

#281 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2020/07 - 13.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



www.level.com.tr  
9 4771 301 213116  
KKTTC Fiyatı: 16,50 TL

# LEVEL

#281 LEVEL

THE LAST OF US PART II

*Daha karanlık, intikam dolu bir hikaye...*

## THE LAST OF US PART II

**AYRICA**

Valorant | Minecraft Dungeons | Desperados III | The Medium | Maneater  
TESO Greymoor | Command & Conquer Remastered | Mafia II Def. Edition

TEMMUZ 2020



# E-SPOR DÜNYASININ EN İYİLERİ

Profesyonel Oyuncu Koltukları



**DXRACER**

**E-3LUE**

**adore  
gaming**

**XRocker**

**AKRACING**

max office  
**Racing**



# TÜRKİYE'DE İLK ve TEK

Sadece [adoremobilya.com](http://adoremobilya.com)'da!



Profesyonel  
Oyuncu Masaları

Oyun Salonu  
Ekipmanları







## GTA V

Ekranda PlayStation sembolleri dönerken yayına sadece birkaç dakika kaldığını fark ettim ve gerçek anlamda nefesimi tutmuşum. Sony'nin hem birkaç tane sır gibi sakladığı oyunu göstereceğinden emindim, hem de artık bizi konsolun tasarımıyla buluşturacağından...

Saatler gibi geçen dakikaların ardından ekran kararı ve Rockstar Games'in o tanıdık logosu ekrana yansıdı. "GTA VII!" diye evin ortasında gerçekten bağırardım.

Yeni nesil, yepyeni bir GTA oyunuyla başlayacaktı, daha ne isterdim ki?

Derken GTA V'in o tanıdık yüzü geldi ekrana. Hala ümitliyim, "Herhalde buradan altıncı oyuna bağlayacaklar." dedim, izlemeye devam ettim, umudumu kaybetmedim ama Sony suratıma tokadı bastı...

Yeni nesil bu demek değil bana sorarsanız. PS3 için çıkmış olan oyunu, her nesilde oynayacağız diye bir kaide yok. GTA V güzeldi, eğlendik, beğendik ama yerini selefine bırakması gerekiyor.

PS5 tanıtım etkinliği, GTA V'in ilk sunum olarak seçilmesinin de etkisiyle, bence ortalama bir etkinlikti. Ratchet & Clank çok ilginç bir biçimde en çok umut vadeden oyun oldu, onu da Gran Turismo Sport ve Horizon 2 takip etti. Gerisi ise...

Hem XSX oyunları tanıtımı, hem de bu PS5 etkinliğiyle birlikte gördük ki ne oyun firmaları, ne de konsol üreticileri yeni nesle pek hazır değil. Tüm stüdyolar yan gelip yatmış, Sony ve Microsoft da yeni teknolojileri denemekten çekinmiş. 2021 biraz boş geçecek, o belli ama 2022'de belki gerçek yeni nesille buluşuruz...

PS5 ve oyunlarıyla ilgili konular ile The Last of Us Part II incelemesi sayesinde bu ayı PlayStation ayı ilan edebiliriz. PC sahipleri; evde bir oyun konsolunun olması gerekiyor zaten artık, değil mi?

Görüşmek üzere, kendinize iyi bakın, maskesiz sokağa çıkmayın.

*Not: PS5'in tasarımını çok beğendim. Galiba konsol biraz devasa ama olsun; kendisine güzel bir yer açacağız artık.*

*Tuna Sentuna*

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

**ÜCRETSİZ  
KARGO!**



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

**139 TL**

# LEVEL

## ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*

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

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



# The Last of Us

## Part II

Karanlık, rahatsız edici ve şahane bir devam oyunu!

Sayfa  
46

# #281

## İÇİNDEKİLER

- 04 Editörden
- 06 Küheylan
- 08 Haberler

### İLK BAKIŞ

- 14 The Medium
- 16 Creep
- 17 DRIFT21
- 18 The Cycle
- 20 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

- 22 PlayStation 5
- 34 Hayallerdeki E3 2020
- 32 Anarşist

### İNCELEME

- 46 The Last of Us Part II

- 54 Mortal Kombat: Aftermath
- 56 Valorant
- 64 Minecraft: Dungeons
- 68 Desperados III
- 70 Disintegration
- 72 The Elder Scrolls Online: Greymoor
- 73 West of Dead
- 74 Mafia II: Definitive Edition
- 76 Deck of Ashes
- 77 Command & Conquer: Remastered Collection
- 78 Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
- 79 Maneater
- 80 Operencia: The Stolen Sun
- 81 Waking
- 82 SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated
- 83 HuntDown
- 83 Summer in Mara
- 84 Those Who Remain

- 84 Fire Escape
- 85 Pro Cycling Manager 2020
- 85 Bow to Blood: Last Captain Standing
- 86 SKYHILL: Black Mist
- 86 Poly Bridge 2
- 87 Mobil İncelemeler
- 89 Online
- 95 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Ph.D
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 282





# POPULAR SCIENCE YOUTUBE KANALI AÇILDI!



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



**TIKLA!**

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



**TIKLA  
& İZLE**



# POPULAR SCIENCE



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



TIKLA  
& DİNLE

Apple



TIKLA  
& DİNLE

Spotify



TIKLA  
& DİNLE

Google

# POPULAR SCIENCE PODCAST **YAYINDA!**



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



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

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





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

# KÜHEYLAN



Amerika'dan bahsedeceğiz, yerinizi alın. Özgürlükler ülkesi Amerika, salgının en kötü vurduğu ülke olma unvanını gururla taşıırken, bir de başlarına yüzyılların eskitemediği ırkçılık olayları geldi. George Floyd'un sokak ortasında lüzumsuz ötesi bir şekilde can vermesinden sonra ülke tam deyişle patladı. Virüs yayılmak için kendine mütahiş bir ortam buldu, dükkanlar yağmalandı, huzur zaten yokken hepten ortadan kalktı. Trump efendi de elbette durumu körükledi de körükledi. Valla Amerika eskiden bir rüyaydı da şimdi tam kabus oldu, çok garip bir ülke, 1000 yıl sonra neye benzeyecek çok merak ediyoruz.

## The Last of Us'ın ikinci kısmına hazır mısınız?

1. Evet, hazır mısınız?

- A. 26 yıldır bugünü bekliyorum hocam, deli misin?
- B. Ben 36 yıldır bekliyorum, hodri meydan!
- C. Alçak adam, rezil, sen oyunun adını bilmezken ben ilk oyunun remastered'ini oynuyordum!
- D. What's going on?

2. Ellie mi güzel, Joel mi?

- A. 26 yıldır Ellie diyorum hacim, hasta mısın?
- B. Ben 46 yıldır Joel diyorum, haydi bakalım!
- C. Lan! Oğlum! Ne diyorsun lan?!
- D. What a turn of events...

3. Tikirdayanları en etkili biçimde öldürmenin  
yolu nedir peki?

- A. 26 yıldır söylüyorum: Sessizce arkalarından yaklaşp bıçağı saplayacaksın.
- B. Ben 76 yıldır Tikirdayanlardan kaçıyorum, Joel'la gezmek varken onlarla mı uğraşacağım <3.
- C. LAN! Abicim biz senle bir sürü kız tavlama için günlerimizi harcamadık mı, ne Joel'i, ne oluyor oğlum. Lan.
- D. Viva LGBT!

Sonuç: Hazır değilsiniz.



## Tablo var, koşun!

"Merhabalar. Ben Ankara'dan Ömer Fırat Derginizin uzun yıllardır takipçisiyim. Muhtemelen derginin Temmuz sayısının ana gündemi The Last of Us Part III olacak ve bu sayıda yer vermenizi umarak The Last of Us ile ilgili bir tablo yaptım. Paylaşırsanız sevinirim. Okurlardan tablonun aynısından isteyen olursa fıratcetin7 Instagram hesabım." diyerek kendine ticaretin yolunu açan Ömer'i yeteneğinden dolayı kutluyoruz. Yalnız bu tablo değil de duvara çizmişsin gibi bir etki de almadık değil; olsun, her türlü çok iyi bir iş!



LOOK FOR  
THE  
LIGHT







## Posterlerim olmadan asla!

Tavana aşıp gidiyor muş gibi gözükten posterleriyle bizimle buluşan Deniz, "Merhabalar LEVEL ailesi, ben Deniz Serezli. Derginizi yaklaşık bir yıldır severek takip ediyorum ve posterlerinizi de duvarlarıma asıyorum. Sizden küçücük bir isteğim var: Bir nostalji yapıp Half-Life 1 veya 2 kılavuzu yapsanız fena mı olur..." diyerek bizi Half-Life'la tekrar buluşturmak istediğini de göstermiş. Kılavuz devri de biraz geride kaldı ama bir içimizde değerlendirelim bakalım. Görüşürüz Deniz, bol Half-Life'lı günler...

## Her ay, bir yazar Ceyda Doğan Karaş

Şimdi, dikkat ettiğiniz veya etmediğiniz üzere özellikle kadınların doğru bir fotoğraf açısı vardır. Selfie olsun, bir grup fotoğrafı olsun, o açıyı vermek isterler. İşte Ceyda'nın Instagram takipçisiyseniz de bilmelisiniz ki Ceyda, o doğru açıyı 12'den vurmuş ve hunharca kullanan, kıpkızıl saçlı bir oyun, cosplay, geek kültürü ve nicesinin referidir.

Gördüğünüz üzere Ceyda'yla ilgili bir anda, birçok şey öğrendiniz. Bir konu daha var ki o da yine kendisinin aynı hobilere sahip olan İlker Karaş ile evli olması. Her türlü "gaming" aktivitesinde kendilerini 1500 metreden seçebileceğiniz (İkonik bir halleri var) Karaş ailesi, Karıkocagaming adında da bir kanala sahip. Ceyda'nın oyuncu özellikleri yanında gerçek bir cosplay manyağı olduğu da su götürmez bir gerçek. Andromeda kulvarında bir iş çıkar tan Ceyda, üzerinde günler harcayarak yarattığı kıyafetlerle bir de güzel fotoğraflar çekirtmiyor mu... Al

moda dergisi kapağı yap, al poster yap. Valla bravo! Ceyda yıllardır LEVEL bünyesinde ve kendisi asla sıkılmadan o cosplay köşesini de yazıyor ya, kendisini ne kadar tebrik etsek az. Biz çoktan konu kıtlığına düşmüştük...



## Aha, bitti işte karantina!

Bugün 1 Temmuz desenez, artık sinemaya, tiyatroya, tikiş tikiş oturabileceğimiz her yere de gidebileceksiniz demektir. Virüsü bir anda yendik, çok garip değil mi? DSÖ yıllar sürecektedi, bilim insanları müthiş kötü tablolar çizdi, biz şezlonglarımızdan eksik kalmamak için virüsü yeniverdik, inanılmaz.

Gerçekten vaka sayıları, ölümler doğru açıklanıyor diye kabul ettiğimizde, çok da uzun olmayan bir sürede olayın üstesinden gelmiş gibi bir görüntü ortaya çıkıyor. Birçok ülke salgınla çalkalanırken bizim bir hayli hafif atlatmamız gerçekten çok enteresan.

Tabii her şeyin bu kadar hızla normale dönmesi ikinci bir dalganın gelmesi anlamı taşıyor da olabilir. Gerçekten sevgili Küheylan okurları, bizim kafamız çok karıştı. Tiyatro sembolü gibi olduk; günlük durum yüzleri güldürüyor, gelecek kaygısı suratları düşürüyor.

## Halı konusu çiğirından çıkıyordu...

Her şey dergileri halıların üzerine koymamızla başladı. Renk renk halılar odağa binince biz de dalgasını geçtik ve olay zaman içerisinde evirilerek "Halı yoksa, fotoğraf da yok." durumuna geldi. Bakınız bu son örnekte Arda Çalışkan arkadaşımız, beş yıllık koleksiyonunu halının üzerine taşıyamadığı için dergileri ayrı, olası fon halısını da ayrı birer fotoğraf olarak göndermiş. "Allah'ını seven şu dergileri koymak için bir yer yöntem bulsun; son 2 yıl hafiften yamulmuş durumda." diyerek yardım bekleyen Arda, pek yayın açmadığı "kabusthepotato" Twitch kanalının da bilgisini veriyor. Kendisini haliyle ilgili yaratıcı tavrından dolayı kutluyor, bir sonraki aşamada poster asılmamış boş duvar da bekliyoruz.









## RATCHET & CLANK: RIFT APART

# PS5'in en iyi gözükten ve en eğlenceli oyunu olmaya aday

En son 2016 yılında oyuncularla buluŖan Ratchet & Clank, aslında eski dönemin ünlü oyunlarından biriydi lakin yapımcılar başka oyunlarla uğraŖmaktan bu ismi biraz arka plana attı. PS5 için gelmesi hiç de ŖaŖırtıcı olmayan yeni Ratchet & Clank, yayımlanan fragmanı-yla son derece büyük bir heyecan yarattı zira görsellik, bir hayli üst seviyede-ydi. PS5'in çıkıŖ oyunu olmayıp 2021 yılında evimize konuk olacak olan Rift Apart, Ratchet ve dostu Clank'in boyuttan boyuta seyahatini konu alacak. Bu hem senaryo açasından önemli, hem de oynanıŖ; yapımcılar PS5'in gücü olmasa boyut temasının oyuna yedirilmesinin imkansız

olduğunu vurguluyor. Ŗöyle ki Ratchet, oyunda Rift Tether adında bir cihaza sahip olacak. Bu da onu boyut yarıklarını kullanarak başka bir boyuta anında taşıyacak. Bu tip bir özellik, Ŗu dönemki konsollarda ekranda tatlı bir "loading" ekranının gelmesine yol açacakken, PS5'in hem iŖlemci gücü, hem de SSD hızıyla birlikte kendimizi bir anda bambaŖka diyarlarda bulabileceğiz.

Bu cihazın yanında Ratchet Burst Pistol, Shatterbomb, Enforcer ve Topiary Sprinkler gibi dört farklı silaha sahip olacak. (Bu sayı elbette oyun çıktığında daha fazla olacaktır.) Silahları farklı düşmanlarımıza karŖı üstünlük elde etmek

için kullanacak, onları ortadan kaldırdığımızda kazandıığımız vidalar ile de yeni ekipmanlar alıp var olanları güçlendirebileceğiz. Ratchet ve Clank zaten tanidik bir ikili ama fragmanda, rengi –elbette- beyaz olan yepyeni bir karakter de tanıtıldı. (Bir yapıma yeni eklenen karakterler ya siyah, ya beyaz oluyor.) Lombax adındaki hanım arkadaşımız da oyunda, oynanabilir bir karakter olarak yer alacak ve Ratchet ile Clank'e macerasında yardımcı olacak. Büyük ihtimalle PS5'in en iddialı oyunlarından biri olacak olan Rift Apart'ı PS5 almak için bir neden olarak görebilirsiniz; eğlence dolu bir aksiyon bizi bekliyor! ◆





# Play Live

## EA PLAY LIVE 2020

### SW: Squadrons, Dragon Age 4 ve... Skate'in dönüşü!

Salgından önce üç günlük bir fuar etkinliği olarak Los Angeles'ta gerçekleşen EA Play, bu yıl canlı yayınlı evlerimize konuk oldu ve EA, çatısı altındaki yeni oyunlardan haberler verdi.

En heyecan verici olan kuşkusuz ki Star Wars: Squadrons oldu. Daha önce Maverick kod adıyla sızan oyun gerçek ismiyle birlikte tanıtıldı ve büyük bir heyecan yarattı. SW evrenindeki birçok farklı uzay gemisinde boy gösterip bolca it dalaşına gireceğimiz oyun, tek kişilik bir hikaye modunun yanı sıra 5v5 multiplayer savaşlar da içerecek. Senaryo Return of the Jedi'in hemen sonrasını konu alacak; böylece New Republic'in ilk zamanlarına göz atma fırsatı yakalayacağız. 2 Ekim'de çıkacak olan PC, PS4 ve XONE için hazırlanan oyunun tamamını VR cihazlarıyla da tecrübe edebileceğiz. Squadrons'un dışında, kırmızı Lyrium'u ekrana getiren bir fragmanla şöyle bir gösterilen Dragon Age 4'ün 2022'den önce piyasada olmayacağını öğrendik, yine de güzel bir oyun geleceğini düşünmekten kendimizi alamadık.

#### Bir elin nesi var...

Beklenmedik biçimde iyi çıkan A Way Out'un yapımcısı Hazelight da yeni oyununu EA Play etkinliğinde tanıttı. Oyunun ismi It Takes Two ve yine iki kişinin tecrübe edebileceği türden bir oyun. Türüye bu defa biraz farklı; aksiyon-plat-form olarak geçiyor. Oyunda Rose, ayrılmanın eşliğinde olan ebeveynleri Cody ve May'in kilden heykellerini yapıyor ve heykeller canlanıyor, gerçeklerinin duygularını etkileyecek özelliklere kavuşuyor. Duygusal ve eğlenceli bir tecrübe olarak nitelenen It Takes Two'nun gelecek yıl çıkması bekleniyor.

#### Karanlık ve eğlenceli

Nightmare Before Christmas evreninde geçiyormuş gibi bir izlenim veren Lost in Random ise Fe'nin yapımcısı olan Zoink Games'in yeni oyunu olarak tanıtıldı. Küçük bir kızın macerasını konu eden bu aksiyon oyunu, kızımızın yanına elleri, ayakları ve tek bir gözü olan bir zar veriyor. Kahramanımız da bu zarı hem silah olarak kullanabiliyor, hem

de önüne çıkan engelleri aşmak için. Oynanışla birlikte görselliğin de dikkat çektiği oyun 2021'de aramızda olacak gibi gözüküyor.

#### Ve diğerleri...

Apex Legends, Dead Space 3, The Sims 4, A Way Out ve Titanfall 2 Steam'e geliyor, bunu not edin. Hatta Apex Legends Switch için de hazırlanıyor ve tüm platformların birbirine karşı oynayabilmesine destek verecek. Etkinlikte açıklanan son iddialı oyun ise Rocket Arena oldu. Overwatch'a bir hayli benzeyen ve 10 farklı karakterle açılış yapacak olan oyunda birbirimize karşı mücadele edeceğiz. Üstelik oyun büyük ihtimalle bu ay piyasada olacak. Ve elbette yeni Skate. Takip ettiniz mi bilmiyoruz ama özellikle EA'nın Instagram paylaşımlarında, yorumların tamamına yakını Skate 4 üzerine uzunca bir süredir. Yapımcılar herhalde bundan bıkmış olacak ki yeni bir Skate hazırlıyor ama oyun hakkında henüz bir bilgi verilmiş değil. ♦





## MORTAL SHELL

# Dark Souls'cular; toplanın!

Epic Games gerçekten Fortnite ile coşturdu. Ama adamlarda güzel, idealist bir tavır da var, o yüzden kendilerini seviyoruz. Mesela Mortal Shell'in yapımcıları Cold Symmetry'e olan destekleri... Elbette işin ucunda kendi kazançları da var ama Epic Games bu arkadaşlara finansör olmuş durumda ve bunun karşılığında oyunlarını bir yıl boyunca sadece Epic Games Store üzerinden satmalarını istiyor. İlk oyunumuza böyle bir destek gelse, biz de kabul ederdik.

(LEVEL Game Studios kuruluyor!) Oyuna gelecek olursak... Tam bir Dark Souls takipçisi olan oyunda yine karanlık, kasvetli ve gotik bir ortam göze çarpıyor. Kahramanımız ise bazı özel güçlere sahip; Nightcrawler gibi ama çok daha kısa mesafede ışınlanabiliyor ve bu sayede düşmanlarının saldırılarından kaçınabiliyor. Anladığımız kadarıyla oyuna direkt bu güçlerle başlamayacak ve başta, sadece sıradan bir varlık olacağız. Bu karşılaşmaya da örnek gösterildi ve anladık ki

animasyonlar çok ama çok iyi. Taz da Japon aksiyon oyunlarının tam tersi bir istikamette, çok daha ağır ve kontrollü saldırıları, kaçınmaları içeriyor.

15-20 saatlik bir oyun süresi bulunacak olan Mortal Shell önce PC için, bu yıl çıkacak şekilde hazırlanacak ve ardından Temmuz-Eylül aralığında PS4 ve XONE için piyasaya sürülecek. Oyun eğer ilginizi çektiyse mutlaka internette fragmanını bulup izleyin; gördükleriniz büyük ihtimalle hoşunuza gidecek. ♦

## DUSTBORN

# Bazı sözler acıtır

Stilize görselliği sevenler gelsin. Diyaloglar, duygusal anlar sevenleri de alalım. Sıradan bir aksiyon yerine, sadece sözleri kullanarak dövdüğümüz bir oyun mekaniğini heyecan verici bulanlar da geldiyse, Dustborn için yeterince "hype" olmuş demektir; artık oyuna göz atabiliriz.

Dreamfall'un yapımcılarının yeni projesi olan Dustborn, fragmanı izleyip internet sitesine göz attıktan sonra listenize ekleyeceğimiz, ilginç bir oyun. 2030 senesinin Amerika'sında geçen oyunda Pax adında siyahi bir kadının ve çeşitli güçlere sahip enteresan arkadaşlarının hikayesinde rol alıyoruz. Amerika artık bildiğimiz Amerika değil, eyaletler ayrılmış ve bir takım güçler bizi durdurmak için peşimizde. İşin

kötüsü Pax, dört aylık da hamile... Ekip arkadaşlarımızla olan ilişkilerimizin önem taşıdığı ve bir çeşit yol hikayesi olduğu için de bol bol muhabbete gireceğimiz Dustborn, çok ilginç bir aksiyon mekaniğine de sahip. Tam olarak nasıl işlediğini anlamış değiliz fakat peşimizdeki arkadaşlarla (Çoğu da robot.) dövüşe girdiğimizde silah yerine kelimeler

kullanacağız. Bir ekran görüntüsünde kocaman "MOVE" yazıyor mesela; bu kelimeyi söylediğimizde herkes geri mi gidecek ki? Enteresan bir oynanış biçimi...

PC ve konsollar için 2021 yılında gelecek olan Dustborn'u dergiye uzun uzadıya konuk edeceğimiz de aşikar. Farklı oyunları hep sevmişizdir... ♦



# SON DAKİKA!

◆ Cyberpunk bir erteleme daha alarak 19 Kasım'a ötelendi. Oyunun biraz daha cilalanması gerektiğini söyleyen yapımcılar, açıkçası iki aylık bu erteleme oyununa ne katacağını da pek anlatmış olmadılar. Bir diğer haber de Cyberpunk'ın PS4 versiyonunu alanların, PS5 çıktığında bedava olarak PS5'teki daha güçlü haline yükseltme alacakları. Hatta ileride çıkacak olan, yeni nesil konsolların tüm getirdiklerine sahip olacak olan versiyonu da yine oyunun sahiplerine bedava olarak sunulacak.

◆ **Lightbulb Crew**'ın siyah-beyaz-kırmızı renklerden oluşan artistik oyunu **Othercide**, bu ayın 28'inde PC, PS4 ve XONE için çıkışını yapıyor. Switch sahipleri ise biraz daha beklemek zorundalar.

◆ John Wick'in The Matrix'le buluşması olarak özetlenebilecek olan ve görsel açıdan da Suda51'in oyunlarını aratmayan Pistol Whip de 28 Temmuz'da PSVR için satışta. PSVR sahibiy-seniz kaçırmayın!

◆ **Sıfır bütçeyle bile piyasaya çıkan tonla oyun varken, Star Citizen'in ne zaman biteceğini halen bilmiyoruz; üstelik oyun 300 milyon dolarlık bağış sınırını da geçtiğimiz ay aşmışken!**

◆ 2018 yılında AT&T Warner Bros.'u satın almıştı ve şimdi de oyun kısmı olan Warner Bros. Interactive'i satmaya çalışıyor. LEGO, Harry Potter ve Batman gibi önemli lisanslara sahip olan firmayı 4 milyar dolara satın almak mümkün ve Take-Two, EA, Activision gibi firmaların konuyla ilgilendiği belirtiliyor.

◆ **Life is Strange serisiyle ünlenen Dontnod'un yeni oyunu Twin Mirror'ın LiS gibi bölümlerden oluşmayacağı ve tek bir macera olacağı açıklandı, herkes bayram etti. Oyun PC'de bir yıl boyunca Epic Games Store'a özel olacak.**

◆ DayZ'nin yaratıcısı Dean Hall'un yeni oyunu Icarus adıyla boy gösterdi. Yine bir çeşit hayatta kalma mücadelesi konu edecek olan oyunda oksijen problemi olan bir gezegendeyiz ve genel anlamda oksijen peşinde koşacağız gibi duruyor.

◆ **SEGA Master System II'nin içine gömülü olarak gelen Alex Kidd in Miracle World, DX takısıyla baştan aşağı yeniden yapıyor ve yeni oyun modları, yeni bölümler ve eskiyi sevenler için bir retro moduyla 2021 yılında PC, PS4, XONE ve Switch için geliyor.**

◆ Eğer hafif zenginseniz ve The Last of Us Part II'ye bayıldıysanız, Ellie'nin Taylor 314ce adlı gitarının bir kopyasını 2299 dolara Sony'nin sitesinden satın alabilirsiniz. Haydi zenginleri görelim. (Alırsanız Küheylan'a fotoğraf isteriz!)



## ROGUE LORDS

# Sen Şeytan ol, ben Dracula'yım...

Leikir Studio'yu duydunuz mu? Büyük ihtimalle hayır. Peki Cyanide'ı? Evet, Call of Cthulhu, Space Hulk: Tactics gibi oyunların arkasındaki isim. Ve şimdi bu iki firma bir araya gelerek Rogue Lords'u PC ve konsollar için piyasaya sürmeye hazırlanıyor. İsminde de geçtiği üzere "rogue-like" türünde bir oyun olan ama türevlerinden farklı olarak sıra tabanlı bir mücadele sistemine sahip olan Rogue Lords, özetle bizi Şeytan'ın ta kendisi olmaya davet ediyor. Şeytan'ın yanında ekibimize Dracula, Bloody Mary ve Headless Horseman gibi ünlü kahramanları da ekleyebiliyoruz. 3v3 olan karşılaşmalarda toplam bir sağlık puanımız oluyor ve bu sıfırlanmadan, karşı tarafı yenmeye çalışıyoruz.

Oyunu ilginç kılan en önemli detaysa Devil Mode adındaki gücümüz. Bunu aktive etti-

ğimizde rakiplerimizin sağlık puanı ve diğer özellikleriyle, sanki oyunu tasarlıyormuşçasına oynayabiliyoruz. (Bayağı barı tutup aşağı çekiyoruz.) Bu oyuna çok değişik bir tat getirecektir.

Görsel olarak Tim Burton'ın eserlerinden esinlendiği çok belli olan Rogue Lords, gelecek yılın ortalarında piyasada olacak. ◆



## HEARTHSTONE: TRIAL BY FELFIRE

# Yeni solo macera mı? Hemen!

Tüm Hearthstone oyuncularına bedava olarak sunulan ve Aranna Starseeker'ı başrolle oturtan yeni solo adventure'ımız Trial By Felfire, geçtiğimiz ayın ortalarında oyuncularla buluştu. Bunu kutlamak adına Aranna'nın da kahraman olarak içeriğinde sunulduğu, 20 kart paketi ve bir de kart arkasıyla birlikte gelen bir "bundle" da satışa çıktı. Beş bölümden oluşan Trial By Felfire'da amacımız Rusted Legion'ı durdurmak. Bunun için de Illidan'ın yönlendirmeleriyle Aranna'yı boss'tan boss'a sürüklüyoruz, arada enteresan sürprizlerle de karşılaşıyoruz. Mesela

her turda rastgele düşmanların önümüze döküldüğü ve toplamda 10 turda kaçmamız gereken bir fırtına. Ya da sadece "Spare Parts" kullanarak aşabileceğimiz enteresan bir karşılaşma... Her boss bir öncekinden daha keyifli ve oyunun zorluk seviyesi de hiç de fena bir seviyede değil; bazı bölümleri birkaç kez oynamanız gerekiyor ve hatta, "Nasıl geçeceğim ya?" diye umutsuzluğa bile düşebiliyorsunuz.

Hali hazırda zaten yeterince eğlenceli olan Hearthstone, bu macera kısmıyla iyice güzel bir hal aldı. ◆





# THE MEDIUM

Hep beklediğimiz o “Silent Hill takipçisi” oyun nihayet kapımızı çalmış olabilir.

Sayfa  
14

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5







Yapım Bloober Team Dağıtım Bloober Team Tür Macera, Gerilim Platform PC, Xbox Series X Web themediumgame.com Çıkış Tarihi 2020 Son Çeyrek

# The Medium



Yine Silent Hill atmosferi yaratmaya çalışan bir korku oyunu. Fakat bu sefer bir klasikle karşı karşıya olabiliriz.

**H**içbir zaman için korku oyunu seven bir oyuncu olamadım. Yıllar içerisinde bu türde çok iyi oyunlar çıkmış olsa da bırak oynamayı, oyun videolarını bile izlemekten çekindim. Gök gürültüsünden bile kolayca ürken bir insan olarak, Kürşat'ın kilitlemeye çalıştığı korku oyunu incelemelerinden de ince ince kaçtım desem yeridir (Kürşat, aman diyeyim, sakın). Ancak bir firma var ki oyunlarını uzaktan izlemeyi çok seviyorum.

2016 yılında geliştirdikleri Layers of Fear ile bir arkadaşımın evinde tanışmıştım. Öyle aman aman korku içeren bir oyun değildi ama her girdiğim odaya şüpheyle yaklaştım. Doğru mu oynuyorum, doğru yerden mi gidiyorum gibi düşüncelerle boğuştuğum anda en şaşırtıcı bulmacalarla karşıma çıktılar. Serinin ikinci oyunu ilki kadar başarılı değildi ama arada çıkardıkları Observer ve Blair Witch iyi yorumlar almıştı.

Hal böyle olunca geçtiğimiz aylarda Xbox Insider etkinliği sırasında önümüze konulan The Medium pek ilgimi çekti. Eh, şans olsa gerek ilk bakışını da yapmak bana düştü.

## Orta olan değil, medyum olan

Oyunumuzun hikayesi Marianne isimli genç bir kadına odaklanıyor. Kendisi bir medyum. Bizim dünyamız ve ruhlar alemi arasında geçiş yapabiliyor. Bu özelliği sayesinde önüne çıkan tüm gizemli olayları araştırma konusunda da uzman. Geçmişinde yaşadığı kabustan beter de bir olay ver. Karnındaki çocuğunun doğumu gerçekleşmemiş. Bu yüzden doğmamış evladının ruhu da sürekli olarak üzerine karabasan gibi çöküyor. Bu kabusların peşimizi bırakması yetmiyormuş gibi kendimizi lanetli bir otelin içerisinde buluyoruz.

Yıllar önce hayaletli diye terk edilmiş ve kimsenin yanına bile yaklaşmadı bir otelin gizemini çözmek de bizim gibi bir medyuma kalıyor. Marianne ile birlikte hem bu otelin gizemini çözmeye çalışacağız, hem de geçmişimizin hayaletlerinden kurtulmaya çalışacağız.

The Medium'un baş tasarımcılarından Woj-







ciech Piejko, fikrin "tek bir evrensel gerçek olamaz" sorunsalından ortaya çıktığını söylüyor. Oyunda da bol bol bu gerçeklik kavramıyla kavga edeceğiz. Demıştim ya Marianne, iki alemi de rahatlıkla görebiliyor ve geçiş yapabiliyor diye. Heh, işte bu maceramızda karşımıza çıkan engelleri aşabilmek adına, olaylara hem dünyamızdan hem de ruhlar aleminin penceresinden bakmamız gerekecek. Çünkü oyunda tek bir gerçek olmayacak. Baktığımız açığa göre değişim gösterecek. Doğru yol diye düşündüğümüz bir koridor sonumuzu getirebilecek. Emin olmak için ruhlar alemine geçiş yaptığımızda daha güvenli olduğunu göreceğiz. Bu ve bunun gibi birçok karmaşıklık beynimizle sıklıkla oynayacak gibi duruyor.

Oyuna geliştiren Bloober Team, bu fikri ilk kez 2012 yılında ortaya çıkarmış. O sıralar gelişmekte olan ufak bir firma olan Bloober, yeterli bütçelerinin olmaması ve teknolojinin yetersiz kalması nedeniyle fikri rafa kaldırmışlar. Hatta oyunu o dönemde Xbox 360, PlayStation 4 ve Wii U için duyurmuşlar. Fakat işin altından kalkamayacaklarını anladıklarında vazgeçmişler. Aradıkları kan yıllar sonra Microsoft tarafından onlara sağlanmış.

Xbox Series X ve PC için özel olarak hazırlanan The Medium'da hiçbir yükleme ekranının olmaması planlanıyor. Girdiğimiz yerler, gezdiğimiz arazi Xbox Series X'in arka planda çalışan yükleme işlemi ve SSD gücü sayesinde hiçbir yüklemeye gerek kalmadan önümüze serilecek. Ayrıca dünya ve ruhlar alemi arasında hızlıca geçiş yapabileceğimiz söyleniyor.

Bloober Team, yeni nesil konsolun sunduğu tüm fırsatlardan yararlandıklarını açıkladı. The Medium, Xbox Series X üzerinde, 4K Ultra HD çözünürlükte ve 120 FPS hızında sunulacak. Ayrıca Ray Tracing yazılım

teknolojisi sayesinde, atmosferin üzerimize üzerimize çökmesi planlanıyor.

### Krakow / Polonya'da bir medyum

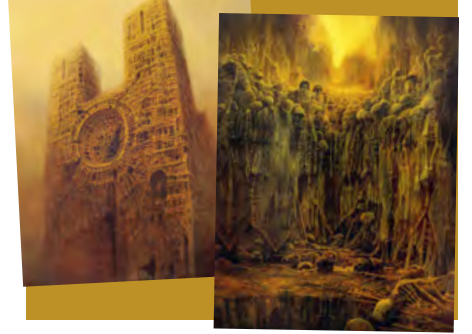
Hikaye, firmanın da merkezi olan Krakow'da geçecek. Oyunun süresi, haritanın büyüklüğü gibi bazı detayları bilmiyoruz. Oyunla alakalı bildiğimiz en önemli bilgiyse müziklerinin efsanevi besteci Akira Yamaoka tarafından yapılıyor olması. Yamaoka, bildiğiniz üzere Silent Hill'in o karamsar ve bizi dünyasının içine çekmeyi başaran müziklerini yapan kişi. Ona bu konuda Layers of Fear serisinin de atmosferik müziklerini yapan Arkadiusz Reikowski eşlik ediyor. Oyunun ilk tanıtım fragmanını izlediyseniz zaten ne dediğimi anlamış olacaksınız. Kendinizi bir anda fragmanın içinde buluyorsunuz.

Bu açılarından bakıldığında oyunun perspektif açıları da ortaya çıkmaya başlıyor. Sine-matik deneyim konusunda God of War'dan esinlendiklerini görebiliyorsunuz. Ayrıca bakılan açığa göre değişen ve oyuncuyu sorgulatan bulmacaları da Hellblade'den alınma gibi. Tasarımsal açıdan da giriş kısmında bahsettiğim üzere Silent Hill kokusunu her yerinde hissedebiliyorsunuz.

Silent Hill'in o tekisiz havası ve oynarken kendinizi çaresiz hissediyor olursunuz, The Medium'un ana mekaniklerinden biri olacak sanırım. Bu arada mekanik demişken, Bloober Team ilk defa bu oyunla birlikte birincil şahıs kamerasından vazgeçerek, üçüncü kamera açısına geçiş yapıyor. Oyunla alakalı bir oynanabilir video görmedik ama bu açının bize ne gibi getirileri olacağını merak ediyorum. İşin aksiyon kısmı olacak mı, bu da merak edilen sorulardan biri. Bildiğiniz üzere video oyunlarının son 10 yıllık sürecinde üçüncü şahıs kamerasından sunulan oyunlarda, aksiyon ön planda olur hale geldi. En iyi

## ZDZISLAW BEKSINSKI

Oyunun tasarımı için ilham alınan, oyunun üzerine kurulduğu temellerin yaratıcısı olan Zdzislaw Bekinski, 1929-2005 yılları arasında yaşamış distopik sürrealizm denilen türün öncü ressamlarından biri. Genel olarak kıyamet, kıyamet sonrası ve distopik çalışmalarıyla bilinir.



aksiyon oyunlarının da bu kamera açısından sunulduğunu görmüş olduk.

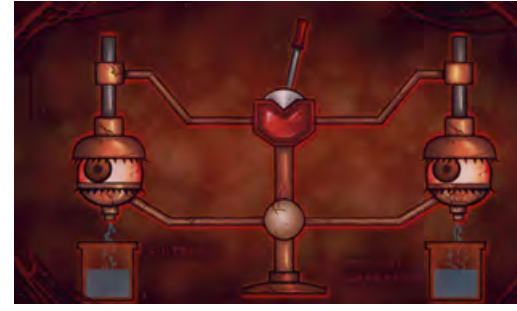
Tasarımsal anlamda yapılan son detaylandırma için de kendi topraklarının en yetenekli sanatçılarından biri olan Zdzislaw Bekinski'den ilham almaları. Bekinski, 2005 yılında kaybettiğimiz dışavurumcu bir ressam. Benim de çalışmalarını hayranlık duyduğum Zdzislaw Bekinski'nin çalışmaları, The Medium'un karanlık ve distopik dünyasının yaratımında taslak alınan resimler olmuş.

### Belki de yeni Silent Hill olur?

The Medium, bir anda biz oyunculara tanıtılan ve sonrasında pek bilgi paylaşılmayan bir oyun oldu. Bundaki en büyük etmenlerden biri elbette dünyamızı saran COVID-19 salgını olabilir. Peşi sıra ertelenen oyun etkinlikleriyle beraber, oyun firmaları da ne yapacaklarını bilemediler. Microsoft'un, Bloober Team'i desteklediği düşünülürse, önümüzdeki aylarda gerçekleşecek Microsoft/Xbox etkinliklerin birinde daha The Medium hakkında bir şeyler duyabiliriz gibi gözüküyor.

Şu an için bildiğimiz oyunun 2020'nin son çeyreğinde bizlerle buluşacağı. PC ve Xbox Series X için özel olarak geliştiriliyor ancak bazı duyumlara göre bir süre sonra PlayStation 5 için de hazırlanabilirmiş. Firma PlayStation tarafındaki hayranlarını bu oyundan mahrum bırakmak istemeyecektir. Sonuçta hem iddialı bir hikaye var, hem de esin kaynakları sağlam taşlar üzerine oturtulmuş. Bir Silent Hill kopyasından çok ondan başarıyla ilham almayı sağlamış bir oyun olacak gibi. Ayrıca Silent Hill'i iliklerimize kadar hissetmemizi sağlayan Akira Yamaoka'yı da kandırıp oyunun müziklerini hazırlamışlar, daha ne olsun? ♦ **Özay Şen**





Yapım NAISU Dağıtım NAISU Tür Platform Platform PC, Mac Web www.naisugames.com Çıkış Tarihi 2020 sonu

## Creep 3 ★ ★ ★

Gayet keyifli ve yerli bir platform oyunu

Steam Game Festival artık iyiden iyiyeye yaz dönemi eğlencelerimiz arasına girdi. Özellikle de normal hayata dönme-ye çalıştığımız şu günlerde değil de, eve kapandığımız, film izlemekten sıkıldığımız Nisan ayında yapılırsa idi nasıl bir çılgınlığa dönüştürdü tahmin bile edemiyorum. Onlarca çok potansiyelli oyunun demolarıyla bizleri buluşturan bu festivalin yazısı bu sayıya yetişmedi ve diğer sayıda detayları bulabileceksiniz ancak aralarında yeterince oynayabildiğimiz, tadını çıkartabildiğimiz oyunlar da olmuşken yazmak istedik. Yerli bir yapım olan Creep demosuyla festival süresince sizlerle olacak ve yıl sonunda piyasaya çıkması bekleniyor. Ne demiştik, Creep'in demosunu oynayıp nasıl bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu görmek istedik. Bana hayatımda en çok

hangi oyunu oynadığımı sorsalar tek cevabım Worms olurdu ama onların Creep'deki kurtçuklarla hiç ilgisi yok tabii ki. Buradakiler gayet ürkütücü, keskin dişleri olan, kafa koparan kurtçuklar. Oyun, korkutucu kocaman oyuncak bir bebeğin, gözünden çıkan göz- lüklü şirin bir kurtçuğun sürünerek dağları tepeleri aşmasıyla başlıyor. "Ne kadar yalnız bir yer, ama kalabalıkta olmaktan iyidir" diye söylenerek gittiği ilk bölüm herhangi bir karmaşaya bulaşmadan bitiyor. İkinci bölümde ilerlerken, aynı yerde gidip gelen başka bir kurtla karşılaşıyoruz ve alanına girdiğiniz anda daha ne olduğunu anlamadan çok rahatsız edici bir ses çıkararak kafanızı koparıyor. Anlıyoruz ki bu kurtlar dost değil ve hareket alanlarından geçerken çok dikkatli olmalıyız. Oyunda ilerledikçe kurtlar çeşitleniyor ve sıklaşıyor yanından geçmeni-

ze gerek olmadan, karşıda durup "umarım ölürsün", "tam bir kaybedensin" gibi hakaretler ederek öldürmeye başlıyorlar. Böylelikle anlıyoruz ki bilgin şirin görünümü kahrmanımız, psikolojik sorunları olan bir kişi ve içinde çıktığı yolculukta karşılaştığı kurtlar da içindeki şeytanlar. Kendinizi kötü hissetmeniz için söylenecek her şeyi söylüyorlar. Herhangi bir silahınız yok, canavar kurtların hareketlerine göre kendinizi korumanız ve kaçmanız gerekiyor. Oyunun tam sürümünde bulmacaların artacağını ve daha da zorlaşacağını düşünüyorum. Psikolojik bir tarafı olması ilgi çekici ve oyun genel hatlarıyla rahatsız edici özellikle öldürülme kısmı. 2D platform ve bulmaca oyunlarını sevenlerin ilgisini çekeceğini düşündüğüm Creep'in demosunu indirip denemenizi önerebilirim. ♦ Nevra İlhan







Yapım ECC Games Dağıtım 505 Games Tür Simülasyon Platform PC Web 505games.com/games/drift21 Çıkış Tarihi Erken erişimde

## DRIFT21 2 ★ ★ ★

Bu tünelin ucun pek de iyi bir yere çıkmıyor.

**B**aştan anlaşalım, sokak yarışlarını sevmem, sevenleri de sevmem. Drift dediğimiz kategori bunun için düzenlenmiş pistlerde, uygun güvenlik ekipmanlarıyla yapıldığı zaman güzel. Ne kadar fazla seveni olduğunu da söylemeye gerek yok. Gelelim DRIFT21'e ve hakkında ne düşündüklerime. Yarış oyunları veya simülasyonları söz konusu olduğunda driftseverlerin adresi uzun süredir Assetto Corsa, bana göre öyle kalmaya da devam etmesi gerekiyor.

DRIFT21, arkasına 505 Games gibi büyük bir firmayı alarak yola çıkan, gönlünü bu işe vermiş bir yapım. Maalesef erken erişimde bulunduğu şu günlerde yetersiz içerikten ve yetersiz

nitelikten çok çekiyor ve hemen söyleyeyim, oyun çıktığında da ortaya eli yüzü düzgün bir şey çıkacakmış gibi gelmiyor. Öncelikle oyunun en iddialı olması gereken yeri, yani sürüş fizikleri korkunç. Bunu fark etmeniz üç saniye falan sürecek ve inanın bana, gerçek hayatta drift yapmış olmanız falan da gerekmiyor. Aracın lastiklerinin science-fiction tutuş performansı, aracın ağırlık değişimlerine gösterdiği tepkiler A) Arcade sevenler için eğlenceli değil B) Simülasyon sevenler için gerçekçi değil. Açıkçası gerek gamepad gerekse Logitech G29 ile geçirdiğim zamanda fena halde hayal kırıklığına uğradım. Dedim ki, pistte bu kadar kötüyse, gerisinin ne anlamı var ki?

Tabii işimiz oyunları incelemek ve öyle trip atıp oyundan çıkamıyoruz. O halde gelin garağa girelim. Oyunda şimdilik sadece dört araç var. Efsanevi Mazda MX-5 Miata, Mazda RX-8, Subaru BRZ ve Nissan Silvia S15. Bunlar drift dünyasında adlarını duyurmuş, fevkalade araçlar. Peki biz neler yapabiliyoruz? İki farklı motor ve her araç için iki farklı body kit dışında hiçbir şey. Aracın parçalarını değiştirme kısmı Car Mechanic Simulator'de verdiği hazzı vermekten uzak, yine de motor parçalarının sayısı ve sökme takma, modifiye etme işleri size bir mekanik olma keyfini, bir süreliğine de olsa tattıracaktır.

Pistler ve grafikler için çok fazla eleştiri yapacak halde değilim. Vasatlar, çok da göz dağlamıyorlar lakin. Benim sistemime özgü bir sorun mu biliyorum ama her kerbe çıktığımda

1 saniye kadar süren takılmalar yaşadım. Bu da piste dönüp drifte kaldığım yerden devam etme ihtimalimi maalesef ortadan kaldırdı. Oyunda şu an açık olan modlarda dilediğinizince yanlayarak kazandığınız parayla yeni parçalar veya yeni araçlar alabilmeniz mümkün. Bu gerçekten keyifli olabilirdi ama yine söylüyorum, sadece dört araç ve bir o kadar da kısıtlı modifiye seçeneği ile oyunun sizi oyalama ihtimali maksimum 3-4 saat. DRIFT21 erken erişim sürecinin çok başında gözüküyor ve 505 Games'teki akil insanlara önerim, bu oyunu her yönüyle, ama her yönüyle adam etmeden kesinlikle piyasaya çıkartmamaları yönünde. Neticede DRIFT21'i çiğ çiğ yiyecek kadar iyi ve ben bu farkın üç günde kapanabileceğine inanmıyorum. Çok meraklanıyorsanız bekleyin, oyun nasıl ilerleyecek görün ona göre satın alma kararınızı verin. O zaman kesinlikle "vakit" değil.

◆ **Kürşat Zaman**





# The Cycle

2 ★★

Oyunda ne var ne yok anlatacağım diye yola çıktım, bildiğin evrene yakarış oldu!

Şimdi yalan olmasın, insan Spec-Ops: The Line'ı yapan insanların elinden çıkmış bir oyunu görünce yükseliyor. Yager tarafından geliştirilen The Cycle, ilk bakışta çok ilgi çekici görünse de maalesef içine girdikten sonra ona karşı duyduğum bütün heyecanı, bütün o ilgiyi kaybettim.

Görsel olarak Fortnite'ın çizgisinden ilerlemeyi tercih etmiş olan oyun, yine battle royale temelini benimsemiş. Bunu yaparken demiş ki, bir ton battle royale var, yeni bir şeyler lazım bize buradan sıyrılmak için, gelin oyunu PvE+PvP+BR yapalım. İşin içerisine görevler ekleyelim. Ne bileyim mineral toplasınlar, belirli sayıda yaratık öldürmek zorunda kalsınlar, ama mesela bunlar arasında seçim yapılıyormuş gibi gezmesinler demişler. Kısacası oyunda diğer oyuncular ile kapışırken bir yandan da size verilen görevleri yapmak zorundasınız, çorba etmişler özetle of!

Ancak PvP kısmına da balta ile dalmadan

önce anlatmam gereken bir özelleştirme sistemi var, önce ona bir girişelim, girişelim derken kötü anlamda değil konuya girmek anlamında. Oyun esnasında BR oyunlarında alıştığımız gibi öyle koş hemen silah bul yerden kap sistemi yok, oyuna girmeden önce maç esnasında hangi silah ve ekipmanların satın alabileceğimizin seçimini yapmamız gerekiyor, SMG türü mü AR türü mü ne istiyorsak, hangi slot için ne koyacaksa onu seçiyoruz önceden.

Bunları maç esnasında yerine getirdiğimiz görevlerden falan kazandığımız paralar ile satın alıyoruz. Misal 500 dolarımız var pat basıyoruz CS'deki gibi satın alma ekranına, seçiyoruz, hop dronu gelip önümüze bırakıyor, nasıl süper fikir değil mi? Bence de... Ah, bir de şey var, unutuyordum, üzerimize giydiğimiz kıyafet geliştirilebiliyor. Misal, ister hızla belirli yöne sıçrama yapabilen ya da sırtında jetpacki bulunabilen elbiseler giyebiliyoruz. Bunu da maçıdan önce keyfimize göre ayarlayabiliyoruz. Bir de maç başlarken de itibarımızı arttırmak istediğimiz şirketi seçiyoruz, bu şirket itibarı arttıkça ek özel silah vb. şeyler kazanıyoruz.

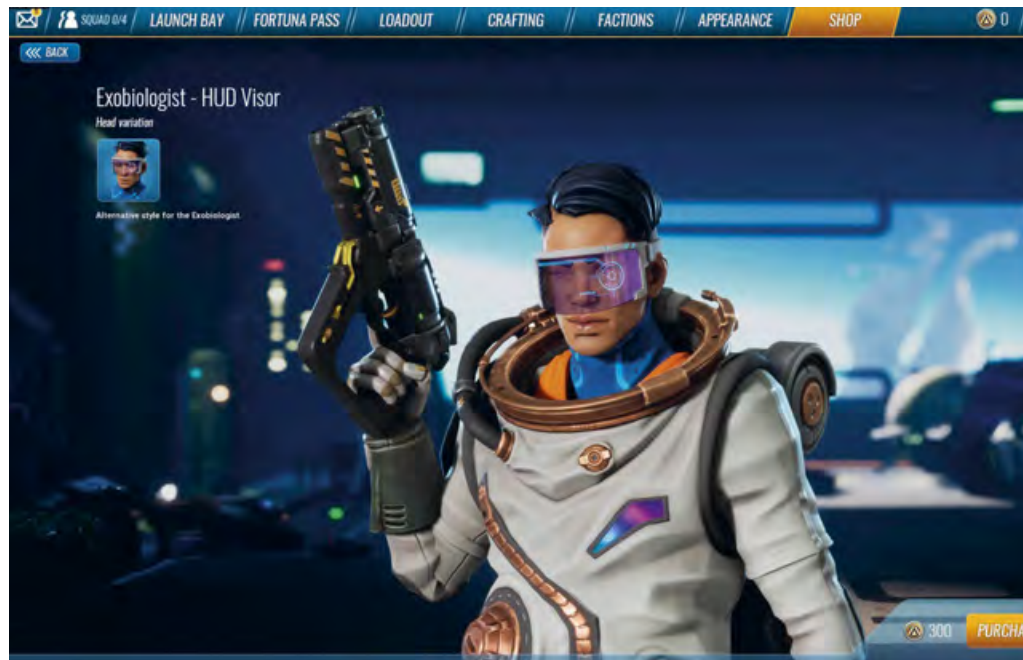
PvP kısmına balta ile dalıyorum yeteri kadar ısındıysak. Abi, sıkıyorum-sıkıyorum, sıkıyorlar-sıkıyorlar. Bitmiyor. Ne benim ne rakibin canı bitmiyor. Kırk gün kırk gece düğün yapar gibi sık babam sık, nasıl uzun sürüyor savaşlar. Sesi duyan geliyor zaten, bir anda ortam şenlik alanına dönüyor. O ona sallıyor, bu buna sallıyor derken o arada yıldırımlar

düşüyor. Hop, millet bir anda savaşı bırakıyor yıldırımlar yüzünden, koşup yerde çıkan özel minerali toplamaya başlıyor çünkü iyi puan veriyor. Sonra mevzu bitiyor, hop tekrar sıkıyoruz da sıkıyoruz, sitcom gibi oyun yahu. Bu ne abi?

Neyse, diyelim ki birisi düştü. "Aha" diyorum, "aldım adamı" ama hayır sevgili okur hayır, hani ben PUBG'de yerde diz çökmüş kaçmaya çalışan adama ne çok hasar vermem lazım ayakta bu kadar dayanamıyorsun diyordum, cevabımı aldım, cezamı verdiler! Adamı vuruyorsun inmiyor, bir bakıyorsun teleport ediyor kendini! \*censored\* Solo macalarda teaming dediğimiz olayı yapabiliyorsunuz. Tek tuşa takıma davet edebilir, daha sonra takım arkadaşınızı sırtından bıçaklayabilirsiniz. Ancak soloda teaming yaparsanız zırhınızı kaybediyorsunuz bunu da belirtiyim.

Oyunda tabii ki karakterimizi kozmetik olarak değiştirebiliyoruz. Hatta oyun alanına düşerken içine girdiğimiz pod'u bile. Bu arada karakterlerin animasyonları da kötü.

Ya oyun kötü, sevmedim. Biliyorum dergide çok oyun gömdüm, adım sıfırca hocaya çıktı falan ama bu kadarını ilk kez yaşıyoruz. Bu nedir ya, bu nasıl bir oyunmuş, dişimi sıktım hadi dedim solo belki sıkıcıdır, arkadaşlar ile girdim, onlar da "abi kusura bakma bir işim çıktı, kaçıyorum" deyip kaçtı. Bu neymiş arkadaş? Seven eğlenen varsa da ne diyeyim, iyi eğlenceler arkadaşlar. Zevk meselesi bu da sonuçta. Seviliyorsunuz hoşça kalın... (Söyleyerek uzaklaşır) ♦ **Sonat Samir**





PS4 Pro

4K  
HDR

AOXO  
PlayStation 4'e  
ÖZEL

TÜRKÇE  
ALTYAZILI

GH  
OST

OF TSUSHIMA™

TSUŞİMA'NIN HAYALETİ

17.07.2020

"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. ©2020 Sony Interactive Entertainment LLC. Ghost of Tsushima is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. Ghost of Tsushima is upscaled to 2160p by PS4 Pro. 4K/HDR TV required.

18  
www.pegi.info

PS4 Pro  
PS4™ PRO ENHANCED

SP  
SUCKER PUNCH





CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDA

MeSelamlar LEVEL okurları. Haziran ayı ile birlikte The Last of Us Part II piyasaya çıktı. Ve PlayStation 5'in tanıtımı yapıldı. Yakın zamanda PS5 raflarda yerini alacak. 2013 senesine benzer bir döngü yaşanıyor mu? The Last of Us, 14 Haziran 2013 tarihinde PlayStation 3'ün son oyunlarından biri olarak çıkmıştı. Benzer şekilde The Last of Us part II ise 19 Haziran 2020 tarihinde PlayStation 4'ün son oyunlarından biri olarak piyasaya çıktı. PS3'ten PS4'e geçiş oyunu olan The Last of Us'un çıkışından sonra PS4, 15 Kasım 2013 tarihinde sevenleri ile buluştu. Sony'nin sevilen konsolu PS5 ile de Kasım 2020'de buluşabiliriz gibi...

Temmuz ayında Ghost of Tsushima oyunuyla buluşabileceğimiz sonunda. Önceki sayılarda yazdığım gibi Japon kültürü ve samuraylar en çok ilgimi çeken konuların başında geliyor. Masaki Kobayashi ve Akira Kurosava en sevdiğim Japon yönetmenlerdir ve bu iki ismin tüm samuray üzerine çektiği filmler, ne var ne yoksa izledim. Japonların sinema dışında

en sevdiğim kendilerine özgü yapımları ise manga ve animeler olmuştur. Hayao Miyazaki, Satoshi Kon ve Mamoru Oshii gibi öncü isimlerin Hollywood'u nasıl etkilediğinden bir dahaki sayılarda bahsedeceğim. Hatta, bu konu üzerine bir yazım Psikeseinema dergisinde yayımlanmıştı.

