılım sektörünü bir araya getirerek tanışma olanağı sağlamak. Ülkemizde daha önce benzeri yapılmamış olan bu etkinliği diğer organizasyonlardan farklı kılan nokta yetenekli ve yazılım konusunda ilgili olduğu ölçüde bilgiye de sahip kişileri ortaya çıkarmayı ve de sektörün ihtiyacı olan donanımlı işgücü ile tanıştırmayı birincil hedef olarak gütmesinden başkası değil. Bu hedefine ise tek bir alanla sınırlı kalmayıp Siber Güvenlik, Oyun Geliştirme, Algoritmaya ve Yapay Zeka alanlarında donanımlı kişileri buluşturarak ulaşmak istemekte. Bu amaçlar doğrultusunda etkinlik dört ana kategoriye toplanmış: IzHack, BuildUp, BrainHack ve MindIn. Her bir kategori kendi konseptine sahip olmakla birlikte farklı değerlendirmelere tabi tutuluyor. İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü (Merkezi Kafeterya ve Teknopark İzmir)'de 13-14-15

Mart'ta gerçekleşecek olan Code of Duty ilginizi çektiyse, daha fazla bilgi için codeofduty.iyte.edu.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. ◆



1 Etkinlikten 4 Kat Fazlası
13-15 Mart 2020
İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü

İzmir Institute of Technology
IYTE İzmir Branch

Instagram: @codeofduty

IEEE

QR Code

SUMMERFORD

Alone in the Dark zamanına dönüş

Silent Hill, Resident Evil ve daha da iyisi, Alone in the Dark'ın o gerim gerim geren ortamlarını, garip bulmacalarını ve durgun ama stresli havasını yeniden hissetmek ister misiniz? Üç kişilik bir ekipten oluşan Noisy Valley Studios, sizi Summerford ile bu dönemlere davet ediyor... 1986 yılında, o resimlerden gördüğümüz sevimli hallerinden çok uzak olan bir İngiliz kasabası olan Summerford, başından neler geçtiyse artık korku dolu bir yer ve biz de 20'lerinin sonundaki bir kadın olan Sam'i, bu kasabadan sağ salim çıkart-

maya çalışıyoruz. Sam belki Resident Evil'daki gibi zombilerin saldırısına uğramayacak ama arkadaşlarını bulmak için çıktığı bu serüvende, başına korkutucu olaylar geleceği de aşikar. Küçük bir ekipten çıkıyor olduğu için çeşitli hataları ve prodüksiyon kalitesi biraz göz ardı edilmesi gereken Summerford, şu an için sadece PC için planlanmakta ve 2020'nin ilerleyen zamanlarında Steam'den satılması düşünülüyor. Oyunun Steam sayfasını şu anda ziyaret edip neler vadettiğini daha da yakından inceleyebilirsiniz. ◆



TOTAL WAR SAGA: TROY

Bir türü deęiřtiren Total War serisinin duraksama ve gerileme dönemleri artık sona erdi. řimdi Three Kingdoms'ın açtıęı yoldan ilerleme zamanı, bu kez Truva kapılarına doęru!

Sayfa
18

İLK
BAKIS.

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden deęerlendiriyoruz

5

★★★★★

Bleeding Edge

3 ★★

Böyle absürt bir oyuna böyle ciddi bir isim, gerçekten olmamış

Beklenmedik firmaların beklenmedik oyunlar çıkarması gerçekten çok güzel ama kendileri için bir o kadar da riskli. Hellblade ile gönüllerde iyice taht kuran Ninja Theory'nin sürpriz bir şekilde Bleeding Edge'i duyurması buna güzel bir örnek. Hellblade'i hazırlayıp "biz minnak bir stüdyo ile bunu başardık" derken sinsice başka projeler üstünde de çalışıyorlarmış. Hani esnafa gidersin ve "Abi işler nasıl?" dediğinde bir dokun bin ah işit şeklinde, nasıl para kazanamadıkları hakkında bir ton ağlarlar ama altı ay sonra altına yeni bir araba çekmiştir ya, Ninja Theory de bizim mahalle bakkalı Mustafa Amca gibi, aynı vaziyet.

Neye benziyor peki?

Bleeding Edge, Ninja Theory için riskli bir iş çünkü yaptıkları oyunlara çok yabancı bir tür olmasa bile bir MMO'ya girişmek ve bunu Arena Brawl tarzında hazırlamak kahvaltıda yürek yemeyi gerektirir. Bu riski minimuma indirmek için aldıkları en güzel önlem oyunun kolay oynanış tarzı ile (buna az sonra değineceğim şimdilik üstün körü geçiyorum) daha çok konsollarda tutulacak

şekilde hazırlanması ve hepsinden önemlisi Bleeding Edge'i üçüncü kişi kamerasından görmemiz.

Bleeding Edge, günümüzden pek de uzak olmayan -50 yıl sonrasında geçiyor- ama pek de bu şekilde gerçekleşmesini beklemediğimiz bir gelecekte geçiyor. İnsanlar vücutlarına sibernetik parçalar takma olayının tadını tuzunu kaçıran yarı mutfak robotu gibi ortalıkta dolanıyorlar. Dolayısı ile oynanabilen bütün karakterler yarı robotik. Birinin midesi olacak yerde koca bir bilye gibi bir şey var, diğeri vücuduna takılı askıların tepesinde süzülen bir balon yardımı ile yürüyebilen yaşlı bir kadın ve en garibi ise ölü bir insan bedenini yürümek için kullanan ve bu vücuda sarılı olarak hareket eden devasa bir yılan. Özellikle sonuncusu hangi hasta ruhlu tasarımcının beyninden çıktı bilmiyorum ama adamı ya da kadını şimdiden takdir ettim.

Oyun 4v4 maçların olduğu, ağırlıklı olarak yakın dövüşün döndüğü bir Arena Brawl diyebilirim. Üzerine konuşulacak çok fazla harita göstermedikleri için amacımızın (tek harita biliyoruz şu an) kışımların çok dar alanda üç noktayı olabildiğince elinde tutarak 500 puana ulaşmak olduğunu söylemeliyim. Tekrar doğma süreleri çok kısa ve karakterler doğduktan sonra gidecekleri noktalara uçan

kay kay ya da benzeri fantastik cihazlarla hızla varıyorlar. Dolayısı ile sürekli bir aksiyon var, başa baş bir çekişme bile yaklaşık on dakikadan biraz fazla sürüyor. Bu güzel bir şey çünkü Bleeding Edge uzun maçlarla zamanımızı çalmayacak, kısa kışımlarla ders ya da iş arasına (aranızda iş esnasında oyun oynayanlar var beni dinlediğinizi biliyorum) sıkıştırabiliriz. Gösterilen haritada tam ortadan geçen bir tren var ki çoğu oyuncunun, yiğidin burada harman olduğunu gördüm. Eğer her haritaya bu çeşit ölüm tuzakları koyacaklarsa harika olur.

Rengarenk karakterler

Karakterlere gelince; öncelikle renk paleti bayağı canlı ve renkli. Kahramanlar yukarıda söylediklerimden anlayacağınız üzere gayet absürt hazırlanmışlar, eğlenceli ve garipler. Ben daha çok ciddi tasarımları sevdiğim için pek ısınmadım ama kesinlikle kötü değiller. Teknik olarak üç çeşit kahraman tipimiz var: Heavy, Support ve Assassin. Sınıf konusunu dallanıp budaklandırmadan net tutmalarına sevindim. Sınıflar az gibi gözükse de çoğu karakter hibrit yani birkaç sınıfın karışımı gibi, misal şifacının bile can yakacak özellikleri var. Şuna değinmeden edemeyeceğim, destek sınıfını boş bırakmaya gelmiyor, çok hızlı can





dolduruyorlar o yüzden oyun geldiğinde ilk dalacağımız hedefler mutlaka bunlar olmalı. Her karakterin normal saldırısına ek olarak üç adet özel yeteneği ve iki tane de süper yeteneği var fakat maça başlarken iki süper yetenekten birini seçmeniz gerekiyor. Ayrıca seviye atladıkça mod kazanıyorsunuz bu modları karakterlere takınca özele yeteneklerinizi değiştirebiliyorsunuz. Bence harika olan bu fikir karakterleri kesinlikle güçlü yapmıyor sadece onları istediğiniz oyun şekline göre biçimlendirmenize ve size seçim hakkı sunulmasına yarıyor. Misal bir samuray ninja karışımı olan Daemon'un modlarını değiştirerek onu tamamen gizlilik üzerine odaklanmış sinsi bir karaktere çevirebiliyorsunuz. İlginç karakterlerin bazılarında bahsedeyim, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Hastalıklı beyin ürünü dediğim, cesedi kukla gibi taşıyarak yürüten karakterin ismi Kulev, kendisi bir destek karakteri. Asit tükürerek düşmanlara saldırırken dayanıklılığının birazını harcayarak saldırılardan kaçmak için sağa sola atlayabiliyor ve bütün bunları yaparken pasifinin verdiği avantajla (az da olsa) yakınındaki dostlarını sürekli iyileştiriyor. İlk özel yeteneği olan Sacred Ground sayesinde yere diktiği totemle düşmanlara hasar verirken, dostlarına şifa niyetine sağlık dağıtıyor, bu özelliğin etki ettiği alan bayağı büyük. Good Omen yeteneği ile kendisine ya da bir kankasına kalkan atıyor. Curse özelliği ise gözüne kestirdiği zavallı düşmana anane bedduvası okumasını ve onu lanetlemesini sağlıyor, böylece bütün kaynak-

lardan gelebilecek hasarın artmasına sebep oluyor. Kulev kesinlikle tam bir baş belası ama süperleri daha fena. Boon'la hedeflediği dostuna bonus hasar, savunma ve hız veriyor OW'deki Ana'nın Nanoboost'u gibi düşünebilirsiniz. Bambooze süperi ise hedefindeki düşmanı kontrol etmesine yarıyor. İşin pis yanı bu yeteneklerin ne kadar sürdüğünü belirtmemişler umarım onun için bir yama gelir. Karakterlerin hikâyelerinin çok tırışka olduğunun altını çizerek şimdi de bir Assassin'e bakalım diyorum. Ben Daemon'u seçtim, Samuray mı Ninja mı ne idiği belli olmayan karakter yani. İlk iki özellik hemen hemen her karakterde aynı, normal saldırı ve çeviklik, Daemon'u farklı yapan normal özelliği duvarlardan tırmanırken biraz daha atik olması çünkü sıkıştığınızda kaçacağınız tek yer genelde yüksek noktalar oluyor ve rakip savunduğu bölgeyi bırakıp sizi takip etmiyor. Shift özelliği sayesinde ileriye hızla atılarak hedefinde biri varsa katana ile boyunu ölçmeye çalışıyor. Stealth/Sleep yeteneği ile belirli bir süre görünmez olabiliyor ve gözüne kestirdiği birini uyutabiliyor (hasar alırsa uykudan uyanıyorlar), alan kontrolü için faydalı. Shuriken bir diğer saldırısı ki isabet ettirseniz bayağı bir faydalı çünkü düşmanı yavaşlatırken verdiğiniz hasar kadar kendinizi iyileştiriyorsunuz (kırılgan bir karakter olduğunu söylemem gerek yok). İlk süperi Death Mark, hedeflediğiniz karakterin üzerine bir işaret koyuyor ve o hedef ölürse Death Mark başkasına zıplıyor. İkinci süperi ise belirli bir alan içindeki herkesi kılıçtan geçirmek...

Çılgınlar gibi aksiyon

Makutu iyce kabak tadı vermeye başlayan Samoa kabilesinden (The Rock desem anlarsınız) gelme bir tip. Çakma Dwayne Johnson'un temel hareketlerinin ikincisi rakibin ağızına her çakişınızda ardından bir şaplak ya da yumrukla bunu süslemenizi sağlıyor,

karakterin troll gibi kendini zamanla iyileştirmesi ve giderek hızlanması yapımcıları "Biz ne yapıyoruz acaba?" sorusuna yöneltilmiş ayrıntılar. Barge ile Overwatch'tan Reinhardt olup ileri atıyorsunuz desem anlamış olursunuz bence. Leg it / Health özel yeteneği ise bütün dostlardan kötü etkili yetenekleri kaldırmakla kalmıyor hem kendini hem de çevresini iyileştiriyor. Repellent sayesinde ise Lucio olup milleti uzağa itiyor (bütün karakterleri OW referanslarıyla anlatabilirim sanırım). Can't Touch This süperi kendisine ve bütün dostlarına bir süreliğine dokunulmazlık vermesini sağlarken benim de yapımcılara çatık kaşlarla bakıp "WTX Düd?" dememe neden oluyor. Katamaori sayesinde OW'den Wrecking Ball'a dönüşüp (haha gene yaptım!) çarptığınız düşmanları sağa sola fırlatıyorsunuz. Yazarken dikkat ettim de OW'den esinlenmek konusunda hiç utanmamışlar maşallah. 27 Haziran'da çıkması beklenen oyun konsollarda Xbox'a özel olarak piyasaya sunulacakken aynı zamanda PC'de de boy gösterecek. PC'de Smite'la kapışabilir mi bilemiyorum ama rekabet olması açısından kaliteli bir yapıma benziyor. Çıkınca bir denerim ama vaktim yok hayatımda başka online oyun istemiyorum artık (ayrılan kız arkadaş bahanesi hahah).

◆ Nurettin Tan





Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC Web www.totalwar.com Çıkış Tarihi 2020

Total War Saga: Troy



Savaşın yönü memlekete dönüyor: Truva

Tarih kelimesi söylendiğinde, sanıyorum akla ilk olarak savaşlar geliyordur zira insanlık tarihine baktığımız zaman bolca savaş görmekteyiz. Bugün haritada kendisine ait bir toprağı ya da bayrağı olan birçok ülkenin, yazılan ya da yazılmayan savaşlar sonucunda ortaya çıktığı bilinmektedir. Fakat bazı savaşlar vardır ki özellikle Batı medeniyetinin de gücüyle, ziyadesiyle göze sokulmuş ve bugün hemen herkesin bildiği hikâyelere dönüşmüşlerdir. Nitekim savaşların içerikleri pek düşünülmez ya da bilinmez. Savaş tarihi hakkında bilinenler, genelde hangi taraflar arasında, hangi tarihlerde, kimleri komutasında ve nasıl sonuçlandıkları şeklindedir. Oysaki hemen her savaşın arkasında muazzam bir tarihsel ağı, bir hikaye vardır.

Truva Savaşı da şüphesiz arka planında yaşananlar ve Batı medeniyetlerine direk etki etmesi yüzünden tarihçilerin ve tarih severlerin birçok detayına hakim olduğu, bazı noktalarda önem-

li dönüm noktalarına sahip, bugünün Çanak-kale'sine Truva Atını miras bırakan bir savaştır. Savaş hakkındaki detaylar, birçok kaynağa göre Anadolu olduğu belirtilen Homeros'un İlyada ve Odysseia adlı eserinde yer almaktadır. Truva savaşı 12 yıla yakın bir süre devam etmiştir. İlyada isimli eserde, bu savaşın son bir aylık dönemi detaylı şekilde anlatılırken, Odysseia'daysa Truva'nın düşüşünden sonra Yunan komutan Odysseus'un vatanı İthaka'ya yaptığı yolculuğu anlatmaktadır. Truva Savaşı, Truvalı Paris'in, Sparta Kralı Menelaus'un eşi Helen'i kaçırması sonucunda meydana gelmiştir.

Helen'in kaçırıldığını öğrenen Menelaus, kısa sürede Yunanlıların Anadolu'da bulunan Truva kentine saldırmasını sağlar.

Bu arada belirtmekte fayda var, Eski Yunanlar, Homeros'un İlyada'da ve Odysseia'da Akhalar olarak geçmektedir. Ayrıca Eski Yunan için, Danaolar ve Argoslular kelimelerini de kullandığı bilinmektedir... Her ne kadar konu

bir kız kaçırma vakası gibi görünse de aslında arka planda bambaşka bir hikaye vardır. Yunan Mitolojisindeki birçok hikaye de olduğu gibi burada da Zeus'un parmağı önemli bir yer tutmaktadır. Aslında Helen ile Paris arasındaki aşkı başlatan, Afrodit'in ta kendisidir. Fakat daha fazla tarih anlatmaya bir ara vermem lazım yoksa burada başlayıp, "Truva filmindeki beş hata" isimli YouTube videoma doğru ilerleyeceğimi hissediyorum; durup dururken iş çıkarmayalım.

İhtiraslı bir savaş

Truva savaşı, iki halkın 12 yıl kadar süren, büyük acılar çektiği bir savaş olarak tarihin sayfalarındaki yerini almıştır. Total War ekibiye bu muazzam savaşı, birçok farklı detaylı ile birlikte karşımıza çıkarmak için gün sayıyor diyebilirim. Oyun hakkındaki ilk duyuru, Eylül 2019'da yapılmıştı. Bu tarihten itibaren geçen süre içerisinde birçok yeni gelişme yaşandı.



Bende elimden geldiği kadarı ile size bu gelişmeleri paylaşmaya çalışacağım. Öncelikle Troy'un da Three Kingdoms'a benzeyeceğini belirtmeliyim. Bu karara nereden vardığımı birazdan anlayacaksınız. Öncelikle içerisinde böylesine detaylı bir mitoloji barındıran, Truva Savaşına oyuncu ne gibi parçalar eklenecek ona bakalım derim. Oyun açıklandığı andan itibaren merak edilen konuların başında, Centaur ve Minotaur gibi Yunan Mitolojisinde bulunan fantastik yaratıkların oyunda olup olmayacakları geliyordu... Öyle görünüyor ki herhangi bir fantastik yaratık kontrol etmemiz pek mümkün olmayacak. Fakat yapımci ekip bu konuya farklı bir çözüm önerisi olduğunu öğrendik. Truva Savaşı dönemi Bronz Çağ'a denk geldiğinden dolayı, döneminde fazla çeşitte askeri birim görmek pek mümkün değildir. Hatta süvari birimleri bile neredeyse yoktu ki oyunda da en fazla atlı arabalar olacağı bilgisi yayıldı. İşte bu sınırlı askeri birim durumuna bir çözüm getirmek için, Yunan Mitolojisindeki fantastik yaratıklara dair silahları kullanabilen farklı birimler üretilmesi dedikodusu ortalıkta doluşmakta. Yani direk bu yaratıkları görmektense, bir anlamda onları temsil eden, farklı



askeri birimler ortaya çıkacak. Az önce de bahsettiğim üzere, oyunumuz piyade savaş odaklı olacak. Piyade savaşlarının tek düze hale gelmemesi içinse, farklı savaş pozisyonları kullanabilen birimler yaratılacak. Özellikle Total War: Warhammer'dan alıştığımız büyü, TROY'da hiçbir şekilde kullanılmayacak. Büyü yerine, Rome II'den beri alıştığımız buff ve debuffların oyuna etki edeceği verilen bilgiler arasında yer alıyor. Savaşları en ilginç kılacak olan özellikle "challenge" modu olacak. Bilindiği kadarı ile oyunda birçok kahraman bulunacak ama bunlardan sekiz tanesi Legendary kategorisinde değerlendirilecek. Tüm bu kahramanların farklı bir fraksiyonu mu kontrol edeceği henüz bilinmese de Legendary olanlar karşı karşıya geldikleri zaman meydan okuma sistemi devreye girecek ve bu iki efsanenin birbirleri ile olan savaşlarını deneyim edeceğiz. Çamurlu zemin ağır birimlerin canına okuyacak ve gizlilik üzerine uzmanlaşmış birimler uzun çalırlar ve ormanlık alanlarda saklanabilecek. PC Gamer'dan yapılan bir açıklamaya göre, bu kahraman kişiler tek başına tüm birliği ortadan kaldıracak güçte olacak. Ayrıca böylesine deniz odaklı bir dönemi yansıtmaya rağmen, muhtemelen oyunda deniz savaşları olmayacak.

Kaynak lazım

Total War Saga: Troy ile savaşın şekli büyük ölçüde değişiyor. Bu değişiklikteki en önemli faktörlerden bir tanesi de değişen kaynak sistemi olacak. Yenilenen kaynaklar arasında, Food, Wood, Stone, Bronze ve Gold bulunuyor. Yapılan açıklamaya göre Food, Wood başlangıç seviyesi binalar ve birimleri hedeflerken, ileri seviyedeki birimler ve binalar için özellikle Bronz önemli bir yer tutacak. Gold ise oyunun en değerli kaynağı rolünü üstlenecek. Az bulunmasından dolayı, sadece ticaret için değil, diplomasi esnasında da önemli bir yeri olacak. Benim en çok merak ettiğim diplomasi konusundaysa, hiçbir bilgi verilmedi. Gerçekten, acaba, bir şekilde, sonunda, Total War'da iddialı bir diplomasi mekanizması görülecek

miyiz, çok merak ediyorum...

Oyunumuzda, dönemi yansıtan God Gifts denen hediye olacak. Bugüne kadar açıklanan Tanrılardan bazıları, Athena, Apollo, Ares, Afrodit, Hera, Poseidon ve Zeus olarak sıralanmakta. Tanrılar her ne kadar fiziksel formda gözükmeyecek olsa da kendilerine olan inancımız, nihayetinde ödüllendirilecek. Misal, Ares savaş Tanrısı olmasından mütevellit, kendisinden aldığımız favor, direkt olarak birimlerimize savaş moral'i olarak yansıyacak... Oyunu deneyim edeceğimiz harita ise çoktan gün yüzüne çıktı. Harita, beklendiği üzere savaşın geçtiği bölgeye odaklanmış durumda. Yani Yunanistan'ın büyük bir kısmı, Girit adası ve Türkiye'nin batı tarafı tamamen deneyime açık şekilde tasarlanmış. Diğer taraftan, Afrika ya da Kuzey Avrupa gibi bölgeler oyunda yer almayacak. Harita hakkında yapılan açıklamalar ve gözler önüne serilen detaylı videoya göreyse, alan olarak dar gibi gözükse de aslında muazzam büyüklüğe sahip olacak. Ayrıca yine Yunan Mitolojisi ile alakalı olan noktaları elinde tutan fraksiyonlar, birçok bonus kazanacak. Misal, Olympos Dağının olduğu bölgeyi elde tutabilmek, tüm Tanrılar tarafından bonus almamız ile sonuçlanabilecek.

İlginç olansa, oyunda Yunan Mitolojisinden herhangi bir yaratığı kullanılmama sebebi olarak "Efsanenin arkasındaki gerçek" teması oldu. Firma tarafından yapılan bu açıklama teorik olarak mantıklı olsa da bir yandan gerçek tarihe odaklı, fantastik yaratıkların olmadığı bir dünya yaratırken, bir yandan da tek başına tüm birliği yok edebilecek kahramanları oyuna eklemek bana ziyadesiyle saçma geldi. Pek tabii sınırlı askeri birimi bir şekilde çeşitlendirmeleri gerekiyor, ona diyecek bir şey yok ama ne gibi birimler ile karşılaşacağımızı gerçekten çok merak ediyorum. Total War serisi son dönemdeki olumlu değişimlere rağmen bir süredir rutine bağlanmış halde yoluna devam ediyor ve nedendir bilmiyorum ama bu oyunda da sanki bu rutininden çıkamayacakmış gibi bir his var içimde. Konu güzel, bölge savaşa uygun; peki nasıl bir oyun olacak? İşte onun için biraz daha sabretmemiz gerekiyor.

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım Luis Antonio Dağıtım Annapurna Interactive Tür Macera Platform PC, XONE Web twelveminutesgame.com Çıkış Tarihi 2020

12 Minutes 3 ★ ★ ★

Kubrick esintileri taşıyan bir 12 dakika bizleri bekliyor

Hayatınızdaki en önemli 12 dakikayı art arda yeniden yaşadığınızı hayal edin. Neleri farklı yaptınız? Acaba ilk seferde fark etmemiş olduğunuz neleri fark ederdiniz? O 12 dakika içerisinde, hayatınızın kalanını etkileyecek kararların hangilerini, ne şekilde değiştirdiniz? 12 Minutes, belirli bir zaman döngüsü içerisinde sıkışıp kalmış bir adamın hikayesi. Buradaki "adam" şu an için ne ismini ne de yüzünü bildiğimiz ana karakterimiz oluyor ve kendisi görüldüğü üzere, sabah dokuz akşam altı çalışan, evli ve çocuk-suz bir beyaz yakalı. Bir gün işten eve geldiğinde, eşinin kendisi için bir sürpriz hazırlamış olduğunu görür. Heyecan verici haberi almasının hemen ardından işler karışır ve karakterimizin tüm hayatı birkaç dakika içinde alt üst olur. Ve kendimizi bir anda yeniden evin kapısının önünde buluruz. Her şey başa sarmıştır. Sinematik bir tarza sahip olan 12 Minutes, kabus gibi dakikaların içinde sıkışıp kaldığımız bir oyun. Anlayacağınız,

oyun içerisinde 12 dakikayı her seferinde baştan yaşayarak yeni bilgiler edinecek, yeni kararlar verecek ve bu kısacık zaman dilimi içerisinde olayların ardındaki gizemi aydınlatmaya çalışacağız. Aslında evet 12 dakika çok kısıtlı bir zaman gibi görünüyor ancak oyunun direktörü Luis Antonio başlangıçta 24 saatlik bir zaman dilimini ele almak istediğini söylerken, "Fark ettim ki bu kadar uzun bir zamanı işlediğim zaman, oyun içi tüm eylemlerin sonuçlarını göstermem mümkün değildi. 12 dakika ise hem oyuncuların neler olduğunu anlayacağı kadar uzun, hem de tüm eylemlerin bir sonucunun olması adına yeterli bir süre." demiş. Muhtemelen doğru da söylemiş. Açıkçası bence, oyunun böyle kısa bir zamanda ve tek bir mekanda geçmesi onu daha da ilgi çekici kılıyor. Yaptığımız hataların ya da kurduğumuz diyalogların gidişatı nasıl etkileyeceğini bir hayli merak ediyorum. Üstelik ilk kez, kararlarımızın gidişatı etkileyeceği bir oyunda hata

yapmaktan korkmadan oynayabileceğim gibi de gözüküyor; çünkü zaten her seferinde kendinizi gerisin geri evin kapısının önünde buluyorsunuz. Yaptığınızı her hata sayesinde öğrendikleriniz sizi başarıya biraz daha yaklaştırıyor. Kubrick esintileri taşıyan 12 Minutes tek bir kamera açısına ve çok az karaktere sahip bir oyun. Oyundan bahsederken ahlak pusulamızdan, güven ve insanların değişebileceği düşüncesinden bahseden Antonio ne anlatmak istiyor bilinmez ama oyunda işler cidden karışacak ve kim bilir, belki de kendi karakterimize bile güvenemeyeceğiz gibi duruyor. 12 Minutes, Rockstar, Ubisoft gibi şirketlerde çalışmış, The Witness'ın baş sanat tasarımcılığını üstlenmiş olan Luis Antonio'nun ilk özgün çalışması olacak. Oyun E3 2019'da onca büyük oyunun arasında ses getirmeyi ve merak uyandırmayı başarmıştı. Bu yılın ilerleyen aylarında ise çıkması bekleniyor. Nasıl olacağını ve yarattığı beklentiyi karşılayıp karşılamayacağını bizler de çok merak ediyoruz. **◆ Berçem Sultan Kaya**





Yapım The Coalition, Splash Damage, Black Tusk Studios **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** gearstactics.com **Çıkış Tarihi** Nisan 2020

Gears Tactics

4 ★★★★★

Yeni XCOM gelene kadar –nihayet- düzgün bir taktik strateji!

Bazı popüler oyunların asla hayranı olmadım. Bazısını sevmedim, sevemedim (misal ilk iki oyun hariç GTA serisi) bazısına ise zaman ayıramadım sanırım; Gears of War gibi. Diğer taraftan arkadaşlarım oynarken çok izledim ve bayağı hoşuma gittiğini kabul etmem lazım. Sıra tabanlı savaş oyunlarının Opus Magnum'u XCOM'dur. Evrenin değişmeyen fizik kuralları gibi bir gerçek bu (yanlışım varsa biri beni düzeltsin, bu tür oyunların babası da Sabre Team'dir). Buna benzer ne kadar oyun varsa hep XCOM vari/ tarzı deriz ağız alışkanlığından. UFO: Enemy Unknown'un daha ilk çıktığı dönemde -Jagged Alliance gibi- ondan ilham alan ve farklı bir oyun stili katan nice benzer efsaneler ile tanıştık. Bak sinirim bozuldu yine çünkü günümüze kadar Jagged Alliance ismini birbirinden kötü oyunlar çıkararak nasıl heder ettiler anlamak güç. Gerçi Firaxis tekrar el atana kadar XCOM serisinin de yıllarca içine etmişlerdi, o da ayrı hikâye. Neyse, yeni XCOM geldiğinden beri sıra tabanlı savaş oyunlarına can geldi ve güzel sayılabilecek Mutant Year Zero: Road to Eden ya da yeni bir şeyler yapmaya çalışırken güzelim konuyu batıran Narcos gibi benzerleri çıktı. Aradan kalitesi ile sınırlanabilen yegane oyun da XCOM'un eski yapımcılarının Phoenix Point'i oldu ki onu da Steam'e gelene kadar oynayacağımı sanmıyorum. İyi haber, bayağı benzeri olacak gibi görünen Gears Tactics, XCOM'u beklerken sıra tabanlı savaş açlığımızı giderir gibime

geliyor ve gördüğüm kadarıyla oyun bayağı güzel olacak. Gears Tactics, Microsoft'un çok uzun soluklu bir projesi ve ancak on yıl sonra(!) bilgisayarımıza gelebilecek. Yapımında ismi hep ön safta geçen The Coalition olsa da diğer yapımcı olarak Brink, Dirty Bomb, Arkham Origins, Halo serisi gibi oyunlarda ya yan görevlerde ya da asıl yapımcı olarak çalışmış Splash Damage'i görmek beni daha çok heyecanlandırıyor. Bu arada isim de tanıdık gelmiştir bazılarınıza, haklısınız da. Yaklaşık on yıl önce Gears Tactics Xbox 360'a Kinect destekli bir gerçek zamanlı strateji olarak çıkacaktı fakat Kinect'in oynanabilirlik açısından yaratacağı yetersizlik yüzünden proje hep ertelenip durdu. Ta ki Coalition oyunu bünyesine alıp sıra tabanlı bir projeye çevirene kadar. Gears Tactics, oynanış açısından aşırı derecede XCOM'a benziyor ki bu bence güzel bir şey. Genelde XCOM'dan ilham alan oyunlar oyuncu arayüzünü birebir kopyalıyorlar fakat iş oynanışa gelince yeni bir şeyler katayım derken patlıyorlar, bakınız: Narcos. Gördüğüm kadarıyla Gears Tactics'in farklı yönlerinden birisi savaş alanında "Taunt" atan "tank" birimleri. Aynı WoW'da olduğu gibi Locust beyinsizlerinin ilgisini üzerine çeken bu karakter, düşmanın diğer askeri birimlere odaklanmalarını engelliyor. Mantıklı mı, değil ama güzel bir mekanik. 40 saatin üzerinde oynama süresi olacağı söylenen Gears Tactics'de (ki yapacağınız araştırmalarla falan bu süre uzar) bölüm sonu canavarları

ile kapışacak olmamız ve onları avlamak için farklı taktikler kullanmamızın gerekmesi de oyunu XCOM'dan farklı kılan özelliklerinden birisi. Askerlerin görünüşleri ile oynamak, silah ve teçhizat değişiklikleri ve çeşitleri ile ön planda olacak fakat oyunun kafamda bıraktığı en büyük soru işaretini üssümüzü nasıl yöneteceğimiz. Tanıtım videolarında ilk oyundan on iki yıl öncesini konu alacak Gears Tactics'te bol bol ara sinematik görüyoruz bu da bölüm geçişlerinin hikâye örgüsüne takılarak herhangi bir üs kontrolü olmadan ilerleyeceği ihtimalini aklıma getiriyor. Umarım böyle olmaz. Gears Tactics'in beni pişman etmeyeceğini düşünüyorum. Bir de büyük firmaların her sene para basacak diye en iyi markalarının aynı tip oyunlarını çıkartacaklarına aynı markanın farklı tarzda oyunlarını piyasaya sürmeye daha çok zaman ayırsalar keşke... İyi taktik... Bu arada Emre, seni sevmiyorum. Söylemiş miydim?? (Önümüzdeki ay yayımlanacak olan Spoils of War versiyonlu Warcraft III: Reforged yazıma beklerim. - Emre) ◆ **Nurettin Tan**





Yapım Fractal Softworks Dağıtım Fractal Softworks Tür 4X, Strateji Platform PC Web fractalsoftworks.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Starsector 4 ★★★★★

10 yıldır betası süren etkileyici macera!

Starsector ismini LEVEL'da benim yazılarımda ve köşemde sık sık duyuyorsunuz. Bu ay ise Starsector için özel bir ön inceleme yazısı hazırlayalım istedik çünkü 10 senedir tek bir kişi tarafından geliştirilen bu 4X/RPG türündeki etkileyici strateji oyunu artık finale çok yaklaşmış görünüyor. Hatırlayacaksınız, ilk kez 2012 yılında LEVEL'da, Indie oyunları keşfedip incelediğimiz makalelerde adından övgüyle bahsettiğimiz Starsector, kıyırık bir gemiyle başladığınız maceranızda uzayı, galaksileri ve nebularları fethetmek gibi imkana sahip olmasanız da, görenin topukladığı dev bir filonun komutanı olarak ortamlara namınızı salmayı sağlayan sürükleyici bir video oyunu. Oyunun yapımcısı Alexander Mosolov tek kişilik dev kadrosuyla oyunu 10 senedir geliştiriyor. Starsector, gerçek anlamda bir Indie oyun stüdyosunun belki 1-2 sene içinde hayata geçirebileceği bir oyunken, Mosolov'un iş hayatından kalan zamanda bir yan proje olarak oyunu geliştirdiğini biliyoruz. Herhangi bir hazır oyun motoru kullanmayan Mosolov'un oyun için kendi oyun motorunu

da yazmış olması geliştirme sürecini uzatan bir etki yarattı. Ancak 10 senedir takip ettiğimiz bu etkileyici oyun sahip olduğu yüksek potansiyeli gerçekten doğru değerlendirmeyi başardı. Steam veya başka bir dijital kanal üzerinde satışı olmayan, Beta aşamasındaki oyuna sadece kendi web sitesi üzerinden ulaşabiliyoruz. Fractal Softworks ismi altında oyunu geliştiren Mosolov, hayal edebileceğiniz en mütevazı bir şekilde sosyal medyada varlığını sürdürüyor ve sadece oyununa odaklı paylaşımlar yapıyor. Yani hayatının son on senesini, hobisine, oyununa adanmış yetenekli bir yapımcıdan bahsediyoruz. Fakat yapımcısı mütevazı diye, oyun da mütevazı olacak değil. Starsector tam anlamıyla, efsanevi bir strateji / rpg oyununa dönüşmüş durumda. Küçük filonuzla ticaret yapabildiğiniz, korsanlarla savaştığınız, maden kolonileri kurabildiğiniz, yıldız sistemlerini keşfettiğiniz, farklı fraksiyonlarla iletişim kurup görevler alabildiğiniz Starsector, zaman içinde dev bir filo kurup, büyük operasyonlara girişebileceğiniz fırsatlar sunuyor.

Oyunun etkileyici bir detayı da taktik savaş bölümü... Strateji haritasının ötesinde, çatışma başladığında karşınıza çıkan taktik bölümünde, elinizdeki gemilerle, gerçek zamanlı olarak çok detaylı bir çatışmaya giriyorsunuz. Gemileriniz için çok ince detaylı biçimde güncellemeler, geliştirmeler yapabiliyor, ardından da taktik çatışma haritasında, gemilerinizin yeteneklerini sergilemesini seyrediyorsunuz. Elbette bu taktik çatışma haritalarında gemileriniz kendi başlarına hareket etmiyor. Bir filo komutanı olarak, kimin nereye

gideceğini, kimin kime saldıracağını yine siz belirliyorsunuz. Haritadaki stratejik kaynakları ele geçirerek avantajlar elde etmeye çalışıyorsunuz. Oyundaki yetenek ağacı sayesinde ise farklı ve yararlı yetenekler kazanıp stratejinizi buna göre belirleyebiliyorsunuz. Starsector oyuncuya isterse bir korsan, isterse bir tüccar veya savaşçı olma imkanı tanıyor. Galaksi çapında kurduğunuz iletişim ağıyla, kolonilerle, ticari operasyonlarınızı yürütür, peşine düştüğünüz ve etkisizleştirseniz ödül alacağınız korsanları takip edebilir, farklı fraksiyonların farklı ajandalarla verdiği görevleri yürütüp oyunda sürekli yeni bir macera bulabiliyorsunuz. Starsector, 10 senedir sessiz sedasız çok büyük yol kat etti. Artık dünyanın da ilgisini çekmiş durumda ve onun adını giderek daha çok duyacaksınız gibi görünüyor. Üstelik piyasaya çıktığında büyük bir hit olacağına da eminiz. Ama unutmayın, daha video oyun dünyasında kimse onun adını bile duymamışken, size bu harika oyunu 8 sene önce duyuran ve dikkatinizi oyuna çeken yine LEVEL olmuştu. Heyecanla bekliyoruz. ♦ Cem Şancı





Yapım Petroglyph Dağıtım Petroglyph Tür FPS, Strateji Platform PC Web www.petroglyphgames.com Çıkış Tarihi 2020

Earthbreakers 3 ★ ★ ★

Türler arası geçiş tüm hızıyla sürüyor

Çevrimiçi oyun piyasasına baktığımız zaman, MOBA ve Battle Royale'den başka bir şey görmekte zorlanıyoruz. Dünyanın en çok oynanan ve izlenen oyunları, bu iki başlık altında toplanıyor. Fakat unutmamak lazım ki MOBA dediğimiz tür RTS'den, Battle Royale ise FPS ve TPS oyunların karışımı sonucunda ortaya çıkmış başlıklar. Fakat türlerin geçirdiği evrim o kadar büyük, o kadar iddialı ki yaşanan ilerleme sonucunda köklerinden geriye neredeyse bir şey kalmamış halde. Özellikle bir zamanların en dikkat çeken türü konumundaki RTS, günümüz oyun dünyasında yok denecek kadar az oyun ile karşımıza çıkıyor. Nitekim, Earthbreakers ile bu durum biraz değişecek gibi gözüküyor. Neden mi? Onu da hemen aşağıda, elimden geldiği kadar açıklamaya çalışacağım.

Bakin çok da uzağa gitmedim; fazladan bir satır daha atladık, yetti. Efendim Earthbreakers'ın en dikkat çeken özelliği, RTS ve FPS mekaniklerini tek potada eritecek olması. Oyunun yapımcı firması, Petroglyph Games olarak bilinen stüdyo... Ekip, vakti zamanında Grey Goo ve Star Wars: Empire at War isimli oyunlarıyla kendisini duyurmuştu. Ayrıca kurucu ekip, RTS türünün en çok konuşulan ve bilinen yapımlarından Command & Conquer'in yapımcısı Westwood Studio'ların eski üyelerine ev sahipliği yapmakta. Anlayacağınız işin RTS kısmı bir hayli iddialı olacak gibi duruyor... Her ne kadar RTS ve FPS'nin karışımı kulağa yeni

bir fikirmiş gibi gelse de aslında 1998 yılında üretilen Battlezone'un, bu fikri 21 yıl kadar önce kullandığını görmekteyiz. Benzeri şekilde, 2012 yılında üretilen Natural Selection 2'de de RTS ve FPS karışımı bir mekanik kullanılmaktaydı. Hatta Fortnite'ta kaynak toplayıp, bina yaparak birçok RTS elementini deneyim ettiğimizi hatırlamakta fayda var. Oyun hakkında bugüne kadar bir adet kısa video ve bazı genel geçer bilgiler ortaya çıktı. Gördüğümüz kadarı ile oyunumuz bir Borderlands kadar olmasa da renkli grafiklere sahip, "fast phasing FPS" mekaniklerine sahip olacak. Bir yandan kaynak toplayıp, bir yandan bina üreteceğiz. Anlaşıldığı kadarı ile kaynak toplama kısmı, klasik RTS oyun mekaniği üzerine kuracak. "Harvester" denilen toplayıcılar, haritanın belirli bir noktasındaki kaynakları alıp, üssümüzde bulunan Rafineri binasına getirecek. Oyuncu olarak bize düşense bu araçları canımız pahasına korumak. Aksi halde üretim yapamadığımız için düşmanın gerisinde kalacağız. Ürettiğimiz binaların kendilerine has özellikleri bulunacak. Misal, bir bina ile yeni bir araç üretecekken, bir başka bina ile farklı bir sınıfı seçebilir hale geleceğiz. Anlaşıldığı kadarı ile sadece saldırı kısmında değil, üs kurma kısmında da takım çalışması önemli bir rol oynayacak. Ayrıca üssümüzün etrafını duvarlar ve bu duvarlara bağlı taretler ile çevirmek de mümkün olacak. Her ne kadar kesin bir açıklama yapılmamış olmasına rağmen, oyundaki sınıfların Overwatch'daki benzemesi kuvvetle muhte-

mel. En büyük fark ise sınıflar arasındaki güç dengede yaşanacak. En güçlü sınıfı kullanabilir hale getirmek için üssümüzü bir hayli geliştirmemiz gerekecek. Haklarında detaylı bilgiler verilirse de bugüne kadar, Soldier, Technician ve Firefly isimli sınıfları deneyim edebileceğimizi öğrenmiş bulunmaktayız. Tank ismi olaraksu şu anda elimizde Pulse Tank bulunuyor. Ayrıca Atlas APC ile de piyadelerimizi savaş alanına hızlıca götürebileceğiz. Binaları, duvarları ve taretleri yıkmak için de mümkün mertebeye tanklar ile saldırı yapmamız gerekecek. Harita üzerinde de hummalı bir çalışma yapan ekip, üzerinde farklı engeller, ele geçirilebilir alanlar ve sote noktaları bulunan birbirinden farklı haritalar üretmek için çabalıyor...

Anlayacağınız, yıllar önce deneyim ettiğimiz C&C Renegade'i, yıllar sonra, farklı bir oyun modu ile yeniden oynayabileceğiz!

◆ Ertuğrul Süngü



Flotsam



Deniz dünyasında hayatta kalma mücadelesi

Hayatta kalma oyunlarının her geçen gün daha farklı, daha acayip versiyonları ile karşılaşyoruz. Bazıları gerçekten iddialı oyunlar olsa da bazıları da bir hayli sıkıcı olabiliyor. Flotsam da bir süredir hayatta kalma mekaniklerinin ön planda olduğu popüler bir yapım olarak, erken erişimde geliştiriyor kendisini. Hemen her türlü mekaniği ile ilgimizi çekmeyi başaran Flotsam'ı sizler için resmen saatlerce başından kalmadan oynadım. Bu yurun bu sularla kaplı dünyada nasıl hayatta kalıyormuşuz, kısaca anlatmaya çalışayım. Flotsam'de her yer denizlerle kaplı, daha renkli bir Waterworld atmosferi hakim. Üç tane karakter ve ufak bir üs ile başlıyor hikayemiz. Yapmamız gerekenlerin başında, oyunun ana kaynaklarının temelini oluşturan ve denizin farklı noktalarında bulunan metal parçalar ile ıslak odunları toplamak var. Akabinde, bu parçaları kullanarak ağaçları ve balıkları kurutabileceğimiz bir bina yapıyoruz. Kurutulmuş ahşap, oyundaki birçok binanın en temel ihtiyacı konumunda. Su içinse bir an evvel işe koyulmak lazım zira karakterlerimizin en çok suya ihtiyacı oluyor. Su üretimi için odunları, yakılabilir kaynağa dönüştürmemiz ve su üretimi yapmamıza imkan sunan bir diğer binayı inşa etmemiz gerekiyor. Yemek içinse tek kaynak balık.

Balıklar da diğer kaynaklar gibi haritanın farklı noktalarında bulunuyor. Tabii tüm bu kaynaklar sınırlı ve daha fazlasını elde etmek için üssümüzü bir sonraki haritaya aktarmamız lazım. Bu geçiş esnasında karşımıza çıkan haritada farklı rotalar bulunuyor. Sürekli ileriye doğru gittiğimiz rotalar da üç sıra şeklinde sıralanmış. Bazı noktalara gitmek için petrol kaynağı gerekiyorken, bazılarına rüzgar gücüyle gidebiliyoruz. Gittiğimiz her noktada, ne gibi araştırılabilir bölgeler olduğu da önceden belirtiliyor. Misal, bir bölgede su kaynağı, diğerinde petrol kaynağı olabilir. Bu araştırılabilir yerlerde genelde bize bonus sağlıyor. Anlayacağınız düzenli olarak içerisinde bulunduğumuz haritadaki kaynakları bir an evvel tüketip, diğer haritaya geçmek elzem. Hatta bazen tüm kaynakları tüketmeden geçmek de mantıklı olabiliyor. Karakterlerimizin üç farklı ihtiyacı var. Yemek, su ve dinlenme. Bu üç faktör, toplam hayat puanlarını ve performanslarını etkiliyor. Daha hızlı dinlenmeleri için yatacak yer yapmak önemli. Hal böyle olunca da farklı adalardan kurtarabileceğimiz ve ekibimize katacağımız yeni insanlara ulaşmadan önce, yiyecek ve içecek döngüsünü oturtmak şart, aksi halde oyun kısa sürede bitecektir. Ana haritanın sonuna geldiğimizdeyse en başa geri dönü-

yoruz. Dediğim gibi deneyim edilebilecek birçok yol var. Farklı adalardaki araştırmalarımız sonucu yeni teknolojileri açmamız için gerekli yetenek puanlarından elde ediyoruz. Bu puanlarla da yeni ve gelişmiş binalara ulaşabiliyoruz. Bu binalardan bir tanesi otomatik olarak belirli miktarda su ürettiyorken, su ile ilgili yetenek ağacının en sonundaki bina, otomatik olarak deniz suyunu içilebilir suya çeviriyor ve su sorununu sonsuza kadar çözüyor. Benzeri bir durum balıklar için de geçerli. Yapabildiğimiz balık ve eşya toplama gemileri sayesinde, karakterlerimiz yüzme yerine bu gemilerle hızlıca toplama işlerini gerçekleştirebiliyorlar. Fakat her limanda en fazla bir gemi demirleyebiliyor. Yani bolca liman ve gemi üretmek gerekiyor. Açıkçası Flotsam'ın başına oturduğum gibi üç saat oynadım ki bu benim gibi yerinde duramayan bir adam için çok iddialı bir süre. Oyun mekanikleri kendi içerisinde bir hayli tutarlı. Grafikler insanın içini rahatlatmıştırdığından mıdır bilmem, uzun süre, keyifle oynadım.

Fakat bu oyunun bir sona ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Farklı görevler ya da farklı zorluklar eklenirse, tadından yenmez, afacan mı afacan bir oyun olur. Bakalım tam sürümünde ne gibi yenilikler ile karşılaşacağız.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Smilegate, Remedy Dağıtım Xbox Game Studios Tür FPS Platform XONE Webxbox.com/en-US/games/crossfireX Çıkış Tarihi 2020

Crossfire X 3 ***

Veteran FPS, modern teknoloji ile cilalanıyor!

E3 2019'un getirilerinden biri olan Crossfire X, aslında batı pazarında çok fazla bilinmeyen bir taktiksel FPS olan Crossfire markasının yeni oyunu. Güney Koreli Smilegate firmasının 2007 yılında oyun dünyasına sunduğu ve 2011 yılında Avrupa'da görücüye çıkan Crossfire, bugüne kadar 650 milyondan fazla kayıtlı oyuncuya ulaşmayı başardı. Asya ve özellikle Çin pazarının çok sevilen bir markası olan oyunun batı pazarındaki Counter-Strike, Battlefield, Call of Duty gibi rakiplerine karşı en azından varlığını sürdürebilmeyi başardığını da söylemek gerek.

E3 2019 ile Smilegate, yeni bir Crossfire oyunu üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Crossfire X adıyla piyasaya çıkacak olan oyun, üç farklı geliştirici ekibin iş birliğiyle hazırlanıyor ve 2020 yılında Xbox One'da yerini alacak. Oyunun geliştirilmesinde temel aktör elbette markanın yaratıcısı Smilegate. Bunun yanında Alan Wake, Quantum Break, Max Payne ve Control gibi oyunların geliştiricisi Remedy, oyunun tek kişilik senaryosunun ve oynanışının sorumluluğunu üstleniyor. Son olarak Xbox Games Studios da oynanışın Xbox One'a uyumlu olması konusunda bu iki firmaya yardım ediyor.

Aslında oyun hakkında elimizde hala net bilgiler yok. Ancak yapımcı videolarından biliyoruz ki oyunun tek kişilik modu olacak. Bu tek kişilik modda menüden çeşitli görevler seçip bu görevleri yerine mi getireceğiz yoksa Call of Duty benzeri derin bir senaryo modunun içine mi atılacağız bilemiyoruz. Ancak tek kişilik modun arkasında Remedy gibi hikaye odaklı oyunların iyi bir temsilcisi olduğu için ikinci seçenek daha muhtemel gözüküyor.

Tek kişilik mod var dedik ancak oyunun

en önemli gücü multiplayer modu olacak. Oyunda Black List ve Global Risk adında iki farklı askeri fraksiyon var. Global Risk tecrübeli askerlerden oluşuyor ve oldukça ileri bir savaş teknolojisi kullanıyor. Amaçları ise düzeni ve güvenliği sağlamak. Black List ise tam tersine, baskıcı ve istikrarsız rejimlere karşı mevcut düzeni yıkmayı hedefliyor. Bünyesinde ise sağlam militanlar barındırıyor. Her ne kadar bir taraf güvenlik gücü, diğer taraf ise terörist bir grup gibi gözükse de yapımcı ekip oyunda iyi ya da kötünün olmadığını, iki tarafın da birbirinden ayrı, ahlaki açıdan gri kalmış askeri kuvvetler olduğunu söylüyor.

Oynanışta ise modern savaşın pek çok nimetinden yararlanacağız gibi görünüyor. Tabancalar, hafif makineli tüfekler, saldırı tüfekleri, bıçakların yanı sıra askeri araçların varlığını ve hatta hava saldırılarını gerçekleştirebileceğimizi, DMX'in bir türlü eskimeyen "X Gon' Give it to Ya" şarkısı eşliğinde gör-

dük fragmanlarda. Her ne kadar sinematikte savaş uçakları dahil envari çeşit askeri araç görsel de bunların hepsi kullanılabilir olacak mı biliyoruz. Görüntülerden anlaşıldığı üzere oyun CS:GO veya Rainbow Six'e göre daha arcade bir yapı sunacak gibi. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun oynanış videosunda gördüğümüz kadarıyla oldukça etkileyici bir görselliğe sahip olacak. Silah ve patlama efektleri, karakter modellemeleri görsel bir şölen sunuyor olsa da umarım oyun çıktığında hayal kırıklığına uğramayız.

Oyun free-to-play olarak sunulacak ancak multiplayer olarak oynamak için Xbox Live Gold üyeliği şart koşulacak. Ayrıca oyun içi satın alımlar da ayrıca yapılacak ve Xbox Game Pass sahipleri bazı özel içeriklere sahip olacak. Crossfire X bizi peşinden sürükleyen bir oyun olur mu bilmem ama ilk haberleri ile heyecan yarattığı kesin.

◆ Enes Özdemir





Röportaj

Rich Lambert / ZeniMax Online Studios

"MMORPG'ler oyun dünyasındaki pozisyonunu kaybediyor mu?" tartışmaları süredursun, The Elder Scrolls Online her geçen gün yerini sağlamlaştırmaya, kitlesini konsolide etmeye devam ediyor. Biz de Zenimax'ın Kreatif Direktörü Rich Lambert ile yeni genişleme paketi Greymoor üzerine keyifli bir röportaj yaptık. İyi okumalar efendim.

Biz sizi çok iyi tanıyoruz ama isterseniz her röportajın o kaçınılmaz ilk sorusuyla başlayalım: Rich Lambert kimdir? Okurlarımıza kendinizi kısaca tanıtabilir misiniz?

Rich Lambert: Merhabalar. Ben TESO'nun kreatif direktörüyüm. TESO'nun başlangıcından beri, sanırım 2007 olması lazım, o zamandan beri oyunun üzerinde çalışıyorum. Aslında ben de bir oyuncuyum ve gerek MMO'yu gerekse The Elder Scrolls'un evrenini çok seviyorum.

Oyun sektörüne nasıl dahil oldunuz?

Aslında tamamen tesadüfen oyun sektörüne girdiğimi söyleyebilirim. Üniversite zamanında, iki dönem arasında video oyunu test etme işi almıştım. O zamanlar bunun gerçek bir iş olduğunun bile farkında değildim. Altı sene boyunca video oyunu test ettim. Ardından işin üretim kısmına ve sonrasında tasarım kısmına geçiş yaptım. Şimdi ise bir kreatif direktörüm.

Operasyonun ne tarafındasınız? Sorumluluklarınız neler?

Kreatif direktör olarak oyunda gerçekleşen her şeyden sorumluyum. Bu yüzden de oyunun düzgün şekilde işlediğinden emin

olmak için, hem yeni hikayeler ve bölgelerin ürettiğimiz içerik ekibiyle birlikte; hem dövüşler, sınıfları ve sistemler üzerinde çalıştığımız tasarım ekibiyle; hem de sanatçılar ya da mühendisler gibi destek takımlarıyla birlikte çalışıyorum.

Yani, gördüğüm kadarıyla tüm konulara hakim olabilmek için bütün operasyonları siz yönetiyorsunuz, doğru mu? Her şeyi bilmeniz gerekiyor.

Evet, her şeyi bilmem gerekiyor! (Gülüyor) Pek çok başka ekibimiz de var. Mesela Live Direktörü Jo Burbo, oyunun problem çıkarmadan çalıştığından, servislerin ve diğer tüm elementlerin çalıştığından emin olan kişidir. Bütün işi kendi başıma yapmıyorum, ama her şeyin sorunsuzca işlediğinden emin olmak için bir sürü insanla birlikte çalışıyorum.

