

#264 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ocak 2019 11.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134





X27

› SINIR TANIMAYIN



acer

JUST CAUSE 4

Rico'nun esprileri bu oyunda
tükenmiş gibi...

Sayfa
48

#264 İÇİNDEKİLER

04 Editörden

06 Ekip

07 Takvim

10 Küheylan

12 Haberler

İLK BAKIŞ

18 Warcraft III: Reforged

22 Left Alive

23 Breathedge

24 Battlefleet Gothic: Armada 2

25 Edge of Eternity

26 Jump Force

27 Rapture Rejects

28 Anarşist

DOSYA KONUSU

30 2018'in En İyi Oyunları

100 2019'da Ne İzleyeceğiz?

44 RPG Günlükleri

İNCELEME

48 Just Cause 4

52 X4: Foundations

58 Artifact

60 Darksiders III

62 Super Smash Bros. Ultimate

63 Mutant Year Zero: Road to Eden

64 Katamari Damacy: REROLL

66 Euro Truck Simulator 2:

Beyond the Baltic Sea

67 Ride 3

68 Jagged Alliance: Rage!

70 Override: Mech City Brawl

71 Beholder 2

72 Warhammer 40.000: Mechanicus

74 11-11: Memories Retold

75 Parkitect

76 Sword Legacy: Omen

77 GRIS

78 Book of Demons

79 The Council: Episode 5 – Checkmate

Celeste

81 Earth Defense Force 5

82 KURSK

83 Bad North

84 Battle Princess Madelyn

Iris.Fall

Thief Simulator

Treasure Hunter Simulator

Online

Kenshi

PlayerUnknown's Battlegrounds

Donanım

Film, Kitap, Müzik

Çizgi Dönyalar

Otaku-chan!

Cosplay Republic

Köşe Yazılıarı

LEVEL 265



2020, İYİ Kİ GELİYORSUN

2018 fena başlamamıştı aslında. Her şey yolunda gidiyordu ki yılın sonlarına doğru olanlar oldu, ekonomik kriz dağıtı geçti. Haliyle 2019'dan umudum pek fazla değil. Hiçbir kriz kısa sürede çözülemediği için, 2019 pek parlak gözükmüyor.

Belki diyeceksiniz ki, "onu bırak da oyunlara gel". Hemen geleyim ve size 500 TL'ye yaklaşmış oyun fiyatlarından bahsedeyim. Kriz dediğimiz mevzu oyun dünyasını ve dergimizin fiyatını da yakından ilgilendirdiğinden, maalesef tüm diğer güzel konuları bir kenara itiyor.

Yine de havayı ferahlatmak adına "Yılın Oyunları" temali yeni sayımıza geçiş yapalım. Özellikle bu yıl, yılın oyununu secerken gerçekten zorlandık. İki tane sağlam aday vardı; bir tarafta efsanevi God of War serisinin yeni oyunu, diğer tarafta da Rockstar'ın müthiş başarısı Red Dead Redemption 2. Ben açıklamıyorum, siz sayfaları çevirin ve bakın bakalım kazanan kim olmuş... Yılın Oyunları dosya konumuz yanında, Kasım ayındaki BlizzCon'da açılan Warcraft III: Reforged'u da dergiye taşımayı ihmal etmedik. Warcraft serisiyle sadece World of Warcraft ile tanışanlar için ufak bir mucize olacak kendisi. (Eski oyuncular da büyük keyif alacaktır elbette.)

Merakla beklediğimiz birkaç oyun, Just Cause 4, Darksiders III ve Artifact'in incelemelerinin yanında, her yıl yaptığımız gibi 2019'da izlenmesi gereken filmleri derlediğimiz dosya konumuz da dergide okunmayı bekliyor.

Yeni yılınızı kutluyor ve 2019'un mucizeler yaratmasını bekliyorum. Kim bilir, belki de her şey çok güzel olur?

Görüşmek üzere...

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

adore®
mobilya

Türkiye
Distribütörü

Oyun Zamani



XRocker

DXRACER®

AKRACING®

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



LEVEL EKİBİ



Emre Öztnaz

PC/PS4/VITA

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatığı (Son zamanlarda PS4 ile yakınlaşmaya başladık) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldıran görsel yonetmen. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr

[@eoztinaz](https://www.twitter.com/eoztinaz)



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE

Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılmış organik tarım yapacakken kendisi dergide buldu. Hayati boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkma. Bir de arada motorsporları ile alakalı bir şeyler yapıyor.

[@kursatzaman](https://www.twitter.com/kursatzaman)

[@kursatzaman](https://www.instagram.com/kursatzaman)



Cem Şancı

PC

LEVEL'in en kıdemli yazarı. 1998'ten beri dergide yazılarıyla, köşesiyle okurlarına ulaşıyor. Atari 2600'dan beri video oyun dünyasını takip ediyor. Yazlarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yefşiriyor. Mesajlarına üç gün sonra dönüyor. Bu ara saatlarını kazıttı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyor.

[@cem_sanci](https://www.twitter.com/cem_sanci)

[@cemsanci](https://www.instagram.com/cemsanci)



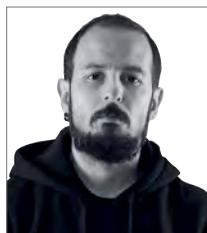
Ertuğrul Sungu

PC/X360

Oyun oynaya oynaya, okuya okuya akademisyen oldu. Üniversitede ders falan veriyor. Onun için oyun bir meta değil. Sadece grafik ve senaryodan oluşan bir yapıdan çok daha fazlası olduğunu düşünüyor ve bunu her zaman dile getiriyor. Oyun türü ayırt etmeyen ender yazarlardan ama favorileri RPG ve Strateji.

[@ertugrulsungu](https://www.twitter.com/ertugrulsungu)

[@ErtugrulSungu](https://www.instagram.com/ertugrulsungu)



İlker Karas

PC/PS4

Konu eSports olduğunda adeta bir proje makinasına dönüşüyor. Ona bir fikrinizden bahsedin. 15 dakika sonra size gidebileceğiniz sponsorlardan projenin dijital pazarlamasına kadar anlatınsın. Hobi olarak başladığı LEVEL yazarlığından Türkiye'nin en etkili eSports projelerini hayatı geçiren noktaya gelmişir.

[@rzrblds](https://www.twitter.com/rzrblds)

[@rzrblds](https://www.instagram.com/rzrblds)



Enes Özdemir

PC

Atarı neslinden gelen bir gamer, hala headbang yapan bir bünye. Bir ara online oyunlarla kafayı bozmıştı. Kendisi hala bir Lol'cü ve son zamanlarda PUBG'ye de ciddi manada sardı. 5,5 seneyi aşınan süredir LEVEL'da yazıyor. Hala ara sıra masa başında hamburger yerken Pokemon izliyor. Ha bir de, rollerblade mi paten mi yapıyor ne?

[@Ghostshoot](https://www.twitter.com/@Ghostshoot)

[@enesozdemir1907](https://www.instagram.com/@enesozdemir1907)

LEVEL

#264 Ocak 2019

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDITÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna 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

Cantù Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Sungü

Gizem Kiroğlu

İlker Karas

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baitaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertas

Ankara Temsilci: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çocak

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

Sertifika No: 42716

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. İziniz, 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.

TAKVİM

Ocak

3 Ocak

JCB Pioneer: Mars (PC, Switch)

8 Ocak

Megalith (PS4)

Steamulator 2018 (PC)

10 Ocak

Aftercharge (PC, Xbox One, Switch)

11 Ocak

Tales of Vesperia: Definitive Edition
(PC, PS4, Xbox One, Switch)

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (3DS)
New Super Mario Bros. U Deluxe (Switch)

14 Ocak

Rift Keeper (PC)

15 Ocak

Onimusha: Warlords (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Vane (PS4)

The Walking Dead: The Telltale Series
Episode 3 (PC, PS4, Xbox One, Switch)
The Grand Tour Game (PS4, Xbox One)

17 Ocak

YIIK: A Postmodern RPG (PC, PS4, Switch)
Hell Warders (PC, PS4, Xbox One, Switch)

18 Ocak

Ace Combat 7: Skies Unknown (PS4, Xbox One)

22 Ocak

At Sundown (PC, PS4, Xbox One, Switch)
A Fisherman's Tale (PC, PS4)

24 Ocak

Battlefleet Gothic: Armada 2 (PC)
Life is Strange - Episode 2: Rules
(PC, PS4, Xbox One)
SMITE (Switch)

25 Ocak

Resident Evil 2 Remake (PC, PS4, Xbox One)
Tropico 6 (PC)

29 Ocak

Genesis Alpha One (PC, PS4, Xbox One)
Kingdom Hearts III (PS4, Xbox One)
Hissediyoruz, beklediğimize kesinlikle
değecek!

SÖMESTR GELİYOR!

Hepsiburada, Ocak soğukları kendisini hissettip sümestr tatili yaklaşırken evde geçirdiğiniz zamanın kalitesini artıracak birbirinden başarılı oyunları, olağanüstü indirimlerle sizlere ulaştırıyor. Bakalım bu tatilde neler oynayacağımız?

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



FIFA 19

EA Sports ne yaptı ne etti, bir kez daha "yeni" hissettiren ve eldeki mekanikleri daha iyiye götürmeyi başaran bir oyunla karşımıza çıkmayı başardı. FIFA 19 pek çok "hardcore" FIFA oyuncusuna göre son yıllarda gördüğümüz en rafine, en sorunsuz ve en keyifli FIFA oyunu. Arik arkadaşlarınızla evde toplanıp saatler süren turnuvalar mı yaparsınız yoksa FIFA Ultimate Team'de kendinizi mi

kaybedersiniz bilmiyoruz. Tüm bunların yanında FIFA'nın hikaye modu yani Alex Hunter'in serüveni de devam ediyor. Hem bilinen bir gerçek var; eğer bir evde futbol tutkunları yaşıyorsa ve o evde PlayStation 4 varsa alınacak ilk oyunlardan biri daima FIFA'dır! Siz de bu serüven için halen geçmiş değilsiniz, üstelik Hepsiburada'da muhtemelen indirimler de sizin bekliyor.

Red Dead Redemption 2

Rockstar Games her sene yeni bir oyunla karşımıza çıkan firmalardan değil. Eğer bu firma bir oyun duyurduysa tek şey söyleyebiliyoruz, o oyun tarihin en iyileri arasında anılacak ve milyonlarca satış yaparak senelerce en çok satanlar listesinde tutunacak. İlk oyunun 13 sene öncesinde geçen yapımda kahramanımız Arthur Morgan'in dahil olduğu Van Der Linde çetesinin felakete dönüşen bir soygunun ardından topar-

lanmak ve sonraki adımlarını planlamakla meşgul. Oyun dünyasının şimdije kadar gördüğü en detaylı yapımlardan birisi olan Red Dead Redemption 2, yaşayan devasa dünyası, yüzlerce oyun içi etkinliği ve sizin koltuğunuza mihlayacak hikayesiyle son yıllarda gördüğümüz muhtemelen en iyi oyun. Üstelik hikayenin ardından eğlence Red Dead Online'da devam edecek.



Pro Evolution Soccer 2019

Daha ismi Winning Eleven iken futbola baktığımızı değiştiren seri hakkıyla oturduğu liderlik koltuğundan zamanla uzaklaşmışlığı hatırlanacağı gibi. Son yıllarda bu durum değişti ve PES 2019 da uzun süredir gördüğümüz en iyi Pro Evolution Soccer futbol oyunu sevenlere sunulan çok ciddi bir alternatif olarak karşımızda duruyor. Konami'nin yeni grafik motorundan yeni lig

lisanslarına (Türkiye Süper Ligi dahil!), iyice geliştirilen Full Body Touch sisteminden Magic Moments'a kadar yepyeni özelliklerle donatıldığı oyun, futbolun eski efsanelerini özleyenleri de memnun edecek. Diego Maradona'dan Luis Figo'ya kadar pek çok Futbol Tanrısi Legends kadrosunda sizleri bekliyor, üstelik muhteşem Hepsiburada indirimleriyle beraber.

Marvel's Spider-Man

Cizgi romanları, animeleri ve filmleriyle fırtına gibi esen Spider-Man şimdije kadar çok muhteşem bir oyunla karşımıza çıkmamıştı. Sony Interactive Entertainment'in geçtiğimiz aylarda bizlerle buluşan oyun ise kayip yılların acısını çıkartıcısına güzel. İlk üç gününde 3.3 milyon adet satılarak tüm zamanların en hızlı satılan PS4 oyunu olan yapım siz şimdije

kadar bir oyunda canlandırılmış en güzel New York'u gezmeye davet ediyor. Kahramanımız Peter Parker ile aksiyondan aksiyona koşacak, bulutları delen binalar arasında ağı atarak ilerleyecek ve son derece muhteşem grafikler eşliğinde gözünüzün pasını sileceksiniz. Eğer Örümcek Adam'ı seviyorsanız uzun süre unutmayacağınız muhteşem bir macera sizleri bekliyor.



PlayerUnknown's Battlegrounds

Beta aşamasından beri oyun dünyasının bir numaralı gündem maddesi haline gelen, anlık oyuncu rekolarını kırıp bir daha kolay kolay kurulamayacağı bir seviyeye taşıyan ve günden güne kendisini geliştirecek espor arenasında da varlığını hissettiren oyun, nihayet uzun zamandır kendisini bekleyen PlayStation 4 sahipleriyle buluşuyor. Erangel, Miramar ve

Sanhok'un ardından karlar altındaki Vikendi haritası da bugünden test aşamasında olan PUBG, özellikle arkadaşlarınızla birlikte olduğunuzda kahkaha ve adrenalin dolu, saatlerce sürecek bir eğlence vadдейyor. Unutmayın, PlayerUnknown's Battlegrounds'u oynamak için PlayStation Plus üyeliğinizin aktif olması gereklidir.



Call of Duty: Black Ops 4

FPS türüne alıp daha önce ulaşmadığı noktalara taşıyan seri geri dönüyor, bu defa birbirinden bağlayıcı multiplayer modları, muhteşem grafikler ve çok sevilen Battle Royale modu Blackout ile. Treyarch tarafından geliştirilen CoD: Black Ops 4'te dordü yeni olmak üzere toplam on specialist ve eski oyunlardan tanınan, oyuncular tarafından çok sevilen beş eski

haritanın yenilenmiş halinin de yer aldığı çok sayıda oyun alanı bulunuyor. Eğer daha önce Battle Royale türünü denediyorsanız, muhteşem grafikleri, optimizasyonu ve birbirinden farklı çok sayıda alana sahip dev haritasiyla Blackout moduna bayılacaksınız, garanti ediyoruz. Zombileri sevenler için de haberler iyi, iki ana hikayesiyle Zombies modu geri dönüyor.

Battlefield V

Son yılların en başarılı Battlefield oyunu ile tanışın. Serinin beşinci ana oyunu, oyuncuları her şeyin başladığı yere, İkinci Dünya Savaşı'nın acımasız cephelerine götürüyor. Sizi atmosfere hazırlayan birbirinden keyifli tek kişilik hikaye bölümlemeyle açılan yapının multiplayer tarafı ise serinin şimdide dek gördüğü en büyük yeniliklerden bazlarıyla dolu. Yeni medic mekanikleri, savunma

noktası inşa edebilme özelliği ve elden geçirilen balistikler eskisine göre çok daha takım odaklı bir oynanış sunuyor. Üstelik EA DICE tarafından geliştirilen bu oyunda Season Pass yok, sene boyunca yapılacak yeniliklerden, haritalardan ve silahlardan mahrum kalmayacak ve arkadaşlarınızla beraber oyunun keyfini çıkartmaya devam edebileceksiniz.



Just Cause 4

Rico Rodriguez'ı özlediniz mi? Oyun dünyasının en deli fişek, en Cüneyt Arkin, en helikopterden helikoptere atlayan kahramanı geri dönüyor. Mekan yine Rico'nun bildiği topraklar, Güney Amerika ve The Black Hand yine hedefte, ancak aile bağları bu defa işleri biraz karıştırabilir. Serinin önceki oyunlarında sunduğu özgürlüğü bir seviye daha ileri taşıyan yapıp, aynı görevi çok farklı şekilde

lerde bitirmenize imkan sağlıyor. Üstelik bu defa rakiplerimiz arasında sadece karteller, diktatörler ve paralı askerler yok. Asla bitmeyen bir tornadonun yanında kum ve buz fırlınaları da oyunun kestiremeyeceğiz yapısına katkıda bulunuyor. Eğer siz de ciddiyetten nasibini almamış, geyik tarafı ve sunduğu özgürlüğü ile sıvırlen bir oyun arıyorsanız JC4 doğru seçim.

Fortnite: Deep Freeze Bundle

Battle Royale türünün vazgeçilmez mekaniklerini alıp onu Team Fortress'in grafik tarzı ve kendisine özgü inşa mekanikleri ile bireleşten Fortnite başında geçirdiğiniz zamanı daha da değerli kılacak bir paket ile karşınızda. Epic Games'in muhteşem oyununu baştan aşağı donatan bu pakette kar ve kış temalı Frostbite kıyafet, Chill-Axe kazma ve sırt çantası, Donma

Noktası Bling, Cold Front planörü yanında tam 1000 V-Bucks sizleri bekliyor. Eğer komşuda olmayan kiyafetlerinizle Fortnite alemlerinde boy göstermek istiyorsanız dikkatinizi çekecek olan bu paketi Hepsiburada üzerinden satın alabilir, arkadaşlarınıza hava atabilirsiniz. Üstelik PUBG'nin aksine Fortnite oynamak için PlayStation Plus'a ihtiyacınız yok!



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

KÜHEYLAN

Adettendir, böyle yeni yıl sayılarında geçen yıl anlatılır, yeni yıldan beklenenler
falan derken dede gibi bir muhabbet döner. Biz onun yerine, 2030'a girmiş gibi
yapıp 2029'u değerlendireceğiz. Bakın nasıl bir şey...

Ve nihayet 2030 yılına girmiş bulunuyoruz! Geçtiğimiz yıl Rockstar'ın yeni konsolu
ve incecik gözlük kıvamındaki VR deneyimiyle, konsolun en büyük oyunu olan
Grand Theft Auto Future'a kendimizi kaptırdık ve başka hiçbir şey oynamadık.
EA'ın ifası çok büyük bir konuydu ve Microsoft'un konsol piyasasından elini ete-
gini çekmesi yıllar öncesinin SEGA olayını hatırlattı. Activision'ın Blizzard ismini
tamamıyla ortadan kaldırmasının üzerinden de tam 10 yıl geçmiş oldu. Firma
resmen tekel olmaya gidiyor, hayırlısı.

Nasıl ortam? Böyle haberler olur mu dersiniz ilerde? Black Mirror'in
yeni sezonunda öğreneceğiz... (Mistik bitiş.)



2018 bitmeden kime, ne oldu, kim ne yaptı?

1. Emre kapıda çöp adam çizer gibi mobil oyun üretti, herkesten gizlediği ama çoktan yayımladığı oyunlarının olduğu öğrenildi.
2. Tuna yeni doğan kızını kucağına oturtup oyun oynamaya çalıştı, ortalık karıştı.
3. Kürşat kız arkadaşıyla zaman geçirmekten dergiyi falan unuttu, Farming Simulator'daki patlicanı, domatesi hep kuruyup gitti.
4. Daha önce LEVEL'da boy gösteren, sonra ortadan kaybolup başka mecralarda yer alan ve fakat tekrar LEVEL'a dönerken insanların kafasını karıştıran Nurettin Tan'a hoş geldin denildi.
5. Emre FIFA 19'da kendini tamamıyla kaybetti, eşi kapı önüne koydu.
6. Tuna yılın oyunu BlazBlue olmalı diye ortağı velveleye verdi, odunla susturuldu.
7. Dergimizin kadın yazarlarında artış olduğu keşfedildi. Ceyda, Olca, Nevra, Berçem, Merve derken Gizem'in de dergide yazmaya başladığı keşfedildi.



Asıllamayan posterler

Dergimizin takipçilerinden Hüseyin Erdem Yeşilkaya demiş ki, "Selam LEVEL, Kayseri'den sesleniyorum. Uzun süredir siz takip ediyorum. Nereden baksan 3 yıl oldu. Sizi ilk günde gibi severek ve hezecanla takip ediyorum. Özellikle verdığınız posterlere bayılıyorum. İlk aldığım sayı #236 idi sanırım. 0 zamandan beri, arada kaçırdığım bir kaç sayı oldu tabii ister istemez. Posterler çok birikti yatağın üzerinde 24 tane daha var. asmaya kiyamıyorum, ister istemez zarar geliyor. Neyse fazla uzatmadıymam, LEVEL ekibini çok seviyorum,正在说和 sayıyor ve saygı duyuyorum. Görüşmek üzere (belki bir gün)." Sağ ol, var ol Hüseyin, elbette görüşürüz!



Konsol kardeşliği

"Sağlam bir oyuncu olarak derginizi sürekli takip ediyorum. Hatta bazen "Keşke ben de LEVEL'da oyunlar hakkında inceleme yapıp fikrimi yazabilsem..." diye içimden geçirdiğim de oluyor. Genellikle bir oyunu önce sizin derginizde okuyup alıyorum. Bir sonraki sayıda bu resmi görmeyi umarak size sunuyorum. Oyuna devam!" demiş Oğuzhan Haydin. Biz de güzel koleksiyon yapıyor, sevgilerimizi sunuyoruz.



Yılın oyunlarını diğer dillere çevirdik!

Red Dead Redemption 2

Tacik dili: Raftta 2 (Rafta diye okunuyor ve bu kadar kısa olmasından yanlış olduğunu anlıyoruz.)
Esperanto: Ruĝa Morta Redencio 2 (Bu dilin 115 ülkeye, ikinci dili olarak konuşulduğunu biliyor musydunuz?)

Yeni Zelanda yerli dili Maori: Redemption Red Red (Kırmızı ile ölüm demek aynı kelimeyi zaar...)

Assassin's Creed Odyssey

Arapça: ایسیدو ددیق عال لاتاق (Arapça takıldı yaparak bir şeyler söyleyin, muhtemelen benzliyordur.)
Yunanca: Η οδύσσεια της δολοφονίας της δολοφονίας (Oyunun gerçek ismi bu olsa gerek.)
Japonca: アサシンクリードオデッセイ (Direkt Katakana ile çeviri; tembelsiniz Japonlar!)

Detroit: Become Human

Hawaii dili: ʻO Detroit e Iilo i Kupa (Boynunuzda çiçeklerden çelenk varken söyleyin.)

İtalyanca: Detroit: Diventa Umano (Yeni Dan Brown romanı adı.)

Norveççe: Detroit blir menneskelig (Memleket soğuk, dil de soğuk.)



O Ses LEVEL yapılsa, kim neyi söyler?

Kürsat: Kesin kimserin bilmediği, issiz bir yabancı grubundan bir şeyler söyler. Bu şarkının hareketlidir, ne de yavaş.

Emre: Bu yarışma tam şu sıralar yapılmıysa kesin FIFA 19'un soundtrack'ını baştan sona söylemeye çalışır, itiraz edenleri de döver.

Tuna: Metal mı söylesem, rock mı, elektronik bir parçanın üç kelimesini mi yoksa 1920'lerin Jazz müziklerinden birini mi diye düşünürken infilak eder, yarışmadan elenir.

Burak: Kesin Iron Maiden, bilemedin Metallica, 1900'lü yılların başlarında ne metal müzik varsa, ondan bir şeyler söylemeye çalışır. (Gizli anlam: Kendisine yaşlı dedik.)

Ceyda-Olca-Merve: Birbirleriyle tanıştıp tanışmadıklarını bilmesek de onların bir üçlü olarak sahneye çıkıp şahane anime müziği söyleyeceğinden ve yarışmayı açık ara kazanacaklarının dan eminiz.

İlker: Muhtemelen bir power metal veya thrash metal (Kaldı mı bu?) parçası seslendirmeye çalışacaktır ama sahneye çıkmak istemeyeceği için dublöünü yollaması muhtemel.

Okunmuşluk

Bir güzel kompozisyon da Selim Özdemir'den gelmiş. Özellikle bazı dergilerin okunmaktan yprandığını gözlemliyor ve mutluluğumuzu gizlemekte güçlük çekiyoruz; dergiyi sırif poster için alan o kadar çok kişi var ki... Okumak iyidir, zarar vermez. Ellerine sağlık Selim, görüşmek üzere!





FAR CRY NEW DAWN

Nükleer patlamanın ardından...

Ubisoft beklenmedik bir şekilde, Game Awards 2018'de Far Cry serisinin yeni oyununu duyurdu, 15 Şubat 2019 gibi de acayip yakın bir çıkış tarihi vererek herkesi bir kez daha şaşırttı. Oyun hakkında bilgiler açıklandıça da nasıl bu kadar erken bir çıkış tarihi verebildiklerini anlamış olduk.

-SPOILER ALERT!- Far Cry 5'i oynayanların bildiği üzere Hope County, Joseph Seed'in müthiş planını başarıyla gerçekleştirmesinin ardından nükleer bir felakete karşılaştı. Bu patlamanın ardından da Hope County, bir çeşit Fallout ortamına dönmüştü. (Aslında dönüp dönmediğini biliyoruz, yeni oyunla birlikte öğreniyoruz.) Bu olaylardan 17 yıl sonrası ve yine aynı bölgeyi konu alan Far Cry New Dawn, hayatı kalanların post-apokaliptik bir dünyadaki mücadeleşini konu alıyor; insanlar kendi imkanlarıyla yapılan inşa ediyor, kendi imkanlarıyla silah üretiyor... Bildiğimiz Hope County yerine, WoW'un Cataclysm'den sonra aldığı hal benzeri

bir durum söz konusu anlayacağınız. Yeni macerada, isimsiz bir karakteri kontrol edeceğimiz açıklanmış durumda. Karakterin tüm özelliklerini kendimiz belirliyor ve başlıyoruz maceramıza. Bu defa Mickey ve Lou adındaki ikiz kız kardeşlerin Highwaymen adındaki çeteyi yönetmesi ve bizim de başımızın belası olması söz konusu. Oyun da aynı zamanda bir önceki oyunun kahramanı ile baş kötüsü Joseph Seed'in başına neler geldiğini de öğreneceğimiz söyleniliyor.

FC5'teki birçok oyun mekanığı yeni oyunda da bulunacak. Guns for Hire ve Fangs for Hire sistemleriyle insan ve hayvan arkadaşları savaşa çığırık yine mümkün olacak. Üs ele geçirme mevzusu da aynen dönüş yapıyor lakin bu defa üsleri ele geçirdikten sonra Ethanol üretimine bırakmak veya terk edip daha zorlu bir üs ele geçirme mücadeleşi yaşamak için Highwaymen'in tekrar ele geçirmesini sağlamak elimizde olacak.

Bir çeşit üs geliştirme özelliği, Prosperity de

New Dawn ile birlikte tanıtılıyor. Bir çeşit ana üssümüz bulunacak oyunda ve oyunda ilerledikçe bu üssü genişletebileceğiz. (Yan görevlerle desteklense güzel olur.) Expeditions adındaki bir başka yeni oyun özelliği de Amerika'nın diğer bölgelerinde, daha çizgisel görevlere čikip kaynak ve ekipman toplamamıza olanak tanıyacak. Expeditions görevlerinde daha iyi kurgulanmış haritalar göreceğiz.

Son teknoloji silahlar yerine, oyun videosunda gösterilen "Testere Atar" gibi enteresan silahlar da yine New Dawn'da yer alacak. Bunları üç kademedede geliştirebileceğiz ve yeni silahları, araçları, en baştan, kendi imkanlarımızla üretme olanağımız bulunacak. PC, PS4 ve XONE için hazırlanmakta olan New Dawn, tek kelimeyle büyük bir genişleme paketi izlenimi veriyor. Büyük ihtimalle alıp oynayacağız ama bir kez bitirdikten sonra oyun hakkında çok fazla bir şey hatırlayacağımızı da düşünmüyorum. ♦





HADES: BATTLE OUT OF HELL

Ölümün oğlu olmak kolay değil

Bastion ve Transistor'ın yapımcısı Supergiant Games'in bu yeni oyununu anlatmadan önce Epic Games'in heyecanlı atılımlıdan bahsetmek gerekiyor. Fortnite ile dünya kadar parası olan Epic Games, daha önce sadece Unreal Tournament ve rahmetli Paragon gibi oyunların yer aldığı Steam, Uplay veya Origin'e benzeyen uygulamasını tam bir dükkanaya çevirmiş durumda. Artık Epic Games Launcher'ı açığınızda karşınıza Store kısmı da geliyor ve sadece burada satılan, diğer platformlarda bulunmayan özel oyunlar da yer alıyor. İşte bunlardan bir tanesi de Hades.

Şu anda erken erişimde olan Hades, 69TL Fiyat etiketiyle mağazadaki yerini almış durumda. Oyunda Zagreus adındaki prensi, Hades'in öz oğlunu kontrol ediyoruz. Underworld adındaki yer altı krallığından sıkılmış olan prens bir maceraya çıkyor ve amacı da Olimpos'un tepesine tırmanmak. Ona bu yolda diğer Olimpos tanrıları da zaman zaman eşlik ediyor, sahip oldukları güçlerin bazılarını Zagreus'a takdim ederek mücadeledeinde bir adım önde olmasını sağlıyorlar. Direkt olarak Transistor'un izinden giden Hades, oynanış açısından da yine benzer

mekaniklere ve izometrik bir görüntüye sahip ama yapımcıların Dead Cells'in büyük bir özelliğini de oyuna ekledikleri gözlerden kaçmıyor: Eğer oyunda ölüseniz, "evinize dönüp" her şeye tekrar başlıyorsunuz. Tüm sahip olduğunuz yetenekler de yok oluyor ama kazandığınız bir takım kalıcı özellikler duruyor, bir sonraki maratona biraz daha hazırlıklı başlıyorsunuz. Gelecek ay dergide daha sağlam bir ilk bakışla karşınızda olacağımız Hades'i şuan haliyle beğendik, siz de göz atmadan geçmeyin... ◆

THE OUTER WORLDS

Evrenin ucundaki macera

Kombinasyonu açıklıyoruz: Biraz Borderlands, biraz No Man's Sky ve bolca Fallout. Bu üç oyunu karıştırın ve The Outer Worlds'e ulaşın. Microsoft tarafından satın alınan Obsidian Entertainment tarafından hazırlanmakta olan bu RPG, orijinal Fallout oyunlarının yaratıcıları Leonard Boyarsky and Tim Cain'in ellerinden çıkacak. FPS kamerasından oynanacak olan oyun hem Borderlands esprileriyle dolu olacak, hem de bir yandan ciddi işlere koyulmamız gerekecek.

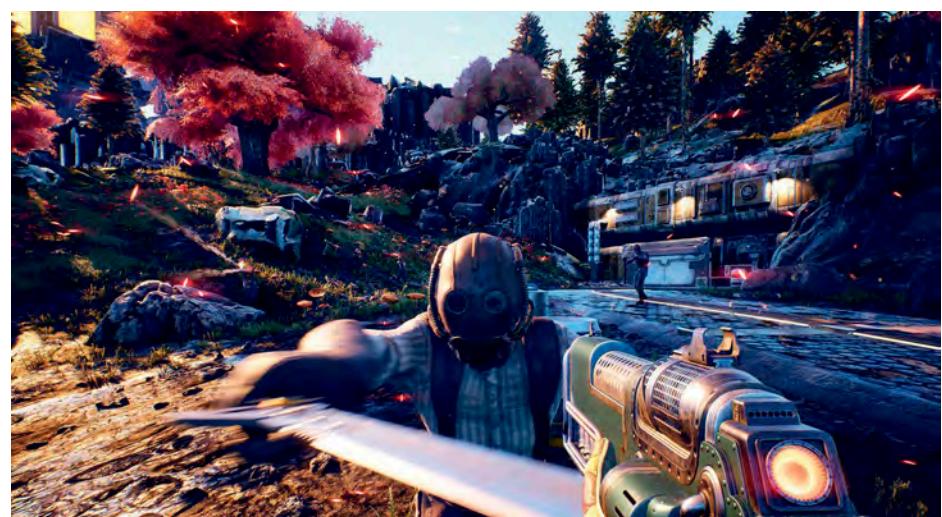
Senaryoya ilgili pek fazla açıklanan detay maalesef bulunmuyor. Corporation adındaki dev kuruluşun evrenin her köşesine çeşitli makineler ve robotlar sağladığını anlıyoruz ve her ne kadar insanlar robotlarla anlaşılıyor gibi gözüke de ortam zaman zaman karışıyor.

Öğrendiğimiz bilgilere göre oyunda bize eşlik eden çeşitli karakterler de olacak. Bunlarla diyaloglara girecek, onların ekipmanlarına karar verecek ve yeteneklerini düzenleyebileceğiz. Science, Medical ve Engineering adı altında üç farklı alana yetenek puanı yatıracak ve yöneldiğimiz alana

göre de oynanışımızı şekillendirebileceğiz. Fallout oyunlarından alıştığımız bir özellik, zamanı yavaşlatıp düşmanımızın zayıf noktalarını hedeflemeye olayı burada da Tactical Time Dilation adıyla yer alacak. Flaw adındaki enteresan özellikse, oyun sırasında belirli anlarda oyuncu fazla silsiyla hata yaparsa, karakterinize çeşitli

"debuff"lar olarak yansıyacak. Eğer başarılı olursak da perk'ler ve çeşitli avantajlarla karşılaşacağız.

The Outer Worlds'ün bu yıl içerisinde PC, PS4 ve XONE için piyasada olması bekleniyor –ki PS4'ün bu grupta olması bir hayli şaşırtıcı. (Yapımcı firma Microsoft'un olunca...) ◆





MORTAL KOMBAT 11

Outworld'de sular durulmuyordu...

Game Awards 2018'in en sağlam açıklamalarından bir tanesi de Mortal Kombat tarafındaydı. Her ne kadar Mortal Kombat X'ten sonra oraya 11 koymak son derece kارizma yoksunu bir hareket olsa da MK11'i yine de benimseyeceğimizi düşünüyoruz. İşin açıkçası oyun hakkında pek fazla bir bilgi açıklanmadı çünkü bu ayın 17'sinde, Londra'da sağlam bir duyuru planlanmış durumda. Gösterilen fragmanda karanlık bir

Raiden ve Scorpion'ın birbirleriyle mücadeleşi gözler önüne serildi. İkili dövüşürken arka planda çalan 21 Savage şarkısı ise fragmanla bir hayli kel alaka düşüğü için daha sonra tepkiyle karşılandı. (MK serisi daha karizmatik ve senfonik müziklere layık.)

Fragmanın bir ilginç kısmı da iki tane Scorpion'ın ekrana gelmesiydi. Bir tanesi yetmiyormuş gibi neden iki tane oldular, bunu oyun çıkışında öğrenebileceğiz.

Görsel açıdan oyunun çok da farklı bir yöne sapmadığını gözlemliyoruz ama sanki detay seviyesi ve gerçekçilik biraz daha artırılmış gibi gözüüyor.

PC, PS4 ve XONE üçlüsünün yanında Switch için de hazırlanmakta olan MK11'in çıkış tarihi de 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı olarak açıklandı. Oyun için çok sabırsız olduğumuzu söyleyemeyiz ama bahar ayları için güzel bir eğlence olacaktır... ♦

THE LAST CAMPFIRE

Bir Hello Games "kısa oyunu"

No Man's Sky'ı oynadınız veya oynamadınız, oyunun yapımcısının Hello Games olduğunu bir şekilde duymuşsunuzdur. Ufak bağımsız oyuncular yapmak üzere kurulan Hello Games, No Man's Sky ile AAA oyunlarıyla boy ölçüsecek bir kıvama geldi ama bu, onları özlerini unutmaya itmedi. Firmadaki Steven Burgess ve Chris Symonds adındaki arkadaşlar, bir yan proje olarak The Last Campfire adında bir oyun yapmaya başladılar. Evet, sadece iki kişi (Belki de firmadaki birkaç başka kişinin destekini de alarak.) sevimli ve atmosferi gayet sağlam gözükken bir oyun üretmek üzere. Bir Ewok ile Journey'nin kahramanı olan gariplik karışımı gibi gözüken bir Ember'i kontrol ettiğimiz oyunda amacımız labirentten bozma bir dünyadan çıkış evimizin yolunu bulmak. Bu elbette kolay olmayacak ama önmüze çıkacak olan engeller, bir AK47 ile tarayacağımız türden bir şekil de barındırmayacak. Bulmacalar, diyaloglar,

gizemli mekanlar derken etkileyici bir macera başrolü oynayacağız. Yapımcılar The Last Campfire'ı hazırlarken hangi oyulardan esinlendiklerini de gizlemiyor. Journey, The Witness ve Brothers A Tale of Two Sons, oyunu tasarlarken hep

aklimızda olan oyunlar" diye belirtiyorlar. Bu oyunların bir karışmasından da kötü bir şey çıkma olasılığı bir hayli düşük. PC dışında hangi platformlara geleceği henüz belli olmayan oyunun çıkış tarihi de netlik kazanmış değil. ♦



WORD PLANET!

Kelime oyunu sevenler buraya!

Dergimizin bir önceki bölümü olan Küheylan sayfalarını okuyup da buraya geldiyseniz eğer Görsel Yönetmenimiz Emre'nin mobil oyun geliştirme konusunda ne kadar istekli olduğunu biliyorsunuzdur. "Word Planet!" da kendisinin geliştirmiş olduğu yeni bir oyun. İsminden de anlaşılacağı üzere bir kelime oyunu olan "Word Planet!" aslında sıradan kelime oyunlarından biraz farklı. Şöyle ki seviye atladıkça keşfedebileceğiniz 8 farklı gezegen ve bu gezegenlerde toplam 240 bölüm bulunuyor ve tüm bu bölümlerde yüzlerce farklı kelime bizi karşılıyor. Oldukça kolay oynanışına rağmen bölüm atladiğça siz zorlayacağına şüphe yok. İstediğiniz her yerde internet ihtiyacı olmadan oynayabileceğiniz bu oyunda kelimeler dikey, yatay ve diagonal

olarak yer alabiliyor. Bulmacayı çözmek ve bölüm atlamak için parmaklarınızı harflerin üzerinden kaydırarak kelimeleri oluşturmanız yeterli. Şimdilik sadece App Store'dan ücretsiz olarak indirebileceğiniz Word Planet'ın yakında Google Play'de de yayınlanacağına dair birinci kaynaktan bilgi sizdirmayı da başardık! Size keyifli oynamalar diyor, Emre'ye de başarılarının devamını diliyoruz.♦



ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

Maymunlar Cehennemi'ne giriş

Başa bir süre önce duyurulan Ancestors: The Humankind Odyssey de Game Awards 2018'in konuklarından biriydi. Yayımlanan yeni fragmanla birlikte oynanışa dair birçok ipucu elde ettik ve hatta oyunun genelinde ne yapacağımızı da neredeyse öğrenmiş bulunuyoruz.

Assassin's Creed'in yapımcısının kurduğu bir firma olan Panache Digital Games tarafından hazırlanmaktadır Ancestors, bizi 10 milyon yıl öncesine götürüyor. Dünyada insana dair herhangi bir izin bulunmadığı bu yıllarda, bir

maymunun rolünü üstleniyoruz. Bu maymun ile büyük bir hayatı kalma mücadele etmemizi isteyen oyun, bayağı uyumamızı, su içmemizi ve avlanmamızı埋uracak. Bu işleri yaparken sürekli tetikte olmamız, ağaç tepelerini de evimiz bellememiz gerekecek. Yayımlanan fragmanda gerçekten devasa bir ormanda olduğumuzu görüyoruz. Burada bizim dışımızda başka maymunlar da dikkatimizi çekiyor ve açıklanan bilgilerden öğreniyoruz ki bunlar bizim klanınızın üyesiymiş. Yani oyunda bir klan kurma mekanığı

de bulunacak.

Oyunun başlarında her türlü yırtıcı hayvan korkunç bir düşman olarak karşımıza çıkacak ama ilerleyen vakitlerde, özellikle çeşitli kaynakları birer silaha dönüştürmeyi öğrendiğimizde daha cesur davranışabileceğiz. İlginç bir mekanik de oyunu nasıl oynarsak, o biçimde şıklanacağı yönünde. Yani hayatı kalmamızı sağlayan stratejinin ne olduğunu biz belirleyeceğiz.

Bu yıl içerisinde piyasada olması planlanan oyun PC, PS4 ve XONE için hazırlanmaktadır.♦



SON DAKİKA!

- ◆ Pek de başarılı olamayan Darksiders III'e enteresan bir yama geldi. Seviye sınırını 200'e taşımın yanında dövüş sistemine, eski Darksiders'ılardakinin benzerini ekleyen yama, oyuna dönmeye yetmez belki ama işleri ilginçleştirmeye yetmiş durumda.
- ◆ **Real Steel ve Date Night gibi filmlerin yönetmeni olan Shawn Levy, Sony'nin Uncharted filminin yönetmen koltuguunu bıraktı. Tom Holland ise halen genç Nathan Drake olarak filmdeki yerini koruyor.**
- ◆ Rahmetli Psygnosis firmasının haklarına sahip olduğu Lemmings, firma kapandıktan sonra Sony'ye geçti. Sony de anı bir hamleyle yeni bir mobil Lemmings oyununu iOS ve Android platformları için piyasaya sürdü.
- ◆ **Floss dansının yaratıcısı Backpack Kid, dansının Fortnite'ta izinsiz kullanıldığı gerekçesiyle Epic'i dava etmeye hazırlanıyor. Multi-milyarder olmuş bir firmaya da zaten bu yapılmıştı!**
- ◆ İki erkek kardeşin hikayesini anlatan Life is Strange 2'nin ikinci bölümünün 24 Ocak'ta yayında olacağı açıklandı.
- ◆ **Pek ismi duyulmamış bir firma olan Teacup Bioshock'tan esinlendiğini hiç saklamadan Close to the Sun adındaki oyununu duyurdu. PC, PS4 ve XONE için geliştirilen oyunun bu yıl içerisinde piyasada olması bekleniyor.**
- ◆ Yeni bir Dragon Age oyunu çoktan gelmedi ve nihayet BioWare Dragon Age 4'ü duyurdu. Inquisition'ın Solas'ını geri getirecek olan oyunun yaklaşık üç sene sonra çıkacağı söyleniyor. (Oha.)
- ◆ **Aksiyon dolu FPS Rage 2'nin 14 Mayıs'ta piyasada olacağı açıklandı. (LEVEL için güzel bir tarih.)**
- ◆ Abzu'nun yaratıcısı Giant Squid, yeni oyunu The Pathless'i duyurdu. Oyunun fragmanını izleyince etkileneceğinizden emin olabilirsiniz.
- ◆ **Eğer Company of Heroes 2'nin Steam sayfasına uğrarsanız, oyunun bedava olarak sunulduğunu göreceksiniz. Kaçmaz!**
- ◆ 1-3 Şubat tarihleri arasında kimseye söz vermeyin zira bu günlerde Anthem'in açık beta'sı, oyunun çıkacağı tüm platformlarda siz bekliyor olacak.
- ◆ **Monster Hunter World meraklıları için müthiş bir haber açıklandı: Iceborn adındaki yeni eklenti sonbahar aylarında gelecek ve oyuna yeni yaratıklar, yeni bölgeler ve bir ton yenilik ekleyecek.**
- ◆ Metro Exodus'un çıkışına bir hafta öne çekilierek 15 Şubat'a alındı. (Crackdown 3 ve Far Cry New Dawn ile aynı tarih.)



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 THE BLACK ORDER Thanos'a bir dur diyemedik...

1 800'lü yıllarda oynamış olduğumuz (Yani çok eskiden) Marvel Ultimate Alliance serisinin herhangi bir şekilde devam edeceğini düşünmüyorum ve hatta bu seriyi tamamıyla unutmuştu ki bir anda üçüncü oyun, The Black Order takısıyla karşımıza çıktı.

Önceki oyunların izinden ilerleyen yeni Ultimate Alliance, yine bir ton Marvel kahramanını kontrolümüze bırakacak. Her biri farklı özel yeteneklere sahip bu karakterlerden birini seçip tam bir "hack'n slash" aksiyonuya yolumuzu Thanos'a kadar götürürecek zira

baş kötümüz Thanos'tan başkası değil. (Black Order da onun mürtileri.) İzometrik bakış açısından yanında karakterimizi arkasından da göreceğimiz yeni bir kamera açısı barındıracak olan oyunu dilersek tek kişi, dilersek de aynı ekranda veya internet üzerinden dört kişiye kadar tecrübe edebileceğiz.

Ultimate Alliance 3 ile ilgili en garip durum ise oyunun sadece Nintendo Switch için geliştiriliyor olması. Sadece Switch için geliştirilen oyunların diğer taraflara gelmesinin de zor olduğunu bildiğimizden, Switch almaktan başka bir seçenekiniz yok gibi duruyor. ♦

SAYONARA WILD HEARTS Müzik, motosikletler ve lazerler!

S imogo adlı oyun firmasını duydunuz mu? Device 6 ve The Sailor's Dream gibi yine pek duyulmamış oyunların arkasında olan İsviçreli firma, sadece Nintendo Switch için son derece değişik bir oyun hazırlamakta. Sayonara Wild Hearts, her karakterin farklı bir oynanışta olan bölümde, enteresan mücadelelere gireceği, garip bir oyun... (Tanım: Yazar oyunundan hiçbir şey anlamamıştır.) Görüldüğü kadriyla oyun hızlı bir tempoda ve kaba bir tabirle teknok Müzik eşliğinde ilerleyecek. (Tekno müzik diyen yazarın yaşı 106'dır, haberiniz olsun.) Her farklı bölümde

değişik bir takım işler yapmaya çalışacağız. Kah motosikletimize binip önmüze gelen engellerden ve bizi kovalayan üç kafalı kurtlardan kaçacağınız, kah havada uçup kılıç sallayacağınız. Bolca mor, pembe ve turkuaz tonlarında oynanacak olan oyunun Switch'e ne denli yakıştığını anlatamayız. (Switch gözümüzde garip oyunlara en iyi ev sahipliği yapan konsol.) Çok eğlenceli gözükmesine rağmen bir Switch aldırtacak kadar da büyük bir oyun olmayan Sayonara Wild Hearts, bu yıl içerisinde çıkışmış olacak. ♦



WARCRAFT III: REFORGED

Vaktiyle aylarımızı yiyan oyun artık çok
daha güzel gözüküyor...

Sayfa
18

İLK BAKIŞ

Heyecan Mere

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz



4




WARCRAFT[®] REFORGED

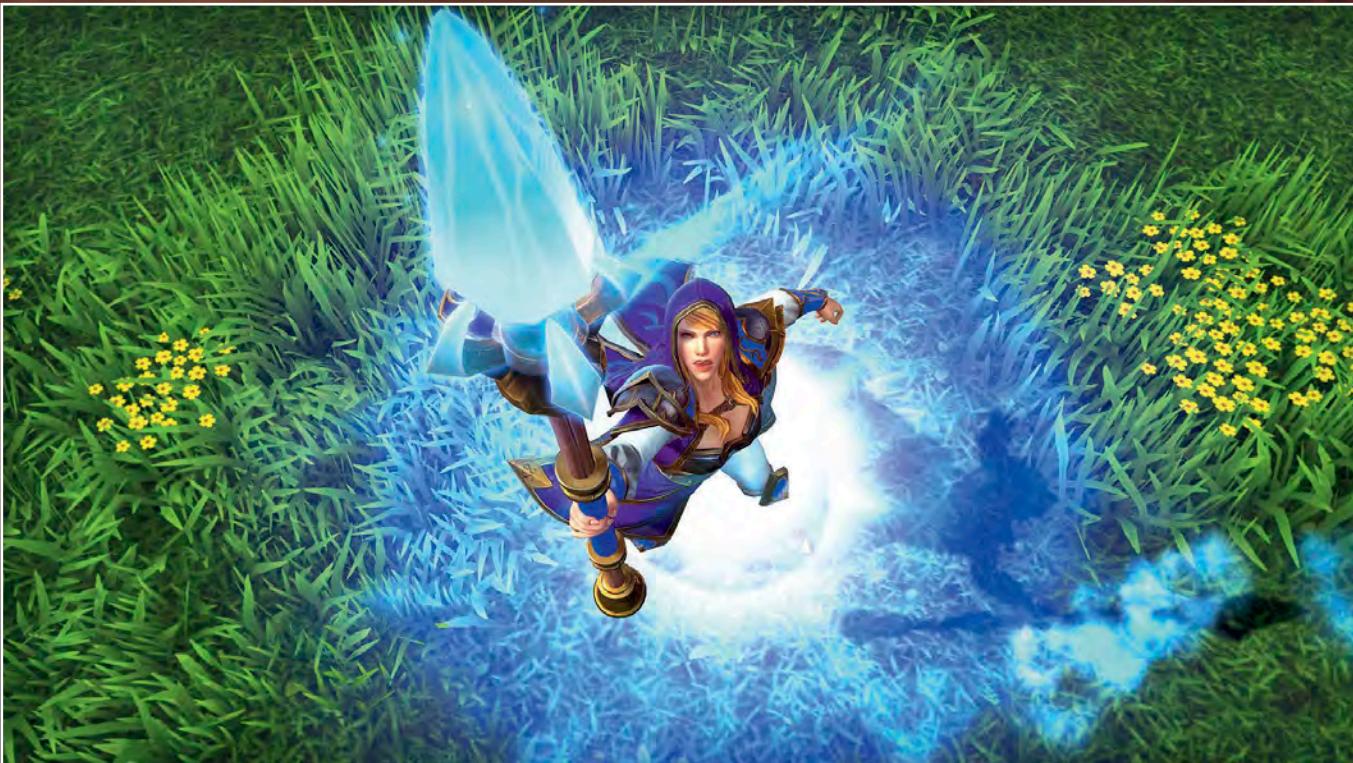
Kalimdor'dan Northland'e uzanan bir yolculuk...

Senin yolun disket almak için mahallenin bilgisayarcısına hiç düştü mü en sevdigim okur? Cebindeki birkaç bin lira para ile disketter içerisinde kayboldun mu? Uzun uğraşlar sonucu aldığı o güzelim disketterin bozulmasın diye, disket koruyucu kutu aldın mı? Peki, geçen zamanla beraber oyunların giderek büyüyen boyutları yüzünden- 36 disket oyun kurmak zorunda kaldın mı? Hani şu 35. disketi kurulum esnasında bozuk çıkan cinsten? Tüm bu yazdıklarımı hatırlıyorsan, o zaman 1994 yılında MS-DOS için üretilen Warcraft: Orcs &

Humans'ı da hatırlayacaksın. Tabii tüm bunları hatırlıyorsan, Westwood isimli güzide stüdyonun 1992 yılında ürettiği Dune 2 isimli oyunu ile kendisini gösterdiğini ve Blizzard'in bu oyundaki strateji elementlerini farklı bir şekilde kendi oyununda kullandığını da unutmamışsan diye düşünüyorum... Hatta, 1995 yılında üretilen ilk Command & Conquer oyununun ne kadar başarılı olduğunu da halen hatırlıyorum.

Bu dönemde Blizzard ve Westwood arasında öylesine bir rekabet vardı ki uzun yıllar iki

firmanın ardi ardına ürettiği muazzam yapımlar arasında oradan oraya sürüldük. Her ne kadar Westwood bugün bilinen RTS türünün birçok başlıkta atası sayısızda Blizzard konu hakkında çok daha ileriye dönük girişimlerde bulunarak bu yarışı bir noktadan sonra kazandı. Belki ilk Warcraft oyunu mekanik anlamında büyük bir fark yaratmadı ama 1995 yılında Amerika'da ve 1996 yılında Avrupa pazarında kendisini gösteren Warcraft II: Tides of Darkness ile sadece bir oyun değil, kendisine ait bir dünyası olan, farklı bir hikâyeyi



oyuncuya sunan, bambaşka bir eserin temelini atıldığı bir oyun ortaya çıktı. Blizzard iki oyunla birlikte o kadar iyi bir dünya yarattı ki halihazırda mevcut bir ırk olan orklar bile resmen firmaya aitmiş gibi bir algı yaratıldı. Nitekim aradan geçen yılların ardından, 2002 yılında Warcraft III: Reign of Chaos çıkageldi! Muazzam bir açılış videosu ve akabinde takip eden Medivh videosu ile birlikte tüm oyun severlerin gönlünü kazanmayı başardı. Prens Arthas'ın hikâyesi ile başlayan oyun, tüm Warcraft dünyasına etki eden birçok ırkı ve karakteri gün yüzüne çıkardı. Onlarca farklı bölüme sahip olan senaryo modu esnasında, ilk oyunla birlikte başlayan hikâye öylesine bir yere vardı ki her bölümü bitirip, bir an evvel sonrasında ne olduğunu öğrenmek istedik. Hikâye anlatımı ve RTS oyun mekaniklerine olan bağlantısı, güne kadar üretilmiş hiçbir RTS oyunda bulunmuyordu. Bu görülmemiş anlatı ve hikâyecilik sayesinde, Warcraft III konu strateji olduğu zaman adı ilk anılır yapımlar arasına girdi. Pek tabii sadece bir sene sonra, 2003 yılında piyasaya çıkan eklenişi paketi The Frozen Throne ile oyun bambaşka bir hal aldı. Özellikle Arthas'ın dönüşümü ve hikayenin en az ilk oyunda olduğu kadar dinamik ve heyecan verici şekilde ilerliyor olması, başta serisi severler olmak üzere, tüm oyun camiasının dikkatini çekti. The Frozen Throne içerisinde o kadar çok şey yaşandı ki artık Warcraft'a ait bilinen bilgiler, kocaman bir dünyaya eş değer hale gelmişti. Pek tabii biz tüm bunlarla uğraşıyorken, arka planda uğrasılan World of Warcraft isimli oyuna etki edecek olan olaylar, Warcraft III'ün de sadece bir RTS'den çok daha fazlası

olduğunu, Blizzard'ın da sadece bir oyun firması olmadığını bizlere göstermiş oldu. İşte o gün, bugündür, konu Warcraft olduğu vakit, konuşulacak çok fazla başlık vardır.

Yeni bir Warcraft

Aslında "yeni" kelimesinin işaret ettiği "şey" farklı şekillerde anlaşılmabilir. Benim burada kast ettiğim yenilik, eskiyi yenilemek ile sınırlı değil zira W3: Reforged eski ve yeniyi bir araya getiren, özel bir yapım olacak diyebilirim. Bildiğiniz üzere geride korkunç bir BlizzCon bıraktık. Sanıyorum bugüne kadar gerçekleştirilen en zayıf BlizzCon olduğu konusunda herkes hemfikirdir. Yetersiz olmasının yanı sıra bir de mobil Diablo oyunu açıklaması ile iyice kontrolden çıkan etkinliği, W3: Reforged sırtladı. Aslında sırtlamakla kalmadı, uzun zamandır beklenen önemli bir açığı da

kapattı. Özellikle rekabetçi oyun konusunda büyük işler yapan Warcraft serisi, üçüncü oyun ile konu hakkında önemli gelişmelere imza atmayı başarmış, StarCraft'ın ardından tüm dünyaya hem rekabetçi oyun modelini, hem de bu işin RTS düzleminde nasıl yapılacağını gösterdi. Yine de sahalarda uzun kalama-yan Warcraft III, özellikle SC gibi daha hızlı ve mekanik olarak daha dinamik olan oyunların arkasında kalmıştır. Nitekim W3: Reforged ile özlediğimiz Warcraft III dünyası yeniden karşımıza çıkacak gibi duruyor. Şimdi gelin sizlere bugüne kadar ortaya çıkan detaylar üzerinden, bizi nasıl bir oyunun bekleyeceği hakkında bidi bidi yapayım... Efendim, konu remastered olduğu vakit malumunuz her şeyden önce gözün gördü-



**Ne kadar bizim bildiğimiz Arthas olmuş onu
bilemem ama Arthas'ın içerisindeki Emo kişiliği
harika şekilde yansıtmayı başarmış**



yük dikkat çekiyor; yani grafikler. StarCraft Remastered'ı yapan ekip tarafından geliştirilen W3: Reforged'da, iki katmanlı bir grafik motor yapısı kullanılmış. Bunlardan ilki, orijinal oyuna ait olan grafik motoru, ikincisi ise bu motorun üzerine kurulan yeni Rendering Engine. Bu sayede oyuncular olarak hem orijinal oyunu deneyim edebileceğiz, hem de yeni grafik ve animasyonlara kavuşacağız. Okuduğum röportajlara göre, geliştirici ekip özellikle orijinal oyundaki tempoyu hiçbir şekilde değiştirmemekte kararlı. Öyle ki ünitelerin saldırı hızları bile orijinal oyundakiyle aynı bırakılacak. Tabii bu karar ne kadar kalıcı olur, orası tartışmalı zira oyun içerisinde dengeyi değiştirecek bazı değişikliklere gidilmesi bence muhtemel. Eklenecek birçok yeni animasyon olacağı da çoktan doğrulandı. Bu sayede birimlerimiz daha farklı hareket edebilecek. Yine de her animasyonun savaşa bir etkisi olmayacağı da belirtmek isterim. Grafik ve animasyonlar, kameraları yaklaştırıldığımız zaman da geliştirici ekibin ne derece çalıştığını net bir şekilde ortaya koyuyor. Her birim o kadar detaylı şekilde yenilenmiş ki ancak kendi gözlerinizle görünce anlayabilirsiniz. (Ki zaten birçoğunuza çoktan her şeyi zoomladınız bile.) Ara sahnelerde Arthas ve Jaina başta olmak üzere birçok kahramanın da baştan aşağıya yenilediğini görmek mümkün. Yüz ve de özellikle ağız animasyonları benim canımı çok sıkmış olsa da, anladığım kadarıyla konu hakkında en fazla bu kadar ilerleme sağlanabiliyor. Karakterlerin hal, hareket ve ara sahne animasyonları ziyadesiyle başarılı; zaten Blizzard o konuda ayrıca çalışan bir ekip.

Dünya dönüyor, sen ne dersen de...
BlizzCon esnasında oynanabilen "The Cul-

ling" isimli demo ile, karşımıza çıkacak oyunu biraz daha yakından inceleyebildik. Hazır konuya grafiklerden başlamışken, oyunda muazzam bir dinamik ışıklandırma kullanıldığıni belirtmek isterim. Sadece ışıklandırma ile de yetinmeyen yapımcı ekip, gölgelendirme konusunda da harikalar yaratmış diyebilirim. Her ne kadar ben bu yazıyı yazarken sistem gereksinimleri hakkında bir bilgi olmasa da eminim ki yeni ekran kartları ile eski sistemlere göre çok daha iyi bir görüntü sunacaktır. Yaratılan dünyadaki ev, ağaç ve benzeri objelerin detaylarından da bahsetmeye pek gerek yok; adamlar resmen yapmış aga! Bu noktada oyunun 4K grafik çözünürlüğünü destekleyeceğini de belirtmekte fayda var.