## Anime Dünyası

Yukarda bahsettiğim üzere bu ay sizlere Japonya'nın kültürel miraslarından olan mangadan beyazperdeye uyarlanan animelerden bahsedeceğim. Persona 5, One Piece ya da Dragon Ball gibi sevilen konsol uyarlaması animeler her yaşta insanın ilgisini çekebilecek özgünlükte. Animenin tanımı, tarihi gibi ayrıntılara girmeden, türlerine, yaş kesimlerine göre anime tavsiyelerde bulunmaya çalışacağım. Öncelikle animeler her yaşta, cinsiyetten insanın ilgisine göre hazırlanan animasyon yani hareketli yapımlardır. 80'lerin sonunda 90'ların başında çocuk olanlar bu Japon çizgi filmlerine aşinadır. Özellikle şunu vurgulamam

lazım, Taş Devri, Ninja Kaplumbağalar gibi severek izlediğimiz çizgi filmler genellikle Amerikan yapıdır ve çoğu yönüyle Japon animelerinden ayrılır. Clementine gibi animasyonlar da Fransız yapımları olarak yine farklı bir kategoride yer alabilir. Belçika ve Fransa, İllüstrasyon ve çizgi roman olarak Dünya'daki en önemli iki ülkedir diyebiliriz. (Red Kit ve Asterix, Fransa; Tenten, Belçika doğumludur.)

İlk akla gelen isimler Kaptan Tsubasa ve Şeker Kız Candy olacaktır şüphesiz ki. Büyük gözleri, renkli saçları ile çocuk yaşta hayranlık uyandıran karakterler olmuşlardır. Animeler o kadar evrensel hale gelmişlerdir ki Hollywood'u bile etkilemekten geri kalmaz. Örneğin Kimba the White Lion adlı anime, Disney'in Aslan Kral adlı ölümsüz animasyonuna referans olacaktır. Shakespeare'in Hamlet oyunundan feyz alan iki yapımda da amcası yüzünden ölen bir babanın intikamını alacak olan küçük aslanın hikayesini izleriz. Başka bir sayıda anime/Hollywood etkileşiminden bahsedeceğim için şimdi, Türkiye'nin anime geçmişinden bahsedeceğim. 90'lı yıllarda çocuk olanların televizyonda izleme şansını yaşadığımız ve iyi anime örneklerini listelemek ve kısaca konusundan bahsetmek faydalı olacaktır.

## Captain Tsubasa

Bebek yaşlarda kamyonun altında kalacakken çok sevdiği futbol topunun yastık görevi görmesi sonrasında kurtulan Tsubasa'nın futbol macerasını bilmeyenimiz yoktur. Farklı serilerle senelerce televizyon kanallarında yayınlanan serinin şüphesiz ki en güzel bölümleri, liselerarası turnuvanın anlatıldığı bölümlerdir. Tsubasa, Wakabayashi, Kojiro ve Misuki gibi ölümsüz karakterlerin olduğu anime serisinin 2018 senesinde yeniden yapımları yayınlandı.





## Ganbare Genki

Yine yaşı bize yakın olanların (Tuna'nın da dinozorluğunu ortaya çıkartıyorum) hayal meyal animsayacakları bir animedir Genki. Sefalet içindeki hikayede babası boksör olan ve bir maçtan sonra ölen Genki'nin babasının yolundan gittiği boks macerası anlatılır. Dram yükü ağır yapım halen izlenebilecek naifliktedir (not: Genki'nin kulak tırmalayan bağırsıklarını saymazsak).

## Slam Dunk

En sevdiğim anime serisi, Show Tv'de Türkçe adı ile Baskettir. Bu anime yüzünden orta okulda devamsızlık yüzünden sınavlara girememiş ve bir sene tekrar etmem gerekirdi. 101 bölüm olmasına rağmen sizi sıkamaz hatta neden erken bitti diye hayıflanırsınız. Basketbolun kurallarını öğreten, sıfırdan basketbola başlayan Sakuragi Hanamichi'nin öyküsünü merkeze alır anime. Orta okulda 50 kızın çıkma teklifini reddettiği Hanamichi'nin çetesi ve sokak dövüşleri 90'ların Türkiye'sinin arka sokaklarından izler taşı adeta. Beyaz Gölge gibi efsanevi dizileri izleyen, Efes Pilsen'in Koraç Kupasını aldığı, Nba maçlarının gece kalkılarak izlendiği dönemde Slam Dunk, gençlere basketbolu sevdiren yapımdır (Not: Art Kaede köşemdeki Kaede, bu animedeki Kaede Rukawa karakterinin ismidir).

## Dash Kappai

Yanlış hatırlamıyorsam Türk televizyonlarında Show Tv'de Çiko adıyla yayınlanmıştı. Çiko, boyu 50 cm. olan bir beyaz külot hastası bir çocuğun maceralarını anlatıyordu. Basketbol, masa tenisi gibi spor alanlarında boyuna rağmen inanılmaz yetenekli bu çocuğu izlerken gözlerimden yaş geldiğini hatırlıyorum. Spor animeleri dışında, dram, mecha (robotların olduğu animeler diyelim) ve macera türündeki animeler Tv. Ekranlarında Hbb gibi artık yayında olmayan kanallarda yayınlanırdı.

## Şeker Kız Candy (Candy Candy)

Anime denildiğinde ilk akla gelen bir diğer yapımdır şüphesiz ki Candy'dir. Aşk üçgenleri arasında kalan sarışın mavi gözlü karakterimizin hüznü dolu hikayesini izlerdik.

## Sailor Moon

Ülkemizde Ay Savaşçıları adıyla gösterime giren bir seriydi. Yine merkezde renkli renkli kızlar olduğu için pek takip etmezdim.



## Heidi

Alp dağlarında geçen, Heidi, dedesi, arkadaşı Peter ve dünyalar güzeli köpeğinin maceralarını halen izlerim. Heidi animesi de doğası gereği sert, üzücü ve yıkıcı olayların olduğu bir seri olmuştur.

## Dragon Ball

Songoku'nun birbirinden kopuk, aykırı arkadaşları ile ejderha toplarını topladığı komedi serisidir. Tsubasa'da olduğu gibi öncü yapımlarını daha çok severim. Bu arada hatırlatma, Dragon Ball gibi yapımlarda karakterimiz büyür, yaşlanır.

## Dr. Slump

En çok güldüğüm animelerdendi. Hatta bu animeden bahsederken bile gülerdik. Sürpriz yumurtadan çıkan Arale, burnu aka aka uyuyan güneş, onun önünden geçen amca Turbo-Man gibi absürtlüğün dibine vuran seri ne yazık ki kısa bir süre yayınlanmıştı.

## Voltron

Yine x ve y neslinin fosil üyeleri tarafından hatırlanacak anime serisi. Renkli 5 farklı robot ve karakterler sonrasında Power Rangers gibi dizileri de etkilemişti.

## Thundercats

He-Man türünde ama ondan daha güzel bir animeydi (He-Man çizgi filmidir yani Cartoon'dur). Kedi gibi yüzleri olan karakterlerin kılıçlarını ya da kırbaçlarını havaya kaldırarak üç kez Thundercats diye bağırdığını hatırlarım. Ayrıca bu animenin kılıçları ve kalkan gibi oyuncaklarının geldiği zaman tuhafiyecinin vitrininden hayran hayran baktığım yılları dün gibi hatırlarım.

## Detective Conan

BrT Tv gibi bir kanalda yayınlanırdı. Bölgenin

en iyi Dedektifi Conan'ın (bkz: Conan Doyle), bir suç şebekesi tarafından denenmemiş bir zehirle öldürülmeye çalışıldığı zamandan sonra asıl macera başlar. İlaç yan etki gösterir ve Conan, fiziken, 17 yaşlarından 8 yaşlarına dönüşür. Zihni eskisi gibi duran Conan, çocuk haliyle cinayetleri çözmeye devam edecektir. Bu animede neredeyse hiçbir zaman suçluyu bulamazdım. O kadar zekice hazırlanırdı ki bulmacalar. İnternette takip etmeye devam ettiğim bir seridir. En son 800'lü bölümlere geliniyordu bu arada.

## Mock & Sweet

Köstebek iki kardeşin hikayesini merakla izledim ancak; anime ile ilgili tek hatırladığım introsudur. Dorik Dorik Mogu Mogu diye aratırım ismini hatırlamadığım zaman: [www.youtube.com/watch?v=ggBn5ZHVL\\_s](http://www.youtube.com/watch?v=ggBn5ZHVL_s)

## Saber Rider and the Star Sheriffs

Yine az hatırlanan serilerdendir. Kanal 6'da yayınlanırdı diye aklımda kalmış. Western ve bilim kurguyu birleştiren anime, robot atları, kovboy kıyafetli robot tasarımlarını aklıma getiriyor. Uzayda geçiyor diye de aklımda kalmış.

## Legend of The Galactic Heroes

Animeler arasında uzay operası diye adlandırabileceğimiz ve ne yazık ki hepsini izleme şansım olmadığı seridir. Savaş stratejileri ile ağır animelerden olan yapım kısa süre de olsa Türk televizyonlarında yayın hayatına dahil olmuştu.

Bu saydıklarım en sevdiğilerimden en önemli anime serileridir. Remy, Polyanna, Robin Hood, Pinokyo gibi Japon animeleri de korkutucu, şoke edici ya da üzücü yönleriyle Tv'de merakla takip ettiğimiz animelerden bazıları olmuştur. Bir başka sayıda, gençlere ve yetişkinlere anime önerilerinde bulunacağım. Kendinize iyi bakın. ♦







# P55

## Gelecek, bu sayfanın ardında...

Yaşınız kaçını görmeye, yüz sürmeye izin verdi bilmiyoruz ama dokuzuncu nesil oyun konsolları kapıyı (ve cüzdanımızı ve banka hesabımızı ve böbreğimizi) tıklattı artık. Bu konsol neslinde çağ açılıp çağ kapanmayacak, alışkanlıklarımız konusunda da köklü değişiklikler gözüküyor. Diğer taraftan yeni neslin nimetlerinden faydalanmayı, bu neslin GeForce Now gibi servislerle

edeceği rekabeti de dört gözle bekliyoruz. Bu dosyanın konusu malumunuz, P55. Yeni neslin en iyi veya en çok satan konsolu olur mu bilinmez ama gerçek şu ki en fazla beklenen, en fazla konuşulan cihazı.

Gelin isterseniz, tanıtımdan geriye kalanları hatırlayalım ve içimizdeki hype canavarını biraz daha besleyelim.



## PlayStation 5 nedir, ne değildir?

Lansmanda aksi bir şey söylenmediğine göre artık emin olabiliriz, PlayStation 5 uzaktan gözükte. Eğer bir gecikme olmazsa bu yılın son günlerinde bizlerle buluşacak ve -şimdilik- çıkış gününde veya hemen sonrasında oynanabileceği açıklanan 20'den fazla oyun mevcut. Bunlar büyük bir çoğunluğu PS4'e de çıkacak çoklu platform oyunlar elbette. Sony'nin kendi özel oyunlarını bizlerle buluşturması için de çok fazla beklemeyeceğiz gibi gözüküyor. Marvel's Spider-Man: Miles Morales büyük ihtimalle konsol çıktığı gün bizlerle olacak, Gran Turismo 7 için net tarihler olmasa da çıkış oyunlarından olma ihtimali yine oldukça yüksek. Oyunları sonraki sayfalarda uzun uzun konuşacağız, gelin derseniz biraz görsel, biraz da teknik taraflar üzerine konuşalım.

## Tasarım

-Tanıtıldığı günden beri türlü yorumlar olsa da biz ürünün tasarımını genel olarak beğendik, bunu söyleyerek başlayalım. Lansman boyunca bu yönde detay verilmesi nedeniyle cihazın "dikey kullanım önerisiyle" piyasaya çıkacağını düşündüğümüzden tadımızın kaçtığı doğrudur lakin lansmandan hemen sonra yayınlanan fotoğraflarda cihazın yatay şekilde de konumlandırılabilirdiğini gördük. Sonra evlerinde kedi köpek besleyen insanlar olarak derin bir nefes aldık, gittik çay koyduk.

**-Ürün piyasaya beyaz renkte çıkacak olsa da beklentimiz kısa süre içinde "dark" modelinin de hazır olacağı yönünde. Tanıtım görsellerinde kullanılan siyah DualSense bu yönde dikkat çekici bir detay.**

-Rengi kadar konuşulan bir diğer şey, boyutu. Sony ürünün boyutu veya ağırlığı konusunda net bir bilgi paylaşmadı lakin optik sürücünün boyutundan oranlama yöntemi ile yapılan bazı karşılaştırmalar nette dolaşiyor. Bu da PS5'in devasa boyutlarıyla bilinen PS3 "Balina Kasa" modelinden bile %10 daha "yüksek" olabileceğini gösteriyor. Hani yerini hazırlamakta fayda var.

**-Günümüzün akımı RGB aydınlatmayı PS5'te görmeyi beklemiyoruz. Ürün muhtemelen sadece "PlayStation Mavis'i" bir ışıklandırma ile gelecek.**

-PS5 ister optik sürücü ile ister Digital Edition versiyonuyla edinilebilecek. Digital Edition'ın başarısı elbette aradaki fiyat farkına ve PS5'in geriye uyumluluk detaylarına bağlı. Xbox One'da olduğu gibi koleksiyonumuzda bulunan bir PS4 diskini takıp yeni konsolda aktive edebilecekseniz, optik sürücülü versiyon her türlü tercih sebebi olacaktır.

**-Bloomberg'in analizlerine göre ürünün fiyatının 470-500\$ seviyesinde olması bekleniyor. Bu seviyede olursa ülkemizdeki fiyatının iyi ve kötü senaryoya göre 7500 TL – 8500 TL arasında olması beklenebilir. Bu da canımızı sıkan en önemli unsur.**

## Geriye uyumluluk

PlayStation'ın Xbox'ın gerisinde kaldığı en önemli konuydu geriye uyumluluk.

Aynı oyunu yeni platformda tekrar satın almaktan bıkanlar ve evdeki onlarca

PS4 oyununu ne yapabilirim diye düşünenler için iyi haberlerimiz var, PS4 oyunlarının büyük bir kısmına (Mike Cerny'nin dediğine göre PS4'ün en fazla oynanan 100 oyununun hemen hepsine) PS5 üzerinden erişebilmek mümkün olacak.

Muhtemelen bu liste gittikçe büyüyecektir. Daha eski oyunlar ne olacak diyenler için, PS5'in PS Now desteği sayesinde onları da stream edebilmek mümkün olacak, tabii PS Now'ın çalıştığı ülkelerde yaşayan şanslı oyuncular tarafından.





## DualSense

-Lansmandaki tüm detaylar arasında herkesin uzlaştığı bir nokta var, DualSense çok güzel görünüyor. Analog tuşların çapraz değil de yine yan yana olması bizlere göre ergonomiyi biraz düşürse de ürün yeterince şık, basit ve umuyoruz ki rahat bir kullanıma sahip olacak.

**-DualSense seneler sonra force feedback anlamında ciddi bir revizyonla geliyor. Malumunuz, gamepadlerde geri bildirim dediğimiz şey, bir eksenle dönen mıknatıstan ibaretti. DualSense'in haptik geri bildirim desteği ve tetik tuşlarının sertliğinin değişebiliyor olması ciddi anlamda oyuncu deneyimini artıracak detaylar. 6 eksenli hareket algılama desteği de devam ediyor.**

-Ürün artık microUSB yerine USB-C portuna sahip. Ayrıca şükürler olsun ki 3.5mm jack girişi yerinde duruyor.

**-Share düğmesinin yerini Create düğmesi almış. Bu da düğmenin altının daha rahat "doldurulabilmesinin" önünü açıyor.**

-DualSense üzerinde entegre bir mikrofon taşıyor. Eğer kulaklık kullanmak istemiyorsanız sadece DualSense kullanarak arkadaşlarınızla haberleşmeniz mümkün.

**-DualShock 4'ün en zayıf noktası bataryaya ömrünün çok kısa olmasıydı, DualSense'in bu açıdan da ciddi bir adım attığı söyleniyor, göreceğiz bakalım.**



## Donanım

-PlayStation 5, üzerinde AMD'nin Zen 2 mimarisi üzerinde kurulmuş ve konsola özel olarak geliştirilmiş 8 çekirdekli bir işlemci taşıyacak. İşlemcinin yük altındayken 3.5Ghz hızda çalışması bekleniyor.

**-Cihazda 16GB GDDR6 RAM (448 GB/s bant genişliği,) bulunacak. PS4 Pro'da ulaşılan bant genişliği değeri 218 GB/s idi.**

-PS5'in önceki nesilden en önemli farkı ise maliyetleri ciddi anlamda artırma pahasına 825GB'lık özel bir SSD disk ile beraber geliyor olması. Peki bu oyunların yüklenme sürelerini ne kadar değiştirebilir? Hemen bir örnekle açıklayalım, PS4'ün üzerindeki 5400rpm HDD diskin veri aktarım kapasitesi 100-110 MB/s iken, PS5'in özel SSD'sinde tam 5.5 GB/s! Üstelik Oddle Kraken protokolü sayesinde oyunlarda 9 GB/s değerine ulaşmak mümkün olacak. PS5'in yaptığı en büyük devrim de depolama tarafında yatıyor.

**-Depolama kapasitesini artırmak isterseniz cihazın üzerinde ek bir NVMe M.2 SSD portu ve USB üzerinden harici disk desteği de olacak.**

-Grafik tarafı da yine AMD'nin RDNA2 bazlı ve 36 işlem ünitesi bir sistem çipi etrafında yükseliyor. Grafik tarafının gücü ise 10.28 TFLOPS. Bu Xbox Series X'in yine RDNA2 temelli grafik çipinin gerisinde kalsa da (12 TFLOPS), bir önceki nesle ciddi anlamda fark atıyor. PlayStation 4 Pro'nun grafik gücü 4.12 TFLOPS idi ki bu iki katın üzerinde bir gelişim demek.

**-Yeni grafik çipi Ray Tracing desteğine sahip ve 4K çözünürlüklerde yüksek kare sayıları vadediyor. Bu konuda yeni oyunlar açıklandıkça daha fazla bilgi sahibi olacağız. 8K desteği konusunda bir şeyler söyleyebilmek için daha fazla şey öğrenmemiz ve bunun pratiğe nasıl vurulacağını görmemiz gerekiyor.**

-Ürünü optik sürücüsü hemen tüm formatları destekliyor. Buna göre Ultra HD Blu-Ray, Blu-ray, DVD ve CD formatları şimdiden onaylanmış durumda. Oyunun ne kadarını kurup ne kadarını diskten oynayacağımıza karar verebileceğimiz de söylenmekte. Malum, oyunların boyutu giderek artıyor ve SSD'nin kapasitesi belli, bu konuda bir şeyler yapılması gerekiyor.

**-Sony yeni ara birim konusunda bir sürü güzel şey söyledi ancak bu tüm konsol üreticilerinin sürekli yaptığı bir şey. PS4'ün ara biriminden çoğumuz memnunduk, umuyoruz karmakarışık bir ara birimle karşılaşmayız.**

-Ses konusunda PlayStation 5 hayli ilginç ve merakla beklediğimiz özelliklerle gelecek. 3D sanallaştırma desteğine sahip olan Tempest Engine'in yüzlerce farklı kaynaktan sesleri işleyebileceği söyleniyor.



## Destek Ekibi

PlayStation 5 elbette bazı destek donanımlarına da sahip olacak. Şimdiye kadar açıklananlar arasında DualSense için ikili şarj istasyonu, şık (ve muhtemelen hiç işe yaramayacak) bir uzaktan kumanda, yüksek çözünürlüklü bir kamera ve Tempest Engine'in çevresel ses desteğini tamamlayacak olan Pulse 3D adlı kablosuz kulaklık var. Pulse 3D daha önceki kulaklıkların basit ve abartısız tasarımını aynen koruyor, bakalım fiyat performans oranı nasıl olacak?



## PlayStation 5 lansmanının "ağır" topları!

İnsanlar muhtemelen bir GTA 6 veya God of War "5" beklediğinden lansmanda duyurulan oyunlar ciddi anlamda eleştirildi bildiğiniz gibi. Diğer taraftan duyurulan oyunların çoğunun "hit" potansiyeli olduğunu da söylemek gerekiyor. Gelin o gece gördüğümüz oyunlara yakından bakalım.



Yapım Polyphony Digital Dağıtım SIE Tür Yarış Platform PS5 Çıkış Tarihi Belli Değil

### Gran Turismo 7

Yarış oyunları topu topu 15 tane aracın 7-8 tane pistte amaçsızca turladığı kısır döngüden çıkabilirdi bunu Gran Turismo'ya borçlu. Günümüzdeki "katalog gibi yarış oyunu" tanımının isim babası olan Gran Turismo, bildiği gibi espor temelinde geliştirilmiş şahane bir oyun olan Gran Turismo Sport'u saymazsak PS4'ü pas geçmişti. Beklentilerimiz büyüdü, gözümüz yollarda kaldı. Arada Forza Horizon 4 büyüdü, serpildi, o sırada piyasada olan tüm yarış oyunlarının -simülasyonlar değil- varlığını anlamsız kıldı. Bundan dolayıdır ki eski kralın dönüşünü simgeleyen Gran Turismo

7'nin tanıtıldığı herhangi bir lansman benim için baş tacıdır. Neden ülkemizde bu kadar az ses getirdi bilmiyorum lakin Gran Turismo 5'in PS3 tarihini en çok satan ikinci oyunu olduğunu, tek başına God of War oyunlarının toplamından fazla sattığını, hatta The Last of Us'ü bile açık farkla geride bıraktığını hatırlatmak gerekiyor. Gran Turismo 7 hakkında çok fazla şey görmedik lakin serinin eski oyuncularını hemen Grand Valley Speedway'i, Deep Forest Raceway'i, Trial Mountain'ı, eski haritayı ve tanıdık modifikasyonları seçtiler kısacık tanıtım fragmanından. Araçların detayları, iç tasarımları ve Ray Tracing

desteğinin getirdiği müthiş grafiklerin de gözden kaçmadığını belirtmem gerekiyor. Hemen fikir yürütelim. Muhtemelen serinin yeni oyunu -mümkünse- konsolun çıkışına yetiştirilmeye çalışılacak, eski modların tamamını koruyacak ve yine 1000+ aracın üzerinde devasa bir garajla karşımıza çıkacak. Umuyoruz şu "premium" ve "normal" araç özensizliği ortadan kalkar, oyundaki her bir aracı Gran Turismo 7'nin hak ettiği kalitede modelleriyle beraber görürüz. Evet, Gran Turismo Sport'u da çok sevmiştik ama GT7 ciddi anlamda masaya yumruğunu vurmak için dönüyor. ♦ Kürşat

Yapım Guerrilla Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon, RPG Platform PS5 Çıkış Tarihi 2021

### Horizon: Forbidden West

AA oyunlar söz konusu olduğunda kendi dünyası, kendi karakterleriyle çıkagelen yeni bir serinin kendisini insanlara beğendirmesi çok kolay değildir. Yarı yolda iptal edilen, duyurulduğunda çıldırdığımız Scalebound'u düşünün mesela. Horizon: Zero Dawn ise hem dağıtımçı hem de oyuncular tarafında bu beklentileri karşılamayı başarmış, yeni ve kendisine özgü dünyasıyla oynayan herkesin aklında yer etmiş bir oyundu, haliyle devamının geleceği de çok belliydi. PS5'in çıkışına yetişme ihtimali olmayan Horizon: Forbidden West'te ana karakterimiz benim çok ısınmadığım, biraz donuk bulduğum Aloy. Elbette bu bir eksi değil, neticede kendisi hakkındaki izlenim genelde çok olumlu. Forbidden West ilk oyunun sonrasında geçiyor ve eğer Zero Dawn'ı oynadıysanız bu ismin size yabancı gelmediğine çok eminim. İlk oyunda defalarca ne kadar güçlü

robotlarla dolu ve tekinsiz bir bölge olduğunu dinlediğimiz Forbidden West bölgesi açıkladığı kadarıyla Utah'tan Pasifik kıyılarına kadar uzanıyor, yolculuğumuz ise San Francisco'dan başlayacak gibi gözüküyor. Diğer bildiklerimiz arasında haritanın ilk oyuna nazaran daha büyük olduğu ve su altının da oyuna dahil edildiği var. Ayrıca üç yeni robot da fragmanda bizi karşılıyor. Bunların ilki yürüyen bir hobbit evine benzeyen dev bir kaplumbağa olan Shellsnapper, güneş panellerine sahip kanatlara sahip olan Sunwing ve dört boynuzlu bir mamuta benzeyen korkutucu Tremortusk. Bunların her birinin zayıf noktalarını öğrenmek için sabırsızlanıyorum kendi adıma. Forbidden West gördüğüm kadarıyla oyun modeli ve dünyası açısından ilk oyuna bir hayli benziyor, bu bazıları için bir eksiklik olabilir ama kendi adıma Horizon dünyasına yeni ve dolu dolu bir yolculuğa hayır demem. ♦ Kürşat







**Yapım** Insomniac Games **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** Aralık 2020

## Marvel's Spider-Man: Miles Morales

PS4'teki Spider-Man öyle ya da böyle iyi bir oyundu; devamının geleceğinden hiç şüphemiz olmadı. Ne var ki Miles Morales ekiyle gelen bu yapıyı da hiç beklemiyorduk. PS5'in en iddialı oyunlarından biri olarak gösterilen yeni Spider-Man, ikinci oyun değil. Yapımcılar oyunu Uncharted'in Lost Legacy adıyla çıkan bölümüne benzetiyor: Ne yeni bir oyun kadar büyük, ne de bir DLC kadar küçük...

İlk oyundan bir yıl sonrasını konu edecek olan Miles Morales (Bu da aslında örümcek güçle-

rine sahip olan karakterin adı; biz oyunun adı gibi kullanıyoruz şu an), New York'un karlarla kaplı bir halini önümüze sunacak. Miles bir enerji devi şirket ile suçular arasındaki savaşın ortasında kalacak, kuş yakalama işi de bize düşecek. (İlk oyunu oynayanlar anladı...) Ray-Tracing, SSD sayesinde gelen anında yükleme olanağı, 3 boyutlu ses ve Dualsense'in tüm özelliklerini kullanma gibi özelliklerle birlikte gelecek olan oyun, senaryo açısından da duygusal bir tecrübe sunacak. Insomniac oyundaki karakter modelleri ve

özellikle suratlarıyla ilgili de büyük bir çalışma yürütmüş. 4D tarama yöntemiyle daha gerçekçi yüzler görecektir, saçların da daha bir ahenkle dans ettiğine şahit olacağız. Ayrıca tüm şehir modeli de gözden geçirilip daha iyi modellerle güncelleniyor. (Diyorlar...) Önemli olan soru ise bu oyunun PS4'e gelip gelmeyeceği... Aslına bakarsanız PS5'in satışında çok büyük bir rolü olacağını düşünmüyoruz oyunun ama yine de kuvvetli bir yapımdır. PS5 aldırır mı, orası şüpheli... (Ne kadar arada kaldığımızı anlamışsınızdır.) ♦ **Tuna**

**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon, Korku **Platform** PC, PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## Resident Evil Village

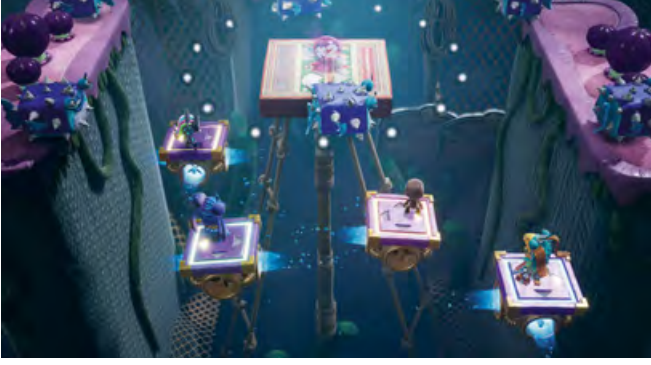
Bana göre PS5 lansmanının en vurucu, en şok geçirtici fragmanıydı RE8 Village. Sadece fragmanın ustalıkla kurgulanmış gerilim öğeleri değil, sonundaki şok edici sahneyle de. Gerçi RE7'yi oynayanlar artık "şok olma" tarafında hayli donanımlı sayılırlar ama Chris Redfield'in silahlı çekip bir önceki oyunda türlü badireler atlattığımız eşimiz Mia'yı öldürmesi ve bunun için özür dilemesi oyunun bize nasıl ıstırap çekeceğinin kısa bir fragmanı gibiydi. Resident Evil serisini artık üç ayrı başarılı seriye ayırmanın zamanı geldi diyebiliriz. İzometrik kameradan oynanan ilk oyunlar,

"taşra temalı gerilim" üzerinden ilerleyen ve ciddi anlamda sınırlarımızı bozan RE4-RE7 ve nihayet baştan yaratılan RE2-RE3. RE Village bu açıdan RE4'ün açtığı ve RE7'nin elektrikli testere ile giriştiği kulvarda devam ediyor, kahramanlarımız yine Ethan ve Mia, görünüşe göre mutlu olmasa bile öyle veya böyle, olaysız, vukuatsız geçen bir hayatımız var. Chris Redfield gelene kadar öyle en azından. Birinci şahıs kamerasından oynanan Resident Evil 7 bitirmesi oldukça güç, korku oyunları konusunda benim diyenin bile sınırlarını hoplatacak kadar rahatsız edici bir yapımdı. Oyunun her anı kendinize "bunu kendime

neden yapıyorum?" dedirtecek sebepler sunuyordu ve beraberinde sürekli gelişen, geliştikçe sınırlarınızı daha çok bozan hikayesiyile de hafızamızda yer edinmişti. Ben Resident Evil Village'ın bu çitayı biraz daha yukarıya koyacağı konusunda çok iyimserim. Bulduğumuz köy daha önce gördüklerimizden bile daha düşman, daha tekinsiz gözüküyor ve karlı hava da bu atmosferin altındaki ateşi harlıyor. Ayrıca RE Engine bu oyunda da kendisine yer bulmuş ve ciddi anlamda geliştirilmiş benziyor. Yine de bu tipte bir fragmandan grafik çıkarımı yapmak için biraz erken. ♦ **Kürşat**







**Yapım** Sumo Digital **Dağıtım** SIE **Tür** Platform  
**Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** 2021

## Sackboy: A Big Adventure

Normalde yeni bir PlayStation sistemi ile birlikte, yepyeni bir LittleBigPlanet'in gelmesi lazımdı ama bu defa daha "hafif" bir karşılama var. Sackboy'u daha önce LittleBigPlanet oyunlarında tonla gördük ve şimdi de sanki Dreams'de yapılmış bir oyunla karşımıza çıkıyor gibi gözüküyor. Gördüğümüz kadarıyla Sackboy renkli, eğlenceli ve bir o kadar da normal bir platform oyunu. Birçok bölümde önümüze çıkan engelleri zıplayarak, bir şeyleri iteleyerek geçmeye çalışıyor ve yolunuza bir sonraki bölüme doğru buluyoruz. Oyunu dilersek tek kişi, dilersek de bir arkadaşımızla oynayabileceğimiz belirtiliyor.

Aslına bakarsanız konsolların bu tip oyunlara da ihtiyacı var. Yaşça daha ufak olan oyuncu gitsin Horizon mı oynasın şimdi? Ona en güzel hediye Sackboy gibi oyunlar olacaktır. Biz eşek kadar adamlar da oynarız da onlar kadar keyif alır mıyız, pek emin değilim. ♦ **Tuna**



**Yapım** Bluepoint Games **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon  
**Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** Belli Değil

## Demon's Souls (Remake)

Artık hayatımızın bir parçası haline gelen Souls serisinin ilk oyunu olan Demon's Souls bizlerle hiç buluşmayabilir veya felaket bir aksiyon oyunu olarak çıktığı hızla raflarda unutulmaya terk edilebilir. Hidetaka Miyazaki, geliştirme aşamasında milyonlarca sorun yaşayan ve asla potansiyeline ulaşamayacakmış gibi gözükken bir oyunu aldı, ilmi ilmi işledi, gelin gibi giydirdi ve oyunculara gerçek bir klasik olarak sundu seneler önce, sonrası zaten tarih. PS3'ten sonra yeni nesle aktarılmaması sebebiyle (Miyazaki bu işle bizzat uğraşmaya çağını belirtmişti) çoğu Souls severin kaçırdığı Demon's Souls nihayet yeniden yapılıyor efendim, hem de bu remake işlerinin ağababası diyebileceğim, özellikle Shadow of the Colossus'ta ortaya koydukları işe şapka çıkarttığım Bluepoint Games tarafından. Kılıcımız elimizde, güneş alnımızda. Bekliyoruz bakalım. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Luminous Productions **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** Belli Değil

## Project Athia

PS5 lansmanının en fazla dikkat çeken oyunlarından birisi olan Project Athia'nın aslında Final Fantasy XVI'nin kod ismi olduğu yönünde söylentiler gırla gidiyor, malumunuz. Ben Luminous Productions'ın ismini gördüğüm anda "aha geliyor!" demişim, hala da aynısını düşünüyorum. Yine de serinin yapısına kıyasla hayli değişik bir iki mekanik barındırıyor gibi gözüktüğünden bunun sadece bir söylenti (ya da dilek???) olarak kalabileceği gerçeğini hafife almamak gerekiyor. Oyunun oldukça güzel gözükken bir dünyası var ve fragmanda gözükken kızımızın "uçan dash" yapma yeteneği sayesinde tepeler arasında hızlıca hareket edebilmesi hemen dikkat çekiyor. Ayrıca düşmanlarımızı topraktan palazlandırdığımız kökler ile boğabiliyoruz ve oyun bazı sahnelerde o cennetten çıkma yemyeşil tepelerden tamamen farklı, karanlık bir atmosfere bürünmekte. Hepsini bu kadar. Project Athia hakkında neredeyse hiç bilgimiz yok ancak gözümüz üzerinde. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2022

## Pragmata

Death Stranding'in ilk fragmanından beri bu kadar beyin yakan bir oyun duyurusu görmemiştik. Neler olup bittiğini anlamak için bile fragmanın üç kez baştan izlediğimiz, sonra da birbirimize anlamsızca bakarak farklı yönlere doğru uzaklaştığımız Pragmata, ilk saniyeden muhteşem grafikleri ile gözümüzü alıyor, sonrası ise karanlık. Anthem'daki exosuitlere benzeyen bir uzay giysisi giyen robot, tıpkı Death Stranding'deki gibi bir sonar dalgası yaparak "zamanda donmuş" gibi gözükken bir dünyaya ait "kalıntıları? anıları? yankıları? ruhları?" yakalıyor. Gerçek gibi gözükken (belki de android?) küçük bir kız ve hologram olduğunu bildiğimiz bir kedi var. Derken tüm bunlar bir film çekimiymiş gibi gök "kırılıyor" ve bir uydunun düşmekte olduğunu görüyoruz, oluşan hava boşluğundan "dışarı" uçmamaya çalışırken. Fragman ay yüzünde, kahramanlarımız dünyayı seyrederken sona eriyor. Pof. Şunu yazmak bile beynimi yordu ancak Pragmata tam olarak bunu vad ediyor bizlere. Bakalım önümüzdeki iki senede merakımızı artıracak mı? ♦ **Kürşat**





**Yapım** Neostream **Dağıtım** Neostream **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2021

## Little Devil Inside

**S**eneler önce Steam Greenlight projesi olarak tanıdığımız Little Devil Inside'ı tamamen unuttuğumuz, yalan yok. Oyun etkinlik sırasında tekrar duyuruldu ve muhtemelen 2021'in başlarında bizlerle buluşacak. İlk bakışta Inside'ı, tekrar baktığınızda Dauntless'ı, baş aşağı baktığınızda ise Rime'ı andıran Little Devil Inside bizi atmosferden atmosfere taşıyacak, RPG öğeleri de barındıran bir aksiyon oyunu. Oyunun bıcı bıcı düşük poligonlu grafikleri ilk duyurulduğundan bu yana iyi yönde geliştirilmiş. En güzel tarafı LDI'nin 100 saatin üzerinde, dolu dolu, iki başlı bir hikayeye sahip olacağı söyleniyor. Hikayelerin bir kısmında elinde mızrak canavar avlayan bir avcıyı, diğer tarafta ise onun işvereni olan yaşlı bir amcağı oynayacağız. Oyunun beş senedir geliştirme aşamasında olması insanı şüphelendirmiyor değil ancak Sony'nin arkadan itirmesi ile yapımcıların gerekli bütçe ve desteğe kavuştuklarını düşünmek istiyoruz. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Tango Gameworks **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon, Gerilim  
**Platform** PC, PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## Ghostwire: Tokyo

**T**he Evil Within serisinin yaratıcısı Tango Gameworks ve Shinji Mikami'nin imzasını taşıyan oyunda modern zamanda ve Tokyo'nun güzel, bir o kadar da terk edilmiş gibi gözükken sokaklarındayız. Yönettiğimiz karakterin (Ben oyunu görünce FOV'dan dolayı VR oyunu sanmıştım) bir çeşit süper güçleri, biraz önce terk edilmiş dediğimiz Tokyo sokaklarının da birbirinden farklı, iblis benzeri tekinsiz yaratıkları var. Başlı olmayan lise öğrencileri, hemşireler, tam da uzak doğu kültüründe bolca rastladığımız klişe korku öğeleri arasında. Oyun ilk baktığınızda öyle hissettirmese de yüksek dozda gerilim öğelerine sahip olacakmış, en azından Mikami'nin bu açıdan bizi hayal kırıklığına uğratmayacağını düşünüyoruz. Gerisi ise, ne bileyim. Oyun hakkında daha çok şey öğrenmemiz gerekiyor ama kötü anlamda patlasa da klasik olsa da şaşırılmayacağımız bir yapım Ghostwire: Tokyo. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Counterplay Games **Dağıtım** Gearbox Publishing **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** 2020 Sonu

## Godfall

**G**elelim kendi içimizde en çok bölündüğümüz oyuna. Ben çok beğenip adeta bir "Monster Hunter killer" gibi görünken Tuna renklere ve grafiğe boğulmuş sıradan bir aksiyon oyup çıkabileceğini düşünüyor Godfall'un. Bunda kendisinin bir teknoloji demosu edasıyla duyurulmuş olmasının da payı var ancak arka planda Unreal Engine 4'ün gücünü sonuna kadar kullanan, zengin bir epik fantezi teması yatıyor. Godfall'un dünyası toprak, su, hava, ateş ve ruh diyarları olarak bölünmüş durumda, oyunumuz ise yakın dövüşün dibine vuracağız ve bolca loot yapacağız türden bir aksiyon oyunu. Oyunun en kuvvetli olduğu yönlerden biri dört kişiye kadar co-op desteği olacak, bu formülün Monster Hunter World'de nasıl saat gibi işlediğini görmüştük, bu oyuna da çok yakışacak diye düşünüyorum. Netekim beklentim büyük, 60 alıp yerine oturursa fena halde hayal kırıklığına uğrarım. ♦ **Kürşat**



**Yapım** IO Interactive **Dağıtım** IO Interactive **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, XSX, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Ocak 2021

## Hitman III

**V**ay arkadaş, birkaç sene öncesine kadar Eidos dönemi Tomb Raider oyunları tadı veren, artık tükenmiş, okeye dönen bir seriyi hayata döndürmeyi başardı şu adamlar, saygı duymayayım da ne yapayım? Her ne kadar "World of Assassination" üçlemesindeki Hitman II, ilk oyunun yeni görevler eklenmiş halinden fazlası olmasa da ve Hitman III de muhtemelen aynı çizgiyi takip edecek gibi gözükse de Hitman çatır çatır oyun, aksini söyleyenle fena halde bozuşurum. Oyun tarihinin gördüğü en iyi kiralık katil ve suikast simülasyonu olan Hitman, üçüncü ve döneminin son oyunuyla Ocak ayında bizlerle buluşacak ve bu defa altı şehirde avlanacağız. Şimdilik açıklanan tek şehir Dubai, diğerlerini de yakında görürüz. Haftalık suikast listeleri, etkinlikler ve süreli kontratlar varsa biz de varız, yollayın gelsin. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Housemarque **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon  
**Platform** PS5 **Çıkış Tarihi** Belli değil

## Returnal

Housemarque son yılların çalışkan firmalarından birisi. Son yıllarda Resogun, Nex Machina ve Matterfall gibi saygıdeğer oyunlara imza atan firma, bu defa PS5'e özel, roguelike elementleri ile zenginleştirilmiş bir aksiyon oyunu ile dönüyor. Returnal'ın hikayesi Cem Şancı'nın en sevdiği, duydukça tansiyonunu çıkartan o klişe senaryoya dayanıyor. İçinde bulunduğumuz uzay gemisi yaşadığı sorunların ardından tekinsiz bir gezegene sert iniş yapıyor ve bir şekilde hayatta kaldığımızı pişman oluyoruz. Returnal'ın bu sıkıcı döngüyü bozma yolu yöntemi oyunu daha rastlantsal bir hale getiren roguelike elementlerinden geliyor. Evet, oyunda her öldüğümüzde yeniden doğacak ve muhtemelen o ana kadar öğrendiklerimize yenilerini ekleyerek hikayeyi açmaya çalışacağız, tıpkı Outer Wilds oynarken büyük bir keyifle yaptığımız gibi. Housemarque o büyük, sonraki adımı hak ediyor, bekleyelim bakalım. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** FPS  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** 2020 son çeyrek

## Deathloop

Arkane Studios bizi asla sıkıcı, sıradan bir FPS oyunu ile buluşturmadı. Gerek Dishonored serisi gerekse Prey, kendi türünde mihenk taşı diyebileceğimiz mekaniklere sahip, iyi oynayan birisi ile normal bir oyuncuyu yan yana izlediğinizde iki farklı oyun izlediğinizi düşündürten yapımlardı. Sıradaki oyunları Deathloop ise, ne yalan söyleyeyim, aralarında en "sıradanı" gibi duruyor ama sadece ilk bakışta. Derine girdiğinizde yine çok müstesna bir eserle karşılaşacağımızı gösteren bazı işaretler var. Oyundaki kahramanımız bir suikastçı ve adı da Colt, bir yarışçıyı oynadığımız oyunda pilotun adının McLaren olması gibi, ne güzel. Dishonored mekaniklerini hatırlatan bir hızda ilerleyen Deathloop'ta kahramanımız bir zaman döngüsünün içine düşmüş halde ve bu döngüyü kırmak için gece yarısı olmadan sekiz hedefi eşek cennetine göndermiş olması gerekiyor. Birini bile kaçırmaması, döngüyü başa döndürüyor. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Heart Machine **Dağıtım** Annapurna Interactive  
**Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** Kasım 2020

## Solar Ash

Annapurna Interactive son dönem favori dağıtıcılarımız arasında. İlk bakışta bile içimin ısındığı Solar Ash'ın, son yılların en başarılı minik oyunlarından olan Hyper Light Drifter'in yapımcısı Heart Machine'in imzasını taşıdığını gördüğümde ise oyunun hit potansiyeli taşıdığına hiçbir şüphem kalmadı. Solar Ash'de 2D kaplamaya sahip gibi gözükken karakterler ile çok minimalist bir grafik tarzı olan Hyper Light Drifter'in aksine, son derece görkemli bir renk paneli ve Journey'yi hatırlatan bir oynanış modeli tercih edilmiş. Solar Ash muhtemelen Hyper Light Drifter gibi kökenini ve amacını bilmediğimiz bir ana karakterin yolculuğuna ortak edecek bizleri, bunun detayları konusunda ise önümüzdeki dönemde daha fazla şey öğreneceğiz. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Oddworld Inhabitants **Dağıtım** Oddworld Inhabitants **Tür** Platform  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2020 son çeyrek

## Oddworld: Soulstorm

Oddworld: Abe's Exoddus ilk çıktığında ağızımızın nasıl açık kaldığını hatırlıyorum. O güne kadar dümdüz hoplama zıplama mekanikleri ile mutlu mesut ilerleyen platform türüne şahane puzzle elementleri getiren yapım, kendi içindeki dramı, komedisi ve zamanı için muhteşem animasyon kalitesi ile kalplerimize hiç çıkmamak üzere adını kazanmıştı. Şimdi, en son Oddworld oyunundan altı sene sonra bu ilk oyun yeniden hazırlanıyor, yeniden yaratılıyor ve sürpriz yok, yine muhteşem gözüküyor. Oyunun bu yılın sonlarında, en az üç senelik bir gecikme ile çıkacağını hesaba katarsak beklediğimiz seviyeye çıkamaması ihtimali de mevcut. Bakalım sevgili kahramanımız Abe'e kendi türünü çalışma kampından kurtarması için eşlik edeceğimiz bu macera yeni neslin beğenisini kazanacak mı? ♦ **Kürşat**





**Yapım** Superbrothers, Pine Scented **Dağıtım** Superbrothers **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2020 sonu

## JETT: The Far Shore

**S**epia tonlarının dans ettiği bir renk paleti, retro esintilerinin cirit attığı bir bilim kurgu dünyası, bolca gizem, uyandırdığı onca merak ve pek bilinmeyen bir yapımcı. JETT geçtiğimiz günlerdeki PS5 lansmanının en fazla dikkat çeken ufaklıklarından birisiydi. Sanki bir Arthur C. Clark romanını andıran senaryoda karakterimiz bir astro-not olan Mei ve kendisi çok büyük bir kısmını okyanusların kapladığı uzak bir gezegende yaşıyor. Görevi de bir uzay gemisi ile yola çıkarak alınan gezegenler arası sinyalin kaynağını araştırmak. Oyunumuz açık dünya oynanışa sahip olacak ve ilk bakışta No Man's Sky'ın minimalist bir türevi gibi duruyor. Eğer uzay temalı oyunları ve keşfetmeyi seviyorsanız ilginizi çekeceği kesin. ♦ **Kürşat**



**Yapım** BlueTwelve Studio **Dağıtım** Annapurna Interactive **Tür** Macera  
**Platform** PC, PS5, PS4 **Çıkış Tarihi** 2021

## Stray

**H**ayvan dostlarımız kırmızı çizgimizdir, evde bizimle yaşayan arkadaşlarımızın nüfusunun LEVEL yazarlarının nüfusundan fazla olması da durumu yeterince anlatıyor sanırım. Bu gıdısını yediğim oyun pek tabii Annapurna'dan geliyor ve insanların artık yaşamadığı, nüfusumuzun yerini robotların aldığı bir distopyada (kime göre distopya, neye göre distopya?) hayatta kalmayı başarmış bir kedinin yolculuğuna eşlik ediyoruz. Neon ışıkları, sokaklar, artık anılarda kalmış insan varlığı içinde gezdiğimiz her mekan, çözdüğümüz her bulmaca bizi küçük dostumuzun evini bulma amacına biraz daha yakınlatacak. Tüm etkinliğin en naif ve hoş yapıymıydı Stray, merakla bekliyorum. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Ember Lab **Dağıtım** Ember Lab **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS5 **Çıkış Tarihi** 2020 son çeyrek

## Kena: Bridge of Spirits

**Ç**oğunuz hatırlayacaktır, Overlord diye nevi şahsına münhasır bir oyun vardı on sene kadar önce. Bu oyunda karanlık bir sokakta karşılaşmak istemeyeceğiniz dev bir cehennem zebanisini canlandırıyorlardık ve yanımızdaki minik, afacan goblinlerden de destek alıyorduk. Canları sıkılınca kafalarına bal kabaklarını, canları sıkılınca hayvan postlarını geçiren bu goblinlere ne kadar güldüğümüzü hatırlıyorsanız, Kena'ya yolculuğunda eşlik eden minik dostları Rot'lara da bayılacaksınız demektir. Şimdilik eli yüzü düzgün bir aksiyon oyunu gibi gözükken Kena, 14 kişilik minik bir stüdyonun elinden çıkıyor ve bu yılın sonunda bizlerle olacak. Hit olmasını pek beklemiyorum, ne yalan söyleyeyim. ♦ **Kürşat**



**Yapım** Rockstar Games **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon  
**Platform** PS5, XSX **Çıkış Tarihi** 2021

## GTA V

**1** 7 Eylül 2013 PS3, Xbox 360. 18 Kasım 2014 PS4, XONE. 14 Nisan 2015 PC ve 2021'de yeni nesil konsollar. Size söyleyeyim, biz bu oyunu PS5'ten sonraki nesilde de görürüz. Remake'ini falan yaparlar kesin... Açıkçası GTA V'in yeni nesil konsollara geliyor olması anormal değil ama yepyeni bir GTA gibi tanıtılıp ne tarz yenilikler içereceğinin karanlıkta bırakılması son derece abes. Görseliliğin PS5'e yaraşır şekilde güncelleneceği ve ekstra içeriklerin olacağı belirtiliyor ama dahası yok. Hayır zaten dahası olsa da 7 yıllık oyun için ne kadar heyecan duyabiliriz ki? GTA V yeni nesil konsollara çıkana kadar, GTA Online'ı PS4'te oynayanlar her ay 1 milyon dolarlık bir bonus da kazanacak. Böyle de müthiş (!) bir promosyon var, eğer ilgilenirseniz. Şahsen ilgilenmiyorum... ♦ **Tuna**

**AN**

**AR**

**SI**

**ST**

REMASTERED



Anarşi metre



## THE LAST OF US: PART II



"Hepinizi vahşice öldüreceğim çünkü 19 yaşında bir ergenim!" diyor Ellie ve küçük bıçağını sayısız adamın, kadının boğazına saplıyor da saplıyor. Gençler, bu dergiyi okuyan talihsiz arkadaşlar, bilmelisiniz ki Ellie adındaki bu melek yüzlü şeytan, tam bir psikopat ve neden böyle olduğuyla ilgili hiçbir bilgimiz de yok. Herkesin başına kötü şeyler gelebilir; o oturduğu kasabada herkes sanki dünya patladığında limuzinlerle köşklarine taşındı; bu neyin havası Ellie bacı! Bu şuursuz ergeni geçiyorum, oyunun başka bir falsosuna geliyor. Çekmece-dolap-raf üçlüsü. Hastalıklısından, insanından daha fazla küflenmiş

dolap içi, kararmış çekmece gördüm oyunda be! Onu aç, bunu kapat, onun odasına gir, bunun mahremini karıştır... Düzen kalmadı diye ahlak-sızlık da moda mı oldu?! Ellie bacı, sana diyorum! Zaten bacakların Counter Strike karakteri gibi üst kısmından bağımsız hareket ediyor, iyice asabımı bozdun ha! Neyse gençler; bu oyunu alıp oynayacaksınız, biliyorum. Bu dangalak dergi de kesin basmıştır 100'ü, 90'ı. Ama daha iyisi olurdu, bu yapımca müsveddeleri çekmece modelleyeceğim diye her şeyi salmış. Aferin, haydi git yırtık nevresim modeli hazırlamaya devam et.



## MAFIA II: DEFINITIVE EDITION

Hi, hi, Definitive evet. Definitively sucks daha çok. Öğlum siz nasıl adamlarsınız lan? İyi olan oyunu cilalayıp nasıl daha kötü hale getirebiliyorsunuz? En kötü, var olan oyun çıksaydı önümüze, pek bir şey değişmemiş ama yeniden oynamak güzeldi derdik. Sen ne yapmışsın, rezil etmişsin her şeyi; özeti bu! Abicim, güçlü güçlü makinelerde oyunun FPS'sini düşürmeyi nasıl başardın mesela, bir anlatsana. Gerçekten anlat, nasıl oluyor... Ha, diyelim ki beceremedin. Test aşamasında gördün ki araba virajı alacağına, sonsuz bir donukluk zamanımızı çalıyor. Eh, bunu düzelteceğimize neden oyunu piyasaya sürüyorsunuz? Seni sıkıştıran mı vardı ki? Sanki herkes yatıyor, kalkıyor, "Yarabbi bugün de Mafia'nın yenilenmiş hali gelmedi, üstelik bir şey

de açıklamamışlardı olacağına dair, neden bu ıstırap!" diye yakınıyor. Kendi kendinize karar verdiniz, üç oyunun ikisini makyajlayalım, ilkinde de çok süper yapalım diye çıktınız ortaya, sonra suratımıza çamuru bastınız. Ne biçim adamlarsınız oğlum siz?! Mafya mısınız ulan! Sonuçta oyunun her tarafı berbat, yenilenme diye bir şey yok, her şey daha da kötüye gitmiş. Mekaniklerin eskiliği de suratımıza patladı zaten, bir de saçma hatalarla (Bir yerde polis kapıdan geçemedi diye çatıda kaldım, lanet olsun hepimize dedim.) oyunu hepten b@# etmişsiniz, sizle artık hiç işim olmaz. İlk oyundan da umudum kalmadı. Haydi gidin, The Godfather izleyip izleyip üzülün; klasik olmak bizim harcimız değil diye...



## MINECRAFT DUNGEONS

Daha çok, "Minecraft ismiyle milleti loot kölesi yapalım: Dungeons" olmalı bu oyunun adı. Sen bu isimle, Minecraft adıyla devrim niteliğinde bir şey yaptın, sonra neden devamını getirmiyorsun arkadaşım? Neden Diablo'ya, Torchlight'a, ona buna özeniyorsun? Bu kadar mı paraya sıkıştın? "Of bu ay 150 milyon dolar yerine 149 milyon dolar kazandık, bunu kesinlikle telafi etmemiz lazım!" mı dedin, ne yaptın oğlum? Valla insanda ne sinir bırakıyorsunuz, ne akıl, mantık. Peki tamam, konsepti kabul edelim, Diablo'lu Minecraft çıkmış, kabul ediyoruz diye samimi yaklaşalım. Bu oynanış ne yapımca kardeşim? Temelin temelinde

temeli. 3 yaşındaki çocukları hedef aldıysan, onlar Minecraft'la mutlu zaten, senin sıkıcı Dungeons'ında zaman geçirmezler. Oyuna işe yaramayan bir ekonomi getirmişsin, heyecan veren bir tane mekan yok, uyduruk saldırılarla bir dolu düşmanla baş etmek mümkün değil, ben niye bu oyunu tercih edeyim. Dur söyleme. Dur! Ben söylüyorum: Çünkü Minecraft isminden faydalanacaksın!

Ama yemezler yığıdım. Ben olduğum sürece bu oyunu kimse alamaz. Ey Anarşist dostları; duyun sesimi. Bu oyunu oynayacağınıza erken erişimdeki Torchlight 3'ü oynayın. Doğru olanı yapın, Anarşist'e oy verin!

# Hayallerdeki

# E3

Her sene Haziran ayında, tam eriklerin yumuşadığı mevsimde hayatımızı şenlendiren E3, bu sene malum sebeplerden ötürü beklentilerimizi yüklenip 2021'e doğru uzaklaştı. Senelerdir en çok beklediğimiz oyunların tanıtımını üç güne sıkıştırmaya alışık olan bünyemiz de bu durumu kaldıramadı, nerede bir etkinlik görsek açıp izler olduk. Nafile, bir türlü o beklediğimiz oyunlarla karşılaşamadık. Peki, bu sene iptal edilmeseydi nasıl olurdu? Mantıklı düşünmek zorunda falan olmadığımız göre, yazarlarımıza bu seneki oyun fuarlarında en çok görmek istedikleri oyun duyurusunun hangisi olduğunu sorduk.

