

#263 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

BATTLEFIELD V

AYRICA

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



KKTC Fiyatı: 15,00 TL

TÜRKİYE'NİN MOBİL VE CANLI BİLGİ YARIŞMASI



▼ HEMEN İNDİR ▼



App Store'dan
İndirin



Google Play
'DEN ALIN



BATTLEFIELD V

Senelerdir gördüğümüz en rafine Battlefield oyunu olabilir mi?

Sayfa
38

#263

İÇİNDEKİLER

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

İLK BAKIŞ

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

DOSYA KONUSU

- 24 2019'un En Çok Beklenen Oyunları

34 RPG Günlükleri

İNCELEME

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

- 56 Call of the Cthulhu
- 58 My Hero One's Justice
- 60 Thronebreaker: The Witcher Tales
- 62 Pokemon Let's Go, Eevee!
- 63 Project Hospital
- 64 OVERKILL's The Walking Dead
- 66 Spyro Reignited Trilogy
- 67 Farming Simulator 19
- 68 Return of the Obra Dinn
- 69 Sinner: Sacrifice for Redemption
- 70 Football Manager 2019
- 71 Valkyria Chronicles 4
- 72 Just Dance 2019
- 74 Party Hard 2
- 75 Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry
- 76 The Colonists
- 77 Fishing Sim World
- 78 Chimparty
- 78 The Shapeshifting Detective
- 79 Dark Souls Remastered (Switch)
- 79 GRIP: Combat Racing

- 80 The Room Three
- 80 Deep Sky Derelicts
- 81 Escape Doodland
- 81 Tsioque
- 82 Mobil incelemeler
- 86 Online
- 88 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 90 **Anarşist**
- 93 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 264



BEKLENTİLER

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

Bu yılki BlizzCon maalesef büyük bir hüsrana oldu. Bunun en büyük nedeni de artık Blizzard'ın ortaya "yeni bir şey" çıkartması gerekmesi. Warcraft III'ün Re-forged adı altında yenilenmesi güzel bir gelişme ama bu, bir Warcraft 4 haberi yanında "ek" bir güzellik olmalıydı. Keza Diablo Immortal... Mobil mecrada Diablo oynamak güzel olabilir ama bu da Diablo 4 duyurusunun ardından gelen bir çerez olarak düşünülmemeliydi.

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

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

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

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

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

Tuna Sentuna

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



LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

SAMSUNG

Gerçeküstü performans gerçek oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

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

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

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com



DEV YAPIMLAR SAHNE ALIYOR!

Birbirinden muhteşem oyunların arz-ı endam edip oyuncuları evde zaman geçirmeye teşvik ettiği, oldukça keyifli bir döneme girdik, yani yılın son aylarına. 2018 yılı da bu açıdan bir istisna olmayacakmış gibi gözüküyor zira hem yılın son iki ayında hem de yeni yılın ilk aylarında pek çok harika yapım bizlerle buluşacak. Gelin kış aylarında hangi oyunları oynayacağız biraz daha yakından bakalım.

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



Battlefield V

Yapımcı: **EA DICE** Dağıtımçı: **Electronic Arts**
Tür: **FPS** Platform: **PC, PS4, XONE**
Çıkış Tarihi: **20 Kasım 2018**

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

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

Fallout 76

Yapımcı: **Bethesda** Dağıtımçı: **Bethesda**
Tür: **RPG** Platform: **PC, PS4, XONE**
Çıkış Tarihi: **14 Kasım 2018**

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





Hitman 2

Yapımcı: **IO Interactive** Dağıtımçı: **Warner Bros.**

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

Çıkış Tarihi: **13 Kasım 2018**

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

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

Just Cause 4

Yapımcı: **Avalanche Studios** Dağıtımçı: **Square Enix**

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

Çıkış Tarihi: **4 Aralık 2018**

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

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



Anthem

Yapımcı: **BioWare** Dağıtımçı: **Electronic Arts**

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

Çıkış Tarihi: **22 Şubat 2019**

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

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

Metro Exodus

Yapımcı: **4A Games** Dağıtımçı: **Deep Silver**

Tür: **FPS** Platform: **PC, PS4, XONE**

Çıkış Tarihi: **22 Şubat 2019**

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

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



Aralık

4 Aralık

Just Cause 4 (PC, PS4, Xbox One)