Grafikleri takip eden, ikinci dikkat çekici başlıksa bence seslendirme olacaktır. Özellikle remastered oyunların bazlarında büyük sorun yaratınan seslendirme, W3: Reforged'da çözümlü gibi duruyor. Warcraft III'deki orijinal seslere sadık kalan yapımcı ekip, eski oyunun ruhunu da taşımayı başarmış. Açıkçası eski seslerin kalması harika olsa da bazı yeni repliklerin oyuna eklenmesinin, W3: Reforged'da daha dinamik hale getireceğini düşünüyorum. Özellikle karakterlerin üzerine sürekli tıkladığımızda söyledikleri eğlenceli repliklere yenilerinin eklenmesi taraftaryım. Oyuna biraz daha yakından baklığımızdaysa hareketlerin daha akıcı olduğunu görüyoruz. Bu akıcılık kesinlikle fark yaratmış ama daha da önemli, savaşları daha anlaşıllır kılmış. Kimin, kime, ne yaptığınu daha net görebiliyor olmak, rekabetçi ortamındaki oyun yapısını da büyük oranda etkileyecektir. Bir diğer dikkat çeken detay, özellikle Warcraft serisini sonradan oynamaya başlayan oyuncuların kimi zaman isyan ettikleri, tek seferde seçilebilen birim miktarı olacaktır. Eski oyunlarda dört gibi minimal sayıda birimi aynı anda seçebiliyorken, bu





miktar Warcraft III ile 12'ye çıkarılmıştı. Yapılan bir açıklamaya göre W3: Reforged ile de bu rakam 12 olarak kalacak. Neden mi? Çünkü oyunun hali hazırda oturmuş olan mekaniklerini etkilememek ve kitesini kaybetmemek için. Doğru mu? Bence çok ama çok doğru bir karar. Bazlarınız tek seferde seçilebilen birim miktarının çok bir şey değiştirmeyeceğini düşünebilir ama inanın bana 12 rakamının sekize düşmesi ya da 14'e çıkması, tüm oyun mekanlığını baştan aşağıya değiştirecektir. Birimlerden bahsetmişken; özellikle Warcraft III oyuncularının kimi zaman saçlarını başlarını yollamalarına sebebiyet veren, "yol bulma" drama, öyle görünüyor ki yenilenen oyna birlikte son bulacak. Bu sayede savaşın ortasında, rakibe saldırmak yerine, yan taraftaki ormanın etrafından dolaşırak rakibe ulaşmaya çalışan birimlermeyeceğiz.

Gol olur!

The Culling haritasında dikkatimi çeken bazı değişiklikler de yok değil. Sizlerin de bildiği üzere, World of Warcraft ile Warcraft dünyası üzerinde büyük değişiklikler oldu. Yani zaman ilerledikçe bazı yerler, karakterler ve oluşumlar değişti. Bu durumun farkında olan yapımcı ekip, Stratholme' u World of Warcraft'daki versiyonuna daha da benzettmeye çalışmış. Ayrıca Dalaran da World of Warcraft'daki versiyonuna daha benzer şekilde yeniden dizayn edilecek. Bir diğer değişiklik, Admiral Proudmoore'un ölümü esnasında Jaina'nın ne düşündüğünü daha iyi aktarabilmek için söylediklerine yeni diyalog satırları eklenmesi olacak gibi.

Her ne kadar ana senaryo ile alakalı bazı yenilikler yapılacak olsa da orijinal oyunda bulunan bölümlere yenilerinin eklenip eklenmeyeceği hakkında herhangi bir açıklama yapılmadı. Sevindirici haberse oyuncun tam



teşekküllü Battle.net desteğine sahip olacağı. Bu noktada adanmış sunucu kullanımın nasıl yapılacağı beni şimdiden endişe ettiren başlıklar arasında yer alıyor...

Merak edilen sorulardan birisi de World Editor'ün akibetiymi. Özellikle sıklıkla Warcraft oynayan insanlar, bu editör işine acayıp takmış vaziyettedir. Gelen bir açıklamaya göre, Warcraft III'de bulunan tüm Custom haritalar, Reforge'da kullanılabilecek. Online oyun konusunda verilen diğer bilgiler arasında, yapay zekânın biraz kolaylaştırılacağı, birimler, kahramanlar ve haritalar arasında bazı değişiklikler yapılacağı, son olarak da multiplayer dengenin sağlanması için düzenli güncellemler yapılacağı yer alıyor. Tüm bu denklemede benim gözüme tek takılsa konsol kullanımı oldu. (PlayStation değil, ekran üzerindeki konsol!) Birçögünüzün bildiği üzere, oyunlar remastered olduğu zaman, çözünürlük artar ve hali hazırda bulunan konsol ve ikonlar giderek küçülür ve rahatsız edici bir görüntü ortaya çıkar. Bu konuda verebileceğim en iyi örnek Age of Mythology: Extended Edition olacaktır. Oyunun çözünürlüğü yüzünden

ekran üzerine yapılan alt ve üst konsolların her yanı boş kalmıştı. İkonlar acayıp küçülmüşü ve bu da yapımcı ekibin bu işi pek sallamadığını gözler önüne sermiş. Benzeri bir durumun W3: Reforged'da da yaşandığını gözlemliyorum. Konsolun sağı solu boşta olduğu gibi, özellikle yeteneklere dair ikonlar acayıp küçük halde bırakılmış. Sonradan düzelttilir diye umduğum bu görüntü, beni en çok rahatsızız eden nokta oldu.

Tabii ki oyun hakkında merak ettiğimiz birçok başlık bulunuyor ama bugüne kadar ortaya çıkan bilgilere baktığımızda bile Blizzard'ın yine harika bir iş çıkarcığını tahmin etmek pek zor değil. İşin güzel yanı, öyle ince güncellemeler yapılacak ki W3: Reforged hem eski, hem de yeni bir oyun olacak. Tamam, geçirdiği değişim büyük ama bu zamana kadar gördüklerim, Warcraft III ruhunun tam anlamıyla 2019 yılına taşınabilecek olması. Özellikle mobil Diablo faciasından sonra böylesine heyecan verici bir yapıp ile karşılaşmak keyif verici. Bakalım önumüzdeki günler ne gösterecek. Beli mi olur; belki de E-Spor dünyasına yeni bir yıldız katılıyor! ♦ **Ertuğrul Süngü**



Left Alive

3 ★★

Beklentimi yüksekte mi tutsam, yoksa bırakksam düşse mi bilemedim...

Konu ön inceleme olunca -halileyel- oyuncularla ilgili araştırma yapmak gerekiyor. Önce bol bol okuyorum. Sonra Left Alive'ın videolarını seyrediyorum. Oyunla ilgili öyle çok bir bilgi de yok. Savaş, düşmanlara numaralar çek, hayatı kal, seçimlerin oyunun akışında temel değişikliklere yol açısın vb. klişeler üstüme üstüme geliyor. Yillardır oyun oynuyorum, bunların yüzlercesini gördüm zaten. Başka ne var diye bakıyorum. Wanzer'ler varmış. Wanzer denen nesne fazlasıyla esnek davranışabilen klasik mechatlerin ta kendisi. Yani savaş robotları. İsimleri Almanca Wanzerpanzer'den yani yürüyen zırhlı kelimesinden alıyor. "O ne be Waffle gibi" diye dalga geçsem geliyor. Sonra bir bakıyorum ki Wanzerpanzer'ler bizim Front Mission oyun evreninden gelmiş. Hmm ben Front Mission oynamayı çok oldu. İşler ilginç olmaya başladı.



Front Mission, 21. ve 22. yüzyılı konu alan bir evren ve devasa firmaların ülkeleri yonettiği bir dünyayı konu alıyor. Dünyadaki bloklar buna göre şekillenmiş ve savaşlar da buna göre oluyor. Evet, insanlık başına gelenlerden hiç ders almamış ve hala birbirini yemeye devam ediyor. Evren, Toshiro Tsuchida tarafından yaratılmış. Manga, romanlar, radyo programları, mobil telefon uygulamaları, RTS, TPS hatta bir MMORPG bile bu evren üzerine kurgulanmış. Oyunu yapan ekip ise Armored Core serisinin direktörü Toshifumi Nabeshima. Kojima Productions'dan gelen ve MGS'nin karakter tasarımlını yapan Yoji Shinkawa ve mech tasarımları ise Ghost in the Shell: Arise, Mobile Suit Gundam 00 ve Xenoblade Chronicles X'da çalışan Takayuki Yanase'yi kapsıyor. Oooo klavye yanmaya başlıdı! Left Alive, iki büyük askeri gücün ortasında kalan ve beklenmeyen bir işgale uğrayan Novo Slava'da geçiyor. Yıl 2127. Burada, hikayeyi üç farklı karakterin gözünden oynayacağız. Oyunda tabii ki bol bol çatışma var. Ama bunun yanında düşmanlarımıza kafa göz dalmak yerine onları tuzaklara çekmek ya da dikkatlerini dağıtmak gibi takıtlar kullanmak zorunda kalacağız. Sonuçta elimizde bir tabancayla bir meche kafa tutmak pek de akılçıl bir yöntem değil. Ama oyun bundan daha fazlasını amaçlı-

yor. Aksiyondan daha çok oyunu hikaye ile anlatmak ve karakterlere yoğunlaşmak asıl amacı. Zaten MGS'de de asıl amaç hep bu değil miydi? Sadece savaşmak yerine oyunda bulduğumuz malzemelerden kendi silahlarımıza üretmek için de uğraşacağız. Yine de aklımda şüphelerim var. Çünkü seyrettiğim birçok video hep aksiyona odaklanmış. İşte burada oyunla ilgili bulduğum daha fazla bilgi aklımdaki sisleri dağıtıyorum. Çünkü oyunda verdiğimiz kararlar hikayenin akışını gerçekten de değiştirebilir. Üstelik bunlar sadece taktiksel değil vicdanı kararlar. Mesela bir baba ve kızını kurşuna dizilmek üzereken görüyoruz. Eğer ateş açarsak elimizdeki değerli mermilerimiz harcayacağız. Ama ateş açmazsa baba ölecek ve kızı kurtulursa onu güvenli bir bölgeye yollandirebileceğiz. Ya da belki ikisi birden ölecek. Bilemeyecez...İste bu bilinmezlik, haliyle oyunun birden fazla sonu olacağı konusunda bizi ikna ediyor.

Oyun henüz geliştirme aşamasında ve Mart gibi tamamlanacak. Üzerine atlama yerine izlemeye kalmamız daha doğru olacak gibi geliyor bana. Simdilik tek emin olduğum şey muhteşem müziklerle kulağımızın pasının silineceği ve belki de ama sadece "belki de" yeni bir MGS ile karşılaşma olasılığımız olduğu. Bekleyip göreceğiz.

◆ Burak Güven Akmenek





Yapım RedRuins Dağıtım RedRuins Tür Hayatta Kalma Platform PC Web store.steampowered.com/app/738520 Çıkış Tarihi Erken erişimde

Breathedge 4 ★★★★

Sonunda ağızıma layık bir hayatta kalma oyunu bulabildim!

Hatırlar misiniz bilmem, bir aralar piyasada hayatta kalma türünde kamyon dolusu oyun vardı. O kadar çok oyun olunca da türün albenisi falan kalmamıştı haliyle. Özellikle son zamanlarda her çikan hayatta kalma türüne bir de korku-gerilim teması eklenince, hepsi birbirinin kopyası haline gelmeye başladı, laf değil.

Bu türü halen başarıyla devam ettirebilen çok az sayıda oyun var. Bunlardan çok azı da iyi hikayeye sahip. RedRuins Softworks tarafından geliştirilen Breathedge, başarılı karışımı sahip bir hayatta kalma oyunu olarak ön plana çıkıyor. Gördüklerim neticesinde diyebilirim ki bu oyun önumüzdeki yıl adından da sıkça bahsettirebilir.

İşin garip tarafı oyuncunun şu an, en azından siz bu yazısı okurken, Erken Erişim sürecinde ve oldukça stabil bir yapıda olması. Steam'de Erken Erişim kısmında sunulup da son sürümüne ulaşıp hayatta kalabilen çok az oyun (Doğum gününe gelenleri karşılayan Bilbo gibi oldum ya), oyunculara daha pişmemiş oyunları sunup oyun çıkışına kadar kendisinden soğutmayı başaran onlarca firma var malumunuz. RedRuins Softworks ise bu fırsatı muhteşem kullanmış.

Oyun şu haliyle bile oldukça başarılı. Breathedge, bir uzayda hayatta kalma oyunu. Geçirdiği kazadan sonra kısıtlı sayıdakı ekipmanıyla hayatta kalmaya çalışan isimsiz bir kahramanı canlandırıyoruz. Oyun şu haliyle birkaç saat içerisinde bitirilebiliyor. Ben yaklaşık iki büyük saat içerisinde oyunun Erken Erişim sürümünü bitirmeyi başarmışım. Bu süre içerisinde ne kadar eğlendiğimi anlatamam.

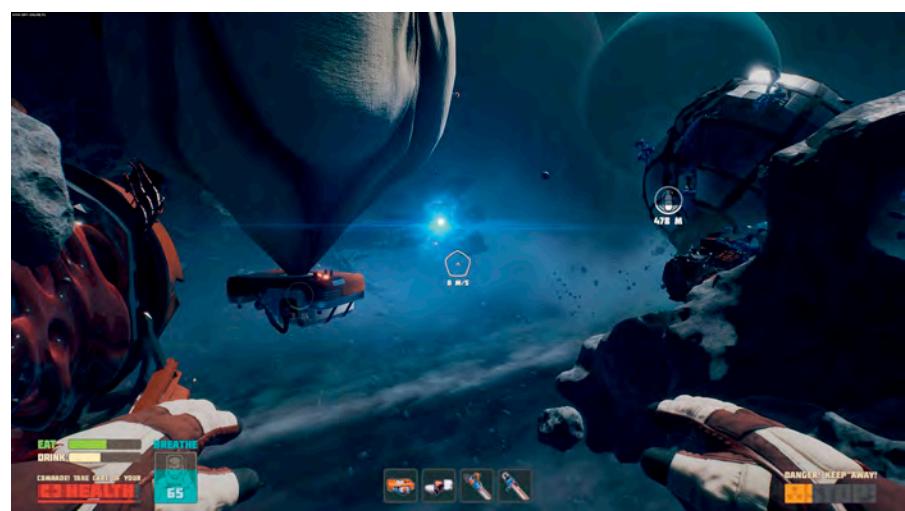
Breathedge, bana nedense Netflix'te yayınlanan Final Space'i animsattı. Bizimle sürekli olarak irtibatta olan bir yapay zeka var ve nedendir bilmem daima kötü olasılıklardan bahsediyor. Bizi kurtarmaları için binlerce yıl sonra buraya gelebileceklerini söyleyip duru-

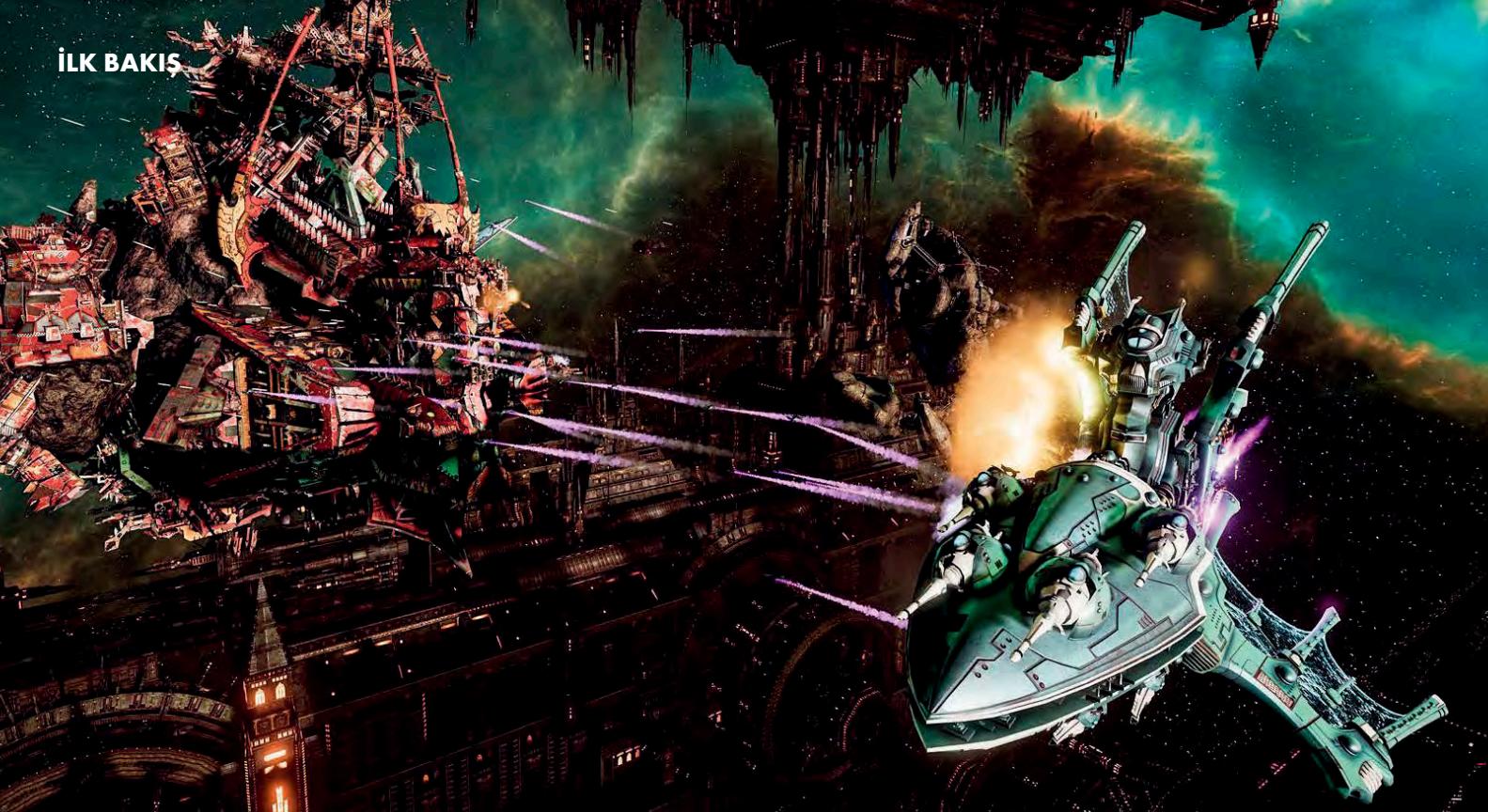
yor. Eh, onu dinleseydik hayatta kalamazdık! Oyunun başında bir grup robot mafyası tarafından yakalandığımız bir sahne var. Burada başımızdan geçenleri anlatmamızı istiyor ve nihayet oyuna dahil oluyoruz. Uzay boşluğunda süzülen çeşitli metal parçaları, su topları ve yiyecek kalıntılarını toplayarak daha iyi ekipman yapabilmek için canla başla uğraşıyoruz. Hayatta kalmak için yeme ve içme barlarına dikkat etmeniz gerekiyor. Ayrıca uzay boşluğunda süzülürken, oksijene de dikkat etmek gerekiyor. Oksijen biterse canımız düşmeye başlıyor ve elbette her hayatta kalma oyununda olduğu gibi ölüyoruz. İlk başlarda uzayda süzülme olayı pek can sıkıcı. Geminin geriye kalan kompartiman parçasından çok uzağa gidemiyorsunuz. Ufak tefek parçaları birleştirip daha iyi ekipmanla bir adım sonrasına ulaşmanız gerekiyor. Yapımının söylediği kadaryla oyunun tam sürümü içerisinde kendimize ait bir uzay-arabamız olabileceğini. Daha uzun mesafelere gidebilmek adına bu aracın öneminden bahsediyorlar.

Breathedge, şu haliyle bile oldukça stabil ve keyifli bir oyunken, bu araçla nereleler gidip neler yapabileceğimizi oldukça merak ediyorum.

Yumuşak grafikleri oyunun akıcı yapısı ve mizahi doğasıyla çok güzel örtüşüyor. Bir AAA oyun kadar olmasa da uzay manzarasına dalıp gittiğimi anımsıyorum. Tabii bu sırada bolca oksijen kaybettim, o ayrı.

Breathedge'in şu an için resmi bir yayılanma tarihi yok fakat önumüzdeki yılın ilk ayları içerisinde hikayenin geri kalanıyla oyuncuları buluşturacaklar gibi duruyor. Hikayenin kuvvetli olması sebebiyle ve eğlenceli yapısıyla, neden bilmem Breathedge'i bir Multiplayer olarak hayal edemiyorum. Her hayatta kalma oyununu arkadaşlarıyla oynamaya lüksüne sahip olmak güzel. Ama bu oyunu tek başına tecrübe etme isteği şu an için daha ağır basıyor. Her şeye korku-gerilim basan yapımcılar şu oyuncunun sanat tasarımasına bir baksın yahu. Gerçekten lezzetli bir yapım olması kaçınılmaz duruyor. ♦ Özay Şen





Yapım Tindalos Interactive **Dağıtım** Focus Home **Tür** Strateji **Platform** PC **Web** www.battlefleetgothic-armada.com **Cıkış Tarihi** 24 Ocak 2019

Battlefleet Gothic: Armada II

Minyatürden masaya, masadan uzaya, uzaydan bilgisayara! İşte sana koskoca Armada!

Her ay en az bir Warhammer yazılımı mottosuyla çıktığımız yolculuğumuza, bu ay da Battlefleet Gothic: Armada II ile devam ediyoruz. (Fark ettiyseñiz bu ay iki tane var!) İlk 2016 yılında piyasaya çıkan oyun, her ne kadar masaüstü versiyonu elinden gediği kadar dijital ortama taşımaya çalışmış olsa da tam olarak hedeflediğini yapamamıştı diyebiliriz. Ülkemizde çok fazla oyuncusu olmayan Battlefleet Gothic minyatür oyununun bu ilk uyarlamasının ardından biraz zaman geçti ve sırada ikinci oyun var. An itibarıyla beta aşamasında olan yapım, öyle görünüyor ki ilk oyunu bir hayli geride bırakabilecek potansiyele sahip.

Devam edelim; WH40K demek, karanlık demektir. Fakat tüm olay uzayda geçince, karanlık çarşı iki gibi bir şey oluyor. İkinci oyun ile birlikte seride kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hem de bu sefer Gathering Storm isimli pek sevdigimiz olay örgüsü dönemini yaşıyoruz. Bilindiği kadarı ile oyunda toplamda 12 tane fraksiyon olacak ki bu da WH40K evrenini tam anlamıyla yaşayacağımız demek. Benim deneyim ettiğim betada oynanabilir durumda Imperium, Tyranid ve Necron senaryoları vardı. Deneyim ettiğim kadarı ile tipki ilk oyunda da olduğu gibi, senaryo konusunda pek bir sıkıntımız olmayacağı demek. Kullanılan karakterler ve olay örgüsü, hemen her türlü oyuncuya kendisine bağlayacak kalitede...

Bildiğiniz üzere Battlefleet Gothic: Armada II, gerçek zamanlı strateji temelleri üzerinde yükselen bir oyun ve kendi içerisinde hayli detaylı bir sisteme sahip. Misal, oyunda birbirinden farklı gemi modeli mevcut, kısaca ES, CC, C, BC, GC ve BS olarak sıralanan gemilerimizin, farklı silahları, zırhları ve hızları söz konusu. Yani sadece en büyük gemiyi alıp ilerlemek her zaman çözüm olmayıpiliyor. Gemilerin kendilerine ait olan silah ve zırhları, onlara yaklaştırmak de yapacaklarını önceden belirlememize sebep oluyor. İlk oyunda da dikkat çeken Ramming mekaniği, ikinci oyunda da kendisine yer bulmuş. Hatta beta aşamasında bile bir hayli detaylandırılmış diyebilirim. Özellikle bu tarzda saldırırla düşman gemilerini idare eden tayfaları paniçe düşürmek ve bu sayede rakip geminin daha verimsiz çalışmalarını sağlamak işten bile değil. Pek tabii farklı ırkların, farklı gemileri ve her geminin de farklı çalışma prensibi söz konusu. Misal, Imperium tarafı nispeten daha hantal ve dayanıklı gemilere sahipken, Necron tarafında daha hızlı, daha narin ama daha farklı özelliklere sahip gemiler söz konusu. Yani demek istedigim, ırkların ana özelliklerine göre üretilen gemilerden dolayı, farklı şekillerde stratejiler üretmek durumunda kaldım. Bu sayede aynı harita üzerinde bile değişik şekillerde hareketler yaparak, pek sıkılmadan saatlerce oyunu oynadım. Düşmanların yine kendi ırk özelliklerine göre

harita üzerinde saklanıyor olmaları kimi zaman can sıkabiliyor. Hani bazı ırklar asteroit arkasına falan saklanıyor, hadi o yine okey ama bazıları var ki görünmez olup bir anda arkamda belirebiliyor; işte o gemilerden nefret ettim. Imperium'a ait battleshipimizin sadece sağa sola dönmesi on dakika sürüyor! (Abaritiyorum ama dön be abi artık!) Ayrıca harita üzerinde de birçok etkinlik söz konusu. Misal, plazma firtinaları, asteroit çarpmaları ve pek karşılaşmak istemeyeceğimiz harita üzerinde barınan doğal düşmanlar gibi tüm oyunun ilerleyişini değiştirmeye yetecek birçok farklı başlık mevcut...

Günün sonunda Battlefleet Gothic: Armada II halen beta aşamasında ve başta denge olmak üzere, birçok sorunu var. Fakat ilk oyundan ne kadar farklı olabileceği konusunda kocaman şüphelerim var. ♦ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Midgar Studio Dağıtım Playdium **Tür** JRPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.eoegame.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Edge of Eternity 3 ★★

Umut ve fedakarlık gerektiren bu yolculukta
güçten fazlasına ihtiyaç var.

JRPG, ince elenip sık dokunan oyun türlerindendir. Olay, pamuk şekerini farklı renklere büründürüp, satışa sunmak değildir. Renklerle uyum sağlayan tadi da yakalamak zorundasınız. Edge of Eternity de erken erişimde olmasına rağmen türünü sevenlerinin hem renginden hem de tadından hoşlanacağı detaylarla süslenmiş. Hemen hemen her gün güncellenmeye devam eden oyunumuz, Kickstarter kampanyasından yaşemyış projelerden. Geliştirici firma ise dokuz kişilik minik ekipten oluşuyor. Edge of Eternity'nin daha kat etmesi gereken yol uzun ve engeli bol olmasına rağmen, daha fazla bulmaca ve zorlu düşmanları karşımıza çıkartmaya devam ediyor. Oyunda günlük güncellemelerinin yanında üç-dört ayda bir ortaya çıkacak böülümlük yamalar da olacak. Midgar Studio, kesin olmamakla birlikte oyunun çıkışını 2020 yılı olarak planlıyor. Tabii şimdilik birçok konu havada. Ayrıca JRPG gibi bir türü erken erişime sokmak, gerçekten cesaret isteyen kararlardan.

Edge of Eternity, aksiyon ve maceranın yanında oynanış noktasında sira tabanlı olarak ilerliyor. Hikayemiz ise bizi Daryon ve Selene ile tanıştırıyor. Yıllar önce uzayı bir ırk, Dünya'ya sıçınmak üzere gelmiştir

ve teknolojileri karşısında tek istedikleri yiyecektir. Dünya, gelişerek teknolojik açıdan avantaj sağlayacak duruma gelir ancak bir gün çıkar çatışmaları nedeniyle büyük savaş başlar. Savaş sırasında Dünya'ya "corrosion" adına bir hastalık yayılır. Bu hastalık canlıları yarı makine hale getirir. İki kardeş, anneleri bu hastalığı kapınca, iyileştirme amacıyla uzun bir yolculuğa çıkarlar. Tabii bu yolculuk, fedakarlık gerektiren bazı kararların alınmasına yol açar.

Oyunun henüz erken erişimde olmasından kaynaklı karakter modellerinde ve konuşmalarında -özellikle PC tarafında- grafiksel anlamda sıkıntılardır. Tabii fiyat performansını düşündüğümüzde, her şey orta seviyede. Atmosfer kısmında savaşın izlerini yansıtma konusunda her şey yerli yerine oturmuş ve karakterler seviye atlarken, onların enerjileri bile düşünülmüş. Özellikle büyü konusunda işler zorlu. Mesela Selene, büyü odaklı ancak savaşa girdiğimiz anda büyü yapmaya başladığında, yaratık tarafından saldırıyla uğrarsa odağı bozuluyor. Aynı durum düşman için de geçerli. Bu noktada savaş mekanikleri detaylı işlenmiş. Kimi zaman yer değiştirmemiz veya düşman güçlüyse kaçmamız bile gerekebiliyor. Ayrıca oyunun

hikayesi gereği oldukça önemli olan "kristallerimiz" de karakterlerin büyü veya fiziksel saldırı güçlerini pasif olarak sürekli olmak üzere artttırıyor. Haritada ilerlerken sandıklardan veya düşmanlardan çıkan bu kristaller, çantamızdaki envanterimizde belirliyor. Ek olarak savaş alanındaki çeşitli eşyaları ve kristalleri de kullanabiliyoruz. Bu kristaller savaş anında hem bize, hem de düşmana avantaj sağlıyor. Her savaş sonrası deneyim puanı kazanıyor ve karakterlerimizle doğru orantılı olarak silahlarımız da gelişiyor. Her JRPG gibi kayıt sistemi biraz zorlu, ıslıtlı kulelere denk geliyor ve oyunu ancak bu şekilde kaydedebiliyoruz. Ayrıca bu kuleler birbirlerine bağlı olduğu için teleport da olabiliyoruz.

Chrono Trigger'dan tanıdığımız Yasunori Mitsuda'nın parmaklarından çıkan efsane müzikleri, sıra tabanlı eğlenceli savaş mekanikleri, yan görev çokluğu (avcılık, toplana bilir eşyalar ve fazlası), ilginç hikayesi ve uygun fiyatıyla türünü sevenler için yeterince başarılı. Tabii kontrol kısmında ve bazı dövüşlerde çokça teknik probleme denk gelmek kaçınılmaz. Muhtemelen hem grafik, hem de teknik sıkıntılar zamanla düzellecektir.

◆ Ceyda Doğan Karaş



Jump Force

4



Goku mu döver Naruto mu döver muhabbetlerine son!

Jump Force adlı oyunun haberlerini gördüğümde aslında pek şaşmadım. Çünkü anime dünyasını takip edip mümkün olduğunda fazla anime oyunu oynamak isteyenlerin ortak bekłntilerinden birisi de iki farklı anime evreninden gelen bu iki karakteri dövüştürmekti.

Peki, oyunun adı ne alaka? Hemen söyleyorum: Oyunun adı Japonya'nın en ünlü gençlik manga dergisi Shonen Jump'tan geliyor. Yani Jump Force'da bulunan bütün karakterler Shonen Jump'ta yayınlanan mangalardan. 3v3 şeklinde yapılacak dövüşlerde artık isterkeniz Dragon Ball evreninden bir takım kurup Naruto veya One Piece evreninden üç karaktere karşı hayallerinizin dövüşlerini gerçekleştirebilirsiniz.

Jump Force kocaman bir anime crossoverı ve dövüşler üçe karşı üç şekilde gerçekleşecek. Yapımıda Dragon Ball, Naruto, Bleach, One Piece, Rurouni Kenshin, Hunter x Hunter, Yu-Gi-Oh! gibi başlıca manga/animelerden olmak üzere şimdilik onaylanmış toplam 29 karakter bulunmakta. İster aynı animeden ister karma bir üçlü kurarak rakibinizi alt etmeye çalışacsınız. Diğer türdeşlerinden farklı olarak her karakterin ayrı bir sağlık çubuğu olmayacak. Takımınızın tek bir sağlık çubuğu olacak ve o çubuk bittiğinde kaybetmiş olacaksınız. Yani kim ne zaman ve nasıl seçeceğimize artık daha fazla dikkat etmemiz gerekecek.

Bu tarz dövüş oyunlarında tipki Dragon Ball FigtherZ'deki gibi 2D grafikler tercihim olur. Lakin Jump Force'un yayınlanan görsellerini ve videolarını görünce mest oldum! Özellikle arka plan çizimleri ile hem bu kadar gerçekçi

hem de anime çizgisini koruyabilmiş başka bir oyun görmedim. Bu grafiklerin Dragon Ball oyunlarındaki gibi akıcı bir oyun mekanığı ile sunulduğunu düşündüğümüzde bırakın en iyi anime dövüş oyunu olmayı, en iyi dövüş oyunu olmaya bile aday bir yapıp var karşımızda. Performans sorunları yaşanır mı? FPS düşüşleri zevkimizi kuraşımızda bırakır mı? Şimdilik öyle bir problem gözükmüyor ve dilerim ki olmaz da!

Oyna girdiğimizde yapacağımız ilk iş ekranda belirecek avatar karakterimizi seçmek. Yani en sevdığınız karakter veya kendi yaratacağınız karakter oyuna her girdiğinizde size merhaba diyecek. Ayrıca karakter seçiminde de her animenin karakterleri yan yana olacağından karakter seçim menüsü basit ve anlaşıllır bir şekilde karşımıza çıkacak. Tabii bu karakterler sadece eserlerinden fırlamış

karakterler olarak kalmıyor. Mesela Naruto, harbi Naruto gibi davranışları veya Frieza koru saçmaya devam ediyor. Vegeta bildiğiniz üzere kendini beğenmiş bir tip. Kisacası karakterler kişiliklerini de beraberinde getiriyor. Jump Force için benim şahsi görüşüm, şu ana kadar gördüğümüz en iyi anime temelli dövüş oyunu olacağı yönünde. Çünkü zaten diğer anime oyunlarından oturmuş bir kalıp, bir sistem var ve tek yapmaları gereken farklı karakterleri alıp bu sisteme entegre etmektı. Fakat Spike Chunsoft sadece bununla kalmayıp üzerine eklemeler yapmış, cilalamalar da çekmiş. Baksanızı şu grafiklere! Dolayısıyla benim bekłntim had safhada ve olur da bir şeyler ters giderse belki de 2019 yılının en büyük hayal kırıklığını daha başından yaşamış olacağım. Neyse, pozitif düşünce! Pozitif düşünel! ♦ Olca Karasoy Moral





Kullanılan eşyaların
görüntüsü bile eğlenceli

Yapım Galvanic Games, Explosm Games **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Battle Royale **Platform** PC Web rapturerejects.com **Çıkış Tarihi** Erken Erişimde

Rapture Rejects 3 ★★

Bir yandan ölüren, bir yandan da gülebilelim, değil mi?

Eminim birçoğunuza çizgi roman okuyordur ama aranızda Webcomic okuyan var mı? Bir dönemler çok takip ettiğim Webcomic'lerden bir süredir uzaktayım. Fakat Cyanide & Happiness'i asla unutmam. İlk olarak 2005 yılında kendisini gösteren bu güzide Webcomic, özellikle sunduğu karanlık mizah anlayışı ile milyonlarca insan kendisine çekmeyi başardı ve öyle görünüyor ki uzun bir süre daha aramızda olmaya devam edecek. Peki, Cyanide & Happiness'in bizimle ne ilgisi var? Abi adamlar resmen oyunu bu Webcomic üzerine inşa etmişler; o yuzden biraz ilgisi var.

Oyunumuzun hikâyesi aslında çok basit; bir gün geliyor, Tanrı dünyadaki gidişatın korkunçluğu karşısında daha fazla dayanamıyor ve kiyamet gününü getiriyor. Bu esnada iyi olan tüm insanları yanına alırken, kötü olanları da dünyada bırakıyor. Fakat içi rahat etmiyor ve geride kalanlar arasından son bir kişiye, Cennete girebilmesine imkan sunacak altın bir bilet şansı veriyor. Altın bilet nasıl ulaşacağımızsa aşıkâr; son kalan insan oluncaya kadar etrafa ateş edeceğiz!

Beni tanıyanların çok iyi bileceği üzere, Battle Royale sevmem. Fakat Rapture Rejects öyle bir iş çıkartmanın peşinde ki Alfa testlerinden beri dikkatimi çekmeyi başarıyor. Bu oyun da bir Battle Royale modundan başka bir şey değil ama Cyanide & Happiness üzerine inşa edilmiş olması ve de izometrik kamera ile oynaması gerçekten eğlenceli. An itibarıyla birçok sıkıntısı olduğu doğrudur ama hem oyunun hızı hem de karakterin kullanımı açısından büyük gelecek

vadediyor. Bir kere rengârenk bir haritada olmak, kafa karıştırdığı kadar eğlence dozunu da artırıyor. Ayrıca karakter animasyonlarının komikliği ve silahların da doğru orantılı olarak farklı bir şirinliğe sahip olması, bir yandan güllerken, bir yandan öldürme keyfini yaşıyor. Hatta an itibarıyla oyunda Nailgun, Tromblunderbuss, Toaster Full of Knives, Spork gibi efsane isimlere sahip silahlar bulunuyor. Tabii bunların birçoğu, halihazırda olan Pompalı ve Keskin Nişancı tüfeği gibi silahlar.

Oyunda iki adet mermi modeli bulunuyor. Bunlardan birisi Scrap diğeri de Trash olarak geçiyor. Farklı silahlarla uyumlu olan mermileri bulmak genelde çok zor olmuyor. Aynı anda iki silah taşıyabildiğimiz için de daldığımız savaşlarda farklı kombinasyonlar yapabiliyoruz. Ayrıca bir silahın mermisi bittiğinde

dindizlak ortada kalıyor. Eğer elinizde silah yoksa, sağlam bir yumruk atmanız da mümkün. Hatta deneyim edebildiğim kadarıyla yumruk neredeyse rakibe tek atabiliyor. An itibarıyla oyun haritasında 50 kişi aynı anda mücadele edebiliyor. Diğer Battle Royale oyunlarından da bildiğiniz üzere son kalan kişi ya da takım, oyunu kazanıyor. Halen piyasaya çıkmak için hazırlanan Rapture Rejects, özellikle karakteri yönlendirme konusunda birazcık sıkıntı yaşıyor. Sanki tam 360 derece olan kullanımına sahip olsak, savaşlarda daha rahat ederiz gibi hissettim. Ayrıca silahların verdikleri hasar ve menzilleri üzerinde de çalışılması gerekiyor. Açıkçası Battle Royale sevmeyen birisini bile eğlendirebilmesi bence başlangıç için yeterli. Bu oyunu takipte kalan insanlar, çok eğlenceli bir şey geliyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**



AN AR SI ST REMASTERED

JUST CAUSE 4

Yok söyle müthiş olacak, yok böyle kasırga kopup sizi de beraberinde sürükleyecek, yok aksiyon dinmeyecek diye oyunu anlatıp durdunuz, çıka çıka bu mu çıktı?! Ya bi'gidin şuradan ya! Git, gözüm görmesin. Gel bak, gel. Aksiyona bakalım. Nerede aksiyon, göstersene kocama haritada? Şu 17 KM uzaktaki ufak yerde mi? Yoksa 1 KM ötedeki iki tane kule mi aksiyon? Veya şuradaki adamı alıp 500 metre ilerideki noktaya arabayla taşırken yaşadığımız şeye mi aksiyon diyorsunuz? Oğlum 1 milyon hektar oyun alanı yapıp onun içini boş bıraktıktan sonra ben ne anladım o işten? Ha senin haritayı doldurma anlayışın

ufak ufak challenge'larda, o da senin kit anlayışının, seninle aynı gemide olamayız ey yapımı! O ne abicim öyle, kap gemiyi, şuradan 80 knot hızla bir geçiver; yok arabayı kap, su küçük rampadan atlayıver... Dünyanın en uyduruk challenge'ları herhalde bu oyunda yer alıyor.

Demek ki neymiş, tüm dünyanın parasına sahip olsan da vizyonun yoksa böyle siğ ve işe yaramaz oyunlar yaparmışsun. Oysaki elinde ne güzel imkanlar, ne güzel bir seri var. Şu oyun yerine eski oyunlardan birini makyajlayıp koysan herkes daha çok oynardi, bunu da al, kulagini küpe yap!

DARKSIDERS III

Al işte bir çağ dışı oyun da burada. Ya bir teker teker gelin; demin Just Cause 4, şimdi sen. Senin de eski oyunların güzeldi Darksiders, niye böyle yaptın şimdi? Üstelik elinde şahane de lore var, senaryo var, mis gibi çizilmiş karakterler var... The Last of Us'tan geriye kalmış gibi duran mekanlarda biz ne yapıyoruz, bir söylesene.

Bakın ortam söyle; Mahşerin Dört Atlısı'nın tek hapse dilmiş, bir tanesi kaybolmuş, diğeri kaçmış bir yere gitmiş. Yedi Günah tüm Dünya'yı tehdit ediyor ve zaten ortalık da tam kaos. Arkada evreni saran bir tehlike var falan derken biz de böyle sarışıklarla kaplanmış New York kılıkli bir yerde kamçı sallıyoruz. Bu şey gibi; Avengers'in

son filmindeki hikaye süerken Örümcek-Adam'ın Manhattan'da May Yengesi ve Mary Jane ile olan ilişkisini düzene sokmaya çalışması gibi saçma bir durum.

Bu facia anlatım ve atmosferi geçersek, oynaması 1908'den kalma olduğunu görüyoruz. Tek tuşla yapılan kötü kombolar, dandık bulmacalar, belirli saldırı şekilleri benimseyen Boss'lar, bir şeyler... Valla anlatırken sıkıldım, bir de oturup bunu oynadım yani öyle düşünün! Bu işini bilmez LEVEL Dergisi yazarları oyuna kaç puan verdi bilmiyorum ama kazara beğenmiş olurlarsa gelip bizzat onları cehenneme yollar, mahşerin beşinci atlısı olarak başvurup bizzat durumla ilgilenirim. O kadar!

ARTIFACT

Kart oyunu denen şey pişti ile başlamıştır. Bir taraf bir kart atar, diğer taraf da atar, bazı kartlar ortaklı temizleyip pişti yapmak için fırsat tanır, işin içine blöf de girerse olay Blöflü Pişti adını alır, heyecan artar.

Kart oyunları daha sonra gelişip 3-5-8, Batak, King ve Poker gibi "aile" oyunlarına dönüşmüştür. Araya bir şekilde Papaz Kaçı gibi saçma bir oyun da girmiş ve bunu oynayanlar darp edilmiştir.

Kart oyunlarının fantastik kısmına ise Magic the Gathering denir. MtG fiziksel olarak müthiş bir başarıya ulaşmış olsa da dijital dünyada tutunamamıştır. Hearthstone denen Blizzard oyunu bu açığı kapatıp basit ve eğlenceli denen Blizzard oyunu bu açığı kapatıp basit ve eğlenceli oynanışıyla herkesin dijital kartlara sahip olmasına neden olmuştur. Bir kart oyunu elinizdeki kartları basitçe kullan-

narak rakibinizi bertaraf etme gayesiyle oynanmaktadır. Artifact adındaki Çin bilmececi ise ne basittir, ne de rakiniz tek bir kişidir. Rakip yerine üç tane kuleyi karşınıza getiren bu matematik problemi, sizin tek bir sahada değil, tam üç alanda birden savaşmanızı istemektedir. Bir kart oyununda destenizi iyi tanımak önemliyken, Artifact'te destenizde ne var, ne neye yarıyor, bunları hiçbir zaman bileyemektesinizdir. Her kartın farklı rengi vardır ve kimse kimseye doğru düzgün saldırılamamaktadır. Yaratıklar ölünce bir sonraki raunta karşınıza gelebilimekte, sıra sonrasında altınla yeni kartlar alabilmektesinizdir. Dolayısıyla, Artifact oynamak yerine çözülmlesi zor matematik problemlerine eğilerek dünyaya daha faydalı bir insan olabilirsiniz. Saygılarımla.



YILIN OYUNLARI

Ne yıldır be! Böyle söyleyince bir önceki yılın dev yapımlar açısından ne kadar zayıf geçtiğini de ittifat etmiş oluyoruz aslında. 2018 senesi God of War, Red Dead Redemption 2, Spider-Man, Assassin's Creed Odyssey ve Detroit: Become Human gibi muhteşem yapımların bizlerle tanışığı, seneler sonra hatırlanacak bir yıl olarak hafızalara yerleşti bile. Üstelik sadece başarılı oyunlarla değil, senelerce kulaktan kulağa dillendirilecek bazı başarısızlıklara, beceriksizliklere de tanık olduk. Peki bizim için nasıl geçti? Dövizin çıldırmamasına, geç gelen inceleme kodlarına, artan kağıt fiyatlarına rağmen LEVEL adına son yılın en başarılı senesini, siz okurlarımızın katkılarıyla geride bıraktık. Sağ olun, var olun!

Şimdi gelin, 2018 yılının en sevdigimiz oyunlarıyla dolu bir yolculuğa çıkalım.



EN İYİ AKSİYON ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Geçtiğimiz yıl da bu ödülü kazanan AC serisi, bu yıl da hedefini tam 12'den vurmuş durumda. En yakın rakibine fark atabilmesinin en büyük nedenlerinden bir tanesi de oyunun neredeyse her saniye aksiyonla dolu olması. ACOD'un başardığı en iyi konulardan bir tanesi dövüş mekanığı oldu. Oyunda her rastladığınız yerde bir dövüse girmek istiyor, seviye atlayıp Arena'da seviyenize uygun olan rakibe ulaşlığınızda hemen yola koyuluyorsunuz. Üstelik AC Origins'den farklı olarak, sürekli "super bar"ınıza güvenmek zorunda da değilsiniz. Evet, özellikle kafa avları çok zorlu rakipler ama doğru hareketler ve

zamanında kullanılan yeteneklerle, çoğu düşmanınızı normal bir şekilde savaşarak da yenmeniz mümkün. Bir güzel konu da karakterinizin farklı silahlara, gerçekten daha farklı bir dövüş stiline geçmesi. Bir bıçak, bir mızrak ucu kombinasyonu çok hızlı olmanızı sağlıyor belki ama kocaman bir baltayla vereceğiniz hasar için çok uğraşıyorsunuz. Silahlara gelen farklı dövüş stilleri de kesinlikle oyuna başka bir hava getiriyor. ACOD birçok anlamda başarılı bir oyun ve aksiyonun dibine vurmak için de muhteşem bir seçenek. Henüz oynamadıysanız, derhal bu taraflara yelken açmalısınız... ◆ Tuna Şentuna

EN İYİ SHOOTER FAR CRY 5

Oyun dünyası ve büyük düşmanlar denilince Far Cry 3 ve kaçık karakteri Vaas akla ilk gelenler arasında. Önceden kestirilemez karakteri, emri altındaki iyi eğitimli adamlar ve bulduğumuz adanın hakim noktalarına kurulmuş minik karakolları ise Vaas ve örgütü Far Cry 3 maceramızı kabusa çevirmiş, adını zihnimize bir daha çıkmamak üzere kazımıştı. Oyundaki ana karakterin adını hatırlamayıp onu hatırlıyor olmanız da bu sebepten. Far Cry 5'teki ana düşmanımız olan Joseph Seed ve kardeşleri ise çok daha farklı enstrümanlarla geliyorlardı üstümüze. Akli dengesi Vaas kadar kötü gözükmesse de ölü dese ölecek, vur dese vuracak mürtilerinin üzerindeki korkunç kontrolü, uçakların da bulunduğu ağır silahlara erişimi ve oyunun ilk saatlerindeki o bilinmezlik hissi, Joseph Seed ve tarikatının peşinde aksiyon dolu saatler geçirmemize yol açmıştır. Şunu da söylemek zorundayım, Far Cry 5'in oylamadan birinci

cıkması çok hoş bir sürpriz oldu benim açımdan. Neredeyse 70 saatte yakın vaktimi tek kişilik hikaye modunda sıkılmadan geçirdiğim bu yapım, harika grafikleri, serinin iyi çalışan taraflarını alıp ileriye götürmesi ve keyifli DLC'leri ile yılın shooter oyunu olmayı en çok hak eden isim.

Far Cry 5 sadece harika grafikler, başarılı optimizasyon, size sağladığı özgürlük ve sağa sola yerleştirilmiş ufak detaylardan ibaret değil. Hikaye ilerledikçe kendinizi sorguluyor, "ya Seed haklısa?" diye gördüklerinize şüpheyle yaklaşmaya başlıyor, balık tutma veya avlanma görevleri ile vakit harciyor ve haritada yeni noktalar keşfettikçe oyuna daha fazla bağınlıyordunuz.

Diğer firmalar shooter oyunlarını tamamıyla multiplayer tabanında düşünürken Ubisoft'un çok başarılı bir iş çıkarttığını kabul etmek gerekiyor. Bu oyunun kıymetini bilin, özellikle de fiyatı bu sıralarda ucuzlamaya başlamışken.

◆ Kürsat Zaman

İKİNCİ SIRA **GOD OF WAR**

Elbette yeni GoW da aksiyon konusunda bir hayli iyi ama eski GoW serisine kıyasla senaryo, araştırma ve diyaloglar daha çok ön planda olduğu için aksiyon da biraz arka plana alınmış. Yine de oyunda müthiş kombolar yapmak yine mümkün; sadece bunları yapmak için elinize az fırsat geçiyor.

İKİNCİ SIRA **BATTLEFIELD V**

Battlefield V yılın son döneminde piyasaya çıktı ve uzun süredir gördüğümüz en yenilikçi, en rafine BF oyunu olarak haklı beğenimizi kazandı. Diğer taraftan kabul edelim, yılın en komple FPS oyunu olmak için biraz eksik bir oyundu.



EN İYİ PLATFORM DEAD CELLS

Benim gibi, "başarısız olunca oyundan soğuyanlar" grubunu bile kendine çekmeyi başaran Dead Cells, gerçekten başarılı bir platform oyunu, aksiyon oyunu, bulmaca oyunu, rogue-like oyunu ve dahası... Dead Cells garip bir şekilde bağımlılık yapıyor ve oyunda müthiş ilerleyip ölseniz bile, her şeyi baştan yapma pahasına olsa bile hiç teklemeden oyunun başına dönebiliyorsunuz. Oyun elbette yeni nesil platform oyunlarından; yani tam noktasında zıplayamadığınız için 750 metre aşağı düşüp ölmüyorsunuz. Lakin oyunda ilerlerken bolca ulaşılması güç nokta görüyor ve oralara ne zaman, hangi güçleri aldiğinizda ulaşabileceğinizi merak eder halde buluyorsunuz kendinizi. Tamamıyla iki boyutlu olmasına ve görüntüsüyle bir çeşit Castlevania esintisi de yaşıtmıyor değil. Dead Cells'in başardığı önemli konulardan bir tanesi de başarınızın ve oyunda ne kadar ilerlediğinizin ödüllendirilmesi. Yani 3. dakikada ölmekle, 50. dakikada ölmek arasında büyük farklar oluyor zira ikinci seçenekte, yeni

oyun maratonunuzda işe yarayacak eşyalar bulmuş oluyor, koleksiyonunu yavaş yavaş geliştireyorsunuz. Ayrıca oyunu o kadar çok oynamanız gerekiyor ki ustalığınız da her oyunişa daha da artıyor, rüzgar gibi esmeye başlıyorsunuz.

Dead Cells'i herkese şiddetle tavsiye ediyorum; platform alanında seçtiğimize bakmayın, her anlamda çok sağlam bir oyun.

◆ Tuna Şentuna

İKİNCİ SIRA UNRAVEL TWO

Açıkladığı gün piyasaya çıkan Unravel Two, dergide Kürsat'ın favorilerinden ama o bile oyunu oynarken ilk oyundan çok da ileri gidemediğini vurgulamıştı. Fakat ilk oyunu oynamadısanız, bu oyundan gerçek bir platform oyunu keyfi almamanız için hiçbir neden yok.

EN İYİ RPG MONSTER HUNTER: WORLD

Zaman zaman RPG türünün kendi içinde birbiriley pek az alaklı dallara bölündüğünü, bu türlerin kendi kitleleri olduğunu, yine bunları birbiriley kıyaslamadan da çok adil olmadığını söyleyoruz. Öyle ya, aksiyona odaklı, kaliteli bir ARPG oyunu, içinde kütüphanelerce bilgi ve diyalog barındıran elit bir CRPG ile nasıl karıştırılabilir ki? Ya da bir JRPG oyununun kendi kitlesine sunduklarını diğer RPG türleri nasıl sunabilir? Hal böyleyken yılın en iyi RPG oyunu seçimi de yine bu ikilemde yapıldı ve yine birbirinden çok farklı iki oyun olan Monster Hunter: World ve Pillars

of Eternity II: Deadfire'ı birbiriley karıştırmak zorunda kaldık. Adil olmayan bu çarpışma neticesinde öne çıkan isim ise hayatında RPG oyunu oynamamış bir oyuncuya bile dönüp iki kere baktıracak kadar güzel bir yapım olan Monster Hunter: World oldu. Monster Hunter: World gördüğünüz en serbest oyunlardan biri değil, en büyük haritayı sunmaktan da uzak belki ancak diğer rakiplerinin sunamadığı bazı artılarla sahip. Öncelikle birbiriley alakasız 15 farklı silahı oyunun başında size sunan, üstelik bu silahları diğer hiçbir oyunun başaramadığı derecede birbirinden ayırtırın bir başka bir oyun

yok. Bir Bastard Sword veya bir Katana arasında yapacağınız seçim oyun deneyiminizi baştan aşağı değiştirmeye, laf değil. Ve tabii, o avlanma hissiyatı. Kaç oyunda ayak izlerini dakikalarda takip ettikten sonra karşılaşığınız o canavar nefesinizin kesilmesine yol açtı? Kaç oyun size onlarda dakika uğraştıktan sonra onu kestiğinizde hissettiğiniz o "iyi bir şey başarmış olma" hissini verebildi? Bunlara giderek açılan, merak uyandıran hikayeyi ve muhteşem grafikleri de ekleyin. Karşınızda yılın en kaliteli ve en etkileyici paketlerinden birisi duruyor arkadaşlar. Oyunu oynadıktan sonra "ben nasıl eski oyunları kaçırmışım yahu?" dedirtir, haberiniz olsun. ◆ Kürsat Zaman



İKİNCİ SIRA PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

Ah ah, bu oyunu yılın RPG oyunu seçmemiş olmak bir kısmımızın içinde kalaçak. Son yıllarda gördüğümüz en kaliteli CRPG'lerden olan PoE II: Deadfire, ilk oyunun namına yaraşan, onu daha da yukarı taşıyan bir oyun olmuş.

EN İYİ eSPOR OYUNU

FORTNITE

Unreal Engine teknolojisi ile geliştirilen Epic Games'in popüler oyunu Fortnite, eSpor kategorisinde rakiplerinden bir tık önde. Özellikle yedi farklı platformda oynanabilmesi ve çapraz platformlara girişyle birlikte oyundaki kullanıcı sayısı gün geçtikçe artıyor. Oyunun bu kadar hızla gelişmesindeki en büyük etken tabii ki biz oyuncular. İsteklerimiz, bekłentilerimiz gün geçtikçe artıyor ve Epic Games de bu konuda çalışmalarını sürdürmeye devam ediyor. Düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarla rahat çalışması, performans sorunu olmaması, eğlencesi ve en önemlisi kısa sürede çıkış yapmasına rağmen Dünya genelinde turnuva ödüllerinin ciddi anlamda yüksek olması Fortnite'ı eSpor kısmında popüler isimlerden biri yapıyor. Oyun, mantıkta ciddi değil ve bu noktada oyuncuları aksiyona doyurması da büyük bir artı. Battle Royale türü, eSpor tarafında dengeleri ciddi anlamda değiştirdi

ve bunu da iyi anlamda başırdı. Hem meydan okuma kısmını zorlaştırdı hem de oyuncuların uzun süredir aradığı kaosu yarattı. Ancak bir yandan da boş savaş mekanikleriyle süslenmemeliydi. Fortnite, gerek eşya toplama, kendini savunma, en iyi silahlarla rakibi olmadık zamanda yakalama ve bir yandan da tüm bu eğlenceyi eşit şekilde herkese yansıtma konusunda başarıyı yakaladı. Durum böyle olunca oyuncular istediği her şeye tek kaleme ulaştı ve bu da profesyonel oyuncuların dikkatini çekti. Fortnite'ta bilindik silahlar öne çıkmıyor ve kolay ulaşılabiliriyor çünkü ücretsiz. Epic Games, oyunların daha kolay izlenmesi noktasında da da Fortnite'ı geliştirdi. Maçların saatlerce sürmemesi de turnuva kapsamında ciddi zaman kazanılmasını sağlıyor. Oyundaki eSpor formatını düşündüğümüzde çok yönlü eleme kurulumu, dengeli şekilde dağıtılmıyor ve bu da saf becerilerle şampiyon olabileceğinizin anlamına geliyor. ♦ Ceyda Doğan Karaş



İKİNCİ SIRA

OVERWATCH

Blizzard'in altın yumurtlayan çocuğu bu sene de gündemdeki yerini korudu ve espor hususunda da sağlam adımlar atmaya devam etmekte. HotS'un espor sahnesinden çekilmesi de 2019'da firmanın Overwatch'a ayırdığı kaynağın artacağına işaret.

EN İYİ MULTIPLAYER

BATTLEFIELD V

Online dünyayı uzun süredir Battle Royale hedefi yakalı kavuruyor. Espor tanımı içinde olsun olmasın neresinden bakarsak bakalım online dünyanın kendine has bir eğlencesi ve kuralları var ve battle royale kategorisi de tam olarak bu eğlencenin göbeğinde kendine yer buldu. Piyasaya adım atacak her oyunun da kendi içinde bu moda yer verme isteği ya da oyunu tümenden buna göre uyarlamasını gördük. Güldük eğlendik, şimdi meydani gerçek krala bırakalım. Bu yıl CoD marjinial bir karar alıp kendini Battle Royale tarlasına bıraktı ve ben SP içerik sunmayıcağım dedi. Baktığımızda SP anlamında elle tutulur nadir oyunlardan biri olarak akıllarımızda yer edinen bir yapının hali hazırda MP kısmında zaten yeterince iyi olmaması, benzer içerikleri iştip iştip önüne koyuyor olmasının bizlere gına getirdiği bir ortamda, meydani iyiden iyiye rakibine kaptırır mı düşüncesine sahip olduk. Bu konuda rakibi Battlefield cephesi de boş değildi. Onlar da kendince oyuna bir Battle Royale modu sokuşturma derdindeydi. İyi bir çıkış yapamamaları akabinde de bu modu ötelemederi ile ana odaklarını MP ve SP deneyime kaydırıldılar. WW2 konseptini özlediğimizi de bize hatırlattı BFV. Hatta sadece şehir savaşları ya da Avrupa olarak değil, tümenden bir savaş deneyimine açmışız. Rotterdam'ın güzelliğini karlarda, kurak topraklarda ya da kuzeyin ışıkları altında da tekrar

keşfetmemizi sağladı. Özelleştirilebilirlik konusunda kullanıcıyı tatmin etme, küçük haritalar ve büyük haritalar arasında tank, top, uçak vb. büyük araçların stratejik önemini de sürekli dengeleyerek güzel bir iş yapmakta. CoD'un hype simidine sarılma isteğine karşılık BF kanadı "biz yillardır bu anı beklemiştik" dercesine sahneye çıktı diyebiliriz. Dünya üzerinde Battle Royale için yeni kralın CoD olduğu düşünülürken MP ortamların değişmez ismi BF serisi olma yolunda gidiyor desek yanlış olmaz. Tek bir hatası var BF'nin. Kardeşim yıl olmuş 2018, headshot atıp kafasını deldiğim adamı da öyle iğne saplayarak ya da "hadi koçum bir şeyin yok savaşa devam" diyerek tekrar katma be oyuna! ♦ İlker Karaş



İKİNCİ SIRA

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Beta aşamasının sonunu hatırlıyor musunuz? Hepimizde bir bıkkınlık, bir öfleme, bir püfleme. Sanıyorum hiçbirimiz bu oyunun ne kadar eğlenceli olabileceğini tahmin etmiyorduk. BOPS4 muhteşem Battle Royale modu ve sorunsuz net kodu ile Black Ops 4 hakkıyla zirvenin eteğine yerleşiyor.