Dilerseniz The Elder Scrolls Online'a geçelim. Oyunun şu an ulaştığı nokta hakkında ne söyleyebilirsiniz? Oyun halihazırda bizlere kocaman bir dünya sunuyor. Hal böyleyken yeni genişleme paketi bize neler vad ediyor?

Pekala. Bu yılın ikinci çeyreğinde gelecek olan yeni bölümün adı Greymoor. Bu sefer anlatacağımız hikaye daha önce anlatmış

olduklarımızdan tamamen farklı. Yani, demek istediğim şu ki, bu daha karanlık, içinde daha gotik hisler barındıran bir hikaye olacak. Bu bölümde vampirler, kurt adamlar, cadılar ve Western Skyrim'deki kırsal kesimi yerle bir eden garip fırtınalar göreceğiz. Ayrıca, hikayede insanlar da kayboluyor, haliyle oyuncular neler olup bittiğini ve tüm bunların nasıl birbirine bağlandığını anlamaya çalışacak.

Aslında ben de size "Dark Heart of Skyrim" in neyi sembolize ettiğini soracaktım. Dediğiniz gibi, daha karanlık bir hikaye mi bizleri bekliyor?

Aynen öyle ve aynı zamanda aslında Dark Heart of Skyrim birden fazla anlama geliyor. Bu benim altını özellikle çizmek istediğim bir nokta. Evet, öncelikle bu daha karanlık bir hikaye ama aynı zamanda bu isim bölüm boyunca ziyaret edeceğimiz yeri de temsil ediyor. Bu yer, Test 5'te biraz görmüş olduğumuz, Skyrim'in altında yer alan devasa yeraltı mağarası Blackreach olacak. Burada pek çok yeni bölge keşfedeceğiz. Bu yüzden Dark Heart of Skyrim gerçekten çok iyi oturuyor ve anlattığımız hikayeyi çok güzel özetliyor.

Yeni genişleme paketi ağırlıklı olarak eski oyuncularını mı hedefliyor? Yeni bir TESO oyuncusu bu paket içeriğinde kendisine hitap edecek bir şeyler bulabilir mi?

Evet, TESO'nun güzel yanlarından biri de istediğiniz zaman istediğiniz yere gidebilirsiniz. Bildiğiniz üzere, bizim içeriklerimiz ne kadar yeni olursa olsun oynayabilmek için 2-3 yıllık bir seviyeniz olmasına gerek yok. Sadece girip oynayabilir ve karakterinize seviye atlatıp yeni araçlar edinirken hala anlamlı bir deneyim yaşayabilirsiniz. Bu bizi diğer oyunlardan ayıran en büyük özelliklerimizden biri. Bizde sizi arkadaşlarınızla oynamaktan ya da direkt oyunu oynamaktan alıkoyan seviye kısıtlamaları yok. Öylece oyunu açıp istediğiniz gibi oynayabilirsiniz. Ayrıca, biz yeni bölümleri zaten yeni oyuncuların da dikkatini çekmek için kullanıyoruz. Bu yüzden de oyuncuları direkt hikayeye dahil edecek hep yeni bir tutorial kısmımız oluyor. Bundan sonra ise oyuncular başka içerikleri de deneyebilir ya da oyunda kendi tempolarına uygun olarak ne yapmak istiyorlarsa yapabilirler.

Oyunun şu an gördüğü ilgi sizi ne kadar tatmin ediyor? Oyuncuların ilgisi bazında yeni paketten beklentileriniz nedir?

Oyun şu an gerçekten başarılı. Gerçekten oldukça sağlıklı ve güçlü bir topluluğumuz var. Daha geçen gün 15 milyon oyuncuya ulaşmış olmaktan bahsediyorduk. Yani, oyun yıldan yıla büyümeye devam ediyor. Oyunun online olarak altıncı yılında olduğunu düşünürsek bu oldukça dikkat çekici. Ve ben hala geçtiğimiz yılın en büyük ve en iyi olduğumuz yıl olduğunu düşünmüyorum. Bu sene Skyrim'in sevilen bölgesi Western Skyrim'e gideceğiz, farklı hikayeler anlatacağız. Oyuna dahil ettiğimiz tamamen yeni bir sistemimiz de var: Antiquities. Bu kısım, oyuncuların da tahmin edebileceği gibi sadece görev almak ve öldürmek üzerine kurulu olmayacak. Bence oyuncular bu bölümden büyük keyif alacaklar çünkü The Elder Scrolls'un özünü ve keşif yapmayı birbirine bağlıyor. Bunu özetlemek için, sanırım, diyebileceğim en iyi şey şu; Indiana Jones'u Tamriel'de hayal edin! İpuçlarını keşfetmek için pek çok ufak oyunlar olacak ve bunlar sayesinde çeşitli eşyaların yerini bulup onları edinebileceksiniz. Her oyuncuya hitap edecek şekilde eviniz için mobilyalar, karakteriniz için kozmetik ürünler ya da yeni bir araç koymaya çalıştık. Yani, artık daha fazla sadece görev almak ve öldürmek üzerine kurulu bir sistemimiz yok.

TESO'nun dünyası gerçek dünyadan ne kadar ilham alıyor? Gelecek olan eklentide hangi kültürlerin veya mit-



Lerin etkisini göreceğiz? Genel olarak TESO dünyası için de düşünebilirsiniz bu soruyu.

Her oyunda olduğu gibi TESO'da da gerçek hayattan esinlenmeler var. Bunun en iyi örneği de Elsweyr olabilir. Tüm o şekiller, renkler ve tarzlar ağırlıklı olarak Endonezya kültüründen esinlenilmiş. Başka bir örnek olarak ise daha soğuk ve zor bir iklimde yaşayan kuzeylileri gösterebilirim. Onlarda da kesinlikle Viking ilhamı yer alıyor. Bence oyunun tüm dünyası, içeriği ya da hissiyatı gerçek dünyayı yansıtıyor. Hikaye ve bilgiler farklı perspektiflerden anlatılıyor. Bu yüzden de aynı hikaye hakkında kendi deneyimlerini tamamen farklı şekillerde anlatan insanlarla tanışabilirsiniz, çünkü bakış açıları tamamen farklıdır. Gerçek dünyada da olduğu gibi. Sonuç olarak, TESO gerçek dünya ile bağlantı kurabileceğiniz bir oyun. Bence oyuncularımız da bundan keyif alıyor. Hikayede olaylar ve gerçeğin aslında ne olduğu hakkında çelişkiye düşülen pek çok alan var.

Son videoda Skyrim gözüküyordu, oyunda Skyrim'in ne kadarını göreceğiz?

Skyrim'deki Doğu Krallıkları yani Eastmarch ve Blackrock Island zaten oyunda vardı. Bu sefer daha çok Skyrim'in batı tarafına odaklandık. Bu bölümün ana merkezi ikonik şehir Solitude. Bununla birlikte, oyun içerisinde Dragon Bridge gibi, tanıdık olduğumuz başka mekanlar da göreceğiz ve dediğim gibi Blackreach'i de keşfetmek için fazlasıyla zaman harcayacağız. Bu bölümde Kuzey kıyısından Batı tarafındaki dağa kadar bütün Batı kesimine odaklandık ve bölümün tamamı bugüne kadar inşa ettiğimiz diğer tüm bölümlerden daha büyük oldu. Buna karşın, %60 Western Skyrim ve %40 Blackreach olarak ikiye ayrıldığını söyleyebilirim.

Yeni bölümün TES V: Skyrim'den uzun zaman önce geçtiğini biliyoruz ama TES V'deki Skyrim'le TESO'daki arasında ne gibi farklar görebiliriz?

Oyunumuzdaki zaman dilimi Skyrim'deki

olaylardan 1000 yıl kadar öncesini gösteriyor. Bu yüzden, evet, mekanlar tanıdık olsa da bir parça farklılar. Sonuçta bin yıl daha genç bir dünya var karşımızda. Ayrıca, anlattığımız hikaye de Test 5'te olduğu gibi Skyrim'deki ejderhalar üzerine kurulu değil. Biz, içinde vampirlerin ve cadıların olduğu, tamamen kendimize ait bir hikayeyi anlatıyoruz. Yan görevler ve yan hikayelerle oyuncuların bölgenin kültürü hakkında bilgi edinmesine ve yaşanan olayları deşmesine izin veriyoruz. Böylelikle oyuncular Skyrim ve yüzyıllar içerisinde oradaki insanlara neler olduğu hakkında detaylı bilgi edinebilecekler.

2020 ve sonrası için TESO'nun geleceğini nasıl görüyorsunuz? Mesela yeni bölgeler görecek miyiz?

Yavaş yavaş haritayı doldurmaya başladık. Tamriel'in haritasına bakarsanız hala gidilecek ve keşfedilecek çok şey olduğunu görürsünüz. Ancak aynı zamanda, neredeyse sonsuz olan Oblivion çemberi de var. Yani, hala yapacak çok fazla şeyimiz, keşfedecek çok fazla mekanımız ve anlatacak çok fazla hikayemiz var. Yakın zamanda oyunda bir dönüş olacağını düşünmüyorum. Sonuçta, oyun büyümeye devam ediyor, topluluk büyümeye devam ediyor ve biz de oyunu inşa edip yeni hikayeler anlatmaya devam ediyoruz.

Bu keyifli röportaj için teşekkür ederiz. Oyunun fanları için söylemek istediğiniz bir şey var mı?

Bu yıl bizi en çok heyecandıran şeylerden biri yeni ve uzun hikayemiz oluyor. Tüm güncellemeler geçmişte olduğundan daha bağlantılı. Western Skyrim'e gideceğiz. Keşfedebileceğiniz çok ilginç yerler ve çok ilginç olaylar olacak. Bu yıl odaklandığımız diğer konulardan biri de performans optimizasyonlarıydı. Oyunun düzgünce çalıştığından emin olmak için elimizden geleni yaptık. Tüm bu yeniliklerin bir araya gelerek, bu yılı herkes için oldukça ilginç yapacağını umuyorum.

Röportaj

Dave Curd - PUBG / Stüdyo Direktörü

6.1 güncellemesinin detaylarını en yetkili kişiye sorduk

PUBG'nin 6.sezonu son dönemde hatırladığımız en sağlam yeniliklerin bazılarını barındırıyor bildiğiniz gibi. Karakin adındaki, ilk bakışta Sanhok'a benzettiğimiz, 2x2km boyutunda olmasının etkisiyle birbirinden hızlı karşılaşmalara ev sahipliği yapacak bir haritayı içeren yeni sezon 6.1 güncellemesiyle başladı geçtiğimiz günlerde. Oyuncular artık duvarlar ile sınırlı değil, duvarları patlatarak binaya yeni giriş noktası açabilecek, ince duvarları delebilecekler ve

düşmanları devirmek veya onlardan saklanmak için yer altı tünellerine girebilecekler. Yeni eklenen Black Zone da oyuna bambaşka bir dinamik kazandırıyor; oyuncuların güvenli sandıkları binalardan çıkmalarına zorlarken haritayı da daha önce görmediğimiz ölçüde değişken hale getiriyor.

Biz de boş durmadık, değişken harita sistemi, Black Zone, yeni silahlar, yeni bir harita ve pek çok diğer yenilikle gelen sezon hakkında aklımızdaki her şeyi işin başındaki kişiye sorduk.

Merhaba, başlangıç olarak sizi daha fazla tanımak isteriz. Rica etsek PUBG'deki hayatınızı bize biraz anlatabilir misiniz?

Selamlar Kürşat, ismim Dave Curd. PUBG'nin Madison stüdyosunun direktörüüm. PUBG'ye 2017 yılında Miramar'da tasarım artisti olmak için katıldım ve geçen sürede pek çok farklı rol üstlendim. Bu rüya gibi bir iş; burada oyundaki içerikleri geliştiriyor, binaları tasarlıyor, kasabaları düzenliyor, sanat tasarımını geliştiriyor ve en önemlisi de dünya çapında emek veren muhteşem geliştiricilerimiz ile uyum içerisinde

çalışıyoruz. Burada çok çeşitli görevler var, bu yüzden asla sıkılmıyorum. Hedefimiz oyuncularımız için yeni haritalar, modlar ve yeni tecrübeler geliştirmek. Karakin de haritalar ve oyun içeriklerini birbirine harmanlamak yönündeki tutkumuzun ilk meyvesi.

Yeni Karakin haritası hakkında neler söyleyebilirsiniz? Sanhok ile birtakım benzerliklerden bahsedebilir miyiz?

Karakin, Kuzey Afrika açıklarında yer alan küçük bir ada. Zorlayıcı çatışmalara olanak sağlayan çorak, dağlık bir ortamı var. Küçük, hızlı ve tehlikeli; Sanhok'un hızıyla Miramar'ın geriliminin bir bileşkesi gibi. Diğer taraftan sadece küçük bir harita olmaktan daha fazlası, çünkü daha değişken. Yeni özelliğimiz olan Black Zone, binaları tamamen buharlaştırıp yerlerinde tüten yıkıntılar bırakıyor. Arka arkaya girdiğiniz iki oyunda aynı şehrin hasar almamış, taş üstünde taş kalmamış veya ikisinin arasında bir yerlerdeki haline tanık



olmanız mümkün. Ayrıca yapışkan bombalar ve yıkılabilen duvarlar ile birlikte "anahtar kilit" oynanış modelini de oyuna dahil etmiş bulunuyoruz. Bu özellik oyuncularımıza daha fazla seçenek demek; mesela camperlar için hedefi ateş altına alabilecekleri daha fazla görüş alanı açılmasına müsaade ediyor. Daha agresif bir oyun stilini tercih edenler için de binalara baskın yapmak için yeni seçenekler sunuyor. Binanın duvarlarına arkadan bir delik mi açacağız yoksa çatıdan mı ilerleyeceğiz, tamamen size kalmış.

Yapışkan bomba ile gezen ve loot kokusunu alabilen kaşif oyuncularımız için de bir sürü gizli bölge hazırladık. Son olarak da kapalı alanlarda geçen silahlı çatışmaları biraz daha ilginç kılmak adına, ince duvarlar ve yüzeyler artık mermi ile delinebiliyor. Açtığınız kurşun deliklerinden düşmanınızın durumunu izleyebilir, böylece ekibinizle bir araya toplaşmak veya kendi başınıza savaşmak gibi kararlar verebilirsiniz. Sanhok ile benzer olan tek noktası ufak bir harita olması ve oyunların mesela bir Erangel'e kıyasla daha kısa sürmesi.

Yeni sezonlar birlikte dönüşümlü harita modeline geçilecek. Bu sistemi oyuna dahil ederken amacınız neydi?

Bizce bu sistem matchmaking'e zarar vermeden yeni haritaları oyuna dahil edebilmenin harika bir yolu. Ayrıca haritaların zamanlı olması bize oyunun metasına zarar vermeden daha garip fikirleri deneme ve yeni olasılıkları keşfetme olanağı sağlıyor.

Vikendi oyundaki en sevilen haritalardan birisiydi ve gözükene o ki bir süreliğine aramızda olmayacak. Bu tercih sadece bekleme sürelerini azaltmak için mi? Yoksa bu size haritaları geliştirmek adına zaman da kazandırıyor mu?

Vikendi'yi biz de en az sizler kadar çok seviyoruz. Ve evet söz veriyoruz, bu geçici bir ara. Senin de değindiğin gibi bu sistem bekleme sürelerini azaltacak ve aynı zamanda haritada bazı güncellemeler yapmamızı sağlayacak.

Sezon 6 duyurusunda Black Zone ve efsanevi Panzerfaust'u gördük. Belli ki artık binalar ve araçların içinde eskisi kadar güvende olmayacağız. Peki, bugünlerde çok popüler olan güdümlü tanksavar silahlarını (ATGM) oyunda görme ihtimalimiz var mı?

Aslında silah fikirleri direkt olarak bizim animasyon ve silahlı oynanış takımından çıkıyor ama bu öneriyi kendilerine ileticeğim.

verebilir misiniz? Mesela diğer haritalarda görebilecek miyiz?

Black Zone pratikte Red Zone'un tam zıttı. Red Zone insanları bir sığınak bulmaya zorluyordu, biz de düşündük ki yeni bir şey denemek ilginç olabilir. Black Zone'un tasarımındaki amaç binalarda gizlenmiş olan insanları dışarıya çıkartmak ve haritayı daha değişik hale getirmektir. Bu sayede ve tamamen tesadüfi bir şekilde oyuncu her maçta aynı haritanın farklı durumları ile karşılaşabilecek.

Black Zone hakkında daha fazla bilgi

Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.



Kürşat Zaman



ÖNÜMÜZ ARKAMIZ

STAR WARS

A long time ago, in a galaxy far far away...

Böyle başlar tüm Star Wars hikayeleri ve bu akan yazıyı her gördüğümüzde bir heyecana kapılırız. Bir film olsun, dizi olsun, oyun olsun, bu kural değişmez.

George Lucas öylesine sağlam bir evren yaratmış durumda ki nesiller değişse bile verdiği etki değişmiyor. Bir yapıyı bazen biraz çok beğeniyoruz (The Mandalorian), bazen alıp yerin dibine geçiriyoruz (Son üçleme) ama bir şekilde isimde "Star Wars" geçiyorsa, o yapıya kayıtsız kalamıyoruz.

Orijinal üçlemeyle (IV, V, VI) tanıdığımız ve son üçlemeyi (VII, VIII, IX) gördükten sonra ilk zamanları anlatan ilk üçlemeyi (I, II, III) muma aramamıza neden olan Star Wars filmleri, elbette ki serinin tanınmasında büyük bir etken lakin bu kapsamlı evreni çok daha geniş bir biçimde tecrübe etmenin en iyi yollarından biri de SW oyunları. İlk filmdeki Pod Race'i çok mu beğendiniz? Oyununu oynayarak bu tecrübenin tam içinde yer almıştık. Ya da bir Tie Fighter'i kontrol etmek mi istedik? Önce X-Wing Vs. Tie Fighter'ı oynadık, sonra serüveni Rogue Leader ile devam ettirdik. Her oynadığımız, içinde bulunduğumuz Star Wars yapıyla birlikte SW evreninin yeni parçalarını keşfettik, daha da çok keyif almaya başladık.

Fazlasıyla inişli çıkışlı yapımlara sahip olmasına rağmen, Star Wars yıllardır hayatımızın bir parçası ve geçmişten, günümüze nasıl bir portre çizdiğini de sizlerle paylaşmadan yapamazdık.

May the force be with you...

UNUTULMAZ STAR WARS OYUNLARI

Efendim, şimdi eğri oturup doğru konuşmak gerekirse, Star Wars oyunları, birkaç önemli örnek dışında pek de öyle "unutulmaz" kategorisine girmiş değil. Elbette aralarında iyi olanlar var, bazı konuları çok iyi başarmış olanlar mevcut fakat oyun dünyasında çığır açmaları gibi bir konu da pek söz konusu değil. Her şey 1983 yılında Death Star'a yapılan saldırıyı konu eden bir arcade oyunu olan Star Wars ile başladı. Bu oyun daha sonra Atari, Commodore, Amstrad ve Amiga, DOS ve Ma-

cintosh gibi sistemlere de uyarlandı. Arada yine arcade ve Atari gibi sistemlere yapılan birçok oyundan sonra, 1991 yılında Nintendo Entertainment System, Master System, Game Boy ve Game Gear için ilk, nispeten daha gelişmiş bir Star Wars oyunu çıktı ve ismi de yine dümdüz Star Wars'tan başkası değildi. Asıl sıçrama ise 1992'de Super Nintendo (SNES) için çıkan Super Star Wars ile birlikte oldu. Contra benzeri oynanışı ve sağlam atmosferiyle oyun, dönemi için büyük ses getirmişti.

Super Star Wars'un izinden giden SW oyunlarından sonra, PC ve konsollar için çeşitli oyunlar üretilmeye başlandı. Her yıl farklı sistemler için hazırlanan, farklı türlerde birçok SW oyunu görmek mümkün oluyordu. Aksiyon oyunundan RPG'sine, yarışından uzay savaşına kadar birçok farklı türde Star Wars oyunu yıllardır soframıza geliyor ve gelmeye de devam edecek. Bize de en iyilerini hatırlamak düşsün, değil mi...



EN HIZLI STAR WARS EPISODE I: RACER

Star Wars Episode I: The Phantom Menace'in en etkileyici sahnelerinden bir tanesi, kuşkusuz ki Pod Race kısmıydı. Yapımcıların buradaki potansiyeli görüp olayı bir oyuna dönüştürmesi de son derece akıllıcaydı.

1999 yılında PC, N64 ve Game Boy Color için piyasaya çıkan oyun daha sonra Dreamcast'e de uyarlandı. Vakti için sağlam grafiklere sahip olan oyun, PC'nin her yeni ekran kartıyla daha da güçlenmesiyle sağlam ekran kartlarında çok daha iyi bir performans verdi, oyunu oynamak isteyenler ekran kartlarında değişimlere gittiler. Tatooine'deki pisti bire bir oyuna yediren Racer, bu ünlü pistin yanında yine Tatooine'de yer alan birkaç farklı pist ve filmde olmasa da oyun için tasarlanan, başka gezegenlerde yer alan pistleri de oyunculara sunmuştu. Filmle paralellik korunsun diye filmde yer alan tüm yarışçılar da oyunda bulunmaktaydı.

3.12 milyonluk satışıyla Racer, Wipeout gibi önemli rakiplerini de geçerek en çok satan

bilim-kurgu yarış oyunları arasına girmeyi başardı. Oyunun devamı olan Star Wars Racer Revenge 2002 yılında PS2 için geldi ama ilk oyun kadar fazla tutmadı ve kısa sürede unutuldu.

Bu kadar sene geçtikten sonra dönüp Racer'a baktığımızdaysa aslında biraz tufak ve filmin şöhretinden yararlanan bir oyun görüyoruz.



SAĞLAM BİR FPS DENEMESİ STAR WARS: DARK FORCES

Doom'un FPS türünü PC'lere aşıladığı bir dönemde, art arda FPS bombaları patlıyordu ve Star Wars da bundan nasibini aldı. Yine LucasArts imzasıyla gelen Dark Forces, dönemi için önemli bir oyundu zira ilk defa FPS türünde

sağlam bir Star Wars aksiyonu yaşıyorduk. İşin aslında üzücü tarafı, oyunun bizi bir Jedi veya Sith'le buluşturmuyor oluşuydu. Kyle Katarn adındaki İsyancı askeri kontrol ediyorduk ve elimizde taşıdığımız tüm

silahlar, kullandığımız tüm ekipmanlar, standart bir askerin sahip olduklarından farklı değildi. Tabii oyunu kırtaran bunların ötesinde, Star Wars teması olmuştuk. Bir Star Destroyer'ın içinde de geziyorduk, Jabba'nın uzay yatında da, Coruscant gezegeninde de. Elbette tüm bunların dönemin, 1995 yılının grafik kalitesinde yaşıyorduk; her şeyin inanılmaz gerçekçi geldiği o garip dönemde...

Oyunun biraz kısa olması ve multiplayer adına bir şey içermemesi, Dark Forces'ın bir klasik olmasının önüne geçti. Oyun genel anlamda beğenildi ama bir Doom gibi, herkesin arşivine eklediği FPS'lerin arasına giremedi. Daha önce çokça söylediğimiz gibi, dönem yokluk ve yenilik dönemi, FPS ve Star Wars isimleri yan yana gelince es geçmek de olmuyor; bir şekilde herkes oyunu oynadı, bitirdi ve devamının gelmesini umut etti.



UZAYA ÇIKIYORUZ, AÇILIN! STAR WARS: ROGUE SQUADRON II - ROGUE LEADER

Oyun dünyası çeşitli gelişmelerle sürekli ileri giderken, dönem dönem belirli oyunlarda patlamalar yaşandı. FPS'ler, RPG'ler, Platform oyunları, MMO'lar... Hepsi belirli dönemlere damga vurmuşlardır. Konsolların yükselişiyle birlikte, özellikle uzay gemilerini konu eden, dogfight işini uzaya taşıdığımız savaş oyunları da bir dönem büyük ün kazanmıştı. Bu türün en iyi örneklerinden biri olan Rogue Squadron II – Rogue Leader da Nintendo'nun en başarısız konsol denemelerinden biri olan Gamecube'e çıkararak herkesin kıskançlıkla

bakmasına neden olmuştu. Death Star'ı patlatma, Endor'un tepesindeki It's a Trap! savaşı, bir oyunda görebileceğiniz en iyi Hoth tasviri, Cloud City of Bespin... Hangi ünlü savaşı ve mekanı düşünürseniz oyunda yer alıyordu ve genel olarak görsellik de bir hayli iyi olduğundan, Star Wars atmosferini çok sağlam bir biçimde hissediyordunuz.

Tabii oyunun adından da göreceğiniz üzere, Rogue Squadron İsyancıların tarafını baz aldığından, oyunda İmparatorluk tarafı sadece patlatılması gereken TIE Fighter'lardan oluşuyordu. Bir görevde İsyancılar, diğer kısımda İmparatorluk olsa belki daha da geniş bir senaryo ağı ortaya çıkardı lakin bu tip bir kurgu olmadan da oyun unutulmazlar arasına girmeyi başardı.





UNUTULMAZ BİR KLASİK STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Yine biraz milattan öncenin bir oyununu anlatmamız gerekiyor fakat vaktinde bu oyunu tecrübe etmiş olan kimse, KOTOR olarak kısaltabileceğimiz bu muhteşem RPG'yi unutamamıştır. Hatta öyle ki halen bu kalitede bir SW temalı RPG'ye kavuşma hayalindeyiz. Bundan tam 17 yıl önce PC ve Xbox için çıkan KOTOR, bir RPG üstadı olan BioWare tarafından hazırlandı. Oyun direkt Dungeons & Dragons'ın d20 sistemine dayalı bir oynanışa sahipti ve haliyle bu sistem de gayet güzel işliyordu. Oyunun senaryosu, bildiğimiz Star Wars hikayesinden tam 4000 yıl öncesini konu ediyor. Darth Malak Cumhuriyet'e karşı savaş ilan

edince ortalık karışıyor ve biz de onu durdurmak üzere yola çıkıyoruz. Olaylar bu denli eskide yaşandığı içinse hikayede bolca Jedi görmek de mümkün oluyor, ışın kılıçları havada uçuşuyor. Scout, Soldier ve Scoundrel gibi son derece uyduruk isimlere sahip üç farklı sınıftan birini seçerek başlıyoruz maceramıza. Ardından alt sınıflar geliyor, Guardian, Sentinel ve Consular sınıflarıyla karakterimizi güçlü bir savaşçıya dönüştürüyoruz. Yetenekler, özellikler ve sonunda Güç'ün işin içine karışmasıyla birlikte de tam bir yürüyen Death Star oluyoruz, önümüzde kimse duramıyor.

Oyunda bir ekibi yönettiğimiz için savaşlar zaman zaman curcuna içinde geçiyordu ama zamanı yavaşlatabildiğimiz için kontrolü elden bırakmadan da işimizi halledebiliyorduk. Karakterleri mantıklı bir biçimde geliştirdiğimiz, yan görevleri ve gizlilikleri es geçmediğimiz takdirde de bolca seviye kazanıyor ve durdurulamaz bir güç haline geliyorduk. Oyunun sonlarında Darth Malak'a bir tekme atmamız yetiyordu, o derece. KOTOR'u ünlü yapan ise senaryosunun da ötesinde, bize sunduğu özgürlüktü. Her karakteri istediğiniz gibi geliştirebiliyor, ekipman avına çıkabiliyor, ana görevi bir kenara bırakıp, kurgusu sağlam birçok farklı göreve çıkabiliyordunuz. Tüm bunları yaparken de oyunun müthiş işleyen aydınlık taraf, karanlık taraf kısmına katkıda bulunuyordunuz. Diyaloglarda olsun, savaşlarda olsun, takındığımız tutum bizim hangi tarafa yakın olduğumuza dair puanlar işletiyordu ve nihayetinde ya karanlık tarafa yaklaşıyorduk, ya da aydınlık tarafa. (Karanlık tarafı tercih edenlerin sayısı yüksekti zira o dönemde genelde hep iyi olmaya itiliyorduk, bu seçim şansı çok farklı gelmişti.) Birçok akılda kalıcı karakterle karşılaşmamızı (HK-47) ve inanılmaz bir plot twist'le sandalyemizden düşmemizi sağlayan KOTOR, daha sonra ikinci bir oyuna da kavuştu ama ikinci oyun ilki kadar ses getirmede. BioWare Anthem'la falan uğraşacağına yepyeni bir KOTOR yapsa da keyiften dağılsak ama nerde...





YENİ NEFES, YENİ HEYECAN STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Star Wars envanterine yeni eklenen Jedi: Fallen Order için çok yazıp çizdik. Kapağa taşдық, geniş ilk bakışlar yaptık, inceleyip güzel puanlar verdik ve nihayetinde Yılın Oyunları dosya konumuzda da kendisini bir ödülle taçlandırdık. Haliyle onu da artık bu büyük SW konusunun içine almamız gerekiyordu... Aksiyon ile yeni nesil platform oyunu kavramını güzel bir şekilde harmanlayan Fallen Order, oyunun yapımcısı Respawn'un her türlü detayla ilgilenmesiyle çok iyi bir SW oyunu olarak şekillenmiş durumda. Oynanış zaten başlı başına gayet başarılı. Biraz Dark Souls

mantığıyla işleyen ve her türlü çatışmanın bir hayli zorlu olduğu oyun, hangi bölümde, hangi bölgede olduğunuza bakmadan tüm düşmanlarınızı ciddiye almanız gerektiğini buyuruyor. Bu sayede de hiçbir zaman çok güçlü olup düşmanlarınıza karşı adaletsiz bir üstünlük elde edemiyorsunuz. Respawn'un daha da iyi başardığı bir başka konu da bölüm tasarımları ve genel olarak oyunun atmosferi ve kurgusu. Bir dolu gizliliğe ev sahipliği yapan bölümler, yeni kazandığımız güçlerle geriye dönüp tekrar keşfedilmeyi bekliyor ve bu da bir bölümü art

arda oynamayı sıkıcı olmaktan çıkartıyor. Oyundaki karakterlerin akılda kalıcılığı da atmosferi kuvvetlendiren önemli detaylardan. Kahramanımız Cal Cestis'in ne görüntüsünü, ne de ismini unutmak mümkün. Yanındaki sevimli droid BD-1 da keza aynı şekilde. Karşılaştığımız düşmanlar, karakterler hep bir filme yarasır kalitede ve şu oyundan bir film yapsalar, son üçlemeden iyi çıkacağı da kesin. Uzunca bir süre geçse bile oynanabilirliğini kaybetmeyecek olan Jedi: Fallen Order, son dönemin en iyi SW oyunlarından. Halen oynamadıysanız, kaçırmayın.

HERKES BİR ARADA! STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Demıştik ya Darth Vader'dan, Darth Maul'dan çok öncesinde elinizi sallarsanız 10 tane Jedi yardımınıza koşuyordu, işte o dönem aslında SW evreni için müthiş bir kaynak. Haliyle bir MMO oyunu yaparsanız ve herkesin bildiği dönemi konu ederek sürekli hata yapma riskiyle uğraşmak istemezseniz, atı alıp koşabileceğiniz bir dönemi konu edersiniz. İşte büyük bir başarı sayılan SW MMO'su The Old Republic de isminde de bas bas bağırdığı üzere, The Old Republic'in hakimiyette olduğu seneleri konu ediyor.

2011 yılında oyuncularla buluşan SWTOR, MMO'ların patlama yaşadığı o dönem için yine çok iyi bir çıkış yapmıştı. Düşünsenize, Star Wars evreni ve MMO! Kim olmak isterseniz, o olup galaksiyi karış karış gezebilecektiniz. Her ne kadar çok güzel düşüncelerle yola başlamış ve ilk üç günde inanılmaz bir abone sayısına ulaşmış olsa da SWTOR kısa sürede çok oyuncu kaybetti çünkü hem içerik yeterli değildi, hem de görevler ve oynanış pek iddialı sayılmazdı. Çok garip bir durum vardı örneğin; doktor mesleğinin üyesi olan oyuncular, diğer

oyunculara belirli bir para karşılığında "buff", yani güçlendirme sağlayabiliyordu ve birkaç saat boyunca normalin bir hayli üzerinde bir sağlık puanına kavuşuyordunuz. Oyundaki dengesizlik de öylesine büyüktü ki bu güçlendirme olmadan birçok görevi yapamıyordunuz ve doktorların önünde resmen uzun sıralar oluyordu; halk ekmek kuyruğu gibi

buff bekliyorduk. Yepyeni bir oyunun böyle garip durumlara vesile olması ve ancak çok fazla uğraşarak bir yerlere varabilmek oyunun ünlenmesini engelledi fakat hala yayında olan oyun, açıklanan son bilgilere göre 1 milyar dolarlık bir gelir elde etmiş durumda. 200 milyon dolarlık üretim maliyetini göz önünde bulundurduğumuzda da büyük bir başarı söz konusu.



FİLM, DİZİ, ÇİZGİ ROMAN: STAR WARS EVRENİ HER YERDE!

Elbette çoğumuz Star Wars'u filmlerle tanıdık. Neyse ki bizim aramızda bile ilk üçlemeyi sinemada izlemeyi başarmış dinozörler yok ama vakti için müthiş bir başarı olduğu da aşikar. Uzunca bir süre ancak televizyonlar yayınlarsa

izleyebildiğimiz SW filmleri, ilk önce güzel kutu setlere sahip DVD'lerle, sonra da daha da iyi olan Blu-Ray setlerle hayatımıza girdi ve koleksiyonlarımızın değişmez birer parçası oldu. Ana filmlerden sonra animasyonlar başladı, Disney

ile birlikte ara filmler geldi, çizgi-romanlar zaten bir yandan giriyordu ve en son Disney+ sayesinde yepyeni ve bir o kadar da güzel bir diziyi kavuştuk. Gelin biraz da bu konulara değinelim, piyasada ne var, ne yok irdeleyelim.

VAHŞİ BATI, STAR WARS İLE BULUŞTUĞUNDA...

The Mandalorian'dan bahsettiğimizi hemen anlamış olmalısınız –şayet ki diziyi bir yerlerden buluştysanız. Aslında bir kafa avcısının hikayesini konu eden dizi, Baby Yoda'nın sevimliliği yüzünden Mando'yu arka planda bırakmış olsa da yine de bu iki karakter arasındaki gösterim vakti iyi dengelenmiş diye düşünüyoruz. Sanki bir oyunmuş da diziyi uyarlanmış gibi duruyor The Mandalorian ve özellikle oyun oynayanlar, kafalarında diziyi rahatlıkla bir oyun formatına dönüştürebilirler. Sürekli göreve çıkan bir kafa avcısı, çatışmalar, yolda önemli bir karakteri yanına eşlikçi olarak alma, zirhı

upgrade etme... Bunlar bir oyunun parçaları değil de, nedir?

Dizinin çok kolay takip edilebilmesi bir yana, çekimleri ve atmosferi de gerçekten çok ama çok sağlam. Daha ilk bölümden diziyi resmen aşık oluyorsunuz, bazı bölümlerde biraz sıkılabiliyorsunuz ama genel anlamda, gökten düşen bir SW dizisi sayesinde çok keyifli vakitler geçirdiğiniz fark ediyorsunuz.

Toplamda 8 bölüme sahip olan diziyi her halükarda izlemenizi öneririz. Baby Yoda'nın oyuncuğunu almak üzere internete daldığınızda da bizi hatırlayın...



YEDİ, SEKİZ, DOKUZ, ÖNÜM ARKAM SOBE

Darth Vader'dan sonra ne oldu, galaksi nereye sürüklendi, Luke Skywalker ne yaptı diye merak ettik ettik ve bomba gibi bir haberle yedinci filmin hazırlık aşamasında olduğu haberi geldi. Öylesine büyük bir heyecan oluştu ki Star Wars'u radarında tutmayan kitle bile titredi.

Ve sonra film gösterime girdi, hayal kırıklıkları havada uçtu. Evet, ilk üçlemenin (IV, V, VI) izinden giden bir durum söz konusuydu ama ilk film o kadar ama o kadar eski seriyi andırıyordu ki resmen üzerinde uğraşılmadığını düşünmek zorunda kaldık, moraller yerlerdeydi.

Belki bir sonraki film daha iyi olur dedik olmadı, final müthiş biter dedik yine hüsrana... Tabii bunlar bizim görüşlerimiz ama nerede o eski SW heyecanı ve şaşası, nerede bu son üçleme. Sessiz sedasız gelen bir TV dizisi bile çok daha fazla ses getirdi, öyle düşünün.

Disney'in yayına soktuğu ara filmlerden Rogue One, her anlamda çok daha başarılı bir filmi örneğin. Daha özgün, merak uyandıran konulara daha çok değinen, daha tutarlı ve izlemesi çok daha keyifli bir yapımdı. Disney zaten ana seriye yeni film eklemeyi bu saatten sonra ama ara filmler ve dizilerle SW efsanesini iyi bir yönde götürecektir. (Diye umuyoruz...)

ÇEK BİR ÇİZGİ-ROMAN

The Old Republic'ten iyi olmasın, Klon Savaşları konusu da SW evrenine iyi malzeme oldu. Filmlerde zaten bu konu işlendi ama arka planı anlatan bir seri çizgi-roman da yayımlanmaktan geri kalmadı. Ülkemizde seneler önce Türkçe olarak yayımlanan Klon Savaşları serisi, şimdi yerini daha farklı SW hikayelerine bırakmış durumda.

Yine daha önce dergiye konu ettiğimiz, beş fasiküle sahip olan Darth Maul, bir çırpıda okunabilecek ve beğenme olasılığınızın çok yüksek olduğu bir Darth Maul hikayesini anlatıyor.

Ve fakat Darth Maul'la aranız çok iyi değilse, şu anda dördüncü cildine kavuşan Darth Vader serisi de mükemmel bir anlatıma sahip. Hem Vader'ı daha yakından tanıyorsunuz, hem de ana filmlerdeki halinden fazlasına tanık olma şansını elde ediyorsunuz. Dört ciltlik serinin dışında, Vader Vuruldu adında bir ekstra cilt de mevcut, eğer serinin tümünü almak isterseniz bu başlığı da unutmayın.

İşin aydınlık tarafında ise ana Star Wars ciltleri yayını sürdürüyor ve bunlara ek olarak Prenses Leia, Obi-Wan ve Han Solo gibi ciltler eşlik ediyor.

Eğer bunların hiçbirine sahip değilseniz ve bir anda SW aşkıyla yanıp tutuşmaya başlarsanız, paranızın karşılığını katbeka verecek türde bir çizgi-roman macerasına çıkmanız işten bile değil.



THE PHANTOM MENACE

İlk üçlemenin ardından, olayların daha öncesini konu eden bir üçlemenin gelmiş olması dönemi için bir talihsizlik olarak adlandırıldı. İnsanlar ne bekliyordu bilmiyoruz ama bir şekilde I, II, III şeklinde sıralanan filmler pek beğenilmedi. Yeni gelen üçlemeden sonra değerlendirildiğindeyse aslında ortada bir şaheser olduğu görülüyor.

Eğer bu üçlemeyi yeniden oturup izlerseniz fark edeceksiniz ki büyük bir emek söz konusu. Hem mekan yaratımında, hem karakter, hem aksiyon, hem de Anakin'in hikayesinin takibinde son derece iyi bir çalışma söz konusu. Herkes o dönem Jar Jar Binks'in filmi rezil ettiği düşünmüştü ama şimdi baktığımızda bu karakterin, her şekilde daha ruhsuz ve basit gözükene yeni üçlemeye kıyasla filmlere bir karakter kattığını görebiliyoruz. Hepsini bir kenara bırakalım, bu üçleme sayesinde Darth Maul ile tanıştık. Anakin'in karanlık tarafa nasıl yavaş yavaş geçtiğini gördük, General Grievous'un aynı anda kaç işin kılıcıyla dövüşebildiğine şahit olduk. Bunlar, başka birçok SW yapımla kıyaslanınca çok akılda kalıcı ve akıllıca düşünülmüş detaylar, kurgular... Bu da bizi, bu üçlemeyi sevmeye ve tekrar izlemeye davet ediyor. Lütfen, siz önden buyurun.

CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Selamlar LEVEL okurları. Bu ay dergide yazar olarak 12. ayımı, yani bir senemi doldurmanın heyecanını yaşarken bir döngüyü de tamamlanmanın haklı gururunu yaşıyorum. Sizlere bu köşede daha çok sinema ve edebiyat gibi görsel sanatların video oyunları ile ilişkisinden bahsettim. Bu ay ise soyut bir sanat dalı olan ve hayatımızın merkezinde yer alan müzikten bahsetmek istiyorum. Klasik tınıların efsane olduğu müziklerden daha çok sözleri ile bizleri dar-maduman eden unutulmaz oyun müziklerine şarkı sözleri ile birlikte değineceğim.

Müzik Her Yerde

Çoğumuz sabah işe/okula giderken telefonumuzda, MP3 çalarımızda özenerek

seçtiğimiz müzik listemizden şarkıları açıp yolda hayallere dalmıyor muyuz? (MP3 Player diyerek Cumhur'un yaşı feci biçimde ortaya çıktı. -Tuna) O saatler alan mesafe sevdiğimiz parçalar ile en özgür olduğumuz, rüyayla karışık "lucid dream" etkisinde astral seyahate çıktığımız ölümsüz anlar oluyor aslında. Müzik sadece yolda değil, arabamızda, arama melodisi yaptığımız akıllı telefonda, spor yaparken bizi adapte eden, gaza getiren görünmez dokunuşu, kutsal çizgisiyle her yerde...

Çok küçükken teyzemin Almanya'dan getirdiği kulaklıkla keşfettim asıl özgür müziğin sonsuz alanını. Kulaklıkla sizi dünyadan koparan bu kutsal walkman, takıntı haline gelmişti bende. Zamanla Rocky gibi filmlerin müziklerine hayran kalacaktım. VHS/beta kasetlerden dinlediğim şarkılar benim için yazgeçilmez olacaktı. Ghostbusters, Danger Zone ve Take my Breathe Away (Top gun), 'Winners Takes it All ve Meet Me Half Way (Zirvede) duygu durumuna göre insanı moda sokan film müzikleri olmuştur. Sinemada, ölüm tehdidi (Jaws), korku anı (Şeytan) ve aksiyon dozajının arttığı sahneler genellikle hep müzikle sağlanmıştır. Filmin bile önüne geçen albümleri olan yapımlar konusunda örnek say say bitmeyecektir. TV dizileri de müzikleri çok başarılı bir şekilde kullanmıştır. Sia - Breathe me (Six Feet Under) ile gözlerimizden yaşlar süzülür, The Rains of Castamere - Meşhur Red Wedding sahnesi (Game of Thrones) büyük şok yaşadığımız an olur, Shawn Smith - Leaving California (The Sopranos) ve Badfinger - Baby Blue (Breaking Bad) yine gözyaş-

larının boğum olduğu sahnelerde müziğin gücünü ortaya koyan parçalardır. Animeler, soundtrack noktasında işi daha da ileri götürerek kendi parçalarını icra eden çalışmalarla sevenlerinin karşısına çıkar (başka bir sayıda bu konuda yazacağım) Yoko Kanno - Blue (Cowboy Bebop) ve İkue Asazaki - Obokuri-Eeumi (Samurai Champloo), dinleyeni hüngür hüngür ağlatabilecek güçte anime müzikleri/şarkılardır. İzleyeni gaza getiren şarkılar da çoğunluktadır. Hatta bu müzikler haber programlarının arka planında yer alır. Örneğin: Advent Children - Beyond The Wasteland (Final Fantasy VII).

Peki ya Oyun Müzikleri?

Bu noktada, özellikle son çeyrek asırda video oyunları rock ve metal parçaları çok doğru sahnelerde kullanır. Hatta kendi parçalarını üretir. Bu konuda Konami oyunlarının apayrı yeri vardır konsolcular için. Metal Gear Solid adlı ilk PS oyunun başında duyduğumuz ezgi ile beraber oyun sonunda çalan The Best is Yet to Come dinleyeni mest eder. Bazen otobüs yolculuğunda MGS müziklerini dinleyenleri görüp mutlu oluyorum. Sözleri olmayan sadece müzik olan parçaları bile çok başarılı. Epica - Blank Infinity dinlerken Metal Gear Solid oynuyorum hissi yaşarım hep. Metal Gear Solid 3: Snake Eater ise Snake Eater - Cynthia Harrell (Norihiro Hibino) ile James Bond benzeri bir havaya sokar dinleyeni. Sözleri de dehşete sürükler dinleyeni:

*What a thrill (ne heyecan ama)
With darkness and silence through the night*



(karanlık ve sessizlik dosdoğru geceye)
What a thrill (ne heyecan ama)
I'm searching and I'll melt into you (arıyorum ve senin için eriyeceğim)
What a fear in my heart (kalbimdeki ne korku ama)
But you're so supreme! (ama sen o kadar yücesin ki)
I give my life
Not for honor, but for you (hayatımı onur için değil sadece senin için veriyorum)

Metal Gear Solid V: Phantom Pain ise Donna Burke - Sins of fathers şarkısı ile noktayı çok üst bir noktaya taşıyor.
The sins of the fathers Have visited from old (Babaların günahları geçmişten gelerek bizi ziyaret eder)
In a never ending circle of people bought and sold (Bu, satılmayan, alınamayan asla bitmeyen bir döngüdür)
So the wretched of the earth (Bu acınası dünyada)

Sözlerden daha çok nakarat kısmı etkileyecektir dinleyeni. Kojima'nın müzik zevkini yansıttığı 80'lere ait kasetlerde de oynayana keyif verir. David Bowie - The Man Who Sold the World, A-ha - Take on Me, Billy Idol - Rebel Yell, Dead or Alive- You Spin Me Round (Like a Record), Europe - The Final Countdown, Kim Wilde - Kids in America, Laura Branigan - Gloria gibi dönemin ruhunu yansıtan parçalar oyunun gücünü de artırır. Natasha Farrow - Calling to the Night da unutulmaz MGS müziklerindedir.

Konami'nin diğer gözbebeği Silent Hill serisi de Akira Yamaoka ve Mary Elizabeth McGlynn birlikteliği ile depresif bir dünya sunar oynayıncılara. Serinin en iyi oyunu olarak kabul edilen Silent Hill 2 özellikle Akira Yamaoka'nın besteleri ile oyunun da önüne geçen müzikleri ile bir kült haline gelecektir. Theme of Laura, Promise, Love Psalm, Promise (Reprise) ve True piyano ezgilerinin gitar sesi ile buluştuğu unutulmaz müziklerin bazılarıdır. Silent Hill serisinde müzikler duygu boşalmasına göre ortaya çıkıp sahneyi daha da dramatize eder. Örneğin ilk oyunda Lisa'nın öldüğü sahnede çalan melodi oynayanı darmadağın eder. Müzik kadar sözler de çarpıcıdır Silent Hill serisinde. Silent Hill 3 oyununda Lost Carol ile Mary'nin büyüleyici sesini duyuyoruz. You're Not Here açılış parçasıdır ve hareketli bir ritmi vardır. Letters From Lost Days dinleyeni duygulandırır. I Want Love şarkısının sözleri acımasızdır: İmkansız aşkı

için denizlerin, deryaların yetersiz olacağını çünkü; şefkatin kalbinde delikler açtığından, o delikten bütün duyguların akıp gittiğinden bahseder. Ve can alıcı şu nakarat gelir. I need a miracle and not someone's charity/ Bir mucizeye ihtiyacım var ve kimsenin sadakasına değil. Sadece müzik olarak Dance With Night Wind aynı şekilde 3. Oyunun ağır taşlarından. Serinin 4. Oyunu çok beğenilmemesine rağmen müzikleri yine gönülleri fetheder. Tender sugar'da uyanılamayan kabustan bahseder. Your Rain ve Waiting For You şarkıları da kulağımızın paslarını temizler ama Room of angels ayrı bir boyuta taşır dinleyeni.
"You lie silent there before me
Your tears may mean nothing to me now
The wind howling at the window
The Love you never gave I give to you"
sözleri ile derin düşüncelere taşır insanı.

Silent Hill: Origins Original eski çizgisine yakın bir oyun olurken soundtrack son derece başarılıdır. O.R.T, Shot Down In Flames, Blow Back ve Hole In The Sky sözleri/ müzikleri açısından başarılıdır. Silent Hill: Homecoming şarkı sözleri olarak insanı en çok depresif moda koyacak oyun olacaktır. One More Soul To The Call ve This Sacred Line unutulmaz parçalardan bazılarıdır. This Sacred Line, insanın aşılabilir, kilit altına vurduğu, kutsal çizgiyi, duyguları sembolize eder. Cold blood ve Alex theme melodi olarak çok etkileyicidir ancak bu oyunda kişisel fikrim olarak oyun müzikleri arasında en iyi diyebileceğim bir şarkı vardır: Elle's Theme (old friends). Sözleri yalnızlık doludur. Arabesk şarkılara şapka çıkartacak bir altyapısı vardır:

"So look around this dismal place
Öyleyse etrafına bak, bu kasvetli yere)

Some things have changed, or can't you tell?
(bir şeyler değişti ya da anlatamıyorsun)

I'm glad you're here, I see you're well (burada olmana sevindim, iyi görünüyorsun)
And welcome home, embrace your hell (ve evine hoş geldin, cehennemine sınıksız sarıl)
In a town hungry for the lonely (Bir kasaba ki yalnızlığa aç)

Lost, innocent child
Forbidden life taken in a moment (Kayıp, masum çocuklar yasaklanmış yaşamları, anları ellerinden alınmış)
Life too late for saving (Kurtarmak için çok geç bir yaşam)
Or just in time (Ya da tam zamanı)"

Ve Silent Hill efsanesi Akira&Mary birlik-



teliğinin son bulacağı Silent Hill: Shattered Memories ile son bulur. Always on My Mind, When You're Gone, Acceptance ve Hell Frozen Rain daha çok hareketli, güzel parçalardır.

Not: Silent Hill: Book of Memories ile yine ikiliyi Silent Hill 2'de enstrümental parça olan Love Psalm ile birlikte dinleriz. Şarkı, verdiğimiz kararların silinip, yaptıklarımızı geri döndürecek bir alternatif gerçekliği anlatacaktır. Çok sert sözlerle başlar ve der ki: Yaşamak istediğim, hayalini kurduğum yaşam bu değildir...Now We're Free parçası da başarılı bir çalışma olacaktır aynı oyunda. Silent Hill serisi dışında Akira Yamaoka ve Mary Elizabeth ikilisini Shadows of the Damned oyunundaki As Evil as Dead parçasındaki birliktelikte dinleriz son kez. Ace Combat - The Journey Home Mary Elizabeth'in imzası vardır tekrar.

Söz ve Müziğin Gücü Adına

Son bölümleri yazarken insanı hüzne sürükleyen bir oyunla veda etmek isterim. Bizim zamanımız artık geçti, haydut ile suçlu arasında şöyle bir fark vardır, suçlu kötü kişinin yaptığı kötülüğü, haydut ise iyi bir insan olarak biz iyilerin zaman zaman kötülük yapmasıdır diye tanımların yer aldığı Red Dead Redemption 2 oyununda yer alan 2 parçaya değinmek isterim: Unshaken ve That's the way it is. Gerek şarkıların çaldığı yer gerekse sözler ve şarkı anında geçen diyaloglar insanı gözyaşları içerisinde bırakacak güçtedir. Stuart Chatwood / Cindy Gomez - Time Only Knows (Prince of Persia: Sands of Time), Nobuo Uematsu - Liberi Fatali (Final Fantasy VIII) unutulmaz oyun müziklerinden bazılarıdır. Bir dahaki ay, tekrar görüşmek dileğiyle. ◆



PC OYUNCULUĞU BİTİYOR MU?

Ilk insandan bugüne kadar gelen bir soruyla karşınızdayız. İnsanoğlu, medeniyeti daha kurmadan evvel bile mağara duvarlarına bu soruyu yazmıştı. Roma İmparatorluğu bu soruya bir cevap veremediği için yıkılmıştı. Fatih'in topları İstanbul'un surlarını döverken bile askerlerin aklında hep bu soru vardı. Neil Armstrong bir röportajında, Ay yüzeyine ayak bastığında bu çorak kozmik cismin yüzeyinde şu soruyu görmüştü: PC Oyunculuğu Bitiyor Mu?

Bu dosya konusunun başına oturmadan evvel, detaylı bir araştırmayı kendime görev edindim. Birkaç sosyal medya grubunda ve teknoloji forumlarında bu soruyu kullanıcılarla paylaştığımda iki farklı açıdan bakıldığını gördüm. Ben bu soruya tek bir açıdan bakmaya karar verdim. Bir kısım oyuncu, işi fanatıklığa vuracak derecede PC'yi savunuyordu fakat düzgün bir argüman sunulamıyordu. Biz burada işin kolayına kaçıp kestirip atmayacağız. İkinci ve daha zorlu seçeneği tercih ederek zorlu bir yolculuğa çıkacağız. Hem PC oyunculuğunun tarihine ineceğim, hem de günümüz modern kullanıcı teknolojilerinin nerelere vardığını sizlerle paylaşacağım. Fakat merak etmeyin çok fazla istatistiksel bilgi ya da donanım parçalarıyla kafanızı ütülemeyeceğim. O zaman meraklı gözlerinizi hazırlayın ve

benimle bu büyük sorunun çözümü için bir yolculuğa çıkın.

İlk İtkel Oyunlar

Daha öncesinde de bir dosya konusunda benzer bir noktaya değinmişim. İnsanoğlu olarak oyun oynamayı seviyoruz. Yaşanan olayları ya da etrafımızdaki öğeleri simüle edip onu daha basit bir hale getiriyor ve işin eğlence suyunu sıkmaya çalışıyoruz. Masaüstü kutu oyunlarından, sokakta oynadığımız oyunlara ve şimdinin dijital oyunlarına baktığımızda aslında hepimizin bundan keyif aldığını unutmamak gerekiyor. Fakat çok enteresandır; ilk dijital oyunlar bir dizi deneyin parçasıydı. İlk bilgisayarlar bugünkü gibi değildi. Çok ilkelidiler ve hantaldılar. 1943 yılında, IBM'in başkanı Thomas Watson, bilgisayarlar için "Bu pazar için beş adet bilgisayar yeterli" demişti. Neyse ki firma bu açıklamayı kendisine temel almadı. Halen IBM ürünleri görüyoruz. Öte yandan teknoloji gelişmesine karşın, bilgisayarlara karşı büyük firmaların şüpheleri devam ediyordu. Bilgisayar programcılığıyla uğraşan DEC firmasının başkanı Ken Olsen da

"İnsanların evlerine bilgisayar almasının hiçbir anlamı yok" demişti.

