

#263 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Aralık 2018 11.50 TL (KDV Dahil)
ISSN 1301-2134



AYRICA

Fallout 76 | HITMAN 2 | Call of the Cthulhu | Thronebreaker: The Witcher Tales
Final Fantasy VII Remake | World War 3 | Football Manager 2019
Farming Simulator 19 | Leisure Suit Larry | 2019'un En Çok Beklenen Oyunları



9 77 301 213116
KKTIC Fiyat: 15.00 TL

TÜRKiYE'NiN MOBiL VE CANLI BiLGi YARIŞMASI



▼ HEMEN iNDiR ▼



BATTLEFIELD V

Senelerdir gördüğümüz en rafine
Battlefield oyunu olabilir mi?

Sayfa
38

#263 içindekiler

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

İLK BAKIŞ

- 18 Final Fantasy VII Remake
- 20 World War 3
- 21 The Blackout Club
- 22 Outpost Zero
- 23 Eximius: Seize the Frontline

DOSYA KONUSU

- 24 2019'un En Çok Beklenen Oyunları

34 RPG Günlükleri

İNCELEME

- 38 Battlefield V
- 46 Fallout 76
- 54 HITMAN 2

56 Call of the Cthulhu	80 The Room Three
58 My Hero One's Justice	80 Deep Sky Derelicts
60 Thronebreaker: The Witcher Tales	81 Escape Doodland
62 Pokemon Let's Go, Eevee!	81 Tsioque
63 Project Hospital	82 Mobil incelemeler
64 OVERKILL's The Walking Dead	
66 Spyro Reignited Trilogy	86 Online
67 Farming Simulator 19	88 PlayerUnknown's Battlegrounds
68 Return of the Obra Dinn	
69 Sinner: Sacrifice for Redemption	90 Anarşist
70 Football Manager 2019	
71 Valkyria Chronicles 4	93 Donanım
72 Just Dance 2019	
74 Party Hard 2	102 Film, Kitap, Müzik
75 Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry	104 Çizgi Dünyalar
76 The Colonists	106 Otaku-chan!
77 Fishing Sim World	108 Cosplay Republic
78 Chimparty	
78 The Shapeshifting Detective	110 Köşe Yazılıarı
79 Dark Souls Remastered (Switch)	
79 GRIP: Combat Racing	114 LEVEL 264



BEKLENTİLER

Geçtiğimiz ayın en büyük olaylarından bir tanesi, Blizzard'in her sene düzenlediği büyük etkinliği, BlizzCon'dan başkası değildi. Blizzard oyunlarıyla dolu, devasa bir fuar olan BlizzCon'da, Blizzard genellikle büyük haberlerle sahneye çıkar ve daha önce hiçbir yerde açıklamadığı yenilikleri takipçileriyle paylaşır... di.

Bu yılki BlizzCon maalesef büyük bir hüsran oldu. Bunun en büyük nedeni de artık Blizzard'in ortaya "yeni bir şey" çıkartması gerekmese. Warcraft III'ün Reforged adı altında yenilenmesi güzel bir gelişme ama bu, bir Warcraft 4 haberi yanında "ek" bir güzellik olmamıştı. Keza Diablo Immortal... Mobil mecrada Diablo oynamak güzel olabilir ama bu da Diablo 4 duyurusunun ardından gelen bir cerez olarak düşünülmeliydi.

Blizzard milyar dolarlık bir firma. Ellerinde kimsede olmayan kaynaklar ve çok ama çok sağlam bir "lore" var. Neler, neler yapılabilecekken bu tür küçük duruyular kimsenin karnını doyurmadığı gibi, birçok insanın firmaya olan saygı ve sevgisini de zedeliyor. Kendi adıma konuşmam gerekirse, büyük bir işgizarlık içerisinde olduklarını düşünüyorum.

Bu fiyaskoyu gecip derginin içeriğine gelelim. Kapak konumuz Battlefield V, Burak Akmenek'in kaleminden okunmayı bekliyor. Bakın bakalım, oyun beklentileri karşılamış mı...

2019'da hangi oyunları hevesle beklediğimizi isim isim derlediğimiz dosya konumuz da bu ayın en bomba konularından; 2019'a planlı girmek için sağlam bir fırsat yaratmış.

Ve Fallout 76... Bethesda resmen kafa üstü yere çakıldı ve biz de bu hayal kırıklığını uzun uzun size anlattık. İncelemesine göz atmadan geçmeyein derim. Herkesin yeni yılını şimdiden kutluyorum, 2019'da görüşmek üzere!

Not: Geçen ayki "Konsolların Evrimi" dosya konumuzda Xbox One'in satış rakamında bir hata yapmışız. Doğru rakam 40 milyon civarı olacak.

Tuna Sentuna

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

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
115 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

SAMSUNG

Gerçeküstü performans gerçek oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

Samsung'un en yeni NVMe M.2 SSD'si

Çırır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörüyle, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

samsung.com/ssd | samsungssd.com

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

SAMSUNG
V-NAND



DEV YAPIMLAR SAHNE ALIYOR!

Birbirinden muhteşem oyunların arzı endam edip oyuncuları evde zaman geçirmeye teşvik ettiği, oldukça keyifli bir döneme girdik, yani yılın son aylarına. 2018 yılı da bu açıdan bir istisna olmayacakmış gibi gözüüyor zira hem yılın son iki ayında hem de yeni yılın ilk aylarında pek çok harika yapım bizlerle buluşacak.

Gelin kış aylarında hangi oyunları oynayacağımız biraz daha yakından bakalım.

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



Battlefield V

Yapımcı: EA DICE Dağıtıcı: Electronic Arts

Tür: FPS Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2018

Serinin yeni oyunu siz bu yazıyı okuduğunuz sırалarda oyuncularla buluşmuş olacak. Bizleri serinin köklerine yani İkinci Dünya Savaşı'nın amansız cephelerine götürecek olan Battlefield V muhteşem grafikleri, birbirinden farklı çok sayıda oyun modu ve savaşan tüm taraflardan onlarca ekipmanı bünyesinde bulundur-

ması sayesinde son derece zengin bir deneyim vadediyor. Serinin son zamanlarında gördüğü en büyük yeniliklerle beraber gelen oyun eskisine göre çok daha fazla takım oyunu odaklı. Eğer siz de elde silah düşman hatlarına doğru koşarken aksiyonu damarlarınızda hissetmek istiyorsanız kesinlikle doğru adres.

Fallout 76

Yapımcı: Bethesda Dağıtıcı: Bethesda

Tür: RPG Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 14 Kasım 2018

Bethesda deyince oyuncuların geneli arasında akan sular durur. 30 yılı geride bırakan firma, yaratığı sorunlu ancak muhteşem oyunlarla oyun dünyasında sağlam bir yer edinmiş durumda. Firmanın son ürünü ve tüm Fallout serisinin muhtemelen en fazla tartışılan oyunu olan Fallout 76 da getirdiği onca yenilik, günahları ve sevaplarıyla nihayet bizlerle. Oyun basını tarafından ciddi eleştirilere maruz kalsa da "Fallout evreninden babam çıksa yerim!" diyecek ateşli Fallout tutkunlarının bu macerayı da kaçırılmak istemeyeceğini düşünüyoruz. Hikaye odaklı bir anlatım yerini online öğelere, üs kurma ve aksiyon tarafına ağırlık veren Fallout 76, Wasteland'e biraz daha farklı bir gözle bakmak isteyen ve mevcut buglara göz yumabilecek oyunculara hitap ediyor.





Hitman 2

Yapımcı: IO Interactive Dağıtımci: Warner Bros.

Tür: Aksiyon Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 13 Kasım 2018

Neredeyse yirmi yaşına girecek olan seri geçtiğimiz yıllarda yenilenmiş ve altı ana bölümden oluşan ilk oyunu ile oldukça olumlu yorumlar almıştı. Soğukkanlı ve ölümcül (ve kel) Ajan 47 ile farklı şehirleri ziyaret ediyor ve bize verilen talimatlara göre farklı hedeflerin üzerine gidiyorduk. Bu noktadan itibaren de tamamen özgürdünüz. Hedefinizdeki düşmanın kafasına ikinci kattan piyano mu atmak istiyorsunuz?

Ya da işi gizlice kahvesine koyduğunuz bir siyanür ile mi çözmek istiyorsunuz? Tamamen size kalmış. Üstelik sadece belli bir zaman aralığında ulaşabileceğimiz hedefler de oyun cuyu ekran başına hapsetmekteydi. İşte, ilk oyundan hatırladığınız ne varsa ikinci oyunda da siz bekliyor olacak. Daha güzel grafikler, daha acımasız düşmanlar, daha fazla strateji. Aradığınız buysa, doğru yerdesiniz.

Just Cause 4

Yapımcı: Avalanche Studios Dağıtımci: Square Enix

Tür: Aksiyon Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 4 Aralık 2018

Rico Rodriguez'i özlediniz mi? Helikopterden helikoptere atlarken cep telefonunu açıp tweet atabilecek kadar uçuk bir karakter olan Rico bu oyunda biraz daha ciddi yönyle karşımıza olacak. Dev bir haritanın ve yüzlerce ara görevin eşlik edeceğini hikayemiz ise serinin önceki oyunlarını oynayanlar için hayli tanındı. Güney Amerika'da bulunan Solis adında

bir ülke, Black Hand adındaki bir paralı asker birliği, diktatörler, yapılacak onca farklı sey, hiç dinmeyen esrarlı bir fırtına, Rico'nun kullanabileceği garip yetenekler, ondan daha da garip silahlar ve tamamen yıkılabilir bir doğa. Son oyundan çok daha gelişmiş bir yapıy zeka ve daha iyi grafikler vadeden yapım onlarca eğlenceli saat vadediyor.



Anthem

Yapımcı: BioWare Dağıtımci: Electronic Arts

Tür: Aksiyon, RPG Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 22 Şubat 2019

Oyun dünyasında varlığını sürdürten en nadide firmalardan olan BioWare bu defa online aksiyon oyunlarını sevenlerin kalbini çalacak fütüristik bir yapımla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Titanfall ve Destiny serilerini fena halde animşatan bir oynanışa sahip olmasını beklediğimiz Anthem'da, tek kişilik hikaye ve online oynanışı bir araya getiren paylaşaklı bir dünya bulunacak. Bu dünyanın düzenini sağlamak çalışırken kullanacağımız exosuitlere ise Javelin

adi veriliyor. Uzak mesafeden işini bitirmeyi seven oyunculara hitap edecek olan Ranger, yakın mesafede dövüşken adam geber top geçmez felsefesiyle hareket eden kudretli Colossus, havada özgürce süzülerek yüzey şekillerini lehine kullanabilen Storm ve dar alanlarda geçen çatışmalarda gerçek bir uzman olan Interceptor kullanabileceğiniz farklı Javelin türleri arasında. Ayrıca BioWare söz konusu olunca hikaye konusunda da heyecanlanmamak elde değil.

Metro Exodus

Yapımcı: 4A Games Dağıtımci: Deep Silver

Tür: FPS Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 22 Şubat 2019

Hatırlanacağı gibi Dmitriy Glukhovsky'nin milyonlarca satan kitabından uyarlanan Metro 2033 muhteşem bir başarı kazanmış, ardından gelen Metro Last Light da ilk oyunun başarısını devam etfirmiştir. Serinin en iddialı oyunu olan Metro Exodus'ta ise Moskova Metrosunun artık bir harabe haline gelen tünelерinden kaçıyor ve açık havada, bir o kadar da zorlu şartlarda hayatı kalma

mücadelemize devam ediyoruz. İlk iki oyunun görece çizgisel olan oynanışını açık uçlu bir senaryo ve sizi tamamen özgür bırakacak mekanikler ile değiştirmeyi hedefleyen oyun kıyamet sonrası senaryolarını seven, FPS deyince heyecanlanan oyuncular için biçilmiş kaftan. Bakalım yıkık tünelerde başlayan bu göç bizi nerelere götürecek, hangi maceraların koynuna bırakacak?



Aralık

4 Aralık

Just Cause 4 (PC, PS4, Xbox One)
Mutant Year Zero: Road to Eden (PC, PS4, XONE)
Gwent: The Witcher Card Game (PS4, XONE)
Thronebreaker: The Witcher Tales (PS4, XONE)
Persona 3: Dancing in Moonlight (PS4, Vita)
Persona 5: Dancing in Starlight (PS4, Vita)
Smash Hit Plunder (PS VR)
Override: Mech City Brawl (PC, PS4, XONE)
Hearthstone: Rashtakan's Rumble (PC)

6 Aralık

The Last Remnant Remastered (PS4)
Battle Princess Madelyn (PC, PS4, XONE, Switch)
Jagged Alliance: Rage! (PC, PS4, XONE)
Keçi inadıyla saç baş yolduran
Fidel, kalın kafalı kuzenler Igor ile Ivan...
Çok özlediniz biliyoruz.

7 Aralık

PlayerUnknown's Battlegrounds (PS4)
Super Smash Bros. Ultimate (Switch)
Katamari Damacy Reroll (PC, Switch)
Hello Neighbor: Hide & Seek (PS4, XONE, Switch)

11 Aralık

Earth Defense Force 5 (PS4)
Kingdom : Two Crowns (PC, PS4, XONE, Switch)
Europa Universalis IV: Golden Century (PC)

12 Aralık

Insurgency: Sandstorm (PC)

13 Aralık

Lucius III (PC)

14 Aralık

Borderlands 2 VR (PS VR)

18 Aralık

Warhammer: Vermintide 2 (PS4)

28 Aralık

Bum Simulator (PC)



TAKVİM

DXRACER[®]

Türkiye
Distribütörü

AKRACING[®]

ŞİMDİ YIL SONU
ÖZEL PROMOSYONU
VE KDV İNDİRİMİ
AVANTAJI İLE



Şimdi Oyun Zamanı



Yayımlanmasını
istedığınız fotoğrafları
inbox@level.com.tr adresine
gonderin, eğlenceye
siz de katılın!

KÜHEYLAN

En muhteşem Aralık ayı okurları, nasılsınız? Bizi soracak olursanız harikanın fevkindeyiz, öylesine bir mutluluk. Çünkü yeni yıl geldi çattı ve yeni yıl ile birlikte her şey çok farklı olacak... Şaka yapıyoruz, bir halt değiştirmeyecek elbette.

Bu ayki ana konumuz elbette Blizzard ve asırın en müthiş etkinliği BlizzCon 2019'da olanlar. Blizzard'ı bir kez daha muhteşem açıklamalarından ve "roadmap"inden ötürü tebrik ediyoruz, milyon dolarlık firma olmak da bunu gerektirirdi.

Şimdiden herkese iyi yıllar dilerken, buradan bu dergiyi okuyan ve okumayı seven kitleye de bir kez daha teşekkürlerimizi sunuyoruz, hepiniz çok süper insanlarınız!

Diablo da ölebilir

Hahahah! Geçen ay ne oldu öyle ya? O gözlükli, kırmızı t-shirt'lu arkadaş Blizzard'ı nasıl olduğu yere oturttu, mutlaka izlemişsinizdir. (İzlemeyen derhal izlesin!) "Bu vaktinden önce bir Nisan şakası mı?" dedi ya la adam, Diablo Immortal açıklamasından sonra? Valla harika bir arkadaşmış, kendisini ne kadar tebrik etsek az.

Blizzard da büyük saçmaladı maalesef. Diablo 4'ü, Diablo'nun daha aşmiş bir versiyonunu, Diablo ilgili çok daha ilgi çeken herhangi bir şeyi beklerken Diablo Immortal diye, Çinli firmaya iteledikleri mobil oyunu göstermeleri resmen büyük bir hüsrandı. Adamlar daha sonra demez mi, "Elimizdeki diğer oyunları da mobil ortama uyarlayacağız..." Tabii onları da anlıyoruz, para kazanmak güzel konu ama senin kitlen mobil oyuncular değil. Ha Diablo Immortal, Immortals of the Storm, World of Immortals falan diye oyunlar yine yap mobil platformlara ama bunları yan projeler olarak sun. Senin kitlen bu mobil oyunları değil, Diablo 4'leri, World of Warcraft 2'leri, Warcraft 4'leri bekliyor. Bunu da biz mi söyleyeceğiz yahu, yuh.



RDR2!

Böyle kompozisyonlar özellikle Instagram'da büyük sukse yaratmakta ve bize gönderildiklerinde de gerçekten çok beğeniyoruz. Bu paylaşımı bir RDR2 fanatığı olan Onur Kaya yaptı; ellerine sağlık!



Bir başka duvar...

Tüm badana-boya hatalarını, duvar çatlaklarını her ay itinayla gizlemeye devam ediyoruz. Hasan Aydinoğlu'nun duvari, gördüğünüz üzere tamamıyla LEVEL posterleriyle kaplanmak üzere ve allesi, boyalar yenileme derdinden neredeyse kurtulmuş sayılır. Ellerine sağlık Hasan!



Büyük şef Türkiye

Türk televizyonlarının son şaheseri Master Chef Türkiye'de neler olduğu elbette bizi yakından ilgilendiriyor çünkü nedir, oyuncu yemek yemek zorundadır ve Master Chef de bir yemek programıdır.

(Yerseniz.)

Şimdi öncelikle buradaki arkadaşların her biri elbette birbirinden fantastik. Murat vardı bunların arasında, adam o kadar garipti ki sonunda jüri bile dayanamadı kendisine, gönderdiler. Daha sonra hepten zivanadan çıktı bu arkadaş ama fazla bir şey demeyelim, bize de sarabilir.

Yarışmanın diğer katılımcıları ise terliklerini giyip önlüklerini takıp haril haril yemek yapıyor... diyeceğimizi sanıyorsanız, yanlışıyorsunuz. Bu arkadaşlar elbette yemek yapmaktan çok birbirleriyle uğraşyorlar, kameraya oynuyorlar, şov yapıyorlar, adını sız koyun... Neden ülkemizde kavga gürültü bu kadar çok tutuyor, anlamış değiliz. Şu yarışma bitse de Survivor başlasa; buradan çok ekmek çıkmadı...



Here comes a new challenger!

Geçtiğimiz ay dergimizin nefesi Tuna baba oldu. Kızı Alisa'yı kollarına aldı. İsminin Tekken'deki Alisa Boksonovitch'den geldiğini düşünenler çıktı, Tuna hiçbirini geri püskürmedi. Kendisini tebrik ediyor, dünyaya yeni bir oyuncu kazandırdığı için kutluyoruz.

Yeni yıla bir kala...

2019 geldi çattı. Yeni yıla hazır olup olmadığını aşağıdaki testle sınayın, kararınızı verin.

Soru 1: 2019'un en iyi oyunu aşağıdakilerden hangisi olmalıdır?

- A. 2019'un tüm oyunları daha belli değil ki?
- B. A doğru bir konuya parmak bastı. Ben yine de DMC5 diyorum.
- C. B saçma bir tahminde bulundu, bence GTAVI 2019'un en iyi oyunu olacak.
- D. C delirmiş; GTAVI değil, GTA Immortal çıkacak ve onu oynayacağız.

Soru 2: Yeni yılda Noel Baba size hangi oyunu hediye etse sevinirsiniz?

- A. Noel Baba, isminden de anlaşılacağı üzere Noel'in bir parçasıdır, yeni yılla ilgisi yoktur.
- B. A, bırak o ayakları da hangi oyunu istedigini söyle, adam bacandan atacak belli ki...
- C. B "bacandan atacak" derken sanki küfür etmiş gibi olmadı mı?
- D. Hepiniz çok konuştuñuz, oyun istemeyi unuttunuz. Ben Diablo Immortal diyorum.

Son soru: Ocak ayı itibarıyla hayatınızda neleri değiştirmeyi hedeflediniz?

- A. Koskoca bir yıl var önümüzde; niye Ocak'tan başlayayım ki? Belki Şubat'ta başlamak istiyorum hedefime?
- B. A arkadaşım, her halta karşı çıktı dallama gibi olayın nedir ağa?
- C. Dostum B, sen de sürekli A'ya oynuyorsun ama?
- D. Bunlar birbirleriyle uğraşırken ben hedefimi açıklayayım: Bol bol Diablo Immortal oynamak ve Blizzard'a aşırı sevmek. Çünkü kafamdaki birkaç tahta eksik.





BLIZZCON 2018

Sevinç ve hayal kırılığı bir arada...

Her sene BlizzCon için benzer başlıklar atmakтан sıkılmaya başladım artık. Her sene bir öncekine göre biraz daha sönükk geçiyor zira. Bu sene farklı olmasını ummuştum çünkü Ağustos ayında Diablo Community Manager'ı bizzat kendi yayınladığı bir videooda "Bu seneki BlizzCon'da birden fazla Diablo projesi duyuracağız." diye bir söylemde bulunmuştu. Hemen herkesin aklına Diablo IV geldi elbette. Ama Blizzard "birden fazla" lafını kullanmıştı. Bu da akillara bir de mobil oyun getirmiştir. Tam heyecan dorukta BlizzCon'a sayılı günler kala Blizzard, Diablo ile ilgili projelerinden birinin hazır olmadığını ve dolayısıyla da etkinlikte tanıtamayacağını belirten bir açıklama yaptı. İşte bu senenin ana temasını oluşturacak olan oyun (Tahminimizce Diablo IV) bir anda elimizden kayıp gitmişti. Bu da biraz sönükk bir BlizzCon geçirmemimize neden oldu...

Açılış konuşması Blizzard'ın kurucu ortaklığını yapan ve geçtiğimiz günlerde artık şirketin CEO görevinden ayrılarak sadece danışmanlık görevini üstleneceğini öğrendiğimiz Mike Morhaime'in konuşmasıyla

başladı. Akabinde Blizzard'ın yeni CEO'su J. Allen Brack sahneye geldi ve BlizzCon tam anlamıyla start almış oldu.

Heroes of the Storm

Bu oyun başka bir firma tarafından geliştiriliyor olmuş olsaydı eminim çoktan kapatılmıştı. Yeterince popüler olmamasına karşın, Blizzard en iyi yaptığı şeylerden birini yani içerik desteğini asla kesmiyor. Bilindiği üzere Heroes of the Storm, Blizzard evrenindeki oyunlardan çeşitli kahramanların yer aldığı bir MOBA oyunu. Bunların içinde Diablo'dan tutun da Illidan'a, Zeratul'dan Arithas'a kadar birçok ünlü yüz bulunuyor. Her Blizzcon'da da yeni kahraman duyurulmasına alışmıştık ancak alışlagelmemiş olan şey; ilk defa Heroes of the Storm evrenine özel bir kahramanın duyurulmuş olması. Evet, yeni kahraman hiçbir Blizzard oyunundan değil de doğrudan Nexus evrenine ait olan Orpheus. Ranged Assassin sınıfı olarak eklenen Orpheus'a alısmak diğer kahramanlara göre biraz zor olabiliyor. Zira bugüne kadar eklenen tüm kahramanların az çok neler yapabildiğini, ne yetenekleri bulunabileceğini tahmin ederken,

Orpheus yepyeni bir karakter! Bu kahramanın Blizzcon'a bizzat katılmış ve Virtual Ticket sahiplerine ücretsiz olarak verildiğini de belirtiyim. Yenilikler bununla da sınırlı değil. Yayınlanan yama tecrübe puanı alanında yenilikler yapıyor. Halihazırda bulunan stampack'lere ek olarak aktif kişi sayısına göre maça yer alan her oyuncu %5 daha fazla tecrübe puanı kazanabiliyor. Ayrıca oyun içi takım seviyeleri konusunda da yenilige gidildi ve pasif olarak kazanılan XP'ler %15 artırıldı. Kaleler artık XP vermiyor ve kulelerin de verdiği XP oranı %50 azaltıldı. Mob'ların verdiği XP'ler ise %100 artırıldı. Böylece koridorları terk etmemek çok daha önemli bir hal aldı. Armor konusunda da görsel yenilemeler yapılarak oyunculara daha anlaşılabılır bir arayüz sunuldu.

WoW ve Warcraft

World of Warcraft: Classic uzun zamandır birçok oyuncu tarafından beklenen bir oyun. Ne zaman çıkacağı konusunda tam olarak bir tarih verilmemiş olsa da en azından belirsizlik kalmış oldu ve 2019 yazında serverların açılacağını açıkladı. Üstelik aylık üyelik ücretini ödemmiş olan tüm WoW oyuncuları,



Warcraft III: Reforged, yenilenmiş grafikleriyle bir hayli detaylı görünüyor

ek bir oyun parası vermeden WoW: Classic'e giriş yapabilecek. Esas bomba haberin WoW tarafında değil de Warcraft tarafında olduğunu söyleyelim. Her ne kadar bir Warcraft IV olmasa da Warcraft III: Reforged duyuruldu! Tamamen yenilenen modeller, geliştirilen grafikler ve animasyonlarla birlikte Warcraft geri dönüyor. Görsellik haricinde orijinal oyun motoru üzerine yapılan ufak geliştirmeler de içerek olan Warcraft III: Reforged'u oynamak için gerçekten sabırsızlanıyorum. Oyunu şu anda ön sipariş verebileceğiniz gibi Spoils of War versiyonunu sipariş ederek World of Warcraft için bir binek, Hearthstone için kart arkalığı ve Heroes of the Storm için dört ücretsiz Warcraft karakterine sahip olabilirsiniz. Oyunun 2019 yılı içerisinde çıkacağını da belirtiyim.

Hearthstone

Alışık sürekli yeni bir eklenti paketi gelmesine. Bu Blizzcon'da da Troll temalı yeni bir eklenti paketi olan Rastakhan's Rumble duyuruldu. Bu eklenti paketinin yeni kart özelliğe Overkill. Saldırıcı gerçekleştiren kişi eğer bir minionı öldürmek için gereğinden daha fazla vurabilirse bonus kazanıyor. Bu da oyun tarzını ve stratejileri oldukça değiştirecek gibi görüyor. 135 yeni kart ekleyecek olan eklenti paketi 4 Aralık'ta yayınlanacak. Hearthstone fanatiklerine duyurulur.

Overwatch

Blizzcon olur da yeni kahraman açıklanmaz mı? Elbette duyuruların başında yeni kötü kahraman olan Ashe geldi. Hasar ağırlıklı oynayan yeni kahramanımız Ashe'in en önemli ve ilginç yeteneği Ultimate özelliği. Kullanıldığı anda Bob isminde dev gibi bir robot savaş alanına atlıyor ve önüne gelene saldırmaya başlıyor. Tabiri caizse aparkalar havada uçuşuyor. En önemlisi de Bob etrafta kahraman olmasına bile tek başına payloadları kontrol edebiliyor ve bölgeleri eline geçirebiliyor. Tipki bir takım oyuncusu

gibi. Ashe'in kullandığı silahsa Viper isminde pompalı bir tüfek. 12 mermiye sahip ve tek tek şarjör doldurulabiliyor. İstediğimiz an şarjör doldurmayı durdurup, ateş etmeye başlayabiliyoruz. Bu tüfekle yere ateş ederek kendimizi havaya doğru uçurabildiğimiz gibi, düşmanı da geriye doğru püskürtebiliyoruz. Diğer bir yeteneğiyse atıldıktan iki saniye sonra patlayan bir dinamit. En güzel de bu dinamiti kendimiz ateş ederek erken patlayabiliyoruz. Kullanması oldukça güç olsa da efektif olarak kullanıldığında çok işe yarayabiliyor. Ashe gerçekten oynaması keyifli bir kahraman olmuş. Keşke etkinlikte yeni bir de harita tanıtılmış olsa, işte o zaman tadından yemezdi.

Diablo

Evet, geldik etkinliğin odak konusu Diablo'ya... Bu noktada şunu belirtmeliyim ki bu panel oyuncuları resmen ikiye böldü. Çünkü açıklanan bir mobil oyun, yani Diablo: Immortal oldu. Mobil oyunlardan büyük keyif alan birisi olarak ben, gördüklerime sevinen taraftayım. Ancak bir kesim var ki bu duyuruaya adeta nefret kustu. Diablo'nun YouTube videolarından da bu nefret oldukça net bir şekilde anlaşılabiliyor. Hem oynanış hem de

duyuru videolarının dislike rekoru kırdığını söyleyebilirim. Gelgelelim oyuna... Diablo: Immortal, zaman ve hikaye olarak Diablo II ve Diablo III arasında bir zamanda geçiyor. Hem iOS hem Android platformlarına çıkacak olan oyunun PC versiyonuya en azından şu an için planlar arasında yok. Oyunu, -Diablo III'den bildiğimiz- Barbarian, Crusader, Demon Hunter, Monk, Necromancer ve Wizard olmak üzere 6 farklı sınıf ile oynayabileceğiz. Sınıflar arasında Witch Doctor olmamasını da pek anlamadıramadım doğrusu. Diablo III'ten farklı olarak her sınıfta yeni ve özel yetenekler de bulunacak. Oyun çıkışındaysa sekiz farklı bölge bizleri karşılıyor olacak. Oyunun telefonlarda çok rahatlıkla oynanabileğini söyleyen Diablo ekibi, yürürken yetenek kullanabilme gibi geliştirmeler yaptıklarını da ekliyorlar. Bu oyun için Netease Games ile anlaşan Blizzard, oyunun çıkış tarihini ise "hazır olduğu zaman" olarak belirlemiş durumda. Şimdi, tüm bunlar iyi güzel ama Blizzard bence Diablo IV ya da eklenti paketi o paketi duyurmali ve yanına da mobil oyun olan Diablo: Immortal'ı ilişirmeliydi. Böylelikle nefret kusun kimse olmaz, tam tersine ortaklı heyecandan yılan bir kitle oluşmuş olurdu. Düşünseñize evde Diablo, yolda Diablo, her yer Diablo! Hadi oyun hazır değil, bari en azından alevler içinde yanın bir "IV" rakamı görebilseydik, o da eminim birçok insanı heyecanlandırmaya yeterdi...

StarCraft için ayrıca bir başlık açmaya gerek duymadım zira Blizzard'in da etkinlikte turnuvalar haricinde çok fazla vakit ayırdığını söyleyemem. En önemli gelişmeler; yeni Zeratul Co-op görevlerinin gelecek olması. Kendisini karakter olarak çok sevsem de StarCraft hayranlarını yeterince tatmin edecek bir gelişmeyi olmadığını düşünüyorum. Sonuç olarak pek de verimli sayılmayan bir Blizzcon geçirmiş olsak da, özellikle Warcraft III: Reforged ve -bence- Diablo: Immortal bu etkinliğin en heyecan verici duyurularıydı. Önümüzdeki Blizzcon'da görüşmek üzere!

◆ Emre Öztnaz



Overwatch'un yeni kahramanı Ashe...



LAST YEAR: THE NIGHTMARE

Beş öğrenci, bir katil

Bir katilin masum arkadaşları kovaladığı Dead by Deadlight, Friday the 13th gibi oyunların ardından savunmasız kalmış, bu türde yeni bir oyunun gelip gelmeyeceğini merak eder olmuştuk. (Öyle bir şey olmamıştı, olayı dramatize ediyoruz.) Bu merakımızı sağ olsun, Last Year: The Nightmare duyurusıyla Elastic Games giderdi. 1996 yılında geçtiğini anladığımız korku-hayatta kalma oyunu, altı kişiyi bir bölgeye atıyor ve diyor ki, "Siz beşiniz öğrenciniz, bir kişi de katil, haydi bakalım buyurun eğlenceye."

Beş öğrencinin isimleri belli: Chad, Nick, Amber, Troy ve Sam. Bu karakterleri birbirinden ayıran en büyük özellik farklı görünümleri değil, farklı sınıf ve işlevlere sahip olmaları. Örneğin Chad daha hızlı koşup atletik tavırlar sergileyebilcekken, Sam kimya ödevi yaparcasına çeşitli eşyalar hazırlayıp bunu katile karşı silah olarak kullanabilecek.

Katil tarafında olan oyuncu ise üç farklı katil sınıfından birini seçecektir. Giant ağır hareket edip güçlü saldırular yapacak, Strangler bir suikastçı gibi davranışın kurbanlarını gizlilikle ortadan kaldırıracak, Slasher ise bıçak, pala, testere, balta, ne varsa, bunlarla daha direkt bir saldırı biçimini benimseyecek. Katil olduğunuzda enteresan bir özelliği daha kullanabileceksiniz: Predator modu. Bunu devreye soktuğunuzda çok hızlı bir şekilde hareket edecek, bu sırada gözükmemeyecek ve rakiplerinize tuzaklar kurabileceksiniz. Bu moda geçtiğinizde saldırı imkanınız olmayacağı ve sadece plan yapmanıza izin verecek.

East Side Lisesi, bir AVM ve yaz kampı gibi klasik "slasher movie" kıvamındaki mekanları harita olarak önüne sunacak olan Last Year'ın bu yıl sonu, 2019 başı gibi piyasada olması bekleniyor. Sadece PC için geliştirilen oyun eğer tutarsa konsollara da gelecektir. ♦

DARKSIDERS III

Oyun çıktı, sıra DLC'lerde...

Aynı sonunda piyasaya çıkan oyunları dergimize konuk edemediğimizden mütevelli, Darksiders III incelememiz de maalesef bir sonraki aya kaldı. Ne var ki bu, oyunun geleceğinde bizi neler beklediğini size aktarmamıza engel değil...

Mahşerin Dört Atlısı'ndan birini, Fury'yi kontrol ettiğimiz Darksiders III'ün şu an içinen planlanan iki tane DLC'si bulunuyor. Bunlar

sırasıyla The Crucible ve Keepers of the Void. THQ Nordic'in daha fazla DLC planı olduğunu da biliyoruz ama bunları şu an için açıklamayı düşünmüyorum.

The Crucible, Fury'nin DLC'nin ismindeki bölgeye, Crucible'a yolculuğunu konu ediyor. Buraya gizemli bir varlık tarafından çağırılan Fury, Crucible'in zorlu mücadelelerinde başarılı olmaya çalışacak. Bir çeşit Horde moduna sahip olması beklenen DLC'de art arda gelen düşmanlara karşı savaşacak ve başarılı oldukça çeşitli eşyaların ve hediyelerin sahibi olacağız.

İkinci DLC paketi, Keepers of the Void, bu defa Fury'nin bir başka bölgeye, Serpent Holes'a olan ziyaretini anlatıyor. Bakkal sahibi bir zebani olan Vulgrim'i ziyaret eden Fury, kadim bir belanın tekrar hortladığını ve ortadan kaldırılması gerektiğini öğreniyor, işe koyuluyor. Yeni bulmacalar ve yeni düşmanlarla bezenecek olan Keepers of

the Void, başarılı oyunculara yeni silahlar ve Abyssal Armor adındaki sağlam zırhı sunacak.

Bu DLC'lerin ne zaman piyasaya çıkacağı belirlenmiş değil. Her iki DLC de Apocalypse ve Collector's Edition paketlerine ve digital Deluxe Edition'a dahil olacak. Oyunun standart versiyonunu alanlar ise DLC'lere tek tek para vererek ulaşabilecek. ♦





NARCOS: RISE OF THE CARTELS

Mafya hesaplaşmasında kimin tarafında olacaksınız?

Dönem dönem dünyayı ve Türkiye'yi bazı diziler ele geçiriyor ya, Narcos da onlardan bir tanesiidi. "Narcos'u izledin mi, muhteşem." "Narcos'u izleyeceğiz bugün arkadaşlarla." "Narcos olmasaydı ne yapardım..." gibi cümlelerin havada uçuşmasını sağlayan ünlü dizi, geçtiğimiz ayın ortasında dördüncü sezonuna kavuştu ama o ilk sezonki heyecan kimsede yok. Human: Fall Flat ile ünlenen Curve Digital ise –bizce- biraz geç kalarak bu ünlü seriyi oyuna aktarıyor. (İlk sezon sırasında oyun da hazır olsaydı satış rekoru kıraldı.) Narcos: Rise of the Cartels adıyla satışa sunulacak olan oyun, PC ve konsollar için geliştiriliyor ve 2019'un üçüncü çeyreğinde piyasada olması bekleniyor.

Curve Digital oyunu kısa bir fragman ve serinin ünlü müziğiyle birlikte sundu.

Fragmandan pek bir şey anlamadık ama açıkladıkları bilgiler ışığında oyunun sıra tabanlı bir strateji oyunu olduğunu öğrendik. Hatta oyun tam bir strateji olarak da değil, aksiyon-macera oyunu olarak nitelendiriyorlar. (Süslü laflar bunlar hep...) Oyunun, dizinin ilk sezonundaki olaylar çerçevesinde şekilleneceği belirtiliyor. Oyuncu olarak ya Medellin Cartel'inin tarafını seçeceğiz, ya da polis kuvveti olan DEA'nın. Hikaye de ünlü mafya lideri Pablo Escobar tarafından anlatılacak. Curve Digital'in pazarlama müdürü Rosemary Buahin, "Bu proje bizim için çok heyecan verici diyor. "Diziyi zaten çok seviyoruz ve oyunu da mümkün olduğu kadar dizinin atmosferine uygun tutmayı hedefliyoruz. Buna dizide gördüğümüz mekanlar, karakterler, giysiler, müzikler ve

dahası dahil. Bu aksiyon dolu, sıra tabanlı strateji tecrübesi, Narcos dizisinin ruhuna çok uygun olacak." diye de ekliyor. (Biz de Rosemary'nin ağızının iyi laf yaptığını anlıyoruz.)

Özellikle aksiyon kısmında Curve Digital hiç geride durmayacağı belirtiyor. Dizinin aksiyon sahnelerinin ve kanlı hesaplaşmalarının oyunda da aynen yer alacağı vurgulanıyor.

Oyunun yapımcılığını üstlenen Kuju da Curve Digital'in kendilerine çok iyi bir olanak tanıdıklarını ve yapım sırasında özgürce davranışabildiklerini belirtiyor.

Bakalım bu kadar pozitif bir ortamdan nasıl bir oyun çıkacak ve pek de popüler olmayan sıra tabanlı strateji türü Narcos: Rise of the Cartels ile yeniden bir ivme yakalayabilecek mi... ♦



SON DAKİKA!

◆ Bir söyletiye göre Microsoft, gelecek bahar aylarında yeni bir Xbox piyasaya sürecek. Bu Xbox'ın özellikle Xbox One ile aynı donanıma sahip olacak olması ama disk sürücüsü barındırmaması. Sadece dijital oyunlara izin veren bu cihazın fiyatının da 200\$ civarında olması bekleniyor.

◆ **Sony bomba bir kararla E3 2019'a katılmayacağını açıkladı. Kendi şovlarına ağırlık vereceğini düşündüğümüz Sony'nin ardından Microsoft ve Nintendo fuara katılacaklarını açıkladı, E3 organizatörleri rahat bir nefes aldı.**

◆ PS4'ün dünya çapındaki satışları 86 milyonu geçti. Bizce de PS4'ü başarı hak ediyor...

◆ **Amerikan ordusu zorda olacak ki gençler arasında daha çok tanınmak ve farkındalık yaratmak için bir espor takımı kurmaya karar vermiş. Askerlerden oluşan takım, Amerika çapındaki etkinlik ve turnuvalarda boy gösterecek. (Tabii herkes Fortnite'ta; kimse ülkeyi düşünmüyor artık.)**

◆ İnternete sızan bazı görüntüler, Valve'in kendi VR cihazını hazırladığı yönünde sinyaller veriyor. Hatta bu cihaz için bir Half-Life oyunu geliştirildiği bile söyleniyor. Half-Life 3 bu Valve'in cihazına özel yapılsa bomba olmaz mı?

◆ **İnternetin popüler olmadığı ve oyunların zor olduğu dönemde, oyun kılavuzları çok işe yarardı. Bu kılavuzların en sağlam üreticilerinden Prima Games de müthiş dergiler hazırladı. Hem artık her şeyin internetten kolayca bulunabilmesi, hem de kılavuzu yapılacak oyunların azalması Prima Games'i kapanmaya itti. 28 yıllık firma, Mart itibarıyla tamamıyla kapılarını kapatıyor.**

◆ Final Fantasy XV'i hayatı geçiren oyun yönetmeni Hajime Tabata, bir anda görevinden ayrılaceğini açıkladı. Bunun Square Enix'e yansıması ise Ardyn DLC'si dışındaki tüm DLC'lerin iptali şeklinde tezahür etti. Tek bir insanın aynı zamanda projelerin durması da ilginç bir konumus...

◆ **Blizzard'da çalışan bir takım isimlerden gelen haberlere göre Activision'in Blizzard üzerindeki etkisi son bir yılda bir hayli artmış. İlk defa parasal kısıtlıların söz konusu olduğunu belirten Blizzard çalışanları, aylık daha fazla etkinlik ve planlama yaparak daha çok oyuncuya oyunlara çekmeleri gerektiğini söylüyor.**

◆ Fallout 76, Spyro Reignited Trilogy'den daha kötü bir çıkış yaptı ve Spyro, İngiltere'de satış rakamı olarak Fallout'un önüne geçti. Aferin Bethesda; bir oyun ancak bu kadar kötü piyasaya sürülebilir...



WE. THE REVOLUTION

Kim suçlu, kim değil? Karar sizin...

Phanturuk adlı korku oyununu duydunuz mu? Biz de duymadık, merak etmeyin. Bu oyunun yapımcısı olan Polyslash, enteresan bir oyun denemesiyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor ve esinlendikleri nokta da Papers, Please'den başkası değil. Bu da aniden oyuna karşı bir ilgimizin oluşmasına neden oluyor elbette.

18. yy. Fransa'sında geçen oyumuz, elbette Fransız Devrimi'ni konu ediyor. Burada Revolutionary Tribunal'in hakimlerinden birinin rolünü üstleniyor ve önumüze gelen davaya bakıyor. Devrimciler, devrimcilerin düşmanları, suçlular, sıradan vatandaşlar... Kim olursa ilgilениyor ve akibetlerini belirliyoruz.

Oyun boyunca kontrol ettiğimiz hakimin hayatına, ailesine ve arkadaşlarına da değinileceği açıklanıyor. Oyunda ilerledikçe de daha büyük davaların yanında güç savaşlarında rolümüz bulunacağı ve Fransız Devrimi'nde rol oynayacak kararlar vereceğimiz de belirtiliyor.

Davalarda nihai kararımızı vermemiz de bol bol dosya okumak, araştırma yapmakla şekilleniyor. Ne kadar fazla bilgi toplarsak, o kadar doğru bir karar verebiliyoruz.

Her seferinde rastgele davaların yaratılacağı oyun, yeniden oynanabilirlik açısından da sağlam olacağa benziyor. We. The Revolution şu an için sadece PC için geliştirilmekte ve 2019'da piyasada olacağı söyleniyor. ◆

GOD EATER 3

Biz varken Aragami de kimmış?!

God Eater serisi özellikle Uzak Doğu'da pek seviliyor. Amerika'da ve Avrupa'da o kadar fazla ün yapmamış olsa da Bandai Namco, bu seriyi devam ettirmeye kararlı gibi gözükme.

Önceki oyundan seneler sonrası konu alan God Eater 3'de yine insanlık çöküşün eşiğinde zira nereden geldiği belli olmayan garip yaratıklar, Aragami yine başımızın belası olmuş durumda. Bu yaratıkları da tek durdurabilen kişiler, God Eater adındaki, God Arc adı verilen silahları taşıyan kahramanlar. Ne var ki yeni oyuncunun senaryosunda God Eater'lara da bir şeyler oluyor ve çoğu karanlık tarafa geçiyor.

Senaryodan çok dövüş sistemiyle öne çıkan God Eater'da, yine değişen bir şey yok. Küçük düşmanlar yerine boss kıvamındaki büyük Aragami'lere karşı dövüseceğimiz yeni God Eater, bu defa kahramanlarınızın iki elinde, iki farklı silah taşmasına olanak

taniyacak ve önceki oyuna göre çok daha büyük haritalarla birlikte gelecek. Görevleri dilersek tek başımıza, dilersek de bir arkadaşımızla birlikte götürecek, daha büyük Aragami'lerin peşinde, büyük bir mücadeleye gireceğiz. PC ve PS4 için hazırlanan oyun daha çok anime ve JRPG fanatiklerine hitap ediyor, haberiniz olsun. Eğer konu ilginizi çektiyi 2019'un Şubat ayının takvimine not edin... ◆



FINAL FANTASY VII REMAKE

Çoğu Final Fantasy tutkununa göre serinin en iyisi olan FF7 yeniden doğuyor. SABIRSIZLANIYORUZ!

Sayfa
18

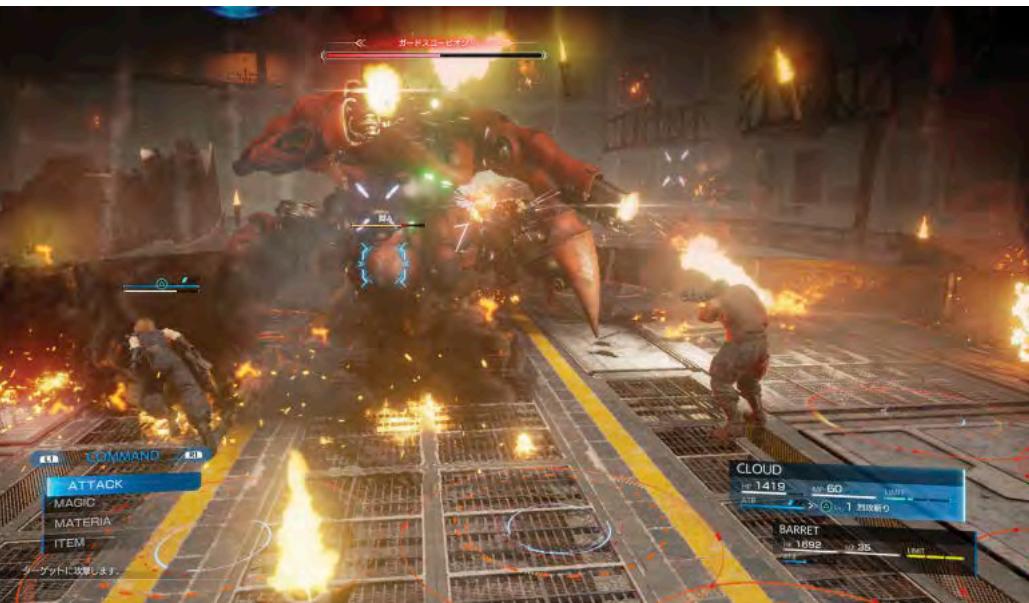
İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★



Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** Belirlenmedi **Web** ffvii-remake.square-enix.com **Çıkış Tarihi** Belirlenmedi

Final Fantasy VII Remake

5 ★★★★

Her şey Sephiroth'un suçu muydu? 10 yıla kalmaz, öğreneceğiz...

İşte en sevdığım oyun, işte en sevdığım dede muhabbeti. "Bir zamanlar FFVII diye bir oyun vardı, tüm dünyayı değiştirmiştir" diye herhalde 100 kez yazdım bir yerbelerde. Nasıl değiştirmesin ki? Düşünün PlayStation diye bir konsol çıkmış ve daha önce görülmemiş bir grafiksel kalite ve oynanış getirmiş televizyonlara; üzerine de devasa bir JRPG macerası sunulmuş, yine aynı grafik teknolojisi ve gelişmiş oyun mekanikleri sunarak... (Cümle devrik olmaktan resmen yıkıldı.) Final Fantasy serisine söyle bir baktığınızda, altıncı oyunda hala kafam kadar pikseller görürken, Square Enix FFVII ile resmen türü baştan yarattı.

Saatler süren oynanışı, her taraflı gizlilikle dolu olan bir dünya, sinematik anlatım, akılda kalıcı karakterler, sağlam senaryo... FFVII birçok konuya, en iyi şekilde ilk defa oyuncularla buluşturmuştu ve döneminde bu oyunu adam akıllı tecrübe eden kimse Aeris'i, Cloud'u, Sephiroth'u unutmadı, garip senaryoyu da bir uzaylı isiymiş gibi uzunca bir süre düşünüp durdu.

Tabii her konuda olduğu gibi, FFVII kısmında da bir gerçek var: Eskime durumu. FFVII gerçek anlamda dönemi için efsanevi ama şuna anda bu oyunu satın alıp kimsenin oynamasını tavsiye edeceğim. Ancak sağlam retro oyuncuları oyuna ısnabilir fakat geriye kalan kitle oyunu her anlamda eski bulacaktır.

Square Enix de basit bir remaster ile oyunu toparlayamayacağını anladığından ve FFVII firmanın favori oyunlarından biri olduğundan, firma 2015 yılında E3'te bombayı patlatıp FFVII'nin baştan aşağı yenilenerek hazırlık aşamasına geçtiğini açıkladı, benim gibi

dinozor FFVII hayranları yerbeler düştü. FFVII'yi tanımayan yeni oyuncular ise kesinlikle bizden daha şanslı; muhteşem bir oyunu tecrübe etme şansına kavuşacaksınız, sizi resmen kıskanıyorum...

Cloud ve ekibi sahne

Başlangıç kısmı çok bir şey vadetmeyen bir oyundu FFVII. Cloud Strife adındaki asker, SOLDIER adındaki grubun eski bir üyesi ama daha sonra yasa dışı bir grubaya katılıyor ve oyunda da ekibimizde yer alan grubun diğer elemanlarıyla Shinra adındaki büyük şirkete karşı saldırılarda boy gösteriyor. Daha sonra Shinra, Cloud'un çetesesi AVALANCHE'e büyük bir darbe indiriyor ve tüm bunlar olurken beş

yıl öncesinde öldüğü düşündüren, bir başka SOLDIER askeri Sephiroth'un Shinra başkanı öldürdüğü haberi manşetlerde patlıyor. Sephiroth'un gezegenin yaşam enerjisini özümsemek için devasa bir meteoru gezege nin tepesine çakmaya çalıştığı anlaşılınca da Cloud ve ekibi Sephiroth'un peşine düşüyor, olaylar gelişiyor...

Böyle anlatınca olayın epik yapısı tamamıyla kayboluyor, kendi yazdığını beğenmedim, öyle söyleyeyim. Oysaki Square Enix'in bu hikayeyi işleyiş tarzi tek kelimeyle muntazam. Hikayedeki tüm karakterler arka planları çok sağlam ve basitçe Sephiroth diye yazdığımız Tek Kanatlı Melek, başı başına oyun dünyasının en karizmatik kötü kahramanlarından bir tanesi.





Durum böyle olunca da Square Enix aynı hikayeyi tekrar işlemekte hiçbir sakınca görmemiş ve biz de onlarla aynı taraftayız. Kaldı ki Square Enix var olanı geliştirmekten çekinmediğini de açıklamalarında belirtiyor.

Şöyle ki, FFVII Remake adını verdığımız yeni oyun(lar), aynı oyunu yeni grafiklerle süslemekten çok ötede bir proje. Yapımcılar oyunu öyle bir halde sunmak istiyor ki eski FFVII oyuncuları bile şaşırtacak, yeniden tecrübe ettirecek bir çok yenilikle gelsin. Bu bağlamda oyun tek kelimeliye baştan aşağı tekrar yaratılıyor. Yukarıda bahsettiğim ana hikaye belki aynı duracaktır ama yepyeni hikaye öğeleri ve farklılıklarla daha dinamik ve çok daha sağlam bir anlatım hedefleniyor. (Resident Evil 2 Remake'in Racoon City'ye yeni bölgeler eklemesinden daha ötede bir durum söz konusu.)

Shinra'ya bir tekme de bizden!

2015'te duyurulmasının üzerinden, tam üç sene geçmesine rağmen oyunla ilgili kayda değer yeni bir bilgi almadığımızı fark etmişsinizdir belki. Bu konuda yapımcıların da bir açıklaması var zaten: "FFVII Remake vaktinden önce açıklandı." Evet, belli ki Square Enix "hype" yaratmak adına oyunu hemen açıklamak istediler ve sonrasında, planda olmayan bazı değişiklikler nedeniyle de oyun hepten gecikmekte. Örneğin, başta oyunu dışarıya veren Square Enix, yarı yolda yön değiştirip FFVII Remake'in Square Enix bünyesinde geliştirilmesine karar verdi. Buna bir de Square Enix'in genel anlamda fazla esnek bir yol haritasına sahip olması eklenince (FF Versus XIII

Satış rekoru

Square Enix'in çok iyi bir başarı yakalayan son FF oyunu, FFXV şu ana kadar tam 7 milyon adet sattı. Peki öve öve bitiremedigim FFVII'nin satış rakamını biliyor musunuz? Hemen söyleyeyim: Tam 11 milyon! Eh, bu oyunun Remake'ı yapılmayacaktı da neyin yapılacak... ◆

adındaki FFXIII serisinin parçası olan oyun, altı yıllık geliştirilme aşamasından sonra FFXV olarak karşımıza çıktı.) FFVII Remake'le ilgili son derece yavaş ilerlendiğini anlıyoruz.

Daha geçtiğimiz aylarda firma, oyunun savaş sistemi ve bölüm tasarımları için yeni elemanlar aradığını dair ilana çıktı; düşünün ne aşamadalar...

Bizim şu anlık oyunun savaş sistemiyle ilgili bildiğimiz tek şey ise ne sır tabanlı, ne de tam anlamda gerçek zamanlı bir savaş mekânığine sahip olacağı. İkişinin arasında, belki FFXIII'tekine benzer bir sistem kullanılacak ama konu hakkında henüz net bir açıklama yok. Benim bu konudaki beklenirim ise net: FFXV'te olan biten lütfen burada tekrarlanmasın. FFXV'in savaş sistemi akıcı olsa da özgürlükü sayılmazdı. Daha doğrusu, FFVII'de Blizzaga patlatıp üzerine Ultima çakıp ardından devasa bir Summon'la düşmanı sarsma özgürlüğü FFXV'te yoktu.

Varsa yoksa kılıç darbeleri, arada birkaç ucuz yetenek... Mesela yeni FFVII'de Knights of the Round'un sahaya inip herkesin diz çökmesini sağlamasını izleyemeyeceksem çok üzülürüm. FFVII ve VIII'deki summon'lar o kadar iyi animasyonlara sahipti ki... Animasyonları da geçtim, hepsi gerçekten bir işe yarıyordu; normalde veremeyeceğiniz hasarı bir seferde verip düşmanı kolay yoldan ortadan kaldırıryordunuz.

FFXV'deki gibi rastgele gerçekleşmemeleri de stratejinizi belirmeye yarıyordu. Umuyorum ki yapımcılar bu tip mekaniklere sadık kalıp oyunu hızlandırmak adına garip kararlar vermez.

Pek yakında... mı?

FFVII Remake ile ilgili önemli bir nokta daha dikkatleri çekiyor ve o da görselliğin nasıl sağlam olduğu. Özellikle yüz animasyonları ve detayları gerçekten inanılmaz gözükmektedir. Cloud'un çırpı kolları, Barret'in gerçeğe yakın suratı, yan karakterlere bile gösterilen özen... FFVII'nin yeniden yapılması için daha iyi bir zaman olamazdı.

Lakin bir teorim daha var... Belli ki bu oyunun yapımı daha uzun sürecek ve PS4 de 5 yaşına bastı. Sony'nin 2020'de PS5'i duyuracağı söyleniyor. Acaba diyorum, daha da iyi bir görsellikle, FFVII Remake, PS5'in ilk oyunlarından biri olur mu? (PS4 desteği de olacak.) Böylese bir teori benim aklıma geldiyse, Sony ve Square Enix'in çoktan gelmiştir.

Ve son olarak oyunun parça parça sunulacak olması konusu var. O kadar büyük bir oyun tasarlıyor ki Square Enix, onu tek parçada oyunculara sunmayı düşünmüyordur. Oyunun kaç parça olacağı, bu bölmeler nasıl bir yayımlama periyoduna sahip olacak, bunlar konusunda elbette bir açıklama yok.