Bakalım neler demişler?



# Tuna Şentuna

Yerin dibinden gökyüzüne çıktuktan sonra, Bioshock 4 ile ayaklarımız biraz da yere bassın

**B**eni en çok etkileyen FPS'lerden biri olmuştur Bioshock. O kadar sağlam bir atmosferi vardı ki izlemesi keyifli bir film gibi dönüp dönüp oynamak istiyordum. (Sonra zaman bulamıyorum.) Aslına bakarsanız Bioshock 4 gerçekten de yapım aşamasında. 1971 yılının Londra'sında geçeceği ve başrolünde Lucas adında bir yetimin olacağı da belirtiliyor. Oynanışta da daha büyük haritalar, daha çok özgürlük vaat ediliyor. Ben bunların hepsine varım ama tanıtımda öylesine sağlam bir görsellik beklemeli ki bizi, eski Bioshock'ı unutacak hale gelmeliyiz. Öyle sıradan, steampunk ile süslenmiş bir Londra kurtarmaz. Bambaşka bir yer görmeliyiz; sanki

bir başka gezegendeki bir şehir gibi... (Infinite bu açıdan başarılıydı mesela.)

Oynanışta da özgürlük elbette olmalı ama eskiye dönüşler de yaşamalıyız. Belki bir noktada Rapture'a geri dönmeliyiz. Belki alternatif bir sonla yeniden tamamlamalıyız oradaki maceramızı. Oyun Cyberpunk kadar geniş olmamalı ama özgürlüğün içinde öylesine görevlere çıkmalı, öylesine rastlantısal olayların içine düşmeliyiz ki, oyunu oynayan bir başkasını gördüğümüzde, "Abi şu mekandaki olaya denk geldin mi?" diye sormalıyız. Hayır cevabını alırsak neden olmadığını araştırmalı ve onun neyi es geçtiğini bulma-

lıyız. Anlayacağınız birçok patika olmalı ve hepsi de birbirinden etkileyici olmalı. (Uğraşın yapımcılar, işleri ne...) Ve Plasmid konusu yine önemli olmalı, bir oyunda olabilecek en fantastik güçleri kullanmalıyız. Belki Plasmid'ler element temalı olabilir ve hatta "light-dark" gibi ayrımlara da gidilebilir. Çok güçlendiğimizde haritayı yerle bir edebilecek güçler kullanabilmeliyiz; herkesin ağzını açık bırakacak kadar görkemli... Bioshock hayal gücünün sınırlarını zorlayacak bir ortama müsaade ediyor, umuyorum ki gerçekten seneler geçse de konuşulacak bir yapımla karşımıza çıkarlar. ◆



# Kürşat Zaman

Yeni nesle KOTOR sevdirmenin vakti gelmedi mi?

**H**ayır, vizesiz seyahat sebebiyle bir dönem ülkemiz tatilecilerin uğrak yeri olan şehirden bahsetmiyorum elbette. Star Wars serisinin en müstesna oyunu olan Star Wars: Knights of the Old Republic, ya da sevenlerinin bildiği adıyla KOTOR'un yeniden yapımı bahsettiğim. Geçmişe dönelim. Çok uğraştım, yalan yok. Şimdiye kadar tanık olduğum en muhteşem senaryolardan birisine sahip olan ve günümüzde çok ucuza edinilebilen bu oyunu benden tavsiye isteyen herkese önerdim, büyük bir kısmına da satın aldırmanı başardım. Maalesef aradan geçen 17-18 sene eskiden grafikler ve mekanikler sebebiyle, dört gün bilgisayar başına tünemiş oyunu bir solukta bitiren kuzenim Furkan dışında (Gurur duydum!) hiçbir gencoya oyunu beğendiremedim. Çırpındım, dayanın dedim, hikaye dedim ya, böyle bir hikayeyi

kaçırmak istemezsiniz dedim, devam edin dedim, kısır yapacağım dedim, olmadı. Vakti gelmişti, birileri gelip "aslında öyle bir Star Wars tarihi yok" diyerek geçmişe "reset" atsa da asla benzeri yazılamamış, asla seviyesine yaklaşılammış o senaryo boşa gidemez, böyle bir oyun sadece tek neslin bildiği, aşkla andığı bir zaman dilimine hapsedilemezdi. KOTOR'da yapılacak çok iş var, özellikle de oyunu günümüze uydurma noktasında. Oyunun sıra tabanlı kısmını XCOM, gerçek zamanlı savaş kısmını Jedi Fallen Order seviyesine çıkartacak bir teknolojinin elimizde olmadığını söyleyebilir misiniz? Asla. Peki Anthem yüzünden kendisine güvenini yitirmiş, dirliğini yitirmiş olan dağ gibi Bioware'in "Remake öyle yapılmaz, böyle yapılır!" diyemeyeceğini düşünenler var mı? ◆





# Cem Şancı

## Distant Worlds 2'yi karşısında görünce şok olsaydım!

"Beklenen oyun" denilince benim yıllardır beklediğim ve her E3 sırasında duyurusunu almayı hayal ettiğim oyunların başında Distant Worlds 2 geliyor. Aslında tabii, Distant Worlds 2 üzerinde çalışmaların devam ettiğini biliyoruz. CodeForce, oyunun yayın haklarını Matrix Games'ten alıp Slitherine'e verdi. Hatta 2019'un son günlerinde, oyunun hazırlandığına dair bir web yayını da yapıldı. Bazı ekran görüntüleri yayınlandı ama bunlar son dere "ilk aşama" görüntülerdi. Henüz oyuna dair "evet oyun geliyor" diyebileceğimiz bir detay göremedik. Distant Worlds gibi oyunların neden değerli

olduğunu anlamakta zorlanan aksiyoncu arkadaşlara da biraz bilgi vereyim. Bugün oyun motorlarını alıp kullanabilen, birazcık da 3D modeller geliştirebilen veya hazır 3D assetler satın alabilen herkes, sağa sola koşturup ateş etmeli 3D oyunlar yapabiliyor. Üstelik bunların çoğu güzel de görünüyor. Geçen yıl 2 milyon adet satan, turuncu bir tilkinin öyküsünü anlatan bir Indie oyun vardı. Yapımcısı bir grafik tasarımcısı ve hayatında hiç oyun yapımı deneyimi yokken oturup programlama öğreniyor, üzerine de kendi yetenekleriyle 3D turuncu bir tilki tasarlıyor. Diğer her türlü 3D nesneyi hazır şekilde satın alıp oyununa koyuyor. Küçük de

bir öykü yazıyor ve 2 milyon adet satıyor. Ama iş 4X strateji yapmaya gelince, kazan ayağı öyle değil. Yapımcının çok iyi bir matematikçi olması gerekiyor. Birbirleriyle denge içinde hareket eden binlerce "yaşayan" değişkeni uyumlu bir şekilde formüle etmesi ve bunu oyun koduna hatasız şekilde entegre etmesi gerekiyor ki, bunu gidip hazır satın alabileceği hiçbir "asset store" da yok. Dolayısıyla, gelişmiş detay seviyesine sahip bir 4X oyunla karşılaştığımızda aslında sayısal zekanın ve görsel/işitsel sanat ürünlerinin insan beyninin sınırlarını zorlayarak birleştirildiği eşsiz bir oyunla karşı karşıya kalıyoruz. ♦



# Enes Özdemir

## Eğey ağalar! Arcanum'u yeniden yapmanın zamanıdır şimdi!

Yıllar önceydi, o oyunla tanışmamın üzerinden 10 seneyi aşkın bir zaman geçti. O zamanlar henüz bir LEVEL okuruydum. Hiçbir sayıyı kavrımayan ve aldığı gün hatim eden bir gençtim. Gelin görün ki sevgili LEVEL'ciğim dandik sistemi olan biz zavallı oyuncular da düşünerek düşük sistem ihtiyaçlarına sahip eski oyunları tam sürüm olarak veriyordu. İşte o oyunlardan biri de benim lise yıllarımı heba ettiğim Arcanum: Of Steam-

works and Magick Obscura idi. Kısaltması bile uzun olan bu adı batısızca oyunun duyanların sayısının, bu yazıyı okuyanlar arasından bir elin parmaklarını geçeceğini sanıyorum. Zaten o elin parmaklarından biri de Kürşat'tır. (Selam Kürşat!) Sevgili oyunumuz old skool yapıda bir RPG. Bence kendisi bu remake çılgınlıklarının bir numaralı adaylarından biri olmalı. 2001 çıkışlı bu oyun barındırdığı özgürlük-

çü yapıyla ve steampunk atmosferini teknoloji ve büyü tabanında en iyi şekilde kullanmasıyla, her bir karakteri oynarken hunharca eğlendirmesi ile ve merak uyandıran diyaloglarıyla beni kendine köle etmişti. Diyeceksiniz ki şimdi: "Yahu böyle bir oyun olsa kesin duyardık, uyan kardeşim böyle bir oyun YOK!" Size hak veriyorum a dostlar, bu güzide yapım ne yazık ki rezalet teknik altyapısı nedeniyle hiçbir zaman gün yüzü göremedi, adını yeni nesle duyuramadı. Oyunu bitirmenize birkaç görev kala bir anda save dosyalarının bozulması mı dersiniz? Ana görevi bitirmenizi engelleyen saçma sapan buglar mı dersiniz? Tüm bunlar bu güzelim oyunu bozuk para gibi harcarken, ben save dosyalarım bozulduğu halde altı kere oyuna baştan başlamış, 500 saatli aşkın bir süreye rağmen oyunun sonunu görememiş bir bireyim. Partimde gezdirdiğim dostlarım hala hatıralarımda. Bu nedenle bana bir ütopya kur deseniz içinde AoSaMO Remake teaser videosu olurdu sevgili okur. Evet, onu ucundan bile görsem yeterdi. Başka hiçbir şeye gerek yok... ♦





# Özay Şen

## O bir aksiyon, o bir RPG. Hayır o Red Dead Redemption 3!

Bu E3 gerçekten de beklediğimizden hızlı geçti. Hep mi iyi oyunlar, hem mi en beklenen oyunlar tanıtılır arkadaş ya? Şu sayfalar resmen şenlendi. Akıllara kazınacak bir sene oldu resmen. (Özay'ın durumu beklediğimizden daha ağır, dosyaya ruhunu teslim etmiş. Konuş Özay! – Kürşat) Elbette, şahısımca etkinlikte bomba etkisi yapan oyun Red Dead Redemption 3 oldu. Henüz ikinci oyun çıkmalı 2 yıl olmuştu ama çıkış tarihi olarak ekranda kocaman yazılarla 2028'i görünce evde zafer turları atmaya başladım. Dergi tarihinin de en yüksek puanını alan oyunlarından biri olan RDR2'nin tadı halen damağımdayken, henüz duyurulmayan onuncu nesil konsollarda RDR3'ü oynamak çok eğlenceli olacak. Oyun hakkında çok fazla bilgi paylaştılar; sadece vahşi batıda at süren adamlar gördük ama aşağı yukarı neler olduğunu bu videodan anladık. Rockstar Games'in yeni oyunu, ilk iki oyununun elden geçirilmiş halini ve tüm serinin öncesini anlatan bir yapıya sahip. Yani oyuna genç Arthur Morgan olarak başlayıp, ikinci oyunu tekrar oynayacağız ve oradan da ilk oyuna geri döneceğiz. Bunu da üçüncü oyunda yapacak olmamız gerçekten de kafalarımızın karışmasına fazlasıyla yetti.

Rockstar Games, burada farklı bir yöntem izleyerek Arthur'un 12li yaşlarındaki halinden başlayacağımızı belirtiyor. Ayrıca aldığımız atı da yönetebileceğiz. Eğer oyuna sahip olan başka bir arkadaşınız da varsa atı kontrol edebilecek. Tek yapması gereken GTA Online'a girip oradaki "At Simülasyonlu Süper 1 Milyon Dolar Ek Paket CEO" başarımını açmak ve atı kontrol etmek. Tabii o atı kontrol ederken biz de

ona doğru komutları verip onu da yönetmeye çalışacağız. Nasıl olacak bilmiyorum. (Ben de bilemiyorum Özay – Kürşat)

Oyun için ön sipariş verenler GTA Online'da 1 milyon dolar, RDR 2 Online'da 2 altın külçe ve GTA 2 Remake sahibi olacaklar. Ancak GTA 2 Remake önce PlayStation 4'e çıkacak, sonraki yıllarda ise önce PS5 ve daha sonra tekrar PS4'e çıkacak. ♦



# Ertuğrul Süngü

## Kolumuzu özgürce savurmak ve Die by the Sword Remake!

Şimdi E3 2020 olsa, herkes Half-Life 3, efen-dime söyleyeyim daha çok The Elder Scrolls, biraz daha FIFA ya da ne bileyim DAHA DA ÇOK Cyberpunk görmek isteyecektir. O yüzden ben biraz görülmesi potansiyel değil de daha ziyade "Nasıl bir oyun görsem heyecanlanırdım?" soruma cevap vereyim. Açıkçası şöyle karanlık ve bir o kadar da Gotik bir "Sword & Sorcery" temalı oyun peşindeyim. Fakat öyle eften püften olmasın lütfen! Büyüler ve genel olarak vuruşlar zor olsun, mümkünse birkaç vuruşta düşman yok olsun. Hafif gerilim veren ama korkutmayan arka plan müzikleri ile atmosferi yaşayayım. Pek gün ışığı da olmasın. Olduğunda bile böyle oyunun geneline karamsarlık çöksün... Ya bak şimdi böyle anlatınca aklıma "Die By the Sword" geldi. Yahu ne iyi oyundu? Bak bu ekolden gidilsin. Savaş sistemi "numlock" tuşları ile vuruş açısı sunacak şekilde yeniden tasarlansın. Tabii

biraz daha interaktif olsun. Aman ne olur Remastered'ını yapmasınlar! Yeter her yer Remastered ve Reboot oldu! Şöyle TPS kamerasını Gears of War ekolünde kullanabilsin ama aksiyonu da biraz daha hızlı olsun. Tamam tamam ben karar verdim, hali hazırda olan atmosferi ve savaş sistemi yenilenerek, Die By the Sword 2 üretilsin! Sebebi de basit aslında. Artık üretilen oyunlar birbirlerine o kadar benzer haldeler ki yeni bir oyun oynadığım hissiyatını en son ne zaman yaşadım bilmiyorum. Artık yeni fikirlere pek yer kalmadı, bunun da farkındayım zira öyle görünüyor ki fikir kalmadı. E bu saatten sonra yeni bir tür icat da edemeyeceğiz gibi gözüküyor... Bari eskilerden kalan bir mekaniği, biraz daha modern bir havada yeniden solumayı isterim. Ha, ben böyle oyun istiyorum diye de Half-Life 3'ü de ertelemesinler yani. Öyle olmaz! Saçma yani. Çıkacak gibi diyorsan, önce Half-Life 3 duyurulsun derim. ♦





# Tolga Yüksel Resident Evil serisine bir mola, şimdi Devil May Cry 6 zamanı!

Geçtiğimiz birkaç senenin Capcom açısından oldukça iyi geçtiğini söylemek mümkün. Bu süreçte, iki adet Resident Evil Remake'i ve Monster Hunter: World'un yanı sıra Devil May Cry 5 de oldukça başarılı olmuştu. Bu başarının üstüne Capcom çok da zaman geçirmeden Devil May Cry 6'yı duyursa fena olmaz. Şimdi gözlerimizi kapatalım ve hayal kuralım!

Kısa bir trailer ile duyurulan oyunda her şey tersine dönmüş gibi gözüküyor. Buna göre ilk oyunun sonunda Dante tarafından iblis Dünya'sına geri gönderilen Mundus, bir şekilde Dante'yi de kendi tarafına çekerek Dünya'ya geri dönüyor ve iblis avcısı olarak görmeye alıştığımız Dante, kötü adam olarak karşımıza çıkıyor. Mundus'un bunu

nasıl başardığı şimdilik gizemini korurken, seri boyunca kötü adam rolünü üstlenen Vergil ise bu sefer oğlu Nero ile birlikte Mundus ve Dante'ye karşı mücadele ediyor. Mallet Adası ve Lucia'nın da yer aldığı tanıtımın sonunda Sparda'nın da gözükmesi ile Capcom, DMC hayranlarını şimdiden ikiye bölmeyi başardı. Senaryo tarafındaki tartışma bir kenara dursun, oyunun kaotik ve sınırsız eğlence sunan yapısı aynen korunacakmış gibi gözüküyor. 2021'in 2. çeyreğinde yeni nesil konsollar ve PC için piyasaya sürülecek olan yapım yanında bir de sürpriz barındırıyor.

Devil May Cry 6 ile birlikte ilk oyunun Remake'inin de piyasaya çıkacağını duyuran Capcom, Devil May Cry 6'yı ön sipariş ile satın alan tüm oyunculara Remake'in de ücretsiz olarak sunulacağını belirtti. E3'ün yıldızı olmayı başaramamışsa da, tüm seriyi yalayıp yutmuş olan şahsımı fazlasıyla heyecanlandıran Devil May Cry 6, belki de gelmiş geçmiş en karizmatik kötü adam olan Vergil'a, en karizmatik baş karakter unvanını da kazandırmayı başarmayacak mı hep beraber bekleyip göreceğiz. ◆



## İlker Karas İsmi ve afişi bizden, yeni Deus Ex oyunu sizden!

2020 yılının E3'ünün en fiyakalı duyurusu tabii ki Eidos ve Square Enix birlikteliğinden gelmeliydi. Duyuru için 2020 yılını özel olarak seçtiklerini düşündüğüm yeni DEUS EX oyunu bizi 1987 yılına götürecektir. Öncelikle altın sarısı tonlardan dönemin ruhunu vermek adına mavi, mor ve pembe tonlar arasında Synthwave akımına geçiş yapmış olmaları benim gibi türün tutkunlarını mest edecek düzeyde bir gelişme. Nehir kenarında kadrajdan geçip giden 911 Turbo 3.3 Targa ile açılış yapan video bizi dönemin zorlukları içinde hayatına devam eden yeni ana karakterimiz Mario Rucker ile tanıştırtıyor. Aynı karede hem Porsche hem de Mario'nun bulunması manidar, ikisinin de doğum yeri Stuttgart. Tarihsel olarak sıkıntılı süreçlerin yaşandığı bir coğrafyanın içinde büyümüş olan Mario iki kültür arasında kalan bir anne ve babanın çocuğu. Doğu – Batı etkilerini, sosyal ve ekonomik yoksulluğu, krizleri üzerinde yaşadığı bir dönemde

bu psikolojik baskılarından kurtulmasının yolunu çevresindeki 3-5 kişiden duyar. Bioteknolojik olarak çağ atlayacakları konusunda inandırılmış arkadaşlarının peşine düşen Rucker'ın yolu bu konuda araştırmalar yapan yeraltı dünyasından ünlü isimlerle kesişir. Basında ve dış dünyada inovasyon ve mükemmelliğin kilidini açan ruhani aşama olarak bahsedilen derin beyin elektrikselsimülasyon implantasyonu ve Lasik göz ameliyatı denemeleri için ikna edilir. Bu aşamada resmi olarak belirlenen izinlerin çok daha fazlası resmiyete dökülmeyen, kişinin sorunlarla karşılaşabileceği bir sürece doğru da götürmektedir. Bu seçim ile başlayan serüven bize Deus Ex tarihindeki karanlık bir dönemin aydınlanma aşamasını anlatacak gibi duruyor. Mario'nun aile ve kız arkadaşı ile olan restleşmeleri, video içinde yer alan intihar girişimi dahil psikolojik olarak yüklü bir oyun bizi bekliyor diyebiliriz. Trailer'ın Kavinsky – Nightcall ile servis edilmesi de şahane bir hareket. ◆





# Sonat Samir

## Gözlerimiz yollarda kalmıştı Splinter Cell!

Ha geldi ha geliyor dedik, bu sefer göstereceklere dedik. Ubisoft her seferinde Sam'i bir kez daha göstermekten kaçtı durdu. Ne E3'ler ne Gamescom'lar geçirdik artık sayısını hatırlamıyorum bile. Şöyle bir geriye dönüp baktığımda son oyun olan Blacklist'in üzerinden yedi sene geçmiş. Tamam Sam'i Wildlands'te ve Break Point'te gördük fakat sayılmaz. Ufak tefek adeta ödül maması gibi içeriklerdi. Hepimiz iki Ghost Recon oyununda da Sam'i gördüğümüz gibi dedik ki "HAH! Şimdi geliyor, boşuna oyuna bu adamı getir-mediler!" Lakin öyle olmadı, hevesimiz kursağımızda kaldı. Pek sevdiğim oyuncu Tom Hardy 2015 yılında Twitter'da filminden bahsetmiş, Sam Fisher'ı canlandıracak falan muhabbetleri dönmüştü, ancak o filminden de haber alınmadı. Ama sonunda beklediğimiz gün geldi, kısacık da olsa bir teaser izledik, Ubisoft her zaman olduğu gibi koltuğun ucuna oturtan bir video ile

(pek bir şey görememiş olsak da) bizlere tekrar Splinter Cell oynayacaksınız dedi. Pek bir şey göremedik dedim çünkü kaçırılmış olanlar varsa kısaca anlatayım. Tamamen karanlık bir sahnede, birkaç kişinin pataklanma ve vurulma sesi ile başladı, sonrasında yine karanlık bir sahnede Sam (şanıırım Sam) kameraya yaklaşıp o meşhur üç yeşil ışıklı gece görüşü gözlüğünü açarak "Bu iş artık senin sorumluluğun..." dedi ve teaser "Last Tango" adı ile sona erdi. Last Tango'dan kasıt Sam ile son kez oynayacağımız mı yoksa, işi bir selefine mi devrediyor bilemiyoruz. Ama bu kadar vakitten sonra Sam ile oynatmaz-

larsa kıyamet kopar onu çok iyi biliyoruz. Eğer selevi ise o kişi yıllarca bu işlerden uzak tutmaya çalışsa da bir şekilde kendisini içinde bulmuş olan kızı mı? Gibi çok fantastik bir fikir kafamda canlandı. Ayh! Hadi gelsin de! ♦



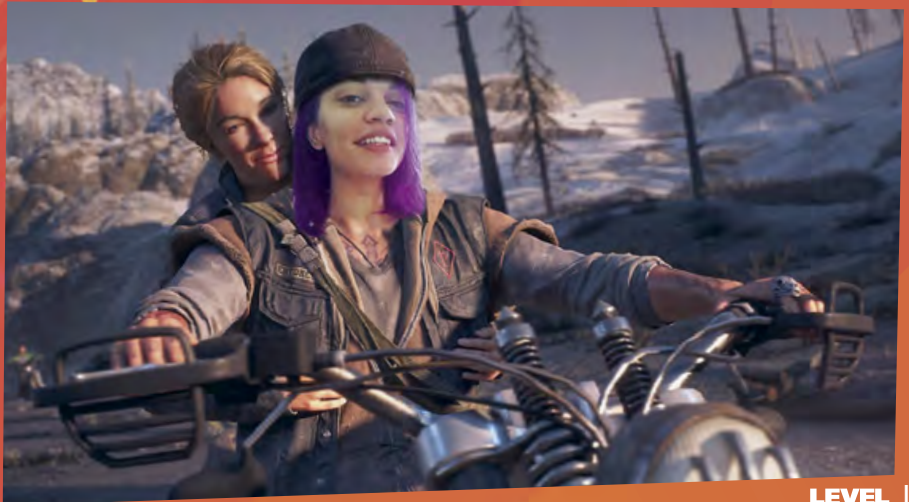
# Berçem Sultan Kaya

## Days Gone'ı o yüksek potansiyeline ulaştıracak yeni oyun karşınızda!

Öncelikle, Days Gone'ın vasat bir oyun olduğunu düşünen pek çok kişi olduğunu farkındayım ve siz "Neden Days Gone 2?" diye sormadan hemen anlatmaya başlıyorum. Days Gone kesinlikle potansiyeli oldukça yüksek bir oyun olmasına karşın, biraz bütçe biraz da zaman sınırlamalarından dolayı kendi potansiyelini karşılayamadı. Yeni çıktığı zamanki bugları ile hepimizi yer yer çıldırtmış olmasının yanı sıra, oynanış konusundaki eksiklikleri de göz ardı edilecek gibi değildi. Bununla birlikte Days Gone akılda kalıcı karakterleri, mekanları ve hikayesiyle bizi gerçekten kendi dünyasının bir parçası yapmayı başaran türde bir oyundu. Öyle belki aşırı vurucu ve salya sümük ağlatan bir hikayeye sahip değildi ama, aradan onca zaman geçmesine rağmen hala aklıma gelen ve hala bana bir şeyler hissettiren ayrıntılarla doluydu. Bu yüzden Days Gone 2 benim E3'te görmeyi isteyeceğim bir oyun. İlk oyundaki hatalarından ders çıkaran geliştirici ekibin ikinci oyunda çok daha gelişmiş bir oynanışla karşımıza çıkacağını umut ediyorum. Üstelik bu sefer, biraz geçmişe

dönüp bu zombi dünyasını Iron Mike'in gözünden deneyimleyebiliriz. Tam anlamıyla sert ama adil ve insancıl bir yönetici olan Mike'in kampı nasıl kurduğunu, Deacon ile nasıl tanıştıklarını ve neden aralarının bozulduğunu, anlattığı o dehşet verici kilise olayında tam olarak neler yaşandığını bu yeni oyunda bizzat görmek isterim. Iron Mike gibi bir karakteri canlandırma-

nın güzelliğinin yanı sıra Lost Lake'te bir kamp kuruyor olmanın oyuna yeni dinamikler ekleyeceği de aşikar. Açıkçası, düşününce bu oyunda yapılabilecek geliştirmelerin bir sınırı yok. Yeni ve gelişmiş bir Days Gone ile, üstelik Iron Mike gibi bir babayığidi canlandıracağımız bir Days Gone ile karşılaşmak kesinlikle bu E3'ten en çok isteyeceğim şeylerden biri olurdu. ♦





# Olca Karasoy Moral

## Şafaktan akşam karanlığına: Until Dawn ile tanışın!

Supermassive Games'in korku – gerilim türündeki macera oyunları epey popüler. Firma, The Dark Pictures Anthology: Little Hope oyununu duyurduktan sonra bir başka bomba daha patlattı. Benim favori oyunlarım arasında yer alan Until Dawn'ın devamı Until Dawn, kimenin beklediği bir anda ortaya çıkarıyordu. Kısa bir trailer yayınlandı. Bunun dışında elle tutulur fazla bir bilgi yok. Hatta bir çıkış tarihi bile yok. Bildiklerimiz ise yapımın tam anlamıyla bir devam oyunu oluşu. Baş yapımcılardan birisi olan Tom Heaton'un yaptığı açıklamaya göre iki yönetilebilir karakter ön planda olacak. Bunlardan biri şizofreni ve nörofizyoloji uzmanı Doktor

John Willis, diğeri ise Avukat Diana Black. Eğer ilk oyunu oynamışsanız, hayatta kalan karakter veya karakterleriniz ikinci oyuna aktarılacak. Eğer kayıt dosyanız yok ise ilk oyundan hayatta kalan bir karakteri seçeceksiniz. Seçtiğiniz bu karakter yüksek güvenilirlikli bir akıl hastanesinde bulunuyor. Maalesef ilk oyundaki ölümlerin tüm suçu onun üzerine kalmış durumda. Sonuçta ilk oyunun sonunda ev patlıyor ve şehirde kimse "vendigolara" inanmıyor. Zaten bu yüzden Until Dawn'dan gelen karakter tımarhanede. Eğer suçsuzluğuna dair kanıtlar elde edilmezse müebbet hapis yiyecek. İşte tam burada Dr. Willis ve

Diana Black devreye giriyorlar. Dr. Willis karakterin doktoru, avukat da karakterin en yakın arkadaşıdır. Tam umutlar kesilmişken karakterin suçsuzluğunu açığa çıkaracak bir bilgi avukatın eline ulaşmıştır ama zaman kısıtlıdır. Gün batımına kadar her şeyi halletmeleri gerekmektedir. Bu anlatılanlardan yola çıkılarak oyunda korkudan ziyade gerilimvari bir havanın hâkim olacağı ön görülebilir. İki karakter dışında başka karakter yönetecek miyiz? Vendigolar yine karşımıza çıkacak mı? gibi soruların cevabı henüz netlik kazanmadı. Şimdilik hikâyeye kırıntılarını ile idare edip daha fazlasını bekleyerek sabredeceğiz. ♦



# Rafet Kaan Moral

## Geliyor gönlümün efendisi: God of War: Ygdrasil

Bu sene E3'ün en büyük bombalarından birisi şüphesiz 2018 yapımı oyunun devamı God of War: Ygdrasil oldu. Daha açılış sahnesinden oyunun karanlık bir tonda ilerlediğini anlayabiliyoruz. Karanlık bir gece, çakan yıldırımlar ve iki savaş tanrısı Kratos ile Thor'un mücadelesi ile yeni oyuna merhaba diyoruz. Üstelik ikilinin amansız dövüşünü ilk eden oynayarak tadacağız. Diğer bir önemli detay ise Atreus'un büyümüş ve bir delikanlı olmuş olması. Tahminin ilk oyunun sonunda tanıklık ettiğimiz sahneyi oynadıktan sonra birkaç sene ileriye gidiyoruz ve kontrolleri genç Atreus'a bırakıyoruz. Elbette Atreus ile ne tarz bir oyun sistemi benimseyeceğiz, merak konusu. Sonuçta Kratos dağları deviren bir adam ve Atreus genellikle yay ve ok ile takılan, daha narin yapıları birisi. Bu arada, Atreus'un fragmanın sonunda "Atreus gitti, benim adım Loki" demesi dikkat çekici. Kafa karışıklığı yaratmamak için God of War 2 yerine oyunun adına God of

War: Ygdrasil denmiş. Ygdrasil, İskandinav mitolojisinde tüm diyarları birbirine bağlayan, aynı zamanda koruyan ağaç demektir. Oyundaki önemini de artık oynayınca göreceğiz. Kratos, Thor ve Atreus dışında trailerde görüp teyit edebileceğimiz bir diğer karakterler de Cüce kardeşler Sindri ve Brok. Büyük olasılıkla silah ve zırh bakımından en büyük tedarikçilerimiz yine bu arkadaşlar olacak. Videodan izlenimlerim bunlar. Benim tahminime göre God of War serisi artık Kratos'u emekliye ayıracak ve GoW serisinin bayrağını genç Atreus devralacak. Eğer bundan sonra da başka bir GoW oyunu ile karşılaşarsak Kratos'un içinde olacağına hiç ihtimal vermiyorum. Hatta Kratos'un bu oyunun sonunu görememesi bile ihtimaller arasında. Yeni God of War: Ygdrasil herhangibir ertelenme olmazsa 2021 yılının ikinci çeyreğinde, PlayStation 5 için piyasadaki yerini alacak. ♦



# Tunahan Ertas

Serinin dördüncü oyununa doğru,  
ağır çekimde uçarken...

Microsoft ve Rockstar Games, E3 2020'nin bombasını patlattı! Microsoft sunumunun sonunda sahneye çıkan Rockstar Games kendilerinden GTA 6 beklenirken Max Payne 4'ü kısa bir trailer ile bizlere gösterdi. İlk bilgiler de sunumun ardından elimize ulaştı. Red Dead Redemption 2'nin oyun dünyasında çitayı farklı bir boyuta çıkarmasından sonra gözler Rockstar Games'in yeni nesle getireceği yeni oyuna çevrilmişti. Oyun dünyasında kendisine saygı duyulan ve bir o kadar da büyük bir kitlesi olan Max Payne'in devam oyununu görmek benim gibi tüm oyuncuları da sevindirdi ve heyecanlandırdı.

Tanıtım videosunda karanlık ve ıssız bir sokakta bulunan uzun bir binanın katına yaklaşıyor ve silahlarıyla hazırlanan bir karakteri görüyoruz. Tanıtımın devamında büyük bir ojetin giriş katından asansöre ve ardından en üst kata çıkan

kamerayı takip ediyoruz ki her yerde de öldürülmüş silahlı, takım elbiseli adamları görüyoruz.

Büyük bir odaya girdiğimizde bir elinde silahı diğer elinde telefonda konuşuyor ve "We are ready!" diyor. Tam bu noktada telefonun diğer ucundaki kişiye geçiyoruz ve evet kendisi Max Payne! Telefonu kapatıyor ve Coming Soon yazısı ile karşılaşıyoruz.

Son derece gaz bir tanıtım ve büyük merak uyandırıyor. Tanıtım sonrası üçüncü oyunun aksine ilk iki oyundaki karanlık atmosfere dönüşümüzün de bilgisi verildi. Ana karakterimizin Max Payne olmayacağı ama ana hikayede kemik rol oynayacağı, yeni karakterimiz ile Max Payne'in içinde bulunduğu bir maceraya çıkacağımız söylendi. Yenilenmiş aksiyon ve



shooter mekanikleri ile de yepyeni bir oynanış deneyimi bizleri bekliyor.

Rockstar Games Sanat Direktörü Aaron Garbut, oyunun açık dünya olmayacağını ve önceki oyunlar gibi ilerlemeli senaryosu ile aksiyonu, kan, ter ve gözyaşlarıyla atmosferini yaşatacak bir oyun olacağını da bilgisini verdi. Günümüzde artık neredeyse her oyunda açık dünya görürken Max Payne gibi saf aksiyon bir yapımı yeniden görmek çok heyecanlandırdı. Oyunun içinden sunulan tanıtım görüntüleri E3 2020'de gördüğümüz en iyi grafikli oyunlardan birini bize sundu. Mükemmel grafikleri, yeni senaryosu, kendine has oynanış mekanikleri ve özlediğimiz Max Payne ile Max Payne 4'ü heyecanla bekliyoruz!♦

# Şahin Derya

Indiana Jones'un yeni oyunu mu? Gönder gelsin paşam!

Geçtiğimiz aylarda yaşanan inanılmaz gelişmelerin sonucunu görüyor olmak mucize gibi. George Lucas'ın kendi imkanları ile LucasArts'ı Disney'den geri alması ve ismini bilmediğimiz bir oyuna başladığı haberlerine kimse inanmamıştı ama delili elimizde. Unreal Engine 4 grafik motorunu kullanan Indiana Jones

and Alexander's Tomb aynı nasıl böyle hızlıca, üstelik müthiş derinlikteki senaryosuyla piyasaya çıkartılabildi, şaşkıncı.

Böyle bir mucizeyi de ancak LucasArts ekibi gerçekleştirebilirdi zaten. Oyunu çalıştırmak için uzaylı bir ırkın gizli silahı kapasitesinde bir PC'ye de sahip olmanız gerekmiyor. Oyunun konusuna

gelince, neredeyse 2300 yıldır nerede olduğu herkesin merak konusu olan Büyük İskender'in kayıp mezarının peşindeyiz. Indy'ye bu kez Harrison Ford'un kendisiyle can verilmiş. İnanılmaz! Indy, 1962'de emekliliğiyle uğraşan biriyken, CIA onu ziyaret ediyor. Anlaşılan adamların elinde önemli bir ipucu var. "Çok önemli" dedikleri bir gizli mezarın nasıl bulunabileceği hakkında Indy'yi bilgi vermeden kullanmak istiyorlar. Doktor buna aldanmıyor ve eski dostu Tracy Chapman sayesinde planı öğreniyor. Kamçısı, tabancası, deri ceketi ve şapkasını alıp evine son kez veda ediyor, bu macerasının onun sonunu getireceğini de bilerek. Harrison Ford'un oyunculuğu inanılmaz.

Oyunun mekaniği çok ilginç. Cep telefonu ile Bluetooth'la PC, konsol gibi ortamlara bağlandığında, size öyle şeyler yaptırıyor ki sesinizi, yüz ifadelerinizi algılasın. Çok hassas tuzakları imha ederken de kulağınıza dayayıp size ilettiği sesler ile gerçekten zor ve ter döktüren sahneler yaşıyor. Kamçıyı kullanmak için telefonu savurmak çok hoşuma gitti. Fiyatı ne olacak bilemiyorum; ama her lirasına değeceğini kesin. ♦







# Emre Öztinaz

Warcraft IV'ün zamanı çoktan geldi sanki, ne dersiniz?

Her ne kadar Blizzard E3'de yer almasa ve oyunlarını kendi etkinliği olan BlizzCon'da -ve nadiren de olsa Gamescom'da- duyurmayı tercih etse de, sizce de E3'e ihtisamlı bir giriş yapmak için ideal bir oyun olmaz mıydı Warcraft IV?

Warcraft III: Reforged faciasından sonra hem oyuncuların hem de hayran kitlesinin gönlünü kazanmak adına, elinde bulunan muazzam Heroes of the Storm motorunu da kullanarak yepyeni bir Warcraft oyununu çıkartmanın vakti geldi de geçiyor bile. Yani elinde muazzam ve unutulması zor karakterler, müthiş bir dünya ve son derece derin ve detaylı bir

hikaye bulunuyorken, bunu bize çok mu görüyorsun ey Blizzard? Gerçi şimdi Blizzard bu oyunu duyursa ve çıkış tarihi olarak da "Blizzard Soon™" dese ve biz de basitten bir matematik yapmak istesek; oyun bu sene duyurulsa en az bir sekiz sene geliştirme süreci devam eder, altı yıl da alphyadı betaydı derken geçer, son dakika da bir sene kadar erteleme alırsa, nereden baksanız oyunu aşağı yukarı 15 seneye ancak oynarız. Neyse siz duyurun da en azından geliştirildiğini bilelim kardeşim yeter artık ya! Ay! Bana bir hal geliyor! Warcraft IV çıkana kadar "Uçan Emre" olarak programlara katılmaya gidiyorum. ♦

# Nurettin Tan

Taktik stratejinin zirvesi geri dönüyor: XCOM 3

E3'te Serdar Ortaç'ın Cyberpunk'ta oynayacağını ilan ettiği anı beklerdim ama XCOM 3'ün duyurulacağını beklemezdim. Chimera Squad'ın daha kırkı çıkmamışken XCOM 3'ün geldiğini duymak kız arkadaşımın hamile olduğunu söyleme ihtimalinden daha büyük şaşkınlık yarattı sayın okuyucu ve inanın XCOM 3 bangır gümbür geliyor! Bildiğiniz üzere ADVENT dünyayı ele geçirmek için âdemoğluna saldırmış ve XCOM sayesinde darmadağın olmuştu. Bu sefer sen misin bize saldıran deyip biz onların gezegenine hücum ediyoruz çünkü ABD'nin yeni başkanı olan Elon Musk'ın oğlu Eloff Musk Elerium'un pilli arabalar için muazzam bir enerji kaynağı olduğunu keşfediyor. Kısacası XCOM 3'te ADVENT ve Elder'in dünyasına çullanıp bu sefer biz onları köleleştirmeye çalışacağız.

Öncelikle karakter yaratma konusundaki çeşitlilik gözlerimi yaşarttı lokum okuyucu. Chimera Squad'dan hatırlarsınız bu uzaylı

pisliklerin bazıları bu dünyada kalmıştı. Tabii ki tahmin edeceğimiz üzere artık askeri birliği-mize Sectoid'ten tutun da Muton'a kadar her türlü uzaylı çeşidini katabiliyoruz. Ama bitti sanıyorsanız bitmedi! Asıl sürpriz şu; melez Japon Muton insan kırmaması mı ararsınız, siyahı veya Doğu Avrupalı Sectoid mi seçersiniz tamamen size kalmış. Askerlerin cinsiyetlerini bile ayarlayabiliyorsunuz, muazzam! Sadece tek bir örnek vereceğim kafayı yiyeceksiniz; annesi Alman babası Thin Man, femine erkek ya da The Last of Us 2 kaslı kadını yaratabilme seçenekleri bugünün ayrımcı hetero dünyasına resmen şaplak, pardon tokat gibi bir gönderme olmuş.

Firaxis'in planlarına göre oyun önce Epic Games'e özel olarak çıkıp hiç satamadıktan bir yıl sonra Steam raflarında yerini bulunca dehşet bir ilgi ve tadına doyumaz satış rakamlarına ulaşacaktı. Şimdiden heyecanla bekleddiklerim listesine ekliyorum; Bir XCOM 3 bir de Fifti Şeyds of Girey 3. ♦







## AYNI... OYUNU.. PAYLAŞAMAYANLAR

Yani milyonlarca oyun için den aynı seriyi tutturmayı başaran yazarlarımız da oldu tabii. Ceyda ve Ridvan'ı tebrik ediyor ve Witcher alemine kattıkları fikirler için teşekkür ediyoruz. Kısırları adresinize postaladık, afiyet olsun arkadaşlar!

### Ceyda Doğan Karas The Witcher: Üç Buçuk

Bazı seçimler olacakları değiştiremez çünkü kaderden kaçmak oldukça zordur. Ciri'nin en büyük isteği buydu elbet, şimdi bir Witcher olarak hayatını sürdürüyor. Durum böyle olunca CDProjekt RED'in farklı adımlar atacağını zaten biliyorduk. Yeni Witcher oyununda bizi, hikaye dışında özgür mod bekliyor. Burada her karakterin kendi hikayesi mevcut. Ana hikayemiz ise Geralt'ın artık sorumlu olduğu oğlu var ve amacı, ona sıradan hayat sunmak. Ciri ise tam tersini düşünüyor ve ona Witcher olmanın güzelliklerini aşılama çalışıyor. Witcher 3'teki seçimlerinize bağlı olarak Geralt'ın hayat arkadaşına siz karar vermiş olacaksınız.

İşin güzel kısmı bu sefer kahramanımız sadece Geralt veya Ciri değil, aynı zamanda sesiyle büyülemeye devam eden Dandelion, kurbanlarını emikleyerek hayatta kalan Queen of the Night'in yerini özür modda alabilir ve hikayeye farklı boyut katabilirsiniz. Diğer tarafta koca malikanenin hizmetçisi olmak da ilginç olabilir. Ya da hancı olup, maceralarını size anlatan kahramanları dinleyebilirsiniz. Witcher 3.5'ta her karakterin kimliğine bürünmek ve onları özelleştirmek mümkün. Dikkat etmeniz gereken her karakterin artısı olduğu kadar eksisi de var. Karakterinize vereceğiniz yeteneklerin sayısından fazla ve oynadığınız o kadar temiz ki her

türlü silahı kullanabilirsiniz! Avcı olarak koca baltayı savurup, yanında hançer fırlatmak da mümkün yani. Yani Witcher evrenine ayak uyduran "her şeyi" deneyimleyebilirsiniz! Hayvanları yanı başınızda tutabilir, bir mağarada yaşayabilirsiniz. Bu arada hava durumuna göre popoyu kollamakta fayda var. Çantanız sınırsız alana sahip, ne varsa yükleyebilirsiniz. Ek olarak ata da binebilirsiniz, ayıya veya pantere de. Kendinizi hayatta tutmaya çalışırken bineklerin için de avlanmayı unutmayın, yoksa sizi yemeleri mümkün ve ölürseniz dönüşü de yok. Bu da seçtiğiniz karaktere baştan başlayacağınız anlamına geliyor. ♦

### Ahmet Ridvan Potur The Witcher 4: Yeşil Vadi

Geçtiğimiz ay The Witcher 3: Wild Hunt'ın beşinci yılını kutladığımızda kimsenin aklında yeni bir Witcher duyurusu yoktu. Geçtiğimiz günlerde E3 2020'nin dijital olarak düzenleneceğini duyduğumuzda kimsenin aklında yine yeni bir Witcher duyurusu yoktu. Evet, Witcher evreni GWENT: The Witcher Card Game ve Thronebreaker: The Witcher Tales ile oyun dünyasında büyümeye devam ederken kimsenin aklında yeni bir Witcher duyurusu yoktu. CDProjekt Red logosunun ardından ekranlara Henry Cavill geldiğinde de kimsenin aklında yeni bir Witcher duyurusu yoktu. Herkes Keanu Reeves'in ardından iyi bir oyuncu olduğu bilinen Henry Cavill'in Cyberpunk 2077'de de yer alacağını düşünmüştük.

Sahne kararır Henry'nin gözleri kedigözü şekline büründüğünde nefesler tutulmuştu. Henry'nin boynunda beliren gümüş madalyon titremeye başladığında ise ağlamaya başlamıştık. Sosyal mesafeyi bir kenara bırakıp bütün ofis birbirimize sarılarak yayınlanan fragmanın büyüüne kendimizi kaptırdık. Kaer Mohen'in eski sinyal kulesinin tepesinde yüzünü güneşe dönmüş Roach bizlere yeni bir amaç yeni bir macera müjdeliyordu. Duyurunun ardından Reddit'te açılan bir başlık ile CDProjekt Red'in yıllar önce bir Türk filmine sakladığı easter egg'den haberdar olduğumuzda adeta axii ile büyülenmiştik. Lütfü'ye rüyasını anlatan Tosun Paşa "at murattır, yeşillik ottur, Roach yeni oyundur" diye boşuna dememiş. Oyunun hikayesine gelecek olursak,

Yeşil Vadi için mücadele eden iki aile, Sons of Wired ve Sons of Expedition, güneyde baş gösteren Nilfgaard tehlikesine karşı bir araya gelir. Bu ittifakın kurulması, Sons of Wired'in eski krallıkların sözü en çok geçen paşası rolüne soktukları Henry ile mümkün olmuştur. Henry, bir yandan bu iki aileyi bir arada tutarak istilaya karşı direnmeli, diğer yandan da Nilfgaard Kralı'nın biyolojik kızı Ciri'ye karşı olan hislerini saklı tutmalıdır. Çünkü kızın manevi babası Rivialı Geralt kontrat peşinde Yeşil Vadi'ye kadar gelmiştir. Geralt'ın çizmelerinde kontratları tamamlarken güzel kızımızı bir üçkâğıtçıdan korumak için sizler de bizim kadar heyecanlanıyorsanız, The Witcher 4: Green Valley'i istek listenize eklemeyi ihmal etmeyin! ♦



YENİ

# All About Space

# TÜRKİYE'DE

UZAY BİLİMLERİ VE  
ASTRONOMİ DERGİSİ

POPULAR  
SCIENCE  
EKİBİNDEN  
YENİ BİR  
DERGİ

TEMMUZ  
SAYISI

BAYİLERDE  
KAÇIRMAYIN



POSTER  
HEDİYE

Dünya Dışı Yaşam Arayışı  
& Uzaklara Yolculuk





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

# İNCELEME



Sayfa  
56

## VALORANT

Riot Games'in yeni gözdesi yaz aylarına son derece kuvvetli bir giriş yaptı!



# THE LAST OF US PART II





Yapım Naughty Dog  
Dağıtım SIE  
Tür Aksiyon  
Platform PS4  
Web thelastofus.playstation.com



# DAHA KARANLIK, ACIMASIZLIKLA DOLU BİR MÜCADELE

**M**edeniyet tamamıyla çöktüğünde hangi ahlak kurallarından bahsedebiliriz? Hiçbirinden. Tek gerçek hayatta kalmak olacaktır, buna emin olabilirsiniz. İyilikle hareket edenler kötülükle cezalandırılacak, sadece güçlü olan kazanacak...

The Last of Us bize hayatta kalma mücadelesinin en duygusal halini yaşatmıştı, Part II ise en vahşi halini gösteriyor.

Dostumuz çok az, düşmanımız ise sayısız.

Takırdayanı, üstünlük sağlamak isteyen adamı, silahlı kadını, koşanı, izcisi, mayını, tuzağı...

Tehlikenin adını siz koyun, oyun size bunu bir tabakta sunsun.

Seneler geçmesine rağmen her şeyin daha da kötüye gittiği bir ortamda, Ellie ve Joel ile tekrar buluşmaya hazırsanız, ben de size neyle karşılaşacağınızın ipuçlarını verebilirim.

## **Çocukluktan, genç kızlığa...**

Belirtilmesi gereken ilk husus, ilk oyunu öyle ya da böyle oynamanız gerekmesi. Şayet ki oynamazsanız yeni oyundan da keyif alırsınız ama bazı anlamadığınız noktalar olabilir, Ellie ve Joel'in ilişkisine de hiç anlam veremeyebilirsiniz. Bunların üzerine müthiş bir oyunu da oynama fırsatını kaçırmış olursunuz üstelik. Dolayısıyla pamuk eller cebe; önce The Last of Us Remastered'ı oynuyor, ardından Part II'ye geçiyorsunuz. Anlaştık mı?

O zaman gelelim olaylardan beş yıl sonrasına... Spoiler vermemek adına ilk oyunun sonunu bile konuşmayacağım ama zaten elimizdeki eserden de anladığınız üzere Ellie ve Joel paçayı kurttırıyor. Artık araları limoni olan ikili, barışçıl bir kasabada yaşamlarını sürdürüyor; ayrı evlerde, kendi hayatlarında...

Yeni hayatları onları daha stabil bir yaşama itmiş ama içinde buldukları dünya düzeni yüzünden, düzenli aralıklarla keşfe ve zombi avlamaya çıkmaları da gerekiyor. Tabii bu sırada diğer insan toplulukları ve özellikle WLF (Washington Liberation Front) ile karşılaşmalar da gerçekleşiyor

Ellie artık kurtulmaya çalışmıyor. Kaçmıyor. Kimseye ihtiyaç duymuyor. Kendi ayakları üzerinde fazlasıyla durabilen, çatışmalardan kaçmayan,



## HER GÜN YATMADAN ÖNCE, TOK KARNINA

Hayatta Kalma, Üretim, Gizlilik, Hassasiyet ve Patlayıcılar. Bunları not edin. Her ne kadar oyuna başladığınızda bu özelliklerin bir kısmı daha açılmamış olsa da oyunda ilerledikçe ve girdiğiniz mekanlarda, bir yerlerde duran dergileri göz ardı etmediğinizde hepsine kavuşuyorsunuz.

Yine etrafta bulabileceğiniz hapları (Çoğu banyolarda oluyor.) kullanarak geliştirebileceğiniz bu özellikler, Ellie'ye mücadelesinde gerçekten büyük fayda sağlayabiliyor.

Hayatta Kalma sağlığınıza ilgili geliştirmeler ve etrafı dinlemeyle ilgili özellikler sunuyor. Üretim, tahmin edebileceğiniz gibi hem eşya, hem de sağlık paketlerinin üretimiyle ilgili artılar getiriyor, Gizlilik kısmında ise tabancamıza susturucu takma imkanı ve gizlenirken daha hızlı ilerleme gibi özellikler yer alıyor. Silahlarımızla daha keskin atışlar yapabilmemize dair yetenekler içeren Hassasiyeti, silahlarımızı ve tuzaklarımızı daha da etkin kullanmamızı sağlayan Patlayıcılar takip ediyor.

Bu kısımların tümü, nasıl bir oynanış benimsiyorsanız, ona doğru bir yönelim amaçlıyor. Şahsen Hayatta Kalma kısmını ön plana koymanızı öneririm; aynı şekilde Üretim ve Gizlilik de hayat kurtarıyor. Hassasiyet ve Patlayıcılarda yer alan özellikler biraz daha butik; ancak diğer kısımlarda gerekli özellikleri alınca bu tarafa uğramanızı öneririm.



korkmayan, Lara Croft'ın küçüklüğü gibi bir imaja sahip olan, güçlü bir genç kız. Takırdayanlarla dolu bir mekan onun için sadece aşılması gereken küçük bir engel. Eli silahlı adamlarla dolu bir kamyonet mi var? Ondan kaçmak yerine, hepsini nasıl durdurabileceğini düşünüyor. Oyunun her aşamasında Ellie'nin kararlı ve güçlü halini görüyor, ona bir anlamda hayran kalıyoruz. (Ben o zombilerden bir tane göreyim, kasabadan dışarı adım atmazdım.) Joel ise biraz yaşlanmış ama eski enerjisinden hiçbir şey kaybetmemiş. Halen kararlı, halen güçlü. O artık ilk oyunda Ellie'nin düştüğü pozisyonda fakat eşlikimiz olması hiç de fena bir duygu değil. Ellie'ye bu defa Joel dışında başka karakterler de eşlik ediyor. Bazen yalnız takılıyor, bazen de Dina veya bir başkası bizle birlikte göreve katılabiliyor.

### Saklan dedim!

Önceki oyuna kıyasla, ekip arkadaşlarımızın dış dünyayla olan alakasında bir değişim var. Artık onlar da bir ölçüde görüle-

biliyor. Atmaca gözlü düşmanlarımız bizi 1500 metreden seçebiliyorken, arkadaşlarımızı daha yakında fark ediyorlar ama bizi gördükleri gibi de davranmıyorlar gibi, garip bir durum söz konusu. Ekip arkadaşlarımız pek zeki değiller. Yine de birilerini gizlilikle öldürme fırsatı yakalarlarsa, biz birisini haklarken, onlar da diğerleriyle ilgilenebiliyor. Tabii başka oyunlarda olduğu gibi hedef seçip, "sen onu öldür, oraya git" gibi komutlar veremiyoruz. (Versek iyi olurmuş bak; şimdi düşününce hoşuma gitti.)

Bu durum da bizi tek başımıza bir ordu olmaya yönlendiriyor –ki oyunun sonlarına doğru hepten yetenek ağacına dönüşüyoruz. (Bu sayfalardaki bir kutuda hangi yetenekleri kazanabildiğimizi görebilirsiniz.)

Oyunda bir görev mantığı yok, genellikle diyalogların ilerleyişinden ne yapmamız gerektiğini anlıyoruz. Bu da zaten çoğunlukla 3 tane zombi öldür, 8 tane mantar topla gibi işler oluyor... İyi şakaydı, şu an suratınızı görmek isterdim. Elbette böyle







bir görev yapısı yok; genellikle bir yerden, bir yere varmaya çalışıyor ve arada bir takım çatışmalara giriyor, geçecek doğru deliği bulmaya çalışıyoruz. Bu da dediğim gibi bir görev yapısı içinde olmuyor, sağlam bir hikayedeki kahramanın macerasında rol alıyormuş hissi oluşturuyor. Daha önce Uncharted 4'te gördüğümüz gibi, burada da artık çizgisel senaryo ilerleyişinin yanında, bir ortama salıverildiğimiz bölümler bulunuyor. Bu kısımlar Uncharted 4'e göre çok daha iyi yedirilmiş, çoğunlukla özgür bırakıldığını anlamıyorsunuz bile.

Bunun ilk örneği oyunun hemen başlarında, at üzerinde dolaşabildiğimiz bir alanda ortaya çıkıyor. Hatta bu kısım öyle ki, bir haritamız bile oluyor; gezilebilir yerler soru işaretiyle haritada gösteriliyor. Bu durumun at söz konusu olmayan, yayan gerçekleşen, daha ufak versiyonları da karşımıza çıkabiliyor.

Söylediğim gibi, bu özgür kısımlar oyuna çok iyi yedirilmiş. Asıl görevin peşinden gittiğinizi sanırken aslında "doldurma" bir alandanız ve fark etmiyorsunuz. Ta ki iş uzayana dek...

Evet, bazı bölgeler o kadar fazla araştırılacak yere sahip oluyor ki ne yaptığınızı tamamiyle unutup, "Dur ya bodrumdaki çamaşırlığın en solundaki dolabı açmadım!" derken buluyorsunuz kendinizi.