Neyse ki bu düşünceleri yıkan bilgisayar programcıları ve keşif duygusuyla hareket eden insanlar varmış. Şunu biliyoruz ki ilk oyun denemeleri, laboratuvar ortamlarında gerçekleştirilen deneylerdi. Amerikan Ordusu, bir osiloskop cihazı üzerinde, ki bunlar elektriksel değerlerin ölçümü için kullanılan cihazlardı, Pong oyununun atasını denemişlerdi. Ancak oyunculuğun ve oyunların başlangıcı açısından 1962 tarihi çok önemlidir.

PDP-1 bilgisayarının sınırlarının test edilmesi amacıyla Space War isimli bir oyun geliştirilmişti. Bu bilgisayar sıradan bir ailenin alabileceği bir cihaz değildi. Çeşitli ölçümler





Şatafatlı PC Çağına Giriş

80li yıllar bu açıdan bilgisayarların geride kalmasına sebep oldu. Birçok firma kendi konsolunu üretip oyunculuk alanında rekabete başladı. Bilgisayarlar daha çok metin tabanlı ya da

firmayı satın alarak 3D görsel efekt konusunda GeForce serisiyle atağa geçti. 2000ler'de Intel ve AMD savaşı başladı. Neredeyse her ay yeni bir teknolojiyle karşılaştık. Çekirdekler arttı, darboğaz denilen durum ortadan kalktı. İşlemciler hızlandı, grafik işlemciler resmen şaha kalktı. Bu hızla beraber bilgisayar oyunculuğu bir kez daha ön plana çıktı. 2000lerle beraber Açık Dünya konseptine sahip oyunlarda gözle görülür bir artış yaşandı.

Tarih dersimizi burada sonlandırıyoruz. Artık günümüz teknolojisine gelmiş durumdayız. PC ve konsol arasında bunca zaman gözle görülür bir fark vardı. Fakat şu anda bu farkın giderek azaldığını görebilirsiniz.

Şimdi derseniz, kategori bazında PC ve konsol oyunculuklarını karşılaştıralım. Ancak buradaki amacım birinin diğerinden daha üstün olduğunu göstermek değil. Eldeki verilerle bir karşılaştırma yapabilmek.

Donanım

Girişteki tarih dersini anlatmamın bir nedeni vardı. Kağıt şeritlerden, manyetik disklerle, onlardan CDlere ve şimdilerde bulut tabanlı teknolojilere bir geçiş var. Yani aslında bilgisayar için oldukça önemli olan bazı donanımsal parçalar, bu evrimsel sürece yenik düşüyor ve yepyeni bir şekilde karşımıza çıkıyor. Bu açıdan ele alındığında bilgisayarların kişiye özel olması (ismi zaten Personel Computer, yani kişisel bilgisayar), donanımsal açıdan özelleştirilebilmesi ve istenilen ekipmanların alınıp eklenebilmesi durumu, bilgisayar sahipleri için bulunmaz nimet.

Altı ay ile bir yıllık bir süreçte bilgisayarların

için kullanılıyordu. Ayrıca PDP-1 bilgisayarlar o kadar ilkel ki film şeridinde benzer kağıt şeritlerdeki delikleri okuyarak çalışıyordu. Space War da bu kağıtların üzerine işlenmişti. Bu basitlik durumu elbette çok uzun süre boyunca devam etmedi. İşlemci teknolojisinin ve grafik işlemcilerin ortaya çıkmaya başlamasıyla oyunlar üzerlerindeki ilkelik de silkelendi. Bu alanda da önemli parçalardan biri Intel'in 1983 yılında ürettiği ISBX-275 isimli işlemciydi. Bu işlemciyle 8-bit renkli animasyonlar hazırlanabiliyordu. Bilgisayar oyunculuğu kadar konsol oyunculuğu için de önemli bir atılım olmuştu. Çünkü o zamana kadar bilgisayarlar genel anlamda daha çok ofis işleri için kullanılıyordu. Devlet daireleri bile henüz bilgisayarı tam olarak işletimlerine sokmuş durumda da değildi. Konsol oyunculuğunu 70li yıllardaki çıkışı da yukarıda örneğini verdiğim oyunlar kadar ilkelidi. Ancak orta halli bir ABD ailesi bu cihazlardan bir tanesini alabiliyordu. Neyse ki bu işlemci teknolojisinin gelişmesi, bilgisayarların ve konsolların evlere girmesine olanak sağladı. Fiyat açısından da uygun hale gelmesiyle birlikte 80ler'de her eve bir oyun konsolu girdi. O zamana kadar pazardaki en çok tercih edilen cihaz **Atari 2600**'dü. Ancak oyunun gidişatını değiştiren Nintendo'nun çıkardığı **Nintendo Entertainment System (NES)** olacaktı.

çok düşük çözünürlüklü oyunlara ev sahipliği yapıyordu. Ne zaman 90lı yıllarla beraber 3D arenasına giriş yapıldı, işte o zaman konsol pazarındaki işler de tepetaklak oldu.

Bu çağ da bilgisayar oyunculuğunun dirildiği dönemlerden biriydi. Wolfenstein'i takiben çıkan Doom ve Quake, önceden hazırlanmış animasyonların tekrarını sunmuyordu. 3D olarak ve Real-time Computer Graphics (Gerçek Zamanlı Bilgisayar Grafikleri) ortaya çıkmıştı. Quake, 3D poligon kullanan ilk oyunlardan biriydi. Şu an için ilkel gözüküyorlardı ama o dönemde 2D'nin sunamadığı birçok özelliği barındırıyordu. Konsollar da bu sebeple 3D teknolojisini yakalamada geride kaldılar. Bu süreç elbette 90ların sonunda PlayStation, Xbox gibi konsol cihazlarının pazara hükmetmesiyle bitti.

Açıkçası 2000li yılları takip eden dönemde donanımsal açıdan kontrol tamamen kayboldu. Her firma rekabeti kendilerine bir görev edinen PC oyunculuğunda öne geçmeye çalıştı. Çünkü o zamanlar konsollar kendi mimarisine sahipti. Bilgisayar sahipleri bu baş döndürücü donanımlar arasından kendi cihazlarını diledikleri gibi özelleştirebiliyorlardı.

1996 yılında Voodoo ekran kartını çıkması işlemci yükünü azaltılmasını sağladı. Nvidia, bu



PDP-1 - Space War



eskimeye başladığına yönelik bir düşünce var. Haksız da sayılmazlar. Çünkü genelde donanımsal duyurular bu zaman aralığında yapıyor. Eğer çok sıkı bir bilgisayar oyuncusunuz ve en üst düzeyde performans almak istiyorsanız, biraz sabra ve bolca paraya ihtiyacınız olabilir. Bugün piyasaya çıkan üst düzey grafik işlemciler ne yazık ki her bütçeye uygun değil. Orta seviyeden bir donanım aldığınızda, bahsettiğim süre zarfında yavaşlamalar ortaya çıkabiliyor. Fakat bu da önemli değil. İsteddiğiniz zaman bilgisayarı açıp yeni parça ekleyebilirsiniz. Konsol açısından bakıldığında aslında bir döngü görüyoruz. Konsollar uzun bir nesil süresi boyunca ayakta kalmaya çalışıyorlar. Ancak bilgisayardan farklı olarak konsolu bir kere alıp üzerinde donanımsal anlamda çok büyük değişiklikler yapamıyorsunuz. En fazla hafızasını arttırabilirsiniz. Özelleştirme açısından da bakıldığında bilgisayarları uzay gemisi gibi tasarlayabilirken konsollarda biraz daha sınırlı hizmetle karşı karşıyasınız. Sevdiğiniz bir oyunun özel kaplamasını satın alabileceğiniz gibi kendi yapışkanlarınızı alıp konsolonuzu renklendirebilirsiniz.

Ancak donanım dönecek olursak, konsolların uzun süre boyunca ayakta kalıyor oluşu bu tarz para ve sabır ayırmak istemeyen kullanıcılar için cazip gelebilir. 2013 yılında satın aldığınız PS4'ü şu an halen oynuyor olabilirsiniz. Belki de birkaç yıl önce cihazı satın alırken azıcık para ekleyip PS4 Pro almış olabilirsiniz. Bu uzun vadeli açıdan bakıldığında maddi olarak oyuncuların işine gelebilecek bir durum. Şu da bir gerçek ki konsollar bu nesle kadar kendi mimarilerini kullanıyordu. Bu durum da daha sonradan bahsedeceğimiz oyun geliştiricileri için de sorunlar oluşturabiliyordu. Bu nesil ve yeni nesilde görüldüğü üzere konsollar içerisinde bilgisayar mimarisi kullanıyor. Bu da ne demek? Cihazda yaşanan donanımsal bir sorunu takiben yedek parça sürecini kısaltabiliyorsunuz. Böylece ikinci başlığa geçiş yapabiliriz.

Fiyat-Performans

Bu başlık da aslında alım gücüyle alakalı. Biraz önce söylediklerimizden çok farklı bir noktaya değinmeyeceğim. Ancak bunun üzerinde durmak lazım. Bilgisayar parçaları çok pahalı olabiliyor. Döviz üzerinden satın alan bizleri geçtim, o para birimiyle hayatını geçindiren insanlar için de pahalı olabiliyorlar. Para biriktirip almak isteyen bir oyuncu gerekli donanımı aldıktan sonra teknolojinin bir anda gelişmesiyle, eskimiş donanımla yüzleşebiliyor. Uzun vadede konsol sahiplerinin daha kazançlı



çıktığını kabul etmek gerek. Ayrıca işe bir de şu açıdan bakmak lazım. Herkes teknoloji gurusu değil. Donanım parçalarını nereye yerleştireceğini bilmekle bunların nasıl çalıştığına metodolojisini anlamak bambaşka şeyler. Sırf bu yüzden sizin için, sizin bütçenize uygun bilgisayar toplayan firmalar var. Bununla uğraşmak istemeyen bir oyuncu gidip sadece bir konsol alabilir. Elbette iş konsol almakla da bitmiyor. Bugün çıkan birçok konsol oyununda 4K desteği mevcut. Bunun için de bir tane uygun televizyon almak gerekiyor. Her bütçeye uygun televizyon olsa da konsolun tepkime sürelerine cevap verebilen, yüksek frekanslı, piksel kaybı olmayan bir cihaz almak önem teşkil ediyor. Fiyat konusu bir başka sorunu da ortaya çıkartıyor. Korsan oyunculuk bilgisayar platformunda çok daha yaygın. Çok ama çok iyi bir bilgisayar toplayıp geriye kalan içeriklere korsan yollu ulaşabiliyorsunuz. Bugün üçüncü dünya ülkesi olarak adlandırılan yerlerde korsan içerik tüketimi çok daha yoğun. Firmalar zaten bu yerlere yeteri kadar önem vermediği için ya da telif kanunlarındaki açıklardan dolayı, bilgisayar oyunculuğu korsanı da cazip kılıyor.

Özel İçerik

Başlı başına bir dosya konusu olacak kısma geldik. Bu yazıyı daha önce yazmış olsaydım farklı düşüncelere sahip olabilirdim. Son dönemde çıkan haberlere bakılırsa konsol ve bilgisayar arasındaki özel içerik karmaşası yavaştan ortadan kalkmaya başladı. Bunun öncelikli sebebi mimarilerin birbirine çok yakın olmasından dolayı, optimizasyon işlerinin kolaylaşması.

Sony'nin birçok özel oyunu bu yıl ve sonrasında bilgisayarlara da gelecek. Quantic Dream'in oyunları bunun en büyük örneği. Ayrıca Death Stranding de yine bilgisayar yolcusu. Siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda kesinleşmiş olabilecek bir diğer habere Horizon: Zero Dawn'ın da bilgisayara geleceği yönündeki söylentiler. Bunları ele aldığımızda Sony'nin özel içerik kısmı biraz darbe yemişe benziyor. Microsoft cephesindeyse işler biraz daha değişik. Xbox'a gelen oyunlar eş zamanlı olarak bilgisayara da geliyor. Ayrıca yeni Xbox'a Steam desteği gelme durumu da konuşuluyor. Sony, bu alanda bir atılım yapmazsa özel içerik açısından cazibesini kaybedecek gibi duruyor. Şu da bir gerçek ki bazı özel oyunlar, insana konsol aldırıyor. God of War sayesinde bu şerefe nail olmuş bir oyuncuyum. Ancak aynı zamanda bir bilgisayar oyuncusuyum. Yapılan son bir araştırmaya göre iki bilgisayar oyuncusundan birinin evinde bir konsol bulunuyor. Platformlara özel içeriklere ulaşma konusunda daha özgür davranabiliyoruz. Bir örnekle bu başlığı taçlandırayım. PS4'ü sadece Fifa serisi için alan bir arkadaşım olmuştu. Konsolda başka hiçbir içerikle ilgilenmiyordu. Bırak başka içeriği Fifa serisi haricinde oyunlarla bile alakası yoktu. Öte yandan kütüphanesinde yüzlerce oyunu olan ve ciddi anlamda gününü oyunlarla geçiren arkadaşlarım da var. Bu iki farklı çerçeveden bakıldığında, özel içeriğe olan ilgi sadece taleple alakalı oluyor. Özel içerik konusunda hepsini egale eden markaysa Nintendo oluyor. Switch başlı başına bambaşka bir konu. Geleneksel konsol mantığını devam ettiren yegane firma. Eğer Nintendo

oyunlarına meraklıysanız başka çareniz yok; o Switch'i satın alacaksınız!

Özgürlük

Bu kısım da yine taleple alakalı. Hangi platformun, size ne kadar özgürlük sağladığı tamamen sizin bakış açınıza göre şekilleniyor. Konsolların tak çalıştır sistemine sahip olması, aksesuarlarının kolay ulaşılabilir ve uygun fiyatlı olması bu özgürlük kısmına destek sağlıyor. Fakat özgürlüğe ket vuran yerleri de yok değil. Örneğin, sistemle alakalı bir sorun yaşadınız. Bu yazılımsal da olabilir, donanımsal da; sorunu çözebilmek için yetkili servisle görüşmeniz gerekiyor. Kendi çabalarınızla ya da üçüncü parti yazılımlarıyla bu sorunları çözebilmek oldukça güç. Ayrıca sunucu bakımları ya da sunucu çökme durumlarında da konsolunuz elektrik yiyen ve hiçbir işe yaramayan cihazlara dönüşebiliyor.

Bilgisayar kısmındaki özgürlük yine sizin ne kadar alakadar olduğunuzla paralel. Korsancılık kısmına değinmiştik. Buna ek olarak üçüncü parti yazılımlar kullanarak, sisteminizi en özgün şekle sokabiliyorsunuz. Ücretsiz açık kaynak kodlarıyla yapılabileceklerin sınırı yok. Ayrıca işin profesyonel tarafıyla ilgileniyorsanız kurgu

ya da fotoğraf düzenleme gibi seçenekleriniz de mevcut.

Bu noktada da bilgisayar oyunculuğunun bir sorunu var. Bilgisayarınızdan tamamen siz sorumlusunuz. Yaşanabilecek bir sorunu çözmek için kendiniz uğraş vereceksiniz. Ağınızı kontrol etmeli, virüs tarayıcınızı çalıştırmalı, yazılımları güncellemelisiniz. Sorunu siz tespit edebiliyorsunuz ama bir çözümü yoksa eliniz kolunuz bağlanabiliyor.

Özgürlüğün bir diğer adıyla dijital oyun platformları. Adını siz koyun; Steam, Origin, GOG, Uplay vs. Piyasada onlarcası var. Hepsi de kendi yazılımlarına ve arayüzlerine sahip. Rekabet açısından her biri kendi oyuncularını tutmak adına portföyünü geliştirmeye çalışıyor. Kafanızı nereye çevirseniz bir oyun için istemci indirmeniz gerekiyor. Bir de işin Epic Store gerçeği var. Çok kısa sürede hayatımıza girip yarım yamalak bir arayüze sahip olsa da bedava dağıttığı oyunlar ve istemciye özel içeriklerle bilgisayar oyunculuğuna da farklı bir açı getirmiş oldu.

Oyunlara ulaşma konusuna girecek olursak bilgisayarın sunduğu özgürlük de önemli. Geriye dönük çok ama çok eski oyunları çeşitli emülatörler sayesinde çalıştırabiliyorsunuz.



Oyunun satışı olmasa bile ulaşılma imkanınız var. Öte yandan konsol kısmında, firmaların size sunduğu market alanıyla sınırlısınız. Eh, peki madem oyunculuğa girdik daha da önemli bir başlığa sekelim.

Multiplayer ve Online Oyunculuk

2020 sonuna gelindiğinde video oyunları pazarının 140 milyar dolar barajına yaklaşacağı düşünülüyor. Bunun en büyük sebebi oyuncuların ve seçeneklerin artması. Çin, ABD ve Japonya oyunculuk alanındaki en büyük pazar sahibi ülkeler. Madalyonun öteki yüzünde ise internet sayesinde ortadan kalkan sınırlar. Multiplayer oyunculuk yıllardan beri süregeliyor. Dilediğiniz türü başkalarıyla da tecrübe edebi-

1999 PC ve 2020 PC Karşılaştırması

Bazen dikkat etmiyoruz ama bilgisayar teknolojisi çok kısa sürede büyük sıçramalara imza attı. Yazılımsal atılımları da en iyi bilgisayarlar da görüyoruz. Hızlı FPS oranı, yüksek çözünürlük, ateş eden frekanslara sahip ekranlarda gerçek dünyanın birebir

yanıtlımsını görebiliyoruz. Ne kadar gariptir ki 1999 yılında çıkan oyunları gördüğümüzde de ağzımız açık kalıyor ve "Adeta gerçek gibi" diyoruz. İşin donanımsal sıçramasını görmek adına 1999 yılında toplanabilecek en üst düzey

bir bilgisayar ile 2020 itibarıyla toplayabileceğiniz en iyi sistemi karşı karşıya getirdik. Niye 1999 dersiniz, bilgisayar oyunculuğu için en iyi iki yıldan biriydi. Elbette yeni Milenyum öncesinin son yılı olmasının da bir önemi var.

1999 Oyuncu Bilgisayarı Sistem Özellikleri

Anakart: Intel "Seattle" SE440BX-2

İşlemci: Intel Pentium III 700Mhz

Hafıza: 768 MB PC-133 RAM (256 X 3)

Grafik Kart: Voodoo 5 5500 AGP Graphics Card
64MB RAM

Depolama: Western Digital Caviar 20.4 GB
(5400 RPM, 2MB Cache, U ATA/66)

Kasa: Tran Micro System Desktop PC Case

Ağ: Intel 10/100 PCI Network Adapter

Ses: Sound Blaster Live!

İşletim Sistemi: Windows 98

Ek: CD Burner (52x), DVD-RW, Disket Okuyucu,
Microsoft Fare&Klavye, Monitör, Joystick

Fiyat: 1999 yılı için aşağı yukarı 1.500-2.000 dolar ediyor. Günümüz enflasyonuna göre hesap edildiğinde 3.000 dolar karşılığı ediyor.

Oynanabilecek Oyunlar: Unreal Tournament, System Shock 2, Age of Empires 2, Everquest, Half-life, Starcraft

2020 Oyuncu Bilgisayarı Sistem Özellikleri

Anakart: ASUS ROG Strix X570-E Gaming

İşlemci: AMD Ryzen 9 3950X

Hafıza: Corsair 4x8GB Vengeance RGB Pro
DDR4-3600

Grafik Kart: EVGA GeForce RTX 2080 Ti FTW3
Ultra Hybrid

Depolama: Sabrent 1TB Rocket PCIe 4.0 (SSD)

Kasa: Thermaltake View 71 ARGB

Güç Kaynağı: Corsair HX1000 80+ Platinum

İşletim Sistemi: Microsoft Windows 10

Ekran: Samsung CRG9 49" (5120x1440)

Ek: Logitech G915 Kablosuz Mekanik Oyuncu Klavyesi,
Logitech G502 Lightspeed fare, Corsair Virtuosa RGB

Kablosuz oyuncu kulaklığı

Fiyat: 3.500 dolar gibi bir ödemeyi gözden çıkartmanız gerekiyor.

Oynanabilecek Oyunlar: Beni bile oynatır!



liyorsunuz. MMORPG türü bunun başını çekse de zamanla ilgiyi kaybeden bir alan oldu. Yine de dünya çapında milyonlarca oyuncusu var. Keza konsol oyuncularını için de online destek çok önemli.

Burada konsollar için aylık ödeme planlarının bulunması biraz can sıkıcı bir durum. Örneğin, PS4'te Battlefield 5 oynamak istiyor ve yeteneklerinizi başka oyuncular üzerinde kullanmak istiyorsanız PS+ üyeliğinizin olması şart. Fakat bilgisayar oyuncularını bu ödeme planlarıyla uğraşmak zorunda değil. Hatta firmaların kendi sunduğu sunucularla da uğraşmak zorunda değil. Kendi sunucularını açıp özel oyunlar hazırlayabiliyorlar.

Konsolun en büyük artışıyla, tek bir cihaz üzerinden çoklu oyuncu imkanı sunması. Bölünmüş ekranlarda oyun oynayabiliyorsunuz. Ayrıca dövüş oyunları ya da yarış oyunlarının tek ekrandaki keyfi de en fazla konsollarda çıkıyor. Orası da bir gerçek.

Ciddi anlamda işin profesyonel kısmına baktığımızda, e-Spor geçiğiyle karşılaşıyoruz. Hepsini de kısa sürede hızlı tepki verilmesine odaklanan oyunlar. Bu yüzden en iyi randımanı bilgisayarda alıyorsunuz. Dünya çapındaki birçok e-Spor turnuvası da yine bilgisayar üzerinden gerçekleştiriliyor.

Keyif vs. Konfor

Dosya konumuzun sonuna doğru uzanırken, aslında işin en önemli parçası, yazıda da sürekli bahsettiğim üzere sizin oyun alışkanlıklarınızla alakalı. Bir noktadan sonra kategorilerin, donanım parçalarının, içeriklerin önemi kalmıyor. Önemli olan oyunculuk ve sizin bundan nasıl keyif aldığınızla alakalı.

Çok para harcıyıp canavar gibi bir bilgisayar toplayabilirsiniz. En iyi donanıma sahip, full artı full aksesuarla, oyuncu koltuğunuza yaslanıp 240 FPS ve 4K çözünürlükte çılgın atan oyunları deneyimleyebilirsiniz. Öte

yandan arkadaşlarınızla evde vereceğiniz bir eğlence gecesinin yıldızı konsolunuzda yüzüne bakmadığınız, çoklu oyunculu ve saçma sapan bir oyun olabilir. Bu tamamen sizin cihazları nasıl kullandığınızla alakalı. Burada da keyif ve konfor farkı ortaya çıkıyor.

Bunu şöyle anlatabilirim. Diyelim ki kısa sürede iki farklı aracı test imkanı sunuluyor. Birisi 1976 model Murat 124, diğeri de Tesla Model 3. İkisini tasarımsal açıdan, teknolojik açıdan ele alabilirsiniz. Ancak araçları kullanmaya başladığınızda şunu fark edeceksiniz. Murat 124, eski ve hantal bir araba olabilir ama sürüş keyfine sahiptir. İnsanlar siz geçerken arabaya dönüp dönüp bakarlar. Direksiyonla mücadele edebilirsiniz ama kendinizi eski bir Yeşilçam filminin karakteri gibi hissedebilirsiniz. İşte bu keyiftir. Öte yandan Tesla Model 3'ü kullandığınızda da gözler size çevrilebilir. Aracın içindeyken çok fazla bir şey yapmanız gerek kalmaz. Sizi istediğiniz yere otonom olarak götürebilir. Dokunmatik ekranı üzerinden araçla alakalı her şeyi kontrol edebilirsiniz. Bu da size konfor sağlar.

İşte bilgisayar oyunculuğu ve konsol oyunculuğu da bu kadar farklı; sizin hangisinden keyif aldığınız, hangisinden konfor beklediğinizle...

Sonuç

Bilgisayar karşısında son dönemde yeni bir rakip de var. Biz buna bulut tabanlı teknoloji diyoruz. Keza konsolun da rakibi olarak görebilirsiniz. Oyuncuya hiçbir donanımsal ihtiyaç gerektirmeyen sadece televizyonunuza bağlayacağınız bir aparat ve kontrolcü sayesinde oyunlara ulaşabileceksiniz. Tabii bu internet hızınızla da alakalı olacak.

Google'ın ürettiği Stadia, sanal bir çıkış süreci yaşasa da sunduğu içerik açısından geleceğe göz kırıyor. Düzgün bir internet bağlantısı sayesinde, tek tuşla oyun satın alıp oynayabileceksiniz. Bağlantı sayesinde Google'ın

sahip olduğu son teknoloji cihazlarda oyun çalışırken, internet üzerinden size aktarılacak. Bu teknoloji birkaç yıldır emekleme aşamasında ama oyunculuk pazarında çok önemli bir yere sahip olabilir.

Bulut-tabanlı teknolojinin en yeni örneğini Microsoft Flight Simulator'da göreceğiz. Oyunun boyutu o kadar büyük olacak ki belli başlı alanları anlık olarak bulut üzerinden çekerek oyuncuya sunacak. Bu da ilerleyen yıllarda açık dünya konseptli oyunlara da müthiş bir özgürlük sağlayabilir. Belki birkaç yıla gerçek dünya modellemesine sahip ve GTA dinamizmi sunan bir oyunla da karşılaşabiliriz.

Bir başka konuya VR teknolojisi. Ben bu işi çok sevmesem de ilerleyen yıllarda evrileceğinden eminim. Virtual Reality, yani sanal gerçeklik bilgisayar alanında biraz atıl konumda kalmış durumda. Valve, sırf bu alanda yaptığı yatırımın meyvesini toplayabilmek adına Half-life: Alyx'i sadece VR aracılığıyla sunacak. Konsol tarafındaysa tak-çalıştır mantığıyla sunulan gözlükler açık ara farklı daha iyi performans sunuyor. Emekleme aşamasından ayağa kalkıp koşmaya başlayacak gibi gözüküyor.

Elbette bazı oyunların keyfinin nerede çıktığını anlamak zor değil. 4X stratejiler ya da simülasyon oyunlarının en iyi performansını bilgisayarda görebilirsiniz. Tercihen bu oyunlarla içli dışlıysanız, halihazırda bir bilgisayar sahibisiniz demektir. Henüz bilemiyorum ancak konsollarda yapılacak atılımlarla bunların da daha konforlu alanını görebiliriz. FPS konsollarda oynanmaz denilirken, şimdilerde çıkan her FPS oyununu bir kontrolcüyle keyifli biçimde tecrübe edebiliyoruz.

İşin sonunda açıkça görüyorsunuz ki bir tarafın fanatikliğini yapmanın size hiçbir getirisi olmayacak. Evet, bilgisayarlar sınırsız performans kabiliyetine sahip ama sınıfta kaldığı alanlar da yok değil. Konsol ve bilgisayar arasındaki fark her nesille beraber giderek azalıyor. Teknolojinin gelişimi bizi bambaşka yerlere götürecektir. Belki bakarsınız melez cihazlarla karşılaşabiliriz.

Hepsinden öte ister kanepede, ister süper rahat bir oyuncu koltuğunda, isterseniz yazlık sandalyesinde oyun oynayın, en önemlisi yine oyunculuk tecrübesi oluyor. ♦ **Özay Şen**

AN

AR

ST

ST

REMASTERED
RETRO ÖZEL

PONG



Hazır bu ay elle tutulu bir oyun yok, ben de şöyle senelerdir hıncımı alamadığım oyunlara biraz geçireyim istedim. Ve elbette ilk göz ağrımız olan Pong'u es geçemezdim!

İki çubuk ve tek bir adet kareden oluşan bu garabete oyun demek için gerçekten akıl sağlığınızı yitirmiş olmanız gerekir. Bir çubuk sağda, bir çubuk solda, ortada da o kare bir o yana gidiyor, bir bu yana. Ekranı bakmaktan sıkılan ilk kişi de bu kareyi karşılayamıyor ve sayı öbür tarafın oluyor. Buna da oyun deniyor...
Ya dışarıda oynadığımız miskettir, üç taşır, demir

çubuğu teker yapıp onu sürmektir, bunlar bile insana çok daha fazla şey katıyordu, niye eve tıklıp toplamda 1 pikselden oluşan bu oyunu oynadık ki zamanında? (İnsanoğlu olarak.) İlla bir cismin bir o yana, bir bu yana gidip gelmesi hoşuna gidiyorsa, git pinpon oyna, tenis oyna, duvarda squash yap, hepsi çok daha faydalı.
Valla vaktinde bizi iyi yemişler, herkes de teknoloji teknoloji diye naralar atmaktan bu saçma şeyin ne nemem bir saçmalık olduğunu görmemiş. "Her şeyi başlatan muhteşem eser" diye övüp durmayın artık şunu, gelip kafanıza demir çubukla vurmuyayım!

SPACE INVADERS



Hah, al bakalım bir saçmalık da burada. Bunu da iyi itelediler herkese ama tabii Pong denen şeyle karşılaşılırınca, yine iyi kalıyor.

Bunda da sözde uzaylılar dünyayı istila ediyor, biz de dünyayı ciuv ciuv diye ateş ederek savunuyoruz. Fakat uzaylılar müthiş geri zekalı. Sen kalk gel dünyaya, sonra sıra sıra dizilip ağır ağır aşağı inmeyi bekle. Ve toplamda 2 pikselden oluş.

Valla ömür törpüsü gibi oyundu bu. O uzaylılar aşağı insin diye beklersin de beklersin, sayıları azalır atışları denk getireceğim diye didinirsin, oynanabilirlik 10 puan, kurgu 10, grafikler 1000! Şununla niye vakit kaybetti onca sabi sübyan, anlamak mümkün değil.

Hani düşünün uzayın tamamı karanlık maddeden oluşuyor, bir mucize olmuş dünya var, atmosferi var, her karışından yaşam fıskırıyor; şunlara hayran kalacağımıza 20X30 cm'lik ekranın karşısına geçip simsiyah ekrana tapmışız. Hani şimdi de deniyor ya, Mars'ta hayat kuracağınıza gidin de Dünya'yı mahvetmekten vazgeçin; aynı mantık olmalıymış. Tamam çok olmadı da anladınız işte onu siz.

Neyse ki bu dönem de geçti, artık en azından gördüğümüz şeyler bir şeye benziyor. Yine çıkıp gezin, kafanızı şu oyunlara çok gömmeyin ama eski halimiz pek betermiş, aman aman bir daha göstermesin kimse...

MARIO BROS.



Sen git elin Japonu, Mario diye oyun yap, stratejiye bak hele! Bu adamlar boşuna zengin değil; Mario yerine Yuki Bros. diye oyun yapsalar ancak Tokyo halkı o oyunu bildirdi, bu İtalyan kardeşler de asla ünlü olamazdı.

Tabii bu demek değil ki atari salonuna gidip şu oyuna tonla jeton gömmek normaldi. Neymiş, kanalizasyondan yaratıklar sızıyormuş, biz de onların üstüne basarak onları durduruyormuşuz falan bir şeyler. Çocuk aklımızla her şey ne kadar da mantıklı geliyordu o dönem. Neyse ki kafamızda bir "dur" diyen şey var da atariciden çıkıp çeşitli hayvanların üzerine, belki

mantar çıkar diye atlamadık.

Bu Mario Bros.'u atari makinelerinde oynayan çok olmadı, asıl NES denen hesap makinesi gücündeki alete Super Mario Bros. adıyla çıkınca tanındı ama o oyun da yani şimdi... Öncekinin daha renkli işte; zıplıyorsun, basıyorsun, mantar yiyip büyüyorsun, çiçek alıp ateş ediyorsun. Yok artık!

Size işin daha vahim kısmını söyleyeyim mi? Bu mantıksızlık abidesi oyun o kadar beğenildi ki halen yenileri çıkıyor da çıkıyor. Kimse de durup sormuyor, "Hocam biz 50 yaşına geldik, halen Mario diyorsun?"
İnsanoğlu akıllanmaz.



ESCAPE FROM TROYKOV

BURASI UKRAYNA, BURADAN ÇIKIŞ YOK!

Belki farkında değilsiniz ama Ukrayna'da, çok ciddi bir savaş devam ediyor. Dünya devi ülkeler resmi olarak birbirine girmiş olmasa da, kiraladıkları özel askeri şirketlerle, yani paralı askerler üzerinden birbiriyile savaşıyorlar.

Rusya, Ukrayna üzerinde hak iddia ederken Rusya'nın önünü kesmek isteyen ABD ve Avrupa da parasını ödedikleri özel askeri şirketleri burada Rus birliklerinin önüne çıkarıyorlar.

İşte bu savaş, video oyun dünyasının uzun zamandır gündeminde. Ukrayna orijini oyun yapımcılar, bu çirkin savaşın acısını da çok yoğun yaşadıkları için, savaşın tüm acımasızlığını oyunlarına aktarıyorlar.

Daha önce Ukrayna'daki savaşın yıkıcı etkilerini anlatan ve çok beğenilen bir oyun olarak, This War of Mine'ı anımsayabilirsiniz. Savaşla yıkılmış bir şehrin içinde mahsur kalmış sivillerin, hayatta kalmak için yıkıntıların arasında kendilerine yemek, su ve ilaç aradığı o oyun ile bugün karşımızdaki Escape From Tarkov büyük benzerlikler gösteriyor.

Bu defa karşımızda, 2 boyutlu bir platform oyunu değil, 3 boyutlu bir FPS duruyor. This War of Mine'in aksine bu kez oyunda savaştan kaçmaya çalışan sivilleri değil ama savaş yıkıntıları arasında hayatta kalmayan

karşı grupların militanlarını canlandırıyoruz. Tamamen Ukrayna coğrafyasını anımsatan hayali bir şehir olan Tarkov, Rus paralı askerlerinin ve ABD/Avrupa destekli özel askeri şirketlerin savaşına sahne oluyor. Elbette oyunda bu ülkelerin adı geçmiyor ama tüm belirtiler bize gerekeni anlatıyor.

Hayatta kalmak çok zor

Oyunun temel mantığı, savaşla yıkılmış Tarkov şehrinde hayatta kalmak için hem rakiplerinizle savaşmak hem de daha iyi

ekipman ve malzeme bulmaya çalışmak üzerine kurulu. Oyunu bir ekip olarak arkadaşlarınızla beraber de oynayabilir, takım olabilir, dünyanın farklı noktalarından oyuna dahil olan rakiplerinize karşı savaş verebilirsiniz... Ya da tek başına yalnız kurdu da oynayabilirsiniz.

Ancak her şekilde oyun sizi çok zorlayacak. Çoğu zaman nereden geldiğini bile duymadığınız bir mermi sizin veya ekip arkadaşlarınızın kafatasına saplanacak ve oyununuz orada bitecek. Ya da bacağıңызdan yediği-



MODİFİKASYONSA MODİFİKASYON

Escape from Tarkov, silah modifikasyonu konusunda bugüne kadar gördüğümüz en detaylı ve gerçekçi modeli karşımıza çıkarıyor. Öyle ki silah fetişi sahibi olanlar, sabahtan akşama Escape from Tarkov'un modifikasyon sistemi üzerinde tak çıkar, yap boz yapabilirler. Silaha eklediğiniz her aksesuar, silahın özelliklerinde çarpıcı değişimler yapıyor ve oyun biçiminizi de değiştirebiliyor. Hangi parçanın, hangi ekipmanın silahınıza hangi nitelikleri katacağını, silahın üzerindeki etkilerini ise iyi araştırmalı, rakamları dikkatli okumalı, zırhınız, diğer ekipmanlarınız, çatışmaya beraber gireceğiniz ekip arkadaşlarınızın oyun tarzları gibi değişkenleri de dikkate almalısınız. Dar alanlarda çatışacağınız kapalı bir alanda, çatışmanın sıcak ortamında saniyeler bile değerliyen, silahınıza uzun mesafe dürbünleri takılıyken düşmana yakalanmak istemeyebilirsiniz. Ancak oyunda o kadar çok ekipman ve aksesuar bulunuyor ki, hepsi hakkında bilgi sahibi olup uzmanlaşırsanız zaten büyük ihtimalle gerçek yaşamda da sizi özel birliklere uzman olarak tepeden atayabilirler. O derece mesainizi alacak bir öğrenme sürecinden bahsediyoruz.



niz bir kurşunla hareketleriniz sınırlanacak, kolunuza isabet eden bir kurşunla artık nişan alamaz hale geleceksiniz. Bazen saatlerce bir noktada kamufle olup, düşmanın da benzer şekilde kamufle olmuş bir köşede beklemediğinden emin olmaya çalışacaksınız. Karşınızda sadece gerçek oyuncular değil, acımasız botlar da bulunacak. Tüm bu detaylara yazının ilerleyen bölümlerinde daha derin biçimde değineceğiz. Ama Escape from Tarkov, özet olarak böyle bir oyun, ve elbette çok da etkileyici bir oyun.

Oyundan ilk haberi olanlar LEVEL okuyucuları oldu

Hatırlayacak olursanız, 2016'da LEVEL'da Escape From Tarkov'u tanıttığımızda, oyun henüz dünyada adını duyurmamıştı. Hatta belki de oyun hakkında ilk kez tanıtım yapmak isteyen dergi biz bile olabiliriz zira yapımcısı bir basın kopyası hazırlamakta zorlanmıştı diye hatırlıyorum. İşte dünyanın henüz oyunun farkında olmadığı o yıllarda oyunun ne kadar büyük potansiyele sahip olduğunu ve dünya çapında hit olmaya aday olduğunu,

4 sayfalık dev bir tanıtımla anlatmıştık. Bugün ise Escape from Tarkov, video oyun dünyasının gündemine oturmuş durumda. Pek çok platformda, oyunu en çok ilgi gören oyunlar listesinin tepesine yerleştiğini görüyorum. Ama şaşırmıyorum, zira bu sonucu bekliyorduk. Buna benzer bir oyun da Starsector... On yıla yakındır geliştirilen bu 4X strateji oyunu hakkında, köşe yazılarımda sürekli bilgi verdiğimi ve oyunun hit olacağını anlattığımı hatırlıyor olabilirsiniz. Bu ay, bazı platformlarda oyunu öve öve bitiremeyen yorumların çıktığını ve oyunun sosyal medyada, oyun severler arasında büyük ilgi görmeye başladığını gördüm. O konu hakkında da bu ay yine köşe yazımda birkaç kelamım olacak, zaman bulduğunuzda bir göz atmanızı öneririm.

S.T.A.L.K.E.R esintileri?

Escape from Tarkov aslında, içinde hafif STALKER esintileri de barındıran bir oyun. STALKER gibi doğa üstü öğeler barındırmıyor, canavarlarla, zombilerle, mutantlarla savaşmak zorunda kalmıyoruz, ortalıkta nükleer sızıntı da bulunuyor.

Ancak oyunun geçtiği atmosfer Ukrayna olunca, aynı alt yapı ister istemez STALKER esintileri de barındırıyor. Ayrıca yapımcıların da STALKER yapımcıları ile aynı ekosistemden geldiğini hatırlayalım. Dolayısıyla konu veya içerik STALKER ile bağlantılı değil ama oynanış açısından STALKER'in gelişmiş bir versiyonu ile karşı karşıya olduğunuzu hissediyorsunuz. Çok sayıda ekipmanla modifiye edilebilen silahlar, bölgedeki tüccarlarla alışveriş yapmak, loot toplamak, savaş yıkımı içinde mahvolmuş bir bölgede hayatta kalmak için kaynak aramak... İşte bunlar hep STALKER... O eski oyunun yapımcıları kavga edip ayrıldıktan sonra ekipteki pek çok geliştirici STALKER'in devamını getirmek için girişimde bulduysa da aynı başarıyı yakalayabilen bir oyun görmemiz mümkün olmadı. Dolayısıyla Escape from Tarkov'u, STALKER okulunun devamı gibi görmek yanlış olmayabilir.

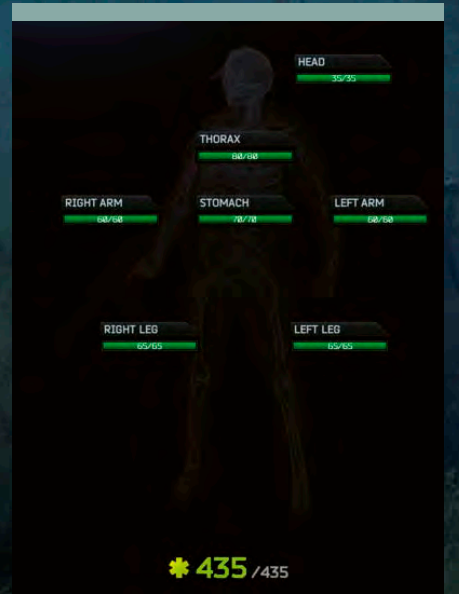
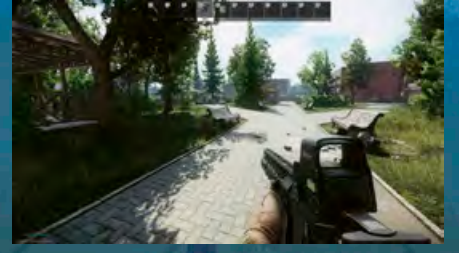
Herhangi bir FPS değil

Escape from Tarkov'u diğer FPS oyunlarından veya DayZ gibi multiplayer FPS'lerden ayıran nokta, detaylı bir taktik



FPS olması. Öyle ki, oyundaki silahların, mermilerin tümü farklı balistik özellikleriyle, oyun alanında farklı etkiler gösteriyor, silahların insan üzerindeki etkisi alışılmış FPS oyunlarındaki gibi vurup- öldürmek-puan almak üzerine çalışmıyor. Escape from Tarkov oyuncuya her an çok canlı, çok tehlikeli, çok ölümcül ve çok gerçek bir savaş alanında yaşadığını hissettiriyor. Bu kadar ağır gerçekçilik belki daha önce hiçbir oyunda yaşanmamıştı. Oyun bu gerçekliği sağlamak için çok ciddi bir askeri içerikle de karşımıza çıkıyor. Escape from Tarkov'da belki daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz çok askeri malzeme ve ekipmanla karşılaşacaksınız. Üzerinizdeki çelik yeleğin ceplerine yerleştirmek için seramik plakalardan, silahınızın tetik sistemini upgrade edebileceğiniz teknik malzemelere kadar pek çok seçeneğiniz var. Hatta bu kadar geniş askeri ekipman karşısında, askerliğin neden

ağır uzmanlık gerektiren bir alan olduğunu da anlayabilirsiniz. Öyle elinize silahı alıp, nişan alıp düşmana ateş etmek konseptini unuttun. Elinizdeki silahı ateş edebilir hale getirene kadar öğrenmeniz gereken ne kadar çok şey olduğunu da anlayacaksınız. Özellikle de kullandığınız ekipmanlar, oyun biçiminizi derinden etkileyecek. Ağır bir zırh giydiğinizde, geldiğiniz çok uzaktan duyulabileceksiniz ve buna uygun bir silah taşımıyorsanız, ağır bir dezavantaj yaşayacaksınız. Ya da eğer karanlık bir dehlizde gece görüş ekipmanları ile ilerliyorsanız, az sonra fazla zeki bir düşman askeri, gözünüze parlak bir ışık tutup sizi sadece bir iki saniye için iptal ettiğinde, size hedef alacak ve tetiğe basacak zamanı da yaratmış olabiliyor. Yani her ekipman size her an avantaj sağlamayabiliyor. Sürekli dikkatli, tetikte, bir adım sonrasını düşünerek zekice hareket etmek zorundasınız.



ANATOMİ DERSİ

Ne yazık ki insan öldürmek gibi bir göreve giderken, bilmeniz gereken en önemli detaylardan biri, düşmanı öldürmek için neresinden nasıl vurmamız gerektiği olacak. Escape from Tarkov'da oyuncular bu nedenle, farklı hasar bölgelerine sahipler. Baş, göğüs, mide bölgesi en ağır hasarı alacağına / vereceğiniz bölgeler. Ancak çoğu oyuncu bu alanları zırhlarla koruyor. Kol ve bacaklar ise ölümcül olmayan ama korunması zayıf bölgeler. Ayağından vurulan bir oyuncunun hareket kabiliyeti kısıtlanırken, kollarından hasar alan bir oyuncunun silahını tutması bile zorlaşıyor, değil ki size ateş edebilsin. O yüzden, belki de en iyi strateji, eğer yapabiliyorsanız headshot... Yapamıyorsanız önce kollar ve ayaklardan hasar vermek ve sonra da headshot.



OYUN MODLARI

Escape from Tarkov, oyunu 3 farklı yöntemle oynamanıza izin veriyor. Kısaca tanıtmak gerekirse:

Offline mod:

Oyunda ilk ilginizi çekecek mod, offline mod olabilir. Bu aslında oyunla "tanışma" modu. Hiçbir çatışmaya girmiyorsunuz, düşmanla karşılaşmıyorsunuz, sadece oyun alanında offline olarak geziyor, silahınızı tanıyor, ekipmanlarınızı anlıyor, oyunun dünyası ile tanışmıyorsunuz.

PMC modu:

Bu mod ile iki düşman taraftan birini seçiyorsunuz. USEC veya BEAR... Bunlar iki düşman ülkeye bağlı, özel askeri şirketler... USEC, gayri resmi olarak ABD tarafını temsil ediyor. BEAR ise Rus paralı askerlerini temsil ediyor. Bu modda oynarken, edindiğiniz ekipmanları haritadan stash'ınıza taşımak için haritadaki çıkış bölgesine canlı canlı ulaşmanız gerekiyor ki, bu kolay bir iş değil. Üstelik sadece karşı tarafın paralı askerleriyle değil, bölgedeki yerel güçler/Scav'lar ile de karşılaşmak zorundasınız. Yani sizden başka kimi görürseniz ateş açmıyorsunuz.

SCAV modu:

SCAV modu ile aslında yerel halkın militanlarını canlandırıyoryorsunuz. Amacınız olabildiğince çok loot yaparak para kazanmak. Haritada, elinizde hiçbir istihbarat olmadan, bilmediğiniz bir noktada başlıyorsunuz. Ekipmanlarınız genellikle çok dandik oluyor ama amaç zaten daha iyi ekipmanlar bulup bunları stash'ınıza taşımak ve sonraki görevlerde daha iyi ekipmanlara sahip olmak. Haritadaki diğer NPC'lere saldırmazsanız, size dokunmuyorlar. Hatta eğer zor durumdaysanız ve onlar da yakındaysa, sizinle beraber düşmanlarınıza sıklmaya başlıyorlar. Dolayısıyla, PMC'leri bölgedeki NPC'lerin üzerine sürmek de bir strateji olabilir. Tabii yerlerse...



Oyundaki ekipmanların sayısı, devasa boyutlara ulaşmış durumda. Yapımcı Battlestate'in işi gücü bırakıp gerçek askeri ekipmanları birebir modelleyerek oyun kattığına şahit olacaksınız ki, bunların içinde silahınızdaki tetik mekanizmasının güncellemeleri bile bulunuyor. Ekipmanları genele olarak şu kategoriler altında bulacaksınız: Silahlar, kasklar, yüz korumaları, gözlükler, kulaklık setleri, göğüs ekipmanları, zırhlı yelekler, sırt çantaları, güvenli kutular, kol bantları ve taktik kıyafetler... Ancak bunlar ana ekipman kategorileri. Her kategorinin altında ise onlarca, yüzlerce farklı ekipman sizi beliyor olacak. Oyundaki silahların çoğu henüz oyuncular tarafından görülebilmemiş değil. Hatta internette bu konuda bir yarış var, hangi silahı ilk kimin bulacağı, kimin kullanacağına dair oyuncular kendi aralarında yarışıyor. Elbette, Beta bitmeden oyuna çok daha fazla silah eklenmesi de mümkün. Bir de aksesuarlar ve item'lar var ki mermisinden dürbününe, kabzasından susturucusuna kadar, sayısız çeşit item ile karşılaşacaksınız. Bunlar ise, mermiler, silah modları, ekip-

man modları, tıbbi ekipmanlar, yiyecekler, loot, anahtarlar ve istihbaratlar, para ve kutular. Edindiğiniz her item'in ise sizin ekipmanlarınıza uyma zorunluluğu bulunmuyor. Elinizde hiç olmayan bir silahın mermilerini veya sizin silahınıza uyumsuz modifikasyon parçalarını da bulabilirsiniz. Bu noktada devreye ticaret giriyor ve işinize yaramayan parçaları satıp, işinize yaramayan parçaları satın alabiliyor veya üretimi için gerekli materyalleri edinebiliyorsunuz. Sonuçta para her kapıyı açıyor.

Eşyalarınızı nasıl yönetiyorsunuz?

Oyunda, her oyuncunun güvenli bir kasası bulunuyor. Buna da stash deniliyor. Stash içindeki ekipmanlarınızın başka oyuncular tarafından çalınması mümkün değil. Ayrıca stash içindeki ekipmanlarınızı, başka oyuncularla ticaret yapmak için de kullanabiliyor, alıpatabiliyorsunuz. Üzerinize alıp göre birlikte çıktığınız ekipmanlarınız ise her an risk altında. Ölürseniz, tüm ekipmanlarınız başka oyuncuların loot edebileceği bir ganimete dönüşüyor. Bunun tek bir istisnası var, oyunu satın alırken seçtiğiniz güvenli kutu opsiyonu sayesinde yanınızda taşıdığınız güvenli bir





kutuya, öldüğünüzde kaybetmek istemediğiniz eşyaları depolayabiliyorsunuz. Oyun haritasındaki belli noktalarda ise şehir içindeki kargaşadan yararlanarak servet yapmak isteyen karanlık tüccar karakterler bulunuyor. Bu arkadaşlarla diyaloga girip eşyalarınızı satabilir veya yenilerini satın alabilirsiniz. Elbette her tüccarın her ekipmanı satması da mümkün değil. Artık şansınıza, elinde hangi ekipmanlar varsa, onlar arasından seçim yapmalısınız.

Herkes ekipmanlarınızın peşinde

Silah ve ekipman meselesi aslında oyunun kilit noktası. Silah ve ekipmanlar o kadar değerli ki, DayZ'de olduğu gibi, rakiplerinizi ve diğer oyuncuları öldürüp onların ekipmanlarını ele geçirmek de hayati bir önem taşıyor. Bu, öldürülmek istenen oyuncu olarak sizin için de geçerli. Büyük emekle ve özenle topladığınız silahlarınızı ve ekipmanlarınızı bir başka oyuncuya kaptırmanız işten bile değil. Unity oyun motoru ile geliştirilen Escape From Tarkov, henüz erken aşamada bir oyun. Ancak buna rağmen yıllar içinde kendini çok geliştirdi ve bugünkü formuyla bile oyuncuların büyük ilgisini çekiyor. Gerçi yapımcısının yıllar içinde pek çok hatalı kararlar oyun tasarımında büyük sorunlar ortaya çıkardığına da

tanık olduk ancak neyse ki, oyuncuların şikayetlerini de dinleyen yapımcının sorunlara hızlı şekilde müdahale ettiğini de biliyoruz. Bu da oyunun başarıya ulaşacağına önemli bir işareti. Oyun, Counter-Strike gibi sadece silahını al, düşmanın üzerine saldır gibi düz bir mantıkla işlemiyor. Geliştirdiğiniz yeteneklerinizle RPG öğelerine sahipken, açlıktan veya susuzluktan bayılmamak için şehrin içinde yemek ve su aramak zorunda da kalıyorsunuz. Bu da oyuna hayatta kalma özellikleri katıyor. Hayatta kalma demişken, biraz alakasız bir istek gibi görünebilir ama Escape from Tarkov ile State of Decay'in birleşimi bir oyun karşımıza çıksa ve Escape from Tarkov'daki gerçekçilik dozunu gayet fantastik bir zombi öyküsü içinde yaşasak, bu sırada da hayatta kalmaya çalışan minik bir komün kurma hedefiyle savaşırsak, tadından yenmeyecek bir oyun da karşımıza çıkabilirdi. Aslında Escape from Tarkov, Hideout (güvenli ev) seçeneği ile bu hedefe biraz da yaklaşmış. İşin içine NPC'ler de girecek olsa, güvenli evde savaşın içinde hayatta kalmaya çalışan, sivillerden askerlere, farklı komünler kurulabilirdi. Komün kurmak için illa bir zombi salgını olması gerekmiyor. (Yeri gelmişken, o güzelim State of Decay'i de MMO yapıp mah-

vedecek olmalarına ne kadar üzüldüğümü de kayıtlara geçirmiş olayım. State of Decay'i, oyunun sokaklarında kılıç sallayıp zıplayan ergenler sağa sola koştururken hatırlayıp tarihe gömmek zorunda kalacağız, yazık oldu.) Neyse oyuna dönelim... Escape from Tarkov'un 2019 yılı içinde popülaritesinin hızla yükselmesinde etkili olan bir neden de, oyunun yapımcılarını YouTube üzerinde yayınlanan bir dizi film hazırlaması oldu. Evet, şaka değil, gayet gerçek. Çoğu okurumuz hatırlamaz, 1999 senesinde LEVEL dergisiyle CD verdiğimiz dönemde, LEVEL okurları için mini bir dizi film hazırlamak istemiştik, fragmanı ve ilk bölümün bir kısmını da hazırlayıp CD ile yayınlamıştık... İşte bizim o 1999'daki vizyonu Escape from Tarkov ekibi 20 sene sonra yeniden hayata geçirdi ve





bildiğiniz senaryolu, bol efektli, sinema filmi kalitesinde ve her bölümü 10-15 dakikalık mini webisode'ları YouTube'da yayına soktular. Raid isimli bu diziyi, İngilizce ve Türkçe alt yazılarıyla YouTube üzerinden ulaşabilirsiniz. Dikkatinizi çekecektir, diziyi 1.5-2 milyon insan izlemiş görünüyor. Oha! Ukrayna yapımı orta bütçeli bir video oyunu için, çok büyük rakamlar bunlar. Ama işte yaratıcılık böyle bir şey ve oyuncular da bu başarılı oyun yaratım sürecinin hakkını veriyorlar. YouTube webisode'larının gördüğü ilgi kısa sürede oyuna da yansdı ve çok sayıda

insan oyunun beta sürümünü edinmeye başladı. Elbette oyunun tam satış rakamları hakkında bir tahminde bulunmak kolay değil. Steam üzerinden satışı olmayan oyuna ancak yapımcının web sitesinden erişiliyor. Dolayısıyla tam satış rakamlarını görmek mümkün değil ancak sosyal medyada ve oyun platformlarındaki etkisine bakarak şimdiden yüksek bir satış rakamına ulaştığını görebiliyoruz. Bu sırada YouTube'daki The Raid dizisi son hızıyla devam ediyor. Birkaç hafta önce yeni bölümü de yayına girdi. Dizide, Tarkov şehrinde savaşan paralı askerlerin ve

yere halkın çatışma öyküleri anlatılıyor. Bol aksiyon ve sürprizli öyküler, diziyi milyonlarca insanın seyretmesinin de nedeni.