EN İYİ STRATEJİ BATTLETECH

Battletech bu ödülü neden hak etti? Çünkü bizi eski günlere götürdü ve bunu o kadar tadında bırakarak yaptı ki tek oyunun içerisinde birden çok tat alabildik. Bir defa eski Mech Warrior tayfasından birisi olarak, işi Voltron havasına saptırmayıp o paslı ve kodumu oturtan motorcu atmosferinde tuttu. Elimizdeki mechler gerçekten de işlevini yerine getiren ve iyi dengelenmiş bir desteden oluşuyordu. Savaşlar olması gereği gibi idi. Yani ne çok zor ne de çok kolay ama her kararın bedelini bize ödetecek ya da ödülünü verecek şekilde ayarlanmıştı. Bir paralı askeri oynamamız bize görevlerde ve hikaye akışında kısmi özgürlük kazandırı-

yordu. Sadece pilotlarımızı ve mechlerimizi değil gemimizi de geliştirebilmemiz kendi oyun tarzımıza göre bir yol izleyebilmemize olanak tanıyordu. Pilotlar bizim için mechlerin içerisindeki oyuncak bebeklerden daha çok şey ifade ediyordu. Onları kaybetmek istemiyor, tam tersine daha çok yatırım yapmak istiyorduk. Savaş alanlarında coğrafya, stratejimizi ciddi bir şekilde etkilerken diğer savaş araçlarını da dikkate almak zorunda kalyorduk. Kısacası Battletech, uzun zamandır aradığımız bir XCOM ya da Fallout Tactics havasını, iyi bir konu ve seçimlerimizle şekil alan bir oyun akışıyla birleştirip, çatışmadaki ince ayarlarla son şeklini veren,

tam istediğimiz gibi bir oyundu. Yenisi gelse de oynasak. ♦ **Burak Güven Akmenek**

İKİNCİ SIRA NORTHGARD

Frostpunk'ın türü hayatı kalma dedigimiz formata daha yakın olunca The Settlers'in izinden giden minik kuzeyçilerimiz ikinciliği kapıverdi. Uzun süredir kaynak yönetimi ve keyifli oynanışı bu kadar birleştiren bir oyun gelmemiştir, ilginizi hak ediyor.

EN İYİ SPOR FIFA 19

Spor oyunu denildiğinde akla gelebilecek sınırlı sayıda oyun mevcut. Ülkemizde futbolu olan merakın, ilginin ve popülerliğinin diğer spor branşlarıyla mukayese bile edilemeyeceği de su götürmez bir gerçek. Hal böyle olunca futbol oyunları zaten bu kategoriye 1-0 onde başlıyor. E üstüne PES'in de uzun yıllardır toparlayamaması, yaşadığı lisans problemleri ve yetmezmiş gibi bu sene kaybettüğü Şampiyonlar Ligi lisansı da tuzu biberi olunca meydan FIFA'ya kalyor ve durum 2-0 oluyor. Bu dakikadan sonra işi döndürmek zor gerçekten ve bir klasik olarak yılın spor oyunu FIFA'ya gidiyor.

Her oyunda olduğu gibi bu oyunun da problemleri yok değil... Özellikle yamalardan önce (Yamalarla da tam anlamıyla düzeltilebildiğiini söyleyemeyiz ama en azından gelişme söz konusu) atılan plase goller ve yapay zekanın savunmaya katkısı can sıkabiliyor. Öte yandan bakınca da bu duruma karşılık olarak "Rakibe plase vurdurma sen de kardeşim." diysem geliyor. Neyse, FIFA 19 bütün seri içinde en fazla oynadığım versiyon olabilir. (ki seriyi

98 yılından bu yana büyük bir keyifle takip ediyor ve oynuyorum.) Şampiyonlar Ligi'nin de PES'den FIFA'ya geçmesi ve bu durumun canlı FIFA Ultimate Team (FUT) kartlarına yansıtılması bile başı başına bir başarıdır bu oyun için. Özellikle her hafta FUT Haftasonu Ligi'ni iple çekiyor, Perşembe sabahları paketlerimi açmaktan büyük keyif alıyorum. Gol attıktan sonra hopörlörün sesini sonuna kadar açıyor tüm stadyumun aynı anda "Sergio", "Sergio" tezahüratıyla keyiften mest oluyorum. Yürü be Sergio Agüero! ♦ **Emre Öztnaz**

İKİNCİ SIRA FOOTBALL MANAGER 2019

Herhangi bir futbol tutkununun 300 saatini gömeceği FM19, NBA 2K19'un mikro ödeme kabusunun da katkısıyla kendisini arka direkte unutturmayı başardı.



EN İYİ DÖVÜŞ STREET FIGHTER V ARCADE EDITION

Street Fighter'ın başarılı şey gerçekten inanılmaz; oyun kaç yıldır piyasada, halen kitlesini barındırmayı ve yepyeni bir hayran güruru oluşturmayı başarıyor. EVO'nun da değişmezlerinden biri olan Street Fighter'ın son versiyonu, SFV Arcade Edition, her türlü dövüş fanatığını portföyünde bulunuşması gereken bir oyun. Oyunu iyi yapan konuları anlatmak isterim elbette ama bu, neden Doom'un zamanında iyi olduğunu veya FIFA'nın neden en çok tercih edilen futbol oyunu olduğunu anlatmaya benziyor. Yine de biraz bahsetmek gerekirse, SFV'i müthiş yapan en büyük konu elbetteki dövüş mekanikleri ve hassasiyeti. Önemli olan

özel hareketler yapmak, süper komboların ekranda bıraktığı efekt değil, zamanlamalar, doğru kombolar ve turnuvalarda dişli rakiplere karşı olan, gerçekten sağlam bir yetenek ve koordinasyon isteyen oyun bilgisi. Tek kişilik kısımda elbette ki başarılı olursunuz ama online ortama bir girdiniz mi, dünyanın kaç bucak olduğunu hemen görürsünüz. SFV'e özel olarak, oyunun karakter portföyü ve oyunun kendine has olan görselliğinin de oyunu ön plana çekmeye yaradığını söyleyebilirim. Yıllar geçse de SF tahtından inecik gibi gözüküyor... ♦ **Tuna Şentuna**



İKİNCİ SIRA **SOUL CALIBUR VI**

Dergimizin yazarları bir şekilde Soul Calibur VI'yi beğenmiş. Ben de beğenmedim değil ama özellikle müsabaka alanında SCVI eğlencesiyle kalmıyor, mekanikleriyle sınıfla geçemiyor. Tek kişilik kısmı da pek işe yaramadığı için SCVI'yi pek uzun süre oynamak mümkün değil. Yine de ara ara eğlenmek için güzel bir seçim olacaktır.



EN İYİ VR **BEAT SABER**

Dışarıdan bakıldığından çevredeki tüm eşyaları devirmeye meyilli biri gözükmenizi sağlayan ama VR kısmında ise şahane iki işin kılıcıyla, müzik eşliğinde müthiş bir başarı elde ettiğinizi sergilemenize olanak tanıyan Beat Saber, bir VR cihazı için üretilen en başarılı yapımlardan bir tanesi. Uzmanlaşması zaman isteyen oyun elbette ki bolca tekrar istiyor ama oyunda "casual" oyuncular için de gayet iyi bir eğlence miktarı bulunuyor. Bilmenler içinse oyunun özeti şu şekilde: İki elinizde birer işin kılıcı varmış gibionzüzde akan kutuları vaktinde, doğru kılıç darbeleriyle kesmeye çalış-

yorsunuz. Guitar Hero'nun işin kılıçlı versiyonu gibi düşünebilirsiniz. ♦ **Tuna Şentuna**

İKİNCİ SIRA **MOSS**

Bir VR oyunu gibi gözükmemeyip de VR'a bu kadar yakışan daha iyi bir oyun olamazdı... Moss ve Beat Saber arasında çok gidip geldik ama kazanan Beat Saber oldu.

EN İYİ MOBİL **PUBG MOBILE**

Sene boyunca çıkan yüzlerce güzel mobil oyunun hak ettiği kadar oynanmamasının sebebi karşınızda duruyor. Kendinize bir gün taniyin, metrobüste / otobüste gördüğünüz gencoların telefon ekranlarına bu defa alıcı



gözle bakın. Çoğunun PUBG'nin o benzersiz çekiciliğine kendisini kaptırdığını ve çoğu için artık çok geç olduğunu göreceksiniz. Emin olabilirsiniz ki uzun bir müddet başka bir oyunun yüzüne bakmayacak, önüne gelene "sandığın kadar kolay değil" diye laf atacak ve para ödemeden yakaladığı bu eğlence düzeyinin tadını çıkartacaklar. Ana oyunun o benzersiz eğlencesini avucunuzun içerisine taşıyan PUBG Mobile maçların bot ağırlıklı kurulmasına, ufak tefek problemlerine ve gerçek bir şarj tüketme canavarı olmasına rağmen bu senenin mobil şampiyonu oluyor. ♦ **Kürşat Zaman**

İKİNCİ SIRA **LEGEND OF SOLGARD**

King'in en son oyunu kısa sürede bir mil-yondan fazla indirildi ve gerek grafikleri gerekse Hearthstone ve Candy Crush'ı aynı potada eriten mekanikleriyle oyuncuların beğenisini kazandı. Ah bir de telefonlarımızı üzerinde yumurta pişirebileceğimiz ısı derecesine çıkartmasa...

EN İYİ KORKU/GERİLİM VAMPYR

Bir dönem artan popüleriteleri sayesinde vampir kurguları sinema ve edebiyatı ele geçirerek hepimizi kusacak noktaya getirmişlerdi. Bununla birlikte, bu popüler kültür yıldızı yaratıklara oyun evreninde pek rastlamadığımız için 'vampirli bir şeyle' oynamak istediğimizde elimizde fazla bir seçenek yoktu. Ta ki DONTNOD Vampyr ile bu açığı kapayana kadar. Bir doktor ve çiçeği burnunda bir vampir olan Jonathan Reid'i canlandırdığımız oyunda canavar ve doktor kimliklerimiz arasında gidip geldiğimiz, bizi vicdanımızla baş başa bırakın bir hikayeyle karşılaştık. İlk bakışta ruhsuz birer siluetten ibaret görünen yan karakterlerle konuşukça onları tanıdık ve hepsinin birer

hikayesi olduğunu öğrendik. Vampyr, dinlemek isteyenlere anlatacak pek çok şeyi olan bir oyun. ♦ Berçem Sultan Kaya



İKİNCİ SIRA WE HAPPY FEW

Distopya dediğimiz şeyin çarpık bir yansımاسını karşımıza getiren oyun her ne kadar kendi türünde ön plana çıksa da genel bakımda harcanmış bir potansiyelden ibaret. Üzerinizdeki etkisi çabuk geçecek ama gerilim ve "mutluluk" dolu ilk saatlerinizi unutamayacağınızı garanti ediyoruz.



EN İYİ ERKEN ERİŞİM QUAKE CHAMPIONS

Quake adını duyduğumuz zaman her daim tüylerimiz diken diken olur. Ne de olsa bizim jenerasyonumuz için bazı şeylerin başlangıcıdır. Nitekim Quake 3 Arena ile birlikte gelen oyun yapısı, saniyorum tüm oyun severleri bir şekilde etkilemeyi başarmıştır. Bugün piyasada



bulunan FPS türündeki oyunlarla kıyasladığımız zaman, Quake Champions tek kelimeyle heyecan verici bir oyun. En iyi erken erişim ödülünü almasının başındaysa, hem o eski "fast paced" arena modelini yeniden hayatımıza katması, hem beraberinde farklı karakterler ve yetenekleri getirmesi, hem de eski ile yeni arasında muazzam bir bağ kuruyor olması geliyor. Oyunun erken erişimi esnasında sunduğu dinamik yapı ve dengeli oyun modeliyle pek tabii bir diğer dikkat çeken özelliği. Farklı silahların, hızlı bir oyun modunda, birbirinden farklı harita üzerinde deneyim edilmesiyle cabası. Şimdiden birçok farklı açıdan bizi mest etmeyi başaran Quake

Champions, bakalım piyasaya çıktığı zaman rakipleriyle boy ölçüşebilecek mi?

♦ Ertuğrul Süngü

İKİNCİ SIRA THEY ARE BILLIONS

Bükmedan usanmadan gündemi işgal etmeye devam eden zombi oyunları artık canınızı sıkılsa bu oyuna göz atmanızı öneririz. Sayısı binlerle ifade edilen zombilerin okinlarına karşı kurduğunuz savunma hatlarını tasarlarken saatlerinizi harcayacaksınız.

EN İYİ GENİŞLEME PAKETİ NO MAN'S SKY: NEXT

2018'in en iyi genişleme paketi tabii ki No Man's Sky: NEXT olacaktı, ne sandınız? Oyna ömrümü verdim! Henüz değil, ancak galiba öyle olacak... Evladiyelik bir oyun yap-



mış Hello Games, adeta nesilden nesle aktarılacak; boyunda bir kolye gibi taşınamak, USB bellek içindeki kayıt dosyalarıyla babadan oğula ölmeden önce aktarılacak bir yapına dönüştü No Man's Sky. 2016 yılında çıktığında oyuncular tarafından topa tutulan geliştirici ekip, yılmayıp güncellemlerle oyunu adam ettiğinden sonra 2018'de gelen NEXT genişlemesile beraber hepimizi bir kez daha ekran başına kilitledi. Oyun ilk çıktığında 100 saatı devirmiş biri olarak, NEXT güncellemesiyle de bir 50 saat daha uzay boşluğununda dolandım; bundan sonra da devam edeceğim. NEXT ile

No Man's Sky'a multiplayer özelliğini getiren ekip, böylece ister single ister arkadaşlarınızla birlikte koloniler kurabilme imkanı tanıyarak oyuna heyecan kattı. ♦ Ercan Uğurlu

İKİNCİ SIRA DESTINY 2 FORSAKEN

Tepesi taklak giden bir oyunu alıp hayatı döndüren Forsaken, oyuna vakit ayıran, umut bağlayan herkesi memnun etmemi başardı. Karşısında NMS: NEXT olmasayı şampiyonluğu da sonuna kadar hak etti diyecektik.



EN İYİ MACERA DETROIT: BECOME HUMAN

Gönül isterdi ki, en iyi macera oyunu kategorisini safkan bir point&click macera oyunu kazansın. Fakat 2018'e dönüş baktığımızda harbi macera oyunu diyebileceğimiz ve bu kategoriye uygun iki oyundan vardı: Unavowed ve Unforeseen Incidents. Gelin görün ki benim çok beğendiğim bu iki oyundan bire yılın macera oyunu seçtiğimiz Detroit: Become Human'ı tıhırdan edecek kadar güdüyordu. Kimimiz androidleri savunduk, kimimiz insanların yanında yer aldık. Kimimiz kan akıttı kimimiz de barışçıl bir politika izledi. Sonuç ne olursa olsun, saatlerce ekran başına kilitlendik ve son sınavımız olan, bizi her oyuna girdiğimizde ana menüde karşılayan android hanım hakkında o önemli kararı vererek gamepadı kenara koyduk ve uzun uzun düşündük.

Detroit: Become Human sadece en iyi macera oyunu dalında değil, yılın oyunu olabilecek potansiyele sahip bir yapımdır. Quantic Dream zaten senaryo olarak neler başarabileceğini bizlere defalarca kanıtlamış durumda. Dolayısıyla Detroit'in zaten hit bir yapılmak üzere başından belliydi ve beklenenler de doğdu. Ama Quantic Dream ve Detroit'in de gidebileceği nokta bir yere kadar çünkü 2018'deki rakiplerine baktığımızda God of War, Red Dead Redemption 2 yahut Spider-Man gibi yapımları görüyoruz. Ha, Detroit'in bu yapımlardan aşağı kalır yanı var mı? Elbette yok fakat bu söylediğim oyunların ulaşığı kitle daha fazla. Detroit sevenler genelde macera oyunları ile aşina olanlar ve Türkçe altyazısı sayesinde ülkemizde de macera oyunları kategorisi yeni hayranlar edindi. Demem şu ki, Detroit'in 2018 yılı en

iyi macera oyunu olması şaşılacak bir durum değil. Bunu da benim gibi eski kafalı Guybrush Threepwood'la, Kate Walker'la büyümüş birisi söylüyor. ♦ **Rafet Kaan Moral**

İKİNCİ SIRA UNFORESEEN INCIDENTS

El çizimi güzeller güzel grafikleriyle dikkatinizi çekecek olan Unforeseen Incidents, eski toprak macera oyunu severlere hitap ediyor. Üstelik insan irkinin hayatı kalma çabasının ucundan tutarken harika bir hikaye de sizlere eşlik edecek.

YILIN HAYAL KIRIKLIĞI FALLOUT 76

Yılın en büyük hayal kırıklığı bizim için Fallout 76 oldu. Kesin surette! Tartışmasız ve de kemiksiz!

Bunu böyle çok eğlenniyormuşum gibi yazdım biraz farkındayım ama ne yapayım? İlk başlarında oyunun iyi olduğunu görebilmek adına çok mücadele ettim fakat artık vazgeçtim. Benim için yılın en büyük hayal kırıklığının olmasına yani sıra, yılın en büyük dalga konusuna haline geldi. Server hataları, kaplama sorunları, sürekli olarak sunulan devasa güncelleme paketleri, oyuncularla dalga geçer tarzda yazılmış açıklama metinleri derken Fallout 76 hem marka boyutu olarak, hem de yapımı firma boyutu olarak yerlere çıktı. Bundaki en büyük pay oyunun aslında bir hikaye modunun olduğunu unutmamayı istedim. Oyuncuların değil, insanların nasıl hayatı kaldılarını anlatmaları gerekiyordu ama etrafı insan yoktu. Birak insan olmasını, sağda solda dolaşan canavarlar bile o kadar

ruhsuzdu ki belki onların bir amacı vardır diye bana saldırmalarına çoğu zaman izin verdim. Hepsinden de öte yaratılan dünyanın içi bomboştu. Oyunculara hikaye sunulmadı, belki eğlence sunulacaktı ama bununla ilgili de hiçbir şey yapılmamıştı. Adamlar o kadar üşenmişler ki oyuncun dosyaları içerisinde Skyrim kodlarına sahip materyaller çıktı. Artık siz düşünün! Bethesda, bir süredir oyunu toparlama adına güncelleme üzerine güncelleme çıkarmıyor. Yine de fayda etmiyor. Benim gözümdeki finali ise Power Armor Edition satın alan oyunculara sözünü verdikleri kanvas çantanın naylon poşet çökmesi. Yetersiz kaynak yüzünden tüm kanvas çantaların naylon poşete değiştirildiğini açıklamalarının bir hafta ardından ise ünlü YouTuberlara kanvas hediye çanta etmişler. Bethesda ofisi üzerine aynı anda üç tane nükleer bomba atıp hayatından düşmelerini istiyorum.

♦ **Özay Sen**



İKİNCİ SIRA JUST CAUSE 4

Mavrasiyla sevdiğim bu seri nitelik anlamında asla muhteşem oyumlara ev sahipliği yapmadı aslında. Yine de eski oyundan bile daha kötü olmayı başaran grafikleri, dillere destan optimizasyon sorunları ve amaçsızlığıyla JC4 yapımının dibi gördüğü oyun olmayı başardı.

EN İYİ HAYATTA KALMA + EN İYİ BAĞIMSIZ + EN İYİ PC

FROSTPUNK

İndie bir oyun... Üç günde 250,000 adet satış... Hakkında yazılan ve ardi ardına patlayan yüzlerce olumlu yazı... Tüm bunlar tesadüf olamaz ki zaten değil de... Frostpunk gerçekten de piyasaya çıktığı günden itibaren ortalığı sallamış bir oyun. İlk olarak bizim için en iyi PC oyunu olmasından başlayalım. Gerçekten de şöyle bir dönüp baktığımız zaman PC platformunda Frostpunk kadar iddialı (Bence RimWorld var ama neyse.) ve oyuncuya kendisine bağlayacak bir yapıp bulmak çok zor. Hem görüntü kalitesi, hem de fizik motoru ile gerçekten kendi dünyasında büyük bir çığır açtı diyebiliriz. Diğer

bir taraftan hayatı kalma temasını çok iyi işledi. İsmiyle de mütevelli olun soğuk teması o kadar iyi işlenmiş ve oyuncuya o kadar iyi sunulmuştu ki hatırlı sayılır miktarda PC oyuncusunun beğenisini kazanmayı başardı. Bir anlamda "toplumsal hayatı kalma" gibi bir kategoride değerlendirilebilecek olan Frostpunk, steampunk temasını harika şekilde sırtladı. Yapılan binaların tasarımları ile soğuk temasının bir arda kullanılması da ona bambaşka bir tat verdi. Tabii konu etik değerler olduğu zaman da bizi bir hayli zorladı. Özellikle This War of Mine'daki benzeyen ve oyuncuya zararlar almaya iten anları ile



"hayatta kalmanın" ne demek olduğunu bize bir defa daha hatırlattı. Son çıkan DLC'si ile birlikte toplamda dört adet farklı senaryo sunan oyunda, toplumun ne kadar etkili bir mekanizma olduğu da harika şekilde resmedilmişti. Acil durumlar için gönderdiğimiz jeneratör isınırsa oyun biter; eğer herkes ölüse, oyun biter; eğer "discontent" çok yükselirse, oyun biter; eğer umut sıfır düşerse, oyun biter... Tüm bu mekaniklerin üzerimize geldiği ama bir yandan da oyuncuya yapabilecek çok fazla iş sunan Frostpunk, böylece en iyi bağımsız oyun olma ödülünü de kapmayı başardı. ♦ Ertuğrul Süngü

EN İYİ HAYATTA KALMA İKİNCİSİ **NO MAN'S SKY**

Hello Games'in ince ince işlediği oyun, giderek zorlaşan mekanikleri ve günden güne genişleyen içeriği ile denemeyeni üzecek denli iyi bir yapım.

EN İYİ BAĞIMSIZ İKİNCİSİ **RIMWORLD**

Uzun bir erken erişim sürecinin ardından piyasaya çıkan oyun detayın dibine vuran yapısı ile kendi hayran kitlesini yarattı bile. Oynayın, oynatın.

EN İYİ PC İKİNCİSİ **FOOTBALL MANAGER 2019**

Şaşırdınız mı? Şaşırın, dünyada ne kadar çok konsol sahibi futbol tutkunu var ve bu oyunda başarıdan başarıya koşmanın hayalini kuruyor, onu düşünün.

EN İYİ SWITCH **POKEMON LET'S GO**

Aşla eskimeyecek olan Pokemon oyunlarının bir yenisidir de bu sene karşımıza Nintendo Switch üzerinden çıktı. Yellow'u oynayanlar için nostaljik bir deneyim olacak olan Pokemon: Let's Go'da çantamiza doldurduğumuz iksir ve poketoplarıyla Pokemon avlamak üzere düşük yollara. Pokedex'ímizi en nadir Pokemonlarla doldurmak, tüm şehirleri keşfetmek, yeni karakterlerle tanışmak, rakipleri alt edip en

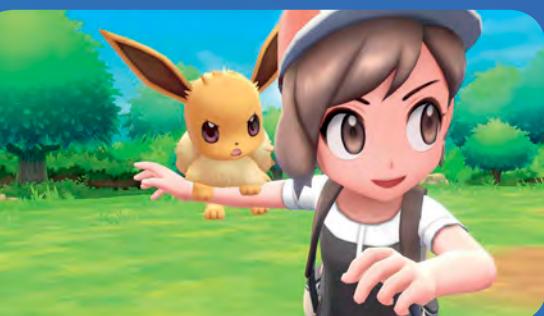
yetenekli Pokemon eğitmeni olmak ve en güçlü Pokemonlara sahip olmak... Oyundaki tüm bu unsurlar birbirlerini destekler niteliktedir ve birini yaparken diğerinde de kendiliğinden ilerlemeye kaydedebiliyorduk. Selam verdigimiz her insan sizinle Pokemon dövüşürmeye çalıştığı için bir noktadan sonra insanlara görünmeden ilerlemeye çalışıksa da karşımıza çıkan her yeni Pokemonla ve yediğimiz her Gym lideriyle oyun, motivasyonumu hep belirli bir seviyede tutmayı başardı.

Açıkçası Pokemon: Let's Go'nun başta beklediğimden daha akıcı olduğunu söylemeliyim. Öyle ki uzunca bir süre kolay kolay elimden bırakmadım. Nintendo Switch'in kolay taşınamasının ve her yerde oynanabilir olması bir RPG oyunu olan Pokemon: Let's Go'ya avantaj sağladı. Böylelikle canınız sıkıldığı her an "Neyse iki-üç Pokemon avlayayım bari" diyerek oyunu açabiliyorsunuz. ♦ Berçem Sultan Kaya



İKİNCİ SIRA **SUPER SMASH BROS. ULTIMATE**

Birden fazla türü bünyesinde barındırması ve her birini çok sevdigimiz 70'den fazla kahramanıyla az farkla ikinciliği kapmayı başarıyor.





EN İYİ XBOX

EN İYİ YARIŞ OYUNU FORZA HORIZON 4

İncelemeyi yazarken de belirtmiştim, Playground Games istese oyunun geçtiği ülkeyi değiştirebilir, yeni araçlar ekler, lootboxları kaldırır, aynı oyunun değişimini önmüze koyup yine de herkesin hayır duasını alır, kasasını o biçim doldururdu. Öyle yapmadılar, oyunun en iyi çalışan taraflarından Drivatar sistemini bile tartışmaya açıp yedeye çektiler, değişen mevsimlerden diğer oyuncularla paylaşığınız dev bir haritaya, yepeni mekaniklere, canınız hangi disiplinde ilerlemek istiyorsa o türde yarışlara katıldığınız özgür bir oynanışa kadar onlarca yenilik eklediler. Ve ne oldu biliyor musunuz? Tüm değişiklikler tuttu, tamamı düzgün çalıştı. Forza Horizon 3 gibi alt edilmesi

çok zor olan, mit seviyesine erişmiş bir oyunun bile üzerinde çıkmayı başarırken İngiltere'nin orta batı bölgesinde geçirdiğimiz her dakikayı keyifli kılmayı başardı FH4.

Mevsimler değişikçe tüm haritanın görüntüsü değişiyor, yaz aylarında asfaltı inleten aracınız kış ayları gelince buzlu yolda durmakta zorlanıyor, kenarında durup ekran görüntüsünü aldığından göl donarak üzerinde türlü yarışların düzenlendiği bir buz pisti haline geliyordu. Tüm bunlara 500'den fazla aracı ve her geçen hafta eklenen yenilikleri de dahil ettiğinizde "paranın hakkını vermek" dediğimiz şeye tam olarak oturan bir oyunvardı karşımızda.

◆ Kürşat Zaman

EN İYİ XBOX İKİNCİ RED DEAD REDEMPTION 2

Xbox'a özel olmayan oyunun konsol özelinde en önemli artışı oyunun grafiksel anlamda PlayStation versiyonuna üstünlük sağlama. Maalesef Forza kadar konsolla özdeleşmemiş olması sebebiyle kazanan olamadı.

EN İYİ YARIŞ OYUNU İKİNCİ F1 2018

Codemasters'in her sene geliştirdiği F1 2018, türün hayranlarını memnun edebilecek nitelikte, son derece rafine bir oyun. Elbette rakibi Forza Horizon 4 olunca gidebileceği yer de en fazla burası.

EN İYİ PS4

GOD OF WAR

Dergide yaptığımız oylamada, bu alanda resmen GoW patlaması yaşandı. Belki diydik Spider-Man'le yarış mı ama oylar bu olasılığın ucundan bile geçemedi. Nasıl geçsin ki zaten?

PS4'ün en sağlam oyunu olan GoW, Kratos'u

ve oğlu Atreus'u, inanılmaz bir detayla karşımıza getiriyor. Başlarda aksiyon biraz yavaş başlasa da ilerleyen kısımlarda Kratos yine eski günlerdeki gibi esmeye başlıyor, tanrılarla yine meydan okuyor.

Oyunun her alanında Santa Monica Stüdyolarının yoğun çabasına şahit oluyoruz. Zaten görsellik alanında üzerinde durulmamış en ufak bir nokta bile yok ama oynanışta ve hikaye takibinde, kurgusunda da ince ince tüm detayları işlemiştir. Eski oyullara nazaran daha ağır bir tempoya sahip olmasıyla, sanki uzunca bir serinin başlangıç eseri gibi görünüyor oyun. Böyle değerlendirdiğimizde ilerde olabilecekler konusunda heyecanlanıyor ve Kratos'un İskandinav mitolojisini alt üst ederken daha nelerle karşılaşacağınızı merak ederken buluyoruz kendimizi. Oyunun bir çeşit açık dünya konseptine bürünmesi de GoW'ı ileri taşıyan etkenlerden biri olmuş. Bu kısmda da yapımcıların hummalı

bir çalışması söz konusu zira gezebileceğimiz alanlarda boş mekan resmen yok. Hem yeni oyunculara, hem de oyunda mücadeleyi sevenlere hitap eden irili ufaklı birçok güzellik bulunuyor.

Bir PS4 sahibiyseniz bu oyunun kaçmaması gerektiğini söylememize herhalde gerek yok...

◆ Tuna Şentuna



İKİNCİ SIRA DETROIT: BECOME HUMAN

Başka bir dalda birinciliği göğüsleyen Detroit'in en iyi PS4 oyunu olabilmesi için zamanında Heavy Rain'in yaratıldığı etkileyi yaratması gerekiyordu ama böyle bir durum söz konusu olmadı. Fakat bu demek değil ki PS4'ünüz varsa GoW'u alıp Detroit'i almayın. Aksine ikisini de derhal arşivinize eklemelisiniz.



EN ÇOK BEKLENEN OYUN CYBERPUNK 2077

Cyberpunk neydi? Cyberpunk teknolojiydi, 5 yıl beklemekti, Cyberpunk emekti... Bu işin arkasında büyük bir emek yoksa, bu oyun da olmamış demektir! Beş yıldır kapalı kapılar arkasında geliştirilen Cyberpunk 2077 hakkında, bu süreç boyunca o çok az bilgi verdi. Geçtiğimiz E3 Fuarı'nda ilk defa oyuna dair resmi bilgiler elde ettik. İlk fragman, 40 dakikalık oynanış videosu, CD Projekt RED tarafından yapılan resmi açıklamalar derken bu oyunun arkasında dev gibi bir emeğin olduğunu gördük. Beklediğimize delegecek gibi gözüküyor.

Cyberpunk 2077 hakkında bu açıklamalardan beri bir süredir ses soluk çıkmıyor. Oyuncular olarak bu sessizliğe alışık diyebiliriz. Yine de bu durum Cyberpunk 2077'yi, 2019'un en çok beklenen oyunu yapmaktan alıkoymuyor. The Witcher efsanesinin sonlanmasından bu yana oldukça zaman geçti. CD Projekt RED'in artık daha yoğun olarak Cyberpunk 2077 üzerinde çalıştığını biliyoruz. Hatta belki de oyun tamamlanmış durumda fakat firmanın bu ketum davranışını yüzünden E3'ten bu yana adam akıllı bilgiye ulaşabilmış değiliz. O zaman ne yapalım, eldeki verileri bir kez daha gözden geçirelim.

Cyberpunk 2077, Mike Pondsmith tarafından yaratılan masaüstü rol yapma oyunu Cyberpunk 2020'den esinlenerek hazırlanıyor. CD Projekt RED, oyunun yapılmayı bekleyen oyuncuların konusunda bulundurmayı ihmal etmemiştir. Bu açıdan bakıldığımda oyunun hikaye anlatıcılığı konusunda ne kadar başarılı olabileceğini tahmin etmek

zor değil. The Witcher gibi bir seriyi başarıyla sanal ortama taşıyan bir firmaya, rol yapma oyunları arasında en çok sevilen sistemlerden biri olan Cyberpunk 2020'nin yaratıcı ismi kol kola girmiş bizi kendimizden geçirmek için canla başla çalışıyorlar.

Oyunun ilk tanıtım videolarından sonra birincil göz tercihinden yana oyuncuların isyan bayrağı çekmesini bir açıdan mantıklı buluyorum. Mantıklı bulma sebebim ise bu formülün iyi atmosferlere sahip oyunlarda başarıyla çalışması. Son dönemde oyun camiasında ön plana çıkan oyunlarda genellikle üçüncü göz tercih edilmiş. Cyberpunk 2077'nin de bu tarzda yapılacak düşünülüyordu fakat ters köşe yaparak oyunun sadece birincil göz olarak oynanabileceği duyuruldu. Bununla berabe gözden kaçan kısım ise oyunun atmosferinin en iyi bu açıdan görülebileceğiydı.

Night City sadece büyük bir şehir değil aynı zamanda derinliğe sahip olan da bir şehir. Oyuncular çoğu binaya girip çıkabilecek. Bu binaların uzunluğu göz önünde bulundurulursa, keşfedilebilecek yüzlerce olayla karşılaşacağız. Cyberpunk 2077 dünyasını daha yakından görebilme şansımız olacak. Zaten birincil göz konusunda açılan isyan bayrağı da yavaş yavaş inmeye başladı. Oyunun sunduğu farklılık bu açıdan daha iyi gözükecek. Yılın en çok beklenen oyunu olmasının önemli sebepleri de yok değil. Sadece oyunun oynanabilirliği değil, özgün dünyasıyla harmanlanmış rol yapma unsurlarının benzersiz olacağı söyleniyor. Bir görevi yapmak için birden fazla tercihimiz olacak. Diyalog yoluyla, ateşli silah

yoluyla, gizlilik yoluyla ya da şu an aklimiza gelemeyecek farklı tercihlerle görevleri tamamlayabileceğiz. Böylece her oyuncu kendisine has bir yol izleyebilecek. Oyunun sunduğu V karakteri üzerinde tam hakimiyet sağladığımız düşünülürse, Night City'de yaşayacağımız tüm olaylarda benzer bir özgürlük sağlanması gerektiğini düşünüyorum.

Şu haliyle Cyberpunk 2077'nin sunduklarının çok azını biliyoruz. Daha fazlasını sunacağını bekliyoruz. Açık dünya olması sadece gidebileceğimiz yüzlerce yerin olması anlamına gelmiyor. Gecesiyle gündüzyle dinamik bir şehirde gezip, kendi tercihlerimizden sorumlu olacağız. Bu ve buna bağlı bir yığın sebepten ötürü Cyberpunk 2077'nin yılın en çok beklenen oyunu olmasının yanı sıra yılın en iyi oyunu da olacağını hissedebiliyorum. Hatta belki de bu oyun birkaç yıl içerisinde efsaneler arasındaki yerini almış olacak. ♦ Özay Şen

İKİNCİ SIRA THE LAST OF US PART II

Geçtiğimiz yılın en fazla beklenen oyunu bu sene tahtı -yeni basın içerikleriyle aklimızı alan- Cyberpunk 2077'ye kaptırdı. Çıkış tarihine dair spekülatyonlar devam ededursun oyun LEVEL okurlarının poster talepleri arasında ilk sıradaki yerini korumaya devam ediyor.



YILIN OYUNU RED DEAD REDEMPTION 2

Birkaç yıl önce dergide ciddi içerik ayırdığımız bir oyunu baskıya yetiştirmek için aralıksız on saat oynamak, sabah uyanır uyanmaz da yazısını yazmak zorunda kalmıştım. Kesinlikle bir daha deneyim etmek istemediğim bir şeydi zira ben oyunları koştura koştura değil, her tepede durup her köşe başını araştırarak oynamayı seven biriyim. Hal böyleyken Red Dead Redemption 2'yi incelemek gibi bir isteğim olmadığını tahmin edersiniz. Eh, ne dileğine dikkat et demişler. Rockstar Games'in oyunu basına 25 Ekim tarihinde vermesi yüzünden inceleme başıma kaldı ve ben o "günde on saat oyun oynaması" işini arkaya alıt gün boyunca tekrarlamak zorunda kaldım. Şükürler olsun ki, dergi baskıya gittikten sonra da kendisini oynatıracak kadar nadide bir yapma denk gelmişim.

Red Dead Redemption 2 şimdiye kadar oyun mekanikleri anlamında gördüğümüz en detaylı yapımlardan birisiydi. Her biriyle farklı maceralara çıkabildiğimiz "yoldaşlar", olmadık yerlerde denk geldiğimiz ve bizi olmadık yerlere sürükleyen yabancılar, her biri farklı "kişiliklere" sahip olan 19 farklı at türü, avladığımız hayvanlar üzerinde yaratıkları etkilere kadar ince işlenmiş silahlar, her

noktası birbirinden keskin hatlarla ayrılan devesa bir harita, çok başarılı grafikler, kalbinizi çalacak bir hikaye, uzun yolculukları bile çekilir kilan keyifli diyaloglar, uzayan sakallarımız, pomadlı saçlarımız, uçurumdan düşüğü için kaybettığımız ilk atımız, o çok istedigimiz Throughbred kısrığını evcilleştirebilmek için defalarca yeri öptüğümüz dakikalar, at üstünde tırıs gittiğimiz kasabada yanlışlıkla birisine çarpmamızla başlayan sürecin bizi doktorun yazışhanesinde elimizde silah, kapıdan girene ateş ettiğimiz, başımıza 300 dolar ödülle sonuçlanan bir noktaya görmesi, avlamaya gittiğimiz meşhur silahşor ile kanka olmak, bir kadına yardım etmek için durduğumuzda tüm tepelerden üzerimize ates yağıdırın ödül avcılar, ormana kamp yapıp akşam uyandığımızda ağaçların arasında beliren Ku Klux Klan üyeleri, elimizde harita define peşinde koşmak, haritayı kaldırıp önmüzdeki tepeye benzeyen mu diye kontrol etmek, doğal seleksiyonun aradan çıkarttığı bir tarikatın son yolculuğuuna çıktığı kulübe, orada bulduğumuz not, gece içeri doluşan kaynağı bilinmez ışıklar, sene-leldir yanında durduğumuz o idealist adamın, Dutch'in giderek olmak istemediği adam olma-ya doğru dört nala giden yolculuğunda ona

eslik etmek, içimize sinmeyeş işler yapmak, yine de dostlarını bırakmamak, ihanete tekrar ve tekrar tanık olmak.

Evet, Rockstar Games sadece bu senenin değil, son yılların en muhteşem yapımlarından birisiyle çıktı karşımıza ve 60 saatı aşan ana hikaye bittiğinde de bizi serbest bırakmadı. Tıpkı GTA V Online'da olduğu gibi RDR Online'a çekip günlerimizi, gecelerimizi esir almayı devam etti, halen de ediyor ve muhtemelen "daha yeni başlıyoruz".

Bu oyun gerçek bir sanat eseri arkadaşlar, öyle çok fazla düşünmeyin ve kendinizi bu müstesna hikayenin kollarına bırakın. ♦ **Kürşat Zaman**

İKİNCİ SIRA **GOD OF WAR**

Seneler süren bekleyişin ardından God Of War'un yeni tarzını, daha yavaş oynanış mekaniklerini ve her santime yedirilen detayları çok sevdik. Tüm bunlar RDR2'yi mağlup etmek için yeterli olmasa da PS4'ünüz varsa God of War'u satın almamanız düşünülemez bile.



2018 BİTTİ AMA 2019 DAHA YENİ BAŞLIYOR

Bir yılı daha geride bırakmayı başardık. Bu yıl benim açımdan baya aksiyon dolu geçti. İki kere taşınma macerası yaşadım. Büyük bir internet sağlayıcı firmasıyla yaklaşık bir buçuk ay boyunca telefonda kavga ettim. Yıllar sonra konsol sahibi oldum. En önemlisi de evlenip başka bir dünyaya giriş yaptım. Oyun dünyası da 2018 yılında benim hayatında olduğu kadar renkli ve aksiyon doluydu. Yılın çok iddialı hatta belki de son 10 yılın en iddialı oyunlarıyla karşılaştı. Birçok firmanın kapanma haberini alırken, sosyal medyanın da yavaştan çakılmaya başladığını gördük. Yapay zeka çalışmalarının korkutucu bir hal almaya başladığını hayretler içerisinde izledik. Ayrıca yıldızlararası ilerleyebilmek adına uzay teknolojisinde de büyük atılımlara şahitlik ettiğim. Çin Ay'ın karanlık yüzüne sonda yerleştirirken, NASA Mars'ta yapacağı kapsamlı araştırma için InSight isimli robotunu kızıl gezegene başarıyla indirdi. Elon Musk ise meşhur otomobili Tesla'yı bir roketin tepesine bindirerek David Bowie'nin zamansız eseri Starman eşliğinde uzaya gönderdi. O zaman şöyle inceden oyun dünyasında neler olduğuna dair bir yolculuğa çıkalım.

Büyüyen Dünya

Önce bazı istatistiksel sayılarla kafanızı kurcalayayım. 2018 yılında oyun endüstrisinin bir önceki yıla göre toplamda %10.9 büyümeye

gösterdiği söylüyor. Bu da yaklaşık 135 milyar dolar para ediyor. Bunun içerisinde sadece bilgisayar oyunları yok. Mobil platformlardan tutun da konsol oyunlarına kadar geniş bir yelpazede oyun endüstrisi büydü ve büyümeye de devam ediyor. 2019 yılı için bu büyümeye payının %15'lere çıkacağı söylənməktə. Özellikle mobil alandaki gelişmeleri takip ediyorsanız, oyunculuk kültürünün bu alana daha fazla kayacağı da beliriliyor. Şimdi, bu eldeki veriyi aklımızda tutup buna neyin bu kadar sebep olduğunu bir düşünelim. Özellikle bu yıl patlama yaşıyan Battle Royale oyun türlerinin bundaki etkisi çok büyük. Birkaç yıl önce MOBA türü, oyun pazarında hakimken 2018 yılında genel anlamda birçok Battle Royale oyunıyla tanıştı. Yıginla oyuncunun tek bir oyun türüne yığınla para aktardığı belirtiliyor.

Hatırlarsanız 2018'in başlarında PlayerUnknown's Battlegrounds ya da oyuncuların bildiği adıyla PUBG'de büyük bir patlama yaşanmış. Aslında 2017 yılında piyasaya çıkan PUBG, bir anda Battle Royale türüne olan yaklaşımı değiştirmiştir. Türkiye'de de büyük bir oyuncu kitlesi olan PUBG'ye derdimizde de sıkılıkla yer veriyoruz. Fakat kralın tahtı Fortnite ile birlikte sarsıldı. PUBG ile yakın dönemde piyasaya sürülen Fortnite, dünya çapında sergilediği reklam çalışmalarıyla rakibinin önüne geçip 2018'in en

çok oynanan oyunlarından biri haline geldi. Bilgisayardan, konsola, telefondan, Nintendo Switch'e kadar birçok platformda yayınlanmış olması oyunun popülerliğini de oyuncular arasında artırdı. Epic Games tarafından yapılan açıklamaya göre Fortnite tüm platformlarda 200 milyon oyuncuya ulaşmış. Bu da firmaya 2018 yılında 1 milyar dolar gelir elde etmesini sağlamış. Epic Games, bu para akışını geleceğe yatırım olması adına farklı bir alana yattırmaya karar verdi. Steam'e rakip olacağına inanılan Epic Games Store, geçtiğimiz aylarda duyuruldu. Yaptığı kampanyalar ve hediyeyle de bir anda oyuncuların yeni buluşma mekanı haline geldi.

Online olanda Fortnite'in tartışmasız liderliği, yılın en çok konuşulan oyunu olması bizim de dikkatimizden kaçmadı elbette. LEVEL Dergisi olarak yılın en iyi eSpor oyunu olarak Fortnite'i ödüllendirmeyi de bildik.

Yeniliklere Yetişemeyenler

Espor demişken, buradan hemen eskiden beri çok sevdigim fakat son zamanlarda ne yapmaya çalıştığını anlamadığım Blizzard'a doğru yelken açalım. Yıl bitenken Blizzard, HOTS'un espor takvimlerinden çıkarıldığı duyurdu. Ayrıca Hearthstone, HOTS ve Overwatch için çalışan ekiblerin sayısında azalma yapılacak gibi belirtildi. Peki Blizzard'ı bu duruma ne getirdi? Blizzard, yıllardır aynı formülü kullanarak



oyun yapıyor. Son dönemlerde oyuncuların isteklerinden vazgeçip, değişen dünyaya ayak uydurmak adına yeni yaklaşımlarda bulunmaya başladı. Bu durum BlizzCon 2018'de elinde patladı. İnsanlara büyük bir Diablo duyurusu yapacağımız dedikten sonra Diablo: Immortal adında bir mobil oyun duyurdular. Herkes D4'ün çıkışlığını düşünürken, bir anda afallayan kalabalıktan sert sesler çıkarmaya başlandı. Hatta soru-cevap kısmında "Bu sezon dışı 1 Nisan Şakası mı?" diye soran kel ve gözlüklü abimiz, gönüllerimizin kahramanı oldu. Bir başka fiyasko ise Bethesda tarafından geldi. E3'te duyurulan Fallout 76, hem firma hem de oyuncular için hayal kırıklığı oldu. Yetersiz teknik servis, kaplama hataları, bitmek bilmenin güncellemeler, hikaye noksantılı derken Fallout 76 yılın ve bana göre son yılın en büyük fiyaskolarından biri oldu. Üstüne üstlük Bethesda'nın kriz yönetiminden anlamıyor oluşu, oyuncuları daha da kızdırdı. Power Armor Edition alan oyunculara verilmesi planlanan kanvas çantaların, naylon çantalar ile değiştirilmesi büyük olay oldu. Bu kanvas çantaların sonradan YouTuberlara hediye edildiği ortaya çıkışınca da zaten işler çığırından çıktı. Bu kötüler kısmını üzüntülü durumlarla kapatalım. The Walking Dead serisi ile ünlenen ve satın aldığı markalara yaptığı dizi-oyunlarla bilinen Telltale Games, Eylül ayında kapandı. Firmanın telif ücretlerine yetişememesi ve yaptığı oyunların giderek kötü olması kapanmasını kaçınılmaz hale getirdi. Bir anda yıldızı parlayan Telltale Games'in kapanmış olması da üzücü bir durum.



Dinozor oyuncuların hatırlayacağı Prima Games isimli oyun rehberi sitesi de 28 yılın ardından kapatıldı. Yeni çağın hızına ayak uyduramayanlarda bir saygı durusu da Prima Games'e gelsin.

Öve Öve Oynadıklarımız

2018 birçok önemli oyunun çıktıgı efsane bir yıl olarak geçti. Neredeyse her ay kapağa taşıyacağımız efsane bir oyunla karşılaştık. Özellikle God of War, Red Dead Redemption 2, Marvel's Spider-Man, Assassin's Creed Odyssey ve Detroit: Become Human tartışmasız bu yılın en iyileri arasındaydı. Bu saylıklarımın bir tanesi hariç hepsinin konsollara özel çıkış olması da önemli bir detay. Bilgisayar kısmında ise Frostpunk strateji ve hayatı kalma unsurlarını başarıyla harmanlayan bir yapıp olarak karşımıza çıktı. Into the Breach, Return of the Obra Dinn, Celeste, Unforeseen Incidents, Owlboy, Dead Cells gibi yapımlar ise oyunculuğun ne kadar değiştiğiñin kanıtı. Tasarımın ön planda olduğu oyunların hayallerimizi fethetmesini izledik adeta. Bu oyunların bir kısmı da konsollara geldi fakat gözden kaçırılmaması gereken konu neredeyse hepsinin bağımsız firmalar tarafından geliştirilmesi.

Bu açıdan bakıldığında PC oyunculuğunun da

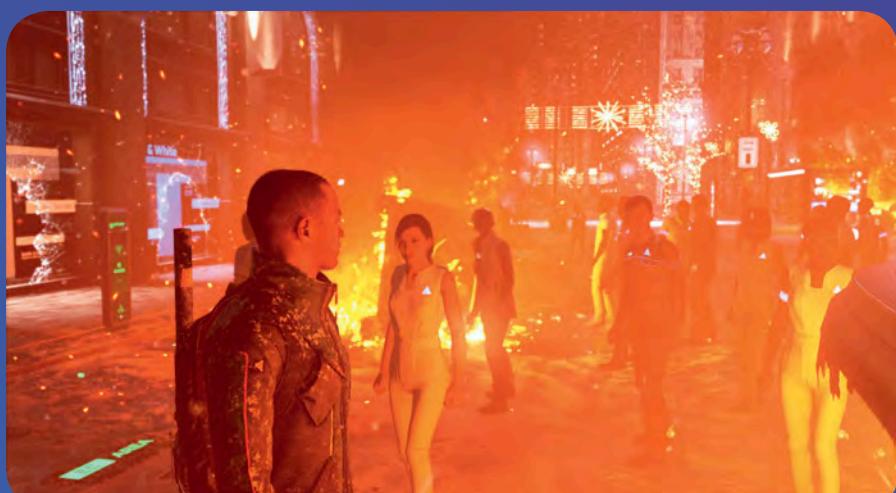


değiştiğini görüyoruz. AAA oyunların kolay ulaşılabilir olması ve verdiği sözleri tutması güvenli sularda yüzüğünü gösteriyor. Coğu zaman bu güvenli sulardan açılıp tehlikeli derinliklerde farklı deneyimler yaşamak istiyoruz. Bağımsız yapımların hepsinde de bu kaçağı tatma fırsatı yakaladık.

Ne Olacak Bu Oyun Fiyatları?

Tabii bazı gerçeklerden de bahsetmek gereklidir. Ülkenin yaşadığı ekonomik sıkıntılar, kur dalgaları yüzünden oyun pazarındaki fiyatlar da etkilendi. Normal şartlar altında 200-300 TL arasında satın alabileceğimiz oyunların fiyatlarının bir anda 500 TL bandına ulaşmış olması, biz oyuncuları da zora soktu. Sonuçta kim, en iyi ben oynuyorum dese de hepimiz için oyunlar bir hobi. Bu hobinin pahali olması da cüzdanları yordu. Yılın ikinci yarısı itibarıyle bir oyun almadan önce evdeki hesabı差别carşıya uydurmaya çalışmak zorlayıyordu. Kurun sabitlenmesinin ardından fiyatların eski haline dönmemesi de kafaları karıştırınan bir durum oldu. Bu konu hakkında bir soruşturma da açılmış durumda. 2019'un ilk ayları itibarıyla fiyatların tekrar ulaşılabilir bir hale gelmesi en büyük bekłentimiz. Sonuçta bu yıl Cyberpunk 2077, Biomutant, Days Gone, Anthem, Halo Infinite, The Division 2, Mount and Blade: Bannerlord, The Last of Us 2, The Outer Worlds ve dahası evlerimize konuk olacak, umuyoruz ki. Hangi birine yetişeceğiz?

◆ Özay Şen



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkese yeni, güzel, en ponçık yıllar en sevdiğim RPG okurları. Yeni bir yıl, yeni umutlar, yeni oyunlar ve pek tabii en sevileninden, yeni sınavlar... Yeni yıla girerken ben de size uzun süredir piyasada olan ama bu güzide yeni yıl ile birlikte bambaşka bir serüvene atılmaya hazırlanan, ilhamını işin kökünden alan Root.Work'un kurucusu Ceren Öztlulca ile harika bir röportaj yaptım. Kendisi uzun süredir ülkemizde, diğer çalışmalarına ek olarak "Kutulu Oyun" O geliştirmekte. Buğune kadar birçok farklı projeye imza attı ve birçok imkansızlığın üzerinden gelerek yoluna devam etmeyi başardı. Şimdi gelin kendisiyle neler konuşmuşuz, bir de siz dinleyin...

Ertuğrul Süngü: Ceren selamlar. Na-sılsın? Sen de yakından tanıdığım ve röportaj yaptığım insanlar kategorisi-



ne giriyorsun. Fakat biraz da okuyucularımız tasın isterim. Kısaca bize kendinden bahsedir misin?

Ceren Öztlulca: Selamlar. Yoğun bir üretim döneminin içerisinde, gayet enerjik, biraz yorgun ama çok keyifliyim diyelim. Röportaj için de biraz heyecanlı tabii. Ben Ceren Öztlulca. Eğitimimi Enerji Sistemleri Mühendisliği ve Mekatronik, Robotik ve Otomasyon Mühendisliği üzerine tamamladım. Üretim serüvenim henüz üniversitedeyken başladı. 2011'den bu zamana teknoloji alanında pek çok yenilikçi ve doğa dostu girişimlerde bulundum. Eco-Mat ve Eco-Dolphin bunlardan ikisi. Merak edenler olursa bu çalışmalarımıza web sitemiz üzerinden ulaşabilirler. 2013'ten itibaren ise ağırlıklı olarak oyunlaştırma ve oyunlar üzerine çalışmalar yaptım ve devam ediyorum. Mühendis olmanın getirdiği teknoloji ve yenilik sevgim, oyunlara olan ilgimle birleşti diyebilirim. Bunların yanında zamanımın büyük bir kısmını atölyemde yeni şeyle tasarlarkarak ve üreterek geçiriyorum.

E.S: Ne kadar zamanın oyunlarla ilgilisin?

C.Ö: Aslında oyunlar, kendimi bildim bileli hayatında vardı, bunun için bir zaman belirleyebileceğimi sanmıyorum. Her şeyi oyunlaşırılabilir gören bir yanım var. Bir gün gezdiğim yerleri, keşfettiğim şeyleleri kafamda oyuna çevirdiğim ve insanların için faydalı hale getirdiğimi fark ettim. Hemen her şey bir oyun konusu, oyun malzemesi olabiliyormuş. Bu da benim "aha!" anim oldu. O zamandan bu yana oyunlar profesyonel hayatımın bir parçası. Son beş yıldır oyunlarla her zamankinden daha ilgiliyim diyerek sorunu cevaplayabilirim.

E.S: Ülkemizde dijital oyuna olan bakış her geçen gün değişiyor, gelişiyor. Fakat kutulu oyun tüketimi ve üretimi bir hayli sınırlı. Acaba böyle bir işe girme kararını nasıl aldın? Hedefin neydi ve şu anda gelinen nokta itibarıyle, Root. Work'ü nasıl bir yerde görüyorsun?

C.Ö: Oyun her şeyden önce her yaştan insan için öğrenmenin temeli adına bakarsan. Öğrenme, gelişim ve yaratıcılık süreçleri açısından zengin ve son derece etkili. Bununla birlikte, oyunu oynarken bir paylaşım ortamı içerisinde olmak, temas etmek, iletişim kurmak gibi özellikler, kutulu oyunu benim için başka bir noktada tutuyor. Bir kutulu oyun oynarken başta kendimde olmak üzere, çocukların ve yetişkinlerde gözlemediğim şey, oyunun insan hayatına, psikolojik ve sosyal olarak gerçekten dokunabildiğiydi. Böyle olunca rotamı oyna çevirmem uzun sürmedi.

Hedefim, yaratıcı ve yaşama dair farklılıklar geliştiren oyunlarının, insanlar ve yaşam alanlarımız için gerçekten katma değer yaratması. Çünkü benim için her şey bir kutu içine girip oyna dönüştürüyor. Bunu neden insanlarla buluşturmayayım? Örneğin "Motif" oyununu bir müze gezisi esnasında hayal ettim ve oyunlaştırdım. Bu oyun sayesinde müzedeki öğelerinden biri, müzeden çıkış insanların hayatlarına bilgilendirici ve öğretici bir şekilde girmiş oluyor. Aynı müze gezisi bir başka oyunum olan Kayıp Pabuç'u da getirdi bana. Özellikle çocukların bu oyunlarla tanışıp, eğlenceli bir şekilde kültürel ve tarihi bilgiler edinmesi, bunların ilgi alanına dönüştürmesi ihtimali, hedeflerimin uzun vadede ulaşığı yer olacak. Bu açıdan baktığında, Root.Work'ü öğrenmenin, gelişmenin, dönüştürmenin ve hayatı katkı sağlamaının kökünde görüyorum. Zaten Root.Work ismi de, işin köküne



inmemiz, ilhamımızı ve yaratıcılığımızı buradan almadan geliyor. Biraz tohum atmak gibi.

E.S: Root.work'ün ürettiği oyunlardan da biraz bahsedebilir misin? Sektör odaklı mı, yoksa proje üzerinden mi ilerliyor?

C.Ö: Okuyucular için çok sevdiğim birkaç oyunumdan bahsedeyim. Bunlardan biri "Birlikte" oyunu. Bu oyunu tasarlarken mülteci çocukların hayatlarına dokunmak istedik. Farklı ülkelerden, farklı kültürlerden gelen mülteci çocukların, göç ettikleri ülkenin çocuklarınla bir araya gelerek oynayabildikleri bir oyun bu. Oyun, çocukların oyun tahtası üzerinde ilerlerken birbirleriyle iş birliği yapmalarını, birbirlerine destek olmalarını, sahip oldukları kültürü paylaşmalarını sağlıyor. Böylece birbirlerini yakından tanımları ve gerçekten "birlikte" olabilecekleri adına, onlar için bir alan tutmuş olduk. Örneğin bu oyunu, bir çeşit sosyal sorumluluk projesi gibi konumlandırılabilir, değerlendirilebilir ve pek çok etkinlik için materyal oluşturulabilir nitelikte tasarladık. Bir diğer oyunumuz ise, "Root Airlines". Bir ülkenin önemli değerlerinden biri, kendi adıyla sahip olduğu bir havayolu malumunuz. Uçuşlar kimi zaman kolay ve keyifliyken kimi zaman da uzun, stresli ve yorucu olabiliyor. Özellikle çocuklar, gürültü, basınç gibi etkenlere maruz kaldıklarında yolculuk boyunca sıkıntı yaşayabiliyorlar. Bu süreci nasıl keyifli hale getirir, olumsuz etkileri nasıl en aza indiririz diye düşünürken Root Airlines doğdu. Uçuş esnasında oynanabilecek bu oyun, çocukların aileleriyle eğlenceli ve rahat vakit geçirmesini sağlıyor.

Bütün bunların yanında içerikleri, oyunu oynayan herkesin, havayolu şirketinin ait olduğu ülkeye dair bilgi edinmesini sağlayacak nitelikte tasarladık. Bahsetmek istediğim bir oyun da "Evropa". Bu da başta çocuklar olmak üzere herkesin oynayabileceği bir oyun. Avrupa Birliği Yapısının, ülkelerinin ve süreçlerinin daha iyi tanıtılması için hazırladık. Oyun, Avrupa birliğine dahil olan 28 ülkenin, tüm kültürel ve tarihi özellikleri

başta olmak üzere, sahip olduğu tüm ayırt edici özelliklerini oyunu oynarken öğrenme imkanı sunuyor. Tasarladığımız oyunlar için ihtiyaç odaklı demek daha doğru olabilir. İlham aldığımız nokta bazen sektörel bazen proje bazlı olabiliyor. Şöyle ki, hayal ettiğim bir tasarım, bir sektör için ihtiyaç karşılayıcı, boşluksız doldurucu nitelikte olabiliyorken, bazen de direkt olarak proje üzerinden ilerleyebiliyor.