Gerçekçi yaklaşın duruma ve düşünün; zombi istilası olmuş, her yer talan edilmiş, şehirlerde yaşayan kalmamış ve kaynak arayışındasınız. Villalarla dolu bir siteye denk gelseniz, kapıları da açık, her yere girip, her dolabı açmaz mıydınız? Belki bir gününüz tek bir villayı talan etmekle geçerdiniz... Oyunda elbette bu kadar çok seçenek sunulmuyor bize ama iki-üç katlı bir binaya girdiğimizde, her köşesini aramadan da çıkmak istemiyoruz. Silah geliştirmek için parçalar, ilaçlar, sağlık paketleri... Nereden, ne çıkacağını bilemediğiniz için karıştırıyor da karıştırıyorsunuz.

Bu mekanlar bolca envanterin yanında, güzel bir miktarda da zombiye ev sahipliği yapıyor. Onlarla olan mücadelede serbest dolaşım zamanına eklenince, günlük oyun seansınızı sadece bu bölgelerin birinde haralayabiliyorsunuz. Kendimizi geliştirmek için bulacağımız eşyalar elbette önemli, oynanışa da katkısı büyük ama bir ara o kadar çok çekmece, dolap peşinde koşmuşum ki Kürşat'a mesaj attım dayanamayıp; "Bu ara kısımlar oynanış çok bölüyor!" diye yakındım. O da, "Sakin ol champ" dedi zira oyuna erkenden ulaşmışız, derdine başlatma diyordu.





### Bir çatışmanın anatomisi

Diyelim ki ceplerimiz son derece dolu çıkacağıımız bir mekan bulduk ama içinde de çeşit çeşit zombi var. Mesela Takırdayanlar... Oyundaki en tehlikeli tür zira yakalanırsanız, direkt ölüyorsunuz. Hemen yanında Koşucular var. Sizi kolaylıkla gören ve tüm ortamı da velvele-ye verip herkesin peşinize düşmesini sağlayan, saygısız zombiler. Neyse ki yakalanırsanız sadece sağlığınızdan gidiyor... Allah göstermesin, Aksaklar var bir de. Bunlar ağır hareket ediyor ama hem indirmek zor, hem de zehir salgılayarak bir hayli asap bozuyorlar. Onları öldürdüğünüzde yakınlarında durmayın, patlama eğilimleri var.

Oyundaki yapay zekanın en güzel örneklerinden biri olan İzciler de bir başka dert. Bunlar kesinlikle diğer arkadaşlara göre daha akıllı ve saklanıp gizlenerek bize saldırmak için en uygun vakti kolluyorlar. Eğer siz de bir yere gizlenip çıkmalarını beklerseniz sonsuz bir döngüye giriyorsunuz ve kimse birbirini bulamıyor. Her zombi türü –daha önceki oyunda olduğu gibi- öldürmek için farklı stratejiler gerektiriyor. Elbette hepsini pompalı tüfeğin kurşunlarıyla öldürebiliyorsunuz

### Erteleme

Sonucusu salgına denk gelmek üzere, oyun iki kez ertelendi. Bu yılın Şubat ayında çıkması gereken oyun, 2019 Ekim ayında yapılan bir açıklamayla Mayıs sonuna ertelendi. Mayıs yaklaşırken, Nisan ayında ise salgın nedeniyle oyunun belirsiz bir tarihe ertelendiği duyuruldu ama kısa sürede bu tarih netleşti, oyun 19 Haziran'da PS4 sahipleriyle buluştu.

ama üzerinize aynı anda hem Takırdayanı, hem Aksağı, hem de Koşucusu gelince genelde karar ölümünüz oluyor. Dolayısıyla –özellikle Takırdayan olan ortamda- gizliliği elden bırakmamanız lazım. Ha, tuzağınızı kurmuşsunuzdur, molotofkokteyliniz hazır, o zaman problem yok; takın tüm zombileri peşinize, akın gidin. (Buna rağmen yine ölebilirsiniz.) Konuya geri dönelim. Mekandayız, zombileri hakladık, iş geldi araştır-

maya. Artık köşe bucak gezeceksiniz. Etrafta bulabileceğiniz arasında, daha önce söylediğim gibi silah parçaları, ilaçlar, sağlık paketleri ve cephane olabiliyor. Çeşitli eşyalar oluşturmak için gereken paçavralar, koli bantları, makaslar vb. eşyalar da yine araştırmalarınız sonucunda çantanızdaki yerini alıyor. Bunların dışında koleksiyon kartları bulup koleksiyonunuzu geliştirebiliyor (Kozmetik bir iş.) veya orada burada yer alan notları okuyup insanların hikayelerini takip edebilirsiniz. Bu notlarda önemli bir detay var ki o da zaman zaman şifreler içermesi. 1'den 99'a kadar sayı kabul eden, üç kısmı kasalarda kafadan uydurma bir kombinasyon tutturmak imkansız olduğu







için, bir yerlerde, bir kasa gördüğünüzde mutlaka etrafı kolaçan edin. Şifre bazen notlarda yer alıyor, bazen duvardaki bir panoda, bazen de küçük bir matematik probleminde... Kasalardan inanılmaz eşyalar çıkmıyor ama etrafta dağınık olarak bulacağınız eşyaları bir arada görebiliyorsunuz.

Neredeyse hepsi kullanıldıktan sonra yok olan eşyalardan oluşan envanteriniz, silahlarınıza daha kolay ulaşmanızı sağlayan kemerlerle de geliştirilebiliyor. Böylece hem tabancalarınız, hem de tüfekleriniz arasında kolayca geçiş yapabiliyorsunuz. Ve tabii ki yayınız... Yayına kavuştuktan sonra iyice Lara Croft'a dönüşen Ellie, bu silahı sayesinde düşmanlarını tek atışta ve son derece sessiz bir biçimde haklayabiliyor. Elbette yayın kullanımı çok kolay değil ama iyi atışlar yapınca da kendinizi gerçek bir avcı gibi hissediyorsunuz. Oklarınızı patlayıcı haline getirebildiğiniz özellikleri de alırsanız, deşmeyin keyfinize... Tabii ok üretmek için materyal gerekiyor ve onlarca ok üretmek de imkansız olduğu için, bu silahı ancak çok gerekli durumlarda kullanıyorsunuz. (Kafa atışı yapmayı

başarırsanız, okunuzu geri alma şansınız da oluyor.)

### İnsanlar! İnsanlarımız...

Sanırsınız ki dünyada bir avuç insan kalsa herkes barış içinde oturacak... Öyle bir şey olamayacağını oyunda rahatça görüyoruz. İlk oyunda da insanlarla mücadele ediyorduk, şimdi de WLF ve başka tarikat benzeri oluşumlar rekabet oluşturuyor. İnsanların zombilerden en büyük farkı elbette akıllı olmaları. Üstelik artık karakter sahibi birer kişiler. Birbirleriyle isimleriyle hitap ederek konuşuyorlar, anılarını anlatıyorlar, problemlerini paylaşıyorlar ve biz de arkalarından sinsice yaklaşıp onları bir anda öbür tarafa yolluyoruz. Farklı farklı silahlar taşıyan insanlar, bizi fark etmediklerinde önceden belirlenmiş patikalarında ilerliyorlar. Fark ettiklerinde ise nereye saklandıysak, oraya doğru ihtiyatlı bir biçimde yaklaşıyorlar –ki bu herhalde yaptıkları en salakça şey. Düşünün, bir yerde, birisinin bir çıkıntının arkasına saklandığını gördünüz. Öyle bir çıkıntı ki sağı solu da boş, belli ki adam orada. Silahlı rakibinizin üzerine kendi



## SİLAH DEYİP GEÇME, TANI...

Söylemişim ya, Ellie artık o korkak, aciz kız değil diye; bunun en büyük kanıtlarından bir tanesi de sahip olduğu silahları, bulduğu tamirat masalarında geliştirebilmesi.

Bir silahı geliştirebilmek için ilk gereksiniminiz elbette silahın kendisi ve etrafta bulabileceğiniz geliştirme parçaları. Çok rastgele bir biçimde bulabileceğiniz masaları kullandığınızda hangi silahınızı, nasıl geliştirebileceğiniz ekrana geliyor ve burada Atış Hızı, Stabilite, Silah Tepmesi ve Kapasite gibi alanlarda geliştirmeler yapabiliyorsunuz. Hangi silahı daha çok kullanıyorsanız, ilk önce onu geliştirmenizi tavsiye etmek çok doğal olacak tabii ama bundan daha önemlisi, hangi silahın en kötü kalan özelliği hangisiyse, önce o yönde bir geliştirme yapmak gerekmektedir. Oyunu normal zorluk seviyesinde oynadığınızda cephane hiç de fena bulunmadığı için ben kapasite kısmına ilk önce yöneldim ve daha sonra diğer seçenekleri değerlendirdim. Uzun namlulu tüfeklerde stabilize işe yarıyor, tabancalarda da atış hızını artırmak, özellikle zombileri daha hızlı haklamanızı sağlıyor. Silah geliştirmeleri oyunu bir nebze daha kolaylaştırıyor ama bu kısma hiç uğramasanız da oyunu baştan sona, yeteneklerinize biraz daha güvenerek götürmeniz de olası.







silahınızı doğrultup yürümenin ne gibi bir anlamı olabilir? Açık alanda, net bir hedef olarak yürümenin mantıksızlığını düşünün... İşte düşmanlarımız, sevgili insanlarımız, saklandığımız yerin hemen yanında bir ceset tepeciği oluşmuş olsa bile aynı noktaya, aynı salaklıkta ilerliyor ve biz de onları avlıyoruz. Şayet ki kalabalıklarsa bu formül işlemiyor; en azından bir kişiyi indiriyoruz ama gerisi için bir çözümümüz olmuyor.

Kocaman bir alandayız, saklanacak yer de çok ama üzerimize gelen insanların sayısı da iki elin parmakları kadar. Bir kişinin dikkatini çekmeye çalışsanız, diğerleri de duyacak. Eh, birinin arkasından yaklaşıp öldürmeye çalışsak zaman alıyor, diğerleri görecektir. Herkeste tüfekler, tabancalar... Ve bazıları yanlarında av köpekleri getirmiş! Köpekler, insanların Takırdayanları. Kokumuzu takip edebildikleri için onlardan saklanmak neredeyse imkansız ve tüm tabura haber veriyorlar sağ olsunlar. O yüzden, eğer köpeklerden destek alan bir grup insana denk gelirsiniz önce köpekleri ortadan kaldırın, sonra diğerlerinin icaplarına bakın. Evet köpek öldürmek çok vahşi geliyor kulağa ama oyunu oynarken bir şekilde hayatta kalma mücadelesi içinde olduğunuzdan, Nazilerin köpeklerini öldürüyor gibi bir hisle, her şeyi çok daha

normal yapıyorsunuz. (Hayvanları çok seviyorum, bana saldırmayın!) Çatışmalar sırasında çok çok akılda kalıcı değil ama nadiren de olsa hem zombilerin, hem de insanların bir arada olduğu alanlara denk geliyoruz. Burada diğer insanlar diyor ki, "Dikkat edin, zombiler de burada." Zombiler de cevap veriyor, "Grrrr..." Ve biz de bir köşede pusuya yatmış bekliyoruz. Bekliyoruz ki insanlar, zombilere yeterince yaklaşsın. Yeterince yaklaşsınlar ki birkaç molotfokteyli, birkaç tane patlayıcıyla kıyamet kopartalım. Evet, gerçekten de bu tipteki bir yaklaşım

zombilerle insanların birbirlerine hunharca saldırmamasıyla sonuçlanıyor ve biz de korunaklı bir yerden alev alev yanan zombilerin insanlara saldırışını, tüm olan biteni izliyor, dilersek arada müdahale ediyor, istemezsek de en son sağ kalanları (Genelde zombiler oluyor.) (Zombilere "Hastalıklılar" deniyor aslında ama bence halen bayağı zombiler.) biz temizliyoruz. Her şeyin planlayıcısı olup hiçbir şey yokmuş gibi kaosu izlemek gerçekten çok keyifli, bu tipte ortamlar daha fazla olsaymış keşke dedirtti... Bir heyecan verici an da senaryoya bağlı kısımlarda olabiliyor. Bu da aslında Days







## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Aslında oyun yeterince hareketli başlıyor ama sonra olanlara kıyasla yine de bir giriş kısmı olduğunu düşünebilirsiniz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Günde yeterli miktarda oynadığınız takdirde, bir haftanın sonunda oyunu tamamlayacak ve çok tatmin olacaksınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Eğer oyunun New Game+ kısmına uğramazsanız, oyunla işiniz bitiyor diyebiliriz.

Gone'daki zombi sürüşü saldırısını andırıyor. Başa çıkmamızın mümkün olamayacağı sayıda zombi, çeşitli yerlerden fırlayarak peşimize düşüyor ve bunlardan kurtulmak için tabana kuvvet koşturmaya başlıyoruz. Arada yine senaryo gereği tökezliyor, yakalanıyor ve gösterilen tuşa basarak kurtulmaya çalışıyoruz. Başarılı olursak çıkışa ulaşıyor ve zombileri de geride bırakıyoruz. Bu tipteki sahneler çok etkileyiciydi, aklınızdan çıkmayacağından eminim...

### Yaşayarak öğrenmek...

Anlatarak değil, yaşanarak tecrübe edilecek bir deneyim olmuş Part II. Senaryoyla ilgili ser verip sır vermemek için resmen size hiçbir şey anlatmadım. Oyunda birkaç tane, "Ha#\$@" diyeceğiniz olay var, onlara da elbette değinmiyorum. Yapımcılar ilk oyun gibi sürekli vurucu olaylar yerine, daha normal ama bir o kadar da verdiği duygu sağlam olaylarla oyunu

bezemiş. Ellie'yi çok ama çok daha iyi tanıyor, iletişime geçtiği insanları da resmen aklınıza kazıyorsunuz.

Türkçe seslendirme tek kelimeyle mü-kemmel olmuş. Oyunun hiçbir yerinde sırtıtmıyor, küfürse küfür, yabancı şarkıya yabancı şarkı, her şey müthiş bir harman olarak duyuluyor. (Dublaj düşmanı biri olarak ben beğendiysem, herkes beğenir gibi geliyor.)

Görsellik ise tek kelimeyle muazzam. Özellikle yıkık dökük binaların içleriyle uğraşan arkadaşlara saygım inanılmaz arttı; o kadar detayla uğraşmak tam olarak deli işi bana sorarsanız. Emin olun karakter modellemeleri, motion capture'ı 1 yıl sürdüyse, 2 yıl da mekanlarla uğraşmışlardır. Her PS4 sahibi bu oyunu zaten alacak, o yüzden daha fazla söz söylemiyorum. Emeği geçen herkesi tebrik ediyorum, iyi ki varsınız da böyle kaliteli oyunlar oynuyoruz... ♦ **Tuna Şentuna**



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 At üstünde veya yayan olarak dolanıyoruz.

%25 Çekmece açıp raf karıştırıyoruz.

%25 Zombi avlıyor, çatışmalara giriyoruz.



## ARTI

- + Karanlık senaryo içinize işleye işleye, çok oturaklı ilerliyor.
- + Türkçe seslendirme inanılmaz.
- + Görsellik ve diğer tüm detaylar ileri seviye.

## EKSİ

- Serbest bölgeler oyunun ilerleme hızını kesiyor.
- Oynanış mekaniklerinde herhangi bir yenilik yok; hep gördüğümüz şeyler.

## SON KARAR

İlk oyunun fanatiklerinin zaten gözü kapalı satın alması gereken oyun, yeni gelenler için de son derece tatmin edici. Özgürce dolaşabildiğimiz ara kısımların oyunun senaryosunu bir anda durdurmasını göz önünde bulunduramazsak, TLoU hak ettiği devam oyununa kavuşmuş diyebiliriz.

90







Yapım Netherrealm Studios Dağıtım Warner Bros. Interactive Entertainment Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch, Stadia Web mortalkombat.com

# Mortal Kombat 11 Aftermath

Tam her şey bitti derken...

Dövüş oyunlarının DLC'ler ile geliştirilmesi- ne alıştık. Yeni karakterler, yeni mekanlar paralı, yeni mekanikler bedava olarak bir hayat sürüyoruz. DLC'ler fazla birikince de oyun yeni bir paket olarak derlenip toplanıp yeniden satışa çıkıyor, bir de gidip onu alıyoruz. Mortal Kombat cephesinde olan olaya bir hayli enteresan zira Aftermath adlı DLC, oyuna kocaman bir hikaye kısmı ekliyor. Ve üç tane de yeni karakter.

Bence artık bir spoiler sayılmaz, MK11'in sonunda Kronika'yı yeniyorduk –ki Black Mirror bölümü olmadığı için zaten bunun öyle ya da böyle gerçekleşeceğini oyunun en başından biliyorduk. Aftermath tam olarak bu olayın ardından başlıyor. Tam rahat bir nefes alacakken Shang Tsung, Raiden'in kardeşi Fujin ve Nightwolf bir yarıktan çıkageliyor ve "yardımınız gerekiyor" diyor. Bir anda zaman- da yolculuğa başlıyor ve Kronika'nın tacının

peşine düşüyoruz. Tabii bundan sonra gelsin yeni dövüşler, gelsin macera...

Hikaye kısmı elbette ki ilk, orijinal bölüme kıyasla daha sığ ama özellikle ara sahnelerdeki dövüş koreografileri gerçekten çok başarılı, hepsini tekrar tekrar izleyebilirsiniz. Fujin ve Nightwolf'un yanında yeni eklenen Sheeva'yı da denememize izin veren hikaye bölümü iki farklı sonla bitiyor ve bir tanesi, sanki yeni bir DLC'nin habercisi gibi.

Yeni karakterlere gelecek olursak, Fujin, Sheeva ve Robocop'ı görüyoruz. Fujin rüzgar saldırıları ve arbaletleyle savaşıyor, havada yürüyüp düşmanını şaşırtabiliyor. Ne var ki ben kendisini çok sevmedim. Aynı Sheeva ve Robocop gibi. Enteresan bir şekilde üç karakter de bana hitap etmedi, herhalde sorun bende. Sheeva'yı MK3 döneminden hatırlarsanız, dövüş biçimi az çok benziyor ve Robocop da Terminator stili ağır ve planlı stiliyle tutuk bir portre çiziyor. Elbette yeni karakter demek, yeni Fatal Blow animasyonları, yepyeni Fatality'ler ve Brutality'ler demek ve bunları görmek için karakterleri en az birkaç kez kullanıyorsunuz.

Aftermath'ten bağımsız olarak oyuna yeni bölümler ve buna bağlı olarak eski dostumuz Stage Fatality'ler de eklendi. Seçili bölümlerde (indirimler?) rakibimizi yendikten sonra o bölüme özel bir Fatality gerçekleştirebiliyoruz. Ve en büyük sürprizlerden biri olan Friendship'in dönüşü... Aynı Fatality yapar gibi

bir tuş kombinasyonu rakibimizi öldürmeyip karakterimize özel bir animasyonu izleyebiliyoruz –ki 2020 yılında bunu kabul edecek değilim. Eskiden teknolojik eksiklik, konsol kapasitesi vs. derken basite kaçılıyordu ama Friendship, yani Arkadaşlık dedikten sonra benim beklentim karakterimin hamağa uzanıp kitap okuması değil. Madem arkadaş olacağız, rakiple etkileşimli bir animasyon hazırlarsanız? Friendship yerine Ignorance koysalardı bunun adını olurmuş; karakterimiz diğer tarafı hiç sallamayıp kendi keyfine bakıyor zira...

Karakterlerimize yeni kıyafetlerle birlikte gelen Aftermath, Krypt kısmına hiç dokunmadan da hayal kırıklığı yaratmış durumda. Keşke o bölüm de ara ara geliştirilse, yeni heyecanlar yaşasak... Yeni eklenen karakterler için hiçbir şey bulamıyoruz, çok üzücü değil mi? Bence her anlamda ortalama bir eklenti olan Aftermath'i almak için acele etmenize gerek yok ama MK11 oyuncusuyunuz veya oynamak istiyorsanız, indirimde girdiği saniye kapın.

◆ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Hikaye kısmı fena değil ve koreografiler şahane.

**EKSİ** Yeni karakterler heyecan vermedi. Friendship çağın gerisinde.





# DÜNYA'NIN EN ÇOK SATAN OYUN MOUSE'U

G502 OYUNCU MOUSE'U\*

# G502



\*Büyük küresel pazarlardaki (CA, CN, FR, DE, ID, KR, RU, SE, TW, TH, TR, UK, US) perakende mağazalarda G502'nin bütün versiyonlarının adet bazlı satış raporlarına göre. (Aralık.2016 - Aralık.2019)







# VALORANT

## ESPOR ARENASININ EN YENİ SAVAŞÇISI

**G**eçtiğimiz aylarda oyun dünyası adeta çalkalandı. Pek çok oyun etkinliği internet üzerinden yapıldı, fuarlar ve lansmanlar canlı yayınlara taşındı. Belki de bu can sıkıcı yıl, oyun dünyasında etkinliklerin bambaşka bir evreye geçmesini sağladı. PlayStation 5 bu tür bir etkinlikte ilk kez karşımıza çıkarken, birçok yeni bağımsız oyunun yolda olduğunu da gördük. Gelin görün ki etkinlik anlamında dopdolu geçen Haziran ayının tek büyük olayı bu değildi. Online oyun dünyasının yıldızı Riot Games, yeni oyunu Valorant'ı tam sürüm olarak 2 Haziran'da piyasaya sürdü.

Valorant'ın tamamen ücretsiz bir oyun olduğunu belirterek başlayalım. Zaten Riot Games, şirket ve pazarlama politikası gereği oyunlarını ücretsiz olarak sunan bir şirket ve kazancını da her zaman oyun içi kozmetik sisteminden sağlıyor. En azından şu ana kadar bu durum her zaman böyle gelişti. 10 yıl boyunca League of Legends'da bunu yaptıkları gibi Legends of Runeterra'da da bu yola gittiler. Valorant için de durum değişmiyor. Bu konunun üzerinde çok durmaya gerek de yok. Valorant'ı size düzgün anlatabilmem için oynanışa odaklanmamız daha yararlı olacak. Asıl eğlence orada!

### Neydi? Ne oldu?

Valorant kapalı betası öncesinde detaylı oynanış videosundan önce merak edilen en önemli konu oyunun nasıl bir oynanış mekaniğini temel aldığıydı. Bu konuda ortada iki fikir dönüyordu. Bunlardan biri oyunun, Overwatch ve Tem Fortress 2 gibi daha arcade bir yapıya yöneleceğiydi. Elbette bu fikrin temeli, oyundan gelen ilk görüntülerde oyun karakterlerinin çeşitli yetenekler kullanabilmesiydi. Diğer bir fikir ise görüntülerde yer alan silahlardan yola çıkarak oyunun Counter-Strike tadında taktiksel bir FPS oyunu olacağı yönündeydi. Ancak yayınlanan video kısa oyun kesitlerinden oluştuğu için bu fikirler tahminlerden öteye geçemedi. Oyunun kapalı beta-ya geçmesi ile ve kapalı betadan kısa bir süre önce yayınlanan video ile tahminlerde ikinci seçeneğin haklı olduğunu gördük.

Valorant, takım tabanlı taktiksel bir oyun olarak kendini gösterdi. Oyunda iki takımdan birine dahil oluyorsunuz. Saldıran tarafta yer alırsanız amacınız

Spike olarak adlandırılan bombayı ilgili noktaya kurup patlatmak. Savunma yapan takımın amacı ise elbette bomba kurulmasını engellemek ya da kurulmuş bombayı imha etmek. Hangi takımda olduğunuz aslında çok da önemli değil çünkü zaten oyunun yarısına ulaştığınız zaman takımlar yer değiştiriyor. Ha, tabii ki oyuna alıştığınız ve işin taktiksel yönünü kavradığınız zaman bulunduğunuz haritaya göre önce hangi takımda olduğunuz önem kazanabiliyor.

Valorant'ta düşmanla karşılaşmak çok büyük oranda iki taraftan birinin ölümü anlamına geliyor. Reflekslerinizde yaşanan anlık yavaşlık iki seksen yere uzanmaz demek. Attığınız adımın düşman tarafından tespit edilememesi için koşmadan ağır ağır ilerlemek, düşmanın yerini tespit etmek için çevreden gelen seslere kulak kabartmak büyük oranda önemli.

Bu şekilde anlattığımda tabii ki artık bir ikon haline gelmiş Counter Strike'in ve bu modu kullanan envai çeşit MMOFPS oyununun akıllara gelmesi çok normal. Valorant'ın bu noktada öne çıktığı nokta karakter temelli oynanış sistemi. Oyuna başlamadan önce farklı yeteneklere sahip bir ajan olarak isimlendirilen karakterlerden birini seçiyorsunuz. Ajanlar yetenekleri sayesinde dört farklı kategoride yer alıyorlar. Brimstone, Omen gibi Kontrol Uzmanı sınıfında yer alan ajanlar, rakibin hareket alanını kısıtlayan yeteneklere sahipler. Düelloca ajanlar ise yetenekleri ile rakibe direk olarak hasar vererek onları dezavantajlı konuma düşürmeye çalışıyorlar. Öncüler özellikle saldırılarda yolu açabilmek için gerekli yeteneğe sahipler ve gözcüler ise çeşitli alanları kapatarak özellikle savunma yapmak konusunda etkililer.

### Karakter temelli taktiksellik!

Oyunun tam sürüme geçmesi ile kadroya eklenen yeni ajanımız Reyna'yı da hesap ettiğimizde 11 farklı ajan oyunda yer alıyor ve her biri dört farklı yeteneğe sahip. Ancak oyun mekanikleri öyle ayarlanmış ki bu yetenekler oyunu arcade bir yapıya sokmuyor. Oynanışın temeli Counter Strike'da olduğu gibi raunt başında satın aldı-



# KARAKTER ANALİZLERİ //



## BRIMSTONE

Popüler kültürün sert ama babacan Amerikan komutanı figürünün adeta vücut bulmuş hali olan Brimstone, bir kontrol uzmanı olarak oyunda yer alıyor. Brimstone'un yetenekleri özellikle saldıran takımlar için son derece değerli. Yani saldırı sırasında karakterin önemi iki katına çıkıyor diyebiliriz. Yetenekleri sayesinde görüş kısıtlayabiliyor, takım arkadaşlarını güçlendirebiliyor ya da rakibi uzak tutabiliyor.



## REYNA

Valorant ekibinin en yenisi olan Reyna, direk olarak rakibi yok etmeye odaklanmış bir düelloçu. Meksikalı olan Reyna, oyunda skor aldıkça daha da güçlenen bir karakter ve bu yüzden aslında bireysel yeteneğinizi ne kadar geliştirirseniz Reyna'yı da o kadar iyi oynayabilirsiniz.

## PHOENIX

Valorant'ın en havalı karakterlerinden biri olan Phoenix, alevleri kullanarak rakiplerine karşı üstünlük kuruyor. Oyunda bir düelloçu olarak görülse de aslında diğer sınıfların da bazı özelliklerini taşıyan karma bir karakter olduğu söylenebilir. Phoenix'in oyundaki en popüler karakterlerinden biri olduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz.

## CYPHER

Fas mağribinden gelen Cypher, gözcü sınıfına ait bir karakter. Dolayısıyla da özellikle rakip oyuncuların konumlarının belirlenmesinde etkin bir rol oynuyor. Yetenekleri ile yaptığı gözetleme işlemleri, takımının stratejik ilerleyişini değiştirebilecek seviyede. Bireysel savaşlarda da elbette rakibin konumunu bilmenin ne kadar önemli olduğunu anlatmama pek de gerek yok sanırım. Eh en az Omen kadar gizemli kostümü ile Cypher bu iş için biçilmiş kaftan.



## JETT

Güney Koreli bir Jett'in mücadele tarzı bir Ninja'yı andırıyor. Direk olarak rakiple yüzleşebilme ve rakibe ciddi hasarlar verebilme rolü oynayan Jett, hareket kabiliyeti sayesinde düşmanların kendilerini hedef almalarını zor hale getiriyor.



## OMEN

Gölgelerde gizlenen ve doğası tam olarak anlaşılamayan Omen, bir kontrol uzmanı olarak karşımıza çıkıyor. Omen yetenekleri ile rakibin işini zorlaştıracak ne varsa yapıyor. Elbette bunun için gölgelerden yardım alıyor ve rakibin hareket alanını kısıtlıyor. Hatta doğru bir taktik ile onları gafil avlama becerisini de sergileyebilir.

## RAZE

Uçarı karakterimiz Raze, patlayıcı güce sahip silahları oldukça seviyor. Yetenekleri de zaten daha çok patlayıcı özelliğe sahip silahlara odaklanıyor ve temel amacı düşmana yüksek hasarlar vermek olan bir karakter. Kişiliğiyle ve yetenekleri ile LoL'den Jinx'i bir hayli andıran Raze, Brimstone ile beraber oynamayı en sevdiğim karakterlerden biri oldu.

## SAGE

Oyunun hayat veren karakteri Sage, gözcü sınıfına dahil bir karakter. Sage rakiplerin hareket alanlarını kısıtlayabildiği gibi takım arkadaşlarına destek olabiliyor. Çinli karakterimiz doğru ellerde son derece etkili olabiliyor. Hem saldırı hem de savunma için önemli bir rol üstlenen Sage'in yetenekleri destek karakterlerini oynamayı seven oyuncular için ideal.



## SOVA

Kar beyaz saçları ile Rusya topraklarından bir öncü olan Sova, aslında bir yay kullanıcısı. Yayının yetenekleri sayesinde düşmanı gözlemlemesinin yanında, onlara hasar veren kabliyetleri de mevcut. Doğru kullanıldığında ultisi de zaten direk olarak düşmanları ortadan kaldırmaya yönelik olarak işliyor.

## BREACH

Oyunun sert karakterlerinden biri de Breach. Robotik uzuvları ile bir cyborg olan Breach yer-yüzünde oluşturduğu kırılmalarla tektonik gücü lehine çeviriyor. Özellikle alan etkili yetenekleri nedeniyle rakibiniz Breach iken hareketli olmaya özen gösterilmesi gerekiyor. Breach'in duvar arkası saldırı yapabildiğini de ekleyecek olursam var olan tehdit seviyesini varın siz düşünün.

## VIPER

ABD'li Viper, tam bir zehir uzmanı. Tüm yeteneklerini, düşmanlarını zehirleyerek onları zor durumda bırakmak veya görüşlerini kısıtlamak için kullanıyor. Viper oynamak yeteneklerinizi haritanın doğru noktalarında kullanmanızı gerektiriyor.



ğınız silahlara dayanıyor. Yetenekler ise daha çok destekleyici bir role sahipler ve daha ikinci planda kalıyorlar. Tabii ki özellikle bazı ajanların ulti yetenekleri tek seferde düşmanın ölümüne sebebiyet verebiliyor. Ancak oyunun yapısı bunun da kullanımını bir noktada sınırlıyor. Sadece birkaç ajanın temel yeteneğinde bekleme süresi var ve bu süreler oldukça uzun. Kalan temel yeteneklerin ise her raunt kullanım sınırı bulunuyor ve harcanmış durumdaysa her raunt başında satın almanız gerekiyor. Bu yetenekler oldukça ucuz ve satın almak hiç de zor gelmiyor ancak sorun şu ki yeteneklerin kullanım sınırları, oyuncuyu bunları doğru zamanda kullanmaya itiyor. Daha önce de belirttiğim gibi bunlar destekleyici rolde. Mesela Brimstone'un Dumanlı Hava Sahası yeteneği ile bomba alanına girerken düşmanın sizi görebileceği yerleri dumanla kaplayabilir ve daha rahat bir baskın gerçekleştirebilirsiniz. Ancak bu yeteneği bir raunt içinde sadece bir kere kullanabiliyorsunuz. Ya da Sovra'nın gördüğü rakibin yerini kısa süreliğine gösteren okunu bir raunt içinde sadece iki kere atabiliyorsunuz. Kısacası yetenekleri har vurup harman savurmak değil, doğru zamanlama ile kullanmak, çatışmaya girmeden önce kullanımını takımı destekleyecek şekilde ayarlamak önemli. Her bir ajanın ulti yetenekleri birbirinden farklı olduğu gibi bazı ajanlar bu yetenekleri ile direkt rakibi yok etmeye oynuyor. Raze'nin ulti isabet etmesi halinde kesin ölüm yaratan bir roketken, Jett'in ulti isabetli bir atışta düşmanı delik deşik eden ve havada uçan bıçaklardan oluşuyor.



Sage'in ulti ölmüş bir takım arkadaşını tekrar hayata döndürürken, Viper devasa bir zehir alanı açmasıyla bomba kurduğu alana uzun süre rakibin yaşanmasını engelleyebilir. Yani her bir ulti yeteneği farklı bir işlev sağlıyor. Bazıları takımı destekleyici şekilde işlerken bazıları ajana bireysel olarak yarar sağlıyor. Utiler her rauntta kullanılabilen yetenekler değil. Belirli bir ulti yükü var ve bu yükü ne kadar hızlı doldurursanız ulti yeteneği de o kadar erken kullanıma hazır hale geliyor. Bu yükleri raunt kazanarak, Spike kurarak imha ederek ya da haritanın belirli noktalarında bulunan ulti kürelerini toplayarak doldurabiliyorsunuz. Bu ulti küreleri takımdaki herkese bir yük kazandırdığı gibi takımınız son rauntlarda geriye düşüyorsa direk olarak doğduğunuz noktada ekstra bir küre beliriyor. Oyun mekaniği bu şekilde sık ulti kullanımını engelleyerek en fazla birkaç rauntta bir kullanmanıza izin veriyor. Hem yetenekler hem de karakterler konusunda bazı olumsuz eleştirilerim olacak ama onları sona saklıyorum.

### Silahını kap!

Yeteneklerle bezenmiş karakteriniz de olsa Valorant'ın bir numaralı ölüm makineleri silahlardan başkası değil. İsabetli atılmış birkaç mermi rakibinizi ya da sizi indirmeye yetiyor. Bu yüzden de bir an olsun konsantrasyonu bırakmamak gerekiyor. Oyunun silah yelpazesi gerçekten de CS:GO ile benzeşiyor. Gerek pistoller, gerek tüfekler, gerekse makineli silahların çok zor olacağını sanmıyorum. Görsel tasarım olarak farklılıklar var ve Valorant'ın sahip olduğu silahlar görsellik olarak fütüristik bir havada. Gerek isimleriyle gerek görünüşleriyle CS:GO'nun gerçek hayattan aldığı silahlara birkaç hariç olmak üzere çok daha az benziyorlar. Ancak bir silah ile bir kez dahi oynasanız o silahın CS:GO'daki karşılığını rahatlıkla anlayabiliyorsunuz ve oynanış açısından çok tandik silahlar olduğunu görebiliyorsunuz. Vandal gibi bir silahın AK-47 olduğunu anlamak, Operator'ın AWP'yi temsil ettiğini görmek hiç de zor değil. (Tabii daha önce CS:GO deneyiminiz olduysa.) Hedefleme ve geri tepme gibi konularda ise Valorant silahlarını kullanmak çok daha rahat. CS:GO'da her silahın apayrı

hassasiyete sahip olması ve her bir silaha tam kontrol sağlamak için sarf edilen efor Valorant'ta daha az hissediliyor. Ama bu durumun kötü olduğunu da düşünmüyorum çünkü bu şekilde oyuna normalden çok daha hızlı ısınıyorsunuz. Ha, bu arada detaylı anlatma gereği duymadım ama aynı CS:GO'da olduğu gibi o raunt sahip olduğunuz, raunt kazanarak artırdığınız paraya göre silah satın alabiliyorsunuz.

### Haritaları tanıyalım

Valorant'ta oyuncuyu içine çeken bir başka element ise oyun haritaları. Oyunun kapalı betasında üç farklı haritayı deneyim etmiştik. Bu haritalar Split, Bind ve Haven'dan oluşuyordu. Kapalı betanın sona erip oyunun piyasaya çıkması ile beraber oyuna Ascent haritası da eklenmiş oldu. Valorant ekibinin genel olarak ortaya iyi bir iş koyduğunu zaten düşünüyorum ama harita tasarımlarının oyunda çıkarılan en iyi iş olduklarını rahatlıkla söyleyebilirim. Her bir harita sadece farklı mekanlar sunmuyor. Aynı zamanda haritaların her biri birbirinden farklı oynanış yapıları sunuyor. Bu durum elbette haritadan haritaya taktiksel



### SPIKE'A HÜCUM!

Ana oyun moduna ek olarak 5-10 dakika elinizi ısıtabileceğiniz yeni bir oyun modu daha tam sürüm ile beraber oyuna eklendi.

Spike'a Hücum olarak adlandırılan bu oyun modunda amacımız tamamen aynı bombayı kurmak, imha etmek ya da rakip takımı tamamen ortadan kaldırmak. Ancak bu oyun modunda saldıran oyuncuların her biri Spike taşıyor. Dört raunt alanın oyunu kazandığı Spike'a Hücum'da her bir raunt için oyunculara rastgele bir silah veriliyor. Bu silah tabancadan keskin nişancı tüfeğine kadar oyundaki herhangi bir silah olabilir. Ayrıca ulti kürelerinin olduğu noktalarda silah güçlendirmesi, hızlandırma ya da can yenileme gibi özellikler kazandıran başka güçlendirmeler mevcut. Spike'a hücum hızlıca başlayıp bitmesine rağmen üst üste defalarca kendini oynatabilir.





olarak farklı yaklaşımları beraberinde getiriyor. Mesela Bind haritasında yer alan portallar sizi haritanın farklı noktalarına ışınlayabiliyor. Böylece planınızı bir anda değiştirebiliyorsunuz. Ya da Haven haritasını ele alalım. Bu haritada üç farklı bomba kurulum alanı yer alıyor ve her biri için yapacağınız saldırı şekli de savunma şekli de farklılık gösteriyor. Split haritası ise oyunu dikey bir yöne taşıyor. Haven'da da bunu bir miktar görebiliyor olsak da Split bariz şekilde oyuncuların yüksek platformlara da çıkarıyor. Bununla da kalmayarak harita üzerinde konulan farklı koridorlarda hem de açık alanlarda çatışma hissiyatı sunuyor. Son olarak oyuna tam sürüm ile beraber eklenen Ascent haritası, özellikle savunma bakımından orijinal senaryolar sunabildiği gibi bomba alanlarında yer alan kapatılabilen dayanıklı kapılar özellikle de bombanın kurulmasından sonra büyük oradan yarar sağlıyor. Bu kapıları yok etmek çok kolay olmadığı gibi saldırı alanını büyük oranda kısıtlıyor kapalı kaldığı sürece savunulan tarafın tek bir yöne odaklanmasında etkili oluyor. Haritaların oyunun en orijinal ve yaratıcı yönünü oluşturduğu bir gerçek, yapımçı ekibin harita tasarımcılarını kutlarız.

### Ne kadar kendine özgü?

Hazır orijinallikten bahsetmişken... Harita tasarımları da olmasa oyunun bu konuda ciddi manada tıkanacağı kesin gibi. CS:GO'nun sevilen oynanış mekanikleri üzerine Overwatch'un ile Team Fortress 2'nin karakter ve yetenek tabanlı sistemini oturtmuş, üzerine de TF2'ye yakın bir renk paleti kullanılınca ortaya çıkmış gibi Valorant. Riot Games zaten sevilen farklı formülleri birleştirip ortaya iyi bir iş koymayı her durumda başarıyor. Bunu daha önce Legends of Runeterra'da gördük ve beni rahatsız eden asıl kısım bu değil. İlk sorun şu ki oyundaki karakterler tasarımları ve yetenekleri ile beraber düşünüldüğünde özellikle LoL oyuncularına fazla tanıdık gelebilir. Mesela Raze'in tavrı olarak Jinx'e çok benzediğini her LoL oyuncusu fark etmiş olmalı. Orayı burayı patlatmaktan hoşlanan karakterimizin ulti yeteneği de Jinx ile birebir aynı gibi. Ya da Brimstone'un bir

Gangplank/Graves karışımına yakın tasarımı olduğu bir geçek. Bir kere karakterin temel duruşu ve görünümü eski Gangplank'ı ve Graves'i anımsattığı gibi iki karakterin ulti de oldukça benzeşiyor. Sova'ya baktığımız zaman hasar veren ve tespit eden yay kullanımları ile mavi ve beyaz renk paleti ile ve uzun mesafeli ulti ile bir Ashe'i andırıyor değil. Bu anlamda Riot, harita tasarımlarında yaptığı gibi daha orijinal karakterler oluşturmayı bence başarabilirdi ama sanki bu alanda da sevilen bir formülün dışında çıkmak istememiş gibi. Benim için ikinci rahatsız edici konu ise oyundaki bazı yeteneklerin işlev ve görsel tasarımı olarak birbirine benzemeleri. Jett'in duman bulutu, Brimstone'un Dumanlı Hava Sahası, Omen'in Karanlık Örtü'sü, Viper'in Zehir Bulutu gibi yetenekler birbirine çok benzer işliyorlar. Bu tür kısıtlayıcı yetenekler arasında aralarında en orijinal olanı Cypher'in Siber Kafes yeteneği sayılabilir. Son olarak temel silah tasarımlarının çok sade ve benzer yapılarda olması da aslında çok hoş durmuyor. Bunu bir nebze anlayabiliyorum çünkü Riot Games'in kazancını özellikle silah kozmetikleri üzerinden sağlayacağından daha önce de bahsetmişim. Dolayısıyla kozmetik satışını tetiklemek için temel silah tasarımları oldukça gösterişsiz ve tekdüze yapılmış. Yine de bir noktada bunun can sıkıcı olduğu da açık. İşin teknik kısmına gelecek olursak hala zaman zaman çeşitli buglar yaşanabiliyor. Ses sorunları ya da görsel glitchler olabiliyor ama kapalı beta dönemine oranla bunlarla belki de %90 daha az karşılaştım diyebilirim. Kapalı beta döneminde sık sık karşılaştığım silahların havada asılı kalması gibi garip görüntüler bu sefer yoktu, ya da ben denk gelmedim. Yazıyı yazdığım esnada henüz dereceli oyun modu aktif olmamıştı ve bununla ilgili elimizde tam bir tarih yoktu. Yine de dereceli modun yakın bir zaman içinde yayınlanacağını da biliyoruz. İşte o zaman rekabet Valorant için daha ateşli hale gelecek. Riot Games'in yine başarılı bir iş çıkararak oldukça akıcı bir oynanış yapısı sunduğu Valorant geleceği parlak bir taktiksel FPS oyunu olarak başarılı bir yapım. ♦ **Enes Özdemir**



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Silahlarla çatışırken yetenekleri kullanmak aklınıza bile gelmiyor. Sonra neden öldüm diye hayıflanıyorsunuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Artık yeteneklerinizi sizi ve takımınızı destekleyici bir şekilde kullanmayı öğrendiniz. Hatta birkaç ajanın oynanışında ustalık yolunda ilerliyor olabilirsiniz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Bir işin içinde rekabet varsa o sevda kolay kolay bitmez. Takımınız da varsa onlarla beraber daha yüksek derecelere ulaşmak için çabalyorsunuz.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Rakiple çatışmaya giriyor, Spike'ı kurmaya çalışıyoruz.
- %40 Rakiple çatışmaya giriyor, Spike'ın kurulmasını engellemeye çalışıyoruz.
- %20 Ölüm kamerasından takımın eli kazanmasını umut ediyoruz.



## ARTI

- + Tekdüze olmayan mekanikler
- + Akıcı oynanış
- + Başarılı rekabet hissiyatı
- + Oynanış çeşitliliği sunan yaratıcı harita tasarımları

## EKSİ

- Bazı karakterlerin ve yeteneklerin orijinallikten uzak olması
- Yine bazı yeteneklerin farklı hissettirmemesi
- Temel silah tasarımlarının fazla sade olması

## SON KARAR

Riot Games, online oyuncu profilini en iyi analiz eden firmalardan biri olarak Valorant ile taktiksel FPS türüne sağlam bir yapım kazandırmış durumda. Valorant'ın CS:GO'ya hem oyun hem de e-spor alanında iyi bir alternatif olacağını tahmin ediyorum.

90



# RÖPORTAJ //

## Bahadır Güven

### Riot Games Türkiye Topluluk ve VALORANT Sorumlusu

**Sevgili Bahadır, merhabalar. Seni çok iyi tanıyoruz ama okurlarımız için kendini biraz tanıtabilir misin? :**

Selamlar! Taniyan çoğunluk beni Dunpy olarak biliyordur, bilmeyen okurlara da buradan tanıştığımıza memnun oldum diyerek başlayayım. 33 yıllık yaşantımın son 8 yılını Riot Games bünyesinde geçirdim, 2012'de Türkiye ofisi kurulduğunda giren 5. kişiyim, üniversite sonrası hızlı bir askerlik macerasını atlatıp ilk ciddi işim olarak başladım, tabii ki o zamanlardaki çömezliğimin çoğu gitti, her oyuncuda bulunan o çocuksu heyecan ile işime devam ediyorum. Kendimi bildim bileli oyunun her türlü (ama en çok tabii ki PC) bağımlılığım olmuştur. Zaten bu tutkumu iş olarak yapabileme hayali de beni şu anki kariyerime getirdi. Favori oyunlarım ve oyunlarda geçirdiğim zamanı özetlemeye çalışsam bile derginin yarısını alacağı için ilgilenenleri özele bekliyorum ( <https://twitter.com/riotdunpy> )

Riot Dunpy olarak başlarda start-up kıvamında bir firmanın yine bir o kadar start-up yerel ofisi olduğumuz için yerelleştirmesinden esporuna her alanında çalıştım, sonrasında ağırlıklı espor ekibinde yer alıp oyunculara önce topluluk turnuvaları sonra da profesyonel ligi sunduk, şimdi VFŞL olarak gördüğünüz

koca organizasyonun 2-3 kişilik başlangıcının parçası olmak yorduğu kadar keyifliydi de. Şu sıralar ise topluluk ekibi ve VALORANT'ın yerel anlamda oyuncumuza uygun şekilde içerikler, dil ve anlatım sunmasından sorumluyum.

**VALORANT'ı aylar önce deneyebilen şanslı isimler arasındaydık ve uyku saatinde bile "Riot merkezinde olsak da biraz oynasak" diyen bir Türk basını vardı. Biz o zaman da çok beğenmiştik, yani bizim için sürpriz olmadı. Peki sizin tarafınıza gelen ilk tepkiler nasıl?**

Aslında bahsettiğiniz "Biraz daha oynama" hissiyatının pek çok oyun severde de aynen bu şekilde yankı bulduğunu düşünüyorum. Oyunun ilk anından beri gören, oynayan bizler bile ofis içi test sürecinde bir oyun daha bir oyun daha diye diye ofiste işi bitmiş veya yemek arasında insanlar avlıyorduk. O zamanlar en büyük isteğimiz oyun söz verdiğimiz tarihlerde çıksın ki daha çok insanla evlerimizden rahat rahat oynayabilelim noktasındaydı. Bizim duyduğumuz tutkuyu şimdi oyunu oynayan oyuncularda görüyoruz. Kapalı beta duyurusundan itibaren sosyal medyadaki mesajlardan, oyuncuların VALORANT için kurduğu özel gruplardaki konuşmalardan herkesin coşkusunu, heyecanını görmek inanılmaz keyif vericiydi. Kapalı beta döneminde oyuna ilgi ile gelen izlenme sayıları bizi hem aşırı sevindirdi bir o kadar da şaşırttı, Twitch'te izlenme rekorlarını alt üst etti. Şimdiye kadar MOBA türünde odaklanmış bir firma olarak yepyeni ve çok fazla rekabetin bulunduğu FPS alanında bu sayıları görmek bizi çok sevindirdi, mesela iki aylık beta test süresi boyunca her gün yaklaşık 3 milyon oyuncu tarafından oynanması hayallerimizin gerçek olmasıydı bizim için. Yayın tarafında ise sayılar daha da uçuk, Twitch ve AfreecaTV üzerinde toplam 470 milyon saatin üstünde izlenme gördük. VALORANT'ın çıkış günü de müthiş bir ilgiyle karşılaştık ve sadece ilk gün kapalı betadaki

toplam oyuncu sayısının 3 katından fazla oyuncu VALORANT oynadı. Hem bu rakamlardan hem de bize gelen tepkilerden doğru bir yolda olduğumuzu anlıyoruz. Oyunun elbette gelişime muhtaç tarafları var, bu noktada zaten uzun bir süre devam eden kapalı beta döneminde aldığımız geri dönüşlerin ardından çeşitli iyileştirmeler yaptık ve yapmaya da devam ediyoruz. Burada oyuncuların tepkileri, yorumları ve istekleri bizim için çok önemli. Her sesi duymak için özel çaba harcıyoruz ve gözden kaçmış olabilecek bir geliştirme, bir hata gördüğümüz anda da bunun duyulması ve değişiklik yapılması için harekete geçiyoruz. Lansmanın üzerinden henüz bir ay geçmeden VALORANT'ın FPS kategorisinde ikinciliğe yerleşmesi bizi çok motive ediyor ve oyuncularımıza en üst düzey oyun deneyimi sunmak için hiç durmadan çalışmaya devam ediyoruz.

**Artık resmi olarak sormanın zamanı geldi. VALORANT'ı ilk kez yaratırken hedefiniz Overwatch veya Battleborn gibi bir FPS-MOBA yapmak mıydı yoksa en başından itibaren bir taktiksel nişancı oyunu mu vardı planlarda?**

VALORANT uzun yıllardır üzerinde çalıştığımız bir oyun. Oyunun yaratılış aşamalarında, başından sonuna dek, amacımız karakter tabanlı bir taktiksel nişancılık oyunu ortaya koymaktı. Şu anda dönüp bakacak olursanız, şimdiye kadar çıkan her oyunumuzun sıkı rekabetçi bir tarafı var, bunu en sıkı tutmak istediğimiz oyunlardan biri VALORANT, taktiksel nişancı oyunu tarafında kalmamız, oluşturmak istediğimiz oyuncu topluluğu için hep en doğru karardı. Oyunu geliştirirken de hassas nişancılık, silah becerileri ve stratejik uygulama gibi taktiksel nişancılık oyununun olmazsa olmaz temel değerlerine odaklandık. VALORANT'taki tüm bileşenler, oyuncuların doğru atışı yapabilmeleri için onlara taktiksel fırsatlar



"VALORANT uzun yıllardır üzerinde çalıştığımız bir oyun. Oyunun yaratılış aşamalarında, başından sonuna dek amacımız karakter tabanlı bir taktiksel nişancılık oyunu ortaya koymaktı"





sağlamak üzerine tasarlandı. Dolayısıyla en başından beri hayalimiz ne ise sahneye de onu çıkarmış olduk.

**VALORANT çıkışından önce bile espor dünyası için gümbür gümbür geliyordu. Takımlar, oyuncular transfer edildi. Daha oyun betaya bile girmeden müthiş bir hype oluştu. Şimdi önümüzde ilk espor etkinliği diyebileceğimiz Ignition Series var. Ne söylemek istersin, oyuncuları ve profesyonelleri ne bekliyorsun?**

Oyunumuz yapısı gereği rekabetçi müsabakalara çok müsait, temel dinamikleri itibarıyla hem yetenek hem de takım oyununun ön plana çıktığı, stratejik bakış açısı gerektiren bir oyun. Dolayısıyla tüm bu bileşenlere baktığımızda espor için oldukça müsait bir oyun olduğunu görüyoruz. Espor konusunda Riot Games olarak bildiğiniz gibi Türkiye ve dünyada bayrak taşıyıcı durumundayız. Tüm küresel bilgi ve birikimimizle birlikte VALORANT esporunu geliştirmek ve esporun yeni yıldızlarını çıkartmak için çok heyecanlıyız. Ignition Series turnuvasıyla da VALORANT'ta rekabetçi müsabakalar neye benzeyecek, izlenme, heyecan ve anlatım tarafında bizi neler bekliyor görmeyi planlıyoruz. Ignition Series, henüz yeni yeni oluşmaya başlayan VALORANT topluluğu için temelleri sağlam bir espor oluşturmamıza yardımcı olacak. Dediğim gibi bu turnuva serisi henüz yolun başlangıcı, geleceğimiz noktayı da yine bu oyuna tutkuyla bağlı profesyonel oyuncular ve tabii ki yine VALORANT'a gönül vermiş izleyiciler belirleyecek.

**Espor rekabetçi oyunların harp sahası. Peki VALORANT bu rekabete şu an ne kadar hazır? Elbette bahsettiğim organizasyon tarafı kadar da oyun içi dengeler. Zira kahramanların ve bazı silahların önümüzdeki dönemde dengelenmesi oldukça olası. Küçükten başlayarak adım adım ilerlemek mi hedef? Yoksa rakipleri darmadağın etmeye mi geliyorsunuz? :)**

Organizasyon tarafında en az LoL esporu kadar ses getirecek, espor severlere benzersiz bir rekabet deneyimi yaşatabileceğimiz etkinlikler hayata geçirmek için çalışmalarımıza devam ediyoruz. Rekabete hazırlık konusu, kesin konuşulması çok zor bir konu ama bizim yaklaşımımızdan bahsedebilirim. Bütün oyunlarımızda Riot Games olarak sunduğumuz şeylerden biri de denge ve ürünüme ilgilim. Dengeleme

ekipleri oynanan bütün oyunların istatistikleri üzerinden, sosyal medya ve Reddit gibi mecralar üzerinden gelen yorumları derleyip olabildiğince mantıklı şekilde dengelemeyi ilerletmeye çalışıyor. VALORANT'ın espor dahil geleceği için ise durum değişmeyecektir, gözümüz hep oyunumuzda ve oyuncularımızın yorumlarında, biz de oyunu tutkuyla oynayan insanlar olarak oyunun en keyifli ve dengeli halde olmasını istiyoruz. Adil rekabet ortamı yaratmak en büyük önceliklerimizden biri. Soruya tam cevap vermek gerekirse, oldukça sık ve açık şekilde oyunla ilgili dengelemeleri ve değişiklikleri yapıp, oyunculara da açıklamasını yapmaya devam edeceğiz.

Bu keyifli ve uzun röportajın devamını LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz;



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



# MINECRAFT DUNGEONS

Minecraft neydi? Minecraft iyilikti; Minecraft emekti. Üst üste konulan blok parçalarıyla ucu bucağı olmayan devasa projeler yapmaktı. Peki ya şimdi?

Neredeyse 10 yıldır aramızda olan bir oyun var sevgili okur. İster nefret edin ister benim gibi yıllardır bağımlısı olun, Minecraft'ın bu kadar uzun süredir ayakta kalabilmesi gerçekten de mucize. Notch, bu oyunu 2011 yılında geliştirip piyasaya saldıığında böylesine büyük bir küresel fenomen haline geleceğini tahmin edebiliyor muydu? Sanıyorum ki o da bunun farkında değildi.

Rekorlar üzerine rekorlar kıran ve en çok satan oyunlar listesinde Tetris'in ardından ikinci sırada olan (2019 verilerine göre 200 milyon barajını aşmıştı) Minecraft, günümüzün en çok oynanan oyunlarından biri. Bana geldiği gibi belki size de garip gelecektir ama Tetris gibi basit bir görüntüye sahip olmasının da bunda büyük bir etkisi olduğunu düşünüyorum.