FFVII Remake konusunda elbette sonsuz bir heyecana sahibiz ama bir hayli sabır olmamız gerekiyor. Sony'nin E3 2019'da yer almayaçağını da düşünürsek, artık yeni bir FFVII Remake gösteriminin ne zaman olacağını ancak Allah bilir... ◆ Tuna Şentuna



World War 3

4 ★★★★

Modern zamanlarda ve Battlefield tadında bir savaşa hazır mısınız?

Cok iyi hatırlarım Bad Company 2'yi ilk aldığım günü. Geçmişte Battlefield serilerini internet kafede arkadaşlarla oynayıp eğlenirdik. Gerçekçi oyunlar kervanında Operation Flashpoint ile sabrımın sınırlarını keşfettikten sonra uzun yıllar ARMA gibi oyunlara bulaşmadım. Lakin Bad Company 2 ile birlikte bazı şeyler değişti. Gerçekçilik tanımı, oyunda ustalaşana kadar defalarca ölmem ve hırs yapmam, her haritanın bitiminde nefes nefese kalmam, o adrenaljin hissiyatı gerçekten inanılmazdı. Sonrasında zaten Battlefield fanboyu olup çıktım. Geçtiğimiz aylarda da World War 3'ü görünce o zamanlara doğru flashback yaşıdım. Malumunuz bu yıl BF serisi yine çok sevdigim WW2 zamanına doğru geçiş yaptı. Günümüz dünyasında yaşanan mevzulara dair, kurgusal bile olsa bugünün silahları ile oynayacağımız bir oyun eksiği var. O arada ortaya çıkan ve BF3- BF4 kırmazı bu yapıpm işil işil parladı diyebilirim gözümde.

Çok oyunculu askeri FPS tanımı ile çıkan World War 3 gerçekten bu tabirin hakkını veriyor. Gerçek şehirlerin sokaklarında geçen doğu batı çatışmalarını konu olarak işleyen yapımda Berlin, Varşova, Moskova ve Smolensk'de vuku bulan çatışmalara bir taraf seçerek dahil oluyoruz. Yapım bize gerçek savaş alanı deneyimini yaşatma odağında ilerliyor. Bu ne demek oluyor? Askere gitmeyen arkadaşlar için açıklayalım. Öncelikle harita üzerinde tema Overwatch gibi rengarenk olarak karşınıza gelmeyecek. Küçük renk bir tema üzerinden yıkıntılar döküntüler karşınıza çıkacak. Kafayı her yerden olur olmaz uzatabilecek, arkadaşlarınız ile

"seve seve" takım oyununa, koordinasyona, iş bölümünü ve uyumlu bir şekilde hedefe doğru gitmeye oynayacaksınız. Bir maça 50 vurup kral olamayacaksınız. Tanka binip ortalığı ezip geçemeyeceksiniz, sizden daha büyük RPG'li askerlerin düşman hattında olduğunu ve olur olmaz bir köşeden çıkış roketle sizi patlatabileceklerini, ya da mayın döşeyebileceklerini göreceksiniz. Escape From Tarkov ile birlikte bu yıl silahlar ve giyim kuşam detayları konusunda gördüğüm en iyi oyun World War 3 diyebilirim. Akıl almadır bir detay seviyesi var oyunda. Kafama asker beresi takip normal kar maskesi yerine güneş gözlüğü mü alsam yoksa yüzüme boyaya sürüp Spetsnaz kaskı ile mi sahaları çıksam diye arada kaldım. Bu esnada kamuflaj olarak KSK Combat Pants mı yoksa Polish Army Field Pants mı giysem diye de düşündüm. Feci detay var. Bunun 20 katı kadarını da kullandığınız silahlarda en iyi loadout için harcayacağınızdan bahsedebilirim. Buna ek olarak hareket kabiliyeti için en kalın zırh plakalarından vazgeçip kelebek gibi savaş alanında süzülüp düerbünlü tüfeğiniz ile arı gibi sokabilirsiniz. Bu kadar kozmetikten sonra biraz oynamışa doğru geçelim. Tank sürmek fena bir his değil, APC tipi tepesinde hafif topu olan araç ile bir miktar dolmuş hissiyatı yaşıyorsunuz. Dört tekerlekli motosiklet ise tam bir kabus. Yeteri kadar hızlı olmadığını düşündüğüm bu araç doğru kullanıldığında efsane bir düşman arkalaması cihazı olarak kendine yer buluyor.

Silah mekanikleri ise Battlefield benzeri bir yapıda. 35 metreden teteğe asılıp adam vur-



mak yok. Efendi gibi nişan alıp, ateş kontrolü ile iki üç mermi sıkarak, mümkün mertebe tek tek atarak düşmanı vurmanız gerekiyor. Gerçek hayatı da böyle bu mevzu, malum. Oyun düzenli olarak yamalanıyor ve yeni şeyler ekleniyor. Ben bu incelemeyi yazarken bile 2.5 GB civarı yama aldı ve tekrar girip baktım neler değişmiş diye. Çok sağlam geliyor oyun benden söylemesi. Savaş ve onun getirdiği atmosferi renkli Hollywood filmlerinde gören ve öyle kahramanlık hikayeleri olarak düşünen arkadaşlara tokat niteliğinde gelen World War 3 bizi başına kilitleyecek gibi. ◆ İlker Karaş





Yapım Question Dağıtım **Question Tür** Korku, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.blackoutclubgame.com **Cıkış Tarihi** 2019'un ilk çeyreği

The Blackout Club

Korkuyor musun? Bir de gözlerini kapatmayı den!

Korku oyunları -her ne kadar türü sevsem bileyse- beni başında tutmakta hayli başısrızsız yapımlar. Hatırıyorum da Amnesia: The Dark Descent'i her seferinde 15-20 dakika oynayarak oldukça uzun bir sürede bitirmiştim. Bu tür oyunlarda özellikle ses ve müziklerin yarattığı etki beni gerçekten içine çekiyor ve açık konuşmam gerekirse haddinden fazla geriyor. Uzun zamandır böyle bir gerilim oyununa tanıklık etmemiştüm ki The Blackout Club'a göz atmam gerekti.

The Blackout Club küçük bir kasabada olan ilginç olayları konu alıyor. Bu kasabada gece ve gündüz arasında gece ve gündüz kadar fark var! Nasıl kelime oyunu ama? Tabii, vurmayı en yakın camdan atlıyorum! Şaka bir yana, gerçekten öyle. Gündüz her şey normalken havanın kararmaya başlamasıyla beraber kasabalyı da etkileyen

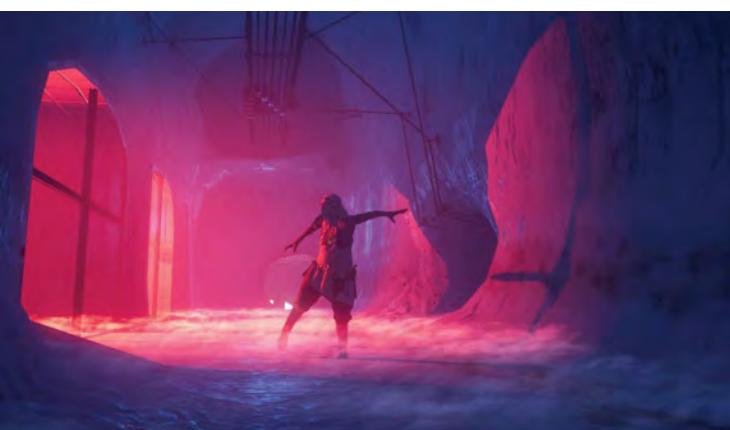
garip olaylar gün yüzüne çıkıyor. Kasabanın gençleri bir anda kendini garip yerlerde uyanır halde buluyor. Kasabada ortaya çıkan bir grup ise bu gençleri umarsızca avlamaya çalışıyor. İşin garibi bunu yaşayan hiçbir genç büyüklerine bu tür şeyler yaşadığını kanıtlayamıyor. Ancak daha da tehlikeli olan nokta, bazı insanların geceleri bu gençlere saldırıyor olmaları. Biz de bu zavallı gençlerden biriyiz ve bir çıkış yolu arıyoruz. Peki, bu düşmanlardan nasıl kaçacağız? Yolumuzu neye göre belirleyeceğiz. Bu noktada gözlerimizi kapadığımızda bazı direkifler görüyor ya da duyuyoruz. Bize bunları yaşatan irade zaman zaman kafamızda yanık buluyor. Bazen de direkiflerini yazيا döküyor.

Şimdi buraya kadar her şey güzel ancak söylemem gerekiyor ki bu oyun bir senar-

asıl olay ise tüm bu görevleri dört kişilik bir arkadaş grubu ile yapabiliyor olmanız. Ancak tabii ki bu durum gerilim kısmını bir tarafa bırakırken işi aksiyona döndürüyor. Oyunu ister kendi arkadaşlarınızla isterseniz ise direkt internetten bulduğunuz kişilerle oynayabiliyorsunuz. Ancak tabii ki rastgele gelen oyuncular sizin kanser edebiliyorlar. Bu yüzden birkaç arkadaşınız ile anlaşıp oyunu almanızı öneriyorum.

Düşmanlara karşı aslında tamamen savunmasız değiliz. Sprey boyası kutusunu patlatarak ya da farklı şekillerde dikkatlerini farklı yönlere çekebiliyoruz. Ya da bunun yerine direkt kendilerini çeşitli silahlardan indirebiliyoruz. Ancak oyuna girerken seçtiğimiz bu silahlarda cephanemiz çok ama çok kısıtlı olduğu için sadece çok önemli anlarda kullanmak gerekiyor ve harala gürele düşmanları indiremiyorsunuz. Farklı silahları kuşansanız bile bu en fazla birkaç atış yapmanızı olanak sunuyor.

The Blackout Club'in hala erken erişimde olduğunu hatırlatmak istiyorum. Yani daha kat etmesi gereken yol var aslında. Optimizasyon sorunları, yetersiz yetenek ağaçları, bazı bağlantı sorunları ve daha fazla harita gelmesi gerekiyor elbette. Karakter tasarımları da sunan oyuna bu konuda da daha fazla seçenek gelmeli. Bunların da zamanla halledileceğine inanıyorum. Eğer Dead by Daylight hoşunuza gittiysse The Blackout Club'ı da begenebilirsiniz. Bence bir şans verin. ♦ **Enes Özdemir**



yo oyunu değil. Yani bir hikaye oynamaktan çok, size verilen görevleri kimseye yakalanmadan yapmaya çalışıyoruz. Her bir görevin sonunda güvenli bölgeye dönüyor ve yeni görevler alıyorsunuz. Yaptığınız görevlerle tecrübe kazanıyor, seviye atlıyor ve karakterinize yeni yetenekler kazandıracak daha zor görevlerde daha becerikli hale getiriyorsunuz. Oyunun

Outpost Zero

2 ★★

Bu durum kişisel değil, tamamen iş ile alakalı!

Alışlagelmiş hayatı kalma oyunlarını bir kenara bırakın (ya da bırakmayın) bu sefer mevzu çok farklı. Öyle başka gezeğene kolonileşme için gönderilen ekibin hayatı kalan son üyesi olmamız gibi bir durum söz konusu değil. Bu sefer bir droid olarak oynuyoruz.

Bize verilen görev çok basit, git ve yeni gezegende Outpost Zero'yu kur. Bir droid için ne kadar zor olabilir ki, sonuçta bunu yapmak için geliştirildik. Ancak durum sizlerin de tahmin edeceğiniz üzere hiç de öyle değil. Droid de olsan, insan da olsan o kaynaklar toplanacak, o düşmanlar bize saldıracak, kurdugumuz outpostu bize dar edecekler.

Aynen de böyle oluyor zaten, bu gezegende bizim haricimizdeki tüm canlılar bizi öldürmek için kolları sıvamış durumdalar. Bir kişi çıkışında "oo hoş geldiniz, bururun size bir tencere dolma getirdik, ev taşırken yemek yapmak zor olur." gibi misafirperver hareketler sergilemiyor.

Oyun zor arkadaşlar, yani sizinizi kurutacak kadar zor. Bakın anlatayım, oyuna başladım, bir zemin dört duvar kurdum, çatıyı yaptım, tamam dedim en azından şimdilik güvendeyim, ama hayır, öyle bir şey yok. Eninde sonunda o korsanlar üşüştüler üzerine, üstelik ellişerinde tüfekler ile. Zor olması bir yana, piyasadaki yüzlerce hayatı kalma oyunundan çok da farklı bir şey sunmuyor Outpost Zero. En büyük fark bir droid olmamız, eğer görevimizi yerine

getiremezsek bizi parçalara ayıracaklar. Sonuçta bu kişisel değil, tamamen iş ile alakalı bir durum.

Öldüğümüz zaman oyun bitmiyor, üssümüz kurduguımız yerden tekrar geriye geliyoruz, geliyoruz ama eli boş geliyoruz tabii ki, öldüğümüz yere gidip yere düşen ne varsa toplamak gerekiyor, bir de benim gibi kaptırıp uzaklara gider ve gezegenin öbür ucu diyeceğiniz bir noktada ölürseniz hiç de eğlenceli olmuyor.

Kendimizi savunmak için kurdugumuz üsse tabii ki sabit taretler gibi savunma sistemleri kurabiliyoruz, kendimiz için de bir çok farklı silah yapabildiğimizi söylememeye gerek yok sanıyorum. Ancak şu noktada dile getirmem gerekiyor ki savunma konusunda yapay zeka yerlerde. Çok ama çok uzaktaki hayvanlara bile ateş ettiğleri oluyor, mermiyi de bol bulmuşçasına sıkıyorlar, yarısı boş gidiyor.

Oyunun başında bize verilen multi-tool inanılmaz yavaş malzeme toplayıyor, acayıp bir zaman kaybına sebep oluyor, zaten bir de azar azar topladığı için bir kaç defa "eah yeter baydım" diyerek oyunu kapatmanın eşiğine geldim. Ama kapatamazdım, kaptırsam bu yazımı yazamazdım Kürşat da beni



başka bir gezegene koloni kurma görevine gönderebilirdi.

Fakat oyunun görsel kısmı hiç de fena değil, oldukça ilginç yaratıklar ile karşılaştığım oldu. Farklı biyomların da yer aldığı gezegen tabii ki açık dünya, ancak çoğu birbirine benziyor. Karlı bölgelerden, su ya da orman ağırlıklı bölgelere kadar her türlü biyom oyundaki yerini almış durumda.

Başka erken erişim oyunlarına göre çok daha iyi optimizasyonu var, oyunu öldürecek kadar kötü hatalar ile de karşılaşmadım. Ancak oynanış açısından ciddi şekilde konuşması gereki bir gerçek. Eğer erken erişim olmasa daha sert gömebilirdim ancak elimi hafif tutmak istedim. Acele etmeyin, bırakın biraz daha pişsin. Almak için henüz çok erken. ♦ **Sonat Samir**





Yapım Ammobox Studios **Dağıtım** TheGameWall Studios **Tür** MMOPFS, Strateji **Platform** PC Web seizethefrontline.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Eximius: Seize the Frontline 4

FPS ve RTS türünü aynı potada eriten oyuncuları sevenler bir adım öne çıksın...

Ammobox Studios'un ilk oyunu olan Eximius: Seize the Frontline, FPS ve RTS oyun türlerini çok güzel harmanlamış ve oyuncuya bileği ile beyni arasında nasıl bağlantı kurması gerektiğini öğreten bir yapıp olarak karşımıza çıkmış. Günümüzde çıkan oyunların türlerine baktığımızda uzun zamandır böylesine bir yapıpla karşılaşmadığımız söylesek yalan olmaz. LEVEL'deki ilk yazımında da karşınıza böyle nadir bir yapıp ile çıkmak beni hem korkuttu hem de heyecanlandırdı. İki türü de oynadım, evet ama ikisini birleştiren bir oyunu uzun süredir ilk kez deneyim ediyorum. Eximius, şu anda erken erişim aşamasında olan bir yapıp, yapacağım tüm yorumlarda bunu aklınızdan çıkarmayanın çünkü burada kıyması çok güzel hazırlanmış bir köfte duruyor, onu sadece uygun ateşe kızmak kalmış. Oyunu gerçek insanlarla çok fazla deneyim etme fırsatımadı çünkü şimdilik sunucularda çok az insan bulunuyor. Erken erişim

aşamasında olan bir oyun için çok normal tabii. Size de tavsiyem Eximius'u Türkiye saat dilimine göre gece oynamanız olacak. Neyse ki oyunun offline tarafında da yapıp ve oyunu güzelce deneyimleyebiliyorsunuz. Eximius'ta iki farklı taraf bulunuyor. Biri GSF (Global Security Force) diğeri AXR (Axeron Industries). İki taraftan birini seçtikten sonra ise oyunun belki de en önemli özelliklerinden biri olan sınıf seçme ekranı siz karlıyor. Bu ekranda seçeceğiniz sınıflara göre de oyun içerisindeki görevinizi belirliyorsunuz. İster çatışmayı seçin, ister üs kurarak NPC'leri yönlendirmeyi. İkisini birden de yapabilirsiniz ama pek tavsiye etmem. Üs kurmak demişken oyunun RTS kısmı burada ortaya çıkarıyor. Sizin ve karşı takımın üsleri haritanın iki ucuna yerleştirilmiş şekilde başlıyoruz oyuna. Üslerimizden elimizdeki paraya göre asker üretiyor ve askerlere bu para ile cephanek, sığınak, koruma alanları gibi yerleşkeler inşa ettiriyoruz. Parayı ve ge-

reklü tüm malzemeleri de haritanın farklı farklı yerlerine yerleştirilmiş olan bölgeleri ele geçirerek veya askerlerimize işgal ettirerek kazanabiliyoruz. Bu bölgeleri ele geçirip, üssü güçlendirdikçe düşman takımının puanı azalıyor ve en sonunda zafer bizim oluyor. Bir şeyi fark ettiniz değil mi? Eximius'ta unutmamanız gereken en önemli şey: Takım oyunu! Evet, kafanızda göre elinize silahınızı alıp ya da üstten asker çıkartıp oraya buraya yönlendirerek bir ilerleme kaydedemiyorsunuz ne yazık ki. Bazı durumlarda takımınızın bütçesine göre, bazı durumlarda rakibinizin ataklarına göre hatta bazı durumlarda bu ikisinden biraz biraz dersler çıkararak ilerlemeniz gerekiyor. Benim size tavsiyem önce üssünüze güçlendirin ve kontrol noktalarını ele geçirmek ile uğraşın. Tabii bir de FPS kismımız var, himm. Oyunun erken erişim olduğu kendini burada çokça belli ediyor. Vuruş hissisi yok diyebiliriz, rakibinizi vurdugunuza nişan göstergesinin ibaresinden anlayabiliyorsunuz sadece. Eğilme, nişan alma, şarjör değiştirme gibi mekaniklerde ise gelişime ihtiyaçlı hissediliyor.

FPS/RTS uyumu nasıl olmuş peki? Çok eğlenceli! Üssünüze geliştiriyorsunuz, askerlerinizi haritanın farklı farklı yerlerine komutlar ile yönlendiriyorsunuz ve canınız artık aksiyon mu istedii tek tuş ile kuş bakışından birincil bakış açısına geçerek ateş etmeye başlıyorsunuz. Eximius grafikleri, çevre yapısı, kurgusu ve mekanikleri ile çok güzel gelecek vadeden bir yapıp arkadaşlar. Eksikliklerinin hepsi tam süreme geçtiğinde onarılabilenek şeyleler. Oyuncu sayısı artar, vuruş hissisi ve fizik yapısı geliştirilir ise Eximius: Seize the Frontline adını sıkça duyacağımız yapıplardan biri olabilir. Size tavsiyem ise oynayın ve bu farklı deneyimi tecrübe edin. ♦ **Tunahan Ertaş**



2019'DA NE OYNU YORUZ?

Efendim, her yıl olduğu gibi bu yıl da sona ermek üzere. Size 10 yıl önce," 2019'da bir gün gelecek..." deseydim, "Abi n'aptın, daha çok var..." derdiniz ama sonuç ortada. Bu dergi 10 yıl daha piyasada kalırsa 2029'da da benzer bir muhabbet yapabilirim, şimdiden hazırlıklı olun.

2018'in oyun vitrini sizi ne kadar tatmin etti bilemiyorum ama ortam pek de fena sayılmazdı. Zaten gelecek ay 2018'in en iyilerini dergiye taşıyacağım, kim birinci oldu, ne oldu, hepsine şahit olacaksınız.

2019 yılı ise gayet umut verici yapımlarla dolu. Her ne

kadar Ubisoft'tan yeni bir AC, Blizzard'dan da -olması gereği gibi- yeni bir oyun göremeyecek olsak da diğer birçok firmanın son derece sık yapımları bizleri bekliyor.

Elbette sayılı sayfaya tüm oyunları sığdırırmamız pek mümkün olmadı; en çok dikkat çekenleri derledik. Eksikleri de diğer aylarda ilk bakış olarak dergiye taşıyacağız zaten. Laflı fazla uzatmadan sizleri 2019'un en çok eğlence vadeden oyunlarıyla baş başa bırakıyorum; zaten bitirmem gereken bir Red Dead Redemption 2 var... Adios! **Tuna Şentuna**



Yapım BioWare **Dağıtım** EA **Tür** Aksiyon / RPG Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2019

ANTHEM [HEYECAN METRE ●●○○]

Anthem için net olarak The Division ile Destiny'nin evliliği diyebiliriz. Her ne kadar oyunun yapımcılığını BioWare üstlenmiş olsa da olay artık BioWare'in eski RPG anlayışından çok farklı. Bildiğiniz gibi yeni dönemde, multiplayer oyun ortamında yavaş oyuna yer yok. Anthem da senaryoyu arka plana atıp bolca loot ve bolca aksiyon vadediyor. Olaylar Shapers adındaki ataların, Anthem'in yer aldığı dünyayı terk etmesiyle başlıyor. Tamamıyla bir kaosa sürükleen bu teknolojik dünyada insanların yanında Scar ve Swarm gibi uzaylı ırkları da hüküm sürüyor. Sürekli bir savaş halinde olan dünyada da hayatı kılabilirlik için insanlar Javelin adındaki mecha benzeri exo suit'lerle savaşa katılıyor.

Oyunda dört farklı Javelin sınıfının olacağrı belirtiliyor. Her duruma uygun olan Ranger, ağır silahlarla donatılmış olan Colossus, element saldırısıyla ünlü Storm ve "Scout" rolüne uygun, hızlı ama hafif saldırılar yapabilen Interceptor. Göründüğü üzere sınıflar Destiny'ye bir hayli benzeyen ama buradaki konu robotları kapsadığından, çok daha büyük bir ateş gücüne sahibiz.

Savaş ortamına aynı Destiny'de olduğu gibi (Ne çok Destiny'ye benzettik oyunu...) büyük bir haritadan görev seçerek atılıyoruz. Elbette birçok farklı görev tipi olacak ama genel anlamda önlüğe geleni vurdugumuz bir oyun sistemi söz konusu.

Savaş sırasında ise The Division'dakine benzer görüntülerle karşılaşıyoruz: Her bir atımız bir sayı olarak düşmanımızdan dökülüyor. Büyüyük rakamlarla yaptığımız atışlar karşısında ise çoğu düşman dirayetli oluyor, kolay kolay inmiyor. Daha güçlü saldırılar yapmak için ekip arkadaşımızla da Combo sistemine geçiyoruz. Bazı saldırılar, bazı özel yeteneklerle birleştirildiğinde düşmanın felegini şartıracak derecede büyük hasarlar verebiliyor. Anthem görsel açıdan tek kelimeyle mükemmel gözüküyor. Çevre tasarımları gayet iyi ve buna sağlam saldırı efektleri de eşlik ediyor.

Bu dünyayı daha rahat tecrübe etmek için de bayağı rahatça uçmamıza izin veriliyor. Haliyle Anthem'in dünyası da dikey yönde bir hayli uzayıp gidiyor.

Önceki BioWare yapımlarından neredeyse tamamıyla farklı bir yöne düşen Anthem, loot pesinde koşup, günlük-haftalık ve hatta aylık görevleri tamamlamayı seven, aksiyon kısmı tavan yapmış oyunculardan hoşlanan ve görselliğe önem veren herkesi fazlaıyla tatmin edeceklerdir. Senaryo ve akılda kalıcılık isteyenler ise Knights of the Old Republic'i bir kez daha tecrübe edebilir... ♦





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 8 Mart 2019

DEVIL MAY CRY 5 [HEYECAN METRE ●●●●●]

Mart ayının en büyük bombası kuşkusuz ki DMC5 olacak. Serinin fanatığı olsun olmasın, bu oyuna büyük bir ilgi gösterileceğini tahmin ediyorum. (Şahsen başından kalkmayı düşünüyorum.)

Burada gidip de Devil May Cry'ın ne olduğunu anlatmak pek istemesem de seride yabancı olanlar için bir özet geçeyim. Olay zebanilerin dünyayı istilası ve bir takım zebanı güçlerine sahip arkadaşların bunlara karşı olan stil sahibi mücadeleinden başkası değil. Yani elinizdeki karakterle Dark Souls veya Bloodborne'daki sabit saldırlardan çok farklı olarak, birbirinden iyi gözüken ve uygulaması yetenek isteyen birçok komboya imza atıyoruz.

Yeni oyunda üç farklı karakteri kontrol edeceğiz. Nero, Dante ve form değiştirmiş Vergil olması muhtemel olan V. Bize arka planda da Lady, Trish ve Nico yardımcı olacak.

Nero ile Dante arasındaki en büyük oynanış farklılığı, Nero'nun artık Devil Arm'ını terk etmiş ve yerine Nico tarafından geliştirilen, mekanik bir kol takmış olması. Bu kol da ona kısıtlı sayıda sahip olabileceği Devil Breaker kollarını kullanma olanağı sağlıyor. Son açıklanan

bilgilere göre bu Devil Breaker'lardan bir tanesi olan Gerbera GP01, Nero'nun etrafı şok dalgaları saçmasını sağlayacak. The Pasta Breaker ile Nero düşmanlarının bir süreliğine sanki sinekleri kovarmış gibi oyalanmasına neden olacak ve Sweet Surrender ile de sağlığımızı yenileyebileceğiz. Mega Man'ın sahib olduğu Buster Devil Breaker'ını oyunda görecek olmak da çok ilginç bir tecrübe olacak. Nero'nun bir anda Mega Man gibi hareket etmesine de neden olacak olan Mega Buster, masmavi görüntüsüyle bir hayli aykırı gözüküyor. Nero oyunun parlayan yıldızı gibi gözükse de Dante'nin de çok sağlam bir portre çizdiğini görüyoruz. Kaldı ki Nero dünkü çocuk; seride bu noktaya getiren kahraman Dante'den başkası değil. Dante Nero'dan farklı olarak sürekli kullanabildiği farklı silahlara sahip

olacak ve bunlardan bir tanesi de iki elinde evire çevire döndürebildiği motosikleti. (Mutlaka YouTube'dan bu silahi nasıl kullandığını izleyin.)

Karakterler dışında, oyunla ilgili geçtiğimiz ay yeni bir bilgi de açıldı. The Void adındaki oyun modu, bir çeşit Training kısmı olarak oyunda yer alacak. Burada karakterlerin hareketlerini dilediğimiz gibi test edecek ve kombolarımızı nasıl uzatabileceğimizi öğreneceğiz. Nero'nun Devil Breaker'larını sınırsız olarak kullanma olanağı da bu kısımda yer alacak. Küçüğünden dev olanına, birçok farklı düşmanı karşısına getirecek olan DMC5, seride sağlam bir ekleni olacağa benziyor. Capcom'un oyunu kozmetik ve ek oynanabilir içeriklerle besleyeceği de düşünülünce, aş erdiğimiz aksiyon bombasına sahip olmamız kaçınılmaz. ♦





Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 25 Ocak 2019

KINGDOM HEARTS III

HEYECAN METRE ●●○○○

Square Enix'in zor anlaşılan oyunları arasında bir numaraya oturan Kingdom Hearts serisi, özellikle Uzak Doğu'da ve Amerika'da sağlam bir oyuncu kitlesinе sahip ama bu, garip bir melodrama içinde geçen seriyi anlamlı kılmaya yetimiyor; Square'in yaratmaya çalıştığı fantastik dram içerisinde Disney karakterleri her zaman bir garip durdu ve tema böyle devam edecekе benziyor.

Kingdom Hearts III, bir önceki oyunun, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance'in kaldığı yerden devam ediyor. Lakin söyle bir konu var ki Square Enix insan gibi ana oyunlar çıkartmak yerine, hikayeyi birçok ara oyuna böldü. Misal KH 3D dediğimiz oyun sadece 3DS için çıktı ve bir 3DS'iniz yoksa, senaryo en son hangi kısma geldi bileyorsunuz.

Özet geçmek gerekirse, serimizin kahramanları Sora, Goofy ve Donald (Ekibe gel...) ışığın yedi hükümdarını ve Key to Return Hearts adındaki artifact'i aramaya devam ediyor, bu sırada Kral Mickey (Evet, Mickey Mouse'dan bahsediyoruz.) ve Riku da önce-

ki Keyblade taşıyıcılarını bulmaya çalışıyor. Tüm bu çaba da kötü kalpli ve telaffuzu bir hayli zor olan Master Xehanort'u durdurmak içind...

Yeni oyun asılna bakarsanız önceki oylardan çok da farklı olacak gibi durmuyor. Square Enix birçok farklı KH oyundundaki sistemi tek bir potada eritip iyice geliştiriyor. Sora, Goofy ve Donald'a iki ek karakter daha katılabiliyor ve ekibimiz artık beş kişiye kadar çıkabiliyor. Yine Heartless, Nobodies ve Unversed adındaki düşmanlarla karşılaşıyoruz, yine farklı Keyblade'lerle farklı güçlere kavuşuyor ve önceki oyuların farklı olarak savaş sırasında Keyblade'imizi değiştirep stratejimizi bir anda farklı bir yöne saplıyoruz.

Sora önceki oylardaki gibi büyü yapabiliyor ama daha gelişmiş bir büyü sistemine sahip olarak. Kingdom Hearts 0.2: Birth by Sleep – A Fragmentary Passage adındaki, ismi asla hatırlanamayan oyunda Aqua'nın sahip olduğu büyü sisteminin bir benzeri KHIII için de düşünülyor.

Yeni oyuna özel, Disney lisanslı yeni bö-

lümlerimiz arasında Tangled'dan Kingdon of Corona, Big Hero 6'den San Fransokyo, Toy Story'den Toy Box, Monsters Inc.'den Monstropolis ve Frozen'dan Arendelle bulunuyor. Önceki oylardan gelen bölümler ise Hercules'den Olympus, Pirates of the Caribbean: At Worlds End'den The Caribbean, Winnie the Pooh'tan 100 Acre Wood, Yen Sid's Mysterious Tower, The Realm of Darkness ve Twilight Town ve Destiny Islands. Sora ve ekibi tüm bu bölgelere özel, farklı oyun tipleriyle de buluşacak. (Oyun bir anda FPS'ye dönecek, renkli taşları yan yana getirme benzeri oyunlar oynayacağız, Big Hero 6'nın Baymax'ile uçarak dövüşeceğiz vb.)

Şunca yıldır dergi yazarlığı yapıyorum; bu kadar takibi ve anlatması zor bir oyun ender görmüşümdür. O yüzden size tavsiyem, eğer seriyle alakanız yoksa ilk oyundan başlamanız ve yavaştan ilerleyerek üçüncü oyuna ulaşmanız. YouTube'dan KHIII fragmanlarını da izlemeyi ihmal etmeyin; konu hakkında daha net bir karmaşaklığa sahip olacaksınız... (Fragmanlar bile bir acayıp!) ♦



Yapım 4A Games **Dağıtım** Deep Silver **Tür** FPS Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2019

METRO EXODUS [HEYECAN METRE ●●●●●]

Yıllar öncesinden beri haberimiz olan ama asla gelmek bilmeyen Metro Exodus, bu sefer inanıyoruz ki Şubat ayının sonlarında elimizde olacak.

Yapımcılardan gelen bilgilere göre yeni oyumuz yine Artyom'u başrole oturtacak ve oyun alanımız artık yarı açık dünya konseptinde olacak. Bu şu demek; senaryo gereği bir trene binip bir yıl boyunca seyahat edeceğiz ve birçok noktada da duracağız. İşte bu noktaların her biri ufak birer açık dünya konseptli bölge kıvamında olacak. Ana görevlerimiz lineer bir düzen izleyecektir ama yan görevlerde nasıl takılacağımıza kendimiz karar vereceğiz. (Bu arada tren seyahati bana direkt olarak Snowpiercer'ı hatırlattı.)

Önceki oyunlardan farklı olarak, yeni oyunda dışarıda bir hayli fazla zaman geçireceğiz. Yine maske takmamız gerekecek fakat önceye nazaran radyasyon bize daha ilimli davranışacak. Gaz maskemiz hasar aldığımda yavaş yavaş ölmeyeceğiz ve koli bandıyla hasarı durdurup, daha sonra bir tamir masası bulduğumuzda maskemizi tamamıyla tamir edebileceğiz.

Görevlere nasıl yaklaşacağımız ve Artyom

ile ne tarz bir macera yaşayacağımız tamamıyla bize bırakılıyor bu defa. Eğer bir kasabaya, silahımızı herkese doğrultarak girersek otomatik olarak düşman ilan edileceğiz, daha barışçıl bir yaklaşım sergilersek de avantajlı yolların kapısını açabileceğiz. Savaşmak gerekiyinde Artyom ile dilersek silahlarımızı kuşanıp herkese ateş ederek ilerleyebiliriz, dilersek de gizliliği ön planda tutup daha stratejik davranışabileceğiz. Yapımcılar sessizce ilerlemenin daha avantajlı olacağını vurguluyor zira oyunda cephe bulmak yine zor olacak. Çatışma zorluğunda sıvışmak bir opsiyon olacak ama bazı ana görevlerde bunu yapmamızı izin verilmeyecek.

Artyom'un silah arşivinde çok büyük sayıda silah bulunmayacak gibi gözükmektedir ve kaldı ki bulunsa bile, bunlara cepheye yerleştirmek Metro Exodus'un dünyasında bir hayli zor. Makineli, pompalı tüfekler gibi sağlam çözümlerin yanında Artyom'un bir Pneumatic silahı bulunacak. Cephesi çok kolay bir şekilde üretilen bu silahın tek dezavantajı ise biraz yavaş çalışması; sila-

hı her atıştan sonra pompalamak gerekecektir. Senaryo ve hikaye anlatımı ön planda olacak olan Metro Exodus, oyunu sindire sindire oynamamızı istiyor. Elimize silahınızı alıp, herkesi kafasından vurup ilerlemek de bir yere kadar mümkün olacağı benziyor ama yapımcılar bile bunu tavsiye etmiyor. Karakterlerin hikayelerini tecrübe edip Metro Exodus evrenini bünyeye almak, bu oyuncunun oynanması gereken şekil; şimdiden haberiniz olsun... ♦





Yapım SIE Bend Studio **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 26 Nisan 2019

DAYS GONE [HEYECAN METRE ●●●○]

// Oyunu öyle bir tarihte çıkartalım ki asla basılı yayının hedeflediği ayın 1'ine yetişmesin” temali oyunlar arasında iyi bir konumda Days Gone; büyük ihtimalle bu oyunu oynamaya çalışırken kendisinden hiç hoşlanmayacağız.

Akin akın gelen zombilerle ünlenen Days Gone’ın çıkışına az bir süre kaldı diyebiliriz. Oyun zaten artık türlü etkinliklerde oynanabilir olarak da gösteriliyor. Hikaye kısmı ve sürekli zombilerle mücadele edeceğimiz bir çeşit “horde” modu (Ve fazlası belki de...) bulunacak olan oyunda amacımız her türlü

zombiye ateş etmek değil, olabildiğince gizlenip, ancak zora düşüğümüzde yaşayan ölülere fiske etmek olacak.

Son paylaşılan bilgilerden öğrendiğimiz kadariyla oyunda yer alacak olan Newt adındaki çocuk zombilerin fırsatçı ve hızlı oldukları göze çarpıyor. Ne zamanki savaş ortamı kızışa bunlar da harekete geçecek ve bizi bir hayli rahatsız edecekler.

Oyunda çok sağlam bir “crafting”, yani eşya üretme mekanığı de bulunacak. Dolaştığımız her yerden bolca parça toplayıp daha sonra bunlardan anlamlı eşyalar üretmeye çalışacağız.

Gece-gündüz, yağmurlu-karlı-güneşli hava koşullarının oynanışı etkileyeceği de belirtilen Days Gone’da şu an için açıklanan bir multiplayer kısmı yok. Belki oyunun çıkışından sonra sağlam bir DLC olarak oyuna eklenir –ki arkadaşlarınızla birlikte survival mücadele yaamacak hiç de fena bir fikirmış gibi durmuyor.

Days Gone’u PS4 sahiplerinin muhtemelen hızla satın alacağını düşünüyorum ama siz harekete geçmeden önce bizim incelememizi bekleyin; malum oyun fiyatları fırladı gitti... ♦

Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, NS **Çıkış Tarihi** 15 Ocak 2019

ONIMUSHWA WARRIORS [HEYECAN METRE ●●○○○]

D eveler tellal iken, Resident Evil 2 piyasaya çıkmış ve Capcom bu oyunla yakaladığı başarıyla, oyundaki oynanışı benzer bir oyuna, Onimusha’ya taşımaya karar vermişti. Bu dediğim 2001 senesinde oluyordu ve aranızda 2005 doğumlu arkadaşlar bile olduğuna eminim. Onimusha o dönemde sağlam bir başarı getirmiştir çünkü oynanış çok eğlenceliydi, samuraylarvardı ve zebanileri katana’mızla kesmek çok eğlenceliydi.

Nereden estiği belli değil, Capcom Onimusha’nın grafiklerini güncelleyerek yeniden piyasaya sürmeye karar verdi. Başrolde yine Samanosuke Akechi ve ninja Kaede var; görevimizse Nobunaga Oda ve zebanilerden oluşan ordusunu durdurmak, Prens Yuki’yi kurtarmak.

Onimusha’nın bu yenilenmiş versiyonunda, PSOne zamanındaki kabız kontroller gidiyor (İsteyene yine de bu eziyet sunulmuş.) ve yerine analog kolları kullanabildiğimiz, daha esnek bir kontrol şeması geliyor. Bu

demek değil ki oyuncun sabit kameralarına elveda diyeceğiz. Aksiyonu gözümüzün önünde tutan sabit kameralar yine oyunda mevcut.

Eski dönemin zor oyunları herkese uygun olamayacağından, Capcom oyna “kolay” bir oyun modu da ekliyor. Bu modu kesinlikle

tavsiye etmem zira Onimusha’nın çok iyi bir zorluk seviyesi vardı.

Sadece Amerika’da kutulu olarak satışa çıkacak olan oyun, düşük fiyatıyla dijital olarak satın alınabilecek. Bakalım kaç kişi oyunu hatırlayıp da satın alacak, merak ediyorum... ♦





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 25 Ocak 2019

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

[HEYECAN METRE ●●●●●]

Geçtiğimiz ay dergiye taşdırdığımız Resident Evil 2 Remake ile ilgili yepeniyi ve çok çarpıcı bilgiler elimizde yok; zaten büyük ihtimalle oyun çoktan tamamlandı, son rötuşlar geçiliyor. Bu yüzünden ki elimizdeki bilgileri bir kez daha derleyeceğiz.

Bildiğiniz üzere RE2 Remake, remastered versiyonlardan farklı olarak bayağı, baştan aşağı yenilenmiş ve fazlasıyla donatılmış bir RE2 tecrübe. Evet başrollerde yine

Claire ve Leon var fakat zombi istilası altın-daki Racoon City, artık daha önce görülmemiş kısımlara ve orada olmaması gereken düşmanlara ev sahipliği yapıyor. Daha dün RE2'yi oynadıysanız bile Remake'te hiç görmediğiniz, gezmediğiniz birçok sürpriz alanla karşılaşacaksınız.

Yeri geldiğinde aktif olan yeni bir omuz kamerasına da sahip olan oyunda iki tane de birbirinden zor oyun modu bulunacak. 4th Survivor'da kahramanımızı kısıtlı bir ceph-

neyle şehirden kaçırmağa çalışacağız, Tofu Survivor adındaki garip oyun modunda ise 4th Survivor'daki durumun aynısını tecrübe edeceğiz ama iki farklı: Kocaman bir Tofu olarak kaçacağız ve elimizde sadece bir bıçak olacak. (Peşimizde de sayısız zombi!) Özellikle grafiksel anlamda tam anlamıyla bu dönemin oyunu gibi gözüken RE2 Remake, herkesin mutlaka denemesi gereken bir şaheser olarak piyasaya bomba gibi düşecek, demedi demeyin. ♦

Yapım Bandai Namco **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Uçak Aksiyonu **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 18 Ocak 2019

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

[HEYECAN METRE ●●●●○]

Bir oyuna başlamadan önce, oyunun kontrol menüsüne girip "Invert Y axis" seçeneğini işaretlememe neden olan yegane oyun, Ace Combat serisi o kadar uzun süredir hayatımızdaki, düşünün ki beni bu yola itmiş durumda. PSOne zamanında kolayına böyle uçak aksiyonu bulunmuyordu ve kaliteli yapısıyla Ace Combat herkese hitap eden bir

formatta piyasaya çıktı, oyunu denemeyen pek kimse kalmadı. Ben de ilk oyunla birlikte serinin müdafimi oldum ve yeni oyun için de bir hayli heyecanlıyım!

1984'ü okuyanlar sürekli savaşta olan tarafların isimlerini hatırlar. Ace Combat 7'de de resmen buradan araklanmış gibi duran iki tarafın arasındaki savaş konu ediliyor. Osean Federation, Kingdom of Erusea ile büyük bir savaşa giriyor ve buna da İkinci Kıtalararası Usean Savaşı deniliyor. Biz de bu savaşta Trigger adında bir pilotu kontrol ediyoruz. Trigger aslında şerefli bir Osean askeri ama eski bir başkanı öldürdüğü söylenenek suçluların gönderildiği bir birliğe atanıyor ve intihar görevi olarak nitelendirilebilecek görevlere çıkması gerekiyor. Birliğimizle birlikte havalandıktan sonra telsizden yansyan bolca konuşmayı da tecrübe edebileceğimiz senaryoyu bir kenara bırakırsak, elimizde bolca düşman

uçağı ve uçan cinsi indirmemiz gereken görev kılıyor. Farklı uçaklar, farklı düşmanlar ve devasa kayaların arasında uçuş yapıp fırıldalı havalarda, yıldırım düşme tehlikesiyle geçen bir macerada soluk almak için Ace Combat 7'den iyisini bulamazsınız. Üstelik oyunun PS4 versiyonunda PSVR'a özel sağlam görevler de bulunacağı belirtiliyor. ♦





Yapım Team Ninja **Dağıtım** Koei Tecmo Games **Tür** Dövüş **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 15 Şubat 2019

DEAD OR ALIVE 6 [HEYECAN METRE ●○○○○]

Sözde Dead or Alive serisi sonlanıyordu.ama bir anda Koei Tecmo karar değiştirdi, yepyeni bir DoA oyununa kavuşturmak üzereyiz. Yeni bir oyun motoruyla geliştirilen oyunda, çoğu dövüş oyununda olmayan ilginç bir özellik olacak: Dövüş sürenken karakterlerin aldığı yaralar üstlerine yansıyacak. Ayrıca önceki oyunda olan terleme efekti de daha da güçlendirilmiş bir şekilde oyuna ekleniyor. Yeni oyuncuları da oyuna alıştırmak adına, DoA'da yeni bir oyun mekanığı bulunuyor. Fatal Rush adındaki bu mekanik, karakterle-

rin tek tuşla art arda saldırmasına ve basit bir kombo yapmasına olanak tanıyor. Break Gauge ise bir nevi süper-barı. DoA5'teki Critical Blow'un benzeri bir kullanımı olan Break Gauge, dövüşün seyrini değiştirebilecek. Daha teknik bir dövüş mekaniği eklentisi, Fatal Reversal da tam zamanında kullanıldığından karakterinizin, rakibinizin arkasında belirmesine ve onu sersemletmesine neden olacak. Anlayacağınız sağlam bir kontur-atak.

Koei Tecmo'nun DoA6 ile ilgili enteresan bir

kararı daha var. Kadın karakterleri ve görüntüleriyle ön plana çıkan seri, bu anlamda geri adım atmışa benziyor. Artık oyundaki dövüşü kadınlar biraz daha orantılı olacak; cinsiyet özellikleri, dövüşü özelliklerinin önüne geçmeyecek. (Bu demek değil ki göğülerin fizik modellemesi ortadan kalkacak.) Koei Tecmo'nun bu kararında oyunu bir esprî başlığı olarak düşünmesi büyük rol oynuyor. Açıkçası etrafta Tekken 7 ve Soul Calibur VI varken DoA6 ne kadar ilgi görür bilmiyorum; birlikte göreceğiz... ♦

Yapım Sumo Digital **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE **Çıkış Tarihi** 15 Şubat 2019

CRACKDOWN 3

Microsoft'un, vaktinde büyük bir heyecan ve bekleniyle piyasaya sürdüğü Crackdown, beklenen başarayı yakalayamamıştı ve ikinci oyun iyice dibe çakılmıştı. Bundan ötüründür ki serinin üçüncü oyundan uzunca bir süre haber alınmadı, tako resmi açıklama gelene dek. Crackdown 3 açıklandığında ise bir kırıntı oldu zira Xbox One'a özel oyunların sayısı çok az ve Crackdown 3 iyi bir eklenti olacak gibi gelmişti. İlk fragman yayıldıgında ise beklenenler yine düştü çünkü yeni oyun biraz çağın gerisinde gözüküyordu. Oyunun çıkışına birkaç ay kala da durum pek değişmiş değil bana sorarsanız.

Açık dünya konseptinde, bolca teknolojik aksiyon yaşayacağımız oyun, geçtiğimiz ay gösterilen Wrecking Zone ismindeki multiplayer kısmıyla dikkatleri üzerine çekti. Wrecking Zone kısaca multiplayer maçla-

rının geleceği, tamıyla parçalanabilir alanlarla dolu, dikey anlamda da uzayıp giden bir alan. Burada Agent Hunter, Territories ve Team Deatmatch isimlerindeki üç farklı oyun modunda 5v5 maçlar yapacak ve Microsoft'un bulut sistemiyle gelen "yıkılma" teknolojisinin nasıl sağlam gözüktüğüne şahit olacağız. (İnternet üzerinden alınan bu destek internetinize ekstra bir yük de getirmeyecek. Bir düzine Xbox One'ın işlemci gücünü uzaktan alacağınız gibi düşünün...) Son derece hızlı gözüken yapısıyla biraz sempati göstermemi sağlamış olsa da, Crackdown 3 bence biraz geriden gelen ve tam olarak neyi amaçladığı belli olmayan bir oyun. Bir mucize olsa da Microsoft beni şaşırtsa. ♦

[HEYECAN METRE ●○○○○]





Yapım Massive Entertainment **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 15 Mart 2019

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

[HEYECAN METRE ●●●○○]

Sıki durun, size bu oyunun neden ortaya çıktığını açıklıyorum. Nedeni çok basit: Ubisoft vaktinde The Division'la gerçekten sağlam bir oynanış ve bir hayli iyi bir oyun ortamı hazırladı. Ne var ki oyun sonu olarak tabir ettiğimiz "endgame" kısmında çuvalladı ve oyuncuları oyalayacak iyi bir içerik sağlayamadı. Oyunu alıp rafa kaldırın yerine de tüm eksikleri tamamlayıp daha iyi bir oyun tecrübesi sunmayı hedefledikleri The Division 2'yi açıkladı. Hepimiz de biliyorduk ki yeni bir oyun çıkartmalarının tek nedeni, eski oyunu devasa bir yamayla güncelleye-

rek yeni bir heyecan yaratamayacaklarından kaynaklıydı...

Geçmiş bir kenara bırakırsak, yeni The Division'ımızın, ilk oyunдан 7 ay sonrası konu aldığı açıklayabiliriz. Yine Washington D.C.'deyiz ve yine şehir silahlı adamların kontrolü altında. Biz de her zaman gibi eşi dostu ekibe alıp, sokak sokak kötü adam avlıyoruz. Washington'ın 1:1 modelinin oyunda olması bir hayli heyecan verici ve buna ek olarak dört tane yeni yetenek açıklanmış durumda. Assault Drone, Chem Launcher, Hive ve

Seeker Mine, Bioshock'taki yeteneklerimizin gerçek hayatı uyarlanmış hali gibi. (Assault Drone silahlı bir Drone, Chem Launcher farklı kimyasallar fırlatmamıza yarıyor, Hive küçük birçok drone ile saldırmamızı sağlıyor, Seeker Mine düşmanı takip eden mayınlar yaratıyor.)

Ubisoft'un yeni oyunla ilgili verdiği en önemli karar ise oyun sonunu iyi bir biçimde tasarlaması. 30. seviye gelen oyuncular için bir ton içerik olacağı belirtiliyor. Bakalım tüm bunlar The Division 2'yi çekici yapmaya yetecek mi? ♦

Yapım FromSoftware **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Mart 2019

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

[HEYECAN METRE ●●●●○]

Oskiden "Doom gibin" derdik, şimdi "Dark Souls gibin" diyebleceğimiz bir tür var. FromSoftware imzalı Sekiro: Shadows Die Twice da bu grubun en iddialı oyunlarından biri olmaya aday.

OUstası öldürülen ve bir kolunu kaybeden bir savaşçıyı, 16. yy. Japonya'sında maceradan maceraya sürükleyeceğimiz Sekiro, ilk bakışta Nioh'u andırsa da, sağlam farklılıklarla kendi başına ayakta durabileceğe benziyor. Dark Souls ve türevlerinden farklı olarak, Sekiro'da RPG öğeleri bir hayli az ve hatta yok bile denebilir. Bir karakter yaratmıyoruz, ekipman geliştirmiyoruz, karakter sınıfları yok... Hatta multiplayer'dan bahsetmek bile söz konusu değil. Bundan daha da ilginci, oyunda düşmanlarınızın çoğu tek bir vuruşla öldürüyoruz. Bunu yapmak için de saldırlılarımızla açık vermelerini sağlıyor ve son-

ra tek hamlede onları ebediyete yolluyoruz. Dümdüz savaşmak yerine gizliliği ön plana koymak isteyenler için de oyunda çözümler mevcut. Eğer düşmanlarımıza gözükmeden onlara yaklaşabilsek, en zorlularını bile tek hamlede ortadan kaldırabileceğiz. Sağlam boss savaşlarıyla da bezeli olan Sekiro'nun bir başka kuvvetli noktası da protez kolumuza çeşitli güçlendirmeler yapıp farklı işlevler geliştirebilmemiz. Bu kolu bir kanca olarak kullanmak zaten çok işe yaramıyor ama diğer güçlendirmeleri de merak etmiyor değiliz. Ölüm konusunda da oyunda ilginç bir mekanik var. Şöyle ki, oyunda ölüyüümüzde bize tam olarak kaldığımız yerden devam etme olanağı sunulacak ama bazı eksiklerimiz olacak.

Dilersek eski gücümüzde oyuna dönebileceğiz ama bunun için en yakın kayıt noktasına işinlanacağız.

Sekiro tüm Dark Souls ve Bloodborne hayranlarına hitap edecek gibi duruyor; ben de meraktayım. ♦



SHENMUE 3 [HEYECAN METRE ●●○○○]

Dreamcast zamanında 47 milyon dolarlık yapım bütçesiyle büyük ses getiren Shenmue, zamanı için özel bir oyundu çünkü hem konusu, hem oyun mekanikleri, hem görselliği, hem de "zamana uymak gereken oyun yapısı"yla çok değişik bir tecrübe sunuyordu. Bir seri olarak düşünülen Shenmue'nin ikinci oyunu da hazırlandı ama Sega'nın yaşadığı zorluklar ve Dreamcast'in iptali ile oyun da aksıta kaldı. Ta ki Kickstarter'da istenilen bağılısı toplayana dek...

E3 2015'te açıklanan Shenmue 3, direkt olarak ikinci oyunun kaldığı yerden devam edecek. Eğer oyunları Steam'den edinip oynamazsanız da ne olup bittiğine dair çok az bir bilginiz bulunacak. Mesela neden Shenmue 3'ün başında, Çin'deki bir dağda, Guilin'de bulunan Bailu kasabasında olduğumuzu anlayamayacaksınız. (Dev hizmet: Babamızın katılı-

olan Lan Di'yi arıyoruz.)

Yine tamamıyla senaryo odaklı bir oyun olarak planlanan Shenmue 3, Bailu kasabası dışında, bir nehir kenarı kasabası olan Choubu ve Baisha adında bir başka bölgeyi de içeriğinde barındıracak. Bir dövüş ustası olan kahramanımız Ryo Hazuki, babasının katiline ulaşmaya çalışırken sağlam yan görevlere de atılacak, Japonya'daki arkadaşlarını aramak gibi tırırvır işlerle de uğraşacak. (Eski oynadığında işi gücü bırakıp, makinelerden küçük oyuncaklar alma gibi saçma işlere de imza atmışlığımız var.)

Açıkçası Shenmue 3 biraz zorlama bir çaba gibi geliyor bana –ki vaktinde Shenmue'nin bir numaralı fanatığıydim. Ya gerçekten yeniden 47 milyon dolarlık bir Shenmue ortaya çıkmayı, ya da seriyi efsanevi haliyle hatırlarımızda korumalıyız. ♦



RAGE 2 [HEYECAN METRE ●●●○○]

Pek kimseňin hatırında kalmayan oyunlar arasında güzel bir yere sahip olan Rage, 2010 yılında piyasaya çıktı, oynandı ve ortadan kayboldu. Bir devam oyununun geleceğini pek düşünmüyorduk ki anı bir açıklamıyla Rage 2 duyuruldu, aksiyon bombası fragmanıyla da herkesin konuya ilgilenmesini sağladı.

Borderlands, Mad Max ve Doom'un bir birleşimi gibi gözüken Rage 2, tam anlamıyla saf aksiyondan ibaret. İlk oyundan 30 yıl sonrası konu alan oyunda Walker adında bir karakteri kontrol ediyor ve senaryoyu bir kenara bırakıp önmüze geleni, envaçesit silahla ortadan kaldırıyoruz. Ne kadar iyi savaşırsak Overdrive moduna geçmemiz de o kadar kolay oluyor ve Overdrive modunda gerçek bir ölüm makinesine dönüşerek, art arda düşman öldürüp komboyu uzatma çalşıyoruz. Gizlilikmiş, stratejimmiş, bunlar Rage 2'nin anahtar kelimeleri kesinlikle değil...

İlk oyundaki Nanotrites adındaki güçlendiriciler ikinci oyunda da yer alıyor. Bunlarla –hali hazırda gayet iyi olan– ateş gücümüzü

daha da artırıp heften süper kahramana dönüştürüyoruz.

