

#272 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Eylül 2019 / 09 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



LEVEL



GAMESCOM 2019

Avrupa'nın en büyük oyun fuarı!

CONTROL

Remedy'nin en iyi oyunu olabilir mi?

WOW: CLASSIC

Hatıralarımızda kaldığı kadar muhteşem mi?

REMNANT: FTA

Dark Souls seven oyuncular buraya!

**Geniş gör,
oyunu kazanan sen ol**



49" CRG9 4 ms 120 Hz Dual QHD QLED Kavisli Gaming Monitör

120 Hz Yenileme Hızı | 1800 R Kavisli Ekran | AMD Radeon Freesync2™ uyumlu | 3000:1 Kontrast Oranı



FUAR DEYİP GEÇMEYELİM...

Her yıl Türk oyun medyası toplanıyor ve kendini Almanya'nın Köln kentinde buluyor. Amaç gayet ulvi: Gamescom'un devasa alanında taban tepip, bolca yorulmak.

Bu yıl da, her yıl olduğu gibi Gamescom Köln'de gerçekleşti ve fuar tarihinde ilk defa, Opening Night Live (ONL) adında bir açılış gecesine sahip oldu. Oyun dünyasından konukların (Örneğin Hideo Kojima) yer aldığı, birçok oyunun ilk defa fragmanlarıyla birlikte duyurulduğu bu gece, yepyeni bir format olması nedeniyle elbette biraz amatördü ama birçok insan ekran başına kilitlemeyi de başardı. Gelecek dönemlerde çok daha iyi bir hale geleceğinden de eminim. Biz de elbette hakkımıza düşeni ve hatta daha fazlasını yapıp, seneler sonra ilk defa bu fuarı kapağa taşındık. Açıklanan birçok yeni oyunun detaylarını ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Gamescom dışında bu ay, yine Gamescom'un da konuğu olan Death Stranding önemli başlıklarımızdan. PS4 için özel olmaktan çekmek üzere olan oyunu, yakında PC için, Epic Games Store'a özel olarak görürseniz şaşırmayın...

Bu ayın bir diğer önemli konusu da World of Warcraft Classic'in çıkış yapmış olması. Bizleri seneler öncesine götürüren WoW Classic, eskiden MMO'ların ne kadar zorlu ve zaman isteyen mücadeleler olduğunu bir kez daha hatırlattı.

Vakti bol olanlar ve WoW'un eski halini merak edenler için güzel bir fırsat; bakanım oyun ne kadar süre oyuncu çekmeyi başaracak?

Yaza veda etmeye hazırlandığımız bu dönem okulların açılmasına da konuk olacak; herkese eğitim döneminde başarılar diliyorum, görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
125 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

GAMESCOM 2019

Bu sene beklememi̇z
kadar oyun yapan
fuarı didik didik etti̇k.

Sayfa
24

#270 İÇİNDEKİLER



03 Editörden

06 Takvim

08 Küheyylan

10 Haberler

İLK BAKIŞ

14 Death Stranding

18 Phoenix Point

20 GRID

21 eFootball PES 2020

22 Art Kaede

DOSYA KONUSU

24 Gamescom 2019

38 Anarşist

İNCELEME

42 Control

46 World of Warcraft: Classic

50 The Dark Pictures: Man of Medan

54 Fire Emblem: Three Houses

56 Remnant: From the Ashes

58 Age of Wonders: Planetfall

60 Marvel Ultimate Alliance 3:
The Black Order

62 Ancestors: Humankind Odyssey

64 Hunt: Showdown

66 No Man's Sky: Beyond

67 RAD

68 Night Call

69 The Blackout Club

70 Oxygen Not Included

72 Project Winter

73 She Sees Red

74 Cliff Empire

75 Gibbous: A Cthulhu Adventure

76 KILL la KILL the Game: IF

77 Metal Wolf Chaos XD

78 Shortest Trip to Earth

79 Anodyne 2:Return to Dust

79 Misadventures of Laura Silver: Chapter 1

80 Beyond: Two Souls (PC)

80 Life is Strange 2: Episode 4

81 Friday the 13th The Game (Switch)

81 Church in the Darkness

82 Exception

82 ZUSI 3: Aerosoft Edition

83 Mobil İncelemeler

87 Online

95 Donanım

104 Film, Kitap, Müzik

106 Otaku-chan!

108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazılıarı

114 LEVEL 273

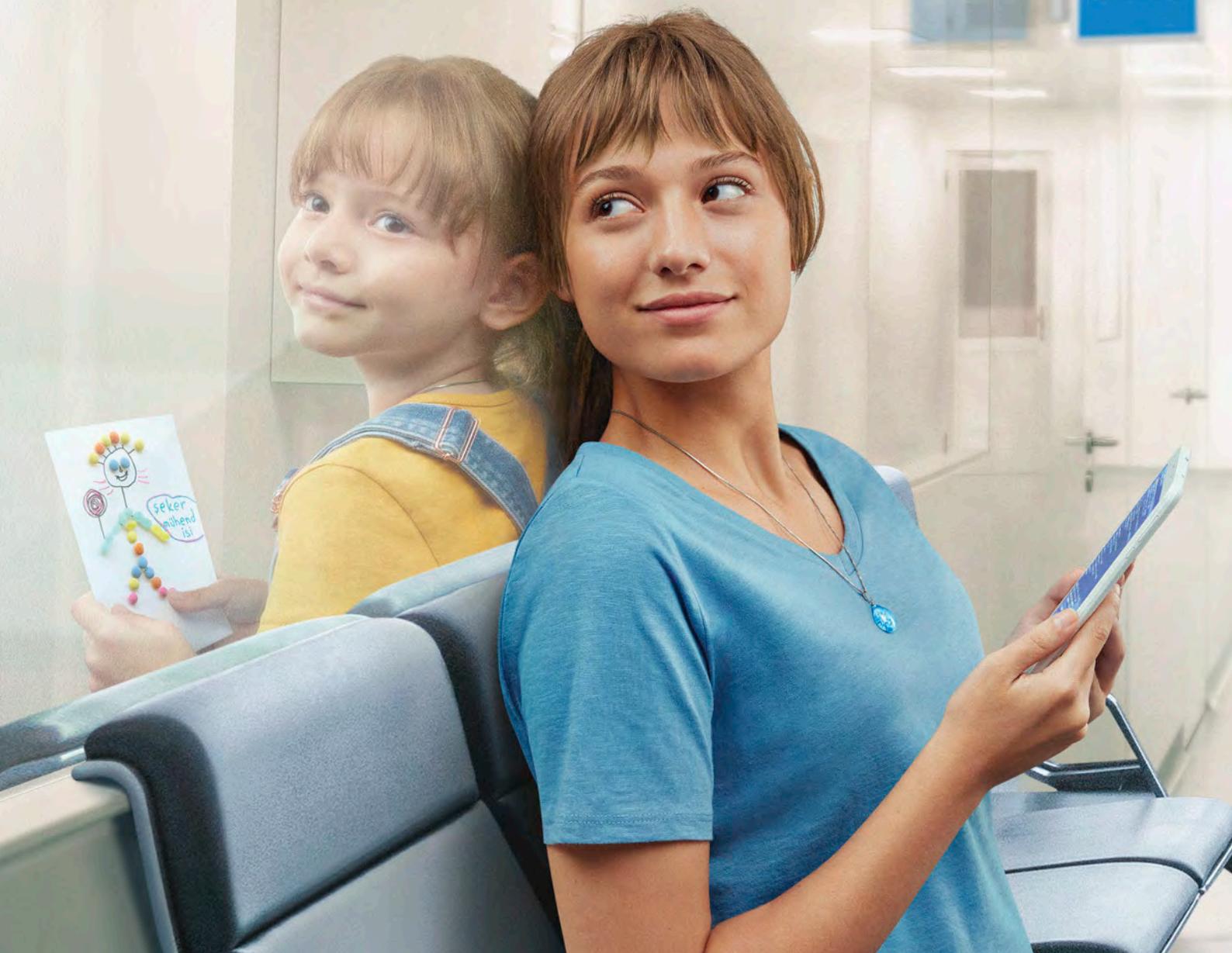


Şeker Mühendisi

Kadınlar hayalleriyle hayatı değiştirsün, her alanda teknolojiler geliştirsin diye,
Geleceği Yazan Kadınlar Projesi Turkcell'de!

#senyapdiye

ACİL



Eylül

3 Eylül

Final Fantasy VIII Remastered
(PC, PS4, XONE, Switch)
Catherine: Full Body (PS4, XONE)
Spyro Reignited Trilogy (Switch)

4 Eylül

Warsaw (PC, PS4, Switch)

5 Eylül

River City Girls (PC, PS4, XONE, Switch)

6 Eylül

Creature in the Well (PC, XONE, Switch)
Monster Hunter World: Iceborne
(PC, PS4, XONE)
NBA 2K20 (PC, PS4, XONE, Switch)

10 Eylül

eFootball PES 2020 (PC, PS4, XONE)
Greedfall (PC, PS4, XONE)

Gears 5 (PC, XONE)

Locust belası nereden geliyor, bunu başımıza
kim sardı diye merak edenler ekran başına!

13 Eylül

Borderlands 3 (PC, PS4, XONE, Stadia)
Daemon X Machina (Switch)
NASCAR Heat 4 (PC, PS4, XONE)
NHL 20 (PS4, XONE)

17 Eylül

AI: The Somnium Files (PC, PS4, Switch)
Devil's Hunt (PC)

20 Eylül

Ni no Kuni: Wrath of the White
Witch Remastered (PC, PS4, Switch)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (Switch)

24 Eylül

Contra: Rogue Corps (PS4, XONE, Switch)
The Surge 2 (PC, PS4, XONE)
The Legend of Heroes:
Trails of Cold Steel III (PS4)
Power Rangers: Battle for the Grid
(PC, PS4, XONE, Switch)

27 Eylül

Code Vein (PC, PS4, XONE)
Dragon Quest XI S (Switch)
FIFA 20 (PC, PS4, XONE)
Ori and the Blind Forest (Switch)



PS4

BORDERLANDS 3



LET'S MAKE SOME MAYHEM

18
www.pegi.info

2K

© 2019 IPerion, LLC. Published and distributed by 2K, Gearbox and Borderlands, and the Gearbox Software and Borderlands logos, are registered trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. 2K and the 2K logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. The "PS4" Family logo is a registered trademark. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.



KÜHEYLAN

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



Ne yapıyorsunuz gençlik, tatlısı de iyi yediniz ha! Bir yaz daha bitti, şimdı otur kişiyla, kariyla uğraş. (Kariyla uğraş derken... Kendinize gelin!) Efendim bildiğiniz üzere bu Küheylan bölümü yillardır karşınıza çıkan, güzide bir ortam. Kah gülüyoruz, kah eğleniyoruz, kah LEVEL koleksiyonlarınızı paylaşıyoruz. Peki size soruyoruz, eğer sahip olduğunuz mekanik klavye bazı harfleri inatla çift bassayırlı kafayı yemez miydiniz? Alıp kiracağım klavyeyi, o olacak! Kaç bin TL olduğu önemli değil (LEVEL olarak 2000 TL altında klavye kullanmayız.), aleti alıp duvara çalmamak için kendimi zor tutuyorum.

Her neyse, diyorduk ki Küheylan şahane bir bölüm. Peki siz burada daha fazla ne görmek isterdiniz? Fikirleriniz var mı? Varsa bizle paylaşma ister misiniz? Hepsini şu sol üst köşedeki e-posta adresimize yollayabilirsiniz. Bizi de pek çok mutlu oluruz. Thanks in advance, see ya!

Firmalar neden kötü oyun yapar?

Evet, evrenin tohumları atılılı beri insanlığın merak ettiği en önemli sorunlardan bir tanesi bu. Milyon dolarlık firmalar, nasıl oluyor da berbat eserler ortaya koyuyor?

Bu konuda bazı teorilerimiz var.

Örneğin, bir firmanın milyon dolarlar kazanıyor olması, içinde uzman insanları çalıştırıyor olmasına gerektirmiyor. Ne kadar az para harcansa, o kadar fazla para kazanırlar, değil mi? Bu grubu animasyon, programlama ekibi de giriyor ama daha çok oyun yönetmenleri ve direktörlerde bir sorun olduğunu düşünüyoruz. Sonuçta ekibi nasıl yönlendirirsen, ortaya öyle bir eser çıkar.

Bir başka olasılık da vizyonsuzluk olabilir. Neyin tutacağını, neyin beğenileceğini bilmek, yarı yolda bir de oyunu yetiştirmek için her şeyi aceleye getirmek, oyunların sonunu hazırlıyor olabilir.

Tabii gidip bir oyun firmasının ortasına kamp kurup gözlemeleden de konuşmak kolay oluyor ama sonuçta this is Küheylan, biz istedığımızı söyleziz!

Pac-Man!

Güzel bir konsept çalışmaya karşıma çıkan Murat Arda Şahin, "LEVEL dergi koleksiyonumu Pac-Man şeklinde göstereyim dedim." demiş ve fotoğraftaki gibi bir çalışmaya imza atmış. Gayet de güzel olmuş, ellerine sağlık Murat!



LEVEL üstüne LEVEL

Tarık Özgenç'ten gelen bu LEVEL koleksiyonu, yanında bir de notla birlikte elimize ulaştı: "114. sayıdan, 268. sayıyla; yani 13 sene, yani 64 dergi yani koleksiyon... Sevgilerle nice 1000. sayılara LEVEL!" Ne de güzel söylemişsin Tarık fakat 1000. sayıyla ulaşabileceğimizi pek sanmıyoruz; o vakte dünya- da kağıt kalmayabilir.



Çok önemli soruların yanıtları, burada!

- Death Stranding'ın PS4'e özel olmaması ne ifade ediyor?
Pek bir şey ifade etmiyor.
- Geçen ayki LEVEL'in satış patlaması yaratmasında FFVII Remake kapağı ne ölçüde rol oynuyor?
30 santigrat.
- Samsung Galaxy Note 10+'ın satış fiyatının 13.000 TL civarı olması ne anlatıyor?
Dişavurumsal olarak insanlığın çökmekte olduğunu.
- Bu yıl Gamescom yine elinin Köln'ünde mi gerçekleşti?
Böyle soru olmaz olsun.
- Peki biraz da siyasete değinsek?
LEVEL öyle şey yapmaz, dağıllı!



Gamescom ONL'de olan muhteşem olaylar!

- Comanche açıklandı! Sonuçta kim helikoptere binip saklanıp ateş etmemeyi sevmez? (Drone da var.)
- Asrın en heyecan verici oyunu, NFS Heat oynamaları bir halde yer aldı! In-na-nil-maz. (We are being sarcastic, chill.)
- Little Nightmares II'nin yapımcılarından bir tanesinin, tüm gün fuarda bu oyunun t-shirt'üyle gezdiği anlaşılmış. Opening Night Live sunucusu zavallı adamı azarladı. (Yepenyeni oyunlar ilk defa ONL'de açıklanıyordu da...)
- PvEVP türündeki The Cycle açıklandı, kimse heyecanlanmadı.
- Çok fantastik bir fragman girişine sahip olan Humankind, sonra dandık bir Civilization kopyasına dönüşünce bir heyecansızlık da burada yaşandı.
- Predator: Hunting Grounds'ın kesinlikle bir şeye benzemeceği net bir şekilde ekranlara geldi.
- IGN sunucusu hanımefendi bir takım insanlara ödüller dağıttı, kimse ne olduğunu anlamadı.
- Bungie inatla Destiny 2'de israrçı olduğunu gösterdi. Shadowkeep eklientisini tanıttı, İlgiilenen olmadı.
- Kulağımızı kirli aynalara dayamamamız gerektiğini Remothered: Broken Porcelain adındaki korku oyunu sayesinde anlamış olduk.
- Gece sürerken Sony'nin bir anda Insomniac Games'i (Spider-Man'ın yapımcısı.) satın aldığı haberini geldi.

Pandora'nın kutusu

"Günaydın Level Allesi. Dergili çok uzun zamandır takip etmekteyim. Arşivimin fotoğrafını paylaşıyorum ama sizin çok sevdığınız hali üzerinde gösterme yerine kutuda iletiyorum. Kutu içinde dergilerle beraber posterler de bulunmakta. Eğer bir gün yeterli genişlikte bir alan bulursam, kutu açılımı da yapabilirim, içinde kaç adet dergi olduğuna dair tahminleri de alabilirim. Bilene benden hediye!" demiş Bora Sele, bizi de pek sevindiirmiş. Yalnız o kutuda LEVEL yerine Hey Girl olmadığını nereden billelim? Hi?





EVO 2019

Büyük dövüş turnuvası, büyük duyurulara sahne oldu!

Her yıl Amerika'nın Las Vegas şehrinde gerçekleşen, dövüş oyunu müdadimlerini bir araya getiren EVO turnuvası, bu yıl da bomba gibi geçti. Street Fighter V, Tekken 7 ve Super Smash Bros. gibi değişimelerin yanında, MK 11, Soul Calibur VI, Under Night In-Birth, Dragon Ball FighterZ, Blazblue Cross Tag Battle ve Samurai Shodown da bu seneki turnuvanın oyunları arasındaydı.

Street Fighter V'in kazananı Karin seçimi ile Bonchan oldu. Tekken 7'de sürpriz bir isim vardı; Pakistan'lı Arslan Ash, rakibi Knee'yi zorlu bir mücadele sonucu yenerek Tekken 7'nin kazananı olmayı başardı. MK 11'de Fox takımından SonicFox, Soul Calibur VI'da ise Japonya'dan gelen Yuttoto kupayı kaldırıldı. Oyunun gayet seri oynanabildiğini kanıtlayan Infiltration da Samurai Shodown kupasını Genjuro ile kaptı. (Tüm turnuva finaleri YouTube'da yer alıyor, mutlaka izleyin. "EVO 2019 Grand Finals" aramasını yapabilirsiniz.)

Mitsurugi Vs. Haohmaru

EVO 2019 sadece turnuvalarla geçen bir etkinlik değil; birçok firma yeni oyunlarının

duyurularını da EVO'ya saklıyor. Önemli haberlerden bir tanesi Soul Calibur VI ile ilgili. Tarihte ilk defa bir Samurai Shodown karakterini Soul Calibur VI'da göreceğiz ve bu kişi de elbette serinin en ünlü isimlerinden birisi olan Haohmaru'dan başkası değil. Her Samurai Shodown karakterinin Soul Calibur'a uygun olabileceğini düşünürsek, Haohmaru da çok güzel bir eklenti olacaktır.

Bir başka duyuru da Tekken 7 tarafından geldi. Üçüncü sezonuna ulaşan Tekken 7, Leroy Smith adında bir siyahı arkadaşı oyuna ekliyor. Yanında da Tekken 6'dan tanıdığımız Zafina geliyor. Leroy Jenkins'i andırın ismiyle dikkat çeken bu yeni karakter bir Wing Chun dövüşüsü ve ailesinin katliama kurban gitmesi gibi de üzücü bir hikayeye sahip. Zafina bu ay içerisinde oyunculara sunulacak, Leroy Smith ise 2019 bitmeden yayımlanacak. Üçüncü sezon ayrıca iki yeni karakter, yeni bir oyun özelliği, yeni bir bölüm ve tüm karakterler için yeni dövüş hareketleri de getirecek.

Samurai Shodown cephesinde ise bolca karakter duyurusu var. 2019'un sonuna

kadar, her ay yeni bir karakterin DLC olarak oyunculara sunulacağı açıklandı. Geçtiğimiz ay Rimururu yayımlandı, bu ay ise Shizumaru Hisame, bedava bir DLC olarak tüm oyunculara sunulacak. Ekim'de Basara, Kasım'da Kazuki Kazama ve Aralık'ta da Wan-Fu oyuna eklenecek, 2020'nin ilk karakteri ise Mina Makijina olacak. (Oyunun önceki versiyonlarını bilmeyenler şu an sayfayı yırtıp attı.)

Samurai Shodown karakterleri yanında, SNK King of Fighter XV'in de yapım aşamasında olduğunu duyurdu ama ne çıkış tarihi, ne de platformlar belirtildi.

Arc System Works'ün duyurusu de elbette yeni bir Guilty Gear ile alakalıydı. Açıkçası yepyeni bir Guilty Gear'a ne kadar ihtiyacımız var, emin değiliz lakin yayımlanan fragman o kadar sağlam bir görselliğe sahip ki oyunla ilgilenen, ilgilenmeyen herkes dikkat kesildi. Yeni Guilty Gear'da bölüm aralarında geçişlerin ve Dragon Ball FighterZ tarzı bir animasyona sahip olacağı görülmektedir. Oyunun çıkış tarihi ve platformları ise belirsiz; büyük ihtimalle yeni nesil konsollara da gelecektir. ♦



Anime stili devasa bir RPG mi? Hemen getirin...

Bandai Namco Games, meğer durduğu yerde PC için devasa bir RPG üzerinde çalışıyordu. Hatta iddiasına ve gösterime soktuğu fragmanı göre oyun AAA kalite-sinde anime görselliği üzerine kurulmuş. Bak sen!

Açıkçası bu tip söylemlere çok alıştık; büyük konuşuluyor, sonra oyunlar ortada kalıyor lakin yine de ön yargılı davranışın Blue Protocol hakkında şimdiden kötü konuşmayıalım. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, dünya –elbette ki- yine yıkımın esigidinde ve biz de gerçek oyunculardan oluşan savaşçılar olarak bunu durdurmak üzere bir araya geliyoruz. Tamamıyla multiplayer olarak oynanacak oyunda tonla görevde çıkıp, iki ton kadar da yaratık keseceğiz. (Adet olarak, kilo olarak tanesi iki ton çeker o düşmanların.)

Unreal Engine 4 ile hazırlanan oyunda son derece detaylı bir karakter yaratma özelliği de bulunacak. Anime tutkunlarını mutlu edecek göğüs boyu ayarlama olanağı bile yer

alacak. (Tam fan işi yapıyorsunuz; gözünü-z para bürümüş!)

Gerçekten son derece iyi gözüken RPG nasıl şekillenecek, henüz bilemiyoruz ama Temmuz ayının sonunda Japon oyuncular

kapalı betada oyunu tecrübe etme imkanı buldu. Eğer bir beta da bu taraflara gelirse balıklama dolacağımızın haberini verelim; bizim Japon arkadaşlarımızdan eksigimiz nedir?! ◆



HAVEN

Aşk her şeyi alt eder mi?

Furi adındaki ünlü bağımsız yapımın yapımcıları olan The Game Bakers, bir süredir Haven adındaki oyunları üzerinde çalışıyor ve son gelen bilgilere göre oyun gayet güzel şekilleniyor.

"Kurallara başkaldırı, yemek ve günlük bir aşk hikayesi" olarak özetlenen Haven, Yu ve Kay adındaki çiftin kayıp bir gezegende hayatı kalma mücadelemini konu ediyor. Yu ve Kay artık aşık o en dramatik dönemlerini atlattı, sevgisinin ve saygının ön plana geçtiği dönemde, birbirlerine tutunarak var olmaya çalışıyor ve elbette tonlarca yaratıkla mücadele ediyor;

yoksa bu oyuna bir aksiyon-RPG demek mümkün olmazdı.

The Game Bakers'dan gelen açıklamalara göre oyun tek kişi oynanabilecek ama bir başkasıyla –ki bu kişinin sevgiliniz olması tavsiye ediliyor– oynamanın oyunu çok daha eğlenceli hale getireceği de belirtiliyor. RPG öğelerinin sadece karakter gelişimiyle ilgili değil, diyalog seçimlerinin oyuna etkisiyle ilgili olduğunu da belirten yapımcılar, oyunu Journey ile Persona'nın bir birleşimi olarak adlandırıyor. (Fragmanı izlerseniz Journey kısmını hemen anlayacaksınız.) Oyunun savaş kısmı ise ne sira tabanlı, ne de

gerçek zamanlı. Tuşlara basıp bırakma mekanığı üzerine kurulu savaş sisteminde, iki karakterin hareketlerinin birbiriley zamanlama olarak uyumlu olması da savaşın ritmini etkileyecək diye belirtiliyor. Bunun oyuncu üzerinde stres yaratmayacağı da vurgulanıyor.

Haven'in gelecek sene çıkması planlanıyor ve şu anlık PC, PS4 ve Switch'te görüleceğimiz açıklanıyor. Bu sistemlere ekler olabileceği de ardından beliriliyor. (XONE, PS5?) Eğer oyun ilginizi çektiyse mutlaka YouTube'dan fragmanını izleyin, gördükleriniz hoşunuza gidecek... ◆



SON DAKİKA!

- ◆ Dead by Daylight'a Stranger Things dokusunu: Demogorgon katil, Nancy ve Steve de hayatta kalmaya çalışan zavallılar olarak oyuna eklenecek. Tahmini tarih, Eylül ayı.
- ◆ Bir hayli toparlanmış grafikleriyle, Final Fantasy VIII Remastered'ın çıkış tarihi 3 Eylül olarak belirlendi. Oyun PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyor.
- ◆ Sony, Spider-Man'in yapımcısı Insomniac Games'i satın aldı. Spider-Man 2'nin hazırlıkları hızla sürüyor olmalı...
- ◆ Aşırı gotik aksiyon-platform oyunu Blasphemous, PC, PS4, XONE ve Switch için 10 Eylül'de piyasada olacak, sakın bu oyunu kaçırmayın.
- ◆ Sniper Ghost Warrior meraklılarının takipinde olan, serinin yeni oyunu Contracts'in 22 Kasım'da çıkacağı açıklandı. Oyun açık dünya konseptini terk ediyor –ki bu sevindirici bir haber.
- ◆ THQ Nordic, Saints Row'un yeni oyununun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı. Oyun 2021'den önce gelecek gibi gözükyor.
- ◆ Bir başka THQ Nordic haberi de Timesplitters ile ilgili. PS2 döneminin heyecanlı FPS'lerinden biri olan Timesplitters, yepyeni bir oyun olarak hazırlanmaktadır ve serinin yaratıcılarından Steve Ellis de yeni oyunun başına gelen isimlerden.
- ◆ 2017'de PC için çıkan LA Noire: The VR Case Files'in PS4'te PSVR desteğiyle hazırlanmakta olduğu belirtiliyor.
- ◆ Çizgi-roman olarak çok beğenilen XIII, bir oyun olarak çok başarılı olamamıştı belki ama oyunun remake'i bir süredir yapım halindeydi. Gelen yeni açıklamaya göre bu yıl çıkması planlanan cel-shade grafiği FPS, gelecek yıla ertelendi.
- ◆ Mortal Kombat 11 liginde ilginç bir durum yaşandı. pa3com adındaki, 157/3 Win/Loss oranına sahip oyuncunun DDOS saldırularıyla karşısına çıkan oyuncuların internetini mahvettiği ortaya çıktı. Bu şekilde Elder God rank'ine ulaşan oyuncu için inceleme başlatıldı.
- ◆ League of Legends'in yapımcısı Riot'ın bir dövüş oyunu üzerinde çalıştığı ortaya çıktı. Eneresan bir karar!
- ◆ Titanfall ve Apex Legends'in yapımcısı Respawn'un Oculus için AAA kalitesinde bir VR oyunu üzerinde çalıştığı ve bu ayki Oculus Connect etkinliğinde oyunu tanıtabileceği iddia ediliyor; bakalım ortaya ne çıkacak...



MORTAL KOMBAT 11

Ağız sulandıran yeni karakterler açıklandı

Bir süredir MK11'e yeni altı adet karakterin geleceğini biliyorduk ve bazlarının isimleri kod dosyalarında yer aldığı için, tahminlerimiz de olmuştu. Geçtiğimiz aylarda Shang Tsung sahaya inmişti zaten. Bunu geçtiğimiz ay Nightwolf izledi. Sindel'in de görseli zaten yayımlanmış ve beklenmişti. Geriye kalan üç karakter ise birbirinden bomba isimlerden oluşuyor ve evet, hepsi sizintidaki isimler. Arnold Schwarzenegger'in T-800 serisi Terminator'i 8 Ekim'de geliyor ve çok sık duruyor. Bu ünlü ismi 26 Kasım çıkış tarihiyle Sindel izliyor. Daha önce Injustice serisinde kendisini

kontrol etme olanağına eriştiğimiz Joker'in yayımlanma tarihi 28 Ocak. Kendisinin birbirinden psikopat Fatality ve Brutality'lere sahip olacağını şimdiden tahmin edebiliyoruz. NetherRealm favorimiz Spawn'u ise sona saklamış. 17 Mart çıkış tarihiyle Spawn, oyuna bambaşka bir hava getirecektir diye düşünmekteyiz. Zincirler, cehennem güçleri, fantastik Fatality'ler... Keşke Sindel sona kalsaydı da Spawn'u daha önceden tecrübe etme imkanımız olsaydı... Tabii bu karakterler oyunda görüp göreceğimiz son ekleniler değil. Bu altılıdan sonra, yeni Kombat Pack ile yepyeni karakterleri de oyunda göreceğiz. ◆

YAKUZA REMASTERED COLLECTION

Nan no hanashi da?!

Kendine has bir hayran kitlesine sahip olan Yakuza serisi, Japonya dışında özellikle Amerika'da da bir hayli beğeniliyor. Bunun farkında olan Sega da serinin üç oyunu, Yakuza 3, 4 ve 5'i Remastered damgasıyla yayına alıyor. Üç oyun da 1080p çözünürlükte, 60 FPS hızında oynanabilecek şekilde güncellenmiş durumda. Ayrıca sırif görsellik değil, oyundaki diyaloglar ve metinler de Japon tarafına sadık kalacak şekilde yeniden gözden geçirilmiş halde.

Tüm bu haberlerden daha güzelise, PS4 için hazırlanan bu remaster'ların hepsinin PS3'teki versiyonlarda kesilmiş olan Mahjong, Shogi, masaj salonları ve kabare mini oyunlarına da sahip olması. Hatta bir takım alt hikayeler de oyuna

yeniden dahil ediliyor, karaoke'de İngilizce ve Japonca şarkılarına ulaşılabilir. (Tam fan tatmini söz konusu.)

Eğer Yakuza serisine uzak kaldıysanız, bu üç oyundan ilkini, Yakuza 3'ü şu an indirebileceğinizin haberini verelim. (Bedava değil.) Yakuza 4 29 Ekim'de, Yakuza 5 ise gelecek yılın Şubat ayında piyasada olacak.. ◆



PHOENIX POINT

X-COM serisinin babası Julian Gollop'tan türün dengelerini sarsacak kalitede bir oyun geliyor.

Sayfa
18

EKBAKS

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz



DEATH STRANDING

İNSANOĞLUNU KURTARMAK YİNE BİR İNSANA KALACAK...

Bu yılın en fazla merak edilen oyunlarından birisi Death Stranding, büyük bir ihtimalle de en iyi oyunları arasında girecek. Bana sorarsanız bu oyunla tanışacağımız için fena halde şanslı sayabiliriz kendimizi. Birkaç yıl önce Hideo Kojima, neredeyse 30 yılını verdiği Konami'den ayrılmış, hemen pesinden de Sony tarafından havada kapılmıştı. Kojima, yolumu Konami'den ayırmasydı belki de bu oyunu asla göremeyecektik. Belki Kojima Productions altında bir şeyler yapacaktı ama bu denli büyük bir bütçeye sahip olamayacaktı.

Sony'nin kanatları altına giren, oyun endüstrisinin devi Kojima, bunca yıllık tecrübesini de bu oyuna aktırmış oldu. Ortaya da fragmanlarıyla kafaları karıştırın, oyuncu kadrosuyla dudak uçuklatan Death Stranding'i çıkardı.

Aslında Death Stranding'ı anlayabilmek için Kojima ile aynı frekansta bir oyuncu olmanız yeterli. Oyunlara bir film kalitesinde yaklaşan bu isim, aynı tarzı Death Stranding'de de devam ettirecek. Gün itibarıyla fragmanlarda anlatmak istediklerini çok açıkça göstermemesine rağmen (Oyunun çıkışına da az bir süre kaldı; halen çok soru işaretleri var), Death Stranding hakkında epey bir bilgiye sahibiz. Yine de şunu eklemek isterim. Kojima, detaylar da boğulmayı seven bir isim. Her bir detayda anlam aramaya başlarsak, işimiz samanlıkta iğne aramaya döner. O yüzden bu ilk bakış yazısında, teori kısımlarına oldukça az degeinmeye çalışıp eldeki verilere kendi yorumumu eklemeye çalışacağım.

Gizemli patlamanın ardından

Oyunla alakalı ilk gözüne çarpan, temanın kiyamet sonrası atmosfere uygun inşa edilmiş olması. Ana karakterimiz Sam Porter Bridges'in bir fragmanda anlattığı kadaryla, dünyanın bu hale gelmesinin sebebi gizemli bir patlama. Evreni, gezegenimizi ve gezegendeği yaşamı ortaya çıkaran odak noktasının patlamalar olduğu düşünülürse, biz, yani insanlığı tepetaklak çevirecek olan yegane şey de yine bir patlama

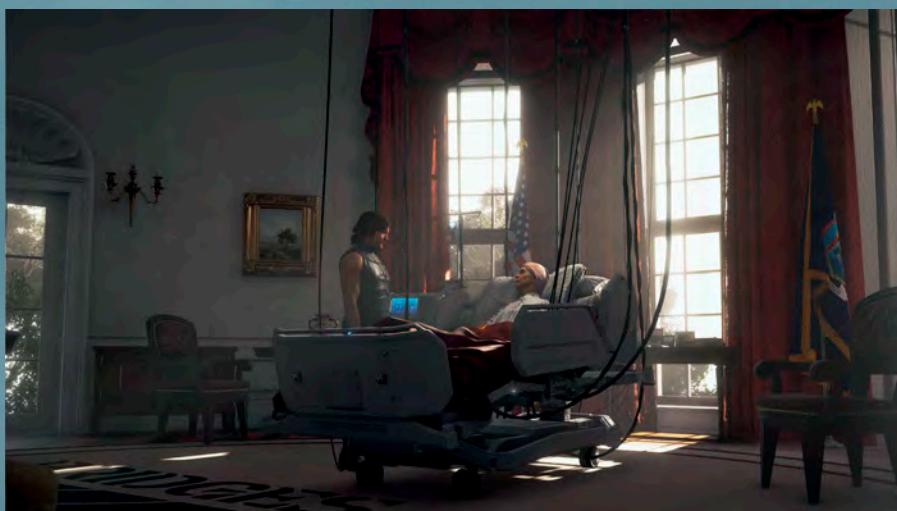
olacaktır. Sam de bunu bize zaten söylüyor. Devam edelim. Bu gizemli olayın arkasından, bilinmeyen bir öte dünya bizimkisiyle birbirine yapısıır. Aralanın kapıdan geçen karanlık varlıklar, insanoğlunun yok olmasına neden olur. Hayatta kalmaya çalışan insanlar geriye çekilse de geriye bir avuç canlı kalır. Hatta medeniyet öylesine yok olur ki ABD olarak bildiğimiz United States of America'nın ismi United Cities of America olarak değişim. Çünkü ortada ne eyalet kalmıştır ne de büyük şehirler. Bu medeniyetsizliğin ortasındaki amacımız Norman Reedus'un hayat verdiği Sam'ı kontrol ederek insanoğlunun birbirile bağıntısını kurmaya çalışmak. En azından bunu Kuzey Amerika kıtası için gerçekleştirmemiz gerekiyor. Görevi ne amaçla aldığı ya da ona bu şevki kazandıranın ne olduğunu bilmiyoruz. Fakat birkaç ay önce yayınlanan uzun fragmanda (Evet, Apocalyptic'a müzikleriyle süslenmiş olanın bahsediyorum), UCA Başkanı olan yaşlı bir kadının Sam ile olan konuşmasına şahitlik ediyoruz. Amelie'nin doğandan batıya olan yolculüğünün yarı kıldığını ve bu görevi Sam'ın bitirmesi gerektiğini söylüyor.

Amelie'nin ilk başlarda Sam'in karısı olduğu

düşünüldüyordu, artık karısı olmadığını fakat Sam ile bir bağı olduğunu biliyoruz. Sonradan çıkan resmi duyurularda Lindsay Wagner'in canlandırdığı Amelie'nin, Başkan'ın kızı olduğunu da öğrendik.

Sam'in bu görev için tercih edilmesinin arkasındaki sebepleri oyunu oynarken göreceğiz. Zaten işin keyfi de burada çıkmaya başlayacak. Nihai amacımız olan insanoğlunu tekrar birleştirme görevimizde, tüm yolları aşarak batıya ulaşmaya çalışacağız. Bu süreçte başımıza gelmedik iş de kalmayacak gibi duruyor. Death Stranding'ın gezmek üzerine kurulu olması, oyunu bir yüreme simülasyonu haline getirmiyor. Aksine, Sam'in yolculuğu bizim yolculuğumuz olacak ve bu yıkılmış dünyanın arkasındaki gizem perdesini kaldırılmaya çalışacağız.

Gamescom'da yayınlanan son fragmanlardan birinde, Ludens isimli bir vatandaşla kargo bırakıyoruz. Burada Sam, boynundan çıkardığı bir kolyeyi hazneye yerleştirip bölge hakkında bilgi alıyor. Bu kışım kule açayı harita gözüküsün, çanak kurayı daha da ileriye gideyim mantığında değil. Kolye, postacı anahtarını temsil ediyor. Cryon Terminalleri'ni aktif edip bir





5 ★★★★

Yapım Kojima Productions

Dağıtım SIE

Tür Aksiyon, Macera

Platform PS4

Web kojimaproductions.jp/en/

Çıkış Tarihi 8 Kasım 2019



hat çekmemiz gerekiyor. Bu hat sayesinde, aldığımız asıl görev olan insanlığı tekrar birleştirmeyi amaçlıyoruz. Bu da oyunun ne kadar büyük olduğu sorusunu akıllara getiriyor.

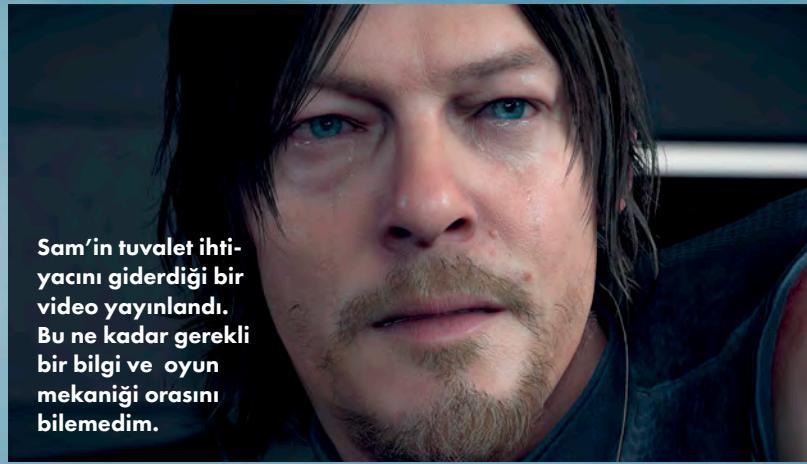
Harita büyülüğu konusunda bilmemiz yok. Sadece biraz önce bahsettiğim fragmnda, Kuzey Amerika kıtasının bir kısmını görüyoruz. Oyun bizi önceden belirlenmiş bir çizgi üzerinde ilerlemeye mi zorlayacak, yoksa istedigimiz gibi gezip görebilecek miyiz, orası belirsiz. Yolculuğumuz boyunca Timefall adı verilen yağmurdan kaçip güvenli yerler bulup saklanmalı ve yazının ilerisinde açıklayacağım o karanlık varlıklardan kendimizi korumalıyız.

Ölüm bir son değil

Oyunda yağmuranın özel bir anlamı var. Yaşanan patlamadan sonra bu yağmurların ortaya çıktığı ve yeryüzünde büyük bir etkisi olduğu söylüyor. Timefall adı verilen yağmurla temas ederseniz aniden yaşlanmaya başlıyorsunuz.

Sam'in diğer iki yoldaşıyla beraber yakalandığı yağmurda, elemanlardan birinin yanında emekli albay'a dönmesinin sebebi de bu.

Timefall, beraberinde oyunun sıkıntılı düşmanlarından biri olan BT kısalmalı varlıklarını ortaya çıkarıyor. BT'nin açılımının Beached Things, yani sahile vuran şeyler/kışiler olduğunu



Sam'ın tuvalet ihtiyacını giderdiği bir video yayınlandı. Bu ne kadar gerekli bir bilgi ve oyun mekanığı orasını bilemedim.

Kojima, oyunculara ölümün bir son olmadığını anlatmak istediğini belirtiyor. Ölümden sonra ne olacağını göstermeye amaçlıyor. Oyuncu olarak olduğunuz zaman, arafa çekiliyor ve kendinizi tarihteki büyük bir savaşın içerisinde buluyorsunuz. Oyunda buraya ironik şekilde Hades deniliyor. Beden ile ruh tekrar bir araya gelip hazır olana kadar vakit geçirmemiz gereken yer burası.

Hades bir bekleme salonu gibi düşünülebilir ancak bize saldıracak düşmanlarımız da olacak. Onları öldürüp öldürmemek yine bizim elimizdeymiş. Burada sebep olacağımız ufak ya da büyük olayların gerçek dünyada da etkisi olacakmış. Hatta ve hatta gerçek dünyada ne kadar çok kişi öldürürseniz burada onlarla karşılaşma ihtimaliniz de artacaktır.

Arafa düşme konusunda beni düşündüren, ek bir paragrafı da açmak isterim. Sam'in iki yoldaşıyla yakalandığı yağmur sonrasında balığın içine çekilen bir karakter var. Biri, o yakalanınan elindeki tabancayla vurup kaçırıldan önce öldürüyor. Kendisi yakalandığında hiç tereddüt etmeden bıçağını çıkarıp kendine saplamaya başlıyor. Yani BTler tarafından kaçırılmak ölümde de beter bir şey demek. Çıkış yolu olarak ölümü tercih etmek daha kolay.

Ancak Sam'in buna karşı özel bir durumu var gibi. Ne yağmurdan çok etkileneyor ne de BTler onu kaçırıldığından kafayı yiyor.

Bir de BT olarak adlandırılanlar dışında, Hades'e bağlı olarak yaşayan bir kişi var. Mads Mikkelsen'in canlandırdığı Cliff karakteri, Sam'in tam tersi olarak düşünülmüş. Kendine mesken olarak Hades'i tercih etmiş ve buradaki varlıkları da yanında bir BB taşır gibi kontrol edebiliyor. Varlıklarla arasında fizikal bir bağı olduğu da açıkça görülmüyor.

Bana kalırsa Cliff bir ana düşmandan çok Sam'in aynası olacak. Kojima, oyunun ana temasının ölüm ve yaşam üzerine kurulu olduğunu söylüyor. Bu ikisinin arasındaki ilişkiyi islediğini de üzerine basa basa söylemektedir.

Cliff dışında karşımıza alacağımız bir garip düşman tipi de Homo Demens adı verilen kişiler.

Altın maskeli adam

Bizi arafa çekmeye çalışan varlıklarla onları



kontrol eden Homo Demensleri karıştırmamamı- zi önemle rica ediyorum ve konuya ilerliyorum. Homo Demens, oyundaki tanıtım biçimlerine göre bir terörist grup. Yaşanan patlamadan sonra beklenmedik güçler kazanan Homo Demens, insanlığın bir üst evrimi olarak nitelen- diriliyor. Bu kişiler Timefall adı verilen yağmuru yağıdırıbildikleri gibi yüzlerine takıtları altın renkli maskelerle, BTleri kontrol edebiliyorlar. Troy Baker'ın hayat verdiği Higgs karakteri, yüksek ihtimalle bunların lideri. Zaten kontrolü altına aldığı BTleri devasa bir aslanımsı canavara dönüştürüp üzerimize salıyor. Bu kişilerin Cliff'ten farkı, hepsinin üzerinde bebek fanusu olması. Ancak içindeki bebeği göremedik. Kıp- kırkırmızı parlayan fanuslarının içinde bir bebek mi var, yoksa başka bir olay mı dönüyor; onu da kesin oyunda göreceğiz.

Peki bu adamların motivasyonu ne? Homo De- mens, yaşanan olaylar sonrasında öte dünya ile bizim dünyamızı bireştirmeyi amaçlayan bir örgüt. İnsan şehirlerini ve medeniyetleri ortadan kaldırarak iki dünyayı tek bir yer haline getirmek istiyorlar. Bu yüzden sıklıkla, bizim kurmaya çalıştığımız bağları yok etmeye çalışacaklar. Yüksek ihtimalle de en çok canımızı sığanlar bunlar olacak.

Ayrıca oyunda bahsi geçen Edge Knot Şehri, bu örgütün merkezi. Kendileri bu merkezi herhangi bir yere bağlamak istemiyorlar.

Metaforlar, bitmeyen metaforlar

Demiştim ya Kojima detaylarda bogulmayı seven bir yönetmen diye. Heh, oyunun geliş- tilme süreci de bu ufak detayların bireleşmesinden oluşuyor. Ölüm ve yaşam ana tema olarak seçilirken, Sam'in çıktığı yolculuk için Japon yazar Kobo Abe'nin bir hikayesinden esinlenilmiştir.

Bu hikayeye göre insanoğlunun yaratıldığı ilk nesne bir çubukmuş. Bununla kendilerini korumayı ve kötü şeylerle aralarına mesafeyi koymayı amaçlamışlar. İkinci yaratıkları nesne ise bir halatmış. Bu halat sayesinde de önemli şelyele ulaşmayı hedeflemiştir.

Fragmanlarda Sam'in bu iki aleti sıklıkla kullandığını görüyoruz. Yani, insanoğlunun arasındaki iletişim bağıni kurmak için halat ve çubuğu muza sonuna kadar güvenmemiz gerekecek. Diğer hoşuma giden yaratıcı detaylardan biriyse oyunun isminin geldiği yer. Death Stranding, aslında balina ve yunus gibi denizlerde yaşayan memeli takımının kendisini karaya vurma eylemine verilen genel tabir. Ölümün kiyısında durmalarından dolayı, bu fenomene Death Stranding denilmekte. Yazida sıklıkla bahsettiğim üzere oyun ölüm ve yaşam arasındaki bağı anlatıyor. Aynı, o deniz kenarında yaşamaya devam eden ama geri de dönemeyen balinalara benzıyor. Ayrıca



BT kısaltmasının da ortaya çıkışmasına neden olan bir detay. Vallahi böylesine detayı kırk yıl düşünsem aklıma gelmezdi. Gerçekten de adam o yüzden Sony adına oyun geliştirdiğim ben sadece onu övebiliyorum.

Görselsov

Death Stranding, hikaye ve oynanabilirlik kap- samında bize hayvan gibi içerik sunacak. Orası kesin. Sony'nin kanatları altına giren Kojima Productions, ufak ve bağımsız bir stüdyoyken, teknoloji devinin tüm sunduklarından faydalana- bilen imtiyazlı bir duruma geldi.

Oyun ilk defa 2016 yılında E3 Fuarı'nda karşımıza çıkmıştı. Bu sırada oyuna ilişkin frag- man haricinde başka hiçbir içerik de yokmuş.

Kojima'nın o aralar üzerinde çalıştığı proje, hızlıca hazırlanmış bir videodan başka bir şey değilmiş.

Süreće oyunun nasıl bir görselliğe sahip olacağına karar verdik- ten sonra, yine Sony'nin çatısı altında olan Guerilla Games'in geliştirdiği Decima grafik motorunda karar kılımışlar. Bilmeyenler için ufaktan not edeyim. Son çıkan Killzone oyunuyla, Horizon Zero Dawn bu grafik motoruya geliştirilmiştir.

Decima grafik motoru üzerine, hareket yakalama teknolojisiyle ve fotorealistik görüntülerle Death Stranding'i ortaya çıkarmışlar. Bu arada söylemeden edemeyeceğim ama nasıl bir hareket yakalama teknolojisi kullanmışlar bile- miyorum ama karakterlerdeki en ufak mimiğe kadar bu kadar başarıyla yansıtabilen oldukça az oyun görmüşümdür.

Bu açıdan baktığında Kojima'nın önceki oy- larında tercih ettiği o garip filtrelerin olmaması sevindirici. Parladi mi tam parlayan, görünmedi mi orada hiç yokmuşçasına davranışın ekrana yerlesmiş o kirli filtreden vazgeçmiş olmasına memnunum.

Artık çıkar mısın lütfen?

Hideo Kojima oyunun oldukça uzun bir geliş- tilme süreci yaşadığının farkında. Son dönemde Twitter hesabını takip ediyorsanız, oyunla alakalı gelişmeleri paylaştığını görmüşünzdür. Kojima bu test aşamalarına kendisi de katılmaya başlamış. Gecikmenin arkasındaki sebeplerden biri seslendirmeisinin uzun süremesi ve Kojima'nın bazı noktalarda kararsızlıkla mücadele etme- siymiş. Fragmanlarda oyun çok güzel dursa da oyunla alakalı her şey insanda şüphe uyandır- yor. Kojima her an ters köşe yapacakmış gibi. Şu kadar yazdığım ilk bakış yazısında neredeyse hiçbir şey yazmadım gibi hissettiriyorum. Alacağın olsun Kojima-san! Bu kalın gizem perdesi, 8 Kasım 2019'da ortadan kalkacak. Oyun, PlayStation 4'te Türkçe altyazı desteği ile çıkacak. Neden özellikle PlayStation 4 ibaresini kullanıp böyle yazdım diye sorarsanız, oyunla alakalı devam eden bir söyleyişi de eklemek için derim. Çünkü Death Stranding'ın PlayStation 4 Özel Oyunları sayfasından kaldırıldığı ve PC platformuna da geleceği yönünde bazı söyleyişler var. Buna çok ihtimal vermiyorum. Çünkü Sony bu kadar yar- rırm yapıceği özel bir oyunu, dış kaynaklara hediye etmek istemeyecektir. Son olarak bahsedeceğim kısım, Death Stranding'de Multiplayer desteği de olacak. Fakat bunun nasıl işleneceğine dair net bir bilgi yok. Dark Souls serisinden hatırlayaca- gınız, diğer oyunculara ya da arkadaşlarınıza not bırakma ya da anlık olarak onlara yardım etme gibi eylemlere gireceğiz. Ayrıca ihtiyaçları doğrultusunda eşya alıp satma durumundan da bahsedilmekte. Sam'in yolculuğu sadece bağ kurmak değil, bazı kargo parçalarını da insanla- ra teslim etmek üzerine olacak. Ne gibi kargolar taşıyacağımız, orası da meçhul.

Death Stranding bu yıl kendisi kadar çok iddialı yapılmaması sebebiyle, birçok alanda büyük ödüller de evine götürecek gibi duruyor. Gerçi bu ay incelemesini yaptığım Control de- hi fena değil. Kafa kafaya bir yarışa girebilir- ler. ♦ Özay Şen



Yapım Snapshot Games **Dağıtım** Snapshot Games **Tür** Strateji **Platform** PC, XONE, Mac **Web** phoenixpoint.info **Çıkış Tarihi** Aralık 2019

Phoenix Point

5



Bu dünyada çok garip şeyler oluyor

Taktik strateji çok severim, bilirsin en beğen- diğim okur. Baktım diğer türlerde sıkıntılı oyunlar türüyor hemen kendimi taktik stratejiye veririm. Heroes II ile yola çıkan ve Heroes III ile taktik stratejinin zirvesini gören bir neslin, bu türden vazgeçmesi pek tabii mümkün değildir. Nitekim eskilerin en beğenilen ve bilinen taktiksel yapımlarından bir tanesi de XCOM serisidir. Aradan geçen uzun yılların ardından, 2013 yılında piyasaya çıkan XCOM: Enemy Within, geçmişteki oyuncular ile günümüz oyuncusu arasında muazzam bir bağ kurmayı başarmıştı. 2016 yılında üretilen ikinci oyunu ile iyice meşhur olan yapım, bugün piyasanın en bilinen taktik strateji oyunlarından bir tanesi. Şimdi diyeceksiniz ki "XCOM'un konumuzla ne lakası var?" Aslında bir hayli var zira Phoenix Point'in başında, Chaos, Laser Squad ve XCOM serilerinin baş mimarı olan Julian Gollop bulunuyor. Kendisi ve Snapshot Games isimli bağımsız oyun yapımcı firması öyle bir topa girmış durumdalar ki nasıl anlatsam bileyemiyorum. Bir süredir kapalı betada olan oyun, çıkacağı gün için geri sayımda ama ben sizler için daha öncesinden ne gibi bir oyun ile karşılaşacağımızı anlatmak için elimden geleni yapacağım.

Benzerinin bir farkı

Senaryoya genel olarak baktığımızda, 2022 yılında küresel işinmanın zirveye ulaştığı ve bu sebepten dolayı buz kütlelerinin peşi sıra

erdiği bir dünya ile karşılaşıyoruz. Buzların erimesi ile birlikte, buzun içerisinde donmuş olan virüsler de bir bir ortaya çıkmaya başlıyor. Pandora denilen bir virüs, temas ettiği tüm insan ve hayvanları mutasyona uğratıp, pek karşımıza çıkmasını istemediğimiz "şeylere" dönüştürüyor. Tabii bu virüs suya karıştığı için, kısa sürede tüm dünyaya yayılıyor. İnsanlar dünyanın yüksek noktalarına doğru kaçmaya başlıyor ve kurtulabilecekler de kendilerine yeni yerleşimler kuruyorlar. Oyunumuzsa 2047 yılında başlıyor. Phoenix Project denilen bir organizasyonun lideri konumunda kollarımızı sıvıyoruz. Oyunumuz özellikle 2013 ile yeni- den hayatımıza giren XCOM serisine birçok

anlamda benzerlik gösteriyor. Genel olarak baktığımız zaman ana harita ve savaş haritası olarak iki ana kısım var. Ana harita üzerinde, tipki XCOM'da olduğu gibi üssümüzü kuruyor, harita üzerinde uçağımızla gezip, tehlike arz eden noktalara direk müdahale ediyoruz. Ana harita üzerinde akan bir zaman var ve birçok bina ve araştırmamız da belirli bir zaman sonucunda tamamlanıyor. Aynı zamanda zamana karşı ulaşmamız gereken görevler olacağı da bilinen temalar arasında yer alıyor. Oyunda Sniper, Heavy, Assault ve Technician gibi farklı sınıflar bulunuyor. Her sınıfın yapabildikleri ve seviye atladıkça yapabilecekleri farklı özelikleri olacağı da bilinenler arasında. Ayrıca





karakterlerimizin kullanabilecekleri farklı zırh ve silah opsiyonları bulunuyor. Özellikle farklı mermi türlerinin de silahlar kadar etki edeceği, duruma göre işimizi çok kolaylaştırabileceği bir oyun yapısı söz konusu. Oyunun harita kısmından savaş tarafına geçtiğimiz zaman da yine XCOM oyuncularının bir benzeri ile karşılaşıyoruz. Grafiklerden, kamera açısına, karakterlerin duruşlarından kullanıcı arabirimine kadar fazlaıyla kopyala / yapıştır bir görüntü olduğunu itiraf etmeliyim. Özellikle kullanıcı arabiriminde sadece birkaç ufak değişiklik yapılmış, gerisi hep aynı. Gelelim taktik stratejinin başladığı, kalan her şeyi sustuğu noktaya.

Yenilikler burada başlıyor

Gerçekten siz de oyunu gör görmez, XCOM çakması diyeceksiniz ama durun! Macera detaylarında saklı! Öncelikle hareket sistemindeki değişiklikten bahsedeyim. Bildiğiniz üzere XCOM'da toplamda iki aksiyon hareketi vardı. Tek seferde gidebileceğimiz en uzak noktaya gidebilir ya da bir aksiyon puanına belirli bir noktaya kadar gelip akabinde aksiyon alırdık. Bu sistem Phoenix Point ile bir hayli değişmiş zira artık tek aksiyon puanı ile gidilebilecek noktaya tek seferde gitmek yerine, kare kare ilerlemek mümkün! XCOM oynarken naçıza ne isyanımdan bir tanesi olan bu hareket sayesinde taktik yaratma olayı çok daha "farklı" bir seviyeye çekilmiş. Bir diğer farklılık "overwatch" sisteminin 360 derece kullanılmadan ziyade, belirli bir noktaya doğru tetiklemesi. Yani eğer karakter ya da düşman alaklı noktaya bakmıyorsa, overwatch'un tetiklenmesi imkânsız. Bu da taktik içersine birazcık şans ve önsezî katmış. Silahların kendilerine ait ateş etme şekilleri ve zarar puanları bulunuyor. Düşmanlara yine belirli bir yüzdelik dilim ile ateş ediyoruz ama birçok silah ile "Free Aim" denilen bir sistem kullanabiliyo-

ruz. Bu sistem bize direk düşman üzerindeki kocaman bir "aim"i kullanma şansı sunuyor. Hedef içerisinde iki daire var. Birisi dış daire ki genelde bu bölgeye vurma ihtimali yüzde yüz oluyor, bir de iç daire var ki buraya vurma ihtimali de mesafe, silah ve karakterin yeteneği ile belirleniyor. Nişan alma yeteneği ne kadar yüksekse bu daireler de o kadar ufaliyor. Vurma ihtimali zorlaştıra daireler genişliyor. Bu arada bir diğer kesinlik kazanan yenilik de düşmana isabet etmeyen mermilerin, yoluna devam edip başka düşman ya da dost birime gitmesi oldu. Ayrıca harita tamamen yıkılabilir objelerle kaplı. Bu sebepten XCOM'daki gibi bitmeyen bir siper bulma olasılığımız anlaşılan pek söz konusu olmayacak. Mermilerin sınırları olacağının hakkındaki bilgiyi de unutmadan eklemek isterim.

Bir de düşmanlar var

Düşmanlar tarafından da bambaşka bir yapı söz konusu. Oyunda tanıtılan ilk düşman birimi görüldüğünden çok daha fazlasına sahip. Bu arkadaşlar zaman içerisinde değişik mutasyonlara uğrayarak, Mist Stalker, Brawler ve Shielded Gunner gibi farklı modellere dönüştürüyorlar. Bir anda yakın saldırısı yapabilir ya da devasa kalkan ile sadece belirli açılardan zarar alan düşmanlara dönüşme ihtimalleri bulunuyor. Bu sayede oyunun başında yaptığınız strateji bir anda değişimek durumda kalabiliyor. Ortaya çıkan bu dengesiz ve öngörülemez yapı sayesinde taktik strateji deneyiminin hiç olmadığı kadar ileriye taşınacağını düşünmektediyim. Düşmanların belirli parçalarına odaklanıp saldırısı yapmak pek tabii mümkün... Tüm bu kargaşanın içerisinde bir de akılimza mukayyet olmaya çalışacağız. Her karakterin ekranın sol alt tarafında bulunan bir "Will Power"ı bulunacak. Birçok yetenek için Will Power harcayacağız. Düşman

oldurdukları artabiliyor bu güç, karakterlerimiz darbe aldıktan sonra birileri öldürdükçe düşecek. Hatta yapılan bir açıklamaya göre Will Power'ı uzun süre sıfır olan karakterler, uzun süreli psikolojik hasar alacaklar. Açıkçası XCOM aşığı bir insan olarak, Phoenix Point gibi bir oyunu heyecanla beklemekten başka yapabileceğim bir şey yokmuş gibi duruyor. Özellikle hali hazırda XCOM'da bulunan sistemin olumlu şekilde yenilenmesi ve sürekli değişen düşman birimlerinin bulunması beni bir hayli heyecanlandırdı. Gördüğüm kadar ile taktik strateji deneyimini bir hayli değiştireceğini düşündüğüm bir oyun yapısı ile karşılaşacağım gibi duruyor. Önceden plan yapmak yerine, anlık problemlere cevap vermeye çalışacak bir oyun yapısı, tam da aradığım lezzet. Umarım piyasaya çıktığında tüm bu farklılıklar, oyunun genel yapısı ile uyumlu şekilde çalışabilecek halde olur.