Yani uzun lafın kısası, Minecraft üzerinde pek değişiklik yapılmasa da takipçileri kendilerince yeni eğlenceler çıkartmayı başarıyordu. Hayatta kalma modları, oyun serverları ya da rol yapma serverlarını geçtim yüzlerce, belki binlerce mod ve temayla onlarca yıl daha ayakta kalmayı başarabiliirdi. Ancak yine de Microsoft'un hakkını burada vermek lazım. İlk başlarda çekinceleirim vardı ama daha geniş bir vizyon ile birlikte Minecraft için Dungeons isimli yepyeni bir oyunla karşımıza çıktılar.

## Minecraft: Dungeons nedir?

Minecraft: Dungeons, izometrik kameradan oynanan, bizlerin Dungeon Crawler olarak sıklıkla

bahsettiğimiz türde bir oyun. Yani kendisi Diablo benzeri bir oyun. En yalın haliyle Minecraft ve Diablo'nun evliliğinden ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Buradaki asıl amaç eski nesil oyuncular ve yeni nesil oyuncular arasında bir köprü mü sağlamak bilemiyorum fakat şunu gözlemledim ki benim gibi oyunla uzun zamandır haşır neşir olan üst yaş grubundan pek çok insan Dungeons ile keyifli vakit geçiriyor. Ayrıca Diablo'yu ilkel gören yeni nesil için de bu türle tanışabilmeleri açısından acayip basit ve kullanışlı bir arayüze sahip. Oyunumuzda Diablo serisinde olduğu gibi bir ırk, sınıf, yetenek ağacı, özellik dağıtım gibi olaylar yok. Sıfırdan bir karakter yaratıp Minecraft dünyasına dalıyoruz. Oynama şeklinize ya da topladığınız eşyalara göre birkaç farklı tarzda ilerleyebilme şansınız var. İlk bakışta kısır bir içerik gibi gözükse de oyunun köklerinde basitlik yatmasından ötürü bu kararı vermiş olabileceğini düşünebilirsiniz.

Hikayemiz bilinmeyen fantastik bir Minecraft diyarında başlıyor. Diğer Illager üyelerinden biraz farklı olan Archie isimli bir haylaz, artık canıma tak etti diyerek saf gücü elde etmenin peşine düşer. Kendisi ufak tefek ve biraz da agresif olması yüzünden, kendine topluluklar içerisinde yer bulamaz. Buna da içerlenir. Yolculuğunda kadim bir eşya olan Orb of Dominance'ı ele geçirerek sonsuz bir güce kavuşur. Aynı zamanda tahmin edebileceğiniz üzere bu büyü küre onu birazcık da bozar, yozlaşmasına sebep olur. Her güç delisi fantastik tiranın yapacağı üzere diyarin

tüm canavarlarını toplayarak kendisine devasa bir ordu oluşturur ve gazabını masum halklar üzerinde pay etmeye karar verir. Bu noktadan sonra hikayeye, oyuncular olarak biz dahil oluyoruz. Yukarıda da bahsettiğim üzere herhangi bir sınıfa odaklı kalmadan yatacağımız karakter ile oyuna giriş yapıyoruz. Online ve Offline olmak üzere iki farklı modda hikayeyi bitirip sonrasında kendisine Arch-Illager adını veren Archie'yi durdurmaya çalışıyoruz. Online modunda arkadaşlarımızla dört kişilik grup oluşturup maceraya ortak edebiliyoruz. Yok ben insan severim, tek başıma da safi köüllüğe karşı savaşırım diyorsanız, offline moda geçiş yapıp kendi başınıza da oynayabiliyorsunuz.

## Bildiğin Diablo bu işte

Demiştim ya, Minecraft: Dungeons'ta kendi oynama tarzınızı kendiniz bulmalısınız diye. Hah, şimdi o kısma geldik. Bu noktada öldürdüğünüz canavarlardan ya da tamamladığınız görevlerden elde edeceğimiz eşyalar sayesinde yavaş yavaş güçlenmeye başlıyorsunuz. Bir kılıç ve bir yay dışında başka silahınız yok. Ayrıca size dayanıklılık sağlayacak bir de zırh giyiyorsunuz. Bunlar haricinde üç adet Artifact taşıyarak, size en uygun oynanabilirliği ortaya koymanız isteniyor. Artifact eşyaları alan hasarı veren, canınızı dolduran, hızlı hareketlemenizi sağlayan ekipmanlar olabileceği gibi Minecraft'ın kendine has esprili anlayışına uygun şekilde, yanınıza sizinle



Yapım Mojang Studios / Double Eleven

Dağıtım Xbox Games Studios

Tür Aksiyon

Platform PC, PS4, XONE, Switch

Web [www.minecraft.net/en-us/about-dungeons](http://www.minecraft.net/en-us/about-dungeons)

### Co-Op oynayın!

Tek başınıza oynamak

bir noktadan sonra sıkıcı olabilir.

Arkadaşlarınızı da davet edin ya da var olan gruplardan birine katılmaya çalışın.

Hiç şüpheniz olmasın, çok eğleneceksiniz.

Ayrıca herkesin lootu kendine

düştüğü için kavgaya çıkma

riski de yok.







birlikte dövüşmesi için çağırabileceğiniz bir lama da olabiliyor. Kendisi düşmanlarınıza tükürerek (Fatma Girik'in doksanlardaki TV programını hatırlayanlar?) onları def ediyor.

Burada bizi diğer oyuncuların farklı kılacak nokta Enchantment Points oluyor. Minecraft'ı oynuyorsanız zaten bunun ne olduğunu biliyorsunuzdur. Yaratık öldürdükçe aldığınız tecrübe puanlarını ekipmanlarınızı daha iyi hale getirmek için kullanabiliyordunuz. Aynı mantık Dungeons'ta da mevcut. Diyelim ki bir tane baltanız var. Canavar öldürdükçe tecrübe puanı kazanıyorsunuz ve seviye alıyorsunuz. Seviye alınca oyunun rastgele atadığı Enchantment seçeneklerinden bu silahınıza yükleme şansınız oluyor. Her seviye aldığınızda elde ettiğiniz puanınızı, silahlarınıza ve zırhınıza basabiliyorsunuz. Yalnız bu durum Artifactlar için geçerli değil. Bu büyüsel özellikler farklılık gösteriyor. Canavarlara vurdukları sizin canınızı iyileştirebilenler olduğu gibi rastgele durumlarda daha hızlı saldıranları da sağlayabiliyorlar. Ayrıca zırhınıza, durduk yere etrafa kar topu atması için büyüsel bir özellik atayabiliyorsunuz.

Şimdi geldik işin en ikircikli kısmına. Eğer eşyanızın artık geçerliliğini yitirdiğini düşünüyorsanız hiç üzülmenize gerek yok. Oyunda elde ettiğiniz, sizin işinize yaramayacak eşyaları kırıp Emerald'a çevirebiliyorsunuz ki Emerald oyunun para birimi zaten. Eğer üzerine büyü bastığınız bir eşyayı kırarsanız, üzerine bastığınız tüm seviyeler size geriye dönüyor. Böylece yeni silahınız için tekrar seviye kasmaya gerek kalmıyor. Her bölüm içerisinde keşfedebileceğiniz gizli sandıklar ya da öldürdüğünüz bosslardan güçlü ekipmanlar düşüyor. Eğer bunlardan memnun kalmazsanız, oyunda soluklanmak için vardığınız kasabadaki tüccarlardan Emerald ile rastgele bir eşya alabiliyorsunuz. Tercih şansımızın olmaması kötü bir durum. Ne geleceğini bilmeden bolca Emerald harcaabilirsiniz. Ama merak etmeyin Emerald karşınıza bolca çıkıyor. Minecraft'ın kendisinde neredeyse hiçbir işe yaramayan Emerald'ın sonunda verimli bir şekilde kullanılabildiğini görmek güzeldi. Ve evet Minecraft'taki kasabalılarla alışveriş yapabili-

yorduk ama 50 Emerald verip, 2 tane çığ tavuk almak ne kadar mantıklı olabilir ki?

### Minecraft'a yeni bir bakış açısı

Microsoft'un elinde yeniden şahlanan Minecraft markası için Dungeons büyük bir atılım. Şu anki haliyle kısa sürede alışıp uzun süreler boyunca arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz bir oyun olmuş. Hataları ve eksikleri var mı? Elbette var; onlardan da birazdan bahsedeceğim. Ancak öncelikli olarak bahsetmek istediğim şey oyunun tasarımı.

Minecraft, biliyorsunuz bloklardan oluşmuş, görsel kalite olarak üst seviye AAA oyunlarla hiçbir şekilde yarışamayacak bir oyun (Gerçi RTX ışıklandırmasıyla nutkum tutuldu). Öte yandan basit oynanabilirliği ve oyuncuya sunduğu özgürlüğüyle bunca yıldır aramızda olmayı başardı. Mojang'ın açıklamasına göre Minecraft: Dungeons'un tasarım aşaması da köklere sadık kalınarak yapılmış. Bağlılığı kolay ve uzun süreli eğlence sunulması amaçlanmış. Hızlıca dünyasına adapte olabiliyorsunuz. Sonu gelmez yetenek puanı hesaplamaları ya da sonraki seviyede hangi yeteneğimi artırmam gerek diye düşünmenize gerek kalmıyor. Birkaç saat boyunca hem stres atmak hem de aynı tecrübeyi paylaşmak isteyebileceğiniz arkadaşlarınızla



eğlenebileceğiniz bir alan sunuyor.

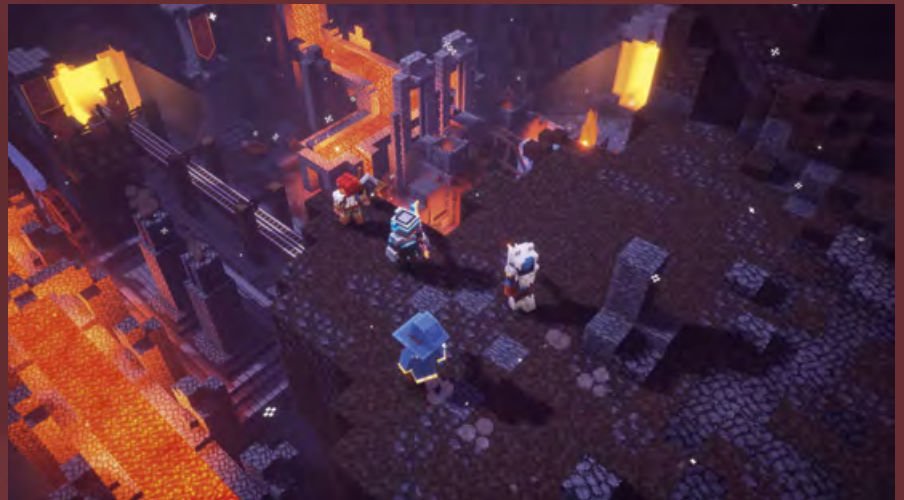
Tasarımsal açıdan da yapım bir Minecraft oyuncusuna hiç yabancı gelmeyecektir. Düşmanlar, kasabalılar, blok tasarımları hep aşina olduğunuz şeyler. Hiç bilmeyip de ilk defa girecek oyuncular için de zorlayıcı bir tasarım değil. Öte yandan Minecraft'ın asıl sırtını dayadığı Craft sisteminin bu oyunda olmamasını görmek benim için biraz üzücü oldu.

Tamam, baştan aşağıya madenlere girip sağı solu kazıp değerli taş çıkartmayı zaten beklemiyordum ama belli bir noktada toplanabilecek kaynaklarla kendi ekipmanlarımızı üretebilme olanağı olsun isterdim. Yazıda da bahsettiğim üzere, görevler arasında soluklanabileceğimiz bir kasaba var. Burada ufak bir evimiz de bulunuyor ama özelleştirme ve genişletme şansımız neredeyse yok denecek kadar az. İlk görevlerden sonra kurtardığımız tüccarlar gelip yerleşiyor. Hepsi bundan ibaret.

Öte yandan benim tahminim, Microsoft bu oyunu bu kadar kısıtlı bir biçimde bırakmayacağı yönünde. Oyunun haritasına baktığınızda da zaten gelecek olan yeni bir alanın varlığından haberdar oluyorsunuz. Yeni ekipman seçenekleri, biraz olsun craft işlemesiyle daha da derli toplu bir alan haline getirebiliriz.

### Nerede hata yapıyor?

Bu basit ve yalın yaklaşım oyunu bir noktadan sonra tekrara itiyor. Benzer türdeki oyunlarda olduğu gibi yeterli güç seviyesine ulaştıktan sonra yapabileceğiniz pek bir iş kalmıyor. Ana hikaye süreci, eğer üzerinize derli toplu ekipman çekmek için vakit harcarsanız 5 saat







kadar sürüyor. Bu noktadan sonra tamamen tekrara ve çılgınlığa düşüyor. Minecraft: Dungeons'ın üç zorluk ayarı var. İlki en basit olan ve ilk denemenizde tek başınıza bile rahatlıkla hikayeyi tamamlayabiliyorsunuz. Sonraki zorluk ayarlarıyla birlikte daha güçlü ekipmanlara ulaşıyorsunuz. Haliyle daha güçlü düşman tipleriyle de karşılaşmanız gerekiyor.

Bunlara ek olarak her görevin de kendi içinde bir zorluk derecelendirmesi var. Üzerinizdeki ekipman seviyesine göre zorluk seviyenizi belirlemeniz gerekiyor. Biraz yukarıda bile olsa bölümler boğucu hale geliyor. Bu yüzden zaman zaman geriye dönüp eşya toplamanız gerekiyor. "Item Farm" ya da "XP Farm" denilen olaya sıkça girmeniz gerekiyor. En basit örneklerden biri, Mob Spawner adı verilen canavarları sürekli üreten kafeslerin bulunduğu alana gitmek. Geriye sadece bir tane kalana kadar tüm kafesleri patlatıyorsunuz. Sonra farenez üzerine bir ağırlık koyup ekran başından ayrılabilirsiniz. Doğru ekipmanla başınıza bir iş gelmeyecektir. Böylece saatlerce XP Farm olayına girişebilirsiniz.

Bu durum tabii ki oyunun ruhunu öldürmeye başlıyor. Birkaç saatin ardından sadece eşya toplamak için bölümleri tekrar tekrar oynuyorsunuz. Güzel yani ise bölümlerin çoğunlukla ufak alanlarda değişebiliyor olması. Temel alanlar değişmiyor ama bazen yolların değiştiğini görmek güzel.

Minecraft: Dungeons'ın hikayesinden de girişte bahsettim. Öyle ahım şahım bir anlatım da yok gördüğünüz üzere. Oldukça basit ve yakalaması kolay bir hikayesi var. Bu da dediğim "grind" sürecinin ardından, yani tekrar tekrar oynamanın ardından kulak tırmalamaya başlıyor.

Belki biraz Roguelike yanı olabirmiş diye içimden geçirmedim değil. The Binding of Isaac ya da Deadcells oyunlarında olduğu gibi tekrara düş-tükçe daha fazla oynama isteği yaratılabirmiş. Bu haliyle, eğer yanlış söylemiyorsam Roguelite türüne dahil olması daha olası.

### Toparlayalım

Bir seriyi farklı bir türe taşıma işi gerçekten de çok riskli. Yıllar içerisinde birçok firma bu işle uğraştı ama hep ağzı ları yandı. Ne strateji oyunları gör-

dük FPS yapılmak istenen ama hep firmaların ellerinde patladı. Ufak bir kamera açısıyla bile alaşağı edilen çok fazla seri oldu. Minecraft: Dungeons, bu değişiklik ile bir God of War olmuyor elbette ama güzel bir atılım gerçekleştirdiği ortada. Sadece bu atılımın daha cesur olmasını dilerdim. İki farklı nesli bir araya getirme çabası başarıya ulaşmış gibi gözüküyor ama daha fazlasını isteyenler için farklı modlar ya da ayarlar konulsaymış daha iyi olurmuş dediğim çok oldu.

Oyunu ilk açıp tek başıma birkaç saat harcadığımda inanılmaz eğlendim. Bunun üzerine bir de arkadaşım ile girip oynadığım bölümler üzerinden geçmek de çok eğlenceliydi. Ama tüm hikayeyi bitirince, tekrar geriye dönme isteğimiz kayboldu. Sadece daha iyi eşya toplamak, daha zorlu canavarlara karşı mücadele etmekten öteye gidemedik. İçinde "craft" geçen bir oyunun, craft özelliği sunmuyor oluşu da ne bileyim biraz komik geldi. Ben olsam, basit olsun diye de kökten söküp atmazdım herhalde.

Bunların haricinde bölüm tasarımları, kolay öğrenilebilir olması, eğlenceli yapısı ve seriye sadık kalınmasından dolayı çok beğendiğim bir oyun oldu. Microsoft'un biraz daha üzerinde çalışma yapması gerek. Belki PvP Arena ya da farklı oyun modlarıyla ilerleyen dönemlerde daha da canlı tutmaya çalışabilirler. Zaten sizin de tahmin edeceğimiz üzere son zamanlarda büyük firmaların oyunlara yaklaşımı da böyle oldu. DLC belasından kurtulduk dedik ama bu seferde oyunu her ay güncelleyerek asıl istenilen yere ulaştırma fikri ortaya çıktı.

Xbox Game Pass'e dahil olması güzel bir artı olarak ön plana çıkıyor. Bu üyelüğün yoksa ya da başka bir platformdan da oynayacaksanız hiç üzülmeyin, fiyatı da oldukça uygun. Ah, bir de Türkçe dil desteği isterdim ama belki zamanla olacaktır.

Minecraft: Dungeons evet Diablo'ya benziyor ama onun kadar derin ya da uzun soluklu değil. Türe katkısı oldukça az ama türe katılmak isteyenlere anlatacağı çok şey var.

◆ **Özay Şen**



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Hemen olayı anlıyor ve hareket eden her şeyin üzerine saldırıp ateş etmeye başlıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Ana hikayeyi bitirdikten sonra arkadaşlarınızla tekrar tekrar daha zorlu düşmanlara karşı oynuyor olabilirsiniz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

İlk haftayı atlattıktan sonra bundan hoşlandığınızı fark ettiyseniz ve oynayacak başka bir şeyiniz yoksa devam edilebilir.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%80 Hareket eden her şeyi öldürüyoruz.

%10 Düşen eşyalardan hangisi daha iyiymiş diye bakıyoruz.

%10 Düşen eşyaya hangi Enchantment özelliğini eklese?



## ARTI

- + Seriyeye sadık kalınarak hazırlanmış
- + Oynaması çok eğlenceli ve öğrenmesi çok kolay
- + Diablo'ya geçiş oyunu olarak arkadaşlarınızı zehirleyebilirsiniz.

## EKSİ

- Tekrardan bölüm tasarımları da nasibini alıyor.
- İçerik olarak şu an için zayıf.
- Daha fazla özelleştirilebilir imkan sunulmuş.

## SON KARAR

Minecraft'ı bir Dungeon Crawler oyunu olarak asla hayal edemedim ama şu haliyle ortaya güzel bir iş çıktığını da kabul etmek gerekiyor. İlerleyen dönemde gelecek güncellemeler ile birlikte canlı tutulabilir.

75



# Desperados III

Sessizliğin içindeki zalim altıpatlar...

Doksanlı yıllar. Stratejiye gömülmüş haldeyiz; her türlüşü ardi ardına patlıyor. Bir yerde Heroes oynuyoruz, bir yerde Command & Conquer... Sonra bir anda kendimizi WarCraft ile StarCraft evrenleri arasında buluyoruz! Hepsinin benzerlikleri olduğu gibi bir o kadar da farklılıkları bulunuyor! Resmen FPS'den fazla strateji oyunu oynuyoruz! Akabinde, 1998 yılında, daha önce pek de kimsenin aklına gelmemiş olan, karakter temelli taktik bir gerçek zamanlı strateji modeli ortaya çıkıyor: Commandos! Dönemin verdiği İkinci Dünya Savaşı gaziyle başlıyoruz oynamaya! Piyasada eşine pek rastlanmayan bu oyun öylesine tutuyor ki 1999 yılında üretilen genişleme paketi Beyond the Call of Duty ile seri çok sevilir hale geliyor. Desperados da temelde Commandos'un taktik strateji ilkeleri üzerinde yükselen ama İkinci Dünya Savaşı yerine, 1881 yılını, yani Amerikan İç Savaşının 16 yıl sonrasını ele alıyor. Eldeki belirli özelliklere sahip birkaç karakter ile karşımıza çıkan haritadaki düşmanları en hızlı şekilde alt etmemiz gerekiyor. 2006 yılında ikinci oyunu ile görücüye çıkan yapım, bir kez daha bu ekolün yok olmadığını bizlere resmen hatırlatıyor ve 2007 yılındaki "Helldorado" isimli yan oyunu ile son bir göz kırıp ortadan kayboluyor; ta ki bugüne

kadar! Uzun süredir hakkında konuşulan, ha çıktı, ha çıkıyor dediğimiz Desperados III sonunda piyasada! Hem de birçok farklı detay ile birlikte!

## Yıllardan 1875

Desperados, bu sefer daha ziyade Sanayi Devrimine yakın bir dönemde geçiyor. Dene-yim ettiğim kadarı ile Colorado, Louisiana ve Mexico bölgeleri içerisinde, oradan oraya koşturuyoruz. Kontrol ettiğimiz ana karakter eski dostumuz John Cooper ve oyun Desperados: Wanted Dead or Alive'ı deneyim edenlerin çok iyi bileceği bir senaryo üzerine kurulu. İçine daldığımız maceramızdaysa bize Hector Mendoza, Doc McCoy, Isabelle Moreau ve Kate O'Hara isimli karakterler eşlik ediyor. Taktik stratejilerden iyi bildiğimiz üzere, her karakterin kendisine has özellikleri var ve bir diğerinin yapamadığı işlerde yetkinler. Bazıları daha güçlüyken, bazıları asla yüzemiyor. Bazı karakterler aynı anda iki silah ateşleyebiliyorken, bazıları duvarlara tırmanamıyor gibi birçok ince detay sözkonusu. Bu bağlamda, oyunun hem mekanikleri hem de karakterleri tanıtmada konusunda sağlam bir tutorialı olduğunu belirtmek isterim. Karakterlerimizin yeteneklerini tam manasıyla öğrendikten sonra, sıra düşmanları tanıma-

ya geliyor. Desperados III'de birkaç farklı düşman birimi bulunuyor. Bu arkadaşları kılık kıyafetlerine göre zaman içerisinde tanıma hale geliyoruz. Genel geçer birimler hemen her türlü şekilde ortadan kaldırılabildikleri gibi, her türlü yere çekilebiliyorlar. Bu önemli zira düşman birimlerini yerlerinden hareket ettirebilmek oyunun temel mekaniklerini oluşturuyor... Yerinden hareket etmeyen, yani kandırılması zor olan düşmanlar içinse farklı taktikler geliştirmek gerekiyor. Bu arkadaşlar aynı zamanda yumrukla bayıltılamadığı gibi tuzakçı Hector gibi kocaman cüsseye sahip bir arkadaşın, kendilerine balta vurmak suretiyle ortadan kaldırması gerekiyor. Bazı düşmanların "farkına varma süresi" çok daha hızlıyken, bazıları geç tepki verebiliyorlar. Düşmanlardan uzakta durmak içinse çalılıklara saklanmak en iyi opsiyonlardan bir tanesi. Ayrıca düşman birliklerinin bizi ayakta tutarken ve çömelmiş haldeyken görebildikleri noktalar rahatlıkla izlenebiliyor. Ta Commandos'tan beri olan bu özelliğin yine karşımıza çıkması da ayrı bir nostalji havası katmış diyebilirim. Her ne kadar silah ateşlemek meşru olsa da, ateş edilen yerin yakın çevresindeki herkesin olay mahalline geleceğini ve cesetleri saklamazsanız alarm verileceğini, akabinde de onlarca yeni düş-

Kinguin'den dijital olarak satın alın!







manın ortaya çıkacağını unutmamak lazım! Bu bağlamda, köy ya da kasaba gibi yerlerde silah ateşlemekten ziyade, işimizi sessizce halletmek çok daha kolay... Silahlara gelince, oyunda birçok farklı silah bulunuyor olsa da her karakter her silahı kullanmıyor. Mermiler içinse haritanın belirli noktalarındaki sandıklara ulaşmak gerekiyor. Yani mermilerin kendi başına dolması diye bir şey söz konusu değil.

### Haritalar

Desperados III içerisindeki her harita şahsına münhasır. Fakat bölüm haritalarına yakından baktığımız zaman, kendi içerisinde bölümlere ayrılmış olduğunu anlıyoruz. Özellikle biz yanlarına gittiğimizde konuşmaya başlayan birçok birim bulunuyor. Anlayacağımız spesifik bir noktaya gelmediğimiz sürece senaryo başlamıyor. Bu arada haritalar gerçekten detaylı ve kendisine has devasa bir bulmaca gibi duruyor. Düzenli olarak oyunu kaydetmeden ilerlemekse gerçekten zor! Bir defa rahatlıkla ortadan kaldırdığınız düşman birimi, kendisine aynı şekilde ikinci yaklaşmanızda bambaşka bir tepki verebiliyor. Haritaların üzerinde ayrıca tüm bölüme etki eden birçok farklı etken de mevcut. Misal, ikinci bölümde gelen bir ipucu ile yakın zamanda kilisenin

çanın düştüğünü, bunun yeniden olmasının kasabayı etkileyeceği bilgisini alıyoruz. Çanı düşürdüğümüz andaysa haritadaki karakterlerin tüm yönelmeleri değişiyor. Özellikle sivil halkın kalabalık olduğu haritalarda bu tarzda ipuçlarını takip ederek haritada nefes alanı açmak ziyadesiyle önem arz ediyor. Oyunun belki de en çok dikkat çeken mekaniği, her şeyi durdurup, tüm karakterlerimize tek tek komut verip akabinde eyleme geçmelerini sağlamak. Bu sayede eş zamanlı olarak birçok hareket yapmak mümkün hale geliyor. Her bölümün sonunda karşımıza çıkan bonus hareketlerse gerçekten de zorlayıcı ve aynı bölümü tekrardan oynayacak cinste yapılar sunuyor diyebilirim. Bunun haricinde oyun içerisinde can sıkıcı noktalar da bulunuyor. Bunlardan ilki, düşman birimlerinin gerçekten de belirli açılara ASLA görmüyor olmaları. Yani o açıdan elinizde balta koşarak üzerlerine çullansanız bile sizi asla fark etmiyorlar. Bu da bana biraz garip geliyor... Ayrıca kapı eşikleri ile alakalı bir bug var! Bir bölümde Hektor ile elimde balta, kapı eşikinde yakalandım ve alarm verildi! Alarm sonrası kapıdan içeri giren birimlerin tek tek geldiğini fark ettim ve her gelene tek attım zira balta saldırısına düşmanların savunması bulun-

muyor. E her biri de tek tek içeri girdiği için ortam baya mezbaha gibi oldu... Umarım bu içeri girme problemi bir an evvel çözümler aksi halde sürekli manipüle edilecektir. Desperados III kesinlikle "eski kafa" taktik strateji severleri kalbinden vuracaktır ama türe getirilebilecek birçok yenilik, nostalji kisesi altında hiç uğraşmadan rafa kaldırılmış gibi hissettim. Bunun haricinde, Vahşi Batı dönemini birçok inceliği ile anlatmayı başardığı gibi, farklı karakterler ve oyuna olan etkileri ile de iyi bir iş çıkartmış. Kendi içerisinde yarattığı senaryo ile de tadından yenmez bir yapım olmuş diyebilirim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

### KARAR

**ARTI** Harika atmosfer ve seslendirme. Farklı karakterler ve oyuna etkileri. Aynı bölümü onlarca farklı şekilde deneyim edebilmek  
**EKSI** Yapay zekanın yapaylık halı. Oyunun çok mekanik şekilde işlenmesi

85





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



Yapım V1 Interactive Dağıtım Private Division Tür FPS, RTS Platform PC, PS4, XONE Web disintegrationgame.com

# Disintegration

İnsan zihni robot bedenlerle birleşince...

Oyun sektörünün günümüzdeki noktaya gelmesinde ismi duyulmuş olsun ya da olmasın dahi olarak tanımlanabilecek pek çok insanın emeği var. "Marcus Lehto" da ismi pek ön plana çıkmayan, kendi stüdyosu V1 Interactive'i kurduğu 2012 yılına kadar Bungie'de tam 15 yıl kreatif direktör olarak görev almış ve daha da önemlisi "Halo" serisini yaratan ekipte de yer almış olan bir dahidir. Disintegration da bu dehanın yepyeni hayallere koyularak kurduğu stüdyosu V1 Interactive'in amiral gemisi olarak tanımlanabilecek oyunu. Bu sebeple Disintegration oldukça ümitli olduğum bir yapımdır. Bir de çıkışı oyun kılığı çektiğim şu döneme denk gelince çok sevinmişim. Ne var ki toz pembe hayallerimin büyük bir hayal kırıklığına dönüşmesi çok uzun sürmedi...

## İmza ister misin?

Disintegration'da öne çıkan mod tartışmasız şekilde hikaye modudur. Bunun sebebi hikaye modunun mükemmel olması falan değil, bunun sebebi pratikte oyunun çok oyunculu moda sahip olmaması! Ancak buna daha sonra geleceğim çünkü uzun hikaye. Ondan önce hikaye modundan bahsetmekte fayda var.

Disintegration, insan bedenlerinin robotlarla yer değiştirdiği, insan zihinlerinin robotlara aktarıldığı alternatif bir gelecekte, bu duruma karşı çıkan bir grubun hikayesini anlatıyor. Oyunda, insan zihinlerinin robot bedenlere aktarılmasına karşı çıkan bir ekibin lideri de olan Romer Shoal adında eski bir profesyonel "Gravcycle" pilotunu yönlendiriyoruz. En kolay şekilde, "silahlandırılmış hava motosikleti"

şeklinde tanımlanabilecek gravcycle, oyun boyunca tüm aksiyonda en önemli silahımız konumunda. En azından V1 Interactive'in iddiası bu yönde. Ne var ki o kadar hantal bir araç ki ne düşmanlardan kaçmak ne de onları gafil avlamak konusunda başarılı olamıyor. Oyunda "aman şöyle iyi böyle güçlü" olarak anlatılan aracın böylesine acınası durumda olması bana sorsanız tasarımsal bir hata ancak daha faz-





la üstünde durmayacağım çünkü oyunun daha büyük günahları var. Hikaye anlatımı tarafında ciddi bir fırsatın tepildiğini belirtmekte de fayda var. Oyunda hikaye kısa ara sahnelerle anlatılmaya çalışılmışsa da bu ara sahneler o kadar kısa ve yavan ki tam "heh bir şeyler anlıyorum galiba" dediğiniz anda bu ara sahneler sona eriyor ve hikaye inanılmaz kopuk ilerliyor. Oyunu tamamladığınızda da genel olarak bir halt anlamamış oluyorsunuz. Hatırlarsınız oyunun hikaye modu için "oyunun öne çıkan kısmı" ifadesini kullanmıştım ve bunu söylediğimden beri oyun hakkında iyi bir kelime dahi etmedim. Hazır olun, yazının kalanında tam bir faciaya yol alacağız!

### Biraz RTS, biraz FPS

Disintegration'ın temelde fark yaratmaya çalıştığı nokta oynanış ve iki farklı türü tek potada eritmesi ki bu konuda diğer yapımlarla ciddi anlamda fark yarattığı kesin. Ancak bu farkın pozitif yönde olduğunu söylemek oldukça güç çünkü oyun ne tam anlamıyla RTS olmayı ne de tam anlamıyla bir FPS olmayı başaramıyor. Bana sorarsanız bu durumun temelinde ekibin her iki türden de belirli bir içerik sunmaya çalışırken iki tarafa da tam anlamıyla yoğunlaşamaması yatıyor. Öyle ki, oyunun vuruş hissi tam anlamıyla felaket. Düşmanların üstünde bir sağlık barı olmasa yaptığımız atışların isabet edip etmediğini anlamamız tek kelimeyle imkansız. Bir de silahların genellikle verdiği dengesiz tepkiler eklenince düşmanlarımızı alt etmemiz şansa kalıyor. Bu sebeple oyunun FPS tarafı türü sevenler için tam bir facia. RTS tarafında da durum çok farklı sayılmaz. Hikaye boyunca bize eşlik eden en fazla dört karakterden oluşan bir ekibimiz bulunuyor. Tüm karakterlerin kendine has yetenekleri ve seviyeleri var. FPS tarafında oyun oldukça dengesiz olduğu için ilerleyişimizde en büyük rol açıkçası bu ekibe ait olsa da, zaman zaman saç baş yoldurtabiliyorlar. Çünkü oyunda ekimize verebildiğimiz emirler oldukça kısıtlı. Onlara ancak bizi takip etmelerini, belirli bir konumda beklemelerini, belirli bir düşmana



saldırmalarını veya -eğer ki bekleme süresinde değilse- özel yeteneklerini kullanmalarını emredebiliyoruz. Ancak bu emirleri verirken çok da taktiksel düşünmeye ihtiyaç duymuyoruz çünkü yetenekler ya da savaş taktikleri tarafında pek de bir derinlik bulunmuyor. Ayrıca bu emirleri uygularken de ekibimiz pek akıllıca hareket edemiyor. Zaman zaman siper almayı dahi unutuyorlar ve ölüyorlar. Gerçi ölmeleri de pek sorun olmuyor çünkü ölen karakterin yanına gittiğimizde 5sn sonra hayata dönüyor ve bir şey olmamış gibi savaşmaya devam ediyor. Yani ekibimizdeki karakterleri kurtarmaktansa ölmelerini izin verip, onları tekrar canlandırarak daha güvenli bir tercih oluyor. Ayrıca oyunda check-point sistemi neredeyse yok ve ölmek kimi zaman yarım saatlik emeğin çöp olması anlamına gelebiliyor. Bu sebeple insanın kendisini riske atması gelmiyor. Açıkçası oynanış tarafını daha da uzatıp kafanızı ütölemek istemiyorum. Özetlemek gerekirse, Disintegration oynanış konusunda da sınıfta kalıyor.

### Nerede bu insanlar?

Ve geldik en büyük fiyaskoya efendim. Oyunun teoride bulunup, pratikte bulunmayan çok oyunculu kısmına. Böyle diyorum çünkü aslında oyunun çok oyunculu modu var. Hem

de uzaktan bakınca hiç de fena gözüküyor. Lakin oyuncu noksanlığından diğer oyuncularla eşleşmek imkansız! Bu yazıyı hazırladığım sırada takvimler 21 Haziran'ı gösteriyordu ve oyunun piyasaya çıkışının üstünden 6 gün geçmişti. Ne var ki bu süreçte parça parça 1 saate yakın bekleşişime rağmen asla çok oyunculu bir mücadeleye giremedim. İlk etapta komik geliyor olabilir lakin oyunun çıkışının üstünden 1 hafta dahi geçmemiş olmasına rağmen oyunun Steam'deki anlık ortalama oyuncu sayısı yalnızca 60, anlık olarak bu güne kadarki en yüksek oyuncusu sayısı 120! Çok oyunculu tarafta tüm modların 5'e 5 olduğunu da hesaba katarsak, bana sorarsanız Disintegration'ın çok oyunculu tarafından bahsetmeye gerek dahi yok.

### Ölü doğum

Yazının başında da belirttiğim gibi, Disintegration temelde oldukça ümit vadeden bir yapımdı. Ne var ki koca bir fiyasko ile sonuçlandı. Aslına bakarsanız oyunun başarılı olduğu noktalar da yok değil. Genel olarak grafikler ve seslendirmeler oldukça başarılı. Fakat diğer noktalarda oyun o denli kötü ki, tüm artıları silip götürüyor. Bir de üstüne 250 TL'lik yüksek fiyat etiketi de eklenince Disintegration "görüldüğü yerde kaçılacak" oyunlar listesine eklenmiş oluyor. Umarım Marcus Lehto ve V1 Intercative'in sonunu getiren yapımların da tarihe geçmez. Onun yerine Disintegration'dan ders alan ekip bomba gibi döner ve Marcus Lehto'nun neden oldukça önemli bir isim olduğunu bize hatırlatır. ♦ **Tolga Yüksel**

### KARAR

**ARTI** RTS ve FPS'i aynı potada eritme çabası. Seslendirme ve grafikler fena değil

**EKSİ** Çok oyunculu modunda eşleşmek imkansız. Ne FPS ne de RTS tarafı tam olmamış. Hikaye çok havada kalmış. Yapay zeka biraz "alık"





Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC, PS4, XONE Web www.elderscrollsonline.com

# The Elder Scrolls Online: Greymoor

Bitmeyen macerada en karanlık nokta!

The Elder Scrolls Online kendisini gösterdiğinden bu yana sürekli güncelleniyor, sürekli geliyor ve değişiyor. Her ne kadar piyasaya çıktığı ilk aylardaki etkisini kısa sürede kaybetmiş olsa da halen hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Sahip olduğu devasa dünya ve hikayeleri ile her daim kendisinden söz ettirmeyi başaran The Elder Scrolls dünyası, online tarafta da bu muazzam dünyanın tüm nimetlerinden yararlanıyor diyebiliriz. Gezilecek yerlerin bolluğu, yeni içeriklerin yaratılmasına kolaylık sunarken, biz The Elder Scrolls hayranlarına da sürekli yeni yerler tanıma fırsatı sunuyor. Hatta gelinen nokta itibarıyla ne zaman biteceği bilinmeyen yepyeni bir maceranın içerisine dalmış bulunuyoruz! Buyurun, ESO için üretilmiş en büyük eklentinin ilk kısmına hoş geldiniz!

Greymoor üç bölüme ayrılan bir DLC olarak nitelendiriliyor ve yapımcıların verdiği bilgiye bakacak olursak, otuz ile kırk saat arasında yeni içerik sunuyor. Tabii oyunu deneyim ettikçe bundan çok daha fazlası olduğunu görüyorsunuz. Eğer benim gibi atmosfer, hikaye

ve diyalog seviyorsanız, açıkçası Greymoor sizin için de en iyi TESO DLC'lerinden birisi olabilir zira yeni mekanlar ve özellikle yeni seslendirmeler gerçekten deneyim etmeye değer. Bunu haricinde oyuna eklenen en önemli yenilikse "Antiquities" isimli mekanik. Arkeolojinin biraz daha farklı versiyonu gibi düşünebileceğimiz bu sistem içerisinde, belirli eski parçaların yerlerini saptamamız gerekiyor ki buna "Scrying" deniyor. Bulduğumuz noktayı ise yeni gelen "Excavation" özelliğimizi kullanarak karıştırmaya başlıyoruz. Kazı esnasında bulacağımız ilgili Antiquity eşyalar, birçok farklı bonus ya da eşya sunabiliyor. Yani ev eşyasından direkt altına kadar uzanan devasa bir skala var diyebilirim. Hatta Greymoor ile aramıza katılan "Mythic" eşyalara bile ulaşabilirsiniz. Bu eşyalar adından da anlayabileceğiniz üzere oyundaki en güçlü cihazlar arasında bulunuyor. Her ne kadar çok kaliteli olsalar da bazılarının eksi yanları da olduğunu gözlemledim. Özellikle kuracağınız karakter buldükteki mekanikleri göz önünde bulundurularak giyilmesi gereken parçalar söz konusu. Yani her mythic, her karakter için muhteşem anlamına gelmiyor. Misal, "Snow Treader" isimli Mythic bot, karakterimizi birçok hareket debuffından etkilenmez hale getirirken, diğer yandan savaş içerisinde koşmamızı engelliyor... Bu arada belirtmekte fayda var, aynı anda bir adet Mythic parçayı üzerimizde taşıyabiliyoruz. Bir de kendilerine ulaşmak için Scrying ile Excavation yeteneklerimizin en üst seviyede olması gerekiyor. (Mythic sonuçta) Bir diğer dikkat çeken detaysa

vampir ve kurt adamlara gelen yenilikler. Yeni güncelleme ile yaşanan değişimler, bu iki sınıfın da Greymoor'daki etkilerini büyük ölçüde arttırmış halde. Özellikle kurt adamların bugüne kadar düzenli olarak hafif saldırılar yapmak zorunda kalmaları büyük bir sıkıntıydı ama yeni güncelleme ile hem yeni DPS rotasyonları eklenmiş, hem de dileyen oyunculara kurt adam Tank olma şansı sunulmuş... Olumsuzlukların başındaysa gelen yeniliklerin sınırlı olması yer alıyor. Geçtiğimiz yıl Elsewhere ile Necromancer sınıfı gelmişti, bu yıl ise sadece iki sınıfa geliştirme güncellemesi geldi. Ayrıca Mythic'ler hariç yeni silah ya da "Battleground" söz konusu değil. Sınıflar arasında önemli bir denge değişimi olmadığı gibi savaşlarda bir hayli statik kalmış halde. Anlayacağınız PvP tarafında da pek bir gelişme yok. Beni özellikle sunduğu savaş deneyimi ile etkilemeyi başaran bir oyunun konu hakkındaki hiçbir yenilik getirmemiş olması bir hayli üzücü. Genel olarak baktığımızdaysa seri için "farklı" ama olması gerekenden zayıf bir DLC diyebilirim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Yeni görevler ve diyaloglar. Antiquities mekanı. Vampir ve kurt adam üzerindeki yenilikler  
**EKSİ** Büyük bir eklenti için sınırlı yenilik. PvP ve savaşlar konusunda değişiklik yapılmaması. Yeni bir ırkla beraber gelmiyor



Yapım Upstream Arcade Dağıtım Row Fury Tür Aksiyon Platform PC, XONE Web westofdead.com

# West of Dead

Vahşi Batı kendi şiddet sınırlarını zorlarsa...

**B**u ay Desperados III ile birlikte Vahşi Batı temasını iliklerime kadar yaşadım. Hatta yakın zamanda ön incelemesini de yaptığım West of Dead ile bu "ilik" mevzusunu gereğinden daha fazla hissettim diyebilirim! Ünlü aktör Ron Perlman tarafından seslendirilen "William Mason" isimli karakterimiz, birazcık ölü... Yani nasıl desem... Bu karakter ölmüş işte arkadaşlar. Sonra da başkasının vücudunda geri uyanmış. Şimdi nasıl uyanmış falan diye sormayın, inanın ben de bilmiyorum. Fakat sorun, uyanıldığı vücudun biraz problemlili olması... Şimdi ne mi yapmamız gerekiyor? İşte orası daha da karışık! Siz en iyisi önce siper alıp ateş etmeye başlayın, sonrasında olaylar kendiliğinden çözülecektir!

West of Dead bolca siper aldığımız bir taktik strateji oyunu diyebilirim. Şahsına münhasır, beni ziyadesiyle içine çeken bir atmosfere sahip olan oyunda, harika bir ışıklandırma mekaniği kullanılmış. Öncelikle karakterimizden başlayalım. Kendisi aynı anda iki farklı silah taşıyabiliyor. Oyunu deneyim ettiğim

süre içerisinde kullandığım silahların hepsinin sınırsız mermisi olduğunu gözlemledim ama tüm silahların kendisine ait bir yeniden doldurma süresi mevcut. Mermi derdi peşinde olamadan oyuna odaklanabilmek, genel deneyim için fark yaratmış diyebilirim. Nişan almak içinse belirli bir noktadan hiza çekmemize yarayan imlecimiz bulunuyor. Bu da ateş etme mekaniğini hem birazcık zorlaştırmış hem de farklı bir tat katmış. Uzak mesafedeki düşmanları vurmaya alışmak biraz zaman alıyor olsa da bir noktadan sonra alışmak işten bile değil. Deneyim ettiğim kadarı ile bir adet tüfek ve mümkün merteye bir adet de pompalı tüfek taşımak şart zira oyunun temeline iki türlü düşman birimi hükmediyor: uzaktan tüfek ile ateş edenler ve yakın mesafeye gelip saldıranlar. Uzak mesafeden ateş eden düşmanlar genelde isabetli atışlar yaptıkları için düzenli olarak siper almak şart. Siperlerle genelde dört mermiden sonra parçalanıyor. Bu hesabı iyi tutturup bir sonraki adımımızı ona göre atmak gerekiyor. Ayrıca beta sürümünde

olmayan ve full sürüm ile oyuna gelen yeni bir özellik sayesinde, yok olan siperler belirli bir süre sonra yeniden ortaya çıkıyor. Oyunun geneli karanlık olduğu için içerisine girdiğimiz neredeyse her odada bir ya da birkaç ışık tuşu oluyor. Bu ışıkları açtığımız andaysa belirli bir alandaki tüm düşmanlar bir iki saniyeliğine donup kalıyor. Bu boşluktan istifade etmekse ilerleyişimizi hızlandırıyor. Tabii karanlık içerisindeki en büyük tehlike, şüphesiz yakın menzil saldırılarını yapan birimler. Biz tam siperdeyken bir anda yanımızda belirledikleri için çok can sıkabiliyorlar. Belirli aralıklarla denk geldiğimiz "Grow" mekanları aracılığı ile de karakterimizi Toughness, Perception ve Resourcefulness gibi başlıklarda geliştirebiliyoruz. Spesifik iki başlık üzerine yoğunlaşmak, uzun vadede daha çok işe yarıyor diyebilirim. Kullanılabilecek farklı özelliklerimizin de olduğunu unutmamak lazım. Bıçak ve dinamit gibi farklı kombinasyonlar kullanarak yolumuza devam etmenin de mümkün olduğu bu fantastik oyundaki en büyük eksi, sanıyorum farklı obje ve bölüm tasarımlarına ihtiyaç duyması. İçerisine girdiğimiz mekanlar bir noktadan sonra kendisini tekrar ettiği gibi, düşman birimlerinin tepkileri de tekrar eder hale geliyor. Özellikle side-scrolling ile cover-shooter dediğimiz oyun alt türlerini tek potada eritmesi gerçekten de iddialı. İleride oyuna eklenecek yeni içerikler ile kendisinden fazlasıyla söz ettirebilecek bir yapım. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Atmosfer ve seslendirme.

Kaliteli oyun mekanikleri. Kısa sürede alışılan kontroller

**EKSI** İçerik açısından biraz yetersiz kalması

85





Yapım Hangar 13, d3t Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web [www.mafiagame.com](http://www.mafiagame.com)

# Mafia II: Definitive Edition

Remaster ne değildir? Mesela Mafia II...

1920-30-40'ların Jazz – Swing müziklerini fazlasıyla sevmemden ötürüdür ki 18 yıl öncesinin ilk Mafia oyununa da aşık olmuştum. Hatta sanırım olay ters bir biçimde gerçekleşmişti; Mafia'yı oynadıktan sonra iyiden iyiye bu müzik türüne sarılmıştım. Mafia'nın 1920'lerin Amerika'sını ekrana getirme şekli ve içerisinde özgürce dolanabiliyor olma imkanı çok etkileyiciydi. İlk oyundan tam sekiz sene sonra çıkan Mafia II, teknik anlamda çok daha iyi bir oyundu ve yıllarca unutamayacağınız da bir hikayeye sahipti. Yapımcıların gerçekten sağlam bir mafya hikayesi anlatmak istedikleri her hallerinden belli oluyordu. Ve sonra Mafia III çıkageldi. 2016'da karşımıza dikilen bu oyun, bu defa bizi 60'lı yılların New Orleans'ına götürmüş ve orada mutsuz bir şekilde bırakmıştı; maalesef ne ilk oyunun, ne de ikinci oyunun etkisine sahipti. Velhasıl konumuz ne ilk Mafia, ne de sonucusu. İlkinin remake'i için Ağustos sonunu beklememiz gerekiyor, üçüncü oyunun Definitive Edition'ı ise şu an satışta ama pek ilgi alanımıza girmedi; biz de ikinci oyunu irdeleyelim dedik. Pek de akıllıca bir karar vermiş sayılmayız aslına bakarsanız...

## Non fai scumbari

Senaryo bomba. Evet, 10 yıl sonra bile he-

yecan uyandırıyor. Kahramanımız Vito Scaletta, İtalyan göçmeni. Amerika'da, New York'un çakması Empire Bay'de kendine bir yaşam kurmaya çalışırken savaşa yollanıyor. İkinci Dünya Savaşı'nda Nazi avlarken bir süreliğine ülkesine dönüyor ve arkadaşı Joe, kaynaklarını kullanarak Vito'nun görev süresini bir anda sıfırlıyor. Vito'nun önünde artık yepyeni bir yaşam var; suç, aksiyon ve mafya dolu...

Yapımcılar hikaye anlatımına hiç müdahale etmediğinden, eski oyunun aynı gözler önüne seriliyor ve diyoruz ki, "Vay be, zamanı için ne iyiymiş." Şu anda bile hikayeyi

takip etmek gayet eğlenceli; tabii gelişmiş hikaye anlatım teknikleriyle kıyaslandığında hamlikler göze çarpıyor ama onları görmezden gelmek kolay.

## Gufare

Vaktinde GTA'dan esinlenen oyunlar kervanının bir parçası sayılırdı Mafia II ve bu yüzden de oyuncunun, kocaman bir şehirde özgür olması çok mantıklı geliyordu. Her ne kadar o şehir aktivite kıtlığında olsa bile... Empire Bay'in sokaklarında yürüdüğünüzde aslında ne kadar büyük bir emek verildiği hemen anlaşılıyor. Rustik tarzdaki bina-







ları modellemek, yangın merdiveninden tentesine kadar birçok detayı düşünmek çok da kolay değil. Karlarla kaplı şehirde, 1940 model bir arabada, arka planda Frank Sinatra'dan Let it Snow çalarken ısıt ısıt sokakları arşınlamak çok garip bir keyif veriyor lakin bu keyif en fazla on dakika sürüyor. Artık görseleğe hayran kalacak devirde değiliz lakin kapsamlı dönem oyunlarını özlediğimiz gerçeği de yadsınamaz. (O yüzden tüm dünya Mafia Remake için heyecanlandı.)

Maalesef Empire Bay, özellikle günümüzde alıştığımız açık dünya oyunlarının aksine çok boş. Evet birileri sokaklarda yürüyor, arabalar kendi yollarında ilerliyor fakat bunları gözlemlemenin dışında yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Mağazaya uğrayıp kıyafet seçiyorsunuz, arabanızı boyatıyorsunuz, bir yerlerde yemek yiyebiliyor, benzin alabiliyorsunuz ama yan görev namına, birkaç ufak iş dışında hiçbir şey yok. Bu da bizi araba kullanırken sadece hikayeye bağlı noktalara gitmemizle buluşturuyor. Yolda giderken kazara bir yerlere çarparsak, birilerini ezersek ve polis bizi görürse peşimize takılıyor, onlardan kaçtığımız bir kovalamaca başlıyor, bu durum da çözülünce yine hikaye noktasına varmak üzere yola koyuluyoruz.

Hikaye görevleri zaman zaman şehrin bir ucundan diğerine gitmemizi isteyen taşımacılık görevleri içeriyor, çoğu zaman ise bol bol silahlı çatışma...

Araç kullanmak, doğru aracı seçtiyseniz

eğlenceli sayılır ama çatışmalar, yine dönemin trendi olan "siper alma" odaklı bir formatta geçiyor ve kısa sürede bayağılaşıyor. Bunun en büyük nedeni de yapay zekanın çok ama çok uyduruk olması. Tüm çatışma işine, sırf hikayenin devamında ne olacağını merak ettiğiniz için katlanıyorsunuz. Silahlı çatışmaların yanında, "Dodge" tuşuna basılı tutup tüm saldırılardan kaçabileceğiniz bir yakın dövüş mekaniği de eşlik ediyor. Burada hafif ve ağır saldırılar yaparak teke tek dövüşlere giriyorsunuz ve tabii ki de çok sıkılıyorsunuz. Vakti için bile çok zayıf olan bu dövüş mekaniğinin ne kadar uyduruk olduğunu anlamak için herhangi bir Batman oyununu oynamanız yeterli.

### Basta, basta...

Mafia II'nin eski kalmışlığını göz ardı etmemiz kolay fakat üzerinden geçilip "remaster" haline getirilirken birçok teknik hataya maruz kalması kabul edilebilir gibi değil. Bu hataların en büyüğü kuşkusuz ki framerate düşüşleri... Oyunu PS4 Pro'da test ettik ve sanırsınız ki PS5 için tasarlanmış bir oyunu PS4'te zorluyoruz ve makine, oyunu kaldırmıyor. 30 FPS olarak düşünülen oyun, özellikle açık dünya kısımlarında öyle bir düşüyor ki, zaten yolda kalmayı hasbelkader başarın aracınız, ekranın donuklaşmasından ötürü yoldan çıkıp gidiyor. Bunun ne kadar sık olduğunu da size tarif edemem... Bayağı oyundan soğutuyor, öyle böyle değil. Aynı durum Enes'in aktardığına göre PC'de de oluyor, yani kaçış noktamız

da yok. Önemli karakterlerin özellikle yüz kaplamaları yenilenmiş ve güzel bir çalışma olmuş. Ne var ki daha önemsiz karakterlerdeki kötü plastik maske görünümlü suratlar da üzücü. Hele ki hapishane kısmındaki Asyalılar tam birer ucube olarak resmedilmiş. Bir başka problem de oyunu kulaklıklarla oynarken ortaya çıkıyor. Diyaloglar nedense sadece sol kulaklıktan duyuluyor ve sağ taraftan sağır olduğunuzu veya kulaklığın patladığını düşünüyorsunuz. Eğer TV hoparlörü kullanırsanız da bazı sahnelerde sesin gereksiz yüksek olduğu ve bazı yerlerde çok azaldığı gerçeğiyle karşılaşılıyor, resmen "bozuk" bir oyun oynadığınızı anlıyorsunuz.

Önceden Mafia II'ye sahipseniz oyununuz otomatik olarak Definitive Edition'a yükseliyor ama bu, oyunu bir daha oynamanız için kesinlikle bir etken değil. Daha önce Mafia II'yi oynamamış olanlar ise ya PC'de orijinal versiyonunu oynasın, ya da müthiş bir indirim beklesin. Şu haliyle, Empire Bay'in resmedilişi, muhteşem müzikleri ve sağlam hikayesiyle bile oyun pek çekilebilir gibi değil... ♦ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Müzikler. Empire Bay'deki detaylar. Ve elbette senaryo.

**EKSİ** Teknik hatalar çok göze batıyor. Empire Bay'de yapacak iş olmaması çağ dışı.

54







Yapım AYGames Dağıtım Buka Entertainment, WhisperGames Tür Strateji Platform PC, Mac Web deckofashes.com

## Deck of Ashes

Ateş bilgisayarın başına oturmuş, bizi çağırıyor...

Erken erişiminde oynadığım ve ilgilendiğim oyunların zaman içerisinde tamamlanmasını izlemek her zaman farklı bir keyif vermiştir. Nitekim konu erken erişim oyunları olduğu zaman, tamamlanan oyunla aralarında büyük farklılıklar görmek her geçen yıl daha da zorlaştı. Deck of Ashes ise hem kaliteli bir erken erişim oyunu hem de tamamlanmış oyun olarak kendisini göstermeyi başardı. Temelde bir kart oyunu olan ama içerisinde farklı oyun mekaniklerini de barındıran yapım, nihayet piyasaya çıktı! Ben de oturdum başına, daha önce deneyim edemediğim karakterlerle oyuna giriştim!