Peki öykü nerede?

Escape from Tarkov, ne yazık ki, henüz güçlü bir öyküye sahip değil. Oyun henüz Beta aşamasında olduğu ve aktif olarak gelişmeye devam ettiği için bunun değişmesini umuyorum ama gerçekçi de olmak gerekirse, değişmeyeceğini düşünüyorum zira oyun biraz "multiplayer kapışma" oyununa doğru gidiyor. Yapımcının açısından bakınca, geniş bir harita açık oyun bağlanacak onlarca insanın birbirine heyecanlı heyecanlı ateş ettiği sıradan bir multiplayer oyunu bile milyonlarca satıp para basarken, kimsenin bir film prodüksiyon şirketi gibi çalışıp ekstra bir öykü yazmaya motivasyonu kalmadı. Chris Roberts abimizi tenzih ediyorum, saygılar güzel abim. Aslında oyunun Roadmap'inde bir story modu da bulunuyor. Ancak bunun detayları belli değil ve ben o story modunun yeterince zengin bir öyküye sahip olacağına bir türlü inanmıyorum. Bir oyuna öykü eklemek, gerçekten büyük bir iş gücü gerektiriyor. Herkes bu meseleyi, "güzel öykü yazma" problemi gibi algılıyor ama asıl mesele, kötü bile olsa bir öyküyü oyuna adapte edebilmek. Oyuna öykü kattığınızda, ara sahneler yaratmak, videolar render



TARKOV'DA HAYATTA KALMAK İÇİN MİNİK İPUÇLARI

Tarkov, her köşe başını savaşın tuttuğu bir şehir. Bu şehirde hayatta kalmak hiç kolay değil ancak birkaç küçük ipucu yardımıyla şansınızı yükseltebilirsiniz.

1. Sigorta yaptırın

Oyundaki sigorta sistemi, öldüğünüzde değerli eşyalarınızın geri gelmesi için faydalı bir sistem. Küçük bir ücret karşılığında değerli silahlarınızı, zırhlarınızı, aksesuarlarınızı sigorta yaptırabilirsiniz. Para da elbette bulunması zor bir kaynak ancak ihtiyacınız olmayan ekipmanları satarak paraya çevirmek, ihtiyacınız olan ekipmanları korumaları için gerekli kaynakları oluşturmanızı kolaylaştırır.

2. Sağlığınıza dikkat edin

Oyuna 435 sağlık puanı ile başlıyorsunuz ve ilk çatışmada sizi çatır çatır yedikleri için bu puan gözünüze çok görünmesin. Ama yanınızda sürekli Medikit buldurmaya çalışın. Yaralanırsanız, hareket kabiliyetiniz kısıtlanırsa kaçmaktan çekinmeyin. Raid'ler arasında ise uyuyarak moral puanınızı yükseltmeyi ihmal etmeyin ki, bu da oyun sırasındaki stat'lerinize olumlu etki ederek sağlığınızın hep yüksek kalmasına yardımcı olur. Ve elbette zırhlarınızı akılcı kullanmaya çalışın, paranızı zırha yatırmaktan çekinmeyin. Çünkü o mermiyle aranızda duran tek şey, zırhınız.

3. Ne zaman görevden döneceğinizi bilin

Haritalarda, çıkış yapmanız için extraction point'ler bulunuyor. Bu bölgeler oyun başladıktan sonra belli bir sürenin sonunda açılıyor. Bazıları ise anlık olarak açılabilir ve haritada kendini belli ediyor. Bu gibi durumlarda uzaktan çıkış noktalarını dürbünle kontrol edip güvenli olduğuna emin olunca, bölgeden çıkabilirsiniz. Haritadaki tüm düşmanları öldürmeniz gerekmiyor, amacınız aldığınız güzel loot'la haritadan çıkabilmek.

4. Nerede nasıl duracağınızı bilin

Oyunda 3 farklı duru formu var. Ayakta, çömelmiş, ve yatar pozisyon. Kaçarken ayakta olmak mantıklı görünse de sizi açık hedef haline getireceği için, bir sniper'a kolayca avlanabilirsiniz. Çömelmiş pozisyonda daha zor fark edilirsiniz ve hem düşmana yaklaşmak hem de düşman dolu bölgeden kaçmak için ideal pozisyon olabilir. Yatış pozisyonu ise, keskin nişancılığa soyunduğunuzda, silahı daha sıkı tutmak için ideal pozisyonu sağlar. Ancak bu pozisyonda hareket etmek zordur ve düşmana yakalanmak istemeyebilirsiniz.

etmek, oyunun mekanizmasını bozmadan kritik noktalarda öykü "olaylarını" tetiklemek... Bu olayların diğer oyuncuları üzerindeki etkisini sınırlamak veya belirlemek... Tüm bunlar, zaten zor bir oyunla cebelleşen küçük bir ekip için uykusuz geceler anlamına geliyor. Dolayısıyla, içinde öykü olmayan bir oyun gördüğünüzde, "güçleri yetmemiş" diye düşünebilirsiniz. Ama şimdi şunu da kabul etmek lazım, bu oyun derin bir öyküyü kaldıracabilecek bir alt yapıya sahip. Bunun bir örneğini This War of Mine'da da gördük. Savaşın ve onun getirdiği yıkımın dram öykülerine ev sahipliği yapabilecek, farklı NPC'lerden dramatik görevler alabilecek, belli noktalarda şehrin ve sakinlerinin öyküsüyle bizi etkileyebilecek bir oyun Escape from Tarkov -ki şu anda da NPC'lerden görev alıp, değişik tüccarların güvenini kazanarak güzel indirimler veya özel item'lar kazanmak mümkün ancak bu henüz çok zayıf bir deneme olarak oyunda yer alıyor. Dolayısıyla, yapımcı ekibin bu ağır yükün altına girmek istemeyeceğini hissediyorum. Oysa, oyuna ilgi çekmek için YouTube'da dizi hazırlayan bir ekipten bahsediyoruz. Neden böyle oldu ki şimdi?

Feministler yapımcıyı ipe çeker mi?

Escape from Tarkov hakkında, yakın gelecekte karşılaşacağımız ilginç tartışmalardan biri de, oyunda neden kadın karakter bulunmadığı meselesi olacak. Yapımcı Battlestate bu konudaki şikayetlere, "biz



kadınların savaş alanında bulunmaması gerektiğine inanıyoruz," gibi bir karşılık vererek, oyuna kadın karakter eklemeyeceklerinin de işaretini verdi. Ancak şimdi bir duruş, nereden baksan sakat bir duruş. Savaşın sadece erkekler tarafından yürütülecek bir iş olduğunu düşünmek, kadınları küçümseyen bir bakış açısı olduğu kadar, erkekleri de savaş gibi çirkin bir hadisenin sorumlu haline getirmek anlamına geliyor ki, şimdi şurada iki çay koyup karşılıklı otursak, size tarih boyunca dünyayı birbirine katan kadın savaşçılardan, komutanlardan, kraliçelerden bahseder, psikiyatrların neden eline silah almış kadın savaşçıların dünyadaki en tehlikeli insanlar olduğunu düşündüklerini de açıklarım ama bunun

yeri LEVEL değil, bu konulara hiç girmek istemiyorum, fakat yapımcının kadınları pembiş pembiş abiyeler giymiş "piremsesler" olarak görmek konusundaki tavrına şerh düşüğümü de vurgulamak istiyorum.

Bu oyunda neden hanımımızceyiz savaşçılar yok?

Bu sınıırım, yüz yıllardır kültürel olarak birbirine yoğun şekilde karışmış Rus/Ukrayna toplumlarının maçoluğu farklı bir seviyede yaşama tutkularının bir sonucu olabilir, ya da yapımcıların kişisel tercihleridir, bunu hiçbir zaman bilemeyeceğiz. Tabi yine de buradan yapımcıyı çok da yargısız infaza boğmayalım. Ama bir toplumda savaş yaşıyorsa ve acılar çekiliyorsa,



HIDEOUT NEDİR?

Oyunun en önemli mekaniklerinden biri de, her oyuncunun sahip olduğu güvenli ev, yani hideout... Bu eski bomba sığınakları, her oyuncu için karakterini geliştirip yeni ekipmanlar üretebileceği, dinlenip oyuna hazırlanabileceği bir mekan olarak tasarlanmış. Oyuncu güvenli evini geliştirmek için sürekli bazı güncellemeler de yapmak zorunda kalıyor. Örneğin, ilk aşamada güvenli eve elektrik sağlamak gerekiyor ve bunun için de benzine ihtiyaç duyuluyor. Ancak elbette elektrik, savaş ortamında çok pahalı bir lüks. Bir birim petrol karşılığında hideout'unuza 15 dakikalık elektrik sağlanıyor. Eğer güneş enerjisi panelleri kurarsanız, elektrik süresi 30 dakikaya çıkıyor. Elektrik olmadan ise pek çok işi yapamıyorsunuz veya çok daha uzun zamanda yapıyorsunuz. Örneğin eğer yeni bir silah, mermi, ekipman "craft" ediyorsanız, elektrik varken bu çok daha hızlı gerçekleşiyor. Elektrikli kapatıp yakıt tasarrufu yapmak istediğinizde ise craft işlemi çok uzuyor.

Görevlerden ganimetle döndükçe güvenli evinizi geliştiriyorsunuz, yeni modüller ekliyorsunuz. Burada, silahlarınızı test edebileceğiniz bir atış poligonu da bulunuyor. Oyuncu karakterinin yeteneklerini hızlandıracak bazı güncellemeler de yaparak, hideout'un taktiksel değerini daha da arttırabiliyor.

Hatta eğer oyun sırasında bir ekran kartı bulursanız, sakın çöpe atmayın. O ekran kartıyla, güvenli evde Bitcoin üretmeye başlayabiliyorsunuz. Bitcoin ise nakde dönüşüyor ve size silah, bomba, zırh, mermi, ekipman olarak geri dönüyor. Güvenli evinize kurabileceğiniz modüller arasında, istihbarat modülü, kütüphane, yatak, su toplama modülü gibi seçenekler bulunuyor. Kütüphane modülü oyundan alacağınız XP puanlarını artırırken, istihbarat modülü raid sırasında avantajlar elde etmenizi sağlayabiliyor. Oyun henüz çok erken aşamada olduğu için, bu modüllerin hem sayısının çok artması hem de tüm yeteneklerinin baştan sona revize edilmesi bekleniyor.



hanımımızca ablalarımız da o acıyı bir zahmet azıcık yüklensinler, bütün acıları, ölümleri, yükü erkeğin omuzlarına yığ, sonra hanım kızlarımıza pembe pembe prenses masalları, beyaz gelinlikli piresmes düğünü hayalleri yükle... Tamamen hayali, uydurma bir kurgu öykünün içinde bile bu hanımımızca zikiller ile dünyanın gerçek ve çirkin yüzünü yan yana koymayı kabul edilemez bulan bir kesim var... Bu kafayla kızları gerçek dünyadan kopar, sonra doğu toplumlarında bu kızlar neden biraz rarerö? Tasvip ettiğim bir bakış açısı değil. Neyse... İdeal mükemmel dünyada hiç savaş olmasın, ne erkek, ne kadın kimse acı çekmesin isteriz. Umarım bir gün o bilince ulaşırız.

Oyun ne zaman piyasaya çıkacak?

Oyun aslında kısa süre önce Alpha aşamasından çıktı. Artık Beta testi aşamasında. Yani yapımca "bu saatten sonra çok da yeni bir özellik eklemek istemiyorum, mevcut özelliklerin sorunsuz çalışmasını test etmek istiyorum," diyor ancak yapımca'nın

oyuncu kitlesiyle yakın diyalogundan anladığımız kadarıyla, istek listelerine karşı koyması da pek mümkün olmuyor ve oyuna sürekli yeni içerikler, yeni haritalar, yeni ekipmanlar eklemeye devam ediyorlar. Çıkış tarihi için de kimse net bir bilgi veremiyor. Dolayısıyla bir süre daha "erken erişim" haliyle oyunu oynamaya devam edeceğiz.

Oyunu da ağır eleştirmek istemiyorum, zira henüz 0.12 gibi çok erken bir versiyonda. Bu versiyon muhtemelen 0.01'lik artışlarla, daha yıllarca 1'e doğru yol alacak. Bu uzun yolda oyunda nasıl değişiklikler, eklemeler, çıkarmalar olabileceğini de tahmin etmek kolay değil. 4 sene önce yayınladığımız ön inceleme sırasında oynadığımız oyun ile bugünkü oyun arasında da büyük fark var.

Yapımca ekibin bu kadar yavaş ilerlemesinin bir nedeni de küçük bir ekip olması ve sınırlı kaynaklarla oyun geliştiriyor olmaları. Yani karşımızda yüz milyonlarca dolar bütçesi olan dev oyun stüdyoları yok. Her sene yeni bir Call of Duty oyunu basabilen





miyar dolarlık stüdyoların aksine, küçük yapımcılar ne yazık ki öyle her çalışanın her işe koşmaya çalıştığı, insan/saat kaynağı açısından sınırlı imkanlarıyla, yüksek kaliteli oyunları ancak uzun yıllar süren çabalar sonunda ortaya çıkarabiliyorlar. O çabaları da şöyle özetlemeye çalışayım. Escape from Tarkov'u oynarken göreceksiniz ki, oyunda sayısız farklı ekipman var ve bunlar askeri literatüre birebir uygun modellenmiş, üzerinde ince ince çalışılmış, 3D olarak görsele dönüştürülmüş ekipmanlar. Tüm bunların hazırlanması ve oyuna adapte edilmesi gerçekten büyük bir iş yükü ve şu aşamaya bile 4 senede gelinmiş olması beni şaşırtıyor.

0.12 versiyonu ile bile çok sayıda oyuncuyu kendine çeken bu harika oyunun, yakın gelecekte büyük bir fenomene dönüşmesini de bekliyorum. Ben hala küçük bir umutla oyuna derin bir öykü eklenmesini de umuyorum ama öyküsü olsun olmasın, birkaç seneye kadar, herkesin "iki el Tarkov atalım" muhabbetine başlayacağına eminim, ki bu beni çok üzecek. Bu kadar nakış gibi işlenmiş bir oyunun, "iki el Pubci atalım," benzeri muhabbetlere meze olmamasını dilerdim. Neyse artık, umutlarımız yine Chris Roberts. Ne varsa, Wing Commander gibi efsanevi bir öyküyü yaratan dayıda var. Adamcağız oturdu, üşenmedi, Star Citizen diye bir evren yarattı, tüm hater'lara rağmen de oyununu

çatır çatır yaşayan bir dünyaya dönüştürüyor, Hollywood aktörleri ile anlaşıyor, öyküler, trailer'lar yayınlıyor. Genç nesil şimdi bu abimizin, crowdfunding'ten paraları tokatlamak için bu kadar çok gösteriş yaptığını düşünüyor ama Roberts'in gençliğini biliyoruz, bu amcamız yaptığı işin içinde yaşıyor ve ne kadar geniş bir dünya yaratırsa o kadar mutlu oluyor. Bence o iş de bi 20-30 seneye, dünyanın harikaları listesine aday olur. İnsanoğlunun anonim hafızasından milyonlarca yıl boyunca silinmeyecek kültürel mirasımız nedir diye soracak olursanız, benim cevabım net: Mısır Piramitleri, Çin Seddi, kraliçe olma hevesindeki kızların piyemses düğünleri ve Star Citizen. Neyse, oyuna dönelim ve son noktayı koyalım...

Escape from Tarkov çok yüksek potansiyele sahip, çok etkileyici bir oyun. Eğer yapımcısı büyük hatalar yapmazsa, oyunu küçük hesaplara alet edip oyuncuların tepkisini çekmezse, oyunculardan da büyük destek alacak gibi görünüyor. Oyuncular tepki gösterse ne olur demeyin; video oyun piyasası, kendini "biz eşsiziz, rakipsiziz" diye değerlendirip oyuncuların isteklerine saygı göstermeden küçük hesaplar peşinde koşarken bir anda oyuncusuz kalan, tüm oyuncu tabanını kaybeden oyunlarla dolu. Ancak Escape from Tarkov'da şimdilik işler çok iyi gidiyor gibi görünüyor, biz de oyunun son sürümünü büyük bir merakla bekliyoruz. Hepinize savaşsız, acısız, barış ve mutluluk dolu hayatlar diliyorum. ♦ Cem Şancı



BİLİM TARİHİNİN ETKİLEYİCİ BİR PANORAMASINA NE DERSİNİZ?

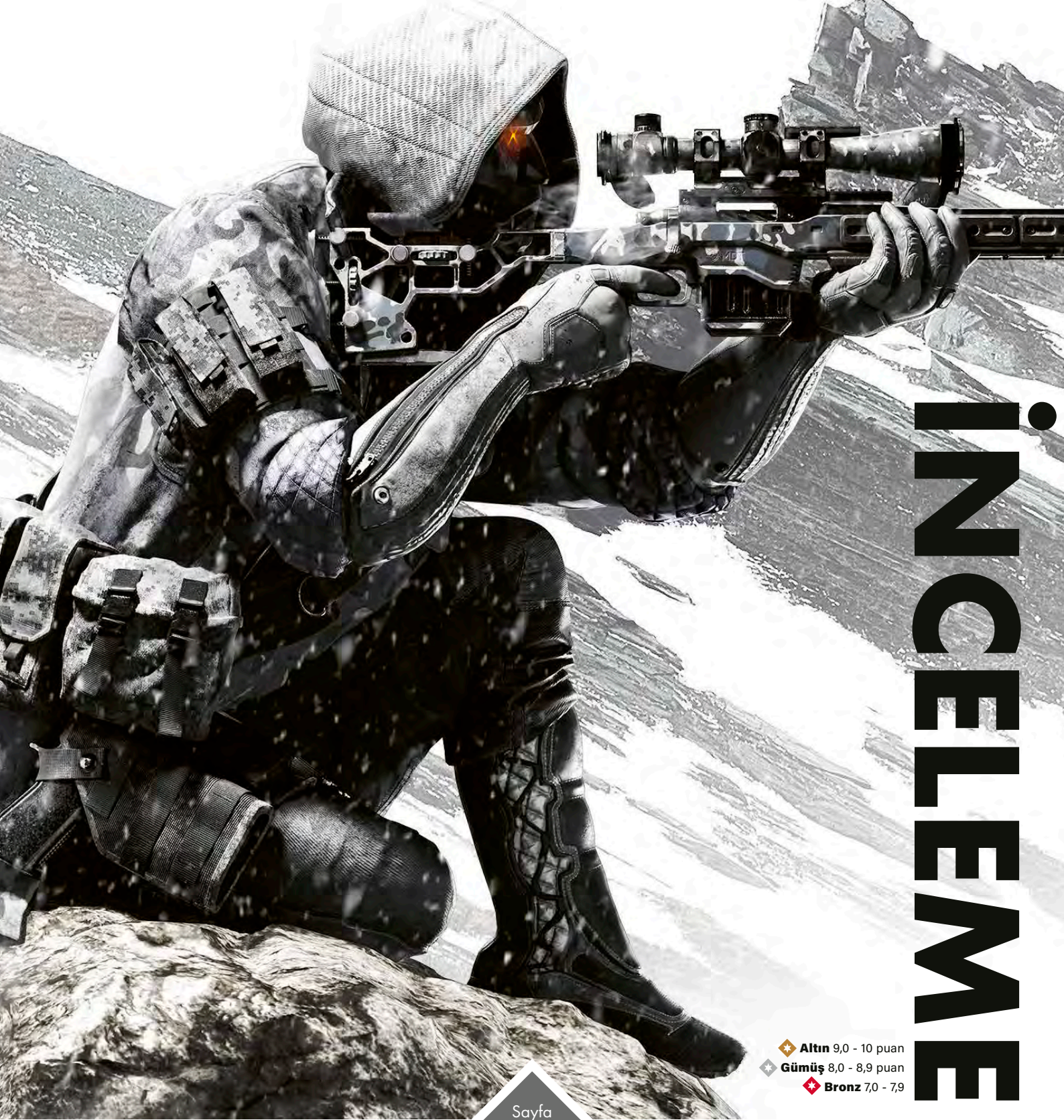
- ▶ Ay'a gidilmediğini savunanları ikna etmenizi sağlayacak kanıtlar.
- ▶ Mars'a yerleşebilmek için ilk şart: Mars toprağını kullanabilmek!
- ▶ Besin takviyeleri işe yarıyor mu, yoksa hepsi bir aldatmaca mı?
- ▶ Hücrelerimiz zararlı bakterileri sürekli dinleyerek bilgi topluyor.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,

POPULAR SCIENCE ŞUBAT SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.



SAKIN KAÇIRMAYIN!



İNCELEME

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

Sayfa
66

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS

Pek çok oyuncu tarafından Sniper Elite serisinin sazi muamelesi gören seri, bir kez daha eli yüzü düzgün bir yapımla karşımızda.

İNCELEME

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

Yapım Typhoon Studios
Dağıtım 505 Games
Tür Hayatta Kalma, Macera
Platform PC, PS4, XONE
Web savageplanetgame.com

Size bu oyunun evrenin gelmiş geçmiş en iyi dördüncü oyunu olduğumuzun garantisini veriyoruz. Aradığınız tüm macera unsurları, aksiyon, zıplamalı bulmacalar ve bolca eğlence bu oyunda! Bize güvenebilirsiniz!





Sol elimde tuttuğum şey tahmin ettiğiniz şey değil.

Genelde bir oyun incelemesine başladığımda beklentimi inanılmaz düşürürüm. Hatta teknik anlamda konuşmak gerekirse, o oyun benim için 0 puanla başlar. Edindiğim tecrübe, grafik arayüzü, hikayeyi anlatabiliyor mu anlatamıyor mu gibi birçok kriteri göz önünde bulundurup puan vermeye başlarım. Dergideki her yazarın bir oyuna karşı beklentisi ve inceleme süreci farklı oluyor sonuçta. Mesela sevgili Sonat, her oyuna optimist yaklaşıyor (ya da kafa göz dalar, adamın elinin ayarı yok – Kürşat). Bir oyun olduğu için bile ona göre iyidir. Bu sayede bu sayfalarda farklı yazarlardan, farklı yaklaşımlarda oyun incelemeleri görebiliyorsunuz. Bu yüzden bizi seviyorsunuz değil mi? Değil mi? Kürşat bir oyunun incelemesini bana verdiğinde, oyunla alakalı neredeyse hiçbir şey okumamaya çalışırım. Sıfır beklentiyle ele alacağım için yönlendirilmiş olmak istemem. Yavaş adımlarla oyuna giriş yaptığımda geliştiricilerin röportajlarına kadar da inerim. Şimdi diyebilirsiniz ki, bana işi anlatma bana bu oyunu öv. Onu da yapacağım fakat girizgah kısmında kendimi açıklamak istedim. Çünkü Journey to the Savage Planet, sıfır beklentiyle oynandığında acayip keyif verebilecek bir oyun. Ne yazık ki gidişatı bu keyfi tam anlamıyla sürdüremiyor.

Yabani gezegene ilk adım

Hikayemiz çok uzak bir zamanda, insanoğlunun yıldızlara doğru olan serüvenini konu ediyor. Dünya halen yaşanabilir bir yer ancak bir tarafımız kurtlu olduğu için yeni gezegenler keşfedip koloni çalışmalarında bulunuyoruz. Bunu da özel firmalar yapıyor. Biz de bu özel firmalar arasında, evrenin en iyi dördüncü kuruluşu olan Kindred Aerospace adına çalışıyoruz. Bildiğin kontratlı, sigortalı emaniyiz. Amacımız yeni keşfedilen gezegenlerin tüm fauna ve florasını çıkarıp, kartografik çalışmasını bitirip firmaya teslim etmek. Böylece bu gezegene gelecek olan koloniciler nelerle karşılaşabileceklerini önceden öğrenebiliyorlar. Yaşanabilecek Alienvari bir senaryo da böylece ortadan kaldırılmış oluyor. Neticede keşif duygusuna sahip bir

çalışan olarak AR-Y 26 adı verilen gezegene iniş yapıyoruz. Fakat işler beklenmedik şekilde değişiyor. Normalde daha öncesinde bu gezegenler üzerinde sondalarla, alıcılara ya da teleskoplarla uzaktan veri topluyor. AR-Y 26'da zeki bir yaşamın olmadığı daha önceden tespit edilmesine karşın, ilk adımımızla beraber burada daha önceden bir medeniyetin yaşamış olduğunu görüyoruz. Her yerde bu antik medeniyete dair bulgular var, kndilerine has mimarilerini gezegenin her yerinde görmek mümkün. Öncelikli amacımız olan kategorize etme görevimize devam ederken, bu eski medeniyete de bir işik tutmamız isteniyor. Emir de büyük yerden hani. CEO Martin Tweed özel bir video mesajla bize ulaşarak, "Aslansın, kaplansın, Ferrarisin. Tertemiz yaparsın bu işi. Hadi koçum!" diyerek çeşitli hayvan benzeştirmeleleriyle bize gaz veriyor. Aldığımız gazla beraber gezegendeki araştırmalarımıza koyuluyoruz. Gezegende tabii ki yalnız değiliz. Başımıza bela olacak envai çeşit yaratık bulunuyor. Ayrıca bize yardımcı olan bir yapay zeka da mevcut. Nerede ne yapmamız gerektiğine dair bilgileri aktarıyor. Elde edilen verilerin

işlenmesi konusunda da oldukça yardımcı. Bu yapay zekanın bize nasıl yaklaşacağını da oyunun başında tercih edebilirsiniz. Daha motamot yaklaşacak bir konuşma biçimi tercih edebileceğiniz gibi, daha neşeli ve yardımsever bir arayüz de seçmeniz mümkün. Ben tercihim ikinci seçenektan yana kullandım. Acayip neşeli ama bu neşesiyle hiç can sıkmayan bir yapay zeka olarak karşıma çıktı. Boş da konuşmuyor öyle bazı yapay zekalar gibi.

Kaşif olacak çocuk

Journey to the Savage Planet'i eğer bir şeye benzettim diye çalışsaydım No Man's Sky ile bir iki yıl öncesinde burada ilk bakışını hazırladığım Breathedge'in bir karışımı derdim. Ancak oyun No Man's Sky gibi devasa bir oyun alanı sunmuyor. Onun gibi de devasa bir zanaat sistemi ve hayvan çeşitliliği de yok. İlk yayınlanan fragmanlardan böyle bir hava sezinebilirsiniz. Ancak No Man's Sky'in daha renkli ve neşeli hali olarak düşünüp oyuna dalarsanız, biraz tadınız kaçabilir. Daha tekdüze, daha hikaye odaklı ve çerçevesi belli bir oyun. Nerede ne yapmanız gerektiği önceden belli. Metroidvania tarzında hazırlanmış olduğundan dolayı gezegende adım adım ilerliyor-





Bunu alt edebilmenin tek yolu parmağınızı canavarın gözüne sokmanız.

sunuz. Önce çift zıplama için bir donanımsal güncelleme yapıyor; sonrasında bir kanca sahibi oluyorsunuz. Böylece daha önceden ulaşamadığınız yerlere ulaşma şansınız oluyor. Bu kısmı özgür bırakabilselermiş oyunun bendeki puanı daha yüksek olurdu. Kendi açısından bakıldığında klasik bir platform-macera oyununu andırıyor. Ek olarak zanaat ve kaynak toplama öğeleri eklenmiş. Ayrıca hayatta kalma tarzına uygun bazı öğeler bulunduruluyor.

Oyunun tamamen zanaat sistemine dayandığını söyleyemem. Fakat kapalı bölgelere ulaşabilmek adına eski uzaylı teknolojisine ait bilgileri toplayıp kaynaklarla birleştirerek ekipmanlarınızı güçlendirmeniz gerekiyor. Uğraştırıcı kısmıysa kaynak toplama süreci. Birkaç farklı kaynak var. Çoğu da kolay bulunur cinsten. Ancak ipin ucunu kaçırmak ve kaynakların nerede olduğunu bulamazsanız boş boş dolaşabilirsiniz. Örneğin kanca aparatına sahip olabilmek için 100 birim alüminyum toplamam gerekiyordu. Bunun nereden çıktığına dikkat etmediğim için neredeyse iki saate yakın bir süre anlamsız bir biçimde aynı yerleri dolaşıp durdum. Oyundaki ansiklopedik kısım güzel hazırlanmış olsa da bir The Witcher 3 beklemeyin. Öyle dolu dolu bir bilgi birikimi paylaşmıyor. Mesela alüminyum seçeneği üzerine geldiğimde "Su kenarında bulunur, şu hayvanlar düşer vs." gibi bir açıklama metni ekleselermiş.

Oyunun bir diğer büyük hatasıysa minimap eklentisinin bulunmaması. Çoğu zaman kaybolabiliyorsunuz. Özellikle birbirini andıran bölümlere geldiğinizde bir aşağı bir yukarı çıkıp vakit kaybetmeniz olası. Bu arada gezegenin nasıl gözüktüğünden de bahsetmek isterim. Dedim ya çok klasik bir platform-macera oyununa benziyor diye. Bulduğumuz gezegen adeta Ratchet&Clank'in bir bölümünden fırlamış gibi. Birkaç farklı gökadanın birbirleriyle bağlantısıyla oluşan bir

gezegendeyiz. Karlık, yeşillik, çorak, bataklık gibi alanları var. Birbirlerine zıplama platformları ya da kancayla ulaşabileceğiniz hatlarla bağlılar. Ayrıca işinize oldukça yarayacak ışınlanma küreleri sayesinde aralarında hızlıca geçiş yapabiliyorsunuz.

Bu küreler bölgelerin göbeğinde bulunuyor. Bir kere aktif ettikten sonra daha önceden aktif etmiş olduğunuz kürelere bağlantı sağlıyor. Geminize dönüp gerekli ekipmanları güçlendirdikten sonra tekrar görevin bulunduğu bölgeye ışınlanabiliyorsunuz. Oyunu ilerletmek adına zanaat kısmı özel bir yere sahip olunca ve bunu yapabilmek için gemideki 3D yazıcıyı kullanmanız gerektiğinden dolayı, ışınlanabilmek büyük rahatlık. Bunun olmadığını ve minimapın de olmadığı düşünüldüğünde, kabus gibi bir oyunla karşılaşabilirdik.

Rengarenk bir dünya

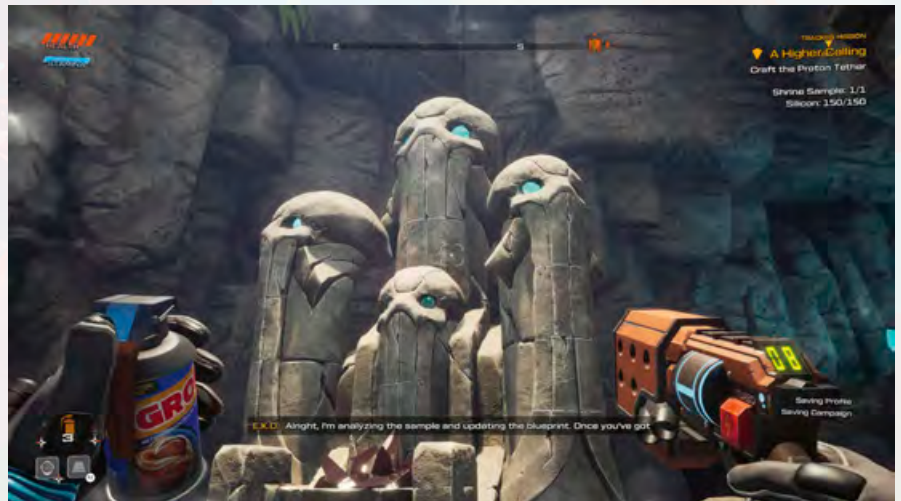
Journey to the Savage Planet, bu özellikleri göz önünde bulundurulduğunda çok zorlayıcı bir oyun değil. Gezegendeki canavarların büyük çoğunluğu pasif olarak takılıyor. Bizim elimizden beslenmek isteyenler genellikle

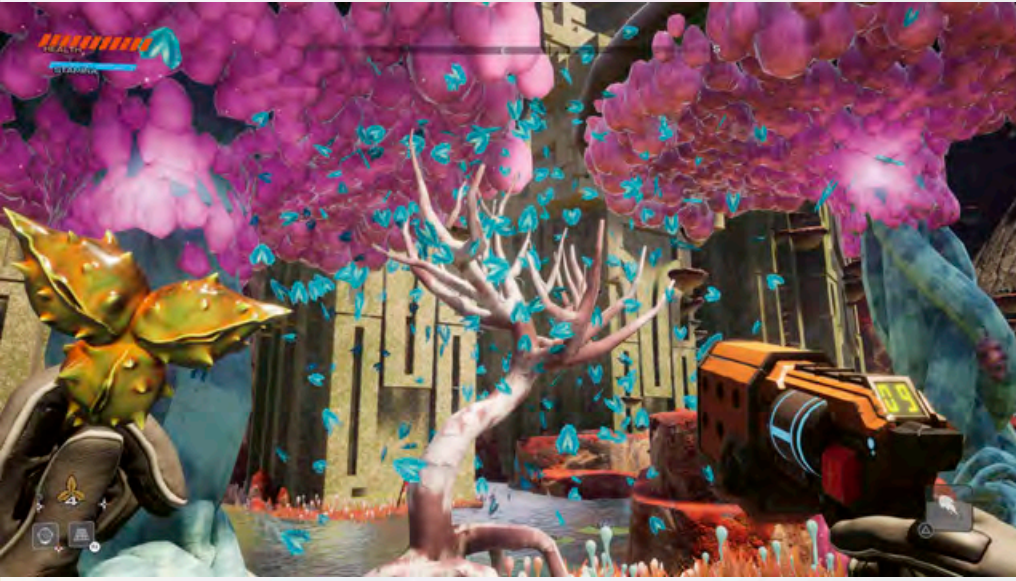
önemli yerleri koruyorlar ya da bölgeler arasındaki kapıların gardiyanlığını yapıyorlar. Bu gardiyanlık yapanları zaten bir nevi mini boss olarak adlandırabiliriz.

Elimizdeki şarjlı tabanca sayesinde düşmanları alt edebiliyoruz. Ancak sanıldığının aksine bu biraz zorlayıcı olmuş. Tavuğa benzeyen yusuvarlak canavarlara tekme tokat dalıp yok edebilirken, avcı sınıftan olan yaratıklarla amansız bir mücadeleye girmemiz gerekiyor. Hepsinin birbirinden farklı saldırı biçimleri var. Bazıları top olup yuvarlanarak size saldırıyor, bazıları hızlıca ışınlanıp arkanızda belirmeye çalışıyor. Doğru zamanda doğru bölgelerine ateş etmeniz gerekli. Tabancanızla canavarın diğer bölgelerine yapacağınız atışlar geri sekiyor. Bunu tabancayı güçlendirerek de çözemiyorsunuz. Oyunun başında bela olan canavar halen size bela oluyor.

Oyunun geliştirici firması olan Typhoon, oldukça ufak bir firma. 24 kişiden oluşuyor. Katıldıkları bir röportajda oyunu tasarlamaya başladıklarında silah işini hiç düşünmediklerini belirtiyorlar. Oyundaki öncelikli amaç tuzaklar yerleştirip kaçmak üzerine kurulu olacaktı. İlk test aşamasından sonra silah eklemeyi akıl etmişler. Oyuna bir dinamizm eklenmesi adına doğru karar olmuş. Çünkü silahımız haricinde kullanabileceğimiz bazı ufak tefek ekipmanlar var ve bunlar oyun boyunca çok işe yarayacak şeyler de değil aslında. Diğer elimize de bir ekipman alabiliyorsunuz bu arada. Bu daha çok saldırı amaçlıdan ziyade savunma yapmak için kullanılıyor. Düşmanı yere zank gibi yapıştıran sümüksü bir şey atabileceğiniz gibi canavarları kandırmak için yem (decoy) de kullanabiliyorsunuz. Patlayan ya da etrafa zehir saçan meyveleri de zamanla mühimmatınıza katıyorsunuz. Mekan bulmacalarını çözmek adına bunlar oldukça kullanışlı oluyor.

Tabanca kısmıysa dediğim üzere mini boss savaşları ve avcılar üzerinde etkili. Fakat yine de nişangah kısmını biraz daha kullanışlı yap-salarmış keşke. Birine nişan alacağım diye çok





uğraştığım zamanlar oldu. Belki de özellikle zor olsun diye tercih etmiş olabilirler. Bazen kendimi PS1 'den kalma bir oyunda düşmana nişan alıyormuşum gibi hissettirmesi hoş değil. Bu renkli gezegendeki amaçlarımız aşağı yukarı böyle. Görsel tasarım ve modellemeler açısından çok iyi bir iş çıkarmışlar. Avcı ya da değil tüm canavarlar çok orijinal ve renkli tasarlanmış. Çoğu oldukça şirin zaten. Üzerlerine ateş saçmadan önce bir-iki kere düşünmenize bile yol açıyorlar.

Bölüm tasarımları da atmosfer açısından farklı olsa da genelde birbirine çok benziyor. Hep en yüksek noktaya ulaşmaya çalışıyoruz. Ulaşamadığımız zamansa ekipmanı güncellememiz gerekiyor. Bunun için de yine uzaylı medeniyetine ait bir mimarinin içini araştırmamız gerekiyor.

Bu böyle kısır bir döngü içerisinde devam ediyor. Ancak hikayesel açıdan baktığımızda oyun sizi hiç yalnız bırakmıyor. Genelde bu tarz hayatta kalma oyunlarında hikayenin başı verilir, ortada biraz size destek çıkar final kısmına gelene kadar kimse sizinle iletişime geçmez. Journey to the Savage Planet ise yarı açık bir dünya olmasından ve tekdüze bir oynanabilirliği olmasından kaynaklı hikaye akışını bir an olsun bile arkada bırakmıyor. Ana görevlerde ilerledikçe Kindred'ın sahibi Martin Tweed'den sık sık video mesajı alıyoruz. Biraz şapşal bir adam ama bizim iyiliğimizi istediği de bariz. Oyunun da esprili kısımlarını zaten bu videoları izlerken göreceksiniz. Günümüz sosyal medyası ve satın alma alışkanlıklarımıza kadar birçok alanda reklam videoları dönüyor. Bazılarını kahkaha attım.

Böyle bakıldığında oyunu hikayesiz bırakmamış olmaları da güzel bir artı olarak ön plana çıkıyor. Ancak bölümler arası kısır döngü, zıpla zıpla yukarı ulaş, mini boss savaşı yap kaynağı al gemiye dön ekipmanı güncelle, tüm bunlar müthiş sıkıcı bir hal almaya başlayabiliyor. Oyunun başına geçip şöyle rahatından 10 saatlik bir sürenin ardından bitirebileceğinizi

göreceksiniz. Tam açık dünyaya sahip, istediğiniz gibi zanaat yapabileceğiniz, bol kaynaklı bir oyun bekliyorsanız Journey to the Savage Planet ne yazık ki o kategoriye girmiyor. İlk yayınlanan fragmanlarda yanlış yönlendirmenin yapıldığı bariz.

Sonuç

Savage Planet, grafikleriyle ve hikaye anlatımıyla başarılı bir oyun olmuş. Ufak bir firma dedik ama son dönemde birçok önemli oyunla gündeme gelen 505 Games'in dağınıcılığını üstlenmiş olması, ileride daha da güzel işlerle karşımıza çıkabileceklerinin işareti gibi. Bu formülü kullanıp benzer arayüz ve aynı espri anlayışıyla sunulabilecek geniş çaplı bir oyun kütler arasına girer benden söylemesi. Ancak bu haliyle aklınızda pek yer etmeyecek bir oyun. Bittikten sonra tekrar oynamanızı sağlayabilecek modları da yok. Bu arada oyuna eklenmiş bir co-op modu mevcut. Deneme fırsatım olmadı ancak gördüğüm kadarıyla görevleri ortaklaşa yapmak üzerine kurulu. Keşke bu co-op keyfini konsol kısmı için bölünebilir ekranla sunmuş olsalardı. Tam o lezzette bir oyuna benziyor çünkü. Arkadaşınızla, kardeşinizle ya da eşinizle birkaç saatliğine bu neşe dolu gezegende yolculuğa çıkabilirsiniz. Ocak ayı biz oyuncular için oldukça zorlu geçti. Yakın tarihli çıkacak tüm büyük oyunların hemen hemen hepsinin de ertelendiğini duyduk. Şu aralar eldeki eski oyunları elden geçiriyorsanız, araya şöyle değişik bir şeyler katayım diyorsanız Savage Planet elinizi bir süre oyalayabilir. Ancak dediğim gibi 10-12 saatlik oynama süresi ardından tekrar yüzüne bakacağınız bir oyun değil. Belki şu açıdan bakarsanız ilginizi çekebilir. Oyunun oynanabilirliği zorlayıcı değil demıştim ya? Hah, işte oyunlara yeni başlayacak ufak yaşlı bir tanıdığınıza hediye edebileceğiniz tarzda bir oyun. Tam da yarıyıl tatilindeyken onları daha fazla oyalayabilir.. ♦ **Özay Şen**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Renk paletiyle büyüleyen gezegendeki manzaralara dalıp gidiyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Eliniz biraz yavaşsa ve gezerek oynuyorsanız çok az süreniz kalmış olabilir.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Çoktan başka oyunlara sıçradınız, bunu da rafa kaldırdınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%80 Bir yerlere zıplıyoruz.

%10 Canavarlara ateş ediyoruz.

%5 Kaynak peşine düşüyoruz.

%5 Ekipmanları güçlendiriyoruz.



ARTI

+ Eğlenceli hikaye

+ Görsellik çok şirin

+ Ses, müzik ve efekt konusunda güzel iş çıkarılmış

EKSİ

- Kendini tekrar ediyor

- Zorluk seviyesi çok düşük

- Birkaç ufak hata var

- Tanıtım kısmı çok yanıltıcı olmuş

SON KARAR

Biliyorum bir kısmınız yeni bir No Man's Sky, bir kısmınız da yeni bir The Outer Worlds bekliyordu. Bu oyun ikisi de değil ama yine de keyifli bir deneyim vad ediyor. Macera deyince kendisini atmosfer ile sınırlamayanlara önerilir.

68



Yapım CyberConnect2 **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** JRPG, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** bandainamcoent.com/games/dragon-ball-z-kakarot

Dragon Ball Z: Kakarot

Efsanevi Z serisine, daha önce hiç bakmadığımız bir açıdan geri dönüyoruz

Anime veya oyunlarla ilgilenmeseniz bile, Dragon Ball adını duymamış olmanıza imkan ve olanak yok. Goku'nun gençlik yıllarının anlatıldığı ilk seri, kökeninin belli olduğu ve daha çok dövüş odaklı Z serisi, orijinal seriyeye dahil olmayan GT ve 2018 yılında son bulan Super serisi. Nerden baksanız burada 30 senenin üstünde bir tarih yatıyor. Bakın filmlerini saymadım bile. Elde böyle bir malzeme olunca video oyunları olmadan olmaz tabii. Goku ve arkadaşlarının seneler boyunca düzinelerce oyunu çıktı karşımıza. Örneğin Xenoverse serisi, FighterZ veya Jump Force gibi. Tüm bu oyunların ortak özelliği dövüş odaklı olmalarıydı. Birebir dövüşler veya üç üç dövüşler şeklinde gidiyordu. Ta ki, Dragon Ball Z: Kakarot adlı oyun çıkana kadar. Birileri nihayet seriyeye farklı bir soluk getirmek istedi ve daha çok RPG öğeleri ile bezeli bir oyun çıkardı karşımıza. Eksikleri yok mu? Var ama Z evrenine daha derinlemesine bakışı ile bu eksileri örtbas etmesini başarabilmiş.

Kakarot bu gezegeni niye ele geçirememiş?

Kakarot adlı oyunumuz bizlere Dragon Ball'ın

Z serisinin hikâyesini oynama fırsatı tanıyor. Lakin sadece dövüşerek değil, insanlarla iletişime geçerek ve çeşitli görevler de gerçekleştirecek. Hemen belirteyim; Kakarot'un hikâyesinden tam keyif alabilmek için Z serisine hakim olmak şart. Yani şöyle söyleyeyim; eğer Dragon Ball ile hiç alakanız olmadıysa birçok kilit noktayı kaçırdığınız. Z serisine odaklandığımız için doğal olarak

ilk seriden birkaç yıl sonrasındayız. Goku, Piccolo'yu yenmiş, Chi Chi ile hayat kurmuş ve Gohan adında büyüncü "akademisyen" olmak isteyen bir oğlu olmuştur. Günün birinde Goku, Gohan'ı ustası Roshi ve arkadaşları ile tanıştırmak için Usta Roshi'nin evine giderler. Bu arada da Raditz adında, Saiyan ırkından bir eleman dünyaya doğru yolu koyulmuş olabilir. Amacı kardeşi Kakarot'u bulmak ve





dünyayı niye daha ele geçirmede diye hesap sormaktır. Raditz ilk Piccolo ile karşılaşır ve koskoca Piccolo bile onu alt edemez. Akabinde Goku'nun izini bulur ve Gohan'ı kaçıtır. Sanırım daha fazla anlatmama gerek yok çünkü hikayeyi eminim biliyorsunuzdur. Z serisinin hikayesini tüm hatlarıyla tecrübe ediyoruz. Peki, bir yenilik var mı diye soracak olursanız cevabım evet olur. Bir kere Bonyu adında yeni bir karakter mevcut ve hikayesine oyunun ilerleyen bölümlerinde tanıklık ediyorsunuz. Ayrıca ana hikayeye birçok ek bilgi ve arka plan hikayesi de eklenmiş. Mesela Raditz dünyaya yol almadan önce Vegeta ve Nappa ile konuşuyor ve Raditz'in aslında nasıl ezik bir tip olduğunu anlıyoruz. Veya Raditz ilk defa Piccolo ile karşılaştığında içinden "bir Namek'linin burada ne işi var" diye geçiyor. Daha derinlemesine mesela; "Ginyu Force"ün geçmişini de keşfe çıkıyoruz. Anlayacağınız, kuru kuru Z dünyası sunulmuyor, yeni bilgiler ve hikayelerle olay taze tutuluyor.

Frieza beklesin, az işim var

Kakarot'u diğer Dragon Ball oyunlarından ayıran en büyük özelliği yarı açık diyebileceğimiz bir dünyaya sahip olması ve sadece dövüşlerden ibaret olmaması. Hikayeye göre gerek Goku, gerekse Gohan ile bu dünyada gezinebiliyor, çeşitli yan görevler yapabiliyor bir nebze keyif çatabiliyorsunuz. Oyunda deneyim kazanıp level atlama olayı mevcut, bolca yan görev yapmanızı öneririm. Gelgelelim bu yan görevlerin çoğu aynı. Köye birisi musallat oldu döv, şu kadar şundan topla veya şunu şuradan al ve şuraya götür, gibi. Hikayeyi doğrudan etkilemiyorlar ama bazı görevler sayesinde Z evreninde diğer karakterlerin ne yaptıklarına da göz atabiliyorsunuz. Dövüşmek dışında balık tutma, karakterlerle ilişkileri güçlendirme (bakın burası önemli) veya Gohan ile beraber elma toplama gibi, aksiyonu düşürse de seriye farklı bir soluk getiren aktiviteler mevcut. An-

latmak istediğim, Kakarot saf bir dövüş oyunu değil. Bolca diyalog mevcut, bolca karakter geliştirme ve gezinme mevcut. Tıpkı klasik JRPG'lerde olduğu gibi haritada gezinirken düşmanlara rastlayabiliyor, duruma göre ister dövüşüp ister kaçınabiliyorsunuz. Bu sizin level seviyenize bağlı. Eğer ki yeterince güçlü değilseniz düşmanlar kırmızı renkte beliyor ve topluklamanız öneriliyor.

Burası önemli dediğim noktada sıra: Karakter gelişimi. RPG öğelerini tam olarak burada hissediyoruz. Oyunda "Community Board" adı verilen sistem ile karakterlerle bağ kuruyorsunuz. Çeşitli yan görevler gerçekleştirdiğinizde örneğin Piccolo ile bağınız güçleniyor ve Piccolo size dövüşlerde farklı yeteneklerle destek sunabiliyor. Ya da Chi Chi ile bağınızı güçlendirirseniz mesela dayanıklılığınız artıyor ve harika yemekleri sayesinde enerjiniz de yükseliyor. Oyunda birçok karakter ile bağ kurabiliyorsunuz ama hepsinin etinden sütünden faydalanamıyorsunuz. Örneğin dövüş karakterleri ekleyebileceğiniz alanınız dolu ise birisini çıkarmanız gerekebilir. Yani size ne uygunsu onu ekleyip güçlendirmeniz önerilir. Bunun dışındaki tek derdiniz level atlamak ve para bulup (dövüşler ve yan görevler) çeşitli yardımcı malzemeler satın almak. Örneğin sağlıklı kısa süreliğine coşturan yemek veya Ki gücünüzü arttıran içecek gibi. Birçok malzemeyi satıcılardan tedarik edebilir ve aynı zamanda satabilirsiniz.

Ne demek co-op yok?

Başlıkta yazdığı gibi, co-op yok arkadaşlar. Yani ben Yamcha olayım sen Tien ol, kapışalım olayı Kakarot'ta yok. Bir Dragon Ball oyununda birden fazla oyuncu ile oynamanın özelliğinin olmaması ilk başta tuhaf karşılanabilir ama unutmayalım ki Kakarot saf bir dövüş oyunu değil. Daha çok Aksiyon ve JRPG türünde. Dolayısıyla arkadaşlarınızla dövüşmeyi hayal etmeyin, üzülürsünüz. Oyun

size hikayeye göre hangi karakteri sunarsa o oluyorsunuz ve kendi ekibinizi kurup (Lider ve destekçiler) kendi sisteminizi oluşturuyorsunuz. Biraz da dövüşlerden bahsedelim. Öncelikle hikayeye göre ele alırsak biraz orantısız. Mesela daha ilk başlarda Goku ile Raditz ilk karşılaştığında Raditz, Goku'yu alt edip Gohan'ı kaçıyordu. Oyun ise sizden Raditz'i yenmenizi istiyor. Yani dövüşte Raditz'i yeniyorsunuz ama hikayeye göre dayak yiyen sizsiniz. Bunun dışında dövüşler genel olarak başarılı olsa da kombo çeşidi olarak fazla bir şey vadetmiyor. İki tuş takımınız var. Normal yumruklaşma Ki fırlatma ve Ki depolama ile Kamehameha gibi özel hareketler yapabildiğiniz tuş setleri. Kötü değiller ama daha fazla seçeneğin olması da zarar vermezdi. Dragon Ball Z: Kakarot, RPG öğeleriyle zenginleşmiş başarılı bir oyun. Bazı dövüşler ve yan görevler tekrar hissi verse de hikayenin sunumu ve zengin içeriği bakımından sağlam bir yapım olmuş. Özellikle ara animasyonlar üzerinde bayağı bir durulmuş. Mesela Jump Force'taki gibi donuk yüzler ve senkronuz ağızları burada göremezsiniz. Bildiğiniz anime oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Yine tekrar edeyim; Kakarot saf bir dövüş oyunu değil. Oynamayı düşünüyorsanız ona göre aklınızda bulunsun. ♦ **Rafet Kaan Moral**

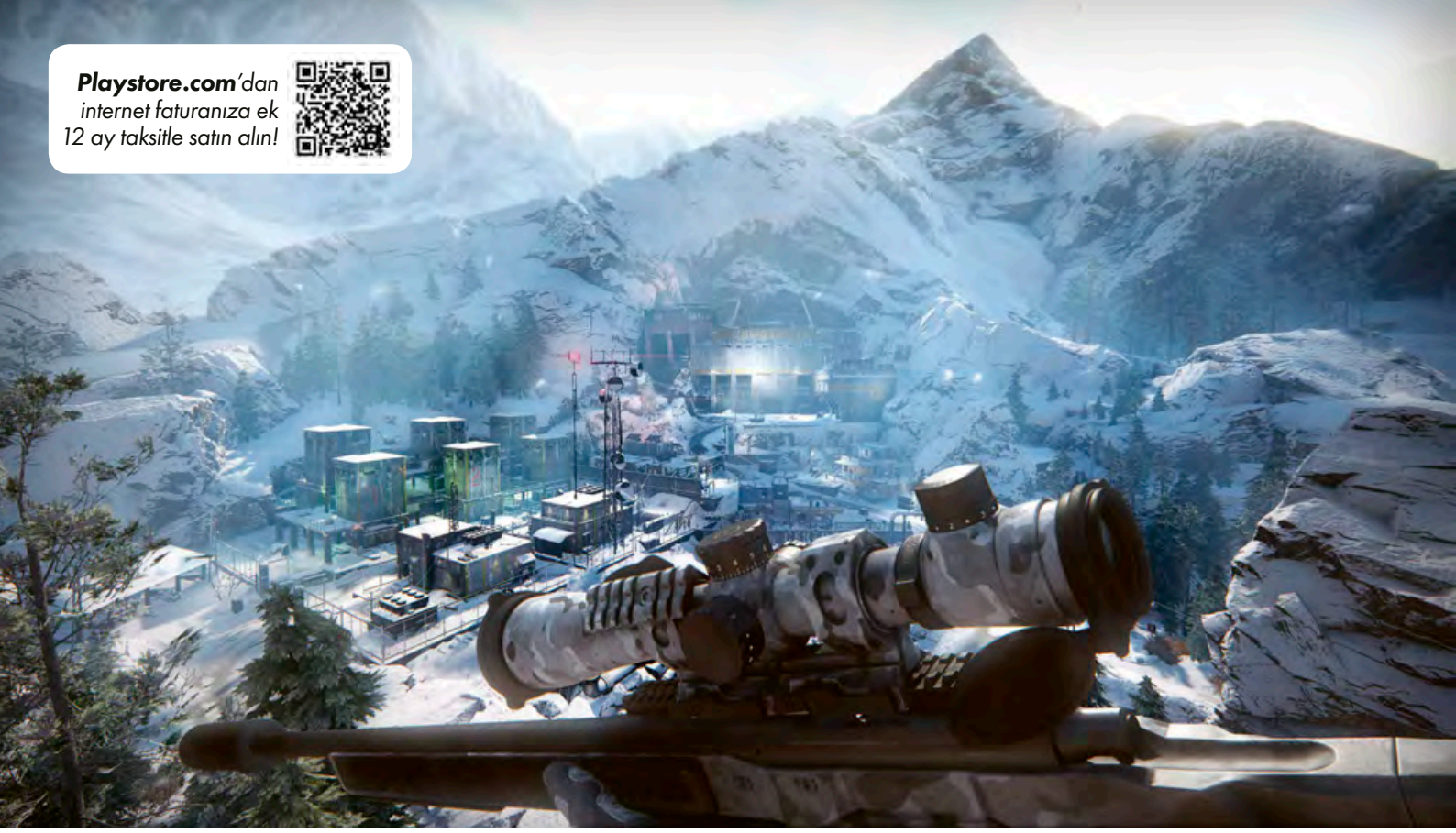
KARAR

ARTI Dragon Ball Z evrenine harika bir bakış açısı, yarı açık dünyası ve keşfedilecekler, animasyonlu ara videolar şahane,

RPG öğeleri renk katıyor

EKSI Dövüş sistemi daha derin olabilmemiş, bazı yan görevler birbirinin aynısı, Co-op olmaması eksi bir yön olarak sayılabilir

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



Yapım CI Games Dağıtım CI Games Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web sniperghostwarriorcontracts.com

Sniper: Ghost Warrior Contracts

Doğru yerdeki keskin nişancı olmayı özleyenler buraya!