E.S: Firmanın bundan sonra izleyeceği yol nedir? Üretim ve dağıtım Türkiye ile sınırlı mı kalacak, yoksa yurtdışına açılma gibi bir plan da söz konusu mu?

C.Ö: Analog çalışmalarımızla birlikte, dijital ve teknoloji alanındaki çalışmalarımıza da devam edeceğiz. Root.Work -röportajın başında bahsettiğim gibi- değer yaratma derdi olan bir firma. Haliyle Türkiye için bu değeri sağlamak istiyoruz elbette. Ancak hayalimiz ve rotamız yurtdışına da açılma yönünde. Çalışmalarımızı ve üretimlerimizi bu bakışla tasarlayıp geliştirmeye gayret ediyoruz. Vizyonumuza geniş tutmanın, Türkiye için daha faydalı olacağı da aşıkâr.

E.S: Son olarak senin eklemek istedin bir şeyler var mı? Malum bu soru sorulmadan röportaj bitirilmıyor.

C.Ö: Artık her şeide dijitalleşiyor olsak da, bazı şeyler nostaljik görünmenin ötesinde bir değerde. Kutu oyunları bunlardan biri. Root. Work olarak analog ve dijitali aynı önemde tutarak çalışmalarımıza devam ediyoruz. Bizi yakından tanıtmak isteyenler hem analog hem dijital çalışmalarımıza tanışabilirler. Simdiden sizinle tanıştığımız için çok mutluyuz. Bizi ağırladığınız için sana ve LEVEL Dergisi'ne çok teşekkür ederiz. Biz oyun oynamayı çok seviyoruz, sizler de katılmak isterseniz www.root.work



Ne Okudum? Role-Playing Game Studies

Doktora çalışmam esnasında okuduğum bazı kaynaklar var ki "Ulan tam da ben bu konuda bir şeyler yazacaktım" dedirtiyor. İşte bu kitap da onlardan bir tanesi. Routledge tarafından basılan kitapta, rol yapma oyunları hakkında yazılmış birçok makaleyi bulmak mümkün. İşin daha da güzel (Ve benim için can sıkıcı kısmı), LARP'tan tutun da rol yapma oyunlarına psikolojik bakış açısına kadar ilerleyen, birbirinden farklı başlığı altında bulunduran bir içeriğe sahip olması.



Ne dinledim? Brymir

Havalan ile birlikte gelen Metal müzik yoğunluğunda, yola bu ay da Brymir ile devam ettim. 2006

yılında LAI LAI HEI ismini ile bir araya gelen ekip, birçok metal parçayı coverlamıştı. Kazandıkları bir yarışmanın ardından kendilerinden söz ettirmeye başlayan metal dolu grup, 2006 yılı ile 2007 arasında ilk demo albümünü çıkarmayı başardı. Akabinde 2011 ve 2016 tarihlerinde yaptığı iki albümde de senfonik ve melodik death metal türüne önemli bir katkı sağlamayı başardı.



Ne izledim? Hakan: Muhabîz

Saniyorum bu ay farklı bir şey yazsam garip olurdu. Özellikle dizi tutkunlarının çok iyi bildiği üzere, ülkemizde üretilen bir dizi Netflix üzerinden yayına girdi. Genel olarak İstanbul'da geçen dizide, Hakan Demir isimli karakterin bir anlamda başından geçenleri izliyoruz. Oyuncu seçimi ve kurgu konusunda gayet iddialı olan dizi, pek tabii birçok eleştiri ile de karşılaştı. Tek seferde tüm bölümleri izlenebilen dizi, ülkemizin dizi sektöründe Avrupa kıtasına doğru attığı en iddialı adımlardan bir tanesi diye düşünüyorum. Yine de bir izleyin, sonra konuşalım.

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**

**OCAK
SAYISI
BAYİLERDE**

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [howitworksturkiye](#) [@howitworksturkiye](#)

**ZİNCİR
EVİM**



Sayfa
60

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

DARKSIDERS III

Mahşerin Dört Atlısı'nın en dikkat çekici üyesi Fury ile uzun ancak boş bir maceraya hazır mıyız?



Yapım Avalanche Studios **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** justcause.square-enix-games.com

Just Cause 4

Onlar bize eğlence vadetmişlerdi. Onlar bize aksiyonun kralını sunacaklardı.
Lakin yalnızlık buldu bizi; yemyeşil ormanlarda...

Son dönemde nasıl bir "açık dünya" oyunu yaptı, değil mi? Assassin's Creed Odyssey'den daha kafamızı zar zar kaldırılmışık ki üstümüze Red Dead Redemption 2 gibi bir efsane düştü. Onunla işimiz bitmeden de Just Cause 4 geldi, iş, okul, ne varsa hepsini bir kenara atmak durumunda kaldık. (En azından kafada; fiziksel olarak hepsine devam ederken beynimiz yandı.)

ACOD ve RDR2 kaliteli birer oyun olarak akıllarımıza kazındı bile. Bunların üstünde JC4 de şahane bir cila olacaktı. Düşünse nize, devasa bir haritada ne ACOD, ne de RDR2'deki gibi atla gezmek zorunda değiliz; şahane bir paraşütümüz ve daha da iyisinden bir Wingsuit'imiz var. Basıyoruz dağ yamacından tuşa, süzülüyoruz istedigimiz yere. Yetmedi mi? Binin sürat motoruna, binin jet uçağına, binin en hızlarından bir spor arabaya... JC4'teki özgürlük baremi, karşılaştığım diğer oyunlara göre çok yüksekti. Tabii işte bu tip özellikler bir oyunun iyi olmasına yetmeyip. Yapımcılar bazen bir taraflı çözerken, diğer kısımlarda bocalıyor, ortaya JC4 gibi bir örnek çıkarıyor.

Baba, ne yaptın?

Salvador Mendoza'yı hatırlar mısınız? İlk JC oyununun baş kötüsüydü. Üçüncü oyunada Sebastiano Di Ravello vardi, şerefinsiz tekiydi. Bu diktatörlerin gücüne güç katmasını sağlayan da Black Hand adındaki gizli örgütten başkası değil ve yeni oyunumuzda, direkt olarak kendilerileyi muhatabız. Gabriela Morales adındaki Black Hand üst düzey askerlerinden biri, Solis adındaki bölgeyi bir hayli kapana kıstırılmış durumda ama Rico Rodriguez olarak olaya el atıyor ve Black Hand terörüne son vermek için Solis'i baştan

aşağı yeniden yapılandıryoruz. Bu sırada da oyuna ilgili fazlaıyla reklamı yapılan "şiddetli hava koşulları" durumu yüzümüze çarpılıyor. Meğer babamız havayı kontrol edebilecek bir cihaz geliştirmiş ve bu da artık Black Hand'ın ellerindeyymiş. Eh, tüm dünyaya fırtınaya boğmaya hazırlanan bir çeteyle de dur demeyeceğiz de ne diyeceğiz? Böyle bir senaryo kurgulandığı için, Solis'te daha önceki oyunlardan farklı bir durum var ve o da sınır çatışmaları. Haritayı açtığımızda, bir sınır çizgisi boyunca Black Hand ile Solis isyancılarının çatıştığını görüyoruz. Bu çizgide dolandığımızda da topların patladığını, hiç durmayan bir çatışmanın süregئine şahit oluyor ve gerisin geri sakın bölgeye kaçıyoruz. Bu demek değil ki sınırı geçemeyiz. Diğer bölgelere istediğimiz gibi –hatta hızlı erişim imkanı dahil olarak– ulaşabiliyoruz. Bu durumun, ele geçirdiğimiz bölgelerin tek farkıysa Black Hand askerlerine ait ürünlerin ve bölgelerin daha sık görülmesi. (Sık dediysem de çok büyük bir sıkılık beklemeyin; o konuya

da degeneceğim.) Aslında oynanışın diğer kısımlarını anlatmadan değimeyecektim ama yeri geldiği için bu sınır çatışması işini bir bağlayalım. Oyun da nihai amacımız bu sınır çizgisini tamamıyla genişletip Black Hand'ı kapı dışarı etmek. Bunu yapmak için de çeşitli bölgelere kendi askerlerimizi yığmamız gerekiyor. Bir bölgeyi ele geçirmek için de kaç tane birlik gereği haritada yazmakta. Birlikleri kazanmak için de kaos-metremizle seviye atlamamız gerekiyor. Ne kadar çok Black Hand malına zarar verirsek, o kadar çok puan ve birlik kazanıyoruz. Bir bölgeyi ele geçirmek için gereken birlik sayısını azaltmak için de komşu yerleri ele geçirmek işe yarıyor, aklınızda olsun.

Uçana dur denmez

Oyuna başladık, dakika bir, gol bir, kontroller elimize ayağımıza dolandı. Oyunu PS4'te tecrübe etmem'e rağmen paraşütü aç, oradan Wingsuit'e geç, dur kancayı şuraya atıp kendini çekerken düşmana ateş

**Hortumun etrafında uçmak
oyundaki en eğlenceli anlardan biri.**





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



et, yetmezse kancayla onu bir yere bağla falan derken parmaklarım dolama oldu. Evet, her şey basılmış gibi gözümesine rağmen oyunun paraşüt mekanığı işleri zorlaştırmış. Paraşütten de öte, kanca muhabbeti yüzünden, alıştığımız "ateş et, tırman" gibi sıradan mekanikler pek gözükmüyor.

JC serisini bilmeyenler için bu konuda özet geçeyim. Kahramanımız Rico, Örümcek-Adam'ından resmen daha kullanışlı bir kanca aparatına sahip. Bununla nişan alıp, istediği yere kendini çekebiliyor ve burada asılı kalabiliyor. Hatta bu kancayı düşmanlarına atıp metrelerce uzaktan müthiş bir uçan tekmeyle de onlara doğru uçabiliyor.

Kancamızı attıktan hemen sonra X tuşuna bastığımızdaysa Rico paraşütünü açıyor. Bu da büyülü bir paraşüt, her türlü yükseklikte ve alanda açılabiliyor ve otomatik olarak da kapanıyor; bir yerler takıldı, yırtıldı tehlikesi yok.

JC3 ile birlikte gelen Wingsuit aparatı da bir uçan sincap gibi havada süzülmemize yarıyor. Paraşüt bir hayli yavaş ilerlediğinden, Wingsuit ile nispeten daha hızlı bir şekilde mesafeleri aşabiliyoruz. Paraşüt ve Wingsuit arasında dilediğimiz gibi geçiş yapmakta da serbestiz.

Şimdi bu adamın eline silahları verin ve kanca aparatına ekleyebileceğim ekstra özelliklerini de koyun, oldu mu Rico size bir süper kah-

Üç element

Rico'nun ünlü kancasına üç farklı şekilde özellik atayabiliyoruz. Retractor, Air Lifter ve Booster'ın her biri farklı işlevlere sahip. Retractor, daha önceden de tanıdığımız bir özellik: İki nesneyi birbirine bağlayıp bunların birbirine doğru yol olmasını sağlıyorsunuz. Bir düşmanı bir direğe de bağlayabilirsiniz, devasa bir kuleyi, kocaman bir yakıt tankına da...

Air Lifter, JC4 ile birlikte gelen yeni bir özellik. Mantığı çok basit; herhangi bir nesneye uçan balon bağlıyoruz, o da havalandırıyor. Balon sayısını artırarak kocaman cisimleri havalandırmak da mümkün. (En eğlenceli düşmanlarınızı bağlamak bana sorarsanız.)

Son olaraksa Booster'larımız bulunuyor. Kancamızın bu özelliğini kullanarak da nesnelere itiş gücü veriyoruz. Tanıtım görevinde bir tekneye iki tane booster bağlayıp Black Hand gemisine çarpmasını sağlıyoruz örneğin.

Bu farklı kanca özelliklerini çeşitli Loadout'lara yayarak kullanmak da olası fakat bunu zorunlu kılan veya aksiyonun ortasında bu tip deneyimler çalışmalar yapmanızı olanak tanıyan pek az durum ortaya çıkıyor, bu da oyuncunun bir başka eksiksliği.

**Yıldırımdan kaçmak mı,
düşmanla çatışmak mı?
Yoksa ikisi birden mi?!**



man? Ben söyleyeyim, oldu. Zaten oyunda 100 tane kurşun yeseniz bile ölmeyorsunuz, Rico'nun gerçekten Süpermen olduğundan şüpheleniyorum.

Tüm bu yetenekler ve ekipmanlar bize müthiş bir özgürlük sağlıyor. Yükseklikler asla problem olmuyor, haritada hareket etmek resmen çocuk oyuncağı. Ne var ki, oyun bunları karşılaşacak biçimde donatılmamış.

Anlatıyorum

Ben Just Cause adındaki bu seriyi JC2 ile sevdim. O oyunu o kadar çok oynadım, başında o kadar fazla zaman geçirdim ki JC3'ün çıkışını duydugumda resmen kafayı yedim. JC3 ise beklenilerimi bir şekilde karşılamadı, ben de umudu JC4'te aradım. Ve... Şimdi, normal şartlar altında JC4'ün iyi bir oyun olmaması için hiçbir neden yok. Fena sayılmayacak bir senaryo, hortumuydu, buz-kum fırtınasıydı derken yeni bir oyun teması, devasa harita, bol silah, bol araç, paraşüt-wingsuit ile gelen müthiş bir özgürlük hissiyatı... Gerçekten olması gereken her şey varmış gibi duruyor ama Avalanche Studios, bir konuya atlamp ve o da oyun dünyasını doldurmak.

Son çıkan Assassin's Creed oyununu ele alalım. Oynayanlar bilir, hangi noktada durursanız durun, üstteki yön kısmı mutlaka bir soru işaretini, bir aktiviteyi işaret eder. Ve o noktalara gittiğinizde de büyük ihtimalle yapacak bir şey bulursunuz; hele ki kocaman bir Fort çıkmışa karşınıza, en az yarım saat oradasınız demektir.

JC4 ise muhteşem bir hataya imza atıp, eski oyunların "düşman üssü" mantığını yok etmiş. Hatırlarsanız bir kasabaya ulaştığınızda diktator komutasında olduğunu görür ve oradaki kırmızı renkli yapıları yok edip hem aksiyonun dibine vurur, hem de işe yarar bir şeyler yaptığınızı hissederdiniz. JC4 ise kırmızılı endüstriyel yapıları korumuş ama bunları artık kasabaların ortasına koyma adetinden vazgeçmiş. Yeni oyunda etrafta dolanırken, başı boş iki tane kırmızı yakıt deposu veya jeneratör bile görebiliyorsunuz. Ya da gerçekten bir Black Hand üssü olduğunu anladığınız bir yerde tonla bu tip yapılarla karşılaşıyorsunuz. Bunları yok etmek, daha önce de bahsettiğim gibi kaos barımıza puan olarak yazılıyor. İşin patlak kısmıyla bu yapıların sayısının bayağı az olması. Bir yerde, bir görevi yaptıktan sonra haritada





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Kontrollere alışmak ve bize verilen ileri seviye görevi yapmak bayağı zorluyor. Hali hazırda bir hafta önce JC3'ü bitirdiyseniz bu ilk saat daha eğlenceli geçebilir.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Her şeye alışığınız bu ilk haftada oyundaki görevlere kendinizi verebilirseniz ne ala ama diğer türlü oyunun boş dünyası siz kucaklayacaktır.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Maalesef oyunda durabilmek ve devam etmek çok zor olduğundan ilk ayınızda bu oyunu bir kenara atmış olacaksınız. Bitirmeyi hedeflediyiniz de yine oyunla işiniz bitmiş demektir.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Dağ, tepe paraşütle veya Wingsuit'le bir yerlere varmaya çalışıyoruz.

%30 Bir şeyleri birbirine bağlayıp ne olacak diye bakıyoruz.

%20 Ateş ediyoruz.



ARTI

- + Yeni bölge tipleri ve hava koşulları güzel olmuş.
- + Oyun mekanikleri gayet iyi.

EKSİ

- Yapacak pek bir şey yok.
- Görsellik çağın gerisinde.
- Kanca fonksiyonlarını kullanmak için pek ortam bulunmuyor.

SON KARAR

İyi olmasını gönülden dilediğimiz ama yapımcıların bunu engellemek için tonla takla attığı, garip bir tecrübe JC4. Şu anki fiyatından kesinlikle satın almanızı tavsiye etmem; belki ileride sağlam indirimler olursa ve boş vaktiniz çoksa bir alıp bakarsınız.

64



dolanıp bir şeyler keşfetmek neredeyse imkansız. İstiyorsunuz ki görev arasında kısa bir iş yapayım, özgürce bir yerleri patlatıp özgürlüşüremim, puan kazanıyorum ama yok, olamıyor.

Yapımcılar bu eksiki örtmek için üç farklı isyancı liderin görevlerini yapacağımız, geniş bir görev oğrı düşlemeş ama bu da işlememiş. Bu arkadaşlardan bir tanesi bizi Tomb Raider misali hazine avcılığına yolluyor, bir diğeri bir ton ufak Ustalık görevini yapmamızı istiyor, diğeri daha çok aksiyon odaklı işler yapmamızı istiyor. Özellikle "Stunt Challenge" olarak geçen ustalık işleri haritanın dört bir yanında diyebiliriz ama bunların çoğu o kadar fasa fiso ki, canınız yapmak bile istemiyor. Örneğin yolun tam ortasında bir daire duruyor ve diyor ki "Bu dairenin içinden 130 KM hız ile geç". Yoldan hızlıca bir araba çevirip şöyle 500 metre ilerden gaza basıp geliyor ve bu daireden geçtiyorsunuz, görev bitiyor. Neresi ustalık, neresi stunt, siz bana söyleyin... Wingsuit görevleri yine biraz daha iyi ama çoğu ustalık görevi doğru aracı bulup o çizgiden geçmekten öte değil. Dediğim gibi, yapımcılar boşluğa hissini bu şekilde çözüleceklerini düşünmüştü fakat yanlışmış. Bu görev noktalarına gitmediğiniz sürece oyun alanı o kadar boş ki... Rastgele event'ler zaten yok, bari sıradan başka işler yapalım diyorsunuz, o da yok. Bir kasabaya rastlıyorsunuz. Ufak, sevimli bir Güney Amerika kasabası imajını gerçekten iyi vermişler. İçerisinde şöyle bir dolaşıyor ve paraşütüñüzü açıp ufak doğru yol alıyzsunuz çünkü bu yerleşkelerde yapacak hiçbir şey yok! Oyunun bu boşluğu inanılmaz can sıkıcı bir boyutta, anlatarak daha fazla canınızı sıkımayım.

Hep mi kötü?

Elbette oyun belirli bir ölçüde de kaliteli. Mesela farklı hava koşullarından bahsettik. Bunları ilk defa gördüğünüzde şöyle bir

yerinize oturuyorısınız çünkü gerçekten etkileyici bir görsellik var. Haritanın belirli yerlerinde, birer MMO boss'u gibi dolanan bu hava koşulları zaman zaman görevlerinizin içine de karışıyor ve normalde yavan gelebilecek bir görev, eğlenceli anlara da mahal veriyor. Fakat oyundaki boşluğa hissiyat yüzünden, devasa bir hortum bir düşman üssüne veya bir kasabaya uğrasa bile yarattığı yıkım pek az oluyor. Her şey hasar almaz, yere civili gibi bir imaj oluyor ve bu da yıkıcı gibi gözüken hava şartlarının aslında pek de güçlü olmadığı hissiyatını veriyor. (İyi bir şey anlatabileceğim derken gene kötü kısmına dejindim!)

Bir başka güzel taraf daha var oyunda; eğer yoğun bir yıkım sağlayabilirseniz devasa patlamaların hoş bir tatmini var. Bazen dev bir üsse denk geliyor ve burada sağlam bir kaosa imza atabiliyorsunuz; hele ki elinizde bir tank veya güçlü bir saldırıcı helikopteri varsa...

Kötüye geri dönüyorum; oyunun görselliği PS4'te biraz yerlerde. Oyunun başları o kadar kötü grafiklerle sizi karşılıyor ki ancak açık dünyada serbest kalıp farklı bölgeleri görünce biraz rahatlıyorsunuz. Yine de bir ACOD nerede, RDR2 nerede; JC4 nerede... Açıkçası JC4 tahammül edilmesi güç bir oyun. Bir yandan sevmek istiyorsunuz, bir yandan da oynarken sıkılıyorsunuz ve oyun da zaten sizi tatmin etmemek için elinden geleni yapıyor. Benim en çok üzüldüğüm kısım bu kadar iyi bir oynanış mekanığının heba edilmiş olması. Hazır dört oyundur aynı Güney Amerika esintili ortamlarda bulunduğu için oyunun atmosferini de benimsemiştim, şurada bize iyi bir oyun alanı sunmak bu kadar mı zordu Avalanche? (Ya da Square Enix; kimi suçlayacağımı bilemedim.)

Bu oyun yedi sene önce kadar çıksayıdı belki severdi ama büyük rakiplerle karşı karşıyayken tercih edilmesi pek mümkün değil.

◆ Tuna Şentuna

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Egosoft **Dağıtım** Egosoft **Tür** **4X Platform** PC Web egosoft.com/games/x4/info_en.php

X4: Foundations

Geçen yine uzayda imparatorluk kuruyorum...

Video oyunları tarihinde görülen en etkileyici oyunlardan biriyle karşı karşıyayız. Ne yazık ki, kendini anlatmakta ve oyunlarını parlatıp vitrine koyabilmekte çok başarılı olamayan bir yapımcının, 20 yıldır devam eden etkileyici oyun serisi X'in yeni oyunundan bahsediyorum.

Alman oyun yapıcısı Egosoft'un yarattığı uzay simülasyonu X serisinin, geçen yıl sürpriz şekilde duyurulan ve bugüne kadar da merakla beklenen yeni oyunu X4: Foundations nihayet piyasaya çıktı.

Yillardır, Türkiye'den fazla oyuncusu olmadığı fark ettiğim X serisi, her ne kadar "uzay gemisi simülasyonu" olarak tanınsa da aslında gelişmiş yapay zekası ve 20 senedir varlığını sürdürden oyun evreni ile karşımıza çıkan güçlü bir "imparatorluk kurma" mekanizmasına sahip. Ve Egosoft, 20 senedir edindiği deneyim sayesinde karşımıza çok iddialı bir oyunla gelmiş.

Peki X4: Foundations nasıl bir oyun, geçmişinde neler var, neden bu kadar etkileyici, onu oynamaya başladığınızda oyunun içine nasıl çekileceksiniz? Bilmeyenler için X serisinin tarihi ile başlayalım.

20 yıl önce başlayan öykü

İlk defa, yaklaşık 20 sene önce, 1999 yazında karşımıza çıkan "X: Beyond the Frontier" isimli oyunla hayat bulan X serisi, temelde uzay gemisi simülasyonu gibi görünse de detaylı ticaret, üretim ve politik mekanizması ile aslında bir imparatorluk kurma oyunuydu. 1999'un şartlarına göre çok etkileyici olan grafik kalitesi, yapay zeka yetenekleri ile oyuncular, sadece bindikleri uzay gemisini değil, sahip oldukları dev filoları da yönetebildiklerini, uzay gemilerine pilotlar atayıp, farklı silahlar ve donanımlarla dev filolar yaratıp, uzayda savaş ve ticaret yapabildiklerini fark ettiler.

İlk oyunun büyük beğeni almasının ardından, Egosoft ikinci oyunda X serisini daha da geliştirdi. Oyuna güçlü bir senaryo eklemekle kalmadı, oyuncuya uzay istasyonlarından, savaş ve ticaret filolarından, fabrikalardan oluşan dev bir imparatorluk kurma hissini daha da güçlü biçimde yaşattı. Egosoft hızını alamamıştı, oyunu çok daha geliştirdip 2005 yılında X3'ü piyasaya sürdü. Artık daha güçlü grafiklerle, daha canlı ve büyük bir evrende, çok daha fazla seçenek





oyuncuları bekliyordu. Yapay zekasıyla da dikkat çeken X3 o kadar beğenildi ki, farklı senaryoları öykülerini içeren genişleme paketleriyle bu oyun X serisinin takipçilerini 8 sene boyunca mest etti. Sonraki oyun X Rebirth'ün duyurusu yapılmış, oyun piyasaya çıkmaya hazırlanırken, X3 hala büyük bir beğeni ile satın alınıyordu.

X: Rebirth fiyaskosu

X3'ün büyük başarısı ve aldığı övgüler, Egosoft'u daha da heyecanlandırdı ve X serisinin hayranlarını, oyuncularını rahatsız edecek riskli bir adım atarak, 2010'lu yılların başında video oyun dünyasında çok popüler olan "konsol cihazlarına" da

girmeye karar verdiler. Ve karşımıza X: Rebirth çıktı.

İsminden de anlayacağımız gibi X serisinin "yeniden doğuşunu" ifade eden "Rebirth", X serisi oyuncularını çok rahatsız etti, çünkü serinin çok kilit yetenekleri artık kısıtlanmış, oyuncular kendilerine verilen tek bir geminin dışında oyundaki diğer hiçbir gemiyi kullanamaz halde, garip bir oyunun içine hapsedilmişlerdi. Evet, grafikler modernleşmiş, efektler oyunu daha etkileyici bir görünüme kavuşturmuştu ama oyuncunun filosundaki diğer gemilerin pilot koltuğuna oturabilme yeteneğinin elinden alınması ve 10 yıldır alışılan X evrenine "uzay otoyolu" gibi garip kavramların eklenmesi, X seri-

sinin sulandırılarak, konsol oyuncularına pazarlanmaya çalışılması gibi algılandı ve yapımcı ağır eleştiriler aldı. Kaldı ki, küçük bir ekleme bu dev oyunu hem konsola hem PC'ye adapte edilmeye çalışmışlardı ve haliyle oyun çıktıığıandan itibaren sorunları nedeniyle büyük tepki topladı. Oyun o kadar sorunluydu ki, oyunu yamalarla ve hatta mod'lara toparlayıp oynanabilir hale sokmak yıllar aldı. Öyle ki, X evrenini çıktıığı günden beri beğenile takip eden ben de X Rebirth'ü hakkıyla oynayabilmek için dört sene beklediğimi biliyorum. En son 2017'de, oyunun bütün potansiyelini kullanarak, akıcı ve keyifli bir şekilde oynamayı başarmışım. İtiraf edeyim, onca kısıtlamalarına rağmen X: Rebirth hala çok geniş, çok derin ve çok detaylı bir oyundu. Yine olsa, yine oynarırmı.

Fakat Egosoft, kendi içinde güzel, başarılı, sürükleยici bir oyun olsa da X Rebirth ile X serisine ne kadar ağır bir hasar verdigini fark etmiş olacak ki, oyuncuların eleştirdiği noktaları dikkate alarak geliştirdiği yeni X4 ile şimdi herkesin kalbini kazanacak gibi görünüyor.

Simülasyon mu strateji mi?

Fark ettiğiniz üzere, 20 senedir bir oyun serisine adanmış kariyerleri ile yapımcı aslında bütün enerjisini ve odağını verdiği çok gelişmiş, çok etkileyici bir "uzay imparatorluğu simülasyonu" sunuyor.



İSTASYON KURMAK TEKNİK VE PAHALI BİR İŞ

Siz de yeni yeni uzay istasyonları kurarak ticari faaliyetlerinizi geliştirebilirsiniz ama bu kolay bir iş değil. Öncelikle uzayda "arsa" satın almak zorundasınız. Plot adı verilen bu uzay arsaları aslında eni boyu ve yüksekliği belirtilmiş bir dörtgen prizmanın oluşuyor. Daha sonra bu satın aldığınız "hacim" içine, istasyonuzu kurmaya başlıyorsunuz. İlleride istasyonuz çok büyür de satın aldığınız hacmin dışına taşacak olursa, satın aldığınız hacmi

büyütmek için yine para ödüyorsunuz. Parayı kime mi ödüyorsunuz? İstasyonu kurduğunuz sektörü hangi imparatorluk yönetiyorsa ona... Bu mekanizma aslında, gelecekte insanoğlunun uzaydaki inşaatlarının temelini de oluşturabilecek çok zekice bir çözüm. Yani güneş sisteminde bir istasyon, bir uzay oteli, asteroid madenciliği yapacak bir üs

kurmak istiyorsanız, önce güneş sistemini kontrol eden resmi yapıdan, uzaya bir hacim satın alacaksınız ve yarınızı oraya inşa edeceksiniz. Tabii oyunda bu hacimler sabit duruyor ama güneş sistemindeki gerçek inşaatlar, sürekli dönen, gezegenler ve güneş etrafında hareket eden yapılar olacak. Dolayısıyla, insanoğlunun uzaya arsalar satmadan önce güneş etrafında dönen uzayı da adreslendirmesi gerekecek.



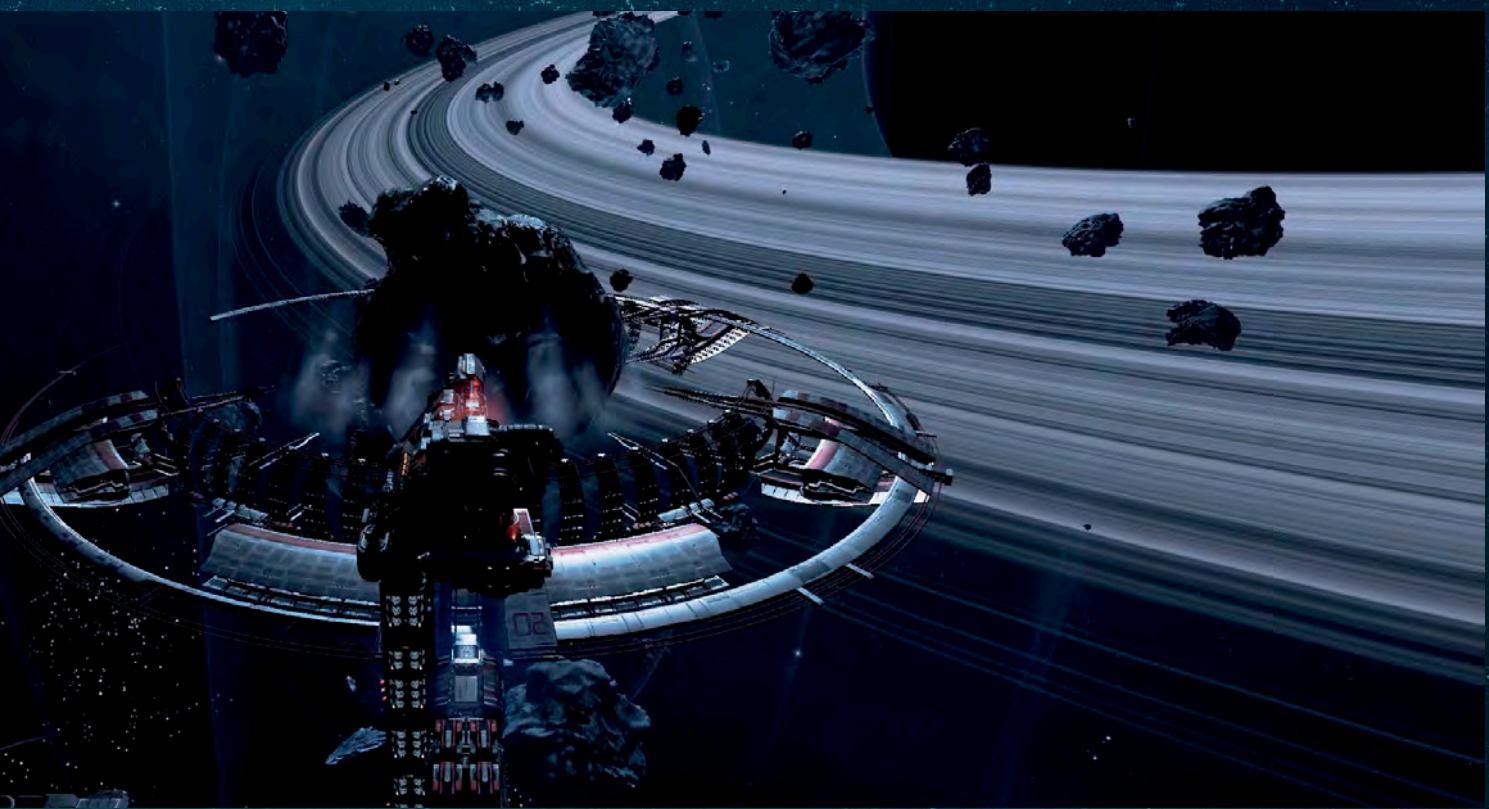
Yani oyunda bir tür "4X strateji" mantığı çalışıyor. Ama bunu simülasyon görüntüsü altında yapıyor. İşte X4 için yapabileceğimiz en kısa tanımlama bu: Uzay imparatorluğu kurma simülasyonu.

X4: Foundations sayesinde yapımcı, Rebirth ile yaptığı hataları telafi etmeye çalışmış demiştim. Artık, gördüğünüz ve ele geçirdiğiniz ya da satın aldığınız veya kendi uzay istasyonlarınızda ürettiğiniz her gemiyi kullanabilecek, farklı silahlar ve donanımlar ile güçlendirebilecek, evrenin farklı köşelerindeki imparatorluklar ve organizasyonlar ile ticaret veya savaş yapabilecek, dev filolar kurup uzay sektörlerini istila edebilecek, X evreninin bilinmeyen köşelerini keşfe başlayabileceksiniz.

Açıkçası, X4'ü incelemek çok zor bir iş çünkü, başta da söylediğim gibi, yapımcı Egosoft, oyunlarını anlatabilmekte çok yetersiz bir firma. Ne yazık ki, X4 ile neler yapabileceğimizi şu anda kimse tam olarak bilmiyor.

Zira yapımcı bu konuda yuvarlak açıklamalar ve tanıtımalar dışında fazla bir bilgi vermiyor. Örneğin, Xenon denilen bir robot ırkı var ve bu ırkı, insanoğlu dünya dışında gezegenleri yaşıyan bir hale getirsinler diye yaratıp evrene salmış. Ancak zamanla bu robotlar çok gelişip, farklı bir mantık geliştirip insanlara ve diğer tüm uzay imparatorluklarına saldıran başka bir gürültü haline gelmiş. Şimdi, geçmiş oyunlarda Xenon gemilerini ele geçirip, bu gemileri filolarımıza dahil edebiliyorduk. Dev Xenon destroyerleri, savaş filolarında çok etkileyici bir görüntü oluşturabiliyordu. Mesela, X4 ile bunu yeniden yapıp yapamayacağımız henüz belli değil. Ya da ben daha yapabiliyi görmedim. Egosoft da konu hakkında

evet, ya da hayır demiyor. Tüm oyuncular, oyunun sınırlarını, oyunun yeteneklerini oynaya oynaya öğreniyorlar. Misal, oyun piyasaya ilk çıktığında, oyun evrenini oluşturan ve haritada altigen şekillerle gösterilen sektörlerin çok küçük olduğu ve X evrenine yakışmadığı gibi eleştiriler yapılyordu. Ancak sonra fark ettik ki, bu altigen biçiminde sınırlanmış sektörlerin "sınırları" aslında yok. Yani oyun sadece haritalandırılmış bölgelerin sınırlarını belirtirken, bu daha önceden haritalandırılmış sınırların ötesine geçerek dev bir bilinmezi dolasmaya başlayan bazı oyuncuların sürpriz şekilde terk edilmiş gemiler, istasyonlar, maden sahaları, korsan kaleleri buldukları duyumları gelmeye başladı.



Yani yapımcı, oyuncularına, "o sınırları çok önemsemeyin, sınırların arkasında sizi sürprizler bekliyor," demekten bile çekinmiş durumda. Artık bunu "oyunu anlatma" konusundaki başarısızlıktan mı, yoksa sürprizi bozmamak gibi ilginç bir manşıkla mı yapıyorlar, çözemedim. Hiç olmazsa bize oralarda sürprizler olduğunu söyleseler, video oyunlarının bir bakışla harcadığı ve oyuncuların hemen başka bir oyuna yönelik acımasız video oyun dünyasında bu kadar başarılı bir oyunun anlaşılmama şansını yükseltirlerdi. Neyse...

Nasıl bir oyun?

X4: Foundations çok başarılı bir oyun demişti. Oyuna üç farklı senaryodan birini seçerek başlıyorsunuz ve bu senaryolar oyundaki kariyerinize etki ediyor. Bir savaş pilotu, bir kaşif veya bir tüccar olmak gibi seçenekleriniz var ama bunlar sizi kısıtlıyor. Dilerseniz savaşçı olarak başladığınız oyuna bir kaşif olarak devam edebilir ya da tamamen ticarete odaklanabilirsiniz. Ama sonuçta, bir imparatorluk kurmaya çalışıyorsunuz ve nihayetinde kendi dev şirketinizin patronu ve sonra da imparatorluğunuñ lideri olacaksınız. Oyunun ana senaryosunu takip ederken, seçtiğiniz senaryo size sadece sevdığınız oyun türüne daha hızlı bir erişim sağlıyor.

Oyunda farklı imparatorlukların farklı tasarımlar sahip uzay gemileriyle karşılaşacaksınız. Her boyuttaki bu gemilerin görevleri yetenekleri ve kapasiteleri de farklı. Oyun

tarziniza, stratejinize göre, bu gemilerden farklı filolar kuracaksınız. Kendi araştırmalarınız ve keşiflerinizle de gemilerinize, farklı modifikasyonlar yapabileceksiniz. Egosoft, X4 ile oyunlarında büyük önem verdiği yapay zekanın zirveye çıkışmasına özen göstermiş. Diğer X oyunlarında olduğu gibi, çevrenizde kendi kendine yaşayan, ticaret yapan, savaşan bir evren bulacaksınız. Siz, olduğunuz yerde durup bir sektördeki tüm trafiği, kendi kendine akan hayatı, çatışmaları, devriye gezen askeri gemilerin korsanlarla savaşını, sektördeki korsanların ticaret gemilerini tehdit etmelerini, ağız dalaşlarını, "o kargoyu hemen teslim et, yoksa canını alırız," tehdidine ticaret gemisi kaptanının verdiği, "sıkıysa gel al," cevabı gibi restleşmeleri seyredebilirsiniz. Siz olsanız da olmasanız da oyun akıyor, devam ediyor ve oyun evreni gelişiyor. Bu, atmosfer içinde siz görevler alırsınız, görevlerin peşinde koşuyorsunuz, görevleri bitirdikçe hem para hem saygınlık kazanıyorsunuz ve bir fraksiyondan yeteneğinize saygı görmeye başladığınızda, artık onlarla daha gelişmiş ilişkiler kurabiliyorsunuz. Gelişmiş silahlarını satın alabiliyorsunuz, ticarette avantajlar kazanıyorsunuz, düşmanlarınıza karşı savunma ortaklığını elde ediyorsunuz vs.

Uzun bir yolculuk...

Elbette oyunda sadece görev yapmaktan ibaret değil. Para kazandıkça kendi istasyonlarınızı kuruyorsunuz. Bu da sizi imparator-

KORSANCIKLARA BİR ŞANS DAHA VERİN

Uzayda peşinize düşecek korsanların gemilerini ellerinden alabileceğinizi biliyor musunuz? Onlarla savaşırken, gemilerini patlatmadan önce, yani hasar seviyesi artık son aşamadayken, atesi kesin ve korsan pilotla bağlantı kurup, teslim olmasını isteyin. İlk birkaç denemeye olumsuz cevap verebilir, israrı olsun... Pes etmeyin... Sonunda teslim olmayı kabul edecek ve gemisini size teslim edip, gidecek. Hasar almış gemiyi tamir edin ve filonuzu katın. Hem böylece, ölümden dönen korsan kardeşiniz de belki tövbe eder, namusu bir hayatı seçip, bir ticaret gemisinde iş bulur kendine. İnsanları bu kadar kolay harcamayalım.

luk olma yolculuca ilerletiyor. Bu istasyonlar size üretim yapma imkanı sağlıyor. Böylece ticaret geliriniz büyüyor. Diğer fraksiyonlarla ilişkileriniz gelişiyor. Para kazandıkça, güç kazanıyorsunuz, ticaret, madencilik ve savaş filolarınız büyüyor.

Tüm bu anlattıklarım basit birkaç paragraf gibi okunabilir ama bunları oyunun içinde yapmak, çok detaylı bir planlama ve strateji gerektiriyor. Öyle ki, oyunu tam anlamıyla anlamak ve oyuna başladığınızı hissedebilmek için yaklaşık 100 saatlik bir oyun süresi gerekiyor. Bu 100 saat içinde, ancak gerekli ilişkileri kurabiliyorsunuz, oyunun



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H

Nvidia GeForce GTX 1080

16GB DDR4 RAM

Açık uzayda: 84 fps
İstasyonlarda: 55 fps

1080p / Ultra / FSAA High / VSync Off

Egosoft oyunu duyurduğu ve ilk videosunu izlediğimiz günden beri "lütfen" diyoruz, "lütfen bu da bir optimizasyon faciasına dönüşmesin". Eh, korktuğumuz az da olsa başımıza geldi denilebilir zira yukarıdaki gibi iki çok farklı FPS değeri paylaşmak zorunda kalyorsak o yapının ciddi sıkıntıları vardır. Test bilgisayarımız Ultra ayarlarında bile oyunun üstesinden rahatlıkla gelse de oyunda ciddi FPS düşüsleri söz konusu ve istasyonlarda performans ciddi anlamda sekreteye uğruyor. Egosoft'un minik ekibiyle tüm sorunları aşması zaman alacak. Eğer zayıf bir sistemiz varsa oyundan beklenilerinizi buna göre düzenlemenizi öneririz.



tam değil ama ticaret yapmaya yeterli bir haritasını çıkarabiliyorsunuz, gerekli kilit ticari merkezleri uydularınızla donatıp buralardan online canlı ticari veriler çekmeye başlıyorsunuz. Savaşmayı ve hayatı kalmayı öğreniyorsunuz. Dikkat edin, 100 saat başka oyunlar için, bitiş zamanıdır. Tek kişilik bir oyunu 100 saat oynamışsanız, o oyun muhtemelen bitmeye yakındır. Hatta 15-20 saatte sıkılıp bırakığınız, ya da bitirdiniz tek kişilik oyun sayısı da çoktur. Ama iş X4'e gelince, 100 saat sınırı, ancak yeni başladığınızı anlatıyor. Dolayısıyla, X serisinin tüm diğer oyunları gibi X4 de "yuva yıkan", okul bıraktıran, derslerden ikmale kaldırılan, hayat süren oyunculardan biri olmuş diyebiliriz, ki bu önu daha da cazip hale getiriyor.

Yeri gelmişken de konusunu açalım. Bu tür oyunları oynamaya başlamadan önce, hayatınıza dair çok önemli planlamaları yapmanızı tavsiye ederim, zira bu tür çok zaman isteyen, çok detaylı, çok zengin içerikli, çok sürükleyici oyullara dalıp da çıkamadığınızı fark ettinizde, eğitiminizi, işinizi, kariyerinizi, ilişkinizi, eğer yaşıınız yetiyorsa evliliğinizi bile olumsuz etkileyebilirsiniz. Bu konuda oyuncuları yillardır, LEVEL'daki köşenden sık sık uyarıdığını hatırlıyor olmalısınız. Video oyunları, hayatınızı olumsuz etkileyebilecek bir "bağımlılık" değil, güzel bir yaşam sürmenize katkı sağlayacak bir "eğlence" olmalıdır. İşte X4'ü de bu bilinçle oynamanızı tavsiye ediyorum. Kendinize küçük zaman aralıkları ayırin ve bu boş vakitlerde, oyununuzu oynayın, eğlenin, uzayı fethedin, Xenon'lar ile





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Uzay gemisi kullanmayı öğreneceksiniz. Panik yapmayın zor bir iş değil. Ama dilerseniz, uzaydaki fizik kurallarına uygun daha gerçekçi bir uçuş moduna da geçebilirsiniz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Çılgınca etrafi keşfetmeye başlayacaksınız. Gördüğünüz her dev geminin etrafında dolanıp uzay gemilerini, uzay istasyonlarını keşfetmekten keyif alacaksınız.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Karargah olarak kurduğunuz ilk istasyonun güvenliği içinde oturmuş, haritadan filolarınızı yönetecek, kaptanlarınızla iletişim kuracak, satın alma ve madencilik emirleri vereceksiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Sağa sola koşturup görev yapıyoruz.

%40 Filomuzu ve istasyonumuza geliştiriyoruz.

%10 Kalabalık düşmanlardan kaçıp, saklanıyoruz.



ARTI

+ Çok geniş bir oyun evreni, sizin dışınızda yaşıyor, nefes alıyor, hayatına devam ediyor.

+ Oyunun güclü grafikleri, uzayın gizemli ve etkileyici atmosferini güzel yansıtıyor, sizi içine çekiyor.

+ Gemilerinizi modifiye edebiliyor olmanız, ihtiyaçlarınıza uygun filolar yaratmanızı kolaylaştırıyor.

+ Yapay zeka kontrolündeki pilotlarınız, pek çok görevi başarıyla gerçekleştiriyor.

EKSİ

- Oyunda buglar var, ama hızla yamalanıyor, temizleniyor.

- Yapay zekâ pilotların kendini geliştirmesi için gerekli eğitimler henüz oyuna eklenmemiş
 - Optimizasyon kötü

SON KARAR

X4: Foundations, X serisinin en etkileyici oyunlarından biri olacak gibi görünüyor. X3 ile büyük beğeni toplayan yapımcı, sonraki ara oyunda yaptığı hatalardan dersini çıkarmış. Önümüzdeki en az beş sene boyunca X4'ü bilgisayardan kaldırmayacağımız gibi görünüyor.



çarpışın, korsanlarla savaşın, sonra yeni den derslerinize, işinize, hayatınıza dönün. Oyun PC'de kalsın... Döndüğünüz zaman yine kaldığınız yerden devam edersiniz.

Teknik tarafı bildigimiz gibi...

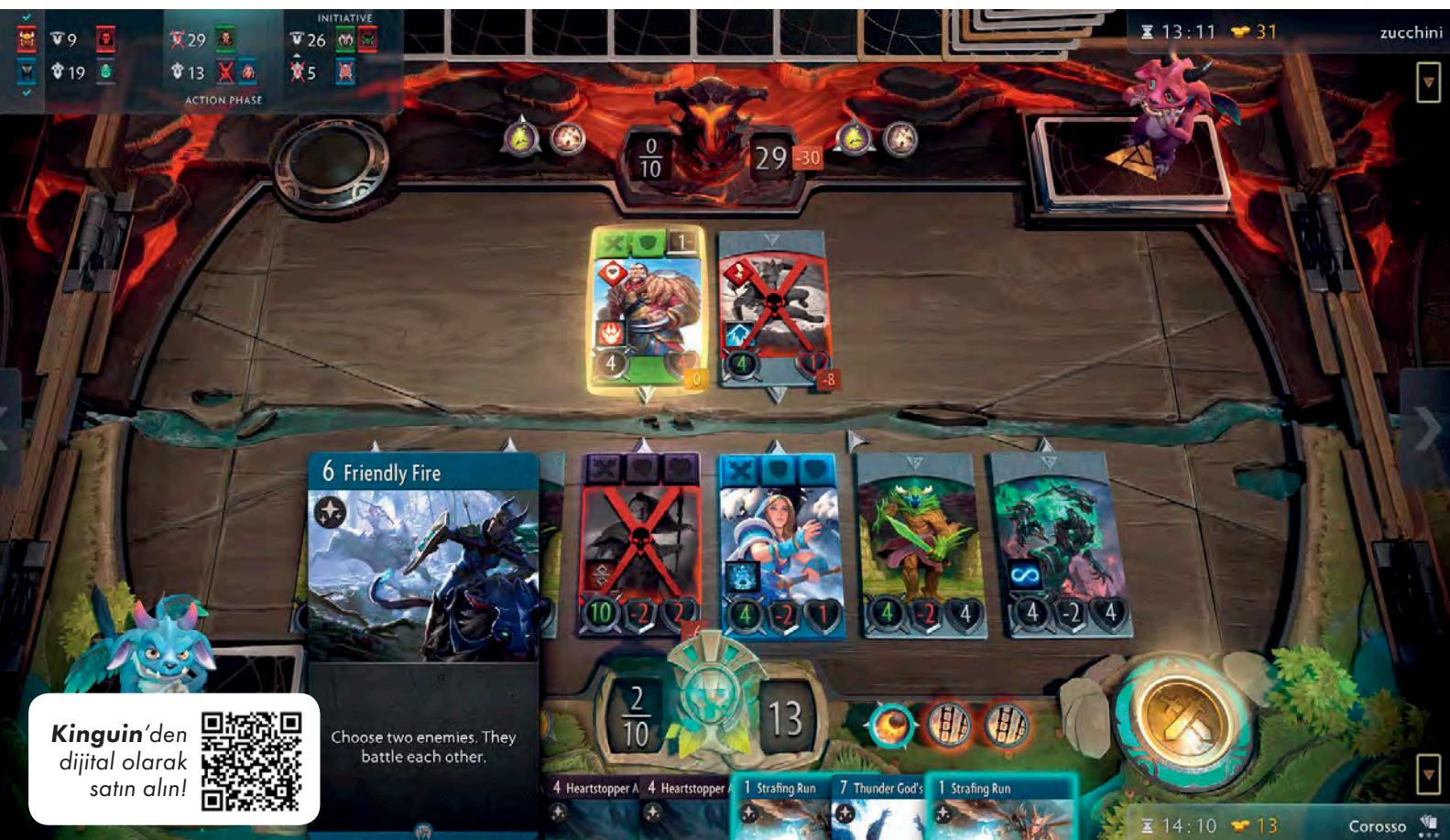
X4, ne yazık ki, "biraz bug"lı bir oyun. Peki bu bizi şarşıyor mu? Hayır. Egosoft, bunu her yeni X serisi oyununda yapıyor. Bu Egosoft'un bir tür kopya koruması ve erken erişim fonlaması mantığından kaynaklanıyor. Ancak oyuncuları kesinlikle bugli bırakmıyor ve bütün enerjisiyle, kalbiyle, ruhuyla kendilerini geliştirdikleri oyuna adayıp, oyunu mükemmel hale getirmeden bırakmıyorlar. Geçen 20 senede bunu defalarca gördük. X4 ile de aynı adımları yaşayacağız gibi görünüyor. O yüzden oyunu aldığınızda, minik buglarla karşılaşınca, sok olmayın. Egosoft, bu sefer ilk bir ayda bir hayli bugi temizleyip oyunu cıllaladı ve hala da yeni geliştirmeler ve sürprizler yayınılayacağını anlatıyor. Bunalıdan biri de başka oyuncuların evrenine uzay gemileri gönderme yeteneği olacak ki, şu anda bu özellik, beta testi aşamasında. Şimdilik gidip başka bir oyuncu ile savaşmıyorsunuz ama gemileriniz, yapay

zekali pilotlarınız o evrenden bazı "hediye"ler" getirerek ilginçlıklar yapıyor diyelim... Yine de bu özellik, X oyun serisindeki ilk "online oyun deneyimi" olarak hepimize sürpriz oldu.

Dediğim gibi, X serisine yabancısınız bile çekinmeyin, oyun ilk defa X serisi görenlere de hitap edecek kadar başarılı. Aynı No Man's Sky'da olduğu gibi, zaman içinde eklentiler ve yamalarla çok gelişeceği de belli. Hatırlarsınız, No Man's Sky piyasaya çıktığında, hayal kırıklığı çok büyük olmuştu ancak biz çok ağır tepkiler almamıza rağmen oyuna yüksek puan vermiş ve oyunun aslında hatalarına rağmen başarılı bir oyun olduğunu, sadece zamana ihtiyacı olduğunu vurgulamıştık ki, bir sene sonra No Man's Sky'a gelen güncellemeler onu yılın en iyi oyuncularından birine çevirmiştir. X4'ü de bu baktır açısıyla değerlendirmenizi ve oynamanızı tavsiye ederim. X serisi, No Man's Sky kadar "popüler" bir isim haline gelmediği için, internette çok ağır tartışmalar görülmeyeceksiniz ama altın açık açık çizeyim, X4: Foundations, No Man's Sky'dan bile güzel, çok etkileyici, çok sürükleyici, çok zengin içerikli bir oyun olarak karşımıza çıktı.

◆ Cem Şancı





Yapım Valve Dağıtım Valve Tür Kart Oyunu Platform PC, Mac Web artifact.game

Artifact

Destenize kredi kartınızı eklemeyi unutmayın!

Oyun sektörü açısından ne kadar sert bir 2018'di değil mi? Blizzard bir yanaktan, Bethesda öbür yanaktan, sağlam sollu, kelebek gibi uçup arı gibi soktular biz oyuncuları. Hatta dayak vagonuna EA'ı de katmak istiyorum çünkü daha 2018'e girerken, kaderimiz 2017 Kasım ayındaki Star Wars Battlefront II fiyaskosyla çoktan çizilmiş gibiydi. Yeni bir yıla nasıl girersen öyle devam eder tatlı okuyucular ve bu Murphy Kanunları'nın 33. Madde 466/2 fikrasında aynen bu şekilde yazmaktadır (istenen Google'dan bakabilir). Yazının gidişinden Artifact hakkında pek hayırlı şeyler yazmayacağımı anlamak için örümcek hislerinin olmasına gerek yok. Ama sorun aslında Artifact'te değil Valve'de. Şimdi sevgili okuyucularım, lütfen etrafıma toplanıp "Oyun firmaları, oyuncuların isteklerini unutup -kar etmelerine rağmen- onları aptal yerine koyarak nasıl daha fazla söküştü?" adlı gizemli turumuzda size rehberlik ederek, bir ay önce kurulan Artifact harabelerinin gizemli yollarında sizi gezdirmeme izin verin.

Kart oyunu mu? Gönder gelsin!

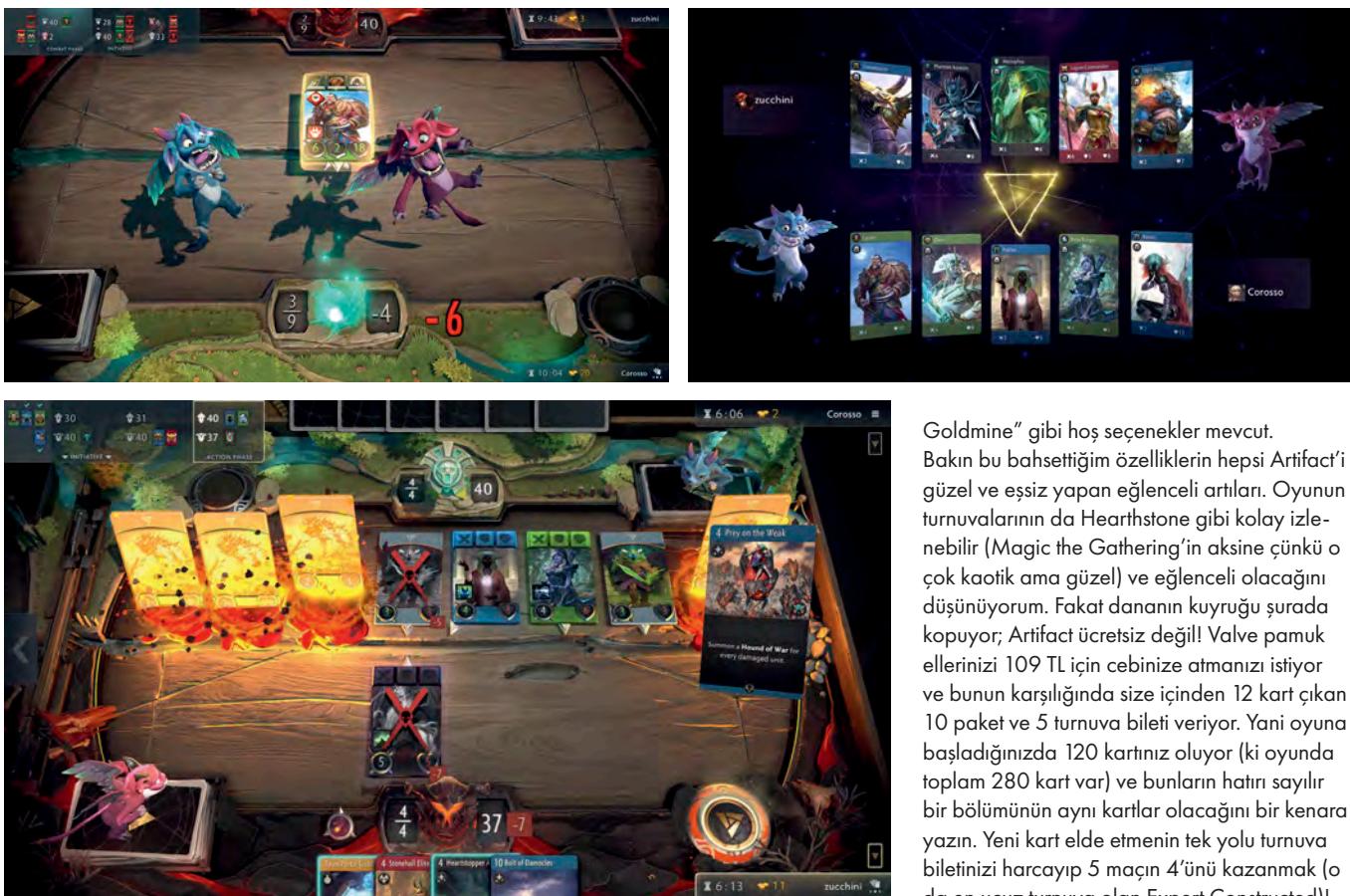
Artifact'e geçmeden evvel önce biraz içimi dökmem lazımdır çünkü oyunun çıkış hikâyesi

naçizane bir trajik analizi hak ediyor. Özellikle Steam'in dijital oyun dağıtıcılığı konusunda neredeyse tek olmasından sonra birçok kişinin (ki nedenini hiç anlamıyorum) taptığı Gabe, parayı bulunca biz oyuncuları tanımız oldu. Bizler heyecanla Half Life 3'ü beklerken (ki genelde böyle oyunlar üclemeye olur ama dağıtıci kendin olduğunda oyunu üclemeden de bırakabileyorsun çünkü dağıtıcı ile yapmanız gereken bir sözleşme yok) bir baktık ki her altı ayda bir Valve resmen bizimle HL3 konusunda sağa sola bilgi ya da veri sıkıştırarak dalga geçiyor. Şu konuda anlaşalım; HL3 çıkmayacak, çıkarsa da fiyasko olacak çünkü Valve geçen zaman içinde oyuna ve oyuncuya bakış açısını tamamen yitirdi. Velhasıl kendilerinin çok başarılı olacaklarını düşündükleri donanım parçaları üretme süreci kaçınılmaz olarak patladı. Valve de sonunda oyunculara önem veriyormuş gibi davranışın tekrardan oyunlara odaklanacaklarını açıkladı. Aslında bize önem falan verdikleri yok, işin Türkçesini söyleyeyim "Para kazanacağımızı düşündüğümüz projelerimiz patlayınca, güvenli limanımız olan oyuncularımızın sıcak göğsüne kafamızı dayamaya ve onları sajmaya karar verdik." Peki biz ne bekliyoruk?