Deck of Ashes'da bir defa öldüğümüz zaman, karakterimiz patates oluyor. Fakat bu ölümün ardından elde kalan kaynaklarla farklı ve güçlü kartlar üretebiliyor. Yeni oyuna bu kartların da dahil olduğu bir deste ile girişebiliyoruz ki bu da önemi bir fark yaratıyor. Evet, bilmeyenler için, bu oyun bir kart oyunu diyebilirim. Fakat içerisinde biraz Heroes III tadı olduğu gibi, biraz da Magic the Gathering'in 1997 yılında

üretilen oyununa benziyor. Oyunda Lucia, Sly, Buck ve Magnus olarak isimlendirilmiş dört farklı karakter bulunuyor. Her karakterin de kendisine has bir oyun stili ve kart mekaniği var. Bu sayede düzenli olarak farklı destelerle oyun oynayarak, farklı şekillerde ilerlemeye çalışmak mümkün hale getirilmiş. Her karakterin kartların üzerine bulunan, kendisine özel bonusları bulunuyor. Bunların dışındaysa, iki adet deste mevcut; birisi her tur kart çektiğimiz deste, diğeri de kullanılan kartların gittiği deste. Kullanılan kartlardan beş tanesini yeniden desteye karıştırmak için 15 hayat puanı verdiğimiz bir kart kullanmamız gerekiyor. Ayrıca her tur, belirli miktarda kartı destemizin altına koyabiliyoruz. Anlayacağınız destemizi çok iyi ayarlamak ve takip etmek, oyunda ilerlemenin en önemli noktasını oluşturuyor. Karakterlerimizin her tur kullanabilecekleri toplam beş mana'ları oluyor. Her kartın da sağ üst tarafta kullanım için gereken toplam mana'sı belirtiliyor. Turda iki adet büyü yapabilmek, benim hesaplarıma göre en ideal ilerleme şekli gibi duruyor. Ayrıca çeşit-

çeğimiz iksirler de mevcut. Özellikle hayat puanını yenileyecek iksirlerden yanımızda taşımak şart zira her savaştan sonra, "renew" puanı ile bazı kartları geri alabiliyor ve belirli miktarda hayat puanımızı yenileyebiliriz. Yani her savaştan sonra hayat puanımız dolmuyor! Harita üzerinde birçok farklı engel olduğu gibi kaynak ve açılmayı bekleyen sandık da bulunuyor. Kaynakları farklı noktalarda kullanabiliyoruz ama şüphesiz en önemli yerleri, yeni kart satın almak ve olanları upgrade etmek. Güçlendirilen kartların etkileri de gözle görülür oranda fark yaratıyor. Oyunda çeşit çeşit düşman birimi var ve bu arkadaşları iyi tanıyarak, doğru hamleler yaparak ilerlemek gerekiyor. Aksi halde çok fazla darbe almak ve kısa süre sonunda ölmek işten bile değil. Grafik açısından çok bir şey vaatmediğini belirtmeliyim ama savaşlar esnasındaki mekanik açısından dikkat çeken bir yapım olmuş. Yine de oyunun geneline baktığımız zaman bir tutarsızlık halinin hakim olduğunu da unutmamak lazım. Bir harita var ama her adımımızda savaşa giriyor olmak, hikayenin çok durağan olması ve ufak hataların bile dönüşü olmayacak sonuçlara yol açması, oyunun tadını biraz kaçırıyor diyebilirim. Ayrıca kartlar üzerinde de çalışılması gerekiyor! Bazıları çok güçlüyken, bazıları da gerçekten oyunun genel mekaniği ile alakasız kalabiliyor. Yine de "farklı" tatta bir kart oyunu peşindeyseniz, demeden geçmeyin derim.

◆ Ertuğrul Süngü

### KARAR

**ARTI** Farklı oyun mekanikleri. Değişik desteler deneyim edebilmek. Bitemek bilmeyen oyun içi etkinlikler  
**EKSİ** Hikayenin kopukluğu.  
Kartların dengesizliği.







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



Yapım Petroglyph, Lemon Sky Studios Dağıtım Electronic Arts Tür Strateji Platform PC Web [www.ea.com/games/command-and-conquer](http://www.ea.com/games/command-and-conquer)

# Command & Conquer Remastered

“Yeniden Merhaba; kumandan”

Döneminde Command & Conquer oyunlarını deneyim etmiş kişilerin akıllarında sanıyorum en çok müzikleri ve sesleri kalmıştır. Açıkçası birimleri komuta etme esnasında verdikleri tepkiler, yıllar içerisinde efsaneleşmiştir. Nerede “Sir, yes sir” gibi oyuna ait bir replik söylersem, C&C oynamış olanlar hemen ortaya çıkardı... Peki, nedir bu Remastered hali? Hemen herkesin tahmin edebileceği üzere yapılan ilk yenilik grafikler üzerinde yaşandı. Bugüne kadar üretilen hem C&C hem de C&C: Red Alert oyunları ve tüm eklentilerini beraberinde getiren yapım, tüm bu oyunlarda bulunan her bir birimi, en ince detayına kadar 4K çözünürlüğe taşımış durumda. “Space” tuşu yardımı ile anlık olarak eski grafikler ile 4K grafikler arasında geçiş yapabildiğimiz oyunda, aynı zamanda zoom in ve zoom out opsiyonları da mevcut. Seslendirmeler de baştan aşağıya değişmiş. Hatta bazı sesleri eskiye oranla çok kötü bulduğumu belirtmek isterim. Özellikle tankların mermi sesleri, sanki bilyeli tabanca ateş ediyormuş gibi bir sese dönüştürülmüş. O Mammoth Tankın gümbür gümbür sesinden eser kalmamış dersem yeridir. Tabii sesler ile birlikte müzikler de baştan aşağıya yenilenmiş durumda. Serinin orijinal müziklerini yapan Frank Klepacki ve The Tiberian Sons ekibi yine harika bir iş çıkarmış. Restorasyonlar bölüm

aralarındaki sinematiklere de yansımış. Eskiden piksel piksel gördüğümüz tüm sinematikler, elden geldiğince yüksek çözünürlüklü hale getirilmiş. Bir diğer dikkat çeken gelişme de oyunun genel kullanıcı ara biriminde yaşanmış. Özellikle tüm üretimi takip ettiğimiz kenar çubuğu çok daha kullanışlı bir hale getirilmiş. Eskiden iki ince uzun çubuk mantığı üzerine kurulu olan mekanik, dört ana başlığa ve üçerli sütunlara dönüştürülmüş. Bu sayede tek seferde birçok bina ve askeri birim üretimi yapabiliyoruz, her birini kendi ilgili başlığı altında görebiliyoruz. Ayrıca gizlemek de mümkün, böylece ekranın yarısını kaplamıyor. Böylece oyuna olan hakimiyetimiz de büyük ölçüde artıyor. Skirmish oyun modu içinse bolca harita söz konusu. Ben bu yazıyı yazarken bile oyunların tüm eklenti paketleri ile birlikte 100'den fazla görev ve 250'den fazla Skirmish harita bulunuyordu ki eminim bu sayı giderek artacaktır. Orijinal oyunda Skirmish moduna girince sadece Müttefik ve Sovyet değil, farklı ırklar olduğunu da görür ama bu ırkların oyunun genel yapısına hiçbir etkisi olmadığına şahit olurduk. İşte bu durum da Remastered ile değiştirilmiş ve aralarında Türkiye'nin de bulunduğu birçok farklı ırka, kendilerine özel bonuslar sunulmuş. Genel olarak yapay zeka büyük oranda gelişmiş olsa da özellikle bazı eski huylarından halen vazgeçmemiş

gibi duruyor. Bunlardan ilki ve en klasiği, özellikle de köprü geçişlerinde olan “etraftan dolaşmaya çalışma” huyu. Ne yazık ki belirli noktalara verilen komutlarda, yapay zeka sırasını beklemek yerine, bazı birimleri düşman üssünün içinden geçmek pahasına abuk sabuk yerlerden dolaştırma fikrine kapılabilir ki bu da büyük bir drama yaratıyor. Bir diğer hareket ise düşman “Harvester” aracına saldırdığınız anda, yapay zekanın elinde ne varsa üzerinize boşaltması! Yanlışlıkla bir askeriniz ateş bile etse geçmiş olsun! Mevzu var! 25 yıldır var olan bu yapay zeka sorunlarının düzeltilmemiş olması beni bir hayli rahatsız etse de oyun tarihi için böylesine önemli olan bir yapımın yeniden hayata döndürülmüş olması gerçekten inanılmaz. Özellikle yeni jenerasyon oyuncuların göz zevklerine hitap edebilecek detaydaki restorasyonu ayakta alkışlıyorum. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Yenilenen grafikler ve müzikler.

Tek seferde iki ana oyun ve tüm eklentilerin sunulması. Geliştirilen multiplayer deneyimi

**EKSİ** Eski sıkıntıları beraberinde getiren yapay zeka

90







Yapım Monolith Soft Dağıtım Nintendo Tür JRPG Platform Switch Web xenobladechronicles.nintendo.com

# Xenoblade Chronicles Definitive Edition

Önceki nesilde kaçırınlar için macera yeniden başlıyor...

Xeno serisi bu taraflarda en popüler serilerden birisi değil, bu üzücü zira hep Final Fantasy seven bir oyuncunun bu seriyi sevmemesinin olanaksız olduğunu düşünürdüm. Şimdiye kadar PS1 döneminde Xenogears, PS2 döneminde Xenosaga ve nihayet 2010 yılında da Xenoblade Chronicles olarak karşımıza çıktı. Xenoblade Chronicles'ın pratikte daha önceki seriler ile direkt bir organik bağı bulunmuyor ancak atıflar, genel geçer mekanikler ve elbette serinin ruhu aynen yerinde kalmaya devam etmiş.

Xenoblade Chronicles çıktığında FF serisinin aksine gerçek zamanlı bir savaş mekanikliği sistemini tercih etmişti ve bu Wii ile mükemmel bir uyum sağlıyordu. Neredeyse tüm oyun basınından muhteşem puanlar alan ve 2015 yılında 3DS'e port edilen yapım, Switch'te yine çok beğenilen ve sizin de bu sayfalarda Tolga'dan okuduğunuz Xenoblade Chronicles 2'nin ardından Switch oyuncularını ile de buluşuyor. XC:DE bu süreçte hayli elden geçirilmiş, kaşı gözü düzeltilmiş, üzerine bir de oyunu bitirdikten sonra oynatabileceğiniz ekstra hikaye Future Connected eklenmiş.

Şimdi bi dünya düşünün, tamamen okyanuslardan oluşuyor ve her biri Avrupa kıtası

büyükliğünde olan iki devasa tanrı, Bionis ve Mechonis'in bitmek bilmeyen dövüşüne sahne oluyor. Tanrılar birbirlerini öldürdüğünde başlıyor hikayemiz, kahramanımız Shulk daha sonra kendisiyle özdeşleşecek efsanevi kılıcı Monado'yu bulduktan sonra. Çok sevdiğim anime Akira'daki motosiklete benzeyen bu kılıç, bahsi geçen savaştan milyonlarca yıl sonra başlayacak hayatın devamı için kritik bir öneme sahip zira kendisi yok edilemez gözükken düşman zırlarını alüminyum folyo gibi bölebiliyor. Bu dünyada ilk bilmeniz gereken, bu sessizliğin kısa süre sonra sona erecek olduğu. Oyun gerçekten de dev bir haritaya sahip ve Shulk'un içinde yaşadığı ve kadim tanrının gövdesinden oluşan Bionis kıtası, diğer kıta Mechonis'ten gelen ve Mechon olarak bilinen yaratıkların saldırısı altında. Hakkını verdiğinizde 100 saatin üzerinde sürecekle olan bu macerada diyaloglar, yol arkadaşlarımız, tavuk boyutundan gökdelen boyutuna kadar uzanan düşmanlar, entrika, son derece keyifli gerçek zamanlı savaşlar, kısaca ne ararsanız var.

Oyunun günümüze gelirken geçirdiği değişimler gözle görülür olsa da grafik konusunda beklentileriniz yüksekse hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Animasyonlarda hemen

hiçbir fark yok ancak karakter tasarımları ciddi anlamda elden geçirilmiş. Çevre hiç fena gözüküyor ve antika gözükken koşma - yürüme animasyonları gözünüze batmazsa oldukça keyif alabilirsiniz. Ayrıca oyunun dünyası tıpkı bir Dark Souls veya Shadow of the Colossus gibi kadim tarihe dair çok fazla şey içeriyor, eğer açık dünya oyunlarını sonuna dek tüketen biriyerseniz, Shulk'un muhteşem hikayesinin de katkısıyla oyunun başından kalkamayabilirsiniz.

Oyunu JPRG veya FF serisi seven herkese öneriyorum önermesine ama fiyatı gerçekten çok yüksek. 559 TL'den daha ucuza bulamadım ve bu da insanların belini bükecek, korkunç bir rakam. Sadece şunu diyebilirim, ne beklediğinizi biliyorsanız bu oyundan keyif almama ihtimaliniz yok, keşke yerimiz olsaydı da uzun uzun anlatabileseydik.

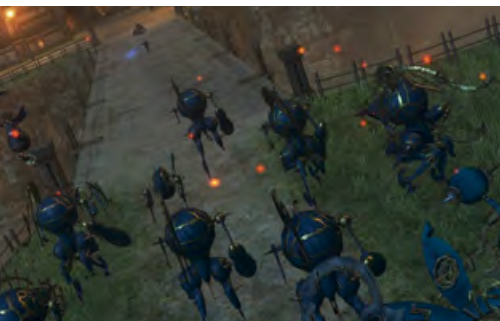
◆ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** 100 saatin üzerinde, dolu dolu bir hikaye. Son derece keyifli savaşlar. Devasa bir harita.

**EKSİ** Fiyatı aşırı yüksek. Grafikler halen zamanın gerisinde.

83





# Maneater

Denizlerin tek hakimi olmak için daha iyi bir fırsatınız olamaz!

**B**ir köpekbalığı olsanız ne yapardınız? Büyük ihtimalle 3D bir ortamda özgürce ve hızlı dolaşabilmenin tadını çıkarırdınız. Ardından karnınızı acıkırdı ve bir av peşine düşerdimiz. Küçük balıklar doyurmayacağı için onların peşine düşmezdimiz. Daha eli olanlar da hızlı olmaları için yoracaklardır, onları da es geçerdiniz. İnsanlar deseniz, kıyı kıyı dolaşmanız lazım; hem yaz değilse o kıyılar boş olacaktır. En güzel o pofuduk foklar değil mi? Maneater bize tüm bu seçenekleri açık büfe olarak sunuyor, biz de keyfimize bakıyoruz.

Bir köpekbalığını küçükten alıp kocaman bir Büyük Beyaz kıvamına taşıdığımız Maneater, gerçekten bir köpekbalığı olmanın tüm güzelliklerini sunuyor. Küçükken ilk önce minik balıkları yiyor, tehlikeli olanlardan uzak duruyoruz. Genç kıvamına ulaştığımızda artık Baracudalara kafa tutuyor, çok canımızı sıkarlarsa fimsahlara da bulaşabiliyoruz. Yetişkin olduktan sonra asıl eğlence başlıyor; artık insanlar, bizi avlamaya gelenler, hiçbir şey dinlemeden sağa sola daha rahat saldırıyoruz.

Köpekbalığımız görevleri tamamladıkça seviye atlıyor ve bu da daha güçlenmemize neden oluyor. Yapımcılar oyunu ufak çaplı bir RPG olarak tasarlamış ve köpekbalığımızın organlarına özellikler ekleyip, kafasına, kuyruğuna ekipman takar gibi yeni dokular iliştiirebiliyoruz. Her türlü özelliği upgrade etmek de mümkün ve hatta öyle bir durum var ki Set Item'larla aynı grubun üyesi olan parçalarla bonus özellikler kazanabiliyoruz. Tabii buradaki sistemi çok kapsamlı düşünmeyin; denizin dibindeki en garip yerleri araştırıp, boss'ları öldürüp eşya kazanmı-

yoruz. Onun yerine her görev bölgesindeki farklı tipteki görevleri tamamlayarak, ne kazanacağımızı da bilerek bu parçalara ulaşıyoruz.

Orijinal halinde bile yeterince güçlü olan köpekbalığımız elbette ki standart bir ısıрма saldırısı yapıyor ve kuyruğuyla da düşmanlarına bir tane patlatabiliyor. Etraftaki canlıları ve eşyaları görüntüleyebilen bir sonar dalgası da standart olarak köpekbalığımızda yer alıyor. Daha sonra ise hem pasif, hem de aktif olan başka özellikler de ekleyebiliyoruz. Örneğin bir anda çok dayanıklı hale gelmemizi sağlayıp daha ağır hasar vermeyi sağlayan ama kısa bir süre işleyen bir özellik gibi...

Ve elbette insanlar... İnsanları bulduğumuz yerde mideye indirmekte problem yok ama bu tehlike seviyesinin artmasına neden oluyor. Bir süre sonra da avcılar peşimize düşüyor. Bu avcılar da mideye indirince, tehlike seviyemizi artırınca, boss kıvamında bir köpekbalığı avcısı da diğer avcılara katılıyor ve onu da yersek -ki bayağı kolay- güzel ödüllere buluyoruz. Bunu yaparken dikkat etmemiz gereken en önemli olay kendi seviyemizin üzerinde avcılarla pek kapışmamak çünkü kalabalık bir biçimde saldırdıklarında bizi kısa sürede öldürebiliyorlar.

Oyunda genel olarak hep üstün bir haldeyiz. Hem saldırılarımız çok güçlü, hem karaya çıkabiliyoruz, hem yükseklere zıplayabiliyoruz; yani eksijimiz neredeyse yok. Bu da oyunu bir hayli kolaylaştırmış ve en büyük eğlencemiz, yepyeni bir alana geçtiğimizde, oradaki tüm sandıkları, plakaları, yer işaretlerini bulmak oluyor. Biliyoruz ki hiçbir düşman bizi öldüremeye-



cek, rastgele durumlar ortaya çıkıp da bizi şaşırtacak. Bu da oyunu bir çeşit "deneme" formatına sokmuş bana sorarsanız. Yapımcılar çok doğru bir konsept belirlemiş, bunu da çok güzel uygulamışlar ama oyunun tümü kocaman bir Tutorial gibi. Hikaye deseniz zaten çok belli, her açılan yeni bölgede de nerdeyse hep aynı şeyleri yapıyoruz derken bir sıkılma olabiliyor. Oyun süresi çok uzun değil ama buna rağmen, oyunun çok keyifli bir oynanışa sahip olmasından dolayı daha fazlasını bekliyorsunuz.

Ben her şeye rağmen oyunu beğendim ve daha ilk oturuşta dört saatin nasıl geçtiğini anlamadan oyunun başından kalktım. Bence alınıp oynanabilir; hele ki indirim falan yakalarsanız hiç kaçırmayın. ♦ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Oynanış çok keyifli.

Özellikle köpekbalığımızın hareketleri ve görselliği çok iyi.

**EKSİ** Sürekli aynı işleri yapıyoruz ve oyunda bir "giriş" havası var. Bir gün Maneater 2 çıkarsa, asıl oyun o olacak...

77

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







Yapım Zen Studios Dağıtım Zen Studios Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch Web [www.zenstudios.com](http://www.zenstudios.com)

# Operencia: The Stolen Sun

RPG tarihinin karanlık dehlizlerinde bir yolculuk...

**P**inball FX efsanesinin yaratıcısı Zen Studios'tan yeni bir yapım geldiğini öğrendiğimde beklentilerim direkt tavan yapmıştı. Hemen her oyuncunun bildiği, sevdiği bir serinin yaratıcısıysanız bir sonraki yapımlarınızda da ne olursa olsun oyuncularını anlayarak, üzerinde çalışacağınız türde kendinizden iyi bir yapım beklenir. En azından ben beklerim. Operencia: The Stolen Sun, sıra tabanlı dövüş sistemine sahip bir RPG. Oyuncu kimliğim özellikle sıra tabanlı dövüş sistemine sahip yapımları gördüğünde, duyduğunda hemencecik bir uzaklaşır, kaçır. Bu sefer kaçmayayım dedim, Attila'yı duydum ne güzel dedim (uzun sürmedi ama), severim dedim. İyi demiş miyim? Bakalım. Operencia: The Stolen Sun'ın ana hikayesi Orta Avrupa tarihinden esinlenilerek tasarlanmıştır. Oyunun dünyasında insanlar, canavarlar, şeytanlar ve ejderhalar bir düzen içerisinde birlikte yaşamakta. Tabii aralarında da bu sebeple sürekli anlaşmazlıklar oluyor. Kralımız ölüm anına kadar bu düzeni korusa da onun ölümünden sonra şeytanlar, güneş tanrısını kaçırıyolar. Güneş tanrısını ve Dünya'yı kurtarmak kahra-

manımıza kalıyor. Karakterimiz ile çıktığımız bu yolda düşmanımızı nasıl yeneceğimizi tanrıların topraklarını keşfederek, geçmişte yaşamış kahramanların ruhlarını uyandırıp bilgi olarak ve güneş tanrısının hapsedildiği alt dünyaya doğru ilerleyerek öğreniyoruz. Karakterimiz diyorum çünkü adını, becerilerini ve görünüşünü oyunun izin verdiği kadarıyla biz oluşturuyoruz. Savaşçı, büyücü veya okçu sınıfından birini seçiyor, sekiz farklı görünüşten birini onaylıyoruz. Karakter oluşturma ekranında verilen karakter geliştirme puanlarını da oynanış tarzımıza göre dağıtıyoruz. Yolculuğumuzda, karakterimizi sürekli geliştiriyor ve bu gelişimi hissedebiliyoruz. Oyun boyunca yanımızda yaverlerimiz de oluyor. Onlarla savaşıyor ve bir şeyler öğreniyoruz. Savaş zamanı onları da kontrol edebilmemiz oyuna bayağı bir çeşitlilik katıyor. Her anlamda iyi ki varlar dedim. Tek başına çekilmez bu yollar. Gerçek yaşamdan esinlenilerek oluşturulmuş bir dünya sunuluyor bizlere. Zen Studios bunu tanıtımında da söylüyor zaten. Tarihten esintilerle mistik dünya öğelerini çok güzel harmanlamış

bir yapım olmuş. O zamanın konularına, farklı dünya evrenlerinin hikayelerine meraklı insanlar benim gibi sadece hikayesi için bile oynar Operencia: The Stolen Sun oyununu. Karakter diyalogları ve hikaye ilerlemesi çok başarılı. Oynanış tarafında öncelikle şunu söylemeliyim ki oyunu klavye ile oynadım ve nedense bir türlü rahat rahat kontrol edemedim. İlk yarım saat "W tuşuna basıyorum gitmene artık!" diye sinirlendiğim anlar oldu. Yürüyüş ve fare kontrolü üzerinde gereksiz bir zorluk var. Bir süre sonra alışırıyorsunuz ama kesinlikle böyle olmamalıydı. Ben de bu sebeple kontrolcü ile oynadım ki biraz rahatladım. Dünyamızı sürekli keşfetme üzerine ilerlerken karşımıza çeşitli bulmacalar çıkıyor. Bu bulmacaları çözmek için yolculuk boyunca edindiğimiz özel yetenekleri kullanıyoruz. Yapımcılar bulmacalarda hikayeyi detaylandıran bilgiler ve güzel ödüller sunmuş. Fazla olmamaları da sıklıkla beni.

Sonuç olarak Operencia: The Stolen Sun, hikayesi ve karakterleri ile ne kadar özel olmuşsa oynanışı ve dövüş sistemi ile de o kadar standart olmuş. Grafikler senelerdir aşına olduğumuz görselliğe sahip. Hatta daha fazla geliştirilmeliymiş ki bazen gözünüz objeler arasında seçim yapamıyor. Müzik ve sesler akılda kalıcı değil fakat oynarken gayet keyifli. Fiyat/performans olarak baktığımızda türün sevenleri için oyun ihtiyacının arttığı bu dönemde denilebilir. Xbox kanadında Game Pass sahipleri için de ücretsiz! **◆ Tunahan Ertaş**

## KARAR

**ARTI** Hikaye ve karakterler. atmosfer ve mekan çeşitliliği  
**EKSİ** Grafikler ve sesler. Oynanış mekanikleri geliştirilmeli





Yapım Jason Oda Dağıtım tinyBuild Tür Aksiyon, Macera Platform PC, XONE Web wakinggame.com

# Waking

Rüyalar kaçış yolu olduğu kadar kurtuluşun da yoludur...

Remasteredlar, remakeler ve birbirine benzeyen diğer oyunlara bağlandığımız şu son yıllarda imdadımıza bağımsız yapımcılar ve onların dışı küçük ama içi büyük oyunları yetiştirdi. Bu arkadaşlar devasa yapımcıların arasında farklı fikirleri ve tarzları ile birçok kez odak noktası haline gelmeyi başardı. Lakin her küçük veya bağımsız yapımcı başarılı olacak diye bir kaide de yok, şu anki yapımızda olduğu gibi...

Yürüme simülasyonu ve aksiyon türünün bir birleşimi olan Waking, sunumda başarılı olsa da içeriği ile isteneni veremiyor. Oyunda, komadaki bir hastanın hayal dünyasında, yüzü görünmeyen yansımasını canlandırıyoruz. İlk önce karanlık olan etrafınız, siz ilerledikçe şekil almaya başlıyor. Bir taraftan sizi öbür tarafa çağırırken diğer taraftan çıkış yolunu bulma ümidiyle değişik bir atmosfere sahip ortamlarda gezinerek komadan çıkmanın yolunu arıyorsunuz. Elbette bu yolculuk tehlikeli düşmanları da beraberinde getiriyor. Hayvan başlı insanlardan garip geometrik şekillere kadar ilginç bir yelpaze mevcut. Hayvan başlı insan tasvirini anlarım lakin ateş eden geometrik şekiller atmosfere uymadığı gibi aşırı sırtıyor. Bu karakterler sanki iki farklı oyuna aitmiş gibi. Waking'in kırıldığı nokta dövüşleri.

Zaten ilk başta herhangi bir saldırı yeteneğiniz bulunmuyor. Sadece birkaç telepati hareketi ile nesnelere hareket ettirebiliyorsunuz. İlerledikçe yakın dövüş yetenekleri elde ediyorsunuz. Öncelikle dövüş sistemi çok hantal. Hissiyat bakımından ağır. Düşmanla etkileşime geçmek tat vermiyor. İkinci sırada da kombolar var. İlk başta zaten telepati gücü ile geometrik şekillere bolca konteynir atıyoruz. Daha sonra ise telepatik güçlerle rakibi sersemletmeye çalışıyor ve yaklaşarak dövme çalışıyoruz. Kontrollerin kötü oluşu, oyunun diğer yanları iyiyse bir dereceye kadar idare edilir lakin Waking'in göze hitap eden görseller dışında olumlu sayılabilecek fazla bir yönü yok. Ha, bir de geyik kafalı heybetli arkadaş var. Simgesel anlatım bakımından oyuna diyecek bir lafım yok. Özellikle yatağınızın yanı başında duran gizemli meleğin tasviri bir harikaydı. Gönül isterdi ki Waking'in daha fazla yönünü öveyim ama bir elin parmağını geçmeyen eşsiz sahneleri ve göze hoş gelen grafikleri dışında fazla bir şey göremedim.

Oyun her bölümde sizi sıfırdan başlatıyor. Keşfederek bölümlerde bulunan gardiyanların koruduğu özel eşyayı almaya çalışıyorsunuz. Sıkıntı ise bölümlerin tamamen "random" yani rastgele dizayn

edilmiş olması. Hatta bir bölümde gardiyan iki adım dibimdeydi de önce ondan kurtulmak zorunda kaldım çünkü keşfe çıkarak karakterimize o bölüm için gerekli olan güç ve dövüş yeteneklerini kazandırmamız lazım. Tasarımlar hariç her bölümde amaç aynı ve açıkçası güzel grafiklere rağmen ne hikâye sizi etkileyebiliyor ne de atmosferi. Waking'de farklı bir şeyler yapılmak istemiş. Ama her çeşitten biraz katıldığı için iş çorbaya dönmüş. İlk başta hikâyeye heyecan ve merakla başlasanız da sonunda sizi hayal kırıklığı bekliyor. Hantal kontroller ve bir türlü bağlanamadığınız hikâye bir araya gelince ne yazık ki bir an önce bitmesini isteyeceğiniz yahut bitirmeye tahammül etmeye bile zorlanacağınız bir yapım ortaya çıkmış. Dolayısıyla Waking'e temkinli yaklaşmakta fayda var. ♦ **Olca Karasoy Moral**

## KARAR

**ARTI** Görsel olarak etkileyici.  
**EKSİ** Kontroller ve dövüşler felaket derecede hantal. İçerik olarak çok sıkıcı ve sizi oyunu oynamaya teşvik etmiyor.

54



Yapım Purple Lamp Studios Dağıtım THQ Nordic Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch  
Web www.purplelamp.com/portfolio-item/spongebob-squarepants-battle-for-bikini-bottom-rehydrated

# SpongeBob SquarePants Battle for Bikini Bottom – Rehydrated

17 sene de nasıl da gençleşmişin...

Sarı mutfak süngeri dostumuz, yıllar sonra yeni bir macerayla aramızda. 2003'te çıkarılmış SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom'un yeniden yapılmış versiyonu olan Rehydrated, bizi yeniden okyanusun derinliklerine, Bikini Kasabasına götürüyor. Aradan geçen 17 yıla karşın hala biraz 2003'ten kalma bir yapıyı anımsatsa da yenilemiş grafikleri ve rengarenk dünyasıyla, özellikle serinin fanları için keyifli bir geri dönüşle karşı karşıyayız.

Daha ilk saniyelerde, hepimizin aşına olduğu jenerik müziği, uzun zamandır Sünger Bob (evet, ben Türkçe yazacağım) izlememiş olanlara sağlam bir nostalji yaşatacaktır. Hemen ardından Bikini Kasabasının sevimli sularına yüzüp hayattaki tek amacı Yengeç Burger tarifini çalmak olan başarısız kötü bilim adamı Plankton'la karşılaşırız. Yine sinsi bir planın peşinde olan Plankton'un her işi batırdığı gibi bunu da batırmasıyla Bikini Kasabası robotların istilasına uğrar. Denizlerin bu vasıfsız böceği bütün kasabayı alt üst etmişken yolu nihayet Sünger Bob ile kesişir. İyi niyetli sarı süngerimiz, Plankton'a robotlar konusunda yardım etmeye karar vererek Bikini Kasabasını kurtarmak için kolları sıvar. İşe koyulmak için ilk mekanı Patrick ve Squidward ile birlikte yaşadığı mahalle olan Sünger Bob'un, kasabanın kare pantolonlu kahramanı olması için önündeki tek engel kapalı olan yollardır. Bu yolları açıp farklı mekanlara yolculuk etmek için çeşitli yerlere konulan spatulaları toplamamız gereki-

yor. Bu süreçte genellikle Sünger Bob'u oynuyor olsak da -en azından benim için öyle oldu- isteğe bağlı olarak, zaman zaman Patrick ya da Sandy'ye de geçiş yapabiliyoruz. Üç karakterin de kendine özgü yetenekleri olduğundan çeşitli bölgelerde farklı görevleri yerine getirmek ya da ulaşması zor yerlerdeki nesnelere toplamak için diğer karakterlere geçiş yapabiliriz.

Nitekim her mekan birbirinden farklı dinamiklere sahip. Tüm bu yerlerde farklı karakterlerin yetenekleri ön plana çıksa da temelde, seyahat ettiğimiz her mekan aşağı yukarı benzer şekilde, yeni robotlar, spatulalar ve toplanabilir diğer nesnelere donanmış durumda. Biz de oyun boyunca 3D platform öğeleri arasında hoplaya zıplaya bir yerlere erişmeye ve ufak tefek görevleri gerçekleştirirken spatulaları toplamaya çalışıyoruz. Oyunun her mekanında toplamda sekiz spatula bulunuyor ki bunlara ulaşana kadar önce bir sürü badire atlatıyoruz. Bunun dışında sevgili Bay Yengeç'ten fahiş fiyatlara spatula alabildiğimiz gibi, asla çorap giyerken görmediğimiz Patrick'in kayıp çoraplarını bularak da spatula elde edebiliriz. Beni oyunda en çok rahatsız eden şey ise toplanabilir eşyaların devamlı yenilenmesi oldu. Yani, bir mekanda her şeyi topladıktan sonra bir başka yeri ziyaret edip döndüğünüzde hepsi yeniden ortaya çıkmış oluyor. Mekandaki robotları öldürüp öldürmememiz ya da çiçekleri toplayıp toplamamız oyun açısından bir anlam ifade etmiyor. Oyunda



bir tek Patrick'in çorapları ve nihai hedefimiz olan spatulalar yenilenmediği için diğerlerini tamamlamak bir tatmin yaratmadığı gibi hepsinin sıfırdan yenilenmesi boşa zaman harcanmış hissettiriyor. Her şey göz önünde bulundurulduğunda SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated, genel olarak oynanışı keyifli bir oyun olmuş. Oynamak istediğiniz takdirde vereceğiniz fiyatı ne kadar karşılıyor sorgulanır ama belki indirimdeyken alınabilir.

◆ Berçem Sultan Kaya

## KARAR

**ARTI** Başarılı ve rengarenk grafikler. Kaliteli seslendirme. Sünger Bob oyunu olması(!)

**EKSİ** Fiyatı çok yüksek. Net belirlenmiş görevler yok, bazen ne yaptığınızı unutuyorsunuz. Kontroller bazen sinir bozuyor

66





**Yapım** Easy Trigger Games **Dağıtım** Coffee Stain Publishing **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** hunt down.com

## Hunt Down

Kargaşanın kralı var burada!

2D yana kaydırılmalı oyun kategorisine giren Hunt Down'u sanıyorum en güzel "Metal Slug benzeri" diyerek anlatabilirim. Metal Slug benzeri, Duke Nukem tarzı maço esprileri ve iki kişi ile iki kat verdiği haz ile Huntown, retro tarzı ile adeta döktürüyor.

Oyunda üç adet kelle avcısı bulunmakta ve birisini seçerek -tahmin edeceğiniz üzere- kelle avlıyoruz. Her bölüm yaklaşık 4 – 5 küçük boss ile beraber ana bir bosstan oluşuyor ve bölümler geçildikçe karşımıza çıkan çeteler değiştiği için tema da değişiyor. Dediğim gibi,

oyundan iki kat zevk almak için yan yana iki kişi oynayın. Böylece daha fazla aksiyon yaşıyor ve öldüğünüz zaman arkadaşınız size kalp masajı yaparak canlandırabiliyor. Bölümler ilerledikçe silah çeşidi arttığı gibi zorluk da artıyor. Karakterlerin standart ekipmanlarının yanı sıra pompalı, taramalı, bazukalar, ağır silahlar, el bombaları ve Molotoflar gibi envaiçeşit silah edinebiliyorsunuz. Tabii bunların cephanesi kısıtlı ve aynı silahı bulup cephanesini doldurmanız lazım. Zaten iş oraya varmadan farklı bir silaha geçiyorsunuz.

Ayrıca checkpoint sistemi olduğu için hem öldüğünüzde baştan başlamıyorsunuz hem de enerjiniz tazeleniyor. 2D yana kaydırılmalı (side-scroller) oyun tarzını seviyorsanız ve özellikle eski oyunları özölüyor olsanız Hunt Down ilaç gibi gelecek. Günümüz oyuncuları için de dengeli zorluğu ile sonuna kadar gitme olanağı sunuyor. Piksel grafikleri ile ilk bakışta tereddüt ile yaklaşsanız da Hunt Down türün en iyilerinden birisi. ♦ **Rafet Kaan Moral**

90

**Yapım** Chibig **Dağıtım** Chibig **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** chibig.com/summer-in-mara/

## Summer in Mara

İssiz bir adaya düşseydiniz...

Yine bir Kickstarter projesi ile karşı karşıyayız. 9523 kişinin destekleri sonucunda mutlu sona ulaşan Summer in Mara, bebekken ailesi tarafından bir sepete konup denize bırakılan Koa'nın ıssız bir adadaki hikayesini konu alıyor. Koa'yı bulan Yaya, Mara isimli bir adada Koa'yı öz torunuymuş gibi yetiştiriyor. Koa, tarım işleri, yemek yapma, balık tutma, ağaç kesme gibi günlük işlerle uğraşırken, alışveriş için gittiği yerden dönen Yaya, adanın işleyişiyle ilgili birtakım sırlar verip ortadan

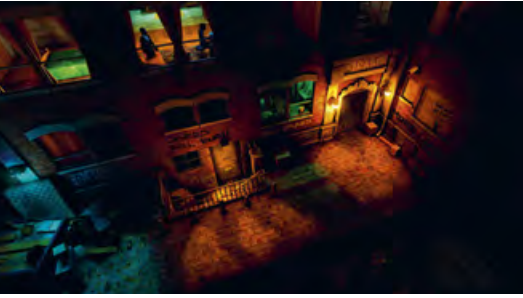
kayboluyor. Adada yalnız kalan ve bütün işlerle uğraşmaya çalışan Koa, bir gece Napopo isimli tuhaf bir yaratıkla karşılaşır. Napopo'nun yaşadığı yere dönmelerini sağlamak için kumsalda olan bozuk tekneyi tamir edip birlikte denize açılıyoruz. Yolculuk sonunda da şehirleşmiş başka canlıların yaşadığı bir adaya varıyoruz. Burada hem dünya hem de kendisiyle ilgili ayrıntılı bilgilere ulaşırken, bir yandan da tarımsal faaliyetler, alet edevat yapma ve tamir konularında gelişmeye devam ediyor. Tohum, sebze ya da deniz ürünleri satın alabileceğiniz yerler var ancak bu işler parasız olmuyor, onu da kendi ürettiğiniz ya da topladığınız malzemeleri satarak kazanabiliyorsunuz. Oyunu yaklaşık bir haftadır oynamama rağmen çok az ilerleme gösterebildim çünkü gerçekten ıssız adada kalmış gibi hissettiriyor. Hiçbir şeyi bulmanız için yardımcı olmuyor. Görev olarak Napopo ile konuş diyor ama o kim ya da nerede hiçbir fikriniz yok, bütün adayı köşe bucak gezmek

gerekli. Adalar arası hızlı ulaşım sadece para ile yapılıyor, bir portakalı 3 paraya satın da 30 para biriktirmek için epey uğraşmak gerekiyor. Bu eksikleri de güncellemelerle çözebilirlerse oyun daha dinamik hale gelecektir. Görevleri yerine getirme, ekme biçme olan oyunlardan hoşlanıyorsanız Summer in Mara ilginizi çekebilir. ♦ **Nevra İlhan**

70







Yapım iNK Stories Dağıtım iNK Stories Tür Macera Platform PC Web [inkstories.com/FIREESCAPE/index.html](http://inkstories.com/FIREESCAPE/index.html)

## Fire Escape

Adeta komşu stalklama simülasyonu

Eğer şehirde yaşıyorsanız, başınızı pencereden şöyle bir çıkardığınızda, etrafınızın sizinki gibi çeşit çeşit pencerelerle çevrelendiğini görürsünüz. Bu pencerelerin her birinin ardında farklı bir hayat sürerken, sınıksız kapalı perdeler de milletin evini gözlemememiz gerektiğini bize hatırlatır.

Perde kullanımının önemini bir kez daha hatırlatan, 1979 Revolution'ın yapımcısı iNK Stories tarafından geliştirilen Fire Escape ise komşularınızı özel hayat sınırını umursamadan izleyeceğinize bir oyun. Hitchcock'un efsanevi Rear Window'un tadını veren bu oyunda, karşı apartmanımızda işlenen bir cinayetin gizimini çözmeye çalışıyoruz.

Daha ilk dakikadan itibaren her biri birbirinden şüpheli davranan komşularımız bu noktada baş şüphelilerimize haline geliyor. Hepsini olabildiğince iyi gözlemleyerek söyledikleri ve yaptıkları her şeyden bir ipucu yakalamaya çalışıyoruz.

Farklı dairelerde aynı anda farklı olaylar gerçekleştiği için tüm ayrıntıları yakalamamız elbet ki mümkün olmuyor. Daha baştan itibaren kaçırduğunuz pek çok diyalog olabilir ki bunun oyun üzerinde hiçbir etkisi yok. Edindiğiniz bilgilerin genel itibarıyla sizin hikayeyi anlamasını sağlamaktan öte bir fonksiyonu bulunmuyor. Oyunda milleti izlemek -ve arada emoji kullanarak ile bir iki cevap vermek- dışında bir şey

yapmıyor oluşumuzun ciddi bir eksi olduğunu söyleyebilirim ama yine de şahit olduğumuz bireysel hikayeler oldukça güzeldi. Karakterlerin her biri ilgi çekici ve izlenmeye değerdi. Oyun bir saat gibi kısa bir sürede bittiği için de birden fazla kez baştan başlanıp farklı karakterlere dikkat verilebilir diye düşünüyorum. Son olarak, Fire Escape'in VR desteğinin de olduğunu belirtiyim. Normalde oyunun fiyatı yüksek olsa almaya değmez diyecektim ama, fiyat performans olarak baktığımda, özellikle VR kullanıcılarının oyunu denemesini tavsiye ediyorum. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

68

Yapım Camel 101 Dağıtım Wired Productions, WhisperGames Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web [www.thosewhoremain.com](http://www.thosewhoremain.com)

## Those Who Remain

Gerçeği aydınlatana kadar karanlıktan uzak durun

Gün geçmiyor ki yolu tekniş bir ortama düşmüş bir beyefendinin hezeyanları arasında dolaştığımız yeni bir korku oyunu çıkmasın. Syndrome adlı çok da beğenilmemiş oyunları ile bilinen Camel 101 tarafından geliştirilen bu naçizane oyunumuzda Edward isimli ana karakterimiz, biz korkuseverleri kırmayıp gecenin bir yarısı otoyolun kenarında bir otele gider. Burada

metresiyile görüşecek olan Edward (metres kısmına çok takılmıyoruz arkadaşlar, yargılamak bize düşmez) çok geçmeden otele kimse olmadığını fark eder. Heyecan saniye saniye artarken bir telefon çalar ve ses "aydınlıkta kal" der. O an o kadar korktum ki bizim metres banyoda mı değil mi diye bakmaya bile gide-medim. Oyunun tek bir canavar, jumpscare ve

benzeri korku öğesi göstermeden bu kadar gerilim yaratabilmesi gerçekten başarılıydı. Tabii ki hikayenin tamamında bu şekilde gerilmiyorsunuz ama yine de oyun ilerlerde de akılcılığını koruyor. Those Who Remain'in hikayesini diğerlerinden farklı kılan unsur ise Edward'ın kendi hayatından tamamen bağımsız olarak bu felaketin içine hapsedilmiş olması. Hikaye aslında geçmişte yaşanıp üstü kapatılmış bir cinayetle alakalı ve Edward'ın bu kasabadan kurtulabilmek için ipuçlarını toplayıp sorumluların nihai kaderinin ne olacağına karar vermesi gerekiyor. Normalde o da bunlarla uğraşmaz, ancak karanlıklarda gözlerini dikmiş, kendisini izleyen insan silüetindeki varlıklar ışıktan ayrıldığı anda Edward'ı avlamak için bekliyor. Oyunda verdiğimiz kararlara göre üç farklı sondan birine ulaşabiliriz. Yalnız şu var ki, bu sonların ikisine yalnızca çok spesifik kararlar verdiğimizde ulaşabiliyoruz. Bu da bence oyunun eksilerinden biri. Bunun dışında ben oyunu oynarken genel olarak keyif aldım, grafikler ve olay akışı bence türünün iyi örneklerinden biri olmasını sağladı. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

70





Yapım Tribetoy Dağıtım Tribetoy Tür FPS Platform PC, PS4, XONE, Switch Web bowtoblood.com

# Bow to Blood Last Captain Standing

Kısa sürecek ama eğlendirecek bir oyun arayanlara...

Space Shooter oyunları atari oynadığım dönemlerde büyük miktarda zamanımı alan bir oyun türüydü. Özellikle Star Force ve Galaxian içinde kaybolur giderdim. Bu oyunlarda artık iyi oynamayı çoktan çözmüş ve sınırları zorlamak için çabalıyordum. Tabii o zamanlar bu tür oyunlarda en temel amaç olabildiğince düşmanı havaya uçurup en yüksek skora ulaşmaktı. Bilgisayarın büyümesine kapıldıktan sonra ise Space Shooter oyunlarına da olan ilgim azaldı. En son bu alanda birkaç yıl önce aslında oldukça eğlenceli bir Space Shooter MMO oyunu olan Star Conflict'i oynamıştım.

Gel gelelim oyun geç de olsa elime geçti ve bu eski türün pek çok yenilik ile hala oynanabilir bir yapıda olabileceğini gördüm. BoB:TLCS aslında birden fazla oyun türünü bünyesinde barındırıyor. Hem strateji hem de FPS'i harmanlayan bir yapıda. Oyunda uçan bir takım geminin kontrolünü ele alıyorsunuz. Mürettebatınıza anlık olarak görevlere vere-

rek gemiyi yönetiyorsunuz. Ancak işin ilginç yanı bir reality şovdasınız ve diğer gemilerle beraber hayatta kalmaya çalışarak seyircilere güzel vakit sunmanız lazım.

Geminiz birden fazla yeteneğe sahip ancak bu yetenekleri mürettebatınız arasında dengeli dağıtır özellikle az sayıda mürettebatınız varsa bunları doğru zamanda doğru işi yapmaya gönderirseniz savaşlardan karlı çıkmanız mümkün. Geminizin kalkan oluşturma, çeşitli silahlarla saldırma ve manevra yetenekleri bulunuyor. Gemi kontrolü bir miktar yavaş ve zor olsa da yine de eğlenceli sayılabilecek nitelikte.

BoB:TLCS bir shooter oyunu arıyorsanız sizi kısa bir süre eğlendirecek bir yapıda. Kısa oyun süresi yerine daha uzun ve çeşitli görevler olsaydı çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Göz atmakta yarar olsa da çok şey bekleme- yin derim. ♦ **Enes Özdemir**

73



Yapım Cyanide Studio Dağıtım Nacon Tür Simülasyon Platform PC Web tinyurl.com/ybc99878

# Pro Cycling Manager 2020

Her sene, yeniden, aynı oyun...

Vay be, zamanında bu oyunu Ayça incelerken çok kıskanırdım. Kendi bisiklet takımımı yaratmak, yarış içinde taktikler vermek ve yeni parkurları keşfetmek çok keyifli gelirdi bana. Sonra Ayça bu oyundan sıkıldı, incelemenden de köşe bucak kaçmaya başladı, oyunun kodu kucacağıma düştü. İlk senelerde ikişer sayfa yazdığım, anlata anlata bitiremediğim PCM serisi ise maalesef her sene takımları, pistleri ve birkaç ufak tefek şeyi değiştirip temciti pilavı gibi önü-

muze servis edilen bir para tuzağına dönüştü. Oyun bu sene de geliştirildiği söylenen ama neredeyse hiçbir fark göremediğim kariyer modu, yarış içinde önemi artırılmış moral etkileri (ki maalesef pek garip durumlara da neden olabiliyor), elden geçirilmiş kullanıcı arayüzü ve hayli faydalı bulduğum, yine elden geçirilmiş asistanı ile karşımızda. Oyunda Tour de France'ın 21 etabı resmi olarak yer alsa da bu oyunu edinen herkesin PCM.daily'nin

muhteşem veritabanını indirdiğini ve çok daha fazlasına zaten sahip olduklarını biliyoruz. Modlanabilirlik bu oyunun en güçlü tarafı olarak hale karşımızda duruyor ve bu da PCM'in bisiklet sporuna gönül verenler için neden alternatifsiz olduğuna iyi bir örnek. Sorun şu ki, PCM 2019'a sahipseniz, neredeyse tamamen aynı olan bu oyunu neden alacaksınız? Bana göre hiçbir sebebiniz yok. Ama seriye yeni giriş yapıyorsanız, ne bileyim, en son oynadığınız PCM oyunu beş sene önceyse gönül rahatlığıyla edinebilirsiniz. Verdiğim puan da böyle oyuncular için, son üç senede bu oyunu satın aldıysanız en az yirmi puan düşebilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

74







Yapım Dry Cactus **Dağıtım** Dry Cactus **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** polybridge.drycactus.com

## Poly Bridge 2

Boğaza dördüncü köprü esprisi, çık aklımdan artık...

A çıkçası Besiege isimli oyuna başladığımdan beri, bir şeyler inşa etme fikrine acayip ısındım diyebilirim. Pek tabii bu inşa etme işinin ne kadar "oyun" olduğu ile alakalı halen kararsız olsam da, günün sonunda sinir edici olduğu kadar eğlenceli bir yapı sundukları yadsınamaz bir gerçek. Efendim Poly Bridge de adından anlaşılabilirliği üzere bir köprü inşa etme oyunu. İlk yapımı ile büyük kitlelere ulaşmayı başaran oyun, ikinci oyunuyla da halihazırda olan mekaniklerini geliştirmiş, yeni ve fantastik zorlukları oyuna dahil etmeyi başarmış. Oyunumuzun temelinde, karşımıza çıkan farklı bölümlerdeki araçlar için, bir

noktadan diğer noktaya köprü inşa etmek yer alıyor. Fakat bu inşa için birazcık mühendislik bilgisi gerekmektedir. İki amacımız var; ilki, ilgili araç ya da araçları sağlam şekilde köprüden geçirmek, ikincisi ise bunu eldeki parayı en az şekilde harcayarak yapmak. Köprü yapmak için birbirinden farklı malzeme kullanmak mümkün. Önemli olan, bu malzemeleri nerede ve ne şekilde kullanabileceğimizi bilmek... Özellikle mühendislikten hiç anlamayan insanlar için bir noktadan sonra geçmesi imkansız bölümler olduğunu belirtmek isterim. Açılır kapanır köprü yapmaktan, aynı anda, farklı hızlarda ve ağırlıkta olan iki araç diğer

tarafa geçirmeye kadar uzanan ve gerçekten de tasarımı çok zor olan köprü inşaları söz konusu. Yine de birazcık deneme / yanılma yoluyla ilerlemek mümkün. Tek gereken, sabır! Yenilenen fizik motoru ile ilk oyuna göre gözle görülür bir yenilik sunan Poly Bridge 2'de, aynı zamanda online sıralama sistemi sayesinde, geçtiğiniz bölümü diğer oyuncuların kaç dakikada ve ne kadar maliyetle geçtiğini görebilmek gibi bazı yenilikler de mevcut. Ne desem boş sevgili okur, bu oyun gerçekten çok eğlenceli! **◆ Ertuğrul Süngü**

90

Yapım Mandragora **Dağıtım** Klabater **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** mandragoragames.com/skyhill-black-mist

## SKYHILL: Black Mist

Bir sürü güzel fikrin gayet keyifsiz bir harmanı

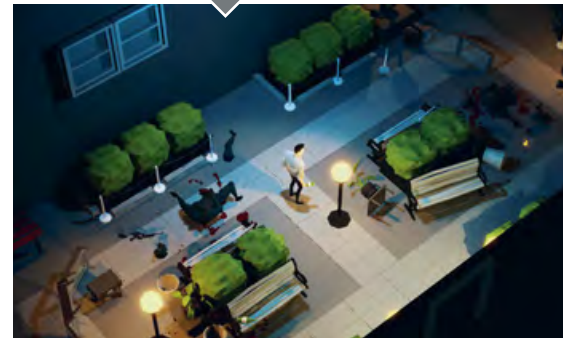
SKYHILL: Black Mist, 2015 yılında çıkan selefinin aksine, bizleri tamamen farklı bir oynanış ve hikâye ile karşılıyor. Yeni oyunda Skyhill Inc. tarafından inşa edilen devasa bir kompleksin yaşam alanı kısmında gözlerimizi açıyoruz. Gözlerimizi ilk açtığımızda bizleri izometrik kamera açısı ile bir aksiyon oyunun beklediğini görüyoruz. Skyhill Inc.'in yeni çalışanlarından biri olarak taşınmaya hak kazandığımız bu komplekste işler beklenmedik bir şekilde ters gidiyor. SKYHILL: Black Mist oldukça yavaş bir oynanış sunuyor. Bu yavaşlık gizlilik öğelerinin kullanılabilirliğini ve artık sıra tabanlı olmasa da mücadelelerde taktiksel bir yaklaşımı sergileyebilmek için düşünülmüş. Örneğin gözleri kapalı ve sese tepki veren bir düzine yaratığın arasından ses çıkarmamak için çömelerek geçebiliyoruz. Ancak, etrafta düşman yokken bu hızda ha-

reket etmek ve yine etrafta düşman yokken koşarken dayanıklılığın azalması çevreyi araştırma isteğini öldürüyor. Dahası bozulmanın yaşandığı yerlerde hızımız daha da düşüyor. Bir diğer seçenek ise, Skyhill Inc.'in güvenlik güçleri tarafından kullanılan tabanca, pompalı tüfek ya da saldırı tüfeklerini, sınırlı sayıdaki cephanemizi ve kendi ürettiğimiz molotof kokteyllerimizi kullanarak gürültülü bir şekilde hareket etmek. Ne yazık ki yetersiz cephane ve malzemeler nedeniyle oyunu baştan sona bu şekilde oynamıyoruz. Görev bölgesine giden asansörün tuşlarının çalışmaması, görev için gerekli olan eşyanın kaybolması, diyalogları kapatan tuşların çalışmaması, uzun süren yükleme süreleri derken oyunun tamamlanmadan satışa sunulduğunu ve "Erken Erişim" ibaresinin yer almadığını

görünce şaşırılmamak elde değil. Oyunun on tam puanını bu sorunlar nedeni ile kırıyor ve oyunu almadan önce bu sorunların çözüldüğünden emin olmanızı tavsiye ediyorum.

◆ Ahmet Rıdvan Potur

55







## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Tower Run
3. Bus Simulator : Ultimate
4. DOP: Draw One Part
5. Brain Test 2: Şaşırtıcı Hikayeler

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Başkanlar
3. Monarşi
4. Plague Inc.
5. Assassin's Creed Identity



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Konuşan Tom Arkadaşlarım
2. Brain Test 2: Şaşırtıcı Hikayeler
3. PUBG MOBILE – Çılgın Miramar
4. Tower Run
5. Brawl Stars

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Virtual Regatta Inshore

Rüzgara karşı değil, rüzgarla birlikte!

Tüm hayatım boyunca türü simülasyon olan her türlü yapıma gönül verdim. Kah kayak merkezinde kar küredim, kah kıyamet sonrası bir sığınakta hayatta kalmaya çalıştım, kah ilk uydumu yörüngeye yerleştirmeye günler harcadım. Görebileceğiniz gibi herhangi bir şeyi gerçeğe yakın şekilde modelleyen yapımlarda vakit geçirmek beni fena halde mutlu ediyor. YACHT Türkiye'nin daveti sayesinde bu yapımlar arasına Virtual Regatta Inshore'u da eklemiş bulundum.

Virtual Regatta Inshore, ülkemizde ciddi bir kitlesi olmasına rağmen daha önce tanışmadığım, yelken sporunun temelleri ve basit gibi gözükken ancak pratikte uygulaması kolay olmayan mekanikleri üzerine kurulu. Oyunda herhangi bir saatte 10.000 civarında oyuncuyu yarışırken bulmanız mümkün, çok sayıda tekne var ve bu teknelerin de gerek su üstündeki fizikleri gerekse yelken yapıları farklı.