Açık dünya konseptiyle sunulacak olan Rage 2, etrafı gördüğümüz her türlü aracı kontrol etmemize de olanak tanıyor. Renkli ve esprili yapısı, sağlam grafikleriyle de şimdiden FPS severlerin listesinde olan Rage 2'yi biz de merakla bekliyoruz. ♦



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

İzmir'de yeni bir conventionın rüzgârları esiyor. Kış aylarında eksikliği hissedilen etkinlik açığını şahane bir şekilde kapatmayı planlayan H.Y.D.R.A. bu sene 15 - 16 Aralık tarihlerinde İzmir alt kültür severleriyle buluşacak. Masaüstü rol yapma oyunları yani FRP, LARP adını verdigimiz canlandırmalı rol yapma oyunları Magic the Gathering ve Yu-Gi-Oh! gibi kart oyunlarından tutun, Catan'lı, Carcassonne'lu, Munchkin'li kutu oyunları etkinlikleri ve gözlerinizi üzerinden alamayacağınız ince işçilikli minyatürlerle oynanan Warhammer ve türevi masaüstü savaş oyunlarını kapsayan ama sadece bunlarla da sınırlı kalmayan bir etkinlik bu. Etkinlik planlarında pek tabii Cosplay yarışması ve pek çok ödülü ulaşabileceğiniz, pek çok alan oyunuyla -kimisi ufak tefek, kısa, kimisi tüm gününüze alacak kadar büyük ve yorucu- dolu dolu iki gün var. Peki,

"H.Y.D.R.A.'yı özel yapan şey ne?" diye soracak olursanız, aşağıdaki başlıklara bir göz atabilirsiniz.

Etkinlik; İnciraltında Aqua Marin etkinlik merkezinde gerçekleşecek. Avantajı: Kocaman açık ve kapalı alanları ile denize sıfır bir etkinlik alanı olması. Üç tane ana salondan oluşan etkinlik alanlarından bir tanesi kapalı (900 metrekare), kalan alanlar açık (1700 metrekare). Soyunma odaları, yarışma sahnesi, vestiyer gibi ihtiyaç duyabileceğiniz her şey mekânda mevcut olacak. Ayrıca mekânın denize sıfır olduğundan da bahsetmiş miydi? (Buraya çok vurgu yapıyor.) Vapur, tramvay, otobüs ve metro ile İzmir ulaşım ağında kolaylıkla erişebileceğiniz etkinlik alanı için ayrıca "Nasıl Giderim?" temalı bir video da çekilmiş ve etkinlik alanını bulamama ihtimaliniz iyice azaltılmış. Kış aylarında İzmir'de hava durumuna herhangi bir şekilde

de güven olamayacağı için de yağacak şeye bağlı olarak gerekli önlemler şimdiden alınmış.

Etkinlikler ve eğlenceler

Peki, bu denize sıfır etkinliğin (Bak hala!) içinde neler mi var? Hemen paketi çevirip içindekiler kısmasına bakalım:

- 30 gr. Rol Yapma Oyunları (FRP)
- 1.5 su bardağı Cosplay
- 3 kazan Strateji Kart Oyunları (MTG ve Yu-Gi-Oh!)
- 4 tatlı kaşığı Kutu Oyunları (Boardgame)
- 8 göz kararı Atölyeler (Workshop)
- Yarım avuç Minyatür Savaş Oyunu Tanıtımları (Wargame/Miniature Game)
- 2 paket Söyleşiler
- Yarım kilo Geek Satış Stantları
- 2 olimpik yüzme havuzu litre Sanatçı Stantları
- 1 büyük yemek kaşığı Cosplay D&D Battleground
- Kucak dolusu Alan oyunu / stant oyunu
- Sayısız hediye, ödül, mutluluk, eğlence

Ayrıca etkinlik alanında yiyecek içecek satış stantları olacak ve bu stantlar bütçe dostu olup, harçlığının tamamını kostüme, kılıç yapmaya, deste toplamaya, minyatür ve boya almaya harcayan gençlerimizi üzmeyecekmiş.

Bu işin arkasında bir iş olmalı...

Var! H.Y.D.R.A., İzmir'de adı yeni olsa da epeydir alt kültür alanında pek çok etkinliğe imza atan d20 Masaüstü Oyun Kulübü tarafından düzenlenen bir etkinlik. Kim bu d20 derseniz, d20 Masa Üstü Oyun Kulübü'nden daha önce bahsettiğim yazılarına göz atabilirsiniz; siz arşiv kısmasına



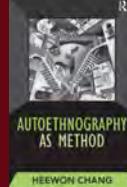


alalım... H.Y.D.R.A. öncesinde etkinlik ile ilgili sohbet etmek isterseniz ya da H.Y.D.R.A.'yı bir hafta sonu yaşamak size yetmezse, istediğiniz zaman D20 Masaüstü Oyun Kulübü'ne uğrayabilir, iki lafin belini kırmak, iki zar sallamak, farklı oyunları tanımak, takip eden yıl için ne etkinlik yaplıklarına dair gizlice arkadan yanaşmak, oyunlar hakkında konuşmak, sosyal çevre edinmek, sürekli yenisi düzenlenen pek çok oyun günü, atölye, tanıtım etkinliğine de katılabilir, dahası tüm bu başlıklar hakkında bilgi edinebilirsiniz. (Daha fazla bilgi için Facebook'ta ajanlık yeteneklerini konuşturup bu kulübü bulabilirsiniz.)

Etkinlik esnasında birçok farklı ödül

verilecek. H.Y.D.R.A. yurtdışında sıklıkla kullanılan ödül havuzu sistemini kullanacak. "Ödül havuzu nedir? Etkinliğin denize sıfır olmasına alakası var mı, hani denize sıfırı, havuz nereden çıktı, Varyemez Amca olup ödüllerin arasında yüzebiliyor muyuz?" gibi sorular gelmeden önce hemen açıklayalım: Demek oluyor ki, 7'den 70'e herkes, ister etkinlikte görev kovalasın, ister kutu oyunlarında milleti pataklasın, ister Magic the Gathering'de rakipleri hayatından bezdirsin, ister cosplayde adını altın harflerle yazsın, standartlaşmış ödüller yerine puanlarını istediği ödüllere harcayabilecek. Bir örnekle de açıklayalım: Mesela çoğu Catan turnuvasında kazanana Catan verilir ama hepimiz biliyoruz ki Catan turnuvasını kazanacak kadar çok oynadıysanız, muhtemelen Catan'a sahipsinizdir. Bu da sizi ödülnüzü satmak ile bir arkadaşınıza hediye etmek seçenekleri arasında bırakır. H.Y.D.R.A. ekibi düşünmüştür ve demiş ki, "bunun yerine biz

bol bol ödülü bir araya getirelim; fasiküler, kutu oyuncuları, cosplay craft malzemeleri, aksesuarlar, T-Shirt'ler, kart paketleri, minyatürler, boyalar, fırçalar, romanlar, zar takımları olsun" katılımcılar puanlarını biriktirerek istedigince bu ödüller alabilisin demiş. Bununla da yetinmeyen organizasyon, "Cosplay etkinliğini kazanacak arkadaşlar var, hiç durmadan puan toplayıp söz konusu ödüllerden birer taneden fazla alacak arkadaşlar var, onları da düşünelim ve bir tanesi PS4 olmak üzere üç tane de büyük ödül koyalım" demişler. Böylece az önce anlattığım ödül havuzu sistemini kullanmaya karar vermişler. H.Y.D.R.A. ekibi günlerde ödüllerini biriktire dursun, siz etkinlik esnasında direkt ödüllerin kendisini kazanmak yerine, sizi istediginiz ödüle kavuşturacak puanları toplayarak, topladığınız puan arttıkça istediginiz ödüle ve eğer isterseniz fazlasına da sahip olabileceksiniz; tıpkı eskiden Arcade salonlarında topladığımız puanlar gibi... Henüz büyük ödüllerin tamamı duyurulmadı fakat içерiden aldığım bilgilere göre diğer ödüllerin PS4'ü gölgede bırakmasını umuyorlar. Ne zaman duyurulacak diye sordugumda da "Daha değil, çünkü biliyoruz ki siz de bizim gibi dizinin bir sonraki bölümünü izlemek için konulan o anı gizem ve heyecan dolu son sahnelerle bağımlısınız." cevabını aldım. İşte H.Y.D.R.A. ekibinden şimdilik alabildiğimiz bilgiler bunlar. Yeni haberler ve güncellemeler için H.Y.D.R.A. Gaming&Cosplay facebook etkinlik sayfasını takipte kalmanızı tavsiye ediyorum. Hele şu Kış aylarında böylesine sıcak, DENİZE SIFIR bir etkinliğe uğrama- dan etmeyein.



Ne Okudum? Autoethnography As Method

Dediğim gibi bu aralar sıkça doktora tezim için okuduğum kitapları paylaşacağım. Oyun Çalışmaları alanında yazığım tez içerisinde, kullandığım metodolojilerden birisi de Autoethnography, yani kişinin kendi yaşadıkları üzerinden ortaya çıkardığı bilgilerin değerlendirmesi. Fakat kendi yaşadıklarımızı ne şekilde bilimsel bir kanıt olarak akademî dünyasına sunabiliyoruz? Birçok çalışma alanında kullanılabilecek olan bu metot için yazılmış ender kitaplardan bir tanesi. Eğer siz de kendiniz üzerinden bir şeyler anlatmak istiyorsanız, bu kitaba bir göz atın derim.



Ne dinledim? Norther

Kış ayları ile birlikte yüzümüzü metal müziğe daha da çok dönüyoruz diye düşünmekteyim. Bu ay aslında biraz da "piyasa" diye bileceğim bir grup tavsiye etmek istedim. Norther 1996 yılında kurulup, 2012 yılına kadar müzik icra eden, Finlandiyalı bir grup. Toplamda altı adet albümü bulunan ekip, Melodik Metal kategorisinin bence olmazsa olmazlarından... Rahat ve temiz rifiler ile kendisini dinleten bir müzik üreten ekip aynı zamanda güçlü bir müzik ortaya çıkarmayı başarıyor. Dreams of Endless War albümü de benden tavsiye olsun.



Ne izledim? Norsemen

Geçtiğimiz ay karşıma bu muazzam dizi çıktı efendiler! Tamamen Viking teması ile bezenmiş, harika bir esprî yaklaşımı olan,ambaşka bir dizi. Özellikle İngiliz ve de Monty Python ekibinin esprî anlayışını seviyorsanız, kaçırılmamanız gereken bir yapımdan bahsediyorum. Şu ana kadar iki sezon yayınlandı ama her sezon beşer bölüm; yani çok da uzun bir dizi değil. Eğer bu soğuk havalarda biraz Viking atmosferi solumak, biraz da eğlenmek istiyorsanız ne yapıp edip izleyin! Özellikle Vikings'in yeni sezonundan önceambaşka bir deneyim olacağını düşünüyorum.

HOW IT WORKS | TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

**BİLİM VE TEKNOLOJİNİN
DÜNÜ, BUGÜNÜ VE
GELECEĞİ**

**ARALIK
SAYISI
BAYİLERDE**

İNCELEM



Sayfa
46

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

FALLOUT 76

İnanılmaz valla. Bunca tecrübe, para, yetenekli eleman ve ortaya çıkan şey serinin adını hak etmeyen bir garabet.



Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.ea.com/tr-tr/games/battlefield/battlefield-5

BATTLEFIELD™ V

BİR SAVAŞ DESTANI MI YOKSA EKSİK BİR ROMAN MI?

Battlefield oyunlarını ilk çıktığı günden bu yana oynayan birisi olarak serinin geçirdiği tüm evelere tanık oldum. Oyun ilk çıktığında özellikle çok oyunculu modıyla biz oyuncuları fena halde yakalamıştı. Hala da bırakmış değil desem yalan olmaz. En büyük rakibi Call of Duty ile de yıllar boyunca -ayı kulvarlarda olsalar da- sık sıkıya kaptılar. Call of Duty, kendini değiştireceğim derken oyunu mahvetti ve son versiyonuyla zar zor toparladı ama Battlefield serinin beşinci oyununa geldi ve her seferinde çitayı bir üst seviyeye çıkartmayı başardı.

Peki yeni Battlefield V nasıl olmuş? Tek tek anlatmaya başlayayım...

Anlatılmamış hikayeler

Öncelikle şunu söylemeliyim ki, rakibinden farklı olarak, Battlefield'ın tek kişilik hikaye modunu rafa kaldırılmış olması güzel bir

haber. Oyun bizi çöllerden ormanlara hatta Norveç'in buz gibi fiyatlarına götürüyor. Buralardaki bölümler de önceki oyunlarda ziyaret edilmemiş savaş alanlarından oluşuyor. Bunlar artık herkesin bildiği Normandiya Çıkartması gibi devasa harekatlar değil. İkinci Dünya Savaşı'nın anlatılmamış hikayeleri. Özellikle Nordlys isimli Norveç bölümü diğerlerine nazaran daha bir özenle hazırlanmış. Burada annesini kurtarmaya çalışan Norveçli bir direnişçi oynuyorsunuz. E haliyle dondurucu soğukluğa ünlü bu coğrafyada soğuk etkeni sanki ayrı bir karakter olarak oyuna işlenmiş. Kayaklarınızla yol aldığınız yerler başlı başına bir

kayak oyunu oynasak keyif alabileceğimiz kadar güzel. Donmamak için ısı kaynağı ararken çatışmak zorunda olduğunuz bir bölümde tutun da bol bol gizlilik içeren alternatif yollara sahip tasarımlarına kadar bu kısım gerçekten çok keyifli. Call of Duty'nin o unutulmaz ünlü keskin nişancı bölümü kadar olmasa da (ilklerin tadı bir başka) akılda kalabilecek bir bölüm. Savaşta Fransız Lejyonu içerisinde bulunan ve Fransa'yı bir defa bile görmemiş olmasına karşın onun için savaşıp ölen Senegalli Müslüman sömürgे askerlerinin hikayesini anlatan Tirailleurs bölümü ise hikaye olarak gerçekten etkileyici. Battlefield'ın





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





NEDİR BU NARVIK?

Almanların, Norveç demir rezervini sömürmesi ve böylelikle ana yurtlarında zırhlı birlik üretime devam edebilmesi için Narvik Limanı'rı ellerinde tutmaları gerekiyordu. Bunu bilen İngilizler, Almanların lojistikini kesmek için iki defa Narvik'e saldırırı bulundu. İlk saldırı sadece gemilerle olsa da ikincisinde Norveç direniş güçleri, İngiliz, Fransız ve Polonya birlikleriyle beraber karadan saldırıyla geçti. Almanlar, 1000 adet paraşütü desteği almalarına karşın rakam olarak beşte bir oranında bir güçle karşılaştı ve fena halde ezilseler de -genelde her ortak harekatta olduğu gibi- burada da Müttefik güçler arasındaki haberleşme ve koordinasyon sorunu kendini gösterdi. Almanların Belçika, Hollanda, Lüksemburg ve Fransa'ya yaptığı saldırılar, burada kırılıp kalmış Alman kuvvetlerinin elini güçlendirdi. Norveç kralının ve hükümetinin İngilizlere siğınmasıyla beraber Müttefik kuvvetler birliklerini geri çekmeye karar verdi. Tarihte hiç birimizin haberi dahi olmadığı bu çatışma da böylelikle sona erdi. İşte size oyunları sevmeniz için bir sebep daha. Eğer bu harekat BF V'e eklenmeseymi bir de ikinci Dünya Savaşını sadece büyük harekatlarıyla bileyebiliriz. Kim bilir tarihte daha hangi cephelerde hangi kahramanlıklar yaşandı. Ne fedakarlıklar yapıldı.

kendini sadece bir aksiyon oyun olmaktan çıkartıp bir misyon yüklediğini gösterdiği, bu tip oyumlarda hiç alışkin olmadığımdır bir anlatım bu. Oyunun kendini sadece bir ticari ürün değil aynı zamanda bir "hikaye anlatıcısı" olarak da konumlandırdığını gösteriyor. Oyunun üçüncü tek kişilik görevi Under No Flag ise zaten ilk görev ve size standart hikayesi olan bir tutorial gibi geliyor. İçerisinde bol bol klişe barındıran, sonuna doğru iyice saçmalayan, biraz boş bir bölüm olmuş.

Hikayelerde standart bir akış yerine size bölümleri dilediğiniz gibi bitirme serbestisi sağlanmış. Bölüm içerisinde planlamayı siz yapabiliyorsunuz. Böylece oyuncuya kısmı de olsa bir özgürlük verilmiş. Genel olarak baktığımızda hikayeler kısa, yapay zeka çok iyi işlemiyor (Burada size sürüyle kötü örnek söylebilirim) ama tek kişilik görevler kendisinden bekleneni veriyor. Sizin bu yazıyı okuduğunuz ay içerisinde resminden ve videolarından anladığınız kadariyla bir Alman tank komutanını yönettiğiniz dördüncü tek kişilik senaryo (The Last Tiger) da aktif olacak. Bunun yanı sıra silahlarınızı test edebileceğiniz bir atış poligonu da gün sayıyor.

Gelelim işin asıl kısmına

Tabii ki çok oyunculu mod! Burada uzun uzun anlatacak çok şey var. Şimdi standart Battlefield formülünden başlayalım: Burada da sınıflar taarruz, sıhiye, destek ve gözcü olarak dört farklı türde. Bu formül tuttuğundan beri yanına uzun zamandır bir şey eklenmiyor. Tıpkı BF1'de olduğu gibi bu sınıfları da oynadıkça seviye atlıyorlar ve yeni silahlar açılıyor. Tabii ki sınıfların çatışmadaki rollerini korumak adına her silahı her sınıf kullanamıyor. Ayrıca silahlar da tıpkı sınıflar gibi kullandıkça seviye atlıyor. Bu da silahınıza yeni dürbünler ve nişangahlar takabilmenize olanak sağlıyor. Silah geliştirme kısmına ileride biraz daha degeneceğim ama süsleme kısmına burada



girmem gerek. İş süsleme kısmına gelince karşımızaambaşa ve çok geniş bir dünya çıkarıyor. Silahlarınızın namlusundan kabzasına, ateş gizleyeninden dípcğine kadar tüm özelliklerini farklı skinlerle değiştirebiliyorsunuz. Burada çok fazla seçenek var ve çok fazla zaman geçirebilirisiniz. Durun, daha bitmedi! Ayrıca oyun tarzınıza göre silahlarınızın özelliklerini daha da özelleştirebiliyorsunuz. Şöyle ki: Oyun içinde topladığınız Company Points ile farklı özellikler açabiliyorsunuz. Mesela benim gibi taarruz sınıfında Gewehr 43 kullanıyorsunuz. Bu tüfek orta ve uzak mesafede iyi ama yakın mesafede adam vurmak çok zor. O zaman tüfeğin yakın mesafede %10 daha isabetli atış yapmasını sağlayan yeteneği açıp kendinize destek verebilirisiniz. Ya da benim yaptığım gibi sabitken daha isabetli atışlar





yapmanızı sağlayan yeteneği kullanabilirsiniz. Böylelikle özellikle uzaktaki düşmanları iskalama olasılığınız düşer.

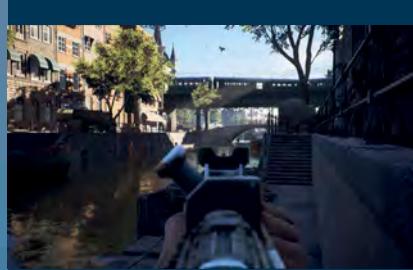
Burası sadece silah kışımıydı. Şimdi gelelim asker skinlerine. İşte bu kısma bayılacaksınız! Benim birçok incelememde yazdıklarım gibi "oyuncak askerinizin gardirobu" tam olarak burası. O dönemdeki asker sınıflarının kıyafetleri burada. Gizli servis elemanlarından paraşütçülere kadar geniş bir skin seçenekleri sizi bekliyor. Burası oyuncu açısından hem iyi hem kötü bir bölüm. Çünkü skinler çok havalı ama standartların dışına çıktığınızda da oyun içerisinde fark edilmeniz daha kolay hale geliyor. Örneğin yeşil bir arazide giyilen mavi veya kahverengi üniformalı sizi kabak gibi açığa çıkartabiliyor ve özellikle uzun mesafede yere yatsanız bile kolayca fark edilebiliyorsunuz. Burası oyunun dükkanına da

bağlanıyor. Çünkü dükkanın hem askerler hem de silahlar için bol bol özel skin var ve hepsini almak isteyeceksiniz!

Söz skininden açılmışken son olarak şunu da buraya ekleyeyim. Oyunda karakterleriniz erkek ya da kadın olabiliyor ve bunu istediğiniz zaman değiştirebiliyorsunuz. Ama bunu an itibarıyle tankçılar ve pilotlar için yapamaiyorsunuz. Ayrıca bazı karakterlerin yüzleri de şimdiden kadar gördüğüm en çirkin tipler diyebilirim. Sanırım yapımcılar burada sıradan insanların da bu savaşta yer aldığıni anlatmak istemiş ve evet gerçekten de o dönemdeki askerlerin resimlerine baktığınızda buradaki karakterlere benzeyen birçok tipe karşılaşabiliyorsunuz.

Aksiyon zamanı!

Tamam artık işin aslına gelelim: Çatışma modları, görevler ve oyunun mekanikleri. Oyunda kullanılan renk paleti fena halde Battlefield 1'i andırıyor diyerek söyle başlayayım. İlk bakışta sanki "Battlefield 1" üzerine kurulmuş bir ikinci Dünya Savaşı" diye oyunu yerme eğilimine giriyorsunuz. Ama silah mekaniklerine girdikçe aslında ne kadar farklı bir oyunun içerisinde olduğunuzu görüyorunuz. Eh burası haliyle başka bir zaman dilimi ve teknoloji çok başka bir sahada. Zaten cephede Tiger tankını görünce o size bu hikayeyi bir saniye içerisinde anlatıyor!



FIRESTORM'DA NELER OLACAK?

Battle Royale modunun ismi Firestorm, çıkış tarihi Mart 2019 ve içerisinde şunlar olacağı resmi olarak açıklandı. Bunlara resmi Internet sitesinden de ulaşabilirsiniz. Yorumlarım da yanında.

-**Savaş alanını yavaş yavaş daraltan bir ateş çemberinin içinde savaşacağız.** - Yani aptal bir kürenin içerisinde kalmak için çabalamayacağız.

-16 mangada savaşan 64 oyuncu arasında ayakta kalmayı başaran son piyade mangası olmak için çabalamayacağız – Yani tek başınıza olmayıksınız. Bu da sesli iletişimini zorlu hale getirecek! Burada bir bir konuşan adamları çekmemek için arkadaşlarınızla beraber savaşmayı zorlu hale getirecek.

-**Taşlıları kullanacağız!** – **Burası benim için Tiger tankı demek!** **Ha bir de çekilebilir uçaksavarlar.**

-Daha iyi ve daha nadir donanımlar kazandıran hedeflere ulaşmak için manga olarak çalışacağım – Takım çalışması diye bu yazıcı kaçınıcı defadır yırtıyorum belli değil.

-**Bugüne kadar tasarlanan en büyük Battlefield haritası üzerinde savaşacağız** – CoD'da olduğu gibi eski haritalara da gönderimde bulunurlarsa enfes olur.

-Tahribat yaratarak haritanın şeklini değiştirebileceğiz – Bu kısmı ne kadar kapsamlı olarak onu meraklı bekliyorum.

-**Eşleştirmeler Bölüğünüz ve Battlefield V 'teki ilerlemenize bağlı olarak yapılacak.** – Yani eşleştirme seviye sistemine göre olacak. Bu da her zaman kendi seviyenize uygun adamları kapışacağınız anlamına geliyor. Yani öyle sırt üstü gelip yatmak olmayacağı. Her seferinde dış savaşacaksınız.



HANGİ SÜRÜMÜ SATIN ALMALI

Malumunuz oyun fiyatları yükseldi. Peki hangi Battlefield V sürümünü almak en akıllıca yatırım olacaktır? Standart sürümde oyunun kendisi, tek kişilik mod, online mod, Firestorm ve bölük kurabilme özelliği var. Tabii ki gelecekteki tüm haritaları ve modları da oynayabiliyorsunuz. Yani standart mod aldığınızda diğer paketlere sahip arkadaşlarınızla oynamama gibi bir sorunuz yok. AMA buradan itibaren Deluxe sürümle olan farklar başlıyor. Deluxe sürümde özel görevler var. Özel görevler sizin daha fazla Company Point kazanmanızı sağlıyor. Bundan sonra deluxe sürümde olanları yazacağım: İngiliz ve Alman hava indirme askerlerine ait skinler, bunlara ait özel görevler, 20 adet skin vs. içeren özel paket geliyor. Eğer en üst sürüm olan Origin Access Premier alırsanız tüm bunların üstüne beş adet BF1 silahı, EA'in yeni oyunlarına sınırsız erişim, 100'den fazla diğer PC oyunları ve yeni oyunlara erken erişim hakkını elde ediyorsunuz.

Oyunda günlük ve özel olmak üzere iki tip görev var. Günlük görevler otomatik geliyor, özel olanları siz seçiyorsunuz. Bunlar "şu sınıfı bu silahı şu modda kullanırken toplam bu kadar puan topla" gibi çok basamaklı görevler. Ya da bunun biraz daha basit olanları. Bunları yapınca oyun içerisinde harcayabileceğiniz puanları toplayırsınız ve o puanlarla da skin, yetenek vs. açıyorsunuz. Yani oyun size durmadan kendini oynatmayı hedefliyor. Görevlerin kimisi de sadece bakıp bakıp kendinizle gururlanacağınız madalyalardan veriyor. Künye emblem vs. de cabası.

Siz bu yazıyı okurken Conquest, Grand

Operations, Team Deathmatch, Breakthrough, Frontlines ve Domination modları vardı. Bunlar BF1'den de bildiğimiz standart modlar. Farklı olan tarafı ise haritadaki savunma sistemlerini değiştirebiliyor olmanız. Evet, oyunun videolarından da bol bol gördüğünüz üzere kum torbaları, tank engelleri, dikenli teller, siperler gibi öğeleri kullanarak oyun içerisinde savunmanız geliştirebiliyorsunuz. Bunu ancak önceden belirlenmiş yerlere yapabiliyorsunuz. Bu bir işe yarıyor mu derseniz evet kesinlikle yarıyor. İşa etmeye alışkin olmayan oyuncular özellikle betada buna pek yeltenmiyorlardı ama kendinizi buna adarsanız, özellikle savunma





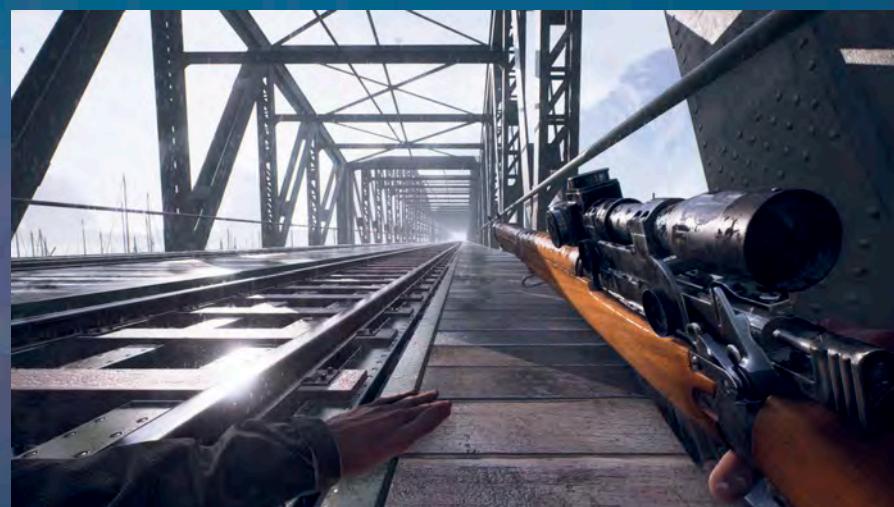
tarafındayken düşmanın koridorlarını kapatıp canını oldukça sıkabilirsiniz. Bu yaptığınız yoğunaklar patlayıcılarla yıkılabilir. Ama her durumda düşmanı oyalıyor. Köyü tarafı ise savunurken sizin de saldırgan bir savunma yapmak için kullanabileceğiniz çıkış noktalarınızı kapatabiliyor ve düşman o kadar uğraşırıaptığınız yiğinağı ele geçirirse bu defa siz uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Yine de benim sevdigim bir özellik olduğu kesin. Savunmadaysam ilk kurşunu yiyinceye kadar bunlarla bol bol uğraşıyorum. Eğer akıllı bir takımınız varsa, özellikle Narvik haritasında, savunmada sağ tarafta düşmanın akışını oldukça sekteye uğratabiliyorsunuz. Bu özellik aynı zamanda ekstra cephane alabileceğiniz ve sağlık yenileyebileceğiniz noktaları kurmak için de kullanılabilir. Oyunda uçakları yine kapan kullanıyor ama zırhlı araçları B tuşuna basarak çağrılabiliyorsunuz ve öldükten sonra bu aracın içerisinde oyuna girmeyi seçenekliyorsunuz. Zırhlı araçlar tabii ki yanlarında piyade desteği olmadan ASLA dar koridorlara girmemeli. Tıpkı BF1'de olduğu gibi burada da uzakta durup destek atan ya da piyade ile birlikte hareket eden tank vb. araçlar çatışmanın tüm akışını değiştirebiliyor. B tuşuya JB-2 roketi (V1'in Amerikan kopyası) de çağrılabiliyorsunuz. Bu roketler düştükleri alanda kim var kim yoksa onları atalarının yanına gönderiyor. Zaten haritadayken tepenizde fırri diye bir ses duyarsanız ve geçip giderse rahat bir nefes alıyorsunuz. Aksi takdirde son nefesiniz oluyor. B tuşıyla sağlık ve cephane yenileyebileceğiniz destek "tüpleri" de çağrılabiliyorsunuz. Bu tüpler torpidolara benzıyor. Gerçek versiyonlarını Polonya'da Özgürlik Müzesi'nde görmüştüm. İngilizler bu tüplerin içeresine cephane, ilaç vb. birçok



BATTLEFIELD V'DE BAŞARILI OLMANIN YOLLARI NEDİR?

Ooo şimdi burada onlarca FPS klasiği taktik sayabilirim. Hatta yanına yazıda daha önce söylemekimi de sıralayabilirim ama bunun size bir faydası olmaz. Yine de şunu baştan yeniden yazıyorum: Takım oyunu oynayın. İkincisi silahınızı oyun tarzınıza göre özelleştirin. Her silahın tarzınıza göre özelleştirilebilen yetenekleri var ve bu özellikler gerçekten de işe yarır. Daha önce bir silahı sevseniz de size uymadığı için bırakmak zorunda kalabiliyorsunuz. Şimdi sizin oyun tarzınıza silahınızı uydurabiliyorsunuz. Maddeleştirmeden devam edeyim. Çok renkli kamuflajlar giymeyin. Her durumda bu bir savaş simülasyoncuğu ve rakibinizin sizi yarınlık saniye geç fark etmesi hayatınızı kurtarabilir. Aynı şey tabii ki silahlarınızın skin için de geçerli. Evet çok havalı görünüyorlar biliyorum ama siz beni dinleyin. Hem milleti sinir etmişseniz özellikle sizin peşinizden koşmalarını da engellemiş olursunuz. Zaten yazının içerisinde tankı nasıl kullanmanız gerektiğini yazmıştım ama

uçaktan hiç bahsetmedim. Aşın Youtube'u ve o dönemde işe yarayan birkaç manevrayı seyredin. Öğreneceğiniz üç basit dönüş ve gez kesme manevrası veya bir Immelmann Turn bu oyuna dengi dungur oynayan adamlar karşısında sizin usta pilot yapacaktır. Oyunda hava egemenliği demek sinir bozucu derecede yüksek skorlar elde etmek demektir. Saldırırken herkesle aynı yere yiğilmayın. Bir savunmayı hep aynı yere yiğilarak geçemezsiniz. Düşmani hep kuşatmaya bakın. Ha karşı takımda oraları tutan sizin gibi akıllı oyuncular mı var? O zaman alın silhiyi takımınıza destek atıp hücumun hep baskın kalmasına yardımcı olun. Takımınıza aptallardan mı oluşuyor? O zaman kendinizi parçalamayın be güzelim. Bu oyunu eğlenmek için var. Yatın bir yere. Dikin yere personel mayını, gidin çay falan alıp gelin. Birisi sizi öldürse bile en kötüsü karşılığında siz de bir kişiyi alırsınız. Hiç değilse kill/death oranınız düşmez.





BATTLE ROYALE NEDEN GECİKTİ?

Burada birçok dedikodu var. Bunlardan birincisi BF V'in ilk satışlarının düşük oranda olması. Yani oyunun gelecekteki satıcıları da düşük olabilir ve bu yüzden yapımcı firma bu yatırım kaleminden şimdiden vazgeçmek isteyebilir. İkincisi birçok oyuncunun aslında Battleroyale'den çok da keyif almadığı olması ve Fortnite gibi türde yenilik getiren bir oyun değilse BF V'in Battleroyale'sinin de oynamayacağı. Üçüncüsü bu türü sevenlerin toksik bir kitle olması ve genel Battlefield oyuncu tipine zarar verebileceği önyargısı.

malzeme koyup bunları direnişlere destek olsun diye minik paraşütlerle uçaklardan atmışlar.

Gözünüzü seveyim takım oyunu oynayın

Tüm Battlefield oyunlarında olduğu gibi bu da takım oyunu oynamazsanız çuvallayaçağınız bir oyun. Taarruz eden saldırmasa, sıhhiye sağlık paketleri dağıtıp yerden kaldırımsa, makineli tüfekçi mermi dağıtmazsa ve sniper adam gibi çalışmazsa bu oyun oynanmaz. Herkesin sniper olduğu, yerden adam kaldırın sıhhiyecinin savunulmadığı, tüm bölgeyi taramadan ilerlediğinde birisinin mutlaka gelip sizi arkadan vurdugu bir oyun bu. Durmadan adam vuracağım dediğinizde aslında takımca kaybettığınız bir oyun. Saldırı tarafın robot gibi hep aynı yerden savunmaya yüklentiği, tankı kimse savunmadığı bir taktik burada işe

yaramıyor. Bunun için yapımcılar oyunu biraz yumuşatmış. Şöyle ki: Artık vurulduğumuzda, yanımızda bir sıhhiyeci olmasa da kendimize C tuşu ile bedavadan bir sağlık paketi basabiliyoruz. Bu da ivmemizin kesilmemesini sağlıyor. Ayrıca vurulduğumuzda bizimle aynı mangadan olan herhangi bir arkadaşımız gelip bizi kaldırabiliyor. Oyunda benim gibi medic oynamayı sevenlerin sayısı sanırım hayli az. Ha, aynı zamanda ölen düşmanlarınızdan cephe de toplayabiliyorsunuz. Bu zaten vardı. Yani takım oyunundan kopmadan ama tek başına oynamayı sevenleri de fazla kısıtlamadan oyuna güzel bir ince ayar çekmiş. Yere düşüğünüzde ise bir süre sürüneyorsunuz ve bu sırada birisi gelip sizi kaldırabiliyor. Ama kaldırılmayı beklemek istemiyorsanız veya kaldıracak kimse yoksa farenin sağ tuşıyla hızlı bir şekilde ölebiliyorsunuz. Betada bu süre uzundu. Biraz daha kısaltmışlar. Güzel olmuş.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Yepyeni haritalar, yepyeni mekanikler, onlarda yeni silah. Bir oyuncu daha ne isteyebilir ki? Zaten göz açıp kapayıncaya kadar geçmiş olacak.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Tek kişilik senaryoyu muhtemelen bir oturुsta bitirdiniz ve The Last Tiger görevini bekliyorsunuz. Multiplayerda sınıfınızı seçip hızlı adımlarla basamakları tırmanmaya başladınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyuncuların çoğu halen burada olacak, bu kesin. Yeni haritalar, yeni ekleniler, yeni silahlar, yeni seviyeler derken Battlefield V macerası halen bayatlamadı.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Daha önce görmediğimiz cephelerde düşman kovalıyoruz.

%20 Askerimizi ve silahlarınımız kişiselleştiriyoruz.

%20 Oyunun sayısız modu arasında geziyoruz.



ARTI

- + Harika grafikler ve optimizasyon
- + Çok sayıda mod
- + Araç ve silah çeşitliliği
- + Season Pass yok
- + Tatminkar tek kişilik senaryo

EKSİ

- Tek kişilik senaryo çok kısa
- Sniper görevinde ışıkta hedefi görememek

SON KARAR

Atmosferi ve elden geçirilmiş dinamikleriyle yüksek kalitede bir Battlefield oyunu olmuş. Serişi veya türü sevip de uzak durmanız vahim bir hata olur.

92



tank paletlerine kadar çok zengin bir ses yelpazesi var. Aynı şey oyundaki manzara lar için de geçerli. Ayrıca yıkım animasyonları sizin oyun keyfinizi bozmayacak kadar iyi. Oyunda daha fazla yeri tamir edebiliyor ya da güçlendirebiliyorsunuz. Zırhlı araçlar birbirinden daha çok ayrılıyor. Klasik FPS kuralları uygulansa da harita tasarımları atmosferi artırrıyor. Oyunda beni en çok rahatsız eden şey bir bina içerisinde sniper ile yattığınızda dışarıdaki ışığın aşırı derecede artırılmış olması. Yansıma o kadar fazla abartılmış ki oynamanız mümkün değil. İllaki açığa çıkmamanız gerekiyor. Yoksa hiçbir şey göremiyorsunuz. Önceli oyunlarda buralardaki sniperlar dördünden yansıtın ışıkla görülebiliyordu. Şimdi dördün yansımı açık arazilerde zaten görünürken Rotterdam gibi haritalarda olan bu yansımı bence çok rahatsız edici. Onun dışında her şey çok ama çok keyifli.

Peki oyunu almaya değer mi?

Oyun elimde ilk geçtiğinde özellikle vuruş hissiyatının düşkünlüğünden dolayı biraz söylemiştim. Çünkü Battlefield V gelmeden önce haftalardır Call of Duty: Black Ops 4 oynuyordum ve oradaki aksiyona alışmıştım. Eminim ki Call of Duty'ye başlamadan önce haftalarca Quake Champions oynamış olsam bu defa da Call of Duty'ye laf edecektim. Ama bir süre sonra alıştım. Hatta eski günleri hatırladım diyebilirim. Battlefield 1'i çok oynamıştım. Eminim ki Battlefield V'ı de çok oynayacağım. Buradaki tek sorunum oyunun birçok özelliğiyle bana Battlefield 1'i hatırlatması. Ayrıca Battlefield 1'e göre daha hızlı tüketilebilir olmuş. Daha şimdiden birçok oyuncuya yüksek seviyelerde görebilirsiniz. Peki alınır mı? Oyun fiyatları çok pahalı ama bu oyuna birçok güncelleme gelecegi ve uzun sürede kendini durmadan yenileyeceği düşünüldüğünde evet, bu para bu oyuna yatırılır. Bu oyunu en az bir yıl oynarsınız.

Ama almadan önce mutlaka deneyin. Çünkü dinamikleri çok farklı. Benim Battlefield 1'i sevmeyip Battlefield V'ı çok seven arkadaşlarım olduğu gibi her ikisini de seven arkadaşlarım oldu. ♦ **Burak Güven Akmenek**

Gelecekte bizi neler bekliyor derseniz bize Battle Royale derim! Artık biri sürü oyuna gelecek yığınla Battle Royale göreceğiz. Bu mod oyunun çıkışında yok. O yüzden nasıl olduğuna dair bir fikrimizde yok. Mod, 2019'da, muhtemelen ilkbaharda gelecek. Ayrıca ilerde Rus, Amerikan ve Japon ordularının da oyuna ekleneceği sızdırıldı. Buralardan bir Guadalcanal kokusu alıyorum! Ha bir yandan da yapımcıların hiç anlatılmayan hikayelere odaklandığını düşünürsek bu cephelerdeambaşa içeriklerle de karşılaşabiliriz. Hiç de fena olmaz.

Atmosferin dibine vurulmuş

Bu, atmosfer bakımından belki de oynadığım en iyi Battlefield oyunu. Savaş ortamını bir film gibi yansıtıyor size. Yani eğlence bakımından on numara. Yerdeki çamur seslerinden havadaki kurşun vizildamalı rına, makineli tüfeklerin patırdamasından

Yapım Bethesda Game Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** fallout.bethesda.net



İçi boşaltılmış, tatsız, keyifsiz, anlamsız ve dahası...

Ortaokul ve lise yıllarım boyunca çok iyi bir bilgisayara sahip değildim. Bundan dolayı "bilgisayarımın kaldırabileceği oyunlar" kategorisine ait olan 90'lı yılların oyunlarıyla fazlasıyla haşır neşir olmuşum. Belki hatırlayan olur. Kadıköy Sanatkarlar Sokağı içerisinde Tıslım isimli ufak bir dükkan vardı. Adamın efsane bir oyun, film, dizi, anime arşivi vardı. O güne kadar ne torrent biliyoruz, ne de internetten adam akıllı bir şey indirebiliyoruz. Orası resmen benim kafamdaki oyuncular için hazineydi.

"Ben söyle, böyle bir oyun istiyorum. Var mı elinde?" dediğinde arşiv kafasında yüklü olan abimiz laps diye oyunu CD'ye çeker sana verirdi. İşte bu zamanlarda gide gele aldığım oyunlar arasında Fallout 1 de eklenmişti. Kıtاسım belliydi. Bilgisayarımıda çalışacak bir oyun arıyordum. Neyse efendim, oyunu aldlık, yükledik. Güzel bir açılış videosunun ardından karakter yaratma ekranı geldi. Onu da yarım yamalak İngilizcemizle hallettik. Ama o da nesi? Vault 13'ten adımı attığım gibi oyun donmuştu. Hiçbir şey yapamıyordum. İşte o gün, sıra tabanlı oyunlarla tanışmış ve bugüne

kadar saplantılı bir şekilde sevdiğim Fallout'a başlamıştim. Ta ki Fallout 76 piyasaya sürülene kadar.

Kandırıldık

Geçtiğimiz E3'te Bethesda hepimize ters köşe yaparak yeni Fallout'u duyurmuştu. Oyun, online tabanlı olacaktı. Yani arkadaşlarımızla Fallout tecrübesini beraber yaşayabilecektik. Fakat kafamda deli sorular dönmeye başlamıştı. Neden Bethesda böyle bir hamle yapmış? Neden Fallout 4'teki hatalarından ders çıkarıp yeni bir oyun duyurmak yerine, aynı altyapıya sahip bir oyunu online arenaya taşıyordu? Daha öncesinde Fallout 3'te yaptıkları hataları devam ettirmemek adına, Interplay'in ruhani devamı olan Obsidian Entertainment ile çalışmış ve New Vegas gibi artık kültürleşmiş bir oyunu piyasaya sürmüşteler. Pekala, Fallout 5 duyurulabilirdi. Neden online?

Bu sorunsala geçmeden önce Fallout 76'ya adım adım giriş yapalım. Oyunumuz Büyük Savaş'tan 25 yıl sonra yani 2102'da kapılmasını açan Vault 76'da başlıyor. Reclamation Day olarak adlandırılan bu özel günün amacı

tüm barınak sakinlerini yeryüzüne yollamak. Savaştan arta kalanları toplayarak, yeni bir dünya düzeni yaratmak için hep beraber çalışmak. Dışarıya çıkan tüm barınak sakinleri de senin, benim gibi oyunculardan oluşuyor. Yani Bethesda'nın da dediği gibi oyunda etkileşime girebileceğiniz NPC'ler bulunmuyor. Yeryüzüne çıktığınız gibi Vault 76'nın Overseer'inin verdiği talimatları takip etmeniz bekleniyor. Önce onun adımlarını takip etmelisiniz, sonrasında da bir yerleşim birimi kurmanız gereklidir. Sorunlar da işte tam bu noktada başlıyor. Batı Virginia'nın yemyeşil topraklarında geçireceğiniz ilk birkaç saat boyunca ne yaptığınızı dair hiçbir fikriniz olmayacak. Bir holoteypten gelen talimatları takip etmeye çalışırken, üzerinize kendilerini hunharca savuran yaratıklarla uğraşmalı, aynı zamanda ortaya saçılımış hikaye kirintilerini toplamalısınız. Ha, tabii bir de sağda solda bulduğunuz tüm alet edevat ve cerçöpü toplamanız gerekiyor. Toplayacağınız bu parçalar, C.A.M.P. adı verilen dalgametre vasıtasiyla yatak, döşek, duvar, tamirat masası gibi objelere dönüşüyor. O kısmı da biraz sonra değigneceğim. Şimdi işin hikaye kısmına bakmaya çalışalım.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Overseer'in En Sevdiği Indie Parçalar

Fallout'u Fallout yapan etmenler arasında hayatı kalma unsuru yıllardır süregeliyor. Fakat bu unsur şimdide dek oyuncuya hayatı kalmaya zorlayan bir yapıda değildi. Biz daha çok dünyanın nasıl hayatı kaldığını görüp kendimize bir yer bulmaya çalışıyorduk. Hepsinden öte, o çorak toprakların radyasyonlu kokusunu cigerlerimize doldurup bu yıkılmış dünyayı nasıl düzeltelim diye kendimize sormamız gerekiyordu.

Fallout dünyasındaki insanlar, hayatı kalma hikayeleri anlatıyordu. Radyasyondan kaçıp kurdukları yerleşkeler ya da kimse saldırında bulunmasın diye bir atom bombasının etrafına kurulmuş Megaton buna örnek gösterilebilir. Hayat elbet yolunu buluyordu. Fakat Fallout 76'da hayatı namına hiçbir şey yok. Koca bir boşluk içerisinde yüzüyorsunuz.

Demşitim ya Overseer'in bıraktığı holotypleri toplamanız gerekiyor diye. İşte bu teypleri toplarken, bir yandan da Pipboy'u çalıştırıp dinlemeniz gerekiyor. Fakat o ses o kadar cılt kılıyor ki neyi anlatmak istediginize kulak kabartamıyor. Kaldı ki bir terminalden, yaşanan olaylar hakkında bilgi almak istediginizde, civarda bulunan yaratıkların size saldırması işten bile değil. Sürekli diken üzerinde hareket etmeniz gerekiyor.

Bethesda, bu hikaye anlatıcılığını yıllardır başarıyla yapıyordu. Fallout 3 ve New Vegas'taki terminal sistemlerinde bulduğunuz hikayeler ya



da Skyrim'de topladığınız kitapları bir düşünün. Oyunun ana senaryosuyla hiçbir bağlantıları olmamalarına rağmen, oyuncuya etraftaki dünya hakkında bilgiler sunuyordu. İnsanların nasıl yaşadıkların, bugüne kadar nasıl geldiklerini görebiliyordunuz. Yıkılmış, terk edilmiş ve robotların istilasına uğramış bir bina düşünün. Burasının nasıl bu hale geldiğini merak etmez miydiniz? Girdiğiniz terminalde o binanın neden o hale geldiğinin hikayesini bulabiliyordunuz. Okumak tamamen sizin elinizdeydi. Şimdi ise oyun sizin sürekli aksiyon kısmasına yönlendirdiği için, işin rol yapma ya da lore olarak adlandırılan hikayecilik kısmasına hiç sokmuyor.

Yahu arkadaşım, iki dakika şu beyin emikleyen ghoulları başından al! Ben olaylara biraz daha yakından bakmak istiyorum. Neden isimi zora sokuyorsun.

Tamam, bu belki de oyuncuya alaklı bir durum. Yine de hikaye anlatıcılığı konusunda Bethesda'nın -şok edici bir şekilde- ortaya hiçbir şey koymadığını söylemem gereklidir. İlk duyuru videolarında ve yetkili isimlerin açıklamalarında oyunun bir hikayesinin de olacağı söyleniyordu. Bu hikaye, anlatıldığı gibi dikkat çekici değil. Sadece olsun da orada dursun. Merak eden olursa araştırır bulur diye konulmuş. Hiç konuşmasaymış daha iyiymiş.

Batı Virginia'da Kamp Kurulacak En İyi Yerler

Fallout 76 ile birlikte gelen güzel bir eklenti ise C.A.M.P. isimli apart ile istediğiniz yerde kamp kurabilmeniz. İstediğiniz yer kısmı biraz fazla açık oldu gerçi. Şehirlerin ya da belli bölgelerin bulunduğu kısımlara kamp kurma şansınız yok. Açıklık alanlarında kurabiliyorsunuz. Bunu da sanırım oyuncuların bölgeleri kontrolleri altına almaması için yapmışlar.

Bana kalsa C.A.M.P sistemini Fallout 4'te sundukları yerleşim kurma fikriyle birleştirileleri gerekiyordu. Bakın şimdi ufak bir örnek ile oyunu daha güzel bir hale getireceğim. Oyunun başında teyplerini dinlediğimiz Responders ekibi, Virginia'nın çeşitli bölgelerine dağılmış olsaydı, biz de oyuncu olarak yarıtk öldür, erzak topa gibi artık geçerliliği

olmayan görevleri yapmak yerine, onları ilk gördiğimiz kasabada toplasaydık. Sonrasında yerlesim kurma mekanığı ile şehrin bir bölgesini bana, yani oyuncuya ayırsalardı. Bu bölge de tüm oyuncuların serbestçe dolaşabileceği, alışveriş yapabileceği, görev alabileceği, NPCler ile etkileşime geçebileceğи güvenli bir bölge olsa hoş olmaz mıydı? Bence olurdu ama bu formülü kullanmak yerine boş arazilere kamp kurma fikri Bethesda'nın daha çok hoşuna gitmiş olacak.

Kamp kurmak da öyle sanıldığı gibi kolay değil. Her oyuna girdiğinizde serveriniz da değişiyor. Öyle ki serverlarda 100 oyuncuya kadar destek verildiği söylendi. Gerçi ben o kadar adamı henüz bir arada

göremedim. Kampı attığınız yer, oldu ki başka bir oyuncunun kampıyla çarptı diyelim. Çünkü siz oyundan çıktıığınızda kampınız da sizinle beraber yok oluyor, girdiğinizde tekrar görülür hale geliyor. İşte o zaman ne yapacaksınız?

Bethesda, henüz resmi bir açıklamada bulunmadı. Anladığım kadariyla böyle bir durumda sizden önce oyuna girmiş kişinin kampı kabul ediliyor ve sizinki ortadan kaldırılıyor. Gerçi kaybolan eşyaları, aynı şekilde başka bir bölgede kurma şansınız var. En azından bunu akıl edebilmişler. Kampı dilediğiniz gibi daha önce inşa ettiğiniz eşyalarla taşıma imkanınız var. Bunu yaparken belli bir miktarda caps harcaması yapmayı da gözden çıkarmamız gerekiyor.

Bunu şu şekilde açıklayabilirim. İlk girdiğiniz kasabada, Responders isimli bir grubun varlığını öğreniyorsunuz. Bombalar düşerken ve kıyamet kapıdayken, zor durumda kalan insanların yardımına koşan bir kolluk kuvveti oluşturulmuş. İtfaiyesi, polisi, doktoru, askeri derken hepsi bir araya gelerek Responders adındaki gruplarıyla insanların yardımına koşmuş. Bir amaç doğrultusunda karakteri bu zincirleme görev kısmına sokabiliyorsunuz. Görevler tahmin edeceğiniz üzere ya holotepilerden ya da robotlardan geliyor. Orada zaten bir kere gözden düşüyor. Etkileşime gireceğim kimseyin bulunmaması, benim canımıdden çok sıktı.

Şimdi, olayın vahemetini anlamanız için bir örnek vereceğim. Aldığınız Responders görevi size bölgedeki yaratıkları temizlemeniz gerektiğini söylüyor. Tamam, bunu yapınız. Sıradaki görevde geçtiğinizde, şimdi oraya erzak yardımında bulun diyor. Yahu, sen benim bir sonraki adımımı nasıl tahmin ettin? Bunlar benden yıllar önce kayıt edilmiş değil mi? Ben erzaki keyfe keder bulup getirmiş olsam bile, tekrar bana o görevi yaptırıyor. Oyunun oyuncuya yardımcı olması gereken yerde, adımlarınızı geriye döndürüp aynı yoldan geri gelmenizi istiyor.

Benzer bir durum girdiğim bir fabrikada karşıma çıktı. O kadar eminim ki, o fabrikada bir görev var. İçeriye girip etrafi temizlememe, her şeyi miniciklamama rağmen hiçbir bilgiye ulaşamadım. Bağlılılı görevi almadan oraya gitmemin bana sadece tecrübe puanı artışı olurken, bolca mermi harcamama yol açtı. New Vegas örneğinde, görevini almış olmasanız bile bir olayla ya da kişiyle etkileşime geçtiğinizde bağlılılı görev Pipboy'a düşüyor. Daha önceden bunu yapmayı başarmış bir firma, neden şimdi illa bazı şeylerin bana şart koşuyor? Bunun yerine oyunda rol yapma unsuru olacağını iddia edip karmaşık power play odaklı bir oy়n çıkarıyor.

Kartları Açık Oynamayı Severim

Oyunun rol yapma açısından kazandırdığı hiçbir yenilik yok. Daha öncesinde Fallout 4'te, bugüne kadar başarıyla çalışan perk ve S.P.E.C.I.A.L. sistemi tekrar bozulup yeni bir hale sokulmuş. Hatırlarsanız, Fallout 4'te bir nevi yetenek ağacına sahip oluyordunuz. Verdiğiniz puanlarla o S.P.E.C.I.A.L. özelliğin altındaki perklerle ulaşabiliyordunuz. Yani çok yönlü bir karakter yaratma imkanınız vardı. Şimdi ise o kısmı tamamen çöpe atıp, kartlara dayalı bir sistem geliştirmiştir.

Sistem şu şekilde çalışıyor: Seviye aldığınızda S.P.E.C.I.A.L. özelliklerinden birine puan dağıtmaya hakkınız oluyor. Daha sonrasında yeterli oyuncu seviyesine ya da puan seviyesine sahipseniz, o özelliğin altına bir perk kart yerleştiriliyorsunuz.

Perk kartları da öyle gökten zembille yağmıyor. Yaklaşık her iki seviyede bir kart paketi açılıyor. Çıkan kartların hepsinin puanları var. Dilerseniz

aynı kartları birleştirip puanlarını yükseltebiliyorsunuz. Bu da kartların özelliklerini katlamasına olanak sağlıyor.

Diyelim ki Endurance özelliğine abandınız. Beş puanınız mevcut. Bu da demek oluyor ki o özelliğe toplamda beş puanlık kart yerleştiriliyorsunuz. Dilerseniz beş tane bir puanlık kart koyabilir, dilerseniz bir tane üç puanlık, bir tane iki puanlık koyarak bu işi halledebilirsiniz. Fakat burada yine bir sorun ortaya çıkıyor. Verdiğiniz puanın boşta kalma ihtiyaci var. Eğer elinizde o özellikle alaklı bir kart yoksa, puanınız boş gidiyor. Yani karaktere hiçbir katkısı olmayan bir sistemden bahsediyoruz.