Gönlümüzden bir HL3 geçiyordu tabii ki ama olmayacağıni bildiğimiz için en azından Left 4 Dead 3'e bile razıydık. Peki ne geldi? DotA tabanlı bir kart oyunu 'Artifact', hem de piyasa Blizzard'in Hearthstone'unun demir yumruğu altında ezilirken ve ortalık zilyon tane kart oyunu kaynarken. Magic the Gathering Arena gibi sağlam bir oyunun da aynı dönem çıkışından bahsetmiyorum bile. Bravo Valve, oyuncuların senden ne beklediğini kestiremediğin gibi oyun piyasasını da takip etmediğini anladık, işin acı kısmı bizleri sadece Steam'e kredi kartlarını fırlatan zombiler olarak gördüğünü kanıtlamış oldun. Şimdi izninizle Artifact'e geçiyorum benim bahtsız, Valve hayranı okuyucularım.

Ne kadar farklı?

Hakkını iyiyem, Artifact mekanikleri açısından kesinlikle kötü bir oyun değil, aksine benim bayağı hoşuma gittiğini itiraf etmemeliyim. Elbette Magic the Gathering'in babası sayılan Richard Garfield'in yapım sürecine el atmasının bunda büyük katkı olduğunu düşünüyorum. Artifact pratikte DotA mekanikleriyle süslenmiş bir kart oyunu. Oyunda bir değil, iki hiç değil, kartlarımızı dizebildiğimiz üç tane tahtamız var! İlk bakışta



bana "Bu ne lan?" tepkisi verdirtse de oynadıktan sonra çok eğlenceli olduğunu gördüm çünkü elimdeki kartları iyi şekilde üç ayrı tahtaya dizmem gerekiyordu. Üç tahta, DotA'daki üç koridor kuralına gönderme olduğu gibi aynı zamanda stratejik açıdan oyuna muazzam bir değer katıyor, oyuncuya da dikkatli oynaması için resmen uyarıyor. Karşı tarafın her biri 40 cana sahip iki kulesini yok ederseniz oyunu kazaniyorsunuz. Her kule yok olduktan sonra canı 80 olan 'Ancient' haline geliyor, Ancient'i kaybederseniz de doğrudan yenilmiş sayılıyorsunuz. Artifact'in DotA'dan aldığı ve diğer popüler kart oyunlarında olmayan başka bir özelliği ise oyunda mana haricinde kullanabileceğiniz başka bir kaynak olması o da: Altın. Oyuna doğrudan tahta başına üç manayla başlayıp mana havuzunuza her sırada otomatik olarak yeni bir mana ekleniyor ve yenileniyor. Öte yandan altın ise başka bir mevzu olduğundan creplerden 1 altın, her hero başına da 5 altın kazanıyorsunuz ve dükkândan eşyalar satın almak için harcayabiliyorsunuz. Eşyalar 'Weapon', 'Armor' ve 'Accessory' olmak üzere üçe ayrılıyor ve bunları kahramanların üzerine takarak onları güçlendiriliyorsunuz. Artifact'ı özgün kılan başka bir özellikse DotA'dan tanığınız kahramanların oyuna aktarılma şekli. Öncelikle destenizde en az 40 kart olmalı, maksimum kart sayısındaysa herhangi bir kısıtlama yok. Diğer taraftan şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki kart sayınız arttıkça oyundan temposunu kaybetmeye başlıyorsunuz. 40

kartınızın 5'i kahraman kartı olmalı. Destenizi kurarken seçeceğiniz ilk üç kahraman oyundan başlangıcında rastgele üç tahtaya inen ilk üç kahraman oluyor. Dördüncü kahraman ikinci turun hemen başında sizin istediğiniz bir tahtaya iniyor, beşinci ise üçüncü turun başında geliyor. Kahramanlarınız ölüse tamamen yok olmuyorlar, aynı DotA'da olduğu gibi biraz bekleyip (Artifact'te bu bir sır demek) savaş tahtasına geri geliyorlar. Kahramanlar öldürülürse üzerlerinde onları güçlendiren büyüler yok oluyor ama taktığınız eşyalar kaybolmuyor ki bu da size halen oyunu çevirmeye şansı veriyor. Tahtaya kart inebilmeyen ise farklı kuralları var. O tahtaya sadece koyduğunuz kahramanın renginde büyü yapabiliyor ya da yaratık inebiliyorsunuz! İki farklı renkte kahraman indiyseniz iki farklı renkte büyü ve yaratık sallayabiliyorsunuz. Eğer hiç kahramanınız yoksa az sayıdaki renksiz kartları inerek kulenizi korumaya çalışıyorsunuz.

Pamuk eller cebe!

Artifact'in sevdigim başka bir özelliği ise Hearthstone'da olmayan, Magic the Gathering'de 'Artifact' ya da 'Enchantment' dediğimiz, oyun alanına inildiğinde etkisi oyun boyunca süren kartlar. Mesela "Beyaz yaratıklara +1/+1 verir," gibi. Bu kartlar yok edilmedikleri sürece etkilerini sürdürürler ve stratejik açıdan oyuna harika bir tat katarlar. Artifact'te bunun ismi "Improvements". Bu kartlar yok edilmedikleri sürece oyunda kalıyorlar ve misal olarak her sıra başında size +3 altın veren "Iron Fog

"Goldmine" gibi hoş seçenekler mevcut. Bakın bu bahsettiğim özelliklerin hepsi Artifact'i güzel ve eşsiz yapan eğlenceli arıtları. Oyunun turnuvalarının da Hearthstone gibi kolay izlenebilir (Magic the Gathering'in aksine çünkü o çok kaotik ama güzel) ve eğlenceli olacağını düşünüyorum. Fakat dananın kuyruğu şurada kopuyor; Artifact ücretsiz değil! Valve pamuk ellerinizi 109 TL için cebinize atmanızı istiyor ve bunun karşılığında size içinden 12 kart çikan 10 paket ve 5 turnuva biletini veriyor. Yani oyuna başladığınızda 120 kartınız oluyor (ki oyunda toplam 280 kart var) ve bunların hatrı sayılır bir bölümünün aynı kartlar olacağını bir kenara yazın. Yeni kart elde etmenin tek yolu turnuva biletinizi harcayıp 5 maçın 4'ünü kazanmak (o da en ucuz turnuva olan Expert Constructed)! O zaman yeni kartlar için bir paket kazabiliyorsunuz. Harcadığınız bilet için 3 maç kazanmalısınız. "Social Play" ile kazandığınız ve biriktirerek paket alabileceğiniz altın, kristal -ya da ismini ne ivir zıvır koyuyorlarsa- gibi bir kaynak yok. Tek kaynak kredi kartınız... 10 paket mi almak istiyorsunuz? 101 TL ödeyin. Beş turnuva biletini mi almak istiyorsunuz? 26 TL'yi Gabe babaya verin. Oyunun inceliklerini öğrenmek için izlediğim bir oyuncu bütün kartlara sahip olmak için 300\$ harcadığını ve son paketlerinde Axe'e (oyunun en pahalı kartı ve bana ilk 10 paketimde çıktı, o esnada fiyatı 76 TL idi) sahip olduğunu söylemiş. Artifact kesinlikle kredi kartınızı içine çekmek isteyen, piyasada eş benzeri olmayan kocaman bir kara delik, Valve'nin açgözlüğünün heybetli bir abidesi. Oyuncu sayısınınしまdiden 80% oranında düşüğü göz önüne alınırsa Valve belki bir değişiklik yapacaktır diye umuyorum çünkü gerçekten eğlenceli bir yapım.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Maçlar uzun süre de kendine has özgün ve güzel kuralları olan başarılı bir kart oyunu. Eğer biraz para harcarsanız Steam'de iyi para kazanabileceğiniz harika bir kaynak

EKSI Kredi kartınızı kölesi haline getirmek istemesi

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Gunfire Games **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.darksiders.com

Darksiders III

Yedi günaha karşı, Mahşer'in Dört Atlısı'ndan sadece bir tanesi... Sizce kazanan kim olacak?

Bu oyunun alfa aşamasındaki oynanış videosu yayımlanmıştı ve onu izlediğimde resmen firmanın, oyunun, her şeyin batıp gideceğini düşünmüştüm. Daha sonra yeni bir video geldi ve baktım tüm o hamlik ve özensizlik gitmiş, içimde bir umut ışığı oluştu. Önceki Darksiders oyunları gayet eğlenceli ve tatmin ediciydi ve üçüncü oyun da o kervana katıldırdı. Sonra oyun elime düştü, açtım, oynadım ve... Anlatıyorum, gelin.

Günahyla, sevabıyla, buyurun size yedi günah

Önceki oyunları oynayanlar, dört atlidan Savaş'a ne olduğunu bilir. Kendisi yüce güçler tarafından, suç işlediği gereklisiyle hapse mahkum edilmiş durumda. Fury onun bu durumunu göz ardı ederek yüce divan tarafından görevlendiriliyor ve Yedi Günah'ın vücut bulmuş hallerini temizlemek için Dünya'ya yolculuk ediyor. (Bu arada Death kaybolmuş, Strife da bir görevde gitmiş. Eğer bu oyun istenilen başarıyı elde ederse, dördüncü oyunda Strife'ı kontrol ederiz.)

Elbette senaryo bu kadar siğ değil. Oyunda

ilerledikçe yan karakterler ve enteresan olaylarla hikaye örgüsü genişliyor. Zaten Darksiders'in yazarı ve karakter tasarımcısı Joe Madureira o kadar güzel bir iş çıkartmış ki, onun bıraktığı yerden devam etmek son derece kolay olmuş olmalı.

Gelelim bu oyunda ne yaptığımıza... Fury adında, elinde kamçıyla savaşan ve bir hayatı kirilgan bir karakteri kontrol ediyoruz. Zebanilerle dolu ortamlarda Yedi Günah'ı arayarak geçen bir oynanış söz konusu. Olay gerçekten böyle; ekranın yukarısında bir kurukafa amblemi oluyor ve bu bize, en yakındaki günahın nerede olduğunu gösteriyor. Elbette bu kurukafaya ulaşmak hiç de kolay değil; arada farklı on tane mekana uğramalı, bolca da yaratıkla uğraşmalısınız. Önceki oyunlarda bu yaratık ve düşman mevzusu biraz farklıydı. Daha çok eski GoW oyunlarını andırıyordu. Şimdiyse en basit yaratıklar bile zorlu birer rakip. Hele ki siz çevrelediklerinde konu heften zorlaşıyor ve ölüm kaçınılmaz olabiliyor. Fury'nin dövüş hareketi porföyü de geniş değil; tek tuşla, basit kombolar yapabiliyor. En

büyük silahıysa düşman saldırılardan tam zamanında kaçabilmesi. Bunu yaptığından rakibinize fena sayılımayacak bir hasar veriyor ve değerli sağlık puanınızdan hiçbir şey kaybetmiyorsunuz.

Fury öncelikli olarak Barbs of Scorn adındaki silahıyla savaşıyor. Bu uzun menzilli sayılabilecek kamçı, Wrath gücünü simgeleyen. Daha sonra Chains of Scorn adında, yakın dövüşte daha çok işe yaranan ve ateş gücünü kullanan bir silaha kavuşuyoruz. Bu silah aynı zamanda bize yükseklere ulaşma imkanı da tanıyor. (Ayrıca lavın ortasına düşük bile zarar görmüyoruz.) Oyunda biraz daha ilerleyince de Lance of Scorn'u alıyoruz. Yıldırım gücüyle birlikte gelen bu mızrak gayet iyi işliyor, oyundaki favori silahınız olabilir.

Her silaha bir tane rün takma olanağımız da bulunmakta. Bu rünler ortalıkta pek sık bulunmuyor ama bulduğunuzda veya Vulgrim'den satın aldiğinizde, mutlaka bir silahınıza takmayı ihmal etmeyin. (Özellikle saldırılarından sağlık kazanan rün gayet iyi işliyor.)



Seviye sistemi olmayan oyuna, oyun denmediği günlerde olduğumuzdan, Darksiders III de bir seviye sistemiyle birlikte geliyor. Düşmanlarınıza yenerek kazandığınız ruhları Vulgrim'e (Vulgrim'in zebaniden bozma bir pazarçı olduğunu anlamışsınızdır.) götürdüğunüzde, belirli bir miktara seviye atlayıp Health, Strength ve Arcane alanlarında güçlendirmeler yapabiliyoruz. İlk ikisinin ne olduğu belli, size üçüncüyü açıklayayım. Fury'nin savaşıkça kazandığı iki farklı özel gücü bulunuyor. Bunlardan bir tanesi Fury'nin form değiştiğip büyü gücüne sahip saldırular yaptığı güçlü savaşçı formu, diğeri de tek seferlik büyük bir büyü gücü saldırısı. İşte buradaki büyü gücüne Arcane deniliyor ve Arcane'ye puan yatırdıkça, bu tip saldırlarınızın daha fazla hasar veriyor.

Sevmek isterdim...

Şöyledir baktığımızda aslında Darksiders

III'ün fena bir oyun olmadığını fark ediyoruz. Görsellik ve karakter tasarımları özellikle gayet iyi. Seslendirmesi idi, efektiyi, bunlar da yerinde. Ne var ki artık oyun dünyasında bunların üzerine iyi bir oynanış koymadığınız sürece beş para etmiyorlar. (Oyunların ilk 3D'ye geçtiği dönemde iyi grafik gördüğü müzde her şeyi bir kenara bırakıyordu; şimdi öyle değil.)

Darksiders III'ün zorlandığı nokta, oynanış. Yapımcılar Just Cause 4'teki gibi bir hataya düşmemiş burada, sadece biraz yavaş ve monoton kalan bir oynanış benimsemışlar. Dediğim gibi oyundaki düşmanların hepsi dişli. Bu özellikle yapılan bir seçim. Öldüğünüzde, sahip olduğunuz tüm ruhlar öldüğünüz yerde kalyor örneğin; bu da bizi aynı noktaya gidip ruhları almak üzere tekrar mücadeleye girmeye zorluyor. Yapımcılar istiyor ki her dövüşü planlı yapalım, her mücadeleden ancak yeteneklerimizle çıkalım. Zaten yedi günün dahil olduğu boss savaşları da bu durum gözetilerek yapılmış. Emin

olun çoğu boss karşılaşmasında, ilk seferde öleceksiniz. (Zorluk seviyesi ortalardaysa.) Her deneyinizde ise daha iyi savaşacak ve son dövüşünüzde belki de çok az hasar alarak o boss'u yeneceksiniz.

Düşünce bu durum pek de kötü gelmiyor ama olayın işlenişinde biraz sorun var. Kocaman alanlarda cirit atıyoruz ve bu alanların boş olması, geriye döndüğümüz mekanlarda bizi bekleyen pek bir şey olmaması ve aksiyon dozajının bir şekilde tatmin etmeyiği işleri bozuyor. Misal Devil May Cry oyunlarını oynarken her dövüş o kadar eğlenceli geçiyor ki, o ara sokaklarda boş boş dolanlığımız anların hiçbir olmasın, art arda sürekli düşman keselim istiyoruz. Darksiders III'de ise mücadelelerden ölümeden kurtulmak için dua ediyor ve bu sırada, sıradan saldırımızla pek de eğlenceli bir iş yapmadığımız için yavaş yavaş oyundan sıkılıyoruz. Yapımcılar dövüşleri daha eğlenceli hale getirip etrafı daha fazla toplanabilir öğe (Mesela zırh parçaları, silahlar...) koysayıdı, Darksiders III daha fazla amaca sahip bir oyun olabilirdi. Maalesef oyunumuz biraz çağın gerisinde kalmış. Karakter tasarımlını, konuyu ve olan biteni gayet beğenmiş olmama rağmen oynanış beni bir türlü sarmadı, oyuna devam etme isteğiyle hiçbir şekilde yanıp tutuşmadım. Çeşitli DLC'lerle de desteklenecek olan oyun, bir paket olarak değerlendirildiğinde bile çok tercih edileşi olmayacağından son karar sizin; internette birkaç video izleyin, duruma bakın, belki oyalanmak için oyunu bir yerlerden satın alırsınız...◆ Tuna Şentuna



KARAR

ARTI Görsellik ve tasarımlar iyi
EKSİ Oynanış biraz çağın gerisinde, mekanlar çok boş



Yapım Nintendo **Dağıtım** Nintendo **Tür** Dövüş **Platform** Switch Web www.smashbros.com

Super Smash Bros. Ultimate



Tüm kahramanlar burada olduğuna göre sizin de maceraya katılma vaktiniz geldi demektir...

Aynı anda dövüş, macera ve parti oyununu tek potada eritmek. Üstelik çocukluktan beri aşinası olduğumuz onlarca karakteri bu dopdolu deneyimin içine eklemek. İşte Nintendo'nun Smash Bros. oyunları ile 20 senedir devam ettirdiği bu macera şimdi de Super Smash Bros. Ultimate ile karşımızda. Bizim içinse koltuklarımıza yaslanıp favori karakterlerimizle en iyi kombo koreografilerini keşfetme zamanı. Daha ziyade rakiplerinizi arenanın dışına postalamaya çalışığınız Super Smash Bros. Ultimate, pek çok farklı oyun moduna sahip olması sayesinde en çok kendine bağlayan dövüş oyunu olmuş. Üstelik adının hakkını verir şekilde 70'ten fazla karakter ve onlarca farklı mekana sahip olan oyun, hem arkadaşlarınızla hem de tek başınıza oynayabilmenizi sağlayan opsiyonlar sunuyor. Bununla birlikte oynanışa alışmanız da çok zamanınızı almıyor. Oradan oraya uçup kaçan, sağdan soldan bir şeyler fırlatan karakterlerin kontrollerine alışmak aslında gördüğünden çok daha kolay. Hangi karakteri nasıl kullanacağınız ya

da savunma ve saldırı arasındaki dengeyi ayarlayıp nasıl kombolar yapacağınız ise zamanla üzerinde ustalaşacağınız detaylar. Böylelikle yeni başlayanlar da kolay adapte olurken deneyimli Smash Bros.'cular kendilerini gösterebiliyorlar.

Oynanışı herkesin kendisinin deneyimlemesi gerektiğini düşündüğüm için daha fazla detaya girmeyeceğim. Kısaca Super Smash Bros. Ultimate'in bu konuda beklenileri fazlasıyla karşıladığı söylemek yeterli. Oyunla ilgili, ilk açtığım anda dikkatimi çeken şey ise inanılmaz mod çeşitliliği oldu. Hangi menüye tıklasınız altından yeni bir oyun modu, tıkladığınız modun altından ise yeni oyun modları çıkıyor. Bununla birlikte ben oyunu Smash, World of Light ve Online olarak üç ana kulvara ayıryorum.

Smash, arkadaşlarınızla (ya da isterseniz botlarla) kapışabileceğiniz ve hepimizin bir dövüş oyundan beklediği çeşitli modları barındırıyor. Yalnız baştan şunu bilmelisiniz ki "70'ten fazla kahraman ile herkes burada!" diye her yerde anlatılan Super Smash Bros.'u ilk açığınızda elinizde bir avuç kahraman oluyor sadece. Sonra "Nerede bu 70? Ben mi bulamıyorum?" diye şaşırmayı. Tek tek açmanız gerekiyor.

Yeni kahramanları açmakla uğraşmak yerine arada sırada arkadaşlarınızla oturduğunuzda koca bir listeden istediklerinizi seçip oynamayı planladığınızda üzgünüm; çünkü tüm kahramanları açmak birden fazla oyun modunu içeren uzun bir süreç gerektiriyor. Bana sorarsanız tüm karakterleri açmaya çalışmak yerine, keyfi şekilde oynarken

oyunun ara ara yeni karakterlerle bizi ödüllendirmesine izin vermek en iyisi olur. Super Smash Bros. Ultimate'in karakter açma konusunda en bonkör modu World of Light ise oyuncuları tek başlarına da oynamaya teşvik etmek için eklenmiş gibi görünüyor. Son dönemlerde RPG ve macerayı bir arada gördü mü heyecanlanan benim için (birazcık) Pokemon esintilerine sahip bu mod direkt odak noktası haline geldi. Diğerlerinden farklı olan World of Light'ta Galeem tarafından hapsedilen Spiritler ile savaşarak onları özgür bırakıyoruz. Topladığımız spiritleri ise yancı olarak alıp geliştirek kahramanımızı güçlendirebiliyoruz.

Super Smash Bros. Ultimate benim için "Pazardan aldım bir tane, eve geldim bin tane" dedirtecek şekilde beklediğimden daha fazlasına sahipti. Üstelik rengarenk sahneleri ve çocukluğumuzdan beri aşina olduğumuz kahramanları bir araya getirmesiyle kesinlikle oynamaya değer bir oyun. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Dövüş dinamikleri kolay alıslabılır ve keyifli, oldukça renkli, hem tek kişi hem de multiplayer oyuncular için seçenekleri bulunuyor

EKSİ Tüm karakterleri açmak zaman istiyor, online modun biraz geliştirilmeye ihtiyacı var, fiyatı yüksek





Yapım The Bearded Ladies **Dağıtım** Funcom **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.mutantyearzero.com

Mutant Year Zero: Road to Eden

İnsanlık kendi kendini devirdiğinde geriye tutunacak çok az şey kalmıştı!

Mutant Year Zero: Road to Eden aslında aynı isimli masaüstü oyunundan uyarlama. Oyunu oynayabilmek için ise kesinlikle masaüstü oyunu biliyor olmanız gerekmıyor. Aslında birebir masaüstü oyuna bağlı da değil, yani geliştirici ekip bu adaptasyonu gerçekten güzel kotarmış.

Oyunda oldukça iyi hazırlanmış olduğunu düşündüğüm bir hikaye anlatımı söz konusu. Spoiler vermemek adına şöyle diyebilirim ki bir grup mutantın kiyamet sonrası Ark adı verilen son yerleşim bölgesini hayatı tutmaya çalışırken başlarından geçenleri anlatıyor. Ancak bunu bir yana bırakırsak hepimizin ilk olarak ilgisini çeken, bir grup mutasyona uğramış hayvanı kontrol ediyor olmamız. Ana karakterlerimiz bir domuz ve ördek. Bormin adındaki domuz ve ördek Dux'in aralarında geçen enteresan muhabbetler oyuna çok büyük bir artı katıyor, Dux'in ne bulursa üzerine yorum yapması ancak Bormin'in ise tam tersine bir görev adamı ve "sus ve işimize devam edelim" tadında takılıyor olması, aralarındaki diyaloglari çok daha leziz bir hale getirmiştir.

Bir örnek vereyim, iPod ve Boom Box gibi eski insanlığa ait eşyalar buluyoruz ve bu eşyalar artifact olarak geçiyorlar. Karakterlerimizin Boom Box'ın eski ve çok kuvvetli bir patlayıcı olduğunu sanması gibi durumlar yüzünüzü bir gülümseme yerleştirecek.

Buram buram X-COM kokan oyun aslında oldukça kendine özgü. Yani evet, savaş sitemi ilk bakışta "X-COM bul!" dedirtiyor olsa da durum tam olarak öyle değil.

Özgün bir oynanışa sahip olan oyunda savaş dışında WASD ile karakterleri hareket ettiriyor

olmamız, oyunun gizlenme ve sürpriz saldırılar yapabilme olanağını çok daha üst bir seviyeye taşımış. Açıkçası ben oyunun grid üzerinde kare kare ilerlemeden ziyade, savaş dışındayken bulunduğu bölgeyi bana özgürce gezdirmesi fikrine bayıldım. Savaş kısmında ise kare kare ilerliyor ve her karakteri istediğimiz sıra ile oynuyoruz. Tabii ki düşmanlarımız da aynı şekilde. Her bir hareket için belirli bir akşiyon puanı harcıyoruz, yani taktiksel oynamak zorundayız.

Her bir mutantın kendisine özgü mutasyon seçenekleri bulunuyor. Üç kişiden oluşan ekibi istediğimiz mutantlar arasından kurabiliyoruz. Zaten savaşta en büyük değişkeni sağlayan kısım da tahmin edeceğiniz üzere karakterler ve onların mutasyon seçenekleri oluyor.

Ayrıca oyuncun bir de malzeme toplama kısmı var ki zaten olayı kopartan yegane noktalardan bir tanesi. Oyun içi ekonomi sistemi de biraz daha denge istiyor, söyle ki birkaç şey satın almak istediğimde fiyatları gereksiz el yakıydı ve vazgeçmek ya da

sonraya ertelemek durumunda kaldım.

İşin kötüsü sonrasında ihtiyaç da kalmadı, daha iyilerini buldum,

beş kuruş harcamadan.

Savaş sistemi ile ilgili de bir şikayetim var, bazen sünger gibi mermi emen düşmanlar ile karşılaşıyoruz ve açıkçası bu durum ister istemez can sıkırmaya başlıyor, bir de oyuncuların gerçekten saç baş yolduracak şekilde zorluyor. Ancak karakterler gelişmeye ekipmanlar toparlanmaya başladıkça biraz

daha kolay hale gelmeye başlıyor. Yani demek istediğim oyunda bir denge problemi var, arası yok. Hatırlarsınız X-COM'da da düşmanın bir kare önünden sıktığınız mermi %99 vurma oranı gösterdiği halde o %1'lik ihtimali gerçekleşir ve çıldırtır. Benzer oylara hazır olun diyorum.

X-COM benzeri oyuncular seviyorsanız ve üzerrine bir de zengin hikaye anlatımına da önem veriyorum diyorsanız Mutant Year Zero: Road to Eden kesinlikle aradığınız oyun.

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Karakterler kendine özgü, hikaye anlatımı leziz, aksiyon bol, müzikler ve seslendirmeler çok başarılı

EKSİ Savaşlardaki ve oyuncuların ekonomisindeki dengesizlik can sıkıyor, pek ucuz sayılmaz

80





Yapım Monkeycraft **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon **Platform** PC, Switch **Web** bandainamcoent.com/games/katamari-demacy-reroll

Katamari Damacy REROLL

Yuvarla, yuvarla, görülen en büyük yıldız senin olsun!

2004 yılında piyasaya çıktığında, Katamari Damacy ufak çaplı bir deprem yaratmıştı. Bandai Namco'nun bu fantastik oyunu, daha önce video oyunlarında hiç yapmadığımız bir şeyi yapmamızı istiyordu: Ufak bir topu sürüyerek önmüze geleni toplamak ve bu topu devasa hale, 100 metrelik binaları, bulutları bile toplayacak hale getirmek... Oynamış ve oyunun ardından kafamızda kalarak orijinaldeki PS2 sahiplerinin birçoğu bu oyunu denemekten kaçınmadı.

Ve şimdi, tam 14 yıl sonra oyun PC ve Switch için uyarlanmış durumda. Katamari Damacy REROLL ismiyle piyasaya çıkan oyun bana bir hayli iyi geldi zira 14 yıl öncesini hatırlamak pek de kolay değil takdir edersiniz ki... PC'de klavyeyle oynanınca büyük bir eziyete dönüşüyor oyun, öncelikle bunu bilmeliyiz. Dolayısıyla iki analog kola sahip bir gamepad bulmak, bu oyunu oynamak için ön koşul olacaktır. Bu analog kollardan biriyle Prens'i ileri-geri götürüyor, diğeriyle de yön veriyoruz ama bu sandığınız kadar kolay

değil, oynayınca anlayacaksınız. Dilersek sol analog kolu hızlı bir şekilde ileri geri yapıp Prensimizin aniden ileri atılmasını da sağlayabiliyoruz –ki bunu geniş mesafeleri aşmak için kullanabilirsiniz.

Peki Prens kim ve niye Dünya'ya inmiş, elindeki büyülü topu yuvarlıyor? Şöyle ki King of all Cosmos adındaki gezegen büyülüüğündeki kral, yanlışlıkla tüm yıldızları ortadan kaldırıyor ve bizden de topumuzu yuvarlayarak onları yerine koymamızı istiyor. Biz de "Make a Star" adındaki bölümlerde, aynı haritada ama farklı ebatlarda yıldızlar oluşturuyoruz.

Maceramız bir hayli küçük başlıyor. 1 cm'lik bir top ile yerdeki iğneydi, bezelyeydi, bulaları toparlayıp toplamda 10 cm'e varmaya çalışıyoruz. Ne kadar çok cisim toplarsak, Katamari'mız de o kadar büyüyor ve daha büyük nesneleri toplamaya hak kazanıyoruz. Mesela çok küçük başladığımız bir bölümde, etrafta koştururan fareler bizim için büyük problem gibi gözükse de topumuz büyüyor-

uce bunları da toplar hale geliyor, normalde çarptığımızda Katamari'mızın küçülmesine neden olabilecek engelleri bertaraf etmiş oluyoruz. Çarptığımız engellerden çok, her bölümdeki zaman kısıtlaması derdimiz oluyor. Etrafta envaçesit nesne olsa da uygun büyülüğte olanları zaman zaman bulamayabiliyor ve zaman kaybedebiliyoruz. Böyle olunca da Katamari'yi istenilen ebada getirmek, zaman bitmeden zor olabiliyor. En fazla iki denemede ise problemi çözüyoruz, merak etmeyein.

Bölümleri aştıkça daha büyük yıldızlar yapmamızı istiyor kral. Bu da daha büyük hedeflerin peşine düşmemiz anlamına geliyor ve son bölümde, inanılmaz büyülüğte bir Katamari yapıyoruz –ki bu bölüm oyunun en zevkli bölümü olabilir.

2004 yılından beri eğlencesini halen kaybetmemiş olan oyunun tek büyük eksiği ise görselliği. Farklı bir grafik tarzına sahip olmasına karşın, oyun artık çağ dışı gözüküyor. (Zaten oyun motoru da Unity.) Bununla birlikte oyun sağlam bir Remaster yapılabileceğinden, sadece çıkarılmış olmak için hazırlanmış gibi bir hali de yok değil; Bandai Namco'nun elinde bu kadar sağlam imkanlar varken daha iyisini yapabilirdi.

Şayet ki bu oyunu daha önce oynamadıysanız, inceleme puanına bir 10 puan daha ekleyebilirsiniz ama oyunu önceden tecrübe edenler sadece ufak bir gülümsemeyle oyunu tamamlayacaktır. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Farklı ve eğlenceli oynanış, halen eski etkisini koruyor

EKSİ Görsellik demode kalmış, daha iyi bir Remaster yapılabılırdı



hayatın sesini aç!



radyo odtü
103.1

www.radyoodtu.com.tr



hayatinsesiniac



radyoodtu



radyoodtu



Yapım SCS Software Dağıtım SCS Software Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.eurotrucksimulator2.com

Euro Truck Simulator 2

Beyond the Baltic Sea

Estonya'ya gitmek bu ara moda, malum. Peki kamyonla gitmeye var misiniz?

Her yıl sonu Euro Truck Simulator 2 için bir harita paketinin yayına olmasını bekliyoruz. Şükürler olsun ki 2018 yılını da Baltık ülkelerini keşfederken kapatmayı başardık. 29 Kasım'da yayılan Beyond the Baltic Sea DLC'si ile ETS 2 dünyasına Finlandiya'nın güneyi, Rusya'nın ikinci büyük şehri St. Petersburg ve yine aynı ülkeye bağlı Kaliningrad şehri ile Litvanya, Letonya ve Estonya ekleniyor.

Beş farklı ülkeyi karakteristik özellikleri ile aktarmak SCS için en büyük zorluk olmuş. 13 bin kilometreden fazla yeni yola eşlik eden Baltık ve Sovyet mimarisini her yerde görüyoruz bu pakette. Beş ülkeyi sırayla gezerken aralarındaki farklılıklar da kesin olarak hissediyorsunuz. Şahsen Finlandiya'dan haritayı keşfetmeye başlamam açıkçası pek hoş olmadı, size Kaliningrad'dan başlamanızı tavsiye ederim. En çok beğeneceğiniz yerler Estonya, Letonya ve Litvanya ülkeleri olacak. Baltık paketini keşfederken her yerde demiryolu ağının olduğunu fark edeceksiniz. Sovyet döneminden kalma altyapılar da hala devam ediyor. Barajlar, fabrikalar, tramvaylar, klasik Sovyet apartmanları... Ve her ülke için özel olarak tasarlanan otobüs duraklarını da buna ekleyelim.

24 büyük şehir ve küçük kasabalarla birlikte aktif olarak ziyaret ettiğimiz, haritada simgesi bulunan 35 şehir var. Tabii bunların arasında

onlarca kasaba, köy bulunuyor. Finlandiya'nın başkenti Helsinki ve ona yakın olan Turku şehri geniş bir alana yayılmış. SCS takımı sadece Finlandiya'da kullanabileceğimiz High Capacity Transport çekici ve iki uzun dorseden oluşan sistemi de bu DLC ile bizlere sunuyor. Rusya, AB üyesi olmadığı için sınır kapılarından geçen belgelerimiz 15 saniye kadar kontrol ediliyor ardından bariyer kalkıp ülkeye giriş yapabiliyoruz.

Bölge iklimine uy yeni bitki türleri eklenmiş. Tarım arazileri, köyler ve yine buraya özel mimari ile yol tasarımları gerçekten güzel. "Ben Baltık'ta sürüyorum!" dedirmeyi başarıyor. Şehir yerleşimlerinde çok fazla bina kullanılmış. O gördüğümüz yollarda hep bir şeyler var. Köyleri geçtim, gideceğiniz şirketlerin etrafı depolar, fabrikalarla dolu dolu olarak hazırlanmış. O bölgede gerçekte ne yapıyorsa ona göre tasarlanmış. Sanayi kentî havasını hissediyorum. Estonya'da Tallin, Paldiski, Parnu'ya gittiğinizde bunu kesinlikle anlayacaksınız. Burada Baltık denizi etrafındaki tüm büyük limanlar da var. Peki Saint Petersburg? İşte burada Türk müteahhit firmasının yaptığı büyük bir otaryl ve köprü projesi var. Şehre buradan giriyoruz ve çevredeki limanlar, fabrikalar, tesisler, büyük büyük apartman blokları, dört bir yana yayılmış yerleşim alanları ile nükleer santral ve büyük bir

baraj bizleri büyülüyor. İşte bu yüzden neden daha da ileriye gidilmediyoruz? Sonuca gelirsek Beyond the Baltic Sea, ETS 2 için yayınlanan beşinci genişleme paketi ve şimdiden kadarki en büyük genişleme. Ancak burada yolların kilometre sayısı değil de beş farklı ülkenin tüm farklılıklarıyla büyük bir alana aktarılmasını göz önünde bulunduralım. Kilometre bakımından çok daha fazla yol isteyebildik ancak buradaki bölgenin oyunun harita ölçüğe sıkıştırılması oldukça zor. Sıklıkla ETS 2 oynayan biriyseniz satın alınmayı hak ediyor. Ve SCS Software, Baltık Video Yarışması düzenlemeye başlayarak haritanın güzelliklerini ön plana çıkarmak istiyor. Siz bu satırları okuduğunuzda hazırlanan videolar da muhtemelen yayınlanmış olacak, siz de uzakta kalmayın.

◆ Hasan Elmaz Öfke

KARAR

ARTI Beş ülke arasındaki farklılıklar aktarmaları, tarihi ve mimari yapılar, Baltık atmosferi, daha detaylı şehir ve sanayi düzeni

EKSİ Rusya biraz daha geniş olabilirdi, Baltık haritاسını pekiştirecek oyun özellikleri eklenebilirdi

85





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Milestone **Dağıtım** Milestone **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE **Web** ridevideogame.com

RIDE 3 ⚡

Motosiklet oyunlarının Gran Turismo'su olabilecek mi?

Benim de dahil olduğum nesil ile Milestone'un ilişkisi çok eskilere dayanıyor. Daha ismi Graffiti iken 90'lı yılların en keyifli yarı oyunlarından olan Screamer serisini geliştiren firma 2000'li yılların başından itibaren WRC serisi ve MotoGP / Superbike oyunlarıyla piyasada kendisine hayli sağlam bir yer edindi. Yer edindi derken, bunda en büyük payın son derece çalışkan arkadaşlar olmalarının, lisanslar konusunda gösterdikleri özenin ve hep belli bir seviyede oyunculara imza atabilmelerinin payı var.

Milestone nadiren kötü oyun yapıyor, bugüne dek bir klasik'e imza attıklarını ise hiç görmedik. Evet, ne demiştiğim, hedef motosikletlerin Gran Turismo'su olmak. Polyphony öyle görülüyor ki Tourist Trophy 2'yi yapmayacak, haliyle Ride 3'ün kendisine koyduğu hedef kağıt üzerinde oldukça gerçekçi. Neticede ilk oyundaki 100 civarında motosikletten 250'lere gelmiş, grafiks kalitesini ve sürüs fiziklerini günden güne geliştirmiş bir seri var. Peki burada sorun ne?

Ride 3 öncelikle hayli eli yüzü düzgün bir oyun, artı hanesine yazabileceğimiz çok şey var. Bir kere oyundaki motosiklet çeşitliliği DLC'lerdeki motorları da eklersek 270 civarında, bu da TT dahil şimdiden kadar bir oyunda gördüğümüz en geniş garajı oluşturuyor. Motosikletlerin fizikleri de ilden geçirilmiş, özellikle frenaj sırasında tepkileri şimdiden dek motosiklet kullanmış herkesin ağızının suyunu akitacaktır, eminim.

Oyun Gran Turismo'yu "eğitim bölümleri" tarafından da örnek almış. Belli başlı kısa görevleri altın derece ile bitirdiğinizde ödül olarak motosiklet kazaniyorsunuz. Ayrıca oyuncun kariyer modu da -bir noktada tektra dönmesine rağmen- dolu dolu. O kadar çok disiplin (7 farklı motor sınıfı mevcut), o kadar çok yarış var ki bir noktadan sonra oyunda denemediğiniz, garajınıza katmadığınız motosiklet kalmıyor.

Bir diğer artı, motosikletin renklerini tamamen değiştirebilmenizi sağlayan yeni livery editor. Kendi çapında bir Photoshop denilebilecek bu editörü kullanarak yüzlerce layer oluşturabilir, başka kimseninkine benzeyen tasarımlar yapabilir ve bunları upload edebilirsiniz. Motosikleti modifiye etmeniz hatta tasarımını değiştirmeniz de mümkün. Bazi motosikletler için hazır yarış kitleri dahi bulunmakta. Ride 3 için söyleyebileceğimiz iyi şeyler

asağı yukarı bu kadar. Bu noktadan itibaren Milestone'un o bizi alışırdığı "özensizlik" malesef sesini yükseltmeye başlıyor. Öncelikle oyundaki yarışlar son derece keyifsiz ve bunun sebebi de sizin pistteki varlığınızdan habersiz kendi dalgasına göre takılan yapay zeka. Durum böyle olunca sizin pistteki yerinize göre pozisyon almaktan zorlanan rakipleriniz virajın ortasında size bodoslama girip düşmenize neden oluyor ve bu birkaç kez tekrarlandığında olaydan soğuyorsunuz. Geçtiğimiz günlerde gelen yama da sorunu tam olarak çözebilmiş değil. Devam eden diğer teknik sorunlar arasında multiplayer tarafındaki saymakla bitiremeyeceğim (tek başına yarışmak, sonuncu olduğunu yarışta farklı yerde bitirmiş gözükme, startta yaşanan lag sorunları) sorunlar var. Günün sonunda Ride 3 mükemmel bir oyundur. Ancak sunduğu çeşitlilikle motosiklet tutkunlarını kalbinden vurabilecek bazı silahlara da sahip. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Dolu dolu kariyer modu,
270 civarında motosiklet, iyi seçilmiş
pistler, tasarım editörü
EKSİ Fecaat yapay zeka,
optimizasyondan uzak multiplayer
modu, teknik sıkıntılar

74





Yapım Cliffhanger Productions **Dağıtım** HandyGames **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** handy-games.com/en/games/jagged-alliance-rage

Jagged Alliance: Rage!

Bir şeyi 50 defa ellerseniz cılık çıkar. Jagged Alliance serisi de öyle bir hal aldı.

Yıl 1999. Cem Şancı yine bu sayfalarда bir Jagged Alliance 2 incelemesi yazmış. Okuyorum okumasına ama, film gibi. Adamın kendisi "yazar" olunca üç oda bir salon şiir gibi dayayıp döşemiş ve şahane bir inceleme çıkartmıştı. Betimlemeler olsun, karakter analizleri olsun inanılmazdı. O gün aklında nasıl kaldıysa JA2, aynı yılın içinde düzenlenen bir oyun fuarında kutulu olarak kendisini aldırtmıştı bana. Aldığım ilk orijinal ve kutulu oyun da JA2'ydı zaten. Hala saklıdım disklerini. Detay seviyesi aklı almadı boyuttadır o zaman çıkan bir oyuna göre.



Gerçi şimdi çıksa yine aklı almaz boyutta olur. Bir sır tabanlı stratejiden çok RPG desek hiç yanlış olmaz. Kendi karakterinizi sorulara verdığınız cevaplar ile oluşturmanız, kırıldığınız paralı askerlerin gruptaki askerler ile anlaşamama durumu, hatta onlara kil olmaları, arada laf sokmaları, Ivan ve Igor'un arada Rusça muhabbet döndürmesi ve bizim hiçbir şey anlayamamamız, girmek istediğiniz bir evin kapısı kilitli diye bırakmıyor oluşumuz ve kapıya LAW silahı ile ateş edip delik açmamız gibi tonla şey vardı. Silahlara yapacağınız modlamaları ve el yapımı patlayıcı imalatı gibi şeyler söylemiyorum bile. Uzun süre oyun haricinde JA Galaxy gibi fan sitelerinde dolaştım. JA2 sonrası hiçbir oyun beni kendine bu denli bağlayamadı, Silent Storm çıkışa kadar. Lakin şimdi konumuz SS değil, JA2 övmeye devam edeceğim.

Hoş mu geldi acaba?

JA2 üzerinde Unfinished Business ve Wildfire'in gelmesi, bizim gibileri döndürüp döndürüp eski yapımlarla oynattı. 2012 civarı bir JA Online çıkacak dendi, bir süre bu heyecan

ile yaşadık. Fena bir yapım da değildi, çeşitli sıkıntıları mevcuttu. İşte ne olduysa o dakikadan sonra oldu. Önce JA: Back in Action, ardından Crossfire ve son olarak Flashback gibi ipe sapa gelmez, siğ, evlat olsa sevilmez yapımlar piyasaya çıktı. JA adının 500 metre yakınından geçemeyecek kadar kalitesiz ve basit olan bu yapımları kim neden "yapalım" dedi anlamak imkansız. JA2 gibi devasa ve şahane bir yapının bir avuç içeriği ile yapılmış oyunlar olarak zihnimizde yer edindiler. Bütün bunların üzerine çekelim bir sünger mantığı ile yola çıkan RAGE! de bir miktar bizi RAGE!'e soktu!

Bu kadar girizgah yaptıktan sonra oyun tırt dersem vurursunuz beni biliyorum. Lakin bu yapımdan da çok bir şey beklemeyin diyorum size. Neden? Değişen dünya düzeni, ülkemizin jeopolitik konumu ya da coğrafyada kartların yeniden dağıtıiyor olması ile uzaktan ilgisi olan bir durum. İnsanlar artık PC başında dünyalar kadar vakit öldürmek istemiyor. Hızlı olsun hatta mobil oyun olsun vurayım kırayı kazanayım derdinde. Bunu nereden anlıyoruz? Rakiplere bakarak. XCOM serisi



gibi kaç oyun çıkıyor artık? Phoenix Point’ı kaç kişi heyecanla bekliyor? Ya da kaç kişi Fallout 1 ve 2 gibi oyun istiyor? İşte bu sebeplerden dolayı. Çıkarırsak kime satacağız endişesi ile artık oyunlar daha “soft” ve “sade” kurallar ile üretiliyorlar.

Bu duruma maruz kalan JA:Rage! de iyi olabilecekken olamamayı seçmiş bir yapım. Gamescom 2018’de bizzat yapımı ekibi ile oturup muhabbet etme ve JA2 fanı olarak sorular sorma fırsatı bulmuştum. Sorduğum sorulara cevap verirken derin nefesler alıp “bu oyun bir spin-off” hatırlatmasını yaptılar. “Sen spin-off yapıyorsun ama ben onu istiyor muyum bir sor?” diyemiyorsun orada arkadaşın yüzüne tabii. Peki JA için spin-off ne demek ve ortaya nasıl bir şey çıkmış?

Fidel, ah keçi inatlı Fidel...

Rage, JA adı altında hoşumuza giden bir tutam içeriğin alınıp tekrar üzerinden geçirilmesi ile ortaya çıkmış bu oyun. Grafikleri çocuksu bir yapıda. Az daha zorlasalar gazete yanında verilen kağıt bebekler gibi kes yapıştır karakteri olabilirlermiş. Sesler fena değil lakin oynanışta grafiklerden dolayı büyük sıkıntılar var. Oyun motoruna alışana kadar hatta alıştıktan sonra bile nerede çalılık var ve tam siper alınabilir, nerede gözükyor nerede gözükmeyorsunuz anlayamayabiliyorsunuz. Renk tonlarının gözümüze gözümüze sokulmasından dolayı bu ayrıyı yapamadığınız noktalar mevcut. JA2’nin izometrik olmasına rağmen her şeyi cam gibi önüne sunan oyun motoruna bayılıyorum. Günümüzde çoğu yapımdan bundan örnek almalı diyebilirim.

Oynanış kısmında oyunun sönük kalmasının sebebi sadeleştirilmesi, ruhunu kaybetmesi ve arayüzün özensiz hazırlanmasından kaynaklı. Karakterlerin atışmaları ya da küçük detayları yine hoş, görevler arasında haritada dinlenmek, yaraları sarmak, şrapnel parçalarını temizlemek, eşya üretmek gibi yetenek bazlı şeyler uygulayabiliyoruz. Lakin oyun o kadar sık ki, ateş et, eğil, rage barı dolan karaktere yetenek uygula, saklan, saklandığını zan-

nettiğin için rakip görsün ve ateş etsin gibi döngülerle ilerliyor. Bazı yerlerde sneak attack mı yapacağız, bodoslama mı vuracak diye kestiremediğim zamanlar oldu. Gizlilik üzerine aşırı önemli bir yapımda silahlar bir kez patladığında susmuyor ve bu gibi önemli detaylar bütün oyun akışınızı bozabilir.

Hiç mi olmamış yahu?

Atmosfer nasıl sorusunu duyar gibiyim. Onda da çok bir şey beklemeyin diyeceğim. 3D olduğu lap diye belli olan, bir harita üzerine dağılmış adamları ortadan kaldırılmaya ve görevde ulaşmaya çalıştığımız bir oyuna göre nasıl olabilirse öyle. Yapımların 3D ortamlara iyice bulaşması ile bu tarz oyunlarda gerçekçilik olusu ve hissiyatı kayboluyor. Ne zaman ki JA serisi 3D oyun motoruna geçti, o gün aslında bizler için eski ruh tamamen ortadan kalktı. Ciddiye alamıyorum şu görselleri ben. Şımarık çocuk gibi duruyor ekranında. Lakin bundan sonra böyle elbette, yine söylemek lazım, 3D grafiklerine rağmen aşırı beğendiğim yapımda Silent Storm’dur.

Peki ben ne bekliyordum? Sizi bilmem ama ben bu konuda standartları çok yüksek bir adamım. JA2 ile göklere çıkan kalite çitası şimdiden böyle basit yapımlarla önume gelmemeli.



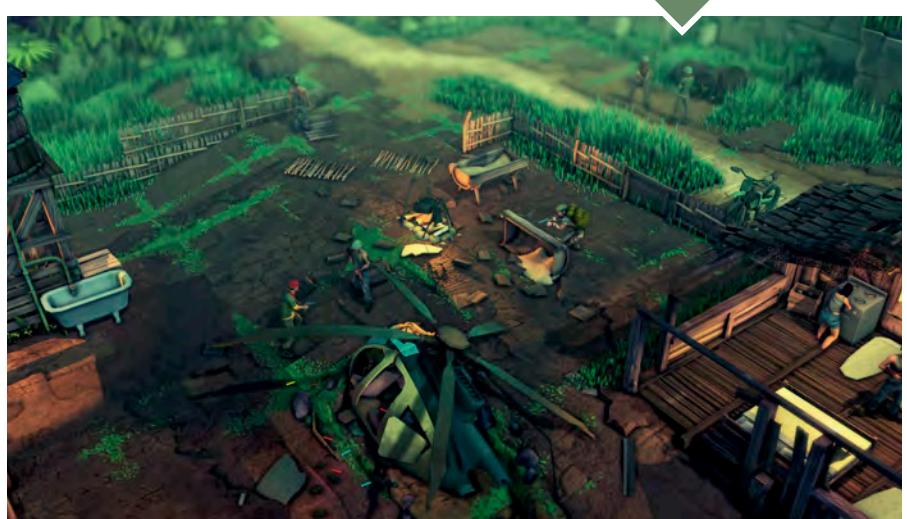
Yıl olmuş 2018 hatta bitmiş, çevre etkileşimleri, yaşayan bir yapı gibi bana sunulmalı. Bütün olay bir diorama kesiti gibi önmde duran bir avuç alanda olup bitmemeli. Bu yıl çıkan Phantom Doctrine bu işin günümüzde nasıl olabileceği konusunda epey bir fikir vermiştir diye düşünüyorum. İlk oyunun üzerinden geçen 20 yıl sonra işlerin bu kadar kötüye gideceğini sanırmam kimse tahmin bile edemezdi. Online’dı, Spinoff’du, Remake’di derken gerçekten cılıc çıktı mevzun. Ben şimdi bir JA Battle Royale bekliyorum, yeni trend bu, uymak gereklidir! ♦ **İlker Karaş**

KARAR

ARTI Eğlenceli bir şeyler arayanlar ilgilenebilirler

EKSİ Harbi JA fanları için yine tatsız bir yapımdır

60





Yapım The Balance Inc **Dağıtım** Modus Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** overridegame.com

Override: Mech City Brawl

Galiba gerçekten makinelerin insafına kaldık...

Dünyayı canavarlar basmış, tek kurtuluşumuz makinelermiş. Oldukça bilindik bir distopya. Override: Mech City Brawl'ı genel olarak bir bakacak olursak, oyunda dünyayı Xenotype adı verilen canavarlar ve makineler istila etmiş durumda. Bunların tam olarak ne oldukları ve nereden geldikleri bilinmiyor. Bunların bulunduğu şehirler boşaltılmış. Dünyayı kurtarma işi de oyundaki ana kahramanımız Salem ve onun Mech Battle League adı verilen makine ordusuna düşüyor.

Öncelikle oyundaki farklı modlara biraz dejinmek istiyorum. Oynayabileceğimiz Versus, Matchmaking ve Arcade gibi modlar bulunmakta.

Arcade modunu inceleyecek olursak, oyunda Salem, yanı ana kahramanımız, Iron Man gibi çeşitli teknolojik zırhlara sahip ve bunları kullanarak dünyayı koruma görevini üstlenen bir kişi. Genel olarak karakteri biraz kendini beğenmiş ve şımarık. Elindeki zırhlar

itş gücü motorlarıyla dövüşüyor ve teknolojik silahlarla正在战斗。Toplamda mevcut 12 tane zırhı var. Oyun ilerledikçe ve bizler görevleri tamamladıkça hikâye ilerliyor ve her görevin sonunda çeşitli ödüller kazanıyoruz. Bunların yanı sıra Arcade modunun ana menüsünde, yanı hikâyemizdeki karargahımızda çeşitli sekmeler üzerinden makinelerimizi geliştirebiliyoruz. Bölüm sonunda kazandığımız hediyeler ve ilerledikçe açılan özellikler bu sekmeler üzerinden uygulanabiliyor. Bu sekmeler Research, Mech Bay ve Armory. Research sekmesinden, makinelerin zırh kuvveti, itş motoru kuvveti gibi özellikleğini geliştirebiliyor ya da yeni silahlar ve özellikler açmak için araştırmalar gerçekleştiriliyor. Mech Bay'den görev sonunda kazandığımız makine modlarını görebiliyor ve yönetebiliyoruz. Armory'de ise elimizde bulunan silahları yine görüntüleyebiliyor ve yönetebiliyoruz.

Görev yaptıkça Salem kahramanımız Birleşik Savunma Birliği ordusu generali tarafından Rapid Response Team adı verilen ve Xenotype canavarlarıyla mücadele etmek için kurulmuş özel bir birliğe katılması için bir teklif alıyor. Böylece Salem arkasına ABD ordusunu da alarak askeri operasyonlarla mücadeleye devam ediyor. Belli sayıda görev yaptıkça karşımıza Primary Mission adı verilen daha zorlu bölüm sonu görevleriyle karşılaşıyoruz. Biraz da Multiplayer seçeneğine degeinecek olursak, ilginç bir özellikle karşılaşıyoruz. Herkesin bildiği sıradan Multiplayer oyunlarının yanı sıra

bir de aynı makinenin farklı uzuvlarını farklı oyuncuların kontrol ettiği değişik bir Multiplayer mekanığı mevcut. Oldukça ilginç bir fikir olarak gözükse de oynaması da bir o kadar zor ve sıkıntılı.

Grafikler üzerinde oldukça uğraşılmış. Kendimizden 15 kat küçük bir arabanın sis farına kadar görübiliyoruz. Oyundaki karşılaşma alanları çok geniş değil, binaların parçalanması ise neredeyse ücretsiz oyunlar kadar basit tasarlanmış. Bunun dışında oyundaki karakterler sadece saçma pozlara sahip bireravatarдан ibaret ve seslendirme yapmaya bile zahmet edilmemiş. Bu da oygunun konusunu takip etmemi ve oyuncuya tam olarak içine çekmeyi zorlaştırtıyor. Sesi bile olmayan bir avatarın yanında yazan onlarca kelimeyi okumak zahmetinde bulunmak istemeyen, bu yüzden boşluğa hızlı hızlı basıp konuşmaları geçip neticede konuyu bile anlamadan savaşmaya başlayacak çok oyuncu olacağına eminim. Müzikler ise gerek ana menüde, gerek maçlarda her zaman aşırı hareketli ve karmaşık. Bir yerden sonra kafa yoruyor. Bu kadar ekşi ele aldığı zaman oyuncunun fiyatı da hâliyle oldukça pahalı kalıyor. ♦ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI İyi tasarılanmış makineler, ilgi çekici hikâye, grafikler

EKSİ Karakterler, bina yıkılma animasyonları, müzikler





Yapım Warm Lamp Games **Dağıtım** Alawar Entertainment **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC Web www.beholder2.com

Beholder 2

Distopik hikayeleri sever misiniz? Öyleyse Beholder 2'ye bayılacaksınız!

Kendine has tarzı, seçimleri, işlediği distopik dünya konusu ve o gergin atmosferi çok güzel yansitan grafikleri ile oyuncuların iyi eleştiriler alan Beholder, şimdi de ikinci oyunuyla karşımızda. Kötü komşuluk tabirinin dibine vuran ilk Beholder oyununda totaliter bir toplum içinde hükümet için çalışan apartman yönetici Carl Redgrave'i kontrol ediyoruz. İkinci oyun da Beholder'in bittiği yerden başlayarak hikayesini anlatmaya devam ediyor.

İlk oyunda seçimlere bağlı olarak farklı sonlar görüyorduk. Beholder 2 perdeyi Carl'ın camdan düşüşünü ve ölümünü göstererek açıyor. Yasaklı ve her şeyin takip edildiği bu devlette kurtulması için uzaklara gönderdiğimiz oğlumuz Evan Redgrave de ikinci oyundaki ana karakterimiz. Babasının ölümünün ardından bakanlığa gelen Evan, George Hemnitz adındaki, ölen babasının eski ve yakın arkadaşlarından biri olduğunu söyleyen biriyle tanışıyor. Herkes Carl'ın intihar ettiğini, Hemnitz ise öldürdügüne düşünmekte. En büyük sorunlardan birisi de ne olmuş olabileceğine

dair hiçbir fikrimiz yok zira Evan babasını seülerdir görmemiş. Birbirinden şaşırtıcı, gergin ve seçimlerin zor olduğu anların yaşanacağı Beholder 2 de böylece başlamış oluyor. Beholder 2'de tüm ana hikaye ve yan görevler boyunca önemli seçimler yaparak oyunun kaderini kendimiz çiziyoruz. Özgürlüğün esamisinin okunmadığı bu distopyada, karakterimizi kontrol edebilmek bize biraz da olsa özgürlük hissi yaşıyor. Oyunumuzda Evan olarak, bize verilen masamıza geçiyor ve sıradan vatandaşların sorunlarını, taleplerini dinleyerek onları uygun departmana yönlendiriyoruz. Oyun da dört farklı departman bulunuyor. İstek, şikayet, ihbar ve bilgilendirme departmanları. Bunların içinde de askeri düzen, sosyal güvenlik ve vatanseverlik gibi altı bölüm bulunuyor. Vatandaşın bize söylemeklerine göre uygun departman, ilgili alan ve bulduğumuz güne göre de çalışan ofis numarasını yazdırıyoruz. Üçünü doğru olarak yaptığınız takdirde 50 altın kazanırsınız. Birini yanlış yaparsanız hiç para kazanamıyorsunuz. Basit görünebilir ancak ilk başlarda

bile biraz zorlanabilirsiniz. Hele ki İngilizce seviyeniz yeterli değilse Allah kolaylık versin! Yaptığımız bu iş başta keyif verirken oyunun ilerleyen saatlerinde durağan bir hâl alıyor. Beholder 2'de para ve şöhret kazanmak çok önemli. Faturalarınızı ödemek, yan görevler açmak, ana görevleri kolaylaştırmak ve hikayenin tüm detaylarına hakim olmak için kazanabildiğiniz kadar para ve şöhret kazanmanız gerekiyor. Patronunuzun ve iş arkadaşlarınızın size verdiği görevleri tamamlayarak da para kazanabiliyorsunuz. Günde tüm bunları yapmak için dokuz iş saatimiz bulunuyor. Yaptığımız her aktivite bizden belli bir zaman götürüyor. Çalışma saatinizden sonra evinize geldiğinizde yeteneklerinizi yükseltmek, beceri kilitlerini açmak için fırsat elde ediyorsunuz. Uyuyarak azalan zamanınızı tekrar dokuz saatte çıkartabiliyorsunuz. Ufak bir ipucu vereyim, faturalarınızı ödemek için her fatura gününden sonra beş gününüz var. Dikkat edin! Beholder 2'nin kendine has grafik yapısı oyunun hikayesini çok güzel sunuyor. Atmosferin önemini çok büyük olduğu oyunda bu seçim beni çok etkiledi. Indie bir oyun olmasını grafiksel anlamda oyunun siyah beyaz renkler dışına çıktığı alanlarda görebiliyoruz. Peki bu sorun mu? Hiç değil.