VR Inshore'da ana amacınız hem düz seyirde hem de manevra yaparken rüzgardan maksimum derecede faydalanmak. Oyun size Best VMG seçeneği ile rüzgardan mümkün olan en iyi derecede yararlanma seçeneğini de sunuyor, derseniz verimli bir kalkış için sağa sola ufak tefek düzeltmeler yapabilir ve 40 derecelik açıyı yakalayabilirsiniz. Finiş

çizgisini erken geçip fodepar yapmamak için de yelkeni bırakabilirsiniz, bu sizi hemen hemen olduğunuz yerde tutacaktır, adeta el freni çekmişsiniz gibi. Starttan sonra bu ufak düzeltmelerden mümkün mertebe kaçınmanız ve tramola, kavança gibi manevralardan faydalanmanız gerekiyor. Oyun size bu manevraları eğitim sırasında öğretecek, yelken türleri ve seyir çeşitlerini de bilerseniz oyundaki öğrenme eğriniz önemli ölçüde yumuşayacaktır.

Peki turnuva benim için nasıl gitti? YACHT Türkiye'nin Alize Yatçılık ile birlikte düzenlediği E-Yelken Haziran Profesinde önce Emre Bey'den güzel bir eğitim aldık, daha sonra oyun içindeki tutorial bölümünü tamamladık ve start çizgisinde yerimizi aldık. İlk yarışlarda akla gelebilecek her şey başıma geldikten sonra son yarışlarda yavaş ama stabil bir finiş görmeyi başardım. E-Yelken'de yarışırken ilk fark ettiğim şey, yanlış bir yelken açmanın, rüzgarı izlerken yapılacak ufak bir hatanın veya ufak bir fodeparın yarışta sizi son sıraya atmaya yettiği oldu. Oyun basit gibi gözükse de ancak son derece katı simülasyon mekanikleri kullanıyor ve sizi başarılı olmak için çok çalışmaya zorluyor. Üstelik kendinizi oyun içindeki şampiyonalarda denedikçe daha başarılı oluyor ve oyuna daha çok bağlanıyorsunuz.

Eğer zamanınız varsa, yelken sporuna ilgi duyuyorsanız veya bir şeyleri öğreniyor olmak sizi mutlu ediyorsa Virtual Regatta Inshore'u indirmenizi öneririm. Eğer daha fazlasını istiyorsanız Alize Yatçılık tarafından düzenlenen e-yelken şampiyonalarında rekabete girebilirsiniz ki bayılacağınıza eminim. Pruvanız neta, rüzgarınız kolayına olsun. **◆ Kürşat Zaman**

85





3B GÖRSELLER EŞLİĞİNDE APOLLO 13 GÖREVİ

# POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE

## DÜNYA'YI KURTARACAK HARİKA MİKROPLAR

PLASTİK YİYEN, KARBON PARÇALAYAN, HATTA HAVADAN  
İNSAN GIDASINI ÜRETTEN BAKTERİLER

FİYATI:  
8,90 TL  
Temmuz  
2020/07  
Sayı: 99  
9 781144 000000  
KKTC  
FİYATI:  
12,50 TL

**Beyin İmplantları** — **Apollo 13 Macerası** — **Dünya'nın Yaşı** — **Savunma Sanayii**  
Kulağa çığınca gelse de bu sayede kapasitemizi artırabilir miyiz? | Unutulmaz uzay görevini, Astronot Jim Lovell ile yaptığımız röportajda okuyun. | Gezegenimiz hakkındaki en önemli bilgilerden birini nasıl öğrendik? | ASELSAN'ın teknoloji harikası yeni insansız araçları

SADECE  
**8,90**  
TL

**SAKIN  
KAÇIRMAYIN!**

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,  
**POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.**



DOĞAN BURDA EĞİTİM



# FORTNITE

Uzun süredir beklenen yeni sezon nihayet teřrif etti!

Sayfa  
92



ONLINE





## CROSSOUT

# Daha parçalanacak çok araba var!

Yıllar önce bir süre Crossout'a dalmış, çok vakit ayıramamış olsam da hayli eğlenmiş-tim. Crossout, post apokaliptik bir dünyada, Mad Max benzeri bir atmosferde geçiyor. Dışarıdan bakıldığında bile uzun mesafeleri kısa sürede aşmaktan daha farklı bir amaca sahip olduğunu rahatlıkla kavrayabildiğiniz araçları ölüm makinesi olarak kullanıyorsunuz, evet Twister Metal aklınıza geldi ve haksız da sayılmazsınız. Crossout'da farklı araçları tamamen kendinize özgü modifikasyonlarla tam bir yok edici haline getirip rakip araçları

parçalamaya çalışıyorsunuz. Targem Games'in yapımçılığını üstlendiği ve War Thunder'dan tanıdığımız Gaijin'in yayınladığı Crossout, yepyeni ve genişçe bir güncelleme getirdi. Bu güncelleme ile oyuncular daha yaratıcı araçlar oluşturabilecekler. Yeni güncelleme Domsday Cars, beraberinde araçlarımız için üç yeni legendary kabin getiriyor. Her bir kabin kendi eşsiz oynanış mekaniklerine sahip ve yeni silahlarda beraberinde geliyor. Pyralid, Gravastar ve Whiri isimli üç yeni silahla araçlarımızı daha da

tehlikeli tasarımlar ile süsleyeceğiz. Yenilikler tabii ki bununla sınırla kalmıyor. Yapımcı ekip haritaları da elden geçirerek oyuna yeni PvE düşmanları eklemiş durumda. Oyun dışına göz attığımızda da yeni garaj tasarımlarının yanında tamamen yeni garajlar da bulunuyor. Oyunun var olan mekaniklerinde de yeni düzenlemelere gidildiğini görüyoruz. Artık teknoloji ağacı ve crafting mekanıği birleştirilmiş yeni bir sisteme sahip. Tüm bu yeniliklerin Crossout'un popülaritesini artırıp artırmayacağını merak ediyoruz. ♦ **Enes Özdemir**

## IRKÇILIĞA HAYIR! #blacklivesmatter

# Ertelemeler birbirini kovaladı...

Geçtiğimiz ay ABD'de yaşanan üzücü olaylar sonrasında ırkçılık bir kez daha dünyanın gündemine oturdu. 2020 yılını gelindiğinde hala düşünce yapısı olarak çok daha geride olduğumuzu gösteren olaylar hemen her mecrada yankı buldu. Oyun dünyasının büyük bir çoğunluğu da yaşanan olaylara tepkisiz kalmadı. EA yeni Madden oyununu çıkışı ertelerken, Sony de PlayStation 5 etkinliğini öteledi. Küçüklü büyüklü pek çok firma ırkçılığı kınayan mesajlar yayınladı. Online oyun dünyası da bu duruma tep-

kisiz kalamadı. Birçok MMO oyun içinde yaşanan ırkçı tutumlara karşı çalışmalarına hız verdi. Smite'in yapımcıları oyunun resmi Twitter hesabından yaptığı açıklama ile oyun içinde yoğun bir çalışma yaptıklarını ve 5000'den fazla hesabı ırkçı tutumlar sebebiyle banladıklarını açıkladılar. Benzer bir çaba Infinity Ward cephesinde de yaşandı. Infinity Ward, Warzone üzerinde her gün binlerce oyuncuyu ırkçı tutumlar ya da nefret söylemi içeren oyuncu isimleri nedeniyle banladıklarını açıkladı. Infinity Ward ayrıca bu tatsız durumları engellemek için çok

daha yoğun çalışmalarını ekledi. Elbette bunlar olması gereken uygulamalar ama bu tür sorunlara ciddi şekilde eğilmek için ABD'de gerçekleşen bu olayların yaşanması gerekiyor muydu acaba diye sormak istiyorum. Genel olarak online oyunlar ırkçılık ya da nefret söylemi gibi konulara duyarlı değil. Bu alanda çalışan biri olarak bunu rahatlıkla söyleyebilirim ama yine de bu konuya hala yeterince odaklanılmadığı bir gerçek. Geleceğimizin sağlıklı ve ırkçılıktan uzak insanca geçmesini temenni ediyorum. ♦ **Enes Özdemir**





Yapım Relentless Studios Dağıtım Amazon Tür TPS, MOBA Platform PC Web [www.playcrucible.com/en-us](http://www.playcrucible.com/en-us)

## CRUCIBLE

# Bekledik ama sanki değmedi...

Amazon'un oyun dünyasında boy göstermesiyle beraber, online oyun evrenlerine odaklandığını görüyoruz. Bir yandan merakla beklenen MMORPG oyunu New World'ü geliştiren Amazon, diğer yandan Relentless Studios'un geliştirdiği Crucible'ın da yayıncılığını üstleniyor. Crucible, fantezi/bilim kurgu temasında geçen, takım odaklı bir aksiyon oyunu. New World'ün aksine free to play olarak yayınlanan Crucible, 21 Mayıs itibarıyla Steam'deki yerini aldı. Elbette ben de ilginç bir macera olması umuduyla oyunu deneyim ettim.

Crucible takım odaklı bir oyun olduğundan arkadaşlarınızla oyunun tadını çok daha iyi çıkarabileceğiniz bir yapıda. Zira rastgele gelen oyuncularla anlaşmak bir hayli zor olabildiği için genelde bu tür karşılaşmaların sonu hüsrarla sona eriyor. Crucible, sadece takımların birbirleri ile savaştığı bir oyun yapısına da sahip değil. Aynı zamanda harita üzerinde yer alan ve yapay zekanın kontrol

ettiği canavarlar ile de savaşıyorsunuz. Üç farklı oyun moduna sahip olan Crucible aslında TPS MOBA elementleri de sunuyor. Oyunda on farklı karakter yer alıyor ve her bir karakterin kendine has yeteneklerini oyunda etkili bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Sorun şu ki herhangi bir karakter seçme ekranı yok ve daha oyun arama ekranına girmeden oynayacağınız karakteri seçiyorsunuz. Şimdi diyeceksiniz ki: "Bu neden sorun oluyor?" Sevgili okur, iletişimin ve stratejinin rol oynadığı bu tür yapımlarda takım arkadaşlarınız ile uyumlu karakterler seçmeniz önem arz eder. Bu nedenle en azından takımımın hangi karakterleri seçtiğini, hangi rolde eksik bir karakter olduğunu gösteren bir seçim ekranı olması çok daha iyi olurdu. Barındırdığı MOBA yaklaşımı sayesinde oyun içinde seviye atlayabildiğimiz geliştirmeler yapabildiğimiz Crucible'da hangi geliştirmeleri yapacağımızı yine maç öncesinde ayarlamak yine aynı sorunla yüz yüze bırakıyor. Daha önce de belirttiğim gibi oyunda üç farklı oyun modu bulunuyor. Bunlardan biri Heart of Hives. Bu oyun modu 4v4 iki takımın karşılaşması şeklinde geçiyor. Takımların amacı ise Hive ismindeki dronları yok ederek geride bıraktıkları ve kalp olarak isimlendirilen malzemeyi toplamak. Üç adet kalp toplayan ilk takım oyunun da galibi oluyor. Bir diğer oyun modu Alpha Hunters, battle royale mekanikleri ile ön plana çıkıyor. İkişer oyuncudan oluşan ve haritaya bırakılan sekiz takım,

rakiplerini bir bir eleyerek hayatta kalan son takım olmaya çalışıyor. Eğer takım arkadaşınız ölürse geçici olarak farklı bir takımdaki oyuncu ile takım arkadaşlığı kurabiliyorsunuz. Ancak en sona ikiniz kalırsanız yine son hayatta kalanı belirlemek için birbiriniz ile savaşmanız gerekiyor. Crucible'da yer alan son oyun modu Harvester Command'da ise 8v8 maçlar oynanıyor. Kaynak toplayarak veya rakipleri öldürerek puan toplamaya çalışıyorsunuz. 100 puana ulaşan ilk takım oyunu kazanıyor. Açıkçası Crucible'ın oyun modları çok büyük bir eğlence sunmuyor. Savaş mekanikleri, animasyonlar, fizik modellemeleri üçüncü sınıf bir aksiyon oyunu izlenimi veriyor diyebilirim. Karakterler hoş tasarımlara sahip olsa da onları kontrol ederken rahat hissedemiyorsunuz ve bir şeyler yanlışmış gibi geliyor. Zaten savaşlar sırasında vuruş hissiyatının neredeyse olmadığını söyleyebilirim. Hani atış hedefi bulunduğu zaman hedef göstergesinin yanında çizgiler çıkmaya hedefi vurup vurmadığınızı anlamamız mümkün değil. Shooter mekanikleri içeren bir oyunda da bu durum oldukça rahatsız edici oluyor. Crucible aslında PvP ve PvE oynanışı harmanlamasıyla bir süredir merakla beklenen bir oyunu ama şu haliyle oyunda ne yazık ki bir hayal kırıklığı olarak oyun dünyasındaki yerini aldı. Açıkçası oyun için iyi bir gelecek de göremiyorum. Umarım Amazon, New World'ü yayınladığında bu tür bir hayal kırıklığı yaşatmaz. ♦ **Enes Özdemir**







# Fortnite

Yılın en çok kazanan oyunu yeni sezonda daha iddialı!

Ah be Fortnite, ne bereketli oyunmuşsun. Epic Games resmen Fortnite ile kazandığı paraları yemeye doyamadı. Sadece iki senelik bir süreçte 3 milyar doları aşkın para kazanan oyun, kendisini oynamayan milyonlarca oyuncuya dahi yarar sağladı. Fortnite'ın beklenmedik başarısı Epic Games Store'un kurulmasına ön ayak oldu, haliyle Epic Games Store aracılığıyla birçok oyuncu ücretsiz oyun yağmurlarına tutuldu. Artık nasıl bir bereketse Epic Games, GTA V, Civilization VI, Borderlands 2 ve Borderlands: The Pre-Sequel gibi oyunları üst üste ücretsiz olarak verdi. Epic Games Store hala ücretsiz oyun politikasına devam ediyor ve her hafta küçük bile olsa eğlenceli oyunlarla oyuncuları buluşturuyor. Epic Games de bu sayede daha fazla oyuncunun yanında yer almasını sağlıyor. Tabii ki Steam gibi bir dev varken yanına çektiği oyuncu miktarı halen çok parlak gözüküyor ama yapımcılar firmayı finansal olarak destekleyen Fortnite'tan kazanmaya devam ediyor. Fortnite öyle bir hal aldı ki popülerliği yakında gezegenler arası bir hal alacak gibi. Oyun daha ilk sezonunda çok büyük bir kitle yakalamışken, oldukça başarılı bir PR çalışması ile ikinci sezona bomba gibi başlamış, her şeyi sıfırlayarak, yepyeni bir harita tasarımı ile oyuna yeni bir soluk katmıştı. Akabinde birçok

ünlü isim Fortnite üzerinde canlı yayınlarda boy gösterdi. Yetmedi, dünyanın en ünlü rap sanatçıları arasında ilk sıralarda yer alan Travis Scott, oyun aracılığıyla canlı bir konser verdi. Milyonlarca oyuncunun izlediği bu konser büyük bir online oyuncu sayısı rekoruna imza attı. Bununla da yetinmeyen Epic Games, Christopher Nolan'ın Tenet filminin fragmanı her platformdan önce Fortnite üzerinden yayınladı. Hatta Nolan'ın henüz belli olmayan bir filminin Fortnite üzerinden yayınlanması da konuşuluyor. Artık sadece bir oyun olmaktan çıkıp hayatımıza dokunmaya başlayan Fortnite bu popülerliğini, bu tür olağanüstü etkinliklerin yanında elbette oynanışı ile de koruyor. Epic Games'in Fortnite'a gözü gibi baktığı bir gerçek. Bağımlılık yapan Battle Royale mekaniklerinin yanında, oyunun sürekli güncel tutulması ve yeni bölümler yayınlandıkça yeni harita mekaniklerinin oyuna eklemesiyle oyunu dinamik tutan etkenlerden biri. Son döneme göz atığımızda ise Fortnite oyuncularının uzun zamandır ikinci bölüm için yayınlanması planlanan 3. sezon içeriğini beklediğini söyleyebilirim. İki kez ertelenerek hevesimizi bir miktar kursağımızda bıraksa da 17 Haziran'da yayınlanan yeni sezon oyuncuların yüzünü güldürdü. Öncelikle yeni sezonun eğlenceli fragmanını Youtube üzerinden izlemenizi

tavsiye ediyorum. Zaten yeni sezonda neler göreceğinize dair fikir edinmenizi sağlıyor. Ancak oynanışta bu yeniliklere alışmanız bir miktar zaman alabilir. 3. sezon ile beraber Fortnite haritası sular altında kalıyor. Ortalık tam da yazlık bir havaya bürünüyor. Suların bir anda haritayı doldurması elbette pek çok irili ufaklı adacığı ortaya çıkarmış durumda. Bu adacıklar arasında zaman zaman bir halat yardımıyla, zaman zaman ise köpek balıklarını su kayağı motoru olarak kullanarak geçiş yapabiliyorsunuz. Evet doğru okudunuz. Suların yükselmesi ile beraber köpekbalkları da canınıza kast etmek için bekliyorlar ancak isterseniz bir olta yardımı ile onlarla su kayağı yapabiliyorsunuz. Ayrıca yeni NPC düşmanlar ve bosslar da daha iyi eşyalar için harita üzerinde katledilmeyi bekliyor. Tüm bunların yanı sıra suların zamanla çekilmesi yeni alanlar ortaya çıkıyor. Yeni sezonun getirdiği bir başka dikkate değer içerik ise artık kendi şemsiyemizi tasarlayabiliyor oluşumuz. Fortnite çılgınlığı bu şekilde giderse bitmeyecek gibi duruyor. Epic Games bu gidişle oyun içi etkinlikleri de farklı bir seviyeye taşıyacak gibi duruyor. Bakalım Battle Royale'in renkli temsilcisi bizlere daha neler sunacak.

◆ Enes Özdemir





## SHADOW ARENA

# Black Desert'ın battle royale ile imtihanı...

**B**attle royale türü hala son derece popüler ve milyonlarca oyuncu bu türün mücadeleci ruhunun peşinden gitmeye devam ediyor. Tabii ki bu oyun türünün 2018'den 2019'un yarısına kadar süren ani patlama etkisi ve yükselişi bir nebze sona erdi. PUBG ve Fortnite'in bir anda online oyun dünyasında ortaya çıkışı ile yarattığı etki sonucu, iyisiyle kötüsüyle sayısız battle royale oyun sektörüne akın etmiş, halihazırda pek çok online tabanlı oyun da kendi içerisinde battle royale oyun modları geliştirmeye başlamıştı. Son dönemlerde yeni battle royale oyunlarını ya da oyun modlarını daha seyrek görmeye başladık. Bu alanda dikkate değer ve başarılı son oyunun Warzone olduğunu düşünüyorum. Yine de zaman zaman farklı deneyimler sunan battle royale oyunlarını denemek hala eğlenceli. Bir süredir, Black Desert Online'in yapımcısı olan Pearl Abyss'in geliştirdiği Shadow Arena'yı görmeyi bekliyorduk. Oyun 21 Mayıs'ta erken erişim versiyonu ile Steam'deki yerini aldı.

Shadow Arena, Black Desert evreninde oynayabildiğimiz bir oyun olsa da en azından şu an için oyunun hikaye tarafı yok. Açıkçası Black Desert evreni ile olan bağlantısı, konsept ve karakterler ile sınırlı kalmış gibi gözüküyor. Daha önce Black Desert içinde yer alan ancak daha sonra kaldırılan bir PvP modunun daha da geliştirilmiş bir hali diyebilirim. Oyun size katıksız PvP deneyimi sunuyor. Amacınız tamamen hayatta kalan son takım ya da oyuncu olmaktan ibaret. Yani büyük oranda bir battle royale oyunun odaklanması gereken noktalara odaklanıyor. Shadow Arena şu anda oyun modu olarak pek zengin değil. Takım halinde ya da bireysel olarak hayatta kalmaya çalıştığınız iki oyun modu sunuyor. Ancak bunlar takım halinde ya da bireysel oynamaktan başka farklılık sunmuyor. Oyuna girerken var olan 10 kahramandan birini seçiyorsunuz. Bu kahramanlar zaten Black Desert sınıflarını temsil eden ve BDO evreninde NPC görevi üstlenen kahramanlardan meydana geliyor. Jordine Ducas'ın savaşçı sınıfını temsil ettiğini, Badal the Golden'in bir Striker olduğunu ya da Orew'nin Okçu sınıfına ait olduğunu anlamak, bir BDO oyuncusu için pek de zor olmasa gerek. Oyunda bulunan 10 karakterden birini seçip maçlara dahil oluyor ve haritanın belirli noktalarına fırlatılıyorsunuz. Her bir karakterin kendine has yetenekleri bulunuyor ve bu yetenekleri geliştirmek için harita üzerinde bolca bulunan yapay zeka yaratıkları

kesiyorsunuz. Bu yaratıklar size yeni eşyalar ve yeteneklerinizi o oyun içinde geliştirebilmeniz için planlar sunuyor. Yani bir yandan grind yaparak karakterinizi geliştiriyor bir yandan da rakip oyuncularla karşılaştığınızda onları kesip hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Elbette bunun için oyunun grind yönünü kullanmak ve olabildiğince karakteri hem eşya hem de yetenek yönünden geliştirmek çok önemli. Hızlı grind yaparken çevreden gelen rakip saldırılarına karşı dikkatli olmanız lazım.

Oyunda topladığımız gümüşleri biriktirerek yeni kahramanlar açabiliyorsunuz. Ayrıca oynadığınız her bir oyun kahramana tecrübe puanı kazandırarak seviye atlamasını sağlıyor ve seviye atladıkça ilgili kahramanın yeteneklerini oyun dışında da geliştirme imkanınız oluyor.

Shadow Arena görsel olarak oldukça iyi iş çıkaran, zaten Black Desert ile bire bir aynı konseptte sahip bir oyun. Eğlenceli ve özellikle MMORPG PvP deneyimlerini seven oyuncular için son derece eğlenceli bir yapıda. Tabii tüm bunlara rağmen oyun yenilikçi bir yapı sunmuyor. Yani gerçekten orijinal bir battle royale deneyimi arıyorsanız Shadow Arena size aradığınızı veremeyebilir. Yine de geliştirici ekip oyunu bu yıl içerisinde tam sürüm olarak yayınlamayı hedeflediklerini ve oyuna yeni karakterler ile oyun modları ekleyebileceklerini söylüyor. Gelecekte Shadow Arena çok daha çekici bir hale gelebilir. ♦ **Enes Özdemir**





# LEVEL

ÜCRETSİZ  
KARGO!

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



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

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

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





# Viewsonic X10

Pek çok işin hakkından gelebilen, son derece üst seviye bir projeksiyon cihazı.

Sayfa  
100



# DONANIM

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





## Monster Tulpar T7 V21.2 ✦

Bu laptopta yok yok!

Tulpar T7 V21.2, Monster'ın Tulpar serisinden aşına olduğumuz tasarım hatlarını karşımıza getiriyor. 17.3 inç boyutlu ekranı çevresinde geniş bir gövdeye sahip olan laptop, böylece oyuncuların aradığı geniş görüntü alanını, geniş klavye ve palm rest bölgesini karşımıza getiriyor. Siyah renkli sade görünümde tasarlanan laptop'ın hem dış yüzü hem iç yüzü mat malzemeden oluşuyor. Bu sayede elinizi laptopın üzerinde gezdirdiğinizde iyi bir hissiyat sağladığını söyleyebiliriz. Monster'ın hemen her modelinde gördüğümüz gibi RGB ışıklandırılmalı tasarım bu modelde de mevcut. 4 bölge RGB ile aydınlatılan klavyenin bu aydınlatmasına, laptop'ın ön kenarında bir ışık şeridi de eşlik ediyor. Bu aydınlatma alanlarını dilediğiniz gibi renklendirebiliyor ve farklı efektler uygulayabiliyorsunuz. Bunu artık çoğu oyuncunun bildiği gibi, Monster Kontrol Merkezi üzerinden yapıyoruz. Laptop'ta toplam 4 havalandırma çıkışı bulunuyor. Tulpar T7 V21.2'de 3. Nesil Xcooling soğutma teknolojisi kullanılmış ve bu çözüm gerçekten de oldukça işe yarıyor. 8 mm'lik çift fanın yer aldığı termal yapıda soğutma sistemi etkili çalışıyor. Fakat bir o kadar da gürültülü olduğunu söylememize sanıyoruz ki gerek yok. Özellikle Turbo moda aldığınızda, maksimum performans sağlıyorsunuz belki ancak fan sesi de elbette yükseliyor. Son olarak Tulpar T7 V21.2'de, 2W'lık çift hoparlörün bulunduğunu ve ses desteğinin THX Spatial Audio ile sağlandığı bilgisini de verelim. Hoparlörler güzel ses veriyor, ancak elbette oyunlarda yükselen fan sesinden dolayı kulaklığı tercih edeceğiniz de açık. Tulpar T7 V21.2'de 17.3 inç büyüklüğünde Full HD çözünürlükte bir ekran kullanılmış. Oyuncuların ışık yansımalarından etkilenmemesi için

mat yüzeyden oluşan bu ekran, IPS LED panele sahip. 144Hz tazeleme hızı ile pürüzsüz bir oyun performansı elde edeceğiniz gibi, normal kullanımlarda da ekranın akıcılığında gayet memnun kalacaksınız. Ürüne ilişkin bir diğer özellik ise, kameranın kızılötesi sensör ile desteklenmiş olması. Evet, yüz tanıma sistemi Tulpar T7 V21.2'de bulunuyor. Böylece bu kamera yoluyla Windows Hello üzerinden yüzünüzü taratabiliyor ve güvenli oturum açma ayrıcalığından faydalanıyorsunuz.

Tulpar T7 V21.2 işlemcisi, Core i7-10750H. 2020'nin ikinci çeyreğinde piyasaya çıkan bu taze mobil işlemci, 6 fiziksel çekirdeğe sahip ve 12 iş parçacığı içeriyor. 12 MB Intel Smart Cache önbelleğe sahip işlemci temel frekansta 2.60 GHz'de çalışıyor fakat yük altında bu katlanarak yukarıya çıkıyor. Öyle ki, Intel Turbo Boost Max 3.0 teknolojisi ile 4.80 GHz frekansa, Intel Thermal Hız Artışı ile beraber ise 5.0 GHz frekansa değin dokunabiliyor.45 watt'lık TDP değeriyle gelen yeni işlemci ile beraber çevre faktörlerinden de kazanım sağlıyorsunuz.

Mesela Wi-Fi 6 desteği böylece Tulpar T7 V21.2'de mevcut durumda. 802.11 ax olarak da bilinen yeni nesil kablosuz ağ ile beraber Wi-Fi 5'e kıyasla yüzde 50'ye kadar veri transfer hızları yakalanabiliyor. Laptop'ta da buna uygun olarak toplamda 16 GB kapasiteli çift slot Samsung 8 GB DDR4 RAM yer alıyor. Her zaman söylüyoruz, tercih yaparken çift kanal bellek kullanımını tercih etmeniz, verimli performans açısından bilhassa önemli.

Tulpar T7 V21.2'de depolama birimi tercihi de Samsung'un PM981 a M.2 SSD'sinden yana kullanılmış. Verilen rakamlara göre 3500 MB/s sıralı okuma, 2900 MB/s sıralı yazma perfor-

mansı gösteren bu SSD, bizim yaptığımız Crystal-DiskMark testinde de 3431 MB/s sıralı okuma, 2980 MB/s sıralı yazma performansı göstererek bu sonuçları karşılıyor. Bu arada disk kapasitesinin de 512 GB olduğunu belirtelim. Yani yeteri kadar alan mevcut. Fakat yine de bu yetmez ise, laptop'da ikinci bir M.2 SSD portu daha yer alıyor. Tulpar T7 V21.2'de RTX 2070 Refresh ekran kartı yer alıyor ve selef modele göre daha fazla performans ve daha iyi güç verimliliği sağlıyor. Saat hızlarında da artış görünen yeni GPU'da 8 GB GDDR6 bellek yer alırken, 256-bit bellek veriyolunun kullanıldığını da söyleyelim.

Monster, özellikle güncel Intel işlemci ve güncel NVIDIA ekran kartıyla beraber Tulpar T7 V21.2 ile gerçekten güzel bir işe imza atmış. Özellikle Call of Duty: Modern Warfare oyununda da gördüğümüz gibi ortalama 120 fps – 130 fps değerleri almanız gayet mümkün ki, bu sonuç oyunun tüm grafik ayarları maksimize edildiğinde karşımıza çıkıyor.

Tulpar T7 V21.2'nin fiyatı 14699 TL. Bu anlamda maliyet/fayda oranıyla oldukça iddialı olduğunu söyleyelim. Ayrıca içeriğinde Windows 10 işletim sisteminin kurulu olduğu ve ek olarak 1 aylık Xbox Game Pass üyeliği içerdiği bilgisini de verelim. ✦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Üst gömlek performans. RTX 2070 Refresh ve Intel Comet Lake işlemci. 144Hz ekran. Yüz tanıma destekli kamera. Disk performansı & ek M.2 slotu. Wi-Fi 6.

**EKSİ** Kameranın yeri kötü. Turbo modda fan sesi yüksek.





# Logitech G815 LIGHTSYNC

Tasarımı ile sizi baştan çıkartacak!

**K**layveler işimizin büyük bir parçası. Neredeyse tüm iş günümüzü onların başında geçiriyor, sizlere ulaşan yazılarımızı, oyunlarımızı hep onların aracılığıyla deneyim ediyoruz. Tıpkı bizim için olduğu gibi, oyuncular için de iyi klavye bir zorunluluk ve neyse ki her bütçeye uygun çok sayıda kaliteli model piyasada yer almakta. Logitech'in çok beğenilen G810 modelinin yerini alan G815 de daha ilk bakışta kalibinizi kazanacak bir model.

Hemen itiraf ederek başlayayım, G815 ve kablolu versiyonu olan G915 muhtemelen çıplak gözle gördüğüm en güzel klavyeler. Sadece 22mm kalınlığındaki klavye fırçalanmış 5052 Alüminyum alaşım gövdesiyle son derece şık ve kaliteli gözüküyor. Bu modelde kullanılan düşük profilli GL switchler de bu görüntüyü tamamlıyor ve adeta baştan sona lazerle kesilmiş gibi, son derece keskin bir görüntü veriyor klavyeye. G815 bu ince görüntüsüne karşın ufak bir klavye değil, 475mm boyutunda ve solda beş adet adanmış mod tuşuna, üst kısımda fonksiyon tuşlarına, sağ üst tarafta ise multimedya tuşları ve ses seviyesini ayarlayabileceğiniz silindire yeterli yer kalmış. Bu silindirin de alüminyumdan yapıldığını, sonsuz tur esasına göre çalıştığını ve son derece kaliteli bir his verdiğini belirtelim. Ayrıca mod tuşları görünce benim gibi "eyvah ESC tuşunun yerini bulamayacağım yine" diye korkuyorsanız Logitech bunu düşünerek beş adet adanmış mod tuşunu ESC tuşunun aşağısında bitirmiş.

Logitech bu modelde üç ayrı switch seçeneği sunuyor. Bizim test ürünümüzde son derece sessiz ve hem yazı yazarken hem de oyun oynarken verimli GL Linear anahtarları vardı. Dilerseniz Tactile veya Clicky versiyonlarını

tercih edebilirsiniz. Bu anahtarların kanımca biraz daha geliştirilmesi gerekiyor zira yerine sağlam şekilde oturmuş olmasına rağmen sadece iki noktadan desteklendiğinden biraz fazla hareketlidir. Bu da yazı yazarken parmağınız kayıyormuş gibi hissetmenize yol açıyor. G815'te her biri 16.8 milyon renk destekli RGB anahtarlar kullanılmış. Bu anahtarlar giderek daha stabil hale gelen G HUB üzerinden ayrı ayrı ışıklandırılabilir ve bu konuda seçenekler ciddi anlamda sınırsız. G HUB'da tanımladığınız üç ayrı profili klavyeye kaydetmeniz mümkün. Kaldı ki G HUB kullanmadan da ışıklandırma seviyesini klavye üzerinden değiştirebiliyor veya ışıklandırma tuşu + 1..7 tuşları arasından dilediğiniz efekti tercih edebiliyorsunuz. Gaming moduna geçebileceğiniz tuş da hemen klavyenin üzerinde yer alıyor. Benim anlamadığım nokta neden Logitech'in klavyedeki ikincil karakterleri aydınlatmadığı oldu. Herhangi bir aydınlatma olmadığından (, +, = gibi tuşları gece görmek hayli güçleşiyor ve el alışkanlığınıza kalıyor.

Logitech klavyenin bütün inceliğine rağmen arka kısma bir USB 2.0 slotu yerleştirmeyi başarmış ki USB 3.0 olmasa bile güzel haber. Elbette iki ayrı USB portunuzu işgal ediyor G815. Bir konu daha var. Test ürünümüz ortadan çok hafifçe bombeli bir şekilde bizlere ulaştı, alt orta kısımdaki lastik destekler, yüksek ayaklıklar kullanıldığında yere güçlükle temas ediyordu. Bu da aklımıza bize ulaşırken kargoda kasılıp kasılmadığı veya klasik ön üretim "teething" sorunlarından birini yaşayıp yaşamadığı sorusunu getirdi. Bu eğitim kullanım konusunda hiçbir fark yaratmadı, klavye yere çok sağlam oturuyor ve açıkçası bir sorun hissetmiyorsunuz ancak yine

de olası üretim veya kargo sorunlarını elemek adına, Logitech'in kullanıcı portalına ulaşmak istedik. Gözükün o ki Logitech bu durumu aynen şu cümlelerle açıklıyor; "Tasarım ekibi G815 ve G915 üzerinde çalışmaya başladıklarında hassaslığı sağlayacak tüm elementler üzerinde özenle durdu ve dikkatlice projelendirdi. Gördüğünüz eğim sallantıyı engellemek ve oyun oynarken ya da yazı yazarken daha iyi stabilite sağlamak adına bir tasarım tercihidir." Elimizde aynı seriden başka bir ürün olmadığından karşılaştırma yapma şansımız olmadığına da belirtelim. Sorunu tekrarlamadığımızdan ve firmadan yukarıdaki şekilde bir dönüş geldiğinden bu durumu eksilere yazmıyoruz. Bilgilendirme adına bu notu da paylaştıktan sonra ürünün özelliklerine göre çok rekabetçi bir fiyatla ülkemiz pazarına girdiğini de söylememiz gerekiyor. Yurt dışında 200\$'lık etikete sahip bir ürünün 1200 TL'ye bulunabilmesi küçük çaplı bir mucize. Böylece Corsair'in 1100 TL civarına bulunabilen K70 Mk2 Low Profile serisiyle direkt olarak rekabet edebiliyor G815. SteelSeries Apex Pro'nun fiyatını (1750 TL) çok pahalı bulanlar için her iki ürün de tercih sebebi olacaktır. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem bir tasarımı var, son derece ince ve şık. Mod ve multimedya tuşları. Farklı switch seçenekleri. USB 2.0 portu.

Türkiye fiyatı oldukça rekabetçi  
**EKSİ** İkincil karakterler aydınlatılmamış. GL serisi anahtarlar yazarken biraz gevşek hissettiriyor.





## BenQ EX2780Q

HDRi teknolojisi ve treVolo ses sistemiyle dikkat çekiyor.

**B**enQ EX2780Q monitörü öyle farklı özellikler içeriyor ki, iyi bir oyun monitörü arayanlara gerçekten de güzel bir seçenek olarak karşımıza çıkıyor. Monitörde, bakır renk tercih edilmiş. Bu renk tercihi ile gayet şık bir görünüme kavuşan BenQ EX2780Q, öte yandan metalik ayağıyla da yere sağlam basıyor. İnce ekran çerçeveleri ile geniş görüntü sağlanırken, ekranın altında yer alan işlemeli panel, monitöre sofistike bir hava da katıyor. BenQ EX2780Q'nun arka köşesinde 5 yönlü bir menu çubuğu yer alıyor. Bununla menü arayüzünde kolayca dolaşabiliyorsunuz. Ayrıca monitörle ilgili ayarlarda yalnızca bununla sınırlı değilsiniz. BenQ EX2780Q, beraberinde bir uzaktan kumanda da getiriyor. Bu sayede bu kumanda üzerinden hem menü ayarlarını hem de monitöre ilişkin pek çok ayarı kolayca yapabiliyorsunuz. Monitörün sol tarafına baktığımızda, burada da bir tekerlek görüyoruz. Bu tekerlek ile kolayca sesi açıp kısılabiliyorsunuz. Açıkçası oldukça old skool ama fazlasıyla pratik bir yöntem, özelemiş. BenQ EX2780Q, bağlantı konusunda da zengin seçenekler sunuyor. Monitörün arka kısmına gizlenen bağlantıları arasında 2 adet HDMI 2.0 portu ve ayrıca DisplayPort bulunuyor. Bu sayede 3 kaynaktan görüntü aktarabildiğiniz cihazı aynı anda hem PlayStation veya Xbox oyun konsoluna hem farklı PC'lere kolaylıkla bağlayabilmeniz mümkün. Burada aynı zamanda USB-C portunun bulunması da sevindirici. BenQ EX2780Q, 27 inç büyüklüğünde düz bir ekrana sahip. Panel olarak IPS'in kullanıldığı ekran, 2K çözünürlüğünde görüntü üretiyor. 1000:1 tipik kontrast oranı ve 400 nit parlaklık seviyesinin sağlandığı ekranda, 16:9 görüntü en - boy oranı ile 178 dereceye kadar görüş açısı da karşılıyor. Ekranın en önemli özellikleri

arasında ise oyuncuları yakından ilgilendirecek iki kısım bulunuyor. Bunlardan biri bu ekranın 144Hz tazeleme hızına sahip olması, bir diğeri ise özel bir HDR teknolojisi içermesi.

EX2780Q'da patenti BenQ'ya ait özel bir HDR teknolojisi kullanılmış. BenQ tarafından tescilli Brightness Intelligence+ teknolojisi ve HDR teknolojisinin birleşimiyle ortaya çıkan HDRi özelliğinin bulunduğu monitör, böylece ister oyun oynayın ister film izleyin özel otomatik kontrollü netlik ve canlı renkler sağlayabiliyor. Az önce bahsettiğimiz ekranın hemen altında yer alan sensör, tam olarak bu noktada devreye giriyor. Bu sensör odanın ışık seviyesini anlık olarak izliyor ve bu seviyeye göre panel rengini ve ışığını otomatik olarak ayarlıyor. Bu sayede eğer monitörü karanlık bir ortamda kullanıyorsanız, ekran daha doğru renk ve ışık optimizasyonu ile baktığınız görüntüyü size daha güzel, daha doğru bir deyimle, daha doğru ayarlarla gösteriyor. Bu da kuşkusuz iyi bir seyir keyfi ve daha doyurucu bir oyun seansı imkanı yaratıyor. Aynı şekilde odayı aydınlatmanızda da bu ayarlar otomatik olarak yeniden düzenleniyor. Bu özellik ekranın daha iyi görüntü vermesini sağladığı gibi, göz sağlığı açısından da oldukça yararlı. Eğer yine de bu özelliği çalıştırmak istemiyorsanız kapatmanız mümkün.

BenQ EX2780Q, performansı ile oyuncuların gayet memnun kalacağı bir monitör. Kullandığımız süre boyunca, pek çok oyunda değerlendirme şansını bulduğumuz ekran, 144Hz ekran tazeleme hızı ve 2K ekran çözünürlüğü ile beraber gayet iyi iş çıkartıyor. Bu arada monitörün FreeSync destekli olduğunu da söyleyelim. Böylece oyunlardaki ekran yırtılmalarının önüne geçildiği monitörde, oynadığınız oyuna özel modlar da bulunuyor. BenQ EX2780Q'da ayrıca Black eQualizer

modu ile Color Vibrance özellikleri mevcut. Black eQualizer modu ile karanlık alanlardaki hedefleri daha rahat görmeyi sağlayabilen monitör, Color Vibrance özelliği ile de özellikle FPS oyunlarında düşmanlarınızı mekanlarda daha rahat ayırt edebilme şansı tanıyor.

Bu arada bu monitörün performansa diğer bir katkısı ise, BenQ'nun treVolo adını verdiği bir diğer özellik. Monitörde, treVolo adında 2.1 gömülü hoparlör sistemi yer alıyor. Bu hoparlör sistemi ile standart monitörlere göre daha doyurucu bir ses performansı sağladığını gördüğümüz BenQ EX2780Q, her senaryoya uygun doğru sesi üretebiliyor.

Sonuç olarak değerlendirirsek BenQ EX2780Q gayet güzel bir monitör olarak karşımıza çıkıyor. 2K çözünürlüklü, doğru renkler üreten ve 144Hz tazeleme hızına sahip ekranı yanı sıra düz panelli ve kaliteli işlenmiş tasarımıyla da farklılık yaratan monitör, ayrıca iki önemli özelliği ile standart monitörlerden ayrılıyor. Bunlar da detaylı olarak bahsettiğimiz gibi HDRi teknolojisi ve treVolo ses sistemi. Bu özelliklerle beraber değerlendirdiğimizde ve elbette performansını da ele aldığımızda, BenQ EX2780Q'nun iyi bir monitör arayanlar tarafından gayet tercih edilesi bir model olduğunu söylemek fazlasıyla mümkün. Fiyatı ise 4000 TL civarında. **♦ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Sofistike tasarım. HDRi teknolojisi. treVolo ses sistemi. 144 Hz yenileme hızı. Başarılı performans.

**EKSİ** Her keseye uygun değil. Monitörün sadece tilt ayarı yapılabiliyor.



# Elgato WAVE:3

Profesyonel bir yayıncının isteyebileceği her şey...

**H**ey gidi Elgato. İlk defa 1992 yılında Münih'te kurulan firma bilindiği gibi artık Corsair'in kanatları altında ve eğer hayatınızın herhangi bir döneminde yayıncılığa ilgi duymuşsanız, kendilerini muhtemelen gayet iyi tanırıyorsunuz demektir. Fakat bu defa konumuz Elgato'nun çok beğenilen görüntü yakalama cihazları değil, yayıncıları zevkten dört köşe yapabilecek kadar yetenekli bir kondenser mikrofon. WAVE:3'ün tasarımında metal ve kaliteli plastik beraber kullanılmış, bu metalin birbiriyle birleşimi de bir hayli dikkate değer. Pratikte hayli hafif olan mikrofon son derece oturaklı ve ağır bir metal ayaklığa sahip. Öyle eliniz falan çarparsa devrilme ihtimali düşük, haciyatmaz gibi şöyle bir sallanıp yerine oturuyor. Eğer mikrofon kolu kullanıyorsanız ürünün yanında bir de adaptör geliyor. Adaptörün mikrofonu bağlanan "erkek" vidası metalden olmasına rağmen kola bağlanan "dişi" vidasında alüminyum görünümlü plastik yivler kullanılmış. Buraya sürtünen bağlantının yüzde doksan metal olacağını tahmin edebilirsiniz. Bu da uzun kullanımda yuvanın yıpranmasına, aşınmasına veya çatlamasına yol açabilir, dikkatli kullanım öneriyorum.

Elgato WAVE:3 bilgisayarınıza 2 metreye yakın bir USB-C bağlantı ile, USB-A slotunu kullanarak bağlanıyor. Arka kısımda bir de 3.5mm kulaklık girişi var. Bu sayede kendi sesinizin seviyesini kulaklık kullanarak, mikrofon üzerinden ayarlamak kolaylaşmış. Üst tarafta ise kapasitif bir mute butonu mevcut. Parmağınızın buraya temas etmesi yeterli, mikrofonun ayar düğmesinin çevresindeki ışık kırmızıya dönüyor ve mute modunda olduğunuzu anlıyorsunuz. Ön yüzdeki ayar düğmesine bastığınızda üç ayrı mod arasında geçiş yapmanız mümkün. İlki mikrofon giriş seviyesi; düğmenin üstündeki yedi adet LED sayesinde mikrofon giriş ses seviyesini görsel olarak da görebiliyorsunuz. Yanındaki kulaklık modu ise kulaklık ses çıkış seviyesini ayarlamak için. En önemlisi ise en sağda yer alan PC/Mikrofon karışım modu. Burada devreye Wave:3 ile birlikte gelen basit ama bir o kadar muhteşem bir yazılım olan Wave Link giriyor.

Wave Link, basitçe bir yayıncının DJ seti gibi düşünülebilir. Yayın yaparken sesi katmanlarına ayırabilir, hangi sesin ne kadar yayına

verileceği, sizin bu sırada hangi sesi ne kadar duyacağınız ve ne yeni katmanların eklenip eklenmeyeceği ilgili kararları kolaylıkla alabilirsiniz. Eğer Stream Deck kullanıyorsanız daha da harika, önceden hazırladığınız formatı Steam Deck üzerinden programı bile açmadan dilediğiniz gibi modifiye edebilirsiniz. Yazıya dökerken programın ne kadar marifetli olduğunu ifade edebilecek kelimeleri seçmekte zorlanıyorum. Yayın sırasında silah sesleri dikkatinizi dağıtıyorsa ancak takipçilerinizin bundan mahrum kalmasını istemiyorsanız oyun kaynağını ekrana ve kulaklığınıza ayrı seviyelerde olacak şekilde ayarlamamız mümkün. Bu kaynakların sayısını 10'a kadar çıkartabiliyorsunuz ki size hemen her duruma uygun bir konfor seviyesini sürdürebilme şansı tanıyor. Şapka çıkarttım. Bu arada bize ürün epey bir süre önce teslim edildi ve bazı basın mensuplarının Wave Link ile birkaç problem yaşadığını da duydum. Kendi adıma herhangi bir kötü deneyimim olmadı, zaten şu anki yazılım sürümüne de oldukça stabil.

WAVE:3 ses kaydı kalitesi konusunda da gayet iddialı bir model. 24-bit 96 Khz kayıt yapabilen ürünün frekans cevabı 70hz-20Khz arasında, hassaslığı ise -25dBFS. Izgaralı bölümün içinde bulunan pop filter son derece başarılı, derseniz daha da iyi sonuçlar almak için harici bir pop filter (30\$) takma şansınız da var. Aynı şekilde 40\$'a satın alabileceğiniz Wave Shock Mount ile çok daha stabil bir ses kaydı almanız mümkün. WAVE:3 kolay bağlanıyor, makul mesafelerden son derece net bir ses iletimi yapıyor ve Wave Link de sistemi şişirip canınızı sıkıyor.

Bu yazı yazıldığı sıradan WAVE:3'ün Türkiye fiyatı henüz belli değildi ancak yurt dışı fiyatı ucuz sayılmaz, 160\$. Sunduğu özelliklere baktığınızda fiyatın gayet normal olduğunu söylemek mümkün.

Eğer DJ edasında bir yayın hakimiyeti, mikrofon ses seviyesi dışındaki dahili kontroller ve kapasitif mute tuşu sizin için gerekli değilse WAVE:1 de 130\$'lık fiyatıyla son derece iyi bir alternatif, üstelik ürünün genel kalitesini

de aynen yansıtıyor. Neticede karşımızda taş gibi bir ürün var. Kendi adıma, şimdiye kadar denediğim en iyi yayıncı mikrofonu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Wave Link sayesinde yayın üzerinde inanılmaz bir hakimiyet sağlıyor. Ses kayıt performansı son derece başarılı. Hemen her mesafeden son derece net bir ses iletimi var.

Malzeme ve işçilik kalitesi çok yüksek

**EKSİ** Mikrofon kolu kullanıyorsanız bağlantı adaptörü biraz nazık, dikkatli kullanmak gerek

94



LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ





## Asus TUF Gaming VG24VQ

Tam bir fiyat performans monitörü!

Asus'un TUF Gaming VG24VQ modeli oyuncular için aranan bir diğer özellik olan fiyat/performans noktasında da dikkat çekiyor. Öncelikle monitörün tasarımından başlayacak olursak, TUF Gaming VG24VQ'nun hafif kavisli yapıda tasarlanan bir model olduğunu söyleyebiliriz. Monitörün 1500R kavisli ekranı, 1800R gibi çok ciddi kavis içermemesiyle sevindirici. Zira ekran çok büyük boyutlarda değil; 23.6 inç. Öte yandan monitör, görünüşüyle yine elbette oyunculara hitap edecek agresif kaplamalardan oluşuyor. Fakat bu modelde RGB ışıklandırma tercih edilmemiş. Elbette RGB ışıklandırma-ya beğenen var, beğenmeyen var; bu tercih meselesi. Monitörün plastik gövdesi, ergonomik açıdan ise oldukça cömert davranıyor. Ekranı yükseklik ayarı yapılabiliyor, ekranı eğebiliyor, döndürebiliyor ve pivot desteğinden faydalanabiliyorsunuz.

TUF Gaming VG24VQ, sahip olduğu fiyat kategorisi için geniş özellikler sunuyor. Bunların başında da elbette az önce de söylediğimiz gibi 144Hz tazeleme hızı geliyor. Monitör, hem FreeSync desteği sunuyor, hem de Adaptive Sync ile NVIDIA G-Sync'e göz kırpmıyor. Buna ilave olarak TUF Gaming VG24VQ'nun tepki süresi de 1 ms olarak yer alıyor. Ancak bu tepki süresi GtG olarak değil, yazılımsal olarak sağlanmış. Bunun arkasında Asus'un Extreme Low Motion Blur özelliği, yani düşük hareket bulanıklığı teknolojisi yer alıyor. TUF Gaming VG24VQ, Full HD çözünürlüğünde bir monitör. 350 kandela parlaklık, 3000:1 tipik kontrast oranı ve VA paneliyle beraber, bu teknik birimleri ışığında hem oyun performansında hem gündelik kullanımda iyi bir görünürlük sağlıyor. Şu an Asus TUF Gaming VG24VQ monitörünü piyasada 1799 TL fiyatla bulmak mümkün. ♦ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** 144Hz ekran. 1500R kavisli panel. Oyun performansı. Esnek kullanım. FreeSync ve Adaptive Sync  
**EKSİ** HDR desteği yok. RGB desen bulunmuyor

85



## Viewsonic X10-4K

Son derece üst seviye bir DLP projeksiyon cihazı

Sinema keyfi dediğimiz şey kişiden kişiye büyük farklılıklar gösteren bir detay. Kimisine bir telefon ekranı yeterken kimimize kocaman televizyonlar yetmiyor, o perdenin eksikliğini daima hissediyoruz. Viewsonic'in sinema keyfinizi artırmak için hepsi bir arada bir çözüm olarak tasarladığı X10-4K da mükemmeliyetçi sinema tutkunlarının beklentilerine cevap vermek adına geliştirilmiş bir model. X10-4K günümüzün tüm teknolojik oyuncaklarını bünyesinde barındıran bir cihaz. Işık kaynağı yerine standart lamba yerine LED kullanan cihaz 4K desteğine ve Harman Kardon tarafından tasarlanmış şahane bir entegre ses sistemine sahip. LED ışık kaynağı çok daha az ısınıyor, daha uzun ömürlü ve açılma kapanma hızı konusunda da çok üstün. Cihazın aynı zamanda HDR10 ve 3D desteği de var. Elbette bunun için uygun 3D gözlüklere sahip olmanız da gerek. Parlaklık 2400 lümen, ömrü ise 30.000 saat.

Ürünün 4K desteği sağlarken Texas Instruments'in DLP çipini destekleyen XPR teknolojisinden faydalanmış. Buna göre 1080p görüntüyü dört kez işleyen işlemci 4K sinyalini eksiksiz sağlayabiliyor. Belki gerçek bir 4K desteğinden söz etmek zor ancak arada hissedilebilir bir fark kalmadığı da gerçek.

Ayrıca son derece şık, deri kaplama bir taşıma koluna ve yine deri kaplama bir arka panele sahip. Çok büyük olmaması yanında 4.1 kg ağırlığıyla da rahatlıkla taşınabiliyor. Eğer Stream yapmak istiyorsanız hiç problem değil, cihazın donanımına Wi-Fi dahil, üstelik ses kontrol sayesinde basit komutları yerinizden bile kalkmadan iletiyorsunuz ve o da rahatlıkla anlıyor

Gelelim fiyata, elbette bunca güzelliğin bir bedeli var. Ürünün 12.800 TL'lik fiyatı da sadece mükemmel bir deneyim arayan sinema tutkunlarına hitap etmekte. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Muhteşem görüntü ve ses kalitesi. Üst düzey malzeme ve işçilik. Çok sayıda bağlantı seçeneği. Wi-Fi desteği. HDR10. Taşınabilirliği kolay.  
**EKSİ** Çok pahalı bir ürün. 200 inç ideal perde boyutu.

90



# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
108

## ***COSPLAY REPUBLIC***

Eve kapandık, izlemedik dizi, bitirmek oyun bırakmadık!  
Hadi şimdi cosplay yapalım!



KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

Yazın ortasına geldik bile. Sinemalar halen kapalı, tatile gitmekse serbest. Size tavsiyemiz dışarı pek fazla çıkmadan, evde keyif yapmak.

## ÇİZGİ-ROMAN

## GOD OF WAR

PS4'teki yeni God of War oyununu biliyorsunuz. Oynamadıysanız da problem değil, oyun zamansız olduğundan elbet bir gün deneyimlersiniz. İskandinav tanrılarıyla kapışan Kratos'un ve oğlunun hikayesini anlatan yeni God of War, dört fasıkülden oluşan bir çizgi-romana da kavuştu. Bir çeşit ön hikaye formatında olan seri, bence sadece ama sadece GoW hayranlarına hitap ediyor... Hikayede Kratos'un öfkesini kontrol altına alma çabası ama bunu pek başaramayıp bir takım Druid'lerle başının belaya girmesi konu ediliyor. Ona bu serüvende oğlu da eşlik ediyor ama tam bir yan karakter olarak; onun hakkında eğer bir şey bilmiyorsanız, çizgi-romanda da öğrenemiyorsunuz. GoW gibi büyük bir isme çok daha iyi bir çizgi-roman yakışırdı açıkçası. Bu dört bölümlük seri adeta oyundaki bir yan görev formatında. Oyun olarak oynasak tatmini daha da büyük olurdu üstelik. Burada sadece Kratos'un yeni haline ve oğluna şöyle bir göz gezdiriliyor, aklınızda kalması pek olası olmayan bir takım düşmanlar da Kratos'a kafa tutuyor,

o kadar. Normalde vasat serileri buraya konuk etmem ama isim önemli olunca, ne oluyor, ne bitiyor merak etmiş olabilirsiniz diye bahsetmek istedim. Sağlam bir GoW koleksiyoncusu değilseniz, üzerinde durmaya değmez... ♦



## FİLM

## VIVARIUM

Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere felaket filmlerine ve kapana kısılma hikayelerine bayılırım. The Cube, Buried, Frozen, Open Water, 127 Hours... Çok iyi olmalarına da gerek yok; birileri, bir yerlerde zor durumda kalsın, ben izleyeyim. (Oha manyaklığa gel. Psikolog buluyorum şu an kendime.)

Ne var ki bu tür ilgi çektiğinden film yapımcıları da türden vazgeçmiyor. (Normalim, tamam mı?) Vivarium her ne kadar IMDB'den sümük gibi bir puan almış olsa da bence izlenmesi gereken bir film. Jesse Eisenberg ve Imogen Poots'un başrolünde oldukları bu bilimkurgu, çiftin bir ev bakmak üzere, bir emlakçıyla birlikte müstakil evlerden oluşan bir siteye gitmesiyle başlıyor. Her biri, birbirinin aynısı olan bu evlerden bir tanesini gezerken emlakçı bir anda sırta kadem basıyor ve çiftimiz, müthiş yapay gözükten bu sitede mahsur kalıyor. Birkaç gün sonra da ellerine bir bebek tutuşturuluyor ve notta da "Eğer kurtulmak istiyorsanız, bu bebeği büyütün." yazıyor.