Geçen aydan tanıdık bir spotla girdik ama olayımız bu. FPS oyunlarını çok sevmem bir yana, işin içine keskin nişancı olayı girdi mi ben oradayım. Ghost Recon serilerinde bile ekibin keskin nişancısı hep ben oluyorum misal. Eh tek kişilik keskin nişancı oyunları da benim evim diyebilirim.

Sniper: Ghost Warrior hep keyif ararak oynadığım serilerden bir tanesi oldu. Tahmin edeceğinize üzere Sniper Elite serisini de zevkle oynadım. Ancak Ghost Warrior serisinde ayrı bir tat var bunu dile getirmeden geçmem mümkün değil. Contracts ilk gösterildiğinde "aha" dedim "geliyor nefes tutma vakti."

Yalnız değil, tek başına!

Bu tip oyunlarda en sevdiğim kısım uzun uzun hedefimi takip etmek, etraftaki düşmanların hareketlerini izlemek. Şimdi diyeceksiniz ki "zaten keskin nişancı dediğin doğru zamanı bekler" ki kesinlikle katlıyorum. Sniper: Ghost Warrior Contracts bana kalırsa bitirmek için acele edilmeden oynanması gereken bir oyun. Eğer sabırsız bir oyuncusanız, "ben alayım top tüfeği aralarına dalayım" diyorsanız bu da bir yöntem ancak oyunun gerçek tadı öyle çıkmıyor dostum,

bunu bil. Oyunun detaylarına ufaktan giriş yapacak olursam, açıkçası ben optik maskemizi çok beğendim. Oyunu biraz kolaylaştırdığını düşünebilirsiniz çünkü kendisi bize rüzgarın yönü ve ne kadar sert estiğine göre attığımız merminin düşüş yönünü gösteriyor. Ancak aldanmayın derim, öyle "sıkın hedefe gitti" yok. O merminin hedefe ulaşacağı süreyi falan hesap etmeniz la-

zım, dürbününüzün sıfırlamasını doğru yapmanız lazım, bunlar da yine sizin becerinize bırakılıyor. Maske biraz yardımcı oluyor dediyseniz, o kadar da değil yani.

Oyunun senaryosu açıkçası çok da akıl almaz kalitede değil, üzmedi dersem yalan olur, daha doyurucu bir senaryo beklerdim. Genel olarak petrol şirketleri, uluslararası casusluklar, politik





olaylar etrafında dönüyor diyebilirim kısaca. Totalde 25 ana görev içeren Sniper: Ghost Warrior Contracts'ın geniş ve birkaç tane sandbox tipi haritası bulunuyor. Özetle, paramızı veriyorlar biz de suikast, bombalama, bilgisayar hackleme, bilgi çalma gibi görevleri yerine getiriyoruz. Oyunda ana görevler haricinde kontratlar ve meydan okumalar bulunuyor ve oyun burada bizim keskin nişancı yeteneğimizi zorluyor. Meydan okumalara örnek verecek olursam, kimse ayıkmadan görevi bitir, zincirleme olarak düşman öldür, ya da hiç checkpoint yüklemesi yapmadan haritadaki bütün kontratları bitir gibi çılgın şeyler var.

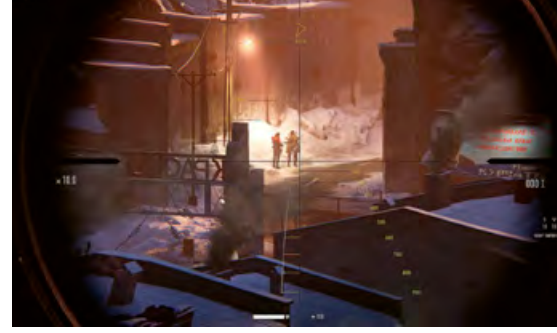
Kontrat görevleri ise bana kalırsa en keyiflisi zira başka bir keskin nişancı ile yarışmamıza olanak sağlıyor. Yani yapay zekadan önce hedefi bulup etkisiz hale getirmek zorundayız. Aslına bakarsanız bu kısım benim genel olarak keskin nişancı oyunlarında daha çok keyif aldığım ağırdan alma, planlama ve uygulama kısmını biraz aceleye getiriyor ama, yine de keyifli be. Bu aada her zaman işinizi uzaklardan bitiremiyorsunuz. O lanet olası savaş alanına inmemiz gerekiyor. Bu tip oyunlarda benim en sevmediğim kısım da bu oluyor genellikle, zorla sizi araya sokup keskin nişancı keyfini baltalaması. Ancak bu sefer hep haritaların büyük olmasından ve tasarım olarak da keskin nişancı oynanışına uygunluğundan diye düşünüyorum, önce bi uzaktan ufak ufak temizlik yapıp sonra içeri girebiliyor yani sıcak çatışma yaşamak zorunda kalmıyoruz he zaman. Kimi zaman ise gizlilik içerisinde ilerleyerek kimseye fark ettirmeden alacağımızı alıp uzaklaşabiliyoruz. Özellikle



öldürülmesi istenen hedefinizin üzerinden bir de bir şeyler almanız ve oradan çıkartmanız isteniyorsa, o mekana girmek zorunda kalıyoruz. Ben açıkçası tahmin edeceğimiz üzere sessizce ilerlemeye gayret ettim. Düşmanları yakın dövüşle aradan çıkartmak için bıçak ile boğaz temizliği, boyun kılatma, yanaktan makas alma gibi farklı teknikler ile geçici ya da kalıcı olarak uykuya daldırabiliyoruz. Cidden bolca teknik var, çeşit çeşit yapmışlar. Bundan yıllar önce Splinter Cell'in multiplayer kısmında vardı çok sağlam takedownlar ki bence halen en iyileri o oyunda. Sonrasında ise üzerlerini arayarak cepçilik yapabiliyoruz, hop çekiveriyoruz paraları falan.

Keskin nişancılık zor zanaat

Ah, bu arada bak unutmadan dile getireyim, oyunda üç farklı zorluk seviyesi var, en kolayda yapay zeka yok, yani var da yok. Orta seviye "abicim zaten vaktim az, çok uğraştırma hadi, ayarında zorlanalım" diyenler için, en zor seviye ise, bu oyun bittiğinde keskin nişancı kitabını yazarım (tamam abarttım) diyenler için, ama ciddi zor, uyarayım. Bu seviyede düşmanlar direkt olarak etraflarına daha dikkatli bakıyor, yüksek bölgelerdeki düşmanlar daha uzun mesafelerden bizi daha rahat tespit edebiliyorlar, öyle birkaç kişi arasına dalayım dersiniz da "hocam şu checkpoint'ı size uygun gördük" deyip paketliyorlar. Ancak oyunda bana cidden "MEH!" dedirten bir nokta var, normalde hızlı yolculuk sistemi ile haritanın bir ucundan diğer ucuna gidebiliyorken, görev sonrası çıkış noktasına gitmek için bütün düşmanları temizlemiş olsam bile yürümek zorunda kaldım, yani oyunda kaçamadığım sıkıcı bir backtracking vardı. Checkpoint sistemi de bazen saç baş yoldurabilir. Normalde temizleyerek ilerlediğiniz bir bölgeyi geçtikten sonra herhangi bir sebepten dolayı çıkmak zorunda kaldınız diyelim. Oyun son checkpointtan devam ediyor ve o uğraştığınız düşmanlar aynı yerde sizi bekliyorlar. Şimdi diyeceksiniz ki "olm ne var bunda checkpoint adamlardan önce" ki doğru, ama ben kendim istediğim noktada kayıt almayı seven adamım



yahu. Ya da ne bileyim, şu kayıt noktaları daha sık olsa güzel olurmuş hani. Çok büyütülecek bir nokta da değil aslında ama, durum bu. Bir diğer hevesimi kursağımda bırakan kısım, silahların özelleştirilmesi oldu. Kötü değil, ama muhteşem de sayılmaz. Bu durumun sebebi açıkçası CoD'un silah özelleştirme olayını biraz fazla iyi yapmış olması ve benim ona alıştıktan sonra buradakini kısır bulmamdandır kaynaklandı. Kötü değil ama daha iyisi olabilmemiş diyorum. Silah özelleştirilmesi dışında tabii ki artık birçok oyunun olmazsa olmazı olan karakter gelişimi ve diğer ekipmanların özelleştirilmesi gibi mevzular da oyunda bulunuyor. Özellikle sıcak temasta kalacağınız durumlarda ya da aynı anda birden fazla hedefi indirmeniz gerektiği durumlarda taretler inanılmaz iş görüyorlar. Ayrıca dronelar da oyunda mevcut.

Son sözünü söyleyemeyenler

Ya sevgili okur, o değil de çevre detayından bahsetmedim. Şimdi böyle bir keskin nişancı oyunu yapıyorsan, o güneşi, o hava şartlarını güzelce yedirmesi ve bize göstermesi lazım. Tamam, oyunun grafikleri öyle akıl almaz kalitede değil ancak şöyle bir durup manzarayı izleyeceğimiz anlar olacak. Bu arada oyun CryEngine ile geliştirilmiş bunu da araya sıkıştırılmadan geçmeyeyim.

Oyunun en sevindirici yanlarından bir tanesi ise, fiyatı 69 TL (Playstore). Yeni çıkmış bir oyun için güzel bir fiyat üstelik kalitede bir oyun sevgili okur. Evet, para Çokomel kısmından da bahsettiğime göre ufaktan incelemeyi bitirebiliriz. Son olarak diyeceğim şudur sevgili okur. Zaten iki ihtimal var, ya bu oyunu aldın ve bu yazıyı "ne demiş bu herif, bunun hakkında" diyerek okuyorsun ya da almak için bahane arıyorsun. Eğer almadıysan daha fazla bekleme ve al derim. 69 TL'nin hakkını uzunca bir oyun süresi ve içeriği ile sana geri veriyor. Hadi bakalım rastgele "yok ya bu o değildi...". ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Sniper oyunlarını sevenler için son derece keyifli, simülasyon ve arcade arasındaki güzel denge, aksiyon kısımları Tomb Raider'ı, Uncharted'ı falan aratmıyor **EKSİ** Görev sonlarındaki backtracking, senaryonun zayıflığı



Yapım XL Games Dağıtım Gamigo US, Trion Worlds Tür MMORPG Platform PC Web archeageunchained.com

ArcheAge: Unchained

Asıl istediğimiz ArcheAge'e gerçekten yakın mı?

Bazı oyunlar için çok büyük umutlar beslersiniz. Yapım sürecini takip eder, hakkında çıkan her haberi okur, hakkında sunulan her şeyi bilirsiniz. Hatta zamansız olarak aklınıza düşer, "Çıksa da günlerimi gecelerimi harcarsam, başından kalkmadan zaman geçirsem" diye düşündürür. ArcheAge de benim üzerimde bu tür bir etki yapmış, MMORPG oyuncu kitlesi arasında da yüksek bir hype yaratmıştı. MMORPG evrenine yeni bir soluk getirmesi beklenen ArcheAge, özellikle oynanış mekaniklerinde büyük bir çeşitlilik vadedyordu. Açık dünya yapısı ile haritanın her noktasına ulaşabilme imkanı sunuyor, sahip olduğu meslek çeşitliliği sayesinde oldukça geniş crafting imkanları ve malzemelerini toplamak adına çok fazla oyun mekaniğini oyunculara sunuyordu. Ağaç kesmekten balık tutmaya, çiftçilikten müzisyenliğe kadar çok çeşitli meslek oynanışları, ticaret yapısındaki çeşitlilik, gemilerle seyahatler ve savaşlar, binekler ve uçuş ekipmanları gibi envai çeşit etkinliğe dalmak için adeta gün sayıyorduk. Elbette sayılı gün bir şekilde geçti ve oyuncular farklı bölgelerde, farklı zamanlarda ArcheAge'i deneme fırsatı buldular.

Yeni mi, yenilenmiş mi?

Aslında geliştirilmeye başlanması 2006 yılına kadar uzanan ArcheAge, 2013 yılında Uzakdoğu'da yayınlanırken, batıya ulaşması ise 2014 yılını buldu. Ancak gelin görün ki bu güzide oyunun zamanla pay-to-win batağına dönüşmesini üzüntü duyarak izledik. Zamanla oyuncu kitlesini de küstüren bu zengin içerikli oyun, piyasa içinde sönmeye başladı. ArcheAge'den umudumuzu tamamen kestiğimiz bir dönemde, oyunun Gamigo tarafından satın alınması ise değişimin ilk sinyali oldu. Gamigo, gizemli bir geri sayımın ardından ArcheAge: Unchained'i yeni bir oyun olarak duyurdu. Peki ArcheAge: Unchained neden bizi bu kadar heveslendirdi? ArcheAge'den farklı olarak neler sunuyordu?

Lafı uzatmadan söyleyeyim. ArcheAge: Unchained bildiğimiz ArchAge içeriğinin aynısını sunuyor. Evet, yanlış okumadınız, hiçbir fark yok. Peki nedir bu Unchained takısının alameti farikası? Gamigo, ArcheAge'in pay-to-win bir yapıya dönüşmesinin ardından tepkili olan ve bir o kadar da oyunu seven oyuncu kitlesinin farkına vararak, ArcheAge: Unchained ile oyuncuyu para harcama-

ya zorlayan zincirlerden kurtarıyor. Yani anlayacağınız, ArcheAge: Unchained için yepyeni bir oyun diyemsek bile bildiğimiz ArcheAge'in pay-to-win yapısından arındırılmış hali diyebiliriz. Bunu başarmak için ise oyuna ArchePass isimli bir sistem getirilmiş. Aslında bu sistem tam olarak aynı işleme bile Fortnite ve PUBG gibi oyunlardaki Battle Pass sistemine benziyor. Günlük ve özel görevlerle ArchePass seviyenizi dolduruyor, böylece ilk oyundaki pay-to-win özelliği taşıyan birçok materyali emeğiniz karşılığında alabiliyorsunuz. Bir tanesi temel içerikleri barındırmakla birlikte (Basic Pass) dört farklı içeriğe sahip ArchePass seçeneği var. Bunlardan hangisini seçerseniz seçin Basic ve Premium olmak üzere iki farklı ilerleme seçeneği var. Elbette ilk olarak burada yer alan Premium seçeneğinin içeriğini hemen inceledim ve gönül rahatlığı ile söyleyebilirim ki seçilen ArchePass, Premium versiyona yükseltilebilecek oyuncuya oyun içi bir avantaj sağlamıyor. Bunun yanında Basic Pass seçerseniz bunu oyun içi kazanabildiğiniz para ile Premium'a yükseltebiliyorsunuz. "Buy to play" modelini benimseyen yani



sadece bir kez satın alarak sahip olabileceğiniz ArcheAge: Unchained, oyunun en son içerik güncellemesi olan Shadows Reveled ile çıkışını gerçekleştirdi. ArcheAge oyuncusu zaten oyunun genel içeriğine hakim ve yukarıdaki bilgiler birçok eski ArcheAge oyuncusunu tatmin etmiştir diye düşünüyorum. Ancak ArcheAge'i henüz tatmamış oyuncular da var tabii ki ve onlar için oyunun sunduğu içeriğe değinmek çok yararlı olacak.

Ne yapıyoruz, nasıl bir dünya?

Nuian İttifakı ve Hararyan İttifakı olarak iki farklı fraksiyon sunan oyun, her bir fraksiyon için üç ırka sahip durumda. Nuian İttifakı bu ittifakı kuran ve adını veren Nuianlar, Elfler ve Dwarfardan oluşuyor. Hararyan İttifakına baktığımız zaman ise kediye benzer yapıyla Firran, sahip olduğu boynuzlar ile karanlık doğalarından isimlerini alan Warborn ve Harani ırklarını görüyoruz. Tabii ki her ırkın kendine has ikiye pasif yeteneği bulunuyor ve bu da birçok F2P MMORPG'nin kanseri olduğunu düşündüğüm sebepsiz ırk seçimlerinin önüne geçiyor.

ArcheAge, sınıf sistemi ile son derece farklı ve dinamik bir yapı da sunuyor. Temelde oyunun başında seçebileceğiniz altı sınıf var ve bunlar Battlerage, Sorcery, Archery, Vitalism, Malediction ve Swiftblade'den oluşuyor.

Ancak tüm sınıflar bunlarla sınırlı sanmayın. Buradaki seçiminiz sadece oyunun başındaki yetenek seti seçiminizi oluşturuyor. 10 ve 15. Seviyelerde seçtiğiniz yeni yetenek setleri ile onlarca farklı kombinasyon oluşturabiliyorsunuz. Dolayısıyla bu durum onlarca farklı sınıf anlamına geliyor. Tabii ki bu kadar çok sınıf burada tanıtmak mümkün değil. Bu nedenle oyunun temellerini bir kez kavradıktan sonra bu konudaki rehberlerde kaybolmanız çok büyük bir olasılık diyebilirim. Yaptığınız farklı yetenek seti kombinasyonları, birbirinden farklı savaş kombolarını tetikliyor. Elbette bu savaş kombolarını en etkili şekilde kullanabilmek adına birbirleriyle çok daha uyumlu çalışın yetenek setlerini birleştirmeye çalışıyorsunuz. ArcheAge: Unchained her anlamda oyuncuya büyük özgürlükler sunmayı hedefleyen bir yapım. Çok çeşitli meslekleri ile de bunu sağlıyor. Meslekler hem para kazanmak için hem de önemli bazı eşyaları craft etmek için oldukça önemli. Sadece ekipman anlamındaki eşyalar değil, ev dekorasyonu, bağ bahçe gibi envai çeşit etkinlik için de son derece önemli. Ayrıca ArchePass içinde de meslek gelişimi için önemli içerikleri elde etme fırsatınız var.

Oyunda 30. Seviyeye kadar harita üzerindeki görevlerle karakterinizi kasarken 30. seviyeden itibaren zindanlara girmeye

başlıyorsunuz ancak zindan sayısı bence daha fazla olabilirdi. Biri dışında zindanlar 5'er oyuncu ile deneyim ediliyor. Sadece Sea of the Drowned Love'a 10 kişilik bir grupla katılmanız gerekiyor. Bir PvE sever olarak oyunun PvE yönü daha da geliştirilebilir diye düşünüyorum ama bu durum eğlenceye tam olarak ket vurmuyor ve gayet keyifli zaman geçiriyorsunuz.

Öte yandan PvP oynanışta da çeşitli oynanış yöntemleri bulunuyor. Oyunda zaten iki fraksiyon arasındaki savaş sürdüğü için başlangıç haritalarının dışında (30 level altı haritalar) düşman fraksiyon üyelerini gördüğünüz anda savaşmaya başlayabilirsiniz. Ayrıca PK sistemi ile kendi fraksiyonunuzdaki oyunculara da aniden saldırabilirsiniz ama bu durumun çeşitli dezavantajları mevcut tabii ki. Bunun yanında savaş arenaları, savaş alanları, deniz savaşları, düellolar yapmak mümkün. Tabii ki bunların bir kısmı seviye sınırlarına sahip.

Alınır mı bu?

ArcheAge Unchained, genel olarak beni oldukça memnun eden bir yapım oldu. Tama- tamını tüketmeniz çok büyük vaktinizi alacak olan tonla iş, eğlenceli PvE ve PvP oynanış, detaylı meslek seçenekleri sunuyor. Tabii ne yazık ki hikaye anlatımı MMORPG'lerin genel bir sorunu. WoW dışında beni içine çeken bir anlatımı -ArcheAge de dahil olmak üzere- MMORPG'lerin hiçbirinde göremedim. Eğer bir MMORPG'ye aylarınızı harcayacak vaktiniz varsa ArcheAge: Unchained'e şans vermeniz sizi oldukça mutlu edebilir.

◆ Enes Özdemir

KARAR

ARTI P2W sisteminden kurtaran yenilikler, eğlenceli PvP seçenekleri, skill setlerin sağladığı sınıf çeşitliliği, yapılacak tonla iş **EKSİ** Zayıf hikaye anlatımı, bazı teknik sorunlar, oldukça eğlenceli olsalar da daha fazla zindan ve PvE içeriği olabilirdi.



Yapım Big Ant Studios Dağıtım Bigben Interactive Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Web bigant.com/all-game-list/ao-tennis-2

AO Tennis 2

Top Spin 4'ten beri karşılaştığımız en iyi tenis oyunu mu?

En popüler ikinci turnuva olan Avustralya Açık Tenis Turnuvası'nı deneyim etmeye hazır mısınız? Pek çok oyuncuyu hayal kırıklığına uğratan AO Tennis'in devam oyunu olan AO Tennis 2 gönlümüzü fethetmeye gelmiş anlaşılır. Serinin 2018 yılında piyasaya sürülen ilk oyunu için hareketlerin ağır olması, yapay zekanın sorunlu olması, grafiklerin kötü ve sıkıcı olması gibi olumsuz yorumlarda bulunulmuş, sürüsüyle negatif inceleme almıştı. Serinin ikinci oyununda ise nispeten daha olumlu bir hava hâkim. Tam bu noktada ilk olarak negatif noktalara mı yoksa pozitif noktalara mı değinsem, gerçekten bilemedim.

Sanırım öncelikle oyundan şöyle bir kısaca bahsedeceğim. Piyasadaki diğer tenis

oyunlarıyla karşılaştıracak olursak AO Tennis 2 yanlarında harika falan kalıyor. Kendi içinde pek çok sorun barındırıyor da rakiplerine göre çok daha oynanabilir ve keyifli bir oyun ortaya çıkartmışlar. İlk olarak değinmek istediğim nokta fiyatı. Ülkemizdeki fiyatı PC için uygun olsa da (92 TL) için konsollar için hak ettiğinin oldukça üstünde (239 TL – PS4) gibi görünüyor. Haliyle, iki platforma da sahipseniz PC sürümünü alıp yanında gamepad de satın alınca ancak kafa kafaya gelme durumunuz mevcut, kabul edilebilir değil kesinlikle.

Oyunda 100'den fazla tenisçi lisanslı olarak bulunmakta. Bunlardan birisini seçebilir veya kendinize sıfırdan bir tenisçi yaratabilirsiniz. Oyuna girdikten sonra, isterseniz Avustralya Açık Tenis Turnuvası'nda yarışabilir, isterseniz çevrimiçi olarak başka oyuncularla maçlar yapabilirsiniz, isterseniz de kariyerinize sıfırdan başlayabilirsiniz. Kariyer modunda sadece maç yapmıyor, hangi maça çıkacağınıza dair planlamaları, menajer ve sponsor yönetimi gibi pek çok diğer görevi de siz üstleniyorsunuz. Bunların dışında oyuncunun heyecanını taze tutmak için pek çok oyun modu ve kişiselleştirme oluşturulmuş. Çevrimiçi maç yapabilmek de oldukça keyifli bir deneyim.

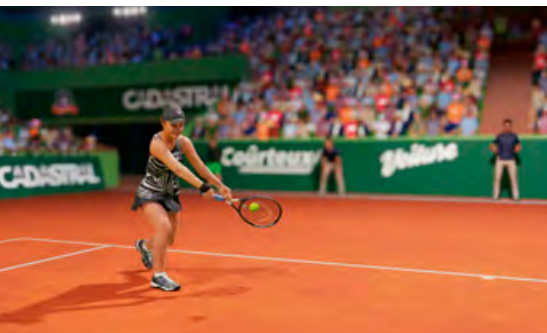
Yani anlayacağınız oyunda yapılacaklar neredeyse bitmiyor. Oyuncunun ilgisini oyunda tutmak için ciddi bir çaba gösterilmiş. Bunların yanı sıra hayalinizdeki maçı kortundan oyuncusuna ayrıntılı olarak tasarlayabileceğiniz bir senaryo modu da bulunmakta. Bunlarla da bitmiyor! İsterseniz direkt kortun kendisini ya da birden fazla kortluk turnuva arenaları da tasarlayabilirsiniz! Aynı zamanda oyundaki kontrolleri ve vuruş tekniklerini öğrenmeniz için de bir dizi eğitim içeren bir tutorials sekmesi de oluşturmayı ihmal etmemişler ki oyuncuların

buna gerçekten ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Nedenine birazdan değineceğim. Gelelim zurnanın zort dediği yere. Oyunda ilk maçınıza çıktığınız anda içinizi büyük bir boşluk kaplıyor, topun ve oyuncuların iniltileriyle baş başa kalıp kendinizi derin bir sessizlikte kaybediyorsunuz. Tam nedenini sorguluyorsunuz ki oyunda ciddi bir eksiklik olduğunu fark ediyorsunuz. Spiker yok! Evet! Yanlış okudunuz! Koca Avustralya Açık Tenis Turnuvası'nın tek lisanslı oyun serisinde, dünya çapında naklen yayınlanan turnuvanın oyununda spiker yok! Şaka gibi. Boks oyunlarında, futbol oyunlarında, hatta araba yarışlarında bile spiker var, bunda yok. Büyük bir şok atlattıktan sonra yorumlarıma devam edeyim. Kontrollerle ilgili ciddi sıkıntılar var. Ekranda yazan yönlendirmelerin çoğunda belirtilen harfler farklı bir platforma ait. Basınca hiçbir şey olmuyor. Options menüsünden bakarak öğrendim nereye ne için basıldığını. Ekranda şuna basarsan şöyle vurursun yazıyor ama vurunca hiçbir şey olmuyor, korkunç. Uzunca bir süre klavyem bozuk zannettim. Gidip yedek klavye falan aldım oyun zebil olmasın diye. Meğer optionsa baksam yetecekmiş. Bunların dışında çok göze batan olumsuz bir şey göremedim. Günahıyla sevabıyla genel olarak keyifli bir oyun. Ama konsol versiyonunu alacaksanız bu fiyatı vermenin bence, indirimden falan yakalamaya çalışın.

◆ Gizem Kıröglü

KARAR

ARTI Grafikler. Yüzden fazla lisanslı tenisçi. Çok sayıda oyun modu
EKSİ Soundtrack zayıf. Kontroller halen bir derece hissiz. Spiker yok!





Yapım Tom Create **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, Switch **Web** bandainamcoent.com/games/sd-gundam-g-generation-cross-rays

SD Gundam G Generation Cross Rays

Her tarafın Gundam kaynaklığı, güzide bir Gundam oyunu...

1979 yılına kadar uzanan şöhreti ile Gundam, Japonya'da tek başına bir marka. Animeleri, dizileri ve filmlerinin yanı sıra, koleksiyoncuların figürlerine binlerce lira döktüğü de su geçirmez bir gerçek. Bir de video oyunları var tabii. İyisiyle kötüsüyle, sayamayacağımız kadar oyunu mevcut bu serinin. 2016 yılında çıkan SD Gundam G Generation Genesis serinin en başarılı örneklerinden mesela. Bu oyundan sonra işler pek iyiye gitti diyemsek de, geçtiğimiz yılın son demlerinde çıkan ve kısaca Cross Rays olarak bahsedeceğim oyun ile seri biraz toparlanmış gibi görünüyor. Karşımızda tamı tamına 13 adet hikaye bulunmaktadır. Bunlar Gundam'ın Wing, Seed, 00 ve Iron Blooded Orphans serilerinden. Her evrenin hikayesi ve karakterleri farklı. Hikaye sizlere klasik Japon oyunlarından alıştığımız şekilde anime karakter resimleri ve yazılar ile sunuluyor. Hikayelerin güzel tarafı, oynayana da oynamayana da hitap etmesi. Eğer hiç Gundam oynamadıysanız ilginç hikayeler ve mecha dövüşleri sizleri

bekliyor olacak. Eğer seriye aşınaysanız Kira Yamoto ve Setsuna Seiei gibi popüler karakterleri yeniden görmek hoş bir duygu. Elbette bu karakterlerin markaları haline gelmiş olan Gundamlarını da unutmayalım. İşin özünde Cross Rays sıra tabanlı, taktiksel bir strateji oyunu. Ekibinizi, yani Gundamlarınızı ekranda sıralıyor, stratejinizi belirliyor, ilerliyor ve oyunun sizden istediği çeşitli emirleri yerine getirerek savaşı kazanıyorsunuz. Oynanış olarak bir hayli basit ve derinlemesine bir bilgi gerektirmiyor. Siz ölmeden düşmanı öldürün, istenilen bu. Dövüşlerde dikkat etmeniz gereken nokta başlamadan öncesi, yani strateji aşaması. Ne demişler? Savaş bir sanattır ve paldır küldür icra edilemez! Dikkatlice planlamanızı yapacak, ekibinizi özelliklerine göre dizecek ve savaş boyunca şekillendireceksiniz. Bir de scout olayı var. Görevleriniz boyunca çeşitli pilotlar ve Gundamlarını bulacak ve ekibinize katacaksınız. Tabii güçlendirecek (level atlatacak) ve yeni yetenekler elde etmelerini de sağlayacaksınız. Ayrıca az önce bahsettiğim gibi, oyunun sizden belirli koşulları yerine getirmenizi istemesi renk katıyor. Yani monoton bir şekilde "ahanda düşman, haydi yen onu!" demiyor. Çeşitli görevleri yerine getirip, gerekirse dolaylı yünden yenmenizi istiyor. Durum böyle olunca her mücadele farklı geçiyor. Tabii yanlış kararlar felaketinizi de çabucak getirebilir. Bu yüzden temkinli olmayı asla elden bırakmayın.

Oyunun grafikleri ise benim gözümde en büyük eksi. İçeriğe, hikayelere bakınca

grafiklerle uğraşmak istememiş veya sürekli kullandıkları formüle devam demişler sanırım. Açıkçası bir güncelleme şart. PlayStation 3'ün ilk dönem oyunlarına benziyor ve destandan çok fazla yoksunlar. Tabii hikayenin ilerlediği anime sahneleri ve ara videoları hariç. Benim bahsettiğim savaş meydanı ve bir hayli tekdüze.

JRPG tarzına ve Gundam dünyasına ilginiz (yahut merakınız) varsa, içinde barındırdığı hikayeleri ile Cross Rays epey bir oyun süresi sunuyor. Grafiklere de gözünüz alıştırsa hikaye ve içerik bakımından vaktinizi çalacak, bolca eğlence sizleri bekliyor olacak.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Sürüsüne bereket Gundam hikayesi, savaşların içine serpiştirilmiş challengelar çok keyifli

EKSİ Grafikler günümüze göre biraz daha iyi olabilirdi

83





Yapım tri-Ace, Tose Dağıtım Square Enix Tür RPG Platform PS4, Switch Web starocean.square-enix-games.com/en-us

Star Ocean: First Departure R

Bu görkemli yıldızlar denizinde maceralar asla son bulmaz

Takvimler 1996 yılını gösterdiğinde SNES için Star Ocean adında bir oyun çıktı. O zaman bilinmiyordu ama tıpkı Final Fantasy gibi (o kadar görkemli olmasa da) günümüze kadar sürecek bir serinin ilk adımı atılmıştı aslında. 2007 – 2008 yıllarında First Departure eklemesini de alarak PSP'ye uyarlanan yapım, geçtiğimiz yılın aralık ayında Star Ocean: First Departure R adını aldı ve PS4 ile Switch üzerinden sevenleri ile yeniden buluştu. Doğal olarak bize de Star Ocean serisinin doğduğu ilk oyuna geri dönme vazifesi düştü. Yaşı yirmi seneyi aşkın bir oyunun içeriği ve mekanikleri nasıldır diye soracak olursanız; yazımıza ufaktan giriş yapabiliriz.

Olaylar silsilesi bir uzay gemisinin mürettebatı ile bir gezegene yaklaşmasıyla başlıyor. Derken gezegen beklenmedik bir şekilde infilak ediyor ve gemimiz patlamadan etkilenmemek için kaçmaya çalışıyor. Neler olup bittiğini anlamaya çalışırken can alıcı yetiştiricileri ile Roak gezegenine geçiyor ve Kratus adlı köye misafir oluyoruz. Uzay çağından daha gelişmemiş, üstelik uzun kulakları ve kuyrukları olan bir topluluğa geçişin şokunu atlattıktan sonra ana karakterimiz Roddick ve arkadaşları Millie ve Dorne ile tanışıyoruz. Bu üç arkadaş köyün savunması ile sorumludur ve işlerini de severek yaparlar.

Günün birinde komşu kasaba Coule'dan bir salgın haberi gelir. İnsanlar yavaş yavaş taşa dönüşmektedir. Millie'nin babası çok iyi bir sağlıkçı (Healer) olduğu için kasabaya derman olmaya gider ama salgın ona da bulaşır. Bizim üçlü de tehlikelerle dolu bir dağ olan Metorx'un zirvesine gitmeye karar verirler. Söylenenlere göre orada her şeye iyi gelen bir bitki yetişmektedir. Dağın zirvesinde, oyunun açılışında gördüğümüz uzay gemisinin mürettebatından iki kişi, Ronyx J. Kenny ve Ilia Silvestri ile karşılaşılır. İkili kendilerini Dünya Federasyonuna bağlı iki çalışan olarak tanıtır ve Roddick'e bu salgının dünya dışından geldiği bilgisini verir. Durum böyle olunca Roak adlı küçük bir köyde başlayan macera gezegen dışına taşar ve yıldızlararası bir macera başlamış olur. Gerek yirmi sene öncesine gerekse bugüne göre Star Ocean'ın hakikatten derin ve sürükleyici bir hikâyesi var. Konunun dallanıp budaklanması, seyahat sırasında farklı karakterlerle tanışıp sizin yaptığınız seçimlere göre ekibinize dâhil edebilmemiz gibi ayrıntılar mevcut. Farklı medeniyetler, farklı kültürler bambaşka insanlar tanıyoruz bu oyunda. Üstelik nostaljik bir hava ile. Her ne kadar oyun uzay çağında geçse de, 1996 yılının, yani geçmişi izlerini birçok yerde görebilmek mümkün. Ara videolar tamamen

orijinal çözümlükleri ile anime sahneleri olarak bizlere sunuluyor ve yenilenmiş karakter portreleri göz dolduruyor. Bazı objeler (özellikle sandıklar) gezinirken göze batsa da, eski çizimleri ile Star Ocean enfes bir deneyim sunuyor.

Dövüş mekanikleri klasik sıra tabanlı dövüşün aksine gerçek zamanlı olarak gelişiyor. Stratejinizi önceden belirlemiş (kim saldıracak kim sağlık hizmeti verecek gibi) oluyorsunuz ve derseniz Roddick, derseniz başka bir karakteri kontrol ederek savaşınızı gerçekleştirebiliyorsunuz. Sistemin sıra tabanlı olmasını tercih ederim çünkü gerçek zamanlı olunca savaş alanına hâkim olmanız biraz zorlaşabiliyor. Bu arada, zorluk biraz dengesiz. Yani oyunun başında çayınızı bile bitirmeden karakteriniz ölürse şaşırmayın. Bunun dışında dediğim gibi hikâyesi ve içeriği ile dolu dolu bir oyun.

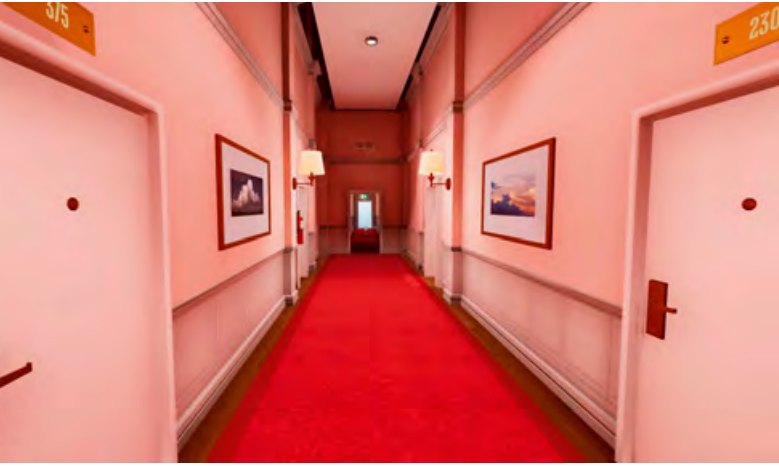
◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Etkileyici senaryo ve farklı mekânlar, Eklenen yeni karakterler ile yeni stratejiler geliştirebilme
EKSİ Zorluk seviyesi olarak bazen sıkıntılı anlar yaşatabilir

80





Yapım Pillow Castle Games Dağıtım Pillow Castle Games Tür Bulmaca Platform PC, PS4 (Nisan 2020) Web www.pillowcastlegames.com

Superliminal

Bakış açınızı değiştirin, yetmediyse bunu birkaç kez yapın.

Dağa önce hiç Stanley Kubrick tarafından yönetiliyormuş gibi hissettiren bir rüya gördüğünüz oldu mu? Elbette ki olmuştur! Aslında bütün rüyalar biraz Stanley Kubrick filmi gibi hissettiriyor. Peki asıl soru; hiç bu tarz bir oyun oynadınız mı? Bakış açısı ve perspektif üzerine oturtulmuş bulmacalara sahip olan Superliminal, size tam da böyle hissettirecek bir oyun. Aslında pek çok unsuruyla baştan aşağı Portal'a benzeyen yapım ilginç mekan tasarımları ve kafa karıştırıcı bulmacalarıyla oyunculara kendine özgü bir şeyler sunmayı başarmış. Aynı Portal'da olduğu gibi Superliminal'de de hiçbir başlangıç sahnesi olmadan öylece bulmacaların ortasına atılıveriyorsunuz. Zaten başından itibaren garip bir rüyadaymışsınız hissi veren oyunda ilerledikçe Dr. Pierce tarafından tasarlanmış bir rüya terapisinde olduğunuzu anlayacaksınız. Oyun boyunca size eşlik eden GLaDOS benzeri bir yapay zeka

ve aynı Cave Johnson'ınkiler gibi ses kayıtları, bu garip yolculuğunuzda -pek yardımcı olmasalar da- en azından size arkadaş oluyor. Pek yardımcı olmuyorlar diyorum çünkü rüyanız içerisinde bir şeyler ters gitmekte ve açıkçası bu ikili de ne yapacaklarını pek bilmiyor gibiler. Siz ise bulmacaları çözerek rüyadan çıkmaya çalıştıkça gitgide daha da derinlere inmeye başlayacaksınız. Bu bulmacaları çözebilmek ve çıkabilmek için bakış açınızı değiştirmeniz gerekiyor. Bir problem çözmek söz konusu olduğunda mecazi olarak bu sözün söylendiğini çok kez duymuşsunuzdur; ancak bu oyunda gerçekten fiziksel olarak bakış açınızı değiştirmeniz gerekecek. Nesnelere, kapılara ya da pencerelere farklı açılardan bakarak onları tutulabilir, geçilebilir, tırmanılabilir ya da en azından işinize yarayacak şekilde kullanılabilir hale getirmeniz gerekiyor. İşleyişi en kolay nasıl anlatabilirim emin değilim, örneğin

büyük bir nesneye uzaklaşıp baktığınızda perspektif açısından küçülen bu nesne aynı zamanda fiziksel olarak da küçülüyor. Tam tersi şekilde, bir oyuncak evi uzaktaki bir kapıya, onunla eşit boyda görünecek şekilde, tutup bıraktığınızda evin tam o boyda geldiğini ve içine girebildiğinizi görürsünüz. Superliminal'in temelini oluşturan bu yaratıcı tarz, bulmacaların da oldukça çeşitli olmasını sağlamış. Zaten çok da uzun bir oynanış olmayan (3 saat kadar) oyun hiç kendini tekrara düşmüyor ve her seviyede yepyeni mekan tasarımları ve çözülecek bulmacalar karşınıza çıkarıyor. Hatta bu çılgın tasarımlar bazı bölümlerde durup incelemek isteyeceğiniz muhteşem görüntüler sunuyor.

Superliminal, küçük bir stüdyo tarafından geliştirilmiş oldukça yaratıcı bir oyun. Yani, evet, aslında pek çok açıdan Portal'ın bir kopyası olduğunu söylemek gerek. Yine de uzun zamandır Portal'ın tadında bir oyun arayışından ara ara yeniden oynayan biri olarak Superliminal bana yeniden benzer bir keyif yaşattı. Hikayesinin biraz daha derin ve tatmin edici olmasını isterdim, ancak en azından finalde kafamda soru işaretleriyle kalmadım. Bu nedenle, benim gibi bu tarz oyunların hasretini çekenlere veya en azından keyifli bir bulmaca oyunu arayanlara Superliminal'i kesinlikle tavsiye ederim. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Seviye tasarımları, özgün bulmacalar, keyifli bir oynanış
EKSİ Portal'a çok benziyor, hikayesi havada kalıyor, süre olarak çok kısa

80





Yapım Pixelated Milk Dağıtım gaming company Tür Strateji, RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch Web warsawthegame.com

Warsaw

WW2 konseptinde sıra tabanlı taktik strateji ve RPG sevenler için yepyeni bir oyunumuz var!

Oyun dünyası dönem dönem sıra tabanlı stratejilere ve WW2 konseptine dokunmayı çok seviyor. Eldeki konular bittiğinde, tıpkı eski defterleri karıştırır gibi geliştiriciler birbiri ardına bu konulara eğiliyor ve bazı durumlarda da oldukça güzel çalışmalar ortaya çıkıyor. Warsaw da böyle bir yapım. Geliştiricisi Pixelated Milk firmasının elinden çıkmış yapımlar arasında konusu ve uygulanışı ile öne çıkan Warsaw bizi geçmişe götürüyor. İsminden de anlaşılacağı gibi Polonya'da geçen yapımda savaşın tüm şiddetini görmüş bir şehirde ayakta kalan insanların mücadelesini ve direnişini merkeze alıyor. Elde olan kısıtlı imkanlar ile oluşturduğunuz grubu stratejik olarak yönetmek, önemli kararlar vermek ve ekibinizdeki yetenekleri keşfederek bu mücadeleye yön vermek en önemli göreviniz. Oyun sıra tabanlı strateji olduğu kadar RPG öğelerine de sahip. Ekibinizde yer alan bireylerin belli yetenekleri ve uzmanlıkları var. Kimisi yönünde, kimisi ateşli silahlar yönünde yetkin. Görev zincirleri arasında yeni insanları

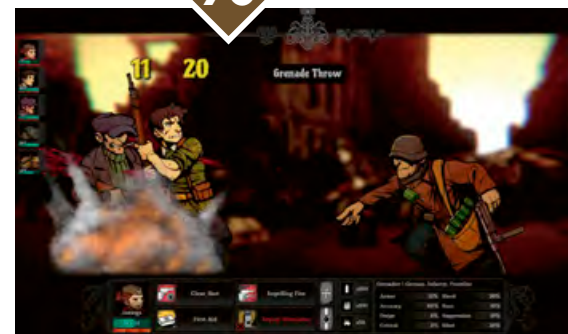
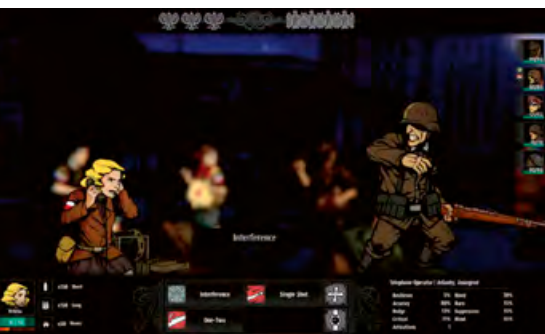
ekibinize katabiliyorsunuz. Bu yeni katılanlar kadar çarpışmalar arasında kaybettiğiniz isimler de olabiliyor. Level sistemi ile yeni yetenekler kazanmaları ve taktiksel olarak kilit noktalarda yer alma gibi durumlar oluşabiliyor. Ölümsüz olmamaları size atacağınız her adımda daha ilerde karşınıza çıkabilecek durumları tekrar tekrar düşünmeye itiyor. Oyunun bazı bölgelerde geçen görevler de mesela bir XCOM kadar acımasız olabiliyor. Ekibin bütün yönetimi sizin elinizde. Dengeli bir kadro oluşturmak en temel nokta. Bu grubu iyi yönetmek, doğru kararlar almak ve dinamik harita üzerinde adımlarınızı iyi hesaplamanız sizi zafere götürüyor. Bazen işler beklediğiniz gibi gitmeyebiliyor ve ağır kayıplar verebiliyorsunuz. Dinamik harita ile direnişi kontrol etmek, sivililerin ve kontrolünüz altındaki ekibin durumunu kontrol etmek bir diğer önemli mevzu. Moral ve motivasyonu düşen bölgelerde bulunan yerel güçleriniz mücadeleden vazgeçebiliyor. Kaynak yönetimi ve ekibin durumu bu yerel güçlerle olan bağınız ile doğrudan orantılı. Oyuna başladığınızda ekibinizin bulunduğu hideout size farklı oyunlardan tanıdık gelecektir. Seçtiğiniz göreve göre çıktığınız bölgeye tepeden baktığınız ve ilerlediğiniz bir yapı mevcut. Oyunun genel havası bir miktar boardgame benzeri gelebilir. Harita üzerinde ilerlerken ok işaretleri ile etrafınızda olan bitenlerden belli bir oranda haberdar oluyorsunuz. Bir düşman birimini görmek, çeşitli kutuları yağmalamak, sivilleri bünyenize katmak ve farklı bilgileri alacağınız kişilerle konuşarak

ilerlemeniz olası. Savaş ekranı ise iki boyutlu ve yandan gördüğümüz bir şekilde bize sunuluyor. Grafikler orta yaş üzeri oyuncular için 90larda çok popüler olan Karate Kamil animasyonunu da hatırlatacaktır. Bu kalitesi ve kötü gibi algılanmasın, Kar98'sin sesini anında fark edeceğinize garanti verebilirim. Ses ve ambiyans olarak çok hoş tınıları olan, oynanış için ise bir miktar daha, en azından savaş sırasında daha rahat kontrollerin sunulabilmesi düşünülseymiş çok daha iyi olabilirdi. Sonuç olarak geniş pencereden bakıldığında türün sevenleri için nimet olarak değerlendirilebilecek bir yapım Warsaw, görülmeyi ve oynanmayı hak ediyor. **İlker Karas**

KARAR

ARTI Güzel grafikler, ambiyans ve tarihsel konu akışı
EKSİ Oynanış modeli ve kontrollerin elden geçirilmesi fena olmazdı

70





Yapım Play2Chill Dağıtım PlayWay Tür Strateji Platform PC, Mac Web store.steampowered.com/app/936490/Counter_Terrorist_Agency

Counter Terrorist Agency

Dünya güvenliği bizim işimiz (arabamın arkasında yazıyor)

Geçen ay yazmadım farkındaysanız (farkındasınız biliyorum çünkü yazıları takip edip, sevdiğini söyleyen zevksizler var aranızda. Ben seviyecek adam mıymın ya!) çünkü bir oyuncunun başına gelecek en kötü şey oldu; Ekran kartım patladı. Aynı gün telefonumu yere düşürüp kırmam da üzerine cila oldu. Kısacası kredi kartıma bayağı eziyet oldu ama kart tamir edildi, yeni telefon alındı (zaten beş yaşına girmişti kırılan) ve yapmamam gereken bir hata yapıp WoW'a tekrar başladım. Bende haberler bu kadar, ha bi de yazmayı dolayısı ile sizi özledim (gözlerden bir damla yaş). Bilen bilir, 911 Operator adlı oyunu çok severim. O yüzden benzeri olan Counter Terrorist Agency'yi görünce kurbağalama atlardım hemen. Oyunu bir dünya haritasına yukarıdan bakıp, ülkelere yapılacak saldırıları önceden fark edip, engellemekle görevli CTA adlı grubu yöneterek başlıyorsunuz. İletişim ağınıza potansiyel tehdit içeren konuşmalar ya da doğrudan hedefler geliyor, siz de bunların kuyruğuna takılıp gerçek bir tehdit mi yoksa zararsız bir konuşmadan mı ibaret ortaya çıkarmaya çalışıyorsunuz. Arada sırada dünyada büyük etkinlikler oluyor misal Dünya Kupası gibi... O etkinlik oluyorsa orası

bombalanmaya çalışılacak haberiniz olsun. Ama işler burada biraz karışıyor çünkü birden fazla tehdidin hangisinin kupaya yöneldiğini anlamak güç. Bunalıma girmiş bir kişi camiye basıp milleti bıçaktan geçirebiliyor, yüklü miktarda silah satın alan birisi ABD'de okul tarayabiliyor, annesiyle basit bir telefon görüşmesi yapan adam 10 dakika sonra Belgrad'da bomba patlatabiliyor. Klasik polis kafasıyla hareket edip herkese şüpheli gözle bakmanız lazım.

Diyelim ki ağa biri takıldı, o kişiyi araştırmak için organizasyonun bulunduğu ülkeden destek alarak operasyon yapmanız lazım. Yani o ülkenin sizi sevmesi lazım (sevmiyorsa propaganda yaparak arayı düzeltebiliyorsunuz). Maalesef oyunun eksilerinden birisi potansiyel bir Person of Interest (ne güzel diziydi be) bulunduğunuzda yapacağınız şeylerin kısıtlı olması. Hedefi araştırmak için telefonunu böceklemek ve sosyal ağlarını hacklemekten başka seçenek yok. Bir de polisle evinden aldırıp, karakolda ıslak copla işkence edebiliyorsunuz (ama yeterli kanıtı ihtiyacınız var). Böcek ve hacklemek birinin suçlu olup olmadığını anlamın tek yolu. Ben misal peşine adam takma, evini aratma gibi seçenekler olmasın da

beklerdim çünkü bu iki rutin belli bir noktadan sonra klişeye bağlıyor ve sıkılıyorsunuz. Notlarıma bakıyorum bayağı bir şey yazmışım. Bütün ülkeler mevcut ve atıyorum Nijerya'yı falan bulmak zor, fare dolaştırarak ararken hayattan soğudum. Ağızınıza takılan telefon konuşmalarında kimin kiminle konuştuğunu anlamak çok zor bunu basit bir animasyon ya da altlarına isim yazarak çözebilirlerdi, yapmamışlar. Ve belli bir noktadan sonra özellikle polis sorgusunun ardından çökermeniz gereken ağa bağlı insan sayısı artıyor ve oyun takip edilmesiz eziyet bir hal alıyor. Hatta bir noktadan sonra yaptığınız şeyin hep aynı olduğunu görüyorsunuz, propaganda yap, böcekle, hackle, evinden aldır, işkence yap (bu arada The Executioner oynadıktan sonra CTA'daki işkence parkta oynayan çocukların toplarını alıp patlatmaya benziyor). Kendini daha ikinci saatinde tekrara bağlayan, derin düşünülürse harika ayrıntılarla güzel bir oyuna dönüştürülecek potansiyele sahip CTA. Bir de 911 Operator gibi bölüm bölüm yaparlarsa tadından yenmez ama ben sanmıyorum ikicisi gelsin. Sen oyunun sodyumunu potansiyumunu koymadan sat sonra tutmasını bekle. Olmazzzz... Bu arada Emre, sen de benim Person of Interest listemdesin halen. Blizzard oyunlarını almak için seni "destroy" etmeliyim. Askere falan gitsene sen! Kaçak mısın acaba? İsimsiz bir dost şubenin üç vakte kadar arayabilir hahaha... Hayır, şaka değil. ♦ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Yakışıklı değil ama sempatik dedğimiz türden. Yani potansiyeli var evet, olayları çözmeye çalışmak eğlenceli. **EKSİ** Yapılabilecek çoğu şey eksik, kendini tekrara bağlıyor. Popo kadar dünya haritasında bir şey aramaktan bunalıyorsunuz.





Yapım Seenapsis Studio Dağıtım Goblinz Studio, Maple Whispering Limited, Mugen Creations Tür Strateji Platform PC, Switch, Mac Web alwd.seenapsis.studio

A Long Way Down

Bu önümüzdeki yollar biraz taşlı

Hayır, korkunç bir komedi filmi olandan bahsetmiyorum en beğendiğim okur. Evet, belki bir film adı ile benzeşiyor olabilir ama aslında çok da güzel bir oyun. Hatta filmden daha güzel bir oyun olmuş diyebilirim. Peki, film ile oyun arasında bir bağlantı var mı? Pek tabii yok ama bu yine de oyunun, aynı adı paylaştığı filmden daha iyi olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Oyunumuz aslında hem alışıldık, hem de alışılmadık bir yapıda. Nasıl desem, biraz Darkest Dungeon gibi, biraz da kart oyunu mekaniğine sahip. Yani bir yandan deste kurup, bir yandan da dungeon crawler draması yaşamak işten bile değil. İşte bu iki farklı özelliği bir arada barındıran A Long Way Down ile gelin, sizi farklı bir dünyanın içerisine alalım...