◆ Ertuğrul Süngü

FRAKSİYONLAR

Oyunda tek başımıza olmayacağı. Hem ekonomik, hem de teknolojik anlamda bizlerle birlikte olacak üç farklı fraksiyon bulunacak. Bunlar Synedrion, New Jericho ve Disciples of Anu olarak karşımıza çıkacak. Her fraksiyonla arkadaş olmanın bize getirdiği farklı bonuslar var. Misal Disciples of Anu ile kuracağımız arkadaşlık sonucunda, tipki düşmanlarda olduğu gibi, kendi askerlerimize farklı mutasyonlar sunabileceğiz. New Jericho ile kuracağımız yakınık sayesinde de sibernetik konusunda gelişmiş askerlere ulaşabileceğiz.



Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE, Stadia **Web** www.codemasters.com/game/grid **Çıkış Tarihi** 11 Ekim 2019

GRID

3 ★★

Biraz arcade biraz simülasyon sevenleri ekran başına alalım.

Aho dönemi yakalayanlar nasıl şanslıdır, nasıl eğlenmişlerdir. Hey hey, 2000'lerin ortasında "dünya yuvarlaktır" dese inanmamanız gereken iki firma vardı. Biri Peter Molyneux'nün efsanevi firması, Black & White'in ve Fable'in yaratıcısı Lionhead, diğeri de her oyundan önce mutlaka BeamNG.drive kalitesinde hasar modellermeleri içeren ekran görüntülerini yayınlayan Codemasters. Aslında Codemasters'la kan davam çok daha önce, oyun dergilerinin "AMAN ALLAHIM BAĞIMSIZ SÜSPANSİYON VAR" diye göz yaşları döktüğü TOCA 2 ve TOCA World Touring Cars döneminde başlamıştı. Ne hikmetse otoriteler tarafından neredeyse Gran Turismo seviyesinde puanlarla ödüllendirilen bu oyunlar, el arabası gibi sürüs fiziklerine ve dönemi için bile kötü grafiklere sahip, vasat denilebilecek yapımlardı, benim gözümde. Haliyle, nispeten başarılı (ve yine kandırıcı) TOCA Race Driver serisi sonrasında GRID duyurulduğunda, hele hele F1'in lisansı alındığında da ödem kopmuştu. O zamanlar Codemasters'ın gözümde imajı büyümüş, şimdi çok garip geliyor, vay be.

Codemasters'ın başarından başarıya koştuğu son yıllarda en fazla takdir ettiğim yönlerinden birisi iki ayrı kitleyi hedef alıp tamamen onlara odaklanan ve ikisi de ayri

ayıri mutlu edebilen bir firmaya dönüşmüş olması. Dirt Rally, Dirt Rally 2 ve F1 2016 olmasını simülasyon yönü ağır basan, ultra yüksek kaliteli oyular olarak bir tarafa koyarsak, eğlence düzeyi yüksek olan diğer tarafta GRID Autosport ve Dirt 3-4 var. Önümüzdeki ay "sıfırlanarak" yeniden GRID adını alan yeni oyun da arcade tarafı ağır basan bir şekilde karşımıza çıkıyor, bunun sonraki yıllarda değişebileceği yönünde bazı işaretler de vererek.

F1 2019'da gözümüzün pasını silen EGO Engine 3.0 ile hazırlanan oyunda kaç araç ve kaç pist bulunacağını bu yazı hazırladığı sırada halen bilmiyoruk. İlk videolara bakınca gerçek yarış pistlerinin olmayacağına bile düşünmüştük. Neyse ki Gamescom sırasında yayınlanan yeni videoya göre Brands Hatch ve muhtemelen daha fazlası da -GTE sınıfı otomobiller ile beraber oyunda yerini alacak. Bu belli bir serinin oyuna dahil edilme fikri günümüzde biraz daha farklılığından, gelecekte GRID'in tipki Assetto Corsa Competizione'nin Blancpain serisiyle yaptığı gibi profesyonel iş birliklerine yönellebileceği ve serinin yapısının F1 serisinde olduğu gibi simülasyona kayabileceği anlamına geliyor olabilir. GRID'in duyurulan en önemli özellikler arasında Nemesis sistemi başta geliyor.

Buna göre yarışta birkaç kez tamponunun hatırlını sorduğunuz pilotlar size gicik kapmaya, önünüze kırmaya, frenlerinizi test etmeye ve siz yoldan çıkartmaya başlıyor. Oyunda toplamda 400'den fazla yapay zeka pilot var ve her birinin olaylara yaklaşımı, sürüs tarzı veya yetenek tavarı farklı. Bu havuz oluşturulurken danışmanlığına başvurulan ise hepinizin yakından tanıdığı, 2005 ve 2006 F1 şampiyonu Fernando Alonso. Acaba olasılıklar arasında bize gicik olduğu için pitten çıkmayan ve yarışta geride kalmamıza sebep olan bir takım arkadaşıyla kışkırmak da var mıdır?? (Bkz. 2007 Macaristan GP)

Yaklaşık 1.5 ay sonra piyasaya çıkacak olan GRID'in üst paketlerine baktığımız zaman Codemasters'ın oyunu en az üç sezon (üç aylık? Altı aylık?) olarak düşündüğünü ve Dirt Rally 2 örneğinde de gördüğümüz üzere sürekli olarak içeriklerle destekleyeceğini düşünüyoruz. Bu açıdan ön sipariş fiyatının 119 TL olan Ultimate Edition versiyonunun tercih edilmesinde de sonsuz faydalı var. Oyunun çuvallama ihtimalinin oldukça az olduğu kanıstdayım. Fiyatının uygunluğu düşünüldüğünde, eğer ne istedığınızı de biliyorsanız (ve ufukta bir Forza oyunu da gözükmediğinden) GRID hayli iyi bir seçim gibi gözükyor. ♦ Kürşat Zaman





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web www.konami.com/wepes/2020/eu/tr/all/ **Çıkış Tarihi** 10 Eylül 2019

eFootball Pro Evolution Soccer 2020

Yeni sezon, yeni umutlar ve son hazırlıklar...

Geçtiğimiz yıllarda EA ve FIFA'nın oldukça gerisinde kalan Konami, PES 2019 ile rekabetin tekrar canlanacağını sinyallerini vermişti. Serinin isminde ufak bir değişiklikle de giden firma, "eFootball Pro Evolution Soccer 2020" ile yeni nesil öncesi son kozunu oynamaya hazırlanıyor. Geçtiğimiz ay rakibinden neredeyse 45 gün önce bizlerin beğenisine sunduğu demo ise adeta bir meydan okuma niteliğindediydi!

Çok fazla yerim olmadığı için hızlı bir şekilde oynanıştan söz ederek başlamak istiyorum. PES 2020 Demo ile geçirdiğim sürede ilk dikkatimi çeken şey hem kısa hem de uzun paslarla alakalı değişiklikler oldu. PES 19'da sık sık tiki-taka benzeri, oldukça hızlı pasların atıldığı maçlarla karşılaşıyorduk. Paslardaki hata oranının arttırlmasının bir sonucu olarak PES 2020'de bu durum geride kalmış gibi gözükmüyor. Kolay pozisyonlarda bu değişiklik çok göze çarpmasa da özellikle baskı altında atılan paslar genellikle top kaybı ile sonuçlanıyor. Uzun paslar ve ortalar için de aynı durum geçerli. Uzun toplarda gerçekçi bir şekilde hata oranı oldukça yüksek. Uzun toplardaki hatalar gerçekçiliği artırdığı için rahatsız edici olmasa da ortalar noktasında durum epey farklı. Demoda yanılmıyorum 20 kadar çok oyunculu maç yaptım ve bu maçlarda bırakın orta ile gol atmayı, topun forvetlerimle buluştuğu ortaların sayısı bile bir elin par-

maklarını geçmez. Başlarda bunun benimle alakalı bir sorun olduğunu düşünmüştüm olsa da rakiplerimin de bana ortalarla hiç gol atamadığını hesaba katınca bu konuda oyunu gönül rahatlığıyla suçlu ilan edebileceğime inanıyorum. Bunun yanında PES 2020'nin de savunma sisteme (PES 2019'da olduğu gibi) alışmadığımı söylemeden geçemeyeceğim. Savunmayı sanki ben değil de oyun yapıyormuş hissinden kesinlikle kurtulmadım ve bu sebeple maçın içine girmekte zaman zaman ciddi anlamda zorlandım. Savunma sisteminin FIFA'dakine benzer şekilde, doğru zamanda hamle yapma üstüne kurulu bir sistem ile değiştirilmesinin bu durumun üstesinden gelmek adına en iyi alternatif olduğu görüşündeyim. Demoda maalesef oyun modları anlamında herhangi bir çeşitlilik olmadığı ve Konami tarafından modlarla alakalı elle tutulur bir duyuru yapılmadığı için bu kısmı es geçip, PES 2019 ile başlayan yükselişine PES 2020 ile aynen devam eden lisanslardan bahsetmek istiyorum. Lisanslar konusunda Konami tartışmasız şekilde bombayı patlattı Juventus ile. Dünyanın belki de en popüler futbolcusu olan Cristiano Ronaldo'yu da kadrosunda bulunduran kulüple yapılan anlaşmaya göre, Juventus'un tüm lisansları PES serisine özel olacak ve buna bağlı olarak FIFA'da (geçtiğimiz sene Boca Juniors ve River Plate'de olduğu gibi) Juventus adını duyamayacak ya da logosunu göreme-

yeceğiz. Juventus'un ardından ikinci önemli haberse geçtiğimiz ay geldi ve 2020 Avrupa Futbol Şampiyonası'nın tüm lisans haklarının PES 2020'ye özel olacağı duyuruldu. Ayrıca UEFA ile yapılan anlaşmaya göre, şampiyona sırasında düzenlenecek olan "eEURO 2020"de kullanılacak oyun da PES 2020 olacak ki bana sorarsanız bu duyuru ile oyunun ismine yapılan "eFootball" eklemesinin de sebebini anlamış olduk. Belki de siz bu yazıyı okurken raflardaki yerini almış olacak olan eFootball Pro Evolution Soccer 2020, şimdilik PES 2019'un çok da önünde bir yapımmış gibi gözükmüyor ki yeni neslin ufukta gözüktüğü bu günlerde büyük farklılıklar beklemek bana sorarsanız pollyannacılıktan başka bir şey olmayacaktır. Ancak EA ve artık iyiden iyiye yerinde saymaya başlayan FIFA'dan kaçmak isteyenler için oldukça iyi bir alternatif olacağı da su görürmez bir gerçek. ♦ Tolga Yüksel



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhaba LEVEL okurları. Sonunda sıcak havalardan kurtuluyoruz. Güneşten sararan yaprakları ezme zamanı yaklaşıyor. Eski zamanlar aklıma geliyor özellikle yaz ve sonbahar döneminde. Yaşı biraz geçkinlerin dediği "bizim zamanımız daha güzeldi" klisesine gülerken bu cümlenin öznesi durumuna gelmek de düşündürücü. Yaz ayları bitip atarı salonları tek tek kapanağa başladığında, sonbahar aktivitesi olarak VHS ve Beta videoları kiralama zamanı gelirdi. Ben de travma yaşatacak

"film kiralama", ilerisi için sinemaya özellikle korku sinemasına ilgimin artmasına neden olacak bir aktivite olacaktı. Yaz bitmiş, sokaklar bomboş, her yer karanlık saat 23:30 ve abim aceleyle beni video kiralama dükkanına kaset kiralamaya gönderirdi. Yol, 20 dakika gidiş ve 20 dakika dönüş olarak karanlık sokaklar, baykuş ötüşleri arasında geçenken beni en korkutan abimin zorla kira dediği korku filmi kaset kapakları olurdu. Tekstas Katili, 13. Cuma ve Elm Sokağı Kabusları gibi filmlerin kapaklarına illa kılaklıdım.

80'ler sonu 90'lar başında en basit komedi filmi bile izleyeni dehşete sarkan cinstendi. Komedy filmleri olarak, çocuk yaşıta Beterböcek izleyenler beni anlayacaktır (Dune'a atıf yapacak şekildeki kum kurdu, o zamanlar sokağa çıktığında kuma basmamak gibi bir batılı inanç yaratmış). Çizgi film diye açtığı uzun metrajda adamın üstünden silindir gecen, motorla giden adamın kafası telle kopar... O zamanlar ne komedy filimi komedy, ne aile filmi aile filmiydi tam olarak. CGI'siz kötü efektlerin de etkisiyle çocuk yaşıta bize korkuya yaştan filmler olarak zihnimize kazınmıştır. Slyverster'in Deathrace 2000 filmi ya da Arnold'un Gerçeğe Çağrı'sı hala beni rahatsız eder. Grindhouse projesi olarak Rodriguez ve Tarantino'nun beyazperdeye uyarladığı filmleri etkileyen uzak doğu/b tipi bilim kurgu filmleri tam bu döneme denk gelir. Tarantino, bizzat film kiralama işinde çalışmış, o dönemde b-tipi filmlerden yan karakterlerden ana karakter yaratmış ustaların yönetmendir.

Kevin Smith de özellikle 80'lerin pop ikonlarını, mekanlarını filmlerinde kullanır. Özellikle "Clerks" filmi bizzat VHS dükkanında

gecer. Yönetmenin "Amy'nin Peşinde filmi" de çizgi roman dünyasını anlatır. Michel Gondry'nin (Sil Baştan) "Lütfen Başa Sarın" filmi kaset kiralama dükkanında geçen bir komedidir. Filmde "Hayalet Avcıları" gibi çok sayıda popüler yapıma saygı duruşunda bulunulur.

Filmden oyuna...

Önceki sayılarda bahsettiğim gibi özellikle Nes, Amiga, Snes, Sega gibi konsol oyunları popüler olmuş filmlerin uyarlamalarını piyasaya sürer. Playstation 4 bile kültür filmlerin oyun uyarlamalarını PS Store'da pazarlamaktadır. Bunların en popüler örnekleri sırasıyla şöyledir: 007 James Bond, Addams Ailesi, Alien, Back to the Future, Batman, Beterböcek, Bill ve Ted'in Macevraları, Blade, The Dark Crystal, Die Hard, Dirty Harry, E.T, The Evil Dead, 5. Element, Fantastik Dörtlü, Taş Devri, 13. Cuma, G.I Joe, Hayalet Avcıları, Baba, Gremlinler, Halloween, Harry Potter, Evde Tek Başına, Hulk, Indiana Jones, Demir Adam, Jurassic Park, Cehennem Silahı, Yüzüklerin Efendisi, Mad Max, Karayıp Korsanları, Rambo, Robocop, Scarface, Örümcek Adam, Star Wars, Superman, Terminator, Top Gun ve X-Men.

Nostalji hastalığı

Hepimiz ürün yerlestirmesinin bolca yapıldığı "Geleceğe Dönüş" gibi popüler filmlere hayranız. Ya da işin kılıçlarından bize atarı salonlarını anımsatan neon görüntüleriyle "Star Wars" çılgınıyız.

FRP aşığı olanlarımız yine fantastik dünyanın son derece yaygın olduğu "Yüzüklerin Efendisi" dünyasına hayran (her ne kadar





daha eski de olsa LotR film olarak pop kültürünü ürünüdür). "Ucuz Roman"daki ürünleri tattmak istemişizdir. Filmin müzikeline, yıldızlarına, Amerikan rüyasına hayranız. Çocukken, Galleria gibi ilk AVM'lere hayrandık -ki hala gidiyoruz.

Geek/nerd olanlar için elektronik mağazalar heyecan verici, E3 fuarları ilgiyle takip ediliyor. Playstation 1 bizim için nostalji kokan ve özlediğimiz bir konsol. Hatta Playstation 1, başlı başına bir nostalji ürünü oldu. Beta ve VHS video oynatıcılar önce CD Player'lara, sonra DVD Player'la DivX, MP4 ve şimdi de 4k'lara doğru everildi. Açık hava sinemaları 3d sinemalara dönüştü.

Ve belki bu konuda şansız olan biziz. Ama ben elektriğin olmadığı, bakkalların bile azınlıkta olduğu, bir yere at arabasıyla gidip hayatında araba görmemiş kişilermiş gibi "80'ler güzeldi" şeklinde gezenleri samimiysiz buluyorum. Sanırım bu konuda hayıflanacak nesil de yavaş yavaş yok oluyor. Yani biz X ya da Y nesli olarak belki bu günler geçmişte kaldığı için kiskanıyoruz, yaşlandığımız gerçeği, bizi kendimizi şanslı hissediyoruz yanılısına itiyor olabilir. Yapay bir dünyaya doğru gidiyoruz ve bu dünyanın inorganik ürünlerine bağımlıyız, 80'lerde yoyo'lar, hula hop'lar, Walkman'ler; 90'larda Game Boy'lar, Tetris'ler, kaset çalarlar, frizbi'ler,

sanal bebek'ler, hep popüler olanın, seri üretimin evlere giren ürünler.

Seksenleri doksanları doyasiya yaşamış biri olarak anlatmak istedigim nokta şu: Günümüzde çocukların nasıl ki kiyaslamayı bilemeyecek bir çocukluk yaşadıysa, biz de aynı dönemden geçtik. Bizim de sıkıldığı zamanlar oldu, arkadaşsız kaldık ama güzel zamanları anımsıyoruz ve geçmiş hep bir kaçış noktası olacak (romantik insanın günü dündür, politikacıların yarın). Cep telefonu yerine normal ev telefonunun önünde saatlerce beklediğimi hatırlıyorum. Bilgisayar yerine Commodore 64 aymadığım gün olmazdı aynı şekilde televizyona günün coğunluğunda bakardık şimdi bu akıllı telefon oldu (sabah çizgi filmler akşam film ve diziler gece korku kuşağı). Kupon biriktirdik, posta kutusunu her gün kontrol ettik. Bu ürünler de bizle birlikte gelişti. Belki rutinimiz değişti ama çizgi roman okuyan, atari salonundan, bilardo salonundan çıkmayan, Tombi, Cino yiyan tiplerdik. Geçmişte kaldığı için özlem duyuyoruz ve benim iddiam şu ki biz her zaman için popüler kültüre aşığız. Eskiden müzik daha güzel, filmler daha iyidi ya da şimdi TV yayınları şimdi izlenilmeyecek düzeyde. Şunu biliyoruz: Müjdat Gezen'in 1975 yapımı "Televizyon Çocuğu" diye bir filmi var açıp izlediğiniz zaman o dönemin bilgisayarının da televizyon olduğunu görüyoruz. Yani biz

bu ürünlerin bağımlısıyiz, seviyoruz.

Kısacası 80ler 90lar en çok satış yapan popüler kültür etiketleri biz de onların en büyük müşterileriyiz. Yoksa ışık saçan şapkalara, bol paçalı, göbeğin üstüne kadar çekilen pantolonlara, geniş vatkala özlemin başka bir açıklaması olamaz. Neon ışıkları, elektrik kablolarını, naylonu, inorganik ürünleri, diskosunu, süper kahramanların önce çizgi romanlarını, şimdi filmlerini kısaca retro olan her nesneyi, ikonu seviyoruz.

Retroya, geçmişe olan ilgiyi şuradan anlayabiliyor: Video oyunları dünyası ve özellikle retro oyun atmosferi sinemaya uyarlanıyor. (Ready Player One, Gamer) Coğu filmde konsol görürüz. (The Wrestler, Shaoun of Death, Crank 2) 80'li/90'lı yılların çizgi filmleri bir bir sinemaya uyarlanıyor. (Ninja Kaplumbağalar, Transformers ve dahası) Çizgi Romanlar, sinemaya ve video oyunlara görsel efekt ve bol aksiyonla uyarlanıyor. (Spider-Man, Batman, X-Men, Thor ve dahası) TV dizileri özellikle 80'leri sevenleri hedef kitlesi olarak seviyor. (Stranger Things, Dark, Freaks and Geeks, Black Mirror bölümleri, This is Us.) Eski oyunların yeni nesil konsollara çıkması, yıllar sonra devam oyunlarının gelmesi. (Doom, Diablo, Resident Evil 2...)

Bir dahaki sayıda çok fazla örneğini gördiğimiz oyun türlerinin (Western, samuray vb.) sinema ile etkileşiminden söz edeceğim. Herkese iyi oyunlar. ♦



gamescom

Biz "fuar olma" anlamında E3'ten fazla sevsek de geleneksel olarak yeni kıtadaki rakibinin gölgesinde kalan Gamescom, nihayet hakkıyla LEVEL kapağında. Bu sene beklentimizden de fazla sayıda kaliteli oyunu bizlerle buluşturan Gamescom'da ne gördük sizler için bu dosya konusuna sıkıştırdık. İyi okumalar.



Yapım TaleWorlds **Dağıtım** TaleWorlds **Tür** RPG Platform **PC Çıkış Tarihi** Mart 2020 (Erken Erişim)

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

Oyun sektörünün sürekli gelişmesi ve ülkemizin de bu büyük fenomenin önemli bir parçası olması hakkında uzun süredir konuşmaktayız. Nitelikle biz kendimizi oyun dünyasında gibi görsek de aslında herhangi bir üretimimiz olmadığı için, global anlamda oyun dünyasına sadece tüketici olarak katılabildik. Her ne kadar 90'lı yıllarda başlamak üzere üretilen birçok oyun olsa da neredeyse hiçbirisi global anlamda ses getiremedi. Tabii Mount&Blade hariç. Bu oyunun üretilmesi ile birlikte bizlerin de bu büyük pazardan pay kapabileceğimiz konusunda hemen herkeste bir güven oluştu ki zaten Mount&Blade'in bu sektörde yaptığı en büyük katkı, bu güveni aşılaması olmuştur. Oyun sektörü olarak Hyper Casual'a yüklenmiş bir piyasamız olsa da TaleWorlds ekibi çizgisini bozmayarak, büyük zorluklar altında Mount&Blade II: Bannerlord ismini açıkladı. Uzun süredir piyasaya çıkışını beklediğimiz bu güzide oyun, nihayet Gamescom 2019'da son kullanıcıların da deneyim edebileceği bir versiyonla karşımıza çıktı. Peki, beraberinde neler getirdi?

İlk oyunıyla büyük ses getirmeyi başaran Mount&Blade, ikinci oyunıyla kendisini baştan aşağıya yenilemiş diyebilirim. Temelde oyun

deneyimi ilk oyuna bir hayli benziyor. Öncelikle kendimize detaylı bir karakter yaratma menüsünde bulunuyoruz. Burada birçok farklı noktayı değiştirerek kendimize özel bir karakter açıyoruz. Oyun dünyasına daldığımızdaysa ilk oyuna benzer bir ekonomi ve harita üzerinde hareket mekanığı görüyoruz. Fakat grafik kalitesinin gözle görülür derece gelişğini, değiştirmeyi hemen anlayabiliyoruz. Şehirlerin harita üzerindeki görüntüleri bile bir hayli detaylı hale gelmiş. Etrafta gezinen bandiller her daim olduğu gibi sorun çıkartabiliyorlar. Dilediğimiz zaman harita üzerinden denk geldiğimiz birimlerle münasebete girmemiz de mümkün. Şehirlere geldiğimiz zamansa yapılabilecek birçok şey olduğunu görüyoruz. Misal, şehrin hanına girip bir şeyler yudumlayıp, herhangi bir NPC ile diyalog haline girmemiz mümkün. Benzeri şekilde, kalenin Lordu ile gidip görüşmek ve diploması yapmamız da söz konusu. Oyunun tek kişilik modunda, muazzam bir senaryo bizleri bekliyor olacak. Yapacaklarımıza oyuna olan etkileri, adım adımı sonucu etkileyeceğiz. Tabii bunun haricinde Gamescom'da iki farklı multiplayer oyun modunun da deneyim edildiğini gördük. Bunlardan ilki Captain Mode ki bu benim favorim oldu. Karakterimizle birlikte, Total

War serisinden alıştığımız kalabalık askeri birimleri kontrol ediyoruz. Bir yandan kendilerine farklı komutlar verirken, bir yandan da savaşa dahil oluyoruz. Bu modu kazanmanın iki yolu var; tüm düşmanları yok etmek ya da tüm bayrakları toplamak. Bayraklar zaman içerisinde yok olup en son bir tane kalınca kadar azalmaya devam ediyor. Ele geçirilen bayraklar da puan anlamına geliyor. Diğer mod da 6v6 skirmish modu ki bu mod da adından kendisini ele veriyor. Pek tabii keşke tek kişilik oyun modunu da deneyim edebilseydik ama ne yazık ki sadece multiplayer ile yetinmek durumunda kaldık... Savaşlar söz konusun olduğu zaman da ilk oyundan tanıyacağımız, farklı yönlerde doğru yapılan farklı saldırılarda söz konusu. Ölmenin ve öldürmenin çok kolay olduğu oyunda, kalabalık savaş alanlarında etrafımızı iyi kolaçan etmek gerekiyor. Benim gördüğüm kadarıyla Gamescom'da sunulan oynanış deneyimlerindeki tek eksik, vuruş hissiyatı oldu. Eminim bu da zaman içerisinde ortadan kaldırılacaktır. Özellikle atmosferi, farklı silah ve zırh kombinasyonları ile kesinlikle 2020 yılına damgasını vuracak kalitede bir oyun olacağını söyleyebilirim. Bakalım zaman ne gösterecek?

◆ Ertuğrul Süngü

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Dünya üzerinde beni heyecanlandıran iki büyük oyun fuarı vardır. Bunlardan biri E3, diğeri de Türkiye'nin mükemmel oyun dergisi LEVEL'ımızın Eylül sayısında kapağında yer verdiği Gamescom. Bu sene Gamescom'da beklediğim oyunların başında da CoD: Modern Warfare geliyordu. Beklentilerim ne kadar karşılandı? Karşılanmadı. Activision ve Infinity Ward sağ olsun hikaye modundan hiçbir görüntü sunmadı. Serinin takipçileri ve oyunu ön sipariş yapacak kadar bekleyenler için önemli kısım senaryo modu. Captain Price gibi Call of Duty denildiğinde akla gelen ilk isim ile yeni maceralara gireceğimizi öğrendiğimizden beri detay bekliyoruz. Bu açıdan benim için CoD: Modern Warfare, Gamescom sırasında eksiz not aldı. Şahsen oynanış olmasa bile yeni bir fragman görmek istedim.

Gamescom'da Gunfight adı verilen oyun modunu gördük. 2v2 olarak oynadığımız oyuna

modunda altı kez rakiplerini öldüren taraf kazanmış oluyor. Her tur boyunca hem biz hem de rakibimize rastgele silahlar veriliyor. İki tarafa da aynı silahlar sunulması dar haritada eğlenmeyi daha kolay hale getiriyor. Ben COD serisini özellikle MW yapımlarını sadece hikaye odaklı olarak görüyorum ve açıkçası tüm değerlendirmemi de senaryosu üzerine yaparım. Buna rağmen bu sefer gördüklerim çok oyunculu modda da uzun vakitler geçireceğimi bana hissettiyor. İlk duyuruda serinin devamı değil, yepyeni bir MW geleceğini söyleyen yapımcılar dediklerini modlar, mekanikler ve grafikler ile destekleyecekler. Grafikler demişken Nvidia'nın RTX teknolojisi ile partner çalışan yeni MW, fuarda yeni neslin nimetlerini de sundu. RTX ışıklandırması ile çok daha göz alıcı gözükmen yapım, PC sahiplerine ayıralıklı keyif sunacak gibi duruyor. Gamescom ve öncesine baktığında Modern Warfare, serinin üç oyundan yaptığı gibi başarılı bir senaryo

modu sunarsa senelerdir beklediğimiz o Call of Duty oyunu geliyor demektir. Bravo Six, going dark! ◆ Tunahan Ertaş



MARVEL'S AVENGERS

Daha önce E3'te kapalı kapılar ardında katılımcılara sunulan Marvel's Avengers, Gamescom'da herkesin ulaşabileceği bir halde yer aldı ve daha önce oynanış videolarını izlerken artık oyunun tam olarak nasıl oynandığını anlamış olduk.

Bizi Iron Man, Captain America, The Hulk, Thor ve Black Widow gibi kahramanların kontrolüne bırakılan oyun, geçişleri mükemmel yapılmış aksiyon sahnelerinden oluşmaktadır. Örneğin Thor ile bir grup adamı hakladıkten sonra sahneye Iron Man iniyor ve bir anda onun kontrolünü alıp havada süzülmeye başlıyoruz. Derken Hulk, sonra Black Widow, ardından Captain America...

Gamescom'da gösterimde olan bölüm oyunun hemen başları ve hikayenin nasıl şekilleneceğinin de izlerini taşıyor. Amerika büyük bir tehditle karşı karşıya olduğunu anlıyor ama artık Avengers da pek güvenilir bir kurtarıcı değil.

Hikayeden çok ise oynanış ön planda olacağa benzıyor. Her kahramanın oynanış tarzi bir hayli farklı ve hepsi birbirinden eğlenceli. (Black Widow dışında.) Thor çekicine ve yıldırım gücüne güveniyor, Iron Man bolca lazer atışı yapıyor, Hulk için sıradan insanlar birer böcek gibi

kaliyor ve Captain America da bol bol kalkanını kullanıyor. (Şu adama bir tüfek, bir tabanca, bir şey verin... Gerçi kılıçlı hali var o da Taskmaster olarak oyunda yer almaktır.)

Görsellik ve detaylar gerçekten çok kaliteli duranteyor. Hikaye sayesinde oyun gelişmiş bir mobil aksiyon oyunu imajından da kurtulacak diye düşünüyorum. Açıkçası DMC 5'teki gibi "koş koş, bir alana gel, bir sürü zebani hakla ve devam et" mantığı beni pek tatmin etmiyor; umuyorum ki Avengers bu sorunla yüzleşmez...

◆ Tuna Şentuna



DISINTEGRATION

Eski Halo yönetmenlerinden Marcus Lehto'nun firması olan V1 Interactive'in yepenî multiplayer mücadelesi Disintegration, Gamescom'un bomba isimlerinden bir tanesiydi.

5v5 olarak oynanan ve Halo'yu bir hayli andıran oyun, her ne kadar tek kişilik bir oyun moduna sahip olacak olsa da asıl multiplayer kısmıyla dikkat çekiyor.

Oyunu enteresan yapan özellikse kahramanımızın havada uçan ve adı Grav Cycle olarak belirlenmiş olan bir araçta hareket etmesi. Oyundaki her gerçek oyuncu, birçok farklı silaha sahip olan bu araçlardan bir tanesine binmekte.

Gösterilen oyun modları arasında, daha önce bin tane oyunda gördüğümüz, Capture the Flag benzeri bir Core kapma görevi bulunuyor. Burada bir takım Core'u alıyor, diğer takım da onların gitmeleri gereken noktadan uzak tutmaya çalışıyor. İşin enteresan tarafı, bunu yapmaya çalışırken bir yandan da piya-

deleri kontrol ediyor olmamız. Evet, oyunda bir çeşit strateji kısmı da bulunuyor. Birçok farklı üiteden oluşan piyadeleri istediğimiz gibi yönlendirip hem görevleri yapmadı, hem de düşmanla çatışmada kullanabiliyoruz.

Hiç düşmeyecek tempolu ve strateji öğelerini de içerisinde barındırmasıyla, oyun eğlenceli ve farklı olacağa benzıyor. Oyunun Alpha'sına kaydolmak için Disintegration'in sitesini ziyaret edebilirsiniz. ♦ Tuna Şentuna



NEED FOR SPEED: HEAT

Geçtiğimiz ay duyurulduğut sona Gamescom'da boy gösteren NFS Heat, tüm yarış meraklılarının ilgi odağı oldu. Bir gündüz-gece döngüsüne sahip olan oyun, gündüzleri yasal yarışlar yapmamızla olanak tanıyor, geceleri ise yasadışı yarışlarda, polislerin de dahil olduğu daha "ateşli" bir mücadeleyi bizi lere sunuyor. Her şekilde amacımız yarışları birinci bitirmeye çalışmak fakat tüm bunları yaparken "Heat-metre" mizi de düşürmemek. Şöyle ki, eğer polislere yakalanırsak

Heat çarpanımız 1'e düşüyor ve kazançlarımız da bu oranda azalıyor.

Araçlarını bin bir tane parçayla modifiye etmenin yanında, bu sefer karakterimizin gorselliğiyle de oynayabileceğimiz belirtiliyor. Yarışlarda aracımıza üç tane ufak NOS takabiliyoruz veya bir tane büyük NOS ile ekstra güç sağlayabiliyoruz. Aracımızın bir sağlık puanı olduğu için de sağa sola çarpmamaya özen gösteriyor, Heat barımızı dibe indirmiyoruz. 32 kişilik takımların otomatik olan yaratılaca-

ğı oyunda karşılıklı mücadelelerin de daha kolay sağlanacağı açıklanıyor. En güzel haberse kuşkusuz ki oyunda mikro-odemelerin olmayacağı olması. Aynı şekilde loot kutuları da bulunmayacak. Yeni araçlar birer DLC paketi olarak yer alacak. Gamescom'da açıklandıktan sonra aktive olan mobil uygulama, NFS Heat Studio ise araçlarımızı modifiye etme ve bunları oyunda kullanma olağlığı tanıtmaktır; eğer oyun ilginizi çekiyorsa, bu uygulamaya göz atmakta fayda var. ♦ Tuna Şentuna



Yapım YAGER **Dağıtım** YAGER **Tür** PvEvP Aksiyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** Erken erişimde

THE CYCLE

Güzel haber: The Cycle'ı şu an Epic Games Store'a uğrayıp bedavaya indirebilirsiniz. Kötü haber: İndirme işlemi biraz uzun sürüyor.

Battle Royale'den sonraki yeni büyük tür olarak belirtilen PvEvP'nin öncülerinden olan The Cycle, Spec Ops: The Line'in yapımcılarının eseri. Oyun 20 kişinin bir bölgeye bırakılması ve ister solo, isterse en fazla dört kişilik takımlarla puan mücadeleşine girmesini konu ediyor. Herkese belirli görevler veriliyor ve bu görevleri yapmak puan kazandırıyor. Görevler yapay zeka düşmanlarla savaşma, kaynak toplama, savunma gibi işleri kapsıyor. Bir başka grubun puan olarak onde gitgitini gördüğünüzde ise o takıma saldırip işlerini aksatıyorsunuz – ki bu da PvP oyunının temelini oluşturur-

yor. Rakiplerinizi öldürmek puan kazanırmıyor, şayet ki içlerinden bir tanesinin üzerine ödül konmadıysa. (Çok fazla kill'i olan bir rakibinize ödül konuyor.) Aynı Battle Royale oyunlarında olduğu gibi, haritaya basit bir tabancayla bırakıyoruz. (Burası biraz daha insaflı hatta.) Birkaç yaratık, düşman öldürdükten sonra da yeni silahlara ulaşma imkanımız oluyor. İlerleyen safhalarда roketatarlar, railgun'lar, taşınabilir taretler ve daha niceleri de bize sunuyor. Temposu yüksek ve eğlenceli bir oyun The Cycle fakat değerlendirmek için kafanızı PUBG'den, Fortnite'tan kaldırmanız gerekiyor. Oyunla ilgili geniş izlenimlerimizi gelecek sayılarda bulabileceksiniz.

♦ Tuna Şentuna



Yapım NUKLEAR **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2020

COMANCHE

Novalogic'e kurban olayım. 90'lı yılların sonunda beni simülasyon tufkunu haline getiren oyunlar arasında nice yapımları vardır. Zamanında Apache'nin yerini almak için tasarlanmış ancak gelişen radar teknolojileri ve savaş alanlarının evrilmesi gibi sebeplerde iptal edilmiş olan RAH-66 Comanche projesini konu alan bu seri halen oynanabilecek kadar iyidir. Bizimle alakası ise bu helikopter için tasarlanan CTS800 motorlarının bir türevinin bizim T-129 ATAK'ta kullanıldığı olması. Oyuna dönersek, ilk duyurulduğunda duyduğum heyecan maalesef yerini hezeyana bıraktı. Yo, konusundan dolayı değil, bence Iran'ın yere "sert iniş yaptırımı başardığı" gizli Amerikan dronu RQ-170 olayından sonra Comanche projesinin gizlice diriltilmesi gayet keyifli bir konu olmuş. Sıkıntı şurada, RAH-66 Comanche bildiğimiz formundan çıkartılıp Ace Combat'ta gördüğümüz balık,

böcek karışımı bir uçan nesneye döndürülmüş. Şu tasarımını beğenmeyeceğim, kendisini bir simülasyon oyununda hissedebileceğim bir tane sim tufkunu gösteremeyeceğim bana. Neyse, devam edelim. Buna göre Comanche bölgenin zorlu iklim koşullarında çalışabilecek, radarlardan kaçacak ve günümüzde giderek değer kazanan mini dron sürüplerini salarak asimetrik hedeflere taarruz edebilecek bir silah olmuş. Ta ki, çizimleri çalınıp da bölgedeki her ülke kendi Comanche'lerini yapana kadar...

BAM! Gerçekten alkışlıyorum. Daha fazla araç tasarlamak gerekmese, lisansla, gerçekçilikle uğraşmayalım, iki tane loadout koyup tüm oyunu bunlar üzerinden götürelim demek çok sık bir karar olmuş. Çıkana kadar neler değişim bilmiyorum ama bu oyun sevdigimiz Novalogic oyununun bir devamı değil, ismi üzerinden prim yapmaya çalışan ucuz bir versiyonu gibi gözükmüş gözümde. Beklentinizi de buna göre ayarlamamı öneririm.

♦ Kürşat Zaman



WATCH DOGS LEGION

Watch Dogs: Legion için E3 sunumu sonrası çok heyecanlandığımı ama bir o kadar da telaşlandığımı söylemiştim. Gamescom sırasında oyunu oynayanlarla konuşmalarımda bazı bilgiler edindim. Legion'ın üzerinde durduğu en büyük özellik oyundaki hemen hemen her NPC karakteri kontrol edebilecek olmamız. Games-

com sırasında "Play as Anyone Explained" adı ile çok güzel tanıtım yayılan Ubisoft, hemen hemen her karakterin yönetilebilir, özelleştirilebilir ve keşfedilebilir olduğunu vurguladı. Edindiğim yorumlar ve Ubisoft oyunları tecrübe göre ise teoride güzel duran formül, pratikte o kadar da heyecan verici olmayı bilir. Öncelikle oyunda

yeni bir karakteri kontrol etmek istediğimizde, onun DedSec'e hayranlığını görür ve kendisi ile konuşarak aramiza katılmamasına ikna etmeye çalışıyoruz. Bu sırada her karakter için bir yan görev ortaya çıkabilir ve bu bir süre sonra sıkıcı olabilir. Bu kadar çok yan görev ve farklı karakter ana hikayeyi de olumsuz etkileyebilir. Tabii V For Vendetta gibi bir durum söz konusu olmazsa. Çünkü ara sahneler gideceğiniz karaktere göre şekillenirken ana senaryo değişmiyor. Bu da görevden önce kontrol ettiğiniz karakterin bir anda ekipte çok önemli olmasını sağlayabiliyor. Tabii bu durum oyun çıkışına kadar değişimdir. Tanımlarda karakterler arasında her birinin önemli güçlerini nasıl kullanabileceğimizi de gördük. Örneğin bir karakteriniz tutuklandığında onu siyaset olarak güçlü bir karakterinizin kısa telefon görüşmesiyle hapsihane'den çıkarabileceğiniz. Bu da yirmi kişilik ekibinizde güç dağılımını orantılı ya da oynanış tarzınıza odaklı yapabileceğinizi gösteriyor. Legion, oynanış çeşitliliği tarafında oyunu deneyenleri memnun ederken karakter değişim ve senaryo ilerlemesi konusunda tedirgin etmiş. Watch Dogs: Legion için bekleyin, çok heyecanlanmayın. ♦ Tunahan Ertaş

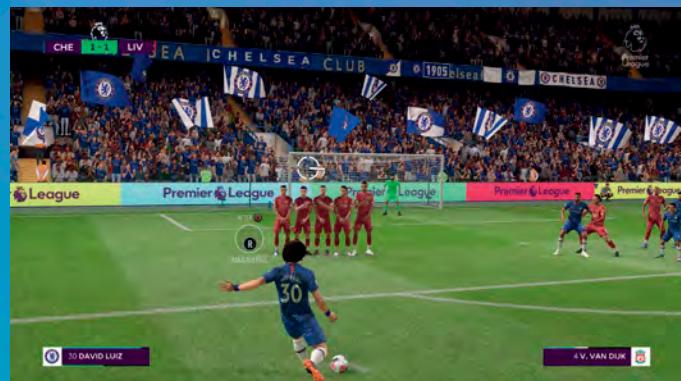


FIFA 20

Düüst olacağım, artık sonuna geldiğimiz nesilde en çok zaman ayırdığım oyunları sıralayacak olsam ilk beşteki oyunların tamamı FIFA serisinin temsilcileri olur. Bu sebeple onlarca yenilikçi ve farklı yapımı rağmen Gamescom'da en çok dikkatimi çeken oyun da FIFA oluyor. Ancak üzürlerek söyleyorum ki bu sene Gamescom, FIFA açısından oldukça sönübü geçti (hele ki 2016'da Marco Reus'un da katılımıyla gerçekleşen Gamescom ile kıyaslayınca). Bana sorarsanız bunun en temel sebebiye

EA'in elinde bu sene "Volta" dışında bir silah bulunmaması. Geçtiğimiz sene Journey'nin hemen başındaki sokak futbolu bölüm ile dilimize bir parmak bal çalan EA, bu sene sokak futbolunu tam bir mod olarak, Volta adı altında oyuna eklemeye hazırlanıyor. 3'e 3, 4'e 4, 5'e 5, profesyonel futsal gibi çeşitli kurallarda maçlar yapmamıza olanak sağlayacak olan Volta, aynı zamanda Journey benzeri bir hikaye modunu da içerisinde barındırıyor. Oynanış olarak serinin diğer oyunlarına göre kısmen daha gerçekçi

olan FIFA Street 4'u anımsatan Volta, bir süre için oldukça ilgi çekici olabilecekmiş gibi. Volta dışındaysa maalesef FIFA 20, FIFA 19'un ancak makyajlı hali izlenimini yaratıyor. Oynanıştan tutun da Ultimate Team, Pro Clubs gibi modlara kadar gelen tüm yenilikler büyük çapta yapılmış bir güncellemeden fazlası olamayacakmış gibi duruyor. PES 2020'nin demosu ve Gamescom performansını da hesaba katınca, bu sene futbol oyunları cephesindeki rekabetin sakin geçeceğini öngörmek çok da zor sayılmaz. ♦ Tolga Yüksel





Yapım Ubisoft Paris **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 4 Ekim 2019

TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

Pek çok kişi kısa sürede sıkılsa da Wildlands'in sunduğu arazi çeşitliliğini, arkası gelmez görevlerini, sınırsız silah, araç ve hedefe giderken izlenen yol çeşitliliğini çok sevmiştüm. Haliyle serinin bu tarafı için Breakpoint duyurulduğundan ve Wildlands'in o damağında kalan eğlencesi, farklı aktörlerle devam edecek olduğundan beri keyfim pek gicir. Oyun bu defa Pasifik Okyanusunda yer alan hayali bir ada olan Auroa'da geçecek. Ubisoft'un belirttiğine göre ada olması bizi korkutmamalı zira oyunun harita boyutu Wildlands'ten büyük ve arazi çeşitliliği de en az Wildlands kadar zengin olacakmış. Auroa'nın yoğun bitki örtüsü,

oyunda uygulanabilecek taktikleri de değiştirilmiş durumda. Gerektiğinde bir eğimden aşağı Apex Legends oynuyormuşçasına inebileceğiz mesela. Kamuflaj yöntemleri de bu oyunla beraber sınıf atlamp. Sadece yoğun ormanın bitki örtüsünden faydalananmayacak, gereğinde kendinizi çamurla bulayarak düşmanlarınızın –ve izleme cihazlarının- gözünden kaçabileceksiniz. Bu oyunda yine Nomad'ı yönetiyoruz, kendisini –silik bir karakter olsa da- ilk oyundan tanıyorsunuz, Delta Şirketi'nin yine çok iyi tanıdığımız Ghosts birliğine mensup. Breakpoint'te dört ana karakter sınıfı var ve sonraki güncellemlerde buna yenilerinin dahil

olması bekleniyor. Bu savaşta dronların payı da çok fazla zira eskiden Ghosts birliğine mensup olan bir grup asker, daha önce teknoloji hariç sivil dronların üretildiği bu adayı işgal etmiş ve dronları da savaşlarda kullanılabilecek şekilde yeniden programlamışlar. Orta Doğu'da bu yöntemi görmeye başladık zaten. Son olarak, oyuna hayatı kalma öğeleri dahil edilmiş. Artık yaralandığımızda topallıyoruz, tamamen iyileşmek de üsse dönmeden mümkün olmuyor. Bu mekanik hakkında önumüzdeki günlerde daha çok şey duyacağız, bakalım. Oyun iyi gözükmüyor arkadaşlar, heyecanlanmanız için çok sebep var. ♦ **Kürsat Zaman**

Yapım Game Freak **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG Platform Switch **Çıkış Tarihi** 15 Kasım 2019

POKEMON SWORD & POKEMON SHIELD

Daha önce de Nintendo 3DS zamanı birlikte çalışmış olan Nintendo ve Game Freak şimdi de yeni Pokemon oyunları için kollar sıvamış durumda. Şu zamana kadar çıkışmış olan Pokemon oyunlarına baktığımızda oldukça derin olduğunu gördüğümüz havuza eklenecek olan sıradaki isimler ise Pokemon Sword ve Shield. Pikachu ve Eevee'den farklı olarak

orijinallere daha bağlı uygun ve ana oyunlardan olması beklenen Sword ve Shield hakkında Gamescom'da hayranlarını beklenmeye sokacak pek çok yeni detay açıklandı.

Galar Region isimli, Birleşik Krallığın Pokemonlu versiyonu olan bir bölgede geçen oyunda Scorbunny, Sobble ve Grookey isimli üç yeni başlangıç Pokemon'u başta olmak üzere pek çok yeni tasarım Pokemon'lar karşımıza çıkıyor. Aynı zamanda, eklenen yeni eşyalar, mekanikler ve yetenekler ile oyunun keşfedilecek pek çok yönü olacak gibi duruyor.

Benim en çok ilgimi çekenlerden biri ise Poketopunun içinde boş duran Pokemonlarımızı çeşitli işlerde çalıştırılabilmemiz oldu. Bu şekilde onlar da deneyim kazanmış olacak ve esas takımımız güçlenirken diğer Pokemonlarımız geride kalmayacak. Oyunun temelinde yeni Pokemonlar yakalayıp savaşlarda kullanmak olduğunu düşünürsek bu yenilik oldukça yerinde olmuş.

Üstelik şimdilik Max Raid Battle'larda yakalayabileceğimiz bazı Pokemonlara Dynamaxing, Gigantamax yetenekleri ve bazı gizli yetenekler eklenmiş. Buradan anlaşılıyor ki Pokemon Sword ve Shield keşfedecek yeni özelliklerinin yanı sıra peşine düşüp takımımıza almak isteyeceğimiz yepyeni Pokemonlarıyla da karşılaşma fırsatı olacak gibi duruyor. ♦ **Berçem Sultan Kaya**





Yapım Star Theory Games **Dağıtım** Private Division **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2020

KERBAL SPACE PROGRAM 2

Uzaya yolculuk... Bilim kurguya ilham veren, çekilen ilk filmin teması olmuş, her insanın hayatının bir döneminde hayalini kurduğu bir ütopya. Belki insanoğlunu aya götürüren yolculüğün hesaplamalarının yapıldığı dosyaların üst üste dizildiği fotoğrafı görmüşsunuzdur. Margaret Hamilton'ın boyu kadar tutan kodlardan bahsediyorum.

Hevesiniz kaçmasın, bilgisayarınızı açın ve sakince tasarılayın sizi uzaya taşıyacak olan roketi. Başarısız olun, her başarısızlıktan bir şeyler öğrenin, devam edin, sabredin. Kerbal Space Program bunu mümkün kıliyordu işte. Haliyle, milyonlarca satılan ilk oyunun ardından devam oyuncunun duyurulması, üstelik yeni oyunda koloni kurma, yıldızlara-

rası seyahat, uzayda inşaat yapabilme (ve dolayısı ile uzay istasyonları tasarlayabilme) ve multiplayer özelliklerinin de olacağının açıklanması yukarıda söylediğim şeylerle ilgilenen herkesi heyecanlandırdı. Bir sene sonra göreceklerimiz de bizi yeni ufuklara hazırlayacak, "başarısızlık bir seçenek değil." ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım Tarsier Games **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Platform **PC, PS4, XONE, Switch** **Çıkış Tarihi** 2020

LITTLE NIGHTMARES II

Six'i hatırlıyorsunuz, değil mi? Şu sarı yağımurlu giyen, çiplak ayaklı minik dostumuz... Six yeni bir kabusta geri dönüyor ve bu sefer bir arkadaşı da var: Mono. Önceki oyunun aynı karanlık havası ve gürselligine sahip olan Little Nightmares II, bizi yepeni bir maceraya baş başa bırakmaya hazırlanmaktadır. Bu sefer Mono'yu kontrolümüzde alıp Signal Tower adındaki yere doğru yolculuk edeceğiz. Yapımcılara göre bu mekan, tüm hikayenin de merkez noktası olmuş. (Heyecanlı!)

Oynanışta çok büyük farklılıklar göreceğimiz söylenmemek fakat oyuna bir savaş mekaniği de ekleniyor. Artık Six gibi savunmasız değiliz, bazı saldırı hareketlerimiz de bulunacak lakin bunların oyunda ne ağırlıkta olacağı henüz açıklanmış değil.

Sadece bir fragmanla tanıtan ve hakkında pek fazla bilgi verilmeyen oyun, tüm Little Nightmares hayranlarıyla birlikte yeni oyuncular da kucaklayacak gibi gözükme; gözünüze bu oyundan ayırmayın. ♦ **Tuna Şentuna**

Yapım IllFonic **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 2020

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

Friday The 13th'in yapımcılarının üstlendiği Predator: Hunting Grounds da ilk defa bir oynanış videosuyla Gamescom'da yer aldı. Ve gördük ki Predator olarak pek güçlü olacağız! Açıkçası yayımlanan görüntüler pek de iç açıcı değil; askerlerin FPS kamerasından görüntülediği oynanışta bir tutukluk bir uyduruk hava görülmüyordu ama belki oyun çıktığında her şey biraz daha cıalanır. Her birini gerçek bir oyuncunun kontrol ettiği dört askerin, çeşitli görevlere çıkacağı oyun, bir oyuncuyu da Predator koltوغuna oturtuyor. Askerler görevi

tamamlamaya çalışıp yapay zeka düşmanları çatışırken Predator sahneye iniyor ve herkesin başına musallat oluyor. Askerler çeşitli silahlar ve bombalarla çatışıyor, Predator ise ağaçların üzerinde, görünmez bir şekilde lazer silahı ve yakın dövüş olanaklarıyla tam bir şeytan imajı çiziyor. Tabii Predator da bir kez fark edildikten sonra hem diğer oyuncuların, hem de yapay zeka düşmanlarının hedefi oluyor. Dediğim gibi oyun biraz töpülenip şekillendirilirse umut verebilir ama şu haliyle çok da çekici değil. Bakalım zaman neler gösterecek... ♦ **Tuna Şentuna**



Yapım The Coalition / Black Tusk Studios**Dağıtım** Microsoft Game Studios / Xbox Game Studios**Tür Aksiyon Platform** PC, XONE**Çıkış Tarihi** 10 Eylül 2019

GEARS 5

Xbox oyuncularının göz bebeği, PS oyuncularının yaşı gözlerle baktığı Gears of War serisinin yeni üyesi Gears 5'in çıkışına artık sayılı günler kaldı. Son tanıtımalarını Gamescom'da gördüğümüz Gears 5 ülkemizde Türkçe altyazı seçeneği ve tüm dünya ile aynı anda 10 Eylül'de çıkış yapacak. Serinin önceki oyunlarını oynamış olarak heyecanla bekliyorum.



Gamescom videolarını izleyince uzun süredir saf aksiyona ne kadar aç olduğumu anlamış oldum. Diğer taraftan Microsoft, Gears 5 için serinin en detaylı ve uzun senaryo moduna sahip olacağını söylüyor. Buna bir önceki oyundan tanıdığımız Kait Diaz'ı yönetecek ve Locust'ların nereden geldiği ile alakalı aksiyon dolu bir yolculuğa çıkacağımız. Gears 5, Xbox tarafında yeni

dönemin de en ağır topu oluyor. Xbox Game Pass sisteminin özel oyunu olan yapımı, Xbox Game Pass Ultimate sahibi olarak dört gün önceden oynayabilirsiniz. Grafikleri, sanat yönetimi, arkasına aldığı sağlam geçmişi ve gördüklerimiz ile satın alınmayı çokça hak eden Gears 5 ile aksiyona dalmaya hazırlansanız iyi olur.

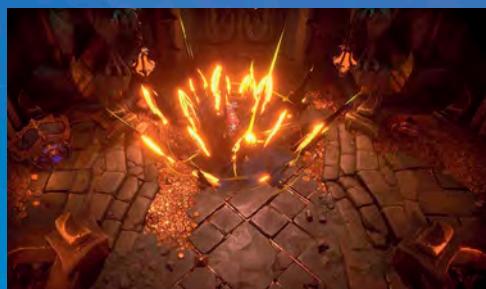
◆ Tunahan Ertaş

Yapım Airship Syndicate **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Aksiyon**Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** Aralık 2019

DARKSIDERS GENESIS

Diablo 4'ü bekleyenlere müjde; tüm açığınızı Darksiders Genesis ile giderilebilirsiniz! Önceki Darksiders oyunlarından bir hayli farklı olarak, tam anlamda Diablo'ya dönüşmüş olan Darksiders, bitmeyen aksiyonu ve muhteşem görselliğiyle Gamescom'da resmen ağızları sulandırdı. Şu anlık sadece Strife ve War'u kontrol edebildiğimizi gösteren oyun, Strife'in Valla gibi uzun menzilli bir savaşçı, War'un da Barbarının bir üyesi gibi yakın dövüşte uzman bir gladyatör olduğunu gösteriyor. Oyun elbette multiplayer olarak oynanabi-

liyor ve emin olun, bu oyunu tek başınıza oynamak istemeyeceksiniz. Bir dolu özel harekete sahip olan kahramanlarımız, yeterli miktarda yaratık avladıktan sonra dönüşüp daha güçlü birer savaşçı olarak savaş alanında belirli bir süre bulunabiliyor –ki bunu özellikle Boss savaşlarında kullanmak isteyeceğimizi düşünmektediyim. Haritaların dikey anlamda da yükseldiği Darksiders Genesis, kesinlikle ama kesinlikle takip listenizde bulunması gereken bir oyun. ◆ Tuna Şentuna

**Yapım** Bungie **Dağıtım** Bungie **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 1 Ekim 2019

DESTINY 2: SHADOWKEEP

Activision'in pençesinden kendisini kurtaran Bungie, Gamescom'da coştu. Gösterdikleri yeni iki fragman ile de küçük bir çocuk gibi sevinç çığlıklar atmamıza sebep oldular. Zaten Gamescom öncesinde de duyurulan Armor 2.0 sistemi ile hepimizi mutlu etmişlerdi. Yani, üç olan stat sayısı altya yükseliyor ve daha detaylı olacak. Armor görünüşünü de istediğimiz gibi değiştirebileceğiz. Panelde de özellikle Finishers adı verdikleri yeni bir sistem dikkatimizi çekti. Artifactimize takacağımız modlar ve finisherlar

sayesinde son vuruşu yaparak tercihe göre etrafa yüksek kalibre mermi saçabileceğiz. Moon'da yer alacak olan Nightmare Hunt aktivitelerinde ise üç farklı zorluk seviyesi yer alacak, bunlar Adept, Hero ve Legend olarak gösterildi. Seçtiğimiz zorluk seviyesine göre zorluk ayarları da tabii ki çoktukça coşuyor. Black Garden raidi tekrar geri geliyor ve uzun zamandan sonra yine bir bahçe turu bizlere bekliyor. Şimdilik isteyebileceğimizden fazlası, şurada ne kaldı? ◆ Sonat Samir



PORT ROYALE 4

Bu dosyanın bütün stratejileri bana kilitlenmiş sanırım. Port Royale benim nazarımmda en şanssız, en yolumun kesişmediği oyunlar arasında. Serinin son derece başarılı olan ikinci oyununu Pirates denilen zaman düşmanı oyun ile aynı dönemlere denk geldiğinde birkaç saatten fazla deneyim edememiştim. 2012 yılında çıkan Port Royale 3 ise öyle ağır, öyle bayık bir oyunu ki oynarken fenalık geçirecektim. Kalypso'nun uzun süredir uykuya yatırıldığı oyun bu defa 17.yy Karayıpllerinde gececek. Oyunda İspanyol, Fransız, İngiliz

veya Hollandalı olabileceğiz, üstelik her fraksiyon için birer adet kocaman senaryo bizleri bekliyor. Grafikler anlamında çok da ahim şahim gözükmemen Port Royale 4 yine içerikten kismamış; oyunda 60'tan fazla Karayıp şehri, 50'den fazla bina tipi ve malesef sadece 18 farklı gemi tipi olacak. Şu oyuna dönemin tüm gemilerini dahil etmek çok mu zordu? Port Royale 4 eskilerden bir seda olmaktan fazlasını başarabilecek bir oyun, yapabilecek mi, onu da bir sene kadar sonra göreceğiz. ♦ **Kürt Sat Zaman**



GREEDFALL

Yasadığınız toprakların yaşanılmayacak kadar kirlendiğini düşünün. Hatta bu durum öyle bir raddeye varmış ki türeyen bir hastalık tüm kıtayı etkisi altına almış, insan yaşamını hızla sonlandırmayı kendine görev edinmiş ve öyle de yapıyor. Umudunuz ise yelken açıp yeni keşfedeceğiniz topraklarda bu hastalık çare bulmak.