Önceki oyunlarda özellik puanı ne kadar yüksekse, oyuna sistemsel olarak etkide bulunuyordu. Fallout 76'da ise puanınızın ne kadar yüksek olduğunu hiçbir önemi yok. Sadece terminal hacklerken ya da kilit açarken işinize yarıyor. Altına yerlestirdiğiniz kartların daha fazla önemi var. Bir başka şaşkınlık verici durum



Özaybot'tan Hayatta Kalma İpuçları

- ◆ Etrafta ne bulursanız toplayın. Sonra bunları scrap parçasına çevirip depolayın. Üzerinizde ağırlık yapmasına gerek yok.
- ◆ İlk 10 seviye oldukça hızlı geçiyor. Hangi bölgelerde dolaşacağınızı bilmeden gitmeyin üzülsünüz. 1-10 arası The Forest, 10-25 arası Toxic Valley, 25-35 arası Ash Heap. Savage Divide, The Mire ve Cranberry Bog bölgeleri üst seviye oyunculara hitap ediyor.
- ◆ İlk birkaç saat mermi sıkıntısı yaşayacaksınız. Yakın mesafe dövüş tercih edebilirsiniz.
- ◆ Açlık ve susuzluk barı sizi korkutmasın. Civarda öldüreceğiniz canavarların etinden yemek, ırmaktan ya da basma tulumbalardan çekeceğiniz suyla bunları giderebilirsiniz. Yemek yapma kısmında suyunuzu iyi kaynatın, yemeğinizi iyi pişirin.
- ◆ Scorched ve Ghoul canavarları üzerine koşarak savaşır. Onlara mermi harcamak yerine yakın dövüş silahlarını kullanın.
- ◆ Grafton, Mothman, Scorchbeast gibi canavarlar korkutucu olabilir ama seviyeniz ve ekipmanınız el veriyorsa, rahatlıkla öldürebilirsiniz.
- ◆ Nükleer bomba kodları için tek başınıza hareket etmeyin. Kodlar yüksek seviyeli Scorchbeastler tarafından korunuyor.
- ◆ Yaratıklardan düşen kodları kullanıp cargobotlarla kendinize kargo düşürebilirsiniz. Her kargo, oyuncuya özel olduğu için bir başkası tarafından çalınma ihtimali olmuyor.
- ◆ Overseer ve Responders görevleri ilk başta hızlı seviye almanız ve iyi ekipman bulmanızı yardımcı oluyor. Boş dolaşmak yerine bunlara odaklanabilirsiniz.
- ◆ Tek başına oynamak eğlenceli fakat birkaç kişi ile oluşturacağınız partilerde daha fazla keyif almanız olası.
- ◆ Başlarda eventlerden uzak durun. Çok fazla ekipman harcayabilirsiniz. Kazandığınız ödüllerin hiçbir anlamı olmaz. Ayrıca Public Workshop adı ve rilen özel çalışma alanları, korunmak için özel gayret gerektiriyor. Bunlardan da en başta uzak durabilirsiniz.



ise kartları dilediğiniz gibi değiştirebilmeniz. Tek başınıza oynarken, buna bonus sağlayan kartları Charisma kısmına koyn. Baktınız arkadaşlarınız oyuna girdi, hemen kartları takıma dayalı bonuslar sağlayan kartları değiştirin. Bu oyuncu dostu bir sistem olabilir ama bunu kalkıp da bana rol yapma unsuru diye tanıtmasınlar. Komik kaçıyor. Bu bildiğiniz Diablo, Warcraft gibi oyunlarda "item set" ya da "talent set" sıfırlamak gibi bir durum. O an işime ne geliyorsa, hooop hemen değiştirmeme imkan sağlıyor.

Radyasyon En İyi Arkadaşlarla Paylaşılır
İlk görevlerimizi aldık, belli bir süre boyunca hayatı kalmayı da başardık, kampımızı da kurduk. Buraya kadar sabrettiyseniz gerçekten de helal olsun. Ben oyunun ilk birkaç saat boyunca ne yapmam gerektiğini anlamaya çalışmış, sonraki birkaç "gün" boyunca da oyunda beni yakalayacak unsurların peşinde dolaşmıştır. Henüz oyunda, "işte bu kısım süper olmuş" diyebileceğim bir olay olmadı. Bu noktadan sonra Fallout 76'yi en iyi deneyimleyebileceğiniz kısım, online kısmı. Oyunun zaten en başında online yapılmasının amacı başka oyuncularla karşılaşabilmek ya da arkadaşlarınızla maceralara çıkabilmekti. Burada araya gireceğim çünkü Bethesda'nın o iddialı laflarını yine suratlarına çarpmak istiyorum. Oyunu online olarak arkadaşlarıyla oynamak istiyorum fakat Bethesda Launcher, halen o

kadar başarısız bir platform ki bunu yapmakta güçlük çekiyorum. Arkadaş listeme eklediğim isimler oyunun ikinci gününde ortadan kayboldu. Hata bizden kaynaklıdır diye düşünerek yaklaşık iki saatimi çözüm arayarak geçirdik. Sonuçta her oyuna girişinizde server da değişiyor. Arkadaşınızla aynı servera düşmeniz pek olası değil. Social kısmından arkadaşınızı seçip ekle ya da dünyaya katıl seçeneğine basmanız gerekiyor. Onu göremedikten sonra bu oyunu arkadaşlarımla nasıl deneyimleyebileceğim acaba?

Bu sorundan sadece ben değil, birçok oyuncu da mustaripmiş. Quake Champions ilk duyurduğunda bu sorun da ortaya çıkmış. Nedense Bethesda bunca zamana karşılık bir çözüm bulabilmiş değil. Bir anda arkadaş listeniz ortadan kayboluyor ve tekrar eklemek isteseniz de ekleyemiyorsunuz. Çözüm olarsa, Bethesda adminleri tarafından önerilen şaka gibi bir açıklama var. Bir başka oyuncudan rica edip bizi ve arkadaşımıza listesine ekleyip parti kurması gerekiyormuş. Bunu bana bir oyundaki bir oyuncu teklif etse, gerçekten güler geçerim. Hile yapmaya ya da beni katakulliye getirmeye çalıştığını düşünürüm. Ya, bu kadar acınası bir açıklama yapılabılır mı gerçekten? Neyse arkadaşlarınızla bir şekilde buluşunuz diyelim. Bundan sonra yapabileceğiniz belli başlı şeyler var. Öncelikle ortak bir kamp yapabilirsiniz. Güvenli ve geniş bir alan seçip kendi keyfinize göre bir kamp dizayn etmeniz müm-



kün. Ayrıca Event adı verilen bazı ufak olaylara dahil olabilirsiniz. Bunlar belirli süreler boyunca haritada ortaya çıkan topluluk görevleri. Bu görevler genelde onlara yaratığı öldürmeye odaklı. Eğer başarılı olursanız yığınla ödüle sahip oluyorsunuz.

Bu Event kısmı için de diyeceğim bir çift sözüm var elbette. Göreve dahil olmayı seçip seçmemek sizin elinizde değil. Bölgeden geçerken event patladı diyelim. Size katılmak istedığınızı sormuyor. Anında sizi de içine çekip kaçamayaçağınız bir durumun ortasında bırakıyor. Ben belki başka bir görev peşindeyim. Belki de çok az mühimmatım ve canım var. Oraya kadar kaça kaça gelmişim. Beni niye zorla bu topluluk görevine sokuyorsun. Ne bileyim, bir onay ekranı falan getirsemış ya.

Fallout 76, denildiği üzere online olarak keyif alabilecek bir oyun. Hayatta kalma unsuru üzerinde bas bas bağırıyorlar fakat o kısım hiç de zorlayıcı değil. Beni bir an olsun hiç zorlamadı. Mermim bittiğinde, kolayca mermi buldum. Suyum bittiğinde radyasyonlu su içtim ama sonrasında elimdeki radawayları kullandım. Parti olarak saldırdığım yaratıkları kolayca alt etmekte bahsetmiyorum bile. Şimdi size sorum şu: Önümüzde içi boşaltılmış bir Fallout mahlukatıyla, server sorunları olan, FPS düşüşleri yaşayan bir oyunda mı vakit geçirmek istersiniz, yoksa arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz başka hayatı kalma oyunlarını mı tercih edersiniz?

Piyasada bu kadar çok hayatı kalma oyunu varken, insanların Fallout 76'yi tercih etmelerini sadece markanın ismi sağlayabilir. Türe yeni bir şey ne yazık ki katmıyor, bunu başaramıyor. Fark ettiyseniz hayatı kalma oyunlarının da popülerliği giderek azalıyor. Birkaç yıl öncesinin en popüler oyun türüken, şimdilerde biraz daha geri planda kaldı. Oyun geliştiricileri de sadece bu tür üzerine odaklanmış oyunlar değil, başka türlerden esinlenerek harman bir şeyler oluşturmaya çalışıyor. Bethesda, Fallout 4 zamanında oyuncuların online oyun isteğine biraz geç cevap vermiş gibi duruyor. Oyunu hayatı kalma değil de Battle Royale yapalar, inanın bu kadar şaşırmazdım. Firma içerisinde bir kişi çıkıp da "Arkadaşlar, sadece hayatı kalma kısmını açık dünya ile sunamayız. Başka bir şeyler de eklemeliyiz" diyememiş mi?

Açık Olamayan Dünya

Bu kısımda yine Bethesda'ya biraz giydirece-

ğim çünkü açık dünya konseptini yapamamışlar. Şaşırınız değil mi? Bugüne kadar yaptığı tüm oyunlarda açık dünya konusunda akademik makalelere konu olan Bethesda, ne yazık ki çağın gerisinde kalmış.

Sorun dünyanın çok büyük ve çok boş olmasından kaynaklanıyor. Sen dünyayı bu kadar büyük yapıp içine yaşayan bir çevre koymazsan olmaz. NPC koymayarak en büyük hatayı burada yapmışlar. NPC olmayınca, şehirler, kasabalar anlamsız olmuş. Yol kenarına yerleştirilen iki üç bina ya da çayır çimen, orman arasındaki ufak kulübeler dünyayı dolduran öğeler değil artık. Civarda dolaşan düşmanlar, yaratıklar ya da robotlar da zaten bulunması gereken öğeler. Bunlar var diye dünyayı dolu mu görmem gerekiyor?

Geçtiğimiz ayın en çok konuşulan iki oyununu ele alalım. Red Read Redemption 2 ve Assassin's Creed: Odyssey oyunları, rol yapma türünü merkezlerine koymalar da açık dün-



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 60 / 117
1080p, Ultra - High

Bethesda'nın Creation Engine'i neredeyse 15 yaşında ve zaman içinde geliştirilirse de bir sanat eseri olduğu söylenemez. Grafiksel açıdan zayıf kalan ve optimizasyon konusunda da güncellerini yakalamakta zorlanan bu motor betanın ilk günlerinde oyuncuların yere bakarak daha hızlı hareket etmesine yol açan bir bug yüzünden Bethesda tarafından 60fps ile kısıtlandırıldı.

Bizim test bilgisayarımız gibi 120Hz ve üst ekrana sahip oyuncuların kafasını attıran bu durumun geçici çözüm yolu ise tipki Fallout

4'te olduğu gibi oyuncunun konfigürasyon dosyasına (Fallout76Prefs.ini) müdahale etmek ve NVidia Control Center'dan VSync'i kapatmak. Bu şekilde ideal FPS değerine rahatça ulaşmış olsak da bazı stuttering problemleri ve FPS Drop'lar yaşadığımızı birtelim. Bethesda'nın yapacak çok işi var.



yayla birlikte harmanlamayı başarmışlar. Yaşayan, dinamik ve dinç bir dünya var. RDR2'nin ilk saatlerde en çok eleştirilen kısmı fast travel özelliği olmamasıydı, oysa ki hikaye ilerledikçe defter-i kebir –ledger- üzerinden açılabiliyordu ama zaten Rockstar da oyuncuların gezmesini istiyor. Dünyayı büyük tutup içini boş bırakmışlar. Manzaraya bakarak saatlerce vakit harcayabilirsiniz. Avcılık, balıkçılık gibi ufak görevler ya da domino, poker gibi oyunlarla bile saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Açık dünya demek artık kocaman bir harita yapmak değil. Ona hız kazandırmak önemli. Karşınıza çıkabilecek rastgele olaylar, sizi asıl amacınızdan sapıtmıyor bunu yaparken de o kadar hissettiyor ki keyifle geçirdiğiniz vaktiniz oluyor.

Fallout 76 bu dinamik kısmı, radyo sinyalleri ve eventlerle yapmaya çalışmış. Çalışmış diyorum çünkü bunlar yeterli değil. Craft kısmına daha çok yöneltmenizi istiyor ama o da Fallout 4'te kullanılan yapının aynısı olarak karşımıza çıkıyor. Açıkçası ben bir oyuncu olarak Bethesda'nın Fallout 4'te yaptığı hatalardan ders çıkarmasını bekledim. Craft sistemi Fallout 4'ün en beğendiğim yanıdı. Bunu alıp hiçがらşmadan birebir Fallout 76'ya koyunca benim için hiçbir özelliği kalmıyor. Etraftan parça topla, o parçaları al eşya yap sonra bunu tekrarla. O kadar keyifsiz ve tatsız bir süreç oluyor ki yapmak istemiyorsunuz. RDR2, craft mekanlığını oyunun temeline koymadan sizi bunu yapmaya yönlüyor. Rockstar Games'i bu konuda alkışlamak gerekiyor. Dünya yaratma konusunda eline su dökebilecek çok az firma var ve artık onlardan biri Bethesda değil.

Bethesda Neden Böyle Yaptı

Yazının başında Bethesda'nın neden bu işe girdiğini sorgulamışım. Adım adım bunu anlatmaya çalışacağım.

Oyunculuk son birkaç yılda değişimeye başladı. Özellikle mobil arenada inanılmaz paralar dönüyor. Mobil oyun dünyasının önumüzdeki birkaç yıl içerisinde daha da büyüyeceği bekleniyor. Hal böyle olunca mobil oyunlarda tutan formülü, standart oyunlara taşımak isteyen firmalar da oldu. Bunu EA ilk yapmaya başladığında göze batmıyordu. Star Wars: Battlefront II'de sadece gerçek parayla açılabilen ve önemli katkılardan sağlayan eşyalar veren sandıklar gündeme bomba gibi düşmüştü. Dünyanın sayılı büyük firmalarından biri olan EA, oyuncuları dinleyip geri adım atmayı da bildi. Ubisoft ise benzer durumu kendi büyük markalarında yapmaya çalışıyor. Bunu o kadar sakin bir şekilde ilerletiyor ki oyuncular bu değişiklikten rahatsız olmuş değil. Son olarak vereceğim bir örnek ise Blizzard firması. Bilgisayar oyuncularıyla yılarda oyuncuların gönülünde taht kurulan firma, yavaştan mobil arenaya yönelik çalışmalarla bulunuyor. Hearthstone ile başlayan macera Diablo'nun yeni oyunuyla devam edecek. Kim bilir belki ilerde sadece mobil platformlarda oynanabilecek Blizzard oyunları bile görebiliriz.

Değişen dünyaya ayak uydurmak başka, bundan fayda sağlamak ve oyuncuya aptal yerine koymak başka bir durum. Bethesda, mobil formülü standart oyunlara taşımayı planlıyor. Birkaç yıl önce mod desteginin sadece resmi kanallardan verilmesini vurgulayan Bethesda, bir kredi sistemi oluşturmuştu.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Holoteyp dinleyerek, cekirdek çitler gibi canavar avlıyor ve sağda solda bulduğumuz tüm ekipmanı loot ediyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Artık oyuna daha az vakit ayırır olyorsunuz. 50 level üstüne rahatlıkla ulaşmış olmalısınız. Hatta Scorchbeast Queen öldürüp nükleer bomba bile atmış olabilirsiniz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Yüksek ihtimalle böyle bir oyunun varlığın unutturucu. İlginizi çeken başka bir oyunla oynuyorsunuz. İnternette "Fallout 76, yanlışlıkla oyuncuya gerçek hayatı sildi" gibi bir haber görebilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Etrafta boş boş dolaşıp ekipman topluyor, canavarla mücadele ediyorsunuz.

%20 Kamp işleriyle uğraşıyorsunuz. %20 Oyunun sunduğu bug festivalini izliyorsunuz.

%10 Topladığınız tüm parçaları çalışma masalarına döküp silah tamir ediyorsunuz.



ARTI

+ Aslında çok iyi bir tarafı yok. Birkaç arkadaşınızla birkaç saat içi vakit geçirebilirsiniz.

EKSİ

- Çağdaş grafik motoru

- Boş dünya

- Rol yapma unsurunun olmaması

- Atomic Shop'ın genel anlamda sadece kozmetik eşyalar satması

- Server, FPS ve Bethesda Social sorunları

- Geçmiş Fallout hikayelerinin görmezden gelinmesi

- Hikaye anlamda hiçbir şey anlatmaması

- Türe hiçbir katkısı yok

SON KARAR

Serinin ağırlığını taşıyamayan, vadettiği hemen hiçbir şeyi yerine getiremeyen, bugları buradan köye kadar uzanan feci bir oyun olarak karşımıza çıktı Fallout 76. Satın alma kararı vermek için ilerleyen aylardaki gelişim eğrisine dikkat kesilmek şart.



Gerçek para ile satın aldığınız kredilerle bu modları indirebiliyordunuz. Şimdiye Fallout 76'da benzer bir sistem kullanmak istiyorlar. Oyunda günlük, haftalık ve genel dünya challangelar bulunuyor. Yaptığınız her görev için belli oranda Atomic Points olarak adlandırılan para birimi kazanıyorsunuz. Bethesda Launcher ve oyun içerisinde ulaşabileceğiniz Atomic Shop üzerinden bu birimi harcayarak kozmetik eşya satın almanız mümkün. Şimdi ne demek istediğimi anlayabildiniz mi? Oyuncuların yaşadıklarını paylaşması için sunulan Photo Mode, sanıldığına aksine çok kısıtlı. Atomic Points ile karakterinize mimik, poz, fotoğraf çerçevesi gibi anlamsız kozmetik ürünler satın alabiliyorsunuz. Aynı yerden zırh ya da kamp için gerekli aletleri de almanız mümkün. Genele baktığınızda sadece kozmetik ürünler satıyor olması, beni bir hayli düşündürdü.

Bethesda bu para kazanma durumunu başka bir oyunla yapabilirdi. Bunun yerine birkaç yıl önce oyuncuların online isteğini yerine getiriyor gibi davranışını içi boşaltılmış bir Fallout oyunuyla karşımıza çıktılar.

Bu açıdan bakıldığında Fallout 76 bir Fallout oyunu değil. Kendi geçmişine saygı göstermeyen, eğlence ve dinamizm sunamayan bir

garabet. Koca dünyada oyuncuya sunulan içerikleri olduğunu kabul ediyorum. Yine de çağın gerisinde kalmış oynamanabilirlik yüzünden oyunun keyifli yönleri kapatılmış. Rol yapma unsuru yok, hikaye anlatıcılığı yok, yaşayan bir dünya yok. Oyunun ilgi çekici kısımları yıllardır başka oyunlarda zaten sunulan içerikler. Ben sadece Fallout ismine kanıp insanların bu dünyaya adım atmasını istemiyorum.

Açı ama gerçek şu, bu oyun hiç ama hiç olmuş. Vereceğim puan yüzünden sert eleştiri alacağımı da düşünüyorum. "Fallout manyağı, oyuna az puan vermiş" diyebilirsiniz. Ama zaten en başında bu oyunu senin benim gibi Fallout manyakları için yapmadılar mı? Ben oyunda görmek istediklerime ulaşamıyorsam, yaşadığım tecrübe bana keyif vermiyorsa bu ne kadar Fallout olabilir ki?

Siz bu yazıyı okurken, oyun için büyük bir güncelleme paketi sunulmuş olacak. Yaşanan teknik aksaklıkları düzeltmeye amaçlayan bu güncelleme oyuna biraz daha hız katabilir. Sanıyorum birkaç ay içerisinde oyuna dönenşel içerikler de eklenecek. Bethesda, Fallout 76'ya sonsuza kadar destek vereceğini açıklamış olsa da, artık buna da pek güvenemiyorum. ♦ Özay Şen





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım IO Interactive **Dağıtım** Warner Bros **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** hitman.com

HITMAN 2



En sevdigimiz kel, ikinci sezonda yine işinin başında!

Hitman serisinin son oyunu HITMAN 2'de bizleri "dünyayı silahın yap" sloganı, Ajan 47'nin kel kafası, mavi gözleri ve ölümcül karizması karşılıyor. Hatırlayacağınız gibi ilk defa 2000 yılında hayatımıza giren seri, 2006 yılında birçok oyuncunun hala en iyi Hitman oyunu olarak gördüğü Hitman: Blood Money'den sonra uzun bir süre sessiz kalmayı tercih etmişti. 2012 yılında bu sessizliği bozan Hitman: Absolution'in ardından da kendini sıfırlayarak HITMAN halini aldı. Telltale'in bölümlük maceralarından etkilenen seri her ay yeni bir bölümle oyuncuların karşısına çıkarak altı ay boyunca oynandı. Bu tercih her ne kadar oyuncuların tepkisini çekmiş olsa da, hem yeni bölümler hem de etkinliklerle oyun uzun bir süre gündemde kalmayı başardı. Dahası, şehir tasarımları ve "Fırsatlar" adı altındaki bölüm içi görevler oyunu serinin önceki oyunlarından iyi anlamda ayırmıştı.

Öldürmenin 1001 yolu!

Baştan söylemek gerekirse HITMAN 2 ilk oyununda iyi olan her şeyin korunduğu ve oynamışa birkaç ufak yeniliğin eklendiği; oyunun yeni bölgelere sahip ikinci sezonu olmuş. HITMAN 2'nin hemen ilk oyundaki olayların ardından yaşananları anlatması da bu görüşümüzü destekliyor.

İlk oyunda yaşananların ardından "Gölge Müşteri" hem ICA'ın hem de Ajan 47'nin kara

listesinde yer almayı başarıyor. Oyunun ilk bölümünde Ajan 47 ile Gölge Müşteri'nin yardımcılarından Alma Reynard'ın Yeni Zelanda'nın okyanus kıyısındaki Hawke Körfezi bölgesindeki boş durumda olan evine giriyoruz. Serinin bir önceki oyununu oynamayan oyuncular için öğretmen olarak düşünülen bu bölüm, diğer bölümlerin aksine bizlere çok fazla seçenek sunmuyor. Bu evde Gölge Müşteri'nin bir sonraki planlarına dair ipuçları ararken, Alma Reynard'ın korumalarıyla birlikte eve gelmesiyle bizlere ilk suikast fırsatı doğuyor. Bu kısıtlı öğretmen bölümdeki suikast için bile birkaç farklı

yolun yer olması oyunun kalانı için güzel bir ipucu vermektedir.

İlk bölümün ardından oyunun hikâyesinin Hollywood'un klişe ajan filmlerini aratmayacağını fark ediyorsunuz. Providence'ın ICA'ı ve Ajan 47'i, Gölge Müşteri'yi ve onun militanlarını ortadan kaldırmakla görevlendirmesiyle oyun bizlere dünyanın dört bir yanını ziyaret etme fırsatı sunuyor. Kişi kendini hissettirmeye başladığı şu günlerde, Ajan 47 yazılıkları çekerek Miami'deki Küresel Yenilik Yarışı'nın düzenlendiği alana gidiyor mesela. Burada bir büyük teknoloji firması olan Kronstadt'ın





sahibi ve diğeri de onun yarışlarında yarışan kızı olmak üzere iki hedefimiz bulunuyor. Oyunda ilk defa bu bölümün başlangıcıyla birlikte "Görev Hikâyesi" ile tanışıyoruz. Nedir bu görev hikâyesi dersek, ilk oyunda yer alan "Fırsatlar"ın yeni oyundaki karşılığı diyebiliriz. Bize bulunduğumuz bölgedeki olaylar hakkında fikir sahibi olmamızı sağlayan bu hikâyeler, onları takip ettiğimiz takdirde hedeflerimize düzenleyebileceğimiz bir suikast seçeneğine dönüşüyor. Örneğin Miami'deki yarış alanında gezerken Kronstadt'ın yarış takımının pit ekibinden birinin telefonda konuşmasına denk geliyoruz. Bu adamin konuşmasını dinlediğimizde çalışanların sayıca az olduğunu ve ekibe yeni birinin katılacağını öğreniyoruz. Sonrasında bu şanssız arkadaşı portatif tuvaletlerin oraya kadar takip edip sessizce boğabiliyor ve bu sayede onun kıyafetlerini giyerek kendimizi pit ekibine yeni çocuk olarak tanıtabiliriz. Hedefimizdeki yarışçı pite girdiğindeyse envanterimizdeki malzemeler doğrultusunda benzin deposuna şeker koymak, tekerlerinin civatalarını gevşek bırakmak ya da aracına patlayıcı yerleştirmek gibi ölümyle sonuçlanabilecek seçeneklerden birini seçebiliriz. Bunun dışında başta bahsettiğimiz şanssız arkadaşın başka bir gün ölmesi için bugün yaşamasına izin verip, yarış esnasında ya da yarıştan sonra hedefimizi öldürbileceğimiz diğer yollara da yönelebiliriz. Bu yollar için bölgede toplayabileceğimiz onlarca malzeme, kendimizi gizleyebileceğimiz en az yarım düzine kıyafet ve bir o kadar da takip edebileceğimiz görev hikâyesi bulunuyor.

Peki yenilikler?

İlk oyuncun aksine oyuncun başlangıcında sınırlı sayıdaki görev hikâyesini takip etmek için seçebileceğimiz gibi, ilk oyundaki gibi sabırla

çevremizi dinleyerek de bu hikâyelere erişebiliyoruz. Ne yazık ki, bütün görev hikâyeleri aynı derecede tutarlı değil. Miami'den sonra gideceğimiz şehirler olan Kolombiya'daki Santa Fortuna ve Hindistan'daki Mumbai, Ajan 47'nin gerek ten renginden gerek göz renginden ötürü kolayca kılık değiştirebileceği bölgeler değil.

Buna rağmen çok ilginç tepkilerle karşılaşabiliyoruz. Mesela görev hikâyelerinden biri eski bir tren garında onlarda çete üyesi tarafından korunan yer altı kraliçesinin yanına gitmek için, kraliçenin çağrıldığı yerel bir terzinin kılığına girmenin iyi bir fikir olduğunu söylüyor. Kara saçlı, kara gözlü ve kavruk tenli yerel terzinin kıyafetlerini, kumaslarını ve mezurasını bir şekilde ele geçiren Ajan 47 soluğu tren garında aldığımda kimse aklını kaçırmıyor. Kraliçe de daha önce çağrıldığı yerel terzinin Hintli olduğunu unutmuş olacak ki

Ajan 47 ile yalnız kalarak kıyafet yerine kefen için ölçü veriyor. Nüfus yoğunluğunun yüksek olduğu şehirlerden biri olan Mumbai, oyuna o kadar güzel aktarılmış ki, Assassin's Creed Unity'de olduğu gibi kalabalıklara şasılmamak mümkün değil.

Oynanıştaki diğer yenilikler de, her ne kadar son zamanlarda çizgisinin dışına çıkmış olsa da bir diğer suikastçılık oyunu olan Assassin's Creed serisinden geliyor; vejetasyona saklanmak ve kalabalığa karışmak. Bu iki yenilik oynanışta büyük bir fark yaratmasa da Mumbai'da kalabalığa karışmak oldukça eğlenceli oluyor. Oyunun ana hikâyesi beş farklı bölümden ve "Professional" seviyesinde bölüm başına iki saatten on saat civarında sürüyor. Bütün görev hikâyelerini denemek, yeni ekipmanları kullanmak ve farklı başarımları açmak için bu sürenin üzerine rahatlıkla çıkılabilir. Ayrıca, ilk oyunu bölümünün tamamlanmasından sonra bile canlı tutan oyuncu modu "Zor Hedefler" in de HITMAN

Yeni hedef: Sean Bean!

Goldeneye, Equilibrium ve Game of Thrones derken Sean Bean'in ölmemiği yer kaldır mı diye düşünenler için, Gondor'un Oğlu Boromir bu kez de HITMAN 2'ye konuk oluyor. 20 Kasım'dan itibaren iki hafta boyunca sürecek etkinlikte, eski bir MI5 agası rolündeki Sean Bean'ı öldürmek için kollarımızı sıvamamız gerekiyor.



Ajan 47 ile yalnız kalarak kıyafet yerine kefen için ölçü veriyor.

Nüfus yoğunluğunun yüksek olduğu şehirlerden biri olan Mumbai, oyuna o kadar güzel aktarılmış ki, Assassin's Creed Unity'de olduğu gibi kalabalıklara şasılmamak mümkün değil.

Oynanıştaki diğer yenilikler de, her ne kadar son zamanlarda çizgisinin dışına çıkmış olsa da bir diğer suikastçılık

oyunu olan Assassin's Creed serisinden geliyor; vejetasyona saklanmak ve kalabalığa karışmak. Bu iki yenilik oynanışta büyük bir fark yaratmasa da Mumbai'da kalabalığa karışmak oldukça eğlenceli oluyor. Oyunun ana hikâyesi beş farklı bölümden ve "Professional" seviyesinde bölüm başına iki saatten on saat civarında sürüyor. Bütün görev hikâyelerini denemek, yeni ekipmanları kullanmak ve farklı başarımları açmak için bu sürenin üzerine rahatlıkla çıkılabilir. Ayrıca, ilk oyunu bölümünün tamamlanmasından sonra bile canlı tutan oyuncu modu "Zor Hedefler" in de HITMAN

2'deki diğer yeni oyun modlarından tek kişilik ve kooperatif oynanabilen Sniper Assassin ve diğer oyunculara karşı oynadığımız Ghost Mode'un yanında yer aldığı görüyoruz. İlk modda The Last Yardbird isimli bölümde bir malikaneyi uzaktan görev noktadan keskin nişancı tüfeğimizle hedefleri vurmaya çalışıyoruz. Çok oyunculu olan ikinci modda ise bir başka Ajan ile anlık hedeflerin peşinden koşarak, hedefi rakibimden önce öldürmeye çalışıyoruz. Bütün bu oyun modlarına ek ekstradan Legacy Pack adı altındaki indirilebilir içeriği satın alarak, ilk oyundaki bütün görevlere ve bölgelere HITMAN 2 içerisinde de erişebiliyoruz. Son söz gelmeden önce oyunun zorluk seviyesinde en yukarıdaki girdisi olan "Master" zorluk seviyesinin, oyuncuya zorlamaktan çok yapay zekâsının açıklarını kapatmak için kullanıldığını söyleyelim. Adım başına yerleştirilen güvenlik kameraları ve karakter sayıları nedeniyle büyük sıkıntılar yaşanabiliyor. Ne yazık ki, bu zorluk seviyesi de atılan bozuk paralara kanarak diğer arkadaşları gibi ölümüne giden karakterlerin uyanmasına izin vermiyor.

Serinin ilk oyuncunu oynamamış oyuncular için en az 10 puan daha değerli olan HITMAN 2'yi, hem yeni oyunculara hem de ilk oyunun tadi damادında kalanlara tavsiye ediyoruz.

♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI İlk oyunda güzel olan her şeyin korunması, dolu dolu içerik barındırması, klişe de olsa merak uyandıran hikâyesi, uygun fiyatı

EKSİ İlk oyuncun üzerine çok fazla yenilik barındırmaması, bazı hikâye görevlerinin mantiksız olması, yapay zekânın çok zeki olmaması



Yapım Cyanide Studio **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.callofcthulhu-game.com

Call of Cthulhu The Official Video Game

İnsan gerçekten aklını kaçırdığını düşünebilir mi? Kim bilir?

Call of Cthulhu'yu çok sevdiğim doğrudur. Warhammer'ı çok sevdiğim de doğrudur. Fakat şu bir gerçek ki her yanımız bu başlıklara sahip oyunlarla doldu, farkında misin en beğendiğim okur? Her geçen gün daha fazla Cthulhu ve Warhammer oyunu üretiliyor ve bunu durduramıyoruz! Neden mi? Çünkü çok güzeller de ondan! Tabii her firma Cthulhu temasına farklı bir yaklaşımda bulunmak istiyor ama ne yapsalar da ortaya farklı bir şey çıkartamıyorlar zira bu dünya çok karanlık! Yine de kendisine has karanlık örtüsü sayesinde, benzeri tüm temalar- dan farklılık gösterebiliyor ki sanıyorum Cthulhu'yu diğerlerinden ayıran şeylerin başında da işte bu özgünlük yer alıyor. Her Cthulhu yazma başlarken söylediğim bir şeyi

tekrar etmek istiyorum: En sevdigim ponçık okular, lütfen Cthulhu okuyun, okutturun! İnanın çok şey kaçırırsınız. Hatta romanlarını okumadan önce Lovecraft hakkında bir araştırma yapın. 20. Yüzyıl'ın belki de en önemli yazarlarından birisi olan Lovecraft'ın hayatı bile birazdan oynayacağınız oyunlar hakkında size çok farklı hisler uyandıracaktır. Şimdi buyurun gelin, Sinking City çıkmadan önce heyecanla beklediğim Call of Cthulhu: The Official Video Game'in önünden girip, arkasından çıkalım!

Hikaye

Burada kaç kişi 1981 yılını hatırlıyor bilmiyorum ama o zamanlar çıkışmış olan bir Cthulhu rol yapma oyunu vardı. İşte bu oyun, yıllar

evvel üretilmiş olan aynı isimdeki oyunun farklı bir adaptasyonu diyebilirim. Her Cthulhu oyununda olduğu gibi yine kuvvetli bir senaryo akışı ve anlatım söz konusu. Hikâyemiz, Edward Pierce isimli savaş emekçileri özel detektifin peşine düştüğü bir vakayı çözmeye çalışmasını anlatıyor. Halihazırda varoluşsal sorunlar yaşayan Edward'ın birazdan içeresine gireceği maceradan pek tabii haberi yok... Olaylar 1924 yılı Boston'unda geçiyor. Bir yandan kendisini toparlamaya çalışan karakterimiz, uzun süredir yaşanan büyük buhran nedeniyle yeterince iş bulmadığı bir anda, karşısına gizemli bir yangında ölen Hawkins isimli ailenin neden ve gerçekten ne sebepten olduğunu bulmasını isteyen bir talep ile karşılaşıyor. Elinde tek bilgi olarak deli bir annenin çizdiği bir resim ile yola koylan Edward, Boston yakınlarındaki Darkwater isimli adaya doğru yola çıkarıyor. Buradan sonrasıya biraz, ehm nasıl söylesem; karanlık!

Efendim oyunumuz ilk olarak 2014 yılında

THE CASE PIERCE DARKWATER CLUES INVENTORY

INHABITANTS PLACES OCCULT

James Fitzroy

AGE: 45
OCCUPATION: Captain

James Fitzroy is the captain of the Charybdis, the only boat that still sails between Darkwater and Boston. His base is the harbormaster's office, from where he misses nothing that happens on the island. The inhabitants of Darkwater respect him; the bootleggers despise him.

He offered to help me in my investigation.

BACK NAV. MAIN MENU SUB MENUS





Diyaloglar sayesinde birçok yeni bilgi öğrenmek mümkün



duyuruldu. O dönemler yapımcı koltuğunda Frogwares isimli firma oturmaktaydı ama yaşanan bir dizi sıkıntından sonra tüm proje askiya alındı. İki yıl kadar kendisinden ses alamadığımız Call of Cthulhu, nitekim 2016 yılında projeyi devralan Cyanide ekibi sayesinde bugünlere kadar gelebildi. Oyunu genel olarak açıklamak gereksiz, yarı açık dünya modeline sahip, RPG ögeleriyle bezemmiş bir polisiye macera oyunu diyebilirim. (Bu da nasıl bir oyun türüse arkadaş...) İşin ilginç yanı, oyun her ne kadar Unreal Engine 4 ile üretilmiş olsa da beni bir türlü görsel açıdan kendisine çekemedi. Tamam, atmosfer ve seslendirme gayet kaliteli ama o grafikler nedense beni beş altı yıl geriye götürdü ve bir daha geri getiremedi. Animasyonların zayıflığı yüzünden neredeyse tüm NPC'ler oyundan atılmış kutular gibi gözüküyor. Nedendir bilinmez ama sanki işin grafik kısmıyla çok da uğraşmamışlar gibi geldi bana. Hayır, sürekli karanlık bir atmosferde ilerlesek belki kurtarırlardı ama oyun uzun bir süre açık alanda geçiyor ve grafikler daha da göze batar hale geliyor.

Kendimizi Darkwater adasında attığımız andan itibaren müfettiş kılığımıza bürünyoruz. Etrafta olan bazı olaylar var ve Hawkins ailesinin evine gidinceye kadar farklı karakterle tanışıp, adanın atmosferini genel olarak soluyoruz. Karşımıza çıkan NPC'lerle farklı şekillerde diyalog kurmak mümkün. Bazı diyaloglar "kilitli" gözükse de yapacağımız konuşmanın gidişatına göre bu başlıklar da açıp, konuyu farklı şekillerde değerlendirebiliyor, farklı bilgiler elde edebiliyoruz. Konuşma ve bilgi alma bu oyunda önemli bir yer tutuyor. Benzeri şekilde etraftaki bulguları takip etmenin de rolü büyük. Tabii bu gibi hareketleri yapabilmek için öncelikle karakterimizi belirli konularda geliştirmemiz gerekmekte. Bu noktada da devreye RPG mekanikleri giriyor. Toplamda yedi adet geliştirilebilir yeteneğimiz mevcut. Bu başlıklar Investigation, Psychology, Spot

Hidden, Eloquence, Strength, Medicine ve Occultism olarak bölünmüş durumda. Her birisinin toplamda beş seviyesi bulunuyor ve seviye atlamak için CP yani, Character Point denilen puanlardan toplamamız gerekiyor. Nitekim Medicine ve Occultism yeteneklerimiz, sadece oyun içerisinde bulduğumuz objeler, yerler ve kanıtlarla geliştirilebiliyor. Yeteneklerimiz gelişikçe, oyun içerisindeki etkileşimimizde gözle görülür oranda değişiyor. Etrafta bulunmayı bekleyen onlarca farklı obje ve çözülmeyi bekleyen birçok bulmaca yer alıyor. Bu sebepten içerisinde daldığımız her yeri iyice aramakta fayda var.

Dibe doğru

Günün sonunda bu bir Cthulhu oyunu ve bir şekilde bazı ayinler ve bu etkinliklere dahil olan tarikatlar olacak. Uzun süren araştırmamızın sonucunda nihayet kendimizi bir mağarada buluyoruz ve olduğu iddia edilen evin sahibi roluındaki şahıs, gayet canlı bir şekilde karşımıza çıkıyor; tabii olması gerekenden fazla kolu ve ölmeyi reddeden bünyesi ile. Zaten olaylar da aslında bu noktadan sonra başlıyor. Artık yapmamız gereken, yeteneklerimiz doğrultusunda kendimizi bu fantastik yaratıklar ve tarikat üyelerinden saklayarak, gerçekten ne olduğunu bulmak. Genelde karanlık noktalarda, elde çakmak ya da gaz lambası ile gezerek hayatı aydınlatmaya çalışıksa da benim Cthulhu temasında aradığım gerginlikten bu oyunda ne yazık ki eser yok en beğendiğim okur. Daha evvel de bahsettiğim üzere, bir defa grafikler çöp suyu; yani nasıl oldu da bu kadar geride kalabildiler gerçekten anlamıyorum. Bu sebepten de atmosfer ne yazık ki olması gerekenden çok uzakta. Animasyonlar bir dram, yapay zekâ zaten bambaşka bir sıkıntı. Karakterimin arada sırada delirmesi ve kontrolünü kaybetmesi tam da aradığımız şey gibi dursa da aslında Cthulhu dünyasının anlatmaya çalıştığı "delilken" çok daha alakasız kalmış diyebilirim. Bir diğer sıkıntı da RPG unsurlarının

neredeyse hiçbir şekilde oyuna etki etmiyor olması. Hani ediyorsa da oyuncu bunu hiçbir şekilde anlamıyor. Misal, Strength yeteneğimi geliştirmedim ancak neyi yapmadığımı dair hiçbir fikrim yok. Keşke yapımcı ekip RPG temalarının kullanımını oyundan görünür şekilde yedirseymiş. Ayrıca diyaloglara da keşke daha fazla önem verilseydi demeden edemiyorum. Anlatılacak, söylenecek çok şey varken, birçok konu üzerinden resmen öylesine geçiliip gidiliyor. Daha derin konuşmalar ile hikaye bambaşka noktalara çekilebilirdi.. Anlayacağınız büyük bir Cthulhu hayranı olarak karşıma çıkan oyundan pek de beklediğimi aldığım söylenemez. Sadece hikaye peşinde koşarım, tema bana yeter, Cthulhu olsun kemikten olsun diyorsanız tabii ki bir bakın derim ama atmosfer ve derin hikaye peşinde koşan takipçiler için kötü bir deneyim olacağını net bir şekilde belirtmek isterim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Cthulhu teması, iyi işlenmiş hikaye

EKSİ Zayıf grafik ve animasyonlar, Cthulhu atmosferinden uzak kalması, RPG elementlerinin yeterince kullanılmaması



Yapım Byking Inc. **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** PC, PS4, XONE, Switch **Platform** Aksiyon, Dövüş **Web** bandainamcoent.com/games/my-hero-ones-justice

My Hero One's Justice

En güçlü kahraman olmak için neleri feda etmeye hazırlınsın?

Boku no Hero Academia (My Hero Academia), o kadar kısa sürede popülerlik merdivenlerini çıktı ki şaşırırsınız. Animenin çizimleri ayrı güzel, konusu ayrı tatlı. Özellikle aksiyonun yanına eklenen duygusal yapısı, birçoğumuzun hafızasına kazınmayı başardı. Byking Inc, bu başarıyı kısa sürede keşfetmiş olacak ki Bandai Namco ile birlikte My Hero One's Justice oyununa hayat verdiler. Hemen söyleyelim, oyun belli noktalarda serinin takipçilerine istedığını verse de genel anlamda dövüş kategorisinde yetersiz kalıyor.

Oyunun hikayesi Deku'nun Gran Torino ile antrenmanlara başlamasından sonraki olayları anlatıyor. Spoiler yememek adına

animeyi izledikten sonra oyuna dalmanızı öneririm. Olaylara ve güçlere hakim olmak, diyalogları anlamak adına oyundan daha fazla zevk almanızı sağlayacaktır. Oyundaki hikaye modu belli dallara ayrılarak yan görevler de oluşturmuş. Böylece olası anime senaryosundan çok farklı konulara dalabiliyor ve oynanış süresini de uzatabiliyoruz. Ancak iyi ve kötü tarafın ara sahneleri aynı. Oynanış süresini asıl artıran modlar ise Arcade, Local Matches ve Missions modları. Arcade, kazanıp tepeye tırmandıkça zorluğu artırıyor. Missions Mod ise belli sürede rakibi yenmek ve özel gücü müzle rakibi saha dışına atmak gibi çeşitli haritalarda, farklı dövüşleri, belli görevler eşliğinde en yüksek skoru almak üzerine odaklı. Her görev sonunda deneyim puanı (XP) kazanıyor ve çeşitli kozmetiklerle ödüllendiriliyoruz. Local Matches, yapay zekaya veya arkadaşlarımıza karşı kışkırtıldığımız bir mod. Dinamikler Naruto: Ninja Storm ile oldukça benzerlik gösteriyor. İki karakter karşı karşıya geliyor ve alanınizin verdiği noktalara kadar koşturup, özel güçlerimizi, kombolarımızı kullanarak rakibi yenmeye çalışıyoruz. Basit saldırılardan içinden kare tuşu, Quirk yanı özgünlüğümüzü kullanmak için ise R1+üçgen ve yuvarlak tuşlarına aynı anda basıyoruz. Kendimizi savunmak için R1, hızlı koşmak için ise L1 tuşu yeterli oluyor. Görünüşte kontroller son derece basit ancak zor olan dövüşte ustalaşmak ve hızlı olmak.

Her karakterin típki animedeki gibi özel özgünlükleri var ve olabildiğince animeden etkilenmişler. Mesela Midoriya, özgünlüğünü kullandığı zaman kendi canından fedakarlık etmek zorunda kalıyor ve savaştıkça kostümüleri de parçalanmaya başlıyor. Modlarda

biz ne kadar ilerlersek, zorluk derecesi o kadar artıyor. Bizim güçlenmemiz demek, rakibin de eşit derecede ilerlediği anlamına geliyor. Ek olarak rakibi tanımkadın önemlidir, zira hepsinin belli zayıflıkları var. Dövüş kısmında yanımıza iki yardımcı seçebiliyoruz. Yardımcılar, belli cooldownlara sahipler. Bir de karakterlerin özel saldırısının kendi aktivasyon pencereleri mevcut ve Plus Ultra barımız dolduğunda oldukça güçlü bir saldırı gerçekleştirebiliyoruz. Tabii bu özel saldırıların boş gitme ihtimalide var, doğru zamanda savunma yapmak veya kaçmak yeterli.

Elimizde mükemmel bir dövüş oyunu yok malum, daha çok kaçan kovalanır kafası işliyor. Anime serisinin sevenleri için yeterli olsada genel anlamda grafik, kamera kısmında ufak tefek sorunlar baş gösteriyor. Sert çizgilerle hayat bulan karakterler, anime görüntüsüne sahipler. Seslendirme ise tamamen Japonca. Animedeki kıyasıyla mücadele ve kazanma hırsı tam olarak oyuna yedirilememiş. Bir yerlerde eksiklik var konusu ilk birkaç saatlik oynamıştan sonra hissediliyor. Her şekilde My Hero Academia seviyorsanız, incelemeye 10 puan daha ekleyip oyuna şans verebilirisiniz.

◆ Ceyda Doğan Karaş

KARAR

ARTI Eğlenceli, kolay dövüş mekanikleri. Plus Ultra ve çeşitli animasyonlar gösteri şeklinde sunulması. Missions Mod oynanış süresini ciddi anlamda uzatıyor

EKSI Hikaye donuk ve havada kalıyor. Kendini tekrar eden müzik seçimi. XP sisteminin sadece lafta kalması



YOUR TURN
TO SHINE



XG SERİSİ GAMING MONİTÖRLER

XG2401

24" FHD
1ms | 144Hz

XG2402

24" FHD
1ms | 144Hz

XG2530

25" FHD
1ms | 240Hz

XG2702

27" FHD
1ms | 144Hz

XG2730

27" WQHD
1ms | 144Hz

www.viewsonic.com/tr | gaming.viewsonic.com

/ViewSonicTR

ViewSonic® | **XG**

* Monitör görseli referans amaçlıdır. Modelde göre teknik özellikler değişiklik gösterebilir. Detaylı bilgi için web sitesini adresini ziyaret edebilirsiniz.



Yapım CD PROJEKT Dağıtım CD PROJEKT RED Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web thewitcher.com

Thronebreaker The Witcher Tales

Daha önce görülmemiş Krallıklara, RPG dolu bir yolculuk...

İlk The Witcher oyunu, her ne kadar yeteri kadar satış yapmış olsa da birçok farklı sebep yüzünden bir türlü piyasada aradığı yeri bulamamıştı. Oyunun "değişik" yapısı yüzünden karakter ve dünya yeteri kadar ön plana çıkmıyordu zira bu oyun zordu. Fakat ikinci oyun ile birlikte yapımcı firma olan CD Projekt Red ekibinin adı daha da ön plana çıktı. İkinci The Witcher oyunu kesinlikle iddialı bir yapımdı ama kimse üçüncü oyundan böylesine bir başarı beklemiyordu. Bugün bile hala en iyi ARPG oyunu diyebildiğim The Witcher 3, o kadar büyük bir başarı elde etti ki resmen tüm dünya The Witcher isminden haberdar oldu. Gel zaman git zaman firmanın yeni büyük projesinin CyberPunk 2077 olduğu ortaya çıktı ve bu noktadan sonra The Witcher ile alakalı pek bir şey üretilmeyeceğini düşünür hale geldik. Fakat yanlışmış çünkü Thronebreaker öyle bir The Witcher oyunu oldu ki özellikle seriyi severlerin başından kalkmadan, tek seferde bitirmeye çalışacakları bir denklem yarattı.

Macera devam ediyor

Thronebreaker tek kişilik, senaryo konusuna eğilmiş bir oyun; öncelikle bunu belirtmekte fayda var. Ayrıca herhangi bir şekilde Geralt ile oynamıyor, zaten oynamayalım da. Bazı insanlar oyun ve ana karakter

arasındaki bağı anladığım kadarı ile tam kuramıyorlar. Yani bu oyunda Geralt ile oynamıyor olmak, yaratılan devasa dünyaya harika bir yaklaşım olmuş. Deneyim ettiğimiz oyunda, daha önceden çok iyi tanıdığımız, birçok savaşta bulunmuş ve iki "Northern Realm"ın Kraliçesi olan Meve'i kontrol ediyoruz. Yine bazı korkunçluklarla yüz yüze geliyor, yine kendilerine karşı elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz. İzometrik kamera açısına benzeyen bir açı kullanan oyunda, ana karakterimiz Meve'i

bir noktadan diğerine koşturarak karşımıza çıkan olayları çözmeye çalışıyoruz. Etrafta etkileşime gecebileceğimiz birçok NPC bulunuyor ve her birinden bambaşka yan görevler almak mümkün. Haritamız büyük ve her noktasına hakim olmak biraz zorluycu olabiliyor. Bu zorluğu ortadan kaldırmak için geliştirebildiğimiz şehrimizdeki binalardan birisini yaparak, "scout" özelliğine kavuşuyoruz. Altın karşılığı "scout" ettiğimiz yerlerde bulunan kaynaklar ve ilginç noktalar harita üzerinde





hemen beliriyor. Harita üzerinde bulunan kaynakları kaçırılmamak şart zira arka planda yapmamız gereken binalar ve bu binalar aracılığı ile gelen upgrade'ler söz konusu. Oyunda Gold, Wood ve Recruit olmak üzere üç farklı kaynak bulunuyor. Ayrıca kazandığımız savaşların sonunda da bolca kaynağına erişmek mümkün. Thronebreaker'da kullanılan animasyon ve grafikler gerçekten dikkat çekici. Kendisine has bir tarzı olduğunu siz de görür görmez anlayacaksınız. Savaşların haricinde diyalog da bu oyunda kendisine yer bulmuş. Tamam, bir CRPG gibi diyaloglarla boğuşmuyoruz ama bir yandan hikayenin ilerleyişine katkıda bulunuyor, bir yandan da aldığımız her karar ile oyunun sonuna etki ediyoruz. Bu arada içeresine dallığımız oyun, ortalama 30 saatte yakın sürdüğü gibi, 20'den fazla sona sahip ki aldığımız kararların ne kadar etkili olduğunu siz düşünün. Tabii bu maceranın sürekli olmasını sağlayan ana görevler ve onlara eşlik eden yan görevleri de unutmamakta fayda var. Haritanın hemen her yerinde farklı bir görev, farklı bir etkileşim görmek isten bile değil. Bu sebepten her NPC ile olabildiğince konuşmaya çalışmak şart. Ayrıca eftafta çıkan oylara müdahale etmeden geçip gitmek de bir seçenek ama az önce de dediğim gibi, aldığımız tüm kararların bir sonucu olduğunu unutmamak gerekiyor. NPC'lerin haricinde oyunda karşılaştığımız karakterler de bir hayli ilgi çekici. Kimilerini yanımıza almak mümkünken, kimileri ile anlaşmak ne yazık ki pek

mümkin değil. Özellikle The Witcher dünyasında tanıdık simaları görmek, kesinlikle önemli bir artı olmuş.

Canavar var!

Yaratılan dünya üzerinde birçok farklı tema bulunuyor. Klasik orta çağ temasındaki köylerden, buz ve kar kaplı dağların tepebine kadar uzanan bir dünyadan bahsediyorum. Gezilip, görülecek yerlerin bolluğu sayesinde oyunda farklı bir dinamizm yakalandığı aşikâr. Eh, bu kadar da gezmeye göremeye gelmiş olmamız değil mi? İllaki bir sıkıntı çıkacaktır. Bildiğiniz üzere bu dünyanın "bizim açımızdan" sıkıntısı, bol keseden ortaya çıkan yaratık arkadaşlar. Bazılarını mitolojik olarak tanıdığımız, bazıları da farklı fikirler olarak karşımıza çıkan yaratık arkadaşlarımızla mücadele etmeden pek ilerleyemiyoruz. (Bu arada birçok insanla da mücadele ediyoruz.) Thronebreaker'in sanıyorum en dikkat çekici yönlerinden bir tanesi savaş mekanikleri. The Witcher 3 ile ortaya çıkan ve akabinde başlı başına bir oyun olarak piyasaya sürülen Gwent isimli kart oyunu, Thronebreaker'daki savaş mekaniklerinin temelini oluşturuyor. Meve olarak kontrol ettiğimiz ordumuz, aslında 25 kartlık bir desteden oluşuyor. Biz ilerledikçe farklı kartlara ulaşabiliyor, ana üssümüzü geliştirdikçe daha farklı kartlar üretebilir hale geliyoruz. Ana karakterimiz Meve'in biz oyunda ilerledikçe farklı özelliklere sahip olan versiyonlarına kavuşuyoruz. Kartların kendilerine has özellikleri olduğu gibi, tipki Gwent ve birçok kart oyununda olduğu gibi farklı sinerjiler yaratılabilen denklemler de yaratıyorlar ki bol miktarda kart söz konusu... Özellikle düşman birliklerini de hesaba katarsak gerçekten saymak imkansız.

Genelde, tipki Gwent'te olduğu gibi toplamda üç tur oyunun ikisini kazanan nihai zaferde ulaşıyor. Kazanmak için yapılması gereken en yüksek rakama ulaşmış olmak. Fakat Thronebreaker bu genel oyun mantığını bir hayli esnetmiş ve

birbirinden farklı savaş mekanikini oyuna eklemiştir. Bunu yaparken de hem eğlenceli bulmaca tipi savaşlar, hem de hikâyeler ile örtüşen görevlere sahip savaş modelleri yaratmış. Bu oyu modellerinde klasik Gwent mantığı aranmamıyor. Misal, bir tane bulmaca modelinde elimizde olan belirli türdeki kartlarla verilen görevi yapmaya çalışıyoruz ama kimi zaman çözümek çok zorlayıcı olabiliyor. Benzeri şekilde, bir tane görevde üzerimize düşen kayalar bize yaklaşmadan, yine hali hazırda bize verilen ve önceden belirlenmiş kartlarla durdurmayı çalışıyoruz. Bilmem açıklayabildim mi ama Gwent'i biraz daha farklılaştırıp savaş mekanığı olarak oyuna koymak ve bunu farklı oyun modları ile senaryoya yedirmek harika bir fikir olmuş. Çizimler ve tema kullanımı o kadar iyi ki insan kart oyunu oynadığını anlamıyor bile! (Ya da ben çok kart oyunu oynadığım için bunu fark etmiyorum.)

Nihayetinde

En büyük argümanım, keşke Gwent tarafı biraz daha ağır bassayıdь yönde. Yani genel geçer savaşlar benim için çok kolay oldu. Belki de Gwent'e de fazlaıyla hakim olmadandır bilmiyorum ama zorluk biraz daha arttırılibildi. Ayrıca diyalog kısmı da zayıf kalmış diyebilirim. Tamam, senaryo akışı çok şahane ama işte insan biraz daha etkileşime girebilmek istiyor. Bu uzun yazının sonucunda Thronebreaker harika bir yapılmış efendiler demek istiyorum. Ben keyifle oynamadım. Hem atmosfer, hem savaş mekanikleri, hem de hikâye akışı açısından mis gibi bir oyun olmuş. Afiyetle yiyiniz. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Atmosfer, hikaye akışı ve karakterler, savaş mekanikleri, sürükleyici oynanış

EKSİ Kolay savaşlar, daha çok diyalog olabilirliği



Yapım Game Freak **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG Platform **Switch Web** pokemonletsgo.pokemon.com

Pokemon: Let's Go, Eevee! ◆

Evrimeşen bir Pokemon oyunu ve evrimleşmeyi bekleyen Pokemonlar...

Cocukken, manyak gibi bütün gün çizgi film izlediğim yıllarda, bir Pokemon eğitmeni olma hayalleri kurduğumu hatırlıyorum. Kendi kafamdan uydurduğum aşırı güçlü, asla yenilmeyen havalı Pokemonları saymazsa, asla yanından ayırmayacağım favori Pokemon'um olarak Eevee'yi seçmiştim. Aşıkçası, "Neden Eevee?" derseniz hiçbir fikrim yok; sanırım sadece sevimli olduğu içindi ama ne olursa olsun yıllar sonra, Pokemon Let's Go: Eevee'yi oynadığında içimdeki eski Pokemon eğitmeni ilk kez -ufakta- şaha kalktı.