Şaka değil, bu oyun birçok kutunun bir araya gelmesinden ibaret. Hatta elinizde yeterince kutu yoksa sonunuz olabilir... Tamam, tamam daha açıklayıcı olacağım. Efendim, oyunumuzda kontrol ettiğimiz karakterimizin tur başına üç aksiyon hareketi bulunuyor. Tek bir aksiyonda kaç kare yürüyeceği de farklı bonuslarla de-

ğişkenlik gösteriyor. İşte bu yürümemiz gereken kareleri de biz yaratıyoruz. Aslında hem biz, hem de bizden nefret eden bir büyücü, rastgele kare yaratıyor ya da yok ediyor dersek daha doğru söylemiş oluruz. Bir anlamda gideceğimiz yolu inşa ediyoruz. Bu kareleri elde etmek içinse haritayı iyice incelemek gerekiyor. Harita üzerinde birçok düşman ve hazine bulunuyor. Nasıl bir yoldan gideceğimizi önceden hesaplamak, bir hayli yardımcı olsa da her tur rastgele bir karenin haritaya eklenmesi ya da yok olması, tüm planlarımızı alt üst edebiliyor. Düşmanlara ilk saldırın olmak çok önemli zira bu sayede savaş başladığında ilk saldırıyı da yapabiliyoruz. Saldırı yapmak için de önceden hazırladığımız destemizdeki kartları kullanıyoruz. Her kartın istediği belli miktarda puan var. Tıpkı genel haritada olduğu gibi, savaş ekranında da üç saldırı puanımız bulunuyor. Saldırımız bitince, tur rakibe geçiyor. Birçok kartımız var ve biz ilerledikçe, farklı kartlara ulaşıyoruz. Pek tabii karakterimizin üzerine giyebileceği eşyalar da mevcut. Tüm bu kartlar ve eşyalar upgrade edilebiliyor. Bulduğu-

muz fazla hazineleri geri dönüşüme atarak ve düşmanları öldürerek kazandığımız kaynaklar sayesinde, upgrade yapmak mümkün. Her yeni seviye upgrade ücretinin artması yüzünden, nasıl deste modeline gideceğimizi bilmek de önemli. Misal benim ilk deneyimimde, savaşlardan sonra hayat puanımızın yenilenmiyor olması, ilk olarak hayat veren kartlarımızı güçlendirmeme sebep oldu. İlk olarak kendilerine ulaşırsak, savaşlar daha rahat hale geliyor. Hele bir de bir de bonus büyülerimizi birden fazla karaktere etki edecek hale getirdiysek, işler bir hayli kolaylaşıyor. Her haritanın farklı bir görevi olsa da tamamen temizlemeden çıkmak çok mantıklı değil çünkü genelde etrafı temizlemeden direk görevi yapmak mümkün olabiliyor ama bu şekilde ilerlersek de takip eden görevlerde zorlanmaya başlıyoruz. Anlayacağınız etrafı farmlamak, yeni eşya ve upgradelere ulaşmak bir hayli önemli.

Açıkçası A Long Way Down dikkat çekici bir oyun. Farklı oyun modellerini tek potada eritmesinden dolayı farklı bir yapı sunmayı başarmış. Diğer taraftan, sürekli kendisini tekrarlamaktan öteye gidemiyor olması büyük bir problem. Belirli bir noktaya geldikten sonra, eğer yeterince farm yapmışsanız, önünüze gelen düşmanları kısa sürede ortadan kaldırebiliyorsunuz. Umarım farklı güncellemelerle oyuna daha fazla zorluk ve çeşit getirebilirler. Özetle, taktik ve strateji seviyorsanız, bakmadan geçmeyin! **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Farklı oyun yapısı, farklı ortamlar ve düşmanlar, eğlence ve stratejinin bir arada olabilmesi

EKSİ Tekdüze kalabilmesi, kolay oyun deneyimi, daha fazla içerik gerekiyor

75





Yapım Bankroll Studios Dağıtım Bankroll Studios Tür Aksiyon Platform PC, Mac Web hurtworld.com

Hurtworld

Acı dolu bir dünyada acı dolu bir tecrübe...

Hurtworld geçtiğimiz yılın son günlerinde Steam'in Erken Erişim sisteminden ayrılarak -dört yıllık bir geliştirme sürecinin ardından- tam sürümüne kavuştu. Erken erişime giriş tarihi olan 2015 sonundan yaklaşık beş ay sonra, onlarca hayatta kalma oyunu arasından sıyrılarak yine bu sayfalarda kendisine yer bulmayı da başarmıştı hatırlayacağımız üzere.

Güneşli bir nisan günü, Pablo Ruiz Picasso Parkı'na bakan Leganes'deki evimin balkonunda yapmıştım bu oyunun ön incelemesini. Hayat işte, oyunun incelemesini Ankara'da ailemin yanında tamamladım. Ne yazık ki, aradan geçen dört senede zamanın bana olduğu kadar Hurtworld'e de acımasız davrandığını gördüm. Ön inceleme esnasında karikatürümsü grafikleri ve eğlenceli mekanikleri ile bir Rust klonu olmaktan öteye gideceğini öngörerek yazıda Rust'ın adını bile anmamıştım. Ancak, aradan geçen sürede oyun hem eğlenceli yapısını kaybetmiş hem de vaktiyle doğru düzgün işlemeyen mekanikleri aynen korumuş.

Örneğin dinamik hava durumu sistemi hala yağmur yağması ve güneş açması olarak iki parçadan oluşuyor ve bu iki olay arasında herhangi bir geçiş bulunmuyor. Hala, kamp ateşinden bir milim uzak olduğumuz için donarak ölebiliyoruz ya da bir milim yakın olduğumuz için sıcak çarpmasından vefat edebiliyoruz. Dahası sıcak

bölgelerde serinlememiz için giyebileceğimiz kıyafetler için sıcak bölgelerde, soğuk havalarda sıcak kalmamız için gerekli kıyafetler için de soğuk bölgelerde kaynak toplamamız gerekiyor. Bu gibi sorunlara Rust'ın sahip olduğundan bile daha toksik bir oyuncu kitlesi de eklenince hayatta kalmak oldukça zorlaşıyor.

Deniz kenarında yarı çıplak bir şekilde başladığımız oyunda, -Einstein'in da bahsettiğinin iddia edildiği- sopa ve taşları toplayarak savaşmak ve hayatta kalmak için ilk adımı atıyoruz. Sonraki adımda geceyi geçirmemizi sağlayacak bir kamp ateşi için gerekli malzemeleri toplamak ve ilk baltamızı üretmek geliyor. Bu arada, oyunun tam sürümünde de baltamızı ağaçları kesmek için değil sadece kütüklerden sopa elde etmek için kullanabiliyoruz. Oyun hakkında biraz ön okuma yaptıysak buradan sonrası çok hızlı ilerliyor ve beş saatin sonunda diğer oyuncuları avlayabilecek donanımlara sahip oluyoruz; yapmadıysak da açlıktan, hayvanlardan, radyasyondan, cevherlerdeki zehirden ve düşme hasarından çok sık ölüyoruz. İyi senaryoda bile beş saatin üzerine onlarca saat koymuş keskin nişancı tüfekli, roketatarlı ve helikopterli bir oyuncuyla ya da sadece kalabalık bir oyuncu grubuyla karşılaşmak ölümcül olabiliyor. Bu kişi ya da kişiler genellikle, sunucunun hakimiyetini sağlamak, ülerine yakın yerlerde üs inşa eden

oyuncuları cezalandırmak ya da sadece sinir bozmak için herhangi bir donanıma sahip olmayan oyuncuları avlamaktan da geri kalmıyorlar. Avıcılardan kurtulduğumuz durumda bile resmi sunucularda fink atan hackerlar nedeniyle güvende hissetmiyoruz.

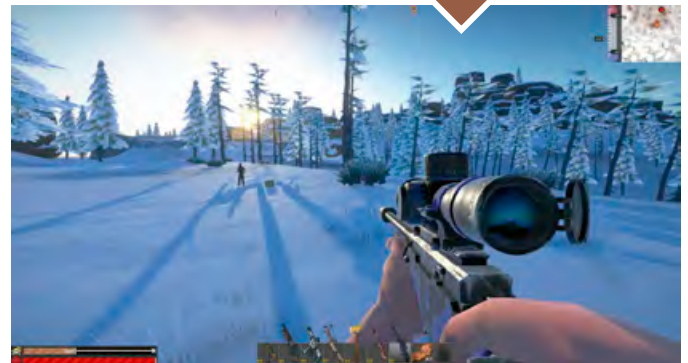
Eskimiş grafiklerine rağmen özellikle Mac'te yaşadığı performans sorunları, dört yıllık süreçte çeşitlenmeyen ses efektleri, daha da toksik bir hal alan oyuncu kitlesi ve adının da eskimesi ile birlikte Hurtworld çıkışında bile 2016 yılının ilk zamanlarındaki oyuncu sayısını yakalamayı başaramadı. 500.000'den fazla kopya satmış olmasına rağmen şimdilerde günlük maksimum iki bin oyuncuya ev sahipliği yapan Hurtworld, Steam'in Erken Erişim sisteminden yararlanan ve hayal kırıklığı yaratan bir başka hayatta kalma oyunun olarak hafızalarda yer edinecek.

◆ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Basit mekanikler, Rust'a göre düşük sistem gereksinimleri
EKSİ Erken erişimdeki ilk halinden çok farklı değil, Düzgün işlemeyen oyun mekanikleri, Toksik oyuncu kitlesi ve hackerlar

50



Wattam

Ben neyim ve burada n'apıyorum?

Şapkalı, küçük bir küp olarak başladığım oyunun daha ilk sahnelerinde sevimli "taş" arkadaşısıyla etrafta komik sesler çıkararak koşuştururken, bugüne kadar karşılaştığım en acayip oyunlardan birini oynadığımı hissetmiştim. Henüz "İşler daha da garipleşemez herhalde" dememe kalmadan, burun, ağız, tuzluk, ya da klozet gibi karakterler oyuna doluşmaya başladı. Etrafta neşe dolu şekilde amaçsızca dolaşan bu nesnelere -ve vücut parçalarını- oynatırken, sanırım kısaca, Rick and Morty'nin boyutlar arası kablolu yayını izliyormuşum gibi hissettim diyebilirim. Wattam aslında arkadaşılıkla alakalı bir oyun; ancak onları ne kadar sevdiğinizi göstermek için arkadaşlarınıza oynatabileceğiniz türden bir oyun değil. Katamari ile kalplerimizi fetheden

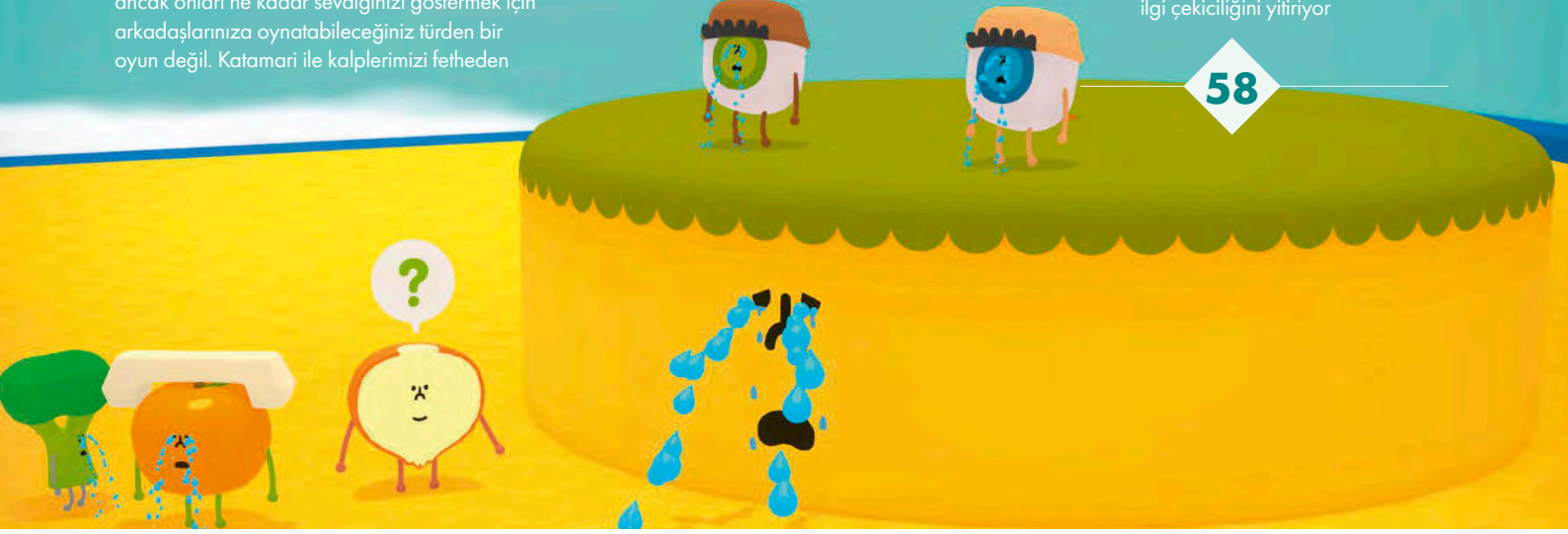
Keita Takahashi'nin imzasını taşıyan Wattam'da ilk karakterimiz küçük şapkalı Vali olsa da oyun içerisindeki çataldan göze kadar her objeyi kontrol edebiliyoruz. Hikayeye eklenen her yeni karakterle birlikte sevimli yaratıklarımız da amaçsız hayatlarına oldukça ilginç amaçlar ediniyor ve siz de onları yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Örneğin bir bowling labutu kendisiyle aynı boyda bir kule yapmanızı istiyor ve siz de bazı karakterleri üst üste bindirerek tam olarak labutun boyuna ulaşmaya çalışıyorsunuz. Görsel dünyası ve karakterleri düşünüldüğünde Wattam aslında oldukça kafa yakıcı ve eğlenceli

bir oyun olabilmiş. Ne yazık ki, bulmacaların basitliği ve yapacak başka bir şeyin olmaması oyunun ilginçliğinin kısa sürede kaybolmasına sebep oluyor. Kısacası, içerisinde yeterli malzeme bulunmayan bir sandbox olan Wattam, daha ziyade 6 yaş altı için üretilmiş bir çizgi filmi yetişkin olarak izlemek gibi hissettiriyor. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Karakterler çok komik, sevimli bir dünyası var, kolay ve sade mekanikler.
EKSİ Bulmacalar çok basit, oyunda yapılacak pek bir şey yok, kısa zamanda ilgi çekiciliğini yitiriyor

58



Yapım Kabuk Games Dağıtım Kabuk Games Tür Görsel Roman Platform PC Web kabuk.games/our-games/arranged

Arranged

Görücü usulü evlilik üzerine bir oyun mu? Gönder gelsin...

Genelde Japonya kaynaklı ürünlerini bolca gördüğümüz "Görsel Roman" türü, bir hikâyeyi okumak yerine izlemenize olanak sağlıyor ama aynı zamanda oyun da olduğu için, gidişatını belirleme şansınız da oluyor. Çoğunlukla ses efektlerinin bile olmadığı, arka fonda duyulan müzikle ilerlenen bu türü, çok da kendimi yormak istemediğim ama oyun da oynamak istediğim zamanlarda tercih ediyordum. The Silver Case, Zero Escape Trilogiyi gibi çok iyi örnekleri de var. Arranged, Kabuk Games tarafından üretilen ve ülkemizde yaygın olan görücü evliliği anlatmaya çalışan bir görsel roman. Konu biraz tuhaf görünse de ilgi çekici olabilecek bir hikâyeyi, aceleyle getirip çok kısa bir oyun olarak sunmuşlar. Kasabada yaşayan ve muhafazakar bir ailesi olan okumuş kızımızı, komşumuzun oğluna istenmesiyle yaşanan olayları izliyoruz oyunda. Elif, hep evlenmek isteyen ama henüz evlenmemiş olan ablasıyla doğru kararı vermeye çalışıyor. Oyun

oyunarken bize seçenekler sunuyor, sizin verdiğiniz cevaplar sonucunda hem başarım kazanabiliyorsunuz hem de oyunun sonunu değiştirebiliyorsunuz. İstemeye gelirken çikolata mı lokum mu götürsünler gibi çok da sonucu etkilemeyecek sorular da var tabii ki. Oyun kısa olduğu için iki sonucu da görebileceğiniz tercihler yapabilirsiniz. Kabuk Games, bu konuyu böyle bir türde daha ayrıntılı halde sunabilirdi diye düşünüyorum çünkü daha ne olduğunu anlayamadan bir anda bitiyor oyun. Görücü evlilik olunca ne gibi sorunlar yaşanabileceğini bir iki cümleyle belirtmek yerine uzun uzun örnekler vererek gösterebilirlerdi mesela. Sanki bu konuyu bulup iyi fikir demişler ama sonrasında anlatacak hikayeleri olmadığını anlamışlar ve bir an önce oyunu bitirmeye çalışmışlar gibi görünüyor. Evlilik kısmını detaylandırsalar, grafikleri biraz daha güçlü yapabilselerdi, ilginç bir oyuna imza atmış olabilirlerdi. ♦ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Görsel roman türünde olması. Konu seçimin ilginçliği.
EKSİ Oyun çok kısa. Grafikler çok ilkel.

60



We made preparations for the whole day. After sunset, someone knocked on our door.



Yapım Black Shamrock, Cyanide Studio Dağıtım Bigben Interactive Tür RPG Platform PC Web www.cyanide-studio.com/paranoia

Paranoia: Happiness is Mandatory

Hit olabilecekten harcanan bir potansiyel...

Sadece klonların yaşadığı, Friend Computer isimli bir yapay zekanın yönettiği, Alpha Complex adı verilen yaşam merkezinde zorunlu tek şey var; mutlu olmak. Nicole Kidman'ın oynadığı The Stepford Wives durumu gibi biraz, bu mutluluk zorunluğunda karakterleriniz hep güler yüzlü olmak zorunda hatta olmazlarsa mutluluk hapları yardımınıza koşuyor. Karakterinizi seçtikten sonra klon olarak bu mutlu dünyada üzerinize düşen görevleri yapmanız isteniyor. Başlangıçta yeteneklerinizin ne olacağına siz karar veriyorsunuz; mühendislik, psikoloji ya da silah kullanma becerisi gibi sonrasında bu özellikler daha da gelişiyor. Burası nasıl bir yermiş diyerek ortalıkta aylak aylak gezinirken yanınıza yaklaşan biri, önceki liderin ayrılmak zorunda kaldığını ve görevlere atanan ekibin başında olmamız gerektiğini söylüyor. Ekibin adı Troubleshooters. İlk görev oldukça basit, binanın diğer katlarında zarar veren robotlar varmış, onları yok etmemiz isteniyor. Gerçekte istila gibi bir durum da yok, klonları eğlendirmek için böyle tuhaf prog-

ramlar hazırlanmış. Görevlere giderken her seferinde "hainlere dikkat edin ve mutlu olmayı unutmayın" uyarısı geliyor. Bu ilk basit görevden sonra yanımıza üç kişi daha almamız söyleniyor, onları da yeteneklerine göre seçebiliyorsunuz. Trene binip dört kişi olarak Alpha Complex'de yaşanan problemleri çözmeye çalışıyoruz. Bazen içecek otomatının diğer klonlara saldırıp öldürdüğü ya da birliği yıkmak isteyen hainleri yakalamamız gereken görevler veriliyor. Bu esnada kendi birliğinizde ya da başka bir yerde davranışlarınıza dikkat etmeniz gerekiyor çünkü bir hainlik seviyesi var eğer o %100 olursa gözünüzün yaşına bakmadan yok ediliyorsunuz. Görev sonu toplantılarında da söylediklerinize dikkat etmelisiniz eğer Friend Computer'a karşı gelirsiniz ya da hainlerin tarafını tutarsanız yine aynı sonuç oluyor. Gerçek hayatta öldükten sonra hayat yok ama burada var, klonunuz sıfırdan yaratılabilir. Bölümler gitgide zorlaşıyor daha yetenekli düşmanlarla karşılaşıyorsunuz ekipekilerin ölmesi problem değil ama siz ölürseniz checkpoint alanından

devam edebilirsiniz.

Oyun görsel olarak muhteşem grafiklere sahip değil. Karakterin gitmesini istediğiniz yeri seçiyorsunuz, tüm takımı ile birlikte gidiyor ya da ayrı ayrı kontrol edebilmemiz de mümkün. Bu kısımda biraz daha hızlı gitseler seçeneği olsa iyi olurdu diyorsunuz ama kontroller de biraz eski usul bazı hareketler için uğraşmak gerekiyor. Savaş halinde durdurup herkesi farklı yerlere yollayabiliyorsunuz bu da saldırı anında avantajlı olmanızı sağlıyor. Öldürmeniz gereken robotlarla karşılaştığınızda otomatik olarak saldırıda bulunabiliyorlar ama daha özellikli silahları kullanmak için özel bir çaba göstermeniz gerekiyor. Bu kısmı neden bu kadar zor yaptıklarını anlamış değilim, önce aşağıdan silahı ya da bombayı bulmanız daha sonra üzerine gelip hedefi seçmeniz gerekiyor siz bunu yapana kadar daha akıllı olan düşmanlar çoktan başka bir yere gitmiş oluyor. Çoğunlukla o kadar akıllı düşmanlarla karşılaşmıyorsunuz ama yine de saçmalık. Harita sayesinde gideceğiniz yeri kaybolmadan bulmak mümkün ve yapmanız gerekenleri de sağ köşedeki menüde görebiliyorsunuz böylelikle kafa karışıklığı olmuyor. Oyunda sürekli Bouncy Bubble içeceğinden bahsediliyor ve bunun gibi oldukça absürt, komik diyaloglar var. Konu olarak eğlenceli ama kontroller, bayat hikaye ve yaşanan bazı aksaklıklar yüzünden güncelleme olsa daha iyi olabilecek Happiness is Mandatory'yi çoğu kişiden fazla sevdim diyebilirim. ♦ Nevra İlhan

KARAR

- ARTI** Hikayesi, görevler bütünü ve komik olması güzel
- EKSİ** Grafikler yetersiz, kontroller sıkıntılı, RPG öğeleri zayıf





Yapım The Knights of Unity Dağıtım All in! Games Tür Simülasyon, Parti Platform PC, PS4, XONE, Switch Web theknightsofunity.com/project/tools-up

Tools Up!

Bir elin sesi var, iki elin sesi var!

Defalarca taşınmış biri olarak boyasıydı, tameratıydı, temizliğiydi derken evin ortasına yığılı eşyalara çaresizce bakıp asla yerleşemeyeceğimi hissettiğim anlar oldu. Eşya kalabalığına bir de insan kalabalığı eklenmesin diye kimseyi yardıma çağırmasam da her seferinde, "Acaba birkaç kişi daha el atsa her şey daha mı çabuk biterdi?" diye düşünmüştüm. Sonuç olarak, Tools Up! benim için bu düşüncüyü test etme imkanı oldu.

The Knights of Unity tarafından geliştirilen ve bir çeşit çok oyunculu dekorasyon oyunu olan Tools Up! ta arkadaşlarınızla bir araya gelerek ev dekore etmeye ve birbirinize öfkelenmemeye çalışıyorsunuz. Biraz Overcooked'a benzeyen oyunun sizden istedikleri çok basit: duvarları sıvayın, boyayın, halıyı değiştirin, çöprü çıkarın

vs. Her şey gayet açık görünüyor, ancak süre aleyhinize işlerken boyalar dökülüyor, karakterleriniz oradan oraya kaymaya başlıyor, biri duvarı boyayacağına parkeleri boyuyor, biri yanlışlıkla kapıyı menteşelerinden söküyor ve Mimar Selim Bey olacağını sanan siz bir kaosun ortasında kalıyorsunuz. Tools Up! ta oyuna eklenen her arkadaş işleri karıştırma ihtimali olan yeni bir insan demek ve oyuna eğlencesini katan şey de bu. Karakterlerimiz çok yavaş olduğu için zaten tek kişi oynamak ilerleyen seviyelerde oldukça zorlaşıyor ve "Boyayı getir!" diye haykıracağınız en az bir kişiye ihtiyacınız oluyor. Bunun yanı sıra o koşuşturmaçanın içinde doğru nesnelere seçebilmek de ayrı bir işkençe, çünkü istediğiniz nesneyi seçebilmek için tam doğru noktada durmanız

gerekıyor. İçeriğinin aslında çok az olması gibi bir takım eksileri olsa da Tools Up! arkadaşlarınızla keyifli vakit geçirebileceğiniz bir oyun. Ben bu tarz oyunların farklı zamanlarda farklı dostlarla oynanabileceğini ve bu yüzden kısa zamanda tükenmeyeceğini düşünüyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Çok oyunculu modu gayet keyifli, basit ve sevimli görseller, yerinde bir zorluk seviyesi.

EKSİ İçerik bir hayli kısıtlı, bazı mekaniklerine alışmak gerekiyor, başlangıçta yeterli tutorial bulunmuyor

75

Yapım Rooster Teeth Games Dağıtım Rooster Teeth Games Tür FPS Platform PC Web www.games.roosterteeth.com

Vicious Circle

Renkli, ÇOK RENKLİ bir koşturmaca

Oyun camiasının kalbi birçok açıdan FPS türü ile atar. Çok fazla insanın dikkatini çeken ve kamera açısı yüzünden daha interaktif bir his yaratan bu türün, oyun tarihine baktığımız zaman en çok tüketilen tür olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle Overwatch ile başlayan renkli FPS oyun modeli sonucunda, peşi sıra birçok garip oyun piyasaya çıktı. Hatta eskinin Doom ve Quake ile dikkat çeken karanlık te-

malar bir anda yitip gitti. Oyun modeli daha hızlandı ve daha tekrar edilebilir hale geldi. İşte tam bu değişikliklerin ardından karşımıza Vicious Circle isimli oyun çıktı. Oyunumuz tamamen multiplayer deneyim üzerine kurulu ve en az Overwatch kadar renkli bir dünyaya sahip. Hızlı ve dinamik oyun yapısı sayesinde, defalarca ölüp yeniden baştan başlanan bir yapı sunuyor. Fakat esas farklılık, karakterlerin oyuna olan etkileri... Bir taraftan etraftaki eşyaları toplamaya çalışırken, bir taraftan da yaratık olarak karşımıza çıkan tüm düşmanları yok etmeye çalışıyoruz. Maçların amacı, en çok "loot" yapan tarafın oyunu kazanması üzerine kurulu olmasından dolayı, herhangi birisiyle organize olarak hareket edebilecekken, bir anda dost bildiğinizin düşman çıkma potansiyeline hazır olmanız gerekiyor. Her tur bir oyuncu devasa yaratık rolünü üstleniyor ve karşısına çıkan herkesi yok etmeye çalışıyor. Vicious Circle

her ne kadar iyi bir fikir gibi gözükse de aslında birçok sıkıntıyı da beraberinde getiriyor. Misal, silahlar ve karakterler arasında muazzam bir dengesizlik söz konusu. Ayrıca amaç loot toplamak ama turlar o kadar kısa ki tam bir şeyler yapmaya başlarken bitiyor. Oyunun kendisine ait "dedicated" sunucuları olsa da kendi deneyimlerin esnasında çok fazla "lag" sorunu ile karşılaşım ki birçok farklı internet sağlayıcı üzerinden deneyim ettim. Özetlemek gerekirse, kendi içerisinde eğlenceli ama üzerine çok çalışılması gereken bir oyun.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Rengarenk grafikler, hızlı ve dinamik oyun yapısı.

EKSİ Çok fazla lag sorunu yaşıyor, silahlar arasında denge sorunu var

70





Tür Masa Oyunu Platform iOS, Android Fiyat 72.99 TL



Reiner Knizia Yellow & Yangzte

Cep telefonunda bulabileceğiniz en detaylı oyunlardan

Masa oyunlarının bilgisayar ya da telefonda olmasını bir yandan destekliyorum, bir yandan da gerçek anlamda sosyalleşmeyi yok ettikleri için önyargıyla yaklaşıyorum. Ekranda oynamak bunun gibi zor oyunları öğrenmeyi daha kolaylaştırıyor, orası kesin. Dr. Knizia'nın popüler oyunu Tigris & Euphrates'e hakimseniz onun bir nevi benzeri Y&Y, Çin tarihinde geçiyor. Yellow & Yangzte'nin uzun bir öğrenme safhası var onu baştan belirteyim. Bunun gibi masa oyunlarında çok da becerikli olmadığım için, oynayarak öğrenirim demeyip bütün eğitim başlıklarının üzerinden tek tek

geçtim, siz de öyle yapın. Oyunu yapay zekâ ile oynayabileceğiniz gibi, çevrimiçi olarak dört kişiye kadar da oynayabiliyorsunuz. Her oyuncunun, tarım, ticaret, askeri güç ve yönetim alanları mevcut. Oyuna, bu alandaki liderlerden (Vali, Asker, Çiftçi, Tüccar ve Esnaf) birini seçerek başlayabiliyorsunuz. Her turda, iki hamle hakkınızla liderinizin olduğu yere, binalar inşa etmeye başlıyorsunuz. Aynı renkteki taşınız, rakibin aynı rengiyle yan yana geldiğinde savaş çıkabiliyor. Bu savaşlar için askeri gücünüzü yüksek tutmak isteyebilirsiniz ama eğer onları

besleyecek kaynaklara sahip değilseniz bunun herhangi bir anlamı olmayacaktır. Kaynakların yokluğu isyanların çıkmasına sebep oluyor, haliyle bu yüzden de puan kaybedebilirsiniz. Elinizde bulunan tüm taşları bitirdiğinizde kimin daha yüksek skoru olmuşsa, o taraf oyunu kazanmış oluyor. Mavi taşları nehrin yanına her zaman yerleştirememek ya da üç Pagoda varsa birinin yıkılmasının gerektiği gibi çok fazla ayrıntı ve öğrenilmesi gereken özellik var. Kendi adıma çok başarılı olduğumu söylemem ama bu türdeki oyunları sevenler için gayet başarılı olduğumu söyleyebilirim.

75



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Mineblast!!

Minik kedi kristal avında!

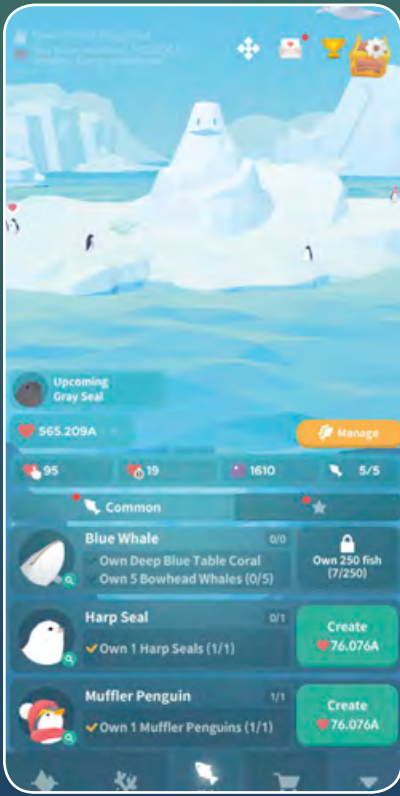
Kedili oyunlara karşı bir zaafım var, farkındayım. Son zamanlarda, kedilerin başrolde olduğu oyunlar ya daha popüler ya da ben algıda seçicilik yapıyorum. Mineblast da madenci bir kedinin yerin altında kristalleri topladığı oldukça sevimli bir oyun. Pikselli grafikleri ve atari müzikleri eşliğinde, toplamda 40 bölümden oluşan oyunda, toplamanız gereken bir kristal sayısı var. Onları toplayıp kapıya ulaştığınızda bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz. Kristalleri

tam anlamıyla toplamadığınızda bile çıkışa ulaştığınızda yine de bölümü bitirmiş oluyorsunuz. Yeraltı madenlerini toplamak için patlatmanız gereken yerler var, bu yüzden de platformun bir yerinde mutlaka almanız gereken dinamitler oluyor. Dinamitlerin de yardımıyla yolu temizleyip ilerleyebilirsiniz. Usul usul sadece patlatarak ilerlerken, dokununca canınızı alabilen kabuklu yaratıklarla karşılaşıyorsunuz Super Mario usulü üzerine zıplayıp mı öldürüyorum acaba diye

düşündüm ama yanılmışım onların da ölümü dinamitten oluyor. Dokunmadan üzerinden zıplarsanız da zarar almadan kurtulabilirsiniz. Oynanış oldukça basit, ekranın sol tarafında yön tuşları ve sağda ise zıplama ve dinamit koymak için bir tuş var. Oyunda öldüğünüzde kaldığınız yerden başlamak için video izleyebilirsiniz ama başlangıçta oldukça kısa ve kolay bölümler olduğu için baştan oynamak o kadar kötü olmayacaktır.

73





Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Tap Tap Fish: Abyssrium Pole

Penguenleri kim sevmez yahu?

Kar yağmayan İstanbul'da, Kuzey Kutbunda geçen bir oyun görünce hemen atlayıp indirdim. Koalalardan sonra dünyanın en sevimli hayvanları foklar ve penguenler var oyunda ama bu Tap Tap işini çok da sevdiğimi söyleyemem. Mas-mavi gökyüzü ve okyanusun ortasında duran bir buz adasını, minik hayvanların yaşam yeri haline getirmemiz gerekiyor. Üzerine tıkladıkça kalp kazandığımız buz dağının seviyesini ne kadar çok arttırabilirsek o kadar çok kalbimiz oluyor ve onlarla hayvan çeşitliliğini arttırabiliyoruz. Macaroni Penguin, Salmon Shark, Wandering Albatross gibi kutupta gerçekten yaşayan hayvanların olduğu oyunda, hayvanların üzerlerine tıklayınca türlerine dair ufak bilgiler de alabiliyoruz. Kar kazları, yunuslar dışında kutup bitkilerinden de adaya koymanız

gerekıyor çünkü Blue Whale için Deep Blue Table Coral olması gerekiyor. Oyun aslında çok huzur verici, kutupları ve penguenleri de seviyorsanız sürekli tıklama halinden rahatsız değilseniz tam size uygun olabilir Abyssrium Pole. Rahatsız olduğum konulara gelecek olursam, menüyü açtığımda ekranın yarısını kaplıyor, adayı etrafıca görebilmek ve yakınlaştırmak için ekranın üst köşesinde duran oklu simgeye tıklamak gerekiyor ve bunu her seferinde yapmak can sıkıcı. Size hediye sandığı gönderiyor ama bunu açmak için video izlemeniz gerekiyor. İzlemek istemiyorsanız o sandık suyun içinde öylece duruyor. Arada bir, canım penguen ve buz görmek istediğinde açıp boş boş tıkladığım bir oyun olacak gibi görünüyor ama bu türü sevenler daha ciddi oynayabilirler.

65



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Might & Magic: Chess Royale

Battle Royale ve Auto Chess bir arada!

Mobil oyun sektörü çok geliyor ama bir yandan çabuk da tükeniyor. Yerlere göklere sığdıramadığımız bir oyunu ya da türü, kısa bir süre geçtikten sonra tarihin tozlu sayfalarına acımasızca gönderiyoruz. Bu yüzden de oyun geliştiricileri, ilginç değişik ne yapabiliriz diyerek bir yerlerde, sürekli kafa patlatıyor. Ubisoft da bunlardan biri olacak ki, Battle Royale ve Auto Chess'i birleştirip bunu aynı anda yüz kişiyle birlikte oynayacak bir zemine oturtmuş. Oyuna başladığınız anda hemen kendinizi savaş ortamında buluyorsunuz ve size

verilmiş olan 5 altını karşılaşmada kullanacağınız savaşçılar için harcamanız bekleniyor. Hızlı karar vermeniz gerekiyor çünkü kısa bir süreniz var. Seçtikten sonra oyun alanına savaşçılar sürüklüyorsunuz hızlı bir savaş sahnesinden sonra kazanıp kazanmadığınız belli oluyor. Kazandıkça karşılaşmalar devam ediyor ve kazandığınız altınlarla takıma güçlü savaşçılar alabiliyorsunuz ve aynı zamanda karakterleriniz mücadele ettikçe güçleniyor. Ekibinize yeni karakterler ekleyebildiğiniz gibi yine altın karşılığında satabiliyorsunuz hatta geliştikçe

daha yüksek bedeller kazanabiliyorsunuz. Oyun size karakterlerin hangi yönde başarılı olacağını ya da alana koyamayacaklarınız ile ilgili yardımcı oluyor ama ne yetenekleri olduğunu index menüsünde okumanız gerekiyor çünkü o kadar hızlı geliyor ki bir yandan ona hâkim olmanız kolay değil. Oldukça komplike bir oyun olmasına rağmen ne uzun beklemler var ne de herhangi bir aksaklık, üstelik ön kayıt versiyonunu oynadığım halde. Biraz karmaşık söz konusu ama bir süre sonra ona uyum sağlıyorsunuz.

77





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Woodturning 3D
2. Zula Mobile: Online FPS
3. Flick Goal
4. Dream League Soccer 2020
5. Brain Test: Trick Puzzles

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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

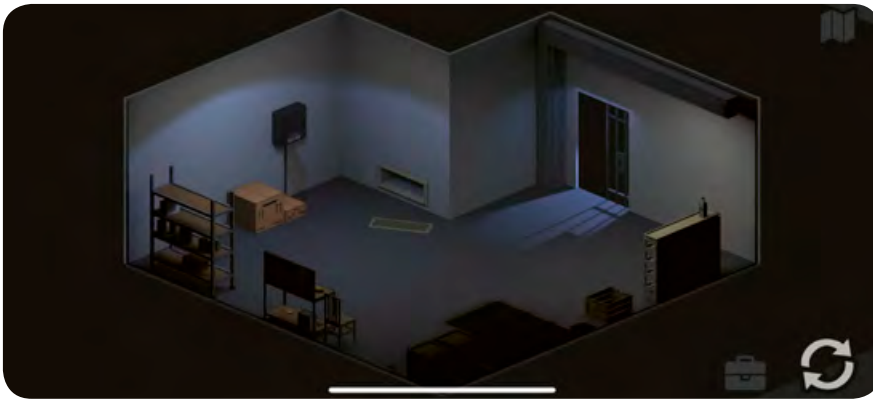


En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Zula Mobile: Online FPS
2. Scary Teacher 3D
3. Subway Surfers
4. Brain Test: Trick Puzzles
5. Gardenscapes

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Earn to Die 2
3. Construction Simulator 2014
4. RFS – Real Flight Simulator
5. Football Manager 2020



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

Nox

Kaçış odası oyunlarından hala bıkmadıysanız...

Kaçış odası oyunları 20 yıl önce internette en çok zevk aldığım oyunlardandı. O zamanlar sadece bir odada geçerdik, bazılarını çileden çıkaracak kadar zor, bazısı da yatağın altındaki anahtarını alıp kapıyı açacak kadar kolay olurdu. Sonra oyunlar çoğaldı, gelişti hatta gerçek kaçış odaları açıldı. Ben o basit oda oyunlarının tadını hiç alamadım bir daha. Nox'u oynamaya başladığımda o eski oyunların havasını verdiği için oldukça sempatik geldi. Karakterimiz hapisane hücresi gibi bir odada uyanıyor. Başlangıçta hiç zorlamıyor, o hücreden nasıl çıkacağınızı hemen anlıyor ve kendinizi bir evde buluyorsunuz. Odalardan çıkmak için bazen bulmacalarla karşılaşabiliyorsunuz. Odalar basit döşenmiş, gördüğünüz açığı basit bir tuşla çevirebiliyorsunuz ve topladığınız eşyaları da

kolaylıkla kullanabiliyorsunuz. Karakterin zaman zaman kendi kendine konuşmasına şahit oluyorsunuz ama olayların nasıl böyle geliştiğini, neden kendini bir hücrede bulduğunu çok da anlayamıyoruz. Gizem dozu güzel ama sanki biraz daha ayrıntı verilebilse karakterle daha çok bağ kurma imkânı sağlanabilirdi. Adımı sevmem gerekiyor ki, kurtulması için canla başla yardım edeyim. Oyunda biraz ilerledikten sonra size haritayı da veriyor ve böylelikle nerede olduğunuzu nereye gittiğinizi daha kolay bir şekilde anlayabiliyorsunuz. Grafikleri oldukça basit güzel de ama oda olduğunu anlayabilmemiz için herhalde tam ekran kullanılmamış. Neticede türü sevenlere hitap eden, iki saate yakın bir sürede bitirebileceğiniz güzel bir kaçış oyunu Nox.

75



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

CodyCross

Nereden öğrenmişim ben bunca kelimeyi?

Doğruyu söylemek gerekirse, mobil oyun furyası dünyayı kasıp kavurmaya başladı başlayalı ben de kendimi bu akıma kattım bulunuyorum. Özellikle, kolay tüketilebilir ve ilginç şekilde rahatlatıcı olan hypercasual oyunlar yalnızca oynayanların bileceği bir şekilde insanı saatlerce telefonun başında tutmayı başarabiliyor. Rahatlıkla bu kategorinin altında

yer alabilecek olan CodyCross da son haftalarda elimden bırakmadığım oyunlardan biri oldu. Bulmaca türünde olan oyunda, dünyamızı ziyaret eden CodyCross isimli sevimli bir uzaylıya gezegenimizi öğretmeye çalışıyoruz. Yeryüzü, sualtı ya

da icatlar gibi konseptlere sahip bölümlerde ilerleyerek uzaylı dostumuza dünya hakkında bilgiler veriyoruz. Seyahat ettiğimiz her bölümün içerisinde birden fazla seviye yer alıyor. Bu seviyelerde yatay şekilde alt alta yerleştirilmiş olan kelimeleri, ipuçlarını kullanarak bulmaya çalışıyoruz. Kimi zaman, verilen ipucundan kelimeyi çıkarmak zor olsa da siz diğer kelimeleri buldukça boşluklar yavaş yavaş harflerle dolmaya başlıyor.

Son olarak, oyunun Türkçe lokalizasyonu da benim deneyimlediğim kadarıyla oldukça iyi. Herhangi bir hatalı tanım veya kelimeyle karşılaşmadığım gibi, "En yakın arkadaşım demlik olan mutfak gereci" gibi ipuçlarıyla da yer yer kakhahalara boğulduğum oldu. Oyunun zaten ücretsiz olduğunu göz önünde bulundurursak bence indirmeden önce iki kere düşünmenize gerek yok. İndirin, deneyin ve kelime dağarcığınızın sizin bile tahmin ettiğinizden başarılı çalıştığını görerek kendinizle gurur duyun.

85

Neve İlhán



ŞUBAT
SAYISINI KAÇIRMA

50
POSTER
50
STICKER
Hediye
DEFTER



50 Poster 50 Sticker

ŞUBAT 2020 NO: 2
FİYATI ₺ 14,90

ISSN 1300-5588
71300*558003

ARIANA
MÜZİKLE
İYİLEŞİYOR

SELENA
seni
BEKLIYORDUK!

JUSTIN
ÇOOK LEZZETLİ DÖNDÜ!

MUHTEŞEM
HARLEY
QUINN
BİZİMLE

AŞKI
YAKALAYANLAR
BURADA MI?

ÖNCE
HAYRAN
SONRA
SEVGİLİ
OLDULAR

MCR
GERİ
DÖNDÜ!

SEVGİLİLER
GÜNÜ'NE
HAZIR
MISIN?

KATY
KEENE
GELİYOR!

HALSEY
HER ŞARKISI
BİR ŞEY
ANLATIYOR

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

i instagram.com/heygirlonline



WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH

8.3 yaması geldi ve biz aklımızın iplerini saldık...

Sayfa
86





WOW: BATTLE FOR AZEROTH

Aklınıza mukayet olun. N'Zoth artık serbest!

8.3 yaması "Visions of N'Zoth" ile birlikte eski tanrı N'zoth'un gazabına uğramaya geçtiğimiz haftalarda başladık bile. Duyguları manipüle edebilme yeteneği sayesinde, değil dostlarınıza, kendinize bile güvenemeyeceksiniz! Ama burası Azeroth ve bizler de bu dünyanın uzun yıllardır bir parçası ve kahramanı olarak hangi zorlukların üstesinden gelmedik ki? Bunu da atlatmanın bir yolu var elbette.

Malum, yerimiz kısa o yüzden daha fazla uzatmadan hemen konuya girmek istiyorum. Spotta da bahsettiğim üzere bu yama ile birlikte N'Zoth serbest kalıyor. Uldum ve Vale of Eternal Blossoms'a başlatmış olduğu istila da öncelikli olarak bastırmamız

gerekten yerlerden. Yamanın hemen başında N'Zoth'un saldırılarına karşı akıl sağlığımızı korumak adına bir takım görevler yapıyor ve hemen sonrasında da Legendary bir Cloak elde ediyoruz. Bu yamada odaklanmamız gereken amaçlarımız başında ise bu Cloak'ı geliştirmek ve güçlendirmek var.

Ny'alotha, the Waking City adında, içerisinde 12 adet boss barındıran bir raid de elbette bu yama ile birlikte oyuna eklendi ve boss'lar da birer birer düşmeye başladılar. Ayrıca ufak bir hatırlatma; siz bu satırları okurken LFR versiyonları da aktif edilmiş olacak. Allied Race sevenler içinse Horde'lar Vulpera, Alliance'lar ise artık Mechagnome'ların tadını çıkartabilecekler.

Yamadan Auction House da nasibini aldı. Bugüne kadarki en önemli değişimini geçiren Auction House, artık çok daha kullanışlı. Mısal bir ürün satmak için tek tek fiyatını kontrol edip, elle fiyat girmek zorunda kalmıyorsunuz. Elbette bunları kolaylaştıran Addon'lar vardı ancak Auction House'a yapılan yenilikleri -gecikmiş dahi olsa- memnuniyetle karşılıyoruz.

Son olarak ufak bir dipnot olarak ekleyelim; artık -Warglaive'ler hariç (Ah Blizzard yakatın beni. Gitti güzelim silahlarla oynama şansım!)- tüm legendary'leri transmog edebiliyoruz. Loot'unuzun bol olması dileğiyle, Shadowlands'de görüşmek üzere!

◆ Emre Öztınaz

LEGENDS OF RUNETERRA

LoR açık betaya yeniliklerle girdi!

Riot'un yeni kart oyunu Legends of Runeterra, geçtiğimiz yıl sonunda yapılan iki ön izleme döneminin ardından nihayet açık betaya geçti. Gerçekleştirilen ön izleme



aşamaları çok sınırlı bir oyuncuya sunulmuştu ve haliyle oyunu denemek isteyen birçok oyuncu bundan mahrum kaldı. Ancak Riot bunun üzerine çalışmalarını hızlandırdığını açıkladı ve kapalı beta aşaması yerine oyunu direk olarak açık beta aşamasına geçirdi. Böylece tüm oyuncular oyunu deneme imkanı buldu. 24 Ocak tarihinde başlayan açık beta ön izleme dönemlerinde görmediğimiz birçok yeniliği de beraberinde getirdi.

Yapımcı ekip açık beta ile dereceli sistemi de oyuna ekledi. Dereceli oyunlar LoL'dekine benzer bir yapıda. Demirden aşamasından Uсталık aşamasına kadar yükselbiliyoruz. Her aşama yine LoL'deki gibi dört küme sunuyor. Ancak yeni bir aşamaya yükseldiyse de

aşamının altına düşmüyorsunuz. Yani diyelim ki Platin II'ye kadar çıktınız. Bu durumda üst üste oyun kaybetmeniz bile en kötü Platin IV'de kalıyor, Altın aşamasına düşmüyorsunuz.

Buradaki amacın oyuncuların düşme endişesi ile yeni stratejiler denemekten kaçınmalarını engellemek. Ayrıca artık arkadaşlarımıza meydan okuyabiliyoruz. Arkadaş listemizin de LoL'deki arkadaş listemizle senkronize olması çok güzel.

Son olarak yeni kozmetikler de oyuna eklenmiş durumda. Yeni oyun tahtaları ve üç yeni gardiyan oyuna eklendi. Dahası da gelecek aylarda eklenecek. Riot LoR'u hem mobil hem de PC için bu yılın yarısına yetiştirmeye çalıştığından bahsetti. ◆ Enes Özdemir



Yapım Inferna Limited Dağıtım Inferna Limited Tür MMORPG Platform PC Web inferna.net Çıkış Tarihi Erken erişimde

INFERNA

Kalıpların dışına çıkmayan, eski usul bir eğlence kaynağı

Hilenin artması ve emeğin ikinci plana düşmesi nedeniyle Knight Online'ın altın günlerini arkasında bıraktığı, benim de artık yıllarımı harcadığım bu oyuna veda ettiğim bir dönemde, yine ülkemizde oldukça popüler olan başka bir MMORPG ile tanışmış. Bu defa da kendimi onun kollarına salmıştım. Tahmin edebileceğiniz üzere bu oyun Metin 2 idi. Pek karmaşık olmayan, kullanıcı dostu oyun yapılarına sahip olan bu iki yapım ülkemizde gerçekten çok sevildi ve hala sadık bir kitle onları oynamaya devam ediyor. Benim için ise bu oyunlar birkaç yılda bir girip 1-2 günlüğüne geçmişin kokusunu hissetmeye çalıştığım yapımlar olmaktan ileri gidemiyorlar artık. Geçtiğimiz ay oyun yapısı ve atmosferi ile yine beni geçmişe götüren bir yapım ile karşılaştım. Inferna henüz erken erişim aşamasında olan ve ücretsiz olarak Steam üzerinden erişebileceğiniz bir oyun. Daha ana menüdeyken bile Metin 2'yi hatırlatan yapım oyun yapısıyla da aynı yolda olduğunu gösterir nitelikte. Açık açık söylemek gerekirse Inferna öyle yeni soluk arayan oyunculara göre bir yapım değil. Tam tersine eski usul bir MMORPG oyunu arıyorsanız sizi tatmin edebilir. Inferna şu erken erişim haliyle size iki farklı fraksiyon ve dört farklı sınıf sunuyor. Hangi fraksiyonu seçtiğiniz açıkçası çok da önemli değil. Caratas ve Jerro fraksiyonlarından birini seçiyor ve daha önemli bir nokta olan sınıflara geçiyoruz. Bu sınıflar Assassin, Wizard, Warrior ve Half-Demon'dan oluşuyor. Bu sınıflar içinde elbette öncelikle Half-Demon isimli sınıf dikkat çekiyor. Genel kalıplara göre bir nebze daha kendini ayırabilen bu sınıf hem büyü hem de yakın dövüş yeteneklerine sahip. Diğer üç klasik sınıftan Warrior tek ve

çift silah kullanmak konusunda uzmanken, yakın dövüşte de etkin ve iyi bir tank. Assassin, yüksek Dexterity değeri ile hançer veya yay kullanabilirken, ani hasar vermek konusunda uzman. Son olarak Wizard ise doğadan kazandığı büyü gücünü kullanıyor ve doğal olarak zeka (Intelligence) oranı yüksek. Tüm sınıflar üzerinde yatınlıklarına göre Vitality, Dexterity, Intelligence ve Strength gibi dört temel beceriyi geliştiriyoruz. Ancak günümüz RPG veya MMORPG'lerinde çok nadiren gördüğümüz şekilde bu becerilere puanları kendimiz dağıtıyoruz. Bu durum gözümde resmen 2008 öncesi MMORPG hatıralarımı canlandırdı diyebilirim. Zaten bu durumu sadece bu noktada değil oyunun pek çok noktasında yaşıyorsunuz. Mobları üçerli olarak çekerken, savaş sistemini gördüğünüzde ve rastgele ortaya çıkan riftlerle Metin 2 ve Rift'in oyuna olan etkisi açık açık hissediliyor. PvE oynanış elbette zindanlara da dayanıyor

ve belirli seviyelerde belirli zindanlara ilgili harita bölgesine girerek dahil oluyorsunuz. Oyunun PvP sistemi şu anda oldukça sınırlı. Belirli bölgelerde gerçekleştirebildiğiniz PvP savaşları da yine Metin 2'yi hatırlatır nitelikte.

Oyun şu anda 60. Seviye sınırı sunmakla beraber erken erişim aşamasında olduğu için hala görmediğimiz pek çok içerik olduğu belirtiliyor. Lonca sistemi, meslek tabanlı bir crafting sistemi, daha gelişmiş bir PvP sistemi veya mobil/konsol desteği yapılmak istenen geliştirmeler arasında. Ayrıca şu anda optimize olmayan oyuna teknik açıdan da geliştirmeler yapılacak. Her ne kadar geçmişe yönelik hoş bir hava sunsa da Inferna'nın bir senelik erken erişim aşamasını dahi tamamlamasına biraz şüpheyle bakıyorum. Yine de Metin 2 özlemi çeken ama daha modern bir yapıda bu özlemini gidermek isteyen oyunculara iyi gelebilir. Gelecekte neler olacak, bekleyip göreceğiz. ♦ **Enes Özdemir**





2010'LARIN HAYAL KIRIKLIĞI YARATAN ONLINE OYUNLARI

Şöyle bir geriye dönüp baktığımda 10 senenin bu kadar çabuk geçtiğini görmek şaşırttı beni. Hatta vaktiyle test ettiğim bazı oyunların üzerinden 7-8 yıl geçmiş olduğu gerçeği ile bile yüzleştim. Geçtiğimiz 10 yıl online oyunlar açısından hiç olmadığı

kadarıyla hareketli geçti. 10 yılda sayısız oyun piyasaya çıktı ve sadece bunların küçük bir kısmı hedeflerine ulaşabildi. Adını duymadığımız veya çoktan unuttuğunuz birçok oyun olduğuna eminim. Ancak bazı oyunlar var ki duyurulması ile online oyuncuları büyük beklentilere sokmuş,

bambaşka heyecanlar yaşatmışlardı. Bu oyunlarda yaşanan hayal kırıklıkları da beklentilerle eşdeğer seviyede oldu zaten. Aslında bu dosyaya dahil edebileceğimiz birçok oyun olsa da geçtiğimiz on yılda benim en çok aklımda kalanları bir hatırlamak istedim. ♦

Wildstar (MMORPG)

Ah sevgili okur ah. Şu listede en çok içini acıtan yapım nedir deseniz kesinlikle WildStar olurdu. Carbine Studios'un geliştirdiği WildStar, ilk olarak Gamescom 2011'de duyurulmuş ve düzenli yayınlanan yeni bilgilerle oyuncuların ilgisini üzerine çekmeye başlamıştı. Nexus gezegeninde geçen oyunda, antik Elden ırkının üstün teknolojisinin kalıntıları arıyorduk. Hikaye biraz Borderlands'e benzese de temel MMORPG mekanizması, keşif olgusu ile birleştiğinde bir hayli ilgi çekiciydi. Abonelik sistemi ile yayın hayatına başlayan yapım, vadettiği içerikleri tam olarak sunamaması nedeniyle başlangıçtaki hype seviyesini zamanla kaybetti. Neticede bir zamanlar WoW'un rakibi olarak nitelendirilen bir yapım daha önce F2P sisteme döndü, daha sonra ise 2018 yılı içerisinde kepenkleri indirdi.