Bebeğin neden onlara verildiğini ve ortamın ne olduğunu filmin ortalarına doğru anlıyorsunuz ama kahramanlarımızın nasıl kurtulacağını da merak edip, başka sırların ortaya çıkıp çıkmayacağını düşünürken filmin de sonunu buluyorsunuz. İzledikten sonra, günler, haftalar geçse bile birçok sahnenin ve görüntünün aklımda kalması neticesinde bu filmin etkileyici olduğuna karar verdim, birçok eksiği olsa da. Bence izlenir, kolay da unutulmaz. ♦





## ANIMASYON

# JUSTICE LEAGUE DARK: APOKOLIPS WAR

Marvel'ın her türlü olayı güzel ama karanlık hikayelerde DC kesinlikle çok önde. (Marvel çabalamıyor bile aslında.) Justice League'in Dark isimindeki bu serisinin son filmi, isimden de anlayacağınız üzere Darkseid başrolde. DC evreninin en güçlü kötülerinden biri olan Darkseid, Dünya'yı bir kez daha hedefi haline getiriyor ama Justice League de boş durmuyor ve riskli bir karar vererek Darkseid'a kendi topraklarında saldırmaya karar veriyor. Ve normalde hiçbir çizgi-romanda, animasyonda olmayan bir şey oluyor, plan başarısızlıkla sonuçlanıyor ve dünya Darkseid'ın kontrolüne geçiyor. Daha fazlası spoiler sınıfına girece-

ğinden anlatmıyorum ama hikaye gayet güzel. Ölen ölene maşallah; bir süper kahraman ünlü diye hayatta kalmıyor. Filmin temposu hiç fena değil. Constantine neredeyse başrolde olmuş, onu da yakından tanıyoruz. Çıkmaza düşmüş bir kurtulma hikayesini izlerken de ne olacağını merak ediyoruz. (Marvel animasyonlarında illa ki sonucun iyi olacağını biliriz, sadece aksiyonu izleriz.) Filmde Teen Titans da bayağı ön planda; onların sevenleri de bir hayli tatmin olacaktır. Animasyon kalitesini artık kesinlikle artırması gereken DC, senaryoyla bu işten alınının akıyla çıkıyor ama gerçekten artık biraz daha iyisini görmeyi hak ediyoruz. ♦

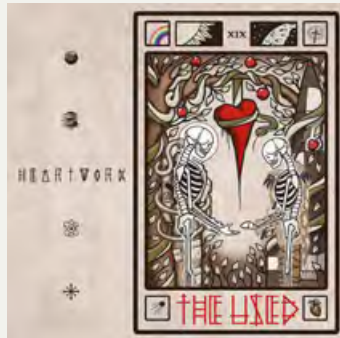
## ALBÜM

# THE USED HEARTWORK

Bu albümü geçen ay tanıtacaktım, tam da çıkışının üzerinden çok az bir zaman geçmişken ama resmen unuttum, iyi mi... Neyse bir aydan bir şey olmaz; ben de arada albümü daha da çok dinleme fırsatı elde ettim hem.

2001 yılında Amerika'da kurulan The Used'ı 2001'den beri dinlemiyorum elbette ama ne zamanki 2012 albümleri Vulnerable'ı ele geçirdim, o vakitten beridir kendileri hep radarımda. (Vulnerable da mükemmel albümdür, dinlemediyseniz onu da hemen listenize alın.) Geçtiğimiz aylarda çıkan Heartwork tam 16 parçadan oluşuyor ve birçok şarkıda konuk sanatçılar da yer alıyor. Rock özlerinden şaşmayan grup arada daha pop-elektronik esintili parçalar da yer vermiş ve hiçbiri kulağa fena gelmiyor. Favorim elbette klasik çalgılarla da süslenen Gravity's Rainbow oldu. Açılış parçası Paradise Lost, hem gaza getiren, hem de melodisiyle kolay kolay aklınızdan çıkmayacak bir şarkı. Daha bir damarınızı yoklayan, ağır temposu ile düşündürülen BIG, WANNA BE, Wow I Hate This Song gibi parçalar da albümün iyilerinden.

The Used'in bu kadar sene sonra halen bu kadar iyi müzik yapmasına şaşırmadım da değil; çoğu rock grubu eski havasını korumayı pek başaramıyor ve ezbere şarkılarla devam etmeye çalışıp unutuluyor. Bence albümün her türlü gideri var, mutlaka dinleyin. ♦



## ÇİZGİ-ROMAN

# CHEW

Bazı çizgi-romanlar var ki yayın hızları aşırı düşük. Benim radarımda olan Spawn bunlardan bir tanesi, diğeri de Chew. 12 ciltte tamamlanması gereken çizgi-roman henüz altıncı albümüne kavuştu ve herhalde 72 yaşına geldiğimde tamamını okumuş oluruz.

Aslında Chew daha önce bu sayfaların konuğu olmuştu ama hem üzerinden çok zaman geçti, hem de dediğim gibi altıncı kısım olan Kafa Yapan Kekler geçtiğimiz aylarda raflardaki yerini aldı. Albümü okuyunca da fark ettim ki bu seriyi bayağı bir özlemişim. Serinin kahramanı olan Tony Chu, önceki bölümlerdeki bazı olaylardan dolayı hastanede hayatta kalma mücadelesi veriyor ve bu defa onun yerine sahneyi, kardeşi Toni alıyor. Toni bir Sibopat (Bir şeyleri yediğinde onunla ilgili görüntüler görüyor.), kardeşi Toni ise Sibovoyant. Yani yedikleri ona geleceği gösterebiliyor. Bu macerada da Toni hem özel hayatında, hem de başlarına musallat olan katil yüzünden yeteneklerini kullanmak zorunda kalıyor, bunun sonucunda da onu hiç de iyi şeyler beklemiyor...

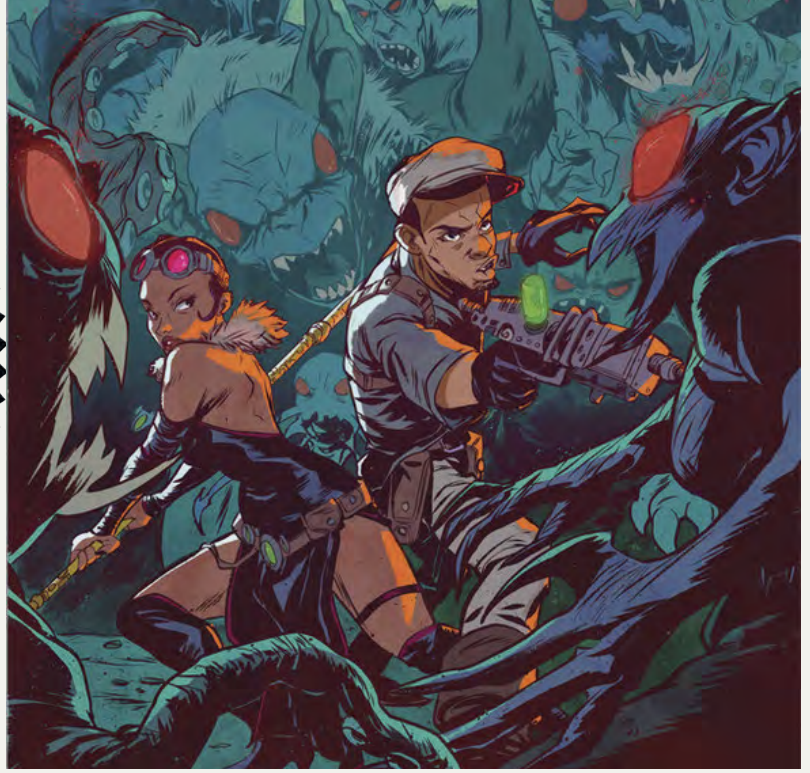
Yine espirili ve akıcı bir anlatıma sahip olan Kafa Yapan Kekler, önceki albümlere göre de daha tempolu ve ilgi çekici geldi bana. Bunda mega ajan Poyo'nun (Kendisi bir horoz.) etkisi de yok değil. Çizgi-romanlara pek ilginiz yoksa bile Chew, şans verilmesi gereken bir seri. Şu vakitler çok iyi gider. ♦







Bu ay konumuz çizgi romanın  
Oscar'ları: Eisner Ödülleri



1988'den beri bazı yıllarda ara verse de her sene çizgi roman sektöründeki başarılı işleri belirleyen Eisner ödülleri, aslında başlıkta da söylediğimiz gibi çizgi romanın Oscar ödülleri! Bizim favori çizgi roman sanatçılarımız arasında yer alan Will Eisner'i onurlandırmak için adını üstattan alan ödüllerin 2020 adayları açıklandı! Biz de köşemizde biraz da riskli bir iş yapıp bazı kategorilerdeki favorilerimizi söylemek ve o kategorilerdeki çizgi romanlar ve sanatçıları tanıtmak istedik! Eisner ödülleri tıpkı Akademi Ödülleri gibi gayet geniş ve kapsamlı kategorilere sahip, o yüzden biraz daha bilindik kategorilerden bahsetmeye ve Eisner ödülleriyle ilgili ülkemiz için oldukça önemli gördüğümüz bir haberi de değerli okuyucularımızla paylaşmak istedik! Umarım beğenirsiniz!

### Devam eden en iyi seri

Her sene belki de "en iyi film" ödülüne en yakın kategorinin burası olduğunu düşünüyorum ve tüm adayları okumaya gayret ediyorum. Bu sene de yine çok sağlam adaylar var. Ed Brubaker ve Sean Phillips'in dedektif ve gizem çizgi romanları sevenlerinin baş köşesinde tuttukları Criminal, Marvel'a ve hepimize inanılmaz bir sürpriz yaratarak en çok satan çizgi romanlar arasına giren Al Ewing'in korku dolu hikayesi Immortal Hulk ve son bir kaç sayısında tökezlediğine dair abonelerimizden geri dönüşler aldığımız Zdarsky'nin yazdığı Daredevil oldukça güçlü adaylar. Sandman Universe'ü detaylandıran ve genişleten Dreaming ve Image Comics'ten çıkan Crowded da diğer adaylar arasında. Fakat bizim favorimiz mükemmel yakın çizimleri, sert ve sağlam hikayesiyle David Walker, Chuck Brown ve Sanford Greene'nin Bitter Root'u. Son zamanlarda George Floyd eylemlerinde de gördüğümüz Afrika-Amerikalılara yapılan eziyetleri ve ırkçılığı konu alan çizgi roman bize göre bu senenin en iyi adayı! 1900'lerin başındaki

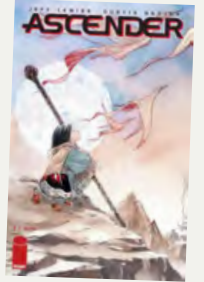


"1988'den beri bazı yıllarda ara verse de her sene çizgi roman sektöründeki başarılı işleri belirleyen Eisner ödülleri, aslında başlıkta da söylediğimiz gibi çizgi romanın Oscar ödülleri"

Harlem'den metafiziksel olaylarla söylemek istediği her şeyi söyleyen bu seriyi ödül almaya da okuyun derim :)

### En iyi kısa seri

En iyi kısa seride geçtiğimiz yıllarda DC'ye transfer olarak çizgi roman dünyasını sarsan Bendis'in Naomi'si açıkçası hem geniş kitleler tarafından sevilmesi hem de DC evrenine yaptığı katkı nedeniyle çok güçlü adaylardan birisi. Ancak ana akım çizgi romana bayılmayan kimseler tarafından biraz oyların az atılacağını düşünerek kendi favorim olan Ascender'la ilerlemek istiyorum. Descender gibi muazzam bir çizgi romanın 10 sene sonrasında geçen olayları konu alan Ascender, Jeff Lemire ve Dustin Nguyen'in ellerinden çıkıyor. Bu arada Lemire aynı zamanda Sentient isimli başka bir seriyle daha aday! Ödül Lemire'a gitmezse şaşırırm doğrusu.



### En iyi yeni seri

Marvel'dan çıkan Doctor Doom dışında tüm adayları okuyup çok beğendiğim en iyi yeni seri kategorisi tahmin için oldukça zorlu! Kieron Gillen ve Dan Mora'nın Arthur efsanesini olması gerektiği gibi ama ufak bir "twist" ile ele aldığı Once & Future ve kendisinin sanatıyla ilk kez Batman v TMNT ile tanıştığım James Tynion IV'in Stranger Things ekseninde ilerleyen ama kendi anti-heroları ve kendi



küçük hikayeleri olan Something is Killing the Children açıkçası en güçlü gördüğüm adaylar. Kendini dış dünyadan soyutlamış bir Amerika'nın hikayesini anlatan Undiscovered Country, ilk bir kaç sayısıyla umut verse de açıkçası diğer adayların bir tık gerisinde. Ama o hikayeyi de mutlaka edinmenizi öneririm! Sonuçta arkasında Scott Snyder ve Charles Soule gibi iki büyük isim var.

### En iyi yazar

Adayların sadece bir kitap ile değil o sene yazdıkları tüm işlerle katılabildiği bu kategoride açıkçası en güçlü adayım bu sene özellikle "teenage" segmenti için yaptığım mükemmel Harley Quinn ile Kanadalı sanatçı Mariko Tamaki. Kendisi aynı zamanda uzun süredir radarın dışında olan Archie'yi de bir şekilde tekrar çizgi roman okuyucularının önüne çıkarmayı başardı. Peki Tamaki'nin rakipleri çantada keklik mi, kesinlikle hayır! Belirli bir yere kadar okuduğum en acı Daredevil'lerden biri olan Chip Zdarsky'nin 2019 DD'si ve açıkçası yine ilk iki sayısına bayıldığım aynı yazarın Spider-Man Life Story işleri bir kere çok sert bir rekabetin habercisi. Aynı zamanda en iyi yeni seriyede aday olan Willow Wilson'ın Invisible Kingdom'ı benim ağız tadıma uymasa da mutlaka bir yerde bir favorimi tahtından edecek kadar iyi bir çizgi roman. Bir japon mitini çok güzel bir çizgi roman haline getiren Bobby Curnow da Ghost Tree ile mutlaka ödül alamasa da radarınıza almanız gereken bir yazar!

### En iyi çizer / çinici

Açıkçası her zaman çizimden profesyonel olarak anlayan ve Teknik bilgisi kuvvetli kişilerin rekmesini beklediğim kategorilerden biri olan en iyi çizer de açıkçası tamamen çizimlere bakarken bana verdiği keyfi baz alarak favorimi belirledim. Ghost Tree'de Simon Gane



geleneksel çizimi oldukça acı bir tonda uygularken yazının da okunmasını kolaylaştırmışken, Steve Pugh da Harley Quinn Breaking Glass'da Tamaki'yle neredeyse kusursuz bir uyum sağlamıştı. Soluk mavi gökyüzü tonlarını bu vesileyle tekrar hatırlayıp bayıldım. Ancak benim favorim her paneli "Rüya Diyarının" içine size daha çok sokan, gerçekten gözlerinizin üstüne kum dökülmüş de "Dream" ile birlikte yürüyormuşsunuz hissi yaratan Bilquis Evely ve The Dreaming'e gidiyor!

### En iyi kapak çizeri

Burada aday olanlar kadar aday olmayan da bir sürü muhteşem çizer sayabileceğimiz kategori her şekilde tartışılmalı olacaktır! Gerek kazananıyla gerek aday olamayanlarıyla gerekse de kaybedenleriyle kendi taraftarları olan çizerler arasında sıcak kapışmalar yaratacak bu kategoride favorimiz i-na-nıl-maz Daredevil kapakları çizen Julian Totino Tedesco! Her kapak orijinali satın alınsa evinize modern sanat müzesi kalitesi yaşatacak şekildeydi açıkçası! David Mack ise bir efsane ne yaparsa tüm American Gods serisi boyunca onu yaptı! Pretty Deadly'nin bu kadar tutmasında en az %40 rolü olan bence ismini daha sık göreceğimiz Emma Rios ve Batman çizdiği dönemlerden beri hastası olduğumuz Francesco Francavilla ise yine güçlü adaylardan. Ancak bizim



oyumuz burada hiç olmadığı kadar net bir şekilde JTT'ye. Büyük bir David Mack hayranı olduğumu da söylemek zorundayım. Yani gerçekten JTT kazanmazsa şaşıracağım bir kategori.

### En iyi renklendirici

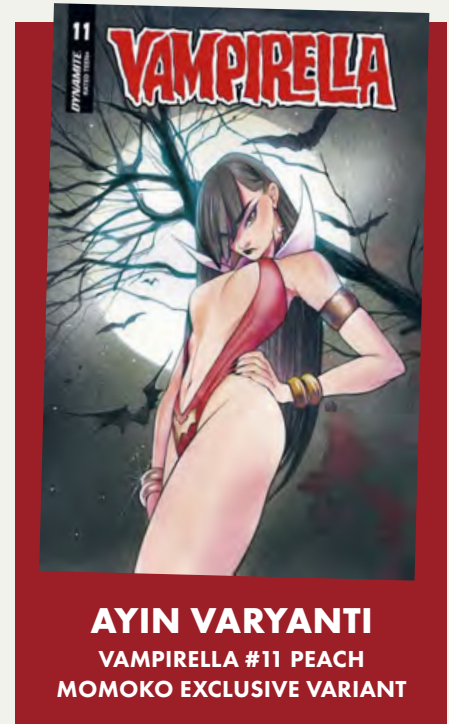
İtiraf etmek gerekirse aday olan isimlerden iki sanatçının (Lorena Alvarez ve Molly Mendoza) işlerine çok hakim değilim o yüzden bu kategoride benim yapabileceğim tahminler 3 aday üstünden ilerleyecek. Tabii ki bu yazıyı hazırlamadan önce bilmediğim adayların da işlerine göz gezdirdim ancak kendilerinin işlerini bu kadar kısa sürede değerlendirmek istemediğim için pas geçiyorum. Genelde Sean Murphy ile çalışan ve Murphy'nin steam punk ama değil çevresine oturttuğu hikayelerinde renk paletiyle Batman sevenleri kendine hayran bırakan Matt Hollingsworth genelde bu kategoride ne zaman aday olsa benim favorim oluyor. Ancak bu sene Skottie

Young'un Middlewest'i ve yine Image Comics'den çıkmış Outpost Zero'da çok iyi bir palet kullanan Jean-Francois Beaulieu oldukça güçlü bir rakip. Aynı zamanda Hellboy serisindeki işleriyle aday olduğuna neredeyse emin olduğum Dave Stewart da ödülü alırsa bizim için pek de sürpriz olmaz.



### Ve Edanur Kuntman!

En çok bilinen kategorileri sıraladıktan sonra gelelim neden bu seneki Eisner ödüllerinin ülkemiz için çok önemli olduğuna! Edanur Kuntman'ın hikayesini anlatmayan kadınların sesi olduğu Pencerenin Ardından Kadın Masalları ülkemize en iyi dijital çizgi roman dalında ilk Eisner adaylığını getirdi. Türkçesine de ulaşabileceğiniz bu önemli eseri lütfen edinmeye ve çevrenizdekilere önermeye çalışın. Yabancı film dalında bir filmimiz aday adayı olduğunda her balkona bayrak astığımız ülkemizde, çok önemli bir sanat dalında Edanur Kuntman'ın hikayesinin böyle bir gurur yaşatması tabii ki gereken önemi göremeyecek. Köşemizin sevgili okuyucuları bizim ülkemizin hikayelerinden biri artık çizgi romanın Oscar'larına aday! Edanur hanımı ve emeği geçen herkesi kutlarken, bu haberlerin bizi büyüleyemeyecek kadar rutinleştiğini görmek dileğiyle der, sözlerimi bitiririm. Umarım PhD ekibi olarak da tahminlerimizde çok yanılmazız :) ♦ **Metehan İğneci**



### AYIN VARYANTI

VAMPIRELLA #11 PEACH  
MOMOKO EXCLUSIVE VARIANT





# OTAKU CHAN

Animelerin anlatı dilinden bahsederken yolumuz teknolojik bedene ve teknolojiyle kurulan ilişkiye evrilmişti. Kadına ve kadının teknolojik bedenine baktık. Sıra erkek bedeni ve mecha fantezilerinde.



Mecha dediğimiz sadece Voltran'ı oluşturan koca robotlar değil elbette. Teknolojik alet edevatlarla odaklanan serilerin hepsini bu türün içine koyabiliriz. Tabii çoğunluk gördüğümüz silah ve tank gibi askeri teknoloji ve insanların içine girebileceği zırhlar. Türün tarihi 2. Dünya Savaşı sonrasına kadar gidiyor. 1950'lerde Tezuka'nın Tetsuwan Atom yani Astro Boy'u ve Yokoyama'nın Tetsujin 28-go'su yani Gigantor'u türün temellerini atmış, türü tanımlamışlardı. O dönem Japonya giderek büyüyor, teknolojik olarak geliyordu. Ama durup düşününce Japonların teknolojiyle ilişkisinde hassas noktalar görüyorum. Düşünün koca bir savaştan yenik

çıkımsınız, tepenizde Amerika, tüm siyasi sisteminiz değişiyor. Ve yenik ayrılmanızın sebebi öncelikle savaş boyunca giderek askeri teknolojiye geri kalmanız (Zero avcı uçakları başta teknoloji harikasıyken zamanla diğer ülkelerden geri kaldı, yakın bir hikâyesi için Miyazaki'nin Rüzgâr Yükseliyor filmi izleyebilirsiniz.). Ve savaşı sonlandıran da kimsenin ne kadar zarar verecek güce sahip olduğunu bilmediği atom bombası oldu. Japonlar başta onlara atılan bombanın farklı olduğunu bilmiyordu, haliyle kendi yaralarını sarmakla meşgul erdi. Birkaç sene sonra Amerika'nın Pasifik'te yaptığı nükleer denemeler sırasında bir Japon balıkçı gemisinin zarar görmesiyle dikkatler buraya yöneldi. Ve atom bombası üzerine sonunda insanlar konuşmaya başladı. Bu melun teknolojinin ve savaşın metafor olarak kullanıldığı en bilinen eser de o dönemde çekildi: Gojira. Gojira'yla nur topu gibi Kaiju türümüz de oldu.

## Robotlar... Büyük robotlar

Mecha türündeki eserlere baktığımızda Japonların yenilmelerine sebep olan teknolojiyi kucakladıklarını söyleyebiliriz. Hatta Robocop, Terminator benzeri Hollywood filmlerinin çoğun- da gördüğümüz gibi teknofobik olmak yerine teknolofil bir bakış açısıyla.

Astro Boy insani duygulara sahip bir andro- id idi, Gigantor'da robotu 12 yaşındaki bir çocuk kullanıyordu. 1970 ve 80'lerde türün popülaritesi Go Nagai'nin Mazinger Z'si ile patlama yaşadı. İlk defa uzaktan kontrol etmek yerine robotumuzun içine girdik ve pilotu olduk.

Çoğunlukla haftanın canavarı diyebileceğimiz her bölümde yeni bir düşman temasını izleyen bu türü Gundam intergalaktik savaş temasıyla destansı bir seviyeye taşıdı. Macross ise idol kültürüyle birleştirdi. Ama temelde teknolojik beden insanlığı kurtarması değişmedi. İçine girdiğimiz bu teknolojik beden ya da üstümüze geçirdiğimiz bu teknolojik zırh bizi güçle doldururken kırılğan insanlığımızı da bir süreliğine unutmamızı mı sağlıyor? İlginçtir mecha görsel dili olarak gözünü teknolojiye diktiyse de öyküleri hep içindeki insanlara odaklanıyor. İşte tam da bu zıtlık türün dramatik tansiyonunu yükseltiyor. Müthiş güçlere sahip bir nevi yüzü olmayan kaslı metal bir vücut ve onu kullanan duygusal açıdan karmaşık ve kırılğan insanın içinden geçtiği süreçler.

Claudia Springer'in "öldüresiye maskülen figür" dediği mechaların dünyası çoğunlukla yüksek teknoloji şehirleri, uzay istasyonlarını, dev şirketleri beraberinde getiriyor. Bölümlerin doruk noktalarında mecha savaşları güç, heyecan ve şiddetin bir birleşimini sunarak neredeyse teknolojiye varıyor. Napier Anime kitabında Klaus Theweleit'in sözlerinden hareketle Alman Freikorps'un (I. Dünya Savaşı sonrası oluşturulmuş elit bir birlik) etrafında yaratılan imajı, ideolojiyi örnek veriyor: Her genç erkeğin bir makine haline geldiği ve bu "makine"nin aynı anda hem "savaş" hem de "cinsellik" makinesi olduğu. Mecha türünde de elbette yüzeysel hikâyelere sahip ve tekno-erotik dövüş sahnelerinden ibaret pek çok seri var. Ama türün iyi örnekleri gerçekten de insanı merkezine alıyor diyebiliriz.

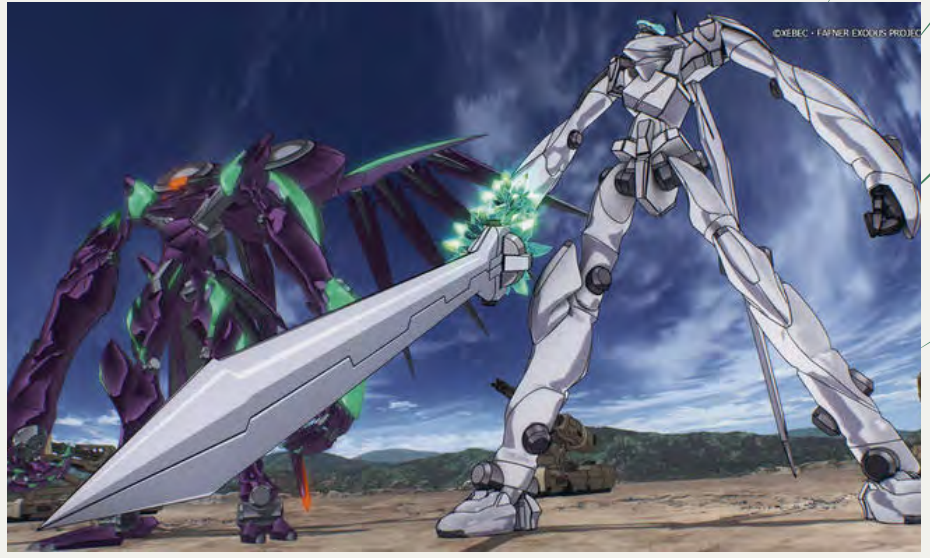


Teknolojik bedenin varlığı ana karakterlerin kırıl-ganlığını daha da bir yüzümüze vuruyor. Zayıf görülenin bir kahramana dönüştüğü hikâyeler de bu sebeple mecha'nın en karşılaşılan anlatılarından biri. Zayıf görülen demişken, erkek ve "erkeğin gücü" teması yüzünden senelerce zayıf kızlarımızın kurtarıldığını gördüğümüz bu tür zaman içinde bu konuda evirildi. Özellikle Evangelion'un ardından güçlü kadın karakterler, Darling in the Franxx gibi serilerle daha feminen robotlar görür olduk. Evangelion'un türe getirdiği bir diğer yenilik de anti-kahraman ana karakterdi. Depresif, kendinden şüphe eden, terk edilme sorunlarıyla baş etmeye çalışan Shinji normalde gördüğümüz militarist, cesur kahra-manlarla müthiş bir zıtlık içinde. Fafner in the Azure seri de insanın psikolojik yapısına ağırlık veren serilerden bir diğeri.

### Mecha ve komedi ikilisi

Erkeğin karanlık bir fantezisi olarak teknolojik bir bedene sahip olup güçlenmesi, Japonya özelinde de savaşta yenilgisinin ana sebebi olarak gördüğü teknolojiyle bütünleşip kendini korumak istemesi ve sürekli insanın ön plana çıkarılarak trajedisinin ve psikolojisinin vurgulanması şeklinde türü anlatınca komedi unsuruna sahip değişmiş gibi anlaşılmasın. Daha hafif, eğlenceli bir şekilde hikâyelerin işlendiği seriler de var elbette. Full Metal Panic bunlardan biri. Light novel'larında giderek hikâye kararsa da özellikle animeleri komedi unsurunu gani gani içerir. Keza Tengen Toppa Gurren Lagann da stilye estetiği ve komediyle ferah bir nefes aldırır.

Artık klasikleştiği için herkes biliyordur ama bilmeyeler için Code Geass'ın da adını geçirelim. Distopik dünyası, hedefine ulaşmak için her yol mubah mıdır gibi sorularıyla karanlık atmosferli bu seri de aslında bir mecha serisidir. Ama mecha kısmını çok vurgulayarak yüzümüze çarpıp durmaz.



Daha romantik bir şey yok mu dersenez, Your Name'in yönetmeni Makoto Shinkai'nin Hoshi no Koe filmi izleyebilirsiniz. Birbirinden uzak kalmanın ve özlemin destanını yazar Shinkai burada da.

Önceden de bahsetmişim ama Blame'in yaratıcısının elinden çıkma Sidonia serisi de özellikle fotosentez yapan genetik açıdan modifiye edilmiş insanlarıyla bize uzayda çok farklı bir yaşam sunar.

Son olarak da Netflix'ten açıp izleyebileceğiniz Kuromukuro serisi de mechanın keyifli örneklerinden biridir. Sengaku dönemi samurayı ile geleceğin dünyasını ve uzaylıları bir araya getirebilmiştir.

### Online etkinlikler

Son olarak da biraz haber vereyim size. Malum karantina nedeniyle dünyanın pek çok yerinde artık etkinlikler online yapılıyor. Bu sayede biz de bu etkinliklere katılabiliriz. En büyük hayallerimden biri San Diego Comic

Con'a gitmekti artık bunu evimin rahatlığında yapabileceğim. 22-26 Haziran'da gerçekleşecek bu etkinlikte Junji Ito'nun da bir paneli olacak, kendisi katılacak mı yoksa sadece yayıncısı Viz mi olacak bilemiyorum ama gelecek ay detaylı anlatırım size. Katıldığım bir diğer festival ise Annecy oldu. Dünyaca ünlü bu animasyon festivalinde en iyi film dalında tamamı CGI olan Lupin III ve 7 Days War aday. Bu filmlerin 15'er dakikalık tanıtımlarını izledim. Festivalde pek çok kısa film, sektörden önemli isimlerin konuşmaları da var. Ayrıca Devilman Crybaby ve Tatami Galaxy'den bildiğimiz yönetmen Masaaki Yuasa'nın da yeni filmi Inu-oh üzerine süper bir tanıtım hazırlanmış. Merakla beklediğim bu film Yuasa'nın alışıldık görsel dilinden çok farklı bir atmosfere sahip. Özellikle Japon noh tiyatrosunu merkeze alan bir film olacak. Bu aralar resmen etkinliklere yetişemez hale geldim diyebilirim gerçek anlamda dünyayı ekranımızdan takip edebilir durumdayız.

◆ Merve Çay





# COS- PLAY REPUBLIC

Karantina günlerinde cosplay nasıl yapılır

COVID-19 hepimizin hayatını etkiledi ve bu etki, uzun bir süre daha hayatımızdan çıkmayacak gibi duruyor. İptal edilen etkinlikler, arkadaşlarınızla ekran veya sesli iletişim dışında görüşmemek derken zor zamanlardayız. Ancak bunun, moralinizi bozmasına izin vermeyin. Etkinliklerin uzun süredir ortalıkta olmaması, cosplay yapmamaya bahane değil ne de olsa. Bol bol boş zamanınız ve bu zamanı iyi değerlendirmenin de pek tatlı yolları var.

## Siparişinizi verin ama beklemeye de hazır olun

Kabul edelim, çoğumuz cosplay işini ya son dakikaya bırakırız ya erteleriz. İşte bu zamanlar, sipariş için aslında oldukça uygun. Halihazırda bir etkinliğe uzun süre katılmıyacaksınız, bu da size yeterli zamanı tanıyor. Siparişinizin geç gelecek olması, bir noktada işinize yarayacak.

## Evde cosplay fotoğraf çekimleri yapın

Evde kendinizin fotoğraflarını çekerek, sonraki çekimlere hazırlıklı olabilirsiniz. Hepimizin artık akıllı telefonu var. Özçekim ile başlayıp, yüz ifadeleriniz üzerinde alıştırmaya yapabilirsiniz. Sonrasında ucuz bir tripot alın ve daha ilhinc çekimler yapmaya başlayın. Kendinizi daha iyi hissedeceksiniz. Böylece poz uygulaması da yapabilirsiniz.

## Para ayırın

Cosplaylerinizi etkinlikte en iyi şekilde sergilemenin, bol detay ve kostümdeki estetik güzellik olduğunun farkındayız. Hala yeni oyunlar, filmler, kitaplar çıkmaya devam ediyor. Kimbilir, belki yeni bir karakterin cosplayini yapmak isteyeceksiniz. Bu yüzden mali durumunuzu iyi değerlendirin ve kenara azar azar para ayırın. Hazır zamandan kazanıyorken, paradan



şeyden önce sağlığınıza dikkat edin, cosplaye zaman yaratmak kolay

da kazanarak gelecekte yapacağınız kostümü tek tıkla almak sizi oldukça mutlu edecektir.

## Ekstra paranızı harcamanın yolları

İptal edilen etkinlik demek, cepte para kaldı demek. İlk olarak kalan parayı hemen çarçur etmeyin. İlaç, kişisel ihtiyaçlar, temizlik ürünleri, uzun süreli dayanabilecek konverse vb. tüketimlere harcamanız daha önemli. Bu saatten sonra cosplay, sizin için lüks olmalı. Durumunuz müsaitse elbet eleştirmek kimseye düşmez, ancak diğer durumlarda önceliğinizi iyi belirleyin. Bunların dışında ekstra rahatlığınız varsa tebrikler, size birkaç fikir sunabilirim. Ülke veya şehir dışındaki etkinliklere gidebilirsiniz. Kalan paranızı daha kaliteli ve uzun süredir gözünüzü diktiğiniz zırlara, craftlara, kostümlere, peruklara harcama şansına sahip olacaksınız. Geleceğe yönelik paranız olduğunda istediğiniz gibi etkinliklerde savurganlık yapabileceğinizi düşünün. Hediyeleşim eşyaları alabilir, kendinizi şımartabilirsiniz. Belki daha lüks bir otelde kalırsınız. Diğer bir yöntem ise sevdiğiniz sanatçıları desteklemek. Karantina zamanları, onlar da sizin gibi. Ne kadar az da olsa destek çıkmak, hem sizi hem onları mutlu edecektir.

## Mali olarak korona sizi vurduysa

Cosplaye yönelik haftalık gelirinizi kenara ayırın. Kostümünüzü oluşturmak için yeterince paranız olacaktır. Karantina nedeniyle işten çıkarıldınız veya işinizi

Karantina günlerinde evden çıkmıyorsanız, kendinizi geliştirmenin tam zamanı



kaybettiyseniz, o zaman cosplayi bir süre kenara bırakmakta fayda var. Çünkü önceliğiniz masaya yemek koymak olmalı. Çok az bütçeniz varsa, Pokemon eğitmenlerinin günlük kıyafetlerini içeren basit cosplaylerle kendinizi mutlu edebilirsiniz.

### Bitmemiş cosplayleriniz üzerinde çalışın

Yıllar boyunca birçok cosplay yaptınız ve bazılarını belki de tamamlayamadınız. İşte şimdi tam zamanı. Yarım kalmış cosplay-

lerinizi tamamlama veya belki de sahip olduğunuz kostümlerin farklı versiyonlarını yapma gibi planlarınızı hayata geçirebilirsiniz. Ne de olsa teslim tarihi gibi endişeleriniz yok. Ayrıca hala online olarak mükemmel olmasa da kumaş gibi ihtiyacınız olabilecek ufak malzemeleri sipariş edebilirsiniz.

### Geribildirimler için sosyal medya

Etkinliklerin yakın zamanda gerçekleşmesinin pek imkanı yok. Cosplayilerlemenizi paylaşmak, topluluk etkileşimini arttırmamanın en iyi yolu şimdilik sosyal medya. Hazırda devam eden cosplay çalışmalarınızı paylaşın ve sizi takip eden insanlarla konuşun.

### Cosplay becerilerinizi geliştirin

Dikiş, boyama, zırh derken cosplayin her dalı farklıdır. Bunların hepsinde mükemmel olmak oldukça zordur ancak kendinizi geliştirmek için artık zamanınız var. Cosplaylerin tamamlanması gereken zaman yaklaştığında panikten çok hata yaparız. Böyle bir panik durumu olmadığına göre yavaş yavaş, kendinizi geliştirerek çalışmalarınızı hayata geçirebilirsiniz. Tekniğinizi geliştirmek, önümüzdeki güzel günlerde sizi daha mutlu çalışmalara sürükleyecektir.

### İlham aldığınız yapımlara zaman ayırın

Karantinada yapabileceğiniz en güzel şey, bol bol oyun oynamak, anime/dizi/film izlemektir. Belki de orijinal bir cosplay karakteri yaratmışsınızdır ve onun hikayesi yarım kalmıştır. Hayal gücünüzü çalıştırma vakti geldi. Cosplay fikirleri, her zaman ilham aldığınız yapımlardan hayat bulur. Deniz



kızı fikrine aşık olmak veya uzay konseptine hayran kalmak gibi fikirler, cosplaydeki orijinal karakterleri süsler. Yeni cosplay fikirleri için en iyi zamanlardayken, Final Fantasy VII Remake oynarken size Cloud'un kılıcını yapma fikri verebilir. Belki de Cowboy Bebop izlerken, kendinizi oradaki karakterlerden birinin yerine koyarsınız. Kısacası oyun oynarken veya bir şeyler izlerken size ilham veren karakterleri kenara not alın. "Yapılacak cosplay" listenizin ne kadar genişleyeceğine siz bile şaşıracaksınız.

### İndirimleri takip edin

Tekrar seyahat etmek güvenli olduğunda, oteller ve ulaşım da muhtemelen büyük indirimler olacak. Tabii aynı oranda talep de fazla olacak. Bu nedenle karantina sırasında kongre ve seyahat sitelerini ara ara kontrol etmekte fayda var. İptal edilen birçok etkinlik ve tur olduğu için indirimler de kendisini göstermeye devam edecek. Unutmayın ki hala risk altındayız. İndirim olması, bu riski almanızın doğru olduğu anlamına gelmiyor. Diğer tarafta sitelerde sunulan sözleşmeleri okumadan da işlem yapmayın. Karantina günlerinde cosplay konusu belki de herkese göre değildir ancak stresli geçen şu günlerde, farklı hobilere yönelmek, kendinizi geliştirmeyi istemek sizi rahatlatacaktır. Ve açıkçası şu an hepimizin ihtiyacı olan şey de tam olarak bu. Sağlıklı kalın gençler.

◆ Ceyda Doğan Karas









## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Kurgu

Commodore 64'te bir oyun vardı. Hatırladığım kadarıyla ismi Condor'du. Herhalde yanlış hatırladım ki, daha sonra izine bile denk gelemedim ne yazık ki. Bu oyunun aklımı almış olma sebebi, zar zor bağlayabildiğim garip ses aparatı ile (ucuz mikrofon) ATEŞ! komutu verebiliyor olmamdı. Joystick ateş düğmesi yerine FIRE! diye bağıryordum. Sonra bir baktım oyun her kelimeye aynı tepkiyi veriyor. Yani ses ile devreyi açıp kapatıyor yahu. Hafızamda 35 sene yer kaplamış olması sadece ama sadece bu yüzden, ses ile komut verebilmek beni çok etkilemişti. Şimdi düşünüyorum, nasıl enformasyon girebiliriz oyuna. Mesela telefon yüzümüzü tanıyor, parmak izimizi, sesimizi hatta bunlara bir veri tabanı ile alakalandırma kullanarak karşı cevaplar verebiliyor. Jiroskopu ile hareketlerimize duyarlı, ısıyı ölçebiliyor, manyetik alanı saptayabiliyor. Program yazar ya da oyun tasarlayan biri daha neye ihtiyaç duyar ki? Oyunu biraz abartarak tüm bu özelliklere hayali olarak uyduralım mı? Oyun Bond benzeri ajan abimizin macerası olsun. Eeveet

Bond geliyor İstanbul'a, hava kaç derece? Gündüz mü gece mi? Telefona bakıyor oyun. Çok sıcaksa şu içmemiz gerekiyor, kovalamaca zorlu. Geceyse saklanmak kolay olsun mesela. Sahneler de buna göre ayarlanabilir tabii ki, daha zor olması için gündüz girmeniz gereken yerler olabilir. Bu da size oyuna uyma zorunluluğu getirir ki ben severim öyle şeyleri. Saati kurup oyuna kalkan adamımdır. Bond kasayı zorlayacak şimdi, oyun diyor ki kulağına köy hoparlörü ve hafifçe oynat. Her oynatmada çok az farkla değişen sesler verecek benzer sesleri ayarlamaz ve yakaladıkça o sesi duyarak 4 tanesini eşleştirmenizi isteyebilir. Güzel.

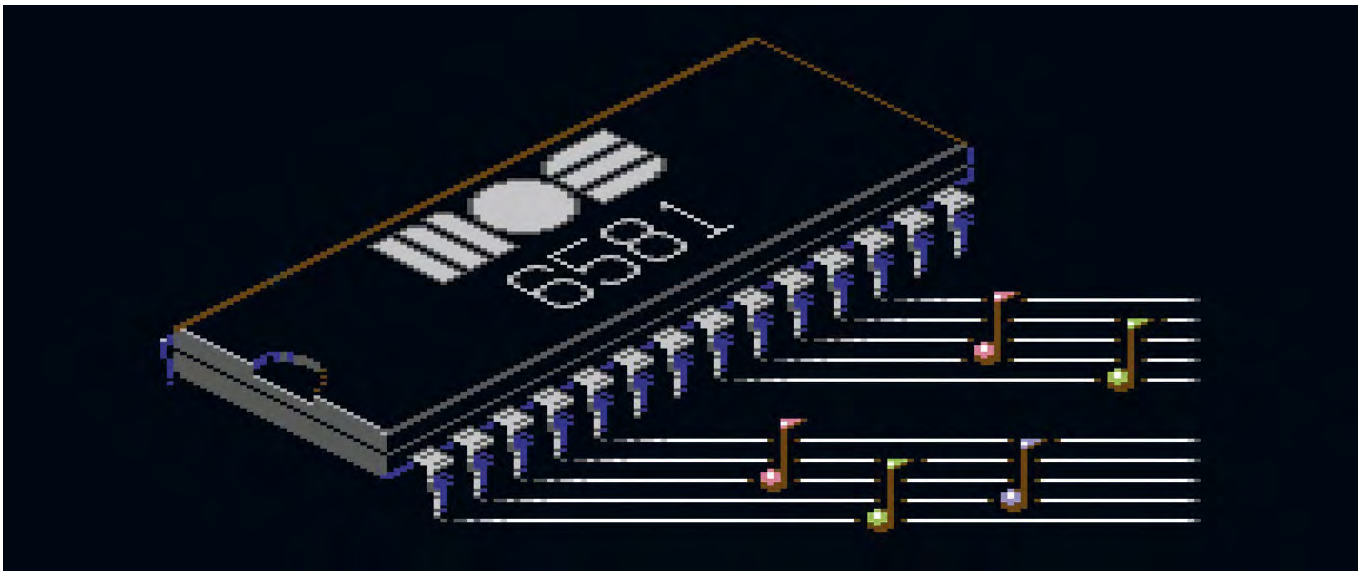
Bond oyunu size diyor ki, yüzünü göster bana. Gösteriyoruz. Bizi tanıyor. Oyuncu kadrosuna upload etse de problem değil. Çok kafaya takmamak lazım. Sonra oyunun bir yerinde diyor ki seni tanırlar git evden bulduğun şeylerle 20 dakika içinde tipini değiştir, burnuna kumaş tut, ya da kaşına pamuk köy. Cidden 20 dakika geriye sayıyor. Parmak izimizi de alıyor, yer geldiğinde

diyor ki parmak izini değiştirmen lazım, 4 level boyunca parmak izini bırakmamalısın. Evden koli bandı koysak bile olur. Oyun yine bir sahnesinde diyor ki silahını hızlı doldurman, hızlıca sökmen gerekiyor. Jiroskopik hareketlerle telefonu ileri geri, sağa sola, tepe takla hareketler ettirerek bu işlemi belirli bir zamanın altında yapmamızı istiyor. İlk başlarda kötü zamanlara izin verse de son bölümlerde daha hızlanmanı istiyor. Süper.

Sonra diyor ki karşıdaki insanlar senin de bildiğin Arapça konuşuyorlar ama çok zamandır konuşmadığın için paslanmışsın, şu 20 Arapça kelimeyi mükemmel söylemen gerekiyor. Yoksa bu levelda senden her istediğimde kelimeleri doğru söyleyemeyeceksin ve gerçekten sizden öğrenmenizi bekliyor! Nefis!

Şimdi oyuncuyu böyle zorlarken oyunun da kaliteli olması lazım elbette. Herkes bir sonraki leveli gerçekten arzulamalı ki bu denilenleri takip etsin. Eski ama kaliteli, özellikle jiroskopları çok kaliteli. Telefon pazarına nur yağarsa şaşırmanın.

Hadi bakalım al başına belayı. ♦







## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📺 ErtugrulSungu

# Değiştirilemeyenler

Zevkler ve renkler farklıdır, tartışılmaz diyorlar... Kimi zaman bu söze katılıyor gibi olsam da açıkçası pek katıldığımı söyleyemeyeceğim. Hani eğer tartışılmayacak bir durum söz konusu varsa, o zaman neden "Moda" diye bir şey var? Her yıl ya da belirli dönemlerde, birilerinin ya da bir "şeyin" belirlediği bir akımın ardından giden muazzam miktarda insan bulunuyor. Daha da basit hali ile "Bu yılın kış modası şudur" diyen bir ekiple, üzerine bulduğunu giyen bambaşka bir ekip var. Yani o zaman da diyorum ki demek ki zevkler de renkler de baya tartışılıyor ya da bu sözün söylenme amacı ile işaret ettiği durum arasında, daha doğrusu işaret ettiği zannedilen anlam arasında, baya baya uçurum var... Tabii sözüm meclisten dışarı ama her insanın kendince keyif aldığı şeyler olduğuna inanıyorum. Onun ne kadar iyi, kötü, kaliteli ya da fason olduğunun bir anlamı olmayan, sadece "o" olduğu için sevdiği "şeyler" vardır. Kimileri bunu dile getirmekten çekinirken, kimileri de rahatlıkla dile beyan edebilir. Açıkçası oyunların da her insan için farklı bir noktada bulunduğunu düşünüyorum. Çevresinde "X" oyunu hakkında çok fazla olumsuz şey duyan insanların büyük bir çoğunluğunun zaman içerisinde ilgili

oyundan koptuğunu gözlemliyorum. Oysaki konu, başkalarının o oyun hakkında ne düşündüğü değil, kişinin bu deneyimi yaşarken ne hissettiğidir. Tüm dünyadaki eleştirilenler oyuna on üzerinden beş bile verse, o oyun senin için on üzerinden on olabilir ve kimse bu gerçeği değiştiremez... Baktığımız zaman aylardır üzerinde konuştuğumuz Command & Conquer: Remastered da bu ekolde bir yapım diye düşünüyorum. Bugünün 30 yaş ve üzeri birçok oyuncunun kalbinde bambaşka bir yeri olan C&C serisi, Remastered olarak yeniden karşımıza çıktı. Üzerine bolca yazı yazdığımız seri, pek tabii benim için de bir mihenk taşı! Remastered haberinden çok öncesinde bile, tıpkı Heroes III'de olduğu gibi dönem dönem açıp oynadığım ender eski yapımlardan bir tanesi. Fakat! Fakat bu C&C serisinin genel RTS mekanikleri açısından zayıf, hatta baya "kötü" olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Özellikle 1998 yılında üretilen StarCraft'ın bugün bile dünyanın en iyi RTS mekaniklerine sahip oyunu olduğunu düşününce, C&C serileri baya baya zayıf kalıyor. Her oyun aynı şeyi yapan, Sovyet tarafı ile Tesla Coil basıp oyunun en güçlü defansını kuran ve üssünde bekleyip sürekli Heavy Tank basıp, yeterince tank olunca

saldırıya geçilen bir oyun, pek tabii her anlamda zayıf olarak nitelendirilecektir. Bu durum onu zayıf bir oyun haline dönüştürebilir FAKAT! Kötü bir oyun yapmaz! Zira C&C serisi öyle bir dönemde, öyle bir yapı ile piyasaya çıkmıştır ki her ne kadar teknik anlamda zayıf kalsa da milyonları başına kilitlemeyi başaran, aradan 25 yıl geçtikten sonra bile Twitch platformunda yüzbinlerin izlediği bir oyun olabilmıştır. Ha, bundan sonra oynanır mı? Pek zannetmiyorum ama adı her duyulduğunda, yüzbinlerce hatta milyonlarca insanın içinde farklı bir his yaratır zira birçok oyunda olduğu gibi, C&C da kişiye özeldir. C&C öylesine bir seridir ki kendisine has bir modası vardır. O podyuma pek çıkmaz, çıksa bile rekabete değil, tarzıyla fark yaratmaya çıkar zira onun iyi olduğu noktaları severleri çok iyi bilmektedir. Belki oyun mekaniği anlamında gerçekten zayıftır ama genel hatlarıyla yarattığı atmosferi, atmosfer içerisindeki senaryosu, binaların tasarımları ve birimlerin özelliklerine kadar uzanan, şahsına münhasır bir modası vardır. Bu sebepten de konu oyunlar olduğu zaman zevkler de renkler de tartışılır diye düşünüyorum! Önemli olan, olanı olduğu gibi kabul etmekte, gönülden sevmektedir. ♦





## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

### Bugün Günlerden Anime

**K**arantina günlerinde takılmaya devam ederken film, dizi modundayız ama animeleri unuttuk onu fark ettim.

Bu aralar sıkıldıkça eski serilere dalarken buldum kendimi. Biraz alakasız olacak ama mesela Marvel filmlerini izledim sırasıyla. Güzel zaman geçti hani. Yakında Yüzüklerin Efendisi'ne da dalacağım. Tabii ki "extended" olarak. Lütfen yani, aksini falan mı düşünüyorsunuz? Şakacılar sizi. Bunun daha Star Wars'u falan da var. Seri filmlere zaman ayırmayı seven biriyim. Ya da çok sevdiğim dizileri tekrar izlerim falan. Friends, Doctor Who, Seinfeld, Scrubs ve daha yüzlerce örnek. Dur dur konudan saptım yine bak. Ne diyorduk, heh anime. Kafamda anime serisi yok ya da mangaya bağlı yaoimlardan bahsetmeyeceğim. O da başka zamanın konusu olsun. Yıldızımız, Studio Ghibli olacak. Bu stüdyonun yapımlarını hepimiz biliyordur. Bilmeyenler için güzel bir liste olacağı kesin. Geçenlerde Gacebook'ta karşıma çıktı.

Dedim "aaa ne güzel liste, dur ben bunu yazarım ya" moduna girdim. Güzel liste güzel. Anime sevenlerin bu isimleri izlemesini şiddetle tavsiye ediyorum. Bazıları Netflix'te mevcut bu arada, hadi yine iyisiniz. O zaman dalıyoruz: Princess Mononoke, Whisper of the Heart, Kiki's Delivery Service, Spirited Away, Howl's Moving Castle, The Secret World of Arrietty, Grave of the Fireflies, Pm Poko, My Neighbot Totoro, Nausicaä of the Valley of the Wind, The Wind Rises, Panda! Go, Panda!, On Your Mark, Sherlock Hound, The Last Unicorn, From Up On Poppy Hill, Porco Rosso, Ponyo, When Marnie Was There, Only Yesterday, Castle in the Sky, My Neighbors the Yamadas, Tales of Earthsea, Ocea Waves, The Tale of Princess Kaguya, The Red Turtle, Lupin the 3rd: Castle of Cagliostro, Mei and the Kittenbus, Horus: Prince of the Sun, Ronja, the Robber's Daughter (dizi). Bu yapımların bazıları film tadında tek oturuşta tamamlanır. Kimisi oldukça eskidir.

Mesela The Last Unicorn (1982) ve Horus: Prince of the Sun (1968) gibi. İsimleri sıraladığınızda eğer eski çizimler hoşunuza gitmiyorsa, es geçebilirsiniz. Benim tavsiyem, en azından birkaç dakika da olsa şans verin. Bu sıraladığım her yapımın kendi tarzı ve hikayesi var. Kimisi aşk, kimisi arkadaşlık, kimisi görsel anlamda muazzam. Örneğin Ronja, the Robber's Daughter'ı ilk izlediğinizde video oyunu kıvamında düşünebilirsiniz. Çizimler fazla sert ve animasyon da rahatsız edebilir. Diğer tarafta konusu oldukça tatlıdır ve sizi 10 yaşında bir kız çocuğunun dünyasıyla tanıştırır. Onun hikayesi, babasının ve kendi istekleri arasında geçen maceranın ta kendisidir. Eh, içerikte dram da var elbet. Bu liste uzar gider bu arada. Son zamanlarda en çok gözüme çarpan bu yapımlara eklenebilecek daha çok sayıda anime var. Benim favorilerim bunlar. O zaman hepimize iyi seyirler gençler. ♦





## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

## YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

## YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

Hasan Elmaz Öfke

İlker Karaş

Merve Çay

Metehan İğneci

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

## YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

## REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan

Satış Koordinatörü Burcu Keşer Karaçam

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezınur Balıkcıoğlu

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

## REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

## REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

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

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

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

TAKVİM  
TEMMUZ

## 1 Temmuz

Trackmania (PC)

Infection: Extended Cut (Switch)

## 3 Temmuz

Marvel's Iron Man VR (PS VR)

## 7 Temmuz

Catherine: Full Body (Switch) 7

## 9 Temmuz

CrossCode (PS4, XONE, Switch) 9

Elden: Path Of The Forgotten (PC, Switch)

## 10 Temmuz

F1 2020 (PC, PS4, XONE, Stadia)

NASCAR Heat 5 (PC, PS4, XONE)

Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise (Switch)

## 14 Temmuz

Death Stranding (PC)

Rocket Arena (PC, PS4, XONE)

## 16 Temmuz

Hunting Simulator 2 (PC)

## 17 Temmuz

Ghost of Tsushima (PS4)

Paper Mario: The Origami King (Switch)

Drake Hollow (PC, XONE)

## 20 Temmuz

Into The Radius (Rift, Quest, Vive)

## 21 Temmuz

Rock Of Ages 3: Make &amp; Break (PC, PS4, XONE, Switch, Stadia)

## 28 Temmuz

Destroy All Humans (PC, PS4, XONE, Stadia)

Grounded (PC, XONE)

Othercide (PC, PS4, XONE)

Pistol Whip (PS VR)

Skater XL (PC, PS4, XONE, Switch)

## 31 Temmuz

Monster Crown (PC) - July 31

NORMALE DÖNECEĞİZ.

DENİZİN

MAVİSİYLE

KUCAKLAŞACAĞIZ.



Normali deęiřtir, dñnyayı deęiřtir.

Doęa ve İnsan İin  
#YeniBirBařlangı





ViewSonic® | ELITE

XG270QG

27" 1ms IPS Nano Color GAMING Monitör



Oyun için mükemmelleştirildi.

Daha fazlası için tasarlandı.