Üstelik Pokemon Let's Go yalnızca, sizin içinde nostaljik duygular uyandırmasıyla değerlendirebilecek bir oyun değil. Pokemon evreniyle çok içli dışlı olmasanız da hatta bu dünyaya tamamen yabancı olsanız da oynayıp zevk alabileceğiniz bir oyun.

Hikayeye Kanto şehrindeki mini minnoş bir Pokemon eğitmeni olarak başlıyorsunuz. Oyunun hangi versiyonuna sahip olduğunuzu göre ilk Pokemon'unuz -ve bir numaralı yoldaşınız- Pikachu ya da Eevee'yi yakaladıktan sonra bir eğitmen olarak yolculuğunuza başlıyor ve o

şehir senin bu şehir benim gezerek Pokemon topluyorsunuz.

1998 yılında çıkan Pokemon Yellow'un pek çok geliştirme (ve bolca Pokemon Go ögesiyle) ile yeni baştan yapılmış hali olan Pokemon Let's Go temelde diğer oyunlara benzeyen: bol bol Pokemon avlayıp onları geliştirip diğer eğitmenlerle savaşmak. Ancak sevimli grafikleri, yüzlerce çeşit Pokemon'u ve her köşede sizinle kışkırtmayı bekleyen eğitmenleriyle oyun siz saatlerce başında kaldırıyor. Üstelik her bırakığınızda sizinde o tekrar oynamaya isteği oluyor.

Tabii burada sizin bir RPG oyunundan neler beklediğiniz de önemli. Pokemon Let's Go'da yakalayıp geliştirebileceğiniz pek çok Pokemon olmasının yanı sıra çevreden toplayabileceğiniz ya da satın alabileceğiniz Poketopları, iksirler ve meyveler de mevcut. Hangi Pokemon'ları esas takımıza dahil edeceğiniz ya da hangi yetenekleri öğreteceğiniz gibi kararlar ufak bir strateji gerektirse de oyunun bu kısmının geri planda olduğunu söyleyebilirim.

Bunun dışında çok da zor olmayan Pokemon yakalama işi, adım başı karşınıza Pokemon çıktıça sıkıcı olmaya başlıyor çünkü başka bir işe konsentre olmuşken birden mantar gibi türeyen bu yaratıklar ayaklarınıza dolanıyor. Neyse ki harcadığınızdan çok Poketop bulabiliyorsunuz ve güçlü bir vahşi Pokemon'u yakalamaya niyetlendiğinizde harcadıklarınız içinzizi yakmıyor. Her Pokemon'un kendi habitatı farklı olduğu için bulundukları bölgeler de birbirinden farklı. Eh, sonuçta onlar da canlı. Sizin de bir nevi Pokemon koleksiyonunuza geleceğiniz Pokedex'inizi doldurabilmek için bol bol gezmeniz gerekiyor.

Bir kısmı orman ve mağara, bir kısmı ise şehirlerden oluşan harita çok büyük olmasa da tamamını bir seferde gezemeyeceğiniz kadar alan barındırıyor. Üstelik ilginçtir ki büyük bir kısmı aşağı yukarı birbirinin aynı olsa da ben gezerken hiç sıkılmadığımı hissettim. Çünkü her köşede karşımıza çıkan rakipler ve toplanabilir nesneler oyunda önemli miktarda akıcılık sağlamış.

Yine de şunu söylemeliyim ki Pokemon Let's Go'da tüm Pokemonları toplamak dışında beni içine çeken gerçek bir amaç bulamadım. Bu yüzden de uzun vadede aynı keyfi vermeye devam eder mi emin değilim.

Pokemon Let's Go içimdeki Pokemon eğitmenini uyandırıp kardeşimin kafasına peluş Poketopunu fırlatarak "Seni seçtim!" diye bağırmama sebep olan bir oyun oldu. Zaman geçtikçe hala aynı şevkle oynar mıym bilmiyorum ama eğer Pokemon'u ya da RPG oyunlarını seviyorsanız en sevimli iki Pokemon'un yoldaşınız olacağı Pokemon Let's Go: Pikachu/Eevee'yi kesinlikle tavsiye ediyorum. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Oldukça keyifli oynanış, mekanikleri kavraması çok kolay, toplayacağınız sevimli Pokemonlar, şekerler ve karşılaşacağınız rakiplerle dopdolu içerik

EKSİ Harita çok büyük sayılaz, o kadar çok Pokemon ve rakiple karşılaşorsunuz ki bir yerden sonra tekrara bağlıyor, amaç edinebileceğiniz çok fazla hedef yok



Project Hospital



Tıp diploması gerektiren hastane yönetimi oyunu...

Pek çokınız yaşamışsınızdır; küçükken ailelerimiz bizim yerimize meslek sefer ve kesinlikle o mesleği yapacağımıza inanırlardı. Benimkiler de anlam veremediğim şekilde spesifik olarak ‘beyin cerrahi’ olacağımı inanıyorlardı ve ben de Canan Karatay’ın beyin cerrahi versiyonu olarak televizyonlara çıkacağım günleri büyük bir hevesle bekliyordum. Ailem hala, devlette mi yoksa özelde mi çalışmak daha iyi tartışırken ani bir kararla iletişim okumaya karar verdığimde ise –halilie- evde küçük çaplı bir krize yol açtım. Neyse ki bu krizin çözülmüş herkesi kendi seçtiğim yol konusunda memnun etmemin üstünden hayli zaman geçti. Şimdi ise tıp bilgim boğazlarım ağrıldığından karabiberli su içmekten ibaret bir şekilde hayatımı sürdürürken Project Hospital’ın karşımı çökmesiyle “doktor olsam becerir miydim bu işleri acaba?” diye düşünmeden edemedim. Açıkçası, çok şükür olmamışım.

Tabii ki Project Hospital sadece bir doktorculuk oyunundan ibaret değil. Bütün detaylarıyla oldukça gerçekçi, izometrik bir hastane yönetim oyunu. Sayamayacağım kadar çok hastalık türü ve tedavisi, teknik ekipmanı, çalışan istihdamı ve departmanlarıyla daha 15. dakikada aşırı yüklenmeden ötürü beynimden dumanlar çıkartan bir oyun.

Oxymoron Games'in oldukça gerçekçi bir hastane yönetim oyunu yaptığını söyleyebiliyim. Hem mimar, hem yönetici hem de doktor olduğumuz bu oyun karşıma adeta ‘hastane

yönetimi ve hastalıklara giriş 101’ dersi gibi çıktıverdi. Çünkü, devlet hastanelerinde departmandan departmana kaybolan insanlar olarak bu oyunda kavramamız gereken o kadar çok şey var ki tutorial kısmında bile neyin ne olduğunu ve nasıl yapılacağını anlatan kutucukları uzun uzun okuyup öğrenmemiz gerekiyor. Baştan söylüyorum, oyun İngilizce ve içinde çok fazla tıbbi terim var, bu yüzden başta biraz daralabilirsiniz. Neyse ki işin hastalıklarla ilgilenme kısmını doktorlarına bırakabileğiniz ancak özellikle durumu kritik olan hastalarla manuel olarak ilgilenneniz yapılması gereken bir şey varsa hemen müdahale edebilmeniz açısından daha iyi olabilir. Örneğin ben gece acile gelen iki hastamın bakımını doktorlara bıraktım ancak anlayamadığım bir nedenden iki doktor da bilgisayarlarının başından kalkıp hastalarla ilgilenmemişler. Bunu fark ettiğimde hastalar neredeyse ölmek üzereydi ve ne kadar uğraşsam da doktorları bilgisayarlarından kaldırımadığım için hemen yeni doktorları işe almam gerekti. Oyunda bu tarz bir sorun olduğunu söylemeliyim. Bir şeyler muhtemelen eksik veya yanlış yaptım ama oyun bana sorunun ne olduğunu söylemediği için düzelticek bir yol bulana kadar oldukça uzun süre harcamam gerekti. Bir odaya bütün ekipmanları koyduğum halde eksik ekipman göründüğü için koca bir departmanı açamadığım ya da bir hemşireyi gerekli odaya atayamayıp

hemşire yok göründüğü için onlarca hemşireyi işe alıp hastaneyi hemşire doldurduğum oldu. Yani, oyun içerisinde kavranması gereken pek çok mekanik olmasına menü ve bildirimlerin de karışık olması eklenince bazen gerçekten ne yapacağınızı anlayamaz hale geliyorsunuz. Keyifli keyifli odalarınızı düzenleyip yeni doktorlar işe alıp muayeneye gelen hastalarla ilgilenirken birdenbire odalarдан birinde yatağın başına koyma gereken bir cihazı bir kare kenara koyduğum için koca departmanı işletemiyorum, ajans istediğiniz gibi birini bulamadığı için gerekli elemanı bulana kadar bir sürü para harcıyor ya da gerekli tüm tedavileri yapmış olduğunuz halde bir hastanızı kaybedebiliyorsunuz.

Eh, sonuça kimse hastane yönetmenin kolay bir iş olduğunu söylemedi. Bu nedenle, Project Hospital’ın keyifli bir oyun olmasına rağmen karışık oynamasıyla zaman zaman biraz can sıkıntını söyleyebilirim.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Fazlaıyla gerçekçi, hastalık ve tedavi çeşidi oldukça fazla, işin mimarı kısmı çok eğlenceli

EKSİ Menüsü çok karışık, paranın idaresi zor, oyunu kavramak çok zaman istiyor

70



Yapım Overkill **Dağıtım** Starbreeze **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.overkillsthewalkingdead.com

OVERKILL's The Walking Dead

Zombi zombi de olsa insan mıdır?

Söyle Payday kalibinden çıkma bir The Walking Dead güzel olmaz mıydı sevgili okur? Ben olur diye hayal etmiştim, aslında ilk saatlerinde öyle de oldu ancak sonradan işler pek de beklediğim gibi gitmemeye başladı. Açık konuşayım şu satırları yazmadan önce oyunu en az 20 saat kadar oynadım. Beğendiğim kadar beğenmediğim tarafları oldu. Konuyu hiç uzatmadan direkt giriyyorum zaten yerimiz de biraz az.

Oyunda tipki Payday'de olduğu gibi görevi yaparken dikkatli, planlı hareket etmeniz gerekiyor, bunu baştan belirteyim. Bir TWD oyunu olmasından dolayı, ses çok büyük anlam ifade ediyor, ne kadar çok ses, o kadar çok zombi akını demek. Ekranınızın üzerinde üç seviyeli bir göstergе bulunuyor, gittikçe artan bu seviye sona gelince işler iyice çığırından çıkıyor. Bu ses kısmında hoşlanmadığım bir nokta var, ona degenmeden geçmeyeceğim. Biz sürekli "aman bir yerim arabaya değişsin de alarm çalmasın" derken karşımızdaki insanlar yarın yokmuşcasına ateş ediyorlar ama ortalıkta gezinen zombiler onlara değil direkt olarak bize geliyorlar. Bir de bulmacalar kendini tekrar ediyor, temelinde mevzu gereklı malzemeleri toplarla kapıyı aç üzerine kurulu, haliyle üç vakte bayıyor.

Karakterlerin yetenek ağacı kısmen başarılı. Her sınıfın kendine özgü bir yetenek ağacı var ancak temel yetenekleri keşke ortak bir noktada toplasaymış Overkill. Daha fazla sağlık puanı, daha hızlı şarjör değiştirme

gibi özellikleri kastediyorum. Çünkü bir süre sonra başka bir sınıf oynamak isterken karakteriniz güçsüz olduğundan oyunun ilk görevine dönmek gerekiyor. Oyununu oynanış süresi uzatmak için kasten yapılmış gibi.

Benzer yetenek ağacı sistemi ana üs yani sığınak bölgemiz için de geçerli. Ancak bu bölmelere seviye atlatabilirken görevler esnasında malzeme toplamak gerekiyor. Bir de sığınak bölgemize alıp getirebildiğimiz diğer hayatı kalanlar var, bunlar görevler esnasında karşımıza çıkıyorlar ve öldürmeden bizimle beraber çıkışa götürmemiz gerekiyor. Bu karakterleri de özelliklerine göre doğru yerlere yerlestirebiliyor ya da onları da kendi görevlerine göndererek malzeme vs. toplattırabiliyoruz, bu kısımları beğendiğim rahatlılık dile getirebilirim. Bir de silahların zaman içerisinde yıpranması gibi ufak detaylar açıkçası çok hoşuma gitti. Ah, tabii ki silahları geliştirebiliyor, farklı eklentiler takarak daha da kuvvetli hale gelmeleri sağlayabiliyoruz. Fakat ufak bir sıkıntı var, silahlarda kullandığımız susturucu o kadar kolay kırılıyor ki başlarda inanılmaz keyifsiz bir durum haline geliyor. Bu sebeple de oyun bizi zorla elimizdeki sopa ile zombi dövmeye itiyor ve bu duruma bir süre sonra deli oldum.

Görev alma, seçme, teslim etme, yenisini alma sistemi oyunun en kötü kısmı. Yükleme ekranları birbirini kovalıyor ve bu durum insanın içini çekiyor. Oyunda sesli iletişim yok. Yahu sene olmuş neredeyse 2019,



takım çalışmasının bu kadar önemli olduğu bir oyunda nasıl sesli iletişim olmaz? Overkill'e gördüğümüz, sinematikleri ile coştuğumuz için oyun çok bekleniyordu ancak bekleneni veremedi. Arkadaşlar ile birlikte co-op mantığını severek oynuyoruz diyen tayfadansınız, hataları bir yama ile düzeltildiği vakit gerçekten eğlendirecek bir oyuncu. Simdilik cebinizdeki parayı harcamayı derim. İlerleyen vakitlerde, belki de siz bu satırları okurken gelecek olan bir yama ile düzeltilmiş ve tadından yemeyecek bir co-op oyunu olmuş olacak. ◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Şimdiye kadar oynadığımız zombili oyunların mekaniklerinin güzel bir karışımı, The Walking Dead teması, sınıf sistemi güzel işlenmiş

EKSİ Yapay zeka çok yapay, türe yenilikçi getirmiyor, görev sistemi kötü

50



Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



MFC-T910DW



Yüksek Baskı Hızı

Yüksek baskı hızıyla, iş yerinizdeki verimliliği artırır.



Etkin Kağıt Kullanımı

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



Verimli Kullanım

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



Bağlantı Seçenekleri

Esnek bağlantı seçenekleriyle, tüm çalışma ortamlarına uyumak üzere tasarlanmıştır.



13000
sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

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



**Japon
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir



Yapım Toys for Bob **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon Platform PS4, XONE Web www.spyrothedragon.com

Spyro Reignited Trilogy ◆

Mor renkli kızartma ustası geri döndü!

Bundan tam 20 yıl önce ilk PlayStation'a geldiğinde uzun saatler başından kalkmadığım oyunlardan biri Spyro. Dolaşıyla Remastered versiyonu duyurulunca oldukça heyecanlandım. Üstelik ilk üç oyun olan Spyro the Dragon, Spyro 2: Ripto's Rage! ve Spyro: Year of the Dragon'un tek pakette olacak olması da sevindirici haberlerden biriydi. Spyro, yenilenenken ilk oyunlara birebir sadık kalınarak geliştirilmiş. Görsellik baştan aşağıya günümüzde uyarlanmış, kontroller ise modernize edilmiş. (Eski L2 ve R2 ile çevirdiğimiz kamera artık sağ stick'te mesela.) Ancak bazı noktalar var ki "keşke biraz üzerine çalışsaydınız." dedirtir cinsten. Spyro o kadar hızlı hareket ediyor ki, kamera bu sevimli ejderhayı yakalamakta bazen zorlanıyor. Hele ki charge yeteneğini kullanarak haldır haldır koşarken... Bu yüzden uçurum kenarlarından düşüp öldüğüm çok oldu. Ölünce checkpoint'ten tekrar başlanabiliyor ama Spyro'nun belirli sayıda cana sahip olduğunu da söylemeliyim. Etraftan yedek canlar toplayabiliyoruz elbette ama canlarımız tükendiğinde de o dünyanın en başından tekrar başlıyoruz. İşte dedim ya bazı noktalara dokunulup, geliştirme yapılabildi. Oyun mekanikleri şu haliyle bayağı bi "eski" kalmış. Bölümler de yine bu demode oyun tarzını buram buram hissettirir cinsten. Ana bir bölgemiz var ve buradan portallara girerek yeni bölgelere ulaşabiliyoruz. Oyundaki hikayeye göre (Birazdan değineceğim.) bölümlerde topladığımız materal yollar değişiyor o kadar. O bölümde işimizi bitirince ana bölgeye geri dönüyor ve bir sonraki portalda girip, bunu defalarca tekrarlıyoruz... Hikayeye gelecek olursak eğer

pakette üç oyun olduğu için üç farklı hikaye bulunuyor. Çok derin hikayeler degiller, o yüzden spoiler olacağını da düşünmediğimden dolayı biraz bahsedeceğim. İlk oyunda; televizyon izleyen bir orc, kendisine "çırkin" dedikleri için koca ejderhalan tek bir hamlesiyle içi taşa dönüştürüyor. Amacımız oyun boyunca bu ejderhaları kurtarmak. İkinci oyunun hemen başında yağmurdan sıkıldığını ve güneşe hasret kaldığını belirten Spyro, tatilé çıkmak istiyor ve kendini bir anda farklı bir dünyada, Ripto isimli baş köyüne karşı savasırken buluyor. Burada da tilsim ismi verilen eşyaları toplayarak Ripto'ya karşı koymaya çalışıyoruz. Üçüncü oyunda ise calınan ejderha yumurtalarının peşine düşüyor ve onları kurtarmaya çalışıyoruz.

Spyro'nun farklı farklı yetenekleri bulunuyor. Bunlardan biri biraz evvel bahsettiğim charge yeteneği. Kafayı öne doğru eğip, son sürat koşmaya başlayabiliyoruz. Bir diğer yeteneğimizle ağızımızdan alev saçarak etrafi küle dönüştürübiliyoruz. Bu iki yeteneği farklı farklı düşmanlara karşı kullanmamız gerekiyor. Kimisi sadece kafa atarak kimisini de

sadece yakarak öldürbiliyoruz. Genel olarak dövüş mekaniği de bu şekilde. Dolayısıyla eskimiş olan bu sistem yüzünden oyun yaşını fazlasıyla hissettiriyor.

Bu iki yeteneğine ek olarak bir de havada süzülebiliyoruz ama ucumuyoruz. Zira Spyro'nun kanatları fazlaıyla ufak. Nasıl uçsun değil mi? Bazı noktalara sadece süzülerek erişebiliyoruz. Bu yüzden mekanije alışmakta fayda var. Sonuç olarak; hafızamda muhteşem olarak kalmış olsa da bu mekanikler ve oyun yapısı maalesef günümüze pek uymuyor. Ancak Toys for Bob, Spyro'yu yenilerken gorsellik konusunda müthiş bir iş başarmış. Nostaljiyi yaşamak isteyenlere tavsiye edebeileceğim bir oyun diyebilirim. ♦ Emre Öztnaz

KARAR

ARTI Muhteşem gorsellik, yenilenen kontroller, Spyro!

EKSİ Kamera açıları problem yaratıyor, modernlikten uzak oyun mekanikleri

80



Farming Simulator 19 ◆

Kral artık zirvede tek başına değil ama bu konu hakkında söyleyecekleri var...

Bizi sürekli takip ediyorsanız muhakkak biliyorsunuzdur, ben Farming Simulator lafı geçince çayımı masaya bırakır, sesin geldiği tarafa doğru koşmaya başlarım. Şaka bir yana, Farming Simulator serisi belli sebeplerden ötürü bu türün en iyisi konumunda. En azından öyleydi ancak arktık oldukça kuvvetli rakipleri var. Bu yüzden Farming Simulator 19 "o büyük değişiminin" başladığı oyun olmak zorundaydı.

Bu oyun, Cattle & Crops ve Pure Farming'in piyasaya çıkışından sonra bizlere sunulan ilk yapım. Haliyle, -artık kendisini kıyaslayabilecek rakipler de olduğundan- Giants Software'ın şimdiye kadar üzerinde en fazla mesai yaptığı oyun. FS17'de artık yaşı iyice göze batan grafik motoru üzerinde çalışılan alanlardan ilki. Aynı motorun cıalanmış bir versiyonu ile gelen Farming Simulator 19 alanda mucizeler yaratamıyor. Maalesef oyunun en fazla bug ile karşıma çıkan kısmı da yine grafik tarafı. Özellikle gece ışıkları açtığınızda olmadık yerlerde olmadık yansımalar görmeniz çok olası.

Oyunda biri Amerika, biri ise Almanya'da yer alan iki harita bulunuyor. FS17'nin Platinum Edition versiyonunda bulunan Latin Amerika haritası da resmi ve ücretsiz mod olarak indirilebiliyor. Genel olarak bakınca

harita çeşitliliği anlamında Pure Farming çok daha ilerde ama unutmayalım, Farming Simulator serisinin arkasında pek az oyuna nasip olmuş bir mod desteği var. Lisanslar da her zamankinden de fazla, daha hiçbir DLC çıkılmamışken bile 102 farklı markanın makinelerini oyunda görmek mümkün. Bu alet edevatın kullandıkça eskidiğini de belirtelim, kısaca çoğu denemeniz gerekecek.

Diğer konu, fizikler. Cattle & Crops oynadığınız traktörlerin ağır fiziklerinin hoşunuza gittigine eminim. FS19'da da artık çok daha gerçekçi fizikler söz konusu. Traktörler eskisi kadar kolay manevra yapamıyor ve yüzey şekilleri artık çok daha etkili hissediliyor. Oynamışta da ciddi değişiklikler söz konusu. Bunların ilki yabani otlar, ilk iki aşamada kendilerini yollamak için makineye ihtiyacınız var, ekin büyündüğünde ise ilaçlama makinesine. Artık "olmuş" ekinler ezilebildiği için ince tekerlek modifiyesi yapılmış bir traktörü de garajda tutmanız şart. Bir diğer yenilik, kireçleme gerekliliği. Artık toprağın kalitesini yüksek tutmak için iki üç ekimde bir kireçleme (lime) yapmanız gereklidir. Bu değişiklikler hoşunuza gitmediyse merak etmeyin, tamamını kapatabilmeniz ve oyunu daha iyi grafikli bir FS17 gibi oynayabilmeniz mümkün.

Eski oyunlardan hatırlayacaksınız, FS bize kocaman tarlalar ve yetersiz ekipmanlar verir, biz de saatlerce o tarlayı biçimeye çalışırdık. Bu oyunda başta bize verilen

tarlaların sayısı artarken (başlarken hangi modu seçtiğinize bağlı) toplam ebatları azalmış. Böylece oyunun başlarında çok daha hızlı bir biçimde yol almak mümkün hale gelmiş. Üstelik artık römerleri ve makineleri birbirine eklemek mümkün, bu da toplam geçirilen zamanı ciddi mikarda düşürüyor. Benim hoşuma gitmeyen bir şeyi de ekleyeyim, artık tohumları mağazadan satın almanız ve -eğer tarayı kendi başınıza sürüyorsanız- bizzat gidip oradan doldurmanız gerekiyor.

Farming Simulator 19 hayli yeni-likle karşımıza çıktı ancak eksikleri ve şimdilik bugları olan bir oyun. Çamur fizikleri yine yok, güneş panelleri ve seralar oyundan kaldırılmış, yerine gelen istediğimiz yere kümes veya hara kondurabilme olanlığı ise hayli dikkat çekici. Ayrıca eski ekin türlerine ek olarak şeker kamışı, çavdar ve pamuk da özel hasat makinaları ile beraber oyuna eklenmiş. FS19 rakipleri karşısında halen çok güçlü, özellikle de arkasında korkunç bir mod desteği varken. Türü sevenlerin mutlaka denemesi gereken bir oyun olmaya da devam ediyor. ♦ **Kürşat Zaman**

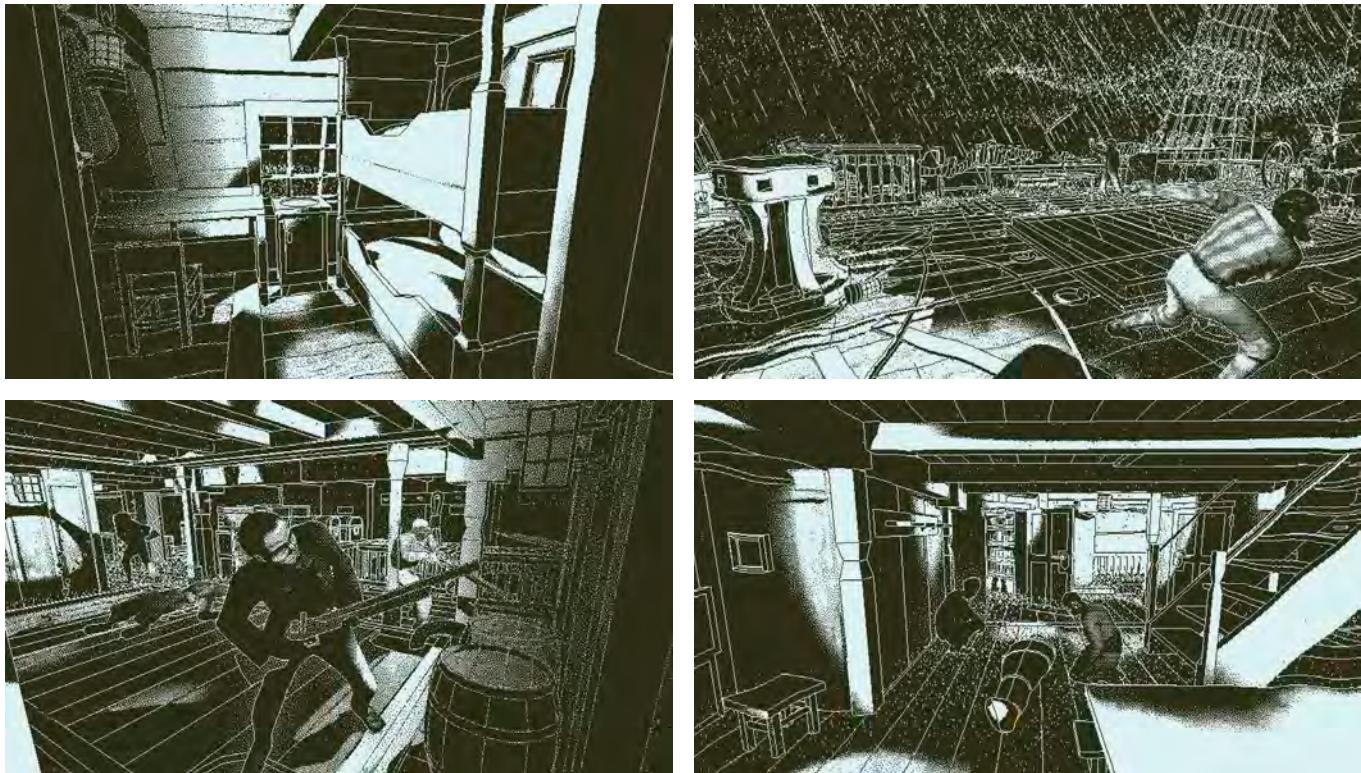
KARAR

ARTI Geliştirilmiş oyun içi mekanikler, elden geçirilen sürüş fizikleri, çok sayıda lisanslı araç, muazzam mod desteği

EKSİ Grafiksel açıdan beklenen gelişim gelmemiş, ilerleyışı zorlaştıran onlarca bug ile çıkış olması

82





Yapım Lucas Pope Dağıtım 3909 Tür Macera Platform PC, Mac Web obradinn.com

Return of the Obra Dinn ◊

Karanlık, gizemli ve oyun olmanın ötesinde bir başyapıt.

Bazı filmlerin, albümlerin veya oyunların daha ilk on saniyesinde farklı bir dünyanın ve deneyimin içine girdiğinizi hissedebilirsiniz. Return of the Obra Dinn'e gelmeden önce oyunun yapımcısı Lucas Pope'tan kısaca bahsetmek gerek. Kendisini başka bir bağımsız klasiği olan Papers, Please ile biliyorsunuz. Papers, Please oyun mekanikleriyle oyunun dışına çıkan, sizi gerçekten bir işi yapmaya iten ve gerektiği yerde kağıt kalem ile not almanızı gerektiren çok farklı bir oyundu. Şimdi de kendisinin yeni oyunuyla beraberiz.

Oyunda Obra Dinn isminde bir gemi var. 19. Yüzyılın başında oldukça yüklü bir şekilde ve kalabalık tayfasiyla yola çıkan bu gemi bir anda kayboluyor. Kendisinden hiçbir şekilde haber alınamayan gemi altı ay sonra bir anda ortada beliriyor. Obra Dinn'in ve içindekilerin başına ne geldiğini çözmek de oyunu oynayan sizlere düşüyor. Oyun, yüreme simülasyonları ile Her Story gibi interaktif puzzle'ların karışımı şeklinde ilerliyor.

Oyunda dikkatinizi ilk çeken şey görseller olacak. Tek renkli, retro görsellerin renk paletine sahip üç boyutlu bir estetikle karşılaşacaksınız. Bu görselleri gotik bir korku romanı ile trajedi dolu klasik bir eserin bilgisayar ekranına yansması olarak düşünübilirsiniz. Gerçekten hissedilmiş ve iyi kurgulanmış. Ben gördüğüm her şeyden ve atmosferden çok etkilendim.

Bu hissi yaşamak ve anlamak için oyunun başına oturmanız gereklidir. Bir süre sonra bu tek renklik ve çizgilerin fazlalığı biraz göz yoruyor, farkındayım. Oyunun ayarlarından renk paletini değiştirebiliyorsunuz. Bu akliniza bulununsun. Ayrıca oyunun ayarlarında parametreler yerine yaratıcı isimler olması benim çok hoşuma gitti. Menüleri karıştırıldığınızda ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Return of the Obra Dinn'in ses tasarımı ve müzikleri muazzam. Başka bir şekilde açıklamaya gerek yok. Müzikler sadece atmosfer kurmak için değil, aynı zamanda oyun mekanının bir parçası halinde kurgulanmış. Oyunla beraber hareket eden, oyundaki hareketlerinize ve etkileşimimize göre değişen sesler hikayenin ve yapımin bütüne hizmet eden bir parçası olarak kurgulanmış.

Gemiyi geziyor, bulduğunuz cesetler üzerinde inceleme yapıyorsunuz. Kullandığınız iki önemli eşyanız var. Birisi her şeyi not doldurmanız, hikayeyi tek tek kurguladığınız ve çıkarımlar yaptığınız not defteriniz. Burada tayfadakilerin kimliklerini, başlarına ne geldiklerini bularak hikayelerini oluşturmalı ve Obra Dinn'in gizemini çözmeniz gerekiyor. Tayfadan her bir kişinin başına ne geldiğini doğru bulduğunuzda yeni notlar ortaya dökülüyör ve Obra Dinn'in gizemli hikayesinde yeni bir perde açmış oluyorsunuz. Peki bu ipuçlarını

nasıl bulacaksınız? Bunu da bulduğunuz cesetler üzerinde oyundaki önemli ikinci eşyanız saatınızı kullanarak gerçekleştiriyorsunuz. Bu saat sayesinde geçmiş, tayfadan birinin başına gelen felaketin olduğu ana gidiyorsunuz. Donmuş olan bu sahneleri izleyerek, içlerinde gezerek ve sesleri dinleyerek neler olduğunu çözmeniz gereklidir. Oyun size diğer oyunlardaki gibi çözüm için şuna tıklayın, buraya gidin gibi şeyler sunmuyor. Tamamen kendi algılarınızı kullanıp çıkarımları kendiniz yapmanız gereklidir. Bu da bir şeylerin çözüldüğünüz zaman büyük bir tatmin hissetmenizi sağlıyor. Her dönemin kendine ait kültür başyapıtları olur. Bağımsız oyunları seviyorsanız Return of the Obra Dinn kesinlikle kaçırılmamanız gereken bir yapımdır. Yenilikçi, yoğun atmosferi olan ve sanatsal değerleri oldukça yüksek bir oyun. Benim için son zamanların en iyisi. Sizlere şimdiden iyi oyunlar diliyorum. Umarım başka bir güzellikte bir oyunda görüşebiliriz tekrardan.

◆ Ege Tülek

KARAR

ARTI Kendine has görseller, müthiş atmosfer, oyuna bütünsel ses müzik ve harika dedektiflik / bulmaca unsurları

EKSİ Görseller bir süre sonra yorabiliyor



Yapım Dark Star Games **Dağıtım** Another Indie **Tür** Aksiyon Platform **PC, PS4, XONE, Switch Web** anotherindie.com/sinner

Sinner: Sacrifice for Redemption

Elimizde kılıç, dilimizde o marş: "Ölmeye, ölmeye, ölmeye geldik..."

Dark Souls serisinin oldukça kaliteli yapımları oyun dünyasına kazandırmاسının yanında bana sorarsanız en önemli başarısı "Souls benzeri oyun" tabirini hayatımıza sokmasıdır. Öyle ki, Dark Souls serisinin ardından, oyuncuya oldukça zorlayan, benzer mekanikte pek çok oyun piyasaya çıktı. Pek çoğu da oyuncular tarafından büyük bir heyecanla karşılandı. Bağımsız bir stüdyo olan Dark Star Games'in yepyeni oyunu Sinner: Sacrifice for Redemption da tam olarak bu yoldan gidiyor. Dark Souls oynayan pek çok oyuncu sanırım zaman zaman "Keşke su ara kışım olmasa da, doğrudan boss bölgülerine geçsek." demiştir. Dark Star Games ekibi de bunu düşünmüş olacak ki, Sinner boyunca herhangi bir ara bölüm bulunmuyor. Oyun yalnızca sekiz farklı boss savaşından oluşuyor. İlk anda, oyunda sekiz adet boss bulunması Sinner'in oldukça kısır ve kısa bir oyun olduğu izlenimini yaratabilir. Ancak durum böyle değil. Çünkü her biri farklı bir günahı temsil eden bosslar birbirinden farklı mekaniklere ve oldukça özel hissettiren tasarımlara sahip. Bunun yanında bu savaşların yapıldığı arenalar da bossların fizikselleşmiş özelliklerine ve mekaniklerine uygun olarak tasarlanmıştır. Örnek vermek gerekirse, Gluttony (aç gözllük) zaman zaman saldırılardan yuvarlanarak yapıyor. Bu saldırılardan takla atarak kaçmanız mümkün olsa da, bu şekilde saldırınızı sonlandıramıyorsunuz. Ne

var ki bu saldırılar sırasında arena içerisinde bulunan buzulların arkasına geçtiğinizde, hem bu saldırılardan korunmuş oluyorsunuz hem de buzullara çarpan rakibiniz sersemliyor ve saldırı yapabileceğiniz, oyunun mekaniklerini düşününce uzun da sayılabilcek bir zaman kazanıyorsunuz. Tüm savaşlarda buna benzer, çevreyle girilebilecek etkileşimler bulunuyor. Ancak oyunun tadını kaçırmamak adına bundan fazlasını anlatmamayaçım. Sinner, ilerlemeniz boyunca oyunu zorlaştırmak adına alışılmışın dışında bir yöntem tercih ediyor. Oyuna başladığınızda bosslarla istediğiniz sırayla karşılaşabiliyorsunuz. Ancak her bir bossla karşılaşmanın bir bedeli var. Kimi boss öncesi can ve stamina barlarınız küçülürken, kimindeyse saldırı ve savunma gücünüz azalıyor. Oyunda yaptığınız ilerleme süresince de kaybettığınız bu özellikleri ancak kısmen geri kazanabiliyorsunuz. Bu sebeple hangi bossla hangi sırada karşılaşacağınızda iyi karar vermenizde yarar var.

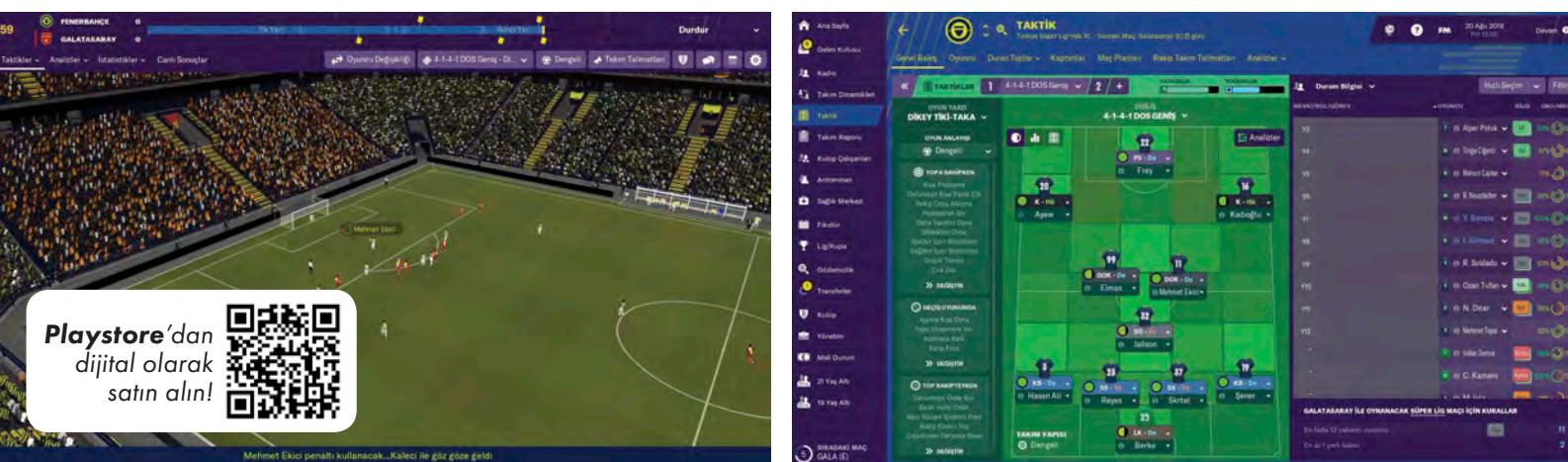
Oynamış açısından Sinner, türündeki diğer yapımlara oldukça benziyor. Temelde yaptığı şey rakibinizin saldırılardan doğru zamanlamayla kaçip, bu saldırılardan arasındaki kısa sürelerde olabildiğince çok hasar vermek. Ancak daha önce de belirttiğim gibi oyundaki tüm bossların kendine has mekanikleri var. Ayrıca bu mekanikler savaş içinde de değişiklik gösterebiliyor. Bu sebeple bossları birkaç

denemedede öldürmek pek de mümkün olmuyor. Her ölüşünüzde rakibinizin farklı mekaniklerini öğrenmiş oluyorsunuz. Eğer benim gibi çok da becerikli bir oyuncu değilseniz, bir bossun tüm mekaniklerini öğrenene kadar yirmi kez ölebiliyorsunuz. Yani bossları tam olarak deneme yanlışla yöntemiyle alt ediyorsunuz. Sinner, bu noktaya kadar anlattığım tüm konularda başarılı bir yapıp gibi görünse de, savaş mekaniklerinin yalnızca düşman tarafından değişip, oyuncu tarafında oyun boyunca birebir aynı kalması, derinlik ve ayrıntı konusundaki eksiklikleri, genellikle müzikler kaynaklı atmosfer eksikliği sebebiyle mükemmel olmaktan epey uzaklaşıyor. Ayrıca türde ufak tefek yenilikler getirmiş olsa da, "Souls benzeri oyunlar" olarak adlandırdığımız türü ciddi anlamda ileriye taşımayı da başaramıyor. Sinner: Sacrifice for Redemption, türü sevenler için oldukça güzel bir deneyim sunsa da, Souls serisini sevmeyenlerin dikkatini çekerilecek bir yapıp olmayı başaramıyor. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Güzel tasarlanmış bosslar, yalnızca boss savaşı bulundurması

EKSI Ayrıntılar yetersiz, atmosfer konusunda sorunları var, ciddi yenilikler sunmuyor



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Mehmet Ekici penaltı kullanacak... Kaleci ile göz göre geldi

Yapım Sports Interactive **Dağıtım** SEGA **Tür** Simülasyon Platform PC, Mac, Switch [Web](http://footballmanager.com/tr/games/football-manager-2019) footballmanager.com/tr/games/football-manager-2019

Football Manager 2019

Yılmaz Vural misin, Zinedine Zidane mı?

En son Football Manager 2017 oynadığımda, bir süredir devam eden monotonluğu canımdan bezdimmiş ve serise araya vermemeye neden olmuştu. Tüm FM oyunları içinde en az oynadığım oyun olan FM2017 birkaç yıldır süregelen monoton oyuna hisseden değişiklik getirmemiş, ben de isyan bayrağını çekmiştim. Dolayısıyla FM 2018'e elimi bile sürmedim ve verdığım bir senelik mola içimdeki FM aşkınnın yeniden közlenmesine yol açtı. Nihayetinde betadan itibaren FM 2019'u oynamaya fırsat buldum, uzun süre de başından kalkmadım. Football Manager'ın bu sene en dikkat çekici yenilikleri taktikler ve antrenmanlar üzerinde gorülüyor. Bir kere her iki sistem de çok daha detaylı ve daha fazla müdahale edilebilir bir yapıya bürünen durumda. Taktiklerden başlayacak olursak, artık taktığınızı tek bir tablo üzerinden belirlemediğinizi belirtmek istiyorum. Diziliminizi seçerken tiki-taka, topa hükmetmek, Hızlı ya da organize kontra atak, gegenpress gibi hazır taktikler kullanabiliyorsunuz. Ya da benim yaptığım gibi kendi taktığınızı sıfırdan kurabiliyorsunuz. Oyun diziliminizi seçtiğinden sonra üç farklı taktiksel durumda ne yapacağını ayrı pencelerden belirliyorsunuz. Takımınız topa sahipken ne tür bir oyun kuracak? Ya da top rakipseyken topu kazanmak için nasıl bir yol izleyeceksiniz? Son olarak geçiş oyunda takımınız nasıl reaksiyon verecek? Topu kapar kapmaz, kontra atak denemesi mi olacak yoksa bunun yerine takımın sahaya dağılması mı beklenecek?

Yani artık oyunun her bölümünü çok daha detaylı şekilde kontrol edebiliyoruz. Tabii ki bunların yanında geçmiş yıllarda olduğu gibi bireysel direkifler verebiliyor, duran top organizasyonları kurabiliyor. Ama duran top taktiklerinin hala tatmin edici olmadığını

belirtmek istiyorum. Son oynadığım CM oyunu olan CM 2010 bunu en iyi yapan oyundu. Gelgelelim maçtan bir gün önce takımla toplantı yapabiliyor, nasıl oynamak istedığınızı, oyun içinde nasıl bir yöntem izleyeceğini bir soyunma odası konuşması gibi oyunculara anlatabiliyor ve onlardan tepki alıyorsunuz. Transferlerde ise çok ufak da olsa yenilikler mevcut. Tabii seçtiğiniz taktiği en iyi şekilde uygulayabilmemiz adına oyuncularımızın sıkı antrenman yapmaları, kendilerini fizikselli ve zihinsel yönden geliştirip taktiği öğrenmeleri şart. Uzunca bir sürenin ardından ilk kez bu sene antrenmanlar için ciddi vakti harcadım. Antrenmanlarda tüm ayın programını eski den olduğu gibi ayarlayabiliyorsunuz ancak bu defa oyuncularına günde üç antrenman yapabiliyor ve her antrenmanlarda neler çalışılacağını seçebiliyorsunuz. Tüm bunların yanında 3D maç motorunda hala sıçrama yapacak bir değişkenlik yok. Yan toplar yine en çok gol yenilen ve atılan pozisyonlar.

VAR teknolojisi dışında 3D maç motorundaki gelişmelerin yine fasa fisodan ibaret olduğunu söyleyebilirim. Bir takım buglar da can sıkarıyor.

FM 19 uzun zaman sonra beni heyecanlandıran bir FM oyunu oldu. Biraz daha derli toplu bir arayüz ise çok daha iyi olabilirdi. Yine takım elbisemi ektem, takımımın renklere sahip kravatımı takım ve oyuncularımı topladım. Zirveye çıkacağımıza inanıyoruz, taraftarlarım için çok çalışacak, başarıdan başarıya koşacak ve kupaları müzemizde sergileyeceğiz. ◆ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Detaylırlı taktik ve antrenman bölümü, taktiksel kurgular daha çok oyuna yansıyor

EKSİ Maç motoru hala of çektiyor, arayüz daha iyi olabilirdi, medya iletişimini hala sıkıcı

80





Yapım Sega **Dağıtım** Sega **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** valkyria.sega.com

Valkyria Chronicles 4

Koş! Siper al! Ateş!

Sega'nın ülkemizde pek tanınmayan Valkyria Chronicles serisi, ülkesi Japonya'da çok popüler. Dört ana oyunu, iki yan oyun, manga serisi, anime serisi ve hatta Drama CD'leri derken ailenin ephey bir kalabalık olduğunu görüyoruz. Özellikle PS3 platformuna çıkan ve animeye uyarlanan ilk oyunun popülaritesi çok yüksek. Valkyria Chronicles 4, ilk oyun ve Revolution adındaki yan oyundan sonra büyük konsollara çıkan üçüncü Valkyria oyunu. Hemen belirteyim, aynı evrende geçmesine karşın oyunların ana karakterleri ve hikayeleri birbirinden bağımsız. Yani dördüncü oyunu oynamak için diğer oyuları oynamanız gerekmeyor.

Peki, bu seride olay nedir? Valkyria Chronicles alternatif bir dünyada, 20. Yüzülda geçiyor. Dünya, imparatorluk ve federasyona bağlı ülkeler arasında ikiye ayrılmıştır, sürekli bir savaş vardır. Savaşın sebebi ise Ragnite adı verilen değerli madendir. Seri boyunca da çeşitli zaman dilimlerinde çeşitli askeri birliklerin hikayelerine tanıklık ediyoruz. Dördüncü oyunda ise federasyona bağlı elit bir birim olan Ranger Corps'a bağlı Bölük E askerlerini kontrol ediyoruz. Claude ve çocukluk arkadaşları Kai ile Raz imparatorluktan intikam almak ve ülkeleri koruyabilmek için federasyon birliklerine yazılmış. Lakin zorlu eğitimler sırasında Kai ortadan kayboluyor ve Kai'ın yerini kız kardeşi Leena alıyor. Bu üçlü de eğitimi başarı ile tamamlayıp Ranger Corps'a katılırlar. Claude da Bölük E'nin komutanı olur.

Buram buram savaş kokan, askeri birliklerin etrafında gelişen ve taktiksel zekanın hayatlar kurtaracağı oyunda ilk bakişa her ne kadar bir Call of Duty havası sezilse de bizlere dram, arkadaşlık, ölüm, aşk, zafer ve acı gibi kavramları adeta anime izliyormuşcasına yansıtıyor. Yani bu oyunda kabaca koşup, siper alıp, ateş edip turumuzu tamamlasak da oyuncunun hikayesi çok

daha fazlasını vadediyor. Bölük E'nin bir parçası oluyor ve Claude olarak askerlerinizi canınız pahasına korumaya çalıyorsunuz. Oynanış olarak bir önceki oyun Revolution, tamamen RPG olarak karşımıza çıkmıştı. Dördüncü oyunda ise köklerine dönüyor ve sıra tabanlı taktiksel çatışmaları (Blitz - Battle of Live Tactical Zones) yeniden önmüze seriyor. Mesela, savaş meydanında beş askeriniz var. Sırayla bu karakterleri yönetiyor ve CP puanları (ateş etme, silah doldurma gibi) ve karakteri ilerletme barı (AP) bitene kadar hareket ettirip size avantaj sağlayabilecek bir konuma getirmeye çalışırsınız. Bu eylemleri gerçekleştirirken de oyun TPS görünümüne kavuşuyor. Tüm askerleriniz ile hamleniz tamamlandıktan sonra sıra düşman birliklerine geçiyor. Yeni bir özellik olarak dördüncü oyunda Brave adında bir sistem getirilmiş. Ölüm döşeğinde olan askerlerin bazlarında aktif olan bu sistem ile son bir şans yakalayabiliyor ve bir CP veya AP puanı arasında seçim yapabiliyorsunuz.

Askerinizin düşmanı vuramaması, çok fazla dezavantajda kalma gibi gicik durumlar da aynen yerini koruyor. Siz askerlere en iyi donanımı, silahı, mühimmatı verirsiniz ama onlar üç metre ötedeki düşmanı vuramaz. Eh, biraz da kader kısmet söz konusu diyalim ve yazısı toparlayalım. Valkyria Chronicles 4 çok iyi bir Valkyria oyunu. Oyunda ilerledikçe savaşlar zorlanıp acayıpleşse de ve küçük bir hata yeniden başlamana neden olsa da içeriği, karakterleri ve hikayesi ile göz dolduruyor. ♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Blitz sistemi ve kullanımı akıcı olmuş, oynanış zevkli, hikayesi ile göz dolduruyor

EKSI Blitz sisteminin arada sapıtmaması sonucu düşmanı iki metreden vuramama

88





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Dans Platform PS4, XONE, Xbox 360, Switch, Wii U, Wii Web ubisoft.com/en-us/game/just-dance-2019

Just Dance 2019 ♦

Dans, daha fazla dans!

Bir oyun düşünün; her konsolda olan, her sene düzenli olarak çıkan, yer yaşta ve her kesime hitap eden bir oyun. Bu oyunla ister parçalar, etkinlikler düzenleyin, ister arkadaşlarınızla online karşılaşın, ister kilo verme amaçlı oynayın ya da isterseniz bir e-spor yarışmacısı olmak için turnuvalara katılın. Evet, evet; Just Dance'den bahsediyoruz! Her sene düzenli olarak, yıl adı kulla-narak çıkan ve sandığımızdan da gayet iyi bir şekilde satmaya devam eden bu oyunu biz neden alıyoruz? Gelin size anlatıyorum...

Herkes dans edecek!

Ubisoft bu sene ekim ayının sonunda Just Dance 2019'u satışa sundu. Oyun E3'te duyurulduğundan bir ay sonra, Ubisoft Paris stüdyolarına davet edildim; oyunun kalbi, beyni yani yaratıldığı yere... Gerçekten çok sıcak karşılandım. Gördüğüm kada-

K-Pop dans kursu

Eğer K-Pop seviyor ve kendinizi kliplerdeki dansları yapmaya çalışırken buluyorsanz, Umutcan'ın Ankara'da, Diamond Dans'ta verdiği K-Pop dans kursunu denemenizi tavsiye ederiz. Bir kez deneyin, vazgeçeme-yeceksiniz...

riyla bu sene çok büyük değişime gitmişler. İlk olarak 3 sene sonunda bambaşka bir arayüz ile karşımıza çıkıyor, İçerikleri sergileme şekli ile biraz Wii versiyonuna benzetmedim değil...

Oyundaki en büyük değişiklik seçilen müzik zevki ve dans zorlukları olmuş. Bu sene Latin ve K-Pop şarkılarına bayağı önem vermişler. Özellikle "Havana", "New Rules", "du-du du-du" gibi şarkılar JD19'un yükselişinde önemli bir yere sahip diye düşünüyorum. Şimdiye kadar dans zorlukları hep kolay-orta seviyelerdi ancak JD19 ile birlikte "Çocuk - Yeni başlayan - Sporcu - Profesyonel dansçı" zorluk seviyeleri gelmiş.

Bu da oyunu yeni başlayanlara da, profesyonellere de uygun hale getiriyor. Eğer tek başınıza sıkılıyorsanz ve etrafında dans edecek kimseyi bulamıyorsanz, "World Dance Floor" özelliği sayesinde, diğer

oyuncularla online olarak yarışabiliyorsunuz. Her sene çıkan Just Dance'de 40 adet yeni şarkı bulunuyordu fakat Ubisoft bununla sınırlı kalmamış, diskteki şarkılar dışında 400 şarkıyı daha "stream" edebilceğiniz bir üyelik getirmiştir. Üyeliğin adı "Just Dance Unlimited" ve gayet makul bir fiyatla satın alabiliyorsunuz.

Müsabaka

Yaklaşık 2 senedir Just Dance benim gözümde bir espor oyunu. 2017 ve 2018'de Just Dance World Cup'da dünya şampiyonu oldum ve bayrağımı yurtdışında gururla dalgalandırdım. Bu yüzden oyunun bana getirisinin çok fazla olduğunu söyleyebilirim. Bir dolu etkinlik ve "Flashmob" düzenlememi, çevre edinmemi, sosyalleşmemi ve kilo vermeme sağladı -ki bu son söylediğim özgüveni çok yükselten bir konu.



Daha sonra dans kursları beni bu derecem sayesinde tanıdı ve bu birçok öğrencim oldu. Oyunda kendime ait danslarım oldu ve dün-yadaki herkes beni bir karakter olarak seçip oynayabiliyor. Bu oyun sayesinde bir sürü ünlü dansçıyla tanışma fırsatım oldu. Kısacası tek bir oyunla birçok şey başarabildim. Bu yüzden bu oyunu size ne kadar övsem az olur -ki bu oyun ya da başka bir oyun fark etmez, hayallerinizin üstüne giderseniz, onları gerçekleştirebilirsiniz; bu tamamen sizin elinizde. Ama ben hayatınızda bir kere bile olsa bu oyunu deneyimlemenizi çok isterim. Hayat kisa sonuna kadar eğlen-meliyiz. Bu yazının da sonuna geldik. Artık bu incelemeyi okuduktan sonra Just Dance dünyasına adım atmaya karar verirseniz, ne mutlu bana. Hepinize dans dolu günler diliyorum, görüşmek üzere! ♦ **Umutcan Tütüncü**

KARAR

ARTI Önceki oyunlara göre içerik ve özellikler daha fazla. 400 şarkılık arşiv çok iyi.

EKSİ Ufak tefek yaşanan online bağlantı sorunları. 400 şarkı arasında arama yapmak pek kolay değil.

JD2019 Dans Listesi

"A Little Party Never Killed Nobody (All We Got)"

Fergie featuring Q-Tip and GoonRock

"New Reality"

Gigi Rowe

"New Rules" - Dua Lipa

"New World"

Krewella and Yellow Claw featuring VAVA

"No Tears Left to Cry" - Ariana Grande

"Not Your Ordinary"

Stella Mwangi

"Obsesión"

Aventura

"OMG"

Arash featuring Snoop Dogg

"One Kiss"[d]

Calvin Harris and Dua Lipa

"Pac-Man"

Dancing Bros.

"Rave in the Grave"

AronChupa featuring Little Sis Nora

"The Rhythm of the Night"

Ultraclub 90 (as made famous by Corona)

"Sangria Wine"

Pharrell Williams and Camila Cabello

"Shaky Shaky"

Daddy Yankee

"Sugar"

Maroon 5

"Sweet Little Unforgettable Thing"

Bea Miller

"Sweet Sensation"

Flo Rida

"Toy"

Netta

"Un Poco Loco"

From Coco

"Water Me"

Lizzo

"Where Are You Now?"