Otherland (MMORPG)

Duke Nukem Forever ve Otherland'in ortak noktaları nedir biliyor musunuz? İkisi de uzun yıllar geliştirme sürecini tamamlayamadı, bu süreç boyunca yayıncı sorunları yaşandı, yapım süreçleri yılan hikayesine dönüştü ve sonunda piyasaya çıktıklarında en iyi yönleri sabit diskimizden silindiği o mutlu andı. Otherland şu anda bile Steam'de erişilebilir ve yeni içerikler sunmaya devam ediyor ancak hala oyuncuları memnun etmekten çok uzak. Bir Tad Williams romanından uyarlanan oyun maalesef ilgi çekici görevler ve hikaye akışı sunamadı, PvP sistemi eh işte diyebileceğimiz bir düzeyde çakıldı ve çeşitli performans sorunlarını çözmekte yetersiz kaldı. Gelen güncellemeler de bu sorunların üstesinden gelemedi. Elbette daha iyi bir hikaye sunumu ve daha orijinal bir oynanışla çok daha iyi olabilirdi Otherland. Bu kadar uzun süreçte yaşanan sorunlar yaşamasaydı belki bu sayfalardan çok uzakta olacaktı ancak ilk duyurulduğu 2008 yılında oluşturduğu beklentilerin çok azını karşılayabildi.



Everquest Next / Landmark

(MMORPG)

Daha doğru düzgün oynayamadan tasını tarağını toplayıp ölü oyunlar kervanına katılan Landmark başlangıçta, Everquest Next: Landmark olarak duyurulmuştu. Everquest Next ve Landmark isimlerini ayırıp ayrı ayrı iki marka oluşturmayı amaçlayan Sony bünyesindeki Daybreak Games, her iki oyun için de hayal kırıklığı yaratan sonuçlar elde etti. İlk önce 2016'nın ilk çeyreğinde henüz geliştirilme aşamasındayken ve ilk testleri yapılırken, yapımcı ekip kendi beklentilerini oyuna yansıtmadıkları için Everquest Next'in iptal edildiğini açıkladı. Landmark'ın yapım aşaması ise devam etti ve Haziran 2016'da piyasadaki yerini aldı. Voxel tabanlı oynanışı ile hayalinizdeki dünyayı oluşturmanızı amaçlayan Landmark ne yazık ki beklentileri yeterince karşılayamadı. Daybreak de bunun sonucunda duruma yeterince açıklık getirmeyen bir mesaj ile oyunun Şubat 2017'de kapanacağını açıkladı.



Infinite Crisis (MOBA)

Bir DC fanı olarak Turbine'in geliştirdiği Infinite Crisis duyurulduğunda havalara uçmuştum. Aslında DC kahramanlarını bir araya toplayan bu MOBA oyunundan beklentilerim çok yüksek olmasa da sahip olduğu DC teması oyunu denemem için yeterliydi. Birkaç sefer dergiye de yazdığım Infinite Crisis, ne yazık ki daha beta aşamasında geleceğinin parlak olmadığını gösterdi. Oyun canlı konuma geçtikten sonra dönem dönem girip oynamaya devam etsem de ilk bir saatin ardından neden düzenli olarak oynamadığımı hatırlatır nitelikteydi. Oyunda iki harita bulunuyordu. Bunlardan biri LoL ve Dota'dan bildiğimiz klasik MOBA oyun yapısı, diğeri ise LoL'de artık mevta olan Dominion haritasının aynısıydı. Orijinal bir içerik sunamayan Infinite Crisis, beş aydan daha kısa bir süre sunucularını açık tutabildi ve Ağustos 2015'de bizlere veda etti.

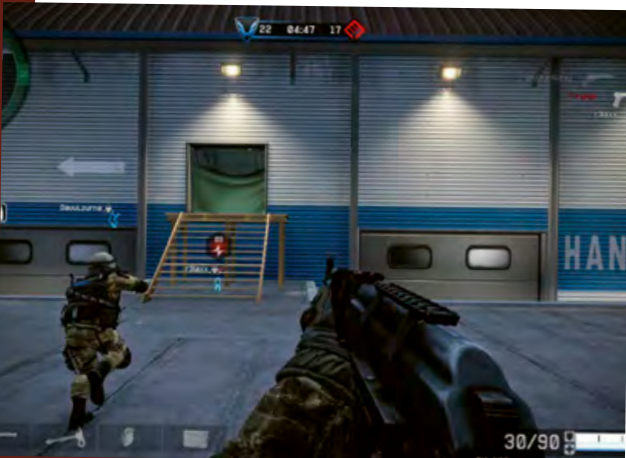


Marvel Heroes (Aksiyon)

ARPG türünü Marvel evreni ile birleştiren MMO oyunu Marvel Heroes ilk başta oldukça eğlenceli bir oynanış sunuyordu. Kağıt üzerinde her şey güzeldi. Birçok Marvel karakteri ile oynama, onları geliştirme ve yeni yetenekler kazanma şansı veriyordu. Gerek hack & slash tarzı oyun yapısı, gerek boss savaşlarıyla oldukça sürükleyici olsa da bu eğlenceli yapıyı uzun süre devam ettiremedi. 2016'nın başında oyunun yapımcısı Gazillion Entertainment'ın başkanı ve CEO'su David Brevik'in yeni kariyer planları sebebiyle şirketten ayrılışı çöküşün başlangıcı oldu. Onun koltuğuna Dave Dohrmann geçse de oyun planladığı içerikleri oyunculara söz verdiği tarihlerde yayınlayamadı. Hatta söz verilen 2017 Halloween etkinliği ve Thor: Ragnarok sayesinde Marvel sinematik evreni ile bağ kurma etkinlikleri dahi yapılmadı. Tüm bunların sonunda Disney, Gazillion ile bağları koparma kararı aldı ve 2013'de yayın hayatına başlayan oyun 2017'nin sonunda hizmetlerini tamamen sonlandırdı.

APB / APB: Reloaded (Aksiyon)

All Points Bulletin aslında şu anda GTA: Online'ın yaptığı yapılmaya çalışmış. Elbette "herkes Rockstar'ın yaptığı yapamaz" diyebilirsiniz ama yapımcı firmanın başında GTA serisinin yaratıcısı David Jones'un yer alması bile oyun için büyük umutlar beslememiz için başlı başına sebebi. Şehir haydutları ve aynasızlar arasında seçim yaparak aksiyona daldığımız bu oyunun geçmişi 2005 yılına kadar gitse de sürekli yaşanan ertelemeler oyunun çıkışını 2010'a kadar askıya aldı. 100 milyon dolardan fazla olan geliştirme rakamı ile en maliyetli olan oyunlar arasında olan APB, Realtime Worlds'un hükümet tarafından tasfiye edilmesi ile sunucularını kapadı. Daha sonra K2 Network oyunu satın alıp abonelik sisteminden F2P sistemine geçiş yaptı. APB: Reloaded olarak yeniden bizlere sunulan oyun, bu kadar masrafa rağmen ortaya elle tutulur bir şeyler koyamayınca yoluna sallana sallana devam edebildi. Oyun şu anda Little Orbis'in geliştirdiği ve yayıncılığında Steam üzerinden hala oynanabilir durumda olsa da büyük bir hayal kırıklığı olmaya devam ediyor.



Warface (FPS)

Açıklandığında oldukça büyük sükse yapan oyunlardan biri de Crytek imzalı Warface idi. FPS dünyasına yeni bir soluk getirmesini beklediğimiz Warface, CryEngine 3 motoru sayesinde Battlefield, CoD ve CS:GO gibi oyunların büyük bir rakibi olarak görülüyordu. Hatta 2011'de açıklanan Warface'in ardından sonraki yıl Crytek, oyuncular için tasarladığı, oyuncuların yeni arkadaşlar bulup beraber oyun oynayabilecekleri Gface'i de geliştirdiğini açıklamış, Warface'in de Gface bağlantısı ile oynanabileceğini belirtmişti. Gel gelelim hem Warface hem de Gface yaratılan beklentinin çok uzağında kaldı. Warface, PvP oynanış açısından başta eğlenceli saatler sunsa da silah kiralama sistemi, süreklilik sunmayan, yenilik sunmayan oyun yapısı (o yerden kayma mekaniği mahvediyordu oyunu - Kürşat) ve oldukça sıkıcı PvE görevleri ile hiçbir zaman istediği kitleye ulaşamadı. Oyun My.com altında hala oynanıyor olsa da bir zamanlar hayal ettiğimiz kadar oyununun ilgisini çekebilmiş ya da hedeflerine yaklaşabilmiş değil.



LEGENDS OF RUNETERRA REHBERİ

Riot Games'in Yeni Kart Oyunu Legends of Runeterra Artık Herkese Açık!

Riof'un yeni kart oyunu Legends of Runeterra(LoR), 24 Ocak itibarıyla açık beta testlerine başladı. Yani isterseniz şu anda oyuna kayıt olabilir ve oynamaya başlayabilirsiniz. Ancak LoR piyasadaki klasik kart oyunlarına göre bazı kompleks yapıları sahip. Bu rehber ile LoR'un temellerini, nasıl oynandığını ve oyundaki kart türlerini anlatmaya çalışacağım. Şimdi gelin League of Legends temalı yeni kart oyunumuz da ne, neymiş bir bakalım..

Sağlık ve mana sistemi

Kart oyunlarının büyük çoğunluğunda olduğu gibi, LoR'da da kazanmak, rakibin yaşam puanlarını sıfırlamaktan geçiyor. LoR'da yaşam puanlarımızı Nexus puanlarımız temsil ediyor. Zaten LoL oynayanlar da bilirler ki, LoL'de bir oyunu kazanmak için rakip Nexus'u yok etmek gerekir. Legends of Runeterra ise Nexus'u yaşam puanımız yerine kullanıyor. Her iki oyuncu da 20 Nexus puanı ile oyuna başlıyor ve her tur her iki oyuncu da kart çekiyor.

Yine kart oyunlarının genelinde oyuncular birer mana ile oyuna başlar ve her tur yeni bir mana

puanı kazanırlar. LoR'da da durum değişiyor. Yine her bir tur size yeni bir mana puanı kazandırıyor ve 10 manaya kadar biriktirebiliyorsunuz. Ancak mana konusunda ufak bir yenilik de var. Normal mananızın dışında en fazla üç adet biriktirebildiğiniz Spell mana barınız bulunuyor. Ancak bu mana barı normal mananız gibi her tur artmıyor. Eğer önceki elden artan mananız

varsa, spell manasını doldurabiliyorsunuz. Yani diyelim ki 10 manaya sahipsiniz ve o turda toplam 8 mana puanı harcayarak turu tamamladınız. Bu durumda o turda 2 mana puanı artırdığınız için spell mananız da sonraki turda 2 artıyor. Eğer herhangi bir spell kullanırsanız önce buradaki mana harcanıyor. Yani bir sonraki turda 4 manalık bir spell kullanırsanız, önce spell





manasına biriken 2 mana harcanıyor ve sadece kalan 2 mana normal mana puanınızdan eksiliyor. Böylece diğer kartlar için mana puanınızdan tasarruf etmiş oluyorsunuz.

Saldırı ve Savunma

Legends of Runeterra'da turlar arasındaki fark saldırı ve savunma yapmak ile belirleniyor. Eğer bir turda saldıran tarafsanız sonraki tur savunma taraf oluyorsunuz. Oyuncular ister saldırı ister savunma yapsın, kartlarını öncelikle Bench'e sürüyor. Daha sonra ise saldıran taraf, saldırı yapacağı kartları bench bölgesinden savaş alanına sürüyor. Savunma yapan taraf ise saldırı yapmak için savaş alanında bekleyen kartların karşısına kendi benchi içinde bekleyen kartları savunma birliği olarak yerleştiriyor. Eğer bir saldırı kartının karşısına, savunma yapması için bir kart konulmazsa saldırı yapan taraf direk

olarak rakip Nexus'a hasar veriyor. Ancak savunma yapan kartlar Nexus'a hasar vurulmasını engelliyor.

Bunu bir örnek ile açıklayalım. Diyelim ki saldıran taraf, 5 saldırı değeri olan 3 sağlık puanına sahip(5/3) iki kartı savaş alanına sürdü. Yani saldırı yapmak için iki tane 5 hasara sahip birlik hazır bekliyor. Savunma yapan tarafın benchinde ise 4 saldırı 4 sağlık puanına sahip(4/4) olan tek bir kart olduğunu varsayalım. Bu durumda saldırı yapan 5/3 değerlere sahip bu iki kart savaş alanına sürüldüğünde, karşısında savunma yaptığı kartın hasarının Nexus'a vurmasını engellerken saldırı yapan diğer kartı karşılayacak başka bir kart olmadığı için o kart rakip Nexus'a 5 hasar vermeyi başaracak.

Tur İşleyişi

Şimdi genel olarak bir turun nasıl işlediğine ge-

lelim. Saldıran ya da savunan taraf olmanız fark etmezsiniz her turun başında her iki oyuncunun da birer kart çekmesi ile tur başlıyor ve bir tur üç aşamadan oluşuyor. İlk aşamada her iki oyuncu da tur içindeki savaşta kullanacağı kartları oynuyor. İkinci aşamada ise önce saldıran taraf daha sonra savunan taraf kartlarını savaş alanına sürüyor ve savaşıyor. Üçüncü aşamada savaş tamamlanmış olsa bile oyuncular kalan manaları ile sonraki turda fazladan mana harcamamak adına yeni bir kart oynama hakkına sahip oluyorlar. Burada güzel nokta, saldıran oyuncunun her bir hamlesine karşı savunan tarafın buna cevap verebilme şansı.

Champion ve Follower kartları

Legends of Runeterra'da yer alan kartlar birden fazla kritere göre kategorize edilebilir.

Oyunda kartların ait olduğu bölgeler var ve bir deste oluştururken iki farklı bölgenin kartlarını kullanabiliyorsunuz. Biraz daha farklı yapıda işlese de HearthStone'nun Arena modu olarak anlatabileceğim Expedition modunda ise ikiden daha fazla bölgenin kartlarına sahip desteler oluşturulabiliyor. Temel olarak oyunda Champion, Follower ve Spell kartlarının bulunduğu söyleyebiliriz.

Champion: League of Legends'daki şampiyonları temel alan bu kartlar, seviye atlayabiliyor ve daha güçlü hale gelebiliyor. Ancak her bir şampiyon kartın seviye atlama koşulu farklı. Örnek vermek gerekirse, Garen'in seviye atlaması için ölmeden rakibe iki kere vurması gerekiyor. Ya da tam tersine Tryndamare'in seviye atlaması için ölmesi gerekiyor ki zaten normal hali bile





güçlü olan bu kartı oynadığınız zaman rakibi, kartı yok etmek ya da etmemek arasında seçime zorluyorsunuz.

Örnek kartlar: Thresh, Garen, Hecarim, Teemo vs..

Follower: Hearthstone üzerinden anlatmak gerekirse Follower kartlar bildiğimiz minyonlar. Champion kartlara göre birçoğu daha güçsüz ama birçok champion karttan daha güçlü ve mana bedeli yüksek follower bulunuyor. Tabii ki bu kartları kuru kuru oynamayacaksınız. Özelliklerine göre stratejiler geliştirecek gerektiğinde birbirleriyle ya da champion kartlar veya spelller ile kombineleyeceksiniz.

Örnek kartlar: Draven's Biggest Fan, Trifarian Shieldbreaker, She Who Wanders vs.

Spell kartları

LoR içinde büyü kartlarını oluşturan spell kartlar oldukça etkili olabiliyor. Oyunda yerine göre kullanabileceğiniz Burst, Slow ve Fast olmak üzere üç farklı spell türü bulunuyor.

Burst: Bu kart türü her turun her bir aşamasında oynanabilecek ve oyunda anında aktif olan, rakibin herhangi bir şekilde karşılık veremeyeceği büyüleri oluşturuyor.

Örnek kartlar: Insight of Ages, Riposte, Brittle Steel vs.

Slow: Bu spell türü Fast spellers ile beraber rakibin yanıt verebileceği bir kart türü. Ancak Slow özelliğe sahip spell kartlar turun savaş aşamasında kullanılmıyorlar. Bu kartları savaş aşamasından önceki aşamada ya da savaş aşaması bittikten sonra kalan son aşamada oynamanız gerekiyor.

Örnek kartlar: Guile, The Harrowing, Splinter Soul

Fast: Fast özelliğine sahip kartların Slow kartlardan tek farkı ise savaş aşaması sırasında kullanılabilir oluşu. Üç farklı özelliğe sahip bu büyüleri doğru zamanda oynamak oldukça önemli.

Örnek kartlar: Shadow Flare, Absorb Soul, Relentless Pursuit

Kartların pasif özellikleri

Hearthstone oynayanlar bilirler. Bazı kartların, Deathrattle, Silence, Lifesteal gibi bazı pasif özellikleri bulunur. Legends of Runeterra'da da bazı kartlar bu tür çeşitli özelliklere sahip. Bu özellikler son derece önemliler zira gerek champion gerekse follower kartlar bu özelliklere sahip olabiliyorlar. Bazı kartlar sadece tek bir pasif özelliğe sahipken bazıları birden fazla pasif özelliğe sahip olabiliyor. Oyunda belirleyeceğiniz stratejilere büyük etki eden bu özellikleri gelin beraber öğrenelim.

Elusive: Saldırı esnasında savunan taraf, bu pasif özelliğe sahip olan kartların karşısına yine bir Elusive kart dışında savunma kartı çıkaramıyor. Yani bir nevi HearthStone'daki Stealth benzeri bir işleve sahip. Savunmada ise bu kartlar kendi türünden olan kartlara karşı savunma yapabiliyorlar.

Örnek kartlar: Teemo, Shadow Assassin, Jae Medarda

Fearsome: Eğer kartınızda Fearsome özelliği varsa, saldırı yaptığınız zaman rakibiniz bu kartın karşısına 3 ataktan daha az atağa sahip bir kart koymuyor. Böylece bazı güçlü kartlar Fearsome özellikleri sayesinde zayıf kartlar tarafından engellenmesinin önüne geçiliyor.

Örnek kartlar: Kalista, Commander Ledros, Snister Poro

Quick Attack: Sadece saldırı esnasında aktif olan bu özellik, kartınızın rakip karta önce vurmasını sağlıyor. Bu durumun avantajını bir örnekle anlatmak istiyorum. Diyelim ki Quick Attack özelliğine sahip olan kartınızın 4/3 (Atak/Sağlık Puanı) özelliklere sahip. Savunan kart ise 5/3 özelliğe sahip. Bu durumda Quick Attack özelliğine sahip olan saldıran kart, savunan kart harekete geçmeden ona vurup onu yok edecek. Alternatif bir senaryoda savunma yapan kartın 5 can puanı bulsaydı bu durumda saldıran kartın(4/3) saldırısından sonra 1 can puanı

kalacak ve kendi saldırısını yaptığında Quick Attack özelliğine sahip kartı yok edecekti. Kısaca Quick Attack özelliğine sahip olan kart, eğer rakibi tek vuruşta öldürebiliyorsa o savaştan hasar almazdan çıkabiliyor.

Örnek kartlar: *Jinx, Senna, Plaza Guardian*

Challenger: Savunma yapan taraf, normal şartlarda saldıran tarafın kartlarının karşısına savunma yapması için istediği kartı koyabilir. Ancak saldıran tarafın Challenger özelliğine sahip bir kartı varsa işler değişiyor. Şöyle ki saldırı yaparken rakip bench bölgesinde yer alan istediğiniz bir kartı Challenger kartınızla eşleştirebilir ve o iki kartın savaşmasını sağlayabilirsiniz. Peki bu kartlar ne gibi durumlarda işe yarıyor. Eğer rakibin savunmada hasar almaması için benchde sakladığı bir güçlü kartı varsa, direk onu çekebilir ve o karta hasar verebilirsiniz. Ya da yine saldırı yaparken korumak istediğiniz güçlü kartınızı rakip benchde savunma yaparken yok edebilecek bir kart varsa Challenger kart ile bu kartı eşleyebilir, kendi güçlü kartınızı saldırıda daha etkili kullanabilirsiniz.

Örnek kartlar: *Savage Reckoner, Rimefang Wolf, Laurent Protege*

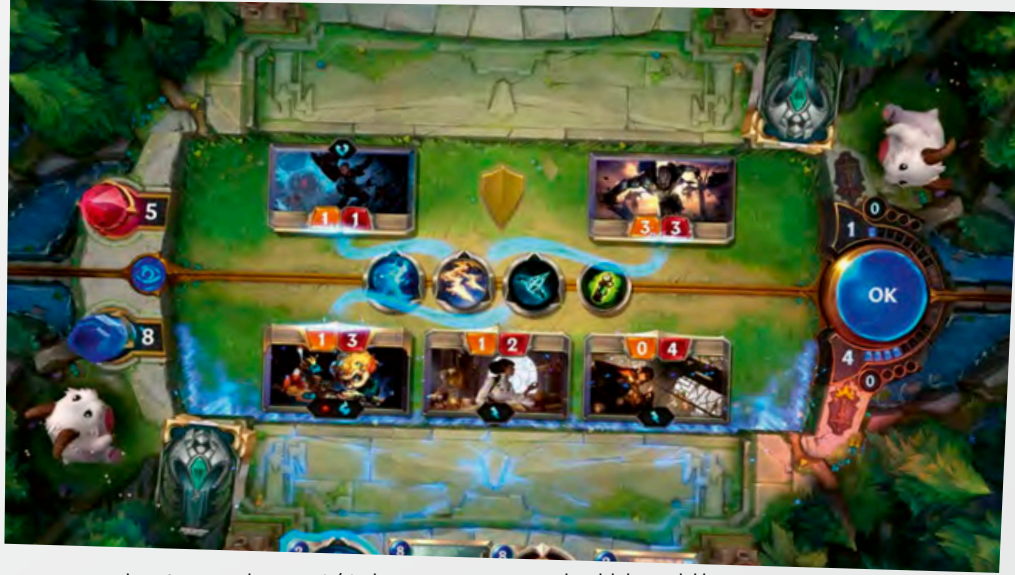
Regeneration: Bu özelliğe sahip olan kartlar o turda hasar yiyip ölmezlerse, sonraki turda sağlık puanları tamamen yenilenmiş halde olurlar. Bu kartları yok etmenin yolu onları tek hamlede indirmek.

Örnek kartlar: *Garen, Braum, Scarmaiden Reaver*

Can't Block: Güçlerine göre mana oranları düşük olsa da savunmada kullanılmayan kartlar bu özelliğe sahipler.

Örnek kartlar: *Anivia, Cursed Keeper, Legion Rearguard*

Overwhelm: Bu özelliğe sahip olan kartların saldırı puanı savunma kartın yaşam puanından fazla ise artık hasarı rakip Nexus'a yansıtıyor. Yani diyelim ki saldıran Overwhelm kart, 7/5



yeteneğe sahip. Savunan kart ise 4/4 olsun. Bu durumda Overwhelm kart saldırıldığında 7 hasarın 4'ünü rakip karta, kalan 3 hasarı ise rakip Nexus'a vurmuş oluyor.

Örnek kartlar: *Hecarim, Darius, Scarmother Vrynna*

Barrier: HearthStone'da yer alan Divine Shield özelliğinin aynısı olan bu pasif yetenek, karta bir bariyer kazandırıyor Böylece kartın aldığı ilk hasar karta hiçbir zarar vermiyor.

Örnek kartlar: *Lux, Brightsteel Formation, Brightsteel Protector*

LifeSteal: Bu mekanik de kart oyunlarından aşına olduğumuz bir can çalma yeteneği. Bu özelliğe sahi kartlar, vurdukları hasar kadar kendi Nexuslarına can puanı kazandırıyor.

Örnek kartlar: *Emerald Awakener, Darkwater Scourge, Soulgorger*

Tough: Saldıran kartın bir adet hasarını yok sayan bu tanklar bir nevi tank görevi görüyorlar. Yani bu kartların karşısındaki rakip bir kart 4 atağa sahipse, bu karta 3 vuruyor. Ya da 2 atağa sahipse bu karta 1 vurabiliyor. Özellikle

savunmada oldukça etkililer.

Örnek kartlar: *Vanguard Cavalry, Tiana Crownguard, Vanguard Defender*

Ephemeral: Sadece oynandıkları tur kullanılabilen bu kartlar tur sonunda yok olurlar.

Örnek Kartlar: *Caustic Cask, Shark Chariot*

Tetiklenen özellikler

Bazı özellikler ise belirli mekaniklerin tetiklenmesi ile aktif oluyor. Bu tetikleme mekaniklerini de ağıda eklemeye çalıştım.

Last Breath: Bu tür kartlar, yok edildiğinde üzerlerinde yazan özelliği aktif eden kart tiplerinden oluşuyor.

Örnek kartlar: *Hapless Aristocrat, Megaseeker Conservator*

Play: Bu tür kartlar ise her oynadıkları zaman üzerlerinde yazan bir özelliği aktif ediyorlar.

Örnek Kartlar: *Inspiring Mentor, Oblivius Islander,*

Attack: Bu tür kartlar herhangi bir saldırı yaptığı zaman kartın üzerinde yazan özelliği aktif olurlar.

Örnek kartlar: *Elise, Battering Ram, Vladimir*

Nexus Strike: Bu tetikleme özelliği ise kart Nexus'a hasar verdiğinde aktif oluyor.

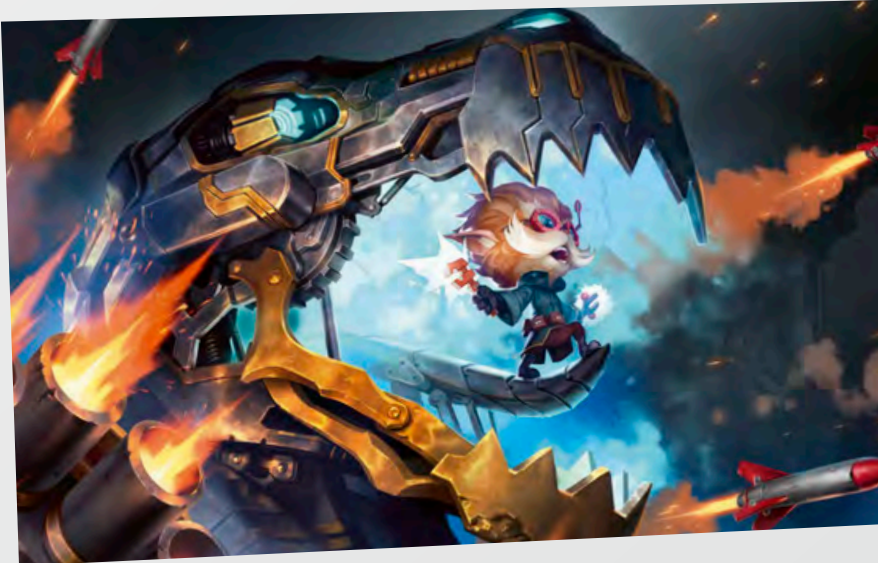
Örnek kartlar: *Chemppunk Pickpocket, Silent Shadowseer*

Start of Round: Bu tür kartlar Bench'e sürüldüklerinde yok olmadıkları müddetçe her turun başında sahip oldukları özellikleri aktif ediyorlar.

Örnek kartlar: *Rimetusk Shaman, Minotaur Reckoner, Arena Bookie*

Allegiance: Destenizin en üstünde yer alan kart bu özelliğe sahip olan kart ile aynı bölgedense kartın sahip olduğu özellik tetiklenebiliyor:

Örnek kartlar: *Kinkou Wayfinder, Vanguard Bannerman*



LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

139 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



XPG Summoner

Bellek ve SSD çözümleriyle tanıdığımız firma artık çevre birimleriyle de iddialı.

Sayfa
99



DONANIM

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



BenQ Zowie XL2546

En iyi olmayı hedefleyen oyuncular için

Teknolojinin tüketim hızının iyice arttığı bir dönemdeyiz, oyuncular için tasarlanmış ürünler de bu ivmenin bayraktarlığını yapmakta. Saat hızlarının, shader ünitelerinin, işlemci voltajlarının tek başlarına anlamını kaybettiği bu çağda monitörlere düşen de oyuncuların giderek artan beklentilerini karşılamak. Elbette bu arada karşımıza normal oyunculardan ziyade profesyonel oyuncuların beklentilerine göre şekillendirilmiş daha "niche" modeller de çıkıyor. İşte "teknolojiyi yakalayıp bizlere yansıtmak" görevi yüklenmiş ürünlerden birisi de BenQ Zowie'nin XL2546 oyuncu monitörü.

Zowie XL2546, firmanın XL2540'ın FreeSync ve G-SYNC uyumu yerine Zowie'nin DyAc teknolojisi ile güçlendirilmiş olarak gelen tepemodeli. Teknoloji tarafına geleceğiz ama isterseniz tasarım kısmına bakalım. XL2546 çok agresif çizgilere sahip bir monitör değil, bu da aslında fonksiyona odaklı bir model olmasıyla alakalı. Çerçevesi ince sayılmaz, her ne kadar firma bu seçimi "ekranda olan bitene daha rahat odaklanma" olarak tarif etse de ışık sızmasının engellenmesini kolaylaştırmak dışında bir artışı olmadığı malumunuz. Tasarım şık, tek bir parmak ucu hareketiyle çoğu ayarı yapmak mümkün. Ekran pivot hareketi de yapıyor (90 derece) ve ekranın köşeleri yere çarpıyor. Ayrıca isterseniz duvara monte edebilmek de mümkün.

Tasarım anlamında onun oyunculara hitap ettiğini gösteren en önemli detaylar ise Shield adı verilen güneşliklerle başlıyor. Bunlar güneş kesmekten ziyade o alanı "daha kişisel" hale

getirmeniz konusunda fayda sağlamakta. Profesyonellerin ilgisini çekeceği kesin. Ayrıca S-Shield adı verilen kumanda da farklı oyun modları ve profiller arasında hızlıca geçiş yapabilmeyi sağlıyor. Maçın ortasında OSD ile veya ön paneldeki tuşlarla uğraşma derdini ortadan kaldıran, keyifli bir seçim olmuş. Bu arada üründe OSD kontrolü joystick ile sağlanmıyor, bence kullanım rahatlığı açısından, özellikle de menüsü bolca karıştırılacak böylesi bir monitörde önemli bir eksiklik.

XL2546, tıpkı XL2540 gibi 24.5" ebadında mat bir TN panele sahip. TN panelin özellikleri malumunuz, son derece yüksek bir hız ve görece problemlili izleme açıları. Haliyle, rekabetçi oyunların gereksinimleri etrafında şekillendirilmiş bir monitörde gayet uygun bir seçim. 1080p çözünürlüğü destekleyen monitör 1ms tepki hızına sahip ve 240Hz yenileme hızına sahip.

Monitörün en önemli özelliklerinden birisi Dynamic Accuracy (DyAc) teknolojisi. BenQ Zowie tarafından geliştirilen bu bulanıklık önleme teknolojisi, rekabetçi oyunlarla vakit geçiren oyunculara ciddi avantajlar sunabilecek bir özellik. Özellikle SMG'ler gibi seri ateşli silahların geri tepmesi veya spreysel atış sırasında oluşan bulanıklığı azaltan ve ekranın bayram yerine döndüğü böyle anlarda bulanıklığı azaltan bu teknoloji bizim testlerimizde hissedilir bir performans kaybına yol açmadı. Elbette 240Hz monitörün sunduğu farkları hissedebilmek için oldukça güçlü bir donanımla desteklenmesi gerektiği konusu sabit, hiç girmiyorum. Zowie'nin bir diğer teknolojisi de Black eQualizer özelliği.

Basitçe normal kullanımda tercih ettiğimiz kontrast ayarlarını kurban ederek karanlık bölgelere gizlenmiş düşmanları daha rahat görmeyi sağlayan bu teknoloji de elbette esporcular ve rekabetçi oyunları tercih edenler için düşünülmüş, oldukça fonksiyonel bir özellik. Seviyesini ayarlamak da elinizde. Color Vibrance da avantaj sağlama anlamında benzer bir fonksiyona sahip. Farklı seviyelerde ayarlanabilen bu özellik sayesinde arka plan ve bulunan haritanın yapısına göre renkleri ön plana çıkartmak, reaksiyon süresini artırmak mümkün. Elbette gündelik kullanımda veya ne bileyim, Football Manager falan oynarken faydasını görmeyeceksiniz.

Görebildiğiniz gibi karşımızda son derece etkileyici bir paket var ancak hitap ettiği kesim oyuncuların küçük bir kısmını oluşturuyor. XL2546 tamamıyla profesyoneller veya rekabetçi oyunlarda vakit geçiren üst seviye oyuncular için bir araya getirilmiş bir paket. Fiyatı 3150 TL civarında, sunduğu özelliklere göre normal, çok ulaşılabilir değil ancak ne istediğinizi bilmeniz önemli. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI 240Hz / 1ms, son derece yüksek oyun performansı, DyAc desteği, son derece ergonomik, Black eQualizer ve S-Switch

EKSİ OSD joystick kontrollü değil, güneş panelleri çok fonksiyonel değil



Acer Nitro AN515-43-R3DS

Daha şık, daha ince bir AMD çözümü

Acer'ın giriş ve orta seviye performans beklentileri olan oyuncular hedeflediği Nitro serisi daha önce de misafirimiz olmuştu hatırlayabileceğiniz gibi. İşçilik kalitesi, uygun fiyatı ve performansı ile beğenimizi kazanan ürün hakkındaki en sivri eleştirimiz ise çerçeve kalınlıklarının sınırları zorlaması olmuştu. Kalın çerçeve belki ışık sızması riskini azaltıyor ancak günümüzde oyuncular daha ince çerçeveler ve daha kompakt tasarımlar tercih ediyorlar. AN515-43 modeli de Acer'ın dersine iyi çalıştığı bir örneği olarak karşımızda duruyor. Tasarım kısmından başlarsak gözümüze iki şey hemen çarpıyor. Birincisi çerçeve boyutlarının iyice incelmış olması, diğeri de tercih edilen renklerin eski model ile hemen hemen aynı olması. Köşelerde kullanılan kesme tasarım laptopa daha agresif bir görüntü verirken kasa ebatlarını da olduğundan daha ufak göstermiş. 15.6 inçlik bir ekrana sahip olan ürünün ağırlığı yaklaşık 2.25kg. 1080p/60Hz IPS ekran parlaklık ve netlik açısından beğenimizi kazandı, görüş açıları ise idare eder bir seviyede. Klavye arkadan aydınlatmalı ancak RGB aydınlatma tercih edilmemiş, kırmızı renk hakim. Mekanik klavye yok, kullanımı ise özellikle yazı yazarken gayet rahat.

Acer'ın Nitro serisi birçok farklı konfigürasyondan oluşuyor. Bizim kullandığımız konfigürasyonda AMD Ryzen 7 3750H işlemci (2.3 Ghz, Boost ile 4Ghz), AMD Radeon RX 560X (4GB GDDR5) ekran kartı ve 16GB DDR4 RAM bulunmaktadır. Ryzen 7 3750H, rakibi Intel Core i7-9750H'a göre %25 civarında daha zayıf değerler elde etti. Bununla birlikte 35W TDP sınıfında olması, rakibine göre daha az güç tüketimi (45W) anlamına geliyor. RX 560X ise GTX 1050'nin üzerinde bir performans gösterirken GeForce GTX 1050Ti'nin gerisinde kalıyor. Bu da günümüzün en popüler oyunları söz konusu olduğunda alt-orta seviyelerde herhangi bir sıkıntı çekmeyeceksiniz demek. Üst seviye oyun performansı için ise Helios serisinde oldukça başarılı konfigürasyonlar bulmak mümkün. Son olarak depolama tarafında da 256GB SSD + 1TB HDD de pakete dahil.

Acer'ın Nitro Sense yazılımı üzerinden cihazın oyun performansı üzerinde oldukça etkili optimizasyonlar yapmak mümkün, Cool Boost teknolojisi de yük altında rakipleri gibi sesli bir deneyim yaşatsa da oldukça başarılı soğutma değerleri elde etmemizi sağladı. Donanımın tutumlu bileşenleri sayesinde batarya dayanımı başarılı, Acer 6 saate kadar kullanımdan bah-

setse de bu çok değişken bir konu bildiğiniz gibi. Sistemi zorlayan bir oyun oynarken bu sürenin üçte birine ulaşmanız bile güç, açık konuşmak gerekirse.

Acer Nitro'nun ses performansını ikiye ayırmak gerekiyor. Film veya oyunlarda hiç de fena performans göstermeyen ürün, eğer kulak zevkine tutkun bir müzik dinleyicisiyseniz sizi memnun etmeyecektir.

Neticede Acer Nitro AN515-43-R3DS modeli giriş seviyesi bir oyun bilgisayarı için son derece keyifli bir paket. 7000 TL'lik fiyat düzeyinde ciddi rakipleri olduğunu da belirtmek gerekiyor. AMD'nin laptop tarafına sunacağı daha kuvvetli çözümleri de merakla bekliyoruz.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı soğutma performansı, kaliteli işçilik, Türkiye fiyatı rekabetçi
EKSİ Yeni oyunları üst detaylarda oynamak isteyenler için uygun değil, RGB klavye yok, kırmızı renk göz yorabiliyor

83



Logitech G635

Tanıdık tasarım, yeni donanımlar

Logitech'in yeni kulaklıkları bir süredir ülkemizde piyasada ve G635 de bu "yeni" demekten ziyade "yenilenmiş" diyebileceğimiz serinin üyelerinden birisi. 2015 yılında piyasaya çıkan G633 ile aynı tasarımı kullanan Logitech, halen oldukça sık gözüken kabuğun altını son dönemde G502'de yaptığı gibi en son teknolojiler ile zenginleştirmiş.

G633'ü daha önce konuk etmiş ve hayli beğenmişik hatırlayabileceğiniz gibi. G635'in en önemli değişikliği ise kulaklık sürücülerinde yatıyor. Logitech son derece iddialı bir oyun ve müzik performansı sunan (bass sevenlerin EQ başında biraz vakit harcaması gerekecek) 50mm PRO-G sürücülerini G635'e entegre etmiş ve DTS Headphone:X 2.0 yazılımı ile güçlendirmiş. Ürünün Lightsync desteği ile beraber geldiğini ve diğer Logitech aygıtlarıyla senkronize olabildiğini de belirtmiş olayım. G635'in ağırlığı 334 gram ve DTS'nin maharetiyle sanallaştırılmış 7.1 ses performansı sunuyor. Dolby Surround mu DTS mi tartışmalarına yine girecek değilim ancak ürünün oyunlardaki konum doğruluğu ve ses netliği performansı son derece tatmin edici. Buna yenilenmiş boom mikrofonun olağanüstü netliğini de eklediğinizde ürüne G633'ün "ultimate" sürümümü gibi bakmak çok mümkün. Ürünün frekans tepkisi 20Hz-20Khz arasında, hassaslığı ise 93db.

Ben kendi adıma ürünün rahatlığından son derece memnun kaldım. Sadece baş köprüsü altındaki sünger kısım keşke biraz daha desteklenmiş olsaydı. G635 elinize aldığınızda malzeme kalitesiyle etkilese de "güzel ama kırılğan" olarak hatırladığımız G633'ten çok farklı gibi gözüküyor. Haliyle, hor kullanmamakta fayda var.

G635 çok beğenilen bir ürünün yeni sürümü. Başarılı ses performansı, kaliteli yapısı ve giderek stabil hale gelen G HUB yazılımı sayesinde çok ciddi bir alternatif. Fiyatı ise 970 TL civarında, rakiplerine göre pahalı. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI G Pro sürücüler, DTS Headphone:X 2.0, Lightsync desteği, tatmin edici kulaklık ve mikrofon performansı

EKSİ Rakiplerinden pahalı, kaliteli ancak kırılğan tasarım, baş desteği biraz rahatsız

82



BenQ Zowie S1

Mantık her zaman doğruyu söylemez

The Last Guardian'ı incelerken "bu oyunu halihazırda kabul görmüş teknik doğrulardan ve sıkıcı detaylardan bahsederek incelemeyeceğim" demiştim. Bu durumu çok inanarak yılın oyunu seçtiğimiz Death Stranding'de bir kez daha yaşadım. "Deneyim" bir kez daha kağıt üzerine tutulmuş notları, kabul görmüş doğruları ve önyargıları buruşturup bir köşeye doğru fırlattı.

Bunları anlatıyorum çünkü Zowie markasını hiç duymamış birisine (artık öyle birisi kaldıysa) S1'in teknik özelliklerinden bahsedip ardından fiyatını söylediğinizde düşüp bayılabilir. Elinize almadan kalitesini hissetmenin zor olduğu bu marka, günümüzde espor arenasında oldukça popüler.

Zowie S serisi S1 ve S2 adında iki modelden oluşuyor. Zowie'nin geneline hakim olan aynı ürün ve farklı ebat seçenekleri S serisinde de kendisine yer bulmuş. Orta ebatlarda bir elinize varsa almanız gereken model S1, daha küçük bir fare arayanlar ise S2'den hoşlanacaklardır. S1'in ağırlığı 87 gram, kardeşi ise kendisinden beş gram daha hafif. İddiasız bir tasarıma sahip olan üründe herhangi bir RGB aydınlatma yok. Bir esporcunun ihtiyacı olduğu üzere tüm kontroller de farenin üzerinde toplanmış. Alt kısımda solda polling rate ayarını (max 1000Hz), sağda ise DPI ayarını (400/800/1600/3200) yapabilirsiniz. Ürünün amaca uygun tasarımı burada da karşımıza çıkıyor zira Pixart 3360 sensör alıştığımız 12000dpi desteği yerine 3200dpi ile sınırlanmış. Hızlanma 50G, hız ise 250IPS.

Zowie'nin hafifliği yanında hemen dikkatinizi çekebilecek bir diğer detay da simetrik olmasına rağmen sağ el kullanımına uygun tasarımı. Kullanılan 16 çentikli fare tekerleği ise oyunlarda verdiği rahatlık ve kontrol hissini masaüstü kullanımda parmağınıza yaptırdığı fazla mesai ile fazlasıyla geri alıyor.

Ben oyunda benim önüme çıkmayacak bir hız canavarı istiyorum diyenler için Zowie S serisi uygun bir fare. Fiyatı ise 450 TL civarında. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Esporcular ve rekabetçi oyuncular için müthiş bir ürün, son derece hafif ve kaliteli, ergonomisi üst düzeyde, Pixart 3360 sensör

EKSİ Herkese göre değil. Ortalama bir oyuncu bu fiyata daha "cancanlı" ürünlere ulaşabilir.

87



Razer

Hammerhead USB-C

3.5mm jack için veda vakti

Razer Hammerhead serisi malumunuz, kulak üstü headsetlere bir türlü alışmamış oyuncuların sığındığı ürünler arasında ön sıralarda yer alıyor. 10mm kulaklık sürücülerinden aldığı gücü size hissettirmekte hiçbir problem yaşamayan ve gerek bass gerekse yüksek volüm konusunda bayrak yarıştıran Hammerhead geçtiğimiz günlerde önemli bir adım attı ve 3.5mm jack bağlantılı modele biri ANC özelliğine sahip olan iki model ekledi. Bizim test ürünümüz donanımında aktif ses kesme (ANC) özelliği bulundurmeyen standart model. Ürün alışlageldik Hammerhead tasarımını koruyor ve kutu içeriği de son derece zengin. Yanında minik ve kaliteli bir taşıma çantası ile gelen ürün her kulak tipine uygun kulaklık başlıklarını da paketten eksik etmemiş. Razer'ın zehir yeşili renklerine sahip olan kablo kumaş kaplama değil ve yassı bir tasarımı var. Bu kabloların özelliği deneyimle sabit olarak şu; dolaştırması zor, bir şekilde dolaşırsa açması daha da zor. 10mm sürücüler metal, biraz ağır ve spor yaparken kullanmaya çok uygun değil. Diğer taraftan ANC olmasa da içeriye sesi sızdırmamak konusunda hayli başarılı, dışarıya da pek ses sızdırmıyor açıkçası. Ayrıca kulaklıklar mıknatıslı ve kulağınızda olmadığına kolayca toplanabiliyor. Razer kablolu üzerine bir DAC dönüştürücüsü monte etmiş, bu aynı zamanda ses açma kapatma gibi basit kontrollere ulaşmanızı sağlıyor. Mikrofon performansı ise, beklendiği gibi zayıf. Telefon konuşmalarında yeterli olacaktır, ürünün asıl kullanım yeri de telefonlar olduğu için oyunlardaki mikrofon performansını dert etmeye lüzum yok. USB-C olunca telefonlara uyumundan da söz etmek gerek. Huawei P30 Pro ve HTC U12'de kusursuzca çalışan kulaklık Galaxy Note 8'de çalışmadı mesela. Satın almadan önce uyumluluk listesine göz atmayı unutmayın. Bu yazı yazılırken ürün ülkemiz stoklarında bulunmuyordu, yurt dışı fiyatı ise 80\$.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kaliteli ses performansı, zengin kutu içeriği, yassı kablo, DAC dönüştürücü

EKSİ Biraz ağır ve uzun kullanımda rahatsız, fiyatı yüksek

85



XPG

Summoner

Beklentisi yüksek oyuncular için

XPG'nin bellek ve depolama birimlerinde çitayı yükselten ürünlerine aşinayız lakin firma son dönemlerde çevre donanımları konusunda da ciddi bir atılım içinde. Daha önce incelediğimiz H20 ve Emix H30 kulaklıkları da hayli beğenimizi kazanmıştı. Bu defa karşımızda üst seviye bir oyuncu klavyesi duruyor. XPG Summoner tasarım anlamında hemen dikkati çekebilecek kadar agresif bir ürün. Fırçalanmış alüminyum kasası, RGB desteği, medya kontrol tekerleği ve dolgun kol desteği ile hayli şık duruyor ve heybetine kıyasla oldukça hafif. 950 gram ağırlığındaki ürün yere sağlam oturuyor ve manyetik olarak klavye ile birleşen (çat diye oturuyor) kol desteği de ilk başta biraz sert gelse de son derece ergonomik.

F tuşları aynı zamanda makro tuşları olarak da atanmış. Ben kendi adıma sırf makrolara atanmış tuşların klavyenin sol tarafında bahçe çiti gibi durmasından hoşlanmıyorum, siz de böyle düşünüyorsanız aman ne güzel.

Summoner'da Cherry MX'in Red, Silver ve Blue anahtarları arasından kendinize uygun olanı seçebiliyorsunuz, test ürünümüzde Blue anahtarlar mevcuttu. Klasik çatırtılı mekanik klavye sesini rahat bir kullanımla birleştiren ve genel olarak dengeli bir performans sunan bu tuşlar 50 gram aktivasyon ağırlığına ve 2.2mm aktivasyon noktasına sahip. Seçebileceğiniz tek dokunsal anahtar da Blue zaten.

Summoner üzerinde bir adet de USB 2.0 portu taşıyor. Bunun negatif yanı bilgisayarınızda iki adet USB slotunu işgal etmesi olsa da masanın altına uzanmadan şarj vs. gibi işleri aradan çıkartmak için hayli keyifli bir özellik, keşke USB 3.0 olsaydı diyebilirsiniz ama onun klavyelerde yayılması zaman alacak, malum. XPG Summoner beklentimizi hemen her alanda beklentimizi aşan bir performans gösterdi ve bu ayın en kuvvetli ürünlerinden birisi oldu. Fiyatı da sunduğu özelliklere göre makul, 800 TL.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Sağlam, şık ve hafif tasarım, kol desteği, Cherry MX anahtarlar, ek USB portu

EKSİ Yazılım destekli makro tuşları sevenler mutlu olmayacak, RGB desteği sadece önceden tanımlı profillere

85



Philips 499P9H

Simülasyoncular için rüya gibi bir ürün

Philips'in 499P9H model adıyla isimlendirdiği bu devasa monitör, sağlam bir stant üzerine kurulmuş oldukça geniş ve 1800R eğimli tasarımlı bir ekrana sahip. Ve bu ekran tam 5K çözünürlüğünde. Herkese göre olmadığı aşikar, baştan söyleyelim. Monitör, 32:9 en-boy oranında ve tam 49 inç büyüklüğünde bir ekrandan oluşuyor. Philips, bu modelde aslında yan yana oturan 2 adet 27 inç LCD paneli bir araya getirmiş. Böylece 2 monitörü aynı potada eritmek isteyenlere hitap ediyor bu model. Ekranda sağlanan çözünürlük, başta da söylediğimiz gibi 5K. Yatay düzlemde 5120 piksel çözünürlük sağlayan ekran, dikey düzlemde de 1440 piksel görüntüleyebiliyor. Yan yana iki adet 2K monitör hibriti gibi düşünebilirsiniz. Hazır ekrandan bahsederken, panele de değinelim. W-LED arka aydınlatma sisteminin kullanıldığı panel VA LCD olarak tercih edilmiş. 5 ms griden griye tepki süresine sahip ekran, 450 kandela parlaklık ve 3000:1 tipik kontrast oranı bulunduruyor. Öte yandan ekranın DisplayHDR 400 sertifikası bulunduğunu da söyleyelim. Yani ekran HDR desteği gösteriyor, bu da cihazın muadillerine göre bir diğer avantajı.

Monitörde her ne kadar FreeSync ile uyurlanabilir senkronizasyon desteği bulursa da elbette 70Hz ekran tazeleme hızıyla net bir oyuncu monitörü değil. Fakat oyun oynadığınızda sırtmayacağı ve hatta geniş ve kavisli paneli sebebiyle özellikle aksiyon, macera va bilhassa simülasyon oyunlarında büyük keyif alacağınızı da söyleyelim.

Sonuç olarak Philips 499P9H, inkar edilemez derecede çekici bir ekrana ve heybetli bir görüntüye sahip olmasıyla fark yaratan bir monitör oluyor. Özellikle 2 farklı monitör almak yerine aynı gövde içinde bu işi kotarabiliyorsunuz. Profesyonel çalışma ortamları ve ofis uygulamaları için olduğu kadar eğlence amaçlı da kullanılabilir olan 49 inçlik bu monitörün fiyatı ise şu an 8199 TL civarında. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 5K yatay çözünürlüğe sahip ultra geniş ekran, parlak görüntü, çift monitöre ilginç bir alternatif, KVM anahtarı, entegre web kamerası
EKSİ OSD için joystick yerine düğme kontrolü, bazı masa alanları için çok büyük

89



Monster Pusat Pro Wireless

PC için ideal bir kontrolcü

Genellikle dizüstü bilgisayarlarıyla konuk ettiğimiz Monster'ın oyun aksesuarları rafı da bir hayli geniş. Oyuncu ekipmanları arasında klavyeden fareye, mousepad'den taşıma çantasına ve kulaklığa kadar geniş bir yelpaze bulunduran Monster, öte yandan oyunculara kablolu gamepad de sunuyor.

İlk durağımız elbette tasarım. Pusat Pro Gaming Wireless Gamepad, Xbox gamepad'ini temel alıyor. Ancak boyut itibarıyla Xbox gamepad'i kadar kaba olmayan cihaz, ele avuca daha rahat oturuyor doğrusu. Tetik tuşlarını biraz sert bulsak da, analog çubukların hassasiyeti gayet iyi seviyede tutulmuş. 2.4 GHz frekans üzerinden kablolu adaptör ile çalışan cihazı bilgisayarınızla kolaylıkla eşleştirebiliyor ve 10 metrelik menzilde rahatlıkla kullanabiliyorsunuz.

Eşleştirme için kutudan çıkan dongle'i PC'ye takmanız ve gamepad üzerindeki tuşa basmanız yeterli olacaktır. Pusat Pro Gaming Wireless Gamepad, 10 saate kadar pil ömrü sağlıyor. Cihazı şarj etmek için ise, kutusundan çıkan 90 cm uzunluğundaki USB kablosunu kullanıyorsunuz. Cihazın pili oyun ortasında biterse, kabloyu bağlayarak bir yandan şarj ederken oyuna devam edebilirsiniz. Cihazın tam kapasite şarj olma süresinin ise 2 saat olduğunu söyleyelim. Performansı da kendinden gayet memnun bırakan Pusat Pro Gaming Wireless Gamepad, herhangi bir gecikme olmadan çalışıyor. Tepki süresi gayet yerinde. Hassasiyet gerektiren aksiyon oyunlarında veya araba yarışlarında rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Sonuç olarak açıkçası Pusat Pro Gaming Wireless Gamepad ile Monster güzel bir işe imza atmış. Muhtemelen şirketten gamepad kategorisinde yeni modeller de gelecektir. Fiyatıyla da gayet avantajlı olduğunu ayrıca belirtmek lazım; 179 TL fiyatla satın alınabiliyor cihaz. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Başarılı performans, ergonomik tasarım, kolay eşleştirme, uzun pil ömrü.
EKSİ 2 saatlik şarj süresi

88



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
106

OTAKU CHAN

Türkiye'de de animasyon birimi açan "asurafilm" in kurucusu ile sağlam bir röportaj yaptık.

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Geçtiğimiz ay bu bölümü gelecek filmlerle doldurduktan sonra, yeniden piyasadaki ürünlere dönme vakti geldi.