Greedfall bizi bu umutsuzluğun pençesine atacak. 17.yüzyıl Avrupa'sının temasına sahip olacak olan oyun, RPG temellerine oturtulacak. Kendimize özel oluşturduğumuz karakterimiz ile özellikle diplomatik

ilişkilerin oldukça önemli olduğu ve bu ilişkileri dengede tutmamız gereken bir oyun yapısına dahil olacağız. Elbette oyun sadece diyaloglar üzerinden işlemeyecek. Yeri gelecek büyünün ve teknolojinin gücünü kullanarak savaşacağız, yeri gelecek yol arkadaşlarımızla sırt sırtta verip düşmana kök söküreceğiz. Bu yoldaşlarımız farklı londalarдан üyeler olabilecek ve özellikle görevlerde bazları ile yakın ilişki kurmak oldukça fayda sağlayacak. Greedfall belki kültür bir RPG olmayacak ama açıkçası RPG oyuncuları için uzun bir süre eğlenceli

zamanlar sunacağına inandığım bir yapımdı. ♦ **Enes Özdemir**



IRON HARVEST 1920+

Alternatif tarih her zaman ilgi çekici bir konu olmuştur. Birçok farklı dizi, film ve oyunda deneyimlediğimiz bu fantastik tarih yaklaşımı, Iron Harvest 1920+ ile çok daha fantastik bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 2018 yılında Kickstarter sürecine katıldıktan sonra yoluna devam eden yapı, 2019 yılının ilk günlerinde Deep Silver'in kolları altına alınmıştı. Bugüne kadar oyun hakkında herhangi bir çıkış tarihi söz konusu değilken, Gamescom 2019 içerisinde oyunun 1 Eylül 2020 tarihinde piyasada olacağını öğrendik. Birinci Dünya Sa-

vaşının içerisinde bolca Walker tank eklenmiş, buhar gücünün farklı bir makineleşme sistemi üzerinde kurulduğu bu yapımda, birçok farklı askeri birimin bir arada olduğu bir dünyanın içerisinde dalacağız. Birbirine süngü saldırısı yapan devasa Walker'lardan, at üstünde koşturulan süvarilere kadar uzanan, iki farklı dünyanın birimlerini kullanacağız. Company of Heroes'a ziyadesiyle benzeyen oyun, gerçek zamanlı strateji yapımlarına hasret kaldığımız bu dönemde, bence yeterince heyecan yaratmayı başarmış gibi duruyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**



Yapım Spike Chunsoft **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Dövüş **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2020

ONE PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS

Her düşmanını tek bir yumrukta yenebilen bir kahramanı, nasıl bir dövüş oyununa dahil edersiniz? Bandai Namco bunun cevabını A Hero Nobody Knows fragmanıyla verdi ve herkesi şaşırttı. One Punch Man animesini izleyen herkesin yakından tanıdığı Saitama, elbette oyunun merkez noktasında ama onu bir dövüşü olarak kullanmaktan çok, bir yardım çağrısına cevap olarak göreceğiz. One Punch Man evrenindeki diğer karakterlerin sıradan dövüşüler olarak yer alıyor.

gi oyunda Saitama, her dövüşe geç kalan bir portre çiziyor. Dolayısıyla siz maça başladıkta sonra, ekranda 120 saniye gibi bir ibare belirliyor ve anlıyorsunuz ki bu kadar süre dayanmalısınız. Sayaç sıfır ulaştığında da Saitama dövüş alanına iniyor, düşmanınızı tek hareketle nakavt edip övgülerini topluyor. Jump Force benzeri bir görselliğe ve oynamışa sahip olan oyun, kesinlikle ilgi uyandırıcı ama ne kadar eğlenceli olacağını ancak ilerleyen zamanlarda öğrenebileceğiz.

◆ Tuna Şentuna



Yapım Rockfish Games **Dağıtım** Rockfish Games **Tür** Aksiyon, Simülasyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2021

EVERSPACE 2

İlk oyunlarıyla senelerdir yeni Freelancer oyununu bekleyen üzgün ve sessiz kitlenin dikkatini çeken, bununla da kalmayıp tamamını Everspace tutkunu haline getiren Rockfish Games, yeni oyunla beraber hafiften Elite Dangerous'un konumunu kendisine hedefliyor gibi gözüüyor. Yine tek kişilik bir senaryo ile gelecek oyunda grafikler saçma derecede iyi gözüküyor ve oyuna ekleneceği duyurulan yüksek risk / yüksek getirili bölgeler ve epik ekipmanlar / gemiler sayesinde de akılda

kalıcılık konusunda doğru bir adım atacak gibi. Amacınız ister ticaret yapmak, ister korsanların peşinde dogfighttan dogfighta koşmak olsun, bu yolculukta bize eşlik edecek NPC'ler ile tanışacak ve bazı görevleri de beraberce yapacağız. Everspace 2'nin çıkışına epey bir süre var ancak eldeki sağlam temelin üzerine neler koyulabileceğini düşünmek bile insanı heyecanlandırıyor. Kendi adıma, tüm Gamescom'ın en dikkat çekici oyunlarından birisi oldu diyebiliyim. ◆ Kürşat Zaman

Yapım Amplitude Studios **Dağıtım** Sega **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2020

HUMANKIND

Duyuru fragmanı ile bir türlü bağıdaştıramadığım Humankind, Gamescom sırasında tanıtılan oyunlar arasında. Amplitude Studios tarafından geliştirilen, Sega tarafından ise yarıncılık yapılmış Humankind bir strateji oyunu. Amplitude Studios'u daha önce Endless Space ve Endless Legend gibi başarılı yapımlardan tanııyoruz. Oyunumuzda çok öncelerde, neolitik çağ zamanında kurduğumuz ülkemizi, medeniyetimizi modern çağ zamanına yükseltebiliyoruz. Çağlar arası geçiş ve gelişime tanık olurken seçtiğimiz toplumlara göre de geleceği

şekillendirebiliyoruz. Türk, Viking, Hintli, Mısırlı gibi 60'tan fazla kültür arasında seçtiğinizi yöneterek tarihte yaşamış olaylara müdahale edebiliyorsunuz. Bu da aslında "Ben olsam şunu yapardım" dediğiniz büyük liderlerin yerinde sizin olmanızı sağlıyor. Çok ilgi çekici değil mi? Tabii aynı zamanda tarihi şekillendirirken seçimlerinizin sonucu da gücünüze ve kuracağınız medeniyetin de durumunu ortaya çıkaracak. Strateji oyunlarını sevenler ya da sevmeyenler için farklı tarzıyla dikkat çekicek bir yapım. ◆ Tunahan Ertaş



KNIGHTS OF HONOR II: SOVEREIGN

Bu seneki Gamescom amma strateji oyunu yaptı he, üstelik Age of Empires IV'ün eksikliğine rağmen. Açık konuşayım, bu oyunun ilkine dair aklımda kalan tek görüntü, o zamanki LEVEL Dergisi incelemesindeki sayfa tasarımında kullanılan komik asker suratlarıydı. Hayli rüzgarlı bir geçmişe sahip olan ve ilk oyunun da yapımını üstlendikten sonra talihsiz Arena of Fate projesi üzerinde çalışmak üzere Crytek tarafından satın alınan Black Sea Games, özgürlüğünü kazandıktan sonra bir kez daha onlarca krallığın bulunacağı, izometrik

kameradan oynanan ve kimi yönetirseniz yönetin topraklarınızı büyütmeye çalışacağınız bir oyunla karşımızda. Her şeyi temellerden alan KoH 2, oyunculara halkın doyurma, şehirlerini geliştirme ve neticesinde yenilmez bir ordu kurarak Avrupa'yı fethetme şansı sunacak. THQ Nordic bu noktada tam kendilerinden beklediğimiz şeyler yapmaya devam ediyor ve özlediğimiz, unuttugumuz fikri mülkleri bizlere ulaştırmaya devam ediyor. Bakalım KoH 2 ilk oyundan fazlasını başarabilecek mi?

◆ Kürşat Zaman



Yapım Typhoon Studios **Dağıtım** 505 Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 28 Ocak 2020

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

Game Awards bittikten sonra ne yazdı? **Ş**imdiberaber bakalım: "Bana kalırsa bu senenin en güzel sürprizi Journey to the Savage Planet可以说。" diyorum çünkü oyunun tanıtım videosundan ve yapımcıların üstü kaplı sözlerinden başka bir şey öğreneemedik. O yüzden davulun sesi şu an uzaktan hoş geliyor ama oyun çıkışlığında kalbim kırılsın da istemiyorum."

Gamescom'da oyunun oynanış videosu da sunuldu ve bir halta benzemiyordu. Güzel bir

seslendirme ve süslü püslü tanıtım videosunun kurbanı oluyorduk az kalsın. Oyunda şekerlemeye benzeyen uzaylıları öldürüp, sağa sola zıplamaktan başka bir şey yapmayan karakter dışında bir şey görmedik. Görevdir, diğer oyuncuya iletişimdir, hiçbir yoktu. Resmen ve bomboş bir tanıtım videosuydu. Kimse kusura bakmasın (ya da baksın, bana ne) bu çöpü oynamaktansa (evet o kadar önyargılıyım) No Man's Sky: Beyond oynamam daha iyi.

◆ Nurettin Tan

Yapım Stormind Games **Dağıtım** Modus Games **Tür** Korku **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** Yaz 2020

REMOOTHERED: BROKEN PORCELAIN

Korku oyunu arayanları, gelecek yılın yaz aylarına ısnayabiliriz çünkü berbat (!) bir oyun geliyor. (Berbat = Bizi korkutup

asap bozacak.)

Remothered: Tormented Fathers'in devamı olan Broken Porcelain, Gamescom fragmanıyla bizleri aynalardan uzak durmamız gerektiğine yöneldirdi, iyi de etti.

Ashmann Inn adındaki evde geçecek olan oyun, iki dünya arasında kalmış ruhların bizi bolca rahatsız etmesini konu alacak. Onceki oyunda olduğu gibi yine bolca araştırma yapacak, evin altını üstüne getireceğiz. Tüm bunları yaparken de gizliliği ön planda bulundurmanız gerekecek zira ekran görüntülerinden de anladığınız üzere, oyunda kırılgan bir kadını kontrol edeceğiz.

Seriye ilk olarak gerçek zamanlı ara sahne-

lerin de yer aldığı Broken Porcelain, iyi ve rahatsız edici bir korku oyunu olacak gibi duruyor. ◆ Tuna Şentuna





Yapım Revolution Software **Dağıtım** Revolution Software **Tür** Macera **Platform** PC, iOS **Çıkış Tarihi** 2020

BEYOND A STEEL SKY

Herhalde Beneath a Steel Sky desem dinozor tayfadan değilseniz kafanızda pek de bir şey şekillenmez. 1994 yılında görselleri ile bu oyunu ne kadar tercih edersiniz bilmem ama GOG'da bulabileceğiz bu oldukça eski yapımın devam oyunu, 25 yıl sonra Gamescom 2019'da oyuncularla buluştu. Broken Sword'un yapımcısı Revolution Software tarafından geliştirilen ve cyberpunk / distopik temaya sahip olan bu macera oyunu, cel-shade

grafiklerle bizleri karşılayacak. Henüz oyunla ilgili elimizde fazla bilgi bulunmaması da oyunun ön planda olacak olan hikayesinin hem eski Beneath The Steel Sky oyuncularına hem de bu oyundan habersiz olan yeni oyunculara hitap edeceğini belirtiyor. Aynı zamanda oyun yapısında mizahi öğelerin de yer aldığıını göreceğiz. Açık dünya yapısına sahip oyunda belirleyeceğimiz gidişat tüm oyun dünyası ile karakterleri de etkileyecak. Bunun yanında

yapımcı ekibin özellikle karakterlerin gelişmiş bir yapay zeka tarafından yönetileceğini vurguluyor olması elbette bu oyunda karşı bir bekleneni oluşturmayı sağladı. Yapımcı ekip oyunun PC ve iOS için çıkacağını ama isim vermeden diğer konsollarda da görebileceğimizi duyurdu. Bakalım 25 yıl sonra kendine ait bir kitlesi bulunduğu bile yeni öğrendiğim bu yapılmış macera türüne neler katacak.

◆ Enes Özdemir

Yapım One More Level **Dağıtım** All in! Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2020

GHOSTRUNNER

Mirror's Edge'i özleyenlere, bağımsız klasmanın girebilecek bir oyunumuz var: Ghostrunner. İsmini duymadığımız One More Level tarafından hazırlanan oyun, distopik bir gelecekte geçiyor ve bizi devasa bir kuleyi tırmanmaya itiyor. Elinde teknolojik bir kılıç tutan bir karakteri kontrol ettiğimiz Ghostrunner, tek bir kurşunla öldüğümüz bir sisteme sahip. Hızlı bir oynanış da söz konusu olduğunda, bunun sürekli tekrarlanacağını anlayabilirsiniz. (Oyunun videosunu mutlaka izleyin.)

Amacımız kuleyi tırmanmak dedik ve bunu yaparken bolca, ama gerçekten bolca duvarlarda koşacağız. Zaman zaman kayıp zıplayacağımız yerler de söz konusu ve bunları yaparken, bir çeşit "Focus" moduna da gelebileceğiz. Bunu yaplığımızda zaman yavaşlayacak, hem kurşunlardan daha kolay kurtulacağız, hem de nereye yönlediğimizi daha iyi anlayacağız. Bolca öleceğimiz için herkeste göre olmadığını düşünüyorum bu oyunun ama çıktıığında değerlendirmek gerekeceği de kesin. ◆ Tuna Şentuna



Yapım Blue Byte **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2020

THE SETTLERS

Strateji türü sevenler için ilk Settlers oyunun yeri ayrıdır. Uzun süredir beklenen oyunun çıkış tarihinin, Gamescom 2019 esnasında yayınlanan yeni videosu ile 2020 olduğunu öğrendik. Yeni oyun ile birlikte PvE ve PvP olmak üzere iki farklı oyun yapısı ve Campaign, Skirmish, Multiplayer olmak üzere üç farklı oyun modu olacak. Ubisoft'un Snowdrop grafik motoru ile geliştirilen oyunda, birden farklı şekilde zaferde ulaşabileceğiz. Bnlardan ilki First is The Combat. Oyna yeni sunulan bu yapı sayesinde büyük

orduları control ederek savaş alanına dalabileceğiz. Farklı lider karakterler sayesinde bu ordular daha da güçlü hale gelebilecekler. The Glory olarak bilinen yapı ile de büyük savaşlar yerine, sadece kahraman karakterlerin tek tek mücadele edebileceği, orta çağ döneminde sıkla rastlanan bir yapı sunulacak. Ayrıca The Faith olarak lanse edilen yolu izleyerek de düşmanlarınıza alt etmemiz söz konusu olacak. Anlayacağınız heyecan verici, Settlers'ın özünü tekrardan yeni jenerasyona yaşama fırsatı verecek bir oyun bekliyoruz. ◆ Ertuğrul Süngü

MONSTER HUNTER: WORLD - ICEBORNE

Siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda piyasada olacak MHW – Iceborne, zaten muhteşem bir yapım olan ve bizim yılın RPG'si seçtiğimiz ana oyunu alıp, başka, daha soğuk bir kıtaya taşıyacak ve hemen



söyleyelim, yeni canavarlardan bölgeye kadar her şey şimdilik kusursuz gözüüyor. Tam ölçekte bir genişleme paketi olan Iceborne ana hatlarıyla ilk oyunun mekaniklerini korumakla beraber, biri Elder olmak



üzere daha önce tanımadığımız yeni canavarları avlamamıza olağan sağlıyor. Bunlardan en önemlisi olan Velkhana hava şartlarını manipüle edebilen bir Elder Dragon ve buzdan nefesi deðdiği her şeyi güzelleştiriyor. Bir de tabii hava koşulları var. Bu düşman doğada hayatı kalabilmek için eskisinden fazla çaba harcamak ve bitki bilimine biraz daha fazla önem vermek zorunda kalacaksınız zira düşük sıcaklık ve belinize kadar gelen kar burada hayatı kalmayı bir hayli güçleştiriyor. Gelsin de oynayalım. ♦ Kürsat Zaman



Yapım NEXT Studios **Dağıtım** Tencent **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2020

SYNCED: OFF-PLANET



Nvidia'nın RTX şovu içerisinde kendisine yer bulan, görüntüsü ve HUD yapısıyla da fena halde The Division'ın siber netik zombi kiyameti versiyonunu hatırlatan Synced, Tencent tarafından desteklenen, online temelli bir aksiyon oyunu. Hikaye aslında oldukça tanındı. Buna göre insanlar kendi bedenlerini siber netik teknolojiler ile hastalığa, yaþılığa, fazla kilolarla falan dayanıklı hale getirmiþ ancak günün birinde yoldan çikan bu "eklentiler" ayaklanıp onları zombilere (Nanolar) çevirmiþtir. Uzaya

kaçan kaçmış, kalanlar için ise durum pek bir şahane! Dev bir haritada geçmesi beklenen oyunda 50 kişilik maçlar olacak ve istersek tek, istersek gruplar halinde binlerce Nanolarla savaşabileceğiz. Üstelik takım arkadaşımıza veya diğer insanlara ihanet edip daha iyi ekipmanlara ulaşmak ve böylece üssümüzü geliştirmek de bir seçenek. Oyun ne bileyim, bu türden oyunlara doyduğumuzdan midir nedir, bana pek matah bir şey olamayacakmış gibi geldi. Umarım yanılırmı. ♦ Kürsat Zaman

Yapım DotEmu **Dağıtım** Lizardcube **Tür** Beat'em Up **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 2020

STREETS OF RAGE 4

Onca Gamescom oyunu arasından beni en çok heyecanlandıran oyun... demeyirim de, bir hayli heyecanlandıran bir oyun oldu Streets of Rage 4; vaktinde Final Fight'a, Captain Commando'ya az jeton yedirmedim atarı salonlarında. Şu anda oyunda üç tane karakter bulunuyor. Eski oyunlardan tanıdığımız Axel ve Blaze'in yanında Cherry adında, bir elektro gitar taşıyan bir kızımız yer almaktadır. Karakterler sıradan saldırının yanında, sağlık puanından yiyen özel hareketler de yapabiliyor ama bu sağlık puanını, normal saldırılar yaparak tekrar toparlayabiliyoruz; eğer ki bir

düşman yumrukuna denk gelmezsek... Oyunun görselliği çok farklı bir yöne sapmış ve başlarında bu görselliğe alışmak zorluyor. Ne var ki oyunu gördükçe, oynadıkça bu görselliğin aslında ne kadar fazla emek barındırdığını anlıyor ve beğenmeye başlıyorsunuz.

Müzik kısmında da eski oyunların müzikerlerini hazırlayan Japon arkadaşımız yer alıyor lakin oyun içerisinde kimseden çit çıkmaması, sadece yumruk, tekme darbelerinin sesleri ve sadece müzikle oyunu götürecekizi gösteriyor – ki bu beni biraz rahatsız etti. Yine de oyun kesinlikle çok iyi

bir yönde gidiyor, sabırsızlıkla bekliyorum... ♦ Tuna Şentuna



@gamescom

ÖZEL

ANARSI REMASTERED



NEED FOR SPEED: HEAT



Hah şablon yarış oyunu geri döndü. Haydi bir alışveriş listesi yapalım. Modifikasyon: Check. Nitro: Check. Polisler: Check. Para ve ün kazanma: Check. Sıradan Amerikan şehri: Burada. Peki orijinal ne koydunuz oyuna; şöyle eski NFS müdafimlerine heyecan duyacakları bir şeyler verecek, yeni oyuncuları heyecanlandıracak? Nerede? Bekliyorum. Bekliyorum. Yanıt: Yok!

Bak EA, arkadaşım, oyuna mikro ödeme koymadın, sürpriz kutuları eklememeyi tercih ettin diye seni seveceğimizi sanma. Elindeki hazır NFS kutusunu açıp, içindekilerden sözde yeni oyun yaptığı iddia

ediyorsun fakat Heat denen gerzek mekanik dışında, gidip de başka bir yarış oyununu oynamamamızı sağlayacak hiçbir şey vadetmiyorsun. Efendim? Mobil uygulama da mı yap틴? BRAVO, gel öpeyim. Hiçbir oyun için böyle bir yan ürün tasarılmamıştı, ilk sen olduğun, madalyanı hemen hazırlıyoruz.

Aşırı ileri görüşlü ve duayen bir insan olduğumdan ötürü, daha oyunun tamamını oynamadan sana böyle saydırabilirim ve biliyorum ki Kasım ayında oyun çıktığında, bu dediklerimin birebir aynılıyla karşı karşıya kalacağız. O zaman seni buraya almam ama, ne halin varsa gör...

BORDERLANDS 3



Su oyunu ne pazarladınız yarabbi. Oyun tarihinde, daha oyun çıkmadan bu kadar çok etrafta boy gös- teren başka bir yapıp olmamıştır herhalde. Kafamı çeviriyorum o laleler arasındaki tip, diğer yöne dönü- yorum, 1990'ın cel-shade'li grafikleri. Bak şimdi bu konu çok-önelmi. Şu oyundan bir kareyi, hatta bir bile değil, 100 tane kareyi, Borderlands 2'den alınan karelerin arasına koy, kim aradaki farkı söyleyebilir? Sen NFS Heat'ten de betersin ya; res- men Borderlands 2: A New Frontier diye oyun yapın (İsmi ben uydurdum, süper oldu), herkesi yiyorsun. Düşmanları, silahları, mekanları farklı yapınca yeni

oyun yapmış olmuyorsun. Atmosferi, dinamikleri, mekanikleri değiştirip sürükleyciliği de öyle bir ayarlayacaksın ki önceki Borderlands oyunlarından ikrah gelmiş olanları da heyecanlıracaksın. 103 tane video yayılının simdiye kadar bu oyunla ilgili, bir tanesinden bile etkilenmedim. Bir tek şu ayaklı tareti beğendim, gerisi fasa fiso valla. Sen sanıyorsun ki herkesin milyarlarca saat boş vakti var, yavru kuşlar gibi ağızları açık, herhangi bir şeyin ağızlarına düşmelerini bekliyorlar. Yok ya! Git yenile bir şeyleri öyle gel, biktim valla elinde ne var, ne yok toparlayıp yeni oyun diye bize itelemenizden!



PREDATOR: HUNTING GROUNDS

"Çıktıktan 10 gün sonra unutulacak oyunlar" kervanının en yeni üyesiyle tanıştırıymısın. Bu garabet oyun o kadar kendini bilmez bir şey ki, sanki daha önce bunların çok daha iyişi yapılmış gibi davranışıyor ve elbette dibe batıyor. Neymiş, dört kişi bir Predator'a karşı falan filan... Hayır konu kötü değil aslında da bunu, gerçek- ten işini bilen adamlar yapacak, böyle bağımsız oyun kılıklı eserlerle kendini gösteren firmalar değil. Gamescom'da bunun oynanış görüntülerini gösterdiler, peheey... Sanki ilk FPS. Böyle herkes

yana yana yürüyor falan, animasyonlar Unity'den fırlamış gibi...

DİYECEĞİM Kİ OYUN DAHA HAMDİR, İLERDE DÜZELİR FALAN... BUNUN NEREDEYSE HİC OLmadığını hepimiz biliyoruz, birbirimizi kandırmaya gerek yok. Aha bu fragmanda ne gösterildiye, finalde de onla karşılaşacağız.

Dolayıyla, siz bu dergide ne yazdırsa ona al- dırmayın, bu oyundan şimdiden uzak durun. Dün- yada yapacak, oynayacak, izleyecek, peşinden gidecek daha çok şey var. Haydi göreyim sizi!

LEVEL EDITÖRLERİNDEN

APEX LEGENDS



BAYİLERDE VE SÜPERMARKETLERDE!

LEVEL

İNCELEME



Sayfa
46

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

WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

Efsane, köklerine geri dönüyor. Peki zamanının mükemmel mekanikleri
günümüzde ne kadar uyum sağlayabilecek?

İNCELEME

Yapım Remedy Entertainment
Dağıtım 505 Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE
Web controlgame.com



CONTROL

Bir kapıdan içeri giriysun ve garip hayatın daha da garipleşiyor.

Remedy'nin uzun zamandır merakla beklenen oyunu Control sonunda bizlerle buluştu. Oyunun ilk bakış yazısını da Nisan 2019 sayımızda yine ben kaleme almıştım. İncelemesini de yazmak bana düştü.

Control'ü oynamaya başladığında açıkcası pek bir beklenim yoktu. Oyun hikaye ve tür açısından bana hitap etse de Remedy'nin Quantum Break'te sunduğu düşük tempodan sonra ne aramam gerektiğini de bilmiyordum. Sonrasında şunu fark ettim. Oyunda yaklaşık 10 saatte devirmiştim. Büro için yapacağım daha çok iş vardi ve gerçekten de oynarken keyif alıyordu. Sevgili eşimin de gözü ara sıra oyuna kayıyor, "Oha ne güzel efektlər, işıldandırmalar yapmışlar" diyordu. Tamam, dedim. Hanım da onayı verdiyse bu oyun olmuştu. Hatta bu yıl içerisinde oynadığım en iyi oyun olduğunu da iddia ediyorum.

Federal Bureau of Control

Hikaye, ana karakterimiz Jesse Faden'in New York'taki Federal Bureau of Control isimli merkeze girmesiyle başlıyor. Oldest House isimli bu bina, göründüğünden çok farklı. Çünkü içerişi dışarıından daha büyük ve sınırları gerçek anlamda bilinmiyor.

Bu büro, gizemli olayları ve fenomenleri araştıran dev bir tesis. Asıl amaçlarıyla Altered World Events isimli olayları incelemek ve sonrasında ortaya çıkan Altered Item isimli nesneleri kontrol altına almak. Bizim fenomen ya da doğaüstü dediğimiz şeylere büronun koyduğu isimse Paranatural.

Jesse Faden'in buradaki amacını içeriye adım attığı gibi öğreniyoruz. Çok küçük yaşlardayken kardeşiyle başına bir olay geliyor. Buldukları bir cihaz sonrasında anlam

veremedikleri varlıkların saldırısına uğruyorlar. Bu olay Jesse'de bir travma yaratıyor. Olay mahalline gelen büro ajanları, kardeşini kaçırıp götürüyorlar. Jesse, bu olayı kendi zihninde gizlemeye çalışma da eskinin hayaletleri ona bir türlü yalnız bırakmadı.

Aradan geçen yıllar içerisinde Jesse, büroyu bulmak için çaba harciyor. Elbette yaşadığı travma sonrasında bazı garip sesler duymaya ve kişilik bölünmesi oluşturmaya başlıyor. Büroyu bulmak da o kadar kolay değil elbette. New York'un merkezinde bulunmasına karşın sadece onu arayanlar ve girmek isteyenlere kendisini belli ediyor. Gizem dolu bir yerden bahsediyorum.

Neyse, Jesse binaya giriyor ve karantina altında olduğunu öğreniyor. Sonradan başımıza çok fazla dert açacak olan, karakter tasarımları ve duruşyla beni kendisine hayran bırakan Ahti isimli bir hademeyle tanışıyorum. İçeriye kimsenin girmesine ve çıkışına izin verilmemesine karşın, Ahti'nin kapıya açmasıyla büronun merkezinde kendimizi buluyoruz. Duyduğumuz bir patlama sesi bizi direktörün odasına yönlediriyor ve kaderin garip bir cilvesi olarak yeni direktör olarak atadığımızı öğreniyoruz. Bizden önceki direktör Zachariah Trench intihar etmiş (Yoksa öyle mi gördük?). Elindeki Service Weapon isimli garip tabancayı edindikten sonra görevimize başlıyoruz. Çünkü her kim ki bu tabancayı kontrol eder, o büronun yeni direktörü olur.

Büronun gizemlerini çözerken

Yeni direktör olarak büroda dolaşırken, insanları ele geçirmiş ve The Hiss olarak adlandırılan varlıklarla mücadele ediyoruz. Sonrasında kurtardığımız Emily isimli büro çalışanından öğrendiğimiz kadariyla, Hiss adı verilen varlıklar bir



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Oyundaki ışıklardırmalar ve efektlər muhteşem gözüküyor.

anda saldırıyla geçip büroyu ele geçirmiştir. Direktör olarak da öncelikli amacımız büroyu bu işgalci varlıklardan temizlemek. Ancak yaşanan bu olay sonrasında büroda çalışmayan sektörler var. Hepsiniz kontrol altına almamız da hayatı öňlem taşıyor. Control'de ilerlemeye başladıkça büronun garip gizemleri bir bir ortaya çıkıyor. The Hiss ve büro hakkındaki bilgileri, olaydan sağ çıkmayı başarmış diğer ajan ve görevlilerden ya da sağda solda bulduğumuz raporlardan öğreniyoruz. Bu raporlar resmi dilde yazılmış ve üzeri siyah teyp ile sansürlenmiş yazılarından oluşuyor. Benzer şekilde resmi olmayan, büro içerisindeki çalışanlar kendi aralarındaki sansürsüz raporlardan da ufak tefek bilgiler edinebiliyoruz.

Ayrıca oyun boyunca bize sürekli olarak teknolojik bilgilendirme yapan Dr. Casper Darling'in videolarını izlemesi de oldukça keyifli. Eh, bir de bize musallat olmuş eski direktörün ruhu var. Nereye gitmemiz ve ne yapmamız gerektiğine dair bilgiler veriyor. Bu noktada Dr. Darling ve Trench gerçek oyuncular tarafından canlandırılmış videolarla karşımıza çıkıyor.

Dr. Darling'in oyunda söyle bir önemi bulunuyor. Kendisi The Hiss ortaya çıkmadan kısa bir süre önce HRA adını verdiği bir tür ekipman geliştirip büronun önemli bölgelerine dağıtıyor. Fakat kısıtlı sayıda yapabildiği için herkes bu ekipmana sahip olamıyor. The Hiss'in geleceği belirsiz olmasına karşın Dr. Darling'in böyle bir hamlede bulunup sonrasında kayıplara karışmış olması da oyuncunun büyük gizemlerinden biri.

Kurul ve Hiss

Büronun gizemi biz araştırmalarımıza devam ettikçe çözülmeye başlıyor. Fakat buraya geliş amaci-

mız kayıp kardeşimizi bulmak. Onun zamanında büro tarafından kaçırıldığını biliyoruz. Kurtardığımız büro çalışanları konu hakkında kaçamak cevaplar verse de çözüme ulaşabileceğimizin işaretini de veriyor. Fakat bunun için önceden de bahsetmiş olduğum gibi bozuk sektörleri tekrar çalışır hale getirmeli ya da kapana kıslımsı büro çalışanlarını kurtarmamız gerekiyor. Direktör olduğumuz için haliyle görev bize düşüyor. Burada kafamı kurcalayan bir nokta olmadı değil. Bir anda yeni direktör olarak çakagelmemizi kimse yadırgamıyor. Aslında oyunda ilerledikçe konu hakkında ufak detaylarla bilgilendirme alıyoruz. Sürpriz kaçırılanlara yer vermemeğin adına çok bahsetmek istemiyorum. Yine de ilk başta direktör olmamızı garipsememiş olmaları ilginç gelmiştir. Hiss'i ortadan kaldırmak için en büyük dayanlığımız bir Object of Power (OoP) olan Service Weapon isimli silahımız. Object of Power, kullanıcısına özel güçler sağlayan paranatural eşyalara deniliyor. Direktör olabilmek için bu silahın iradesinin izin vermesi gerekiyor. Yani direktörü seçen kişi aslında tabancanın kendisi. Fakat direktör olmanın tek yeterliliği bu değil. OoP üzerinde daha fazla yeterlilik sağlayıp yeni güçler edinmeliyiz. Bunun için de oyunda The Board olarak geçen, benim Kurul ismiyle adlandırılacağım bir bölümün de yetki vermesi lazım. Büro, araştırmalar gereği paralel bir boyuta ullaşıyor. Astral Alem olarak adlandırılan bu bölgede, garip varlıklar bize ve büroya güç sağlıyor. Kurulun onayıyla OoP eşyalarını kullanabiliyoruz. Oyun boyunca bu eşyalardan karşınıza sürekli çıkmıyor. Bazan ana görev içerisinde, bazen de yan görevlerle bu eşyalara ullaşıyoruz. Görünüşleri normal eşyaları andıran, televizyon, atlı karınca, floppy disk gibi bu nesneler bize diğer güçlerimizi sağlıyor. Telekinezi, levitasyon gibi güçleri bu eşyaları edindikten sonra kazanıyoruz. Kazanma aşamasında ise kurulun bir testine giriyor ve astral alemden yeni güçlerimizi deniyoruz. Bu alan hoşuma giden bir unsur oldu. Yeni gücümüz oyundan bağımsız bir yerde rahatça deneyebiliyoruz. Ayrıca içerisinde challenge gibi özellikler barındırmamasından dolayı, nihai amaç eğitimi oluyor. Eğitimi 30 saniye altında tamamla gibi zorlaştıracı unsurlar olmaması



takdire şayan. Güçlerimizi toparladıktan sonra bize verilen görevler boyunca Hiss bölgelerini temizlemeye başlıyoruz. Hiss, insan gibi gözüken fakat vücutlarının belirli bölgeleri kırmızı kırmızı parlayan varlıklar. İlk aşamada silah kullanan güvenlik görevlileri gibi basit düşmanlarla uğraşırken, sonrasında hava süzülen, bizle aynı güçleri paylaşan ya da durduk yere patlayan gibi yeni tiplerle de karşılaşıyoruz. Özellikle ters dönümüş bir biçimde havada süzülerek size gelen ve patlayan Hiss tipi, resmen karabasan mazotu görevi görüyor. Dar bir alanda sizin sıkıştırıldılar mı kaçacağınız yer kalıyor.

Kırmızı, tehlike demek

Oyun boyunca Hissler peşimizi bırakmıyor. Bazen yeni bir bölgeyi işgal ediyorlar, bazen de temizlememiz gereken kontrol noktalarında bulunuyorlar. Bu kontrol noktalarını temizlemek de hayatı açıdan önemli. Çünkü hem bu yere hızlıca hareket edebiliyoruz (Fast Travel özelliği), hem de yeni yeteneklerimizi bu alanda açıyoruz. Canımız bittiği zaman bize sığınak olma yetisi var. Ayrıca silahımız ve ekipmanlarımız için de gerekli modifikasyonları üretmek için bu kontrol noktalarına ihtiyacımız var. Yeteneklerimizi geliştirmemiz de yeni yerbelerde ulaşmamız açısından çok önemli.

Hikaye bize parmağıyla OoP eşyalarını işaret etmiyor. Örneğin, yerden taşları kaldırıp kalkan yaptığımız özgürlüğü almak için sizin özellikle bir alana gitmeniz gerekiyor. O yolu tercih etmezseniz bu gücü sahip olamıyorsunuz. Karşınıza çakabilecek çeşitli düşmanları düşündüğünüzde, bu güçleri kısa sürede edinmek oldukça önemli. Yetenekleri geliştirmek için de görevleri tamamlamanız gerekiyor. Oyunda bir seviye sistemi ya da tecrübe puanı sistemi yok. Görevlerden kazandığınız puanlarla yeteneklerinizi artırabilirsiniz. O yüzden yan görevleri kovalamak da oldukça mantıklı. Bu arada benden size tavsiye. Oyunun başında ilk olarak can barınızı güçlendirmeye çalışın. Canınız çok hızlı düşebiliyor ve kendiliğinden iyileşmiyor. Şiringa, ilk yardım çantası gibi eşyalar da oyunda bulunmuyor. Düşmanlardan düşen esansları toplamanız gerekiyor. Dövüşün tam ortasında çok az canla, siperden nefese çıkış o esansları toplamaya çalışmak ölümcül hatalar yapmanıza neden olabilir. Ölmek sandığınızdan da kolay. Mini boss ve büyük boss savaşlarında elinizde ne varsa kullanmanız gerekecek. O yüzden kırmızı rengin parlaklığını bir yer görürseniz temkinle



yaklaşın. Çünkü oyunda, kırmızı renk tehlike ve The Hiss ile bağıdaştırmışlar. Hiss, zaman zaman aptalca davranışlıyor. Ama siz sıkıştırmasını da biliyor. Karşınızda 3-4 tane Hiss var diye, işiniz kolay sanmayın. O gevşekliğinizi yakaladıkları an işiniz bitiyor.

Remedy'nin yeni şaheseri

Control, her oyuncuya farklı bir deneyim sunacağını iddia ediyor ancak hissiyat bakımından herkeste aynı duyguları uyandıracağı kesin. Farklı deneyimden kastlarını ilk başta hikaye gidişatına yönelik düşünmüştüm ancak bu durum sizin aksiyon kısmındaki tercihlerinizi kapsıyor. Elinizdeki güçler üzerinde tam hakimiyet kazanmış olmanız gerekiyor. Silaha yapacağınız modifikasyonları, karşınıza çıkacak bosslara göre değiştirmeniz lazım. Yani bu alanlar tamamen oyuncu keyfine bırakılmış.

Öte yandan hikaye anlatımı ve bölüm tasarımları olarak çok başarılı bir iş çıkarmışlar. Hikaye açısından The Lost Room, X-Files, Twin Peaks gibi kültür dizileri anımsatıyor. Eğer bu tekinsiz tarzdan hoşlanıyorsanız Control tam aradığınız malzemelere sahip. Bölüm tasarımlarında gideceğiniz yerin tekinsiz olduğu ve sizi gereceği her halinden belli oluyor. Güvenli yerbelerde geldiğinizde ışıklandırma size güven aşıladığını hissediyorsunuz.

Bölüm tasarımı olarak her şey ilk başta birbirine benzese de bunun büronun ilk katı olduğunu unutmayın. Daha derinlere indikçe daha da garip alanlarla karşılaşacaksınız. Özellikle Black Rock Quarry denilen bölgeye ilk girdiğimde ağızım açık kaldı. Büronun altlarındaki bu maden ocağının üzerinde gerçekten de bir gökyüzü var. Bulutsuz gökyüzündeki tüm yıldızlara bakabiliyorsunuz.

Hikaye kısmında yapabileceğim kötü eleştiri ise, kendinizi bir anda kaptırılamayıpabilirsiniz. İlk başta yaşanan olaylar karşısında zerre bilgi edinemiyorsunuz. Ancak oyun zaten bu bilgilere ulaşmanın zorluğunu size yaşıtıyor. Bilginin ne kadar değerli olduğunu anlıyorsunuz.

Control, Remedy'nin yıllar sonra piyasaya çıkarıldığı en iyi oyun olmuş. Evet, bir Max Payne devrimi niteliğinde değil ancak benzer oyumlarda

karşımıza çıkan öğeleri en iyi biçimde harmanlayan bir oyun olmuş. Birebir benzetebileceğim bir oyun yok ancak 90lar sonu, 2000ler başındaki klostrofobik aksiyon oyunlarını anımsattığını söyleyebilirim. Dinamik aksiyon sahneleri, patlama efektleri ve ışıklandırma derken kendinizi o atmosfere bir anda kaptırıyorsunuz. Remedy'ye de bu yakışırı zaten.

Bu arada oyunun ışıklandırma konusunda kendisini aşlığını da ekleyeyim. Fragmanlarda gözüküldüğünden daha iyi bir ışıklandırma kullanmışlar. Gözle görülür bir fark var. Hatta RTX destekli bir ekran kartında muhteşem görsellere kavuşabilirsiniz.

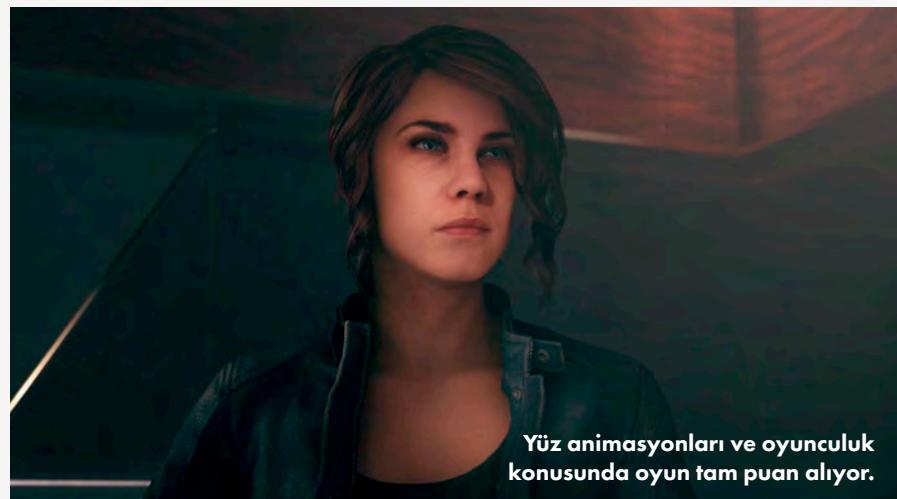
Ben oyunu PS4 Pro'da oynadım ve ara sıra yoğun aksiyon, patlama, partikül efekti kısımlarında yavaşladığını gördüm. Bu bahsettiğim çok nadir bir durum. Belki başıma 1-2 kere gelmiştir; daha fazlası değil. Güncellemeye kolayca çözülebilir bir sorun. Bu arada güncelleme demisen. Oyunun çıkışını takiben de birkaç tane genişleme paketi sunulacağı söyleniyor.

Büronun içersini tam açık bir dünya olarak nitelendiremem. God of War'daki gibi çizgileri ve sınırları belli olan ancak yolculuk tercihi bize bırakılan bir tasarım var. Genişleme paketiyle birlikte büronun diğer bölgelerine yolculuk etmek ve daha fazlasını öğrenmek güzel olabilir.

Sonuç

Control, yaklaşık 15 saatlik bir oyun süresi tanıyor. 10 saatlik bir oynamama süresiyle de bitirilebileceği söyleniyor. Ancak bu durumda çoğu gizemin üstü örtülü kalacaktır. Remedy'ye göre oyunu birden fazla kere oynayabileceğimiz. Ben buna pek katılmadım doğrusu. Yani 15 saatte değil de 20 saatte bitirip her şeyi toplayabilirsiniz diye düşünüyorum.

İlginc yan karakterleri (Ah, Ahti Ah!), kendine has bölüm tasarımları, gizem üzerine kurulmuş hikaye anlatıcılığı, tekinsiz bölgeler, oyunculuk falan derken gerçekten de genel anlamıyla çok beğendiğim bir oyun oldu. Özellikle kardeşimle ilgili olan görevlerin çözülmeye kımıla birlikte, Control benim için özel bir yere sahip oldu diyebilirim. Hatta dergi yazarlığım boyunca benden en yüksek puanı alan oyun oldu. ♦ Özay Şen



Yüz animasyonları ve oyunculuk konusunda oyun tam puan alıyor.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Büronun nasıl bir yer olduğunu anlamaya çalışırken, karşımıza çıkan garip olaylara karşı direktör statümüzle müdahale ediyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunu belli aralıklarla oynuyorsanız çoktan bitirmişiniz demektir. Büronun altını üzerine getirdikten sonra yapacak pek bir şey kalmıyor.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Söz verdikleri üzere bir genişleme paketi çıkardırla oyuna geri dönüş yapabilirsiniz. Diğer türlü yeniden açacağınız bir oyun değil.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Büroyu Hissler'den temizliyoruz.

%20 Yolumuzu bulmaya çalışıyoruz.

%10 Raporları okuyup bilgi alıyoruz.

%10 Kontrol noktalarını temizliyoruz.



ARTI

- + Hikaye anlatımı muazzam
- + Aksiyon kısmı çok dinamik

+ Oyunculuklar ve seslendirme çok başarılı

+ ışıklandırma konusunda güzel iş çıkartılmış

+ Büronun tasarımını oldukça ilginç

+ Service Weapon çok yaratıcı bir fikir olmuş

EKSİ

- Ara sıra FPS sorunları yaşanabiliyor

- Bazı yerleri geçmesi çok zor

SON KARAR

Remedy, yıllar sonra bile konuşulacak başarılı bir oyuna imza atıp halen ne kadar değerli bir firma olduğunu bizlere gösterdi. Aksiyon üzerine oturtulmuş olup dinamik olarak keyif vermemi unutmadılar. Bunu da güzel bir hikayeyle beslemişler.





WORLD OF WARCRAFT®

- CLASSIC -

HER ŞEYİ TERSLİE ÇEVİRİYOR EL BAĞA ÖLÜYÖRÜZ!

Bazı oyunlar vardır, insanın hayatında önemli yer kaplar. World of Warcraft bu oyunların da ötesine geçerek hayatının tam olarak yarısını kapladı dersem, yalan söylemi olmam herhalde. Öyle görünüyor ki böyle giderse büyük bir bölümünü kaplamaya devam edecek. Zira genişleme paketi üstüne genişleme paketi derken bir anda kendimi ta 2005 yılındaki Azeroth'ta buldum. Endişelerim de yok değildi. Şöyledi ki bu oyunu ilk oynayanlardan olarak artık genelğimizdeki kadar bir oyuna ayıracak vaktimizin olmayıdı. Hatta geçtiğimiz günlerde bir WoW müdafavımı olan Burak Akmenek ile de laflama fırsatı buldum ve aynı şeyleri ondan da duydum. Birazdan oyunu anlatmaya başladıkten sonra bir oyunun ne kadar zor ve emek istediğini, zaman içerisinde ne kadar kolaylaştığına tanık olacaksınız. Hala emek istiyor orası ayrı ama 2005 yılındaki kadar değil kesinlikle. Şöyledi ki "Birkaç ay boyunca iki

günde bir uyumak." diyeyim ben sizlere... Kulagaçlığınıza geliyor değil mi? Ama o zamanlar keyif alıyordu bu durumdan. Bu kadar yeter, hadi başlayalım!

Öncelikle WoW'un ilerleyen dönemlerinde oyuna dahil olanları şiddetle Classic oynamaya davet ediyorum. Azeroth'un ilk, yani Deathwing'in yakıp yıkmadan önceki halini görmeyi isterim. En nihayetinde hikaye bu oyunda oldukça önemli ve neler olup bittiğini anlamanın en güzel yolu da Classic'i deneyim etmekten geçiyor. Veteran oyuncuların ise zaten o ilk anlarında aldıkları tadi tekrar alabilmek adına oynayacaklarından eminim. Şöyledi güzel bir tarafı var ki oyunu satın almak zorunda değilsiniz. Eğer aktif bir World of Warcraft hesabınız varsa -yani Battle for Azeroth oynuyorsanız- Classic serverlarına da erişim hakkınız bulunuyor. Bu da oyuncu sayısını oldukça artırılmışa benzeyen. Şu anda hala birçok

kalabalık serverda oyuna girebilmek adına uzun saatler sıra olduğunu söylemeyeceğim. Oyun, 1.13 yaması ile birlikte yayınlandı ve bu da birçok bug vb. can sıkıcı durumun giderilmiş olduğunu gösteriyor. Ancak 1.13'ün içeriği tüm içerikler an itibarıyla henüz aktif değil. Mesela Dire Maul ya da Zul'Gurub dungeonlarına girmeyi ya da Darkmoon Faire'yi ziyaret etmeyi ummayın. Bu içerikler toplamda 6 phase'den (bölüm) oluşan ve hepsinin zamanla oyuna dahil olacağı bir



PALADIN / SHAMAN

Şimdi siki durun! Eğer yeni bir oyuncusantz söyleyeceğim şey siz biraz şaşırtabilir. Eğer Paladin sınıfı ile oynamak istiyorsanız Alliance, Shaman sınıfını oynamak istiyorsanız da Horde olmak durumundasınız. Yani arkadaşlarınız Alliance oynarken siz Shaman oynamayı isterseniz vagy halinize. Artık ya arkadaşlarınızı ikna etmek durumundasınız ya da sınıf değiştirmeye hazır olmalısınız. Bu durum WoW'un ilk eklenen paketi olan The Burning Crusade ile değişti. Keşke ikiırka özel sınıf olarak kalabilmiş olsalardı. Bana sorarsınız bu, her iki sınıfı da daha özel kılıyordu.



YOL HARİTASI

PvE

- Bölüm 1** - Molten Core, Onyxia ve Maraudon şu anda oynanabilir.
- Bölüm 2** - Dire Maul, Azuregos ve Kazzak
- Bölüm 3** - Blackwing Lair ve Darkmoon Faire kapılarını açacak ve Darkmoon desteleri düşmeye başlayacak.
- Bölüm 4** - Zul'Gurub açılıyor. Yesil Ejderhalar da Azeroth üzerindeki yerlerini alacaklar.
- Bölüm 5** - Server bazlı Ahn'Qiraj yarısı, Tier 0.5 item setleri ve Relic'ler de bu dönemde düşmeye başlıyor.
- Bölüm 6** - Naxxramas ve Scourge istilası başlıyor.

PvP

- Bölüm 1** - Azeroth üzerinde PvP yapmak mümkün ancak henüz bir istatistik tutulmuyor.
- Bölüm 2** - Honor sistemi oyuna dahil edilecek. Aynı zamanda PvP ödülleri de bu dönemde oyuna eklenecek.
- Bölüm 3** - İlk Battleground'lar Alterac Valley ve Warsong Gulch kapılarını açıyor.
- Bölüm 4** - Arahî Basin ile tanışma vakti!
- Bölüm 5** - Bu bölüm PvP adına bir yenilik barındırmıyor.
- Bölüm 6** - Silithus ve Eastern Plague-lands'deki PvP görevleri başlıyor.

sistem üzerine kurulmuş durumda. PvP severler için de benzer bir durum söz konusu. Oyunun şu anki bölümünde PvP yapılabiliyor ancak öldürdüğünüz rakibin ne istatistiği tutuluyor ne de bir ödül sistemi bulunuyor. Sayfanın bir köşesine bir kutucukta hangi bölüm hangi içerikleri içerecek görebilirsiniz. Zamanları konusunda ise henüz bir bilgi yok. Kısacası bir anda tüm The Burning Crusade eklenen paketine kadar olan tüm içeriğe ulaşmayı umanlar varsa üzülebilirler. Bana sorarsanız bu oldukça güzel bir hamle çünkü bir anda kopup giden, Naxxramas temizleyen guildler olmayacağından oyunun sağlıklı ilerlemesi garantiye alınmış.

Oyunun açılış gecesinde inanılmaz görüntülere şahit olduk. Birincisi, aşağı yukarı hemen her sunucuda 25-30 bin civarı bir sıraya maruz kaldık. Blizzard duruma hemen müdahale ederek yeni sunucular açtı ve bu yükü bir nebze rahatlattı. Sonrasında Kürşat'tan gelen bir mesaj ile gözlerim fal taşı gibi açıldı. Twitch'te World of Warcraft: Classic'i anlık olarak tam 1.2 milyon kişi seyrediyordu. Bu da "Artık öldü." denilen World of Warcraft'in hala ne denli popüler olduğunu açık ve net bir kaniti. Yani öümüzdeki yıllarda World of Warcraft 2 gibi bir oyunla karşılaşırıksak, bütün oyun camiası yıkılacak, bu belli.



Yine oyunun açılış gecesinde yaşanan büyük ilgiden dolayı bölgeler oyuncudan geçilmediği için en basit görevi bile tamamlamak bir saatı bulabiliyordu. Sadece 8 tane mob öldürmek için bile 5 kişilik partiler kuruldu durdu. Güzel görüntülerdi bunlar ama zaman zaman da cinnet geçirtmedi değil. Tabii bunlar sadece açılışa özel durumlar. Bunda "Battle for Azeroth'u aktif oynayan ve bir bakalım WoW: Classic de nasıl olmuş" diyen büyük bir kitle de vardı.

KOŞ BABA KOŞALIM

Bütün ilk gece sıkıntılardan atlattığımıza ve karakterimi de yarattığımıza göre bolca koşmaya hazır olabiliyoruz çünkü sürekli oradan oraya koşuyoruz ve bunu da gayet yayan olarak yapıyoruz. İlk bineğimizi alabilmek için 40. seviye şart. Üstelik öyle 3-5 altın da alınmıyor bu binekler. Bunun için 80 altın ihtiyacımız var. İlk bineğinizi dikkatli seçmenizi öneririm çünkü başka bir binek almak istiyorsanız bir 80 altın daha ödemek durumundasınız. Oyunun yeni versiyonlarındaki gibi "Ben at binmeyi bir kere öğrendim, istedığım ata binerim" gibi bir durum söz konusu değil. Altın çok zor kazanılan bir şey ve haliyle de oldukça değerli. Dolayısıyla her bir binek uzun bir birikim sonucunda elde edilebiliyor. Mekik dokumamızı gerektiren bir diğer unsur ise karakterimiz seviye atladıkça yeni yetenekler öğrenmek adına sınıfımıza ait eğitmeye gitme zorunluluğu. Yine oyunun yeni versiyonlarında olduğu gibi "Oo seviye atlamıssın, al bunlar da senin yeni yeteneklerin" gibi action barımıza uçup gelen yeteneklere elveda diyebilirsiniz. Atlalısan her yeni seviye demek gidip eğitemenizden bizzat yeni yetenekleri öğrenmemiz anlamına geliyor. Bu noktada size tavsiyem bir eğitmen ziyaretiniz sonunda, hangi yeteneklerin hangi seviyelerde açıldığını akliniza tutmanız. Böylelikle çok kullanmadığınız bir yeteneği hemen edinmek yerine birkaç seviye sonra gidip toplu öğrenmek ve zamandan tasarruf etmek daha mantıklı olacaktır. Mage sınıfı bu noktada biraz avantajlı zira ana şehirlere teleport olabiliyor ve zamanından oldukça tasarruf edebiliyor.

TIME IS MONEY, FRIEND?

World of Warcraft Classic'te başarılı olabilmek için oldukça fazla zaman harcamak gerekiyor. Dungeon'lara girebilmek için yeni oyunlarda eklenen "Dungeon Finder" gibi araçlara sahip değiliz. Sosyalleşmek ve düzgün bir guild bulmak burada oldukça önemli. Dungeonlara teleport olma olayı da elbette yok. Girişe kadar koşmak gerekiyor. Durumu söyle bir örnekle özetleyebilirim; Orgrimmar'da yarım saat harcayıp grubu kurdunuz ve başladınız tüm ekip dungeon kapısına koşmaya. Bir anda Tank gruptan çıktı. Bu noktada bütün süreç başa döneriliyor. Tekrar Orgrimmar'a geri gidip yeni bir tank bulmak durumundasınız. Sonrasında yine dungeon girişine doğru hareket etmelisiniz. Açıkçası ben bu durumun uzun süre bu şekilde gideceğini düşünmüyorum. Artık oyunlarda her şey çok hızlı gelişiyor ve gerçekleşiyor. Yakında kimse bir dungeon bitirmek için 3-4 saatini vermeyecektir. Söz konusu raid olduğunda tabii ki durum biraz daha farklı. Raidler zaten genelde guildler tarafından ve uzun uğraşlar sonucu temizlenebilen bölgeler ancak dungeonlarda durum gerçekten de zamanla can sıkıcı bir hal alacak gibi görünüyor. Zaman konusunda bizi oyalayan ancak bundan keyif aldığım şeyler de yok değil elbette. Mesela görevlerin otomatik olarak gösterilmeyeceği ve her görevi tek tek okuyup, belirtilen şeyleri yerine getirmek durumunda olmamız. Evet, yeni oyunlardaki gibi otomatik olarak haritada çıkan, görevlerin bulunduğu yerleri gösteren ikonlar yok. Hatta görev almak için minimapte yer alan ünlem işaretleri bile yok. Etraf didik didik arayıp bulmamız şart. Bir görevi edindikten sonra da bize verilen görev mevti şundan ibaret; "Bana 10 tane kaktüs elması getir. Unutma bu elmalar sadece kaktüslerin yanında bulunabiliyor." Hadi bakalım buradan yakın. Üstelik bazı zamanlar görevi veren arkadaş kaktüslerin



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

İlk karakterimizi yaratık ve Azeroth'a adım attık. Yolculuğumuz bu noktada yeni başlıyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Birçok oyuncu hala seviye kasmaya devam ediyor. Eğer son derece hardcore bir oyuncu değilseniz sizin de hala bu noktada olmanız olası.

İlk ay ◆◆◆◆◆

World of Warcraft esas 60. seviyede başlıyor. Artık Molten Core ve Onyxia gibi raid'ler için Fire Resistance kasma zamanı... Akabinde gelsin Tier setler!



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Görev yapıyor, oradan oraya koşuyoruz.
- %30 Altın kasabilmek adına mob farmlıyor.
- %20 Boss'larda wipe üstüne wipe yiyor ve "WTF Noobs" demeyip paşa paşa bir sonraki denemeye geçiyoruz.



ARTI

- + İsmi yeter; World of Warcraft
- + İnsana yaşadığı nostaljik duyu.
- + Oynayabilmek için sadece World of Warcraft üyeliğinin yetiyor olması.

EKSI

- Gerçekte çok fazla zaman istiyor.
- Günümüz oyun mekanikleri için bazı noktalar biraz yavan kalabiliyor.

SON KARAR

Halihazırda World of Warcraft oynayan oyuncuların en azından mutlaka bir göz atmalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Şahsen ben büyük keyif aldım ancak açıkçası bu daha ne kadar süre onu da pek kestiremiyorum. Bir yandan Battle for Azeroth'un tadını çıkarıp diğer yandan da nostaljik duygulara kapılmak oldukça keyifli. En nihayetinde kendini 15 yıldır kanıtlamış bir oyunun kökleri olan dönemden bahsediyoruz.



nerede olabileceğinden bile bahsetmemiş oluyor. Arayıp duruyoruz sadece. "Bunun neresi keyifi?" diyebilirsiniz belki ama bütün görevleri böyle okuyunca oyunun hikayesi daha bir netlik kazanıyor. Artık biliyoruz ki koca Warcraft evreninde 10 tane kaktüs elması isteyen birileri var! Şaka bir yana bu angarya görevleri haricinde hikaye anlamında çok büyük mihenk taşlarını barındıran görev de var. Bu arada bu basit kaktüs elması toplama görevi size 50 bronz kazandırıyor. 100 bronz demek 1 gümüş demek. 100 gümüş de toplamda 1 altın ettiğini göre... 80 altın bir at almak öh... Şimdi kafanızda biraz daha net bir şekilde oturdu değil mi altının ne kadar değerli olduğunu?

PEKİ NEDEN CLASSIC?

Bu sorunun cevabı aslında oldukça basit. Oyunu en başından beri oynayanlara "En iyi dönem sence hangisiydi? sorusu yöneltildiğinde hemen herkesin cevabı Vanilla dönemi oluyor. Bunun sebeplerinden birisi de o yillarda MMO kültürü henüz yeni yeni başlıyordu ve birçok oyuncu da MMO dünyasına WoW ile adını attı. Ayrıca yine ilk çıkış yaptığı yıla göre inanılmaz büyük bir dünyası ve keşfedilmeyi bekleyen onlarca bölgesi bulunuyordu. Warcraft evreninin hikayesi de bu noktada çok büyük bir artıydı. Kurulan arkadaşlıklar, guild kavramının getirmiş olduğu aile sıcaklığı vs. derken bu yıllar, WoW'un

gerçekten de en keyifli döneminin oluşturuyordu. Blizzard, insanların bu dönemi ne kadar özlediğini fark etti. Oyuncu kitlesiince de bu yönde bir talep olduğunu görünce World of Warcraft: Classic'i tekrar önmüze sunmuş oldu.