Lady Leshurr featuring Wiley

"Work Work"

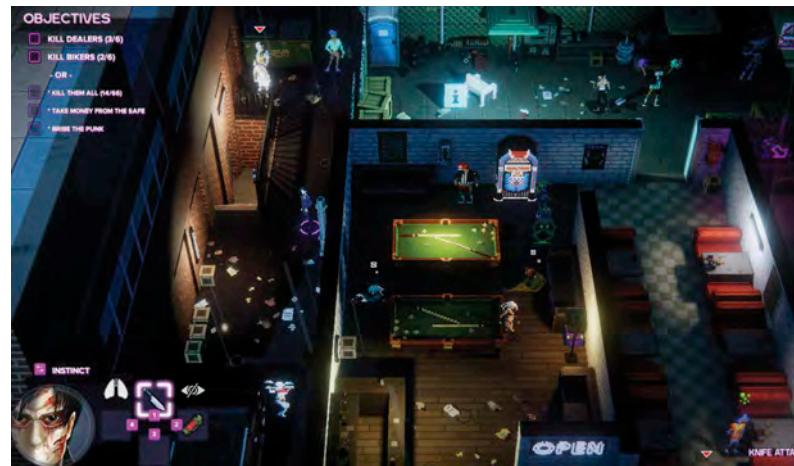
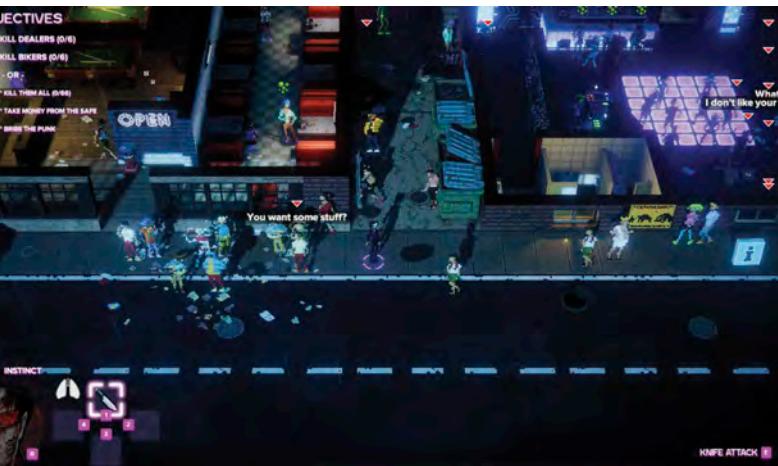
Britney Spears

"Miłość w Zakopanem"

Sławomir

"Narco"

Blasterjaxx an - Timmy Trumpet



Yapım Pinokl Games, **Hologryphg**, Kverta **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Web** www.partyhard.game

Party Hard 2 ◆

Vur, kır, parçala, partiyi sonlandır...

Direkt olarak olaya giriyorum, Party Hard 2 insanların eğlencesini bozmak ve tatlarını kaçırıkmak üzerine kurulu bir oyun. Oyunda partileri basıp, uyuşturucu satıcılarını, uyuşturucu üreticilerini, motorcuları, eğlence hayatına akan insanları gibi pek çok kişiyi öldürüp partilerin sonunu getirmeniz gerekiyor. Fikren oldukça zevkli, şimdi bir de oynanışa bakalım. Öncelikle oynanış bakımından Hotline Miami serisine benzediğini söyleyebiliriz. Unity grafik motoru kullanılarak yapılmış. Oynanış bakımından ise sadece birkaç klavye tuşu kullanarak oynadığımız oldukça kolay bir yapıya sahip. Karakterler piksellî bir görüntüdeyken, olayın gerçekleştiği ortam 3D olarak tasarlanmıştır. Oyunun başlangıcında karakterimiz birtakım hipler kullanıyor ve daha sonra evinde keyif yaparken bu hipleri kullandığı için işinden olduğuna dair bir mektup alıyor. Haberi aldıktan sonra kendisini uykuya tutmuyor. Kapıyor bıçağını düşüyor yollara. İşte bütün olay da tam bu zaman başlıyor. Dans mekanlarına, barlara ve benzer pek çok mekâna gidip eğlenen insanla-

ri, uyuşturucu tacirlerini, üreticilerini, motorcuları, önumüze çıkan herkesi öldürüyoruz. Hitman serisindekinin aksine hiçbir etik tarafı bulunmayan, önumüze geleni vahşi yöntemlerle öldürmek gibi anlamsız bir şiddet bahsettiğim. Bunları tabii ki her bölüm için bize verilen görevleri tamamlayarak gerçekleştiriyoruz. Bu süreçte polise yakalanmamak durumundayız, yoksa görevimiz sonlanıyor. Polisler bizi yakalıyor ve sırtlayarak polis aracına götürüyor. Durum oldukça komik aslında. Gece vakti polisin teki alıp sırtına atıyor, götürüyor seni. Hedeflerimizi öldürmek için çeşitli tuzaklar, oyun alanının içinde farklı yerlere gizlenmiş durumda. Yani ister gidip hedefi bıçaklıyorsunuz, isterseniz da gizlenmiş tuzaklardan birine atıp yakabiliyor, patlatabiliyor, zehirleyebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz insanları saklanmanız da polislerin başına üzüşmesini engellemek için güzel bir yöntem. Farklı nesneleri kombine edip yeni öldürücü nesneler elde edebiliyoruz, bu da çok güzel bir artı olmuş. Bunun dışında, gece kulüplerinde ya da barlarda uyuyakalan insan-

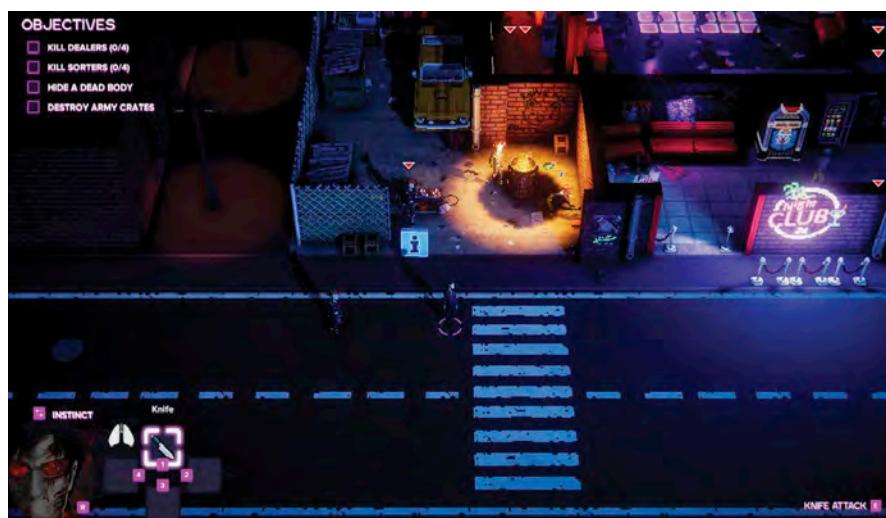
lara rastlıyoruz. Bu durumu oldukça eğlendirici bulduk. Üstelik bu insanları sırtlayıp herhangi bir yere taşıyabiliyoruz ve asla uyanmazlar. Oyun süresi ortalama 6-7 saat civarı. Ortalama aynı kılvardaki The Binding of Isaac, Hotline Miami gibi 8-9 saat süren oyunlara baktığımızda nispeten kısa bir oyun olmuş. Bunların yanı sıra karakter grafikleri biraz daha geliştirilebilir. Piksellî de olsa biraz daha yaratıcılık katılarak hazırlanabileceğini düşünüyorum. Karakterin yüzü var mı yok mu, o bile seçilmeyebilir. Bunun yanı sıra bir yetişkin olarak biraz daha fazla kan efekti olmasını dilerdim. Onlarca kişiyi öldürdüğünüz, vahşet buradan köye kadar ama ortada kan yok. İnsanlar buharlaşıyor sanki. Ya da en azından açılıp kapatılabilir bir özellik olarak oyuna eklenseydi keşke. Genel olarak kısaca özetleyecek ve bir değerlendirmede bulunacak olursak, oyunun oynanışı oldukça basit, müzikleri de oldukça eğlenceli ve oyunun havasına sokacak nitelikte. Uzun süredir Hitman tadında bir oyun arıyorum, nispeten benzeyen ve kuşbakıları olanını bulduk diyebilirim. 2D ve 3D grafikleri birleştirmişler, hoş bir kombinasyon olmuş fakat grafiklerin 2D kısmı biraz daha geliştirilebilir. Konsept olarak oldukça yaratıcı, çoklu öldürme gibi ilk oyunda olmayan yeni karakter özellikleri de oldukça hoş olmuş. Oyunun konusunu, kendini buzzkiller olarak nitelendiren sıkıcı, işkilik bir insan olarak özellikle beğenmem. Keyifle oynamadım, bu yazıyı bitirip oynamaya da devam edeceğim.

◆ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Basit oynanış, oyunun ilginç konsepti, müzikler

EKSİ Oyun süresi kısa, grafikler, haddinden fazla şiddet





Yapım CrazyBunch **Dağıtım** Assemble Entertainment **Tür** Macera **Platform** PC Web www.assemble-entertainment.com

Leisure Suit Larry Wet Dreams Don't Dry

Efsanevi abazanın maceraları modern dünyada devam ediyor...

Video oyun dünyasının en sevilen karakterlerinden biri, Larry, tüm abazanlığı ile yeniden karşımızda. Larry’ı tanıma-yanlar için hemen özet geçelim, 80’ler ve 90’lar boyunca video oyun dünyasında büyük beğeni toplayan video oyunu serisi Leisure Suit Larry'nin kahramanı Larry, çapkınlık yapmak isterken her şeyi yüzüne gözüne bulaştıran komik bir kahraman. 70’li yıllarda yaşayan Larry, o dönemin tüm klişelerini kullanarak, kadınların gözde erkeği olmaya çalışsa da bunu bir türlü başaramaz. 70’li yıllarda bir “alfa” erkek olmak için gerekli olan her şeyi yapmaya çalışan, barlara giden, diskolarda coşan, sigara içip erkekliğini ispat etmeye çalışan, kadınlara yanaşırken para, güç, imaj kullanmaya çalışan ama ne yaparsa yapsın, beğendiği kadını baştan çıkaramayan ve aşk hayatı hep komik bir olayla sonlanan Larry, şimdi de günümüzde şansını deneyecek. Yeni oyununda, günümüz dünyasını konu almak isteyen yapımcılar, Larry’yi 70’li

yıllarda komaya sokuyor ve kahramanımız yaklaşık 40 yıl komada kaldıkları sonra uyanıp günümüzde çapkınlıklarına devam etmeye çalışıyor.

Tabii Larry komada uyuduğu sürede dünyada teknoloji değişiyor ve mobil akıllı telefonlar, yapay zeka gibi detaylar hayatımıza giriyor. Larry, cep telefonlarının ne olduğunu anlayamadığı için bu nesneye parlayan ekran derken, telefonlardaki sevgili bulma uygulamasını keşfedin dört köşe oluyor. Böylece, kolayca sevgili bulabileceğini sanan Larry’yi ne yazık ki, çok büyük sürprizler bekliyor.

Leisure Suit Larry - Wet Dreams Don't Dry, 80’lerden, 90’lardan alışık olduğumuz klasik macera oyununu günümüze taşıyor. Eski günlerdeki gibi, oyunda elle çizilmiş pek çok mekanı keşfedoruz ki her mekanda, elimizdeki bulmacaları çözmeye yardımcı olacak ipuçları ve nesneler arıyoruz.

Ancak oyun mekanizması klasik kalsa da oyunun konusu günümüzü yansıtıyor. Cep

telefonlarıyla, sosyal medya ile sevgili bulan çiftler, komik hipsterler, hatta TV yıldızı kıvamında sahneye çıpık ürün tanıtan dev şirket CEO’ları size çok tanık gelecek.

Elbette Leisure Suit Larry söz konusu olunca mizah olmadan olmaz. Oyunu başı başına bir mizah yapılı olarak kabul edebiliriz. Garibim Larry, ne yaparsa yapsın, sürekli kadınlar tarafından reddedilen veya

aradığını bulamayan ya da bambaşka şeylerle karşılaşıp mağdur olan bir aşk kurbanı olarak yine hepimizi güldürüyor.

Oyunda sevgili bulmak için kullanılan “Timber” uygulamasının da hepimize çok tanık geleceğini tahmin edebilirsiniz. Zavallı Larry, sevgili bulabilmek için bu uygulamadaki puanını yükseltmek için her türlü şaklabanlığı yapmak zorunda kalıyor ve elbette o şaklabanlıklarda Larry’ye yol gösteren de siz olacaksınız.

Yeni oyunun, eski mekanizmadan bir farkı da bulunuyor. Eski Point&Click maceraların aksine yeni Leisure Suit Larry oyunu, çizgisel şekilde ilerlemiyor. Yani oyunda biraz daha özgürsünüz ve seçimlerinizle, hareketlerinizle oyunda farklı yollara girebiliyorsunuz. Es- kiden, macera oyunlarında belli bir “doğru” çözüme ulaşmadan oyunda ilerleyemeyediniz ancak artık buna mecbur değilsiniz ve seçiminizi kendiniz yapıp, kendinize yeni bir yol açabiliyorsunuz. Bu arada oyuncun müstehcen unsurlar barındırdığını ve 18 yaşından büyük video oyuncularına uygun olduğunu da hatırlatalım.

Macera oyunlarını sevenlere ve arayanlara Larry’ın yeni maceralarını mutlaka tavsiye ediyoruz. Larry’ın eski fanatikleri ise oyunu zaten kaçırımayacaklar, biliyoruz. İyi eğlençler. ♦ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Larry oyunlarını sevenler çok memnun kalacak, eski macera oyunlarının başarılı bir yeniden yorumu olmuş

EKSİ Fiyatı bir miktar yüksek, türü sevmeyenlere bir şey ifade etmiyor





Yapım Codebyfire Dağıtım Mode 7 Tür Strateji Platform PC Web thecolonistsgame.com

The Colonists

Bu robotların duyguları ve naif istekleri var, tíkki bizim gibi...

Küçük bir çocukken izlediğim tüm bilim kurgu filmlerinde aynı konudan bahsediliyordu.

Robotlar çay demlemeyi öğrenirse, başımız belada. Günün birinde ayaklanacaklar, "bu aptal türé niye hizmet ediyoruz?" diye soracaklar ve üzerimizden silindir gibi geçecekler. Aradan yılар geçti, sonuçlar böyle olmadı ancak bu trend hızlanarak devam etmekte. Boston Dynamics'in geliştirdiği robotları gördüğünüzde ve nasıl teknelendiklerine şahit olduğunuzda bir kısminızın sırtından terler dökülüyork, biliyorum.

Peki yakın gelecek böyle mi olacak? Alternatif bir gelecek mümkün mü? The Colonists'in bu konuya bakış açısı kalp kıracak kadar naif. Buna göre bizim buyruğumuz aslında asla özgür olamayacaklarını anlayan akıllı robotlar bir fırsatı bulup uzay gemisi ile firar ediyor ve kendilerine "insan olabilecekleri" bir dünya aramaya koyuluyorlar.

Oyun kaynak yönetiminin ön planda olduğu bir strateji ve The Settlers ile Knights and Merchants gibi oyunlara fena halde benzıyor. Oyunda bir senaryo modu var ve senaryo bir noktada iki farklı yoldan birisini takip ediyor. Birinde kolo-

nizi kurup huzur içinde yaşamaya devam ediyor, diğerinde ise indiğimiz gezegende bulunan düşmanırklar ile amansız bir hayatı kalma savaşına giriþyoruz. Geçtiğimiz hafta gelen bir güncelleme ile oyuna sandbox modunun da eklendiğini hatırlatıyorum. Henüz geliştirilme aşamasında olan bu mod son derece isabetli bir seçim olmuş zira oyunun senaryo modu siz pratikte bu moda hazırlayan bir tutorial gibi düşünülmüş.

Grafiksel olarak kendine has bir tarzı olan oyunda bir ana gemimiz var ve kısıtlı miktarda da olsa kaynak üretebiliyor. Ana kaynaklar enerji, odun, taş, kömür ve demir madenlerini kazıp demir cevheri çıkarttıktan sonra yüksek fırına göndererek elde edebileceğiniz çelik gibi şeyler. Bunların her biri kendi içinde ilginç detaylara sahip. Oyundaki yapılar üç farklı teknoloji düzeyinde sıralanmış, mesela L1 enerji üreten robot evlerine tek gereken et (!) ve su. L2 enerji üreten ikinci seviye evlerdeki robotlar ise bira tüketiyor (!) ve fabrikaya göndermek için elma üretmeniz gerekiyor. Odun söz konusu olduğunda da çevredeki ormanlar kısa sürede

tükendiğinden bir orman idaresi kuruyor ve çorak bölgelere fidan dikiyorsunuz. Minik ama güzel detaylar, hayatı dair ders de veriyor. Oyun son derece karışık bir tedarik zincirine sahip, neyse ki son derece başarılı ve insanı darlamayan bir tutorial imdadımıza yetişiyor. The Colonists'in binalar arasındaki yollar söz konusu olduğunda türe getirdiği bir yenilik var, kontrol noktaları. Oyunda iki tip yol yapabiliyorsunuz, birincisi patika. Bunu yaptığında A noktasından sallıyorum odunu alan robottum onu B noktasına kadar götürüyor. Bir de diğer yol türü var ki x birimde bir kontrol noktası oluşturup yükleri "elden ele" taşımanız sağlıyor. Yani o yöne doğru gitmesi planlanmış malzemeler noktaya bırakılıyor ve başka bir robot gelip onu diğer kontrol noktasına götürüyor. Koloninizin boyu büyüdüğünde yiğılma olmaması için de binalara ve görevlere öncelik atayabiliyorsunuz.

Oyunda her yeni bina, her yeni seviye robotlarınızın "insan olmaya" bir adım daha yaklaşmaları demek. Haliyle, karşılaşığınız bazı upgradeleri gördüğünüzde gülmemeniz mümkün değil. Oyunun askeri yönü de çok geri planda olduğundan ve muhtemelen çoğu oyuncu "barışçı" yolu seçeceğini oyun size bir oturusta saatler sürecek huzurlu bir oynanış vadediyor.

40 TL'ye satılan The Colonists fiyatını hak eden bir yapıp olmuş. Strateji meraklılarına, özellikle de The Settlers seviyorlarsa öneriyorum.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Detaylı strateji öğeleri, öğrenmesi kolay, uzun süre eğlendirebiliyor

EKSİ Ünite ve bina çeşitliliği az, senaryo modu tutorial tadında, askeri öğeler laf olsun diye konulmuş





Yapım Dovetail Games **Dağıtım** Dovetail Games **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.fishingsimworld.com

Fishing Sim World

Huzuru bir göl kenarında, oltanın ucunda arayanlar için...

Train Simulator serisinin yapımcısı Dovetail Games, 2014 yılında yayınladığı Euro Fishing ile balıkçılık simülasyonları dünyasına adım atmıştı. Birçok içerik paketi ve güncelleme alan yapım konsollar için de yayınlandı. Ardından Eylül ayında çıkış yapan yeni balıkçılık simülasyonunda yedi farklı göl haritası, sürülebilir tekneler, onlarca markanın lisanslı ürünleri bulunuyor. Şimdi en baştan başlayalım. Balık tutuyor musunuz? Yani herhangi bir göle gidiyor musunuz? Bu işlerle hobi amaçlı olsa da ilgilениyor musunuz? Balıkçılık simülasyonlarının çok dar bir oyuncu kitlesi var, kimisi merak ediyor, deli gibi oynuyor ama normal oyuncular için çok fazla çekici detay göremiyoruz. Fishing Sim World oyununun olayı da bu aslında. 18 farklı balık türü var ve bunların her birinin kendine has yapay zeka ve davranışları bulunuyor. Her birini tuttuğunuzda farklı hissedebilmeniz, balığın türünü tahmin edebilmeniz mümkün. Biraz mücadele vermezseniz balık sizi göl boyunca gezdirebilir!



Bir de şu var. Balık tutmanın o kendine has huzuru sayesinde diğer olumsuzlukları da unutuyorsunuz zaten. Karakterinizin ve oltanızın animasyonlarını pek beğenmesem de oynarken görmezden gelebiliyorsunuz. Her balık türünün kendi doğası var, her yerde her tür balığı yakalayamıyorsunuz. Oltanızı levrek veya sazan avına uygun şekilde hazırlayıp girmeniz gereklidir. Olta, misina, yem ya da sahte balıklar ve kancanın türü balık tutma durumunu tamamen etkiliyor. Her gölün şartları aynı değil, bunu göze alarak haritalarda oynamalısınız. Sonra ben niye balık tutamıyorum demeyin.

Burada o kadar çok lisans var ki gerçekte eğer bu işlerle mesgulseniz lütfen girip markalarla kendi oltanızı yaratmaya çalışın. Bir sürü firma ile işbirliğine gidiyor ve başarılı da olmuş. Ayrıca bahsettiğim olta ve diğer parçalarının modellemeleri de gayet iyi duruyor. Karakterimizi çeşitli kıyafetlerle özelleştirebiliyoruz. Gerçek bir balıkçı gibi görünmek için önce biraz balık tutmak gerekebilir çünkü bunlar bedava değil! Ve yalnızca büyük olan haritalarda tekne kullanabiliyoruz.

Tüm bahsettiğim olaylar multiplayer modunda dört kişilik oturumda yapılabilir. Oyunu oynarken kazandığımız başarımlar ve seviyeniz farklı balık tutma liglerine kaydediliyor. Turnuvalara katılıp yeteneklerinizi gösterebilirsiniz. Espor yönü bu sayede ön plana çıkarılmaya çalışılmış.

Konsol oyuncuları 30FPS oynamamaya alışmıştır ancak PC'de de bu kilidin bulunması

oyuncuları biraz üzdedir. Genel anlamda grafikler iyi ancak ortam daha canlı olabilir. Yapay zekanın kontrol ettiği balıklar, daha dinamik bir ortam normal oyuncuların aradığı özellikler. Çevre tasarımda bazı haritalar iyi görünse de büyük haritalarda sınır bozucu ayrıntılara tanık oldum. Ayrıca nedense küçük bir haritada bile gölün etrafında dolaşmamıza izin verilmeyen. Serbest dolaşımın olmaması can sıkıcı. Eğer giderseniz oltanız kaldırılıyor.

Son söz olarak, gerçek hayatı hobi olarak balık tutmakla ilgilineniz Fishing Sim World'de bir göz atabilirsiniz. Çok daha iyi özellikler ve ayrıntı arıyorsanız rakiplerini araştırabilirsiniz. Ben oyunda bir balıkçının gözünden ve onun tüm yaşamının nasıl şekillendiğini görerek oynamak istiyorum. Koca bir stüdyo için bahsettiğimiz özellikler çok zor değil ancak bu oyunda da aradığımızı pek bulamadık. Ve son söz olarak eğer balıkçılık simülasyonlarının genel anlamda ilgi görmesi isteniyorsa gerçekten iyi emek harcanmış yapımların yayınlanması gereklidir. Aksi halde balık kaçar... Sadece lisans eklemekle olmuyor. ♦ **Hasan Elmas Öfke**

KARAR

ARTI Onlarca lisanslı marka, birçok balık türü ve harita, olta özelleştirmeleri ve balık avına etkileri

EKSİ Ruhşuz bir ortam, PC'de 30fps kilidi, eksik animasyonlar



Yapım NapNokGames **Dağıtım** SIE **Tür** Parti **Platform** PS4 **Web** www.playstation.com/tr-tr/games/chimparty-ps4

Chimparty

"Maymun ile maymun olma evladım..."

PlayLink oyunlarını çok severim. Kalabalık-laşıkça daha fazla keyif veren ve ekranın karşısında cep telefonu ile oynanan bu parti oyunlarının yenilerinden bir tanesi de Chimparty. Maymun Partisi olarak dilimize çevirebileceğimiz bu oyunda bizlere rengarenk dört maymundan birisi atanıyor ve tahmin edeceğiniz üzere maymumluk yaparak altın muz kupasını kazanmaya çalışıyoruz. Chimparty'yi dilerken tek başınıza ve en fazla dört arkadaşınızla oynayabiliyorsunuz. Mini oyunların tamamı dört maymun ile oynanıyor. Örneğin siz iki kişiseniz diğer iki maymun NPC oluyor. Mini oyunlar ise

doksan farklı kategoride oyun diye lanse edilse de aslında birbirine benzer oyunlar. Hani eskiden 9999 in 1 atarı kasetleri vardı, ona benzer. Bölüm tasarımları ve ayrıntılar değişse de oyun temelinde aynı. İkiye iki voleybol, basketbol, en uzağa maymuncuğu fırlatma gibi oyunları bolca oynuyoruz. Chimparty'nin bir parti oyun süresi aşağı yukarı yarım saat. Yani yarım saat sonra birisi en tepeye ulaşır muz kupasını kaldırabilir. En tepeye ulaşmak için de mini oyunlar esnasında kazandığımız yıldızlar adım olarak sayılıyor. Tabii -2 veya -3 gibi sizlere geri adım attıran tuzaklar da mevcut. Bir turda bi-

rinci iken ikinci turda sonuncu veya tam tersi olabilme ihtimali yüksek. Bir PlayLink oyunu olarak Chimparty eğlenceli. En azından Frantics gibi sonunda kavgalar yaşanmıyor.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Türkçe içeriği ile oynaması keyifli, mini oyunlar genel olarak eğlenceli.

EKSİ Tema değişse de oyunlar genel olarak aynı.

85

Yapım D'Avekki Studios Ltd **Dağıtım** Wales Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** walesinteractive.com/shapeshiftingdetective

The Shapeshifting Detective

Katili bulma süreci bazen çok sıkıcı olabiliyor...

F MV, yani Full Motion Video türündeki macera oyunları doksanlı yıllarda epey meşhurdu ve ben hala sadık müdafımlerinden birisiyim. Son yıllarda oynadığım en iyi FMV'lerden birisi olan Late Shift'ten sonra benim gibi türü sevmeye başlayanların sayısı da bayağı bir arttı. Tabi her FMV bir Late Shift değil. The Shapeshifting Detective kötü bir oyun olmasa da kendisini tekrarlatan içeriği ile



maalesef kısa sürede monotonlaşıyor. Oyunun adı zaten ipucunu veriyor. Bizler "ikinci bir şans" yakalayan ve şekil değiştirebilen bir dedektifiz. Yorucu şehir hayatından uzak bir pansiyonda Dorota Shaw adlı cello öğrencisi genç kız öldürmüştür. Şüpheliler ise pansiyonda konaklayan tarot falcısı üç arkadaştan birisidir. Vakayı aydınlatma görevi ise bize ve eşsiz güçlerimize emanet edilmiştir. Pansiyon-

da başlayan ve daha sonra farklı mekanlara kapılarını açacak olan macerada şekil değiştirip tanıdığımız karakterlere bürünüp etrafta gezinebilmek daha önce görmediğim bir deneyim olsa da burada en büyük düşmanımız monotonluk. Çünkü karakterlerle konuş – onlardan birine bürün – yeniden diğerleri ile o karaktermiş gibi konuş

– başka karaktere geç ve süreci tekrarla çemberi etrafında çok fazla dönüyoruz. Evet, birçok aktör ve aktris hiç de fena olmayan bir oyunculuk sergiliyor ve katil kim sorusu hep akıllarda ama bu amaç uğruna aynı şeyleri yapmak dışında maalesef bir seçenek sunulmuyor bize. Katili bulma yahut yeni kurbanlara kavuşma bizim elimizde olsa da The Shapeshifting Detective tekrarlayan yapısı ile diğer türdeşlerinden fazla sıyrılmıyor. Elbette oyun için kötü diyemem ama barındırdığı gizemli atmosfere gölge düşüren bir oynanışa da sahip olduğunu söylemem gerek.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Karakter bolluğu ve atmosfer

EKSİ Aynı şeyleri defalarca tekrarlayıp duruyoruz

70

Yapım From Software, **Virtuoso Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** bandainamcoent.com/games/ds-remastered

Dark Souls Remastered (Switch)

Neden otobüste giderken kendimize işkence çektiğimizden?

Vay be! Bu oyunu piyasaya ilk çıktığı günlerde oynadığımda çektiğim acayı anımsıyorum da, insanlara "on sene önce olsa hoşuma gidebilirdi ama istirap oldu bana" diye bık bık ediyor, kısa zamanda bir daha yüklememek üzere silme hayalleri kuruyordum. Peki ne oldu? Aradan yedi sene geçtikten sonra oyunun

Switch versiyonunu oynamaya devam ediyor, aynı öfkeyle çevremdekilere "yok ya, eskiden olsa keyifli gelirdi de, işkence yani" gibisinden cümleler kuruyorum.

Madem dertleşik, devam edelim. Dark Souls'un ilk oyunu pek çok kişiye göre Demon's Souls ile beraber serinin en güzeli. Geçtiğimiz aylarda Ertuşrul'un PC formatında incelediği DS: Remastered makalesini okuduysanız devrim yaratmamış olsa bile gayet yerinde dokunuşlar ile kendisini oynatmayı başardığını biliyorsunuz demektir. Peki, elimizdeki minik ekran ve Joy-Con'lar ile bu kaburga çatlatan oyun nasıl bir deneyim sunuyor?

Oyunun Switch versiyonunu neredeysen tamamen "taşima modunda" deneyim ettim ve ilk saniyenin itibaren hem kontrollerin rahatlığı hem de ilk

versiyondan net bir şekilde ayrılan "daha canlı" görüntüsü ile beklenilerimi karşıladı diyebilirim. Oyun size Switch'te oynuyorsunuz diye kesinlikle kiyak geçmiyor, daha çayınızdan yudum almadan ölmeye başlıyor, sürekli başarısız oluyor ve daha da hırslanıp düşmanlarınızın üzerine gitmeye devam ediyorsunuz.

Bize gelen inceleme versiyonunda Solaire of Astore adındaki Amiibo da bulunuyordu ve bunu kullandığınızda oyundaki "praise the sun" duruşunu açmak mümkünüdü. Küçük, güzel detaylar, tam Nintendo'nun alıştığı gibi. Ayrıca hatırlatalım, Artorias of the Abyss eklentisi de DS: Remastered ile beraber geliyor. Switch varsa, zoru seviyorsanız kaçırma! ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kontrol hissi ve tepkiler başarılı, grafikler daha canlı gözüküyor, DLC ile beraber geliyor

EKSI Özellikle keyif almıyorsanız asla bitiremeyeceğiniz kadar zor

85



Yapım Caged Element **Dağıtım** Wired Productions **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.cagedelement.com/grip

GRIP: Combat Racing

Frene basmayı sevmeyen adamın oyunu!

Yası yetenleriniz hatırlayacaktır, 90'lı yılların sonunda PSOne'da arzı endam etmiş, takla atsa da yoluna devam edebilen araçlarla oynanan bir yarış oyunu vardı. Rollcage'den bahsediyorum elbette. Vaktiyle Intertoy'un getirdiği ve çocukluk hayallerimizi süsleyen Ricochet model uzaktan kumandalı arabayı andıran bu araçlarla frenе dokunmak bir yana saatte 600-700 kilometrelere ulaşan hızlara çıkıyor ve rakiplerimize temas ederek yarışlarıni mahvetmeye çalışıyorduk.

Yaklaşık 2.5 sene önce ilk erken erişim günlerinde test ettiğim GRIP de çocukluğu Rollcage

ile geçmiş Caged Element ekibinin büyük umutlar ile Kickstarter'a sunduğu, istedikleri para'yı toplayamayınca pes etmemip Steam Early Access ile oyunculara ullaştırdığı bir yapım.

Açık konuşmak gerekirse firma geçen 2.5 yılda boş durmamış ve birbirinden muhteşem araç modellerinden (15 araç var) tutun da dört farklı gezegende geçen 22 pist seçeneğine kadar hayli zengin bir içerikle karşımıza gelmiş.

Oyundaki haritalar arasında elinizi gazdan çekmeyeceğiniz oval pistlerden tutun da hem gaz pedalı hem de analog stickle dans etmenizi gerektirecek zorlu parkurlara kadar çok sayıda seçenek var. Ses hızınızı zorlayabilen araçlarımız pist üzerinde yer alan speed boosterlar ile hızlanıyor ve yine pistten toplayabileceğiniz silahlarla da rakiplerin canlarını yakıyor.

GRIP'de araçlarınızı kişiselleştirme ekranı fazlasıyla Rocket League'i andıran geliştirmeye sahip. Aracınızın rengi, lastik seçeneği ve üzerindeki stickerları belirledikten sonra pist'e çıkıyor ve mümkün olan en hızlı şekilde finiše ulaşmaya çalışıyorsunuz. Kariyer modu başlarda hayli kolay olsa da zorluk seviyesi kısa sürede çıkışından çıkıyor, benden söylemesi.

Steam fiyatı 50 TL olan GRIP, Rollcage sevenler veya arcade yarış oyunlarından hoşlananlar için oldukça iyi bir alternatif.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Keyifli oynanış, zekice tasarlanmış pistler, başarılı optimizasyon

EKSI Grafik detayları zayıf, kariyer modu hayli yavan

75





Yapım Snowhound Games **Dağıtım** 1C Entertainment **Tür** RPG, Strateji **Platform** PC Web www.snowhoundgames.com

Deep Sky Derelicts

Uzaydan babam çıkışa lootlarım!

Video oyun dünyasında dev oyun stüdyolarının ve dağıtımçılarının hegemonyası bittiğinden beri cenneti yaşıyoruz. Eski dönemleri bilmeyen okurlarımız için hemen kısaca özet geçeyim, bir zamanlar oynayacağımız video oyunlarına, cebinde milyonlarca doları olan oyun dağıtım şirketlerinin patronları karar veriyordu ancak o karanlık çağların bitişini şimdi keyifle gözlemliyorum. Deep Sky Derelicts gibi orijinal, yaratıcı zeka ürünü bağımsız oyuncular karşıma geldikçe mutlu oluyorum.

Deep Sky Derelicts, uzaya başı boş dolanan dev uzay gemilerini keşfedin yağımalamak üzerine kurulu bir RPG/Strateji oyunu. Bir çizgi roman edasında tasarlanmış bu harika oyunu, ne yazık ki, 10-15 sene önce olsaydı asla göremezdiniz ve dünyaya tanıtılmadan çöpe giderdi

zira dediğim gibi, konsol oyuncularına hitap eden hızlı bir FPS veya popüler bir futbol oyunu değil. Oyun çizgi roman çizgileriyle hazırlanmış ancak son derece zekice tasarılmış, her an yeni bir keşif yapmak için heyecanlandığınız, her köşeden karşınıza çıkacak sürprizleri merak ederek ilerlediğiniz, taktik kısmı da son derece sürükleyiçi olan bir RPG oyunu. Öte yandan oyunun öyküsü, senaryosu nispeten zayıf kalmış ancak yapımcının oyunun mekanizmasına odaklandığı için senaryoya zaman bulamadığını düşünüyorum ama oyuna ilerde çıkacak DLC'ler sayesinde güclü öykülerin eklenmesi çok mümkün zira çizgi roman tasarımlı, Deep Sky Derelicts'i öykü anlatmaya çok müsait bir oyun yapıyor. Oyun boyunca ekibinizi kurmak, onları geliştirmek, malzemelerini ve ekipmanınızı

yönetmek, müşterilerinizle kontratlar yapıp terk edilmiş gemileri temizlemek için çalışacaksınız. Oyunda hiçbir gemi birbirinin aynısı değil, düşmanlar farklı yeteneklere sahip, ekipmanlar çok çeşitli ve bu da oyunu yeniden oynamaları kolaylaştırır. Dolayısıyla başında uzun saatler geçirirken bulursanız kendinizi, hiç şasırmayın.

◆ Cem Şancı

KARAR

ARTI Çok başarılı çizimler, tatmin edici loot mantığı, oyuncuyu başında tutmak konusunda çok iyi, yeniden oynanabilirliği iyi.

EKSİ Hikaye laf olsun diye ilişirilmiş

85

Yapım Fireproof Games **Dağıtım** Fireproof Games **Tür** Macera **Platform** PC, iOS, Android **Web** www.fireproofgames.com

The Room Three

Kasvetli oda oyunlarını sevenler burada mı?

Klasik oda oyunundan aradığınız her ne varsa; karanlık gizemli öğeler, bulmacalar, heyecanlı anlar, sürprizler, The Room Three'de fazlasıyla var. Film tanıtımı gibi oldu ama gerçekten de öyle. Hikaye karakterimizin kendini bir tren kompartimanında bulmasıyla başlıyor. Gördüğünüz her nesneye etkileşime geçmeniz gerekiyor, bunu israrla söyleyorum çünkü çok albeniz görününen bir duvarı bile kullanmadız



gerekebiliyor. Oyun o konuda oldukça başarılı. Öyle "beni kullanacaksın" diye bağırın objeler yok. Tren kompartimanında yapmanız gerekenleri az çok anlıyorsunuz çünkü çok fazla eşya yok. İpucu sisteminin yapay zekası bazı yerlerde takılabiliyor, normalde yeni bulduğunuz eşya ve bulunduğunuz yerle ilgili yardım etmesi gerekiyorken başka yerle ilgili bilgiler verebiliyor ve bu da biraz kafa karıştırıcı

olabiliyor, aklınızda bulunsun. Oyun genel olarak çok zor değil hatta bazı yerlerde nasıl yaptığımı bilmeden bulmacaları çözmiş buldum kendimi. Bu benim yüzlerce oda oyunu oynamış olmadan da kaynaklanıyor olabilir. Adından anlaşılacağı üzere üç bölümden oluşuyor, bazı bulmacaların aynı olması da can sıkıcı. Hatta bazı bölümlerde aynı

işlemleri yapıyormuşum gibi hissettim ama bunun da sebebi çok kısa bir oyun olmasından kaynaklanıyor. Oda oyunlarının gerilimli olması gerekiyor bunun farkındayım. Eğlenceli, çiçekli, böcekli, pırıl pırıl ışıklı olmasın tamam ama The Room Three de haddinden fazla karanlık. Nesneleri, yaptığım işlemi görmek için ekranı yapıştırmam anlar oldu. Bir miktar aydınlatılabiliyor. Oyun fazlasıyla ayrıntılı. O yüzden hop deyince bitmiyor, sonu da alternatifli olduğu için birkaç kere oynamak isteyebilirsiniz. ◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Hikaye ve grafikler başarılı, zorluk derecesi iyi, insanı bunaltmıyor

EKSİ Fazla karanlık, bazı bulmacaların aynı olması sıkıcı

81



Yapım flukyMachine **Dağıtım** PlayWay (Steam), QubicGames (Switch) **Tür Platform** PC, Switch **Web** www.escapedoodland.com

Escape Doodland

Her biri el çizimi, her biri asap bozucu!

Komik oyunlar serimizde bu ay Escape Doodland adlı, 2 senelik bir çalışmanın ürünü olan bir oyun bulunuyor. Normalde Ağustos'ta çıkması planlanan oyun, birkaç aylık gecikmeyle 30 Kasım'da oyuncularla buluştu ve sanıyorum ki olumlu eleştirilere maruz kalacak zira ben oyunu beğendim. Gayet basit bir oynanışa sahip Escape Doodland. Oyunun isminden de anlaşılacağı üzere bir dolu el çizimi engeli asip bölümün sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Kahramanımız garip sesler çıkartan varlıklardan bir tanesi. (Dükkan'dan farklı tipler satın alınabiliyor.) Bu arkadaşımızı da her bölümde garip bir yaratık veya bir şey deli gibi takip ediyor. Karakterimiz otomatik olarak koşuyor ve onu Space tuşıyla zıplıyor, W, E, D gibi tuşlarla da değişik hareketler yapmaya

yönlendiriyoruz. Kontrol ettiğimiz yaratık, zıplamak dışında gaz çıkartma temali bir dizi hareket de yapabiliyor. Bunlardan en etkilişiye zor durumda kaldığımızda, bizi kovalayan yaratık çok fazla yaklaştığında kullanabileceğimiz "osuruk sersemletmesi". Evet, resmen gaz çıkartıp devasa yaratığı durdurabiliyoruz. Bunun dışında ise daha yükseklerde ulaşmak ve bir anda ileri atılmak için yine gaz temelli hareketlerimiz mevcut. Ne var ki bu hareketleri dilediğimiz zaman yapamıyoruz; önce böülümlerdeki kibritleri toplamamız gerekiyor.

Oyun 10 bölümden oluşuyor ve her bölümün Zor ve Daha Zor şeklinde iki zorluk derecesi bulunuyor. Buradan da anladığınız üzere oyun hiç de kolay değil. Neyse ki böülümlerde Checkpoint sistemi var da bir kez ölünce

bölümün en başına dönüyoruz. Dükkan kısmından farklı karakterler ve karakterimizin işlerini kolaylaştıracak Perk'ler alabildiğimiz Escape Doodland, el çizimi grafikleri, müzikleri ve komik ses efektleriyle bayağı hoşuma gitti. Belli ki sağlam emek harcanmış ve bu sırada oynanış da boş geçilmemiş. Küçük ama eğlenceli bir oyun arıyorsanız, tavsiyemdir. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI El çizimleri yaratıcı ve komik. Oynanış mücadeleci. Dükkan ekontisi güzel bir düşünce.

EKSI Daha fazla bölüm olabilirdi

82

Yapım OhNoo Studio **Dağıtım** OhNoo Studio **Tür** Macera **Platform** PC **Web** www.tsioque.com

Tsioque

Kızdırmayıñ küçük prensesi!

Masal kitaplardan fırlama bu hikayede, güzeller güzeli kralice tarafından yönetilen bembeyaz kulelerden oluşan bir krallık varmış. Günün birinde kralice kötü Phoenix ile savaşmak için orduları ile beraber yola koyulmuş. Bunu fırsat bilen sarayın krallığın kötü kalpli büyüğü de beyaz

kuleleri karartarak krallığı ele geçirmiş ve Kraliçenin biricik kızı Prenses Tsioque'yi zindana atmış. Bundan sonrasına ise biz el atıyoruz çünkü kraliçenin yokluğununda hain büyüğү alt etmek prenseve dolayısıyla bize düşer.

2D çizimleri ile göz dolduran Tsioque, benim gibi klasik macera oyun severleri mutlu edecek bir yapılmış. Eskileri yok mu? Var ama artıları daha fazla diyalim. Grafikleri ve dengeli bulmacalarının yanında hafif mizahi havası ile oyunun sağlam bir atmosferi var. Minions diye hitap edebileceğimiz şapsal ayak takımı askerler de oyuna renk katıyor. Ayrıca bazı absürt sahneler de yok değil! Spoiler vermek istemem ama peri anneye dikkat.

Oyunun eksik yönleri; birincisi bayağı bir kisa ve ikinci olarak çok fazla deneme yanlışılma var. Bazı deneme – yanlışma tarzındaki bul-

macaların yanında kimi sahnelerde şapsal askerler peşimize düşüyor. Bunları "quick time event" gibi düşünün ama ekranda basacak tuş yok. Dolayısıyla sağ sola tıklayarak prenesi dardan -biraz da tesadüfi olarak- kurtarmaya çalışıyoruz.

Tsioque, öyle ahım şahim bir macera oyunu değil. Fakat Kickstarter kampanyası ile yola çıkan, keyifle birkaç saatınızı ayıabileceğiniz sevimli bir macera oyunu.

♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Şahane 2D grafikler, barındırdığı mizahi unsurlar

EKSI Bulmacalar çok fazla deneme ve yanlışma üzerine kurulu

78





Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Assassin's Creed Rebellion ♦

Kardeşlik için bir kez daha!

Bir oyunu iyi yapan şey nedir? Türe yenilikçi bir yaklaşım getirmesi mi? Grafikleri mi? Yoksas oynanış mekanikleri mi? Elbette bunların sadece birinin veya -bazen- hepsinin iyi olması bile oyunlarındaki görüşleri değiştirmeye yetmiyor. Uzun bir süre Ubisoft ve onun popüler oyun serisi Assassin's Creed ile ilgili kötü yorum yapmak bir nevi popüler kültürün bir parçası olmuştu. Ancak bunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Ubisoft çöktüğü son üç oyunla beraber gerçekten bazı şeyleri değiştirmeye başladı.

Mobil platformlarda daha önce çöktüğü oyunla pek başarılı olamayan ve istediği başarıyı yakalayamayan Ubisoft, şansını bu kez de Fallout Shelter'in yapımcılarıyla deniyor. Ve evet, bu bilgiyle beraber oyunu oynayanların aklında oluşacak bir soruya da gidermiş oldum. Çünkü gerçekten de iki oyun birbirine

çok benziyor. Görsel olarak birbirinden farklı iki yapılmalarına rağmen oyunun temelleri neredeyse birebir aynı. Bunu elbette kötü bir şeyle söylemeyeceğim. Sonuç olarak aynı firmanın temasını değiştirerek yayınladığı bir başka oyun olarak bakabilirim. Bu olay bir aralar baya popülerdi aslında mobil platformda, sanırım en iyi hatırladığım Angry Birds serisiydi.

Oynanış nasıl?

Oyunda önumüze konan dört farklı görev çeşidi var. DNA görevleri ile topladığınız DNA'ları kullanarak kardeşliğinizde yeni karakterler katabilirsiniz. Elbette bu karakterlerin bazıları sıradan seviyesindeyken bazıları da efsane olarak gözüküyor olacak. Genel olarak görevleri yaparak odun, altın, sağlık şişeleri ve deneyim artırmayı kağıtlar gibi eşyalar toplayorsunuz. Bu

eşyaların bir kısmını da kardeşliğinizin karargahını geliştirmek için harcığınız. Bir diğer kısmını da o karargah içerisinde üretebileceğiniz eşyalara. Karargaha geçmeden önce ana görev haricindeki görevlerin ana görevle bağlı olduğunu ve onda belirli seviyelere geldikçe kilitlerinin açıldığını söylemem gerekiyor. Ana ve yan görevler arasındaki bağlantı fena değil diyebilirim.

Karargah merkezimizde toplamda dokuz odamız var ve bu odaların her birini hikayedileyledikçe açabiliyorsunuz. Fallout Shelter'dan dolayı tahmin edenler vardır, bu odalara yerleştirdiğiniz karakterler sayesinde kılıç veya zırh üretebilirsiniz. Bunun yanı sıra size altın sağlayan bir oda veya karakterlerin görevlere çıkması için gelen görev mektuplarının tutulduğu bir başka oda da bulunuyor. Altın gelen oda dışında diğerlerinde sürekli karakter bulundurmanız gerekiyor. Ve buralarda olan karakterleri görevlerde kullanmaya devam edebiliyorsunuz. Eğitim odasında olsa dahi bu söylediğimiz geçerli. Fallout Shelter'dan sonra mekanik anlamda oyunlarını daha çok geliştirdiklerini söyleyebilirim.

Oyunun bütün temelini üzerine kurduğu hikaye görevlerine dechinmezsem olmaz. Daha önceden bahsettiğim görev türlerinden hangisine gidecek olursanız olun bunu sadece üç kişiyle yapabiliyorsunuz. Göreve giriş yapmadan önce karşınıza çıkan ekranın görevde zorlanmanız için gerekli olan karakter türleri ve güç seviye veriliyor. Buradan üç kişilik takımınızı ayarlayın



öylece oyuna giriyorsunuz. Yeri gelmişken oyun içerisinde beş farklı sınıf bulunuyor. Bunları savaşçı, tuzak ustası, şifacı, suikastçı ve gizlilik uzmanı olarak ayırsam sanırım yanlış olmaz.

Sessiz ve derinden

Görevler tür olarak ayrılıyor olmasına rağmen görevlerin tasarımları aşağı yukarı aynı. Görev türü sadece görev içerisinde olduğunuz kişiyi veya elde edeceğiniz eşyayı değiştiriyor. Görev içerisindeyken her karakterin kendine has özellikleri olduğunu veya odaları değiştirmeden önce karakterlerinizi sırayla basarsanız bir sonraki oda içerisindeki başarı oranlarını görebiliyorsunuz. Hatta bazi durumlarda bir savaşçının, suikastçılarından bile daha başarılı parkur yaptığını gördüğünüzde şaşırıcasınız. Bu bir sıkıntı olmasına rağmen sadece tek bir savaşçı karakterinde bu durum geçerli olduğundan çok sorun çıkartmıyor. Bahsettiğim karakteri söylememiyor ancak oyunun en güclülerinden birisi olduğunu söyleyebilirim. Diğer bütün karakterler arasında en sevdigim sınıf ise suikastçılar oldu. Hem gizlenme konusunda hem karakterleri sessizce öldürmeleri ile gönlümü fethettiler. Kaldı ki zaten oyunun olayı bu değil mi?

Karakterlerin saldırının zamanla azaldığını bilmeniz gerekiyor. Yani başarı oranları gittikçe azalıyor. Bazi durumlarda yüzde bazi durumlarda ise elinizde olan toplam suikast özelliği olarak görülebiliyor. Burası biraz karışık gelmiş olabilir

ancak oyuna girdiğinizde demek istediğimi anlayacağınız.

Özellikle Marvel oyunlarında sıkılıkla gördüğümüz bir özellik var. Bitirdiğiniz bir görevi tekrardan oynamaya gerek kalmadan tek tuşla yapabilmek. Bu aynı şekilde bu oyuna da taşınmış ancak büyük bir sorun var. Bu tuşu kullandıkta dahi, bunu yapmak için bölümün üç yıldızla bitirmek gerekiyor, karakterlerin canı azalıyor. Bunda ne var diyebilirsiniz ancak karakterlerin canları azaldığında ya bir süre bekleyeceksiniz ya da canlarını artıracak bir eşya kullanacaksınız. Can ıksirleri bolca olmadığından burada tuşun büyük bir sıkıntısı çıkıyor. Normalde oyuncuya zaman kazandırmak için konan bir tuş olmasına rağmen aslında bunu başaramıyor. Bu oyununda belki de en büyük sıkıntılarından birisi bu. Bunu yapamayınca haliyle DNA'ları toplamak uzun bir zamana yayılıyor. Bu da Ubisoft'un benim oyun paketlerimi ve eşyalarımı satın alın politikasına itiyor oyuncuları. Bu oyuna para vermeden oynamaz demek değil ama yine de bir sorun.

Son sözler

Oyun içerisinde görebileceğiniz bir diğer sorun ise nedense ürettiğiniz bazı zırhlı karakterlerin



bir türlü giyememesi. Seviye gerekliliği veya sınıfı tuttursanız dahi karakteriniz bunu giyemeyebiliyor. Bu tarz ufak sorunlar oyunun gidişatını çok bozmuyor elbette ancak en kısa zamanda düzeltmesi gerekiyor. Aksi halde bazı üretimlerin boş zaman ve vakit harcadığını göreceksiniz. Yine belirtmem gerekiyor ki her bir zırh için geçerli değil bu söylediğim. Bu tarz ufak buglardan başka karmaşık olmadı ve kısa sürede düzeltileceğini düşünüyorum.

Bunların yanı sıra oyun içerisinde eklenecek ufak bir online kardeşlik sistemi de oyunun kullanıcılar üzerinde bırakacağı bağımlılık hissini artıracaktır. Sonuç olarak kardeşlik karargahları her yerde olabilir ve bunlar bir şekilde birbirini bağlılar. Bunu da online olarak sunmak oyuncuların biraz daha eğlencesini sağlayabilirdi.

Uzun lafın kısası, karşımızda bir iki bug dışında oldukça eğlenceli bir oyun var. Mutlaka bir göz atmanızda fayda var.

7.0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. My Talking Tom 2
2. Swing Star
3. Stickman Hook
4. Spinner.io
5. PUBG Mobile

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Shadow Fight 2
3. Adalet Namluda: Afrin
4. Super Slowmo Shooter
5. Plague Inc.



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. My Talking Tom 2
2. PUBG Mobile
3. Subway Surfers
4. Words of Wonders
5. Find the Differences - The Detective

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Farming Simulator 18
2. Need for Speed: Most Wanted
3. Adalet Namluda: Afrin
4. The Amazing Spiderman 2
5. Minecraft: Pocket Edition



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Prince of Persia Escape

Eski oyuna yepyeni tarz!

Telefonların dokunmatik olmadığı ve gerçek ücretli amacı dışında çok az kullanıldığı zamanları hatırlayanlar bu oyunu da hatırlayacaktır. Daha o zamanlar telefonlarınızın vazgeçilmez oyunlarından olan prensimizin daha sonraları bağı açıldı ve günümüze kadar hayatı kalmayı başardı.

Mobilin bir zamanlar en popüler türü olan koşu oyunlarını mutlaka oynamışsınızdır. Bu oyunların yaptığı çok güzel bir şey vardı. Oyuncu her kaybettığında yeniden başlardı bu oyuna çünkü bilirdi ki orada yenilmesinin suçu tamamen kendisine ait. Ne oyunun aşırı zorluğundan ne de buglardan dolayı. Bu aslında genel olarak mobil oyunlarının popüler olan türlerinde hep görebileceğiniz bir özellik. Karşınızda zor bir oyun olmasına rağmen hep yeniden dönüp oynuyorsunuz çünkü o ufak hatayı yapmazsanız daha yüksek puan alacağınızı biliyorsunuz.

Ne yazık ki PoP: Escape bunun yakından bile geçmiyor. Türe kendilerince seviye bazı ilerleyiş ve tırmanışı da ekleyerek getirdikleri yenilikler, oyunun mekanikleri yüzünden çöp oluyor. Öncelikle karakter üzerinde kesinlikle bir kontrolünüz var gibi hissetmiyorsunuz. Daha da doğrusu karakter üzerindeki kontrolünüz kesin değil. Bir tuzağı atlama için hep aynı şekilde bassanız bile ekrana bu çoğulukla işe yaramayabiliyor ve tuzaklar tarafından ölüyorsunuz. Bu tarz bir oyunda oyuncunun kontrolün tamamen

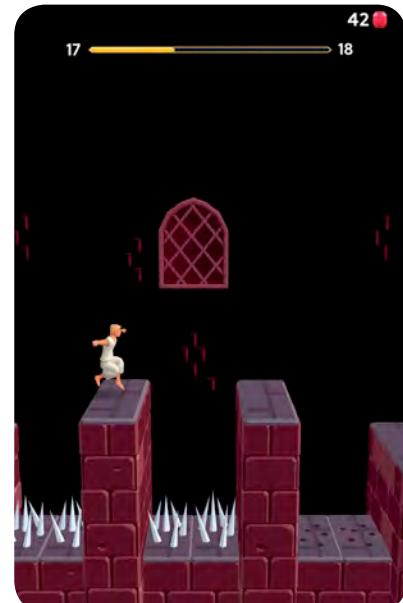
onda olduğunu bilmesi çok önemli. Aksi halde daha önce bahsettiğim o yeniden oynamaya isteği ortadan kalkıyor. Çünkü ne kadar denirse denesin orayı geçmesinin tek yolu şansa kalıyor.

Oyunun güzel yaptığı bir şey yok mu? Evet, var. Öncelikle oyunun görselleri ilk oyunun grafiklerinin çok ufak elden geçmiş hali. O yüzden nostalji hissini sonuna kadar yansıtıyor. Hatta oyuna ilk girdiğimde ilk oyunun yeniden yapımı olduğunu sanarak inanılmaz sevinmiştim. Tabii ki hayallerim oyuna başladıkta sonra suya düştü. Seslerde aynı hissiyatı veriyor ve oyun içerisinde topladığınız elmaslarla açabileceğiniz yeni karakterler ve kostümler var.

Runner ve hyper casual türlerini birleştirerek ilginç bir oyun elde edilmiş ancak ne yazık ki oyun inanılmaz derecede boş ve sıkıcı. Büyük ihtimalle ilk oyunun içimizde uyandıracığı nostalji hissi ve yeni oyunların dinamiklerini birleştirerek çok büyük bir kitleye hitap edeceklerini düşündüler. Hatta bu yöntemde yanlış dahi olmayabilir ancak oyunun içeriği gelenleri geriye itecktir. Bunlarla uğraşmak yerine ilk oyunu mobil için yeniden yapıp biraz oynanışı geliştirelselerdi şuna da tarafından yenmez bir oyunla karşı karşıya olurduk.