Mutant Year Zero: Road to Eden (PC, PS4, XONE)

Gwent: The Witcher Card Game (PS4, XONE)

Thronebreaker: The Witcher Tales (PS4, XONE)

Persona 3: Dancing in Moonlight (PS4, Vita)

Persona 5: Dancing in Starlight (PS4, Vita)

Smash Hit Plunder (PS VR)

Override: Mech City Brawl (PC, PS4, XONE)

Hearthstone: Rashtakan's Rumble (PC)

6 Aralık

The Last Remnant Remastered (PS4)

Battle Princess Madelyn (PC, PS4, XONE, Switch)

Jagged Alliance: Rage! (PC, PS4, XONE)

Keçi inadıyla saç baş yolduran

Fidel, kalın kafalı kuzenler Igor ile Ivan...

Çok özlediniz biliyoruz.

7 Aralık

PlayerUnknown's Battlegrounds (PS4)

Super Smash Bros. Ultimate (Switch)

Katamari Damacy Reroll (PC, Switch)

Hello Neighbor: Hide & Seek (PS4, XONE, Switch)

11 Aralık

Earth Defense Force 5 (PS4)

Kingdom : Two Crowns (PC, PS4, XONE, Switch)

Europa Universalis IV: Golden Century (PC)

12 Aralık

Insurgency: Sandstorm (PC)

13 Aralık

Lucius III (PC)

14 Aralık

Borderlands 2 VR (PS VR)

18 Aralık

Warhammer: Vermintide 2 (PS4)

28 Aralık

Bum Simulator (PC)



TAKVİM

DXRACER[®]

AKRACING

ŞİMDİ YIL SONU
ÖZEL PROMOSYONU
VE KDV İNDİRİMİ
AVANTAJI İLE



Şimdi Oyun Zamanı



KÜHEYLAN

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



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

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

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

Diablo da ölebilir

Hahahah! Geçen ay ne oldu öyle ya? O gözlüklü, kırmızı t-shirt'li arkadaş Blizzard'ı nasıl olduğu yere oturttu, mutlaka izlemiştinizdir. (İzlemeyen derhal izlesin!) "Bu vaktinden önce bir 1 Nisan şakası mı?" dedi ya la adam, Diablo Immortal açıklamasından sonra? Valla harika bir arkadaşmış, kendisini ne kadar tebrik etsek az. Blizzard da büyük saçmaladı maalesef. Diablo 4'ü, Diablo'nun daha aşmış bir versiyonunu, Diablo ilgili çok daha ilgi çekecek herhangi bir şeyi beklerken Diablo Immortal diye, Çinli firmaya iteledikleri mobil oyunu göstermeleri resmen büyük bir hüsrandı. Adamlar daha sonra demez mi, "Elimizdeki diğer oyunları da mobil ortama uyarlayacağız..." Tabii onları da anlıyoruz, para kazanmak güzel konu ama senin kitlen mobil oyuncular değil. Ha Diablo Immortal, Immortals of the Storm, World of Immortals falan diye oyunlar yine yap mobil platformlara ama bunları yan projeler olarak sun. Senin kitlen bu mobil oyunları değil, Diablo 4'leri, World of Warcraft 2'leri, Warcraft 4'leri bekliyor. Bunu da biz mi söyleyeceğiz yahu, yuh.

RDR2!

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



BLIZZCON 2018

Sevinç ve hayal kırılığı bir arada...