Bu noktada şunu da unutmamak gerekiyor ki ilk Molten Core raidine girişimizi, ilk epik eşyamızı takışımızı, Burning Steppes'in kapısından içeriye korkuya baktığımız günleri, Ironforge'a adımımızı atıp ağızımızın açık kalkış gibi daha pek çok "ilk"'i tekrar yaşamamız mümkün değil. Yani diyeceğim o ki evet Vanilla zamanları aldığımız keyfi ve nostaljiyi bize sunuyor olsa da Classic'te o Vanilla havası bu gibi sebepler yüzünden tam hissedilemiyor. Yanlış anlaşılması, oyuna lafım asla yok. Büyük bir keyifle oynuyorum ve oynamaya da devam edeceğim. Bir yandan Battle for Azeroth eklenti paketinin tadını çıkartıp, arada Classic'e dönüp nostalji yapabilme lüksü gerçekten de keyifli. Classic'i oynayabilmek için de halihazırda WoW oyuncularının hiçbir ekstra ücret ödemeden oynayabiliyor olması da bence çok büyük bir artı. Bu yüzden kitlesini koruyacağından ve hatta zaman gelip sadece Classic'te vakit geçirmeye başlayanlar olacağından da eminim. Kisacası WoW dünyasını seviyorsanız mutlaka bir bakmanızda fayda var. Bir başka WoW yazısında görüşmek üzere, kalın sağlıcakla...

◆ Emre Öztnaz





Yapım Supermassive Games **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Korku, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.thedarkpictures.com

The Dark Pictures: Man of Medan ◆

Hayalet gemiye düşen gençlerin hazin sonu...

Konuya nasıl giriş yapacağımı karar ve -remediğim için Man of Medan çıkmadan önce yazmış olduğum yazıya göz attığında (kendimden kopya çektim) annemin psikopat gibi, bana küçükken yattıdan önce Stephen King okuduğundan ve bunun sonucunda gelişen korku hikayelerine olan hayranlığım- dan bahsettiğimi gördüm. Gerçekten sağlam bir korku filmi izleyicisiyimdir. Bununla birlikte, söz konusu korku oyunları olduğunda yaşa- diğim gerilime pek dayanamıyorum. Devamlı ensemde bir yaratığın varlığını hissederek ilerlemek beni o kadar yoruyor ki başladığım çoğu korku oyununu yanında bırakıyorum. Aylar önce oynadığım ve daha başlarında bıraktığım Resident Evil 7'ye devam etmenin konusun açıldığından bile, Lost'ta adaya dönmek istemeyen Kate gibi küçük çaplı sinir krizleri geçiriyorum.

Eski gibi, yeni gibi

Supermassive Games'in 2015 yılında çıkar- mis olduğu Until Dawn ve yeni episodik oyu- nu The Dark Pictures Anthology ise bu konuda benim için ayrı bir yere sahip. Çünkü hikayesi ve sinematik sahneleriyle ön plana çıkan bu iki oyun, gerilim ve oynanış arasındaki den- geyi bence çok iyi ayarlamış durumda. Texas Katliamı ya da 13. Cuma gibi, bir grup gencin issız bir yerde ölüme gittiği sevilen basit korku filmlerini anımsatan Until Dawn'dan farklı olarak, The Dark Pictures Anthology bizlere, her bölümü birbirinden

bağımsız hikayeleri içeren Twilight Zone veya Tales from the Crypt tarzı bir dizi sunuyor. Yapımında emeği geçenlerin bile birbirinden farklı olduğu söylenen bu bölümler tamamen birbirinden bağımsız, ancak bir şekilde de birbirleriyle paralel olacakmış. Henüz bu konuda çok bir şey söyleyemiyorum çünkü geçtiğimiz ay yalnızca ilk bölüm olan Man of Medan yayınlandı.

Jason yoksa karanlık güçler var

Oyunun başında 2. Dünya Savaşı sırasında bir gemide görev yapan iki askeri görüyoruz. Kısa zaman sonra bir takım doğaüstü güçler görev yaptıkları gemiyi ele geçiriyor ve sonuç olarak nur topu gibi bir hayalet gemimiz oluyor. Fazlasıyla ürkütücü olan ve "Biz burada nasıl hayatı kalacağız," dedirten karanlık

başlangıçın ardından yıllar geçer ve bilin ba- kalım ne olur? Bir grup genç Güney Pasifik'te o bölgeye dalışa gider!

Gördüğünüz üzere, tehlike isterse Pasifik'in ortasında olsun Amerikalı gençler mıknatıs gibi oraya doğru çekiliyorlar. Nitekim, bu hikayedede Güney Pasifik'te 2. Dünya Savaşından kalma bir enkazi bulmaya giden beş genç için birbirlerine korku hikayeleri anlatıp bira içtikleri gezi, kısa zamanda bir kabusa dönüşüyor. Kisacısı, kendilerini bir korku hikayesinin tam merkezinde, hayalet bir gemide buluyorlar.

Olayların akışı oldukça akıcı. Oyunun tamamında bir aksiyon içinde olmanız gereklidir. Karakterlerin diyaloglarını ve aralarında gelişen ilişkileri takip etmek de oyuna bağlanmanızı sağlıyor. Üstelik bu ilişkiler



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



üzerinde kontrol sahibi olmak ve baştan sona her eyleminizin gidişatı etkiliyor olması da bir sonraki sahne için daha çok heyecanlanmanızı sağlıyor.

Gözünü ekrandan, elini gamepadden ayırma

Man of Medan'da yaptığımız üç şey var. Bunların ilki tabii ki yürümek ve sağda solda parlayan nesneleri kurcalamak. İkincisi ve en eğlenceli olanı, kararlar vermek. Üçüncüsü ise hızlı olup doğru zamanda doğru tuşa basabilmek. Bu üç eylem de oyuncunun gidişatı üzerinde etkiye sahip. Bazen bulduğunuz bir nesne karakterler arasında bir muhabbet açılmasını sağlarken, bazen sözde geleceğe yönelik ipucu olan -ama bence hiçbir şey anlamayan- görüntüler bulabiliyorsunuz. Bunun dışında bir sohbet sırasında, o an oynadığınız karakterin nasıl bir cevap vereceğini ya da nasıl davranışacağını seçmeniz ortamın ritmini belirliyor ve karakterlerinizin birbirlerine karşı olan hislerini etkiliyor. Bu şekilde hikayenin gidişatı da örülmeye başlanıyor. Vereceğiniz kararlar hayatı kalmanız için oldukça büyük önem taşırken doğru zamanda doğru tuşa basmanız da en az kararlarınız kadar etki ediyor. Bazen ufak bir hata hiç istemediğiniz sonuçlar doğurabiliyor.

Böyle zamanlarda istemsizce, film izleyip videoyu geri sarmak istesem de hatalarımın vebali boynumda, yoluma devam etmek zorunda kaldım. Olabildiğince dikkatimi dağıtmadan, gözümü ekrandan elimi ise gamepadden ayırmadan oynadım. Çünkü, benzer bir oynanışa sahip Detroit'e kıyasla, Man of Medan kesinlikle daha hızlı refleksler ve daha fazla dikkat istiyor. Öyle ki hiç beklemedigim anda karşıma çıkan tuşa basma aksiyonları yü-



zünden ara ara elimin ayağıma dolaştığı oldu. Bunu da biraz yorucu bulduğumu söyleyebilirim. Neysse ki -Until Dawn'ı oynayanlar hatırlar- hikaye arasında ekrana çıkıp eylemlerimle alakalı içneleyici yorumlar yapan dayı kışa molalar vermemi sağlamış oldu. Bu adamın kendisi oyuncunun tamamından daha ürkütücü olsa da, o garip gergin tavırlarıyla konuşurken biraz soluklanmak ve oyunu durdurup bir çay koymak bana iyi geldi.

Bir elin nesi var, iki elin sesi var

The Dark Pictures Anthology'yi Until Dawn'dan ayıran bir diğer özellik ise bayağı düşünülmüş çok oyunculu modlara sahip olması. Bu oyunu özellikle geCELERI tek başımıza oynamamamızı tavsiye eden yapımcılar tavsiyelerini destekler şekilde bizlere iki farklı çok oyuncu modu da getirmiştir. Bunlardan ilki olan Paylaşmalı Hikaye modunda oyuna sahip olan bir başka arkadaşınızla farklı makinelerden online olarak bağlanıp birlikte farklı karakterleri canlandırmayıorsunuz. Örneğin, ilk sahnelerde karşımıza çıkan iki askerden birini siz, birini ise arkadaşınız yönlendiriyorsunuz. Zaman içerisinde ekrana oynana-

bilir yeni karakterler eklendikçe ise hikayenin gerektirdiği şekilde bu karakterler arasında geçiş yapmaya başlıyorsunuz. Paylaşmalı Hikaye modunda, oyuncunun her karakterin kendi bakış açısını ön planda tutan tarzı biraz daha ön plana çıkarıyor. Şöyledi ki, örneğin siz kız arkadaşınızla su altında romantik bir dalış yaparken arkadaşınız teknede gergin anlar yaşayabiliyor. Böylelikle ikiniz de kendi deneyiminizi yaşayıp farklı sahnelerde farklı olaylar ve farklı korkularla karşılaşabiliyorsunuz. Üstelik yaşadığınız her şey ve bu süreçte verdığınız her karar sadece siz değil, arkadaşınızı da etkiliyor. Yani, bir noktada arkadaşınız için kendinizi tehlkiye atabilir, ya da siz kurtulmaya çalışırken onun ölümesine bizzat sebep olabilirsiniz.

Normalde bir oyunları online olarak birileriyle oynamaya bayılan biri değilimdir (ne kadar sosyal ve arkadaş canlısı olduğumu tahmin edin) ancak bu mod bana oyuna ekstra bir derinlik katmış gibi geldi. Çünkü, istisnai örnekler dışında, biz hikayeleri ana karakterin bakış açısından takip ederiz ve bu durum, hikayenin iki boyutlu bir düzleme hapsolmasına sebep olur. Paylaşmalı Hikaye modu, siz bir mekanda kendi



deneyiminizi yaşarken aynı hikaye içerisinde farklı bir yerde farklı olaylar olmasını sağlayarak hikayenin derinlik kazanmasına yardımcı olmuş.

Kısaltıcı, siz öleniz de hikaye devam ediyor.

Gamepadi elden ele uzatalım

Sevdığım bir oyun olduğunda onu arkadaşlarımla paylaşmak için heyecan duyuyorum. Özellikle hikaye tabanlı oyunları izlemesi de en az oynaması kadar keyifli olduğu için sevdığım kişilerle ekranın başına oturup sohbet ede ede birlikte oynamayı seviyorum. Bunu yapanınız eminim ki çok vardır ve Supermassive Games de bunun farkında olacak ki, Film Gecesi modu ile arkadaşlarınızla toplanıp beş kişiye kadar oyunu birlikte oynama imkanı sunmuş. Ben de bunu duyunca heyecanlanıp korku oyunlarından hoşlanan eşi dostu topladım eve. Beş karakter olduğu için en fazla beş kişiye kadar oynanabilecek bu modda basitçe gamepadi elden ele uzatıyoruz arkadaşlar. Ne yalan söyleyeyim, bir oyun firmasının direktörü olsaydım ve çalışanlardan biri gelip böyle bir mod yapmamızı teklif etseydi "Saçmalama oğlum, öyle mod mu olur? Elden ele gamepad döner

gibi..." diyerek dalga geçer, konuyu kapatırdım. Yine de The Dark Pictures Anthology'nin bölümlerinin bir film gibi izlenebilir ve üzerine konuşulabilir olması arkadaşlarla birlikte oynamayı ekstra keyifli hale getirmiştir.

"Peki, tam olarak nasıl oluyor?" derseniz de oyunun başında herkes kendisine bir karakter seçip kendi ismini yazıyor. Oyun boyunca da kimin sırası gelirse ekranda o kişinin adı çıkmıyor ve gamepadi bu arkadaşa veriyoruz. Her oyunun sonunda ise yaptığımız eylemler ve bunların sonuçları değerlendirilerek oyunculara çeşitli başarılar sunuluyor.

Oyunu birlikte oynamak hikayeye farklı denklemler katabiliyor. Eylemlerimizin gidişatı etkilediği oyunlarda farklı sonuçlara ulaşmak için her seferinde sıfırdan başlamak genellikle biraz sabır ya da oyuna aşırı bir hayranlık gerektirir. Şahsen ben sıfırdan başlamaya üşendigim için başka oyuncuların videolarını izlemeyi tercih ediyorum böyle durumlarda. Ancak Man of Medan'ı çok oyunculu modlarda arkadaşlarınızla ve tek başınıza oynayarak her seferinde farklı bir sonuca ulaşmanız mümkün. Çünkü hikayeye etki eden her yeni insan gidişatı da değiştirebiliyor.

Son Sözler

The Dark Pictures Anthology'nin ilk bölümü olan Man of Medan için söyleyebileceğim en doğru şey aşağı yukarı Until Dawn gibi olduğunu söyleyebilir miyiz bunu da zamanla göreceğiz. Hikayesi çok sıra dışı olmasa da akıcılığı ve karakterler arasındaki iletişim sayesinde oyun boyunca temponun hiç düşmemesi sağlanmış.

Zaman zaman kamera açılarının kontrolleri zorlastırması ve aniden karşınıza çıkan tuşa basma olayın (quick time event) kaçabiliyor olması biraz can sıkıcı oluyor ancak ben yine de oynarken keyif aldım. Özellikle de Film Gecesi başta olmak üzere çok oyunculu modları da beni mutlu etti. Çünkü korku filimi kültürüne sahip olanlar bilirler, korku hikayeleri paylaştığı zaman eğlenceliidir. Şayet bu tarz içeriklere karşı hassas değilseniz, sizin de arkadaşlarınızla bir Man of Medan geceyi yapmanızı tavsiye edebilirim. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Hikayeyi arkadaşlarınızla oynayabilmek ekstra keyifli olmuş.

Grafikler ve sahneler gayet gerçekçi. Diyaloglar özellikle hoşuma gitti. Kendinizi gidişatınızı sizin belirlediğiniz bir film izliyormuş gibi hissediyorsunuz

EKSİ Kamera açıları bazen sapıtyor. Hikaye ve karakterler klişe. Koltuktan asla okuyamayacağınız kadar küçük altyazılıar



PRO X 7.1 HEADSET



50mm PRO-G
Sürücüler



DTS Headphone:
X 2.0 Teknolojisi



BLUE VO!CE Yazılımı ile
Özelleştirilebilir



Çıkarılabilir
Mikrofon

TO WIN





Yapım Intelligent Games **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG Platform **Switch Web** bit.ly/2KZy5iq

Fire Emblem - Three Houses ◆

Otuz senelik hikayede gerçek bir mihenk taşı

Dile kolay. Bizim bu taraflarda çok bilinmese de 30 seneye uzanan bir mazisi var Fire Emblem serisinin. İlk defa 1990 yılında yüzünü gösteren seri şimdije kadar 16 adet ana oyun ve 3 adet yan oyuna ev sahipliği yaptı ve Uzak Doğu'da milyonlarca satarak adeta bir efsane haline geldi. Biz mi? Biz o sıralarda Half-Life'in, Final Fantasy VIII'ın peşinden gidiyorduk ve Fire Emblem serisi de uzaklardan gelen bir sedadan başka bir şey değildi. 3DS için çıkan ve 2013 yılında batı ülkelerinde satışa sunulan Fire Emblem: Awakening'e kadar da batıda yaratıldığı etki çok sınırlı oldu. O ana dek batı ülkelerinde kendi küçük ama tutkulu kitlesini mutlu eden oyun, Awakening ile beraber dünya çapında bir çığılığa dönüştü. Nihayet kavuştuğumuz Three Houses ise serinin otuz senelik tarihinde yarattığı yeni bir kırılma noktası aslında. Fire

Emblem bu oyun ile beraber ilk defa Switch gibi çok yetenekli ve kapasitesi 3DS ile kıyaslanmak üzere bir oyuna geçiş yapmış oldu. Intelligent Systems da gözüken o ki bu büyük atlamaya fazla hazırlımsızdır.

Sıra tabanlı destan

Fire Emblem aradan geçen yıllara, değişen oyuncu alışkanlıklarına, pek çok farklı platformu ziyaret etmesine rağmen özünden asla uzaklaşmadı. Kalabalık düşmanlara karşı yoldaşlarımızla beraber savaştığımız sıra tabanlı bir RPG oyunu diyeceğimiz Fire Emblem'in ilk günlerindeki genel geçer oynanış formatı ile son oyunu yan yana koyduğumuzda aynı ruhu, aynı yaklaşımı hissetmemek mümkün değil. İnsan son 10-15 seneki oyunlar içinde bile nasıl değişimler yaşandığını, serinin dik

durmak zorunda kaldığı, yapımcı tarafından alınmış bazı hatalı kararlar, yeni denemeleri hissedemiyor uzaktan baktığında. Three Houses da aslında 2015 yılında 3DS için çıkan Fates'in teknik yetersizlikler sebebiyle yapamadığı, yarı bırakıldığı işi tamamlamaya gelmiş gibi gözüküyor.

Fire Emblem, yapımcıları tarafından "rol yapma simülasyonu" olarak adlandırıldığından ve oyun ülkemizde çok bilinmediğinden temellere inmekte fayda var. Bu seride en fazla önem verilen iki konunun birisi savaş meydanına hakimiyet. Elimizde hangi silah var, düşman kaç kişi, silahları ne, yetenekleri ne, ne yapabiliriz, B planımız var mı gibi sorular savaş haritasının ana mekanlığını oluşturmaktır. Diğer konu ise ekip ve karşılaştığımız karakterler, hatta biz ve düşmanlarımız arasındaki ilişkiler. Oyunun bu yönü geleneksel olarak hep güçlü oldu ve Three Houses da bir istisna değil. Oyunda permadeath sistemi (epey bir süredir seçimi olacak) mevcut. Buna göre ekibeki karakterler öldüğünde onları sonsuza dek kaybediyoruz. Bu mekanik 2010 yılında DS için çıkan FE: New Mystery of the Emblem'dan beri casual mekanikle (savaşta ölen herkes ardından hayatı dönüyor) beraber seçimi olarak kullanılıyor. Seriye yeni başlıyorsanız, Classic tarzı seçmeyi düşünmeyin bile.

Üç hanedandan hangisi?

Three Houses yavaş pişen bir oyun. Eğer diyaloglara dikkat etmeyen, okumayan veya İngilizcesi yetersiz bir oyuncusunuz bu oyunda olan biteni anlamakta ciddi anlamda zorlanabilirsiniz. Oyundaki her diyalog önemli, vereceğiniz her karar bir şeyleri tetikleme potansiyeline





sahip ve inanın, öyle bir hikaye bekliyor ki sizi, hiçbir şeyi kaçırılmak istemesiniz. Oyun başlarda fazlaıyla FE: Fates'i anımsatıyor, zaten daha önce de söylemiştim. Üç ayrı haneye bölünmüş olan Fodlan'da geçen Three Houses'a karakterimizin cinsiyetini ve ismini seçerek başlıyoruz. Öğreniyoruz ki bölgenin merkezinde yer alan akademide görevli bir profesörüz ve vermemiz gereken önemli bir karar var. Buna göre The Black Eagles, The Golden Deer ve The Blue Lions adlı hanelerden birisini, gelecekteki liderini belirlemek üzere seçmemiz gerekiyor. Bu üç hane arasından yaptığımız seçim bize savaşlarda eşlik edecek karakteri de belirleyecek evet ama bu en önemsiz tarafı. Edelgard, Claude ve Dimitri arasından yapacağımız seçime göre hikayenin geri kalanı şekillenecek,amba bir hal alacak. Tekrar oynanabilirlik mi istemiştiniz? Buyurun burada.

Ne demistik, Three Houses yavaş pişen bir oyun. Seçimi yaptıktan sonra serinin müdavimlerinin her an hazırda beklediği o beyin yakıcı olaylar gerçekleşene kadar her şey son derece sakin bir şekilde ilerliyor. "Akademide çok iş var, eh, eğitmemiz gereken adamlar da var, hayat güzel" derken "haydaa" deyip kalakalıyorsunuz. Savaş mekanikleri de burada devreye giriyor.

Herkes herkesi yenemez

Three Houses serinin oturmuş savaş mekanikleri üzerinde hayli kafa yormuş bir oyun. Bu oyunda ekipinizdeki herkesi muntazam bir uyum içinde kullanmanız, karakterlerin özel yeteneklerinden de sonuna kadar istifade etmeniz gerekiyor. Bu üçgen sisteme seviyesi kaç olursa olsun okçu bir karakterin bir kare karşısındaki paslı claymore karşısında hiç şansı yok. Çekin onu oradan, ölecek adam.

Elemental hasarlar da bu oyunda önemli yer kaplıyor. Oyunla devamlı olarak belli düşman türlerine karşı işinize yarayacak sanatlar öğreniyorsunuz. Bu sanatları kullanmanın negatif



getirisine ise "yok edilemez" gözüken kocaman kılıcınızı fazla kullanımından sonra İsviçre peynirine döndürmeleri. Silahlar normal kullanımında da eskiyor, art kullanmak ise bu süreci beş kat hızlandırıyor.

Yanınızda savaşan öğrencileriniz ustalaşıp level atladıkça farklı sınıflara da geçiş yapabiliyorlar. Bu sınıfların her birinin belli gereksinimleri mevcut ve sınavları vermek için de eksiklerini kapatmaları gerekiyor. Bölüm bölüm ilerleyen ve gidişatı "sezon sonunda büyük olayların döndüğü" dizileri anımsatan bir oyunda her bir öğrencinin ihtiyaç duyduğunuz şekilde yetişmesinin büyük önemi olacak.

Oyundaki takvim sistemi bir nevi bu sezонların yerini üstlenmiş durumda. Önceden kestirilebilir olsalar da oyunun derinliğine katkısı önemli. Mesela Pazartesi günleri yapılacak çalışmaları planlıyorsunuz. 6 gün boyunca süren derslerden sonra Pazar serbest gün. Oyunun izin verdiği her şeyi (sizi güçlendirecek şeyler yetiştirebileceğiniz serayla ilgilenmek dahil) bu güne siğdirmak mümkün. Savaşmak da verecek kararlara dahil. Antrenman görevi olsun, Parologue denilen yan görevler olsun,

hepsi sizi bekliyor. Oyun iki sayfada anlatılamayacak kadar derin bir yapıp. Diğer taraftan ben üç hanenin özellikleri, Seiros'un Kilisesi, karakterler arası bağlar, hikayenin nerelere gitceği gibi konulara fazla girmek istemiyorum. Hikayeye daha fazla girmek oyunun o sürpriz yapısını baltalamak gibi geliyor.

Ama şunu söylemeliyim, Switch sahibi olup da bu oyunu edinmemeyi düşünmeyin bile. Her konuşmaya değer verdığınızda 50 saat fersah fersah aşacağınız muhteşem bir hikaye bekliyor sizleri. Seriyi daha önce oynamadıysanız bile fazla düşünmenize gerek yok. Karşınızda yılın en iyi oyunlarından birisi duruyor.

◆ Kürsat Zaman

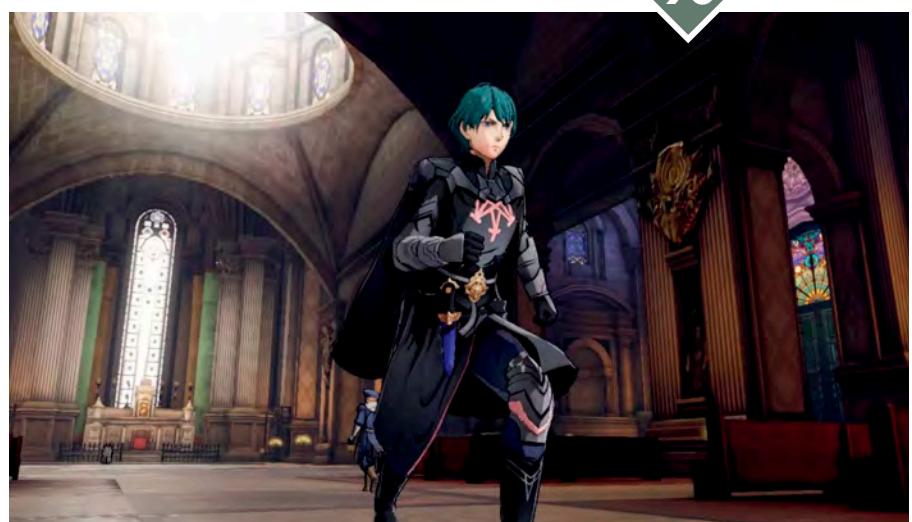
KARAR

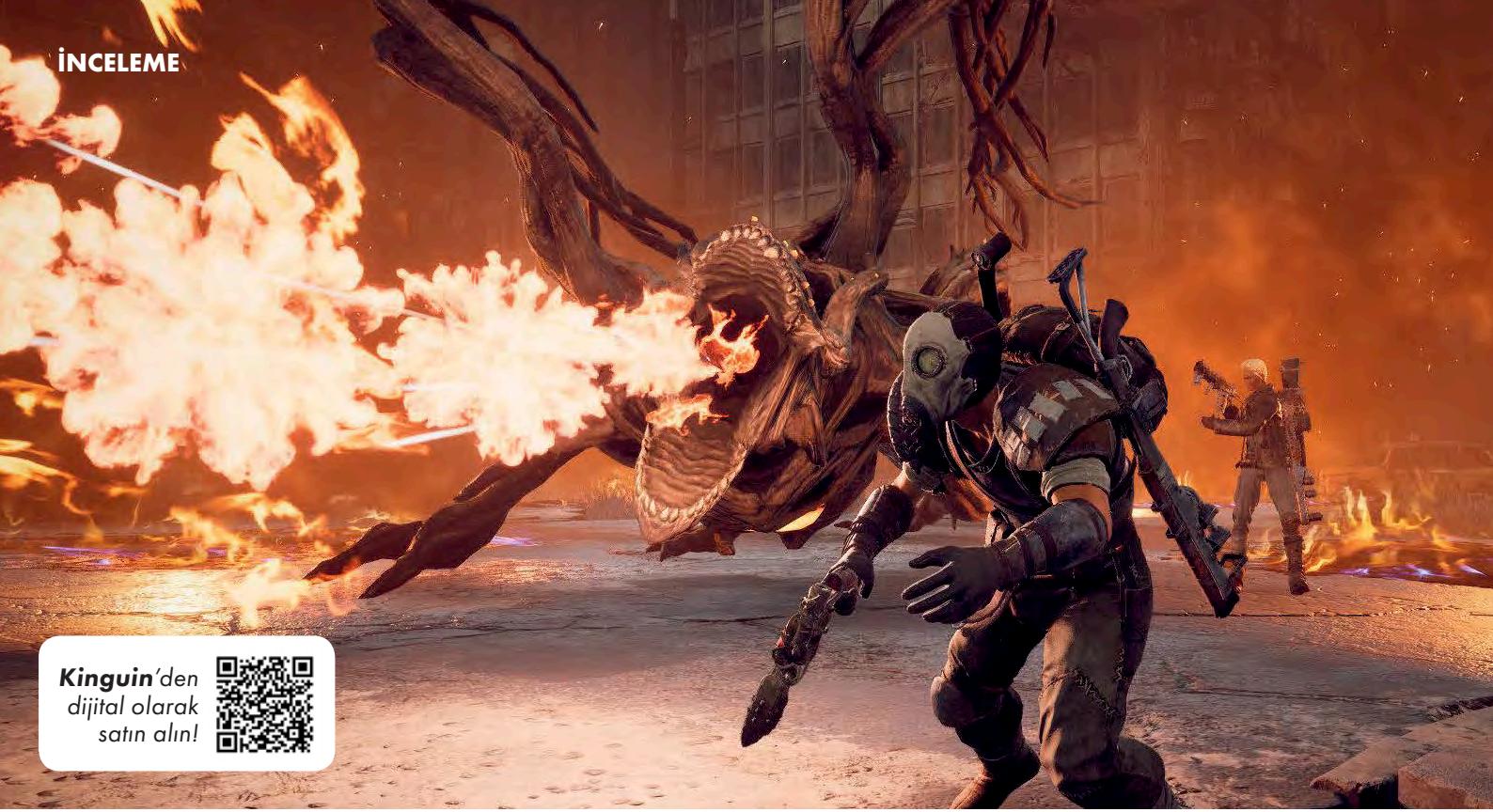
ARTI Muhteşem hikaye. Başarılı grafikler. Uzun oynanış süresi.

Detayı savaş mekanikleri.

EKSI Konuşma sevmeyenlere uygun bir oyun değil. Hikayenin açılması zaman alıyor.

90





Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Gunfire **Dağıtım** Perfect World **Tür** PC, PS4, XONE **Platform** Aksiyon, Soulslike **Web** www.remnantgame.com

Remnant: From the Ashes



Soulslike gibi, değil gibi...

Perfect World denilince insanın içini bir korku alıyor yalan yok. Ancak korkacak bir durum yokmuş, Gunfire bu işi çok güzel kotarmış. Remnant: From The Ashes, bize her soulslike oyunda olduğu gibi ölüm ve vahşet dolu bir macera sunuyor ve özellikle de her seferinde rastgele şekilde oluşturulan harita yapısı ile türe yeni bir soluk getiriyor. Böylece bir oyuncunun oynadığı oyun ile, bir diğerinininki aynı olmuyor.

Biraz Dark Souls, biraz Ashen

Her seferinde yeni bir heyecan yaşatan oyun, aynı zamanda üç kişi co-op oynanabilir şekilde hazırlanmış. Üstelik oyun oyuncu sayısı ve oyuncunun ekipmanının kuvvetine göre zorluk seviyesine ayar çekmeyi de ihmali etmiyor, yani zorlu ama adil bir oynanış sunuyor. Co-op kısmına da dalarak tadını çıkarttığım Remnant'ta ne bir kopma ne de bir senkron sorunu yaşadık. Bu arada Remnant, arzu eden oyunculara farklı aşamalarda dünyayı sıfırlama ve rastgele olarak baştan başlatma şansı da sunuyor. Bu esnada oyunun temel zorluk seviyesini belirleme şansına da erişebiliyoruz.

Dark Souls serisine göre silah konusunda tam tersi yönde ilerlemiş Gunfire, bolca ateşli silah çeşidi var. Karakter sınıf seçimi konusunda ise DS'un izinden gitmiş, yani ilk

başta bir sınıf tipi seçiyoruz, bize o sınıfın ekipmanını ve ana traitini veriyor. Traitler pasif özellikler ve oldukça fazla sayıda oluyor, detayına geleceğiz. İlerleyen süreçte istersek diğer sınıfların ekipmanlarına da sahip olabiliyor ve giyebiliyoruz. Durum böyle olunca da oyuncuya istediği gibi bir karakter gelişimi imkanı sağlanmış oluyor. Silahlar dediysem savaş sisteminden bahsetmeden olmaz. Genellikle gelen saldırılardan kaç, boşluktan faydalanan ve vurma mantığında ilerliyor. Ancak bu oyun ateşli silahlar temelli olduğu için birçok düşman

uzak mesafeden de saldırısı yapabiliyor. Haliyle biraz taklaklı, biraz çevreyi kullanarak kendimize siper almalı aksiyonlar yaşanıyor. Dayanıklı, hızlı ve tehlikeli olan düşmanlardan kaçarken bolca geriye çekilmek de gerekiyor, düşman bir anda beklenmediğiniz şekilde etrafınızı sarabiliyor ve maalesef -bazen- o duvarın içinden o düşmanın o kolu geçip hasar verebiliyor. Çok sık yaşanan bir durum değil ama başıma gelip de öldüğüm zaman sınırlenmedim dersem yalan olur. Bir de özel düşmanlar var bunların da öldürülme / savaşma



yöntemleri kendisine özgü olarak değişiklik gösterebiliyor, çok zor değerlere ama ilk karşılaşmada bazen "eee abi?" dedirtebilirler.

Ne kadar RPG?

Karakter gelişimi deyince işin içine ufakta da olsa rol yapma öğeleri girmeye başlıyor, bu noktada da Gunfire未曾memiş ve karşımıza çıkan NPC'ler ile konuşma imkânı sağlamış. Üstelik bunu seçmeli diyaloglar ile yapmış. Ancak bu Fallout 76 faciasında karşılaşlığımız basit diyalog seçimleri gibi değil, açık açık yazmışlar cümlemizi. Özellikle de bu noktada bir kısım NPC'ler ile konuşurken, diyalog seçimlerinin gittikçe artması ve bu konuşmalar sonunda NPC ile aramızdaki mevzunun değişiklik göstermesi de söz konusu oluyor. Bu durum NPC'lerin bizden istediklerini yapmamız veya yapmamamız özgürlüğünne kadar gidiyor. Beni burada tek üzlen kısım karşımızdaki NPC'lerin seslendirilmiş ancak karakterimizin diyaloglarının seslendirilmemiş olması oldu.

Oyundaki en kötü kısımdan hızlıca ve kısaca bahsetmem gerekiyor şu noktada çünkü karakterler ile konuşurken çıkan ara sahneler kötü, cidden üzüyor. Sanıyorum ki bütçe sıkıntısından kaynaklanmış bu durum, o yüzden çok göremiyorum, elim gitmiyor. Sonuçta ne kadar büyük bütçeye sahip olduğu halde şu işi bu adamlar kadar bile kotaramamış oyunlar gördük hep birlikte. Darksiders 3 sebebiyle post apokaliptik hikaye ve çevre tasarımlarına așina olan Gunfire, belli ki bu oyunu yaparken hiç zorlanmamış çünkü söyle bir etrafa baktığınız zaman oyun anlatmak istediğiğini karşıya aktarabilmek konusunda hiçbir sıkıntı yaşamıyor. Oyunda çevresel hikaye anlatımı, etrafta bulup okuduğumuz günlükler, yazıtlar ya da NPC'ler ile diyaloglar kadar değerli. Oyunda birden fazla bölge/biyom bulunuyor, yanı sürekli olarak harabeye dönmiş bir şehir içerisinde gezmiyoruz. Çok farklı atmosferler sizleri bekliyor. Garip, tekin olmayan ve bir o kadar da çarpıcı ortamlar var. Oyun her ne kadar kendisini bir şekilde görsel olarak anlatıyor olsa da daha derinlemesine bilgi için birazcık okuma yapmak şart, o günlüğü bulun derim. Yine Soulslike oyunlardan alışık olduğumuz bir ilerleme sistemine sahip olan Remnant:



From The Ashes'ın en büyük farkı, daha önce de dediğim gibi roguelike yapıda olması. Geliştiricilerin dediğine göre tek seferde oyunun aşağı yukarı %40-45'lük bir kısmını deneyimleme şansına sahip olmuşuz. Örneğin benim karşılaşacağım boss ile sizinki aynı olmayacağı. Ancak dediğim gibi alışık olduğumuz, yeni bölgeye gir, etrafı araştır ve savaş kapıdan geç, checkpoint al, devam et ve bossun olduğu yere gel.

Oynanış ve ekipman üzerine

Bu bossların değişmesi otomatik olarak oyuncuların karakterlerinin de farklı şekilde gelişmesi anlamına geliyor. Çünkü boss devirdikten sonra ödül olarak bir trait kazanıyoruz. Düşmanları sürekli zayıf noktalarından vuruyorsak Exploiter traiti geliyor ve bu da bize zayıf noktalara daha çok hasar verme şansı tanıyor. İkinci zindan bossu direkt olarak Quick Hands yani hızlı Reload traiti veriyor. Oyunda toplamda 30'dan fazla trait, 40'tan fazla silah ve 10'dan fazla zırh seti yer alıyor. Bossları direkt indirmek yerine spesifik bir yöntem izlerseniz gizli silah parçalarına da erişebiliyorsunuz. Örneğin ejderha bossunun önce kuyruğunu kopartır, sonra işini bitirseniz, alevli bir kılıç sahib olabilirsiniz. Gelelim silah ve zırh setlerine. Aslında çok da akillara zarar yenilikçi bir sistem yok, her RPG, her soulslike oyunda olduğu gibi bu oyunda da bu ekipman ve silahların kendine özgü ek özellikleri var. Setlerin zaten direkt olarak parça başı eklenen set bonusları mevcut. Silahları ise modlama şansımız bulunuyor. İstediğimiz bir silah modunu (boss silahları hariç) istediğimiz bir diğer silaha söküp takabiliyoruz. Bu arada silah tiplerinin de Hand Guns, Long Guns ve Melee Weapons olarak üçe ayrıldığını belirteyim,

Bütün bunların yanında bir de tabii ki birçok amulet ve ring bulunuyor. Karakterimizin üzerinde iki yüzük bir de kolye taşıyabiliyoruz, her bir tanesi farklı özellikler bulunduruyor. Bu eşyaların sayısı da oldukça fazla. Haliyle de karakterimizin saldırısı, savunma, maddesel dayanıklılık gibi birçok istatistikte etki ediyorlar. Silah, zırh, amulet ve ringleri uyumlu takarak çığın işler yapabilirsiniz. Unutmadan yazayı, bütün silah, zırhlara eski tabir ile artı basabiliyoruz.

Oyunun bir diğer bana keyif veren kısmı ise aslında yine Dark Souls'tan falaan alışık olduğumuz "belki de şu köşede gizli bir geçiş vardır" diye haritada beni dört döndürmesi, bulduğum zaman ise sevindirmesi oldu tabii ki. Hemen ufak bir ipucu yapıştırıym, daha oyunun başında (bu kısım her oyuncuda aynı) güvenli bölgeden çıkış yaptıktan sonra bulunduğunuz mekanda, üst kata çıkınca solda bir kitaplık göreceksiniz. Az dikkatli bakarsanız duvardaki deliği kapatıyor, kırın ve içeri girin, hem bir set (stamina bonuslu) hem de günlük bulacaksınız. Hatta belki duvarlarda göreviniz garip çizimler size aslında gizli bir yerin ipucunu veriyor olabilir.

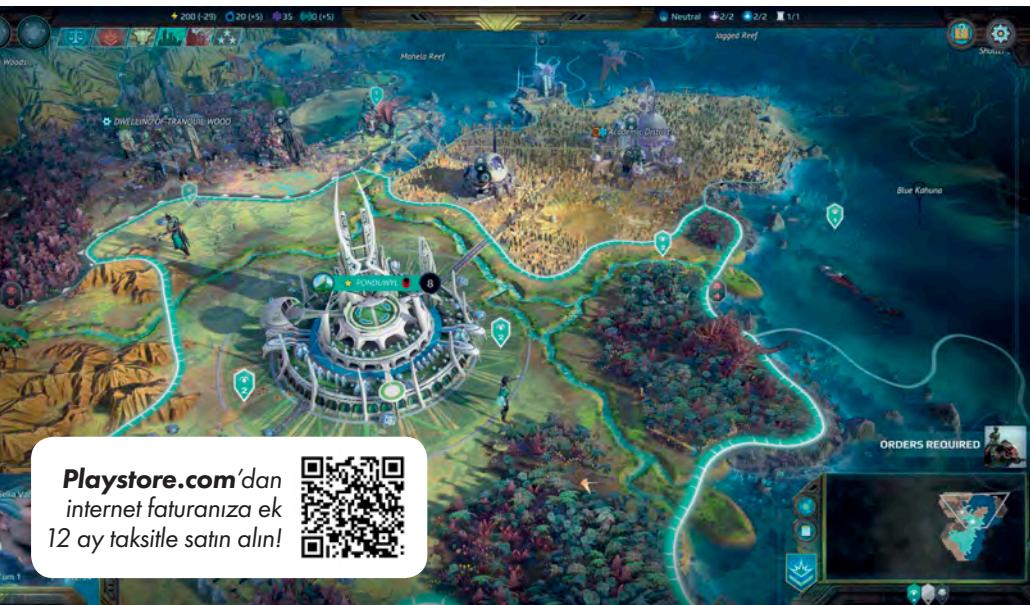
Kesinlikle soulslike oyunlarından ilham almış

olan bu oyuna bir göz atın derim. Ancak onlar kadar zor değil. Yanılı, en azından Nightmare zoruk seviyesine geçip bir hanțanız ile neredeyse tek yemeye başlayanaya kadar diyebilirim. ♦ Sonat Samir

KARAR

ARTI Görsellik, ses, çevre tasarımı açısından muazzam bir atmosfere sahip. Kendine özgü dinamikleri ile soulslike türüne yeni bir soluk. Tekrar oynanabilirlik yüksek.

EKSI Animasyonlar potato. Halen bazı teknik sorunlar var. Kenar duvardan geçen düşman saldırısı.



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



Yapım Triumph Studios Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web aow-planetfall.com

Age of Wonders: Planetfall

Mükemmel strateji diye bir şey varsa en yakın akrabası...

Commodore 64'ü tam yakalayamamış olsam da (popülerliğini kaybedirdi o sıralar) çocukluğum Amiga 500 ve PC'lerle geçti. İzmir'in efsanevi Ultra Bilgisayar'ında yazıları çalıştım, elimin altında koca bir arşiv vardı. Kocadan kastım gerçekten muazzam bir arşiv ve Cihangir abi ne yaptı? Dükkanı önce internet kafeye sonra DVD/VCD'ciye çevirirken zamanla hepsini attı. Kocaman arşivler ben ne yazık ki Marmaris'teyken çöpe gitti, orada olsam mutlaka bir şekilde alırdım. Aradan yirmi kusur yıl geçmesine rağmen içimi ciz ettiğim olaylardan birisidir (devasa 5.25'lük siyak disketlere kayıt edilmiş, çekmecelerce oyun, hatta oyun tarihi). Neyse ve velhasıl arşının verdiği güçle özellikle PC'de hemen hemen her oyunu denedim diyebilirim. Fakat iki oyun vardı ki onların başında zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum. Biri Civilization diğeri ise UFO: Enemy Unknown namı-değer XCOM serisi.

Biraz Civ biraz XCOM

Civilization: Beyond Earth saçmalığından sonra Planetfall'u gördüğümde ona benzetip, uzak durmuştum. Çünkü itiraf edeyim Age of Wonders'la alakam yoktu. Sonra aldığı puanları görünce araştırdım, Kürsat teklif edince (LEVEL'da Kürsat'lar teklif ediyormuş) hemen atladım. Planetfall ufak nüans farklarıyla yapımcıların "Neden Civilization ve XCOM'u birleştiriyoruz?" fantezisinin bir ürünü. İki efsane strateji oyununun detaylı bölümlerini çıkartıp, harmanlamışlar. Bu oyunu basit mi yapmış?

Hayır, çünkü oyunun her turunda kendimi ayrıntı yumağı içinde kaybolurken buldum. Aynı Civilization gibi dünyayı izometrik şekilde gördüğümüz, ordularımızı ve şehirlerimizi yönettiğimiz bir harita üzerinden kuman-danlık yapıyoruz. Şehir yönetimi neredeyse birebir Civilization'la aynı diyebilirim. Basitleştirilmiş kısmı çevreye halkın gıda ihtiyacını karşılamak için bir sürü tarım arazi-si ve şehirlerin birleşmesi için yolla dösemek zorunda kalmamamız. Sizin olduğunuz ilan ettiğiniz bir toprağa "Burada artık patates yetişecekl!" demeniz yetiyor. Bu topraklar büyük şehirlerin haricinde gözetleme ya da savunma noktası olarak kullanabileceğiniz bölgeler. Basılmış gibi konuştuğuma bakma-

yın çünkü bunlar da stratejik gelir kaynakları ve toplekün gireceğiniz bir savaşta koruması zor noktalar. Genelde çıktığım savaşlar bu bölgelerin kontrolü için oldu, yenilgilerim de bu bölgelerden akan düşman ordusunu etkili şekilde durduramadığım için... Basitleştirilmiş yapısına rağmen kontrol etmenin gereken tonlarca görevin yanı sıra, aynı zamanda devletinin topraklarının önemi giriş çıkışlarını sürekli korumanız gerekiyor. Geçirdiğiniz her turda kesinlikle bir aksiyon var. Civilization'da olduğu gibi boş boş "turn" basımıyorsunuz. İşin en güzel kısmı ordularınız savaşa girdiğinde bunu otomatik ya da kendinizin yönetmesi ve bu noktada oyun XCOM'un





çok sade bir versiyonuna bürünmesi. Basit ama bir 4X strateji oyunu için yeterli sadelik. Öncelikle birim çeşitliliği çok güzel, hangisi birbirini komboluyor bakıp ona göre bir ordu kurduğunuzda savaş alanında uygulayaçağınız fikir çoktan akılınızda oluyor. İkincisi yapay zekâ çok aptal değil, deli gibi üzerinize saldırıktansa "Sen bana saldırdın, ben "Overwatch"a yatırı seni bekliyorum ve emin ol dünya kadar vaktim var," diyebilir. XCOM'da yapay zekâ siz gördüğü anda kuduz köpek gibi üzərinize saldırır. Ateş açarken kendi birimlerinizi vurabilme, düşmanı yanlardan kışırarak gafil avlamaya çalışmak çok basit ama oyunun savaş yönetime muazzam eğlence katan etmenler. Savaşların sadece karada geçmemesi, aynı zamanda havada ve suda muharebeye gitrebilmek de harika bir detay. Etrafınıza savaş kasıp kavurken bazen ne üreteceğinizi şaşırtırsınız. Deniz savaşları bir World of Warships olmasa da en azından atmosferi değiştirdiği için eğlenceli. Bu muharebelere hava araçları hatta bazen anakaradan kara araçları da müdahale edebiliyor.

Mükemmelle bayağı bir yakın

Madem övmeye başladık, devam edelim. Biraz da Planetfall'un bilim & araştırma açısından bahsetmek istiyorum. Sosyal ve askeri olarak ikiye ayrılan araştırma bölümü, birebir Civilization'dan alınmış olsa da detay konu-



sunda ondan daha başarılı. Civilization'da olduğu gibi yaptığınız araştırmalar sadece yeni binalar ve üniteler kurmanıza neden olmuyor. Askeri birimde ürettiğiniz teknolojiler askerlerinize ve komutanlarınıza yeni silah modları takmanızı izin veriyor. Yukarıda askeri üniteleri birbiriley kombolamamaktan bahsettim ya işte bu modlar sayesinde yapacağınız fantezilerin ucu bucağı yok. O yüzden gerçekleştirdiğiniz bir teknolojik ilerlemeyi oyunda gerçekten hissediyorsunuz. Bir modu kullanabilmeniz için kumandanınızın ya da o askeri birliğinizin savaş tecrübesi geçirip seviyesinin artması lazım. Yalnız kolay bir durum değil çünkü oyunun en nadir bulunan maddelerinden birini istiyor dolayısı ile herkese her şeyi takamıyzısunuz. Kumandanlar oyunun güçlü kahramanları, hepsinin farklı özellikleri var ve savaş tecrübe edindikçe farklı bir tür puan kazanıp onlara özel yetenekler kazanabiliyorlar. "Piloting" alırsanız karakteriniz tank kullanmaya başlıyor gibi...

Oyunun konusu ise biraz Netflix'in Love, Death & Robots'un yedinci bölümü (şahsi favorim) "Beyond the Aquila Rift"'e benzıyor. Teknik bir arızadan dolayı kumandan ve tayfası 200 yıllık kiş uykusuna yatmak zorunda kalıyorlar ve geri döndüklerinde büyük bir egemenliğe sahip Yıldız İmparatorluk'larının yıkılmış olduğunu görüyorlar. Senaryo modunu oynarken her yerden oyun için özenle hazırllanmış tarihi okuyorsunuz ve politik karalarınızı buna göre alıyorsunuz. Yaptığınız ya da yapmayı reddettiğiniz görevleri Planetfall'un gidişatını sürekli değiştiriyor. Bu yüzden gene Civilization'la birebir diyeboleceğim farklı ırklarla politik karalar aldığımız arayüz bana daha tatmin edici geldi. Çünkü başka ırklardan sadece yardım isteği değil aynı zamanda görevler de alıyorsunuz ve bu onlarla olan ilişkinizi güçlendiriyor. Hatta Timur'lar (gezegenin barbar kavimi) sadece

sizi haraca bağlamakla yetinmiyor, yapacakları Dünya Harika'sına doğrudan katkıda bulunmanızı istiyorlar.

Son sözler

Ciddi şekilde Mortal Kombat 11 ve LoL: Taktik Savaşları döngüsüne girdiğim şu günlerde başka bir oyuna zaman ayırmabileceğimi ya da zevk alabileceğimi düşünmüyordum. Age of Wonders: Planetfall bunu kesinlikle değiştirdi. Özellikle strateji seviyorsanız 76 TL'lik Playstore fiyatı müthiş uygun. Oynayacağım oyun eğer çevrimiçi ağırlıklı değilse ödeyeceğim parayı her zaman bana bilgisayar başında ne kadar zaman geçiribileceğimi ile kıyaslarım. O açıdan bakınca Planetfall'un fiyatı ucuz bile diyebilirim. Herhangi bir ekisisini bulmadığım, anında düşüğüm ilginç oyunlardan biri oldu Planetfall. Kisacısı bu ay Editör'ün Seçimi diyebilirim. Der miym Kürşat? Makas yememişsem demişimdir.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Mikro ve macro yönetimin sadeliğinin Rönesans'ını yaratın, sıra tabanlı bir oyundan bekleyebileceğiniz her şeyi sunmaya çalışan başarılı bir yapım.

EKSİ Yok abi, yalan mı söyleyeceğim? Kul hakkı yedirmeyin bana.

95





Yapım Team Ninja **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** Switch **Web** marvelultimatealliance3.nintendo.com

Marvel Ultimate Alliance 3 The Black Order



Lütfen dövüşürken düzeni bozmayalım...

Süpər kahramanların evreninde sıradan, düz bir vatandaş olmanın zor iş olduğunu düşünüyorum. İnsan sanıyor ki şöyle düzgün, aklı başında, dostane bir süper kahramanımız olsa sorunlarımızın çoğu düzeldirdi. Ancak görüyoruz, o işler öyle olmuyor. Ne kadar süper kahraman ortaya çıkarsa, karşısına bir o kadar da senin benim gibi insanların uğraşamayacağı yeni süper kötüler çıkıyor. E, süper kahramanlar onlarla mücadele ederken de dünyanın geri kalanı aynı düzende devam ediyor.

Marvel evreninde de bu durum iyice karışmış durumda. Kahramanlar birbirleriyle tanışıp kanka oldukça ultra süper kötüler meydana çıkmış, her kahraman kendi süper kötüsünü de beraberinde getirmiş ve ekranlar bir ordu süper kahraman ve kafayı Dünya'yla bozmuş bir grup işsiz süper kötü ile dolup taşmaya başlıdı.

Kahramanların işi zor: şehirler yıkılıyor, insan-

lar ölüyor... Şahsen ben ise ekranın başında patlamış misirimi oldukça eğleniyorum. Üzgümüz Avengers, ancak aksiyon istiyoruz!

Evren avucunuzun içinde!

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order'da da işler pek farklı değil. Kariyerini dünyayı ele geçirmeye çalışıp yenilmek üzere kurmuş olan delişik Thanos, mesleğinin hakkını vermek adına yeni planlar kurmuş. Kendisi Sonsuzluk Taşlarını ele geçirmek istiyor. Galaksinin Koruyucuları da ona engel olmaya çalışırken taşların dünyanın dört bir yanına dağımasına sebep oluyorlar. Biz de S.H.I.E.L.D. ve başka kahramanların da desteğini alarak Sonsuzluk Taşlarını düşmanlardan önce bulmaya çalışıyoruz.

Oyunun hikayesi kendisinden öncekilerle aşağı yukarı aynı özgüye sahip. Bir grup kahraman ile Marvel evrenindeki çeşitli noktalara seyahat ediyorsunuz, düşmanları pataklıyor-

sunuz ve yol boyunca ara ara bölüm sonu canavarları ile karşılaşıyorsunuz. Zaten Marvel Ultimate Alliance keyifli oynanışı ile ön planda çıkan bir oyun olduğu için hikaye çok ön planda değil. Ancak seyahatlerimiz, karşılaştığımız düşmanlar ve ekibe birer ikişer eklenen kahramanların verilişi açısından senaryonun iyi çalıştığını söyleyebilirim. Hikaye kendi amacına uygun iş görüyor olsa da diyaloglar biraz zayıf kalmış. İnsan bir Marvel macera oyunu oynadığında daha eğlenceli diyaloglar ile karşılaşmayı bekliyor, ancak birkaç nadir ara sahne dışında karakterlerimiz sadece ilerliyor, ilerliyor ve ilerliyor... Bu yüzden de eğer Marvel karakterlerinin olduğu dövüş ağırlıklı bir macera oyunundan öte bir beklentiniz varsa, baştan anlaşalım, oyun pek bir şey vadetmiyor.

Ekibi topluyoruz

Oyunda dört kişilik bir takımı kontrol ediyio-



ruz ancak ilerledikçe yeni kahramanların da ekibe katıldığını daha önce belirtmiştim. Yol boyunca adım başı karşınıza çıkan S.H.I.E.L.D. bağlantı noktaları sayesinde, yirmiden fazla karakter ile, oynadığınız takımı baştan kurabiliyorsunuz. Takımınızı neye göre kuracağınız ise tabii ki sizin paşa gönlünüze kalmış ancak dikkat edebileceğiniz birkaç nokta da var. Öncelikle kahramanların her birinin takıma katkıda bulundukları can, enerji, güç gibi bazı özellikler bulunuyor ve her kahraman farklı özelliklerde katkı sağlıyor. Bunlar karakterlerin seviyelerine göre değil, özelliklerine göre belirleniyor ve takımınızın genel ortalamasına bakarak hangi kahramanların bir arada istediğiniz ortalamayı oluşturduğunu görebiliyorsunuz. Ayrıca takımınızı düzenlerken çeşitli kahramanların arasındaki etkileşimler sayesinde ekstra güç de kazanabiliyorsunuz.

Bu tarz oyunlarda beni en üzen şey ise sadece takımında yer verdigimiz elemanların seviyesinin artıyor olması. Diğerleri yedek kulübünde yattığından olsa gerek oldukları seviyede kalmaya devam ediyorlar. Bu yüzden de oyunun ortasında bir kahraman değiştirmeye karar verdığınızde bu kahraman yarı seviyede ve dolayısıyla yarı güçte oluyor.

Marvel Ultimate Alliance 3'te bunun için yapabilecek en mantıklı şey ise seviye atlatmak istediğiniz kahramanları kullanarak, Infinity Rift denilen boyutlarda görev yapmak. Yine S.H.I.E.L.D. noktalarını kullanarak geçebileceğiniz bu boyutlarda görev yaparak puan, para ve güçlendirme materyalleri toplayabiliyorsunuz. Ben ise daha çok paslanmış



kahramanımı yeniden sahalara döndürmek için kullandım.

Marvel evreninde sıradan bir gün

Oyunda karakterlerimin iki normal vuruşu, dört özel vuruşu ve bir de enerji ile kullanılan vuruşu var. Bu açıdan oynaması basit denilebilir. Her kahraman seviye atladıkça özel vuruşları açılıyor ve zamanla güçlendiriliyor. Zaten bu vuruşların zamanla güçlendirilmesi dışında karakterlerimde pek bir değişim algılayamadım. Yani, demek istediğim şu ki "Wolverine 10 vuruyor, Hulk 15 vuruyor. Ben Hulk alayım da seviye atlayınca 20 vururum" gibi plan yapabileceğim bir kısas yok. Takım belirlerken, daha önce de anlettığım gibi, kahramanların özelliklerine göre takım yüzdesine olan katkılarına bakıyoruz.

Bunun dışında elbette ki her kahramanın yetenekleri farklı olduğu için oynanışları da değişiyor. Kimi kahramanlar yakın dövüş yaparken kimileri uzaktan vuruyor, kimileri ise alan hasarı verebiliyor. Kahramanları biraz denedikçe tercihinizi hangilerinden yana kullanacağınızı karar vermeye başlıyorsunuz.

Şahsen her bölgede zombi sürüsü gibi üstüme

yaldır yaldır düşman yağılığı için ben, Hulk gibi alan hasarı veren kahramanları tercih ettim. Onlarla oynarken, sıkışıkça yere turup ziplata ziplata düşmanların canını düşürüyordum. Çünkü karşınıza bir seferde yüzden fazla düşman çıktıığı için ortalık karmakarışık bir hal alıyor ve özellikle uzaktan vuran karakterlerin nereye vurduguunu göremeyebiliyorsunuz. Dogrusu ben bazen nerede olduğumu bile göremiyordum. Özellikle Switch'in kendi ekranında oynarken karınca kadar görünen karakterleri ve dövüş anlarını takip etmek çok zor oluyor. Bir de yapay zeka arada hesap makinesiyle kışasın hale geldiği için sizin anlık kontrol etmediğiniz elemanlar düşmanların ateş hattında dikelmeye başlıyor ve dikkat etmezseniz kendilerini öldürtebiliyorlar.

Kıssadan hisse

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order vakit geçirmek için gayet keyifli bir oyun olmuş. Yalnız şunu belirtmem gereklidir; her ne kadar Switch'i bir el konsolu olarak kullanmak daha keyifli olsa da bu oyunu kesinlikle ekrana bağlayarak oynamak gerekiyor, yoksa gerçekten insan şası oluyor. Bir de aksiyonun ortasında, arada kameranın takılı kalması gibi sorunlar da var ki, öldürmese de yoruyor. Yine de aile doslu süper kahramanlarınızla takılıp hayatı karşı öfkesini süper kötülerden çıkararak eğlenceli vakit geçirmek isteyenler için Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order ideal bir yapılmıştır. ♦ Berçem Sultan Kaya

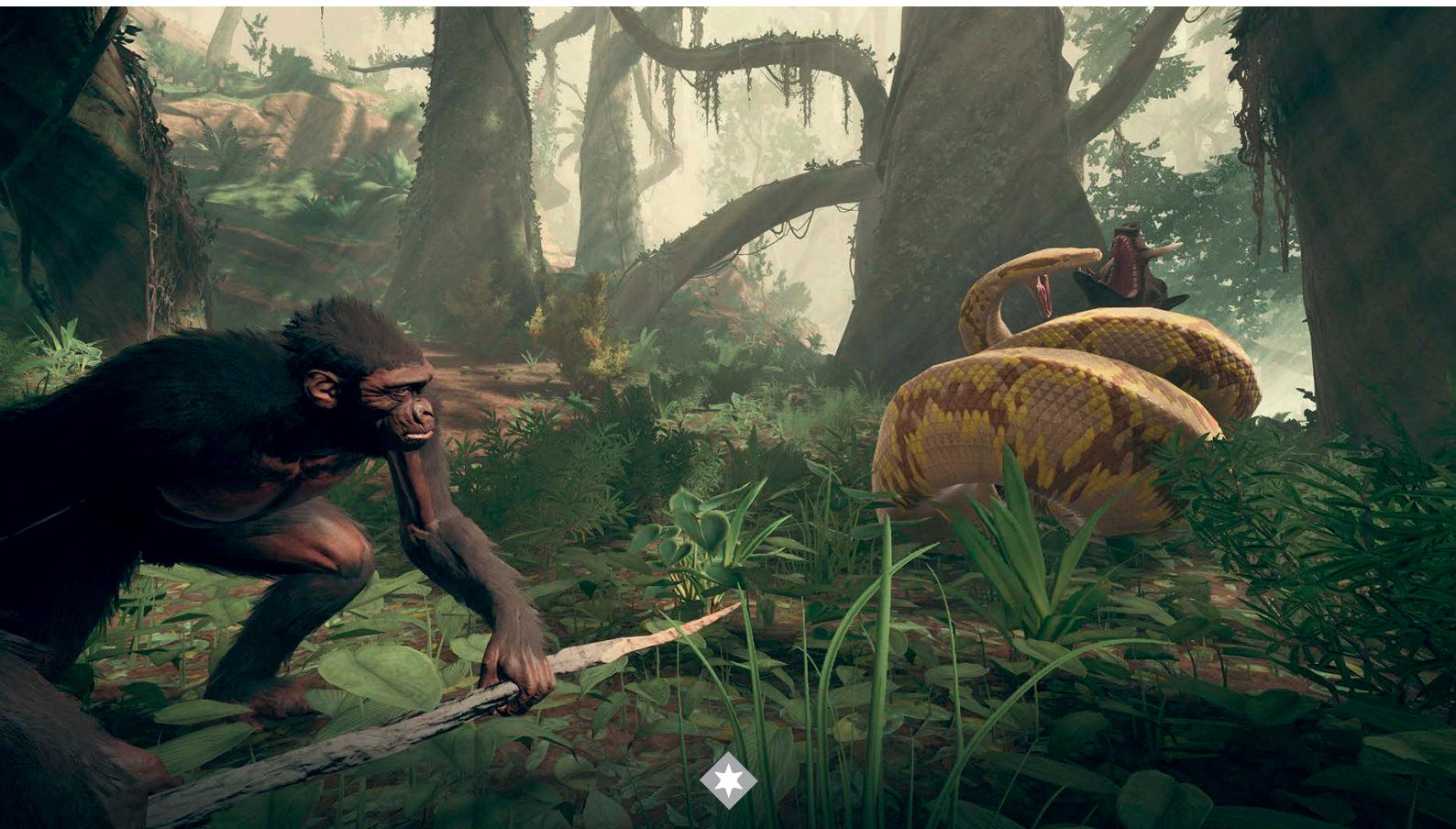
KARAR

ARTI Keyifli oynanış mekanikleri. Çok sayıda süper kahraman seçeneği.