Ama bunların hiçbiri önemli değil çünkü oyun en iyi olması gerekiği yerde batırıyor ve bir iki oynamanın ardından silinen oyunlar listesine giriyor.

4.0



Destekleyin!

Çocuklarımız
bilimle büyüsün.
Ülkemizi büyütünsün.



Bağış için: bilimseferberligi.org



İş Birliğiyle



Desteğiyle

Yeni karakter Ashe ile tanışın!

Overwatch yepen bir karakterle, bir kez daha karşımıza çıktı. Ashe isimli karakterin hikayesine çok deignumeyeceğim ama kendisi Deadlock Gang isimli çetenin lideri ve yer altı dünyasının saygı duyulan bir ismi olarak karşımıza çıkıyor. Mcree benzeri western bir temaya sahip olan Ashe oldukça ilgi çekici bir karakter. Peki Ashe'in oyundaki rolü ne olacak, yetenekleri ne? Bunları tek tek açıklayayım o halde.

Ashe saldır odaklı, rakipleri direk ortadan kaldırma amacıyla güden bir karakter. Elbette yetenekleri de buna göre şekillenmiş. Ashe'in The Viper yeteneği, şampiyonunun yarı otomatik silahından hızlı atışlar yapmasına ve namluya eğilerek daha iyi hedef almasına olanak sağlıyor. Dynamite yeteneği ise adından da anlayabileceğimiz gibi Ashe'in bir dinamit fırlatmasını sağlıyor. Ashe bu dinamiti isterse anında isterse biraz bekledikten sonra patlatabiliyor. Bu dinamit hem patlama anında ani hasar hem de zaman içinde hasar veriyor. Coach Gun isimli yetenek ise Ashe'in silahını bir pompalı tüfek gibi kullanmasına olanak sağlıyor. Attığı atış rakibi de kendisini de geri savuruyor. Bu yetenek tabii ki daha çok düşmanla karşı karşıya kaldığınız yakın mesafelerde etkili oluyor ve kaçış için de kullanılabilir. Ve son olarak ulti yeteneği olan B.O.B. Ashe'in mekanik bir takım arkadaşı çağırmasını sağlıyor. Bu iri yarı dostumuz ileri atılarak rakipleri havaya savuruyor ve gördüğü her düşmana ateş ediyor. Hem tanklık yapıyor hem hasar veriyor. Oynanışı oldukça eğlenceli görünen Ashe'in bana tekrar Overwatch'u bilgisayarına yüklememi sağladığını da belirteyim. ♦

ARMORED WARFARE

Altay nihayet savaş meydanında!

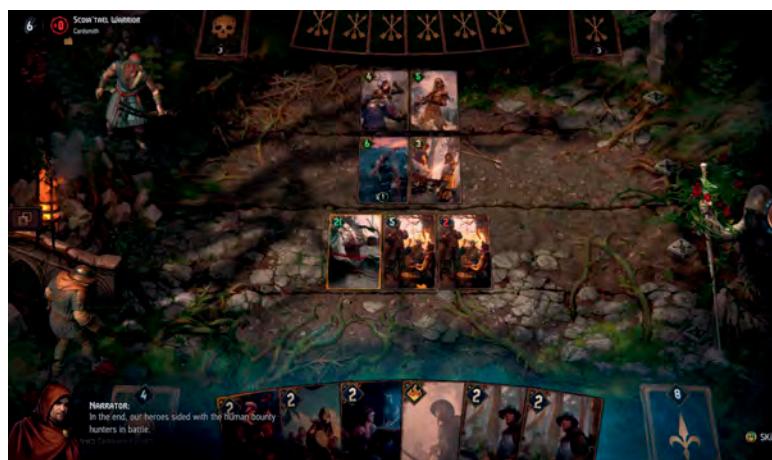
Cıktığı günlerde "World of Tanks modern zamanlarda geçseydi nasıl bir oyun olurdu?" sorusunun cevabı olan Armored Warfare, gerek tek kişilik PvE modlarına verdiği önem gereksiz mekaniklerinin giderek WoT'tan uzaklaşması ile pek çok oyuncunun sayısını kazanmayı başarmıştı. Obsidian Entertainment tarafından yönetilen proje maalesef bu haliyle oyuncu sayısını artırmayı başaramadı ve Obsidian'ın çekilmesinin ardından dağıtımcısı My.com tarafından Steam platformuna getirildi. Sürekli yeni etkinlikler, yeni silah tüccarları (bunun oyundaki karşılığı sürekli eklenen yeni tanklar), yeni haritalar ve geliştirilen oynanış mekaniği ile oyun yavaş yavaş da olsa ayaklarını yere basmayı başardı. Bir sene önce ilk beş seviyede maça girebilmek için dakikalarca beklemeniz gerekken şimdi rahatlıkla oyuncu bulabiliyorsunuz.

Konumuza dönersek, milli gururumuz Altay'ın

da oyuna ekleneceği uzun bir süre önce, 2016 yılında duyurulmuştu. Hayli uzun süren bir bekleyişin ardından oyuncunun yeni duyurulan senaryosu Warlords of the Wasteland'i bitiren oyunculara verecek büyük ödül olarak Altay tankının ve Alisa Korhonen adında çok yetenekli bir kumandanın verileceği duyuruldu. Şimdilik senaryonun şartları, uzunluğu veya detayları açık değil ancak Altay hakkında pek çok şey öğrendik. Oyuna en üst seviye yani Tier 10 olarak eklenecek olan Altay çok sayıda geliştirmeye ve özellikle de sahip olacak. Japon ana muharebe tankı Type 90'ı andırır şekilde ayarlanabilen bir hidropnömatik

süspansiyon (muazzam bir hulldown kapasitesi demek) ve kızılıtesi tarayıcıya sahip tanklarla bile güç keşfedilmesini sağlayacak 1800 beygir gücünde bir elektrik motoru Altay'ın donanımları arasında olacak. Eğer oyuna başlayıp bir süre sonra bırakırsınız, geri dönme zamanı geldi demektir! ♦





Yapım CD Projekt Dağıtım CD Projekt RED Tür Kart oyunu Platform PC, PS4, XONE Web www.playgwent.com

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

Erken erişim biter, eğlence başlar!

Kart oyunlarının popüleritesinin artması ile beraber pek çok yeni kart oyunu gördük son yıllarda. The Witcher 3'ün içerisinde mini bir oyun olarak tanıdığımız Gwent'in kendi başına bir oyun olacağı duyarlılığında birçok kart oyunu oyuncusu buna çok sevindi. Ben ise önce teknik sorunlar sonra da zaman yokluğunundan oyunu çok fazla deneyim etme fırsatı bulmadım. Ancak Gwent nihayet tam sürümeye geçti ve sonunda ben de bu heyecanın içine daldım. Öncelikle Gwent'in The Witcher 3'deki haliinden biraz daha farklı olduğunu ve oyun üzerinde oldukça kapsamlı bir geliştirme yapıldığını söyleyebilirim. Bildiğiniz gibi The Witcher 3'de kartlar üç farklı sıraya koyulabiliyor ve buna göre farklı taktiksel varyasyonlar geliştirilebiliyordu. Ancak yeni oyunda iki sıramız var. Bu da oyuna yapısını biraz daha basit mekanik ve dolayısıyla daha fazla oyuncuya hitap eder hale getiriyor. Gwent, temel olarak farklı mekaniklere sahip bir oyun. Bir kere canını sıfırı indirebileceğiniz bir rakip ya da harcayabileceğiniz bir mana yok. Bir maça üç raunt oynuyorsunuz ve iki raunt kazanan maçı kazanıyor. Rauntları kazanmanız ise masaya koyduğunuz güç değerinin toplamının rakibinkinden fazla olması gerekiyor. E bu durumda "Kardeşim mana olayı yoksa ben yüksek güç değerli kartları desteme doldururum." diyebilirsiniz. Ancak bir desteyi oluştururken en fazla 165 Recruit puanına sahip bir deste oluşturabiliyorsunuz. Dolayısıyla yüksek güç değerli kartların Recruit puanları da biraz fazla. Gelgelelim her oyuna 10 kart ile başlıyorsunuz. Her elde kart çekmiyor her yeni rauntta üç kart çekiyorsunuz. Ayrıca her el masaya en fazla bir adet kart koyabiliyorsunuz. Sıranızı oynadıktan sonra turu devrediyor-

sunuz. Özellikle ilk rauntta yenileceğinizi kesin görüyorsanız, güçlü kartları sonraki raunda saklayabilirisiniz. İlk rauntta tüm güçlü kartları sürmeniz sonraki rauntta sadece üç kart çekebildiğiniz için raundo ve oyunu kaybetmenize neden olabilir. Oyundaki en önemli ve kazanmanız gereken raunt ikinci raunt.

Masanızda, sizin ve rakibinizin ikişer sırası var. Kartlarınızı bu iki sıraya yerleştirebiliyorsunuz ve bunu da stratejik yapmanız gerekiyor. Size bu durumu şöyle anlatıyorum. Gwent içinde kartlar sadece belirli koşullar sağlandığında, yani tetikleme özelliği ile saldırı yapabiliyorlar. Sahaya iner inmez yapılan saldırılara ya da bir sonraki turda yapabileceğiniz saldırılara sahip kartlar var. Bunun dışında da çeşitli tetikleme yöntemleri ile kartlarınızla saldırı yapabiliyorsunuz. Ancak bir kartın saldırı özelliği yoksa o kart size sadece güç puanı avantajı veriyor. Dolayısıyla destenizde tetikleyici güçlere sahip kartların olması oldukça önemlidir.

Buradaki stratejik nokta ise saldırı yapan rakip kartların menzilinden korunmak ve saldırısı alamayacağınız rakip kartları kendi menzilinize almak.

Böylece rakibin güç puanını düşürebilir ve kendi güç puanlarınızı toplayabiliyorsunuz. Bunun yanında destenizi oluşturduğunuz zaman bir lider seçebiliyorsunuz. Bu liderler Hearthstone'daki Hero Power özelliğine sahipler ancak oyuna etkileri daha sınırlı. Farklı fraksiyonlar farklı kartlara ve liderlere sahipler.

Bu arada pek çok oyuna göre çok daha efektif ve oyuncu dostu yapısı ile kart craftlamak çok daha kolay. Gwent, görevleri ve ödülleri ile de oyuncuya yardımcı olmak ve hızlı gelişim olanakları sunmak için elinden geleni yapıyor diyebilirim. Bunun yanında her kartın bir de animasyonlu versiyonlarının olması oyuna görsel anlamda çok hoş bir hava katıyor. Gwent farklı oyuna yapısı ile The Witcher 3'de nasıl bizi ekranlara bağladıysa, kendi oyunuyla da bunu başarıyor. ♦ Enes Özdemir





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Altın çağı geride mi kaldı?

Bırkaç aydır birçok basın mecrasında olmadığı, oyuncu sayısında düşüşe gittiği haberleri dönüyor. PUBG'de artık eskisi kadar oyuncu olmadığı ve kan kaybettiği çok doğru. Ancak bu durum çok ağır bir kayıp gibi gösteriliyor. Elbette oyuncu kaybetmeyi hiçbir oyun firması istemez. Diğer taraftan kısa sürede anlık üç milyon online oyuncuya ulaşan, bir yıldan az sürede 30 milyon oyun satmış bir oyun dahi olsanzı bile zamanla oyuncu sayısının düşeceğini ve bir noktadan sonra dengeye ulaşarak kendi çekirdek kitlelerinde kavruşacağını zaten bilirsiniz. PUBG'de bu çekirdek kitleyi hala milyonlarca oyuncu oluşturuyor. Bu da anlık aktif yüz binlerce oyuncu anlamına geliyor. Ancak bu durum birçok yerde sanki çok anomalmiş ve PUBG batağa doğru gidiyormuş havasında veriliyor, buna anlam vermekte gerçekten zorlanıyorum.

Geçtiğimiz ay PUBG yine durgun bir ay yaşadı. Hala yeni kar haritasını bekliyor-

ruz ancak geçtiğimiz ay çıkan güncelleme birkaç bug düzeltmesinden başka bir şey sunmadı bize. Yine de elbette önemli birkaç haber yayınlanmadı değil. Gelin biraz onları bakalım.

Fix PUBG sonlandı!

Performans sorunları ve oyun hataları PUBG'nin ilk günden beri en çok eleştirilen yönüydü. Oyunun tam sürümü geçmesi de bu sorunların önüne geçmeyince PUBG Corp., Fix PUBG isimli bir kampanya başlatmıştı. Bu kampanya ile PUBG'nin oyun deneyimini daha iyi hale getirmek, sunucu ve istemci performansını artırmak, daha iyi eşleşmeler sağlamak, FPS sorunları ve oyun hatalarını ortadan kaldırınmak amaçlanıyordu. Geçtiğimiz yaz aylarında başlayan kampanya Kasım ayı itibarıyla sonlandı. Yapımı ekip Fix PUBG'nin başarıyla sona erdiğini açıkladı. Çeşitli grafiklerle Fix PUBG öncesi ve sonrası paylaştı ancak hala oyunda tam olarak gelmek istedikleri noktada olmadıklarını belirtti. PUBG Corp. oyunda

daha sonra ortaya çıkan bazı kararlılık sorunları olduğunu da belirtti. Elbette bunlar için çalışacaklarını da ekledi.

PUBG Espor Alanında Profesyonelleşiyor!

Biliyorsunuz ki hala PUBG espor alanında net olarak bir yer edinmedi. PUBG ekibinin bu alandaki tecrübesizliği elbette bunda bir pay sahibi olmuş olabilir. Ancak aynı zamanda Battle Royale türünün de esporda yeni bir oyun türü olduğunu unutmamak gerekiyor. Aynı anda bu kadar fazla oyuncuya arenalara sorunsuzca bağlamak, profesyonel usuller ile oynatmak kolay değil. Hele ki anlaşılır şekilde tüm dünyaya servis etmek hiç değil. Yani Battle Royale, gerek espor yönünden gerekse yayıncılık yönünden oldukça yeni bir deneyim yaşıyor. Zamanla bu alanlarda yaşanacak gelişmelerin profesyonel Battle Royale'ı daha çekici hale getireceğine eminim. Tabii ki tüm bu eksiklikler bu zamana kadar profesyonel bir PUBG ligi kurulmasına



engeldi. Profesyonel takımların ve oyuncuların birbiriley mücadele ettiği maçlar, bu zamana kadar davet usulü gerçekleştirdi ve bu aldaklı takımların artması, kendi bölgelerinde çoğu zaman haberdar dahi olamadığımız, izleyemediğimiz önelemelere neden oldu. Ancak profesyonel bir oyun ligi yoktu tabii ki. O gün geldi çattı, nihayet PUBG için de profesyonel bir lig kurulmak üzere.

Peki, bu ne demek? Bir kere PUBG Corp. tarafından 2019'da çeşitli bölgelerde profesyonel liglerin yer alacağı açıklandı. Bu liglerin en önemlileri Kuzey Amerika (NPL), Avrupa (PEL), Kore (PKL), Çin ve Japonya (PJS) olarak açıklandı. Şu anda Türkiye'ye özel bir lig yok ama ileride olmaması için de bir sebep yok. Yine de şimdilik bizi ilgilendiren kısım elbette ki PEL yanı PUBG Avrupa Ligi diyebilirim. PEL, 1 milyon dolar gibi geniş bir ödül havuzuna sahip olacak. Tüm bölgelerde bulunduğu ligin en iyileri olan takımlar ise uluslararası sezon sonu şampiyonalarında mücadele etme olağanı bulacak ve dünyanın en iyiisi olmak için birbirleri ile yarışacaklar. Yani uluslararası alanda da mücadeleler seyredeceğiz. Bunuyla da kalmayarak bu uluslararası turnuvaların ardından dünyanın her yerinden tanınmış oyuncular bir araya gelecekler ve eğlenceli bir All-Star etkinliği yapılacak. Tüm bu sezon boyunca biz oyuncular için çeşitli etkinlikler de yapılacak.

PS4'te PUBG Rüzgarı

PC, Xbox One ve mobil platformlardan sonra oyunun PS4 versiyonu için de kolları sıvayan yapımcı ekip Aralik ayında oyunu konsola yetiştmeye çalışıyor. Yani siz bu satırları okuduğunuzda çoktan çıkmış

olabilir. Xbox One versiyonunun üzerinden bir senelik bir zaman dilimi geçmişken yeni bir konsolla buluşan PUBG bakalım son zamanlardaki oyuncu düşüşünü bu şekilde bir nebze de olsa kapatabilecek mi? Oyunun Xbox One versiyonu söz konusu olduğunda çok kısa bir zaman diliminde 3 milyon kopya satmış ve oyun bunu oldukça fazla teknik probleme rağmen başarmıştı. Elbette aynı satış patlaması PS4 versiyonunda da olabilir. Ancak önemli olan, elbette bu patlamayı yaptıktan sonra devamlılık olması.

Harley Quinn!

Biliyorsunuz ki Fortnite son zamanlarda popüler kültür temasını da oyuna katarak Thanos kostümü gibi çeşitli içerikler eklemiştir oyuna. PUBG de bu durumdan geri kalmayarak Suicide Squad temاسını oyuna dahil etti ve Joker ile Harley Quinn'in Suicide Squad temali kostümle-

rini oyunda satın alınabilir yaptı. Ancak bu temali kostümler PS4 versiyonuna özel olarak farklı içeriklerle gelecek. Eğer oyuncular oyunun PS4 versiyonunu ön siparişle alırlarsa Uncharted serisinden Nathan Drake kostümü ile Last of Us'ın Ellie'sinin sırt çantasına sahip olabilecekler. Oyunun PS4 versiyonunun aynı zamanda PlayStation temali paraşütün olduğu bir ilk gün bonusuna da sahip olacağı açıklanan bilgiler arasında.

Eh, platform çeşitliliğini bu kadar genişlettikten sonra PUBG'yi Nintendo Switch'de de görür müyüz açıkçası bilemiyorum. Açıkçası pek de sanmıyorum zira yapımcı ekip bununla ilgili en küçük bir detay dahi vermedi. Gelecekte PUBG'nin nasıl bir yöne gideceği hep beraber göreceğiz. Açıkçası kar haritasının detayları için oldukça heyecanlıyım. Bakalım PUBG Corp. bir yılbaşı sürprizi yaparakümüzdeki ay yeni harita hakkında detayları duyuracak mı? Bir sonraki ay görüşmek üzere. ♦ **Enes Özdemir**

The screenshot shows the PlayStation Store interface. At the top, there are links for "PlayStation™Store", "Search", and "Cart". Below that, a large banner for "PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS" (A BATTLE NORTH WINNING) features a character in a helmet holding a shield, with the text "PRE-ORDER NOW". To the right of the main banner, there are promotional boxes for "CALL-DUTY BLACK OPS" (AVAILABLE NOW) and "RAINBOW SIX SIEGE STANDARD EDITION". The background of the store page has a blue gradient with some UI elements like "SUPPORTED" and "OPTIONS: Health / Privacy / Terms".

AN AR SI ST REMASTERED



BATTLEFIELD V

Oyun sektörünün nabzını tutan (!) LEVEL Dergisi'nin kapına uygun gördüğü BFV ile ilgili yorumum net: Kepazelik. Nedenlerini bir bir açıklıyorum.

Birincisi BF1'de olay 1. Dünya Savaşı olduğu için oyunun ismine de 1 takımı getirdiler, eyvallah dedik. Peki oradaki V ne? Beş anlamına geliyor. Oyun 5. Dünya Savaşı'ını mı anlatıyor peki? Hayır? V'nin Victory anlamına geldiğini savunanlar da mevcut. Kime göre galibiyet? Dünya sadece Allies etrafında mı dönüyor? Bırak ya, bırak! Oynanışla ilgili de sıkıntıları mevcut. Mesela bu tek kişilik senaryo kısmını yine koymuşlar, yine bölüm bölüm ayırmışlar iyi bir hâlmiş gibi. Ben ne anladım o işten?! Yapısana upuzun, sürükleyici bir senaryo? Yapamazsan čünkü vizyonuzsun EA! Ancak işin gücün para kazanmaya

çalışmak... Activision en azından şerefiyle bıraktı tek kişilik oyun kısmını; dedi benim o taraflarda işim olmaz artık. Sen ama yarı yamalak bir oyun modu koyup oyuncuların ağızına bir parmak bal çaliyorsun. Bari orijinal bir şeyler yapsaydın be EA. Yine taret başına geçip uçak avla, yine bıçak fırlatıp tek vuruşta adam öldür, yine botokslu yüz ifadeleri... Sıkıldınızın şu işten.

Multiplayer kısmına da diyeceklerim vardı ama oyunu oynarken hepsini unuttum. Oraya koş, bunu vur derken 20 yıldır aynı şeyi yaptığımız fark ettim, kelimeler kafamdan uçtu gitti.

Bir sonraki yıl ne konu işleyeceğini sabırsızlıkla bekliyorum EA, BFVI diye gelip Vietnam savaşını anlatırsan kafana baltayı saplarım artık!



FALLOUT 76

Hahaha! Bu oyunun ilk gün yaması tam 56 GB boyutunda, bunu biliyor muyduğunuz? 56 GB'a 12 tane oyun siğar be Bethesda. Oyunu eksik yap, tamam ama bu kadar belli etme bari.

Fakat asıl bu oyunla ne amaçladığın konusunu irdelememiz lazım. Bethesda, gel otur şuraya. Bir söyle bakalım, amacın neydi? Ne yapmak istedin Fallout 76'yi piyasaya sürerken? Fallout ismi senaryo ile yan yana ilerlerken, sen bu kadar boş çalıp boş oynamakla ne amaçladın?

Haydi, bir heyecan başlıyoruz oyuna. Post apokaliptik dünya, yok mutasyona uğramış yaratıklar, Fallout evreni derken gözümüz bir şey görmüyor, çıkyoruz yola. Sonra bir görev, başka bir görev derken arda bir şeyleri öldürüp, bir şeyleri toplamaya baş-

lıyoruz. Ha bu arada NPC'ler de kaçmış gitmiş, dört arkadaşız ancak koca dünyada. O görevi yap, bu görevi yap... Eee, neden? Tüm bu çaba ne için? Ne yapıyoruz deli gibi, elimizde silahlar yolda koşarak? Bu soruların yanıtlarını asla bulamayacağınız bir oyun ziyafeti için, Fallout 76 devasa fiyatıyla tüm oyun marketlerde!

Dur bitmedi! Olayın bir de PC'deki performans boyutu var. O şahane ekran kartlarınızı, işlemcilerinizi hiçe sayan Bethesda kısaca diyor ki, "Ne yapsanız boş, yine de canım istediginde yavaş çalışacağım." Aferin, 2019'a giriyor olmak da bunu gerektirir zaten. Sevgili Bethesda, seni severdim, iyiydin, hoştun ama sen de kolay paranın peşine düşün. Git oyuna bir de Battle Royale modu koy da tam olsun!



FARMING SIMULATOR 19

Bu LEVEL denen dergide Kürsat Zaman adında bir tip var, kimsenin yüzüne bakması bile olası olmayan garip simülasyon oyunlarını bir seviyor da bir seviyor yarabbi! Adamın soyadı da zaman ya, o kadar bol vakti var ki tarlaya patates de ekıyor, gemiyle Atlantik'i de aşıyor, uçağın milyon tane düşmesi bulunan kontrol paneline saatlerce bakıyor da bakıyor... Kendisini kimse anlayamadı, kendi de kendileye barışık değildir diye düşünmek istiyorum!

Bahsettiğimiz şahsin son favorisi de Farming Sim 2019 denen bu garabet oldu. Arkadaş, hayat zaten bin bir farklı sorumlulukla dolu, sen neden gidip bir de sanal çiftliğinde ekin yetiştirmekle uğraşırsın? Yahu sevgili okurlar, bu oyunu yapan adamlar da

üşenmemiş, çeşit çeşit traktörü, buna bağlı ekipmanı oyunca tüm gerçekçiliğiyle eklememiş mi... Vallahi kafam almıyor, şimdî odunla bir yerlerime vuracağım! Oyun o kadar yavaş, o kadar heyecansız, o kadar durağan ki... Bunu yapacağına insan moleküler biyoloji ve genetik hakkında kitaplar okusa, alım olup çıkar. Ya da dur, bunu yapacağına git gerçek bir tarlada çalış? Bak bu daha anlamlı değil mi? Neden dijital ekinler peşinde koşuyorsunuz ey Farming Sim oyuncuları?! Oyunun sonundaki 19 da beni ayrıca dehşete düşürdü; demek bu sefalet her yıl çıkıyor! Ne ekliyorlar oyuna; yeni ekinler, yeni traktör parçaları, yeni domatesler mi? Yok daha fazla devam edemeyeceğim, elveda.

6 AY SÜRECEK BÜYÜK YAZI DİZİSİ BAŞLIYOR! FİZİĞİN VE YAŞAMIN TEMELLERİ'NE İŞIK TUTAN BU YAZI DİZİSİNDE AYRICA BİLİMİN GELECEKTE ATACAĞI ADIMLARI DA OKUYACAKSINIZ.

- ▶ Karşınızdaki hayvanlar dünyasının en şaşırtıcı gerçekleri.
- ▶ Gelecekte eviniz sizin dinleyecek!
- ▶ Uçan otomobilinizi unuttuk ama uçan taksilerin eli kulağında.
- ▶ Beyin travmalarına çok farklı bir bakış.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde siz bekliyor.



SADECE
6,90
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

HyperX

Alloy FPS RGB

Hardcore oyuncular için tasarlanmış,
hız şampiyonu klavye.

Sayfa
95



DONANIM

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



Acer Predator X34P ◊

Daha eğimli, daha performanslı

Oyuncuların ihtiyaçlarına bir sınır çizebilmek hayli güç. Piyasaya ne kadar gelişmiş bir ürünle çıkışsanız çokın kısa süre içinde "daha iyisi, daha hızlı" talep ediliyor ve firmalar da bu yarışta geri kalmamak için en iyi modellerini bile kısa zaman aralıklarıyla yenilemek zorunda kalıyorlar. Acer'in neredeyse mükemmel diye-bileceğimiz ikilarındaki dev oyuncu monitörü X34 de yenilendi ve karşımıza X34P versiyonu ile çıktı.

X34P sadece teknik açıdan değil, görüntü anlamında da yenilenmiş bir model. 34 inchlik monitör tipki X34'teki gibi 3440x1440 (21:9 - UWQHD) çözünürlüğü destekleyen, 4ms gecikme değerine sahip bir IPS panelle donatılmış ama bu noktada farklılıklar göze çarpıyor. X34'te hatırlanacağı gibi doğal olarak 60Hz destekleyen panel hız aşırma marifetiyle 100Hz olarak kullanılıyordu. X34P ise 100Hz ve hız aşırma marifetiyle 120Hz olarak kullanılabilir. Üstelik hız aşırma ile kullandığınızda eskisi-ne göre çok daha stabil olduğunu söylemek mümkün. Kisaca oyuncular istemiş Acer yapmış, X34P daha hızlı, daha performanslı. Monitörün G-SYNC desteklediğini ve bu sayede Nvidia

ekran kartı kullanıcılarının çok daha akıcı ve kırksız bir görüntüye ulaşabileceklerini de belirtelim. X34P'yi bilgisayarınıza bağlamak için kullanabileceğiniz bağlantılar ise DisplayPort 1.2 ve HDMI 1.4.

Yaklaşık 10kg ağırlığındaki X34P metal ayaklara ve yine metal izlenimi veren, firçalanmış, sık bir kasaya sahip. Çerçeve kalınlığı da iyice incelerek 10mm'ye kadar gelmiş, açıkçası çalışırken sanki monitörün çerçevesi yokmuş gibi duruyor. Yapılan iki yenilik de ürünün görüntü anlamında X34 ile ciddi anlamda farklılaşmasına yol açmış. Bunlardan ilki eğim miktarının ciddi oranda artması. X34'te 3800R eğim kullanan Acer bu modelde 1900R eğim tercih etmiş. Kullanılan bu yeni açı ister masaüstünde çalışın, ister oyun oynayın sizi çok daha iyi hissettiriyor. Aynı zamanda monitörü yukarı veya aşağı hareket ettirmek (Swivel) mümkün.

X34P, 1000:1 kontrast oranına ve 300 kandela parlaklığa sahip bir model, HDR desteği ise bulunmuyor. Açık konuşmak gerekirse ilk saatlerde ciddi anlamda göz yordu zira kendi adıma gözümüzün önünde bu kadar büyük bir ışık kitlesi durmasına alışık değilim. Kısa sürede gözlerim

bu yeni duruma uyum sağladıysa da siz bu rahatsızlığı çekmek zorunda değilsiniz zira X34P her formata uyabilecek çok sayıda ön tanımlı profil ile beraber geliyor. OSD'de gezmek de bu modelde kullanılan ve ekranın sağ arkasında yer alan joystick sayesinde çok kolaylaşmış. Hem oyunlarda hem de gündelik çalışmalarında son derece yüksek bir performans gösteren monitörün ses çıkışı da (2x7W) bu kadar ince bir üründen beklenmeyecek derecede iyi, zaten gerçek bir oyun deneyimi ancak headsetler ile mümkün.

Predator X34P yüksek performansı, kullanım kolaylığı ve şıklığı ile fena halde kalbimizi çalan bir model oldu. Elbette bunca özelliğin yanında fiyatı da biraz tuzlu, ürünü 7100 TL fiyatla bulabilmek mümkün. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem performans, hayli ergonomik, gayet iyi ses çıkışı, OSD menüsü için eklenen joystick

EKSİ Çok ama çok pahalı



HyperX Alloy FPS RGB

Sadece hardcore oyuncular için!

Klaveler oyuncuların belki de en fazla kafasını karıştıran çevre birimleri. Membran, mekanik derken şimdi bir de yarı-mekanik ve opto-mekanik klavyeler sürülmeye başladı piyasaya. Alloy FPS RGB'nin hedefi ise çok net, hız ve hassaslık isteyen hardcore oyuncular.

HyperX'in daha önce Alloy Elite klavyesini incelemiş ve bayılmıştık hatırlanacağı gibi. Alloy FPS RGB ise gerek tasarım gerekse teknik açıdan hayli farklı bir model. Tasarım anlamında HyperX bu modelde mümkün olduğunda kompakt bir dizaynı tercih etmiş. Klavye o kadar ince ve sık ki ilk bakışta tam boy bir klavye değilmiş gibi gelebilir. Bu minimalist tasarımın altında ise gerçek bir hız canavarı yatomakta.

HyperX'in bu modelinde 70 milyon tuş basma ömürlü Kailh Silver Speed anahtarları kullanılıyor. Bu ekstra hızlı anahtarlar sadece 1.1mm'lik aktivasyon aralığına sahip ve buna 40 gramlık çalışma kuvvetini de eklediğinizde tuşlar sanki dokunmatikmiş gibi hissediyorsunuz. Bunun oyunlarda verdiği hissin ne kadar harika olduğu konusunda bir şey söylememe gerek yok sanırım. Peki gündelik kullanımda nasıl? Tahmin edebileceğiniz gibi burada işler karışıyor. Oyunlarda performanslı kullanım için tasarlanan bu anahtarlar ile hayatmda yapmadığım kadar yazım hatası yaptım, halen de yapmaya devam ediyorum.

Bu arada NGenuity yazılımlını kullanarak üç farklı ışıklandırma profili klavyeye atayabilirsiniz. Alloy FPS RGB aynı zamanda çikabilen bir kabloya ve üzerinde USB portuna sahip. Maalesef bu port sadece telefon şarj etmeye kullanılıyordu ve bilgisayarınıza iki USB slotunun klavyeye atanmasına sebep oluyor.

Kısaca, eğer gündelik işlerinizde kullanmayı düşünüyorsanız ve çok yazı yazan biriyiseniz bu model size uygun değil. Eğer oyunlarda hız ariyorsanız, doğru yerdesiniz. Ülkemizdeki satış fiyatı henüz belli olmayan ürünün yurt dışı fiyatı ise 109\$ ve –şimdilik-Türkçe desteği ufukta gözükmüyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kompakt tasarım, çok yüksek oyun performansı, RGB aydınlatma, çikabilen kablo
EKSİ Yazı yazmak için uygun değil, USB slotu sadece şarj için kullanılıyordu.

88



Turtle Beach Recon 50X

Oyuncuların favori markası nihayet ülkemizde!

Tüm dünyada oyuncular nezdinde en fazla sevilen markalar arasında yer alan Turtle Beach bizim için hep "uzaktan bakılan" veya yurt dışına giden tanıdia sipariş verilebilecek markalardan biri oldu. Nihayet ülkemize getirilmeye başlayan firmmanın incelememize konuk olan ürünü ise giriş seviyesi bir kulaklı serisi diyebileceğimiz Recon 50X. Bu model Xbox için kanalize edilmiş ancak 3.5mm jack kullandığından hemen tüm platformlarda kullanılabilir, bunu da belirtelim.

Recon 50X hem tasarım, hem malzeme kalitesi hem de kutu içeriği anlamında hayli mütevazı bir ürün. 40mm sürücülere sahip olan ürünün kulak yastıklarında sentetik deri kullanılmış. Kulağı içine alan yastıklar yeterince konforlu ancak benim gibi kocaman kafası olanlar Recon 50X ile rahat etmeye oldukça zorlanacaklar. Bunun dışında kulaklı tamamen plastikten yapılmış ve malzeme kalitesi de ürünün uygun fiyatını göz önüne alındığınızda normal denilebilecek seviyede.

Oyunlar söz konusu olduğunda Recon 50X'ten mucize beklemek gerekiyor, neticede Stereo bir ürün ve herhangi bir saran ses deneyimi sunmuyor. Müzik performansı ise beklememişim kadar iyi. Money For Nothing'in nice kulaklı tekleton açılış introsunda hiçbir şey kaçırmadığımı hissettim.

Recon 50X'te çıkartılabilir bir mikrofon kullanılmış ancak bir kez taktığınızda yerinden sökmek için epey güç harcamanız gerekiyor. Bunun dışında mikrofon yaptığımız testlerde son derece başarılı sonuçlar verdi. Ses fazlasıyla net, PUBG gibi oyunlar için büyük artı. Mikrofon ürünün kablosu üzerinden kapatılabilir ve aynı kumanda üzerinden sesi açıp kapatmak da mümkün.

Bu yazı yazılrken 227 TL'den başlayan fiyatlara bulunabiliyordu Recon 50X. Bu fiyat kendisi Plantronics RIG 400 ve HyperX Cloud Core gibi –daha yüksek performanslı- rakiplerine oranla çok daha ulaşılabilir kılıyor. Kendi fiyat düzeyinde uygun bir alternatif olduğunu düşünüyorum. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Fiyatı çok uygun, performanslı mikrofon, çoklu platform desteği, müzik performansı tatminkar
EKSİ Kafası büyük olanlara göre değil, malzeme kalitesi düşük, baş desteği çok minimal, oyun performansı vasat

75



Anker Soundcore Flare

Dengeli bir Bluetooth hoparlör arayanlara...

Kısa bir süre önce Türkiye'de faaliyete geçen Anker, tüketici elektroniği alanında geniş bir portfolyoya sahip. Soundcore Flare de ancak oldukça hoş görünen bir Bluetooth hoparlör. Hemen altındaki RGB LED'li dairesiyle ışık gösterisi sunan cihaz, sağlam gövdesi ve su geçirmez yapıya sahip olmasına öne çıkan noktalarını oluşturuyor.

Kumaş dokulu sert dış yüzeyi sayesinde elinize aldiğinizde hem hoş hem sağlam bir his veren Soundcore Flare, lastik üst ve alt yüzey ile tamamlanıyor. Soundcore Flare'in fazlaıyla kullanışlı bir uygulaması mevcut. Android ve iOS platformlarında bulunabilen Soundcore App üzerinden cihazın tüm ayarlarını kolayca yapılandırabilirsiniz.

Evde ve ofiste de pek tabii kullanılacak olan Soundcore Flare, IPX7 sertifikasına sahip olmasıyla dış kullanıcılar için de uygun. Böylece suya karşı dayanıklılık kazanan hoparlör, kışın yağmur altında kalabiliyor, yazın havuz kenarında size eşlik edebiliyor.

Şimdi gelelim cihazın ses performansına. Soundcore Flare, müzikal anlamda oldukça dengeli bir cihaz. Vokaller, tiz sesler başarılı. Bilhassa Bass Up özelliği etkinken, Flare'in bugüne kadar değerlendirdiğimiz bu tipteki pek çok Bluetooth hoparlörden daha fazla bas üretmeyi başardığını söyleyebiliriz. Ancak boyut itibarıyle biraz daha büyük modellere kıyasla, basın yaratacağı içsel etki kuşkusuz daha zayıf.

Pil ömrüne gelecek olursak, Soundcore Flare'in yaklaşık 12 saatlik öndepte pilini tükettiğini söyleyebiliriz. Elbette bu süre ses seviyesine ve LED'lerin parlaklığuna da bağlı.

Soundcore Flare, gerek tasarım gerecini gerecini gereksiz performansıyla başarılı bir Bluetooth hoparlör oluyor. İşin bir de fiyat kısmı var ki, bu da cihaz için önemli bir avantaj oluşturuyor. Soundcore Flare'i şu anda 500 TL'ye bulabiliyorsunuz.

♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Ses kalitesi, kompakt tasarım, suya dayanıklı, mobil uygulama, uygun fiyat, pil ömrü
EKSİ Yüksek seste distorsyon, EQ modlarının ses üzerinde çok etkisi olmuyor

89



Xiaomi Redmi S2

Fiyatından daha fazlasını sunan telefon

Özellikle amiral gemisi seviyesinde Mi 5 ve Mi 6 modelleriyle büyük rağbet gören Xiaomi, şimdi ülkemizde daha aktif olacak. Zira GearBest'in ülkemizde ofis açmasıyla Türkiye pazarına resmen giren Xiaomi, önumüzdeki dönemde akıllı telefon pazarındaki dengeleri değiştirecek gibi görünüyor.

Özellikle daha büyük ekranlı akıllı telefonlara ihtiyaç duyduğumuz günümüze uygun olarak 5.99 inch boyutunda hazırlanan Redmi S2, buna karşın belirgin biçimde hafif bir akıllı telefon. 170 gram ağırlığında olan Redmi S2, alüminyum kasasının kenarlara doğru incelen hattıyla oldukça da ince görünüyor.

Ekran panelinde tercih edilen IPS LCD sayesinde renkleri doygun şekilde görüntüleyebilen Redmi S2'nin çözünürlük olarak da 1440 piksel kullandığını söyleyelim. İşletim sistemi olarak da Android 8.1 Oreo'yı kullanıyor.

Redmi S2, performansa yönelik Snapdragon 625 işlemciden güç alıyor. 8 çekirdekli yapıda olan bu işlemciyle üst segmentte yakın grafik çizen telefon, mobil oyunlar için Adreno 506 grafik işlemciyi de kalbinde taşıyor. 3 GB RAM ve 32 GB depolama alanına sahip olan Redmi S2, depolama alanını 256 GB'a kadar microSD kart yoluyla artırma imkanı da tanıyor. Telefonda 3080 mAh kapasitesinde batarya kullanılmış. Redmi S2, yine son dönemin çok konuşulan yapay zeka desteğini kameralarında bizlere gösteren bir model. 12 MP ve 5 MP şeklinde çift kamera dizilimine de yer verilmiş. Yapay zeka ile güçlendirilen ön kamerasanın hazır bahsetmişken, ön kamerasının 16 MP ölçüsünde olduğunu, f/2.0 diafragma sahip olduğunu ve LED selfie ışığı ile ışık koşulları düştüğünde de net çekimler yapabildiğini söyleyelim.

GearBest üzerinden edinilebilecek olan Xiaomi Redmi S2'nin fiyatı ise 1099 TL olarak belirtilmiş durumda. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Verimli performans, geniş ve canlı ekran, çift SIM kart desteği, yapay zeka destekli kameralar, fiyat/performans
EKSİ Kutuda kulaklık yok, microUSB 2.0 kullanıyor

88

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Corsair HS70 Wireless ◊

Limitleri zorlayan bir ses sanatçısı...

O yuncu kulaklıklarını sadece oyunlarda ki performansları ile değerlendirmeyi sevmiyorum. Teknolojinin en nadide olanaklarını sonuna kadar kullanan ve uzun saatler süren kullanıcımlar için tasarlanan bu modellerin müzik dinlerken de aynı tadı verebilmesi çok önemli ve maalesef kulaklıkların çoğu bu konuda şarampolden aşağı yuvarlanıyor. Şimdiye kadar incelediğimiz ürünler içinde gerek işçiliği, gerek malzeme kalitesi, gerek rahatlığı ve gerekse ses performansıyla bizi her konuda memnun edebilmiş o nadide yapımların arasına yeni bir tanesini gönlüm rahatlığıyla ekleyebilirim artık, Corsair'in en yeni kulaklıklarından HS70 Wireless.

HS70 son dönemlerin gözde süs malzemesi RGB aydınlatmadan nasibini almış bir ürün değil, bu da daha ağır tasarımları seven oyuncular için artı olarak düşünülebilir. Son derece sık ve abartısız bir tasarıma sahip olan ürün oyuncuları çekmek için başka silahlara da sahip.

HS70'te kullanılan 50mm'lik sürücüler birbirine bağlayan iskelet metalden üretilmiş, buna rağmen son derece hafif. İşçilik ve malzeme kalitesi kutudan çıkartığınız anda dikkatinizi çekebilecek kadar iyi. Kulak yastıkları hafızalı köpükten yapılmış ve kulağınıza tamamen içeri alıyor. Aynı zamanda benim gibi kocaman kafası olan birini bile mutlu edebilecek kadar rahat, başınıza göre rahatça ayarlanıyor ve uzun kullanımlarda da "şunu çıkartayım da kafam hava alsın" hissi

vermiyor. Üst kısmındaki baş desteği de gayet dolgun ve konforlu. Ses yüksekliği ve mikrofonun sesini kısma düğmeleri sağ kulak yastığına yerleştirilmiş, erişimi çok kolay. Mikrofon da oyunlarda son derece berrak ve net bir ses kalitesine sahip ki bizzat Discord tarafından sertifiye edilmiş.

7.1 Surround sanal ses desteğine sahip olan Corsair HS70 Wireless, DAC ünitesine ve ek bataryalarla rağmen hafifliğini koruyan bir ürün. microUSB üzerinden bir kez tam şarj edildikten sonra 16 saatte kadar batarya dayanımı vadeden ürün ile yaptığımız testlerde bu rakama yakın sonuçlar elde ettik. HS70'in kablosuz bağlantı adaptörü pek büyük sayılmaz ancak ana gövdenin içinde taşınabilecek kadar da küçük değil. Araya olmadık engeller girmediği sürece 12 metreye kadar sesleri gecikmesiz olarak iletmeye başarıyor.

Peki şimdiye kadar konforundan, wireless performansından ve işçilik kalitesinden bahsettiğim HS70'in ses performansı nasıl? Battlefield V'te ve War Thunder'da test ettiğimiz HS70 gererek ortalığın karıştığı anlarda sesleri boğmadan kristal berraklığında iletebilmesi gerekse sanallaştırma performansıyla bizden tam puan aldı. Kablosuz kullanımda hiçbir lag yaşatmaması da dikkate değer. Bizi esas şartlığı nokta ise müzik performansı oldu. Klasik müzikten rock müziğe, jazzdan house müziğe kadar hemen her türde

adeta resital sunan ürün Corsair Utility Engine (CUE) üzerinden sesi kendi beğeneceğiniz şekilde kalibre etmenize olanak sunuyor ve burada geçirdiğiniz az bir zamanın sonunda muhteşem bir performansa kavuşuyorsunuz. Gelelim tatsız kısma, CUE ve Surround desteği sadece PC üzerinde geçerli. Ürünü PS4 üzerinde kullandığınızda bu özelliklerden yoksun kalıyorsunuz. Neticede HS70 Wireless uzun süredir test ettiğimiz en iyi kulaklıklardan birisi olmayı başarıyor. Türkiye fiyatı konusunda biraz daha beklemek gerekecek ancak ürünün kablolulu versiyonu HS60 ülkemizde 686 TL'den başlayan fiyatlarla satılıyor ve HS70 Wireless'ın yurt dışı fiyatı da bu modelin %30 üzerinde. Düşük bir tutar değil, diğer taraftan ürünün sunduğu yüksek performansı ve kalitesini düşünürsek en iyisini isteyen oyuncuların dikkatini çekeceğini söyleyebiliriz.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Çok yüksek işçilik kalitesi, uzun kullanımlarda konforlu, oyunlarda başarılı sanallaştırma performansı, kaliteli mikrofon, müzik performansı olağanüstü

EKSİ CUE ve Surround ses sadece PC'de alınabiliyor, Wireless adaptörünü taşımak için yuva yok



Samsung Q7FN 55'' QLED TV

Hem sık hem performanslı!

Samsung'un 2017 QLED TV'leri 4K HDR TV'lerin neler yapabileceklerini sergileyen bir vitrindi. Birbirinden başarılı özelliklerle gelen bu televizyon modellerinden sonra ise bu kez QLED'lerin 2018 modelleri satışa sunuldu pek tabii. Biz de 55'' Q7FN QLED TV'ye yakından bakacağız.

Cerçeveşiz bir tasarımlı benimseyen Samsung Q7FN QLED TV, böylece çerçeveyi sınırlarını ortadan kaldırıyor. Bu sayede zaten geniş olan ekranında, daha geniş görüntü sunuyormuş havası yaratıyor. Televizyonun minimalist tasarım yaklaşımı sadece çerçevesiz ekranıyla değil, iki ayrı standıyla da kendini belli ediyor. Son dönem Samsung televizyonlar bir akıllı kutu da diyeboleceğimiz One Connect ile beraber geliyor. Televizyonun tüm bağlantıları bu One Connect isimli cihaz üzerinde toplanıyor. Televizyonun arkasında ise yalnızca One Connect ile bağlantıya sağlayacak tek bir kablo var ve o da neredeyse görünmez şekilde tasarılanmış. Böylece geleneksel televizyonun arkasından akıp giden kablo yumağını ortadan kaldırarak, görüntü kirliliği önlenmiş oluyor.

Şimdi gelelim Samsung Q7FN QLED TV'nin görüntü ve panel özelliklerine. Televizyon elbette 4K UHD görüntü üreten bir panele sahip. 55'' büyülüüğünde olan televizyon, HDR 10+ desteği göstermesiyle öne çıktıığı gibi elbette en büyük farkını QLED panele sahip olmasına yaratıyor. Zira QLED TV'ler OLED TV'lere kıyasla uzun عمر konusunda iddialı.

Yine daha önceki pek çok Samsung televizyon gibi Tizen işletim sistemini çalıştıran Samsung Q7FN QLED TV, büyük kullanım kolaylığı sağlıyor. Özellikle arabirim kontrol hızı inanılmaz derecede akıcı diyebiliriz. Bunu hemen bir mağazada diğer modellerle karşılaştırmalı olarak sizler de deneyebilirsiniz. Hem minimalist tasarım anlayışı hem sunduğu izleme performansıyla severek kullanacağınız bir model olacağı açık.

♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Minimalist tasarım, renk doğruluğu, görüntü performansı, akıllı özellikler, ince çerçeveye

EKSİ Görüş açısı daha geniş olabiliridir

90



Monster Pusat Virtual 7.1 RGB

Oyuncular için fiyat/performans canavarı

Bugüne kadar incelediğimiz oyuncu kulaklıkları arasında, gerçekten her yönüyle içimize sinen çok az model oldu. Bunlardan biri de Monster'in elimizdeki Pusat Virtual 7.1 RGB Gaming Headset'i oluyor, bunu hemen baştan gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz.

Bir kere tasarımla, tam bir oyuncu gibi görünen Pusat Virtual 7.1 RGB Gaming Headset, kulağı kaplayan 50 mm'lik sürücülere sahip. Üzerinde yine yastıklı bir kafa bandı bulunmaktadır kulaklık, onun da üzerinde dayanıklı metal köprü bulunuyor.

Pusat Virtual 7.1 RGB'yi tasarım olarak biraz daha yakından tanıdığımızda göre şimdi performansından bahsedebiliriz.

Öncelikle şunu söylemek lazım: Pusat Virtual 7.1 RGB, adında da geçtiği gibi sanal 7.1 çevresel ses desteği veriyor. Yani gerçek surround ses destekli kulaklıklar gibi değil. Ancak şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki: Pusat Virtual 7.1 RGB gerçekten üzerine düşen işi fazlaıyla başarılı şekilde yerine getirebiliyor. Mikrofon da net ve anlaşılır bir ses iletişimini sağlayabiliyor.

Kulaklıklarla ilgili az önce bahsettiğimiz bir diğer özellik de titreşim desteği göstergesi. Oyunlarda bas seslerini titreşim ile kulağınızı yansitan Pusat Virtual 7.1 RGB, böylece kendinizi atmosfere kaptırmanızda önemli rol oynuyor.

Oyunlarda olduğu kadar müzik performansıyla da beğendigimiz Pusat Virtual 7.1 RGB, böylece yalnızca oyun kulaklıkları olarak değil, bilgisayar başında geçirdiğiniz vakitlerde size müzik desteği sağlayarak da verdığınız parayı hak ediyor doğrusu.

Bu anlamda şu sıralar iyi bir oyuncu kulaklığını almak isteyenler için rahatlıkla Pusat Virtual 7.1 RGB Gaming Headset'i incelemeden geçmesin diyebiliriz. Monster Pusat Virtual 7.1 RGB Gaming Headset'in fiyatı 329 TL. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Konforlu tasarım, RGB ışıklandırmalar, ses performansı, esnek ve gizlenebilir mikrofon, fiyat/performans

EKSİ Her ne kadar konforlu olsa da ağır bir kulaklık

90



Logitech G810 Orion Spectrum

Oyun deneyiminizi üst seviyeye taşıyın

Oyuncu ekipmanları denilince akla ilk gelen markalardan biri olan Logitech G serisinin üst seviye klavyelerinden biri olan G810 Orion Spectrum, son derece hassas olan Romer-G mekanik tuş anahtarını kullanıyor. Romer-G Linear 1.5mm'lik aktivasyon noktasına ve 45 gramlık çalışma kuvvetine sahip. Böylece sadece oyunlarda değil, yazı yazarken de son derece rahat. Ayrıca kullanılan bu anahtar sayesinde standart bir mekanik klavyeye göre de daha sessiz olduğunu söyleyebiliriz.

Günümüz oyuncu ekipmanlarının olmazsa olmazı RGB aydınlatmalar da bu klavyede mevcut. 16,8 milyon renk seçeneğe sahip olan G810, Logitech Gaming Software ile birlikte kullanıldığından istenilen her bir tuşa istenilen renk atanabiliyor. Bu da klavyeyi kişiselleştirme olanağını had safhaya çıkarıyor. Klavye üzerinde bulunan medya denetimi sayesinde oyunu yarı bırakmadan arkada çalan şarkıyı değiştirebiliyor ya da durduruyoruz. Ayrıca burada bulunan ses açma kapama tekerinin oldukça kullanışlı ve kullanmasının da keyifli olduğunu söyleyebiliriz.

Logitech G810'da herhangi bir ayarlanabilir makro tuşu bulunmuyor. Bu durum kimi oyuncu için eksi teşkil edebileceği gibi makro tuşunu kullanmayanlar için de büyük bir artı. Zira kimi oyuncu için makro tuşları yer kaplamaktan başka bir işe yaramıyor. Tuş kalabalığı olmadından dolayı da oldukça sade ve sık bir tasarıma sahip olduğunu söyleyebiliriz. Üç kademeli açı ayarlama bulunan G810'un alt yüzeyinde yer alan kauçuk bantlar sayesinde oyun oynarken klavye kesinlikle kaymıyor. Klavyenin mekanik olmasından ötürü biraz yüksek profilli olduğunu da bir not olarak ekleyelim.

Oyun performansını ve yüksek malzeme kalitesi ile son derece başarılı bulduğumuz Logitech G810'un ülkemizdeki satış fiyatı 1000 TL civarında. ♦ Emre Öztnaz

KARAR

ARTI Başarılı oyun performansı, yüksek malzeme kalitesi, RGB aydınlatma, sade ve sık tasarımı

EKSİ Makro tuşlarının olmaması bazı oyuncuları memnun etmeyecek.

95



HyperX Pulsefire Core

Her işe yetecek kadar iyi

HyperX'in Pulsefire ailesi oyuncu fareleri arasında iyiden iyiye yerini sağlamıştırmaya başladı. Daha önce Pulsefire FPS Pro'yu sayfalarımıza konuk etmiş ve hatırlayacağınız gibi çok beğenmiştık. Bu defa konuğumuz aynı serinin giriş modeli diyebileceğimiz Pulsefire Core.

Pulsefire Core tasarım anlamında Pulsefire FPS'ten farklı gözüken bir fare. FPS modelinin ergonomik tasarımını yerine bu modelde simetrik bir tasarım tercih edilmiş. Pratikte solak takipçilerimiz bu duruma sevineceklerdir ancak farenin sağ tarafında tuş olmaması sebebiyle bu simetri biraz lafta kalıyor. Bunun dışında tasarımında dikkat çeken diğer konu da HyperX logosunun RGB destekli bir aydınlatma ile ışıklanmış olması. Kullanırken elinizin altında kalsa da abartı RGB süslemeleri sevmeyenlerin hoşuna gidecektir. Pulsefire FPS'e göre daha küçük ve daha hafif olan fare 87 gramlık ağırlığı ile eli büyük olmayanlar için bile rahat bir kullanım vadediyor. Üst modelde bulunan deri yan kaplamalar ise bu modelde yerini çizgi şeklindeki sert plastik kaplamalara bırakmış ki bu çözüm de yeterince tutuş sağlıyor.

Teknik tarafa bakarsak, bu modelde Pixart'ın yeni giriş seviyesi sensörü olan Pixart 3327 kullanılmış. 6200 DPI'a kadar destek veren sensör 30G hızlanma ve 220 IPS maksimum hız değerleriyle hayli yeterli bir performans sunuyor. NGenuity üzerinden DPI ve ışıklandırma ayarlarını yapabileceğinizi de belirtiyim. Fare hem günlük kullanımda hem de oyunlarda son derece yeterli bir performans sunuyor ve daha pahalı abilerini aratmıyor.

Sonuç olarak Pulsefire Core kendi sınıfında son derece ciddi bir seçenek olarak karşımızda. Yurt dışı fiyatı 40\$ olan farenin ülkemizdeki fiyatının ise Pulsefire FPS (160 TL) ile Pulsefire FPS Pro (320 TL) arasında olmasını bekliyoruz.

♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Başarılı performans, konforlu kullanım, RGB aydınlatma, yedi programlanabilir tuş

EKSİ Sağ tarafta tuş olmaması sol elle kullanımı kısıtlıyor, tasarım fazlaıyla iddiasız

84

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

115 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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
102

FANTASTİK CANAVARLAR 2

Sihir Dünyasına yolculuğumuz Paris'te devam ediyor.

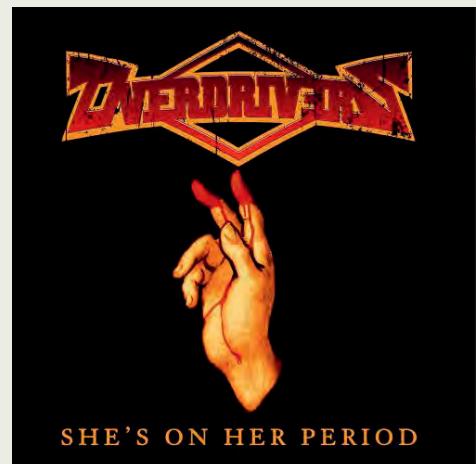
KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Hayatta nereye doğru gitmek istersin diye sorsalar sanırım Sabaton'ı ilk keşfettiğim dönem diyebilirdim. Gerçekten ilk nasıl keşfettigimi hatırlamıyorum. Güzel olan ise onu keşfettikten sonra hayatım değişti.