Türü seviyorsanız fazla düşünmeyin bile, gayet hoş bir oyun var karşımızda. ♦ **Tunahan Ertaş**

KARAR

ARTI Totaliter rejim konusu çok güzel işlenmiş. Güçlü bir atmosfer ve hikayeye sahip. Oyunun ruhuna uyan grafik stilini oldukça hoş

EKSİ Departmanlara yönlendirme işi saatler geçtikçe durağan bir hal alıyor. Sesler daha başarılı olabilirdi





Yapım Bulwark Studios **Dağıtım** Kasedo Games **Tür** Strateji **Platform** PC, Mac **Web** www.mechanicus40k.com

Warhammer 40,000: Mechanicus ◆

Warhammer 40K başlığına doyamıyor musunuz? O zaman DAHA ÇOK WARHAMMER 40K!

Gelen yine Warhammer oynuyorum... Ulan şaka bir yana, çevremde geçen ay ne oynadın diye soranlara, son altı aydır Warhammer 40K ile alakalı bir oyun söyleyorum. Bir ara şaka gibi geliyordu ama yok arkadaş, durmadan WH40K oyunu oynayacağınız gibi duruyor. Dramayı bir kenara bırakırsak, karşımızda uzun süredir ikinci plana atılmış, Imperium'un en gelişmiş yapısına sahip olan The Adeptus Mechanicus ekibini kontrol ettiğimiz bir oyun çıkıyor ki sadece bu fraksiyonu ön plana çıkarmış olmak bile WH40K evreni için başlı başına önemli bir hareket. Tech

Priest'lerin hükmü sürdürdüğü bu harika strateji oyunu, beraberinde hem karanlığı hem de sonu gelmeyen bir savaşa getiriyor...

Strateji türünün en dikkat çeken başlıklarından birisi de şüphesiz taktik stratejidir. Son zamanlarda XCOM serisinin ortaya çıkardığı yeni detaylarla iyice gün yüzüne çıkan, "Ben anlamam o işlerden" diyenlerin bile bir şekilde bulaştığı bu tür, WH40K: Mechanicus'un da temellerini oluşturuyor. Aslında FF ve XCOM oyunlarını deneyim ettiyseniz, birazdan karşılaşacaklarınıza aşinasınız demektir.

Oyunumuzda, Magos Dominus Faustinius isimli bir karakteri kontrol ediyoruz. Amacımızsa yeni keşfedilen ve Necron'lara ait olduğu

bilinen Siva Tenebris isimli gezegen üzerinde mutlak bir hakimiyet kurmak. Tabii bu iş pek de kolay olmayacak. Karşımıza çıkan başta Necron olmak üzere, birçok farklı düşman birimini alt etmek için hem taktik strateji bilgimizi konuştururmak hem de ekibimizi düzgün bir şekilde geliştirmemiz gerekiyor. Karakterlerimiz Explorator, Secutor, Tech-Auxilium, Lexmechanic, Engineer ve Dominus olmak üzere altı farklı disiplin altında geliştirilebiliyorlar. Her yetenek ağacı, kendisine has özellikle sahip ve belirli noktalarda ilgili sınıfa ait özel eşyalara direk ulaşmamızı sağlıyorlar. İşin güzel kısmı, tüm sınıfları farklı şekillerde kullanarak, tamamen bize özel bir karakter yaratabiliyor olmamız. Tabii bu iş yaparken sadece karakterlerimizi fantastik şekillerde geliştirmekten birkaç adım öteye gitmemiz gerekiyor; aksi halde oyunda ilerlemek pek mümkün değil. Elimizin altında bulunan farklı Troop'lar ile de farklı görevlere, farklı çözümler getirebiliyoruz. Yeni Troop'lar için, bolca görev tamamlamamız gerekiyor. Aslında görev tamamlamak bir hayli önemli zira her görev hem yeni birlik, hem de yeni kaynak ve bonus eşya anlamına geliyor. Ayrıca oyunda ilerledikçe açılan Canticle isimli, her görevde tek sefer kullanılabilen özel eşyalara ulaşmak

mömkün. Bu eşyalardan her görev başında üç tane seçebiliyor ve görev içerisinde bir defaya mahsus kullanabiliyoruz. Farklı bonuslar sunan Canticle'ları doğru zamanda kullanmak tüm görevin gidişatını değiştirebiliyor.

Oyunun en büyük problemi, benim için çok kolay olmasışıdı. Hatta yaptığımız upgradeler ile gereğinden çok daha kolay hale geliyor demeliyim ki bu durum özellikle strateji severleri ziyadesiyle rahatsız edecektir. Ayrıca yakın mesafeden yapılan saldırılar için gereken cognition puan mantığı da beni biraz rahatsız etti diyebilirim.

WH40K: Mechanicus genel hatlarıyla kaliteli bir oyun. WH evrenini iliklerinize kadar hissedeceğini garantisini verebilirim. Nitekim son cümlelerimde de belirttiğim üzere, sizin sınayacak bir taktik strateji arıyorsanız, başka kapıları açılmalısınız. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Pek tabii atmosfer, hikaye ve anlatım, Adeptus Mechanicus ve Tech Priest kullanımı

EKSI Zayıf kalan strateji öğeleri, gereğinden fazla kolay olması

Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)



www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>



Tüm marketlerde

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Aardman Animations, Digixart **Dağıtım** Bandai Namco Games **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE
Web en.bandainamcoent.eu/11-11-memories-retold

11-11: Memories Retold ◊

Savaşların aslında bizlere sunulduğu gibi eğlenceli olmadığı bir gerçek...

Bundan tam 100 yıl önce, tarihler 11 Kasım’ı gösterdiğinde bir savaş nihayet son bulmuştu. Bu savaş, Büyük Savaş olarak da bilinen Birinci Dünya Savaşıydı ve hayat üzerindeki etkisi büyüktü. Nasıl olmasın? Milyonlarca insansız Milyonlarca aile... Milyonlarca hikaye... Klişe olsa da 11-11: Memories Retold, bu hikayelerden bazlarına, taraf tutmaksızın degeňin. Çünkü burada hikaye FPS oyunlarındaki gibi düşmanı alt etmek veya kim haklı kim haksız değil. Burada hikaye güzel resim çektebildiği için savaşa götürülen Kanadalı bir genç, ustaları bir işi olduğu için zeplin fabrikasına götürülen yaşlı bir Alman.

Bahsettiğim Kanadalı gencin adı Harry’dir. Gençtir, içi kırık kipirdır ve çocukluk arkadaşı, sevdiği kız Julia’yı etkilemek için savaşa Binbaşı Barrett’ın fotoğrafçısı olarak katılmayı kabul eder. Madalyonun diğer yüzünde ise Alman mühendis Kurt vardır. Alman ordusu için zeplin fabrikasında çalışan Kurt’u da amacı kahraman falan olmak değildir. Kurt, savaşta kaybolan oğlu Max’ı aramaktadır. Gerek Harry, gerekse Kurt’u bu savaşta yaşadıkları deneyimler ve tepkileri bambaşka olacaktır. Genç ve yaşlı, saf ve endişeli iki karakter vardır burada ama asla iyi veya kötü yoktur. Her ikisinin de amaçları ve hayalleri vardır. Ve belki

de normalde asla bir araya gelmeyecek bu iki karakterin yolları savaş yüzünden kesişecektir. Üçüncü şahıs bakış açısından oynanan oyunda ilk dikkatimizi çeken çizim tarzı oluyor. Hani oyunun adı Memories Retold (Anılar Yeniden Anlatılıyor) ya, çizimler de buna ithafen sanki hatırlamış şeklinde. Muğlak, sanki akmiş suluboya gibi ve karakterlerin yüzleri net değil. Tıpkı birer hatıra gibi işte fakat ilk bakışta hoş gelse de bir müddet sonra konsantreniz bozulmaya başlıyor. Çünkü dikkatinizi veremiyorsunuz ve etraf keskin – net olmadığı için odaklanamıyorsunuz. En azından benim gözlerim oyunu oynarken bir hayli yoruldu. Oyunun türü görsel roman şeklinde olsa تمام ama hem 3D hem muğlak her göze hitap etmiyor. Buna karşın müziklere baktığımızda gerçekten müziklerin bir oyuna ne denli katkı edebileceğini görebiliyoruz.

Memories Retold’u bulmaca yönünü ele aldığımda hikayesi kadar etkileyici olmadığını görüyoruz. Birkaç mini puzzle ve keşfe çıkma dışında oyun sizin daha çok insanlarla konuşmaya yönlendiriyor. İnsanların başından geçen deneyimler ki bunlar sadece savaşın acı ve korkunç yüzü değil, yeni başlayan arkadaşlıklar ve kurulan bağlar da buna dahil. Bu yüzden bolca dinliyor, okuyor ve Harry ile Kurt olarak

bizzat kendimiz savaş deneyim ediyoruz. Küçük olsa da Memories Retold’da da istenmeyen tüyler mevcut. Bazı karakterin ayağı geçmemesi gereken bir yerden geçiyor veya ara sahnelerde altyazı kayboluyor gibi. Fakat oyunun gidişatını etkileyeyecek veya oyun zevkini kaçıracak cinsten değil.

11-11 Memories Retold, hiç hikaye odaklı oyun oynamamış birisi için belki yeni bir soluk, etkileyici bir hikaye anlatımı olabilir ama deneyimli oyun severler için açıkçası klise bir yapım. Neden mi? Mesela Valiant Hearts adlı oyunu oynadıysanız bu oyundaki atmosfer size yabancı gelmeyecektir. Aynı anlatım ama mekanikler farklı. Sonuçta oyun kötü değil ve güçlü hikaye anlatımı sayesinde etkileyici ama ben bunu daha önce birkaç kere gördüm bile.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Sunduğu hikaye ve savaşa daha gerçekçi bir bakış, müzикlerin atmosfere katkısı büyük

EKSİ Grafiksel olarak herkese hitap etmiyor, oynanış içindeki birkaç ufak dokunuş olmasa asılarda bir yürüme simülasyonu

75





Yapım Texel Raptor Dağıtım Texel Raptor Tür Simülasyon Platform PC Web themeparkitect.com

Parkitect ◊

Masum bir hayal ile lunapark kurmaya başlamak ve şeytana uyup halkın cebindeki paraya göz dikmek...

İlk gördüğümde "Sim City değil mi bu yaa?" diye tepki gösterdiğim sevimli mi sevimli bir lunapark kurma simülasyonu var karşımızda. Devam oyunları ile bozan Rollercoaster Tycoon ve ondan bayrağı devralan Planet Coaster'dan sonra Parkitect piyasaya sessiz ama iddialı bir giriş yaptı. 2014 yılında Kickstarter kampanyası ile doğan ve sadece iki kişi tarafından (ses tasarımcısını da sayarsanız üç) geliştirilen Parkitect, nihayet son haline ulaştı ve tamamlanmış sürümü ile halkın karşısına çıktı. Serbest takılma modundan Workshop ile sıfırdan yaratabileceğiniz roller coasterlara kadar Parkitect'in en beğendiğim yönü ummadığım bir şekilde senaryo modu oldu. Normalde bu tarz oyunlarda serbest takılmayı sever, bana yapacağımın söylemenmesini istemez ve sıkılana kadar devam ederim. Fakat Parkitect öyle değil. Senaryo modu ve verilen görevler gayet eğlenceli. Her biri saatlerce süren yirmi altı senaryoda neler yok ki? Vahşi batıdan masal dünyalarına kadar değişen temalarından tutun da her bölümde yerine getirdiğiniz farklı görevlere kadar çeşitlilik bir hayli fazla. Mesela ilk bölümlerden birinde amaç, kullanılmayan bir uçak pistine lunapark inşa etmekti ve uçak pisti olduğu için alan ince uzundu. Ee, bunun nesini sevdim diye derseniz hemen söyleyeyim; oyun sizin yaratıcı olmaya itiyor arkadaşlar. Ve konulan zaman sınırı sayesinde (bir sene veya iki sene), sıfırdan bir park daha eğlenceli oluyor. Zaten amaca

odaklı olduğunuz için nasıl yapacağınız önemli değil. Yapın da :D Sonuçta ortaya çok acayıp eserler çıkıyor.

Parkitect'te olay sadece koca koca demirleri inşa etmek değil. Bunun biletçi var, hademesi var, bina sorumlusu var, kısacası çalışanlar var. Bu insancıklar için sadece personelin girebileceği tüneller, geçiş yolları, dinlenme odaları vs. de kurmanız gerekecek. Personel kısımlarını atılıkarıncanın yanına kurmak da olmaz. Görünmeyen yerlere, mesela ağaçlığın arkasına veya çitlerle ayrılmış bölgelere kurmanız artı puan olur. Tabii koskoca roller coasteri acemilerin eline bırakmak olmaz değil mi? Haydi bakalım eğitim merkezlerine! Yani deneyimsiz elemanları eğitime de gönderiyoruz. En can alıcı nokta da ücretler. Baktınız bir eğlencenin önünde metrelerce kuyruklar oluşuyor, basın zammi, kimsenin gözünün yaşına bakmayın.

Oyunun en sıkıcı yanı ise açıkçası tutorial. Kamera kontrollerinden tutun da ne nasıl inşa edilir, nereden ne alınır nereye gidilir derken bayağı bir zaman ve emek harcıyoruz. Öyle ki, tutorial bölümünü fethedebilirseniz keyifli bir deneyim siz bekliyor olacak. Bana tutorial gerek yok da demeyin sakın. Ben dedim ve kuyruğumu kıstırarak geri döndüm. Çünkü verilen amaç dışında oyun size neredeyse hiç yardım etmiyor. Detaylara bogulma maalesef oyunda mevcut ama Parkitect oynamak için de bu detayları bilmek maalesef

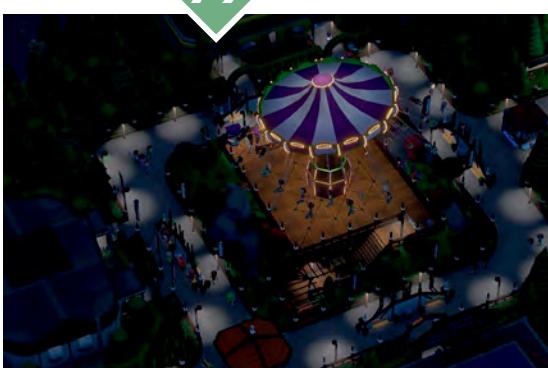
şart. Yani sabredin, öğrenin ve öyle başlayın arkadaşlar. Bir de yapımda Steam Workshop var. Sıfırdan kendi roller coasterinizi inşa edip diğer kullanıcırlara sunabilmeniz mümkün. Parkitect eğlenceli bir simülasyon ve bölümler ilerledikçe zorlansa da kısacık zamanda imkansızı isteseler de amaca ulaşmak için verilen absürt kararlar (lunaparkin bir yerinden kışip bir yerine abanmak gibi) işin keyifli kısmını oluşturuyor. ♦ **Rafet Kaan Moral**

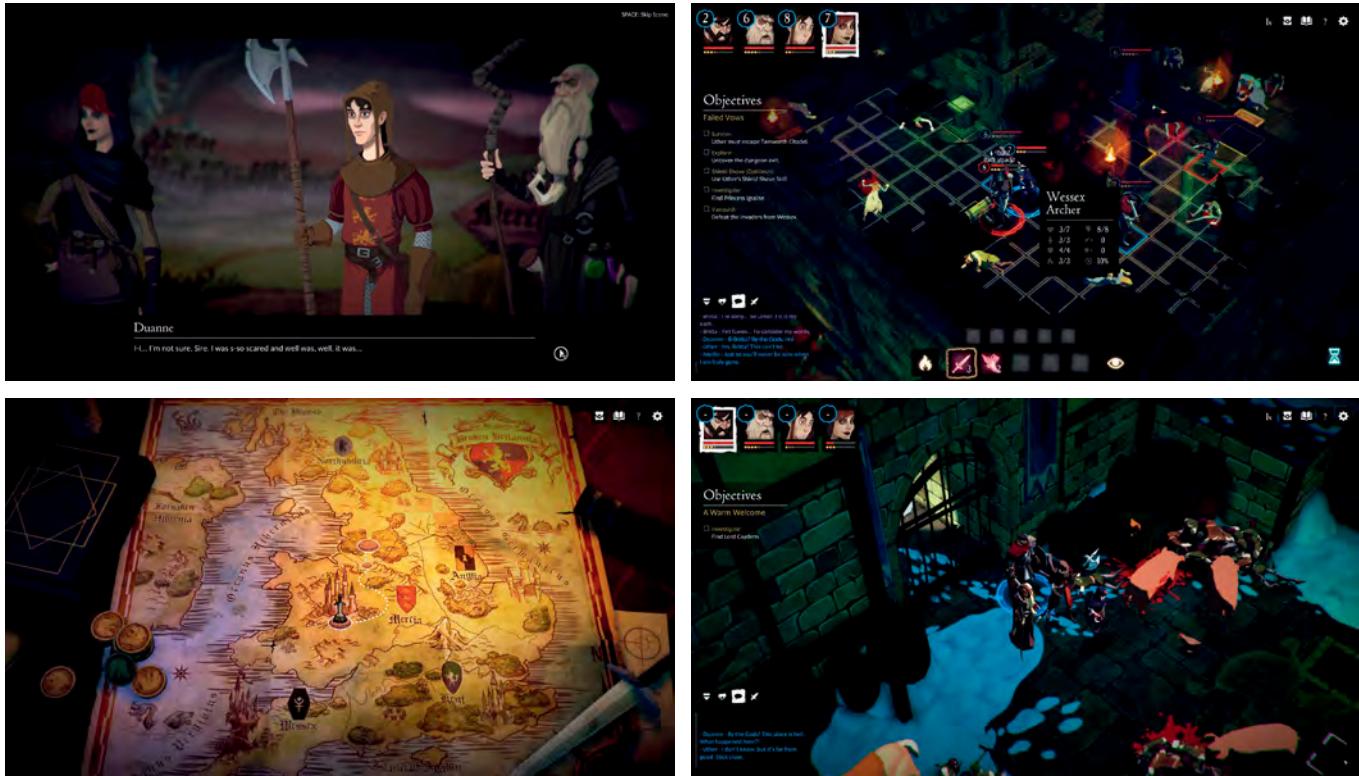
KARAR

ARTI Senaryo modu eğlenceli, tema olarak çeşitli lunaparklar mevcut

EKSI Alıştırma bölümlerine alışmak, ilerleyen bölümlerde oylar kontrolden çıkabiliyor

79





Yapım Firecast Studio **Dağıtım** Team17 **Tür** Strateji **Platform** PC Web www.swordlegacy.com

Sword Legacy: Omen

Kral Arthur'un uzun yolculuğunda ona eşlik etmeye hazır mısın?

Arthur konusu uzun süre tarihçilerin kafasını karıştırmış bir efsanedir. Hatta hakkında bu kadar çok bilgi bulunup da yaşadığına dair kanıt bulunamaması, daha da önemlisi öldüğü yer hakkındaki bilgilerin hurafenin ötesine geçmememesi kafa karıştırıcıdır. Nitekim kabul edilen tarihte Arthur isimli bir Kral yoktur ama işin ilginç yanı, VIII. Henry ile birlikte hakkında en çok yazılı kaynağa, filme ve dizide sahip Kraldır. Benzeri bir durum oyun dünyası için de geçerlidir. Kral Arthur hakkında ya da Arthur'un yer aldığı kaç tane oyunun üretildiğini gerçekten bilmiyorum. Sword Legacy: Omen da Arthur efsanesi üzerinden ilerleyen bir yapılmış. Merlin ve Gwen gibi bu efsane içerisinde bulunan birçok karakteri deneyim ettiğimiz oyun, ilginç bir taktik strateji deneyimi sunuyor.

Oyunumuz tahmin edebileceğiniz üzere Britanya adasında geçiyor. Fakat konu biraz fantastik olduğu için bu adanın adı da Broken Britannia olarak değiştirilmiştir. Olayımızda uzun süredir kayıplara karışan ve Arthur'u bir anlamda tanımlayan Excalibur isimli efsane kılıcı bulmak. Yolculuğumuza bir kale içerisinde başlıyor, ekibimizin en önemli olduğunu düşündüğüm üyelerini bir araya getirerek devam ediyoruz. Karşımıza çıkan harita, "yeterince büyük". Yol üzerinde birçok farklı noktaya uğrayıp, farklı yan görevleri yapabiliyoruz. Ana

görevin peşine düşmekseambaşa bir iş. Hikâyeden ziyade senaryonun işleyişi gayet kaliteli zira birçok farklı karakter ve olay ile karşılaşıyoruz. Yaratılan dünya o bildiğimiz orta çağ Britanya'sını detaylı bir şekilde resmetmiş ki bu da beraberinde kaliteli bir atmosferin ortaya çıkışmasına önyak olmuş. Oyunun savaş mekaniklerine baktığımızdaysa Stoic ekibi tarafından geliştirilen The Banner Saga isimli oyunun mekaniklerinin kullanıldığını görüyoruz. Aradaki en büyük fark, savaş haritası ve haritanın kullanım şekli. Her karakterin pek tabii kendisine has özelliklerini mevcut. Bu özelilikler oyunda ilerledikçe kazandığımız Renown puanları ile arttırlıyor. Fakat dikkat çekilmesi gereken esas nokta, bu puanın karaktere özel değil, ekibe özel olması. Bu noktada hangi karakteri, ne derece geliştirmemiz gerektiğini iyi hesaplamamız lazım.

Savaşlar esnasında birimlerin ne tarafa baktıkları kritik bir rol oynamakta zira özellikle arkadan yapılan saldırılarda ölümcül olabiliyor. Ayrıca karakterin sahip oldukları yeteneklerin vur, kir, parçaladan ziyade, harita manipülasyonu üzerine odaklanması bir diğer dikkat çekici nokta. Misal, Merlin ile ateş topu vb. gibi genel geçer büyüler yapmaktansa, düşman birimi ile Merlin'in haritadaki yerini birbirine değiştiren bir yeteneğin varlığı sanıyorum ne demek istedigimi anlatmaya yetecektir. Düş-

manlara ait genel bilgilere, típki Heroes III'de olduğu gibi (Bu nasıl eski bir örnektir arkadaş!) ulaşabilmek, birazdan kuracağımız stratejiye önemli ölçüde etki ediyor. Sayabildiğim kadarı ile farklı karakterler ile birlikte oyunda 70'den fazla yetenek var. Hepsiyle farklı kombinasyonlar yapabilmek gerçekten eğlenceli. Sıkıntıların başındaysa, Arthur Efsanesini iyi bilenlerin canını sıkaracak "yetersizlikler" geliyor. Ayrıca harita üzerindeki ilerlememizde kısır bir döngüden ibaret. Etraftaki satıcıların sahip oldukları eşyaların genelde aynı olması da bir noktadan sonra karakterlerin belirli silahları kullanmasına yol açıyor. Anlayacağınız oyun kendisini bir hayli tekrarlıyor ve üç dört saatin ardından sıkıyor. Sword Legacy: Omen kesinlikle oynamabilecek bir yapılmış ama oynamadığınız için de kafanızı duvarlara vurmayaçağınızı garantisini verebilirim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer ve karakterler, detaylı savaş mekanikleri, karakterlerin ilginç özellikleri

EKSİ Tekdüze kalan oyun yapısı, kendini tekrarlaması



Yapım Nomada Studio **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Platform, Macera **Platform** PC, Switch **Web** nomada.studio

GRIS ★

Renklerin içinden gelen sanat eseri gibi oyun...

Hayatınızda ne kadar renk olursa olsun bazen hiçbir şey yolunda gitmeyebilir. Gündeminiz insanlar zor zamanınızda yanınızda olmayıpabilir veya daha da kötüsü sizi yarı yolda bırakabilirler. Güveneboleceğiniz ya da sizi anlayabilecek kimse kalmaz ve içينizi bir karanlık kaplar. Böyle zamanlarda en zorunu, yani kendi iç hesaplaşmalarımızı yaparız. Bazen tüm karanlığın içinden bir umut ışığı görürüz ve karanlığın yerini renkler almaya başlar. İçimizdeki karanlıktan kurtulduğumuzu düşünürken ise tekrar karanlığın o soğuk saldırısına uğrayabilir ve renkleri bir kez daha bizden alır. Aslında renklerimiz de sizindeki karanlık da kendi iç dünyamızın oluşturduğu şeylerdir. Her ikisi de bize aittir. Umutlarınız hayalleriniz var oldukça renkler her zaman orada bir yeredir. Geçmişteki asla kaybolmayacak yaralarınız da karanlığın vakti geldiğinde kendisini göstermesini sağlar. Bu yüzden hayatımız boyunca içimizdeki karanlığın renklerle çarpışması ne yazık ki kaçınılmaz bir durumdur. Yüreğimizdeki fırtınalar aniden

ortaya çıkar, aniden durulur. Nomada Studio'nun yaptığı GRIS'de de genç bir kızın iç dünyasında kaybolup gidiyoruz. Kaybolup gidiyoruz diyorum çünkü oyunun atmosferinden insanın çıkışa gelmiyor gerçekten. Genç kızın yaşadığı duygusal karmaşasında, onun endişeleriyle, korkularıyla hatta belki de pişmanlıklarıyla yaptığı mücadelein içinde bulunuyor kendimizi. Aslında hepimizin içinde olan bu duyguların, karmaşanın oyundaki tezahürü oyunu oynamak duygusal etkiler yaratıyor. Oyunun hissettiğim duygular alıp götürse de isterseniz biraz da oynanış konusundaki detaylara girelim. Oyunun başında genç kızımız muhteşem bir şarkı söylemekten sesini kaybediyor. Bu sesi tekrar geri kazanmak için bölümleri bir bir tamamlıyoruz. Bölümleri bitirmek için ise o bölümde yer alan ışık hüzmelerini toplayıp ve bu ışık hüzmeleri ile bir takımıldızını tamamlamaya çalışıyoruz. Elbette bu ışık hüzmelerini toplamak için çeşitli bulmacaları çözmemiz gerekiyor. Bu bulmacaları çözerken bazı yeteneklerimizi kullanıyoruz ve her bölümde işimize yarayacak yeni yetenekler kazanıyoruz. Karakteri küp şeklinde bir taşa çevirip çatlak kayaları parçalayabiliyor, bir balık olup yüzme yeteneği kazanabiliyor. Bulmacaların zorluğu yüksek değil ve platform becerileri de fazla zorlamıyor. Zaten oyunu oynadığınız zaman amacınızın zor bulmacaların üstesinden gelmek ya da platform becerilerinizi sergilemek olmadığını anlıyorsunuz. Önemli olan karakterimizin iç dünyasında yaşadık-

larını onunla beraber yaşamak, onunla beraber hissetmek. GRIS'in beni bu kadar etkileyebilmesinin en temel sebebi tabii ki karakterimizin iç dünyasının tasvir edilişinin adeta bir sanat eseri olması. Kullanılan imgeler bir yanda görsel sunuma, çizimler, ara sahneler, animasyonlar kısacası oyunda gördüğünüz bir şey resmen oyuncuların birer sanat eseri olduğunu kanıtlar nitelikte. Oyun içinde o kadar çok ekran görüntüsü aldım ki hangilerini dergiye göndereceğimi seçene kadar adeta kafayı yedim. Oyunun her bir sahnesi muhteşem çizimlere sahip. Ayrica sadece çizimler değil, müzikler, sesler özellikle de kızımızın söylediğii harika şarkı oyunun soundtrackine sahip olmak isteyeciniz kadar kaliteli.

GRIS beni kendi içine çeken, düşüncelere sevk eden, muhteşem görselliği ile dakikalarca tek bir sahneyi izlememe sebeb olan, müzikleriyle yer yer içimi ısıtan, yer yer endişeye sevk eden bir yapımdı. GRIS Nomad Studio'nun ilk oyunu olarak pek çok oyuncuya derinden etkileyebilecek bir konsepte sahip. GRIS hakkında beni üzен tek şey üç saat gibi kısa bir sürede bitirmesi oldu. Yine de bu durum oyunun benim için artık çok farklı bir yerde olduğunu değiştirdi. ◆ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Muhteşem görsellik ve müzikler, karakterin iç dünyasının etkileyici sunumu, oyuncuya düşünmeye sevk etmesi

EKSI Kısa oyun süresi

Book of Demons

Hack & Slash seviyorsan bu yana bak! Şşşş! Sana diyorum; bir bak ya!
Vallahi bir şey yapmayacağım...

Bir süre önce bu oyun için detaylı bir ön inceleme yazısı yazmıştım. Erken erişim olarak elime geçen Book of Demons, deneyim ettiğim kadarı ile çok eğlenceli bir yapımdı. Aradan geçen zaman içerisinde ara ara oyuna girip güncelleme-leri takip ettim. Yapımı ekip geçen zaman içerisinde o kadar düzgün gelişmelere imza attı ki her seferinde oyunun yapısı daha da düzgün hale geldi.

Nitekim Book of Demons artık bitti ve deneyim edilmeye hazır. Gelin bakın bu afacan oyun ne gibi bir eğlence sunuyor, hep beraber deneyim edelim.

Dediğim gibi, Book of Demons hack & slash modelini benimsemiş, ilk Diablo oyununa selam çakan bir yapıp. Hal böyle olunca pek tabii sürekli birilerinin kafası gözü kırılacak. Oyunumuz temelde iki bölüme ayrılmıyor. Bunlardan bir tanesi kasaba, diğeri de dibi olmayan bir kuyu diyebilirim. Toplamda üç karakterden bir tanesini kullanabiliyoruz. Her karakterin kendisine has özellikleri var ama ben en başından beri Savaşçı karakter ile ilerliyorum ki zaten erken erişimde başka seçenekim yoktu. Efendim oyunumuzda sonu gelmeyen bir zindan içerisinde oradan oraya koşturuyoruz. En büyük hedef, Şeytan efendiydi

ortadan kaldırımk gibi gözükse de aslında oyun devam ediyor. İçerisine dalacağımız zindanların farklı zorlukları oluyor ve kendimize göre ayarlayabiliyoruz. Oyunun hareket mekanığı, aslında tüm yapıyı oluşturmuş oluyor.

Alıştığımız hack & slash oyunlara nazaran Book of Demons'da sadece belirli bir koridor hattı üzerinden ilerleyebiliyoruz. Düşman birlikleri ise diledikleri gibi hareket edebiliyorlar. İşte bu noktada hem iyi bir strateji yapmak, hem de düşman birlikleri tanımak gerekiyor. Yapımı firmanın yaptığı açıklamaya göre 70'den fazla düşman modeli var ama burada takibi esas zor kilan, onlarca farklı yetenekleri olması. Yine de ilk on seviyede her şeyi çözmiş olacağınızın garantisini verebilirim. Savaş mekanikleri de alışılmışın dışında... Savaşçı karakter olarak çok uzaktaki objelere rahatlıkla vurabiliyorum. Yani önumdeki koridor-dan çıkmadığım ve etrafı da kırılacak objeler olduğu için bir şekilde kendilerine ulaşmam gerekiyordu ama düşmanlara da uzak mesafeden vurabilmek biraz garip gelmişti. Açıkçası bu konu hakkında en başından beri eleştirim vardı zira oyun çok kolaylaşıyordu. Sanıyorum yapımcı ekip beni duymuş olacak ki haritada bulunan ya-

da ayrıca alınabilen altın anahtarlar ile hali hazırda deneyim ettiğimiz bölümleri daha zor şekilde deneyim edebilmemiz için harika bir zemin hazırlamış. Bu sayede oyunu gerçekten zorlanarak oynayabildim...

Karakterimin eşyaları farklı bir kart sistemi ile çalışıyor. Daha önceden sahip olduğum kartların haricinde birçok yeni kart ile karşılaştım ki bazıları gerçekten oyun dengesini bozacak cinste gibi hissettim.

Book of Demons benim için ilk günden beri eğlenceli bir yapıp olsa da yavaş temposu ve kimi zaman bitmek bilmeyen zindanları yüzünden çok yorucu bir oyun. Karakter belirli bir noktaya geldikten sonra sürekli aynı şeyi yapmak da acayıp can sıkıcı... Animasyonlar dikkat çekici gözükse de fazlasıyla kendisini tekrarlıyor. Yine de türde farklı bir soluk getirmeye en yakın isimlerden birisi olduğunu da unutmamak lazım.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Farklı oyun mekanikleri, eğlenceli oyun yapısı, farklı düşmanlar ve eşya sistemi

EKSİ Bir noktadan sonra hep aynı şeyi yapmak

85





Yapım Big Bad Wolf Dağıtım Focus Home Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.focus-home.com/games/the-council

The Council - Episode 5: Checkmate

Zaten bitsin artık diyorduk. Çünkü gerek Louis de Richet'ye gerekse bize yapılanlar yetti...

Bir zamanlar büyük bir hevesle beklediğim lakin her yeni bölümde ayaklamı sürtrek başına geçtiğim The Council nihayet final yaptı. Arada şaşırtıcı da, heves ettiğim The Council serisi final bölümü Checkmate ile bize söylenecek iki kelime bırakıyor: Bu mudur? Checkmate, dördüncü bölüm olan Burning Bridges'in hemen bıraktığı yerden devam ediyor. Hikâyesine devam etmek istemiyorum çünkü spoiler olacak ve hala aranızda The Council'i merak edip oynamak isteyenler olabilir. Şunu bilin yeter; oyunda sıra artık son oylamaya gelmiştir. Geri kalan diğer küçük gizemler falan tefferruatı! Oyun fazla bir ipucu almadan hemen kontrolleri devrediyor. Ben ilk defa ne yapacağımı bilemedim. Hani çok eski macera oyunları vardır ya bir yandan ne yapmanız gerektiğini, bir yandan da nasıl yapmanız gerektiğini çözmeye çalışırsınız. İşte buna

benzer bir durum söz konusu. Yapımcılar da herhalde artık sıkılmış olacak ki bir açıklama, bir giriş yapma gereği duymamışlar! Dahası, karakterlerden birisi anılsın kötü oluyor ve Louis'in taraf seçmesi gerekiyor. Eee? O kadar yaptığımız seçimler, hikâyenin gidişatı vs. nerede? Ki bu seçimler ve diyaloglar oyunun en güclü tarafydı. Olay örnek vermek gerekiyse Mass Effect 3'ün sonuna dönmüş. Çoğunlukla konuşmaların hüküm sürdüğü final bölümünde güzel bir bulmaca var: Hafızaları birleştirme. Oyunun tarzı gereği biraz fantastik kaçısa da eğlenceli ve çözmesi keyifli bir bulmacayı da çözduktan sonra zaten oyunda yapacak pek bir şey kalmıyor. Bir bakiyorsunuz ki oyuncunun sonu gelmiş. Anlatıcı olan biteni anlattıktan sonra veda ediyoruz. Tabi her yapımcının yaptığı gibi Big Bad Wolf da bir açık kapı bırakmış

ama ikinci bir sezon ister miyiz? Hayır! Teknik bakımından bir önceki bölümde farklı değil. Yine donuk karakterler, odun gibi animasyonlar ve bazen kaybolan veya fon yüzünden okunamayan altyazılılar. Gerçek alışık bunlara ama çok ciddi bir ortamda bir karakterin güya ciddi olması gerekişen pörtülemiş gözlerle sağ sola sallanmasına hazırlıklı değildim. Bunlar oyunu doğrudan etkileyen hususlar değil ama o kadar güzel arkam planlara sahipken bu tarz karakterler daha

fazla sıritiyor ve dikkat dağıtıyor. The Council ilk kez gün yüzüne çıktığında hatırlıyorum da, o ekran görüntülerini ve videoları görünce tamam demiştim. Telltale Games'e rakip geliyor! Gerçi şimdi ortada Telltale Games bile yok ya.

The Council serisi hiçbir bölümünde stabil bir görüntü çizemedi. Bir bölüm köütken diğer bölüm sanksi toparlanmış izlenimi veriyordu ama bir sonraki bölümde yine her şey tepetaklaktı. Final bölümü için kötü bir bölüm demem yanlış olur. Burada bize başka bir kelime lazımlı: Boştu. Evet, final bölüm boştu. Hızla toparlanılmaya çalışan olaylar, es geçilen gizemler, bulmaca namına bir şey olmayışi ve soğuk bir final. Sanksi yapımcıların parası bitmiş de elde ne varsa değerlendirdip bu bölümü çıkarmışlar gibi. Bir bakıma seri artık ezzyet çekiyor ve bitmesiyle hem biz oyuncular rahatlaşmış hem de eminim yapımcılar rahatlamıştır. ♦ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Genele bakarak konuşursak kurgu ilgi çekici, bölüm bazında konuşursak "nihayet bitiyor."

EKSI Biriken olayların hızlıca toparlanmaya çalışılması, bazı olayların tamamen es geçilmesi, final bölümü değil de ara bölüm tadında olması





Yapım Matt Makes Games **Dağıtım** Matt Makes Games **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac, iOS, Android **Web** celestegame.com

Celeste

"Bizim zamanımızda oyunlar şimdiki gibi kolay değildi" diyen dinazorları önden alalım...

İngiliz dağcı George Mallory, başarısızlıkla sonuçlanan üçüncü Everest tırmanışı deneşinin ardından kendisine sorulan "neden o dağa tırmanmayı bu kadar istiyorsun?" sorusuna "orada olduğu için" yanıtını verdiğinde bu cevabın spor tarihine kazınacağını bilmiyordu muhtemelen. Ertesi yıl arkadaşı Andrew Irvine ile beraber ekibin geri kalanından ayrılp tırmanmayı denediklerinde hava bozdu, son kamptan görüldüklerinde zirvenin 300 metre altındalardı ve bu onlardan alınan son haber oldu. O gün zirveye çıkıp çıkmadıklarını hiç kimse bilmiyor, tek ipucu Mallory'nin 75 sene sonra bulunan cesedinin cebinde eşine "çıkabilirse zirveye bırakacağım" dediği, beraber çekilmiş fotoğraflarının bulunamamış oluşu...

TowerFall'un yaratıcılarının elinden çıkan Celeste, Madeline adındaki genç ve delişen bir kızın çevresine ve karşısına çıkan her şeye kulak tıkayarak yaptığı bir zirveye yürüyüşün hikayesi. Bu dağ oyuna adını da veriyor aynı zamanda. Başlarda kendisini tehlikenin kucağına atmasına anlam veremiyor olsa da hikaye ilerledikçe anlıyoruz ki kendisi uzun süredir depresyondan ve anksiyeteden mustarip, yaşadığı hayatın omzuna yüklediği ne kadar angarya varsa bırakıp gitmenin derdinde artık.

Yapı olarak bakarsak, Celeste son derece renkli el çizimi retro grafiklere sahip bir platform oyunu.

Oyun basitçe odalara bölünmüş engelleri mümkün olan en kısa sürede geçmek üzerine kurulu ve inanın bana, bunu söylemek yapmaktan daha kolay. Oyunda sadece iki hareketimiz var, ziplama ve dash. Şimdi yazarken bu iki hareketle birbirinden akrobatic parkur geçişlerini nasıl yapabildiğimi düşünüyor ve oyunun bölüm tasarımını ve platform mekaniklerine şapka çikartmadan duramıyorum.

Biraz önce bahsettiğim gibi Celeste zor, çok zor bir oyun. Hem Switch hem de Steam üzerinden oynadığım oyunun mantığını anlamaya çalışırken ilk baştaki odalardan birisini geçmemen yarı saat süregünü, nihayet geçtiğimde ise tüm parkuru toplamda 4-5 saniyede bitirdiğimi söylemem yeterli olacaktır sanırım. Bu arada oyunu Steam'de oynayanlara bir gamepad kullanmalarını kesinlikle öneririm, klavyeyle olacak iş değil, inanın bana. Oyun son derece hoş, kocaman pikseli görüntülerine hafifçe dahil olan bir hikayeye sahip. Düşmanlarımız sürekli peşimizde, biz ise onları mağlup etmekten ziyade yolumuza çıkmamalarını sağlamaya çalışıyoruz. Bu yolculuk hayli güç, oldukça fazla yetenek ve sabır gerektiriyor. Speedrun camiası özellikle oyun neden bu kadar popüler, anlamak güç değil.

Bu arada Celeste'de her seferinde yeniden tasarlanan zindanlar olmadılarından tam bir

roguelike mantığından bahsedemeyiz ancak öldüğünüzde dosdoğru bölümün başının yolunu tutuyorsunuz. Tipki çocukluğumuzun oyunları gibi. Ne sonradan edindiğimiz tonla yetenek var, ne sırtımızda çanta. Sadece biz ve kendisini mağlup etmemizi bekleyen Celeste adındaki o tekinsiz dağ, bu kadar.

Neticede geçtiğimiz yılın kendi türünde en iyi oyularından birisi olarak gösterilen Celeste, Nintendo Switch üzerinde de kendisini kanıtlamayı başarıyor. Eğer zoru ve nostaljiyi seviyorsanız hiç düşünmeyin, fiyatı da (24 TL) çok uygun. Diğer herkes için ise oyun biraz fazla zor.

◆ Kürsat Zaman

Not: Bu oyunu oynarken dinlenecek şarkı; Girls in Hawaii – Mallory's Height

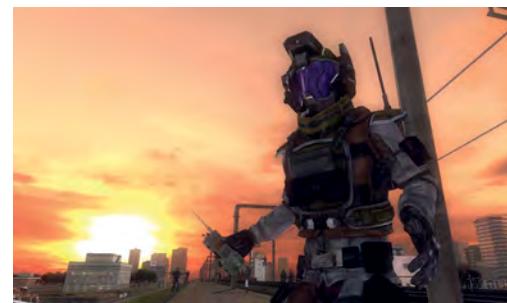
KARAR

ARTI Muhteşem platform mekanikleri, çok iyi bölüm tasarımları, naif kurgu ve hikaye, uygun fiyat

EKSI Oyun aşırı derecede zor

87





Yapım Sandlot **Dağıtım** D3 Publisher **Tür** PS4 **Platform** Aksiyon **Web** www.d3p.co.jp/edf5_en

Earth Defense Force 5

Uçan kurbağalar, koca örümcekler, UFO'lar ve fazlasını patlatırken saçma şekilde eğlenmek...

Yeni bir böcek savaşında daha beraberiz. Daha ne kadar devam edecek diye düşünürken Sandlot Games, suratımıza Earth Defense Force 5'i "laps" diye vurdu. Yaratıcı filmlerle aranız nasıldır bilemiyorum. Kişi olarak Godzilla, Jurassic Park, King Kong, Cloverfield gibi yapımlara her zaman bayılmışdım. Doğal olarak "koca böcekleri kesmek mi, tabii ki varım!" tepkisini Earth Defense Force 5'e (EDF 5) sakladığımı itiraf etmeliyim. 2003'e, PS2'deki Monster Attack ismine kadar geriye giden EDF serisi, Dünya askerleri olarak bize "gerçek kahraman" muamelesi yapan nadir oyunlardandı. O zamanlarda dev böcekleri kesmek, bayağı da tatmin ediciydi. Ancak gelin görün ki yıl oldu 2018 ve bekleneler değişti.

Oyunda bize hitap eden sınıflardan birini seçiyor ve karınca, UFO ve kurbağa gibi tehditlere karşı savaşmaya başlıyoruz.

Sınıflar arasında Ranger (daha çok yerde takılan tipler), Fencer (yavaş ama güçlü), Air Raider (ekibin can kurtararı) ve Wing Diver (jetpack, plazma ve lazer silahları donanmış hatunlar) yer alıyor. Sınıfımızı seçtiğimiz dakikadan itibaren eğitim kısmına giriyor ve kontrollere hakim olmaya çalışıyoruz. Bu kısımda size kolay gelsin çünkü serinin ruhunu öldüren, oynanış kısmında süper geri yapay zekaya sahip, kontrollerinde sık sık saçmaladığı bir oyunu uzun süredir oynamamışım. Pardon, Fallout 76'yi unuttum ama o, başka zamanın konusu. EDF 5, daha iyi durumda emin olun. En azından 4.1'deki stilinden hiçbir şey kaybetmemiş. İsterseniz kısa, isterseniz uzun menzilli patlayıcıları atesliyor olun, fark etmez. Güç konusunda silahlarınıza güvenin. Düşmanların üzerine yağırdığınız mermiler, farkında olmadan oyundan tatmin olmanızı bile sağlayabilir. EDF 5, geçtiğimiz yılın grafik motorunu

kullanırken, bir yandan da oynanışı kendi halinde yok etmeye başarmış. Tam olarak anlamsız bir kaosa hakim oyunda 100'den fazla görev bizi bekliyor. Uçan kurbağa mı dersiniz, devasa örümcekler mi dersiniz? Oyunda, bizi bekleyen bir seviye sistemi var. Karakterimiz seviye atlaklı, zırh ve silahlarımız da bundan etkileniyor. Ek olarak oyunu eğlenceli yapan muhtemelen en önemli detay, kullandığımız araçlar. Hikayedede ilerledikçe farklı araçlara ulaşıyoruz ve pat-

latma kısmında düşmanların bayağı canını yakıyoruz.

Her görevde yanımıza verilen AI, kafasına göre hareket edebiliyor. Düşündüğümüzde oyun anlamsız eğlenceli ancak o kadar çok teknik sıkıntı ve eksik var ki seride hakim değilseniz, eziyet çekmek kaçınılmaz. Oyun, düşünüldüğünde gerçek anlamda kötü ancak bu, eğlenceli olmadığı anlamına gelmiyor. Tabii aynı fiyatta, daha kaliteli bir bulmak da mümkün. EDF 5 bellİ noktalarda kesinlikle sıkıcı değil ve aksiyon namına istedığınızı veriyor. Görevler kendini tekrar etse de kişiselleştirme noktasında çeşitliliğin az bile olması gözden kaçmıyor. Açıkçası EDF 5 hakkında çok karışık duygulara sahibim. Diyaloglar samimiysiz, mekanikler ve kamera sıkıntılı, sunum kısmı ise tam olarak arcade kafası. Gün geçtikçe kendini geliştiren karakterler, zorlu hikayeler derken birçok oyunla karşılaşıyoruz. EDF 5 ise kesinlikle bunlardan biri değil.

◆ Ceyda Doğan Karaş

KARAR

ARTI Seriyi takip edenler muhtemelen beğeneyecektir. Saçma ancak eğlenceli oynanış. Düşmanlar şaşırtıcı derecede zorlayıcı

EKSİ Oynanışı etkileyen teknik sıkıntı çok. Zamanının gerisinde kalan grafikler. Diyaloglar samimiysiz ve görevler kendini fazla tekrar ediyor. Karakter kişiselleştirme çeşitliliği daha fazla olabildi





Yapım Jujubee Dağıtım Jujubee Tür Macera Platform PC Web kurskthegame.com

KURSK

Ufak aksilikler nükleer bir denizaltıya ne yapabilirdi ki?

2000 yılı Ağustos ayı. 115 metre uzunluğundaki devasa nükleer denizaltı Kursk, 118 kişilik mürettebatıyla Barents Denizi açıklarında ilerliyor. Her şey yolculüğün başında planlandığı gibi. Gündelik hayatına devam eden mürettebat spor ve siyaset konuşmaya ya da işinin başında. Bir teknisyen yere düşürüdüğü reçelli ekmeğinin heba olmasından ötürü Murphy adlı adama hakaretler yağırmakta. Belki de Murphy'nin kim olduğunu bile bilmiyordur. Ancak her iki durumda da artık reçelli ekmeğin ya da bir sonraki maçı kimin alacağıının önemini kaybetmesine sebep olan bir arıza gerçekleşir.

Öğle sularında art arda gerçekleşen iki patlamayla K-141 Kursk suların derinliklerine gömülür. Patlamanın ardından hayatı kalanlar olmasına rağmen Rusya, Batılı devletlerden gelen arama kurtarma tekliflerini reddetti. Kendilerinden geriye ailelerine yazdıkları mektuplar kalan 118 kişilik mürettebatın tamamı

göz göre göre hayatını kaybetti. Rusya'nın kazanın sebebine dair tüm detayları büyük bir dikkatle gizlemesinden ötürü bu facia altında pek çok soru işaretri ve komplot teorisi bırakıldı. Jujubee Games'in geliştirdiği adeta yarı belgesel niteliğindeki Kursk bahsetmiş olduğum bu facayı konu ediniyor. Dört alternatif sona sahip oyunda Rus nükleer denizaltısı K-141 Kursk'ta Shkval torpidoları hakkında bilgi toplamak için görev yapan kurgusal bir casusu canlandırmışız. Kendi adıma denizaltına adım attığım anda oradaki gündelik yaşam o kadar ilgimi çekti ki ana görevimi ikinci plana atarak yan görevlere ve etrafi keşfetmeye verdim dikkatimi. Diğer denizcilerle spor yapmak, oyun oynamak, havuza girmek (denizin 30 metre altında havuza girmek?) ya da arkadaşlarına doğum günü hediyesi hazırlamalarına yardım ederken onlarla yakınlık kurmak bence oyunun yegane güzel kışıydı. Ne yazık ki görevler dışında denizaltının oldukça ruhsuz olduğunu söyleyebilirim. Karakterler aynı nesneler gibi oyun boyunca aynı yerde kalıyor ve görev dışında sizinle muhatap olmuyor. Öyle ki sayısız kapısı ve merdiveniyle daracık bir labirenti andıran denizaltında her kaybolmuşuma pozisyonunu değiştirmeden duran insanlar sayesinde nerede olduğumu bulabildim. Bu yüzden başlarda denizaltında hayatı öğrendiğimi sanırken zaman geçitkeye hiç değişmeyen boş bir sahneye baktığımı iibrak etmeye başladım.

Bunun dışında oyunun optimizasyonunun da gerçekten kötü olduğunu söylemem gerekiyor. Bilgisayarım kendini uzaya roket olarak fırlatmaya karar vermişcesine gürültü çıkarırken karakterim sanki devamlı bir ilaçın etkisindeyim gibi her şey bulanık ve alabildiğine yavaştı. Zaten dar alanlarda oldukça yavaş kapı açma animasyonlarıyla boğuşurken (gerçekten yüzlerce kapı var ve nihayetinde en çok yaptığınız şey kapı açıp kapamak oluyor) bir de oyunun kasması inanılmaz can sıkıcı oluyor. En azından oyunun grafiklerinin aksine hikayesinin akıcı olduğunu söyleyebilirim. Bir aşağı bir yukarı gidip devamlı kaybolmaktan içim biraz daralsa da oyun bir şekilde beni ekranda tutmayı başardı. Eğer ki biraz daha insanlarla iletişim kurup kendimizi gerçekten Kursk'un bir üyesi hissedeceğimiz sahnelerde şahit olsaydım gerçekten unutulamaz bir oynalla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirdim. Maalesef teknik problemlerini de göz önünde bulundurduğumda Kursk'un fiyatının karşılığını veremediğini söyleyebilirim.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Gerçek bir hikayeye dayanıyor olması, başlarında denizaltının içini keşfetmek oldukça eğlenceli

EKSI Optimizasyon sorunu, denizaltı içinde dolanıp durmak dışında hiçbir şey yapmıyor oluşumuz, karakterlerin vitrin mankeni kadar ruhsuz olması





Yapım Plausible Concept **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.badnorth.com

Bad North

Vikinglerin istilasına "DUR" demek için mızraklara sarılan bir grup cengâverin hikayesi

Yazılımımı okuyanların çok iyi bildiği üzere Viking kardeşleri severim, sayarım; balsam ellerini öperim. Tarihin gördüğü en önemli kişilerden olan Viking arkadaşlarım, hem yaşantıları, hem kültürleri, hem de keşifleri ile dünya tarihine muazzam ölçüde katkıda bulunmuş kimselerdir. Onlarla yüzleşmek zorunda kalanlar, hep husumete uğramış, baltalarının altında yok olup gitmişlerdir. Bugün belki Viking ruhunu taşıyan az miktarda insan kaldı ama Viking teması, eğlence sektörünün her daim kullandığı ve öyle görünüyor ki uzun bir süre daha kullanmaya devam edeceğİ bir başlık. Oyun dünyasında da hatırlı sayılır miktarda Viking oyunu deneyim ettik ama bu seferki diğerlerinden biraz farklı gibi gözüküyor... Ne dersin? Gel birlikte bakalım...

Bad North'u ilk gördüğünüzde akliniza

sadece şirinlik gelecek zira kullanılan grafik motoru yüzünden bu oyun bir afacanlık abidesi. Hatta oyunu deneyim ettiğiniz sürece bu afacanlık karşısında çaresiz kalacaksınız diyebilirim. Oyunumuzda birçok farklı ada söz konusu ve her adayı tek tek savunmamız gerekiyor. Nitelikim bu iş öyle pek de kolay değil çünkü Vikingler her yandan saldırıyor. Yapmamız gerekeceğimizde bulunan birlikleri, gelen saldırılara göre en doğru şekilde koordünlendirmek. Birliklerimiz belirli bir menzile giren düşman birimlerine karşı zaten ne yapmalrı gerektiğini çok iyi biliyorlar; siz rahat olun. Tabii rahat olmamanız gereken yer, en başında kendilerini doğru konuşlandırmış olmanız. Eğer düşman birlikler hazırlıksız olduğunuz bir yerde adaya çıkarsa işler bir anda sarpa sarıyor. Bu noktada da birliklerinizin ne kadar geliştirildiği devreye giriyor.

Yapabileceğimiz farklı upgrade'ler ile daha önce görülmemiş bir şekilde savaşabiliyor, düşmanlarımızı kullanacağımız farklı yetenekler ile alt edebiliyoruz. Düşmanlarımızın en büyük hedefleri ise, adalar üzerinde bulunan ev, kilise ve adliye binası gibi yerleşimler. Bu binalar onlardan ziyade bizim için önemli. Neden mi? Çünkü bir ada üzerinde bulunan her bina, bir altın anlamına geliyor da ondan. Altın demek gelişim demek ve ancak belirli upgradeleri

yaptıktan sonra oyunda tam anlamıyla ilerlemek mümkün. Karakterlerimiz, yani birliklerimiz, Okçu, Savaşçı ve Mızraklı olmak üzere üç ana başlık altında gelişim gösterebiliyor. Her sınıfın kendisine özel bonusları bulunuyor. Ayrıca biz ilerledikçe arada bir karşımıza, içerisinde normalden daha fazla bonus barındırın, özel adalar çıkarıyor. Bu adalar sayesinde oyunda gözle görülür bir ilerleme yaşıyoruz. Bölüler başlangıçta çok kolay geçiliyorken, zamanla zorlaşıyor. Bir noktada klasik RTS mantığında hareket ediyorken, takтик stratejiye geçiş yaptığımı hissettim ki ufak bir oyunla böylesine iddialı bir hissiyatı yaşatabilmek gerçekten önemli. Tabii düşman birliklerinin de boş olduğunu düşünmeyin. Başta menzilli saldırılar olmak üzere, kalkanın düşman birliklerini büyük oranda koruduğu göz ardı etmemek gereklidir. Bad North'un en çok can sıkın kışımısa, biraz fazla tedküze kalması. Yani hem adaların ufak olması hem de kullanılabilen karakter çeşidinin üç ile sınırlı kalması yüzünden birazcık sık kalmış. Fakat eğlenceli ve çitir cereza oyun ariyorsanız, bakanmadan geçmeyin derim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kısa ve hızlı olması, eğlenceli oyun yapısı, ilgi çekici görselliği

EKSİ Tekdüze oyun mekanığı, çeşitliliğin yetersiz oluşu



Battle Princess Madelyn ◆

Kaderde bir prenses tarafından kurtarılmak da varmış...

Gerçek hayatındaki Madelyn hayal gücü yüksek, canavarlar çizip hikayeler yazabilen ve en sevdiği oyun Ghoul's 'n Ghost olan 7 yaşında bir çocuk. Oyun geliştiricisi olan başı da kızının bu yeteneğinden faydalananak Madelyn'in hayallerindeki oyunu yaratıyor ve 2017'de yaptıkları Kickstarter kampanyasıyla da 212.665 Kanada Doları topluyorlar. Oyunda bu Ghoul's 'n Ghost etkilerini bol bol görebilirsiniz Madelyn, yatağında elindeki tabletle oyun oynarken büyüğbabası gelip ona bir hikâye okumaya başlar ve bir anda kendimizi macehanın içinde buluruz. Savaş prensesi, hayalet köpeğ Fritzy ve büyüğbabasıyla başlayan oyun, müzikleri ve pikselleriyle beni çok eski zamanlara götürüyor. Asıl amacımız Fritzy'yi öldüren kişileri yakalamak olsa da yol boyunca irili ufaklı görevleri yerine getirmeniz gerekmekte. "Çocuk tasarlamış, kolaydır" diye düşünmeyin. Bazı yerleri kirk kere tekrar oynamak zorunda kaldım. Oyun sık sık kendi kendine kaydediyor olsa da olduğunuzde bir önceki kayıt yerine değil bölüm başına geri dönüyor. O yüzden canları dikkatli kullanmakta fayda var. Bölüm sonrasında

yengeç dansı yapabilen dev canavarlar, ağaç yaratıklar var, zorluk dereceleri de siz oyunda ilerledikçe artıyor. Bazı atlama ziplamalarda sorunların yaşanması, boşuna topladığımız kapı anahtarları, aynı şeyleri sürekli yapıyor olma hali, savaşırken duvara sıkışık kalma gibi sorunlarla karşılaşılabilir. Bu problemlerin bir kısmı yayınlanacak yamalarla düzeltilebilir ama diğerlerini kabul edip oynamaya devam etmek gerekiyor. 10 bölümden oluşan oyunda birçok gizli platform, odalar, duvarlar da var ama onları bulmak pek kolay değil. Nostaljik platform oyunlarını sevenleri bazı aksaklılarına rağmen mutlu edebilir. ♦ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Müzik ve görüntülerle retro havayı yakalamış olması, kahramanın bir prenses olması(!)

EKSİ Sürekli tekrar hissi, hareket halindeyken takılı kalma gibi yaşanan problemler

71



Iris.Fall ◆

Gölgelerin gücü adına...

Rüyanızda dev bir kuklaya dönüştüğünüzü görseniz ne yapardınız? Dev böcek fikri daha korkutucu olsa da kahramanımız Iris'i bu kâbus oldukça korkutur ve zorlukla açtığı gözleriyle gördüğü ilk şey siyah bir kedi olacaktır. Bir hissîmla bulunduğu odadan çıkip kediyi takip etmeye başlar ve oyun da heyecanlı bir şekilde başlamış olur. Iris tip olarak Alice'i andırıyor, kedi peşinde dolaşması da benzer ama hikâye daha farklı şekilde devam ediyor. Kahraman küçük kız olsa da siyah beyaz atmosferi ve başımıza gelenlerle aslında gerilim

dوز yüksek bir oyun. Oyunun en güzel yanı Iris'i hem kendisiyle hem de gölgesiyle yönetme durumu ve bu geçişler çok sık yapılmış. Gölgelir Iris sadece somut olarak ulaşamadığı yerlerde işe yarıyor gibi görünse de bazı yerlerde ışık yansımalarını da sağlıyor. Bu da oyuna eğlenceli bir yön katıyor. Siyah kedi bazen nefret mi ediyor yoksa koruyor mu anlamak mümkün olamayabilir ama kedilerin olayı da bu, değil mi? Oyunu oynarken, sanki başarılı çizilmiş bir çizgi romanda başrolmuspunuz hissi yaşatıyor. Klasik macera oyunlarında olduğu gibi bulunduğumuz yerde her şeye dokunmamız gerekmiyor, etkileşime geçeceğimiz eşyalar gösteriliyor ama bulmacanın nasıl işleyeceğini ile ilgili herhangi bir yardımda bulunulmuyor. Ben mesela bazı bölümlerde ne yapacağımı anlamadan çevreye baktım ama oyun başarılı bir şekilde sizin içinde kaybolmanızı engelliyor. "Ne güzel eğlenceli bulmacalar, delirtilmeden de oluyormus" derken, rubik küp andiran üzerindeki ışıklarla kapıyı açmanın gerektiği bir yere geldim ki erken konuştugumu anladım ve bunun daha bir başlangıç olduğunu oyunda

ilerleyince anlayacaktım. Sinirlenmemek için arada kapatıp nefes almak gerekebilir ama bölüm geçince de zafer çığlıklarını atmak mümkün. ♦ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Grafikleri ve bulmacaları başarılı, oyun süresi yeterli

EKSİ Hikayedeki belirsizlikler var, bulmacalarda biraz yardım fena olmazdı

84





Yapım Noble Muffins. **Dağıtım** PlayWay S.A. **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web www.playway.com/10004-games/712-thief-simulator

Thief Simulator

Sakın ola gördüklerinizi gerçek hayatı denemeye çalışmayın...