Grafikler ve seslendirmeler çok iyi.

EKSI Küçük ekranда takip etmek zor oluyor. Kameranın takılması gibi ufak tefek buglar. Diyaloglar yetersiz.





Yapım Panache Digital Games **Dağıtım** Private Division **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE **Web** ancestorsgame.com



Ancestors: The Humankind Odyssey

Bazen, en baştan başlamak lazım

Artık evrim teorisinden eskisi kadar rahat bahsedemiyoruz ama en azından "Darwin'in teorisine göre tüm dünyadaki tüm canlılar farklı evrim süreçlerine tabidir" gibi bir cümle kurabiliyoruz. Bunlara göre Homo sapiens ve Homo erectus da Darwin'e göre bizlerin atası sayılmaktadır. Evrim teorisi her anlamda çığır açıcı, her anlamda insanı şarşımayı başaran bir teoridir. Bugün dünyanın milyonlarca yıllık tarihindeki birçok açıklanmayan olayı evrim teorisi ile açıklamak mümkündür. Ancestor: The Humankind Odyssey de tüm bu teorinin yaşandığı bir dünyayı gözlerimiz önüne sürmek için elinden gelen her şeyi yapıyor. Assassin's Creed: Brotherhood ekibinden tanıdığımız Patrice Désilets'in 2014 yılında kurduğu Panache Digital Games tarafından üretilen oyun, ilk olarak 2015 yılında düzenlenen Reboot Develop 2015'de gözler önüne serilmişti. İlk başlarda bölüm bölüm ilerleyecek ve insanoğlunun gelişimini deneyim etmemizi sağlayacak diye düşünülen yapımlı, finansal sorunlar yüzünden bir ara yok olma noktasına gelse de akabinde aradığı desteği bularak, bugünkü açık dünya konseptine sahip modeline dönüştü. Peki, böylesine

iddialı bir konuyu ele alan oyun beraberinde neler getirmiş? Gelin birlikte zamanda birkaç milyon yıl geriye gidelim...

Dinozorlardan sonra, insanlardan önce
Evrim teorisine baktığımız zaman, milyonlarca yıla dayanan ve bugün bile devam eden bir süreç yaşadığımızı görüyoruz. Genelde kısa tarihe bakıp, birkaç yüzyıl önceki insandan farkımız olmadığını düşünenler, teorinin aslında yüzler ya da binler değil, yüzbinler hatta milyonlarca yıllık bir geçiş sürecine işaret ettiklerini her daim unutuyorlar. Ancestors: THO ile bugünkü halimizden çok, kabaca maymun halimize doğru gerisini gidiyoruz. Ana karakterimiz diye bir şey yok. Daha doğrusu kontrol ettiklerimiz her maymun ana karakterimiz olabilir zira biz bir ekibiz! Farklı yaş ve cinsiyetlerde bulunan maymunlarımızın genelde birliğinin oluyor ki biz de uzun bir süre burada takılarak oyuna başlıyoruz. Maymunlar arasında genç ve yaşlıların farklı avantajları ve dezavantajları olsa da aslında ne olup bittiğini öğrenmek tamamen bize kalmış durumda. Nasıl mı? Oyundaki her şeyi deneyim ederek öğrenmemiz gerekiyor desem? Oyun bize her-

hangi bir detaylı bilgi sunmuyor desem? Şaka yapmıyorum efendiler! Ancestors: THO'ın şüphesiz en zor kısmı, oyuncuya genel geçer yapabileceklerini anlatıp sonra köşeye çekilmiş... Şimdi gelin, iki dakika beni dinleyin, elimden geldiği kadar sizi gitmek istediğiniz yere götürmeye çalışacağım. Efendim öncelikle oyunumuza genel olarak baktığımız zaman, açık dünya konseptine sahip bir hayatı kalma oyunu. Maymun da olsak üç tane noktaya dikkat etmemiz gerekiyor; yemek, su ve uyku. Bu üç başlık için de oyunda herhangi bir "bar" bulunmuyor. Yani hemen her şeyi karakterimizin hal ve hareketlerinden tahmin etmemiz gerekiyor ki yapımcı ekip de tam olarak "Siz milyonlarca yıl önce yaşayan bir maymun olsanız, nasıl hayatı kalırdınız?" sorusunu kendimize sormamızı ve oyunda hayatı kalmanız istiyor. Bu noktada yapacaklarınıza başında etrafımızı tanımak geliyor. Zaten tanımadığımız bir bölgeye girdiğimiz anda etraf kararlıyor ve biz ilerledikçe daha acayıp, yırtıcı gibi görünen siluetlerin ekran da belirdiğini görüyoruz. Bu da aslında bilinmeyen bir yerde bulunan o maymunun yaşadıklarını oyuncuya hissettirebilmek.



Sezgilerinize güvenin

Gamepad oynanışının açık ara daha iyi olduğu oyunda, ana tuş kombinasyonumuz Reflex, Sense, Intelligence ve Communication olarak dağıtılmış durumda. İlk yapmamız gereken Intelligence ile etrafımıza bakmak. Özellikle bildiğimiz bir nokta varsa burayı haritada işaretlemek ve bu devasa dünyada kaybolmamaya çalışmak. Sense sayesinde de etrafımızdaki objeleri ve sesleri algılamaya çalışıyoruz. Dalından kopardığımız herhangi bir meyve ya da ağaç parçasından, yerde bulduğumuz taşta kadar hemen her şeyi anlamamız gerekiyor. Bu sebepten de olabildiğince dış dünyada gezinmemiz, farklılıklarını görmemiz ve nihayetinde ana üssümüze getirmemiz gerekiyor. Nitekim dış dünya bir hayli acımasız ve bu oyunda ölmek çok kolay! Tek bir karakter değil de bir klan kontrol ettiğimiz için, tüm klan üyeleri ölünceye kadar deneyimimizi südürebiliyoruz. Ölmenin en hızlı yolu, yırtıcı hayvan saldıruları... Devasa kobralardan yaban domuzuna, aslanдан timsaha, hatta ağaç tepelerindeki yırtıcı kuşlara kadar uzanan ve bizi yemek menüsüne eklemek isteyen zengin bir fauna var. Bu arkadaşlardan kaçmak en kolay zira saldırular başladığı anda oyun bir anlıgına yavaşlıyor ve yapabileceklerimize dair seçenekler çıkıyor. Bu noktada "kenara atlamak"

gerçekten en kolay en sevdigim okur. Şimdi dev gibiaslana elimdeki çatıyla vursam ne olacak? (Lan yoksa bir şey oluyor muydu? Oo) Dış dünya çok korkutucu ve bilinmeyen yerlerin verdiği karanlık duygusu çok ağır olsa da kesinlikle oyunun en heyecan verici noktası. Belirli noktalarda geliştiğinden sonra merkezde yapılacak işlere koyulmak lazım. Birçok hayatı kalma oyununda olduğu gibi Ancestors: THO'da da üretim yapmak mümkün; tabii biraz daha ilkel şekilde. Misal, ilk yapmamız gereken hareketlerden bir tanesi yatacak yer yapmak. Bunun için bir ağaç dalını keşfetmemiz ve akabinde bir miktar toplayıp aynı yere bırakarak yatacak bir yere dönüştürmemiz gerekiyor. Bu ve bunun gibi birçok üretim yapmak mümkün. Tabii daha da önemlisi kabile ile iletişimde olmak. Özellikle maymun komünitesinde sıkılıkla yapılan birbirini temizleme, yani "Groom" ritüelini düzenli olarak farklı maymunlara uygulayarak, birbirleri arasındaki bağı güçlendirmek gerekiyor. Bu bağ güçlendikçe, kabilenin de gelişim süresi artıyor. Ayrıca hamile kalan maymunların doğumları da bir hayli önemli çünkü neslin ve kabilenin devamlı gerekiyor. Ayrıca ormanda gezerken başıboş bırakılmış ufak maymunları önce sakinleştirip, akabinde yanınızda götürmek de mümkün.



Zor oyun azizim

Bu oyunu deneyim etmeye başladığınızda zorlanacaksınız çünkü yazının başında da belirttiğim gibi alışması çok güç. Kimse size yol göstermediği gibi herhangi bir detaylı haritanız da olmayacağı. Hemen her şeyi yaparak öğrenmeyecek, hiç tahmin etmediğiniz şekilde ölümler yaşayacaksınız. Belki yılan sizin yüzünden acılar çekerek öleceksiniz. Zehre karşı gelen bir formül buluncaya kadar sıradan sıyrıllacaksınız. Size tavsiyem, olabildiğince ana ekipden ayrılmadan, kampınızın etrafında kendinizi ve kabilenizi geliştirebileceğiniz kadar geliştirebilmeniz. Hatta oyun saat ile ilk dört gününü burada harçın diyebilirim; gerisi zaten gelecektir. Ancestors: THO'e genel olarak baklığımızda kesinlikle iddiyalı bir oyun denemesi olduğunu görüyoruz. Benzeri neredeyse bulunmayan, farklı bir yaklaşım ile karşımıza çıkmayı başarmış. Başarılı ama oyunda kendine amaç bulmak birçok oyuncu için çok zor olacaktır. Kimi zaman haritada öylesine kaybolacaksınız ki dönme fikri bile canınızı sıkacak. Ayrıca kontroller bazen saçmalayabiliyor. Ağaçtan ağaçta atlamak, karşınızda ne olduğunu göremediğiniz için çoğu zaman hırsız ile sonuçlanabiliyor. Bazen de grafiklerde kocaman glitchler ortaya çıkıyor. Modellemeler güzel olsa da kesinlikle yeterince detaylı değil. Bir de hayvanlardan bir defa kaçtığımız zaman resmen olaysız dağınıyorlar. Kendimi bir türlü doğanın içerisindeki av gibi hissetmemi sağlayamadılar. Dünyanın büyük olduğu doğru ama o kadar çok yüksek dağlık alan var ki bunu hissettiremediğini söylemem gereklidir. Anlayacağınız, açık dünya konseptli bir hayatı kalma oyunu için hiç de fena olmayan bir yapımdan bahsediyoruz. Yine de detaylarda birçok sıkıntı olduğunu unutmamak lazım.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Evrim teorisinin oyuna ekleniş biçimi. Maymunların kendileri ve dünya ile olan iletişimleri. Genel geçer oyun mekanikleri

EKSİ Çok fazla glitch var. Her şeyi kendi başına öğrenmek insanı daraltıyor.



Yapım Crytek Dağıtım Crytek Tür FPS Platform PC, XONE Web www.huntshowdown.com

Hunt: Showdown

Gece olmasına rağmen çok sıcak, terliyorum, silah elimden kayıyor...

Crytek sanıyorum ki Crysis'ten sonra yapabileceği en iyi FPS oyununu bizlere sunmuş oldu. 10 tane avci büyük ödül için lanetli koca bir kasabada ister iki kişilik gruplar olarak (siz bu satırları okurken 3 kişilik grup modu da eklenmiş olacak), ister tek kişi çığın stresli bir mücadeleye giriyor. PvP ve PvE'nin bir arada bulunduğu oyunda herkes büyük ödülü almak bir yandan da indirebildiği kadar çok avcı ya da avcı grubunu indirmek için ter döküyor.

Erken erişime veda, kabulslara merhaba

"Daha geçen gün arkadaşımın keskin nişancıya yem olmasına sebep olan bu araziden hızlıca koşup geçmem gerekiyor. Biraz solumdaki çalılıklardaki çitirtiları duyabiliyorum, başka bir avcı mı yoksa bir lanet olası bir yaratık mı? Göremiyorum, çok karanlık. Bir fişek ile aydınlatabilirim ancak bu sefer de yerim belli olacak... Çok sıcak... silah elimden kayıyor, gözüme kaçan ter görüşüme engel oluyor..."

Oyuna daha önce iki defa ilk bakiş yaptığımızdan, hikayeye bodoslama dalmadan önce ana mekanikler ne kadar gelişmiş, ona bakalım. Efendim oyunda Dark Sight adı verilen yeteneğimiz ile haritadaki ipuçlarının yerini görebili-

liyor, bu ipuçlarını topluyor ve lanet bossun yerini tespit ediyoruz. İpuçlarının bulunması ile daralmaya başlayan harita, oyuncuların birbirlerine daha çok yaklaşmasına sebep oluyor. Yani Crytek alıştığımız Battle Royale oyunlarındaki daralan çember sistemini oyuna çok güzel yedirmiş durumda ancak burada bölgelerin dışında kalırsanız zaman içerisinde ölmeniz gibi bir durum söz konusu değil.

Oyundaki en önemli detay ses. Hatta oyuna en son eklenen özelliklerden bir tanesi de silah satın almadan önce sesini dinlememize olanak sağlıyor olması. Garip gelebilir, üstelik mesafe ayarı yaparak test edebiliyoruz 10mt. 100mt. 200mt. Vs. Hangi mesafeden atış yapıldığını silahın çarptığı sesten anlayabilmemiz, öğrenebilmemiz için hazırlanan bu sistem kesinlikle başka oyunlarda da olmalı diye düşünüyorum. Avcı, ekipman, bloodline gibi sistemler aynı şekilde devam ediyor. Yine ölen avcımız yerine yenisini satın alıyoruz, yine ona seviye atlatıp ekipman diziyoruz ve ölmeden önce yüksek seviyede kendisini emekli ederek bloodline seviyemize aktarıyoruz. Bloodline seviyemize göre de alabileceğimiz ekipman ve pasif avcı yetenekleri de gittikçe daha çeşitli

ve kuvvetli hale geliyor. Oyuna bir de hiç avcı satın almadan, oyunun bize rastgele bir avcı vererek (tabii ki ekipmanı ve pasif yetenekleri de rastgele geliyor) oynattığı bir mod eklendi. Parasını riske etmek isteyen, genel olarak oyuna önce bir alışayım diyenler için biçilmiş kaftan olmuş bu mod.

Boss savaşları üzerine

"Araziyi geçmeyi zor da olsa başardım, emin olamadığım o calıda başka bir avcı daha varmış. Benden önce kafasını çıkarıp koşmaya çalıştığı için şanslıyım. Çünkü keskin nişancı tarafından tek atışta yere serildi. Umurumda değil, bu, bana o araziden geçmek için zaman tanıdı."

Üç adet bossun bulunduğu oyunda istersek tek bosslu, istersek iki bosslu oyun tipini seçip ava dahil olabiliyoruz. Tahmin edeceğiniz gibi iki bossun birden yer aldığı oyunda ödül çok daha fazla, kazanç çok daha yüksek. Ancak bu da -haliyle- daha fazla risk barındırıyor. Çünkü öldürdüğümüz bossu banish edip ödül kaptıktan sonra diğer avcılar artık bizi dark vision yetenekleri ve harita ile takip edebiliyorlar. Haliyle ikinci bossa dalmak ve oradan

da sağ çırık kaçmak, ciddi anlamda heyecan fırtınası yaşıyor. Üç bosstan bir tanesi Butcher, elinde satır ile peşimizden koşuyor ve yaklaşığı gibi suratımıza vuruyor. Şanslıysak ve olmezsek sadece alev alıyoruz. Spider ise zehirliyor ve çok hızlı hareket ediyor, ayrıca bir örümcek olmasının avantajını kullanarak duvarlarda, tavanda falan geziyor. Şimdilik üçüncü ve son gelen boss olan Assassin ise oyunun en can sıkıcı boşu. Tam bir hıyar, nerden çıkacağı belli olmuyor. Çok can yakıyor çok.

Oyun atmosfer olarak 18.yy artı doğa üstü olayları işlediği için benim çok hoşuma gidiyor. Bu durum da oyuna daha pozitif yaklaşımına sebep oluyor. Ancak sevmediğim bir nokta var ki o da nişan alma sistemi. Arkadaş şunca yıldır FPS oynuyorum, kontrolünde bu kadar zorlandığım başka bir oyun olmadı. İki ayrı tuş ile iki kademeli nişan alma sistemi kimin aklına gelmiş bilmiyorum ama işkence. Diğer FPS oyunlarından çırpı Hunt'a girdiğim zaman mavi ekran veriyorum. Yani sağ tuşa tıklayınca tam nişan alır sıkarsın değil mi? Yok öyle değil, sağ tuşa basınca hip, diğer ekstra tuşa (ben ALT olarak ayarladım) iron sight (göz gez arpacık) nişan alıyor. Yani bu sistem yüzünden kaç adam iskaladım, kaç defa avcım oldu sayısını bilmiyorum. Ancak geçen gün güzel bir haber aldım bir arkadaşımdan "klasik nişan alma sistemi galiba seçenek olarak gelecekmiş" dedi. Neşe doldum mutlu oldum, lütfen olsun öyle bir şey.

Multiplayer ne kadar kuvvetli?

"Bana da birkaç atış yaptı, neye ki sadece ufak bir sıryık ile atlattım. Ancak yerimi tahmin ettiğine adım gibi eminim. En iyisi bir süre burada kalmak, bu sefer örümcek ile karşılaşmayı diğer avcılar onu biraz yormasını bekleyeceğim."

Hatırlarsanız ilk bakışta da dile getirmiştim. Crytek, Hunt'ı aslında dört kişilik co-op oynamabilen TPS bir oyun olarak tanıtmıştı bizlere, ancak oyun Battle Royale furyasının başlaması ile şu anki haline bürünmüştü. Açıktası düşünmeden edemiyorum, acaba orijinal fikirde kalıp oyunu dört kişilik co-op ve tabii ki senaryo



bazlı çıkartsalar daha mı iyi olurdu diye? Kim bilir, belki de arka planda önceki halinin adını değiştirmiş ve üzerinde çalışmaya devam ediyorlardır? Ancak çok umutlu değilim, Crytek zaten hali hazırda VR oyunları falan ile bu kadar uğraşıyorken, sanmıyorum bir ekibi de o oyunu çıkartmak için görevlendirdi. Bu oyunun ben beğendiğim kısmı ses ve görsel kalitesinin yanında, bölüm ve çevresel tasarımlı. Cidden üzerine düşünülmüş detaylar var, bir at arabası sırf kalabalık gözüksün diye orada devrilmemiş ya da sadece farklı bir tahta, duvar şekli olsun diye köşesi kırılmış şekilde oraya yerleştirilmemiş. Eğer o küçük boşluğu fark edebilir ve doğru açıdan bakarsanız, dikkatsiz oyuncuları çok rahat şekilde avlama şansına sahip olabiliyorsunuz. Hatta yerdeki kırık camlar bile sırf ses çıkarın bir şeyler olsun diye değil. Özellikle o noktaya yerleştirilmişler. Bilemiyorum, karşılaşlığım her detayın belirli bir amaca hizmet ettiğini hissettim ve bu oyundan aldığı keyfi daha da yukarıya taşıdı.

Daha önce de dediğim gibi, eğer sizi sürekli diken üstünde oynatan oyuncuları seviyorsanız, Hunt: Showdown kaçırmanız gereken bir yapım. Üstelik oyuncularını bu kadar çok dinleyen ve onların istekleri doğrultusunda oyunu

geliştirmiş bir geliştirici ekip var karşımızda. Son zamanlar pek nadir karşılaştığımız bir durum. Hunt, daha çok para kazanabileceği bir yönden ziyade, daha çok oyuncu kazanmaya yönelen bir oyun.

"Nereden bilebilirdim ki? Örümceğin işini bitirmelerini bekledim, çıkışa kadar kaçarken onları çok dikkatli şekilde takip ettim. Kendine hakim olamayan, ödülü hemen elini uzatmak isteyen avcıları bir bir indirmelerine seyirci oldum. O kargaşa o lanet kargaların o ağaçlığın hemen arkasında durduklarını görmem imkansızdı. Çok ağır yaralandım, kendimi iyileştirmeye çalışırken kaçtılar. Ödül avucumun içinden kaçtı... Neyse ki hayatımda, bir dahaki sefere..." ◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Hem görsel hem de ses açısından muhteşem bir atmosferle sahip. Kendine özgü dinamikleri ve aksiyonu ile BR'e yeni bir soluk getirmiştir. Sürekli olarak gelişmeye, yenilenmeye devam ediyor.

EKSİ Bazi silahlar halen dengesiz. Arkadaş şart, rastgele oyuncular ile çile olabiliyor.

85





Yapım Hello Games **Dağıtım** Hello Games **Tür** Macera, Hayatta Kalma, Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.nomanssky.com

No Man's Sky: Beyond ◆

Galiba artık herkesi mutlu edecek

2014 yılında ilk defa duyurulduğunda herkesi bir heyecan sarmıştı. Sonsuz büyülükté bir evren, uzay geminizle gezip, sonsuz olasılıklarla oluşturulmuş devasa gezegenlerin üzerine inip keşfeler yapabildiğiniz, acayıp acayıp yaratıklarla karşılaşışip, uzayı medeniyetlerle iletişimde geçtiğiniz bir oyunun gerçek olma ihtimali herkesi hıyanıtlamıştı.

Ancak oyun 2016'da piyasaya çıktığında, çoğu kişiye büyük hayal kırıklığı yaşamıştı. Oyunun yapımcısı Hello Games maalesef üzerindeki büyük "yayıncı" baskısı nedeniyle oyunu henüz tam bitmeden piyasaya sürmüştü. Buna rağmen de çok büyük satış başarısı yakalamıştı.

Ancak bizce "erken erişim" formunda piyasaya çıkan oyun 2016 sonrasında geliştirilmeye

devam etti ve bugün nihayet 2.0 versiyonuna ulaştı. Beyond isimli güncellemesiyle yeniden gündemimize giren No Man's Sky, bu defa bütün oyuncuları mutlu edecek bir kıvama kavuşmuş olabilir mi? Evet. Olmuş.

Hello Games, geçtiğimiz 3,5 sene içinde oyun için yapılan eleştirileri çok dikkatli dinlemiştir. Oyuncuların şikayet ettileri pek çok detay düzeltmek için çaba harcayan bir güncelleme olan Beyond, aynı zamanda oyuna yeniden başlamak için de güzel bir fırsat sunuyor.

Yeniden başlamak diyoruz çünkü oyun ilk dakikadan itibaren önemli değişiklikler içermektedir. Öncelikle, çok harika bir tutorial hazırlamışlar. Böylece daha önce oyuncuların "ne yapıyoruz, ne oynuyoruz, bu nedir, o nedir?" sorularına sağlıklı şekilde cevap veriliyor. Ardından da oyunda peşinden gitmeniz ana öyküyü kolayca takip etmenizi sağlayacak geliştirmeler gözünze çarpıyor. No Man's Sky, sadece ana öyküyü takip etmek için çok büyük bir oyun. Evrenin her köşesinde başka bir öykü yaşanıyor gibi hissediyorsunuz ve ana öyküde bir sonraki aşamaya geçmeden önce bu yan öyküler biraz daha keşfetmek istiyorsunuz.

Her ne kadar klasik bir RPG'deki gibi yan öyküler başı başına bir sürükleme etkisi taşımıyor olsa da bir gezegene inip oradaki istasyonlarda görevli uzayı kardeşlerimizden aldığımiz görevlerden bazıları bizi küçük surprizlere götürme potansiyeline de sahip. Dolayısıyla No Man's Sky, koştur koştur ana öykünün peşinden gidip hemencevik bitirmek isteyeceğiniz bir oyun değil.

Oyun da bunun farkında ve sizden bir gezende üs kurup yerleşmenizi, bu üssü geliştirmektesi kendi operasyonlarınızın merkezi haline getirmenizi istiyor. Daha önce bu üsler, biraz makyaj gibi dururken, artık kurduğunuz her

cihazın enerji istemesi, olayı çok daha ciddi bir hale dönüştürmüştür. Haliyle, operasyonlarınızı sürdürmek için sürekli bir enerji ihtiyacı içinde oluyorsunuz ve daha zekice dizayn edilmiş yeni teknolojiler, yeni modüller, yeni seçenekler, oyundaki çabalınızı çok daha mantıklı bir operasyona dönüştürmüştür. Oyunda çok sayıda yeni özellikler ile karşılaşırsınız. Örneğin artık gezegendeki canlıları besleyip bir çiftlik kurabiliyorsunuz. Bu sayede, canlılardan elde edeceğiniz ham materyale ihtiyacınız olduğunda, M.O. 8000 yılında avcılık yaparak yaşayan mağara adamları gibi gezegen yüzeyinde saatlerce süren avlara çıkmak zorunda kalmayorsunuz. Ayrıca No Man's Sky, daha önce çok istenen Multiplayer özelliğini açmıştık ancak şimdi Multiplayer yeteneği çok daha geliştirilmiş durumda. Çok oyunculu modda, artık ekipler için özel görevler almak ve bunların peşinden de koşmak mümkün. Oyunun artık Virtual Reality gözlüklerinde de mükemmel çalışacak şekilde güncellendiğini de hatırlatalım. Belki Türkiye'de VR ile oyun oynayan 2-3 kişi vardır, onlar da bu bilgiden mahrum kalmasın.

Özet olarak Beyond ile No Man's Sky, yepyeni bir oyun olmuş ve oyuna yeniden başlamak için güzel bir fırsat yaratmış. Ona yeniden bir şans vermenizi tavsiye ediyoruz.

◆ Cem Şancı

KARAR

ARTI Her geçen gün yenilenen ve büyüyen içeriğiyle klasik olmaya doğru adım giden bir oyun. VR desteği.

EKSİ Hayatta kalma ve simülasyon türleri sizin için bir şey ifade etmiyorsa yanlış oyundanız.



Yapım Double Fine **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** en.bandainamcoent.eu

RAD ♦

Psychonauts görünümlü The Binding of Isaac...

Kiyamet sonrası dünya senaryosu artık biz oyuncular için oldukça sıradanlaşmaya başladı. Birçoğumuzun kiyamet anında nasıl hayatı kalacağına dair planları dahi hazır. Ancak bu sefer durumlar farklı. Çünkü bir değil, iki kez kiyameti yaşamış olan bir dünya karşımızda. Her tarafı mutantların sardığı, enerji kaynakları tamamıyla tükendiği için teknolojik cihazların pek de bir işe yaramadığı bir ortamda, hayatı kalan bir grup insan olana bir dur demek ve yeni enerji kaynakları bulmak adına aralarından bir gönüllü seçenek. İşte bu noktada da adeta sonsuz bir döngü olan maceramız başlıyor. Yalnızca bir beyzbol sopası ile başladığımız, rogue-like yapısıyla dikkat çeken oyunda, klasikleşmiş eşya sisteminin yerini, çeşitli yetenekler kazanmamızı sağlayan mutasyonlar alıyor. İki türü olan mutasyonlardan ilki, karakterimizin aktif yetenekler kazanmasını sağlayan "exomutaion". Bir bumerang gibi kolumuzu fırlatmaktan tutun da bizim yerimize savaşan böcekler yumurtlamamızı sağlayıcı kadar, karakterimize çok farklı özellikler kazandırın exomutation çeşitleri oyunda yer alıyor. Seviye atladıkça birbirinden bağımsız ve rastgele olarak edindigimiz mutasyonların oyunumuza etkisi ise birbirinden epey farklı oluyor. Mesela uçmamızı sağlayan yarasa kanatları bazı çok özel durumlar dışında pek kullanışılmıyor; uzun mesafeli ateş topları atmamızı sağlayan mutasyon yardımıyla ise

düşmanlarımızı daha bize yaklaşmadan alt edebiliyoruz ve bu mutasyon oyunun sonuna kadar en yakın arkadaşımıza dönüştürüyor. Oyunda yer alan ikinci mutasyon türü ise "endomutation" olarak anılıyor ve karakterimize pasif yetenekler kazandırıyor. Çeşitli noktalara yerleştirilmiş tapınak benzeri cihazlar ile edindiğimiz bu yetenekler, daha hızlı koşmak, ateşe karşı bağışıklık gibi hayatını kolaylaştıran özellikler edinmemizi sağlıyor. Ne var ki bazı endomutationlar kullanışız olabiliyor. Aklıma ilk gelen örnek uzun mesafeli saldırımızın menzilini artırtan endomutation. Bu mutasyon uzun mesafeli bir saldırıyla sahip değilken edindiğinde tamamıyla çöpe dönüştürüyor. Ayrıca oyunda çeşitli kötü endomutationlar da bulunuyor ve bu sebeple endomutationları vücutunuza kabul ederken dikkatli olmakta fayda var.

Oyunda, karakterinizin seviyesi haricinde bir de genel seviyeniz bulunuyor. Genel seviyenizin artması ile yeni karakterler, silahlardan ve eşyalar açabiliyorsunuz. Ne var ki bu şekilde edindiğiniz kazanımların oyuna inanılmaz bir etkisi olmuyor. Hatta genel itibarıyle (ufak tefek özellikler veren eşyalar dışında) kozmetiğin ötesine geçemiyor. RAD, saatlerce The Binding of Isaac oynamış olan tarafımıza bu anlamda tekrar tekrar oynamanın ödülüne tam anlamıyla hissettirememiş olsa da bölüm tasarımları dahil her şeyin rastgele işliyor olması ile tekrara düşmekten

uzaklaşıp kendini defalarca kez oynatabiliyor. Grafikler, sesler ve atmosfer tarafında kusursuzsa yakın olsa da RAD, bazen gereksiz zorlayıcı olan yapısı, kontrollerdeki bazı zorluklar ve en önemlisi, yenilikler tarafından eksikleri sebebiyle rogue-like oyunları seven şahsim için ancak "çok parlak değil" olarak tanımlanabilecek bir yapıp oluyor. Psychonauts 2'nin çıkışının yaklaşmaya başladığı bu günlerde, Double Fine'in artık tüm dikkatini Psychonauts'a vereceği umut ediyor ve RAD'ı yalnızca türü sevenlere öneriyorum. ♦ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Mutasyon çeşitliliği. Yeniden oynanabilirliği yüksek. Başarılı grafikler.

EKSI Gereksiz zorlayıcı. Yenilikten yoksun. Fiyatı (99 TL) yüksek.

70



Night Call



"Geceleyin, aşıklar şehri dedığınız Paris benim arka bahçemdir..."

Biraz macera, biraz simülasyon, çokça gizem içeren Night Call'da ekmek parasını kazanmaya çalışan bir taksicinin gözünden bakıyoruz dünyaya. Karanlık çöktüğünde direksiyonunun başına geçen, yanı gece vardiyasında çalışan emektaş karakterimizin tek derdi ödenmemiş faturalarını ödemektir. Gece olduğunda ve yolcular yavaş yavaş çoğalmaya başladığında kimi zaman muhabbeti siz açarsanız, kimi zamansa onlar. Günün birinde rutin hayatınız ansızın değişir. Seri bir katilin son kurbanı siz olmuş ve iki hafta komada kalma pahasına hayatı kalmayı başarmışsınızuz. Gözümüzü açtığımız polis tepemize biner ve bidden zorla iş birliği yapmamız ister. Daha yeni ölüm tehlikesi geçirmiş ve komadan çıkışmış birisinden böyle bir yardım istemek ne kadar doğru bilinmez ama artık yapmamız gereken çok önemi bir işimiz daha vardır: Yolcuları dinlemek ve analiz etmek.

Uydu görüntüsü şeklindeki Paris haritasında gezinerek bir yandan polisin isteklerini yerini getirmeye, bir yandan da para kazanmaya çalışıyoruz. Kimi zaman yolculardan bir ipucu yakalıyoruz ve ipucuna göre doğru seçim yapmamız gerekiyor. Ya şehrin diğer

ucuna gidip ipucunu takip edecek ve para kaybedeceğiz, ya da işimize sadık kalıp ekmeğimizin peşinden gideceğiz. Elde edeceğimiz tüm ipuçları ve polaroid resim şeklindeki şüpheliler de evimizde çözülmeyi bekliyor. Yakalandığımız her ipucu ile bir şüphelinin üzeri çiziliyor veya bir diğeri ön plana çıkıyor. Bir taksicinin koca koca dedektiflerin işini yapması dışında bir sıkıntı yok. O da farklı içerik, farklı bir soluk olsun diye yapılmış diyelim.

Siyah – beyaz / Noir tarzı ile farklı bir soluk yaratmaya çabalayan Night Call, o havayı yakalasa da izlediği yol görselliğin değil içeriğin monotonlaşmasına yol açıyor. Çünkü siz aslında cinayet çözülmeyorsunuz. Siz, insanları dinlediğiniz için cinayet çözülüyör. Yetmişin üzerinde tip taksinize biniyor ve tek yaptığıınız dinlemek. Zengin dul teyzeler mi ararsınız, patlama peşinde olan başarısız sanatçılar mı... Yoksa polislerden nefret edeni mi, polis biriyle çırkanı mı... Kısacası her telden insan var. Konuşulan konular ise bir hayli ilginç. Cinsellik, günlük yaşam, futbol, yarışlar ve ucundan da olsa terörizm. Gelelim olayın kırılma noktasına. Yetmiş küssür karakter var evet ama cinayeti çözmeniz

gereken bir haftalık sürede sadece beş veya altısı taksinize biniyor. Cinayeti bir haftaya çözüyorsunuz ve oyun sıfırlanarak (yine komadan uyanma, polisle iş birliği) farklı bir katili bulmaya çalışıyoruz. Üstelik çoğu zaman aynı karakterler taksinize binince aynı diyalogları yeniden deneyim etmeniz gerekiyor. Yani birkaç saat içinde oyunu üç dört kere bitirdiğinizde misyonunu tamamlayma ihtiyimali çok yüksek.

Night Call potansiyeli olan ama havai fişek tadında bir oyun. Nasıl mı? Çabuk yanıyor, hızla havaya sokuyor, patlaması ile mutlu ediyor ama eninde sonunda sönyör. Dediğim gibi iki, bilemedin üç cinayeti aydınlatıktan sonra oynamanın bir esprisi kalmıyor ve içerik tekrarlandığı için mission completed diyerek elveda diyorsunuz. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Film Noir tarzı oyuna hoş bir hava katıyor. Farklı karakterlerin sunduğu farklı hikayeler.

EKSİ Aynı diyalogları sık tekrar ediyorsunuz. Bir müddet sonra sährini yitiriyor.

71



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Yapım Question LLC **Dağıtım** Question LLC **Tür** Gerilim, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.blackoutclubgame.com

The Blackout Club



Ya kasabanızın tüm kurtuluş umidi gençlerde olsaydı?

Bir banliyö sitesinde olduğunuzu düşünün. 15-16 yaşlarında bir gençsiniz. Muhtemelen çoğunuz bu yaşlardasınız ama bu yaşları geçenler de geçmiş günlerini hatırlayabilirler. Hayattan beklenilerinizin olduğu, geleceğe dair hayaller kurduğunuz bir dönemdesiniz. "Dersleri nasıl halledeceğim? Aa, bugün ödev mi varmış? O kız ya da çocuk benden hoşlanıyor mu acaba? Abi bütün dünya resmen bana karşı yaha!" diye düşünürken bir anda yaşadığınız bu mutlu banliyö, adeta koca bir kabusa dönüyor. Atar yaptığınız yetişkinler bilincsiz ama eli kanlı katiller olmuşlar, etrafta zombi gibi gezinip sizin gibi gençleri aramaya başlıyorlar. Buldukları yerde de öldürmeye çalışıyorlar. Yetişkinler, adeta yaptığınız ataları haklı çıkarır nitelikte davranışlarıla, gençlerin bu mahalleden kaçmasını etrafta kol gevrek engellemeye çalışıyor. Üstelik pir pir gezip bir yabancılara bulmaya çalışan dronlar da cabası. En büyük sorun şu ki telefon sinyaliniz çekmiyor, internet yok, dışarıdan yardım çağırabileceğiniz bir iletişim kanalı mevcut değil, mahalleden çıkmak olanaksız. Ancak bir şekilde yardım çağrımak, buradan kurtulmak zorundasınız. The Blackout Club, işte tam da bu noktada başlıyor. Bir grup genç arkadaş saklanacak güvenli bir yer bulduysa da burada sonsuza denk ka-

lamazlar. Bu nedenle de bir şekilde kasabaya inerek kanıt toplamalı, yetişkinlerin üzerindeki bu lanetin neden olduğunu bulmalılar. Elbette etrafta üzerinde işaretler olan kırmızı kapılar, zombi gibi gezen elemanların üzerindeki teknolojik cihazlar, etrafta uçusan dronlar, tüm bunların arkasında birilerinin ya da bir şeylerin olduğunun kanıtı. TBC'de tüm bu gizem perdesini aralamaya çalışıyoruz. Oyun bize bölüm bölüm çeşitli görevler sunuyor. Bu görevlerde, kanıtlar toplayarak, çeşitli sabotajlara girerek sir perdesini gün yüzüne çıkartmaya çalışıyoruz. Yani anlayacağınız oyunda görevleri yaparken gizli kalmak, açığa çıktığınızda kaçabildiğiniz en iyi şekilde kaçmak çok önemli. Özellikle tek başınıza oynadığınızda atmosfer hem kaçarken hem de gizlenirken oldukça gerebiliyor. TBC'in en önemli oyun elementi dört oyuncuya kadar co-op oyunu desteklemesi. Bu durum arkadaşlarınızla beraber bu gizli görevleri yapmayı çok daha heyecanlı hale getiriyor. Oyuncular arası görev dağılımı yaparak bu görevleri gerçekleştirebilir, sizi yakalamaya çalışan düşmanları daha rahat atlatabilirsiniz.

Oyunda çeşitli tiplerde düşmanlar var. Etrafta boş boş gezen temizlikçi kılıklı Sleeper'lardan tutun, sadece gözünüzü kapatığınızda sari bir gölgé gibi görübildiğiniz The Shape'e kadar,

farklı şekilde atlatılması gereken düşmanlar mevcut. Aslında bu düşmanlara karşı tamamen çaresiz değilsiniz, fazla çeşitlilik olmasa da elektroşok aleti veya dart gibi çeşitli silahlarda düşmanları ortadan kaldırabiliyor ya da kısa süreliğine etkisiz hale getirebiliyorsunuz. The Blackout Club, tek başınıza oynadığınızda oldukça gerilimli bir atmosfer sunarken, arkadaşlarınızla deneyim ettiğinizde daha fazla aksiyon ve eğlence vadeden iyi bir yapım. Ufak tefek eksikleri olsa da co-op temellerini çok iyi başarıran bir oyun. Yine de tek kişilik oynamanın yeterince doyurmadığını ve görev yelpazesinin dar olmasının da oyunu tekrar sotğuunu belirtiyim. 50 liralık fiyatı günümüz oyun piyasasını düşündüğümüz zaman ucuz bile denebilecek düzeyde. Karar size kalmış.

♦ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Eğlenceli co-op oynanış. Tat kaçırmayan gerilim atmosferi.

İlgî çekici düşmanlar

EKSİ Ufak optimizasyon sorunları ve bazı buglar. Görev yelpazesi dar sayılır. Tek kişilik oynamanın daha doyurucu olabilirdi

70



Oxygen Not Included ◆

İki seneden fazla erken erişimde kalan oyuna "oksijen halen dahil olmasa da" bu açık bolca eğlence ile giderilmiş gibi duruyor...

2017 yılında, henüz erken erişimdeyken hakkında yazdığım Oxygen Not Included'ı karışık, alışıması zor ama eğlence bakımından çok şey vadeden bir oyun olarak tanımlamıştım. Takvimler 30 Temmuz 2019'u gösterdiğinde kolonimizi kalkıdirmaya çalıştığımız bu sevimli oyun, nihayet erken erişimden çıkararak tas tamam bir oyuna büründü. Sonuç mu? Simülasyonun dibine vuran, eğlendirdikçe eğlendiren bir yapı! Ama hala alışması zaman alıyor.

Ufak ekip, kocaman kalite

Don't Starve ve Rimworld gibi sevilen simülasyon serilerinin yanındaki yerini alan Oxygen Not Included'da Dups (Duplicant'ın kısaltılmış) adındaki sevimli mi sevimli, birbirinden yetenekli (veya yeteneksiz) arkadaşlara koloni kurup onları yaşıtmaya başlıyoruz. Erken erişimdeken Olmayan Ülke koymuşum kolonimin adını lakin bu sefer Şeker Dükkanı koymayı daha uygun gördüm. Neden mi? Çünkü ünü, benim de oynadığım Şeker Dükkanı filmi yakında vizyonda! (Çaktırmadan reklamımıza da yapayım) Konumuza dönelim, Şeker Dükkanı'nı kurmak kolaydı fakat Dupslar ile birlikte yaşam savaşı vermeye başladığımızda işler biraz ciddileşiyor. Oyunun ilk birkaç saatı rahat. Dups'lara yatacak yer ayarla, tuvalet ayarla falan. Burada

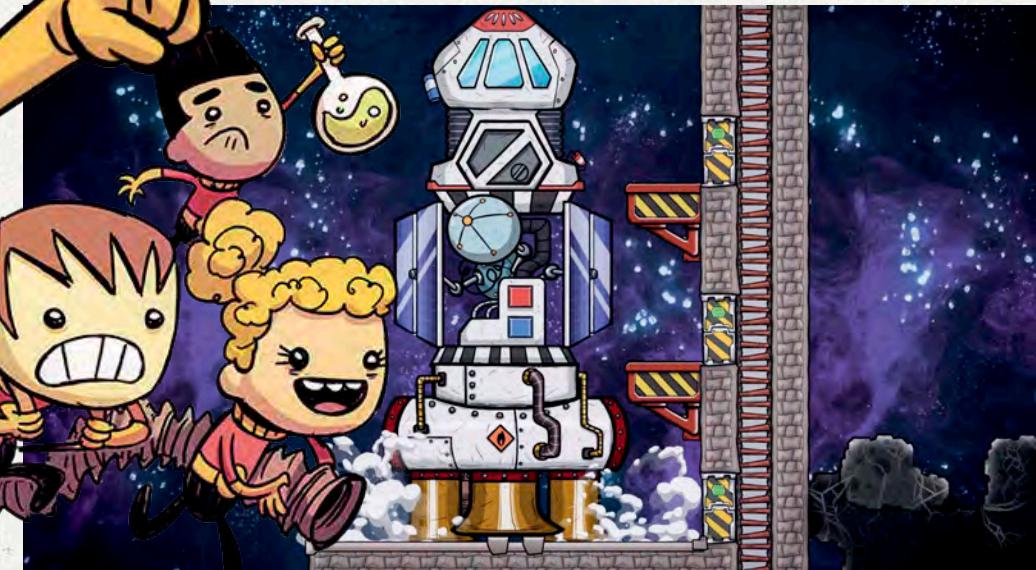
dikkat çeken şey detay seviyesi oluyor. Tuvalet kuruyorsunuz ya, yakına lavabo benzeri bir su kaynağı kurmazsanız mikroplar bağımsızlığını iddia edebilir. Bu tarz küçük vazifeleri yerine getirmeye başladıkça bakımı üstlendiğiniz Dups sayısı da artıyor ve nerede çokluk, orada "karmaşa" hesabı daha dikkatli olmanız gerekiyor.

Yumuşak ve eğlenceli müziklerin esliğinde Dupsların koşturmasını izlemek bir hayatı zevkli. Çizimler ve animasyonlar zaten göz alici ve tatlılı. Dupsların oturup mutluluk dolu bakişlarla yemek yemeleri veya ısıtma sistemi arıza verince çok fazla soğuk su kullanmaları sonucu hasta olmaları gibi detaylar şahane.

Bir de koloninin etrafında gezinen yabancı varlıklar gibi detaylar da eklenince kalın duvarlar arasındaki sıcak yuvalarındaki Dups'lara anne şefkati ile yaklaşıyorsunuz! Kısacası işler tıkırında. Ta ki zincir kopana dek...

Detaylar içinde boğulmak

Dups'larım açlık çekiyor. Çünkü erzakın tutulduğu odanın soğutma sistemi bozulmuş ve oda sıcaklığı almış başına gitmiş, mahsuller zarar görmüş. Soğutma sisteminin merkezi de koloninin öteki ucunda ve bir önceki odayı klorlu su basmış. Dups'ların buradan geçmeleri gerek. Chernobil dizisini izlediniz mi? Hani vatandaşlardan çatıda nefesini tutarak radyasyonlu



taşları aşağıya atmaları isteniyordu. Ben de Dupslarından nefeslerini tutarak oradan geçmelerini istedim ve tamirat süresi doğal olarak uzadı da uzadı. Neyse, makineyi tamir ettik ve bir daha ariza yapmaması için kuvvetlendirici parçaları da taktik. Tam alnímdaki teri silip oh çekerekken makine için 1200 Watt güçe ihtiyaç olduğunu gördüm. Yahu benim kolonimde bu kadar elektrik üretecek bir jeneratör yok ki! Jeneratör demíşen; jeneratörü çalıshmak için kullandığım kömür de bitmek üzere. Kömür için kazmamız gereklidir, kazabilmek için güç gereklidir, güç için yemek, yemek için mahsul, mahsul için soğuk depo, soğuk depo için jeneratör, Hızır idi Yunus idi misali sınırsız bir döngü!

Ne yapsam, kime derdimi anlatsam diye düşünürken aklıma bir fıkır geldi! Hemen iki hidrojen üreticisi içeren yalıtımlı bir oda inşa ettirdim. Bir yandan güç kaynağına takviye, bir yandan da kömür biterse kömür yerine bir süre de olsa idare edebilecek bir kaynak. Bir taşla iki kuş vuracağım güya. Şimdi anlatsam roman olacak, o yüzden burayı kısa kesiyorum. Bir dizi komplike olay gelişiyor ve tanklar patlayarak sıcak su serbest kılıyor, bir Dups hayatını kaybediyor. Usulca oyunu kapatıyorum ve kendime bir çay almaya gidiyorum. Bir sonraki oynayışında biraz geriden başlayacağım ve aynı hataları tekrarlamayacağım. Kafamda düşüncem bu yönde ama bir aksilikten kaçarken diğerine yakalanmamak işten bile değil. Başından geçen bu olayı neden anlattım diye düşünden arkadaşlar olabilir. Şöyle diyeyim: Oyun eğlence sunduğu kadar strese de sokuyor. Ama tatlı bir stres. Kendinizi oyuna o kadar kaptırırsınız ki, "şunu yapayım, bunu yapayım, olmadı bir daha deneyeyim" derken Oxygen Not Included zamanınızı sünger gibi

emiyor! Ve detay seviyesi o kadar yüksek ve başarılı ki, bir şey iki kere başınıza gelmiyor. Dolayısıyla oyun size ilk başlarda rahat davranışını ve yavaş yavaş mekaniklere alışmanızı sağlıyor. Asıl mücadele için minimum altı saat diyorum ben. Ayrıca tipki gerçek hayat gibi hiçbir şeyin kesin bir çözümü yok. Bir yere yama attığınızda başka bir yer patlak veriyor ve refah döneminiz çok da uzun sürmüyordur. Eğer ki simülasyonların kralı, her detayı milimetrik inceleyen tiplerden değılseniz, oyun sürenizin yarısından fazlası kriz ile geçecek.

Kendi hikayesini yazan oyun

Oyunu anlamak için belirli terimleri anlamak da önemlidir. Watt, joule, özgül ısı kapasitesi, ıslı iletkenlik (teşekkürler Google Çeviri) gibi benim bazlarını ilk defa duyduğum terimler var. Oyundan tutorial olarak fazla bir şey beklemeyin. Yüzeysel açıklamalar dışında tek başınızasınız. Bunlar nedir, nasıl çalışır, neye ihtiyaç duyar derken lise yıllarını yaşamak olası. Birçok olguya Dupslarla beraber siz de öğreniyorsunuz ve çoğu zaman deneme ve yanlışlık yöntemi ile neyin ne işe yarıdığını keşfediyorsunuz. Benden size küçük bir tavsiye: Biraz oynadıktan sonra sıfırdan bir koloni kurun. Çünkü deneyerek öğrendiklerinizle çok daha iyi bir başlangıç gerçekleştirebilir ve en azından bir süre rahat nefes alabilirsiniz. Erken erişimden bu yana içerik olarak gözle görülebilir gelişmeler var. Başlangıç yapabileceğiniz farklı dünya konseptleri, gelişmeye ve öğrenmeye açık birçok alet – edevat, teknoloji. Bu arada, diğer simülasyon oyunlarında olduğu gibi Oxygen Not Included'da da roket teknolojisi ile başlamıyoruz. Her şeyi önce Dups'lara öğretmeli, yeni kaynaklar keşfetmeli

ve geliştirmeliyiz. Adım adım kıyamete yani. Hayatta kalmanın yanında keşfetmeye açık farklı etmenler de var ama Dups'lara ilgilenmekten ne yazık ki bunlara pek fazla zaman harcayamıyzınız. Mesela koloni etrafında gezinip duran yaşam formlarından birisini yakalayıp evcillesştirebilirsiniz. Lakin hayatı kalmak için ne önemi var ki? Ve bu kadar olayın içinde bırakın hayvancılar özgür ortamlarda yaşasın. En azından benim düşüncem bu yönde. Belki siz kolonınızı benden çok daha iyi yönetirsiniz de pet shop bile açarsınız. Siz uzay çağına yaklaşırken benim Dups'lardan ancak koloniden kaçmaya çalışın :D Oxygen Not Included simülasyon seven her insanın deneyimlemesi gereken bir oyun. Atmosferi, zorluğu, çeşitliliği ve derinliği bakımından hepsini bir arada görebileceğiniz başka oyun bulmak zor. Öte yandan sabırsızsanız, oynadığınız yegâne simülasyon The Sims ise bulaşmamanızı önerebilirim. Erken erişimden sonra Oxygen Not Included için diyebilirim ki, üzerine katarak ilerlemiş ve sağlam temellerinin üzerine iyice oturmuş. Daha geniş bir tutorial eklense iyi olabilirmiș ama Klei Entertainment herhalde bazı şeylerin yaşayarak öğrenmemizi istemiş. Neyse, bu kadar muhabbet yeter. Kapitan Olca'nın Şeker Dükkanı Kolonisi'ne dönmesi lazım.

◆ Olca Karasoy Moral

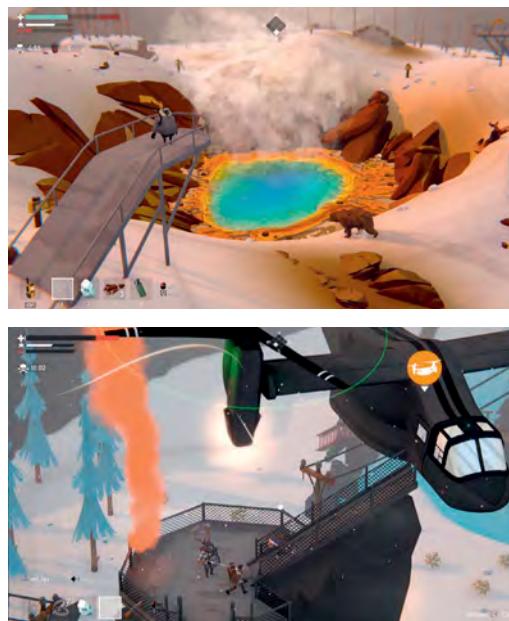
KARAR

ARTI Harika müzikler ve animasyonlar. Envai çeşit geliştirme ve detay seviyesi. Uygun fiyat.

EKSİ Detayların içinde boğulmak.

90





Yapım Other Ocean Interactive **Dağıtım** Other Ocean Group **Tür** Hayatta Kalma **Platform** PC Web projectwinter.co

Project Winter

Bu oyunda takım arkadaşlarınıza bile güvenemezsiniz...

Karla kaplı bir dağın zirvesinde, bembeyaz bir hiçliğin ortasına mahsur kaldığınızı hayal edin. Devasa bir kar fırtınası gelip hepiniizi o beyazlığın içine sonsuza dek gömmeden önce kaçmak için kısıtlı bir zamanınız var. İnsanlarla birlikte hareket ediyorsunuz. Ne derece bir takım oyuncusu olduğunuz önemli değil, hayatta kalmak için birlikte erzak topluyor, birlikte işleri yoluna koymaya çalışıyorsunuz. Siz görevlerinizi yerine getirip ekipmanlarınızı toparlamaya çalışırken karşınıza çıkan dondurucu soğuk, açlık ve vahşi hayvanlarla da birlikte mücadele ediyorsunuz.

Hayal gücümüzü çok da zorlamaya gerek yok aslında. Bu deneyimi ufaktan da olsa bize sunacak (hatta dilerse farklı atmosferlerde sahip) birden fazla multiplayer hayatta kalma oyunu var. Peki, ya bizler el ele vermiş, Şirinler gibi tatlı tatlı hayatta kalmaya çalışırken sırtımızı yasladığımız insanların arasında hainler varsa?

İşler tam da bu noktada ilginçleşiyor işte. Bahsettiğim konsepte birçok oyunculu

hayatta kalma oyunu olan Project Winter'da dağda mahsur kalan sekiz kişilik grubun büyük bir kısmı oradan kaçmaya çalışan "Survivor" karakteri olurken aralarında diğerlerini öldürmeye ve kaçmamaları için ekipmanları sabote etmeye çalışan "Traitor"lar bulunuyor.

İşte bu yüzden Project Winter'in temelini iletişim oluşturuyor. İnsanlarla konuşarak birlik olmanız ve bir yandan da kime güvenip güvenmeyeceğinize karar vermeniz gerek. Yoksa siz açlıktan ölmek üzereyken bir arkadaşınızın size cömertçe sunduğu etin aslında zehirli olduğunu öğrendiğinizde iş isten geçmiş olabilir. Hatta kim bilir, belki de zehri karşınızda ikram eden sizsiniz ve zeki hamleleriniz sayesinde herkesin güvenini kazanıp birer birer sirtlarından bıçaklamayı başaracaksınızdır.

Oyun içerisinde bu iletişim mikrofonunuza veya chat kutusunu kullanarak sağlayabiliyorsunuz. Ayrıca oyun içerisinde bulunan telsizler sayesinde de sadece belirli bir oyuncuya ya da uzak mesafedekilerle konuşmak da mümkün. Benim ses konusunda hoşuma giden şeylelerden biri bu oldu. İnsanlardan uzaklaşıkça artık seslerini de duymuyorsunuz. Survivor'lar için bu durum baştan sona ölüme gitmek gibi bir şeyken traitor'lar bu durumu kendi avantajlarına çevirip sürüden ayrılmış zavallı arkadaşlarının işini kimse görmeden bitirebiliyorlar. Tabii burada dil konusu devreye giriyor. İngilizceyi rahat anlayamıyor veya konuşamıyorsanız oyundan o kadar zevk alamayabilirsiniz. Gerçi ben bunu iyi bir pratik fırsatı-

olarak da görüyorum, orası ayrı. Oyunu oynayan ve kendi odalarını açan Türkler olsa da oyunun anlık oyuncu sayısı düşük olduğu için bizim dilimizi konuşanlardan olmuş bir takımla oyuna girebilmek için çok uzun süreler beklemeniz gerekiyor. Benim size tavsiyem, oyunu almaya karar verdiginizde bir iki arkadaşınızı da ikna etmeniz. Böylelikle 8 kişilik bir grup toplayıp oyuna her zaman girmek mümkün olmasa da oyuncu ararken size eşlik edecek kişiler olması odanın daha kolay dolmasını sağlayacaktır. Yalnız şunu belirtiyim ki, ilk birkaç oyunda neler olduğunu anlamak çok zor oluyor. Oyunun başında tutorial niyetine verdikleri hiçbir şey anlatmayan oynanış kitabı dışında bir bilgi bulunmadığı için diğer oyuncular size ne yapmanız gerektiğini söylediğinde bile onu nasıl yapacağınız hakkında bir fikriniz olmuyor. Bu sebeple en az birkaç oyun boyunca ortalıkta en azından ölümeden ve neler döndüğünü anlamaya çalışarak koşturuyor olacaksınız ve evet, bu çok sinir bozucu oluyor. Sonrasında mekanikleri kavrayıp oyuna hakim olduğunuzda asıl eğlence başlayacak. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Oyun siz sosyal paylaşmeye zorluyor. Oynanış gayet eğlenceli. İçinizdeki takım oyuncusunu ortaya çıkarıyor.

EKSİ Oyunun başında yeterli bir tutorial yok. Türkiyeden çok çok az oyuncu var.

Bir süre sonra monotona bağılıyor.



Yapım Rhinotales **Dağıtım** Rhinotales **Tür** Macera **Platform** PC Web rhinotales.com/red

She Sees Red

Birileri kırmızı görüyor olabilir lakin ben bu oyunda hiçbir şey göremedim!

Ben genellikle rahmetli Telltale Games'in oyunlarına benzer, gerçek insanların rol aldığı ve yönünü bizim belirlediğimiz oyunları çok beğenirim. Bu tarz oyunların birçoğu pek kısa olur ve iki, bilemedin üç saatte biterler. Late Shift veya The Shapeshifting Detective gibi hem oyunculuk bakımından hem de içerik bakımından başarılı örnekleri bulunur. Bir de She Sees Red tadında oyunlar var. Bir şeyler yapılmak istenmiş gibi ama yapılamamış.