ALBÜM

OVERDRIVERS SHE'S ON HER PERIOD

Havalalar soğudu, camdan bakınca artık ya kapalı bir hava ya yağmur ya da kismetse kar göreceğiz. Kar yağar yağmaz ya Garou & Robbie Williams çalıp kahve koyup dışarıyı izleyeceğiz ya da Amon Amarth açıp kendimizi kuzey rüzgarlarına bırakacağız. İşte o aralıkta bu kiş tadını sevmeyenler için oynak Hard Rock albümlerini burada paylaşıyor olacağım. Bu ay konuğumuz Overdrivers. Gitar tonları bu ismin hakkını verir cinsten. Şarkı isimleri ile aykırı olduklarını bize ispat eden grup "herkes için Hard Rock" temasına sahip. Böyle bir tema 30 saniye öncesine kadar yoktu, ben sıktım güzel de oldu. Bu laftan ne anlamamız gereklidir? Yormayan bir ritmi, kolay içimli süt gibi bir tadı ve durduğunuz yerde sizi kırır kırır yapacak bir müze sahibi. Koyun arkada çalıp dursun. Hangi şarkıda olduğunuzun hiçbir önemi yok. Ne yaparsanız yapın, o zamanı keyifli geçirmeniz için harika bir albüm diyebilirim. Hatta şöyle de bir ekleme yapabilirim, şarkıların genel akışı itibarı ile sizi gitar çalışmaya bile teşvik edebilir. ♦ İlker Karaş



SHE'S ON HER PERIOD



SİNEMA

FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD

Warner Bros. Pictures yapımı "Fantastik Canavarlar: Grindelwald'ın Suçları" J.K. Rowling'in yarattığı yepyeni beş Wizarding World (Büyücü Dünyası) macerasının ikincisi. Hikayemiz bizi Gellert Grindelwald (Johnny Depp) ve Newt Scamander'ın (Eddie Redmayne) macerasına tekrar sürüklüyor. Grindelwald, ilk filmin sonunda yakalanmıştı ancak gücünün hafife alınması sonucu

kaçmayı başardı. Onun amacı sihirli olmayan tüm varlıkların üzerinde hüküm sürecek safkan büyütürler yetiştirmek. Bu yolda ilerlerken Credence Barebone üzerinde de birtakım oyunlar oynamaya başlar. Credence, kimlik arayışına Nagini ile devam etmektedir ve bu sırada Newt, Queenie ve Jacob'la karşılaşır. Oyunculuk, büyü, aksiyon, müzik konusunda her şey mükemmel giderken ne yazık ki

kurgu noktasında birtakım soru işaretleriyle boğuşmamıza neden olan film, Harry Potter evrenine hakim olanları mantık hatalarıyla baş başa bırakıyor. Pek tabii unutmamak gereklidir ki serinin ikinci filmi olmasından kaynaklı her detay, türünü isteyenlerin istediği şekilde işlenmiştir. Canavar modellerimeleri, özellikle büyülü savaş sahneleri muazzam.

♦ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

MUSE SIMULATION THEORY

Tam üç yıl önce Drones'u piyasaya süren ve 250 km'den müziğini tanıtabileceğiniz ünlü grubumuz Muse, yepyeni albümüyle sahaya indi, herkes bir coşku, bir heyecanla albümün üstüne atladi.

Beş tanesi albümdeki parçaların farklı versiyonları olmak üzere, toplamda 16 parçalık bir albüm Simulation Theory. Albümün konsepti ise direkt olarak 80'ler. Albüm piyasaya çıkmadan bayağı bir süre önce, Muse birkaç parçayı yayımlamış ve Pressure adındaki müthiş ötesi şarkının, yine aynı muhteşemlikteki klipi de yayına girmiştir. Beste ve eğlence dozajı açısından albümün en iyi parçası olduğunu düşündüğüm Pressure'in yanında elbette The Dark Side da kulağımızın pasını alıp götürüyor. Something Human ile yavaş ama atmosferi sağlam bir yolculuğa çıkarıyor, Get Up and Fight ile de gaza gelip hayatı bir kez daha sarılıyoruz.

Simulation Theory'yi her anlamda çok beğendim, Muse yıllar geçse de sıradan iş yapmadığını bir kez daha kanıtlamış oldu. ♦ Tuna Şentuna

ALBÜM

SIRENIA ARCANE ASTRAL AEONS

At gibi Senfonik Gotik Metal dinlediğimiz, Tarja'cığımız, Simone Simons dahil tüm gotik metal kraliçelerini şak diye saydıgımız uzun saçlı yillardan bu günlerde çok şey değişti. Değişmeyen tek şey ise Within Temptation, Nightwish, Epica gibi isimlerin arasında Sirenia'nın da olduğu o efsane yıllar baki kaldı diyebilirim. Bir dönem büyük bir akindi. Piyasada elinizi sallasanız kızlı erkekli gotik metal grubuna denk gelirdiniz. Camelot'undan başlar uzar giderdi liste. Radarımda olmasa bile eminim yine o tarz gruplar etrafta yeşeriyorudur.

O günlerden bugüne ismini koruyan Sirenia'nın da yeni albümü resmen beni o yillarda götürdü. Masaüstü FRP oynarken özellikle ambiyans olsun diye açıp arkada gaz verdigimiz bir tadi olan bu grupların ortak özelliği eğer iyi bir dinleyici değilseñiz vokallerini ayıramıyor olusunuz. Lakin dinleye dinleye yorumlamaya ve öğrenmeye başlıyorsunuz. Sirenia'nın bu albümü için sanki 10-15 yıl önce annelerimizin dondurma kabına koyduğu yaprak sarmayı dolaba koyup saklaması gibi saklanmış ve korunmuş diyebilirim. Bir şey hiç mi değişmez? Değişmiyormuş. Taş gibi albüm resmen. ♦ İlker Karaş



Dizi

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

Neflix'in aynı isimli Roberto Aguirre-Sacasa'nın çizgi roman serisinden esinlenen Chilling Adventures of Sabrina dizisi, doğaüstü korkunun yanına dram eklemekten de geri kalmıyor. Türünü sevenlerin zevk alacağı ve hatta orijinal hikayeyi sorgulayacağı sahnelerle süslü dizimiz, yarı cadı yarı insan olan Sabrina Spellman'ın hikayesine odaklıyor. 16. Yaş gününde ışık ve karanlığın yolu arasında gidip gelen Sabrina, onu ölümlü dünyaya bağlayan arkadaşları veya güçleri arasında seçim yapmaya zorlanıyor. Dizinin

ilk sezonu toplam 10 bölümden oluşuyor ve her bölüm kült filmler olan A Nightmare on Elm Street, Suspiria, Orlando, The Exorcist gibi yapımlara minik göndermeleri de barındırıyor. 1996-2003 yılları arasındaki Genç Cadı Sabrina'dan oldukça farklı ilerleyen Chilling Adventures of Sabrina, daha karanlık ve vahşi sahnelerle süslenmiş. Gençlik dizisinden tanıdığımız Sabrina'dan çok farklı olarak bu dizide yeni karakterler de bizi bekliyor. Salem'in gerçek bir kedi olması da işin tatlı kısmı. ♦ Ceyda Doğan Karaş

çizgi DÜN- YALAR

Bu ay itibarıyla ufak bir format değişikliğine gidiyoruz. Artık çizgi-romanlar dışında, LEVEL okurlarının ilgisini çekeceğini düşündüğüm konulara da değineceğimiz, tam bir "geek" ortamı yaratmayı hedefliyorum. Takılın peşime; anlatacak çok konu var!

Merak etmeyin; Çizgi Dünyalar'ın ana kısmı yine çizgi-romanlardan olacak lakin sizin de fark etmiş olacağınız üzere, ülkedeki ekonomik krizden ötürü birçok yayıncı çizgi-roman yayımlama periyotlarında bir yavaşlamaya gitti. Hatta daha az ilgi gören serilerin devamı kolayına gelmeyecek gibi gözükyor. (Spawn, gitme!) Bundan ötürüdür ki bu bölümde daha fazla konuya değinelim, Ceyda ve İlker'in kısıtlı yerinde belki de inceleme fırsatı bulamadığı konulara bakalım, daha özgür olalım istedim. Mesela bu ay izlediğim birkaç film hakkında şuraya iki kelime ben de yazabilirim artık. The First Purge, Unfriended: Dark Web ve The Meg... Üçü de birbirinden müthiş filmler! İnanmayın, hiç de öyle bir ortam yok. Purge serisine ne zamandır değinmek istiyordum. Belki bu serinin bir filmini izlemişsinizdir; olay Amerika'daki sistemin değişmesi ve Founding Fathers'ın başa geçip insanların sınırlarını, öfkelerini atabileceği, yasaların tamamıyla kalktığı 12 saatlik bir "Purge", yani Arınma gününün yaşanabilmesine olanak tanımamasından ibaret. Aslına bakarsanız fikir çok sağlam ama hiçbir Purge filmi maalesef iyi değil. The First Purge de sözüm ona

Staten Island'daki ilk Purge denemesini anlatıyor ama film siyahilerin başrolde olduğu garip bir çete mücadeleinden ibareti. Bu seriyi sağlam bir yönetmen ele almalı, yoksa toparlanması mümkün değil.

Unfriended: Dark Web ise bilgisayar başında bolca vakit geçirenlere çok tanık gelecek bir konu ve görüntülerle bezeli, enteresan bir deneme. Tüm film beş arkadaşın Skype konuşmasında geçiyor. Bu tiplerden bir tanesi, bir yerden bir dizüstü bilgisayar buluyor ve onunla internete bağlandıktan sonra bilgisayardaki bazı gizli dosyaları keşfetiyor ve olaylar acayıp bir hal alıyor. Konuya daha fazla anlatmak istemiyorum ama Unfriended'i mutlaka izleyin, ebeveynlerinizden ise uzak tutun. "Ben sana demiştim internet tehlikeli!" diye bir ton yorumu maruz kalabilirsiniz. Ve gelelim The Meg adındaki garabete. Sözde çağrılar öncesinden kalan bir Megadolon köpek balığının yaratıldığı dehşete dehşeniliyor filmde ve hatta başrolde Jason Statham'ın olmasınayla beklenen iyice yükseliyor fakat yönetimlik resmen yerlerde... Bu kadar amatör bir montaj, anlatım, kurgu olamaz. Piranalardır, köpek balıklarıdır, bu kategorideki filmlere bayılırım ama The Meg olmamış, izlemekle vakit kaybetmeyin. ♦ Tuna Şentuna



Unfriended: Dark Web, çalıntı bilgi-sayarla iş yapmamayı öğretiyor.



INJUSTICE: GROUND ZERO

Injustice'a olan hayranlığımı bilirsiniz. Hayır, oyun olan değil, çizgi-roman versiyonu. Normalde DC çizgi-romanlarında asla olmasının mümkün olmayan bir durumu, Süpermen'in Joker'i tek hamlede öldürmesini sayfalarla taşkırayarak başlayan seri, bildiğiniz en sağlam süper kahramanları ve kötüleri karşı karşıya getirerek, solusuz okuyacağınız bir şaheserdi. Seri çoktan sonlandı ve Injustice 2 yayılmasına başlandı bile ama Türkiye'de en son Injustice: Ground Zero'nun iki ciltlik halini gördük. Christopher Sebela'nın kaleme aldığı Ground Zero, serinin sonlandığı noktadan hikayeyi alıyor ve Injustice 2'ye bağlayıcaya kadar götürüyor. Bunu yaparken de yazar ilginç bir üslup benimserek, hikayeyi bir hayli popüler olan Harley Quinn'in ağızından anlatmayı seçmiş, güzel bir hikaye anlatımı ortaya çıkmış.

Ground Zero'da neler olup bittiğini size uzun uzun anlatacak değilim. Fakat bilmelisiniz ki Joker sahnede ve niyeti elbette hiç de iyi değil. Bir yandan yine devasa bir kötülük yapma peşinde, bir yandan da Harley ile uğraşır duruyor. Harley'nin ona karşı olan zaafi da devreye girince işler zorlaşıyor.

Süpermen'in hakimiyeti ve gücü de başrolde olan diğer konulardan. On kişi bir araya gelip yine Süpermen'i durduramıyor. Süpermen'i durdurabilecek bir güç arayışı sürerken de ona çok sağlam bir rakip tespit ediliyor. (Kim olduğunu öğrenmek için ikinci cildin sonuna gelmelisiniz.) Seriyi sonlandırmak için güzel bir final olmuş Ground Zero. Zaten önceki tüm ciltleri edindiyorsanız, Ground Zero'yu kaçırma olasılığınız da yok ama sakın ana seriyi okumadan Ground Zero'yu almaya çalışmayın; konuya isinmanız çok zor olacağinden hiç keyif alamazsınız. Şimdi merakla Injustice 2'yi bekliyoruz!

AMAZING SPIDER-MAN: ÖRÜMCEK EVRENİ

Şöyleden çok saçma bir olaya imza attım bu konuda...

Superior Spider-Man'den sonra yayımlanmaya başlayan Amazing Spider-Man serisinin ilk iki cildini satın aldıktan sonra aradaki devasa üçüncü cildi atlayıp, dördüncü cildi sipariş ettim. Bir gün evdeyim, ikinci cildi okudum, "Of devamı nasıl?" diye üçüncü cilt için elimi rafa bir attım ki boş! Böyle hatalar yapan biri olmadığımdan bayağı şaşardım kendime ve bu vesileyle de Örümcek Evreni'ni tamamlamakta gecictim. Geçtiğimiz ay ise eksik kısmı tamamlayıp büyük mutluluk yaşadım çünkü seri bayağı iyiymiş...

Buradan Marmara Çizgi'yi tebrik etmek istiyorum; normalde tek sayılar şeklinde Örümcek Evreni'ni takip etmiş olmak imkansızmış. Seri bir Amazing Spider-Man'e gidiyor, bir Spider-Woman'a, bir Spider-Man'e... Derli toplu bir şekilde yayımlanan iki cilt sayesinde hikayeyi doğru sırasında okuyabildik, çok şahane oldu.

Örümcek Evreni'ni özel yapan kısmı ise gerçekten büyük bir mücadelede ve sayısız Örümcek-Adam, Örümcek-Kadın, Örümcek-Domuz'dan bahsetmemesi. Tüm paralel evrenler Varisler adındaki Örümcek yiycilere karşı bir araya geldiğinden, eftafta sonsuz sayıda Örümcek var. 2099, Öteki, Silk gibi ünlü Örümcek'leri yakından görmemizi sağlayan Örümcek Evreni'nden öylesine sağlam bir film çıkar ki, izleye izleye bitirememiz. Ama Hollywood gitsin Homecoming falan diye uyduruk filmlerle uğraşın, aferin...

Örümcek-Adam hayranlarının bayılacağı Örümcek Evreni, aslında çizgi-roman tutkunu olan herkesin okuması gereken bir eser olmuş. Bence kesinlikle arşivinize eklemelisiniz.



OTAKU CHAN

İstanbul'da yüzbinlerce insanın ziyaret ettiği kitap fuarındaydım. Başından sonuna kadar, manga basan bir yayinevinin standında çalıştım. Manga okurları neleri daha çok seviyor, neleri okumak istiyor, iyi bir nabız tutma oldu.

Öncelikle animesini izlediği için manga okumayan çok kişi var. Dilimde tüy bitti anlatmaktan. Millet manga okuyun! Animede olmayan pek çok panel ya da karakter ve mangakanın notu oluyor. Diyelim ki One Piece'i çok seviyorsunuz; Luffy'nin yüzünden nasıl yaralandığını manganın başında görüp sınız ama animede yok mesela o sahne. Malum anime, şirketlerin yaptığı bir şey sonuçta, ister her yaş grubuna göstermek için, ister daha hızlı ya da yavaş gitsin diye değişiklikler yapılmıyor asıl hikâyede. Ayrıca mangakanın çizimlerini incelemek kadar keyifli bir şey yok bence. Serilerin bazlarının ismi Japonca yerine İngilizce verildiği için Türkçeye çevrilmiyor ya da insanların aklında İngilizce isimleriyle kahkahalarla biliyor, biliyoruz bazılarını söylemek hakikaten zor gelebilir. Ama öğrenebilirsiniz. Death Note'a "Did not", Full Metal Alchemist'e "Full Metal Arşimed", One Piece'e "Van Pays" diyenler vardı. En büyük problem de Türkiye'de basılmaya daha geç başladığı için Türkçe mangaların çoğu seride daha başlarında olması ve serilerin çok uzun olması. Ben de dahil pek çokımız internetten fan çevirilerini ister İngilizcesinden, ister Türkçesinden olsun okuyoruz, serilerde belki de günceldeyiz. Ama Türkiye'deki bu sektörü desteklemezseniz ilerde daha fazla serinin basılması zorlaşır.

En sevilenden

Gelelim en çok ilgi çeken serilere. Ortaokul ve liselerde Death Note (Ölüm Defteri), Tokyo Günlük, Kahramanlık Akademisi ve Suikast Sınıfı acayıp seviyor. Kızlar ayrıca Vampir Şövalye'ye de ayrı bir ilgi gösteriyor. Keşke ülkemizde daha fazla Shoujo basılsa dedim durumu görünce. Umarım Vampir Şövalye'nin satışları iyi gider de yayınevini onun gibi başka bir seriyi Türkiye'ye



getirmeye de el atar.

En çok sorulan serilerde başı çeken Sword Art Online oldu ve onu Yuri on Ice takip etti. Ama malum Yuri'nin mangası yok, o özel bir anime projesiydi. En azından gelecek sene filmi vizyona girecek de Yuri ve Victor'un buz pateni dünyasına geri döneceğiz.

Mangaya yeni başlayacak pek çok kişi ise uzun serilerden çekinip tek ciltlik ya da 3-4 ciltte biten serilere ilgi duyar. Bu da en büyük eksikliklerden biri ülkemizde. Kısa seriler bildiğim kadariyla Another, Uzumaki, Saniyede 5 Santimetre ve All You Need Is Kill. Sadece dört tane... Gelelim diğer eksiklerimize. Yetişkinlere yönelik manga neredeyse yok gibi. Yetişkinden kastım Shounen yerine Seinen'e girebilecek seriler. Hellsing, Gantz ve Lone Wolf and Cub basılıyor bu türde giren, ama sayıları daha da artsı, Blame, Biomega gibi iyi bir bilimkurgular da gelse bu başlıkların yanına, fena olmaz hani... Türkçe Shoujo manganın eksikliğinden zaten bahsetmiştim ama Josei



Helter Skelter



Tekkonkinkreet

türünde maalesef hiç eser yok. Paradise Kiss, Nana, Kuragahime çevrilse, ah ah... Ve tabii ki çok sorulan ama Türkiye'de belki de basıldığıni hiç göremeyeceğimiz bir diğer tür de Yaoi – Shounen Ai türü. O kadar çok soran var ki... Benim de keyifle okuduğum bir tür ama maalesef Türkiye'de kitaplar hâlâ yasaklanabiliyor dostlar.

Mangayla başladık mangaya devam edelim

Fuarda en çok ilgimi çeken soru hep popüler mangaların basıldığı, daha farklı çizim tarzına sahip yetişkinlere hitap eden, underground diyebeceğimiz işlerin olup olmadığına yönelikti. Manga gibi büyük bir derya denize adım atınca bu tip işleri başta bulmak hâkikaten zor.

Monster: Genellikle Seinen ya da Josei türleri içinde aramak gerekiyor böylelerini. En bilindik eserlerden biri bu türlerde giren elbette ki Monster. 18 ciltlik bu manga insanın içindeki kötülüğü, bunun dünyamıza nasıl zehir ettiğini o kadar iyi anlatıyor ki. 74 bölümlük bir animesi de bulunuyor Monster'in. Ama Naoki Urasawa'nın her eseri büyülüyici. Manganın ve animenin tanrıları saydığımız Tezuka Osamu ile birlikte yaratıkları Pluto mangası da kesinlikle farklı şeyle arayanlara birebir.

Helter Skelter ve Pink: Kyoko Okazaki'nın Helter Skelter mangası bu tarz mangalar arayanların beğenileceği bir iş. Modellik yapan Liliko'nun yaşlandıkça sektörde yerini

koruyabilmek için bıçak altına yatmasını ve devamında yaşadığı çığlığında varan psikolojik değişimleri anlatan tek ciltlik bir psikolojik drama mangası. Bu mangakanın daha eğlenceli bir işini okumak isterseniz Pink mangasını da öneririm.

Boichi Hotel: Önerebileceğim bir diğer manga Boichi'nin beş kısa mangasından oluşan Hotel cildi. Biraz daha bilimkurguya kayan yine psikolojik bir eser. Oyasumi Punpun: Ve çok önemli bir mangaka daha: Inio Asano. Oyasumi Punpun serisi kendine müthiş bir yer edindi. Ama Solanin, Nijigahara Holograph gibi çok önemli başka mangaları da var. Oyasumi Punpun'da 11 yaşındaki Onodera Punpun'un yirmi yaşına kadar başından neler geçtiğini okuyoruz. Hem onun hem de çevresindekilerin psikolojik değişimlerini çok iyi yansıtmış Asano. En güzel kısmı da Punpun'un herkese normal bir insan gibi gözükse de çizimlerde kendi psikolojisini yansıtacak şekilde çiziminin sürekli değişmesi. Ayrıca oldukça gerçekçi ve depresif bir hikâyeye. Ama klasik Shounen ve Shoujo dışı manga arayanlara en iyi manga tavsiyelerinden biri olacaktır bu.

Sunny ve Tekkonkinkreet: Bir başka mangaka veambaşa bir çizim tarzı: Taiyo Matsumoto. Kendisini Ping Pong the animation animesinden belki bileniz vardır. Sunny mangası 12 bölümlük kısa bir manga. Yetimhane diyebeceğimiz bir evde yaşayan çocukların en büyük eğlencesi, gündelik sıkıntılarından kaçmalarına yardım eden Sunny: eski bir araba. Her gün bu arabanın içinde hayaller kuruyorlar, dünyayı geziyor hatta uzaya bile gidiyorlar. Mangakanın Tekkonkinkreet mangası da ilginizi çekebilir. Hatta kolayınıza gelirse filmini de izleyebilirsiniz. Bu mangada da yetimlerin zor ve bozulmuş bir dünyada sokakta nasıl hayatı kalmaya

uğraştıklarını anlatıyor Taiyo Matsumoto.

Icaro: Tavsiye edeceğim bir başka manga ise Doğu ve Batı'nın çok önemli birleşmelerinden biri sayabileceğimiz Moebius'un hikâyesi ve Jiro Taniguchi'nın çizimleriyle ortaya çıkan Icaro. Akira ve Ghost in the Shell sevenlerin bayılacağı bir eser. Uçabilen Icaro'nun bir deney faresi gibi üzerinde çalışıldığı laboratuvardan kaçmaya çalışmasını okurken hakikaten hem iyi bir maceranın hem de sağlam bir bilimkurgu dünyasının içinde olduğunuzu anlıyorsunuz.

Nejishiki: Ve son olarak Japonya'nın belki de underground dendi mi en iyi çizerlerini toplamış Garo dergisinden bildiğim Yoshiharu Tsuge'nin bir mangasından bahsedeceğim. İkinci Dünya Savaşı sonrasında, darmadağın ve issız Japonya'da geçen surreal bir manga: Nejishiki. Bu kısa ve tam olarak kelimele dökemediğim manga sembolizmle harmanlayarak savaş sonrası psikolojisini, insanların yıkılmışlığını ve deliliğini çok iyi anlatıyor. Şanslıyız ki çok az manga Japoncadan çevrilimiş Tsuge'nin bütün eserleri yedi cilt olarak 2019'da İngilizce basılmaya başlayacak. Bu mangayı sevenlere 1998'te çıkışın aynı isimli ama yine Tsuge'nin senaryosunu yazdığı filmi öneririm. Mangadanambaşa bir film elbette. Ama Tsuge'nin o kafasının içindeki çığın dünyaya adım atmanızı yardım edecek bir film.

Mangalardan girip filmden çıktıığımı göre Japonya'nın kültleşmiş filmi Tetsuo The Iron Man ile bitirelim. 1989 yapımı bu film, metale aşık diyebeceğimiz birinin öldürülmesi ve işin giderek surreal bir hal alarak müthiş bir intikam hikâyesine dönüşmesini anlatıyor. Herkesin midesi kaldırılmaz sanırıma underground filmleri sevenler bu Japon filmini gözden kaçırıbmamalı. ♦ Merve Çay



Sunny

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay birçok dala ayrıılır. Her dal, kendi köklerine sahip çıkmak zorundadır. Kökleri beslemenin en iyi yolu ise doğru ışığı ve temiz suyu onlara ulaştırmaktır.

Cosplayerların her birine farklı görevler düşer. Amacınız ne olursa olsun, bu işin bir hobi olduğu konusunda hemfikir olmamız gereklidir. Zira kendi içinizde yaşadığınız çok celişkili söylemlere fazla aldanmayıp, en iyisine ulaşmak için çabalamanız gereklidir. Özellikle kilonuz, renginiz bu konuda sizi rahatsız edecek boyutlara ulaşmış olabilir. Mümkün olduğunda kendinizi geliştirmek için internetin nimetlerinden yararlanmak, cosplayi başarıyla gerçekleştirenlerden fikir almak da önemlidir. Kitaplar, dergiler derken elinizde sayısız kaynak var. Özellikle ilk defa cosplay yapan birçok bireyin kafasında, hangi malzemeyi nasıl hayatı geçirmeliyim konusu vardır. Sormak, konuşmak, yazışmak bu aşamadaki en büyük yardımcılarınız. Açıkçası kolay bir hobi değil, bunun hepimiz farkındayız. Bazı malzemeler yurtdışı odaklı olunca, doların da durumu malum, her şeye ulaşamıyoruz. Peruklar, lensler fiyat konusunda almış başını gidiyor. Konumuz tabii ki cosplay konusunda ders vermek değil, artık hepiniz bu konuya aşinasınız. Dallara geri dönüp bu ay çok kez gözden kaçan post-cyberpunka odaklanacağımız ve bu sefer acımasız Dünya'da yetişen, aileye sahip, belli değerlerle hayatı kalma-ya çalışan kahramanlara odaklanacağız.

Nedir bu Post-cyberpunk?

Post-cyberpunkta kahramanlar, çoğu zaman dışarıdan ve yabancıdır. Kendilerini içinde

buldukları bu bozuk, teknolojik distopyaya bakarak dışında durmak yerine, içine batırlırlar. Bir işleri vardır ve en önemli bakılacak bir aileye sahiptirler. Hikayeler genellikle bu yozlaşmış sistemleri devirmek ya da yıkmanın ziyade, daha çok içlerinden iyi bir biçimde değişimle ilgilidir. Cyberpunk genellikle soğuk ve nihilist iken, post-cyberpunk genellikle sıcak ve hümanistir. Çoğu klasik cyberpunk (cyberpunk) hikayesi insanların hakkında ve onların dünyalarını etkileyen teknolojiyle nasıl etkileşikleriyle ilgilidir. Geçmiş yazılarımlı takip edenler bilirler, cyberpunk oldukça acımasızdır. Kablolar, teknolojinin ardına saklanan karakterler ve onların bu konudaki

yetenek, takıntılarına odaklıdır. "Cosplay'e nasıl bağlayacak acaba?" dediğinizi duyar gibiyim. Her şeyin sırası var. Bu konuda bir Reddit kullanıcısı mükemmel açıklama yapmış. Cyberpunk, 80'li yıllarda şehirlerde ellerinde piyade tüfekleriyle etrafta dolaşan çeteler çok büyük bir şeydi. Cyberpunk, Reaganomics'i ve çete şiddetini mantıksal uç noktalarına, basit bir ekstrapolasyon'a, düz bir şiddete ve gökyüzüne doğru çekim yapan teknolojiye aldı. Post-cyberpunk ise bundan sonradır. Post-cyberpunk, kontrol altında tutulan bir teknolojiye sahip olduğumuz ve şiddeti az ya da çok kontrol altına aldığımız bir süreç. Açıkçası, eğer Cyberpunk 80'ler hakkınday-



Post-cyberpunk temali cosplay için daha doğal isimleri tercih edebilirsiniz.



sa, Post-Cyberpunk günümüzlarındadır. Örneklerle gidecek olursak; VR veya 3D baskı gibi yarı-yıkıcı teknolojiler olma eğilimindedir ve bunlar, toplumu artımlı yollarla etkiledikleri için araştırılmaktadır. Evet, silahlar var ama muhtemelen 7 gün 24 saat kullanmıyoruz. Cyberpunk, iç şehirlerin en kötüsünün her yere yayılacağını hayal ediyor ve şirketler, onu saklamayı denemeden kelimenin tam anlamıyla hükümeti ele geçiriyorlar. Yani o zamandan şimdije geçiş süreci "kismen" post-cyberpunk'ın ana hattını oluşturur. Kitap konusunda kafanızdaki soruları daha iyi şekilde yok edecek olan Paulo Baccigalupi tarafından yazılan "The Windup Girl" mükemmel bir örnek olacaktır. Şimdi diyeceksiniz ki "o zaman Matrix ne?" Matrix aslında iki tarafın da şekillenmiş hali. Bir yandan, cyberpunk türünün en merkezi işlevine dayanır, yani teknolojinin hayatımıza ele geçirmesinin korkusu ele alınır. Öte yandan, estetik ve felsefeyi bir kısmı olarak da oldukça ilericidir. Kisacası cyberpunkın şirket karışıtı ve hükümet karışıtı olduğu yerlerde, post-cyberpunk her iki tarafın da özellikleri kullanmasını istiyor. Cyberpunkin fütürist olduğu, ileri düşüncenin ve kesici ucun olduğu yer tam olarak post-cyberpunk oluyor.

Cosplay'e konumlamak

Post-cyberpunkı cosplaye konumladığımızda Cyberpunk 2077 akillara gelecektir. Bu noktada oyun çıkmadan tam olarak doğru bir örnek mi bileyimiyorum. İzlediklerim de çok yeterli değil, bu nedenden tam olarak cosplaye post-cyberpunkı koymak yanlış olacaktır ancak içerisinde mantıklı detaylar da kullanılabilir. Tıpkı cyberpunk gibi çeşitli karakterlerden esinlenerek kostümleri

süslmek en iyi çözüm. Herkesin kolay kolay anlayabileceği bir konsept değil. Bunun farına vararak post-cyberpunka odaklanmak gereklidir. Çünkü popülerlik konusunda daha geri plandadır. Gözümüzün önünde bile olsa cyberpunkin öne çıkma konusunda daha temiz işlediğini kabul etmek gerek. Sonradan eklenmiş parçalardan çok, o parçaları biraz daha doğal göstermek şart. Her şey tam olarak doğal olmasa da, ince işçilikle bayağı can yakmaktadır. Sonuçta ortaya çıkartılmasını istediğimiz kostüm türü cyberpunkin bıraktığı yerden devam ettığının izlenimini vermek. Bu nedeneden makyaj olsun, seçtiğiniz renkler olsun veya belki de parçalanmış kol olsun daha doğal görünmek zorunda. Basitçe söylemek gerekirse, Post-Cyberpunk temel olarak cyberpunkin fazlalığıyla ilgili olarak durur ve bize geleceğe dair daha açık bir vizyon kazandırmaya çalışır. Bu vizyonu

cosplaye uyarlamak için doğal yapı taşlarını kullanmak gerekiyor. Yapım örneklerinden gidecek olursak, animelerden Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, cyberpunk ve post-cyberpunk arasındaki ince çizgidevidir. Astro Boy, Digimon, Yu-Gi-Oh, Ergo Proxy, Psycho-Pass ve Paprika da anime çizgisinde post-cyberpunk elementlerine sahiptir. Filmlerden Inception, RoboCop Remake, Minority Report başarılı örneklerdir. Oyunlardan ise Transistor, Mega Man Battle Network, Mega Man ZX, Mirror's Edge, Metal Gear serisi, System Shock 2, Watch_Dogs 2, EVE Online gibi isimler de verilebilecek örnekler arasında. Özünde her cosplay dalı gibi hepimizin sevebileceği ve rol yapma konusunda da yeteneklerimizi konuşturabileceğimiz içeriklere sahiptir. Sorularınız için beni sosyal medyadan cepejderi olarak dilediğiniz zaman dürtebilirsiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr [@Cem_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

Fallout 76 ders olarak okutulmalı mı?

Fallout serisini hepiniz biliyorsunuz. Oyun dünyasının en büyük fenomenlerinden biri olan Fallout hayatımıza 90'lı yıllarda girdi. Zamanın sınırlarını zorlayan kalitede bir oyun olarak hepimizin kalbini kazandı. Güçlü öyküsü ve senaryosuyla, popüler kültürün bir parçası haline dönüşmesi de başardı. Ancak yapımcısı Interplay iflas ettiğinden sonra Fallout markası sahipsiz kaldı, öksüz kaldı. Her iki üç senede bir Fallout oynayacağımızı düşünürken oyundan 10 sene haber almadık.

Ardından oyuna, The Elder Scrolls'un yapımcısı Bethesda el attı ve 10 sene sonra Fallout 3'ü oynayabildik. Devamında da Fallout 4 geldi. Kendi çapında eksik veya eleştirilecek noktaları olmasına rağmen, biraz da konsolcuların oynayabilmesi için tasarlanmış, neşiyansın ne kebab kıvamındaki bu oyunlara yine de eyvallah dedik. Oynadık sevdik. Ancak Fallout evrenini, online multiplayer

modasına uydurmak için ortaya çıkan Fallout 76 çoğumuzu üzdü ve daha da üzerek gibi görünüyor.

Fallout gibi, oyun dünyasındaki kuralları, kalıpları yıkarak kalpleri kazanan bir oyunun devamında, tamamen kurallara ve kalıplara ıysun diye yapılmış, oyun dünyasının popüler multiplayer modasına kapılarak yapılan bir video oyunu, herkesin canını sıkmış görünüyor.

Yapımcılar her ne kadar Fallout oyunlarının öyküsünü, oyun mekanizmasını online oyuna adapte etmeye çalışmış olsa da daha en başından oyunun büyük bir yanlışı vardı. Fallout evreni, nükleer felaket sonrasında hayatı kalmaya çalışan bir karakterin bu vahşi dünya ile başa çıkma savaşını anlatıyordu. Ancak Fallout 76'da görüyoruz ki, aynı vaulttan yüzlerce oyuncu dışarı taşa taşa akıyor, taşın toprağın üzerinde ziplaya ziplaya, hoplaya hoplaya, zergling

sürüsü gibi oyun alanına dağılıyor, önüne çıkan mutantlara, düşmanlara ateş edip her şeyin üzerinden geçiyorlar ve loot yarışına giriyorlar. Şimdi bu görüntü, nükleer savaş sonrası son derece tehlikeli ölümcül bir hale dönmüş, hayatı kalanlara sürekli ölüm riski sunan acımasız Fallout dünyasını gerçekçi bir şekilde yansıtıyor mu? Bence daha çok, sağda solda sürekli ziplayan soytarişlar dolu bir şirkti anımsatıyor.

Haliyle, Fallout 76'nın, video oyun dünyasında ibretlik bir ders olacağını düşünüyorum. Oyunları tasarlarken, sadece oyun mekanizmasını değil, atmosferini ve öyküsünü de mantıklı hale getirmek önemli ama işte Bethesda bu konularda başarılı olmasına rağmen, Fallout 76'dan banka hesaplarına akacak aylık abonelik ücretlerinin hayalini kurarken kendilerini biraz kaybetmişler sanırım. Umarım önlem alıp oyunu düzeltilebilirler ama çok da umutlu değilim Niyazi abi. ♦





Level Me Up Şahin Derya

 sicherheits@gmail.com

MAC

Geçen ayılda biraz forumları gezdim, insanların nostalji hakkında düşüncelerini anlamak için. Neredeyse 30 yıldan beri insanların kaba tabiri ile aynı yerde otladıklarını görmek üzücü. Neredeyse hiç hakim olmadıkları düşünçelere, olaylara nasıl da içinde yer almışçasına atıp tutuklarına insan inanamıyor.

Yıllarca sıri diye sakladık, ilk 89 senesinde tanıştık. Süper gicik bir tipti. Garip uzun saçları ve garip Türkçesi ile derler ya hani, tam dayaklıtı. Patronun dediğine göre ismi Piggy idi. Ne alaka lan derken sonradan öğrendim ki Lord of The Flies'da o rolü oynamış.

Amerika'da okumuştu, lisenen sanırım iki yılını, o dönemde Amerika görmüş biri kışkırlıksızdı, çünkü konserlere gitmiş, kim bilir neler yapmış mı? Gördüğüm kadariyla metalciydi, aferimdi. Hiç yanaşmadım yanına bir süre, acayıp gicik oluyordum. Master of Puppets'in orijinal kasetine haizdi ve onu alıp eve götürdüm, suçu Orhan'ın üstüne mi attım sonra ne, çok hatırlıyorum. Teybinin ismi Shelly idi ve Shelly'nin kendisi ile Facebook'ta tanışık, bir dakika sürdü, selam-selam. İlginç.

Sonra bir gün Carmen Sandiego oynarken

yanına geldi bir esprî yaptı. Ulan ne esprîmiş, 30 sene oldu hala adama kızamıyorum. Adamın özelliği zekası yanında bîdîk kadar boyu olması yüzünden son anda alpha male'liği kaçırılmış olmasydı. Gizli toplum lideri gibi bir şeydi. Azıcık parası ile gider okuyacak dergi alır, CD alır, CD Player alır, gerekirse aç kalırı. Elinden kitap düşmez, çok kötü sayfa yapardı, öylesine kötü sayfa yapardı ki kendini sonrasında nasıl böyle geliştirebildiği beni her zaman şaşırtmıştır.

Gözleri kanayana kadar çalışırı, aslında elit tabakadandı, babası eski konsolostu, annesi ise öğretmen. İyi bir aileden ve çevreden geldiği için çok görmüş geçirmiştir. Havuza tak girilmemesi gerektiğini ondan öğrenmiştim. Hayatımı kurtaran bir bilgi değil belki ama olsun.

Bizim kutsal kitabımız Computer Video Games dergisiydi, kupkuru cehaletin ortasında yıllarda en iyi dönemini yaşayan İngiliz oyun piyasasının ve dergiciliğinin lideriydi. Beyefendi kendi köşesini yazmaya karar verince orada bulunan YOB'un mail köşesini baz almayı seçti kanımcı, hala söylemeye yanaşmayacağına eminim. İlk başlarında pek oturtamamıştı,

bazı mektupları kendimiz uyduruyorduk, ana konu olarak da en sevdiğimiz macera oyunlarını esas alıyordu. Henüz TV'lerimizde milleti azarlayarak meşhur olan aptal insan tipi ortaya çıkmamıştı ama YOB bunu hep yapıyordu ve tabii bizimki de. İnsanların bu pesimist ve üstten bakar tavra olan tepkileri gerçekten ilginçti. Dergiyi ziyarete kızlar gelmişti bir keresinde tanışmalyız onunla diye, ne yazık ki tanışmadılar ama arkalarından çok gülüp Bahadir'la eğlendigimizi hatırlıyorum. Dergiyi en çok satıran bu köşe olmuştu. CVG gibi dev poster de vermişik, her şey iyidi. Patron hariç. Murat'ın ağırlığı elbette her şeyi tek tabanca yapması, en sabırlımız olması, en çok kendini bu işe adayan ya da adamak zorunda olan olması sayesindeydi. Söylediğim, eleştirebilecek noktaları da ona saldıranların gördükleri gibi değil, ortada böyle bir nokta yok. Garip olan hala çığlığını okumadım. Dergiler de elimde olmasına rağmen, sanki saklıyorum, bilemiyorum. Onunla çalıştım diyenlere, ona bunu öğrettim diyenlere itibar etmeyiniz. Hep solo çalışı, hep yalnız başına o elinizde tuttuğunuz dergileri yaptı. Onunla kendini özdeşleştirmeye çalışan, mahallede misket ile dergi sahipliği dışında bir kariyeri olmayanlara, kızlarla el ele bile tutusmayı beceremeyen böcek kişiliklere, onun yerini alabileceğini sananlara, dünyayı görmemiş, hiçbir şeyden haberî olmayan, ev ile iş arasında gitmeyi dëstür edinmiş insanlara, onun kelimelerini, gördüklerinden edindiklerini kendilerine yapıştırmaça çalışanlara kanıtorsanız; insanları -gerekirse dövüşerek- ikna edip sizlere dergileri, bildiklerini, tasarımlarını, çevirilerini, esprilerini, mavralarını, kavgalarını ullaştıran bu insana hakaret ediyorsunuz demektir. ♦



Yazının devamını okumak için



Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Notlandırma Üzerine

Yeni yılın son sayısında, Yılın Oyunları konusunda birkaç kelam etmek istedim. Bahçeşehir Üniversitesinde bu yıl Türkiye'de bir ilk yaparak açtığım, açtığımız "Oyun Haberciliği" isimli derste, oyun eleştirisini hakkında çok fazla konuşuyoruz. Özellikle oyunlara not vermenin nasıl olacağı hakkında yaptığımız iki derslik çalışmada, birçok farklı fikir, yaklaşım ve algı ile karşılaştık. Nitekim şu açık ki oyun da dahil olmak üzere, herhangi bir "şeye" global anlamda not vermek biraz zorlayıcı bir süreç. İşte bu noktadan yola çıkararak, bu yılın oyunları konusuna daha objektif bakabileceğimizi düşünüyorum. Tabii bu noktada objektif olmak ne demek, ilk olarak bunu bir sorgulamak lazım gibi duruyor. Benim için bir konuda objektif olabilmek için, o konuya yiyip, yutmuş, artık sıkılma derecesinde biliyor olmak gerekiyor. Ancak bu şekilde bir konu hakkında tarafsızca konuşulabileceğine inanmıyorum. Pek tabii bu yaklaşım sizlere göre farklı olabilir. Nitekim kendi teorim ve algım üzerinden giderek, bu yılın en iyi oyun-

larına farklı bir açıdan bakmaya çalışacağım. Bildiğiniz üzere elimizde muazzam bir God of War ve yıl sonunda kendisini gösteren Red Dead Redemption 2 var. Bu iki arkadaş da zaten birçok noktada kendilerini gösterdi ve envai çeşit ödüle layık görüldü. Tamam, her ikisinde de kuvvetli bir görsellik, hikayecilik ve dünya söz konusu. Birisi tek kişilik muazzam bir hikaye sunuyorken, diğeri yaşayan dünya konseptinin ne kadar da gerçek olabileceğinin en büyük göstergesi konumunda. Her ikisine de hatırı sayılır miktarda vakit harcamiş birisi olarak, bence bu iki arkadaş da yılın oyunu değil, yılın oyunu RimWorld'dür. Şimdi farklı görünmek için conconluk yapmacıak bir insan olduğunu zaten biliyorsunuz; benim derdim farklı. O kadar göz ardi edildi, o kadar geri planda kaldı ki beş yıldır üzerinde çalışılan ve neredeyse her açıdan oyun tarihinin gördüğü en iyi mekaniklerden birisine sahip olan oyun, ne yazık ki yılın oyunu olmanın yanından bile geçmedi. Hatta bazı ödüllerde, adı kategorilere bile girmeden.

Tamam, anlıyorum; illa ki grafik istiyorsunuz ama konu oyun olduğu vakit, işin mekanlığını de unutmamak gerekiyor. Lütfen bir dönüp bakın, God of War'da nasıl bir oyun mekanığı işliyor? Gerçekten ne kadar hareket özgürlüğünüz var? Ya da RDR2'ye bir bakın. Gerçekten yapay zekanın kalitesi ne boyutta? Bakın, bir oyunu incelerken, onun her karesine bakmak gereklidir ve bu çok zorlayıcı bir iştir. Özellikle RimWorld gibi ilk anda oynaması daha zor ve karmaşık oyunlar, genelde birkaç adım geride kalırlar. Fakat bu demek değildir ki bunlar kötü ya da yetersiz oyunlar. Bir diğer dikkat edilmesi gereken başlık da oyun firmalarının kime, ne yapmaya çalışıkları. Bir oyunun zorluk ve oynanabilirliği kolaylaştıkça, hitap ettiği yaşın da 13 ve üzerine çekildiğini unutma makta fayda var. Neyse efendim, ben çok bidi bidi yaparım biliyorsunuz. Yazının özeti net; gözüne sokulanlara değil, esas arka planda çırpinanlara her daim daha yakın olun. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

ceydadogankaras@gmail.com cepejderi

Kanalıma hoş geldiniz!

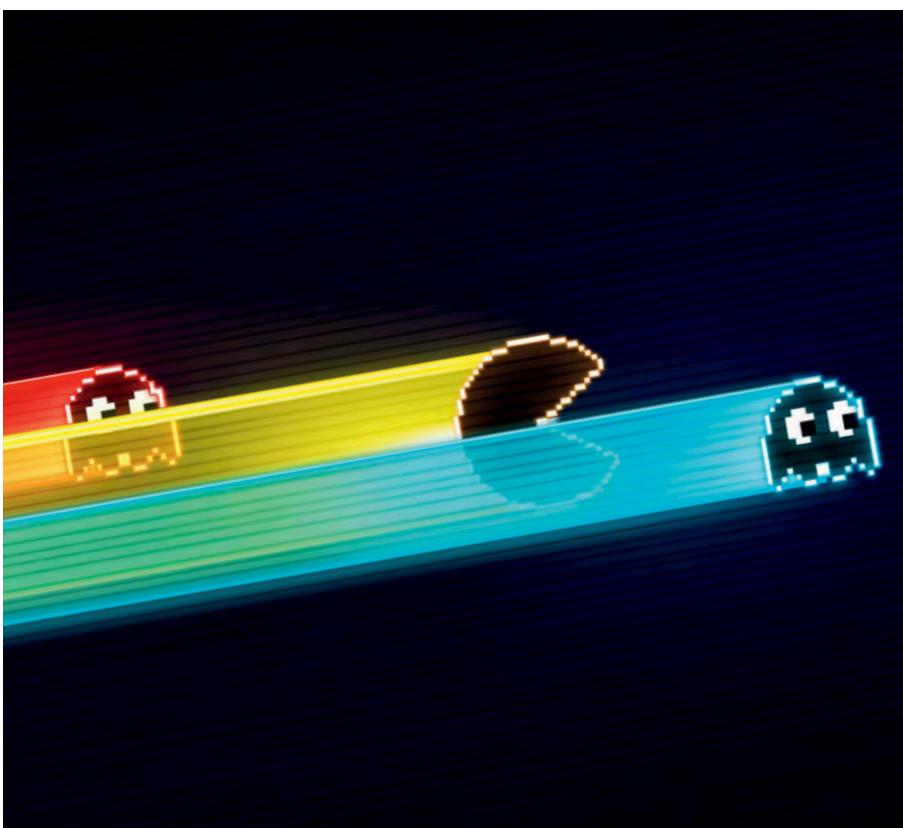
Sosyal medya bu sıralar aldı başını gidiyor. Instagram, Facebook, Twitter ve dahası. Ancak en tuhaf olan ikili kimler biliyor musunuz? YouTube ve Twitch. Özellikle canlı yayın konusunda yıllardır süre gelen korkunç bir yarışma var ortada. Ne kadar şebek olursanız veya güldürsünüz, o kadar çok izleniyorsunuz. Bunun hem acı hem de tatlı tarafı var. Rakamlara önem veren yüzlerce firma, kaliteli işi hiçe sayıp o yayının tek kaleme silinmesine neden olabiliyor. İşte bu acı tarafı. Tabii hobinizi işe çevirdiğinizde, yatağınıza mutlu giriyorsunuz. Bu da tatlı tarafı. İkisinin arasını tutturmak genelde zor. Bunun

icin ya maddi olarak ciddi girdilere ihtiyacınız olmamalı ya da size sürekli manevi anlamda destek olan birileri olmalı. Mesela, bu manevi destek "popi" bir yayının sizin içeriğini paylaşmasından yola çıkarak dallanıyor ve bir bakmısınız yüzlü rakamlardan binlere çıkmışsınız. Canlı yayın kısmı pek tabii Twitch ile sınırlanılamaz. Yayın işinin çeşitli diğer sosyal platformlarda da seçenekleri var. Facebook sayfaları veya kişisel profillerinizden çat diye yayın açabiliyorsunuz. Veya Instagram'ın hikaye kısmına yapıştırılan videoları da unutmamak gereklidir. Günümüzde özellikle mobil noktada işler daha da kolaylaştığı için "hemen hemen"

her platformu mobil uygulamada keşfetmek mümkün. Peki ya YouTube? Bu taraf biraz daha kararlı asılnda. Başlıklara video ile alakasız sırif dikkat çeksin diye saçma başlıklar mı atan dersiniz, "anneme küfür ettim, işte tepkisi" diyerek genç kesimin beyinni -saygısızlığın eğlenceli bir şey olduğunu göstererek- zehirleyen tipler mi dersiniz, say say bitmez.

Bir de işin sunum kısmı var. "Kanalıma hoş geldiniz" geyiği de genelde bu noktada ortaya çıkarıyor. Köpek balığının kan kokusuna gelmesinden çok farklı. Hani ihtiyaçtan giden avcılığı geçtim, sekere üzünen karınca etkisi görüyoruz burada. İyi veya leş fark etmez, her şeye kötü diyerek "kendilerince" farklılık yaratmaya çalışanlar da baharatın sulandırılmış formu. Bilgi kısmını çok yanlış anlayıp "okur veya izleyene" türlü saçma içerik çıkartanlar da var. Büylesine olumsuz yazdığımı bakmayı. Video işinin magazini olduğu kadar tatlı bilgiyle doldurulmuş, içeriği mis gibi egzotik kokularla süslenmiş konuları da var. Belli noktada gülmemi hepimiz isteriz. Hayatımızdaki zorlukları, olumsuzlukları mutluluk hormonuya atmak zorundayız. Önemli olan farklılık yaratayıp derken ipin ucunu kaçırılmamak. Daha önemli ipin ucunu kaçırınları "sırif fansınız" diye yollarından gitmemek. Biri, binlerce gencin karşısında küfür ettiğinde iyi örnek olmuyor. İzlemek elbette suç değil. İzle, eğlen, sal mutluluk hormonunu ama örnek alma. 12 yaşında bir çocuğun canlı yayında 40 yaşında adama sarf ettiği saygısız kelimelerin tek nedeni, takip ettiği adamın bu şekilde davranmasıdır.

Siz, siz olun içerik konusunda düzgün ve kaliteli insanlara odaklısanız. Çoğunluk, bazen aslında azınlıktan daha gücsüzdür. Kabul etmek gerek ki bazı savaşlar, asker sayısıyla kazanılmaz. Tabii bu tarz insanlara asker denilirse. ♦



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.trTuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Canttu Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Sungü

Gizem Kiroğlu

Ilker Karas

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltas

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Üçsel

Tolgahan Ertas

Umutcan Tütüncü

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 Ekerol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey
Tel: 0 312 207 00 72 -73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifikat No: 31345

Dağıtım: Turkuaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP 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 yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

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



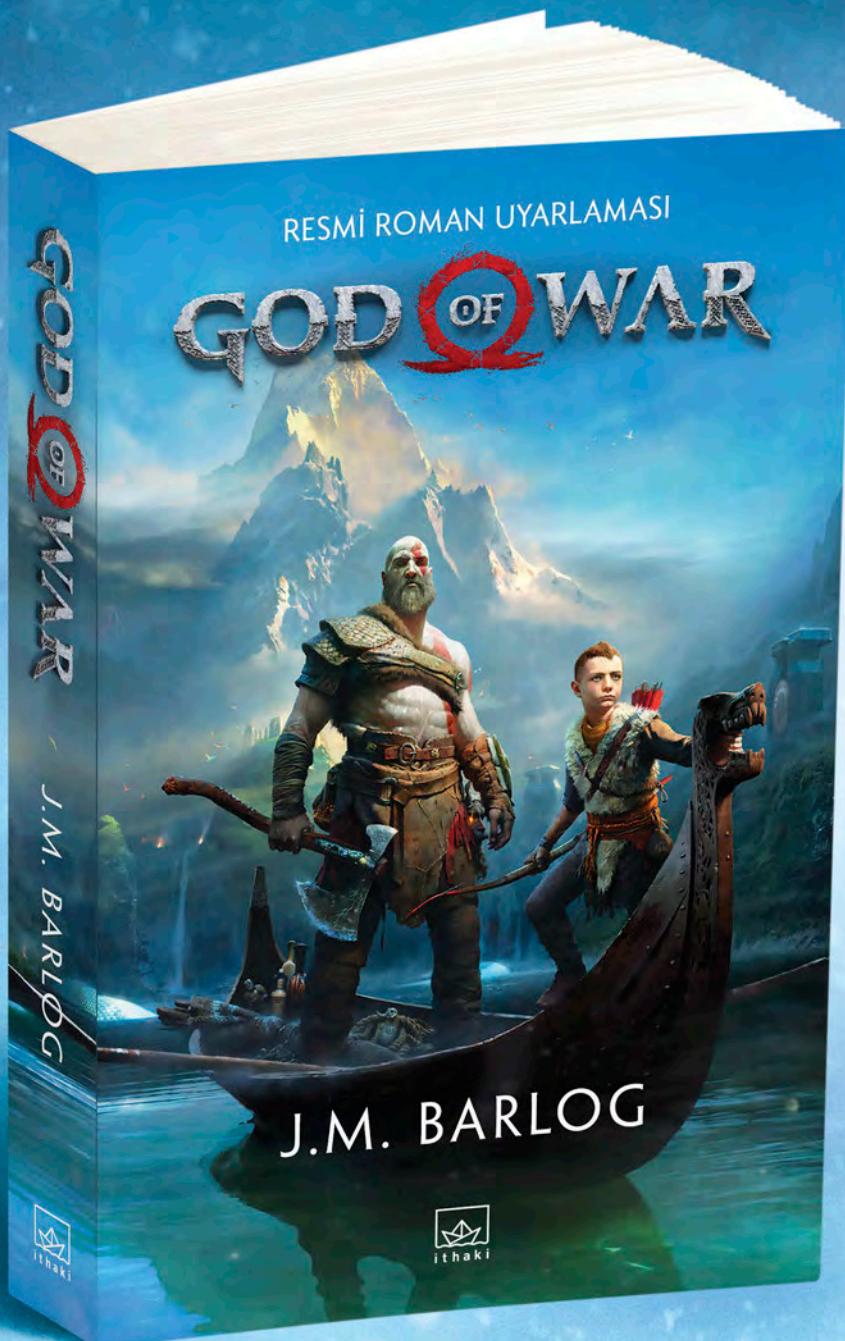
NEXT LEVEL

JUST CAUSE 4

Helikopterden helikoptere atlayan
kahramanımız Rico geri dönüyor!

GOD OF WAR

RESMİ ROMAN UYARLAMASI



SAVAŞ TANRISI'NIN
ŞİMDİYE KADARKİ EN
DUYGUSAL VE ZORLU
YOLCULUĞUNDA SİZ
DE KRATOS VE OĞLU
ATREUS'A KATILIN...

TÜM
KİTAPÇILARDA



@ /ithakiyayinlari
/ /ithakiyayinlari
/ /ithakiyayinlari

Internet Satış: www.ilknokta.com
www.ithaki.com.tr

Genel Dağıtım PUNTO

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.