Simülasyonlar küçük yaşlardan beri favori oyun türlerim arasında. Genelde çoğu kendi eğlendirecek bir şeyler bulabiliyorum, öte taraftan mekanikleri veya teması itibarıyla pek ilgimi çekmeyen bazıları müthiş satış rakamlarına ulaşıp hayretler içinde ekrana bakmama yol açabiliyorlar. Şimdiye dek Goat Simulator ve I am Bread'i dahil edebileceğim bu türün en yeni üyesi ise yabancı yazarların da gazlamasıyla müthiş bir hype yaratmış Thief Simulator. Oyunda mahallenin azılı sıçanı gibi evlere musallat olan ve her seferinde girdiği mekandan elini kolunu sallayarak ayrılmayı başaran toy bir hırsızı canlandırıyor,

oyunda ilerledikçe bu "mesleğin" inceliklerini öğreniyoruz. Ev nasıl gözetlenir, kilitler nasıl açılır, çalınan ürün en karlı şekilde nasıl satılır, araç nereye park edilir şeklinde tarif edebileceğimiz bu aşamaların arasında birilerinden para karşılığı "git şu adamın yemek takımlarını parçala" tarzı görevler alıyoruz. Yahu nasıl bir manyak komşusunun evdeki yemek takımlarına kafayı takar? Oyundaki kilit açma mekanığı ve ufak tefek bulmacalar keyifli olsa da on kusur yaşadıkları Oblivion'ın üzerinde bir şey koyulamamış. Yerimiz az, çok uzatmayalım. Bu oyun hiç de takla attıkları kadar eğlenceli değil arkadaşlar. Özellikle görevlerin yapıları ve

karakter animasyonları okullardaki 24 saatlik oyun geliştirme maratonlarında bile rahatlıkla katılabilecek gibi duruyor. Yapay zeka bir felaket ve oyunun siz maksimum eğlendirme süresi de bir saat kadar. Sonrası kof.

♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Kısa süreliğine eğlendirebiliyor, Türkçe dil desteği

EKSİ Köyü animasyonlar, kötü görev mekanikleri, çok kötü yapay zeka

50

Yapım DRAGO Entertainment **Dağıtım** PlayWay S.A. **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web www.playway.com/10004-games/682-treasure-hunter

Treasure Hunter Simulator

Kim istemez define peşinde maceradan maceraya koşmak?

Evet, ben de isterim. Lakin Treasure Hunter Simulator o kadar da maceralı bir oyun değil. THS, kendi türünde tek olduğundan hayli güzel bir dikkat çekme potansiyeline sahip ve gözüken o ki define avcılığının sadece dedektörle metal arama kısmına odaklanılmış.

Unreal Engine 4 ile geliştirilen yapılmış grafiksel anlamda ne muhteşem ne de kötü denilebilir. Grafikler yeterince optimize ve karakterinizin kol vs. detaylarına bakmadığınız sürece her şey yolunda gözüküyor. Oyun 11 farklı bölge var ve amacımız dedektörümüz ve elimizdeki kürekle bu haritaları didik didik etmek. İlk görevlerimiz

genelde "toprakta gömülü kalmış metal çöpleri temizle" tarzı şeylerden oluşuyor ve bu esnada oyunun mekaniklerine alışıyoruz. Her haritada bulunan metaller küçük, orta ve büyük olmak üzere üç büyülüklü ve sıç, orta ve derin olmak üzere üç ayrı noktada bulunuyorlar. Tamamının bir değeri olsa da bulduğunuz metalin tipi ve durumuna göre fiyatı yükseleniyor.

Oyunun basit mekanikleri var, haritada gezmenin yanınızda dedektör sinyal vermeye başlıyor ve siz de sinyallerin sıklığı bölgeye doğru hareket ederek cak cak öttürün o metalin yerini saplıyorsunuz. Sonrası ise sıradan bir kürek animasyonu. İlk saatlerde çok fazla eğleniyor olsanız da oyun maalesef haritalar konusunda getirdiği çeşitliliği o haritalarda bulduğunuz hazineler tarafından tekrarlayamamış. Genel anlamda ilk üç saatin ardından "legendary" hazineler hariç görebileceğiniz tüm materyalleri görmüş oluyorsunuz. Treasure Hunter Simulator güzel bir oyun ve oynaması çok keyifli. Onu bir simülasyon klasığı olmaktan uzaklaştıran şey ise define

avcılığını sıçk şekilde ele alması ve eldeki malzemeyi yeterince şekillendirememesi. Kim bilir, belki firmanın bu konuda düşündüğü bir şey var mıdır? ♦ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Kendi türünde tek sayılır, ilk saatlerde zamanın nasıl geçtiğini hissetmiyorsunuz, Türkçe dil desteği

EKSİ Define olayı dedektörle metal bulmaya indirgenmiş, define çeşitliliği konusunda sınıfta kalıyor, bazı buglar yüzünden haritada sıkışmak çok olası

70





ARMORED WARFARE

Altay'ı nasıl kazanacağız?

Modern tankların savaşında oldukça dinamik bir süreç yaşanıyor arkadaşlar. Armored Warfare kendi türünde sevilen bir oyun oldu diyebilirim. Açıkçası World of Tanks ve War Thunder gibi türdeşlerinin yanında Kürsat ne düşünür bilmem ama benim gibi bu türün casual oyuncuları için iyi bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor. Yapımcı ekip 14 Aralık - 14 Mart tarihleri arasında düzenlenecek Warlords of the Wasteland

(WoW) isimli yeni bir senaryo dizisini yayınladı. Verilen bilgilere göre bu yeni güncelleme içeriği dört başlıktı toplanan pek çok farklı görev barındıracak ve fiyatı 30 dolar civarında.

WoW, Battle Path ile son zamanlarda online oyunlar arasında bir hayli popülerleşen, seviye atlaklıca ödüll kazanabileğiniz bir sistem kullanıyor. Sistem sayesinde pek çok çeşitli ödül kazanabiliyoruz. Bundan daha

ilginç ve bizi ilgilendiren tarafı ise kazanabildiğimiz ödüllerden biri de ülkemizde üretilen Altay tankı. Tankın aynı zamanda Tier 10 olarak oyuna eklediğini hatırlatayım. Sadece bu değil, M1A1 Storm, T55 Enigma, Scorpion Kastet, Object 187, T72B3 gibi tankların yanında Mysterious Stranger yeteneği ile uzaktan ATGM yardımı alabilen Alisa Korhonen gibi kumandanlara da ulaşabileceğiz. ♦

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Kambersiz düğün olur mu?

Bu haberin vermeden önce daha farklı bir haberinizle paylaşmak istiyorum. Yıllarca bu sayfalarda hakkında yazısını döşedigim CS:GO artık ücretsiz oyun modeline geçti. Altıncı yılını geçtiğimiz Ağustos ayında geride bırakan oyun artık herkes tarafından oynanabilir durumda. Asıl önemli haberse en nihayetinde battle royale rüzgarının CS:GO'yu sarmış olması arkadaşlar. Bu modun sektörde fırtına gibi esmesinin ardından Valve da kolları sıvadı ve oyuna Danger Zone isimli battle royale türündeki yeni oyun modunu ekledi.

Oyunun klasik battle royale oyunlarından farklı yönleri var ve şahsen beğendiğim bir oyun modu olduğunu söyleyebilirim. Harita üzerinde belirli bir giriş noktası seçtikten sonra o bölgeye otomatik olarak atlıyoruz. Tabii ki atlaklıktan sonra battle royale mantığında kendimizi koruyacağımız silahlar ve zırh aramaya başlıyoruz. Çevreden bulduğumuz paralar ile silah satın alabiliyor, yine çevreden bulduğumuz mermilerle silahımızı doldurabiliyoruz. Zaman zaman merminizi oldukça

dikkatli kullanmanız gerekebiliyor. Oyunun en can alıcı noktası harita kapanmaları ise oldukça rastgele şekilde oluyor ve altigenlere bölünmüş haritada hangi altigenin kapanaca-

ğını bilemiyorsunuz. Zira oldukça düzensiz ve tahmin edilmez şekilde gerçekleşiyor. Bu yeni oyun modu dereceli sisteme dahil olmasa da oldukça eğlenceli gözüküyor diyebilirim. ♦





Yapım Lo-Fi Games Dağıtım Lo-Fi Games Tür RPG, Strateji Platform PC Web www.lofigames.com

KENSHI

Çorak topraklarda yaşam mücadelesi...

Kart oyunlarının popüleritesinin artması ile beraber pek çok yeni kart oyunu gördük son yıllarda. The Witcher 3'ün içeriğinde mini bir oyundan olarak tanıştığımız Gwent'in kendi başına bir oyun olacağı duyurulduğunda birçok kart oyunu oyuncusu buna çok sevindi. Ben ise önce teknik sorunlar sonra da zaman yokluğundan oyunu çok fazla deneyim etme fırsatı bulmadım. Ancak Gwent nihayet tam sürüme 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 oyun 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 için 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. Gelgelein 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 raunta saklayabilirsiniz. İlk rauntta tüm güçlü kartları sürmeniz sonraki rauntta sadece üç kart çekebildiğiniz için rauntta 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 saldırısı 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 oyun yapısı ile The Witcher 3'de nasıl bizi ekranlara bağladıysa, kendi oyunuyla da bunu başarıyor. ♦ Enes Özdemir





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Winter has come!

Yeni yılın gelmesiyle kış mevsimi PUBG evreninde kendini hissettirmeye başladı. Ekim ayında oyuna gelecek olan yeni kış haritasının bazı detaylarını burada aktarmışım. Yalnız yeni haritamızın yanında çok fazla yeni içerik ve değişiklik de var. Haliyle biz de PUBG'nin 24. güncelleme notları üzerinde duracağız. PlayStation 4 versiyonunun da çıkışıyla oyuncu kitlesini yine genişleten PUBG'nin son güncellemesi bakalım neler sunuyor?

Vikendi'ye hoş geldiniz!

Daha önce, yeni kış haritası hakkında bilgi verirken haritanın isminin Dihor Otok olabileceğinden, ancak bu ismin haritanın proje halindeyken kullanılması için de koyulmuş olabileceğinden bahsetmiştim. Gerçekten de haritanın ismi daha sonrasında değişti ve yeni kış haritamız karşımıza Vikendi adıyla çıktı.

Vikendi, 6x6km büyüklüğünde bir harita. Yani kendisi Sanhok'dan daha geniş, Miramar ve Erangel'den ise daha küçük. Yapıcı ekip haritadaki oynanışın Miramar ya da Erangel'e göre daha hızlı olduğu-

na ama Sanhok'a göre çok daha taktiksel olduğuna dikkat çekiyor. Bunun yanında haritanın yaklaşık yüzde doksanlık bir bölümü karlarla kaplı ve bunun doğurduğu bir takım sonuçlar var. Bir kere araçlar biraz daha kaygan bir zeminde ilerleyecekler. Bu

kayganlık karlı alanlardan buzlu alanlara geçtiğinizde daha da artacak. Dağlardan tepelerden uçarak araç kullanan bazı vurdumduymaz arkadaşların bu haritada direksiyon başında ölmeleri çok olası. Tabii haritanın karlarla kaplı olması araçla-



rın arkasında lastik izi bırakması anlamına da geliyor. Daha da önemlisi sadece lastik izi değil, kendi adımlarımız da karda iz bırakacak ve bir süre sonra izler kendiliğinden kaybolacak. Elbette başkalarının da izini sürebileceğiz.

Oyundaki harita kapanmalarına baktığımız zaman ise ilk kapanma haritayı oransal olarak diğer haritalara göre daha çok küçültüyor. Dördüncü kapanmadan itibaren ise haritanın kapanma hızı düşüyor. Yaptımcı ekip bu durumun oyundaki taktiksel çeşitliliği artıracağını düşünüyor. Harita üzerindeki eşya dağılımında da bazı farklılıklar yok değil. Bir kere Vikendi'de seviye 3 kasklar harita üzerinde bulunabiliyor. Bunun yanında Seviye 3 zırhların miktarı da diğer haritalara göre daha fazla. En son olarak ise sis bombaları bu haritada hayli fazla sayıda mevcut.

Elbette harita beraberinde iki farklı Pass seçeneği getirdi. Biliyorsunuz ki daha önce Sanhok haritası geldiğinde de satın aldığımız Pass ile oyunda birçok farklı etkinliğe katılma şansı yakalamiştık. Bu defa Survivor Pass ve Premium Pass isimli iki seçenekimiz var. Survival Pass'e ücretsiz sahip olabiliyor, görevlerde ilerleyebiliyor ve seviye atladıkça çeşitli ödüller kazanabiliyorsunuz. Premium Pass ise belirli bir ücret karşılığında alınıyor ve özel görevler ile ödüllere ulaşmanızı sağlıyor. Oyunda günlük, haftalık, beginner, premium ve challenge olmak üzere beş farklı görev türü var.

Vikendi haritası ile beraber sadece bu yeni harita değil, bir adet silah ve taşıttı oyuna dahil oldu. Öncelikle eklenen yeni taarruz tüfeği olan G36C'den bahsedelim. Heckler & Koch'un aynı isimli silahından oyuna aktarılmış durumda. Oyunda SCAR-L'in yerine koyulan bu taarruz tüfeği, dört farklı eklenti alabiliyor. 5.56mm mermi alabilen G36C, şarjörüne 30 mermi alabiliyor ve tahmin edebileceğiniz gibi genişletilmiş şarjör ile bu miktar 40 mermiye çıkabiliyor. Oyundaki yeni araç ise Snowmobile. Yani artık bir kar aracımız var. Yine tahmin edebileceğiniz üzere bu araç Vikendi'ye özel ve iki kişilik yere sahip. Snowmobile diğer araçlara göre bu harita üzerinde çok daha iyi performans sergiliyor. Özellikle çok iyi bir kontrole sahip. Karlı zemin diğer araçları daha fazla zorluyor. Uçaktan atlayıp havada geçirdiğimiz süre için de çeşitli geliştirmeler yapıldığını belirtmek istiyorum. Paraşüt açamadan önceki düşüş aşamasının animasyonlarında çeşitli geliştirmeler yapıldığı açıklandı. Ayrıca paraşütle süzülme mekanikleri biraz daha fazla elden geçirilmiş durumda. Bir kere serbest düşüş aşamasında



çok daha fazla kontrole sahibiz. Sol Shift tuşu sayesinde artık çok daha hızlı bir serbest düşü yapabiliyoruz. Sol CTRL tuşu ise bize daha iyi süzülme imkanı veriyor ve uzaklara süzülmek istediğimizde bize kolaylık sunuyor. Yere inme animasyonları da güncelleme sayesinde daha gerçekçi hale geldi. Artık yere inişte yuvarlanma animasyonları oyunda yer alıyor. Böylece yere inme aşamasında oyuncuya daha fazla kontrol imkanı sunulmuş durumda. Bu arada paraşüt ile bir yapıya çarptığımızda artık paraşütümüz direk kapanacak. Ancak paraşüt kapandığı anda ortadan kaybolmayacak.

Dereceli sistemde küçük güncellemeler!

Peki 15 GB boyutundaki bu büyük güncelleme oyun içi yenilikler dışında neler getirdi? Bu konudaki en önemli değişikliğin dereceli sistemde olduğunu söyleyebilirim. Bu konuda birkaç bilgi vermeyeceğim. Dereceli sistem ikinci beta sezonuna geçti bile. Dereceli sistemdeki Rank Point'ın (RP) ismi Survival Point (SP) olarak değiştirildi. Dereceli durumumuzu takip edebileceğimiz aşamaların isimlerinde değişiklikle-

gidildi. Artık dereceli aşamaların isimleri en düşükten en yükseğe Beginner, Novice, Experienced, Skilled, Specialist, Expert ve Survival olarak değiştirildi. Oyunun en yüksek derecesi olan Survival aşamasında, sadece en iyi 1000 oyuncu yer alıyor.

Tüm bunların yanı sıra arayüzde çeşitli güncellemeler yapıldı. Oyunun giriş ekranında Vikendi temali bir arka plan yer alıyor. Doğal olarak ufak kar yağıma efektleri bu ekrana eklendi. Arka plan müziğinin de değişmesi dikkatimi çekti tabii ama bu tür oyunlarda nedense müziklere pek katlanamıyorum. Bu ay incelediğim Kenshi ve GRIS'in muhteşem müziklerinden sonra PUBG'nin ana menü müziğiyle gram ilgim olmadı.

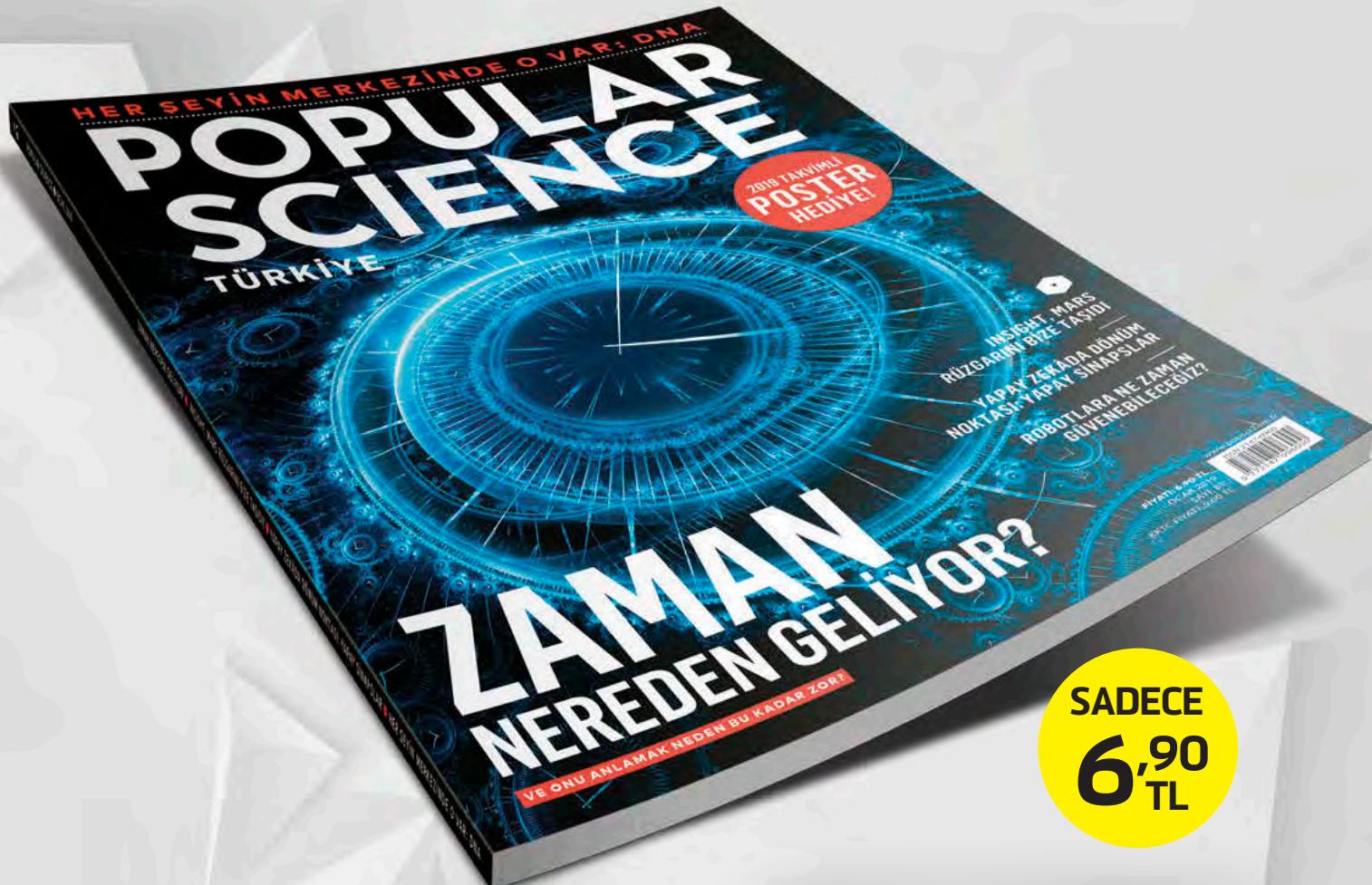
Gereksizce büyük boyutlardaki güncellemeler PUBG hayatının ayrılmaz bir parçası maalesef. Oyna butonu mod seçme ve mağaza üzerindeki çeşitli arayüz değişiklikleriyle beraber bu güncellemenin 10 GB'tan aşağı olacağını düşünmüyorduk, öyle de oldu. Nihayetinde yeni güncelleme ile beraber PUBG aslında çok daha oturaklı bir oyun halini almaya başlıyor. Son olarak herkese yeni yılda başarılı, loot bol ve çorba parası kazandığınız oyunlar dilerim efendim!

◆ **Enes Özdemir**

ZAMANIN DOĞASINI ANLAMAK NEDEN ZOR?

- ▶ DNA mercek altında.
- ▶ Gelecekte eviniz sizi dinleyecek!
- ▶ Yıldız ışıklarındaki gizem.
- ▶ Sentetik biyoloji gelecekte bize neler sağlayacak?
- ▶ Havayolu şirketlerinin hileleri

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

Sony Playstation Classic

Çocukluğumuz biri ziyarete gelmiş!

Sayfa
93



DONANIM

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



Acer Predator X27 ◊

4K çözünürlükte 144Hz keyfi!

Acer yenilikçi ürünleriley her ay karşımıza çıkılmaya devam ediyor ve bir şekilde geçtiğimiz ay incelediğimiz X34P'den bile daha yenilikçi ve etkileyici bir modelle karşımıza çıkmayı başardılar. Bu defa inceleyeceğimiz ürün X27 ve kendisi 4K çözünürlükte 144Hz değerini görebilen dünyanın ilk monitörü. Yenilikleri ve ilginç özellikleri ise saymakla bitmez. Tasarım konusunda da söyleyeceklerimiz var ama isterseniz önce temele inelim, teknik tarafa bir göz atalım. X34P'nin aksine X27 flat bir monitör ve 27 inch ebadında. 4K çözünürlükteki monitör 4ms gecikme değerine sahip bir IPS panel ile bizlere ulaşıyor ve bu monitörün overclock ile 144Hz'e çıkabilen 120Hz doğal yenileme hızı var, Nvidia G-SYNC teknolojisi ve HDR desteği de bizlere sunulan etkileyici paketin kapsamı arasında. Quantum Dots teknolojisini kullanan monitör 384 aydınlatma bölgesine sahip ve dünyada DisplayHDR 1000 sertifikasını kazanmayı başarmış az sayıdaki (bu yazı yazılırken sayı X27 dahil üçü) monitörden bir tanesi. Quantum Dots teknolojisi LED LCD'lerin en bilinen sıklıklarından siyah renklerin yoğunluğuna gerçek bir çözüm getirememiş olsa da diğer renklerin canlılığını azaltan fundamental sıklıkları ortadan kaldırıyor ve sonuç olarak hem canlı hem de doğruluğu artırılmış bir renk paletini bizlere sunuyor. X27 de bu açıdan

şimdije dek gördüğümüz en kaliteli görüntüleri üretiyor olmak konusunda hiç de boş olmayan bir iddiaya sahip.

Peki ortalama bir kullanıcı X27'ye ne kadar hazır? Öncelikle monitörün 4K çözünürlükte 144Hz değerine ulaşması için yapmanız gereken birkaç şey var ve donanım kısıtlamaları da direkt olarak karşınıza dökiliyor. Display Port 1.4 firmware güncellemesi olmazsa olmaz ancak sadece bununla Windows altından 120Hz değerine kadar çıkılabilir. 144Hz için monitörü overclock etmeniz gerek ve bunu da monitörün sağ arkasındaki joysticki kullanarak bilgisayarı Gaming moduna getirip ardından da maksimum yenileme hızını 144Hz olarak tanımlamanız şart. Yeniden başlatıldıkten sonra Windows altından 144Hz değerini seçilebilir olarak görmeniz mümkün. Bu arada bir diğer konu, X27 120 veya 144Hz'de çalışırken HDR10 desteği sunamıyor. 8 yerine 10-bit HDR ile çalışmak istiyorsanız monitörü ayarlayabileceğiniz en yüksek yenileme hızı 98Hz.

Hemen hatırlatalım, monitör bu hızlara ulaşabilmek için 3GB DDR4 RAM le desteklenmiş kendi işlem birimine gereksinim duyuyor. Bunun sonucu olarak da bu monitörün arkasında kocaman ancak bir o kadar da sessiz bir fan var. İlginç ancak sanıyorum buna alışmak durumundayız. Tasarıma geçersek, en büyük sürpriz ürünün

dev kutusundan neredeyse monte edilmiş olarak çıkması. Sonradan takabileceğiniz yegane şeyler duvara monte aparatı ve monitöre vida ile monte edilerek üç taraftan (sağ-sol-üst) işigi kesen gölgelikler. Bunlar elbette opsiyonel ancak işini hayli iyi yapıyor ve monitörün tasarımını daha da "ilginç" hale getiriyor. Monitör 6.5 kilo ağırlığında ve oldukça iyi dengelenmiş ters V şeklinde bir ayaklı sahip. Yüksekliği rahatça ayarlanabiliyor ve sağa sola 30 derece kadar çevrilebiliyor. OSD panel de gayet hızlı ve joystick sayesinde hakim olması kolay. Neticede karşımızda teknolojiyi sonuna kadar kullanan, yakın gelecekte standart olabilecek bazı özellikleri bugünden bizlere ullaştıran bir monitör var ve bunun bedeli hayli yüksek. 13.700 TL fiyat etiketine sahip olan X27'den verim alabilmek için hayli güçlü bir oyuncu bilgisayarına sahip olmanız gerektiğini söylemiyorum bile. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI 4K/144Hz, Quantum Dots teknolojisi, DisplayHDR 1000 sertifikası, gölgelikler kutu içeriğine dahil, monte edilmiş olarak geliyor

EKSİ Fiyatı yüksek, 144Hz'de HDR10 desteği sunamıyor



PlayStation Classic

Küçük diyorlardı da bu kadarını beklemiyorduk...

Evet, konuya direkt olarak Sony'nin yeni ve bir o kadar da sevimli PlayStation cihazının boyutıyla giriş yapalım. Eğer vaktinde ilk PlayStation'a sahip oldyuşanız, konsolu boyutlarını da iyi kötü hatırlarsınız. Sony'nin PS'nin 24. yılında çıkarttığı bu ufaklık, ilk nesil PS'nin neredeyse dörtte biri kadar. Şu saniye, "E o zaman diskleri nereye takacağız?" diye düşünenler, gelin size Sony'nin PS Classic ile neyi amaçladığını anlatayım.

Aslına bakarsanız, Sony gerçekten sadece geçmişi anmak istiyor. Bir süre önce çıkan diğer "mini" konsolların izinden giden PS Classic, içinde toplamda 20 tane klasik oyun barındırıyor. Bunları sırasıyla saymak da boynumun borcu çünkü bu konsolu almayı hedefliyorsanız, tek amacınız bu oyunları oynamak olmalı; konsola ekstradan oyun ilave etmek mümkün değil.

Sıralı listemiz şu şekilde: Battle Arena Toshinden, Cool Boarders 2, Destruction Derby, FFVII, GTA, Intelligent Qube, Jumping Flash, Metal Gear Solid, Mr. Driller, Oddworld: Abe's Oddysse, Rayman, Resident Evil Director's Cut, Revelations: Persona, Ridge Racer Type 4, Super Puzzle Fighter II Turbo, Syphon Filter, Tekken 3, Tom Clancy's Rainbow 6, Twisted Metal ve Wild Arms. Bu oyunların neredeyse tümü için, "Vay be, zamanında bunları nasıl oynamışız..." diyorsunuz zira hepsi pek bir pikseli gözüküyor ve bazlarının oynanışı da bir hayli zor geliyor. Fakat bundan daha önemli bir amacı var

konsolun ve o da evinizde kendine bir büst olarak yer bulmak istemesi. Yani bu konsolu bir koleksiyon malzemesi olarak görmelisiniz; içindeki oyunları açıp baştan sona oynamak gibi bir amaç gütmek ikinci planda kalıyor. PS Classic'in paketinden iki tane gamepad çıkıyor ama müthiş bir eksik var ve o da aleti prize takmanızı yarayan fiş. Cep telefonlarda ki şarj aleti mantığında bir durum söz konusu ama Sony o şarj aletinin kablosunu pakete dahil etmiş, ucundaki seyyar fişi koymamış. Elbette evde bir şarj aletiniz vardır ve onu kullanabilirsiniz fakat ya o an yoksa? Bayağı konsol elinizde, kaldınız öyle. Bence pek olacak iş değil bu. Neyse ki kutudan HDMI kablosu çıkıyor da diğer bir konsolunuzun kablosunu sökmek zorunda kalıymısuruz.

Konsolun tasarımı, ilk nesil PS'nin birebir aynısı olduğundan, tuşlar da aynen kendi yerlerinde bulunuyor. Tabii Eject tuşuna basınca kapak açılmadığından, bu tuşu direkt olarak konsolda yer alan oyunlar arasında geçiş yapmak için kullanıyoruz.

Oyunlar konusunda da bir güzellik var ve o da istediğimiz zaman oyunları kaydedebilmemiz. Bir başka oyuna geçtiğimizde bile son kaldığımız yer, konsola kaydediliyor.

Ülkemizdeki satış fiyatı dolayısıyla cereza bir ürün olmaktan çıkan PS Classic, sağlam

koleksiyoncular, geçmiş yad etmek isteyenler veya ilk PS dönemini gerçekten merak edenler için biçilmiş kaftan. Sağlam bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler veya bu konsolu, gerçekten zaman geçirmek için almayı hedefleyenler ise aradıklarını bulamayacaklardır, şimdiden uyaralım. ♦ **Tuna Şentuna**

Not: PlayStation Türkiye'ye konsol hediyesi için çok teşekkürler, çok güzel bir jestti.

KARAR

ARTI Geçmişe çok güzel bir gönderme. Bazı oyunları bu kadar kolay, tekrardan oynaya- bilmek güzel bir duygudur.

EKSİ Fiş pakete dahil değil. Oyun portföyünde önemli eksikler ve bazı gereksiz oyunlar var. Türkiye satış fiyatı pahalı.

79



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



ADATA XPG SPECTRIX D80 ◆◆

Sıvı nitrojenin gücünü hissedin!

Geçtiğimiz sene Computex'te de sahnelenen dünyanın en hızlı RAM'lerine ev sahipliği yapan ADATA, sonunda bu yeni RAM'lerini bizlerle paylaştı. Peki, ADATA XPG SPECTRIX D80 neler sunuyor? Şimdi öncelikle XPG SPECTRIX D80'in, elimizde 3600 MHz frekansında çalışan 8GBx2 dual bant RAM'lerinin olduğunu söyleyelim. Ailede çok sayıda seçenek yer alıyor. Ama kabaca söyleyecek olursak, 2666 MHz ve 8 GB'tan 3200 MHz ve 16 GB kapasiteye kadar seçenekleriniz var. Ha, 3600 MHz frekansta Quad, yani dörtlü set olarak da tercih edebilirsiniz ki, bu senaryoda sahip olduğunuz PC konfigürasyonun bütünü inanılmaz olacaktır diye düşünüyoruz.

XPG SPECTRIX D80'in en önemli yanlarından biri kuşkusuz sıvı-hava karışımını deneyen ilk RAM olması. Bellek devresi üzerinde yer alan ısıyı dağıtıcı malzemeleri yanı sıra alüminyum soğutucu ve nitrojen sıvısından faydalanan RAM, böylece performans yönünden doyurucu bir deneyim sağlıyor.

Hem Intel tabanlı hem AMD Ryzen platformlarında kullanılabilecek olan XPG SPECTRIX D80, Extreme Memory Profile 2.0 profilleri ile hız aşırıtma imkanı tanıyor.

Siyah ve kırmızı gibi iki farklı renk seçeneğiyle tercih edilebilen ürün, elbette RGB ışıklandırmalarıyla özelleşiyor. Sıvı nitrojenin kullanıldığı bölüm XPG RGB Sync uygulaması yoluyla kolayca istediğiniz şekilde renkleniyor. XPG SPECTRIX D80'e dönecek olursak, üst seviye performans isteyen oyun severler gönül rahatlığıyla bu bellek kitini tercih edebilirler. XPG SPECTRIX D80'in 8GBx2 kiti 1600 TL civarında bir fiyatla bulunabiliyor.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Sıvı nitrojen ile etkili soğutma, üst seviye performans, harika görünüm, RGB ışıklandırma ve uygulama, hız aşırıtma yetenekleri
EKSİ Yüksek fiyat

91



Plantronics RIG 300 ◆◆

Hem hafif hem kaliteli

Plantronics'ten modüler yapılı kulaklıklara ilk örnek bu değil, daha önce de RIG 500E ve RIG 400 modellerini incelemiştik. Kemik gövdesi ile yalnızca 165 gram ağırlığında olan Plantronics RIG 300, böylece oyun severlerin uzun süreler rahatlıkla kullanabilecekleri bir kulaklık oluyor. Kumaş kulak yastıkları terletmezken, kafaya çok fazla baskı yapmaması da uzun kullanım için ideal.

PC oyuncularına hitap eden RIG 300, 3.5 mm kulaklık girişi dolayısıyla bu bağlantıyı kullanan tüm cihazlarda da rahatlıkla kullanılabilir. 40mm kulak yastıkları, rahat, konforlu ve yeterli büyülükté. Dahili olarak esnek bir mikrofon da kulaklıktá geliyor. Ayrıca kulaklığın 1.3 metre uzunluğundaki kablosu da PC oyuncuları için yeterli seviyede. Bu kablo üzerinde inline kontrol birimi de yer alıyor.

RIG 300'ü uzun süre boyunca kullandık. Bu süre zarfında çok sayıda oyun oynama ve müzik dinleme fırsatı da bulduk. Oyun konusundaysa en çok PUBG ve Call of Duty de değerlendirdiğimiz RIG 300, özellikle bu gibi FPS oyunlarında gayet başarılı bir performans sağlıyor. Müzikal performansıyla ise çok üzerine bahsedilecek tarafı yok elbette sonuçta bu bir oyuncu kulaklığı. Ancak bu konuda iyi ses sağladığını söyleyebiliriz. Son olarak Plantronics RIG 300'ün SoundGuard teknolojisine de kısaca değinelim. SoundGuard, ani seslere karşı koruma sağlıyor. Beklenmedik gürültü artışlarında sesin kulaklara zarar vermesini engelliyor.

Plantronics RIG 300, oyunculara özel bir kulaklık seti ve uygun fiyatıyla da dikkat çekiyor. Hem rahat hem konforlu yapısıyla uzun süreler kullanılabilecek olması önemli bir diğer artı. Segmentine göre iyi ses performansıyla da beğendiğimiz RIG 300, şu an piyasada 217 TL fiyatla bulunabiliyor.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Uygun fiyat, oyun performansı, modüler tasarım, konforlu yapı
EKSİ Ses izolasyonu yok

90



Corsair K70 RGB Mk.2 Rapidfire

Çok beğenilen K70 serisinin en son evrimi...

Corsair'in geçtiğimiz ay HS70 kablosuz oyuncu kulaklığını incelemiş ve çok beğenmiştık hatırlanacağı üzere. Bu ay sayfalarımıza konuk olan ürün ise benim de uzun zaman kullandığım K70 serisinin RGB Mk.2 versiyonu ve adındaki Rapidfire takısı da Cherry MX'in "Speed" serisi anahtarlarını kullandığını işaret ediyor.

Corsair her sene yeni bir modeli piyasaya sunmaktadır zaten çok beğenilen K70 serisi üzerinde başta küçük gözüken ancak detaylarda ciddi fark yaratınca bazı değişiklikler yapmış. Bunu yaparken bazı ünlü yayıncı ve esporcularla beraber çalışmışlar. Ortaya çıkan ürün oyun keyfinizi katlayan, neredeyse zayıf noktası olmayan bir oyuncu klavyesi.

Cherry MX'in Speed serisi anahtarları çok tutulan Red serisi ile aynı çalışma kuvvetine sahip (45cN – 45.8 gram) ancak aktivasyon aralığı sadece 1.2mm, bu da çok hızlı tepkiler verebilmenizin öünü açıyor. Bu anahtarlar Kailh'in Silver Speed serisi (40cN / 1.1mm) kadar "hardcore" değerlere sahip değiller ve bunun en önemli katkısı şu, yazı yazmak bir kabus olmaktan çıkıyor. Cherry MX bir şekilde hız ve rahat kullanım konusunun ortasını bulmaya çalışmış ve sonuç çok başarılı.

iCue yazılımı üzerinden dilediğiniz gibi kişiselleştirebileceğiniz RGB aydınlatmayı klavye üzerinde profillere kaydetmek ve başka bir bilgisayara geçtiğinizde yanınızda görmek mümkün. Mk.2 modelindeki değişikliklerden birisi de üst sağ tarafta bulunan multimedya kontrollerinin yükselterek kullanımının rahatlaşması olmuş. Corsair bu modelde FPS oyunlarında rahatlık sağlamak için değişimeli, gri renkte ve dokulu bir tuş setini de kullanıcılar sunuyor, böylece oyunlarda daha hissi bir kullanım sağlayabiliyorsınız. Kısaca toparlamak gerekirse piyasada 890 TL civarına bulabileceğiniz bu ürün eski model, eski modelin üzerinde çok ciddi çalışılmış bir revizyonu ve daha kutudan çıkartığınız anda kalitesini hissettiyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Konfor ve hızı bir arada sunan Cherry MX Speed anahtarlar, ergonomik multiplayer tuşları, değişimeli tuş takımları, kaliteli işçilik
EKSİ Mod tuşlarının olmaması bazı oyuncuları üzebilir, fiyatı yüksek

92



Monster Abra A5 V13.1.3

Hem hesaplı hem performanslı

Hem iyi bir oyun bilgisayarı olsun hem bütçeye fazla yük yapmasın istiyorsanız, ilk bakacığınız oyun bilgisayar markalarından birisi Monster, bu seferki konuğumuz da Abra A5 V13.1.3. RGB aydınlatmaya klavyesinde yer veren Abra A5 V13.1.3, bu ışıklandırmayı Monster Kontrol Merkezi üzerinden yönetebilmenizi sağlıyor.

Abra A5 V13.1.3, 15.6 inch boyutlu bir dizüstü bilgisayar modeli. LED arka aydınlatmalı IPS panelden oluşan ekran, Full HD çözünürlük sağlıyor. Panelin mat malzemeye sahip olması önemli. Böylece yansımaları emen ekran güzel bir görüntü sağlıyor.

Intel'in bu yılın ikinci çeyreğinde piyasaya çıkan Core i5-8300H işlemcisinden güç sağlayan laptop, 4 çekirdekli bu işlemciyle 2.3 GHz taban frekansta güç üretiyor. İşlemci, yük altında ise 4.0 GHz'e ulaşabiliyor. Elbette bir diğer öncelikli öneme gelen teknik birim ise grafik tarafı olacak. 4 GB GDDR5 bellek kapasiteli, 128-bit bellek arayüzü GTX 1050 ile fiyat/performans noktasında iyi bir profile sahip olan Abra A5 V13.1.3'ün grafik performansı da yeterli seviyede.

8 GB kapasitesinde 2666 MHz RAM bulunduran Abra A5 V13.1.3, 480 GB'lık Adata SU650 SSD bulunduruyor. Evet, bu modelde, daha önce incelediğimiz Monster laptop'lardaki gibi halihazırda bir M.2 SATA kullanılmış fakat bu portlar unutulmamış da. Laptop'ta çift M.2 SATA portu yer alıyor. Dilerseniz bu alanları kullanabilirsiniz.

Monster'in fiyatına göre uygun fiyatıyla dikkat çeken Abra A5 V13.1.3 modeli, rakiplerine nazaran daha iyi bir fiyat/performans grafiği çiziyor. Yakın zamanda Monster Notebook mağazalarında yer alacak olan laptop'ın fiyatı ise 4899 TL. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Fiyat/performans, uygun performans, 480 GB SSD, etkili soğutma sistemi, Sound Blaster Cinema 5 destekli hoparlör, RGB klavye
EKSİ Mini Display port yok

88

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
98

ÖRÜMCEK-ADAM: ÖRÜMCEK EVRENİNDE

Örümcek Adam'ın aksiyonu bitmeyen hikayesine başka bir
gözden bakmak ister misiniz?

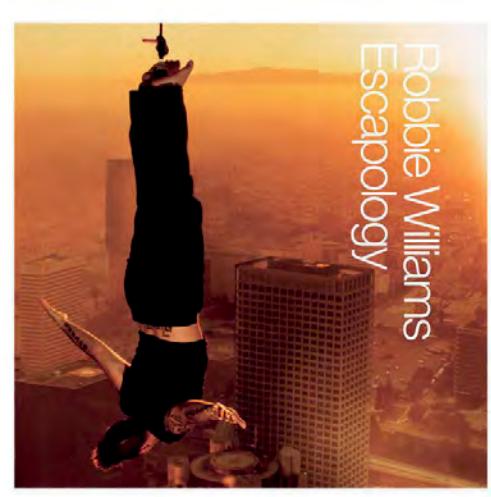
KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Bir yılı daha bitirdik. 2019 hepimiz için farklı umutlara gebedir diye umuyorum. Bu aylık farklı bir konsept yapıp yeni yılın ilk günlerinde dinlemeli bir albüm seti bırakıyorum yan tarafa. Kar yağsa tadı kat kat artacak bu set ile birlikte herkese mutlu yıllar dilerim.

ALBÜM

ROBBIE WILLIAMS ESCAPAPOLOGY

2002 yılında piyasaya çıkan Robbie Williams'ın Escapology albümü hatta özellikle Feel şarkısı 3-5 şartlı bir loopiste atıldığından yılbaşı ambiyansı ile birlikte sizi günlerce götürebilir. Sıcak içecekler, az insan kalabalığı olan yerler, olası hafif esintiler ve manzara ile birlikte yanınızda birinin olmasına bile ihtiyaç duymadan keyifli dakikalar geçirtebilir. Belki bir park, belki bir deniz kenarı ya da parke taşı ile örülülmüş caddelerde dolanırken kulağınızda bu albüm varken yeni yıl ile gelecek olumsuzlukları pek dert edeceğinizi düşünmüyorum. Aksine geride bıraktığımız onca sıkıntıyla rağmen sizi yeni yıla güzel hazırlayacak bir seçim olacağının da altın çizmek lazım. Tekrar belirtmem gerekirse bu albüm ile insan içine karışmayın, yoğun insan kalabalığı olan yerleri seçmeyin. Biraz kendinize ve bu albümle fırsat tanıracak bir ortam oluşturun. Aşırı masraflı mekanları da düşünmeyin. Kimsenin ziyaret etmediği bir yeni nesil kahvecinin sokağa bakan masası bile olabilir bu mekan. ♦ İlker Karaş



SİNEMA

SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE

Ülkemizde "Örümcek-Adam: Örümcek Evreninde" olarak öne çıkan "Spider-Man: Into the Spider-Verse", 3D olarak Türkçe altyazı ve dublaj seçenekleriyle vizyon'a girdi. Animasyon çizimleri, kimi zaman duyugulandıran sahneleri ve bol bol da gülüp eğlenmenizi sağlayarak Örümcek karakterlerinin mimiklerinin arkasına saklanan film, Marvel severlerin izlemesi gereken yapımlardan. Stan Lee'ye saygı duruşu yapmaktan geri kalmayan yapımcı, Brian Michael Bendis ve sanatçı Sara Pichelli'nin 2011 yılında yaratmış olduğu çizgi roman karakterlerine dayanıyor. Film,

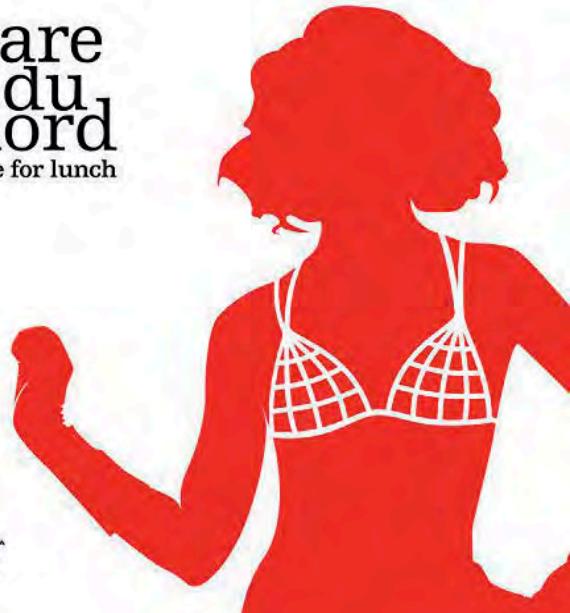
Manhattan'da yeni bir özel okula ayak uydurmaya çalışan Afrika ve Porto Riko kökenli Amerikalı ergen Miles Morales'in maceralarını konu alıyor. Shameik Moore (Miles Morales), Jake Johnson (Peter B. Parker), Chris Pine (Peter Parker), Nicolas Cage (Spider-Man Noir) gibi isimlerde yer veren filmde kamera geçişleri, çizim detayları, aksiyon sahneleri ve altı Örümcek kahraman bir araya gelse ne olurdu konusuyla, dikkatleri üzerine çekiyor. Film bittiğinde hemen sinema salonundan çıkmayı, sürpriz bir son sizi bekliyor.

♦ Ceyda Doğan Karaş





**gare
du
nord**
love for lunch



ALBUM

GAROU GAROU

Ve geldik dinamit etkisi yaratan arkadaşa. Kendi adını taşıyan albümü ile dinlemeye başladıkten sonra "acaba bu adam neden bahsediyor?" diye Fransızmayı merak ettiğen Garou, eğlenceli ve duygusal bir tonajda albüm ile önmüze çıkıyor. 2006 yılında çıkıştı bu albüm hala efsaneliğini koruyor. Her şarkısı ötekinden bir adım daha güzel olabilmeyi başarmış ve yine yeni yıl temasında arkaya bıraktığınızda sizi alttan alttan başka alemle sürüklüyor. Genel olarak sizi duygusal bir moda sokacak albümün sonlarına doğru bam diye karşınıza çıkacak "Milliers De Pixels" şarkısı ile derdi tasayı sevgiyi aşkı falan bir kenara bırakıp eller havaya moduna girmeniz olası. Ne dediğinin hiç umurunuzdza olmadığı fakat delicesine keyif veren bu albüm şahane gerçekten.♦ İlker Karaş

ALBUM

GARE DU NORD LOVE FOR LUNCH

Yıllar yollar evvel toplama Chill-out albümlerinin birinin içinde dinlediğim "Dish of The Day" ile tanıştım Gare du Nord ile. O günden beri de "Love for Lunch" albümünün yeri bende başkadır. Jazz ve Blues sevdigim söylemey lakin downtempo olması ile beni çekiyor ve ne zaman büyük yorgunluklar yaşasam, bazı şeyleri geride bırakmak ve güne iyi başlamak istesem güzel bir kahvenin yanında elim hemen bu şarkıya gidiyor. Akabinde de bu albümü açıyorum. Önceki albümde de dediğim gibi, yeni yıl hissiyatının en önemli kısmı gerçekten yeni yıla yenilenerek başlayabilemektedir. Sorunların büyük kısmını geride bırakabiliyorsak güçlüyüzdür. Aynı şeylerin içinden kurtulmak ve yepyeni bir şeyle tanışmak için bu albüm bahaneniz olabilir.♦ İlker Karaş



DANIEL BRÜHL

LUKE EVANS & DAKOTA FANNING



Dizi

THE ALIENIST

T9. Yüzyılda, zihinsel hastalıklardan mustarıp insanlar gerçek ruhlarına yabancılaşmış kişiler olarak görüldürdü. Onları inceleyen uzmanlara da bu yüzden ruh avcısı denirdi. Biz de 1896'nın New York'una gidiyor ve psikolog "ruh avcısı" Dr. Laszlo Kreizier'in macerasına ortaklık ediyoruz. The Alienist, polis müdürlü Theodore Roosevelt'in bir cinayet soruşturması üzerine Dr. Kreizier'dan yardım istemesini konu alıyor. Dizinin ilk sezonu 10 bölümden oluşuyor ve tüm sezon boyunca tek katilin peşinden gitmeye çalışan ilginç bir ekibin

deneyimlerine şahit oluyoruz. +16 yaş kitle-sine hitap eden dizi, polisiye türün yanında bol bol dram öğelerine de sahip. Dizi bir yanda kötü ve iyi polisler arasında müca-deleye ortaklık ederken, bir yanda zengin ve fakir halkın yaşadıklarını işliyor. Katılın vahşice öldürülən kurbanlarından çok, onun verdiği psikolojik savaşlığı öne çıkartan dizi, Caleb Carr'ın aynı adlı çok satan romanından uyarlandı. Oldukça özgün içeriklere sahip olan The Alienist, türü sevenlerin muh-temelen beğeneyeceği dizilerden. İkinci sezonda yolda.♦ Ceyda Doğan Karaş





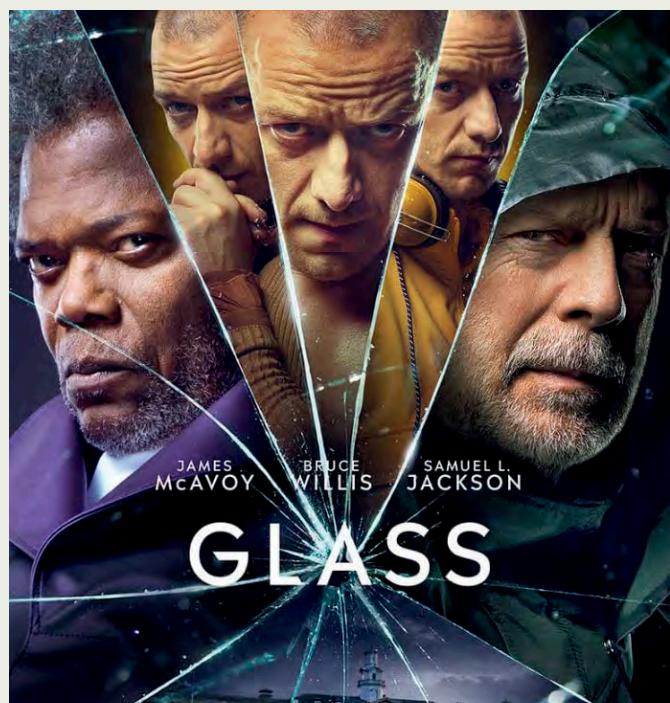
X BEYAZ PERDEDE 2019

2018'e birçok sağlam filmle veda ettik ama merak etmeyin, 2019 da kesinlikle boş geçmeyecek. İlginizi çeken aksiyon odaklı fantastik ve bilimkurgu türlerindeki filmleri sizler için derledik; bakın bakalım hangileri için sabırsızlanacaksınız...

GLASS

Yönetmen M. Night Shyamalan **Senaryo** M. Night Shyamalan
Oyuncular Bruce Willis, Samuel L. Jackson, James McAvoy, Sarah Paulson, Anya Taylor-Joy **Gösterim tarihi** 18 Ocak 2019

Beklenmedik bir şekilde bir üçlemeye dönüştü Shyamalan'ın bağımsız filmleri. Yıllar önce gösterime giren ve başrolde Bruce Willis'i oturtan Unbreakable'ı izlemeyen kalmamıştır diye tahmin ediyoruz. 2016 yılında izlediğimiz Split ise bambaşka bir serüvene davet etmişti bizi; Dennis adındaki adamın onlarca farklı kişiliğe sahip olduğunu görmüşük. Glass adındaki yeni filmde ise Bruce Willis ve James McAvoy'a Samuel L. Jackson eşlik ediyor ve üç fantastik karakter bir araya geliyor. Fragmanda gösterilenlerre göre McAvoy'un canlandırdığı Dennis ve Willis'in canlandırdığı David Dunn karşı karşıya gelecek ve Samuel L. Jackson, yani Mr. Glass olan bitenin arka planında bulunan üst akıl olacak. Şahane bir film olacağa benziyor, kesinlikle kaçmaz!



HOW TO TRAIN YOUR DRAGON: THE HIDDEN WORLD

Yönetmen Dean DeBlois **Senaryo** Dean DeBlois

Seslendirme Cate Blanchett, Gerard Butler, Jonah Hill **Gösterim tarihi** 22 Şubat 2019

Animasyon filmlerde bir bolluk yok değil ama How to Train Your Dragon'ın herkeste farklı bir yeri olduğunu düşünüyoruz. Night Fury cinsinin son üyesi olduğu düşünülen Toothless, yeni filmde de başrolde ama ona artık bir başka Night Fury, daha doğrusu beyaz renginden dolayı bir Light Fury eşlik ediyor. İki aşk yaşaya dursun, Hiccup adındaki genç savaşçımızın ejderha ütopyası da saldırya uğruyor. Daha önce hiç görülmemiş tipte güçlü bir düşman, tüm ejderhaları toplayıp gitmeye hazırlıyor ve bu orduyu durdurmak için ejderhalarla dolu olduğu düşünülen, efsanevi Gizli Dünya'nın bulunması gerekiyor. Bu görev de elbette Hiccup'a, Toothless'a ve Hiccup'in avare görünümlü askerlerine kılıyor. Her türlü zevkle izleneceğini tahmin ettiğimiz yeni ejderha maceramıza çok az bir süre kaldı.



CAPTAIN MARVEL

Yönetmen Anna Boden, Ryan Fleck **Senaryo** Anna Boden,

Ryan Fleck **Oyuncular** Gemma Chan, Brie Larson, Jude Law

Gösterim tarihi 8 Mart 2019

Işte muhteşemlik, işte Captain Marvel! Biraz latife ediyoruz zira Captain Marvel, isminden de anlaşılacığı üzere Marvel dünyası için bile biraz zorlama bir karakter. Kree ırkının bir üyesi olan Carol Danvers, aslında doğuştan Kree değil ve filme uzun uzun bunun nasıl şekilleneceğini izleyeceğiz. (Yoksa normal bir insan mı?) Her Kree gibi sağlam bir savaş eğiitimine tabi tutulan Captain Marvel, üstün güçleriyle Marvel dünyasında sağlam bir yere de sahip; onu kolay kolay yere indiremezsiniz. New Avengers çizgi-roman serisinde muhteşem bir Skrull istilası işlenmişti ve filme de yine Skrull'ların dünyada dolandığını şahit olacağız ama çizgi-romandaki kadar geniş kapsamlı bir istila mi konu edilecek, henüz bilmiyoruz. Captain Marvel'ı önemli yapan ise Avengers: End Game'de kendisinin işleri yoluna koyacağı düşüncesinden başkası değil. Dolayısıyla bu filme gidip güçlü hanım kızımızı yakından tanımak fena bir fikir olmayacağı...



SHAZAM!

Yönetmen David F. Sandberg **Senaryo** Henry Gayden

Oyuncular Zachary Levi, Mark Strong, Michelle Borth

Gösterim tarihi 5 Nisan 2019

Iki konu önemli: DC baktı Marvel filmlerinde espriler gırla gidiyor, ben de o trene atlayayı dedi. (Deadpool yaratma çabası sanki...) İkincisi de Chuck'ın başrol oyuncusu Zachary Levi meğer o zamanlar gerçekten bir çocukmuş, şimdi kocaman adam olmuş. (Resmen aynı kişi oldukları anlaşılmıyor; adam büyüğünde Jimmy Fallon'a benzemiş.) Shazam! fragman itibarıyla biraz uyduruk gelmedi değil ne yalan söyleyelim. Hatta ilk yayıldığında bir parodi ürünü mü diye bile düşündük. Bolca yersiz esprili cosplay dükkanından alınmış gibi duran Shazam kostümü... Nerede DC'nin o ciddi ve karanlık filmleri, nerede bu... Konu olarak da bir başlangıç filmi formatında, Billy Batson'ın tanrıların güçlerine kavuşması konu edilecek fakat konu elbette burada duyulduğu gibi ciddi işlenmeyecek. Filmin iyi olması güç gibi duruyor ama belki Nisan'da bizi şaşırtır...



AVENGERS: ENDGAME

Yönetmen Anthony Russo, Joe Russo **Senaryo** Christopher Markus, Stephen McFeely

Oyuncular Chris Hemsworth, Brie Larson, Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson

Gösterim tarihi 26 Nisan 2019

2019'un olayı bu filmden başkası değil, net bir biçimde söyleyebiliriz. Çizgi-roman takipçisi olmayanların Infinity War'un sonunda ağızları bir karış açık kalmıştır ve bu filme birlikte süper kahramanların akibetinin ne olduğunu öğreneceğiz. Herkesin merakla beklediği ilk fragman da yayıldı fakat Avengers üyelerinin nihai planının izlerini taşımaktan öte, merakımızı giderecek cevaplara da ev sahipliği yapmadı. Fragmanın sonunda Ant-Man'ın Avengers'in kapısını çalması ve onun da

hikayeye dahil olacağını görmek küçük ama hoş bir sürprizdi. Bu filmin diğer Marvel filmlerinden daha karanlık ve daha ciddi olması da apayrı bir güzellik; ilk defa Marvel evreninde de gerçekten bir şeyle ters gidebileceğini bize göstermiş oldular. Elbette Marvel ve DC evrenlerinde kolayına süper kahramanlar ölmek lakin gerçek bir tehlikenin, bu kuralı bile sarsabileceğini görmek gayet tatmin edici. Filmi çıktığı gibi IMAX'te izlemeyene Thanos tekme atacakmış, haberiniz olsun.