Öncelikle She Sees Red'i muhakkak ana dilinde, Rusça olarak oynayın. Çünkü ilk başladığında İngilizce dublaj ile senkronun tutmadığını görmek beni çok rahatsız etmişti. Dolayısıyla ana dilde oynamak şart! Bu çok önemli bilgiyi verdikten sonra geçelim oyumuzun içeriğine. She Sees Red, gerçek insanların rol aldığı etkileşimli bir oyun. Bu tarz oyunlar da en önemli şey hikâye, ikincisi ise bizlerin hikâyeyi ne kadar etkileyebilebildiğidir. She Sees

Red'deki oyuncuların performansı tatmin edici. Profesyonel bir iş çıkarmıyorlar belki lakin ters bir hareketleri de yok. Bunun dışında ise... Evet. Bunun dışında pek bir şey yok. She Sees Red'i bir saatte bitirmek mümkün. Oyunda toplam 62 farklı animasyon var ve bir oturumda ortalama 26 tanesini açıyzınız. Yani oyunu üç kere farklı şekilde bitirmek mümkün. Peki, üç kere bitiriyor muyuz? Hayır. Nedeni ise hem hikâye bakımından anlaşılır olmaması hem de yaptığımız seçim sayısının bir elin parmağını geçmemesi. Hikâyeden kısaca bahsedeyim: Olaylar bir gece kulübünde gerçekleşiyor. Akışı iki farklı kişinin gözünden takip ediyoruz. Geçmiş zamanda bir dizi cinayet işleyen birisinin, şimdiki zamanda ise Sherlock Holmes özüntüsü bir dedektifin gözünden izliyoruz. Yani bir karakter ile cinayet işleyip kaçmaya, diğer karakter ile olayı çözmeye çalışıyoruz lakin olay nedir? Neden bu gece kulübündeyiz?

Kim bu cinayetleri işleyen kişi? Kasıntı dedektif ne iş derken oyun bitiveriyor. Üstelik oyunda yaptığımız sadece belirli sahnelerde iki şık arasından birisini seçmek ve bu seçenekler de maalesef bir elin parmaklarını geçmiyor. Bir oyun seansında belki dört, bilemedin beş kere fareyi elimize alıp seçim yapıyoruz. Bu tarz oyunlar için, yani yaptığımız hamlelerin oyuncunun gidişatını etkilediği bir yapım için bu sayı çok ama çok az. Fare elimde, oturmuş vasat bir kısa film izliyormuş gibi hissettim kendimi. Bir ara gözlerim dalmış ve kırk yılda bir çikan seçimlerden birisini kaçırmışım mesela. Kısacası demek istedigim, oyuncunun en güçlü olması gereken tarafları ne yazık ki en zayıf tarafları.

Bahsettiğim gibi She Sees Red'in aktörlük kısmında bir sıkıntısı yok. Hareketler, mimikler ve diyaloglar (kesinlikle orijinal dilde oynanmalı!) fena değil. Türkçe altyazısının da olması avantaj. Gönül isterdi ki daha sağlam bir senaryo olsun. Olmadı en azından daha fazla müdahale edelim. Lakin She Sees Red'de sadece ekranın başında bir saatte yakın oturuyor, üç – beş tuşa basıyor ve kalkıyoruz. Rhinotales bir sonraki proje için muhakkak senaryo kısmına daha fazla odaklanmalı. Oyuna müdahale edemiyoruz, barı güzel bir film izleyelim.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Oyunculuk hiç fena değil
EKSİ Hikâye kötü. Yaptığımız seçim sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Tekrar oynanabilirliği yok.

Cliff Empire

Kıyamet lekelenmiş bir tişört gibidir, son ana kadar meyve suyunu kimin döktüğünü bilemezsin!

Bilim kurgu edebiyatının bir alt türü olan post apokaliptik bilimkurgu, nükleer ya da biyolojik bir savaşa bağlı olarak insanlığı dünyanın sonunun getirilmesini ve bu felaketin ardından hayatı kalan insanların yaşamalarını anlatır. Soğuk Savaş'ın sürdürdüğü doksanların başına kadar, nükleer savaşa bağlı yok olma tehlikesi insanların zihinde yer edinmişti. Bu durum hem edebiyatta hem de sinemada post apokaliptik bilimkurgu türünde onlarca içerik üretilmesine neden oldu. Bu içeriklerle beslenen oyun dünyası da bu alt türü başka türlerle aynı nükleer reaktörde eriterek türe kendi yorumunu katmakta gecikmedi elbette.

Bu sefer, Cliff Empire ile dünyanın yeniden inşa edilmesini görevini biz üstleniyoruz. Hikayeye göre, taraflarını bilmediğimiz bir nükleer savaş sonucu, dünyayı kaplayan 300 metre yüksekliğindeki radyoaktif sis ile dünya yüzeyinde yaşamak imkansız hale gelmiş. Ancak, bahsettiğimiz diğer hikâyelerin aksine bilim adamları böyle bir felaketin öngörerek, dağlık bölgelere radyoaktif sisin yükselebileceğinden daha yüksek platformlar inşa etmişler. Nükleer felaket esnasında yörüngegedeki istasyonlarda oldukları için hayatı kalan insanlar da bu platformları keşfettiklerinde geriye tek bir şansları kaldığını fark ediyorlar. Kısıtlı kaynakları ile kendilerini dondurarak kurtarılmayı beklemek yerine, gönüllüler ile bu platformlarda dünya yüzeyindeki, daha doğrusu üzerindeki hayatı yeniden kurmaya karar veriyorlar.

Bu sayede yaşamalarının devamı için gerekli olan kaynakları elde etmek için bir şansları olacağını düşünüyorlar. Fakat bu şans içi savaşları gerekiyor; kısıtlı alan, yıkılmış bir ekoloji ve aşırı hava şartları ile birlikte diğer hayatı kalan grupların baskın ve yağmaları işleri kolaylaştırıyor.

Dağlık bölgedeki üç platformdan oluşan bögümizde, ilk olarak önceden inşa edilmiş, içerisinde kaynaklarla ve işçi robotlarla dolu depomuzu yörüngeyen indirerek görevi başlıyoruz. Her bir platformun toprak verimliliği, kaynak miktarı, yeraltı su miktarı, güneş alma miktarı, rüzgâr alma miktarı, balık miktarı ve uranyum miktarı olmak üzere yedi farklı özelliği bulunuyor. Bu özellikler doğrultusunda her platform için nasıl enerji üreteceğimizi seçmemiz, ürettiğimiz fazla enerjiyi depolayacak yapıyı kurmamız, yaşam alanları inşa etmemiz ve son olarak yörüngeyen gelecek gönüllüler için inşan alanı inşa etmemiz gerekiyor. Sonrasında besin üretmeye, gönüllülerini istihdam etmeye ve ticaret limanı inşa ederek yörunge ile ticaret yapmaya odaklanabiliriz. Başlangıçta bu platformlar oldukça büyük görünse de nüfus 500 civarına yaklaşlığında yer sorunu yaşanıyor. Dahası, her platformun kendi ekonomisine ve kaynaklarına sahip olduğunu düşündüğümüzde çözülmesi gereken sorunlar üç kat artmış oluyor. Bu platformları köprülerle birbirine bağladığımızda sorunların çözüleceğini düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Bu köprüler her ne kadar platformlar



arası ticaret yapmamızı sağlaşa da yaşam şartlarından memnun olmayan insanların da yaşam koşulları iyi olan platforma gitmesine ve şartların o platformda da kötüleşmesine sebep olabiliyor. Neyse ki, yer sorunu dahil bütün problemler zaman ilerledikçe çözüme kavuşuyor.

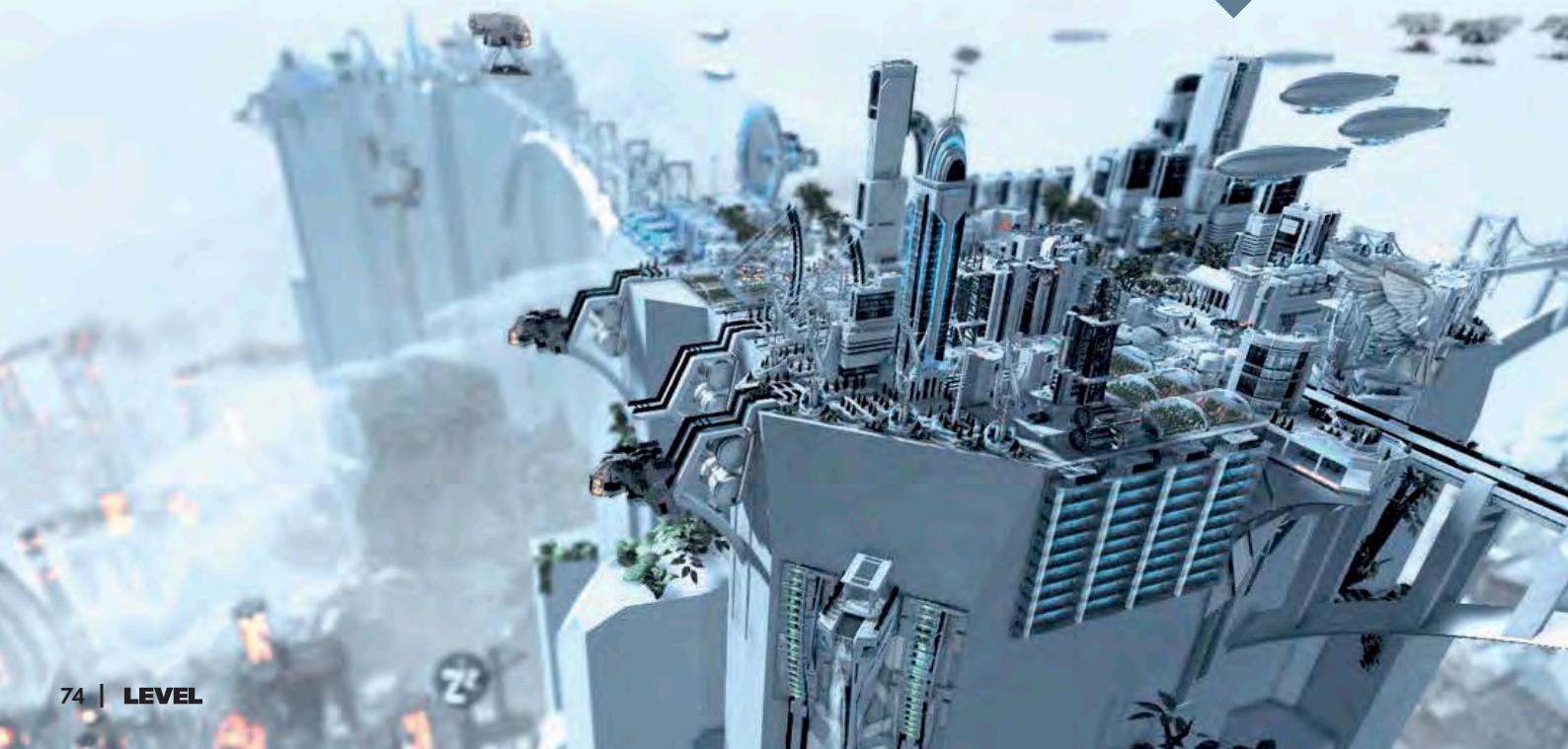
Yine de bu durum Cliff Empire'in kolay lokma olduğu anlamına gelmiyor. Post apokaliptik türe ya da şehir kurma türüne meraklısanız bu nükleer lokmadan bir ışırık almanız gerekiyor. ♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Göz alıcı beyazlık ve görsel tarz. Bina ve geliştirme çeşitliliği. Çift yönlü ticaret mekanığı.

EKSI Müzikler. Belirli bir zaman geçene kadar tutuk olması. Doğal felaketler esnasında performans sorunları.

80





Yapım Stuck in Attic **Dağıtım** Stuck in Attic **Tür** Macera **Platform** PC Web **gibbousgame.com**

Gibbous - A Cthulhu Adventure

Gibbous gibi yapımlar geldiği sürece Point & Click türü asla yok olmaz...

Lovecraft ve Cthulhu denildiğinde akınıza ne gelir? Korku, çaresizlik, çılgınlık ve karanlık bir atmosfer, değil mi? Kimsenin aklına Cthulhu ve komedi unsurlarını birleştirmek gelmez, yani ne alaka der insan. Dracula'nın memleketi Transilvanya'dan gelen ve kendilerine Stuck in Attic ismini veren küçük bir studio böyle düşünmüştü ve Cthulhu ile komedi unsurlarını almış, bir güzel de Transilvanya'ya yerleştirmiş. Sonu mu? Formül ummadık bir şekilde tutmuş ve bir acayıp macera ortaya çıkarmış.

Gibbous'ta iki karakteri canlandırıyoruz. Özel dedektif Don R Ketype ve Buzz Kervan. Dedektifimiz Ketype, meşhur bir Necronomicon kitabının peşindeyken kafayı yemiş tarikat üyeleri tarafından kaçırılır. Kervan ise kütüphanecidir ve Ketype'in aradığı kitap yıllardır adeta kolumnun erişebileceğii mesafededir. Olaylar gelişir, kütüphane patları ve Kervan da kitabı alarak kedisine konuşma becerisini kazandırır. Ketype, Kervan ve konuşmaya başlayan kedi Kitteh ile üçlü oluşturan ekibin artık tek bir amacı vardır: Necronomicon kitabının tarikatçılarının eline geçmesini önlemek. Çünkü bu arkadaşlar

unutulmuş tanrı Cthulhu'yu hayatı döndürmenin peşindedir. Ha, bir de Kervan kedisini eski haline getirmek ister çünkü gereğinden fazla konuşmaktadır.

Bana bu denli nostalji yaşıtan bir Point & Click oynamayalı çok uzun zaman olmuştu. Tamam, Whispers of a Machine gibi türün başarılı örneklerinden birisini geçenlerde oynadım ama Gibbous'ta öyle bir şey var ki, sanırsınız eski Broken Sword veya Monkey Island oyunlarından birisini oynuyorsunuz. Daha açılış sahnesinden bir şeylerin farklı olduğunu anlıyor ve gerek absürt karakterleri gerekse içerdeği mizah ile sanki doksanı yillarda geri dönmiş gibi hissediyorsunuz. Üstelik olay ummadığınız yerden, Lovecraft mitolojisinden gelince hem nostaljik hem de yeni bir soluk olmuş resmen. Mizah üzerine kurulu olduğu için oyunda birçok esprili ve gönderme mevcut. Hepsi için kaliteli diyemem ama çoğu gönderme ve Romanya ile Cthulhu üzerine dönen espriler tebessüm ettiriyor. Buna karakterlerin kişilikleri ve sergilediği tavırların da etkisi büyük. Kimi zamansa diáloglar gereğinden fazla uzüyor. Bunu göz

ardı edemem çünkü A konusundan konuşmayı başlamışken C'ye hatta D'ye geçmek pek tasvip ettiğim bir şey değil. Diyaloglar eğlence ile donatılmış olabilir ama hikayeden de fazla kopmamak lazım. Atmosferi ve mizahi tamamlayan en önemli unsur ise çizim stilü. Harikulade 2D grafikler garip mekan tasarımları ve garip karakterlerle birleşince ortaya görsel şölen çıkmış. Neden çıkmış ki? Rengarenk el yapımı mekanlar absürt bir Transilvanya ile harman edilirse kötü bir şey çıkamaz zaten. Point&Click bir oyun oynadığımız için etrafı bolca tıklayıp bulmaca çözüyoruz doğal olarak. Space tuşu ile nereye tıklayacağınızı rahatlıkla görebilir (artık macera oyunlarında yazılı olmayan bir kural bu) ve kediniz Kitteh'e danışarak ipuçları elde edebilirsiniz. Bulmacalar ise dengeli. Basit bulmacalardan biraz daha kafa gerektiren mantık bulmacalarına kadar yelpaze geniş. Tek sıkıntım inceleme objelerin çok fazla oluşu. Sonuçta nereden ne çıkacağını bilemezsiniz ve her tarafı didik didik ederek işi şansa bırakmamak gerek. Durum böyle olunca inceleme aşamasında sanki biraz fazla zaman harcıyoruz gibi.

Gibbous'u oynarken birçok kez geçmişe gittim ve Point & Click türüne aşık iken sürekli bu tarz oyunları oynadığım basit yillarda geri dönde isteği duydum. Dolayısıyla Gibbous ve Cthulhu macerasını, adventure oyunlarının en sıkı hayranlarından birisi olarak şiddetle tavsiye ederim.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Harika çizimler. Cthulhu atmosferine farklı bir bakış. Eğlenceli karakterler ve başarılı mizah.

EKSİ Bazen etrafı incelemek ile fazla oyalanıyoruz.



Yapım Arc System Works **Dağıtım** Arc System Works **Tür** Aksiyon, Dövüş **Platform** PC, PS4, Switch **Web** www.kill-la-kill-game.jp/en

Kill la Kill: IF

Animesi tuttu diye oyunu da tutacak diye bir kaide yok...

2013 yılında çıkan anime serisi Kill la Kill, farklı tarzı ve aksiyon dolu içeriği ile hayli ilgi çeken bir seri olmuştu. Her ne kadar içerik olarak tatmin edici bir sonla bitmiş olsa da serinin hayranları daha fazlasını istiyordu. İşte tam burada Dragon Ball ve Guilty Gear dövüş oyunlarından yakından tanadığımız Arc System Works devreye girdi ve bizzlere "alin size daha fazla" deyiverdi. Tabii animesi tuttu diye oyunu da tutacak diye bir kaide yok ve maalesef söylemek zorundayım ki Kill la Kill: IF, sanki isminden faydalanalım da gerisini boş verin tadında bir oyun olmuş. "IF" ibaresinden de anlaşılacağı üzere oyun alternatif bir senaryo üzerine odaklanıyor. Non-canonical olarak adlandırılabilceğimiz bu senaryo, ilk olarak anime ile paralel gitse de ilerledikçe değişiklik gösteriyor. 3-4 saat süren hikaye modunu zaten bir oturmuşta bitirebileceğiniz için aslında anlatacak farklı bir şey yok. Hikaye modu bir yere kadar sizi götürüyor ve oyun asıl online/offline dövüşlere odaklanmış durumda. Bir de düzinelerce düşmana karşı dövüşme modu var ki, keşke olmasaymış dedirtecek cinsten. Yani bir elimde telefonda Dream Blast, diğer elimde gamepad sadece bir tuşa basarak kazanabiliyorsam sıkıntı var demektir.

Dövüş sistemi fena değil ama oyunun yapımcısı Arc System Works olunca insan daha fazlasını beklemiyor değil. Diğer 3D-Anime dövüş oyunlarına nazaran sistem basit tutulmuş. Bir tuş kısa menzil atak, bir tuş uzun menzil ve birisi de ağır olan ama rakibin savunmasını bozan guard-brake adlı atak. Bir de zıplama tuşumuz var elbette. Her karakterin kendine has bir stil ve özel hareketi (animasyonlu saldırı) mevcut. Bundan ötesi ise ne yazık ki yok. Öyle farklı farklı kombolar yapayım, envar çeşit saldırı geliştireyim gibi bir olay Kill la Kill: IF'de bulunmamakta. Story Mode'a başladığınızda zaten tutorial ile basit tuş varyasyonlarını öğreniyorsunuz. Daha sonra ise aynı komboları defalarca kullanarak rakibinizi alt etmeye çalışırsınız. Bu arada, oyunda 8 adet, alternatif stilleri de sayarsanız 10 karakter bulunmaktadır. Bir de Kill la Kill: IF'ye has bir taş-kağıt-makas sistemi var. Her dövüş oyunduda olduğu gibi sağlık barınızın altında bir bar daha mevcut ve bu bar dolduğunda özel bir hareketi aktive ediyorsunuz. Akabinde bir dizi sinematik görüntü ekranı geliyor ve üç saniye içinde bir dizi tuşlara basmanız isteniyor. Elbette başarılı olan veya NPC'ye karşı oynadığınızda başarısız olursanız hareket gerçekleşmemiş oluyor.

Başarılı olursanız ise bir dizi özel patakla-ma hareketi ile rakibinizi alt ediyorsunuz. Oyunun şüphesiz en iyi tarafı anime çizimleriyle donatılmış görselliği. Gerek animasyon sahneleri, gerekse 3D dövüşler bir hayli başarılı. Tüm bunların yanına Japonca dublaj ve animede kullanılan orijinal müzikler de eklenince değişmesin keyfinize. Sanki oyun oynamıyor da anime izliyormuş gibi bir hava hakim. Kill la Kill hayranlarını geçtim, 3D anime dövüş oyunlarına ilgi duyan herkesi hayal kırıklığına uğratacak bir oyun olmuş. Bir avuç karakter, hiçbir katkı sağlayamayan hikaye modu ve az stil olduğu için sürekli tekrarlanan dövüşleri ile Kill la Kill isminden nemalanın bir oyun. Aslında Kill la Kill: IF için kötü bir anime oyunu demek istemiyorum ama öyle bir hava var ki, sanki oyunun tek çıkış amacı dediğim gibi sadece laf olsun torba dolsun diye. Olmadı Arc System Works... Olmadı...

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Anime çizimleri başarılı.

EKSİ Sıkıcı hikaye modu. Dövüşlerde herhangi bir derinlik yok.

55





Yapım General Arcade, **FromSoftware** **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** metalwolfchaos.com

Metal Wolf Chaos XD

Bazı oyunların eskilerde kalması gerekiyor.

Gecmişte, henüz internetin böyle yavaş yavaş evlere girdiği dönemde, yerel pazarlar için önemli adımlar atmak adına bazı gelişmeler olurdu. Örneğin birçok teknoloji firması, bölgelere özel cihazlar çıkartır, satış payını artırmaya çalışırı. Metal Wolf Chaos da 2004 yılında, böyle bir dönemde piyasaya çıkmıştı. Xbox'ın, Japonya'daki satışlarını artırmak amacıyla konsola özel olarak hazırlanmıştı. Bugün Souls serisiyle tanınan From Software'e sipariş üzerine yapılmış bir oyundu. Fakat oyun tamamen ABD vatanseverliğini ve milliyetçiliğini konu ediniyordu. Hal böyle olunca, batıdaki oyuncu arkadaşlar da bu oyunu merak etmeye başladı. Ulaşmak çok zordu çünkü oyun Japonya pazarına özeldi ve hatta sadece Japonya'da satılan Xbox konsollarında çalışabiliyordu. Eh, yıllar içerisinde çeşitli emülatörlerle ve uygulamalarla bu oyunu çok merak edenler biraz olsun kendilerini tatmin etmemi bildiler. Yine de yıllar içerisinde Metal Wolf Chaos, küresel çapta satışa çıkmadı.

Devolver Digital'in yayın haklarını From Software'den ödünç alıp General Arcade'e hazırlattığı Metal Wolf Chaos XD, bu yukarı bahsettiğim oyunun elden geçirilmiş hali. 4K çözünürlükte çalışan oyunumuz grafiksel anlamda da rötuşlanmış. Hikayemiz 47. ABD Başkanı'nın bir darbe sonrası görevinden alınmasıyla başlıyor. Darbeyi yapan kişi de Başkan Yardımcısı. Tüm orduyu kontrolü altına alan Başkan Yardımcısı, elindeki bu kuvvetle tüm ABD topraklarının ve yönetim kadrosunu ele geçiriyor. Görevden alınan Başkan ise gömleğini, kravatını çıkarıyor ve üzerinde bir Mecha giyerek yola çıkarıyor. Amacı darbe kuvvetlerini def edip vatandaşlarına özgürlük dağıtmak.

Bu süreçte ele geçirdiğimiz eyalet ve şehirler bize para katkısında bulunuyor. Parayla yeni silahlar geliştirip Mecha üzerine yerlestirebiliyoruz. Yüzden fazla silah olması oyunun en büyük artılarından biri. Her duruma karşı bir silah üzérinizde bulundurabiliyorsunuz. Mechanizla şehirleri özgürlüklerine kavuştururken, yan görevleri tamamlayarak halkın refah seviyesini artırabiliyorsunuz.

Oyna alışması oldukça kolay. Hızlı bir şekilde aksiyona girip oyun üzerinde hakimiyet kuruyorsunuz. Öğrenme eğrisinin bu kadar kolay olması sizin daha fazla oynamaya teşvik etse de bir noktadan sonra sıkılmaya başlayacağınızı söyleyebilirim. Son dönemde her eski oyunu elden geçirmeye furasında, aralardan güzel işler çıkabiliyor. Bundaki durum ise biraz enteresan.

Yıllar içerisinde batılı oyuncular tarafından çok merak edilmesine karşın asla ulaşılamaşı bir hazine olmuş. Simdiye oyun aradan geçen 15 yılın ardından tekrar piyasaya sürülmüş fakat çok kötü yaşlanmış bir oyunla karşılaşışınız. Metal Wolf, buram buram eski nesil konsol kokuyor. Oynanabilirliğiyle olsun, aksiyonyla, müziğiyle, arayüzüyle günümüz oyuncusunun ilgisini pek çekmeye bilir. Eilden geçirilmiş grafikleri bile yeterli olmuyor. Sürekli aynı şeyleri yapıp devam etmek de can sıkıcı. Hikayenin işleniş biçiminde araya eklenmiş satirik espriler de hiç güldürmüyork. Çok ince nüanslar var ama yine de güldürmüyork. Şu yaz aylarını ve sıcakları yavaş yavaş arkadaş bırakırken, denenebilecek başka oyunlara doğru yönelmenizi tavsiye ediyorum. Ha, ben bu tarz işleri seviyorum denemek istiyorum derseniz de fiyatı açısından uygun olduğunu söyleyebilirim. Steam üzerinde 40 TL olan fiyatı, konsol tarafında 140 TL'ye çıkabiliyor. Bana kalsa o parayı saklayın, sürpriz indirimlerden söyle kallayı bir oyun kapatın derim daha iyi olur.

◆ Özay Şen

KARAR

ARTI Batılı oyunculara ilk defa sunulması.

Öğrenmesi kolay, aksiyonu güzel.

EKSİ Güzel yaşanmış bir oyun değil.

Hikaye ve oynanabilirlik tekrar ediyor.

4K olsa bile oynanmaz. Seslendirme ve ses efekti sorunları.





Yapım Interactive Fate **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** Simülasyon, Strateji, RPG **Platform** PC **Web** shortesttrip.interactivefate.com

Shortest Trip To Earth

Dünya'ya buradan gidiliyor mu birader?

Erken erişimdeyken büyük ilgi toplayan uzay gemisi yönetim simülasyonu Shortest Trip to Earth nihayet erken erişimden çıktı ve final sürümüyle elimize geçti. Oyunu çok kısaca tanıtmak gerekirse, 5-6 sene öncesinin ödüller alan bağımsız oyunu Faster Than Light yani FTL'nin daha gelişmiş bir versiyonu diyebiliriz, ki biliyorsunuz ben bunlara yillardır FTL-gibin oyunları diyorum. İşte Shortest Trip to Earth de, FTL-gibin oyunlarının sonucusu.

FTL'in başarısından sonra benzer oyunlar karşımıza çok çıktı. 2D ve hatta 3D olanları bile yapıldı ama isimleri çabuk unutuldu. Fakat Shortest Trip to Earth bu handikabı kırabilecek kadar güçlü bir oyun. Tabii bazı sorunları yok da değil ama oyunun başarılı yanları çok daha ağır basıyor.

Shortest Trip to Earth ile vakitınızı, uzay geminizle sistemden sisteme atlarken karşılaşığınız medeniyetlerle diyalog kurmak, korsanlarla, köle tüccarlarıyla savaşmak, düşmanlarınızdan kaçmak için harcayacağınız. Ancak tüm bu görevler için geminizi güçlendirmeli, sorunları çözmeli, tamiratları yapmalı, mürettebatınızı eğitmeliiniz. Zaten oyunun temelini de bu mikro yönetim aşaması oluşturuyor.

Mikro yönetim derken de şaka yapmıyorum. Oyun mikro yönetim kavramının hakkını vermiş Bu yüzden de oyunu öğrenme aşamanızın biraz uzun süreceğini bilmeniz lazım. Sonuçta koskoca bir uzay gemisinin her detayına hakim olmaktan bahsediyoruz. Bir tamirat yapacağınız zaman, tornavidayı nereye sokacağınızı bilmeniz gerekiyor. Bu detaylı mikro yönetim sürecinde bol bol hata yapacaksınız, bol bol

şasırıacaksınız, unutacağınız, tam da düşmanlarınız tepenizde size yağmur gibi mermi yağdırırken, köle tacirleri geminize işinlanmış sağa sola ateş edip mürettebatınızı köle edip satmak için etrafta koştururken, gemi infilak etmesin diye teknik detaylarla uğraşmak zorunda kaldığınızda mikro yönetimin zor bir iş olduğunu fark edeceksiniz. Fakat yine de gözünüz korkmasın. Çünkü oyunda zamanı durdurma özelliği buluyor. Böyleceavaşların en harareti anında oyunu durdurup, ekinizde emirler vermek için düşünecek zaman bulabiliyorsunuz. Taktik savaşın söz konusu olduğu bir oyunda zamanı durdurmaz vazgeçilmez bir özellik.

Geminizi geliştirmek, yeni silahlar monte etmek, yeni sistemler satın almak, karşılaşığınız medeniyetlerin verdiği görevleri yerine getirip sağladıkları avantajlara ulaşmak... Bunlar oyunun itici gücü oluyor. Özellikle çalışma bölümünde oyunun atmosferi en üst düzeye çıkıyor. Dışarıda size acımasızca ateş eden bir geminin varlığı ve isabet alındıkça sarsılıp alev alan geminizin durumuna şahit oldukça bir an önce o savaşı kazanmak için doğru stratejiyi geliştirme zorunda kalıyorsunuz.

Öte yandan oyunun zayıf kaldığı yanlar da var. Böülümler arasındaki yüklemeler biraz sorunlu. Bu kadar güzel bir oyun için ses ve müziklere de çok önem verilmemiğini hissediyorsunuz. Biraz daha gaz müzikerler olabilsinmiş, biraz daha etkileyici ses efektleriyle daha güclü bir atmosfer yaratılmış ama şunu da kabul etmek lazımlı, ses ve müzik meselesi, amatör yapımcıları en fazla zorlayan konu. Profesyonel seslendirme sanatçılarıyla çalışmak veya oyun için özel

müzikler besteletmek pahalı işler... Elbette "stock" sesleri daha uygun maliyetle kullanmak mümkün ama küçük ekipler bir oyun yaparken, "stock" ses efektleri aramak bulmak bile başı başına büyük bir mesai işine dönüşebiliyor. Biz yine de bu güzel oyuna çok acımasız davranışmayalım ve yapımcısının ileride oyunu güncelleyeceğini veya daha gelişmiş yeni bir oyun yapacak bütçeye bu oyundan sonra ulaşacağını düşünerek, hak ettiği yüksek notu verelim. FTL-gibin oyunlardan keyif alıyorsanız, kaçırılmamanız gereken çok başarılı bir yapım.

◆ Cem Şanç

— KARAF

ARTI Son derece detaylı simülasyon öğeleri. Detaylı mikro yönetim. İçeriğe göre uygun fiyat.

EKSI Sesler ve müzikler özensiz duruyor. Oyunun öğrenme eğrisi hayli dik, oyuncuları sıkabilir. Mikro yönetim türe alışık olmayanlar için kabusa dönebilir.



Yapım Sean Han Tani, Marina Kittaka **Dağıtım** Analgesic Productions **Tür** Aksyon, Platform **Platform PC Web** analgesic.productions

Anodyne 2: Return to Dust ◆

Burası çok çok acayıp bir dünya...

Simdi bu oyunun ilki var mıydı efendim diye soranlar oluyordur. Vardıl 2013 yılında piyasaya çıktığında da kendisine ait güzide bir kitlesi vardı. Hatta birçok inceleme sitesinden de iyi notlar almıştı. Peki, ikincisine gerek var mıydı? Aslında bu zor bir soru ama öyle görünüyor ki vardı... Özellikle her geçen gün artan Indie oyunlar sayesinde genişleyen Indie oyun pazarına, böylesine farklı kafada oyunlar



eklenmesi harika. Farklı derken, aslında biraz daha nostaljik demek istedim. Anodyne 2'yi açtığım anda, kendimi 1996 yılında, henüz ilk defa 3D model görmüş halimle izledim. Fakat görüntü bana çok tanıdık olduğu için hiç yadırgamadığım gibi, bir hayli de beğendim. Oyunumuz iki düzlem arasında geçiyor. Birisi bu garip 3D harita, diğeri de "Yolk Figure" olarak adlandırılan eciş büçüş yaratıkların içerisinde. Bu yaratıkların içerisinde girdiğimizde RPG Maker ile yapılmış, kuş bakışı kamera açısına sahip bir oyun ile karşılaşıyoruz. Her ne kadar görüntü kalitesi zayıf gibi dursa da oyunda biraz ilerledikçe karşımıza çıkan bulmacalar gerçekten de övgüyü hak ediyor. Etraftaki cisimleri süpürge gibi çekip fırlatma kabiliyetimiz sayesinde, içeresine daldığımız bölümleri tek tek geçmeye çalışıyoruz. Fakat her seferinde daha kafa karıştırıcı ama bir o kadar da kolay bulmacalar ile karşılaşıyoruz. Oyunun

mantığını anladığınız zaman ilerlemek kesinlikle daha kolay. Diğer bir yandan da yazılı metinler ile akan bir hikaye anlatımı var ki bu hikaye içerisinde Nova karakterimizin duygulu macerasına konuk oluyoruz. Ayrıca yol üzerinde bulacağımız kartlar ile oyun daha da ilginç bir hale bürünyor. Açıkçası bu oyun beni resmen NES dönemlerine ısnıldır. Müzikleri ve görüntüsü ile farklı bir oyun arayanların kesinlikle bakması gereken, mini mini minicik bir yapım. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Eski oyun yapısı ile yeni oyun mecrasının harika bir bileşimi.

EKSI Yapılacakların sınırlı olması. Günümüz oyuncusunun gözüne hitap etmeyecek grafikler.

80

Yapım Studio Attic Salt **Dağıtım** Studio Attic Salt **Tür** Görsel Roman **Platform** PC, Mac **Web** studioatticsalt.com

Misadventures of Laura Silver

Chapter 1 ◆

İlk yerli ve milli görsel roman huzurlarınızda!

Üç arkadaşın bir araya gelip yayınladığı Misadventures of Laura Silver, karşımıza küçük, sevimli ve etkili bir biçimde çıkmektedir. Japonya pazarının hakim olduğu görsel romanlara inat, batının da bu işi yapabileceğinin kanıtı niteliğinde! Studio Attic Salt cidden harika bir iş çıkartmış.

Oyun bizleri 1935 yılının Çekoslovakya'sına götürüyor. Usta Dedektif Laura Silver ve çaylık ortağı Orewell Cooper görev icabı buradadır. Yilan söyletilere göre gölde yaşayan bir canavar, halkı avlamaya başlamıştır. Tüm bunlar yetmezmiş gibi Dedektif Silver ve Dedektif Orewell'in çözülecekler listesine bir de cinayet eklenecektir. Bu arap saçını çözme işi ise bizlere kalır.

Oyun yerli yapım olduğu için enfes bir Türkçe'ye sahip. Alothımız monoton çevirilerin aksine karakterler tam tamına Türkçe romanlardan fırlamış gibi! Eh, nihayetinde bu da bir roman. Farklı seçimler, hikayenin sizin seçimlerinize göre ilerlemesi ve farklı sonları kattığımızda maceraya ve harikulade kullanılmış bir Türkçe'ye doyuyoruz. Quick Time Event gibi aksiyon sahneleri Laura Silver'da yok, haberiniz olsun. Olay harbiden sizin yön verdiğiniz bir roman.

İlk oyuna girdiğimde küçük teknik bir sıkıntı yaşamasam da (tam ekran ve çözünürlüğü otomatik yapınca yazıların çıkmaması gibi) oyunu etkileyen ve kötü duran bir buga rastlamadım. Şahane diyaloglar şahane görsellerle birleşince değmesin keyfinize. Bir de dublaj olsaymış oyun gerçekten görsel roman dünyasının ağır toplarından olabilirmiş. Bir dahakine artık diyelim. ◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Harika kullanılmış bir Türkçe. Hikaye gidişindəki çeşitlilik. Sevimli grafikler.

EKSI Minik ama zararsız hatalar. Bazen siz bir seçim yapana kadar diyalog gereğinden fazla uzayabiliyor.

88



ZİVAN SKODA
KHARAT SENDEN ÇOK BAHSETTİ.



Yapım Quantic Dreams **Dağıtım** SIE / Quantic Dreams **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, PS3 **Web** epicgames.com/store/tr/product/beyond-two-souls

Beyond: Two Souls ◆

Jodie'nin doğaüstü hikayesi bu sefer PC'de hayat buluyor

Geçtiğimiz aylarda Quantic Games'in Heavy Rain'i PC platformuna taşımاسının ardından sıra Beyond: Two Souls'a geldi. Oyun, PS3 platformu için satışa sunulmasının üstünden 6 yıl geçtikten sonra Epic Games Store üzerinden satışa sunuldu.

Beyond: Two Souls da yapımcının diğer oyunları gibi hikaye tabanlı bir macera oyunu. Oyunun büyük bir kısmında Ellen Page'in canlandırmış olduğu Jodie yi kontrol ediyor ve yer yer hikayenin gidişatını etkileyebilecek önemli kararlar veriyoruz. Doğuştan Aiden isimli ruhani bir varlık ile bağı bulunan Jodie, Aiden'i kontrol edebilmesi sayesinde hükümetin kendi lehine kullanmak istediği özel güçlere sahip genç bir kız. Bizler ise oyun boyunca Jodie ve Aiden'in yıllar içerisinde başlarına gelenlere şahit ol-

yoruz. Oyunu isterseniz en başta bize sunulan orijinal sinematik sırada ya da kronolojik sırada oynayabilirsiniz. Bu biraz "Star Wars'ı kronolojik sırayla mı izlemek lazım yoksa yayınlanma tarihine göre mi" ikilemine benzeyor ve hangisi seçeceğiniz tamamen size kalmış. Şahsen ben, bir Hollywood filmi edasıyla ilerleyen oyunu sinematik sırayla oynamanızı tavsiye ederim. Bu şekilde olay örgüsü, kamera açıları ve sahneler bir araya gelerek tam bir film hissiyatını oluşturuyor. Yalnız söyle bir şey var ki, sinematik sahneleri ön planda oyunların çoğunda olduğu gibi Beyond: Two Souls da ne yazık ki zaman zaman kamera açıları ya da kontroller oynanışı zorlayabiliyor. Normalde gamepad ile oynamaya uygun yapılmış bu oyunu klavye ve mouse ile oynamaya alışmak

da biraz zaman istiyor. Son olarak, PC'ye Türkçe altyazı ile geldiğini de söylemekten mutlu olduğum oyunun grafik kalitesi de elbette ki iyileştirilmiş. Eğer ki Beyond: Two Souls'u daha önce oynamadıysanız hikayesi ve oynanışıyla akılda kalan bu oyun kesinlikle bir denemeye değer. ◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Hikayesi akılda kalıcı, grafikler hala zamana meydan okuyor, yüz ifadeleri ve hareketler çok gerçekçi.

EKSİ Kontroller bazen zorluyor, hikaye bazen akıcılığını yitirebiliyor, opmizasyonda sorunlar var

82

Yapım Dontnod Entertainment **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Mac, Linux **Web** lifeisstrange.square-enix-games.com

Life Is Strange 2: Episode 4 ◆

Adeta heyecanlı bir dizi bölümü gibi...

Geçtiğimiz bölümde yasadışı bir takım işlere bulaşıp, gözlerden irak bir çiflikte çalışmaya başlayan Sean ve Daniel'i nihayet o ortamdan kurtardığımız, şahane bir bölümle karşı karşıya kaldım, aşırı mutluyum. Episode 3 beni resmen hayattan soğutmuştu, bitmesi için dua etmiştim. Her ne kadar son kısmı heyecan-

verici gibi olsa da bir takım umurumda olmayan karakterlerin akibetini de çok ırgalamamıştim. Yeni bölümü spoiler vermeden anlatmama gerekirse, Sean'ın hastanede gözlerini açmasına tanık oluyoruz. Ve yine spoiler sayılmasız, Daniel'ı bulmak için yola düşmemiz gerekiyor. İlk işimiz de bulunduğumuz hastaneden çıkmaya çalışmak oluyor zira Episode 3'ün sonundaki olaylar yüzünden polisle de biraz ters düşmüş durumdayız. Bu kaçış mücadeleinin bir kısmında Sean diyor ki "Sırt çantam da şu odada olmalı..." Fakat Tab tuşuna basıp istediğimiz zaman çantanıza bakabiliyoruz? Oldu mu Dontnod? Bu tip detaylar herkesin gözünden kaçabilir ama benim kaçmaz; çünkü ruh hastasıyım! Oyunun bu dördüncü bölümünü kesinlikle hem tempo, hem de olayların akışı itibarıyla

gayet iyi, resmen tüm bölümü solusuz oynadım. Yine oyunun geneliyle ilgili tek eleştirim seslendirmeler oldu. Arka plan seslerinin asla olmaması ve diyalogların resmen bant yayını şeklinde geçmesi, oyundaki doğallığı çok bozuyor. Biraz daha sinematik, biraz daha homojen bir ortam hiç fena olmazdı. Dördüncü kısmın sonlanmasıyla birlikte oyunun son bölümne de hazırlız ve Aralık ayını iple çekiyoruz. Bakalım oyun, aynı bu bölüm gibi temposunu koruyarak sonlanabilecek mi... ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Bu bölümün hikayesi ve gidişatı çok sağlam; oyun hiç duraksıyor.

EKSİ Seslendirmelere halen gicirim.

88





Yapım Nighthawk Interactive **Dağıtım** Gun Media **Tür** Korku, Hayatta Kalma **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** f13game.com

Friday the 13th: The Game (Switch)

Hokey maskeli katılımımız yine sahalarда

Uzuz korku sahneleriyle akıllarda yer edinen Friday the 13th (Türkçe adıyla 13. Cuma) seneler içerisinde bir şekilde kütlesizmiyi başardı. Kuş konnaz kervan geçmez bir yere giden gençlerin sonunun hazır olacağının fikrini adeta yüreklerimize işleyen yapım, asla ölmeyen bir Jason, ölmek için elliinden geleni yapan bir grup genç ve bolca kan ile hala senelere meydan okuyor. Aradan geçen zamanda birden fazla film ve oyuna konu olan hikayenin eli bıçaklı katili Jason, Friday the 13th: The Game - Ultimate Slasher Switch Edition ile Switch'e de kan bulastyırmaya gelmiş.

Oyunun zaten pek de iyi denilemeyecek olan görsel kalitesi Switch'te biraz daha düşmüştür. Öyle ki bazı bölgeler sanka kartondan yapılmış gibi duruyor. Bunun dışında gerek karakterler gerekse oynanış açısından Switch versiyonu

diğer platformda kilerle aynı. Her maç Crystal Kampı, Packanack Lodge ve Higgins Haven gibi hikayenin ikonik noktalarında geçiyor. Dead By Daylight'tan farklı olarak 8 kişiye kadar oynanabilen oyunda 7 kişi counselor (rehber), bir kişi ise Jason olarak atanarak bir nevi av başlıyor. Oyunu Jason olarak oynayıp insanları avlamak mekanikler açısından en eğlenceli kısmı ancak ne yazık ki bu çok sık denk gelmiyor. Genellikle counselor olarak oynadığınız zaman arabayı çalıştırarak, polisi çağırarak, düşük ihtimal de olsa Jason'ı öldürerek ya da maçın sonuna kadar saklanıp hayatta kalarak oyunu kazanmaya çalışıyoruz. Maç bulma ya da oyundan düşme gibi konularda hiçbir sıkıntı yaşamamasam da hemen her girdiğim oyunda ne az bir bugla karşılaşırım ve bunlardan bazıları Jason'ın yakaladığı

birini öldürememesi gibi oyunun gidişatını etkileyen sorunlardır. Bu yüzden ciddi ciddi açılıp oynanacak bir oyundan ziyade arkadaşlarla keyifli vakit geçirmek için arkadaşlarla girip eğlenilecek bir oyun olduğunu düşünüyorum.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Arkadaşlarınızla oynaması eğlenceli bir oyun. Serinin en kült örneklerini yansıtıyor. Genelde ölseniz de maçlar heyecanlı geçiyor.

EKSİ Grafik kalitesi çok kötü. Oyundan aldığıñınız keyfin içine eden buglar. Jason biraz fazla mı kuvvetli olmuş?

65

Yapım Paranoid Productions **Dağıtım** Fellow Traveler **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** paranoidproductions.com/church

The Church in the Darkness

Beni yak, kendini yak, her şeyi yak...

Adeta çocukluğuma dönmüş gibiyim. Ama olumlu anlamda değil. Elimizde oldukça tartışma yaratılan bir oyun var. Hadi bu oyuna tarafsız olarak şöyle bir bakalım. Öncelikle neden olumsuz anlamda çocukluğuma döndüğümü değişimek istiyorum. Günümüzde, bunca teknolojilerin içinde hâlâ Commandos ayarında grafiklere sahip oyun çıkartmanın manası nedir. Age of Empires'da bile o ufak köylülerin daha detaylı grafikleri vardı yahu. Yeni trend hatsız insan siluetleri mi, yoksa yapmak mı çok zor

geldi anladım. Oyunun hikâyesine değinecek olursak, bence oldukça merak uyandırıcı. Çünkü, her oynadığımızda yaptığımız seçimlere göre değişen 20 civarı farklı son var ve bunlar gerçek olaylardan esinlenerek tasarlanmıştır. Bunun en belirgin ve herkesin bahsettiği örneklerden biri de Jonestown'da gerçekleşen ve 900 kişinin hayatını yitirmesiyle sonuçlanan toplu intihar olayı. Oyunda da bir seferde rahip ölürenken, öbür seferde toplu intihar girişiminde bulunuyorlar. Tabii, daha fazla spoiler vermeyeceğim de... Oyunda karakterimiz eski polis memuru Vic, Alex adındaki yeğenini bulmaya çalışıyor. Yeğeni de bu tarikata katılmış ve cemaatten yaklaşık iki yıldır pek haber alınamıyor. Bu cemaat Amerika'ya düşman ve oyunda ilerledikçe, köyde yapılan anonslarda Amerika'ya sürekli bir öykünme söz konusu. İllerlerken fark edilirseniz bir ya da iki mermi yiince ölüyorsunuz ve yakalanınca da sizi tutsak edip beynınızı yıkamaya çalışıyorlar, ki ben oyunun bu kısmını çok eğlenceli buldum. Bunun dışında oyun bir

noktada sürekli kendini tekrar etmeye başlıyor, sıkılıyorsunuz ve sadece sonunu görebilmek için oynuyorsunuz. ◆ Gizem Kiroğlu

KARAR

ARTI Basit oynanış. Hızlı oyun akışı. Gerçek olaylardan esinlenilmesi.

EKSİ Kendini tekrar etmesi. Grafikler. Seslendirmelerin sıklığı.

55





Yapım Traxmaster Software **Dağıtım** Traxmaster Software **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** exceptiongame.com

Exception

Oradan oraya ziplamaca, hoplamaca

Oyun dediğin biraz da hızlı olacak değil mi
en sevdığım okur? Böyle durdur nereye
kadar! Hatta platform oyunu ise daha da hızlı
olacak. Böyle nereden ne geldiğini anlamadan
ilerleyeceksin. Kontrol sende mi bilgisayarda
mi bilmeyeceksin! ATEŞ EDECEKSİN ATEŞ!
Ehem... Neyse çok da şapmamak lazım
diyerek lafi kısa kesiyorum. Exception gerçekten
de iki boyutlu platform yapısını, muazzam bir üç
boyutlu harita mantığı ile birleştirmiş diyebilirim.
Oyunumuz gerçekten hızlı. Kontrol ettiğimiz
karakter ile karşımıza çıkan platformu, zamana
karşı bir şekilde tamamlamaya çalışıyoruz.
Daha doğrusu amacımız, oyuna sahip diğer
insanların da deneyim ettiği parkurları en hızlı
şekilde bitirmek. Tabii bu parkurlar pek de kolay

değil. Daha doğrusu alışmak zaman alıyor. Karakterimiz ile önmüze çıkan düşmanları yok edebiliyor, duvarda kısa yürüyüşler yaparak daldan dala atlayabiliyor, belirli yerlerin altından kayarak geçebiliyoruz. Fakat kendisi o kadar hızlı ki alışmak az da olsa zaman alıyor. Özellikle ziplamanın şiddetine ve karakterin havadaki kontrolüne alışıkтан sonra kalanlar ıplık söküğü gibi geliyor. Tek bir platform var ama biz belirli noktalara ulaşıkça baştan aşağıya dönüşüp devam ediyor; ta ki sonuna ulaşıcaya kadar... Ayrıca karakterimizi de zamanla geliştirmek mümkün. Özellikle sağda solda gizlenmiş artifactları bularak hızla kendisini geliştirmemiz mümkün ama onlara ulaşmak için genelde zaman kaybettığımızı belirtmek isterim. Exception

renkli görüntüler ve harika müzikleri ile beni kısa sürede kendisine bağladı. Sanıyorum oyunu ilk oynayışında 40. platforma kadar geldim. Hızlı, eğlenceli ve bir noktaya kadar sinir bozucu bir oyun ariyorsanız, Exception'a kesinlikle yakından bakmanız gerekiyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Hızlı, renkli, eğlenceli. Oyun fena kendisine bağlıyor

EKİ Bir noktadan sonra çok zorlaşması ve kendini tekrar etmesi.

85

Yapım Carsten Hölscher **Dağıtım** Aerosoft **Tür** Simülasyon **Platform** PC **Web** aerosoft.com/en/train-simulation/train-simulators/2604/zusi-3-aerosoft-edition

ZUSI 3 - Aerosoft Edition

Tren simülasyonlarının Dark Souls'u geldi tey tey...

Benim Train Simulator (Railworks) serisine ne kadar düşkün olduğumu bilenler bilir. Bu oyunda geçirdiğim yüzlerce saatin ardından herkese ne kadar gerçekçi olduğunu anlatıp durduğumdan, attığım başlığı görünce "o neyse bu ne?" diyenler de olacaktır. Efendim, ZUSİ 3 işin grafik, oynanabilirlik, optimizasyon taraflarına hiç takılmadan, mümkün olan en yüksek seviyede gerçekçilik



sunmak için tasarlanmış bir simülatör ve bu işe ciddi anlamda kafayı takip Train Simulator'ı çocuk oyuncası olarak görenler için geliyor.

Oyunun ara birimi bir facia, farenin "hit detection" tarafı dahi problemlü olduğundan bazen menüde bir yere girebilmek için düğmenin biraz altına veya biraz üstüne tıklamamanız gerekiyor. Yükleme süreleri ve sonunda gördüğünüz grafikler de ilk Trainz oyununa veya Microsoft Train Simulator'a rahmet okutan cinsten. Oyunda toplam uzunluğu 500 kilometreyi geçen on adet rota, onlarca tren ve bu trenlerin fotoğraflandıktan sonra interaktif hale getirilmiş (bildiğiniz fotoğraf, Need for Speed II gibi) kokpitleri yer alıyor. Railworks tutkunlarının iyi bildiği güvenlik ve sinyalizasyon sistemleri ise burada aşmiş durumda. Sadece Indusi ve PZB değil, ETCS, LZB ve benzeri bir sürü sistem oyuna eklenmiş. Hepsini

öğrenmeniz de bayağı şart.
ZUSI 3 kendi içinde zorluk dereceleri sunsa
da en üst seviye zorluk derecesinden şaşma-
manız gereken bir simülasyon zira zorluğu
kısacaksanız piyasada Train Simulator (Ra-
ilworks) ve Train Sim World var. Öğrenmek
için sabırımlı, grafikleri gördüğümde düşüp
bayılmayacak kadar beklemek var diyorsanız
bu oyun size göre. Kendi yaptığı işe
odaklısanız ve başka hiçbir konuda kafasını
yormuyor ZUSI 3. ◆ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Olağanüstü gerçekçilik seviyesi.
Cok sayıda rota ve tren seti. Mod desteği.

EKSI Feci grafikler ve kullanıcı arayüzü. Çok yüksek (249 TL) fiyat.
En üst seviye zorlukla oynanmayacaksız
peki bir gereksiz kalıyor.

70



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat 60 TL

Battle Chasers: Nightwar



Mobil oyunların basit olmaları gerekmediğinin kanıtı...

2017 yılında PC ve konsollar için çıkan ve dergide dört sayfa ayırdığımız Battle Chasers: Nightwar, önce Nintendo Switch şimdiki ise mobil versiyonıyla karşımızda. Bazı oyunlar dışında RPG çok da oynamayı tercih ettiğim bir tür değil ama dergi için oynadıkça isindiğimi söyleyebilirim. Bunun gibi büyük oyunların mobile gelme fikrine biraz mesafeliyim ben. Bazıları gerçekten çok kötü olsa da Nightwar gibiler de yok değil. PC ya da konsol versiyonunu oynamadım ama mobil hali oldukça ayrıntılı ve güzel. Biliyorsunuz o ayrıntı işini çok abartabiliyorlar (ve mobil cihaza ağır geliyor) ya da tam aksine, mobile çok basitleştirilmiş halini uygulayabiliyorlar. Nightwar bunu dengede tutarak başarılı bir şekilde kotarmış.

Battle Chasers aslında 1998 ve 2001 arasında yayımlanmış bir çizgi roman serisi. Gully isimli küçük bir kız, başarılı kılıç ustası Garrison ve Gully'yi savunmak için babasına söz vermiş olan savaş golemi -aynı zamanda şifacı- Calibretto, büyüğü Knolan ve savaşçı Red Monika'dan oluşan kahramanlar başrolde. Hikayenin başında Gully'nin babası, çok değerli eldivenlerini kızına bırakarak kayboluyor ve macera başlıyor. Battle Chasers, harita üzerinde gezip düşmanla karşılaşığınızda sıra tabanlıavaşlar yapabileceğiniz bir oyun. Dinlenip, gerekli olan malzemeleri

alabileceğiniz kamp alanları da var. Oldu ki takım savaşı kaybetti, oyun siz bu kamp bölgesinden tekrar başlatıyor. Bir oraya bir öbür tarafta koşutrup ne yapacağını anlamadığım, sahipsiz bırakılan oyunları hiç sevmiyorum. Battle Chasers ise her zaman yanınızda olduğunu size belli ediyor. Başlangıçta üç kahraman olsa da harita üzerinde gezerken tek kişi ile ilerliyorsunuz ve bu kahramanın hangisi olacağı sizin tercihinize kalmış. Karakteri ilerletmek kolay, gideceğiniz yere dokundugunda bir güzergâh çiziyor ve siz müdahale etmezseniz hedefe ulaşıyor. Yapılacak görevler ve konuşulacak kişileri ünlemle gösterdiği için de boş boş gezmenize gerek kalmıyor, ki aslında öyle de zaman geçirebilirsiniz. Ne kadar fazla savaşa girerseniz takıma o kadar malzeme kazandırmış olursunuz. Oyunun başrollerinde zindanlar var. Bir kez girdikten sonra çıkışının kolay olmadığı bu zindanlara sağlık ve mana yüksekkendalma fayda var çünkü içerisinde yapılan savaşlarda kaybettiklerini tekrar kazanamıyorlar ve o seviye ile devam etmek zorunda kalınıyor. Takımda şifacı ve iyileştiren iksirler de var ama bu ilerleyen bölgelerde yeterli olmayabilir. Zindanlarda içinde 1001 derde deva



olabilecek malzemelerin olduğu hazine sandıkları, çeşitli canavarlar ve yürüken size zarar verebilecek çeşitli tuzaklar var. Peki savaşa geçince ne oluyor? Karşımıza tuhaf düşmanlar çıkabiliyor, havada duran koca kafalı örümcek, elektrik çarpan yuvarlak robot ya da normal insan bazen tek bazen daha fazla sayıda olabiliyorlar. Kahramanlarımızın hepsinin ayrı yetenekleri ve saldırı çeşitleri var. Sadece saldır demek yeterli değil, stratejik olarak da hareketlerinizi iyi seçmeniz gerekiyor. Temeli çizgi romana dayanan oyunun grafikleri de bundan nasibini almış. Oyun fazlaıyla sürükleyici ve güzel. Telefon değil de elimde tablet olsa, saatlerce elimden bırakmadan oynayabilirdim diye düşündüm. Normal boyutları olan bir telefonda oynamak için maalesef çok detaylı, bu yüzden yorucu olabiliyor. Sonuç olarak, mobile aktarılan oyunlar içinde uzun zamandır oynadığım en iyi oyun diyebilirim.

91





Tür Macera Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Santorini Board Game ◊

Yunan tanrıları ve stratejinin keyifli bir karması...

Santorini, 2004 yılında kutulu versiyonu ile çıktığında tahta bloklardan oluşuyormuş ama sonrasında Kanadalı şirket Roxley satın alınca oyunu şimdiki haline çevirmiş. Santorini evlerine benzeyen, tepesinde mavi kubbeleri olan beyaz bloklardan oluşan binalar ve tabii ki başrollerde de Yunan Tanrıları. Yanınızdaki bir arkadaşınızla ya da yapay zekâ ile, başka çevrimiçi oyuncularla ve size karşı olan tanrıları sırasıyla yeneceniz Odyssey bölümyle üç şekilde oynanabiliyor. Çevrimiçi, gerçek zamanlı oynandığı

fürs, oyuncu bulmak zor. Yapay zekâ ile oynamak ise dilediğiniz tanrıyı seçebildiğiniz için her birinin yeteneğini öğrenebilmeniz açısından mantıklı. Oyun aslında çok basit. Karelere bölünmüş bir alanın üzerine her oyuncu kendine özgü yeteneği olan Yunan tanrıları iki işçisini koyuyor ve sırayla hamle yapmaya başlıyor. Amaç, üç katlı olan eve kubbe eklenmeden en üstüne çıkabilmek. Bunu yapan ilk oyuncu oyunu kazanmış oluyor. Artemis iki hamle, bir blok koyma eylemi gerçekleştirirken, Minotaur hamle yaparken rakibin işçisinin

üzerine gidip onu yerinden edebiliyor ya da Demeter, ev bir katlıyken bile üzerine kubbe kondurabiliyor. Bu özellik önemli çünkü eğer rakip üç katlı binaya sizden önce ulaşabilecek gibiysse siz de yakındaysanız eğer savunmak adına mavi kubbe koyarak o binaya çıkışmasını engelleyebiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe açılacak olanlarla birlikte Hades, Zeus'un da içinde bulunduğu 80'e yakın tanrı var. Strateji ve Tanrıların yeteneklerini kavradığınızda oldukça eğlenceli 76



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Dr. Mario World

Çocukluk arkadaşımız geri dönmesine de olurmuş...