ALBÜM

WORAKLS
ORCHESTRA

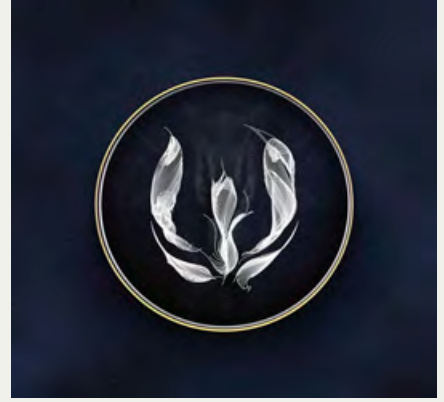
Esken sürekli ve sadece metal dinlerdim. Sonra baktım elektronik müzik de güzel, onu da dinleyeyim dedim. Oradan oraya, buradan şuraya derken kulağıma hoş gelen her şeyi dinler oldum –ki bence bu tutum gayet işlevsel.

İşte bu serüvende bir şekilde Deep House'un, Melodic Deep House'un içine de düşmedim değil.

Romulus'u, Üm'ü, Aalson'u, EFIX'i ve Worakls'ı keşfetmem de bu sayededir. Hep single çalışmalarıyla ortamda olan ve bu türü sevenlerin direkt tanıdığı Worakls, 2019'un Nisan ayında bir albüm yapmış meğer ve ben ancak duymuşum; çok ayıp! Albümün ismi Orchestra ve tüm parçalarda bu isme yaraşır bir altyapı bulunuyor.

10 şarkılık albüm, tek kelimeyle bir sanat eseri. Klasik müzik, elektronik müzikle buluşmuş, ortaya

bir şaheser çıkmış. Caprice adındaki şarkı favorim olmakla birlikte, albümün Cercle desteğiyle gerçekleşen canlı konseri de YouTube'da yer alıyor. Gerçek bir orkestrayla bu müziğin nasıl icra edildiğini öğrenmek isterseniz o videoyu izleyin, ardından da albümü en çok sevdiğiniz müzik uygulamasından dinleyin, mutlu olun. ♦



FİLM

6 UNDERGROUND

Bu ay Netflix'ten gidiyoruz ve işte karşınızda Michael Bay ve filmi kurtarmaya çalışan ünlü oyuncu Ryan Reynolds.

Yüksek bütçeli bir film olduğunu daha ilk saniyesinden anladığınız filmimiz, aksiyonun doruk noktasına ulaştığı bir Michael Bay fantezisinden başkası değil. Üçüncü saniyede bir takım arabalar takla atmaya çalışıyor, beşinci dakikada 15. kötü adamın ölümüyle karşı karşıya geliyoruz. Normalde bu kadar bütçeye sahip bir filmin çok daha iyi başlaması gerekirken, inanılmaz bir araba kovalamaca sahnesi gözümüzün önüne geliyor olmasına rağmen film müthiş yapay duruyor. Artık filtresinden midir, çekim tekniğinden midir, kurgudan mıdır... Altı tane niye umursayacağımızı bilmediğimiz tip bizimle tanışırılıyor ve kovalamaca sürüyor da sürüyor.

Filmin geri kalanını anlatıp spoiler vermeyeceğim –ki spoiler'lık bir durum da yok- ama bilmelisiniz ki mace-ranın geri kalanında da pek iş yok. Bir ilginç konu da film sahnelerinin birbirine bağlanmasındaki amatörlik. Sanki Movie Maker'ı açmışız, işi de pek bilmiyoruz, bu oraya, şu buraya diyerek alakalı alakasız geçişler koymuşuz ve nihayetinde de izleyenlerin aklı karışmış. Buraya genelde iyi yapımları alıyorum ama Netflix'teki fragmanına kanıp da bu filmi izleyerek vakit kaybetmeyin derim. ♦

Dizi

YOU

İkinci sezonuna yeni kavuşmuş bir dizi olan You, sıradan bir aşk hikayesiyle başlıyor ve ilk bölümü izlerken eğer sabırlı olmazsanız, New York'ta geçen yudruk bir drama izlediğinizi sanabilirsiniz. Oysaki durum çok farklı...

Gossip Girl ile ünlenmiş olan Penn Badgley'in başrolünü üstlendiği dizi, aslında bir çeşit gerilim. Hatta bir diziye çok benzettim ama onun ismini verirsem tüm konuyu da açık etmiş olacağım için söylemiyorum. Dizideki kahramanımız bir kitapçı ve her erkek gibi o da kitapçıya gelen, beğendiği kızlarla flört edebiliyor. Bazılarını ise gerçekten tam olarak gözüne kestiriyor ve ciddi bir ilişki kurmak istiyor. Buraya kadar her şey normal. Anormal kısım ise bu yakınlaşmada kahramanımız Joe'nun tavır değiştirip takıntılı bir hale gelebilmesi. Bu da beklenmedik durumların oluşmasına neden oluyor.

İlk sezonu bence gayet başarılı olan dizinin ikinci sezonu da sağlam başlıyor fakat sonlara da doğru biraz fazla gerçek dışı bir formata bürünüyor. İkinci sezonda diziye dahil olan kadın kahramanımızı ise her anlamda çok beğendim, neden üstlendiği rolde olduğunu da anladım. ♦



Dizi

THE CIRCLE

Evet, aldım reality show'u buraya taşıdım ama bir nedeni var. Bildiğiniz üzere artık sosyal medyanın çivisi çıkmış durumda ve hangi hesapta, kim ne yapıyor, ne bir gerçekliği var, ne de işlevselliği. Simge diye bir kıızı takip ediyorsunuz, arkasından Mahmut çıkıyor. Mahmut'u takip etmek istiyorsunuz, sizi dolandırmak isteyen Osman çıkıyor karşınıza.

The Circle, sosyal medyayı bir yarışmaya çevirmiş olan bir şov ve konu direkt anlattığım olaylar üzerine dönüyor. 8 tane yarışmacı, bir binada, farklı 1+1 evlerde yaşıyor ve kimse birbirinin yüzünü görmüyor. Herkes birkaç resim koyabildiği birer profile sahip ve ancak yazılı mesajlarla iletişim sağlanıyor. Dolayısıyla siz Mahmut olarak Simge rolü yapıyorsunuz ve bunu kimse bilmiyor; şayet ki elenene dek. O zaman herkes gerçeği görüyor ama elenip gitmişsiniz, zaten ondan sonrası ancak gururunuzla alakalı bir konu.

Bu şov gösterildiği gibi Amerika'da çekilmiyor ama söylenene göre katılımcılar da gerçek kişiler, verilen tepkiler de... Elbette bir şov olduğu için çeşitli ayarlar çekiliyordur ama genel anlamda kendini izletiyor. İzlerken de herkesin ne kadar sahte olabileceğini, herkesin sadece birkaç resimle birbirini ne kadar yargılayabileceğini ve yüz yüze gelen insanların bütün o rolü bırakıp nasıl içten davranabileceğini görüyorsunuz ve şaşıyorsunuz. Dizi Netflix'te, ilginizi çekerse bir bakın. ♦

KİTAP

BİR ASTRONOTUN SONSUZ YOLCULUĞU

JAROSLAV KALFAR

//Kitap okumaya da hiç vaktim yok." cümlesinin vücut bulmuş hali olarak, bir kütüphane dolusu okunmamış kitapla hayatımı sürdürüyorum ve çok pişmanım. Fakat o kadar umut vadeden kitaplar almışım ki bir boşluk bulup kütüphaneden bir kitabı çekip aldığımda, genelde beni son derece tatmin eden eserleri tecrübe ediyorum. Sağlam bir bilim-kurgu eseri olan Bir Astronotun Sonsuz Yolculuğu, garip bir takım ışıkların dünyanın üzerinde belirmesiyle birçok ülkenin bu tozu araştırmak üzere uzaya insan yollamasını konu ediyor. Kahramanımız da bir Çek vatandaşı olarak uzaya çıkıyor, burada son derece garip bir uzaylıyla tanışıyor

ve gerçekten fantastik bir yolculuk söz konusu oluyor. Kitabı kesinlikle Expanse gibi bir kurgudaymış gibi hayal etmeyin. Yazarın amaçladığı şey direkt olarak uzaya çıkan astronot arkadaşımızın iç dünyasını bize yaşatmak ama bunu uzay kurgusunda yapmak. Daha çok kahramanımız Jakub'un ailesine, eşine ve yaşamına dair, çoğu duygusal ve vurucu hikayelerle baş başa kalıyoruz ama bu sırada uzay mekiğinde de sağlam bir bilim-kurgu filmi aratmayacak olaylar da olmaya devam ediyor. Açıkçası kitabın yazarı bilim-kurgu ile duygusal bir hikayeyi çok iyi bağlamış, okursanız ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız. ♦





90'larda çocuk olmak, 80'lerde sıkıntılı olmak derken bir sürü listeye karşılaştık. Biz de buna uygun olarak gelin 2010-2019 arasında kendimize göre okuyanı sevindirecek, "vay be ben ne okudum" dedirtecek çizgi romanları derledik!

Immortal Hulk

Al Ewing

Birileri bana geçen sene "Marvel'ın en iyi ve en çok satan serisi Immortal Hulk olacak, hatta Batman satış grafiğine yaklaşacak" dese, sevdiğim biri olduğunu varsayarak sanırlarının geçmesi için tanıdık psikolog falan önerirdim herhalde. Al Ewing, tıpkı Hickman'ın X-Men'de yaptığı gibi bitik bir karakteri aldı, diriltti ve Hulk sevip sevmeme-nizden bağımsız olarak Bruce Banner'la empati kurabildiğiniz, tüyler ürperici bir korku çizgi romanı yarattı. Başta yazar Al Ewing olmak üzere karakterin temel taşlarının değiştirilmesine izin veren Marvel editörleri, mükemmel kapaklarıyla Alex Ross'u ve exclusive pazarında harika kapaklar çıkaran Inhyuk Lee'yi kutluyoruz. Başlı başına bir koleksiyon materyali çıkardılar bize!



Daytripper

Fabio Moon & Gabriel Ba

Hob Gadling'i tanıır mısınız bilmem. İyi çizgi roman okuyucuların kimden bahsettiğini anlayacaktır tabii ki, bilmeyenler için de küçük bir trivia olsun. Soluk benizli, geceyi üzerine giymiş bir adama şuna benzer bir şey der her 100 yılda bir görüşmeleri başlamadan önce Gadling, "insanlar ölüyor çünkü herkes ölmeye tamah etmiş. Ben etmiyorum". Umbrella Academy ile ana akım medyanın tam göbeğine düşen Brezilyalı çizgi romanın "splash bros"ları Fabio Moon ve Gabriel Ba, ölümü öyle güzel işlediler ki, bu çizgi roman bize nefes almak ne kadar normale aslında ölümün de hayatın içinde olduğu ve nereden bakarsanız bakın yepyeni bir yolculuk olduğunu anlattı. Günlük rutinin içerisinden büyüleyici hikayeler yaratmak bana kalırsa bir yazarın en büyük başarısıdır. Daytripper iki kardeşin elinden çıkmış, çizimleriyle, konusuyla sizi bitirdiğinizde bambaşka bir insan yapabilir, dikkatli okuyun!



Ms. Marvel

Amanat, Wilson ve Alphonso

İşte siz bu 10 yılda adını çokça duyacağınız bir karakter. Kamala Khan! Politik doğruculuk ekseninde ortaya çıktığı gün gibi aşık olan, Amerikan Rüyasının en yumuşak karınlarından Müslüman dünyasına göz kırpan Ms.Marvel, açıklandığındaki eleştirileri anlamsız hale getirecek kadar doğru, ilerici ve güzel bir okuma sundu belirli bir süre. Ms. Marvel'ı bu listeye sokan şey, Müslüman bir kadın karakteri Ms.Marvel yaparak her şeyi sarsması değil, bunu doğru ve iyi bir şekilde yapması! Sana Amanat, Willow Wilson ve Adrian Alphona'a çok çok büyük bir sorumluluk ve baskının altından, sanki yataklarından kalkmış gibi kalktıkları için koskoca bir alkış!



March

Aydın, Lewis ve Powell

Bu çizgi romanı listeye eklemeliyim, eklememeli miyim çok gelip gittim. Çünkü Türkiye'de pek bilindiğini ya da okunduğunu sanmıyorum. Andrew Aydın, John Lewis ve Nate Powell'ın elinden çıkmış 2013 yapımı çizgi roman, Alabama'da genç bir çocukken Martin Luther King'le tanışan John Lewis'in hayatını anlatıyor. Barack Obama'nın 2009'da Amerikan başkanı seçilmesiy-le, 1960'lar Nashville'i arasında mekik dokuyan çizgi roman, insan hakları ve hukuk konularını korkusuzca işliyor ve size Holywood'da gösterdiklerinden başka bir Amerika sunuyor! Herkese hitap etmeyeceğini söyleyerek, meraklısının ise mutlaka koleksiyonuna katması gereken bir eser!



Thor God of Thunder

God Butcher - Jason Aaron & Esad Ribic

Bir PhD listesinde bu arcın olmaması kaçınılmazdı. Jason Aaron'ın Esad Ribic'le birlikte bana kalırsa Tanrı nedir, her şeye muktedir mi yoksa affedici midir sorularına bir çizgi romanda en iyi yanıtı veren God of Thunder, bitene kadar beni kan, gözyaşı, uzay köpekbalkları, bolca çekiç ve felsefi düşüncelerle baş başa bırakmıştı. Bittiğinde "ya keşke biraz daha olsaydı" dediğiniz herhangi bir şey gibi Thor God of Thunder. Bitsin istemeyecek, bittiğinde de tadı o kadar güzel damağınızda kalacak ki, belki de metroda anlık göz göze geldiğiniz ve birbirinize gülümsediğiniz o güzel kızı unutamadığınız gibi unutamayacaksınız!

AYIN VARIANTI

Wonder Woman #750
Jay Anacleto Exclusive Cover



Rat Queens Volume One

Wiebe & Upchurch

Warcraft tadında çizimler, Lord of the Rings settinginde geçen bir macera, bolca ejderha, büyü, garip garabet yaratıkları, birbirinden eğlenceli karakterler, kalpleri eriten diyaloglar, asla sıkılmayacağınız bir iş Rat Queens! Bu listeyi hazırlarken ben de inanılmaz Spider-Man sayılarında bahsetmek isterdim, ama genel olarak bir çizgi romanın paranızın karşılığını söz verdiği şekilde vermesini bekliyorsanız, Rat Queen hayatımda okuduğum verdiği sözü en iyi tutan çizgi roman!



Sex Criminals

Matt Fraction & Chip Zdarsky

Kalabalıklar arasında yalnız mısınız? Modern dünyanın dertleri sizi yordu mu? Vücudunuz ve kararlarınız sürekli sınırsız yanlış seçenekler mi tercih ediyor? Hayatı anlamlandırmak çok mu garip? Fraction ve Zdarsky tam ortasına seksi koydukları baş yapıtlarıyla bu soruların hepsine garip cevaplar veriyorlar. Tıpkı Daytripper gibi okuduktan sonra ilişkilerinize başka bakabilirsiniz. Sadece bunu başarması bile kesinlikle ilk 5'e getirir Sex Criminals'ı! PG +18 olduğunu da söyleyelim.



My Favorite Thing is Monsters

Emil Ferris

Açıkçası bu çizgi romanları listelerken sıralarının pek bir şey ifade ettiğini düşünmemiştim. Ama ilk 3'e geldiğimde zorlandım. Emil Ferris'in bana göre ve pek çok başka çizgi roman otoritesine göre Will Eisner'dan beri Graphic Novel terimini bu kadar iyi kullanan ve çizim tarzıyla bambaşka bir doğrultuya evirdiği My Favorite Thing is Monsters, son üçün içinde olmayı sonuna kadar hak ediyor. Canavarlar, Nazi Almanyası, 60'lar New York görünümü, bakış açınızda ve sanatı takdir ediyorsanız de yepyeni bir sayfa açacak çizimleriyle, My Favorite Thing is Monsters alıp bir çırpıda okuyabileceğiniz bir çizgi roman değil.

Mister Miracle

Tom King & Mitch Gerards

Çok uğraştım bu listedeki on çizgi romanın yedisinin falan Tom King olmaması için. Batman'le pek çoğumuzu hayal kırıklığına uğratsa da Tom King herhalde bu konuda hakkı olan tek isim. Sheriff of Babylon ile başlayan – ki o da bu listede olabilirdi – eski CIA ajanın yazarlık macerası bence Mister Miracle'da zirve yaptı. Albümlerin nasıl B-SİDEleri varsa, süper kahramanların da B seviyesi var. Mister Miracle, Kirby'nin kutunun dışındaki karakterlerinden biri olmasına rağmen DC tarafından hep "cameo" gibi görünüyordu. Tom King en iyi yaptığı işi yaptı ve atıl bir karakteri aldı, diriltti, üstüne kozmik bir aile draması yarattı ve Tanrılarla bebekleri mantıklı bir şekilde tek bir panele sıkıştırdı. Aldığı tüm ödülleri hak eden Mister Miracle, Mitch Gerards'ın da sanatıyla son 10 yılın en iyi çizgi romanlardan biri! Hem de açık ara!



SAGA

Brian K. Vaughan & Fiona Staples

1938'de olsa Action Comics #1 1980'de olsa Dark Knight Returns, 2000lerin başında olsa Walking Dead olurdu. En az 50 sayı mükemmel devam etti. Aksiyonu-nu, eğlencesini ve o kozmik dertleri hiç kaybetmedi. Robotlarla empati kurmak insanı için zor, ya da karbon-oksijen temelli olmayan varlıklara sempati duymak belki de. Fiona Staples su gibi akan gerçekten su gibi akan çizimleriyle bunu bize yaşatırken, Vaughan da Star Wars evreninde aile ve çoğulculuk üstüne söyleyeceklerini hiç çekinmeden söylüyor. Her sayısında farklı bir karakterde kendinizi ya da hayatınızdaki birini göreceğiniz SAGA modern toplumun size sunabileceği her şeyi anlatıyor.

OTAKU CHAN

Bu ay sizler için Attack on Titan ve Golden Kamuy gibi günümüzün en popüler filmlerinde çalışan, Japon anime stüdyosu asurafilm ile röportaj yaptım. asurafilm sadece imza attığı işlerden dolayı değil, Türkiye’de animasyon birimi açmaları için de önem taşıyor.



asurafilm 2013’te kurulmuş bir şirket. Kısa süre içinde Çin’de ve Japonya’nın farklı yerlerinde yeni stüdyo birimleri açtılar ve büyümeye devam ediyorlar. Animasyonun olduğu her alanda çalışıyorlar. Reklamlardan serilere ve filmlere geniş bir alanı kapsıyor iş alanları. İşlerin planlanması ve prodüksiyonu iş kollarından sadece biri. Çizimlerin animasyon haline getirilmesi sürecinde her hareketin doğru şekilde çizilip çizilmediğini kontrol ediyorlar, buna da çizgi testi deniyor. Çizgi testinin bir diğer önemli tarafı seslendirme sanatçıları ve ses ekibi için vazgeçilmez olması. Bu sayede hem o sahnenin hem de film ya da bölümün atmosferini ya da zamanlamasını kavriyorlar. Bu sayede o kısımda kullanılan müzik, sesler ve seslendirme sanatçılarının replikleri daha güzel ve duygu dolu oluyor. Anlayacağınız animasyonu oluşturan her çizimdeki minik hataları bulmaktan koca bir animasyon işinin planlanmasına kadar büyük bir yelpazede hizmet veriyorlar.

Büyük işler

asurafilm’in kurucusu Shigetaka Mochizuki, kariyerine manga çizeri olarak başlamış, asurafilm’i kurduğunda anime yapımına geçerek Doraemon, Monster Z Mate, Gundam, Batman Ninja, Berserk, World of Final Fantasy ve Little Witch Academia gibi dünyaca ünlü birçok yapımda yer almış.

Röportajı da şirketin kurucusu Shigetaka Mochizuki ile yaptık. Kendisi isteğimizi kırmadı ve Japonya’dan görüntülü arama ile sorularımızı cevapladı. Kendisiyle Türkiye’deki çizerleri ve animatörleri çok heyecanlandırarak bir sohbet gerçekleştirdik. Öncelikle asurafilm’in neler yaptığını Mochi-san’ın sözleriyle aktaralım.



Mochi-san’a göre asurafilm’in en kuvvetli yanı Digital 2D kompozitleme/düzenleme (compositing). Bu teknikte tek bir çizimden bile animasyon yaratılabiliyormuş. Nadir bir teknikmiş ve asurafilm bu konuda uzmanmış. Bu teknik animatörün o dünyada karakterlerin ve arka planın nasıl hareket edeceğine yönelik hayal gücüne dayanıyormuş. Mochi-san bu konuda ilginç bir noktaya da değiniyor. İnsanlar çok güzel çizim yapamıyorsa animasyon sektöründe çalışamayacaklarını zannediyorlar ama aslında nasıl düzenleme yapabileceklerini bilirlerse animasyon yapabilirler. Çünkü Digital 2D tekniği buna imkân sağlıyor. asurafilm’de bu iş ile ilgilenen çok büyük bir ekip var. Önemli olan gönül vermek diyor.

Aynı anda farklı şirketlerle çalışmak

Önceden Studio 4°C’de, Tekkonkreet, Detroit Metal City, Kimiha-Break, Utada Hikaru gibi animelerde çalışmış Mochi-san, sonradan kendi şirketini açmış. Geçmiş tecrübeleri sayesinde aynı anda pek çok farklı projede çalışabildiklerini söylüyor bu da şirketin ikinci güçlü yanlarından biri. Mochi-san türlerden bağımsız olarak animasyonun nasıl işlediğini bildikleri için farklı stillerde farklı türlerde projelerde aynı anda çalışabildiklerini söylüyor. Türkiye’yi neden seçtiklerini soruyorum.

Şirketin Türkiye macerası bir futbol takımından teklif almalarıyla başlamış. Farklı bir kültüre yönelik eserler üzerine çalıştıklarında o kültürü, atmosferini bilmenin büyük önemi bulunduğunu söylüyor. Komediye örnek veriyor. O ülkenin neye güldüğünü bilmezseniz komedi yaratamazsınız diyor. Ayrıca şirketlerinin çok fazla yabancı müşterisi bulduklarını bu sebeple de aslında özel bir şirket olduklarını vurguluyor. Güney Afrika’dan Arjantin’e çok farklı ülkelerden

insanlarla çalışıyorlarmış. Ayrıca animasyonu sadece seyredilmekle kalmayıp üretilmesi, bunun da o kadar zor olmadığı fikrini anlatmak, bu bilgiyi olabildiğince yaymak istiyorlarmış. Türkiye'ye gelmelerinin bir sebebi de buymuş.

Comikon'da "Talent Hunt" yaptıklarını hatırlıyorum. Genç Türk çizerlerden büyük ilgi görmüşlerdi. Çizimleri nasıl buldular? Aslında daha fazla insanla tanışmak istediklerini şimdiye kadar gördükleri üzerinden genel bir kaniye varmak istemediklerini söylüyor. Ama gördükleri üzerinden konuşurlarsa belediklerinden büyük bir potansiyel görmüşler çizerlerde, çizimlerin de kaliteli olduğunu vurguluyor. Keşke daha fazla çizere, eserlerine ulaşabilecekleri bir web sitesi olsaydı dedi. Kendilerine ulaşmak isteyen çizerlere sosyal medya hesaplarından cevap verebileceklerini ekledi.

Farklı stiller

Animasyon sektöründe çizerin bir stili olup olmamasının önemini soruyorum. Çünkü genellikle yönetmenin ya da manganın stiline uygun animasyonun çizimi gerçekleştiriliyor. Animasyon stüdyolarında çalıştırdıkları kişilerde nelere dikkat ediyorlar?

Bu konunun aslında çok derin bir konu olduğunu vurguluyor. Öncelikle en önemli olanın çizerin felsefesi, ne yaratmak istediği üzerinde şekillenmesi gerektiğini, stilden önce bunların geldiğini söylüyor. Manga, Amerikan ya da Avrupa çizgi romanlarının farklı stillerine bakmak yerine Tezuka Osamu, Katsuhiro Otomo gibi Amerikan ve Avrupa stillerinden etkilenerek eserler vermiş mangaka'lardan örnek veriyor. Japonya'da Otomo Akira'yı çıkardığı için manga dendiğini ama stil olarak bakıldığında Fransız stiline sahip olduğunu bu sebeple manga stili diyerek kesin bir şeyden bahsetmenin doğru olmadığını iletiyor.

Özellikle animasyonda inbetween denilen ana karelerin arasındaki hareketleri çizen animatörleri örnek veriyorum. Böylesi bir durumda bile stil önemli mi?

Yaratımın sürecinde animatörün yönetmenle konuşabildiğini, kendi fikirlerini dile getirebildiğini söylüyor. Animasyonun tek başına üretilen bir şey olmadığı, bir ekip çalışmasının



eseri olduğunu anlatıyor. Böylesi bir ortamda önemli olanın kişinin kendi üretmek istediği, aktarmak istediği şeyi bulması gerekliliğinden bahsediyor. Yönetmenler böylesi kişileri mimler ve sonrasında fikirlerini almak, neler düşündüklerini duymak isterler diyor. Farklı birimlerden bile olsalar yaratıcı kişiler birbirlerini buluyor, kendisi de bir prodüktör olduğu için bu tip kişilere dikkat ettiğini ekliyor ve ideallerin, kişinin yaratıma yönelik bir felsefesinin bulunmasının önemine dikkat çekiyor.

Bütün büyük mangakaların aslında "film çizdiklerini" söylüyor. Eğer bir yaratıcı olmak istiyorsa kesinlikle mangaka (çizer) olmaları gerektiğini söylüyor çünkü aslında mangakanın her şeyi yapabileceğini ekliyor.

Türkiye'de çizerlere yönelik sorumu da hatırlatarak Türkiye'de yaratıcıların bu işten kazanç sağlayabileceği bir ortam yaratılmasının önemli olduğundan bahsediyor. Çizerler yaratıcılıklarını konuşturduklarında para kazanabilirlerse bu onların yaratıcı süreçlerinin devamını da getirir, çözülmesi gereken en büyük sorunlardan biri bu diyor.

Türkiye'de pek çok çizerin reklam ajanslarında storyboard çizerek para kazandığını, çok az bir kısmının illüstrasyonlarıyla para kazanabildiğini ekliyorum. Böylesi bir durumda bile, storyboard bile çizse yeteneğini konuşturursa dikkati çekebileceğini ekliyor. Comikon'da bir manga projesi duyurmuşlardı. Yanlış hatırlamıyorsam Türk bir karaktere de sahipti bu manga. Biraz bundan bahsedebilir mi?

Çok fazla detay veremiyor bu konuda. Hâlâ projenin geliştiğini söylüyor. Ama ana karakterin bir Türk olduğunu doğruluyor ve serinin isminin Mezzaluna olduğunu, farklı bir medyada sunulacağını ekliyor. Yaz ayları geçtikten sonra daha fazla detay paylaşıcaklarını bildiriyor Mochi-san.

Daha kendi hesaplarından paylaşmadıkları için ne manga projesi hakkında, ne de Türkiye'ye gelmelerini sağlayan futbol kulübüne yönelik nasıl animasyonlar yaptıklarına dair bilgi verebiliyor ama ekranda izlediğimiz pek çok önemli seriye ve filme katkı sağlamış bir şirketin Türkiye'de de çalışmaya başlaması gelecekte bu konuda ilginç eserlerle karşılaşabileceğimizin, ülkemizden yaratıcı kişilerin de dünyaca ünlü anime projelerinde yer alabilme imkânı yakalayabileceğinin bir işareti.

Mochi-san sosyal medya hesaplarından özellikle de instagramdan "talent hunt"a yani yetenek avına devam edeceklerini ayrıca takipçilerinin özel hediyeler de kazanabileceklerini ekliyor. asurafilm Türkiye diye aradığımızda çıkıyor. Ayrıca 17 Ocak-20 Şubat arasında devam eden bir çizim yarışması da açmışlar. Şirketlerinin maskotunu Türk çizerlerin tasarlamasını istiyorlar. Bu yarışmayla ilgili bilgilere de asurafilm'in sosyal medya hesaplarından ulaşabilirsiniz.

Kendisi son olarak bir işe kalbine adamanın önemini tekrar vurguluyor. Ve animasyon için çok güzel çizim yapabilmemiz değil, çizmek istediğiniz şeyler olmalı diye hatırlatıyor ve insan aklına koyduğunda bir şekilde onu başarır diyerek röportajı hepimize gaz vererek bitiriyor. ♦ **Merve Çay**



COS- PLAY REPUBLIC

Tak koluna sevdiceğini, cosplay nedir görsün.

// Grupça cosplay yapalım, 3 – 5 kişi bir araya gelsin, herkese bir karakter verelim ve çılgınca eğlenelim” kısmını birazcık gerilere bırakıp, bir de “çift” cosplaylere dalalım. Neden mi? Çünkü Sevgililer Günü geldi! Grup cosplayleri her zaman çekici gelmiştir. Hem yalnız hissetmezsiniz hem de çekingenliğinizi üzerinizden atmak için mükemmel bahanedir. Peki ya çiftler? Teknik olarak bu kısım da grup cosplayine giriyor ancak “sevgili” veya üzerine basılarak “çift” dediğimiz kavramlarda işin rengi değişebiliyor. Tabii ki çift cosplayi yapmak için sevgili olmak zorunda değilsiniz veya ikinizin de cinsiyeti farklı olmak zorunda değil. Kadınlar da gayet erkek karakterlerin cosplayini yapabilir veya tam tersi bir durum da geçerlidir. Bebek yüzlü beylerimiz, bazen kadınları kıskandıracak güzelliğe sahiptir. Onu geçtim, makyajın mucizelerine inanın.

Kimler çift cosplay yapabilir?

Herkes. Rakamsal boyuta bakarsak, minimum iki kişi olmanız yeterli. Popüler çiftleri örnek alabilirsiniz. Batman ve Superman de çifttir özünde, DC’nin en bilinen iki karakteri ne de olsa. Veya Deadpool ve onun tek boynuzlu (unicorn) aşkı da verilebilecek örneklerden. Buradan yapacağınız çıkarım sadece “sevgili veya aşk” ikilemine bağlı olmak zorunda olmayışınız. Fullmetal Alchemist animesinden Winry ve Edward da çift cosplayine örnektir, diğer taraftan Alphonse ve Edward da aynı şekilde çok başarılı görünür. Dışarıdan baktığınızda eğer gördüğünüz karakteri tanıyorsanız, yanındakini de hemen çıkarırsınız. Wonder Woman ve Superman, Flash ve Supergirl, Güzel ve Çirkin, Harley Quinn ve Joker, Gambit ve Rogue, Scarlet Witch ve Quicksilver, Leia ve Luke Skywalker, Black Widow ve Hawkeye, The Letuce Twins gibi daha sayısı artabilecek isimleri araştırabilirsiniz. Hatta işe biraz renk katıp



sucuk ve yumurta kostümleri bile giyebilirsiniz. Niye olmasın? Sucuklu yumurta birbirinizi tamamlayan “leziz” bir örnek bence. Nom nom nom, olsa da yesek.

Çift cosplayleri birbirini tamamlamalı

Özünde zorunluluk olmasa da eğer amacınız dikkat çekmezse, birbirinizi tamamlamanız önemli. Özellikle yarışma söz konusu ise zaten mükemmel olması için uğraşacağınızdan ötürü, planınızı çok iyi yapmalısınız. Verdiğim örneklere dikkat ederseniz, aynı evrenden ve tanınan isimler (sucuk ve yumurta buna dahil!). Tamamlama kısmında hayal gücünüzü çılgınca kullanabilirsiniz. İnsanlar siz baktıklarında hem o seriye olan hayranlıklarını gösterecekler, hem de diğer taraftan “bunlar çift olsaymış hakikaten olurmuş” düşüncesini aşılayacaksınız. Link ve Zelda, bilinen en popüler çiftlerden biridir. Peki ya hiç Elsa ve Sub Zero ikilisini düşündünüz mü? İlginç olabilir. İkisi de soğuğu seviyor, kostümler de oldukça şık. Neden olmasın? Yan yana durduğunuzda kostümlerin renklerindeki güzel detayların nasıl ortaya çıkacağını düşünün. Bol bol mavi, siyah



Çift cosplaylerinde önemli olan uyumdur.

ve beyaz. Yani burada diğer taraftan "iyi görünebileceğini" düşündüğünüz çiftlerin kostümlerini de listenize ekleyebilirsiniz. Ortaya inanılmaz fikirler çıkabilir. Kalem ve kağıt, fare ve klavye, mantı ve şalgam gibi düşünün. Tamamlama, buradaki kilit nokta veya tamamlamaya çalışma.

İlla manita mı olalım yani?

Tabii ki hayır. Çift olayını sadece kadın ve erkek gibi düşünmeyin. İki arkadaş gayet de çift kostümleri yapabilir. Hatta arkadaş olan kadın ve erkeklerden herhangi birinin makyajla kendini boyamasına bile gerek yoktur. Wonder Woman cosplayi yapmak isteyen bir erkek, o kostümü düzenleyebilir ve Wonder Man haline gayet de getirebilir. Etek yerine pantolon gibi çeşitli kombinasyonlar ve zırhları farklı şekil-

lere sokabilerek, gayet de hazırda cinsi belli olan bir karakteri, kendinize göre uydurabilirsiniz. Bu kısımda cosplayin ne kadar özgür olduğunu unutmayın. Hayal gücünüz, her zaman en büyük silahınız olacak. Gomez ve Morticia Addams çiftini düşünün. Tam tersi cinsiyetle, farklı kostümler yaratabilirsiniz. Belki kulağa ve göze tuhaf gelebilir ancak yeterince yaratıcı olursanız, kostümlerinizi mükemmelleştirmek son derece kolaydır. Çeşitli Magic ve Yu-gi-oh kartlarının cosplaylerini yapan bile var. Hatta buna PC'nizdeki menüler de dahil edilebiliyor. Doctor Who'nun Tardis'ini yapan bile var. Kadın bir Han Solo ve erkek bir Leia neden olmasın. Gayet de olabilir. Amacınız yeteneğinizi sergilemekse, kullandığınız malzemenin ve hayal gücünün kalitesi de belliyse, ayrıca

kendi halinizde eğleniyorsanız, gerisi hiç önemli değildir. Tabii ki farklı seçimleri yadırgayan, sizi çirkin eleştiren birileri elbet olacaktır. Bu, her alan için geçerlidir unutmayın. Çirkin eleştiri, sosyal medyada rahatsız edecek yorumlar gibi içerikleri kafanıza takmayın. Bazı insanlar, sizin gibi hayatın tadını çıkarmayı sevmiyor demek ki, çok da şey etmemek lazım.

Yapıyoruz o zaman

Yapın tabii. Cosplay tek başına sizi kolay kolay tatmin edecek bir hobi değil. Eskisi gibi etkinlikler şen şakrak geçmiyor ve kendinizi yabancıladığınız noktada yanınızda birilerinin olması, sizi daha mutlu edecektir. Ayrıca en azından sadece fotoğraf çekirmeye gitmeyin malum. İnsanlarla sohbet ederken en azından yanınızda birilerinin olması, sizi daha rahat hissettirecektir. Unutmayın, olay sadece Sevgililer Günü kafası ilelemek değil ve konsepti o şekilde düşünmek değil. Her şekilde sevgiliniz de sizin gibi cosplay seviyorsa ne güzel, beraber çok güzel işler başarabilirsiniz. Ancak diğer tarafta sevgili olmadan yakın arkadaşınızla daha iyilerini de yapabilirsiniz. Bilinen korku karakterlerinden ikisinden tutun, verdiğim örneklerle kadar çok daha fazlasını bulmak mümkün. Hatta bunun için internetin nimetlerinden yararlanabilirsiniz, yine de kendi fikrinizin olması her zaman daha iyidir. Örnek çoğaltılabilir, fikirler genişleyebilir ve en önemlisi beraber yaptıkça cosplay, daha da eğlencelidir. Ne hırsın kurbanı olursunuz ne de birileri sizin moralinizi bozabilir. O zaman Sevgililer Günü'nüz kutlu ve mutlu olsun canlar.

◆ Ceyda Doğan Karaş



Çift cosplay konsepti oldukça çekici görünür.



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Tower Defense'in önlenemez yükselişi

Video oyun dünyasında, 2010'larla beraber başlayan Indie devriminden sonra yeni bir aşamaya geldiğimizi fark ediyorum. Bu ay, bu gelişmenin üzerinde biraz konuşalım istiyorum. Bu aynı zamanda önümüzdeki 2-3 yıl için karşınıza çıkacak oyunlarla ilgili de size önemli ipuçları verecek bir tespit olacak sanırım.

1990'ların başında, Commodore 64 ve Amiga makineleri için geliştirilen Stronghold isimli oyunu çoğunuz hatırlamıyor olabilir. Gerçi oyunun 2010'larda devamı geldi ancak o dönem patlayan hoplamalı, zıplamalı, multiplayer ve FPS çöplüğü içinde bu oyun gözden kaçtı. Ancak video oyun dünyasında önemli bir yere sahip olan bu oyun, insanoğlu medeniyetinin geniş kitleleri hayran bırakan ilk Tower Defense oyunlarından biriydi.

"Tower Defense" nedir bilmeyenler için kısaca özet geçeyim. Bu, aynı FPS, strateji, Shoot'em up, RPG, veya spor oyunları gibi bir oyun türü. Fakat bu oyundaki amacımız, belli bir hedefe ulaşmaya çalışan düşmançıklarımızı, sağa sola diktiğimiz askerler veya silah kule-

leri ile vurup devirmeye çalışıyoruz. Tabii genel resme bakınca bu eğlenceli bir oyun türü. Çünkü, sürekli önünüze doğru ilerleyen ve her türlü ateşe karşı savunmasız düşmançıklar var ve siz de onlara doyusya sıkıyorsunuz, sıkırtıyorsunuz. Zavallı düşman kardeşçiklerin kendini korumak için neredeyse hiçbir çabası olmuyor. Bu da aslında bu oyunların belli bir "path" üzerinde hareket eden objelerden oluşmasından kaynaklanıyor.

Son dönemin popüler video oyun motorları ile az biraz programlama bilgisine sahip herkes bu oyunlardan üretebiliyor. Bu nedenle, alttan "ben oyun yapıcam" diyen yeni nesiller geldikçe, üniversitede bir iki yarım yıl programlama dersi alan herkesin Tower Defense oyunu hazırlayıp yayınlamaya kalktığına şahit oluyorum. Bunların arasında elbette çok güzel, çok sürükleyici, çok zekice tasarlanmış olanları çıkacaktır. Benim çok da hayranı olmadığım Plant vs. Zombies gibi oyunlar da bunlardan biriydi. Cep telefonu ekranlarında kolayca oynanan, zaman geçirmelik, çit çit oyunlar olan Tower Defense oyunları biraz da bu yüzden üzerindeki ilgiyi

fazla kaybetmeden hayatta kalmaya devam edebiliyor.

Dolayısıyla, oyun motorlarındaki yol haritalarına bakınca, bu şirketlerin gençler için daha fazla "kolay" oyunu, kolayca geliştirebilecekleri dahili fonksiyonları hayata geçirmeye hazırlandıklarını görüyorum. Yani bir dönem Indie oyun devriminde çok sık gördüğümüz Shoot'em up salgını gibi yakında ağır bir Tower Defense saldırısıyla karşı karşıya kalacağımızı hissediyorum. Dua edelim de bunların arasında, Stronghold gibi strateji ve taktik yeteneklerini de geliştirmiş, zeki düşmanların yer aldığı güzel oyunlar çıksın, biz de burada öve öve bitiremeyelim.

Bu arada Türk oyun geliştiricilerinin geçen aylarda açıkladıkları 1 milyar dolarlık ihracat rakamını tebrik etmiş miydim? Onu da atladıysam, tebrik etmiş olayım. Bu günlere ulaşabilmek için 20 sene bekledik, 20 milyar dolar ihracat rakamlarını da çok daha yakın zamanda göreceğimizi ve daha fazla üniversitemizin rektörünün, bu rakamları görünce oyun tasarım bölümleri açmaya ikna olacağını umarım. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Oyun tasarımı

Oyun tasarımcısı iddiası ile iş görüşmelerine gidiyorum son zamanlarda. İnsanlara 32 yıldır bu işin içinde olduğumu söylediğimde inanmıyorlar. Hemen hepsi oyun tasarımcısından çok oyun geliştiricisi arıyor ve bu durumun farkında bile değil. Herkes dahiyane fikirlerinin oyuna dönmesini, milyar dolar kazanmayı planlıyor. İleri dönük günü birlik terimlerle araları çok iyi. Unity kelimesine hayranlar. Lakin cracker, assambler, makine kodu gibi bir şeyler söylediğinizde yüzler dönük. Level tasarımcısı arayan birkaçına denk geldim, izometrik düşünüyor musunuz deyince yine aynı boş yüzler. Bilmem ne hanımlar, x beyler karşınızda ama masada cep telefonu ile bir lüks araba anahtarı eksik.

Yerli malı sektörü yeniden hatırlayınca ve o kesif paradan başka amaç gütmeyen, ülke, dünya gibi kaygıları olmayan, kullandıkları platformlar hakkında çok da fikir sahibi olmayanlar bana başka bir düşünce yüklemesi yaptı sanırım. Çözünürlük sürekli yükseliyor, daha da içine giriyoruz tasarımların. Hala bir objeyi oyuncuya buldurmak için onu ne kadar küçük yapabiliriz, ya da o dijital dünyada ona neleri bulması ödevini hangi inceliklere kadar yükleyebiliriz diyorum. Mekan çöl bile olsa, aradığı şeyi iskalamadan yanından geçme şansını ne kadar ayarlayabiliriz? Oyunların artık sonuna ulaşılmasının mutlak gereklilik sayıldığı günümüzde, bu iki ters uç arasında neyi ayarlayabiliriz?

Hislerini nasıl uyandırabiliriz? Herkesten dedektif olmasını beklemek nereye kadar ileri götürülebilir? Bu ana düşünce kalıbının eksik olduğu ürünlere de bayılıyorum. Mesela Microsoft, elleri kolları sallaya sallaya tasarım yaptığınız touch ekranlar tasarladı. Havada el kol sallayarak işaretilenen, kullanılan arayüzler planlayan işlerle uğraşan belki yüzlerce firma var. Unuttukları ise insanların mouse sayesinde minimal enerji için yaratılmış oldukları. Kimse bir tasarım sürecini alan saatler boyunca kollarını havada tutmak bile istemeyecektir elbette. Zeka ergonomisinden yoksun tasarımların sonu elbette çöp oluyor. Sanırım son ekranını göstermeyen

oyunların da kaderi günümüzde bu. Filmlerdeki CGI sahnelerin sonunu kafasında kask falan olmadan lenslerinden takip eden, tikler gibi minicik hareketlerle ürkütücü kasılmalar yaşayan biri olarak görüyorum. Yine insanların başının ve yüzünün kapalı kalmasından rahatsız olacağı da tasarımcıların pek umurunda değil gibi. Peki, ya yön duygusu ile nasıl oynayabiliriz oyuncunun? Aşık olacağı bir karakter yaratabilir miyiz? Ona elektrot bağlayıp biraz da ilaç mı vermeliyiz mesela? Bunu hangi ülkede, kime kabul ettirebiliriz? Hangi grafiker aşık olacak bir yüz tasarlayabilir? Hangi senarist öylesi diyaloglarla oyunun ilerleyişine göre romantizm yaratacak güzergahta oyuncuyu ilerletebilir? Peki ya aşık olmanızı garantileyen bir oyunun piyasa fiyatı nedir? Herkesin aşık olduğu bir karakter mi yapabiliriz, yoksa herkese göre bir tane yaratabilen AI mi yazmalıyız? Oyuncuların vereceği tepki ne olur sizce?

Ben adama bakarak bunu düşünürken, o moda şekil sakalını sıvazlayarak bana 9-5 çalışılacak, Akbil bizden diyor. Yemek de var mı abi? Kaç kap yemek çıkıyor demiyorum. Çok başarılı geçtiğine işaret eden bir kaç küçük jest yapıyor. Cep telefonlarımızı bir daha aramamak üzere alıyorum. Ben eve dönüyorum. Merhaba ev. Benim kalem, agorafobik ben'in dünya ile buluştuğu yer. Zamanın ve evrenin neresindeyim ev? Yeni bir tür müyüm ben? Yaşlı Dünya benim gibi birini üzerinde ne zaman taşıdı? ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 📌 ErtugrulSungu

Geldik gidiyoruz

Son zamanlarda gündelik dilimde sıklıkla kullandığım bir söylem... Gerçekten de öyle değil mi? Genelde belirli bir yaşın üzerindeki insanlar böyle şeyler söyler ama gerçekten de "Geldik, gidiyoruz..." fakat bu gelip gitme hali içerisinde hem çok uzun, hem de çok kısa bir zamana sahibiz. Pek tabii birçok şey göreceli ama naçizane, imkanlar doğrultusunda bu dünyada yapabileceğimiz birçok güzel şey olduğunu düşünüyorum. Bu güzellikler arasında benim için en önemli başlık sanıyorum oyun ve oyunlarla ilgili çalışmalardır. Bu satırları okuyan birçokunuz gibi, oyunlar benim de hayatıma küçük yaşta girdi ve halen hayatımın merkezinde. Oyun denildiği zaman söylenecek o kadar çok şey var ki anlatarak bitmez, bitemez. Mahalle Atericileri ve Commodore 64'ler ile başlayan oyun maceram, bugün hem oyun gazeteciliği, hem genel anlamında oyun piyasası, hem de oyun çalışmaları alanındaki akademik çalışmalarımı ilerliyor. Tanıyanların iyi bileceği üzere, Aralık ayı içerisinde doktora savundum ve Ocak ayında da tezimi teslim ettim. Bu noktaya gelinceye kadar geçen zaman içerisinde, hayatımın kalanında

oyunlarla ilgili bir şeyler yapacağımı çok iyi biliyordum ama tam olarak nereden dalışa geçmem gerektiğine dair çok fikrim yoktu... Ya da aslında vardı... 1998 yılında İstanbul Beşiktaş'ta kapılarını açan Sihir Cafe ve 2000 yılında yine Beşiktaş'ta açılan Saklıkent Cafe, sanıyorum bu maceranın en önemli parçalarını oluşturmaktadırlar. 2005 yılına kadar her anlamıyla oyunu, oyunculuğu ve daha da önemlisi Türkiye'deki oyun kültürünü bir anlamda yaratan ve oluşturan bu mekanlar ve insanlar, sanıyorum şu anda olduğum yere gelmemdeki en büyük etkidir. Onlar belki farkında değil ama emekleri büyük; her birisine tek tek teşekkür ediyorum! "Türkiye'deki Oyun AltKültürüne Tarihsel Bir Yaklaşım" isimli doktora tezim, büyük bir aşkla üzerinde çalıştığım, beni, bizi araştırdığım, yazdığım bir tez oldu. Bu kadar içerisinde olduğum bir kültüre, dışarıdan bakabilmek ziyadesiyle zordu ki birçok noktada tez danışmanım ve jürimdeki değerli hocalarımla yardımları olmasa, böylesine bir tezi hakıyla yazmamın imkanı yoktu. Nitekim her şey yolunda gitti ve Türkiye'deki oyun altkültürüne dair kapsamlı bir araştırma yaparak, benim

de bağlı olduğum oyun kültürünü, oyun altkültürünü bir şekilde araştırabildim. Bu araştırma esnasında, o kadar çok destek aldım ki anlatmamın imkanı yok. Türkiye'deki oyun komünitesini oluşturan insanlar pek kendilerini göstermezler. Onları arayıp bulmanız gerekir. Çalışmam esnasında, 1995 yılından bu yana oyun sektöründe ter döken birçok kişiyle, uzun süren röportajlar yaptım. Kendilerine sorduğum sorulara verdikleri cevaplardan ötürü bir kez de buradan teşekkür etmek istiyorum. "Uzman" olarak değerlendirildiğim bu kişiler sayesinde, Türkiye'deki oyuncu kültürünü ve kimliğini en azından belirli bir ölçüde değerlendirme fırsatı yakaladım. Sosyal medya üzerinde yaptığım paylaşımlarda da hep değindiğim üzere, bu daha başlangıç; yapacak çok işimiz var! Umarım daha fazla genç arkadaşım Oyun Çalışmaları alanı üzerinde akademik kariyer yapmayı düşünür ve bambaşka araştırmalar ortaya çıkar. İnanın konu oyun olduğu vakit, ülkemizde çalışılması, araştırılması gereken çok fazla başlık var. Umarım önümüzdeki on yıl içerisinde, Oyun Çalışmaları alanında daha fazla tez göreceğiz! ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejderi

Değerini bilemediler bu dizilerin

Geçtiğimiz günlerde üçüncü sezonu gelse de izlemeye başlasam dediğim dizi Dirk Gently's Holistic Detective Agency'nin iptal edildiğinin haberini okudum. Resmen canım acıdı. Daha önce benzer kalp acısını Hannibal için de yaşamıştım. Arkadaş, bazı diziler o kadar güzel ve tatlı ki değeri bilinmiyor. Değeri bilinmemesinin nedeni sadece biz izleyiciler değil, aynı zamanda yapımcı ve senaristlerin değişimi, işlerinden ayrılmaları gibi yaptırımlar yüzünden de kaynaklanıyor. Mesela Firefly. Oyhş diyorum sayın seyirciler. Ne tatlı diziydi. Sadece 11 bölümcük yayınlandı. 11, düşünsenize. Dizi o kadar güzeldi ki DVD'leri çılgın sattı. İşin tuhaf yanı bazı diziler için "iptal edildi" denmesine rağmen final kısmını kotarabiliyor. Tabii bazıları ÇAT diye ortadan kayboluyor. Kaybolmayan ve izleyiciye en azından tatmin edici son veren dizilerden bir diğeri de Lucifer. İptal oldu, son sezon derken adamlar yaşadıkları çokça sorundan sonra Netflix'te canlandı ve bu sefer son olduğu düşünülen beşinci sezonuna başlayacak. Lucifer bir

şekil paçayı yırttı ama Sense8, Sleepy Hollow, Carnivale, Flashforward (Lost -dünyanın en ucuz iğrenç sonuna sahip dizi- dönemimde benzer konular oldukça popülerdi), Z Nation (iptal haberi geldi ancak dizi hikayesine "kısmen" son verildi. Yani son, merakta bırakması ve izleyicilerin yorumlarına terk edildi), BoJack Horseman (Ocak'ta final verdi en azından), Daybreak, The End of the F***king World ve çok daha fazlası hakkında hala net bir bilgi yok, bazıları için olmayacak bile. Liste uzar gider. Aralarında iptal olduğu söylenip, sonradan Lucifer gibi kurtarılan diziler de oldu. Başka firma bu dizileri satın aldı, oyuncular tekrar toplantı ve her şey kaldığı yerden devam etti. The Witcher ve The Mandalorian. Bu iki yapım, inanılmaz sevildi. Sevildiği kadar nefret edenler de oldu elbet. O kısım kişisel de ikinci sezonları için çılgınlar gibi bekleyen çok sayıda izleyici var. Anne With an E izleyenler de vardır aranızda. İlginç bir drama dizisi. Saçma derecede sevildi ancak ne yazık ki tamamlanmaya zorlanan

isimler arasına girdi. That '70s Show izleyen kesin vardır. İzlemediyseniz bakabilirsiniz, ancak beklentinizi yükseltmeyin. O da sona yaklaştıkça kalitesinin düşmesinden kaynaklanıyor. Dizi, oyuncular arasında yaşanan sorunlar ve başrol karakterlerinin uzun süreli ayrılığı gibi sorunlarla boğuşmuştu. Yolculuğun sonu tatmin etmese de giderken çokça güldürmüştü. Benzer kaderi The Ranch de yaşıyor. That '70s Show'daki tanıdık yüzler The Ranch'de yer almış olsa da Danny Masterson'ın geçmişi (hatta kendisi apar topar Netflix tarafından diziden çat diye çıkarıldı), dizinin iptal edilmesi için 40 binden fazla imzanın toplanması gibi çok sayıda olumsuz konu, diziyi bitirmeye zorlayan etmenlerden. Bazı diziler, oyuncuların geçmişleri nedeniyle korkunç tepki alırken, bazıları sadece izlenme oranlarının düşüklüğünden dolayı iptal edilebiliyor. Bazıları iptal edildiği için gerçekten üzüyor. Çünkü aralarında gerçekten kaliteli olanlar var ve onların değerinin bilinmemesi, inanılmaz üzüyor. ◆



LEVEL

#277 Şubat 2020

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Beçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

Hasan Elmaz Ofke

İlker Karaş

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, Işıl Bayсал Turan

Satış Koordinatörü Burcu Keşer Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkcıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış 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 WARCRAFT III REFORGED

Uykusuz geceler, yeniden...

DÖRT DÖRTLÜK İNTERNET İÇİN TASARLANDI

AKILLI EV
VE
İŞLETMENİZ
İÇİN



KEENETIC MODEM ROUTER

- Fark Yaratan Kablosuz kapsama alanı • **Her yerden yöneten mobil uygulama** • Modüler bulut temelli düzenli güncellenen profesyonel yazılım • **Amplifier destekli yönlenebilir 5 DBI anten tasarımı**
 - Yedeklenebilir güç paylaşımlı çoklu İnternet bağlantı olanağı • **Gelişmiş ebeveyn kontrol ve internet güvenlik yazılımı** • Akıllı ev ve ofislerin internete erişen tüm IoT cihazlarının erişim güvenliği
 - **Veri depolama cihaz bağlantı desteği ve her zaman her yerden güvenli erişim olanağı** • VPN
 - **Tüm ürünler arası kablosuz MESH sistemi** • WPA3 en gelişmiş kablosuz şifreleme teknolojisi
- **Hot Spot** • Captive portal desteği ve daha bir çok gelişmiş nitelikler ile gelecekteki yenilikleri ve siber tehditlere karşı güvenlik geliştirmelerini otomatik alma olanağı.

keenetic.com.tr



Lenovo, Windows ürünü önerir.



Intel® Core™ i7 işlemci





KASIYORSA UĞRAŞMA LEGION İLE KASMADAN OYNA

Lenovo™



Daha fazla bilgi için

www.lenovo.com.tr adresini ziyaret edin.

    LenovoTurkiye