JOHN WICK: PARABELLUM ★★★★

Yönetmen Chad Stahelski **Senaryo** Derek Kolstad
Oyuncular Keanu Reeves, Jason Mantzoukas, Ian McShane, Laurence Fishburne **Gösterim tarihi** 17 Mayıs 2019

Efsanevi dövüş sahnelerine sahip olan, dövüş koreografisi dalında yepyeni bir çağ başlatan John Wick serisi, üçüncü film olan Parabellum ile finale ulaşıyor. Başrolde yine Keanu Reeves var ve ona bu defa Halle Berry de eşlik ediyor. (Hangi rolde olduğunu henüz bilmiyoruz.) Henüz filmin bir fragmanı yayımlanmamış olsa da heyecan verici bazı bilgiler şimdiden açıklandı. Buna göre John Wick New York'tan kaçmaya çalışıyor ve peşinde de –siki durun– bir ninja ordusu var! Evet, John Wick bu defa bayağı simsiyah ninjalara karşı mücadele verecek. Yayımlanan bir görüntüde de Keanu Reeves'in siyah bir ata bindiğini görüyoruz. New York'un ortasında siyah atı ancak Central Park civarında bulursunuz herhalde ama bu bile John abimizin neden bir at üstünde olduğunu çok da açıklamıyor. Yine muhteşem dövüş ve aksiyon sahneleriyle dolu olacağını tahmin ettiğimiz yeni John Wick macerası için baharı beklememiz gerekiyor.



DARK PHOENIX ★★★★

Yönetmen Simon Kinberg **Senaryo** John Byrne, Chris Claremont
Oyuncular Jennifer Lawrence, Sophie Turner, Jessica Chastain **Gösterim tarihi** 7 Haziran 2019

Sözde bu film geçen yıl geliyordu, ne oldu da ertelendi? (Araştırmaya üşenmek.) Neyse, sonucun daha iyi olması için verilen bir kararsa saygı duyar, X-Men'in bu önemli macerasını heyecanla bekleriz, problem değil. Baktığımızda Nighthcrapers'ından Storm'una, Charles Xavier'ından Magneto'suna ve Mystique'ine kadar birçok önemli mutant'ı portföydünde barındıran Dark Phoenix, filmin adının da yönledirdiği şekilde Jean Grey'in psikik güçleriyle biraz fazla güçlenmesini ve sonunda tüm insanlığı tehdit eden bir forma bürenmesini konu ediyor –ki bunu çizgi-roman okurları 10 senebir bilmekte. X-Men üyeleri de Jean Grey'i nasıl kontrol altına alacağını bilmez

bir biçimde çözüm arayışına girecek ve bu sırada fırsatlarından istifade eden kötü mutant'lar da sahneye çıkıp ortağı heften karıştıracak. Uzunca bir süredir iyi bir X-Men filmi izlemediğimiz için Dark Phoenix'e karşı sempatimiz ayrı bir boyutta büyük lakin filmin kötü olma ihtimali de her zaman var; X-Men serisi bir türlü beklenen başarıyı yakalayamadı diye düşünüyoruz...



GODZILLA: KING OF THE MONSTERS

Yönetmen Michael Dougherty **Senaryo** Michael Dougherty
Oyuncular Millie Bobby Brown, Vera Farmiga, Sally Hawkins **Gösterim tarihi** 31 Mayıs 2019

Bu Stranger Things'deki kız mı, erkek mi olduğu çok da belli olmayan yetenekli Elevenvardı ya, işte o kalkmış Godzilla dünyasına gelmiş. Godzilla evreni de uzaktan takip ettiğiniz gibi "insanlığı tehdit eden canavar" konseptinde değil aslında. Godzilla ve çeşitli "ancient" yaratıklar kendi aralarında büyük bir ego ve liderlik mücadeleleri içerisinde ve minik insanlar da bu büyük savaşın arasında kalan zavallılardan başkası değil. King of the Monsters isimli yeni filmde de bu tip bir iktidar savaşı söz konusu. Godzilla, Mothra, Rodan ve üç kafalı King Ghidorah'a kafa tutuyor, Monarch adındaki kuruluş da olan bitenin insanlığı tamamıyla ortadan kaldırılmaması için mücadele veriyor. Bolca dijital efekt, bolca yaratık, bolca aksiyon... Godzilla: King of the Monsters güzel bir IMAX filmi olacağa benziyor. (Bu arada 2020 için Godzilla Vs. Kong adında, Godzilla'nın dev orangutanımız King Kong'a karşı vereceği savaşı konu alan bir film de hazırlık aşamasında, bilgilerimize sunarız.)



SPIDER-MAN: FAR FROM HOME

Yönetmen Jon Watts **Senaryo** Steve Ditko, Stan Lee
Oyuncular Tom Holland, Jon Favreau, Zendaya, Jake Gyllenhaal **Gösterim tarihi** 5 Temmuz 2019

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse, sinemaya yeni gelen Spider-Man animasyon filmi, Into the Spider-Verse kesinlikle araya sıkıştırılmış bir yapıp değil, yeni Örümcek-Adam macerası olmalıydı. Çizgi-romani da okuyanlar bilir, Varisler adındaki Örümcek-Adam özüyle beslenen güçlü varlıklara karşı verilen, tüm paralel dünyalardaki farklı Örümcek'leri bir araya getiren, bir çeşit Infinity War savaşı konu ediliyor Örümcek Evreni serisinde ama dediğimiz gibi, olay sadece bir animasyonla geçistiriliyor. Far From Home ise şu anda bile biraz uyduruk duruyor. Şöyle ki Endgame'den sonra Örümcek-Adam arkadaşlarıyla tatil, Avrupa'ya gidiyor ve burada ezeli rakiplerinden biri olan Mysterio ile karşılaşıyor. Nasıl konu, beğendiniz mi? Örümcek-Adam evreninde şahane malzeme varken hem yeni PS4 oyunu, hem de filmler böyle yavan konularla geçistiriliyor ya, içimiz acıyor. Yine de geldiğinde gidip izleriz; hem Mysterio rolünü Jake Gyllenhaal üstlenmiş, belki oradan puan kazanır...





ONCE UPON A TIME IN HOLLYWOOD

Yönetmen Quentin Tarantino **Senaryo** Quentin Tarantino
Oyuncular Kurt Russell, Margot Robbie, Leonardo DiCaprio, Brad Pitt, Al Pacino
Gösterim tarihi 9 Ağustos 2019

Öncelikle şunu bilmelisiniz; bu filmin bütçesi 100 milyon dolar. Yani birilerinde 100 milyon dolar var ve film yapıyor. (Bizde 1000 dolar olsa seviniyoruz.) Tabii Quentin Tarantino'nun yönetmen koltuğunda olduğu bir filmin 1 milyon dolara çekilmesini de düşünmezdim. Ünlü yönetmenin fanatiklerinin arasında çekici bulacağı Once Upon a Time in Hollywood, bir aktör ve dublöرنün 1969'da, Manson Ailesi katılımı sırasında kariyerlerine devam etme çabasını konu ediyor. Tinseltown adındaki kasabada süren olaylar sırasında bu ikili elbette katliamın içine de karışıyor, kaçar yolu yok. Filmin oyuncu kadrosunda da kim ararsanız var maşallah. (Keşke Christopher Waltz da olsaydı.) Bu arada Quentin Tarantino'nun evlenmesi bir konu olabilir

ama eşiley verdiği müthiş sıradan evlilik pozu resmen sarsıcıydı. Bu konuyu da lütfen es geçmeyelim ve müthiş ünlü bir yönetmen olsanız da sıradan bir evlilik pozu vermeniz gerektiğini bilin.



STAR WARS: EPISODE IX

Yönetmen J.J. Abrams **Senaryo** J.J. Abrams, Chris Terrio **Oyuncular** Daisy Ridley, Domhnall Gleeson, Adam Driver, Oscar Isaac, Mark Hamill, John Boyega
Gösterim tarihi 20 Aralık 2019

Yeni seriyi beğenen kaç kişi var? Bizce pek de tutmadı, eskinin o epik anlatımının yerine gelenler, yeni nesle islemedi. Yine de Star Wars isminin hatırlarına, her filme heyecanla gitmeye devam ediyoruz ve sene sonunda yine aynı heyecanı yaşayacağız. Daha gösterime pek fazla zaman olduğundan ötürü filmle ilgili pek fazla bilgimiz yok. Mark Hamill'in Luke Skywalker rolünde bu filmde de yer alacağı kesinleşti ve geçtiğimiz yıl kaybettigimiz Carrie Fisher'in da eski

çekimleri kullanılarak filme dahil edileceği belirtiliyor. Üçlemeyi finale bağlayacak olan dokuzuncu bölüm, Güç üzerindeki çekişmeye odaklanacak, Rey ile Kylo Ren arasındaki büyük mücadele filmin ana konusu olacak. (Sanıyoruz ki...) Şu Kylo Ren rolü için daha karizmatik bir adam bulsalarmış da yeni bir Darth Maul olsaymış, olmaz mıymış ayrıca; bunu da sorgulamadan geçemiyoruz. Neyse, umalı da final, diğer filmlere nazaran daha iyi olsun; başka bir isteğimiz yok.



DİKKAT ÇEKEN DİĞER FİMLER

Chaos Walking

Gösterim tarihi: 1 Mart 2019

İki bilgi: 1 Numara: Yeni Örümcek-Adam'ımız Tom Holland ve Jedi ustası Daisy Ridley bu filmde buluşuyor. 2 Numara: Bu film, daha önce ön okumasını da verdigimiz Umut Bıçağı'nın dahil olduğu Chaos Walking serisinden uyarlama. Dolayısıyla kitabı okuyanlar, konuya da hakim olmalı: Bir başka gezegende, bir kolonide yaşayan bir genç, tüm kadınların bir virüs yüzünden ortadan kalktığını düşünmektedir ama bir anda, gizemli bir kadın çiğagelince işler değişir. İlgi çekici, değil mi?

Hellboy

Gösterim tarihi: 12 Nisan 2019

Eski Hellboy filmleri de fena değildi ama şimdi tam bir "reboot" söz konusu. Dolayısıyla yeni Hellboy'un önceki filmlerle hiçbir ilgisi bulunmayacak. İki dünya arasında kalan Hellboy'un kadim bir büyüğü (Milla Jovovich) ile mücadeleşinin beyaz perdede taşınacağı Hellboy, izlenesi filmler arasında kendine güzel bir yer ediniyor. Hellboy'a isinmak için çizgi-romanlara da bir göz atın deriz.

Ad Astra

Gösterim tarihi: 24 Mayıs 2019

Interstellar kadar iyi olur mu bilinmez, bu ünlü bilimkurgu filminin izinden giden bir yapımcı Ad Astra. Başrolde Brad Pitt bulunuyor ve kendisi, 20 yıl önce Neptün'e doğru yolculuğa çıkan babasının peşinden bu gezegene doğru yol alıyor. Brad Pitt'in babasını Tommy Lee Jones'un canlandırdığı Ad Astra, dua edelim de iyi bir film olsun.

It: Chapter Two

Gösterim tarihi: 6 Eylül 2019

Cok sağlam bir yeniden uyarlamayı It, veya "O". Eğer izlemediyseniz derhal izleyin ve ikinci bölümü beklemeye başlayın. İlk filmde olanlardan 27 yıl sonrası konu eden bu bölümde Losers' Club, aldıkları bir telefon ile tekrar buluşuyor ve yine ünlü palyacomuzla karşı karşıya geliyor. Eğer seneler öncenin filmini izlediyseniz veya Stephen King'in kitabını okuduysanız finali biliyorsunuzdur ama yine de izlemek çok keyifli olacak.

Joker

Gösterim tarihi: 4 Ekim 2019

Joker'i canlandırmayan zaten bir LEVEL'in demirbaşı Tuna kaldı. Bu defa da Joaquin Phoenix Batman'ın efsanevi rakibini beyaz perdede canlandırmaya hazırlanıyor. Filmde Joker'in nasıl ortaya çıktıgı konusu işlenecek –ki çizgi-roman takipçileri Joker'in Joker olmadan önceki hayatını bilir; gayet iyi bir senaryodur. Bakalım yönetmen Todd Phillips işi kotorabilecek mi? Merakla bekleyeceğiz...

ÇİZGİ DÜN- YALAR

Marvel dünyasının en eski kötülerinden biri olan Venom'u kim sevmez ki? Örümcek-Adam'ın en azılı düşmanlarından biri olan Venom, bir süre önce beyaz perdeye uyarlandı ve yepeneli bir çizgi-roman serisiyle de Türkiye'ye geldi, çok da iyi oldu!

Venom oğrılıklı Çizgi Dünyalar'a hoş geldiniz. Siyah simbiyotumuzun hem sinemada, hem de çizgi-roman dünyasında neler karıştırdığını öğrenmek için hemen yan sayfaya atlayabilirsiniz ama ondan önce irdelememiz gereken önemli bir konu var: Avengers: Endgame fragmanı.

Geçtiğimiz ay yayılan fragman o kadar çok izlenildi ki en çok izlenen Marvel fragmanı kategorisinde bir numara oturdu bile. Thanos'un ilk filmin sonunda yaptıklarından sonra ikinci filmde olaylar nasıl rayına oturacak diye merak ederken, fragmanın iyice karanlık bir tonda olduğunu görüp heften umutsuzluğa kapılmış değil. Tony Stark'ın uzayda bir başına, kısıtlı oksijen, yemek ve suyla hayatı kalmaya çalıştığını anladık, Kaptan Amerika'nın bir planının olduğunu öğrendik ve fragmanın sonunda Ant-Man'ın devreye gireceğini haberini aldık. Tony Stark'ın uzayda kaybolmasıyla ilgili de birçok komik tweet atıldı ve Elon Musk ile NASA'dan yardım bile istendi. (NASA'nın yardımcı olacağını açıklayan bir tweet atması daha da bombayı.) Nihayetinde Avengers'in bu yeni bölümüğe geçen ayın en büyük olayıydı diyebiliriz.

Avengers konusu dışında, Türkiye'deki çizgi-roman vitrinleriyle ilgili güzel gelişmeler de yok değil. Geçtiğimiz aylarda birçok iyi cilt çıktı. Benim dikkatimi çekenler arasında Ergün Gündüz'ün Taksi Hikayeleri baş sırada yer alıyor. İki cilde sahip olan bu seriyi en kısa sürede



"Tony Stark'ın uzayda kaybolmasıyla ilgili de birçok komik tweet atıldı ve Elon Musk ile NASA'dan yardım bile istendi"

satin alacağım ama Marmara Çizgi bana tanıtım için yollamak isterse de hayır demem! Olayın Marvel kısmında Thanos'un ikinci cildi, İhtiyaç Logan'ın altıncı cildi ve Captain Marvel'in da ilk cildi dikkatleri çekiyor. Bu üç isimle hiç ilgilenemedim ve İhtiyaç Logan'ın altıncı kısma ulaşmasına şaşırıldım bile diyebilirim; ne ara o kadar yayın çıktı? Captain Marvel'ı da film gelmeden önce deneyimlemek fena olmayabilir; şayet ki benim gibi bu karaktere nedensiz bir gıcıklığınız yoksa. Satın aldığım ve gelecek ay buralara taşımayı hedeflediğim iki önemli çizgi-roman da Oky'den Çarışma'nın üçüncü cildi ve Darth Vader'ı konu eden Star Wars serisi. Çarışma özellikle, vaktinde beni çok güzel oyalamıştı ve samimi dili sayesinde resmen İpek ile Burak'ı tanır gibi olmuşum. Spawn'un dördüncü cildini beklediğimi Arka Bahçe'ye, Suicidie Squad'ın da ikinci cildini beklediğimi de JBC Yayıncılık'a bildirdikten sonra sizin gönül rahatlığıyla Venom'la baş başa bırakabilirim. Bakın bakalım Eddie Brock neler yapıormuş... ♦ **Tuna Şentuna**



VENOM

Marvel dünyasının film lisansları farklı firmaların elinde ve bunlardan bir tanesi de Venom. Sony'nin lisansına sahip olduğu bu isim, geçtiğimiz aylarda sinemalarda boy gösterdi ve kısa bir süre önce de DVD ve Blu-Ray olarak yayıldı. Ben de sinemada izleyemediğim için nihayet evde izleme imkanı buldum.

Bildığınız veya bilmediğiniz üzere, Venom adındaki ortakyaşar (Simbiyot da deniyor.), çizgi-romanlarda uzaydan gelen ve yaşamak için bir insana ihtiyaç duyan, sıvı bir uzayı. Çizgi-romanda Eddie Brock adındaki gazeteci bir seri katilin kimliğini keşfettiğini düşünüyor ve bunu herkesle paylaşıyor ama Örümcek-Adam gerçek seri katili bulunca Eddie de bunalıma giriyor, Örümcek-Adam'ı düşman belliyor ve ortakyaşarla karşı karşıya gelince de büyük bir güçe sahip olup Örümcek-Adam'ın en azılı rakiplerinden biri oluyor. Filmde ise bu konu biraz değiştirilmiş. Eddie Brock yine başrolde ama o, seri katil yerine büyük bir firmanın foyasını ortaya çıkartmaya çalışıyor ve bu sırada Venom'la karşılaşıyor. Haliyle hiçbir zaman amacı da Örümcek-Adam'ı öldürmek olmuyor.

Filmin bu şekilde farklı bir konuya sahip olması Venom'un nasıl bir yöne sapacağı konusunda da soru işaretleri oluşmasına neden oluyor. Fazla spoiler vermemeğ adına Eddie ve Venom birliliklerinin amacını açıklamıyorum fakat konu biraz enteresan.

Venom'un tempusu çok kuvvetli değil. Yalnız görsellik çok iyi bir seviyede. Ortakyaşarın animasyonları resmen göz kamaştırıcıydı. Bence filmin devamı kesinlikle gelmeli, buradan çok güzel iş çıkar ve zaten filmin sonundaki sürpriz sahneyle, devam filminin planlandığı da anlaşılıyor.

VENOM: EVE DÖNÜŞ

Marmara Çizgi Venom'un kendine ait bir çizgi-roma-nının Türkiye'de var olması gerektiğini düşünmüştür, çok da iyi etmiş. Venom: Eve Dönüş ismiyle birlikte yayın hayatına başlayan bu güzide çizgi-romanımız, eğer yanlış bir düşünceye kapılıp da Venom'un doğuşunu anlatıyor sanıyorsanız, yanlıyorsunuz. Öyle ki Venom'un beş yıl boyunca Flash Thompson'la ortakyaşar formатında gezegen gezegen dolanıp Galaksi'nin Koruyucularının bir üyesi olmasından sonrası anlatılıyor. (Venom'un iyilerin tarafında olması çok garip geliyor.) Flash Thompson'dan bir şekilde ayrılmış dünyaya dönen Venom, kendine bir konak ararken Lee ile karşılaşıyor. Eski bir asker olan Lee, güçlü iradesiyle Venom'un ilgisini çekiyor ve ortak yaşam başlıyor. Ne var ki Venom artık kötülük yapmak istemediği ve Lee pek de iyi bir insan olmadığı için çatışma başlıyor, olaylar gelişiyor. (İşin içine bir ara Örümcek-Adam da karışıyor, güzel sürpriz.)

Çizgi-romanın hikayesi başlangıç için bir hayli iyi. Normalde Venom'u amaçsız bir kötü adam olarak tanımlıktır ve diğer çizgi-romanlarda da hep kenarda kalır, zar zar derinlemesine hayatına göz atılırdı. Burada ise Lee denilen adamı bile yakından tanıyor, yeni Venom'un amacını ve neler hissettiğini tam olarak anlıyor ve finaldeki sürprizle –ki aslında buna sürpriz diyemeyiz zira kapakta bas bas bağıryor- bizi ilterleyen ciltlerde nelerin beklediğini az çok tahmin edebiliyoruz.

Tüm iyi adamların Venom'a karşı birleşip savaşmadığı, daha olgun bir hikaye anlatımına sahip olmasıyla kesinlikle okunması gerektiğini düşündüğüm Eve Dönüş, çizimleriyle de muhteşem bir iş başarıyor. (Sadece kısa bir ara giren bir arkadaşın çizimlerini beğenmedim, o kadar.) Yeni Venom'u okumadan geçmeyin!



OTAKU CHAN

Aralık ayının büyük olayı hemen tahmin edebileceğiniz gibi Spiderman: Into the Spider-Verse idi.

Amerikan "cartoon"larına çok hayran olmasam da Abu film çizgi roman tarzıyla kurduğu ilişki açısından aklımı başından aldı. Anime ve manga arasındaki ilişkinin sevdigim temel bir özelliğini sonunda bir Amerikan yapımında bulmuştum. Bu sayede güzel bir karşılaşma yapma imkânı da doğdu.

Animelerin hikâye açısından (sadık olmayan uyarlamaları ve "filler" bölümleri falan düşününce) her zaman değilse de manga panellerindeki çizim ve tarza çoğunlukla sadık kaldığını fark etmişsinizdir. Uyarlama animelerin hâl bile manga satışlarını artırmak için hazırladığı günümüzde bu söylediklerimin hepsi aslında manganın ne kadar ağırlığa sahip olduğunu gösteren örnekler.

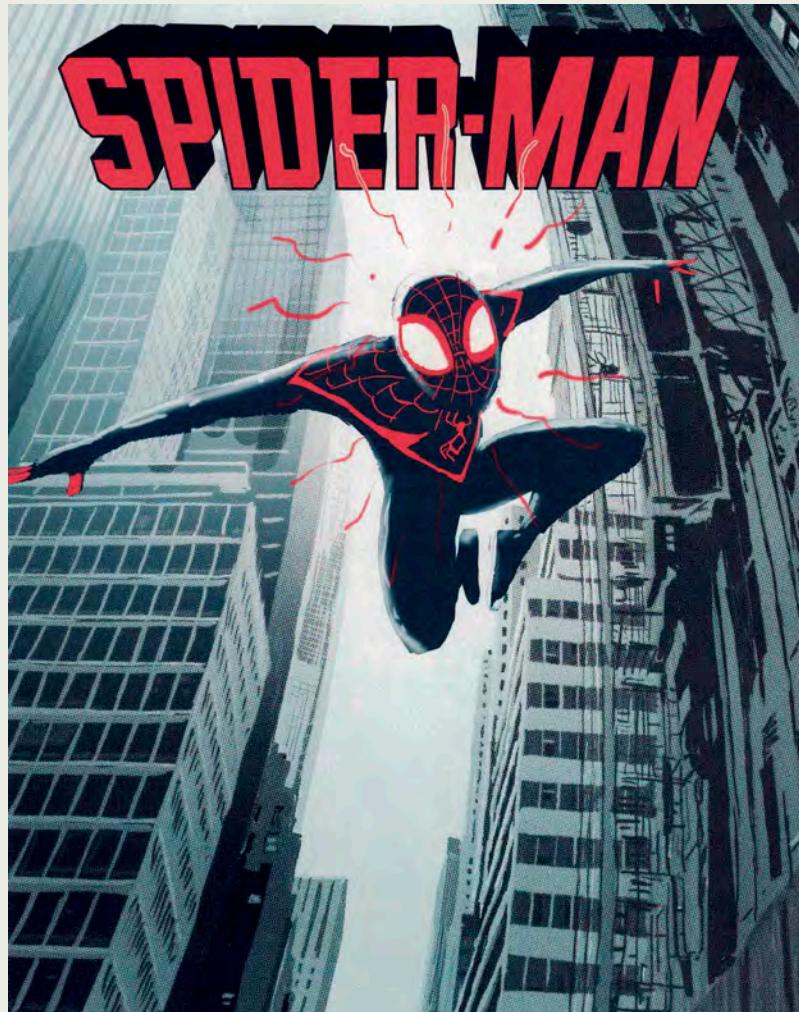
Daha çok Hollywood'un kontrolünde gelişen Amerikan film sektöründen –özellikle de çizgi romanlardan uyarlanan süper kahraman filmlerinden– bu açıdan çok ayrılıyor Japon anime sektörü.

İki ayrı dünya...

TV platformları sayesinde Marvel dizilerinin -çoğunlukla iyimser atmosferli- kahraman filmlerinden ton olarak farklılığını görmüşük. Guardians of the Galaxy ve giderek kararan anlatım tarzıyla Avengers filmleri de Tim Burton'ın Batman'ı ya da Zack Snyder'ın Watchmen'i gibi Hollywood batağına bir yandan saplanıp bir yandan da kendince çıkış yolları bularak büyük büyük giese hasılatlarının dışında beğenile de topladı.

Ama bu Amerikan yapımlarının hikâyesi dışında çizgi romanlarla görsel anlamda sıkı bir bağ kurabildiğini, en azından anime ve manga arasındaki gibi bir aidiyet ilişkisini kurabildiğini tam görememiştim. Bunun bir nedeni de elbette film sektörünün Amerika'da daha büyük bir ağırlığa sahip olması.

Live action filmleri aslında bu karşılaşmaya dahil etmek biraz haksızlık olur. Biz dönelim animasyona. Animasyon tekniği olarak ele aldığımda Amerikan animasyonu sadeye çok daha fazla kare kullanıyor animeye göre. Bu da hızı dayalı bir animasyonun gelişmesini sağlıyor elbette.



Bir de Amerikan animasyonunun kökeni aslında çizgi roman'a dayanıyor. İlk zamanlarında Disney ve Fleischer'in falan çoğunlukla resimli kitap uyarlamaları yaptıklarını düşününce görsel anlamda anime-manga arasındaki ilişkiden daha farklı, hatta belki daha özgür bir ilişki kuruyorlar uyarladıkları eserle.

Animeler ise Amerikan animasyonundaki hızı yetişemiyor. Daha ucuz gelmesi için aynı çizimleri çok minik değişikliklerle tekrar kullanıyorlar ayrıca saniyedeki kare sayısını da azaltıyorlar bu yüzden aslında daha durağan bir animasyon ortaya çıkıyor. Hız ve hareket etkisini sağlamak için de manganın çizim tekniklerini uyguluyor. Hem bu yüzden hem de hikâye anlatımında manga panellerindeki açıların ve yüz ifadelerinin kullanılmasıyla daha organik ve sıkı bir ilişki yakalanmış oluyor. Bunun son dönemdeki en iyi örneğini One Punch Man anime ve mangasını birlikte takip ettiğinizde görebiliyorsunuz.

Spiderman Into the Spider-verse ise birebir çizgi roman panellerini taşıymıyor ekrana elbette ama çizgi roman medyuminun anlatım tarzını çok iyi aktardığını söylemek gereklidir. Zaten filmin Prodüksiyon tasarımcısı Justin K. Thompson da "filmdeki çizimlerimizin diğer büyük animasyonlardan farklı olduğunu görmek beni gururlandırıyor. Hedefimiz filmi eski çizgi romanlardaki tarza göre hazırlamaktı" demiş. Bunu yaparken sinema perdesini panellere böldüklerini, normal bir live actionda ekrana taşınamayacak "spider sense" özelliğini dalgalandan çizgilerle gösterdiklerini görüyoruz mesela. Hızı ve hareketi animasyonda zaten halletmelerine rağmen çizimlerdeki hız çizgilerini de taşımışlar perdeye. Bu



sayede daha önce Amerikan animasyonunda hiç görmediğim kadar çizgi roman tarzına sadık bir iş çıkarmış ortaya.

Emek de farklılaşırken...

Biz karşılaşmamıza geri dönelim ve çizgi romanla mangaya bakalım. Amerikan çizgi romanının da mangalardan farklılaşan pek çok önemli tarafı var. Çok daha gerçekçi ve Yunan tanrıları gibi çizilmiş karakterlerden minicik detaylara kadar her biri görsel birer şaheser kabul edilebilecek renkli sayfaların ve iyi kalite kâğıda basılmış koleksiyonluk ciltlerin yarattığı o büyük fark mesela. Bir çizgi roman sayfası için çizerin bir hafta boyunca çalışabildiğini duyurdu da çok şaşırıldım. Japonya'da hâlâ pulp sayılan siyah beyaz mangaların, daha karikatürize çizimlerle geri dönüştürülmüş kalitesiz kâğıda basılması, bir mangakanın her hafta 20 sayfa (hatta başka dergilere ya da ortak işlere de çalışıyorsa neredeyse 80 sayfa) çizmesi gerekişi düşünülünce mangaların ne kadar eli çabuk olması gerekiği önem kazanıyor. Tabii teslim tarihini yakalamaya uğraşan mangakalar da çizimlerinde ekonomi yapmak ve küçük hilelere başvurmak zorunda kalıyor. Bu yüzden de çizimler daha karikatürümüş ya da stilize olabiliyor. Ama dramatik etkiden hiçbir şey kaybetmeden çizimlerini basit bile olsa çok etkileyici hale getirebiliyorlar. Bir diğer önemli fark da çizgi romanda önemli olanın seriler mangalarda önemli olanın mangakalar olması. Mesela Spiderman dünyasında onlarca yazar ve çizer var. Farklı dünyalar,

farklı hikâyeler... Oysa One Piece'i düşününce, 20 seneyi aşkın zamandır Eiichiro Oda yazmaya ve çizmeye devam ediyor. Mangaların tek elden senelerce devam etmesi, hikâyesi ve görsel tarzının oturup derinleşmesi için de büyük bir potansiyel yaratıyor.

Biraz eskilere dönmek...

Manga tarihine baktığınızda modern anlatım dilini Disney gibi animasyonlardan ve çizgi romanın etkilenererek yaratlığını görürsünüz. Ama büyük bir kırımlı bir yandan da farklılaşır. Bunu da modern anime ve manganın tanrı olarak kabul edilen Osamu Tezuka yaratmış. Tezuka daha 1947 gibi çok erken bir tarihte New Treasure Island ile manganın hareketsiz panellerine hız getirmiştir. Amerikan çizgi romanındaki gibi muntazam panel bölgülemelerine sahip bu manga Japonya'da büyük beğeni toplamıştı. Tezuka için sinematik etkiyi çizime taşımıştır derler; bu sinematik etkiden kasıt sadece farklı açılardan ya da yakından uzaktan paneller çizmesi değildir. Zaten ona gelene kadar çizgi romanlarda da kamera açısı diyebeceğimiz kullanımlar bulunuyordu. Tezuka'nın durağan, statik panellere getirdiği, her karede (ister anime karesi ister manga paneli) hızın, yerlesimin ve şeklin dinamik bir etki yaratması ayrıca –artık bize çocuksu gelen çizimlerinin ötesinde– hikâye anlatımına dramayı ve derinliği taşımasıydı. Birden manga basit hikâyeleri ele almaktan ve sadece çocuklara yönelik bir şey olmaktan çıktı. Daha sonrasında Tezuka kendi panel bölgülemelerini



de değiştirdi. Hatta insan proporsiyonlarıyla oynayarak hız etkisini de güçlendirdi. Çizgi roman için "sequential art" kelimesi de kullanılır. Yani ardışık sanat. Panellerin birbirini ardında muntazam yerleşiminden gelir bu isim. Ama mangada panellerin ta 60'larda falan bölünmesiyle "ardışık" tarzdan daha dinamik bir tarza geçildiğini söylemek de yalan olmaz. Bunun en iyi uygulamalarından birini de Kaptan Tsubasa'nın mangasında görüyoruz. Japonya gibi futbolun aslında ünlü olmadığı bir yerde Tsubasa'nın müthiş bir popülerliğe sahip olmasının bir nedeni de tabii ki çizimlerinin getirdiği etkiye. Tezuka'nın açtığı yol artık modern manganın normu haline geldi. Elbette Akira'nın mangası Katsuhiro Otomo'yu da unutmamak gereklidir. Manganın tarihinde popüler anlamda ikinci kırılmış, hem çizim tarzının değişmesi hem de anlatılan hikâyeler açısından onun eseri. Spiderman ile başlayıp anime manga ve çizgi roman Amerikan animasyonu karşılaşmasından nereklere geldik... Bu konularda okumak isteyenler Sırtlan Kitap'tan yeni çıkan Scott McCloud'un Çizgi Romanı Anlamak kitabı bakabilir. Bu önemli kitabı Türkçe'leştirikleri için Sırtlan ekibine de teşekkür etmeli.

◆ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay konusunda gün geçtikçe daha fazla soruya karşılaşıyorum. Bunu sakın sitem ediyormuşum gibi düşünmeyin, aksine anlamsız bir mutluluk var üzerimde.

Cosplayin artık hobi olarak popüler olması, geçmiş dönemlere baktığımızda kostümlü ev partilerinden daha fazlası olarak düşünülmesi gurur duyulacak olaylardan. 10 yıldan fazladır cosplayle uğraşan ve bu konuya alakalı uzun süredir çeşitli rehber yazıları yazan biri olarak, benim bile hala öğrenme sürecinde olduğum noktalar var. Her ne kadar profesyonel olduğunuzu düşünseniz de kendi katmanlarına ayrılmayı başaran cosplay, kumaş ile çalışmada bambalı kapıları aralarken, söz konusu craft ve zırh olduğunda yıldızlara kadar uzanıyor. Bu yazımızda "gözler ruhun aynasıdır" konusuna değineceğiz. Geçtiğimiz yıllarda cosplayde lens kullanımına degenmiştim, bu sefer daha derinlere ineceğiz.

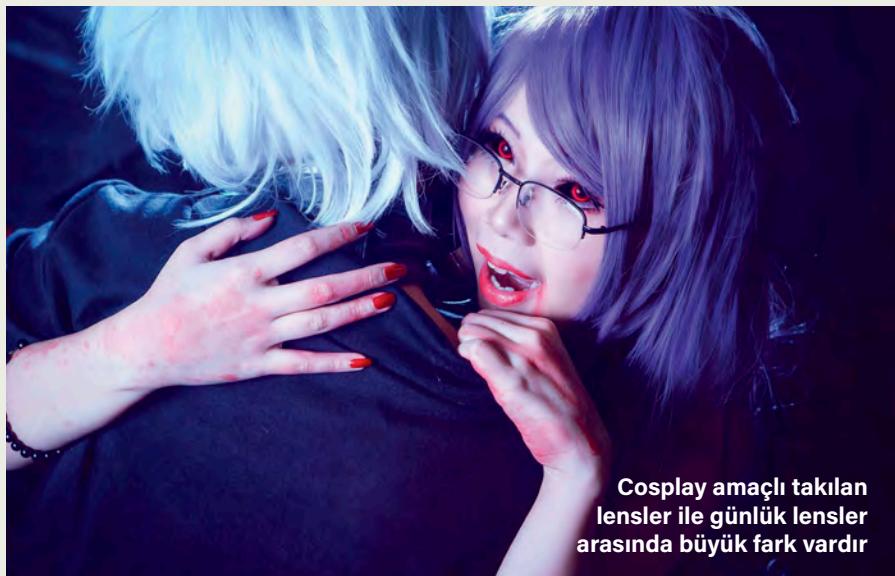
Bu lensler adamı ayar eder

Geçtiğimiz günlerde uzun süredir bakımını yaptığım ancak ne zaman satın aldığımi unutduğum tam yedi çift lensi çöpe attım. Bunu gurur duymuyorum ancak söz konusu göz olunca, gerçekten korkak bir insanım ve aynı durum sizin için de geçerli olmalı. Kontakt lensler, bazlarınız için sıradan ve sadece birkaç dakikada göze "laps" diye oturan malzemelerden biri olabilir ancak bazlarımız için yarı saatlik debelenme sonucunda en az on beş dakika göz sulanmasına yol açan, acı verici bir deneyimdir. Hemen hemen her cosplay yaptığınızda lenslere

İhtiyaç duyarsınız. Bunun nedeni ise fotoğraf ve videolarda karakterinize daha fazla benzemeyi istemenizden kaynaklanır. Kendimden örnek verecek olursam, mavi-yeşil göz rengine sahip olsam bile söz konusu mavi gözlü karakterlerin cosplaylerini yapmaksa, genelde lens kullanmamaya çalışırım. Ancak bu, tamamen kişisel tercihimden kaynaklanır. Eğer profesyonel modellik yapmam talep edilirse, o noktada göz rengimin daha parlak, fotoğraflarda daha çekici görünmesi için lens kullanmaya gayret ederim.

Temizlik önemi

İlk defa lens kullanıyorsanız, yabancı bir cisimin gözde olması hissine alışmak zaman alır ve bu, kişiden kişiye değişir. Bazıları için bir ay, bazıları için birkaç dakika. Eğer uzun süredir lens kullanıyorsanız veya konuya aşınaysanız, cosplay amaçlı ve normal lensler arasındaki farkı hemen anlaysınız. Çünkü cosplay amaçlı takılan lensler, numaralı normal lenslere oranla gözlerinizin oksiyen alınmasına izin vermez. Cosplayde kullanılan lensler çabuk kurur ve gözleriniz uzun süreli



Cosplay amaçlı takılan lensler ile günlük lensler arasında büyük fark vardır



kullanımında rahatsız olur, göz damlasına bile ihtiyaç duyarsınız. Her gün normal lens kullanısanız bile cosplay yapacağınızda takacağınız lensleri, gitmeyi amaçladığınız etkinlikten en az 30 dakika veya 1 saat önce takmanızı tavsiye ederim. Böylece gözünüz, aradaki farka kendiliğinden alışacaktır. Lens kutunuzda her zaman solüsyon olsun. Lensleri kullanmadan en az bir gün önce temizlenmiş olması önemli. Lens takmadan önce ellerinizi iyice yıkayın ve kurularken de tüy, kıl, toz gibi minik kalıntılarınız kalmadığından emin olun. Lenslerinizi mutlaka makyajdan "önce" takın.

Bunları asla yapmayın

Lens konusunda yapmanız gerekenlerden çok, yapmamanız gerekenlere odaklanmanız gerekiyor. Asla başkasının kullandığı lensleri kullanmayın. Göz, şakaya gelmez. Bir kere mikrop kaparsanız ömrünüz boyunca acınızı çekebilirsiniz. Başkasının gözlerindeki rahatsızlığı bilemezsiniz ve hatta kendisi bile farkında olmayıabilir. Bu durumlarda kendinizi düşünmelisiniz. Nasıl başkasının makyaj malzemelerini kullanmamaya gayret ediyorsanız, lensini de takmayın.

■ Asla sekiz saatten fazla lens kullanmayın:

Özellikle bütün gün kostüm ve makyajla olacağınıza düşünürseniz, ter vb. çeşitli faktörler gözlerinizi yoracaktır. Yorgun olduğunuz zamanlarda farkında olmadan gözlerinizi ovabilebilirsiniz ve lensin yırtılmasına yol açıp, kendinize hasar verebilirsiniz. Dikkat edin. -Son kullanma tarihi geçmiş lensleri kullanmayın: Satın aldığınız lens kutularında mutlaka ömrüleri yazar. Unutmadık için lens kutusuna koyduğunuz lensleri, tam olarak ne zaman

açıp kullandığınızı not alın. Bazı lensler 1 günlük iken bazıları 1 yıllık olabiliyor. Eğer kutuyu açıp, kullandığınız günden itibaren süre geçtiyse kendinizi riske atmayın.

■ **Lensleri asla suyla yıkamayın:** Lensleri korumak için en önemli malzeme, lens solüsyonudur. Solüsyonların da son kullanma tarihi vardır. Belli dönemlerde lensleri kutuya koyup, solüsyonu eklesiniz bile ara ara kontrol edin ve kurumalarına izin vermeyin. Bir kere kurursa, lensleri bir daha kullanmanız çok zor olacaktır ve muhtemelen de atmak zorunda kalacaksınız. Temizlik konusunda sadece ve tek dostunuz solüsyondur. Başka hiçbir şeyle lens temizlenmez.

■ **Yırtık lensleri asla kullanmayın:** Lensleri güzelce solüsyonla temizlediniz ve kutusundan çıkartın. Tam takacağınız sıradır ufak bir yırtık veya çat�ak keşfettiniz, sakin kullanmayın ve direkt çöpe atın. Yırtık lenslerin verdiği acı korkunçtur. Eğer lens taktığınız anda gözünüzde batma, yanma hissediyorsanız ya lensi ters takmışsınızdır ya da lenste yırtık vardır, aman dikkat edin.

■ **Lenslerle uyummayın:** Cosplay için kullandığınız lenslerin kullanım ömrüleri olduğu kadar siz yorma konusunda da zamanı kısıtlı. Her zaman limitinizin olduğunu bilmelisiniz, bunlar günlük lensler değil. İşiniz bittiğinde lensleri dikkatlice gözünden çıkartın, avucunuzun ortasına koyun, üzerine biraz solüsyon dökün ve her tarafı yaklaşık 5 saniye parmak ucunuzla hafifçe ovun. Ayrıca lens kutunuzda önceden kalmış solüsyon varsa dökün ve temizini koyun. Lens konusunda fazla temizlikten zarar gelmez.

■ **Herkes için farklı:** Lens, bir çeşit aksesuarıdır ve herkes kullanamaz. Kimisi ekonomik açıdan, kimisi de farklı nedendenlerden lensen uzak kalır. Cosplay amaçlı da olsa göz doktoruna gidip, konuyu danışabilirisiniz. Lenslerin gözüze tam oturması önemli, çok ufak veya büyük olmamalı. Enfeksiyon riski her zaman var ancak gerekli önlemleri aldığınız sürece, riski minimuma indirmek sizin elinizde. Lens, gerekli değil ancak kostüme güzellik kattığını da itiraf etmek gerek.

Gerekli önlemleri alıp, bakım talimatlarını dikkatlice takip ettiğiniz sürece sıkıntısı yaşamazsınız. Sorularınız için beni dileğiniz zaman dürütebilirisiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

İncelemeler için yeni bir bakış açısı

Her ay irili ufaklı yüzlerce yeni video oyunu ile tanıştığımız bir çağ'a ulaşmışken, gözden kaçırduğumuz bir detayı fark ettim.

Video oyunlarını hala, 80'li yıllarda kalma klasik bakış açısıyla inceliyoruz ancak günümüz teknolojisi ve oyun pazarının gerçekleri, daha farklı bir yaklaşımı gerektiriyor.

Yani, örnek vermek gerekirse, 80'li veya 90'lı yıllarda yeni bir oyun elinize geldiğinde çalıştırır, inceleriniz ve final notunuza verirdiniz. Artık oyundaki artılar, eksiler, hatalar, doğrular, ne varsa, puanını alırdı ve oyun rafa kalkardı.

Ancak bugünün dünyasında, oyunlar çıktıığı gibi kalmıyor. İlk gün son derece sorunlu veya eksik şekilde piyasaya çıkan oyunlar, bir sene sonra tamamen kabuk değiştirip, yeni eklentiler, yeni öyküler, yeni grafikler ile bambaşka bir oyuna dönüştürüyor. Hatta ilk günlerinde oynamaktan keyif almamızı bekleyen bir oyuna bir sene sonra dönüp baktığımızda, kendini ne kadar geliştirmiş olduğuna şaşırıp, hayran kalabiliyoruz.

Bu oyunların örnekleri de hızla çoğalıyor. Son bir iki senedir, ilk çıktıği dönemde kısıtlı

yetenekleriyle fazla zaman ayırmadığım ama bir-iki sene sonra dönüp baktığında çok başarılı bir yapıma dönüşmüş oyunların sayısı hızla arttı.

Misal, Elite Dangerous ilk piyasaya çıktığında, uzay boşluğununda sağa sola gidip geldiğiniz, çok da heyecan vermeyen bir oyun olarak herkesten eleştiriler aldı. Güzel bir oyundu ama çok da sürüklemiyordu. Bugün ise Elite Dangerous, son derece kompleks bir yapıya bürünmüş durumda, oyuncular dev evrenin içinde büyük savaşlar veriyor, büyük bir mücadele devam ediyor. Oyun sürekli güncelleniyor, yeni içerikler, yeni özellikler, yeni yeteneklerle yeni bir oyuna dönüşüyor. Keza, No Man's Sky'in başına gelenleri biliyoruz. İlk döneminde yerden yere vurulan oyunu arlık yerbelerde göklere sığdırılamıyorlar ve oyun güncellemeler alıp güncellemeye devam ediyor. Ya da X-COM 2, ilk çıktıği dönemde de beğenilen bir oyun olmasına rağmen, kendini tekrarlayan görevleri ile kısa süre sonra oyuncuları rahatsız etmeye başlamıştı ancak yeni DLC'lerle oyuncunun öyküsünde ve mekanizmasında önemli değişimler yaşandı, oyun çok daha zengin ve sürükleyici bir yapı

aldı. Bu ay incelediğimiz X4: Foundations da bu oyunlardan biri olacak. İlk aşamada ağır tepkiler alacak oyunu bir iki sene sonra elimizden düşüremeyeceğiz.

Peki ama video oyuncuları ve oyun basını, bu oyunlara hep ilk çıktıgı gündeki incelemlere göre puanlar veriyor ve oyunlar o "ilk gün" değerlendirmesiyle aklımızda yer ederken, zaman içinde kendilerini aşıyor olduklarını gözden kaçırıyoruz.

Acaba, bu konuda oyuncuları uyarmak için, ilk gün puanının yerine bir de potansiyel puanı mı eklemeliyiz?

Yani siz bu oyunu bugün alıp oynayacağınız, oyunun puanı yüz üzerinden 70...

Ama oyunun yapımcısını biliyoruz, geçmişte yaptığı işlere aşınayız, oyunun gelecekte DLC'ler ve yamalarla alacağı yeni görünümün, potansiyel taşıdığına gözden kaçırıyoruz ve bu oyun bir sene sonra incelense muhtemelen 85-90 puan alır, diyebilmek için yeni bir bakış açısı geliştirmemiz gerekiyor. Bunun sadece LEVEL için değil, tüm dünyadaki video oyun basını için gerekli bir adım olduğunu tahmin ediyorum. Bakalım, neler olacak? ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Düşünceler

Biz kimdir diye düşündüm bu ayın konusu yazarlığın kendisi olunca. Bizler -sonradan düşününce görüyorum ki- hep problemlı çocuklardık. Kullanılmaya açık olmuşum, patronu baba figürü gibi algılayıp kolayca benimsememiz veya şah damarımızdan bilgisayara olan bağlılığımız bu yüzdedi. Çoğumuz asosyaldık, ortalamadan üzerinde zekiydi ve ailevi problemlerle çok erken yaşlarda tanışmıştık. Zihnimin rahat ettiği, hiç bitmeyen ateşine şu serpildiği yegane vakitler bilgisayarda oyun oynadığım anları, hala da öyle. Etrafımı, ailemi ve hissedemediğim gerçekliği onlarda yaşıdım, yaşıyorum. Sızofren bir duyguya, tartışacak halim yok. Bilgisayarın şekline, çizgilerine saatlerce baklığımlı biliyorum. İşlevinin ötesinde içten bir saygı ve hayranlıkla çizgilerini takip ettiğimi, her çıkışını girintisini anlamlandırmaya çalıştığımı. Artık böyle hislerim kalmadıysa da hatırlıyorum. Baba figürü olmayan çocukların çoğumuz, iyi oyuncular ve sonuna kadar direnenler olarak, boşanmış, ayrılmış veya parçalama ama bir arada ailelerin çocuklarıydı. Çoğumuz vazgeçmedi, normal hayatı entegre oluyordu basitçe. Bizim içinde yaşadığımız dijital his pasiflora gibiydi. Ekrandaki çizilmiş suya bakarak oyunun

tadını nasıl çıkardığımı, online topluluklarda spor hocalığı yaptığı zamanlardaki komik ciddiliğimi hatırlıyorum yine. Yerine neyi koyalırdık acaba? Sinemacı mı olurduk? Burada zor. Sporcu mu olurduk? Yine zor. Aklimızdan başka imkanımız yoktu ve bilgisayara sahip olabilecek kadar şanslıydık, insanını yamyam gibi yiyen bu ülkede.

"Jack of all trades, master of none" cümlesi beni en iyi tanımlayan şey olmuş. Hatırlar geçidinde yürüken bazen Rasim'in "geleceğinden ümidi olmayanın gözü hep arkada olurmuş" sözü geliyor aklıma. İş ilanlarına bakıyorum memleketin, ağlayayıp mı güleyim mi bilmiyorum. Oyun yapma çabasındaki firmalarına bakıyorum, içler acısı. Çizgi roman çizmeye çalışanlara bakıyorum, müzisyenlere, muhasebecilere, firincılara, prodüktörlerle, aktrislere, tiyatroculara, takscilere, herkese. Uyanılamayan bir kabus gibi. Öğretmenlerimin benden çok iyi politikacı olacağı teşhisine gülüyorum sonra. Akımdan geçenlere; Populous gibi, hadi bilemeden en iyi hali ile Sim City ile The Sims gibi bir karışım. Ne sabır ne incelik ne de sosyal bir kavram taşımıyor. Bir diktatör ve bilgisayarındaki fare

imleci gibiyim. Gösterdiğimde işler yolunda gitmiyor hiç. Akımlım huzurunu nerede bırakılmışım. C64'de kasetten yükleme yaparken mi, Spectrum'un 100K'lık oyununu 45 dakikada yüklerken 67 ekran televizyondan çıkan korkunç seslerde mi, yoksa her meslek kolunda denk geldiğim içi boş kabuk insanların zihinlerinde mi? İlkisinin ortasında birinin kalbinde mi? The Sims'in karakteri olsam beni nereye iterdiniz? Baba olsanız böyle bir çocuğa ne söylerdiniz? İşler ve hayallerin üst basamağına ilerlemek isterken benim gibisini yanınızda ister miydiniz acaba? Gördüklerim, yazdıklarım ve söylediklerimin nereye ulaşlığını tek delili bu delilik kalmış. Fallout sonrası derginin sayfasına geiger sayacı uzatan bir hayatı kalan sayfadaki ismimi görür mü sizce? İnsan anılmak mı ister kalıntı olarak kalmak mı?

Huzuru aradığım yerde çatışma, ölüm ve asosyallık mı vardı hep? Gerçek olmasa bile hissettiğim ve düşündüklerim, günlerimi harcadıklarım bana ne kattı? Ürküüğüm, müziğinden havaldığım, zorluğu ile ölümüne savastıklarım zihnimin neresinde? Tortularında gizli olan şey benim özüm mü artık? Ayni kalamadım hiç 2-3 yıl haric. Oyun oynamıyorum diyordum soranlara, üzerine düşürmeyince oynamıyorum güya ama aslında ağır işleyen temposuz oyunları öyle saymadığım içiniş söylememin sebebi. Ne garip. Ne çok sorgulanası.

Oluştu gitseydi her şey ve Elite'in programcısı gibi biri olsaydım da böyle der miydim? Ya da Quake'ci abi gibi? Sizlerin bilmediği o kadar çok Türk oyunu yaptı ki, hiçbirini sonuca ulaşamadan, daha ilk ekranında dev sözlerle kaldı, bilemezsiniz. Tübıtak destekli, özel destekli, ukala destekli, güya deha destekli. Çamurdan bir vazo yapmaya çalışırken başka bir şeye benzeten insanlar gibi bakaklıdık hep. Birbiri ile geçinemeyen insanlar sürüsü sanki kara boyut kapısına doğru ilerliyoruz. Ne öncemiz, ne sonramız, ne islevimiz, ne de buluşumuz var. Böyle olmamalıydı, böyle olmamalıydı, böyle olmamalıydı. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Oyun Kültürü ve Etkileri

Böyle bir başlık atınca ben bile ürperdim; acaba neler yazacağım? Aslında konu hakkında bolca akademik makale yazıyorum ama biraz da durumu daha genel geçer bir şekilde açıklamak, bir fikir vermek istedim. Böylece yeni yıl maceramıza en baştan başlayabiliriz diye düşündüm. Her dersimde olduğu gibi size de bir soru sorarak başlayayım? Kültür nedir? Hiç düşününüz mü? Yani bu kelimenin etimolojisi nedir? Neden türemiştir ve daha da önemlisi neyi ya da neye işaret eder? Eminim bir kısımınızın bu soruya cevabı vardır ama bir kısımınız da daha evvel böyle bir soruyu akılına bile getirmemiştir. Efendim kültür kelimesinin bilinen en eski kökü, Latinçeye dayanmaktadır. Latinçeye colere, cult-yani ekip biçmek manasına gelen filden, -ture sonekiyle türetilmiş ve Culture halini almıştır. Ayrıca Fransızca bir sözcük olarak da bilinir ve bu dilde de "Toprağı ekip biçme, tarım, terbiye, eğitim" manalarına gelmektedir. Türk Dil Kurumuna göre kültürün açıklamasısha şu şekildedir; "Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsü-nü gösteren araçların bütünü, hars, ekin." Bu

anlatımdan birçok farklı noktaya varabileceğiniz gibi, açıklama yapılyorken bile aslında ne kadar zorlanığını görüyoruz. Peki, konu oyun kültürü olduğu zaman nasıl bir açıklama yapacağız? İşte bu da bizi alt kültür tarafına işinliyor. Oyun ve oyuncu kültürü, aslında bir alt kültür olarak karşımıza çıkmaktadır. Fakat bu alt kültürün de kendisine ait kolları vardır. Misal, Çizgi Roman, Card Game, Board Game, Miniature War Game, RPG ve Collectable Items diye bir çırپıda sıralayabileceğim birçok başlık vardır. Nitekim bu alt başlıkların da kendilerine ait kültürleri vardır. Peki, bu en tepekekine yaklaşmak, oyun dünyası için ne ifade etmektedir? Bugün gerçekleştirilen conventionlara baktığınız zaman, artık birçok başlığın tek bir alanda tüketildiğini görüyoruz ki bu da bize kültür kavramının zümrelerinin bir araya gelerek oluşturduğu, alternatif bir "alan"ı (Space) işaret ediyor. Her ne kadar saydığım başlıklar tek başlarına bir güce, bir topluluğa sahip olsalar da bir araya gelerek ana akım kültürü etki edebilecek bir alt kültüre dönüşebiliyorlar.

Bu noktadan yola çıkarık konuyu herhangi bir yere bağlamak mümkün olsa da ben yeni yıla bir uyarı ile girmek istiyorum. Arkadaşlar, daha

evvelden de bahsettiğim üzere, birçok piyasada olduğu gibi, oyun piyasasında da hiçbir şey tesadüfen olmuyor. Özellikle EA, Blizzard gibi büyük firmaların üretikleri oyunlar ve hâlihazırda piyasada olan oyunları için aldıkları kararların hiçbirisi rastlantı sonucu olmuyor. Evet, bazen patlıyorlar ama bu patlama zaten başka bir taraftan kompanse edildiği için günün sonunda deneysel bir "ar-ge" hareketinden daha farklı bir şeye dönüşmüyör. İşte zaten olay da bunu yapabilmekte ve böyle bir hareket alanına sahip olabilmek için, kocaman bir kültüre sahip olmak gerekiyor. Burada bahsettiğim kültür, oyununuzun yarattığı kültürel akım. Düşünsenize, özellikle 2000 sonrası doğumuların birçoğu, farklı mitolojilerde var olan yaratımların çağının, Blizzard'a ait olduğunu düşünüyor. Pek tabii Blizzard da kendi oyun dünyasına öyle bir arka plan ile destekliyor ki tüm bunların firmadan başka bir şeye ait olduğunu anlamak belki de yıllar alıyor. Daha da ilginci, öyle bir yaratım ve farklılaştırma söz konusu ki "kaliteli olanı" Blizzard'in yarattığı gibi bir algı yaratılabiliyor. Az alanda kültürün oyun dünyasına tek bir firma üzerinden, tek bir örneğini verebildim ama düşünün arkadaşlar, düşünün! Hiçbir şey tesadüfen olmuyor. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

Paso Aksiyon da Bir Yere Kadar

Son zamanlarda piyasaya çıkan oyunlarda "pure action" yani saf aksiyon konusu sıkça işleniyor. Hikayeye ne gerek, yardımın aksiyona olayı var ya, onu diyorum. Ortalığı dağıtalım, her türlü aracı patlatalım, kan gövdeyi götürsün, füzeler havalarda uçsun, biraz da şuraya kanca atayım da kasırga falan çıkarsa kendimi güvene alayım. Mesela Just Cause 4, büyük hayal kırıklığıydı bu konuda. Fallout 76 tam olarak aksiyon olmasa da Bethesda'nın bu şekilde piyasaya çıkarması nedeniyle, inanılmaz dibe vuran isimlerden. Earth Defense Force 5 de aynı durumda kaldı. Grafik deseniz, zamanın gerisinde kalmış detaylar veya hikayenin ne olduğu belli olmayan kaos var

ortada. Monster Hunter: World'e bakın ya da Far Cry 5, hatta Battlefield V ve Call of Duty: Black Ops 4. Bu oyunlar sadece "aksiyon" temasını barındırmasa da piyasaya çıkışında türün kendisini de barındırıyor. Peki sizler oyunlardan tam olarak neler bekliyorsunuz hiç düşündünüz mü? Facebook haber kaynağınızda devamlı gelen reklamlar yüzünden mi ilginizi çekiyor ya da internette dolanırken suratınıza mı vuruluyor? Yoksa sırı serileri merak ettiğinizden mi takip ediyorsunuz? Cevap çok basit aslında ve her oyuncu, muhtemelen farklı düşünücektir. Türü gereği aksiyonun vermesi gereken sadece patlama ve ortalığı dağıtmaktan ibaret değil aslında. Tabii ki bir şeyleri parçalama iste-

ğini uyandıracak oyunlar önemli, malum stres atmak için bu tarz isimlere her zaman ihtiyaç duyuyoruz. State of Decay 2 isimde en çok beklenen ama saçma şekilde aniden unutulan oyunlardan oldu. Diğer yanda God of War, yılın oyunu seçilerek inanılmaz çıkış yaptı. Red Dead Redemption 2 deseniz, saatlerce konuşabilirim ki hala aktif oyuncularından biriyim. Zira oyunda yapılacak zibilyon tane aksiyon var. Warhammer: Vermintide 2'den de bahsedeni azdır mesela, aslında türüne göre pek tatlı. Sea of Thieves deseniz, o konuya enlemesine incelemek lazım. Gelişeceğ, çok şey gelecek denildi ama tam olarak istenileni veremedi çünkü yalnızken yapabilecekleriniz sınırlıydı. Ya batırısunuz ya da batırılıyorsunuz. A Way Out, sessiz sedasız oynanıp tenhaya çekilmiş oyunlardan. Onun da değerini pek bilemedik ne yazık ki. Diğer yanda ise Yakuza 6: The Song of Life gibi bir gerçek de var. PS4 özelinde çığınlar gibi eğlennenmeniz mümkün. Biraz da hayatı kalma temasını içerişine koyarsak Conan Exiles da unutulmaz isimlerden. Insomniac Games'in Marvel's Spider-Man'ı ise sırı fiyat etiketi yüzünden yerden yere vuruldu. Hoş, kitle de haklı. Fiyat çıkıştı aniden yükseltince, satın almak bayağı zorlaştı ancak aksiyon türünde, en iyilerinden biri. Oynaması eğlenceli, hikaye deseniz zaten başarılı. Shadow of the Tomb Raider da aniden gelip giden isimlerden. Biricik Lara'mız büydü, koca hatun oldu. Diğer tarafta Assassin's Creed Odyssey ise vay babam vay. Saatlerce oynayıp, senaryo noktasında ne güzel vurdı insanlara (iyi anlamda).

Aksiyon denilince 2018 için verilecek örnek çok ancak gönül isterdi ki "sıkça gözümüze vurulan isimler" daha kaliteli olabilseymiş. Neyse, bu yılı da böyle kapadık. Yiğin örnekleri kenara, ileride lazım olur. İndirim zamanı yaklaşıyor. ♦





NEXT LEVEL

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Resident Evil serisinin en çok sevilen oyunlarından
biri yeniden doğuyor...

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



YAZICI FOTOKOPI TARAYICI FAKS KABLOSUZ
AG BAĞLANTISI

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



Türkiye'nin interneti Türk Telekom internette sınırları kaldırıyor

Üstelik Türk Telekomlular için
hiçbir ek ücret YOK!

LİMİTSİZ
İNTERNET ÇAĞINA
HOŞ GELDİNİZ

Türk Telekom 