Bu Harry Potter: Wizards Unite ve Pokemon Go gibi ülkemize bir türlü gelememeyen Dr. Mario World'u yine farklı ülke hesabı açarak, siz zahmet edip uğraşmayın diye indirip oynadım. Nintendo, Dr. Mario'yı, 1990 yılında Tetris modası varken geliştirmiştir. Dr. Mario'da her bölümde ekranı dağılmış olan mikropları yukarıdan aşağı inen renkli kapsüllerle yok etmek gerekiyordu. Yıl olmuş 2019, Dr. Mario gelsin ama biraz da değişiklik yapalım demisler ve kapsülleri aşağıdan yukarı çıkarmaya karar vermişler. Bu işlemi yaparken de kapsülleri çevirebiliyoruz ama gittiği noktayı sonradan değiştirmenize izin vermiyor. Ekranda yok etmeniz gereken bütün mikroplar için belli bir hamle sayısı var. İlk bölümleri kolaylıkla geçtikten sonra iki renkli kapsüller işin içine giriyor. Onun bir tanesi mikrobu

patlatınca diğer yukarı doğru gitmeye başlıyor. Süzülürken, kendi renginde olan mikroplara yanaştırmak gerekiyor ki alakasız bir yere gitmesin. Harita mantığında ilerleyen oyunda seviyeler ilerledikçe klasik Mario karakterlerini seçebiliyoruz. Oyun o kadar sıkıcı ki, yedi sekiz bölüm geçtikten sonra ilaç kapsüllerinin süzülmesinden bundalarak rastgele yukarıya gönderip virüslerden kurtulamasınlar da oyun kendini yok etsin istedim. Oyun da halihazırda teknik sorunlar da var, açılmadığı zamanlar oluyor. Nintendo'yu görünce soracaklarım; neden böyle bir oyun çıkartıyorsunuz? Hadi bir nostalji yapalım dediniz, böyle basit bir oyunda teknik sorunları nasıl olur da aşamazsınız? Eğer Mario ile bir duygusal bağıınız varsa buyurun oynayın, yoksa hiç uğraşmayın derim. 53





Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Total Party Kill



Takım çalışması dediğin daha nedir ki?

“Başarıya giden her yol mubahtır” diyenlerdeniz Total Party Kill oynarken mutlu olabileceğinizi söyleyebilirim. Şövalye, Robin Hood'u andıran bir okçu ve buza çevirmeye yeteneği olan büyüğün, çıktığı bu yolda amaç, her bölümde en azından bir kişiyi çıkışa ulaştırıbmek. Bu sebeple, diğer ikisinin bu amaç uğrunda kendini feda etmesi gerekebiliyor. Nasıl mı? Hemen anlatayım; kapısını gördüğümüz çıkışa ulaşmamız için altında tuzak olan bir platformdan karşıya atlamamız lazım. Bunun için de Robin Hood, diğer arkadaşını okuya karşı duvara mühürlüyor, biz de üzerine atlayıp çıkışa ulaşıyoruz. Seçeceğiniz kişiyi bir sonraki hamlede kullanamayacağınız için tercihinizi doğru yapmanız gerekiyor. Bulmacalar birden fazla hamleden oluşabili-

yor. Büyücü buza çeviriyor ve şövalye de acımadan kılıçla bir başkasını demir kazıkların üzerine atabiliyor. İstediğiniz her an bölümü yeniden başlatabilirsiniz. Toplamda 60 bölümden oluşan oyun aslında çok zor değil. Bulmacaların mantığını anladıkça iki saat gibi bir sürede bitirebiliyorsunuz. Takım çalışmasının yanı sıra başarıya ulaşmak için arkadaşını yok etme fikri biraz ürkütücü olsa da aslında fikir olarak beğendiğimi söyleyebilirim. Sadece bir hikayesinin olmaması ve oynanıştaki bazı aksaklılıklar can sıkabiliyor. Piksellî göründüsü nostalji sevenleri mutlu edecek, yaşanan bazı sorunlarla da eski bir oyunmuş hissi uyandırıyor. Fikri bulup üzerine biraz daha çalışılsa aslında daha başarılı iyi zaman geçirilen bir oyun olabilmiş.



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Archero



Dergiyi esir eden oyuna tanışmaya hazır mısınız?

Mobilde oyun oynamak biraz da kafa dağıtmak için yapılan bir eylem. Bu yüzünden ki çok detaylı, incelikle düşünülmüş, para harcanmış oyunları elimizin tersiyle itip yine basit oyulara dönenbiliyoruz. Archero'yu indirip oynamaya başladığında hiç aralıksız on beş yirmi dakika elimden bırakmadım. Bir oyunun başarılı olduğunu göstergesi bu olmalı. Basit ama sürükleyici, yormayan ama çok da kolay değil. Okuya ilerleyen kahramanımız her bölümde karşısına çıkan yaratıkları yok edip bir sonraki aşamaya geçiyor ve ölmemiğiniz takdirde sürekli devam edebiliyorsunuz. Oynanış çok kolay, ekrana elinizi dokundurup karakteri istediğiniz yere sürükleyebiliyorsunuz. Durduğun anda da okları çevresine gönderiyor. Sizin yapmanız



gereken savunma yapmak ve doğru yere saldırmasını sağlamak. Her seviye başında karakterinize çeşitli yetenekler ekleyebiliyorsunuz ve aynı anda üç ok atma, daha hızlı olma gibi birçok özelliği size sunuyor. Bir kere de ölmeden ne kadar ilerlerseniz o bölümde o kadar fazla hazine kazanıyorsunuz ve bunlar da karakterinizin gelişmesini sağlıyor. Kahramanın giydiği kıyafetleri ve taklarını da oyunda ilerledikçe seviyeleri yükseliyor ve daha güçlü hale geliyor ama bu kısmı bile o kadar basit yapıyor ki oyunu öncesinde öğrenmeniz üzerine çalışmanız gerekmıyor. Her şey olması gerekiği sadelikte. Tek bir sorun var, toplamda yirmi enerjiniz var ve her oyun başlığında beşi gidiyor, tekrar dolmasını beklemek de üzücü olabiliyor.



Nevra İlhan



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları



1. CodyCross: Çapraz Bulmaca



2. Cool Goal!



3. Bus Simulator: Ultimate



4. Sandwich!



5. Fun Race 3D

En Popüler Ücretli iOS Oyunları



1. Football Manager 2019 Mobile



2. Plague Inc.



3. Infinite Flight Simulator



4. Hitman Sniper



5. Hermes: KAYIP



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları



1. Sand Balls



2. Perfect Slices



3. Mr Bullet – Spy Puzzle



4. Fun Race 3D



5. Rocket Sky

En Popüler Ücretli Android Oyunları



1. Minecraft: Pocket Edition



2. Football Manager 2019 Mobile



3. Geometry Dash



4. Grand Theft Auto: San Andreas



5. Machinarium

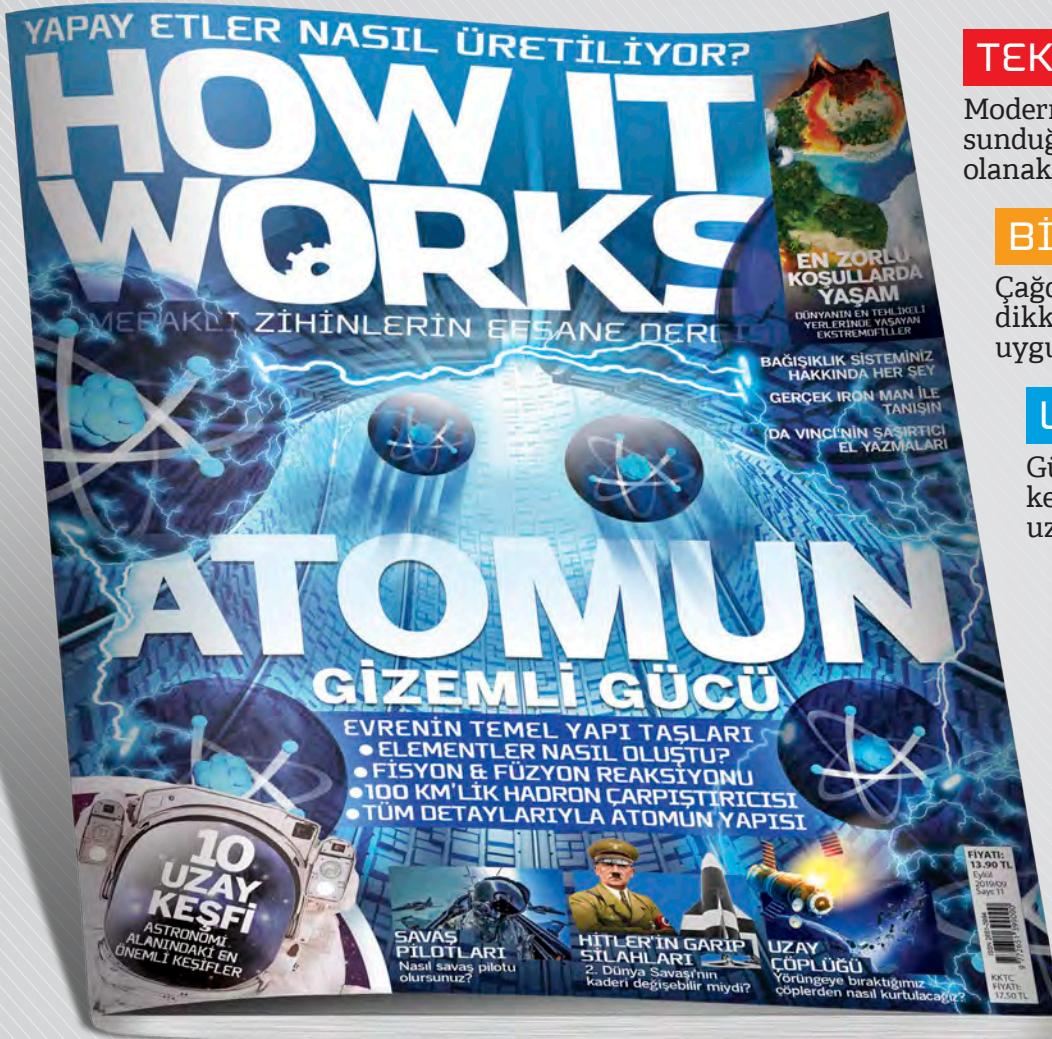


Nevra İlhan

90

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**

**EYLÜL
SAYISI
BAYİLERDE**

OVERWATCH

En yeni kahramanımız Sigma nihayet bizlerle buluştu.

Sayfa

88



ONLINE



WORLD OF WARSHIPS

Denizlerin sinsi makineleri savaş alanındaki yerini alıyor!

Wargaming'in üç büyüklerinden olan World of Warships, her geçen gün yeni içeriklerle oyuncularını mutlu etmeye devam ediyor. Tarihsel savaş araçları ile en iyi rekabetçi savaş sistemlerinden birini oluşturmaya başlayan Wargaming'in yeni planı World of Warships dünyasına yepen bir savaş makinesi eklemek. Yapımçı firma basın bildirisinde oyuna denizaltılarının ekleneceğini duyurdu. Baş yapımcı Artur Plociennik, oyunun çıktığı tarihten bu yanda, sürekli yenilikçi yeni ve zengin oynanış mekanikleriyle evrildiğini belitti. Plociennik denizaltılarla beraber oyuncular için yeni taktiksel oynanış mekanikleri getireceklerini ve oyunculara daha öne görmedikleri kadar heyecanlı deniz savaşları sunacaklarını umduklarını belitti.

Ayrıca amaçlarını oyuncuları sürekli mutlu etmek olduğunu, denizaltıları onların II. Dünya Savaşı tuğkularını karşılamayı amaçladıklarını söyledi. Yapımçı ekip ilk etapta oyun için dört denizaltıının oyuna ekleneceğini açıkladı. Bu denizaltılar ise Amerikan ve Alman donanmalarından olacak. Elbette denizin bu sessiz ve sinsi makinelerin oyuna nasıl bir etki edeceğini çok merak ediyoruz. Son bir haber olarak Ağustos ayının ortasındaki, bir güncelleme ile oyuna yeni Fransız muhriplerinin eklendiğinin haberini vereyim. Tier 2-8 arası 7 yeni destroyer oyuna katıldı. Bunun yanı sıra yeni güncelleme ile Tier 9 ve Tier 10 Fransız muhripleri de oyundaki yerini alacak. ♦



OVERWATCH

Sigma ile yer çekimine meydan okuyun!

Overwatch'un bir süredir beklenen yeni karakteri Sigma, Ağustos ayında oyuncularla buluştu. Gerçek ismi Dr. Siebren de Kuper olan yeni karakterimiz, yeteneklerini yer çekimini manipüle edebilmesinden alıyor. Geçmişinde bir bilim adamı olan Dr. Kuper, yer çekiminin gücünü kullanmayı amaçlayan deneyler yaparken laboratuvara bir şeyler yanlış gidiyor ve nihayetinde bir kaza gerçekleşiyor. Bu kaza ise oyundaki yeni karakterimiz olan Sigma'nın doğmasını sağlıyor. Sigma ile oyundaki tank karakterlere bir yenisini daha eklenmiş oldu. Havada sürüp ilerleyen Sigma'nın ilk yeteneği olan Hyperspheres, Sigma'nın ileri doğru iki adet enerji topu yollamasını sağlıyor. Bu toplar duvarlardan sekebiliyor ama atıldıktan kısa bir süre sonra patlayarak rakibe hasar

veriyor. Bir diğer yetenek ise Experimental Barrier. Bu yetenek adından da anlayabileceğiniz gibi dilediğiniz bir noktaya bir bariyer kalkanı oluşturuyor. Bu kalkan sayesinde düşman ateşinden korunabiliyorsunuz ve istediğiniz zaman kalkanı katapatabiliyorsunuz. Bir diğer defansif yetenek olan Kinetic Grasp ise ateşli silahlardan gelen hasarı emerek karakterin zırhına dönüştürüyor. Accretion yeteneği karakterin yerden kopardığı kayaları düşmana fırlatmasını ve sersemletmesini sağlarken ulti yeteneği Sigma'nın belirli bir alandaki rakiplerini

havalandırıp yere çarپıyor. Bakalım bu yeni tank Overwatch'un oynanışına nasıl katkılar sağlayacak. ♦





PUBG AFTERMATH

Yeni bir sezon, yeni bir Erangel!

Bu sayfalarla bir PUBG yazısı karalama-yalı uzunca bir süre olmuştu. Açıkçası sadece PUBG yazılarından değil, oyunun kendisinden de bir süredir uzaklaştığımı söyleyebilirim. Elbette bunda Apex, Fortnite gibi farklı tarzda oyunları deneyecek olmanın çekiciliği etkili oldu ama PUBG yine de oldukça geniş bir oyuncu kitlesi ile gelişimine devam etti. PUBG'de Temmuz ayının sonuna doğru dördüncü sezonun AFTERMATH ismiyle başlaması beraberinde önemli değişiklikleri de getirdi. Dördüncü sezon aslında daha başlamadan oyuncuları heyecanlandırmıştı. Sezon başlamadan önce çıkan fragman aslında bizi nasi bir sezonun beklediğini az çok gösteriyordu. Peki bakalım dördüncü sezonda bizi neler karşıladı?

Erangel Remastered!

Yeni sezonun en dikkat çekici yanı elden geçirilen bir Erangel haritasını bize sunması. Erangel haritası tüm PUBG oyunclarının bileceği gibi oyunun alfa aşamasından beri var. Biz eski oyuncuların ilk göz ağırsı. Haritada birçok arkadaşıyla sayısız anım var ve her zaman en sevdiğim harita oldu. Miramar haritası çikana kadar Erangel'de o kadar çok oynadım ki haritanın her bir köşesini kendi mahallemeş gibi biliyorum. Pochinki, sanki yaşadığım şehir, Rozok ise yazıları ugradığım köyüm gibi olmuştu. Dördüncü sezonla beraber haritanın belirli bölgeleri yeniden tasarlandı. Bunlar arasında Military Base, Mlyta Power, Quarry, Masion ve Prison gibi önemli bölgeler yer alıyor. Bu

bölgelerin yanı sıra arazi içinde de sahiller de dahil olmak üzere çeşitli bölgelere bakım yapıldı. Bu güncellemeler ile sadece harita daha iyi gözüküyor aynı zamanda çeşitli eklemeler ve en baştan tasarılanmış mekanlar ile monotonluktan uzak bir görüntü sergiliyor. Pek çok yeni siper noktası, taktiksel olarak yeni imkanlar sunuyor.

AFTERMATH ile beraber oyuncuların yeni içerikler kazanabileceği görev sistemi de eklendi. Yeni görevleri tamamlamak yine puanlarınızla bir seviye barını dolduruyor ve pek çok yeni ve değerli içeriğe seviye atladıkça sahip olabiliyorsunuz. Elbette bunun yanında Premium pass almak çok daha fazla görev ve çok daha güzel ekstra ödüller anlamına geliyor. Ayrıca yeni bir görev türü olan co-op görev ile daha az BP harcayarak daha fazla görev yapmak, görevleri arkadaşlarınızla paylaşabilmek mümkün. Elbette tüm bunların yanında birçok farklı güncelleme yapıldı. Birçok silahın yanı sıra araçların oyun başındaki dağılımları düzeltildi. Yine hem araçlar hem de silahlar çeşitli dengelemeler aldı. Örnek vermek gerekirse Ördek Ağızı mermileri artık yatay değil, dikey olarak saçılırkı Mirado aracının da sağlığı azaltıldı. Oyun içi ekipmanlarda oluşan bu tür birçok değişiklik var elbette. Ancak buraya bu güncellemeleri sığdırma tabii ki mümkün değil. Karakter özelleştirme, dükkan, silah ustalığı gibi menüler ile ifade tekerinin arayüzleri daha kullanışlı hale getirildi. Dereceli sistemde çok büyük bir değişik-

lik meydana gelmedi aslında ancak bazı bölgelerin eşleştirme sistemlerinde ciddi sorunlar olduğu için buralarda birtakım ayarlamalar yapıldı. PUBG'nin yeni sezonu aslında başlangıçta oldukça hoş bir heyecan sunuyor. Ancak sadece Erangel'de yapılan bu değişimlerin, PUBG'nin altın çağını geri getirmesi zor gözükmek. Yine de hala uçaktan atlayıp son kalan olmaya çalışmak, gerçekten de eğlenceli! ♦





Başarıya giden yol üzerine iki laflasak fena mı olur?

Geçen ay Taktik Savaşları (böyle yazarakmişım yoksa Riot küsüymüş) yazısında iki sayfaya kısıtlı kaldığım için hevesim kurasığında kalmıştı. Anlatmak istedigim çok şey vardı fakat yerim dar olduğu için dans edemedim. Bu ay Kürşat baba sağ olsun dört sayfa verdi, ben de oyuncunun temelleri hakkında bazlarınınızın bildiğinden emin olduğum ama coğunuza bilmediği ya da üstün-körü haberi olduğu temel TS detaylarından bahsedip, dilim döndükçe kendi uyguladığım taktiklerini anlatabacağım. Ha ben kimim? Platinyum II oyuncusuyum. İş güç dolayısı ile oyuna ağır zaman ayıramıyorum fakat biraz sabır ve metanete TS'de herkesin rahatlıkla lig rütbesi (ayyy Türkçe yazacağım diye ortadan ikiye ayrılacığım şimdi ama olay silahlara geldiğinde üzgünüm Riot) atlayabileceğini düşünüyorum. Neden böyle düşünüyorum? Fazla goy goy yapmadan konuya girelim. Oyun'a başlarken kafanızda gitmek istediğiniz bir şampiyon yapısı kesinlikle olmalı (Brawler, Noble, Void, Assassin vs...). Ama istediğiniz şampiyon kartlarının çıkmama ihtimalini de göz önünde bulundurarak hedefiniz olan yapı yerine gidebileceğiniz alternatif yapıya da açık olmalısınız. Yani "Oyun bana ne kart verirse onlardan bir çeşni yaparım," mantığını

unutun, hep bir hedefiniz ve o gerçekleşmezse B planınız olmalı. Kötü haber, B planına geçtiyiseniz muhtemelen birinci olamayacaksınız ama sorun değil, ilk beşe girdiğiniz sürece güvenli bölgede sayılırsınız.

Geçen ayki yazıda da bu 'İlk Beş' cümlesini yazarken tereddütteydim. Çünkü bazı okuyucuların buna katılmayacağını düşünüyordum. Beşinci olmak hasar kontrolünü minimumda tutmak demek, en az puanı kaybetmek demek... O yüzden bunu söylüyorum. Amacımız birinci olmak, olamıyorsak ilk üç zorlamak tabii ki, fakat beşten sonra muazzam puan kaybetmeye başlıyoruz o yüzden kafanızda bir plan olmalı diyorum. Planınız varsa beşin aşağısına düşmeniz zor. En fazla o ligde uzun süre misafir olursunuz ama mutlaka yukarı çıkarsınız. Azim! İstek! Dirayet!

Nasıl tak diye buradayım! Saniyede! Ama Taktik Savaşları eninde sonunda şansa dayalı bir oyun fakat bir yere kadar, şansınızı biraz da siz yönlendiriyorsunuz.

Şampiyon havuzu büyülüğu ve şans oranları

Birçok oyuncu şampiyon kartlarının oyunculara özel olduğunu düşünüyor. Fakat değil, bütün oyuncular ortak bir şampiyon havu-

zundan şanslarına kart çekiyorlar. Hepsini yazacağım ama örnek vermek gerekirse Tier 1 şampiyonlardan havuzda 39 adet var. Hani bazen "Vayne gelmiyor! Bi üç yıldız yapamadım!" diye ağlıyoruz, paso iki altın basıp tekrar arıyoruz ya onun iki sebebi var. Ya Vayne'den zaten havuzda çok az vardı ya da başka oyuncular çoktan Vayne'i iki ya da üç yıldızı çıkardılar ve havuzda kaldı.

Tier 1: 39, Tier 2: 26, Tier 3: 21, Tier 4: 13, Tier 5: 10 (Hextech'lerle bu sayılar değişmiş olabilir ama size mantığını açıklaması açısından faydalı olacağını düşünüyorum).

Kıracası başka oyuncular bir şampiyondan iki ya da üç yıldızlı birim üretmişse o şampiyonu bulma şansınız giderek azalıyor. Olduğuınız seviye de bulmak istediğiniz şampiyonu yakalama şansını etkileyen faktörlerden birisi. Ne kadar seviye atlarsanız özellikle Tier 1 şampiyon bulma şansınız o kadar azalır. O yüzden daha ilk seviyelerde tamamlamak istediğiniz Tier 1 seviyede şampiyonlar varsa dayak yemeyi göze alarak, dördüncü seviyeye atlamanadan onları aramak en mantıklı. Noble yapısı bu konuda en acılı taraflardan birisi çünkü Fiora, Vayne ve Garen gibi üç tane Tier 1 şampiyona sahip. Rioter Adam Cohen'in açıklamasına göre Atlı Karınca'dan



seçtiğimiz karakterler de aynı havuzdan geliyor. Bir şampiyon kartının düşme şansının artması için yapmanız gereken tek şey o şampiyonlara sahip oyuncuların elenmesini beklemek. O zaman o şampiyonlar havuzu geri dönüyorlar.

Oyun kazanma şansınızı artıracak faktörler

Kazanma şansınızı artıracak en büyük sırrı sürekli yama notlarını okumak. Mesela son gelen yamaya Brawler'lar nerf yediler. Bugünlerde Brawler'dan doğru düzgün ekmeğin yemek istiyorsanız 6 tane Brawler çıkararak +900 HP bonusu almalısınız. 4'e kadar gelen +500 HP bonusu şu an paçanızı kurtaracak kadar iyi bir etki değil. Eskiden Noble yapısı oyun başında 4 – 5 tur işinize yararken Rio'nun fazla büyülü dokunuşu ile Frankenstein'a döndü hatırlarsanız. Sonra gelen yama ile Noble (Soylu) dengelendi ve oyun boyunca kullanabilir hale geldi. Dolayısı ile çok fazla Noble giden oyuncu peydahlandı (bunlardan biri de bendum). Fakat bu yapıyı bulmak istiyorsanız Kayle'ye muhtaçsınız ve herkes bu yapıya gittiği için onu bulabilmek çok zor, dolayısı ile riskli bir plan. Öyle ya da böyle popüler olduğu için ve aldıkları süper defansif bonuslardan dolayı onları durduracak diğer yapı gene aynı yama ile güclenen Void'ler. Baktım çok fazla Noble vardı, Void + Brawler + Assassin karışımı gittim ve bunun

çok ekmeğini yedim. Çünkü Noble'in bütün defansif avantajlarına rağmen Void'ler True Damage hasar verdikleri için buff falan dinlemeden tekme tokat girişiyorlar. Kısacası mutlaka yama notlarını okuyun ve bunlara gitmeye çalışın böylece başarıya giden yolda kestirmeye sapmış olursunuz.

Hextech başarılı mı?

İlk defa açıklandığında "Olmaç öyle saçma şey," demiştim çünkü rakibin eşyalarını bir süre etkisiz hale getirmek çok abartı gelmişti. Ama oyuna eklenildikten ve üzerinden biraz zaman geçtikten sonra Riot'a teşekkür ettim. Öncelikle Tier 1 Camille ile Blademaster çıkmak daha rahat oldu ve yapı daha da popülerleşti. Fakat Camille'nin ulti'si biraz başa bela diye düşünüyorum keza diğer herkesin ulti'yi çektiği şampiyona odaklanmasılığını ve takımın o anki saldırısı kompozisyonunu bozuyor. Jayce çok kullanıyorum ama Shapeshifter'a erken seviyelerde güçlenme şansı verdiği için kesinlikle iyi diyebilirim. Jinx... Biraz daha nerf'ler misiniz lütfen... Ve Vi seni seviyorum... Hextech'in olayı şu; eğer iki Hextech ırkını birleştirirseniz rakibe rastgele bir bomba atıyor ve bunu yiyan şampiyon belirli bir süre bütün eşyalarını kaybediyor. Yanında eşyası olan başka bir şampiyon varsa o da kaybediyor, onun yanında başkası varsa... Bu her kare başına hastalık gibi yayılıyor. Bu ne anlama geliyor? Eğer rakipte Hextech varsa şampiyon

Noble (Evelyn + Varus)

Yazında size bahsettiğim Noble ve Evelyn + Varus kombosu. Oyunun sonlarına kadar Evelyn beni iyi taşıdı以便 için Varus'u coşturabilmişim. Evelyn'in en güzel özelliği fazla hor görülen bir karakter olduğu için rakip Demon yapısı gitmiyorsa neredeyse kimsenin onu satın almaması. Böylece size çıkma şansı yüksek oluyor. Soylular karşı takımla uğraşırken Evelyn teker teker arkadan herkesi ayıklıyor.

diziliminizi ona göre yapmak zorundasınız. Artık eskisi gibi haritanın ortasına ya da köşesine piramit dizilimi ile şampiyon istiflemek iyi bir fikir değil. Hextech'in gelmesiyle şampiyon dizilimini daha dikkatli yapmak zorunda kalmanız bana kalırsa harika bir değişiklik. Eşa düşme olayı tamamen şans olduğu için aldığı bütün eşyaları Pyke'a yığarak onu ölümsüz yapan bir karakteri cezalandırmak için de iyi bir seçenek. Sadece harita dizilimi değil artık eşya dizilimini şampiyonlar arasında dağıtarak Hextech belasından olabildiğince az hasar almaya çalışıyoruz. Benim şu sıralar favorim olan dizilimim şu;



Pyke, Zed, Kha'zix, Cho'gath, Rek'sai, Blitzcrank, Vi ve Jinx'le kompozisyonu toplayorum. Bu yapının en önemli faydası üst seviye bir karaktere bel bağlamaması (Noble'ın aksine). Dolayısı ile erkenden Kha'zix'i bulup, seviye atladıkça Zed ve Pyke şansınızı sürekli arttıryorsunuz. Erkenden üç assassin çıkmak oyunun başlarında birçok oyuncunun başa çıkamayacağı kadar yüksek hasar demek olduğu için paranızı da kazanıyorsunuz. Sonrası biraz şans, biraz para harcama çünkü Tier 4 şampiyonları bulmak kolay olmuyor. Özellikle Jinx'ı çünkü herkes ona hücum ediyor. Assassin'leri bulamazsanız diye her zaman kafanızda bir B planı olsun. O plan bende genelde Blademaster'a kaçmak oluyor. Çünkü erkenden ve etkili çıkışabilecek yapılarından birisi şu an o.

Noble yapısına gelirsek klasik takımı zaten

biliyorsunuz bu sıralamada sorun Kayle, oyunun sonlarına doğru çıktıgı için (seviye 6'da 0,5 şansla bulacak kadar şanslı değilseniz) Noble'in ekmeğini yemek için çok beklemeniz gerekiyor çünkü o güzelim bonusları almak için 6 tane Soylu (Noble) istiyor. O yüzden Kayle bulana kadar bir şekilde dayanmalısınız. Bu dayanma kısmını Blademaster'larla çözmeye çalışanları görüyorum ama Fiora o sinerjiyi oluşturmak için yeterince kuvvetli değil ve temelde Draven'a yüklenenek hasar verme kısmına gelene kadar bulmaya çalışacağınız Shen ve Gankplank ciddi kaynak demek. Ben oyunun en underrated yani değeri kıymetli bilinmeyen bir karakterini kullanıyorum; Evelyn. Onu Varus'la destekleyerek hem Demon buff'ını alıyorum hem de Varus'ın verdiği ciddi hasarla Ranger buff'ını

tamamlayarak Vayne'yi de destekliyorum. Bu yapıda tek sorun Hextech çünkü ağır hasarı Evelyn sırtlandığı için eşyaları ona veriyorsunuz ve eğer elinizden giderlerse muhtemelen yeniliyorsunuz. Kayle bulana ve yapıyı tamamlayana kadar...

Kahraman mı eşya mı?

Bir milyon dolarlık soru bu sanırım. Cevabım; oyunun başlarında atılıkarincadan tabii ki eşya seçmek. Çünkü istediğiniz eşayı alabilme şansını oyun sadece burada size veriyor onu da diğer oyuncular bırakırsa tabii ki. Ama oyunun sonlarına doğru Noble ya da Imperial gidiyorsunuz ve yapıyı tamamlamak için Kayle ya da Swain'ınız yoksa tabii ki şampiyon.

Eşyaları düzenlerken dikkat edilmesi gereken konu ise hangi eşyanın etkilerinin birbirini etkilediğini ya da etkilemediğini bilmek. Etkilemeyenleri sayayı böylece aynı eşayı tek bir kahraman üzerine koyarak heba etmeyin.

Guardian Angel: Bir şampiyonun üzerine birden fazla koyarak onu birden fazla sayıda canlandıramazsınız.

Ionic Spark: Bir şampiyonun üzerine birden fazla bu eşyadan koyarak ayrı ayrı hasar verdiremezsiniz. Hatta iki farklı şampiyona iki farklı Ionic Spark koysanız da işe yaramaz. Bunu koyacağınız kahraman ancak bir tane olabilir dolayısı ile dayanıklı bir tipe koyarak eşayı olabildiğince fazla tetiklemelisiniz.

Luden's Echo: Sadece farklı şampiyonlar da kullanılsa işe yarıyor.

Morellonomicon: Bunu aynı şampiyon





üzerinde biriktiremezsiniz. Farklı şampiyonlara dağıtmaz gereklidir ama o durumda bile bu eşyaya sahip iki şampiyon aynı hedefe saldırırısa sadece birisinin Morellonomicon'u tetiklenir.

Phantom Dancer: Abartmayalım, zaten 100% kaçınma veriyor.

Red Buff: Morello'nun çalışma şekli bunun için de geçerli.

Para biriktirmek ya da faiz haram mı?

Para biriktirmek TS'deki önemli faktörlerden birisi çünkü oyun sonlarına doğru takım büyülüğünüzü bu şekilde artırtırdığınız gibi istediğiniz şampiyonu ararken de bir miktar para harcamalısınız. Bunun içinde yastık altında altın biriktirmiş olmanız gereklidir. Kazandıkça ya da kaybettikçe aldığınız bonus altın kullanıcısı ara yüzünde zgörünüyor. Buna ek olarak her 10 altında tur başına +1 altın faizi alırsınız. Yani 20'de +2, 50'de +5 altın gibi ve 50'den sonra bu kilitlenir. Eğer oyunun başında iyi bir takım oluşturduysanız altın harcamadan biriktirmeye gidin derim. Rakiplerinizi takip edin güçlenmeye başladıkları anlarda hangi karakterlere ihtiyacınız olduğunu düşünerek bunu seviye atlamaya kullanıp, daha yüksek Tier şampiyonları aramaya başlayın. Altın harcamak çok ince bir çizgi, tamamen o anki kuvvetinize ve oyunun gidişatına göre karar vermeniz gereken bir durum. Eğer Noble oynuyorsanız seviye atlamadan elime geçen her altını gerekli şampiyonları aramaya harcayabilirsiniz. Ya da rakiplerin güçlendiğini görürsem takım oyuncu sayımı artırmak için seviye atlar ve kilit bir şampiyonu oyuna sokarak, maç kazanmaya başlar ve altın biriktirmeye gidebilirim.

Pozisyon almak

Bu konuda Hextech'ler geldikten sonra ne söylenebilir tam olarak bilemiyorum ama son günlerde oyuncular artık düz bir sıra halinde dizilmeyi tercih ediyorlar. Bunu muhtemelen Hextech'ten olabildiğince korunmak adına

yaptıkları kadar herkesin savaşa aynı anda girmesi için de yapıyorlar. Çünkü oyunda bir şampiyon hasar aldı ve hasar verdiği kadar manasını dolduruyor. Yapmanız gereken şeylerden birisi eğer rakip Glacial gitmişse ve özellikle takımda Anivia da varsa köşe piramidi dizilimine giderek bütün takımınızı bir kenara sıkıştırmamanız yoksa Anivia, ultisi ile canınıza okuyor. Eğer kaybediyorsanız şampiyonların yerini kurcalayın her zaman olmasa da bazen bu şekilde yenemediğiniz birinin üstesinde rahatlıkla gelebiliyorsunuz.

Kullanabileceğiniz yardımcı programlar

Taktik Savaşları oynarken iki program kullanıyorum. Biri çoğunuzun bildiği Blitz. Oyunun kendisi şu an maç geçişini kayıt etmediği için ne yapmışım ne etmişim, hangi şampiyon dizilimleri ile daha fazla kazanmışım Blitz'den bakıyorum. İkincisi ise fazla bilinmeyen Overwolf, bu program sayesinde hangi eşyaların kombinasyonu neyi çıkarıyor onu görüyorsunuz. Blitz de aynı işlevi gören bir eklenti çıkardı ama Overwolf daha düzenli diyebilirim. Overwolf ayrıca hangi seviyede hangi Tier'in düşme şansını da gö-



"Okullarda okutmalık"

Bu adamlı maçın sonuna doğru toplam 3 defa birincilik için kapıştık. Bir kere bile şampiyon dizilimini bozmaya yeltenmedi ve her seferinde Hextech'i iyiyerek üç şampiyonunun eşyalarını kaybetti. Köşe piramide gitmek neden kötü ve karşıda Hextech varsa neden şampiyon dizilimi değişimeli güzel bir örnek.

teriyor. Tavsiye ederim çünkü seviye atlarken daha dikkatli olmanızı sağlıyor.

Ben Taktik Savaşları oynarken bir yandan Twitch'te başka yarıncları izliyorum. Bu şekilde yeni takıtlar öğrenebiliyorum, şu sıralar sürekli gelen yamalarda ne varmış ne yokmuş onu öğreniyorum. Türk yarınclarından biraz tripli bir tip olsa da Uthenera güzel oynuyor. Yabancılarda ItsHafu, Scarra ve DisguisedToast favorilerim. Kendinizi geliştirmek adına iyi oyuncuları izlemek çok faydalı sonra bunu kendi stilinizle karıştırılabilirsiniz. Şu sıralar MK11 dışında beni makine karşısına kilitleyen oyunlardan bir tanesi Taktik Savaşları. Riot gayet iyi kararlarla oyunu daha da oynamayı hale getiriyor, kolay kolay sıkılacağımı sanmıyorum. Umarım yazdıklarımdan bazıları sizinle paylaşım yapmıştır. Ama şu dediğime mutlaka inanın, dikkatli oynadığınız ve sabırlı olduğunuz sürece Taktik Savaşları'nda mutlaka, eninde sonunda seviye atlayabilirsiniz. ♦ Nurettin Tan



10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 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

ASUS

TUF Gaming K7

Asus'un yakışıklı oyuncu klavyesi
kalbimizi çalmayı başardı.



DONANIM

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

Huawei P30 Pro

Her detayında ayrı bir maharet saklı

Telefonların sadece "fotoğraf çekebilen iletişim araçları" olduğu dönemleri yavaş yavaş geride bırakıyor galiba. Huawei P30 Pro da ileride "vay be!" diyerek hatırlayacağımız bu dönemde ortaya çıkan en etkileyici cihazlardan birisi durumunda. Son derece güçlü bir oyun konsolu, sizi şarzsız bırakmayacak bir emektar veya fotoğraf makinelerini anlamsız kılan bir fotoğraf sanatçısı... Sizin için hangisi ön plandaysa, P30 Pro o demek. Ve daha detaylara inildiğinde de başka başka mahareti ile dikkatimizi çekiyor. Buradaki yerimiz kısıtlı olsa da çok daha geniş bir inceleme için LEVEL Online ve LEVEL YouTube kanallarıni ziyaret edebilirsiniz. Huawei ülkemizde iki farklı P30 Pro konfigürasyonu sunuyor müşterilerine, birisi 6GB RAM / 128GB hafıza, diğer ise bize iletilen 8GB RAM / 256GB hafızaya sahip olan model. 6.47-inçlik ekranına sahip olan telefonun ağırlığı 192 gram. Huawei P30 Pro'da centik stil de dejilmiş ve Huawei damla çentige geçiş yapmış, ekran paneli ise halen OLED. Ekran/gövde oranı ise %88.6. 19.5:9 görüntü oraniyla des-teklediği çözünürlük 1080x2340 piksel. Ekranın pixel yoğunluğu 398 ppi, bu boyutta bir ekran

için normal kabul edebiliriz. Ayrıca ekran HDR10 destegine de sahip. Son dönemin üst seviyede olmazsa olmazı olan parmak izi sensörü, P30 Pro'da mevcut. Ekranın altına konumlandırılan sensörün algılama ve doğruluğu son derece başarılı. Bir diğer teknoloji de Huawei'nin Akustik Ekran Teknolojisi. P30 Pro'da herhangi bir ahize deliği yok. Huawei, bunun yerine Akustik Ekran Teknolojisi adını verdiği bir özellik kullanmış. Böylece telefon görüşmelerinde ses, ekrانın içinden kulağınıza titreşimler yoluyla aktarılıyor. Bu özellik gayet keyifli ancak aşağıdaki hoparlör yalnız kalınca P30 Pro'da stereo hoparlöre veda etmiş oluyoruz. İşlemci tarafında ise Huawei'nin en hızlı işlemcisi Kirin 980 var. 7nm mimarisinde üretilen bu işlemci ile 8 çekirdekli yonga seti kullanıma sunuluyor. Çekirdeklerin dördü Cortex-A76'dan güç sağlarken, diğer dördü ise Cortex-A55 yongasını kullanıyor. Grafik işlemci olarak Mali-G76'yi görüyoruz. Bu konfigürasyon herhangi bir oyunda size hayal edebileceğinizin de ötesinde bir performans sunmaktadır. Harry Potter: Wizards Unite ve gibi sistem canavarı bir oyunda dahı performans tavan noktada, ayrıca PUBG'de HDR

modda ve yüksek kare hızı grafik ayarlarında gayet performanslı bir oyun deneyimi elde ettik. Batarya dayanımı sayesinde de oyun keyfiniz yarılmıyor. Bir diğer şahane özellik, 40W supercharger sayesinde telefonun dakikalar içinde, korkunç bir hızla şarj edilebiliyor olması.

P30 Pro AnTuTu Benchmark'tan 288543 puan toplarken, Geekbench'te tek çekirdek skoruyla 3302 puan, çoklu çekirdek skoruyla da 9753 puan alıyor. Teknik detaylara gelelim. P30 Pro'da arkada dörtlü bir kamera sistemi kullanılıyor. Buna ilki 27 mm ve 40 MP ölçüsünde ana kameramız. Bu kamera f/1.6 diyaframı, optik imaj sabitleyici ve faz algılamalı Autofocus özelliğine sahip. İkinci kamera ise, geniş açılı fotoğraflar çeken bilmemizi sağlayan f/2.2 diyaframı ve yine faz algılamalı Autofocus sahibi 16 mm'lik 20 MP ölçüsünde ultrawide lens. Üçüncü kamera ise zum yapmada kullanacağınız 125 mm'lik ve 8 MP çözünürlüğünde telefoto lens. Bu Periscope Zoom lens, SuperZoom olarak isimlendirilen kameranın ta kendisi ve bununla dilseniz 50x'e (yanlış okumadınız) kadar zoom yapabiliyorsunuz. Bu kamera, 5x optik, 10x hybrid zoom seçeneği sunuyor. Ancak 50x'e kadar dijital yakınlaştırma imkanı da tanıyor. Pratikte daha çok 5x ve 10x'i kullanacağınız açık, ancak zum konusunda gelinen nokta, gerçekten akıllı telefon pazarı için büyük önem teşkil ediyor. Huawei P30 Pro'da kameralara ilişkin dikkat çeken bir diğer detay, bu telefonda 409.600 ISO değerinin yakalanabilmiş olması. Bu sayede eğer profesyonel çekim tekniklerinize biraz așınaysanız, gece fotoğraf çekimlerinde harikalar yaratıbilirsınız. Ön kamerasa gelecek olursak, burada da 32 MP ölçüsünde bir ön kamera yer aldığı söyleyebiliriz. Sonuç olarak, bizim kullandığımız 256GB modelin satış fiyatı 7999 TL'den başlıyordu. Evet, bunlar yüksek rakamlar lakin bu telefonu aldığınızda son derece kapasiteli bir oyun konsolu, benzerini ancak profesyonel DSLR kameralarda görebileceğiniz seviyelerde bir kamera ve pek çok muhteşem özellik de satın almış oluyorsunuz. Hedefiniz özellikle üst seviye fotoğraf çeken, güçlü ve harika pil ömrüne sahip bir akıllı telefon ise, P30 Pro sizin kaleminiz.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Bir telefonda görebileceğiniz en iyi kamera. İnanılmaz zoom performansı. Oyunlarda yüksek performans. Uzun pil ömrü. Çok hızlı şarj edilebiliyor olması. Akustik Ekran teknolojisi.

EKSİ Stereo hoparlör bulunmuyor. 4k/60fps video çekemiyoruz.



LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



Acer Helios 300 (PH317-52)

Orta sınıf oyuncu laptopu pazarında iddialı

Acer'in Helios serisini ilk kez geçtiğimiz yıl IgroMir 2018 fuarında görmüş ve epey incelemiştim, videosunu da LEVEL Youtube kanalında bulabilirsiniz. Serinin en güçlü üyesi olan PH317-52 de GTX 1060 ekran kartı ve uygun fiyatı ile orta seviye bir laptop arayan oyunculara hitap eden bir ürün.

Tasarımı baktığınızda Helios 300 oyuncuların beğenilerine hitap eden trendleri takip ediyor gibi gözüküyor. Dış yüzey plastik olsa da geometrik şekli, siyah ve kırmızı rengin kullanımı ve fırçalanmış görüntüsüyle göze hitap etmekte. Arkadaki egzoz çıkışları hem son derece iri hem de kırmızı rengiyle bir o kadar agresif. Acer bu modelde RGB klavye yerine kırmızı renkte arkadan aydınlatmalı bir klavyeyi tercih etmiş. WASD tuşları da belirgin olmaları için kırmızı renkte. Bu modelde mekanik klavye yok, Acer'in tercihi Chiclet olmuş. Apple'ın sektörde kazandırdığı bu klavye türü son derece konforlu ve oyuncularda da sırtlıyor. Helios 300'ün bizdeki versiyonu 17.3 inch ebadında, 1080P çözünürlüğü destekleyen, 60Hz bir IPS panele sahipti. Ülkemizde satılmasa da aynı modelin 15.6 inch/144Hz ekran seçenekleri de bulunuyor. ComfyView teknolojisi ile desteklenen mat ekran sayesinde arkadan güneş vurduguunda bir şeyle

görmek kolaylaşmış. 2.9kg ağırlığındaki laptop 17 inchlik bir modele göre hafif sayısızda ince sayılmasız. Özellikle ekranın çerçevesi sağlam dursa da daha kalın bir tasarım tercihi yapılmış. Görüntü kalitesi ise bir Acer geleneği olarak son derece başarılı.

Acer'in yeni serisi sonbaharda ülkemizde ulaşacak, bu versiyonda kullanılan işlemci ise Intel Core i7-8750H. 16GB DDR4 RAM, Nvidia GeForce GTX 1060 (6GB) ekran kartı, 256GB SSD ve 1TB HDD ile desteklenen bilgisayar günümüzdeki tüm oyuncularda yeterli performans sunuyor. Intel'in i7-8750H çözümü eski versiyonlara göre süper bir atlama yapmamış olmasına karşın düşük çalışma ısısı ve yerinde kalmayı başaran TDP'si ile dikkat çeken bir işlemci oldu, son dönemde de çoğu laptopta kullanıldı. Assassin's Creed Odyssey'de bile teklemeyen sistem yakın zamanda piyasaya çıkacak tüm oyuncular için yeterli performansa sahip. Bunca performans açığa çıktığında iyi de bir soğutma sistemi gerekiyor elbette. Kocaman egzozlarla desteklenen soğutma sistemi hayli etkili, bunun yanında yük altındayken sesli çalışıyor. Oyuncu bilgisayarları bu konuda doğuştan "gürültücü" olduklarından herhangi bir sıkıntı yaşamayacağınızı söyleyebiliriz, her şey

sınıfın standartları dahilinde. Üründe bulunan SSD çok yüksek bir performansa sahip değil ancak oyuncularda son derece tatminkar gözükmektedir. Boyutu artan oyuncular göz önüne alındığımızda 1TB'lık HDD'nin de pakete dahil olması iyi haber. Batarya ise yük altındayken 3 saat civarında dayanıyor, çoğu oyuncu bunu tercih etmeyecek olsa da elektrikler kesikken Football Manager oynamak her zaman çekici bir teklif olacak. Acer'in Helios 300 (PH317-52) modeli ülkemizde 8200 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabiliyor. Acer kalitesi ve cihazın donanımını düşünürsek fiyatın uygun olduğunu söyleyebiliriz. RTX ve GTX 16xx serisinin de Acer'in yeni dönem laptoplarında kullanılmasını bekliyoruz, onlar geldiğinde tekrar sayfalarımızda görüşmek üzere.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Fiyat performans oranı yüksek. Kaliteli işçilik. Başarılı soğutma sistemi. 60hz olsa da yüksek görüntü kaliteli IPS panel

EKSİ Yük altında sesi yükseltebiliyor. Mekanik klavye yok.



Huawei MateBook D ◆

Uzay grisi rengi ile sık bir dizüstü

Son zamanlarda oyuncu laptoplarını bu sayfalarda görmeye alıştığınızı biliyoruz. Şu anda incelemesini yaptığımız ürünün işlevi bu bakımdan biraz daha farklı. Şöyle ki incelemiş olduğumuz Huawei MateBook D (MRC-W50C), bir oyuncu laptopu değil, bu açık ve net şekilde ortada. Zira üzerinde bulunan 8. nesil Intel işlemci i5-8250U ve anakarta entegre GeForce MX150 ekran kartı da bunu doğrudan nitelikte. 8 GB RAM'e sahip bu dizüstü tam olarak internette gezinmek, dizi/film izlemek gibi günlük aktiviteler için biçimli kaftan. 15.6 inch IPS paneli 1920 x 1080 çözünürlük sunuyor ve ekran parlama önleyici özelliği ile geliyor. 178 derecelik görüş açısı bulunan bu ekran, 800:1 kontrast oranına ve 250nit parlaklık derecesi sahip. Dolby Atmos ile desteklenen ses sistemi sayesinde de fazlaıyla yeterli seviyede bir ses kalitesi sunuyor. Bu noktada hoparlörlerin tasarım tercihi sebebiyle alt kısma yerleştirilmiş olması açıkçası ses kalitesini bir miktar baltalıyor.

Ürün 358 mm genişliğinde, 16.9 mm yüksekliği, 239 mm kalınlığa sahip ve sadece 1.9

kilogram. Cihazın 15.6 inch olduğunu da göz önünde bulundurursak bu oldukça hafif sayılabilir. İncelemiş olduğumuz modelde (MRC-W50C) sadece 1TB HDD bulunuyor olması ve SSD'ye yer verilmemiş olmasından kaynaklı olarak, özellikle de Windows'un ilk açılışında oldukça büyük bir zaman kaybına neden oluyor. Bu durumun bir diğer eksisi yanı ise harddiskin sürekli dönmesinden kaynaklı olarak çıkarttığı rahatsız edici ses... Elbette farklı konfigürasyonlarda çok sayıda Matebook D mevcut, kendinize uygun olanı tercih edebilirsiniz. Klavyede Num Pad yanı numerik tuşlar yer almıyor. Bu tipte bir dizüstü arayanlar için biraz can sıkıcı bir durum oluşturabilir. Klavyenin en büyük eksisi ise herhangi bir arka aydınlatmasının bulunmuyor olması. Bu da karanlıkta tuşların görünmesini oldukça zorlaştırıyor. Hele ki o anda ekranда koyu renkli bir şeyler açıksa durum can sıkıcı bir hal alıyor. Huawei'nin ürünü daha erişilebilir kılmak için bir diğer tercihi de 42Wh batarya kullanmak olmuş.

Cihazın sağ tarafında bir, sol tarafında iki olmak üzere toplam üç tane USB portu, bir

adet HDMI portu ve bir de ses çıkış kanalı bulunuyor. USB-C portunun bulunmaması henüz çok büyük bir eksik durum yaratmasına da ilerleyen yıllarda bunun etkisi daha fazla görülmeye başlanabilir. Gündük kullanım sonunda herhangi bir ısınma sorunuyla da karşılaşmadığımı söyleyebilirim. Öte yandan bu tip bir kullanım için pili de gayet yeterli.

Ürün daha önce de belirtmiş olduğum gibi günlük kullanım için son derece uygun ve fiyat açısından (5000 TL) da oldukça rekabetçi. Sürekli hareket halinde olan profesyoneller için ciddi bir alternatif.

◆ Emre Öztnaz

KARAR

ARTI Şık tasarımını ve göze hoş gözüken uzay grisi rengi, fazlaıyla hafif. Mat ekran.

EKSİ Bizdeki modelde SSD bulunmaması uygulamaların geç açılmasına neden oluyor. Klavyenin arka ışıklandırmasının bulunmuyor olması.



Sennheiser GSP 670 ◆

Ses kalitesinden taviz vermeyen oyuncular için

Sennheiser'in GSP 600 modelini test ettiğimiz ve oldukça beğenmemize rağmen "ah keşkelerle" bitirdiğimiz o sayının üzerinden epey süre geçti可以说。GSP 670 görüntü anlamında GSP 600'ün neredeyse aynısı diyebiliriz. En büyük fark biraz önce söylediğimiz gibi Wireless yapısı ve buna eşlik eden, kulaklığı hissedilebilir ölçüde farklılaşan teknolojiler. Sennheiser'in bu modelde kullandığı teknoloji ve GSA 70 kablo-suz adaptörü sayesinde sıfır yakını gecikmeler söz konusu. GSP 670'in sahnesi son derece başarılı, baslardan taviz vermeden hem midlerde hem de yüksek frekanslarda kulağınızın pasını silen ürün, sunduğu net ses sayesinde odyofiller dahil herkesin beklenişini karşılamayı başarıyor.

Sennheiser GSP 670, 550 gramlık dev Asus Centurion'dan sonra benim şimdide kadar test ettiğim en ağır oyuncu kulaklığı. 398 gram ağırlığındaki ürün kendisine özgü, sanat eseri bir askı sisteme sahip. Bu sayede rahatlıkla herkese uygun hale getirebiliyor ve üst kısımdaki ayar düzeneği sayesinde de kafanızda yaptığı yay-tay baskını ayarlayıp kulaklığını tam olarak oturtabiliyorsunuz. Aktif ses kesme özelliği olmasa da kullanılan kulak yastıkları dışardaki seslerin neredeyse tamamını sızdırıyor ve dışarıya da neredeyse ses kaçırıyor. Tam şarjda 16 saat'e kadar kullanım sunabilen ürün (14 saat ölübü, hiç fena değil) 2.4Ghz bağlantısının yanında Bluetooth desteği de sunuyor. Eşleştirme problemsiz olsa da Kullanılan ses kesme özellikleri mikrofon da profesyonel kalitede. 7.1 Surround desteği Binaural Rendering Engine sayesinde yazılımsal olarak sunuluyor ve Sennheiser Gaming Suite'in kurulu olması yeterli. Bu programın sadece Windows 10'u desteklediğini de belirtelim.

Gelelim fiyat etiketine. Yurt dışında 350 Euro düzeyine satılan ürünün ülkemizdeki fiyatı bu yazı yazıldığı sırada belli değildi ancak 2500-3000 TL'den aşağı olmasını beklemiyoruz.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece başarılı oyun ve müzik performansı, oyun sesleri ve chat volümünü ayrı ayrı belirleyebilme, uzun pil ömrü, çok başarılı mikron.

EKSİ Ürün bir hayli ağır ve büyük, satış fiyatı çok yüksek, mikrofon biraz kaba.

83



ASUS TUF Gaming K7 ◆

Opto-mekanik anahtarlar ve suya dayanıklı tasarım

"Suya dayanıklı" cümlesi oyuncu ürünlerini söz konusu olduğunda çok fazla rastladığımız bir tabir değil. Asus da hayli sağlam bir hamleyle çıkış IP56 standartı deyince, açıkçası nutkumuz tutuldu. Çünkü IP56 demek bayağı ürüne herhangi bir açıdan makul oranda su tuttuğunuzda veya önemli ölçüde toza maruz kaldığında dahi klavyenin zarar görmeyeceği anlamına geliyor.

TUF Gaming K7'nin tek artışı bu değil, ürün tam da üst seviye bir klavyeden beklenen bazı teknolojileri bünyesinde barındırmaktır. Bunların ilki bu mekanik klavyenin opto-mekanik anahtarlarla donatılmış olması. Her tuşta yer alan optik algılayıcı sayesinde parçaların birbirine temasını en azı indiren, bu sayede 5ms'lik gecikmeyi 0.2ms civarına kadar düşüren bu teknoloji, normalin iki katı olan 100 milyon tıklama ömürlü anahtarların üretilebilmesini sağlamış. Asus bu modelde müşterilere biri doğrusal, biri de dokunsal iki tuş seçeneği sunuyor. Bizim kullandığımız doğrusal modelde tuşun aktive olduğunu gösteren o klik sesi yok, 47 gram çalışma ağırlığı ve 1.5mm'lik aktivasyon ağırlığıyla da hayli hızlı ve hassas bir klavye olduğunu söyleyebiliriz. TUF Gaming K7, son derece parlak ve her ışıkta gözü hoş gelen bir RGB aydınlatmaya sahip. Havacılıkta kullanılan kalitede alüminyumdan üretilmiş ön plakadan yansyan aydınlatma gözleri okşuyor, yalan değil. Aura Sync desteği sayesinde diğer Asus ürünlerile de senkronize olup bir ışık gösterisi yaratmak elinizde. Son senelerde test ettiğimiz arasında en kaliteli, en fazla beğendiğimiz ürünlerden birisi oldu TUF Gaming K7. Bu yazı yazıldığı sırılarda 1070 TL'lik fiyatında da ciddi bir indirim söz konusuydu ve 600 TL'ye alınabiliyordu. Hani stoklar bitmeden yetişebilirseniz kaçırmayın ki indirimsiz fiyatını da fazlasıyla hak eden bir ürün. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI IP56 desteği, uzun ömürlü ve hassas opto-mekanik anahtarlar, sık tasarım, kol desteği, işçilik ve malzeme kalitesi, uygun fiyat.

EKSİ USB slotu yok, hassas anahtarlar sebebiyle yazı yazmak için çok ideal değil.

92

LEVEL
**EDİTÖRÜN
SEÇİMİ**



Monster Pusat V7 Wireless

Uygun fiyata kablosuz fare arayanlar için

Monster son dönemde oyuncu ekipmanları konusunda da bir atak içinde. İlk konuğumuz kablosuz oyuncu farelerine geçiş yapmak isteyen ancak bütçesi kısıtlı olan oyunculara hitap eden Pusat V7.

Pusat V7 görünüm anlamında sizi siyah ve Monster yeşili agresif renkleriyle karşılayan bir ürün. Malzeme kalitesi dikkat çekicek ölçüde başarılı ve farenin üst kısmındaki tutuşu iyileştiren yumuşak kaplama da gerçekten kaliteli hissettiyor. Elinizde biraktığı his gerçekten hoş ve yan kısımlardaki kauçuk kaplamalar da tutuşu bir seviye daha iyileştiriyor. Elleri çok büyük olmayan birisi için kullanımı son derece konforlu bir fare Pusat V7. Kutuda gelen Wireless adaptörü çok büyük olmaya da farenin altındaki yerine takıldığından çıktıı yapıyor.

Ayarlanabilir 9 tuşu olan Pusat V7, iki bölge RGB aydınlatma sahip. Mouse tekerlekindeki aydınlatma göze hoş gelse de diğeri avucunuzun içinde kayboluyor. Elbette iki AA kalem pille çalışan bir fare için RGB aydınlatmanın gerekliliği tartışırlar. Monster'ın bu konuya da bir çözümü var. Gerek farenin altındaki ECO seçeneğini kullanıp aydınlatmayı devre dışı bırakarak gerekse Monster yazılımı üzerinden polling rate değerini düşürecek (125/250/500) tasarruf moduna geçmeniz mümkün.

Pusat v7'de kullanılan sensörün Pixart 3330 olduğunu söyleyebiliriz. Bu sensör günlük kullanım için yeterli. 7200dpi' a kadar hassaslığı destekleyen Pusat V7, 30G hız ve 150 IPS hızlanma değerleri ile rekabetçi oyunlar dışındaki her oyun türünün altın dan kalkabilecek, yeterli performansa sahip bir ürün. Boş ağırlığı 110 gram ve pilleri takınca 180 grama kadar çıkabiliyor. Bu da rekabetçi oyunlar için ağır kalıyor demek.

Gelelim son sözlere. Eğer strateji, yarış veya macera oyunlarını seviyor ve kablolardan kurtulmak istiyorsanız, 199 TL'lik fiyatıyla Pusat V7 hayli uygun ve kaliteli bir seçenek, rahatlıkla tavsiye edebiliriz. z♦ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Başarılı malzeme kalitesi, RGB aydınlatma, ekonomi modu, uygun fiyat.

EKSI Pillер takıldığından FPS oynamayı güçlendirerek kadar ağır. Performansı rekabetçi oyunlara uygun değil.

82



Keenetic Extra DSL

Ağ konusunda etkili çözüm

Özellikle ülkemizde "Modem" denildiği zaman akla gelen markaların sayısı sınırlı. Büylesine domine edilmiş bir pazar olmasına karşın yepyeni bir marka olan Keenetic, ağ çözümleri için ülkemiz pazarına giriş yapıyor. Daha kutsunu alır almaz ilk gözüme çarpan "Fark yaratın kablosuz kapsama" vaadi ile heyecanlandığımı söyleyebilirim. Zira birçogumuzun mustarip olduğu konulardan biri kablosuz bağlantının yeterince iyi çekmiyor oluşu. Özellikle de birkaç yan odaya gittiğimizde tek çubuk çeken ve sinir krizlerine neden olabilen bu problem, Keenetic Extra DSL marka modemin üzerinde bulunan ve ekstra güçlendirilmiş dört anten ile bizlere daha iyi bir kablosuz bağlantı sunmayı hedefliyor ve yaptığı testler sonucunda da bunu başarmış gibi görünüyor. Bu konuda başarılı olmasının bir diğer nedeni de 2.4GHz'lık frekans bandının yanı sıra 5GHz'i de destekliyor oluşu. Bu modem ile misafir bir ağ tanımlayarak, evinize ya da iş yerinize gelenlere bu ağ üzerinden internet dağıtılıyor ve bu sayede misafir ağını kullanan kişilerin internet hızlarını limitleyebiliyoruz. Ancak bu noktada modemin bir eksisi bulunuyor ki o da internet hızını limitlerken hem download hem upload hızını tek bir hız sabitleyebiliyor oluşumuz. Yani download'u 10 mbit'e sabitlediysen upload da 10 mbit'e sabitlenmiş oluyor. Malum, ülkemizde upload hızları ile download hızları arasında adeta bir uçurum var ve şahsen ben her ikisini ayrı ayrı limitleyebiliyor olmayı tercih ederdim. Modemin, App Store ve Google Play'den indirebileceğiniz bir de uygulaması bulunuyor. Bu uygulama sayesinde hangi cihazların modeme bağlı olduklarını, ne kadar data kullandıkları gibi bilgilere de erişebiliyorsunuz. Sonuç olarak, yapmış olduğum testler sonucunda aldığı yüksek performans ile bu modemden oldukça memnun kaldığımı söyleyebilirim.

♦ Emre Öztnaz

KARAR

ARTI Şık tasarım, dört adet yüksek çekim gücüne sahip anten, 5GHz desteği, kolay kurulum.

EKSI Misafir ağ için limitleme konusunda daha detaylı ayarlara sahip olabiliirdi.

90



Monster Pusat K2 Pro

Zengin donanım, oturaklı kullanım

Monster'in bu ay incelediğimiz iki çevre ekipmanından birisi olan Pusat K2 Pro, firmanın klavye ailesinin ikinci neslini simgeliyor.

K2 Pro yaklaşık 900 gramlık ağırlığıyla irice bir ürün. 1.8 metrelük hayli kalın bir kabloyla geliyor ve üzerindeki USB 2.0 portu sebebiyle bilgisayarınızda iki adet USB portu işgal ediyor. Tasarım ve malzeme kalitesi anlamında da ilk andan itibaren iyi bir izlenim bıraktığını söylememiz gereklidir. Üründeki RGB aydınlatma klavye üzerindeki ilgili tuştan kontrol edilebiliyor. Buradan hem aydınlatma efektini hem de şiddetini seçmek mümkün. Bu arada RGB aydınlatmanın en yüksek parlaklık ayarında dahi – özellikle gündüzleri – çok göze batmıyor ve biraz sönükle kaldığını söylemek gereklidir.

Monster bu modelde OTM Outemu Purple serisi anahtarlarını kullanmış. Hayli sert olan bu dokunsal anahtarlar 62 gramlık çalışma kuvvetine ve 20mm'lik aktivasyon aralığına (dipten itibaren 40mm) sahipler. Görebildiğiniz gibi Cherry MX'in Blue anahtarlarına yakın değerler, tek farkla, OTM'nin Purple anahtarları Cherry MX Blue'nun "klik" sesine sahip değil. Yazı yazarken (özellikle daha yumuşak anahtarlarla alışık oyuncular) biraz yorabilen bu anahtarlar oyun oynarken iyi performans gösteriyor ancak kendi sınıfındaki anahtarlarla hızları değişir. Hemen hatırlatalım OTM bu anahtarlara 50 milyon basımlık bir عمر biçiyor.

Monster donanım anlamında da K2 Pro'da gerekli her şeyi kutuya eklemiştir. Kol dayama uzantısı yerine takma çıkartma anlamında biraz yorsa da son derece sağlam hissettiyor. Ayrıca K2 Pro'nun ufak su sıçramalarına dayanıklı olduğunu ve tüm tuşlarda anti-ghosting özelliği olduğunu da belirtelim.

Piyasada 399 TL'lik fiyatıyla yer alan Pusat K2 Pro'nun rakiplerine göre avantajı olmadığı bir gerçek. Diğer taraftan kalitesi ve donanımıyla da istenen fiyatın uyuştuğunu belirtmemiz gerekiyor.

♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı malzeme kalitesi, RGB desteği, USB 2.0 portu var, kol dayama uzantısı, mod ve multiplayer tuşlarının ergonomisi iyi.

EKSİ RGB aydınlatmanın parlaklıği düşük. Kullanılan anahtarlar biraz sertçe (62cN)

85



KEF Muo

Hala en iyiler arasında

KEF Muo son dönemde ülkemizde HiFiLife farkıyla, çok avantajlı fiyatlarından sunulsa da aslında hayli geçmişi olan, senelere meydan okuyan bir yapımdır.

Son derece sık bir tasarıma sahip olan ürün 940 gram ağırlığında ve alüminyum gövdesi sık olduğu kadar da sağlam duruyor. 21cm'lik boyuyla hayli kompakt bir yapıda olan Muo gücünü iki adet 50mm Uni-Q sürücü ve bir bass ünitesinden alıyor. Yan kısmında açma kapama, ses kısma / açma ve NFC eşleştirme düğmeleri mevcut. Sekiz farklı cihazı hafızasında tutabilen KEF Muo, bir çift alıcıınızda Stereo olarak birbirine senkronize olabiliyor veya farklı odalara yerleştirerek parti modunda kullanılabilir. Ürünü dik olarak kullanmanız mümkün, sensör bunu algılayıp kendine çeki düzeni veriyor. Mobil uygulama ise son derece problemlı ve tamamen baştan yazılmış gerekiyor gibi hissettiyor. Bu arada ürünün su geçirmezlik özelliği bulunmuyor. Caddebostan'da sahile çıkıp yaz yağmurunda müzik dinleme hayalleri kurucu gençlerin dikkatine.

Bluetooth 4.0 destekleyen KEF Muo, kendi adaptörü ile geliyor ve 3 saat içinde tam şarj olup, 12 saat boyunca aralıksız olarak müzik çalabiliyor. Bluetooth menzili ise 10 metre olarak belirtilmiş ve yaptığımız testlerde yakın sonuçlar elde ettik. Ses çıkış gücü yeterince, sahnesi ise son derece başarılı. Özellikle benim gibi aşırı basstan hoşlanmıyorum ve tizlerde kendinizi kaybediyorsanız tam doğru yere geldiniz. Dire Straits'in Money For Nothing'inin başındaki bateri solosunda en ufak nüansları, yükselişleri ve kopup gitmeleri o kadar iyi yansıtıyor ki "keşke biraz daha güçlü olabilseydi" diye, istemeden yakınıyoruz bu minik cihaza.

HiFiLife'ta 1339 TL fiyatla satışa sunulan bu ürün Bose Color Soundlink 2 ile benzer bir fiyat etiketine ve benzer özelliklere sahip. Piyasada daha yeni ürünler olsa da KEF Muo halen çok sağlam bir alternatif olma özelliğini koruyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok net bir ses sunan 50mm sürücüler. Sahnesi son derece başarılı. Hem sağlam hem sık. Uzun pil ömrü. Farklı kullanım modlarına uygun.

EKSİ Bassları biraz zayıf. Su geçirmezlik özelliği yok.

86

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Asus ROG Strix G531G ◆

Şık tasarım, bolca RGB

Asus'un uzun yıllardır Republic of Gamers olumşumunda yer verdiği pek çok ürün gerek tasarım gerek sağladığı performans ile oyuncuların büyük ilgisini çekmekte. Bunlardan biri de elimizdeki ROG G531G modeli oluyor. Tasarımıyla fazlasıyla iddialı olan laptop, öte yandan sunduğu özelliklerle de gerçekten fazlasıyla dikkat çekici olmayı hak ediyor.

ROG Strix G531G, tasarımla yine ROG'un sıra dışı tasarım dilini yansitan bir model. Her ne kadar plastik bir kasaya sahip olsa da, Asus bu malzemeyi o kadar güzel şekilde işlemiş ki, gerek sirt yüzeyi, gerek alt kısmı ile verdiği his ve sağladığı görünüm ile dizüstü bilgisayarın premium seviyesinde olduğunu söyleyebiliriz.

İşlemeli tasarımını bir yana, notebook'un görünürüğünü en çok artıran etkenlerden biri de kuşkusuz şerit RGB ışıklandırmalar oluyor. Asus, bu modelinde RGB ışıklandırmayı yalnızca klavye bölümüyle sınırlı tutmadı, laptop'ın alt yüzeyinden 3 kenara da genişletmiş. Notebook'un sağ, sol ve ön tarafından masaya yansiyan RGB şeritler, özellikle son dönemin yükselen RGB trendini beğenen oyuncuları bir hayli mutlu edecekler kanaatindeyiz. Bu ışıklandırma alanlarının renk ve efekt değişimlerini ister yön tuşları ile kontrol edebiliyor, isterseniz Asus'un Armoury Crate yazılımı üzerinden değiştirebilirsiniz.

Laptop'a yakından göz attığınızda gerçek-

ten çok güzel detaylarla karşılaşıyorsunuz. Mesela WASD tuşları da bunlardan biri. Asus, Strix G531G'nin klavyesinde yer alan WASD tuşlarını da saydam şekilde tasarlamış. Ayrıca her ne kadar elimizdeki modelde olmasa da, ROG Strix G laptop'ının farklı modellerinde bu kısımda dokunmatik bir numerik tuş takımına yer verdiği de söyleyelim.

Asus ROG Strix G531G, 15.6 inch boyutunda bir ekranın sahibi. Bu ekranıyla Full HD çözünürlük sağlayan notebook, ayrıca geniş de bir görünürlük sağlıyor. Panel olarak IPS'in tercih edildiği ekran, aynı zamanda 120 Hz tazeleme hızı içeriyor.

ROG Strix G531G'nin teknik alt yapısına baktığımızda, burada Intel'in 9'uncu nesil işlemcisinin yer aldığığini görüyoruz. Intel Core i7-9750H işlemciden güç sağlayan notebook, 6 çekirdekli ve 12 iş parçacıklı bu işlemciyle 2.60 GHz frekansında çalışıyor. Intel Hyper-Threading teknolojisi ile işlemci frekansını tepe noktada 2.6 GHz'den 4.5 GHz'e yükseltebilen işlemci sayesinde, oyuncuları bir kenara bırakın, iş amaçlı kullanımlarda da gayet performans sağlayabiliyor.

Notebook'ta güçlü işlemcinin yanında ayrıca 16 GB kapasitesinde DDR4 belleklerin bulunduğu ve bu belleklerin frekansının da 2666 MHz seviyesinde olduğunu belirtelim. Öte yandan cihazda performans ve geniş kapasite için hem SSD hem HDD

konumlandırılmış. 256 GB'lık MN.2 NVMe birimini kullanan laptop, sabit disk ile de 1 TB kapasitesinde alan sunuyor. Ancak bu disk 5400 RPM'e sahip. Bu da olmuşken 7200 RPM olsa, çok daha iyi olmuş demeden geçmeyelim.

Asus ROG Strix G serisinde farklı model seçenekleri yer alıyor. Bunlardan bazılırında RTX 2070 ve 2060 ekran kartları yer alırken, elimizdeki modelde GTX 1660Ti bulunuyor. 6 GB kapasiteli GDDR6 bellek ile gelen GTX 1660Ti ile günümüzün çok sayıda popüler oyununu üst seviye grafik ayarlarında rahat şekilde oynayabiliyorsunuz. Sonuç olarak Asus ROG Strix G531G, gerek performans gerek tasarım noktalarında oldukça begendiğimiz bir model oldu. Performansıyla yalnızca oyunlarda değil, iş veya yüksek performans gerektiren uygulamalarda da kullanabileceğiniz laptop. Şu sıralar bu laptop'ı piyasada 9499 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Bu anlamda 10 bin TL'ye kadar bütçesi olanlar için oldukça çekici bir model olmuş doğrusu.◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Şahane tasarım, RGB ışıklandırımlar, klavye düzeni ve kullanımı, bağlantı seçenekleri, 802.11ac Wi-Fi & Bluetooth 5 desteği, performansı, iş yönetimi.

EKSI Webcam yok, HDD 5400 RPM



KÜLTÜR
& SANAT

Sayfa
108

COSPLAY REPUBLIC

Bırak o silahı yerine Ceyda, silahla mertlik
olmaz Ceyda...

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

İzleyeceğiz dizi bulamıyor ve Netflix'in dizileri de artık tat vermiyorsa, The Boys ile muhteşem bir tecrübe yaşayabilirsiniz. Netflix'teki bir dolu garabetten sonra ilaç gibi geldi!

BRIGHTBURN

Bu filmi ta ilk fragmanı çıktıktan beri takip ediyordum zira konusu çok ilginç gelmişti; bir çeşit "kötü Süpermen" teması vardı. Aynı Süpermen gibi dünya-ya çakılan bir bebeğin, zaman içerisinde güçlerini keşfederek kötü tarafa geçişini anlatılacaktı. "What If..." temali hikayelere de bayıldığım için Brightburn'ü listelemiştüm –ki film Türkiye'de sinemalara gelmedi, ortada kaldı.

Geçtiğimiz ay Brighburn'un Blu-Ray'ını bularak filmi anında izledim ve yorumlarım şu şekilde: Pek olmamış.

Senaryoya göre uzayı arkadaşımız, ailesiyle mutlu bir hayat geçirirken bir noktada güçlerinin farkına varıyor ve hoşuna gitmeyen konuları şiddetle çözmeye karar veriyor. Bu noktada da film bilim-kurgu / fantastik türünde ilerlemek yerine korku türüne dönüşüyor. Bunun nedeni de filmin bütçesinin bir hayli düşük olması. (6 milyon dolar bütçe Hollywood filmleri için çerez parası.) Hal böyle olunca da bolca vahşi ölümün resmedildiği, süper güçlü bir bebenin seri katile dönüşüğü garip bir filmle baş başa kalmış oluyoruz. Aslında devam filmleri gelip bütçe de artırırsa ortaya distopik bir DC evreni çıkabilir ama bunun olasılığı da pek yüksek değil. Filmi de koşarak bulun izleyin diyemeyeceğim ama izlemeyin, üzülürsünüz demek de mümkün değil... ◆



ÇİZGİ-ROMAN

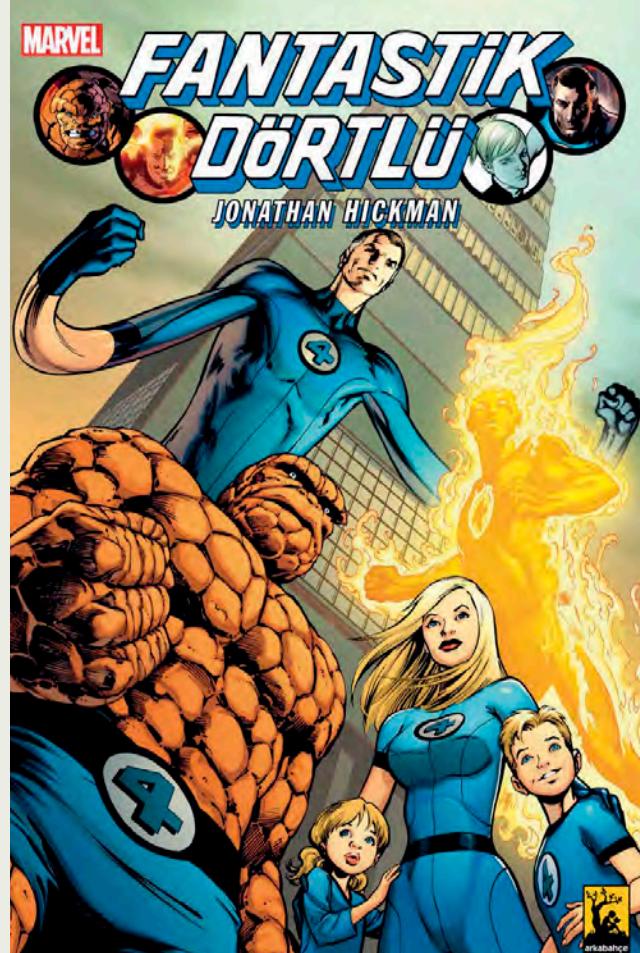
FANTASTİK DÖRTLÜ

Tuyla kalınlığında, inanılmaz doyurucu çizgi-romanları sever misiniz? Şahsen bayılıyorım çünkü belli ki birbirinden bağımsız bir ton fasikül bir araya getirilip güzel bir hikaye, tek kalemdede bize sunulmuş. Arkabahçe'nin yayıldıği ve Jonathan Hickman'ın imzasını taşıyan Fantastik Dörtlü – Cilt 1, çok sağlam bir hikaye sunuyor.

Etrafta başka süper kahramanları pek göremeyeceğiniz bu çizgi-romanda Fantastik Dörtlü'den çok ekibin lideri Reed Richards başrolde. Çizgi-romanın yarısına kadar geçen hikayede Reed Richards diğer evrenlere açılan bir "Köprü" inşa ediyor ve karşılaşıkları onu bir hayli sarsıyor. Bir Marvel filmi olarak sinemaya uyarlansa müthiş olabilecek bu hikaye hem çok sürükleyici, hem de Marvel evrenindeki olasılıkları bir bir önmüze getiriyor.

Çizgi-romanın ikinci bölümü ise biraz daha kopuk ve tekil hikayelerle ilerliyor gibi bir hava veriyor. Bulduğum en büyük eksiklik ise Fantastik Dörtlü ekibinin pek fazla çatışmaya girmemesi ve yeteneklerini kullandıkları olayların pek gerçekleşmemesi.

Her türlü okunması gereken Fantastik Dörtlü'yü, bu ekibi seven sevmen herkese öneriyorum. ◆





Dizi

THE BOYS

Ilgınç bir şekilde ne Netflix, ne de HBO dizisi olan ve Amazon imzasıyla gelen The Boys, isminden asla tahmin edemeyeceğiniz üzere bir süper kahraman dizisi. (Hiçbir bilgi vermeden sorsanız, rafatlılıkla siyahileri konuşan bir çete dizisi derdim.)

Süper kahramanların standart bir şekilde yer aldığı bir dünyada, Vought adındaki dev bir kuruluş, bünyesinde bulunduğu süper kahramanları bir pazarlama olanağı olarak

da kullanıyor. En popüler olan yedi süper kahramanı, Homelander, Deep, Translucent, Queen Maeve, Black Noir, A-Train ve Starlight'ı da The Seven adıyla Justice League benzeri bir topluluk olarak lanse ediyor. Kahramanların oyuncakları, TV programları, etkinliklerde yer almaları resmen yaptıkları kahramanlıkların önüne geçmiş durumda. İşte bu ortamda, bu kahramanlardan bir tanesi kazaya bir kadın öldürüyor ve kadının

erkek arkadaşına da Butcher adındaki bir adamdan bir teklif geliyor: "Süper kahramanlardan intikam almak istemez misin?" Dizinin kurgusu, çekimleri ve tempusu o kadar iyi ki sekiz bölüm resmen bir günde bitirip daha fazlasını isterken buluyorsunuz kendinizi. Daha önce izlediğimiz süper kahraman temali dizilerden çok farklı bir yerde duran, son derece iyi bir dizi olmuş, izlemeden geçmeyin! ♦

ALBÜM

LABRINTH, SIA & DIPLO PRESENT... LSD

Labrinth kim bilmem, Diplo deseniz suratınıza bakarım ama adamlar işi biliyor, Sia'yı kadroya katınca benim gibi konuya alakası olmayan birini bile bu muhteşem albümle tanıtırıldıkları.

Biri remix olmak üzere toplamda 10 parçadan oluşan albüm, Sia'nın önderliğinde olduğu bir Pop albümü ama şimdî Pop deyip de durumun önemini azaltmayalım. Albümdeki parçalarda resmen boş yok, seneler sonra dinleyip yine keyif almanız çok olası.

Misal Heaven Can Wait. Bir şekilde YouTube'da denk gelip dinlediğim bu parçayı o kadar çok beğendim ki, bu şarkının içine dahil diyecek albümle buluşum. Albümü dinlerken de karşımı Thunderclouds çıktı, "Aaa, bunu duymuşum!" dedim ve çok başarılı bir parça olduğunu keşfettim.

Albümdeki ikinci favori parçası Genius oldu. Zaten albümün son parçası da Genius'in Lil Wayne remix'i.

Sizi yerinden kaldırıp dans ettirecek bir albüm değil bu; aksine kulaklığınıza takıp sizin düşüncelere daldıracak, keyiflendirecek, yaratıcılığınızı körükleyebilecek bir paket. Hangi müzik türünü sevdığınız önemli değil, bu albümü baştan sona bir kez dinlemenizi tavsiye ederim. ♦



ANİME

KENGAN ASHURA

NeNetflix'in dizileri artık biraz uyduruk olsa da animelerin gayet gideri var. Son keşfim Kengan Ashura da zevkle izlenebilecek, çok sağlam dövüş sahnelerine sahip bir aksiyon.

Ohma Tokita adındaki sağlam dövüşçü, sadece dövüşmek istiyor ve kendisini, devasa holdinglerin anlaşmaları dövüşlerle sağladığı bir ortamda buluyor. Tokita neredeyse yenilmez olsa da bu büyük turnuvada karşısına o kadar güçlü rakipler geliyor ki hem zorluyor, hem de bir yandan müthiş keyif alıyor. (Manyak işte.)

12 bölümlük animede bolca görevinizin şeylerin başında kaslı ve 3D oldukları çok belli olan dövüşüler yer alıyor. Gerçekten herkes 120 kilo steroidi basmışcasına bir kas kütlesine sahip, yağ oranları da sıfır yakın.

Ve haliyle bu kaslı arkadaşların birbirleriyle kıyasıya mücadelelesi de ön planda. Animasyon ekipini ne kadar tebrik etsek az olur zira her türlü yumruk, tekme ve saldırı hareketi inanılmaz bir özenle işlenmiş, uzun sahneler yedirilmiş.

Havada ateş toplarının uçmadığı, yakın dövüş stillerinin boy gösterdiği bir "Tekken-varı" dövüş animesi arıyorsanız, aradığınızı buldunuz. ♦



OTAKU CHAN

Kyoto Animation, kalbimizde özel tuttuğumuz pek çok animenin yaratıldığı yer... 18 Temmuz'da Kyoani'nin 1. stüdyosunda yaşanan korkunç saldırının ardından, gelin Kyoani niye önemli, farkı nedir, ne gibi animelere imza atmıştır bakalım.



Kundaklama yüzünden canım Kyoani'nin ana stüdyolarından biri kullanılamaz hale geldi. Son haberlerde de ölü sayısı 35'e çıktı ve bu olay, Japonya'da neredeyse 20 yıl içinde en fazla kişinin öldürdüğü olay olarak tarihe geçti. Kyoani çalışanları kaliteden ödün verildiği düşünmesin diye daha çok çalışacaklarını açıklıyorlar. CEO Hideaki Hatta, insanların hayal kurmalarına, umut etmelerine yardımcı olan animasyonlar yapmaya devam edeceklerini söylüyor. Dünyanın dört bir yanından, başlatılan yardım projesine para yağıyor. Devlet bu bağıtlardan vergi alınmayacağına bile söyledi. Kötü bir olay yüzünden de olsa tüm dünyanın birbirine böylesine bağlanıp yardım etmesi gerçekten de göz yaşartıcı ve mutlu edici. Bunun nedeni Kyoani'nin anime severler için özel yere sahip bir stüdyo olması. Sadece başarılı işlerinden dolayı da değil bu. Kaliteden ödün vermemeleri, karakter tasarımları ve animasyonunda müthiş işler başarmaları gibi pek çok nedeni var bunun.

Peki sektör için Kyoani ne demek?

Adından belli Kyoto'da açılıyor 1981'de. Ama söyle bir güzel yanı var bu stüdyonun: Normalde Japonya'da kadınlar sektörlerde çok yükselemez, evlenip ev hanımı olmaları beklenir çünkü. Tezuka'nın açtığı Mushi Production'ında çalışan Yoko Hatta da evlenince Kyoto'ya yerleşiyor. Ama ev hanımı olmak gibi bir niyeti yok Yoko'nun. Kocası Hideaki ile Kyoani'yi açıyorlar. Hideaki'nin başkan, Yoko'nun başkan yardımcısı olduğu bu şirkette çevredeki ev hanımlarını burada çalışmaları için çağrıyorlar. Küçük bir stüdyo olarak başlasalar da sektörde bol bol kadın çalıştırın bir şirket olarak ün kazanıyorlar. Ayrıca



Normalde yeni mezunların sektörde iş bulması zordur. Kyoani bu konuda da sektörde adam yetiştiren önemli şirketlerden biri. Kendi tecrübeli çalışanları işe alınan yeni mezunlara Kyoani okulunda ders veriyor ve böylece hem stüdyo işleyişine alıştırıyor hem de kaliteyi belli bir seviyede tutuyorlar.

genellikle kısa dönemi ya da freelance yerine çalışanlarını maaşa bağlamayı tercih ediyorlar ki bu anime sektöründe çok nadir gördüğünüz bir şeydir. Anlayacağınız çalışanına değer veren daha fazla iş yerine kaliteyi ön plana çeken, çalışanların hamile izni gibi aslında zaten var olan ama kullanmadıkları haklarını kullanabildiği sektördeki yegane yer Kyoani.

Stüdyonun bir diğer önemi de şu: Normalde yeni mezunların sektörde iş bulması zordur. Kyoani bu konuda da sektörde adam yetiştiren önemli şirketlerden biri. Kendi tecrübeli çalışanları işe alınan yeni mezunlara Kyoani okulunda ders veriyor ve böylece hem stüdyo işleyişine alıştırıyor hem de kaliteyi belli bir seviyede tutuyorlar.

Kyoani kalitesi

Kyoani animesi derken ne tarz özelliklere sahip işlerden bahsediyoruz ona geçelim. Genelde sektörde kaç tane çizim yaptıysan ona göre para kazanıyorsun, kişili zamandan dolayı animasyonun kendisi için de kolaylıklara, kısa yollara yöneliyor şirketler. Kyoani'de bu iş böyle yürümüyor, bunun sonucunda Violet Evergarden'da Violet'in saç tellerini görebiliyoruz mesela. Kalıp gibi değil de gerçek saç gibi hareket etmesi için dünyanın çizimini yapıyorlar. Yakın zamanda yayınlanan ve Japon okçuluğuna dair bilgileri lise arkası planıyla bize anlatan Tsurune'de de sesler çok başarılıydı. (Zaten animenin ismi bile yayın belli bir durumda çıkardığı ses anlamına gelen Tsurune.) Okçuluk dediğinizde yayın, okun sesi animasyonu kadar

önemli; Kyoani, çalışanlarına ve çizimle-
re verdiği değeri, ses gibi animasyonun
aslında önemli olan teknik pek çok yanına
da gösteriyor.

Kyoani'nin bir diğer önemli özelliği "göster,
anlatma" diyeBILECEĞİMİZ bir özellik.
Karakterler koca koca laflarla değil, hare-
ketleriyle ve mimikleriyle kendilerine dair
şeyleri anlatır Kyoani'de. Bu minik nüans-
lar, mesela stres altındaki bir karakterin
sinirle saçını çektiğimesi gibi, hareketlerle
gösterilir. Tahmin edeceğiniz üzere, bu tip
mimik ve hareketlerin hepsi daha fazla
çizim demek.

Normalde kısayol niyetiyle karakterin
hissettiklerini sözlere döker animasyon
şirketleri, eh bu da biraz yapaylığa ya da
yüzeyselliliğe yol açar. Sözsüz iletişimim
önem kazandığı işlere imza atan böyle bir
stüdyonun Sessizliğin Sesi (Koe no Katachi)
gibi işitme kaybına sahip bir kızın yaşadığı
zorbalığı anlatan bir filmle büyük başarı-
ya ulaşması da tam da bahsettiğimiz bu
ozellikten ötürü.

Stüdyonun yapmayı seçtiği işler de bu özel-
liklerini ön plana çıkarın işler oluyor ge-
nelde. Kapsamlı bir hikâye ya da dramatik
ve bol aksiyon yerine daha duygusal yönü
ağır basan, hayatındaki küçük anıların bile
ne kadar değerli olduğunu anlatan işlere
el atıyorlar ve böylesi zor bir işin altından
kalkmayı da her seferinde başarıyorlar. Bu
sayede sadece ağlatma garantiili Clanned
gibi animeler değil, absürt komedilere ka-
dar duygusal yelpazesinde farklı yerlere sahip
animeler yaratıyorlar.

Klasikler

Stüdyonun en önemli ve artık klasikleşmiş
işlerinden biri, elbette The Melancholy of
Haruhi Suzumiya. Anime, pek çok konuya
el atsa da temelde ana karakterleri Haruhi
ve Kyon'un arasındaki garip ilişkiye anlatır.
Çok çabuk sıkılan, uzaylıkların ve zaman
yolcularının peşine düşen Haruhi'nin duygularını
pek ifade edememesi animasyon



açısından büyük bir zorluktur ama yönet-
men Tomoe Aratani'nın her karedeki görsel
anlatımı duyguya yoğunlaşması sayesinde bu
zorluğun altından kalkılır.

Stüdyonun özellikle müzik teması üzerinden
ilerleyen Sound! Euphonium ve K'ON gibi
önemli animelerini de unutmamak gereklidir.
Sanki müziğin kendisi bir karakter gibi
işlenmiştir bu serilerde. Gerçi K'ON'un
konusu ne deseniz aslında bir konusu var
denemez. Gündelik hayatımızdaki küçük
detaylardan kocaman hayallere kadar her
şey, bu iç ışitan ve ferahlatan serinin konusu
olarak ele alınabilir.

Nichijou herhalde en farklı absürt komedi
hikâyedir animeler içinde. Japonya'da di-
ğer Kyoani animeleri kadar ünlü olmasa da
Batı'da müthiş bir fan kitlesi yarattı kendine.
Kyoani'nin bol bol çizimle giderek akıcı
hale getirdiği animasyonu elbette en güçlü
yanlarından biri. Ama bir de ayrı bir özelli-
ğidir var ki en hastası olduğum yanla-
rından biri de odur: Animelerde sinemasal
yaklaşımı yani kameraları açıları, ışıklandırma
gibi teknikleri başarıyla kullanan stüdyolar-

dan biridir Kyoani. Bunu en iyi okuyabile-
ceğiniz anime de Violet Evergarden'dır. Her
sahnesinde durdurup özellikle arka planların
mühlüşüğine, ışık ve gölgé oyunlarına baka-
baka saatler geçirebilirsınız. Mikiko Wa-
tanabe bu arka planları çizen kişilerden
biriydi. Aynı zamanda da art direktör olarak
çalışıyordu Kyoani'de. Onu da yitirdik bu
yangında...

Yangında yitirdiğimiz bir diğer önemli kişi
de karakter tasarımcısı Futoshi Nishiya idi.
Onun önemini Free! animesini izleyenler
anlar. Bir reklamla başlayıp animeye dönüs-
türülen ve senelere yayılan Free! stüdyonun
önemli işlerindendir. İlk reklam animasyo-
nunda bile göze çarpan karakter tasarımları ve
her kişinin tasarımlının birbirinden rahatlıkla
anlaşılacak şekilde farklı olması serinin
önemli yanlarından biridir.

Stüdyonun yeri doldurulamayacak çal-
ışanlarından biri de yönetmen Yoshiji
Kigami'ydı. Hareketi ve aksiyonu detaylı ve
gerçekçi bir şekilde yaratabilmesi onun en
güçlü yanlarından biriydi. Sektorde Kyoani
öncesinde de önemli şirketlerde çalışmış
Kigami. Katsuhiro Otomo Akira'da atıksu
bölgesinde geçen dövüş ve aksiyon sahne-
sini tamamen Kigami'ye bırakmıştır. Özellikle
su ve duman gibi efectlerin başarılı şekilde
kullanımıyla aksiyonu çok daha hareketli ve
kalitelidir. Seviyeye getirmiştir bu sahnede
Kigami. Kyoani'de pek çok seride çalışma-
sının yanında gençlerin de yetişirilmesinden
şorumluyu kendisi.

Burada adını anamasak da yangında
hayatını kaybeden tüm Kyoani çalışanlarına
rahmet dilemekten başka da bir şey gelmi-
yor elden. Kyoto Animation eminim ki vefat
eden çalışanları adına da sektörün kaliteli iş
yapan şirketlerinden biri olmayı südürecek
ve onların isimlerini de bu sayede yaşata-
caktır. **Merve Çay**



COSPLAY REPUBLIC

Cosplayde en çok merak edilen ve diğer tarafta yerden yere vurulan ilginç bir kültür var; tactical cosplay. Tactical cosplay tabiri, tam olarak takıtsel cosplay olarak Türkçeleşemiyor. En azından dildizdeki orijinal kullanımı "asker cosplayleri" olarak düşünülmüyor. Bu da kimi zaman yanlış anlaşılmaları ortaya çıkartıyor. Her ne kadar cosplayin büyüğü, küçüğü olmaz desek de aslında kategoriye ayrıldığında her dalın farklı özellikleri var. Steampunk, Cyberpunk, Anime, Manga, Dizi, Film, Oyun derken Tactical'ı da bunlardan biri gibi düşünebilirsiniz. Kendi halinde muazzam işler yapan çokça cosplayera da denk gelmeniz mümkün.

Nedir bu tactical cosplay?

Tam olarak anlamını karşılamasa da özünde sadece "asker" olarak düşünmenin ötesine geçmek gerek. Resident Evil serilerinden bildiğimiz Umbrella Corporation, Robocop, Halo oyun serileri, Batman'ın belli kostüm tasarımları, Punisher falan tactical kategorisine girer. Çatışma konulu ve asker kelimeleri bu türün içerisinde gizlidir ancak kelimelere dökerken tanımlamak zordur. Cosplay kültüründe tactical cosplay bilinse de dillendirilmez. Özellikle kendi türüne ait olduğu düşünülmez ve çokça hor görülmesinin nedeni de budur.

Neden tactical cosplay?

Özünde dikkatli incelediğinizde çoğu malzeme sahn alınır ve güzelleştirmek adına minik dokunuşları yapmadığınız takdirde, basit bir asker kostümüne sahipmiş gibi görünürsünüz. Haklısınız da. Sonucta kaç tane tactical cosplay ile ilgilenen cosplayerin yarışmalara katıldığını gördünüz değil mi? Bunun nedeni hem etik olmadığından düşünmeleri hem de çokça satın alınan malzemeye ihtiyaç duymalarıdır. Ancak günümüzde 3D baskıların ne kadar popüler olduğunu biliyorsunuz. Her türlü silah, cosplay craft'ının çıktısını alıp kullanabiliyorsunuz. Olay tabii ki çıktı almakla bitmiyor. Bunun zımparalaması var, detaylarını temizlemesi var, pürüzsüz hale getirmek için uğraşması var, boyaması var, var da var. Yani 3D işi öyle kolay değil. Bazı tactical cosplaylerin tamamen 3D çıktı ile şekillendiğine şahit olabilirsiniz. Her zırh parçasını kendi elleriyle temizleyen çok fazla cosplayer var.

Nasıl yapılır?

Eğer tactical cosplay konusunda acemiyorsanız, bazı malzemeleri satın almaktan çekinmeyin. Bütceniz uygunsa bazı malzemeleri kendi dolabınızda bulmanız bile mümkün. Siyah tişört, koyu gri bot, spor ayakkabı ve dahası gibi benzer ürünler



zaten hayatınızda var. İnternette, yetenince ve doğru araştırmayı yaparsanız, çok sayıda satıcıyla iletişime geçebilirsiniz. En önemlisi bu cosplay türüyle ilgilenenlerle konuşmaktan çekinmeyin. Size asıl yardımcı olacak insanlar tactical cosplay ile ilgilenen cosplayerlardır. İlk yapmanız gereken hangi karakterin cosplayini yapmaya karar vermek olacaktır. Rainbow Six Siege, The Division gibi yapımlar bu konuda internette çokça görsele sahip ve modelleri de rahatça bulabilirsiniz. Birebir yapmak istediğinizde sizi en çok masrafa sokacak olan ürünler göğüs zırhi ve silah olacaktır. Askeri malzemeler satan mekanları gezip, fiyat araştırmasına girmeyi unutmayın. İlk gördüğünüz ürünü almayın. Popüler ve uygun maliyetli en iyi yöntem EVA sünger kullanmaktır. Ucuz bir yelek alıp, üzerine gereklî detayları kendiniz de ekleyebilirsiniz. Tactical cosplay konusunda YouTube gibi kanallardan araştırma yapacaksanız "Evil Ted" güzel bir rehber olacaktır. Benzer çokça kanal mevcut, kısacası internet sörfü yapın. Daha dayanıklı ve kullanımı kolay olan diğer seçenek ise maliyeti fazla olabilecek polistirendir. Şekillendirme kısmını kolayca kavrarsınız ancak hata yapma şansınızı da affetmeyecek malzemelerden

olduğunu bilin. Kişisel olarak tactical cosplayde genelde elimdeki malzemeleri kullanarak çeşitli kombinasyonlar oluşturmayı tercih ederim. Verebileceğim en güzel örnek ise Rainbow Six Siege oyunundan Ash karakteri olacaktır. Hali-hazırda kullandığım siyah pantolon, satın aldığım yelek, silah kılıfı ve asker botları ile uygun görünümü yakalayabildim. Tabii buna güneş gözlüğü, oyun içi kullanılan silah, şapka, peruk derken çok detayla işin bütçesinin arttığını da belirtmem gereklidir. Spesifik karakterler bile olsa kendi karakterinizi yaratıbilirsiniz. Tactical cosplayin güzelliği de burada ortaya çıkar. Eğer hayal gücünüz genişse veya türde alışkanız "orijinal karakter" yaratmak için çok çeşitli aksesuar ile mükemmel bir kostüm çıkartıbilirsiniz. En azından birebir karakteri yapmak zorunda değilsiniz. Eğer yarattığınız tactical cosplayin size özel karakteristik bir özelliği varsa yama da ekleyebilirsiniz. Kendi logonuzu yaratıbilir, omzunuza veya kolunuza kostümü gizleştirecek desenleri öne çıkartıbilirsiniz veya yüz boyası kullanabilirsiniz. Hazır satın almayı düşünmeyenler için verilebilecek diğer bir tavsiye ise her cosplay zırh yarattığında kullanılan koli bandı taktiğidir. Kendi kalibınızı nasıl çıkartacağınızı artık

biliyorsunuz. Bedeninize uygun mankenle yapamayacağınız şey yok, çünkü cosplayde yeni de eksi de olsanız fark etmez; hayal gücünüz ve araştırma isteğiniz var.

Yapsak mı yapmasak mı?

Tactical cosplay, kendi tasarımanızdan hayat bulan orijinal bir karakter de olabilir veya hazırda belli tasarıma sahip olan isimlerden de türeyebilir. Her şeyi bir kenara bırakın, belli cosplay yarışmalarının kuralları hariç, amacınız eğlencenin olunca yapacağınız cosplaye kimse karışamaz. Oyuncak silahlı kostümünü tamamlayabilirsiniz veya airsoft malzemeleri gibi daha gerçekçi, pahalı ürünlerde yonelebilirsiniz. Ya da tüm kostümü sadece kendiniz dikebilirsiniz. Önemli olan özünde sizin yaşatacağınız karakterin, giydiğinizde sizi moda sokması ve mutlu etmesidir. Eğer interneti sık kullanınlardansanız "how to" videoları hayatınızı kurtaracaktır. Silahları veya aksesuarları hazır satın almak zorunda değilsiniz. Bir noktada tabii ki satın alma işlemi daha kolaydır ve bütçeniz de uygunsa bu yolu seçmekten çekinmeyin. Bir Call of Duty veya Battlefield hayranı olup, çığlıklar gibi bu oyunların dünyasına dalıp, aynı zamanda kostümünü de giyebilirsiniz. Kim bilir bu gazla her şeyin en kalitelisine ulaşır, bir bakmışsınız airsofta dadanmışsınız.

♦ **Ceyda Doğan Karaş**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Sancı

cemsanci@chip.com.tr [Cem_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

Gamescom'da göremediğimiz oyunlar

Eskiden, LEVEL'in ilk dönemlerinde, oyun fuarları yapımcılara ulaşmak, yeni oyunları tanımak, görmek, denemek için elimizdeki en önemli fırsatı. Elbette gördüklerimizi, öğrendiklerimizi, Los Angeles'ta bir oyun fuarına gitme imkanı olmayan okurlarımıza aktarmak da en büyük endişelerimizin başında geliyordu.

Ancak erken erişim ve dijital dağıtım çağında artık oyun fuarları yeni oyuncuları keşfetmek için tek çaremiz değil. Dolayısıyla, oyun fuarlarının hem piyasa hem de oyun severler üzerindeki etkisinin giderek azaldığını kabul etmek lazım. Her ne kadar oyun fuarları hala etkileyici şovlar ve sahnede yapılan sürpriz açıklamalarla, yayıncıların ödedikleri katılım ücretini tanıtmaya dönüştürmek için israrla köprürtülmeye çalışlsa da ben artık oyun fuarlarında tanıtan oyunlara değil, tanıtmayan oyunlara odaklanmayı daha heyecan verici buluyorum.

Zira, oyun fuarları devasa bütçeleri olan dağıtımcı firmaların yeni oyuncularının reklamını yapmak için bir şova dönüşmüşken, bu reklamın içinde oyuncuların gerçek yüzünü görmekte

zorlanabiliyoruz. Örneğin, geçtiğimiz yıllarda yine bir oyun fuarında büyük alkışlar arasında, büyük heyecan yaratarak duyurulan Fallout 76'nın erken erişim testinde gördük ki, oyun hiç de beklediğimiz kadar etkileyici bir oyun değilmiş. Benzer şekilde, Anthem, Destiny gibi büyük yaygaralar koparılarak tanıtan dev bütçeli oyunların da aslında koparılan yaygaraya çok da değimeyecekini düşünüyorum. Elbette tüm bu oyunlar üzerinde büyük emek harcıyor ve oyanmayı da hak ediyorlar, oynarken keyif de alıyor, eğleniyor, ona şüphe yok da... Fuardaki tanıtım çığlığını sırasında bu oyunlar için fazla fazla beklenenler yaratılıyor ve sonrasında karşımıza çıkan ürün, çoğu zaman, öyle ahım şahim, unutulmayacak bir sanat eseri de olmayıyor. Öte yandan, fuara verecek parası olmadığı için fuara katılmayan oyunları da hakkını yememek gerekiyor. Fuardaki pek çok oyundan daha kaliteli, daha güçlü, daha sürükleyici oyunlar, bağımsız yapımcıların küçük bütçeleri nedeniyle fuarda yer bulamayabiliyor. Örneğin, 10 yıldır takip ettiğim ve yavaş yavaş ortaya çıkan, giderek final sürümüne yaklaşan Starsector isminden bir oyun var, muhtemelen pi-

yasaya çıktığında çok etkileyici bir 4X / RPG olarak büyük bir fan kitlesi oluşturacak. Ya da 2016'da erken erişime çıkan Stellar Tactics isminden çok etkileyici bir RPG oyunumuz var ki, küçük bir ekip tarafından geliştiriliyor ve her güncellemede daha da geliştiriliyor. İşin kötüsü, bu oyunların dev yayıncıların eline geçmesi halinde, bir an önce satışa çıkması için yapımcılar "daha fazla derinleştirmenize gerek yok," baskısı yapılacağını ve siğ oyuncular olarak piyasaya sürüleceklerine de eminim. Yani, oyun piyasamızı, arkasındaki dev maddi güçle, büyük yayıncılar/yapımcılar besliyor olabilir ama aynı zamanda cebinde para olmayan küçük yapımcılar sayesinde de oyun dünyasında bir "kalite yarışı" ortaya çıkıyor. Oyun meraklıınızın peşinde yeni oyuncular araştırırken, sadece fuardarda tanıtan, alkışlar ve şovlarla köprürtülen oyunları değil, kenarda köşede kalmış, keşfedilmeyi bekleyen o bağımsız oyuncuları da aramaya, bulmaya çalışmanızı tavsiye ederim. Biz de LEVEL'da sık sık bu düsturla, bağımsız oyun yapımcılarının güzel oyunlarını tanıtmak için büyük çaba sarf ediyoruz. ♦

The screenshot shows the Starsector character editor. At the top, there's a portrait of the character 'Martin Scorzen' at level 30. Below it, the character's stats are displayed: Next Level (orange bar), Shield Points (green bar at 12/12), Hit Points (red bar at 407/407), and Energy Points (blue bar at 50/50). To the right of the stats, there's a 'LOG' tab and a 'SHIP' tab. The main area shows a grid of various weapons and items available for selection. On the right side, there are two panels: 'Crew Stats/Modified' and 'Armor and Resists'. The 'Crew Stats/Modified' panel lists Strength, Agility, Dexterity, Endurance, Charisma, Perception, and Intelligence with their current values and modifiers. The 'Armor and Resists' panel lists Armor types like Bleeding, Kinetic, Thermal, Electromagnetic, Explosive, Toxic, and Phage with their respective resistance percentages. At the bottom, there are sections for 'WEAPON MOD SLOTS' (Primary and Secondary) and 'ASSIGN' buttons for the character's equipment.



Level Me Up Şahin Derya

 sicherheits@gmail.com

FRP

Merhaba. Size FRP öğreteceğim. Kısa sürecek çünkü tüm o bilgiler, hikayeler, bilinmesi gereken kurallar, kitaplar çoğu zaman başkaları için. İki tavla zar ile kağıt kalem, pratik zekâlı, oyunu yönetmeye gönüllü biri gerekli sadece. Oyuncular idare biraz tecrübe, elemek ise sabır istiyor. Yönetici bunu bilmeli. İnsanların gördüğünüz yüzleri hirs küpü olarak karşınıza çıkabilir.

Odamızda toplanıyoruz, saat serbestisi olsa iyi olur, kahkahalardan rahatsız olmayacağı bir yer olsa daha da süper. Üç oyuncu ve bir yönetici var diyelim. Üç oyuncu kahramanlar olacak ve biraz el üstünde tutulmaları çünkü onlar filmin yıldızı. Talih ise düşman/dost.

Her oyuncu için yöneteceği ve konuşması/tavrıları ile onun gibi olması gereken birer tip yaratacağiz. Mesela savaşçı, büyüğü, hırsız gibi. Çok basit gidiyorum, pratik zeka bunu geliştirecek veya ilgisine göre öğrenecektir. 5 ana beceri belirlememiz gereklî, yerî geldiğinde bu beceriler istedığınızı yapma ihtimalinizi belirleyecek.

1-Güç, 2-Çeviklik, 3-Zeka, 4-Karizma. Karizma bunların içinde mantıksız gibi de dursa, olduğundan güzel, çirkin olabilmek serbest. Savaşçı oynatmayı isteyen için güç, büyüğü için zeka, okçu/hırsız için çeviklik gereklî olacaktır.

Oyunun nasıl grafiksiz, ekransız olduğu

gün, aranızda bir tiyatro oyunu oynadığınızı düşünerek hayal edebilirsiniz.

Oyun ana bir hikaye üzerinde ilerliyor ama kararlar, sonuçlar sizler bağılı, oynatıcının zekasının tıkandığı anlar olabilir, sabır. Biraz örnekleyle; sizler de mail atarsınız. Her yaş, konuya göre oynayabilir, çocuklar bile oynayabilir. Oynatıcı o gün zombi istillasına uğrayacak köyde oynamatmak istemektedir. Önce canavarlarını oyuncular gibi yaratır. Onların da HP denilen can puanları (2 tavla zarının toplamına 3 ekleyin mesela level 1 için) ve becerileri var hayali dünyadaki her şey gibi. Biraz daha dandıklar çünkü onlar figürler, içlerinden bir tanesi ise baba canavar. Sabah 8'de isimleriyle hitap ettiği oyuncuları uyandırır, şu an gün yeni doğdu ne yapıyorsunuz der, başlar. O gün ters giden şeyler ve oyunculara akşamı olacak canavar saldırısını hissettirecel ipuçları verebilir. Bir defans hazırlamalısınız, köyünize yeni gelen o kadın sanki buraya kötü şeyler çekecek gibi, özellikle de bu gece... Deyip, onları killandırır. Oyuncular acemi olduklarından biraz da sora rak hazırlık yaparlar, hazırlık ile daha az zombi

ile dövüşerek baba canavarı öldürbileceklerdir. Artık top oynayanlardadır, her şey serbest, gidip kadınla mı konuşacaklar? Serbest. Oynatıcı kadın olacak anlatacak hikayesini ama zeki birinin ona sorması gereklî diyalim. Tek zar atıp savaşçı sadece 6'da bunu yapabilir, büyüğü ise 1,2 ve 3'te; ama bunlar da sizlere kalmış. Mantık bu. Diyelim akşam oldu, vakit tamam. Sesleri tarif edecek oynatıcı, atmosferi yaratacak, gereklîse gerçek hayatı da akşamı bekleyecektir. Ciddiyet isteyecek. Oyuncular tüm gün yardım arındılar, ellerinden geleni yapıtlar, komik diyaloglar yaşamalılar, zorlanmalılar. Ama en önemlisi EN ÖNEMLİSİ EĞLENMELİLER!

Dövüş başladı, dandık zombiye savaşçı 6'da 4 ihtimalle vuruyor, büyüğü iki büyü biliyor ve onu da sınırlı sayıda yapabiliyor, hırsız ise arkadan bıçaklıyor ediyor ve zeka kullanan, ekstra yapılan her iyi hareket ödüllendiriliyor, tebrik ve teşvik ediliyor. Baba canavarın ölmesi için büyük lazımlı, kadınla düğün konuşulsalar ne ala mı? Yoksa kadını sınırlendirdip o büyü kağıdını almadılar mı? En riskli meslektir maceracılık o dünyadaki, ne kahramanlar, ne büyüler, neler neler. Çok kısa anlatmaya çalıştım, konuşalım. Konu illa ejderlerle alakalı olmak zorunda değil, ama iyisi bu.

Selamlar. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [ErtugrulSungu](#)

Altın çağ gerçekten bitti mi?

Yazılımımı takip edenlerin iyi bildiği üzere oyun dünyası hakkında iki tane yaklaşım var. 1) Dijital oyunların altın çağı 1995 ile 2005 yılları arasıdır. 2) 2010 sonrası dijital oyunlar arz talep çizgisi üzerinde, oyuncuların talepleri ve firmaların yönlendirmeleri ile tek tipleşmiştir. Buna verilebilecek en iyi örnekler de MOBA ve Battle Royale oyunlardır.

Peki, bu yaklaşımım sonucunda dijital oyuların "altın çağı" gerçekten de bitmiş midir? Uzun süredir kafa patlattığım konulardan birisi olan bu sorumu, sizlerle de paylaşmak istedim... 1974 yılında Dungeons & Dragons üretildi. Akabinde, aynı ekip 1976 yılında TSR isimli firmayı kurdu. 1983 yılında Ejderha Mızrağı başta olmak üzere, Unutulmuş Diyarlar, Dark Sun ve Ravenloft gibi, yankıları 2005 yılına kadar sürecek "modern fantastik edebiyat" romanları yayımlandı. 1998 yılında geldiğimizdeyse Baldur's Gate, 2000 yılında da Baldur's Gate 2 isimli oyun üretildi. Bu

oyunun üretilmesi, başta oyun kültürü olmak üzere, tüm oyun camiasına muazzam bir etkisi olmuştur. Neden mi? Düşünsenize, zaten kural sistemi olarak deneyim ettiğiniz bir D&D var. Arkadaşlarınızla buluşup düzenli olarak FRP oynuyorsunuz. Sisteme bir hayli aşinasınız. Sonra romanlar üretilmeye başlıyor. TSR tarafından üretilen bu romanlar, kısa sürede kendilerine has D&D settinglerine kavuşuyorlar. Baldur's Gate serisi çıktığında, hem oyun D&D oyun mekaniklerini aynı şekilde dijital platforma naklediyor, hem de zaten romanları okuduğunuz ve settingini bildiğiniz bir dünyada var olma şansı sunuyor. Zaten kurallarını bildiğiniz, romanlarını okuduğunuza, karakterlerine aşina olduğunuz, kısacası ikinci evinizin diyebileceğimiz bir dünyayı dijital ortamda gözlerinizin önüne seriyor... Dönüp baktığım zaman, oyunların altın çağı olarak nitelendirdiğim dönemde edebiyatın oyunlarla muazzam bir şekilde iç içe geçtiğini görüyoruz. Bu birlikte o kadar köklü, o

kadar derin ki bugün üretilen oyunların neredeyse hiçbirinde böylesine kapsamlı bir bütünlük göremiyorum. Oyunun adını siz söyleyin, anlatı ve oyun mekanikleri açısından en iyi olduğunu düşündüğünüz 2010 sonrası bir oyunu düşünün... Düşündünüz mü? Hah, işte o oyun hangisiyse, az önce size çizdiğim reisimin yanına bile yaklaşamayacaktır. Pek tabii nedenler konusunda verilebilecek birçok farklı cevap var. Diğer taraftan, benim bu ballandırı ballandırı anlattığım muazzam kültür buluşmasının oyun sektörüne ne kadar etkisi olduğu daambaşa bir tartışma konusudur. Zira rakamlar yalan söylemez. Her ne kadar Baldur's Gate oyun kültürünün birçok nimetinden yararlanıp üretilmiş bir oyun olsada dönemi için bile gerçekten "niş" denilecek bir kitleye hitap etmekten ileri gidememiştir. Diğer taraftan, 1996 yılından beri üretilen FIFA oyun serisi, bir şekilde büyük kitlelere hitap edebilmeyi başarmıştır zira etki alanı daha genişir. Sanıyorum futbol severler ile FRP sever kitleşini aynı cümle içerisinde bir karşılaştırma için kullanmak bile çok saçma olacaktır. İşte bu noktada da devreye oyun kültürü değil de genel olarak kültür devreye girmektedir.

Yani bireyin kendi tükettiği kültürün, oyun kültürünün oluşmasına ve gelişmesine olan etkisi şüphesiz ön plana çıkmaktadır. Eğer bireyin tüketim kültürü belirli parametrelerle sınırlıysa -ki bu sınırlara sosyo(lojik), sosyoekonomik ve sosyokültürel değişkenleri de eklememiz lazımdır - dönemde çıkan oyun ne kadar iyi olursa olsun, gerekli ilgiyi göremeyecektir. Benim bu noktadaki argümanımsa oyun kültüründen ziyade, günümüz oyuncu kitlesinin kendi kültürel kodları olacaktır. Resme bu şekilde baktığımdaysa "altın çağın" çoktan geride kaldığını düşünmeden edemiyorum. Pek tabii bu demek değildir ki "Platinium" (Ya da artık adı her ne olacasa.) diye yeni bir çağ başlamayacak... Tabii ne zaman ve nerede olacağını inanın ben de kestiremiyorum. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

Yurt dışında bir oyun fuarına katılmak

Üzerimden hazır Gamescom geçmiş, o zaman bu fuarda nasıl gidiliyor gelin bakalım. Yıllardır oyun fuarlarına olan biri olarak sizinizi kolay olmayacağını şimdiden belirteyim ancak sonucunda bütün çabalarınıza değecek, buna inanın. Biraz özet gibi olacak ama sorunuz olursa beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz. Bir kere işi kıvırırsanız, gerisi tereyağından kil çeker gibi. Yığınla evrak doldurma, çalıştığınız yerden bordro alma, hesabınızda belli miktarda para olması, banka hesap tarihinizin de aktif olması ve dahası.

İlk yapmanız gereken vize zorunluluğunu öğrenmek. Bazı ülkeler vizesiz giriş kabul ederken, bazıları belli süreler için geçerli vizelere onay veriyor. Örneğin Kore Seul için vizeye ihtiyacınız yok, ancak tüm Schengen ülkelerine ve Amerika'ya giriş yapmak için vize şart. Gitmek istediğiniz fuarın hangi ülkede olduğunu öğrenip, vizeye ihtiyaç olup olmadığını araştırın. Pasaport tabii ki en önemli kısım. Sonuçta vize başvurusunu onsuz yapamazsınız. Başvuru sürecinde katılacağınız fuarın giriş biletini ve

size vize başvurusu için davet mektubu verip veremediğini bilmeniz gerekiyor ki böylece vize işlemlerinizi kolaylaşabilir. Etkinlik tarihi, programı, kaç gün o ülkede konaklayacağınız ve bununla birlikte en düşük bütçeyle, en konforlu otelin veya kalınacak yerin belirlenmesi şart. Çünkü vize başvuru sırasında bu bilgilere ihtiyacınız olacak. Sonrasında çalışıp çalışmama durumunuz, vizenin onay alınıp alınmaması kısmında önemli. Turistik vizelerde kimi zaman problemler yaşanabiliyor. Eğer aktif iş hayatınız varsa ve SSK gibi ödenekleriniz düzenliyse çok şanslısunız. İş yerinizden alacağınız bordro gibi belgeler işlemi kolaylaştırılacak. Ardından uçak biletini, ülkeye gireceğiniz ve ülkeden çıkışlığınız gün aralıklarını net olarak belirtmeniz gerekiyor. Özellikle vize başvurularında bunlar eksiksiz olarak talep ediliyor. Vize başvurunda vereceğiniz uçak biletini, fuar davetiyesi, otel rezervasyon gibi bilgilerin birbirini tamamlaması da diğer gözden kaçmaması gereken nokta. Her evrakin çıktısını almayı aman unutmayın. Bir güzel dosyalayın. Tabii

kalacağınız gün başına hesabınızda da sizi orada ayakta tutacak para miktarının olması gerek. Beş günlük bir gezi için ortalama 1000 euro'nun hesabınızda gözükmesi istenbilir. Bazı ülkelerde bu miktar daha azdır, bazlarında daha fazla. Ancak özünde hesabınızda belli bir miktarın olması şart ve bunun içi bağlı olduğunuz bankaya gidip, hesap özetininiz imzalı ve kaşeli olarak çıktısını almayı unutmayın.

Tüm bunlarda en dikkat çeken konu, vize başvuruları ülkeler arası farklılık gösterebiliyor, bu nedenden çok iyi araştırmayı ve en önemli ülke dışına çıkmış bireylerle iletişimde olmayı eksik etmeyin. Her şey yolunda gitti ve vize çıktı diyelim. Biletinizi aldınız ve ülkeye temiz bir şekilde girdiniz. Gitmeden evvel mutlaka ulaşım bilgilerini iyice araştırın. Tren, metro vb. toplu taşıma araçları nereden, hangi saatte geçiyor kontrol edin. Bu tarz seyahatler için belli ülkelerin kendi mobil uygulamaları mevcut. Kisacası her bilgiyi telefonunuza kaydetmeyi, çokça okumayı, araştırmayı asla eksik etmeyin. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samır

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hattice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu

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 Müdürü: Dilek Ünlü

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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 30 32, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FIPP üyesidir

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.comDB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



NEXT LEVEL BORDERLANDS 3

Bir milyon kere baştan oynayıp bir milyar tane farklı silah görmeye hazır mıyız?

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 yazdırabilir 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

PS4

ANTHONY DAVIS



NBA 2K20



6 EYLÜL
WELCOME
TO THE
NEXT



© 2005-2019 Take Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2019 NBA Properties, Inc. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All rights reserved. The "PS" Family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Pan European Game Information organisation. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