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

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

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

Heroes of the Storm

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

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

WoW ve Warcraft

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

Warcraft III: Reforged, yenilenmiş grafikleriyle bir hayli detaylı görünüyor



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

Hearthstone

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

Overwatch

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

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

Diablo

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

duyuru videolarının dislike rekoru kırdığını söyleyebilirim. Gelgelelim oyuna... Diablo: Immortal, zaman ve hikaye olarak Diablo II ve Diablo III arasında bir zamanda geçiyor. Hem iOS hem Android platformlarına çıkacak olan oyunun PC versiyonuysa en azından şu an için planlar arasında yok. Oyunu, -Diablo III'den bildiğimiz- Barbarian, Crusader, Demon Hunter, Monk, Necromancer ve Wizard olmak üzere 6 farklı sınıf ile oynayabileceğiz. Sınıflar arasında Witch Doctor olmamasını da pek anlamlandıramadım doğrusu. Diablo III'ten farklı olarak her sınıfta yeni ve özel yetenekler de bulunacak. Oyun çıkışındaysa sekiz farklı bölge bizleri karşılıyor olacak. Oyunun telefonlarda çok rahatlıkla oynanabileceğini söyleyen Diablo ekibi, yürürken yetenek kullanabilme gibi geliştirmeler yaptıklarını da ekliyorlar. Bu oyun için Netease Games ile anlaşan Blizzard, oyunun çıkış tarihini ise "hazır olduğu zaman" olarak belirlemiş durumda. Şimdi, tüm bunlar iyi güzel ama Blizzard bence Diablo IV ya da eklenti paketiye o paketi duyurmalı ve yanına da mobil oyun olan Diablo: Immortal'ı iliştiirmeliydi. Böylelikle nefret kusan kimse olmaz, tam tersine ortalığı heyecandan yıkan bir kitle oluşmuş olurdu. Düşünsenize evde Diablo, yolda Diablo, her yer Diablo! Hadi oyun hazır değil, bari en azından alevler içinde yanan bir "IV" rakamı görebilseydik, o da eminim birçok insanı heyecandırmaya yeterdi... StarCraft için ayrıca bir başlık açmaya gerek duymadım zira Blizzard'ın da etkinlikte turnuvalar haricinde çok fazla vakit ayırdığını söyleyemem. En önemli gelişme; yeni Zeratul Co-op görevlerinin gelecek olması. Kendisini karakter olarak çok sevsem de StarCraft hayranlarını yeterince tatmin edecek bir gelişme olmadığını düşünüyorum. Sonuç olarak pek de verimli sayılmayan bir Blizzcon geçirmiş olsak da, özellikle Warcraft III: Reforged ve -bence- Diablo: Immortal bu etkinliğin en heyecan verici duyurularıydı. Önümüzdeki Blizzcon'da görüşmek üzere!

◆ Emre Öztınaz



Overwatch'un yeni kahramanı Ashe...

LAST YEAR: THE NIGHTMARE

Beş öğrenci, bir katil

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

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

Katil tarafında olan oyuncu ise üç farklı katil sınıfından birini seçecek. Giant ağır hareket edip güçlü saldırılar yapacak, Strangler bir suikastçı gibi davranıp kurbanlarını gizlilikle ortadan kaldıracak, Slasher ise bıçak, pala, testere, balta, ne varsa, bunlarla daha direkt bir saldırı biçimi benimseyecek. Katil olduğunuzda enteresan bir özelliği daha kullanabileceksiniz: Predator modu. Bunu devreye soktuğunuzda çok hızlı bir şekilde hareket edecek, bu sırada gözükmeyecek ve rakiplerimize tuzaklar kurabileceksiniz. Bu moda geçtiğinizde saldırı imkanınız olmayacak ve sadece plan yapmanıza izin verilecek. East Side Lisesi, bir AVM ve yaz kampı gibi klasik "slasher movie" kıvamındaki mekanları harita olarak önümüze sunacak olan Last Year'ın bu yıl sonu, 2019 başı gibi piyasada olması bekleniyor. Sadece PC için geliştirilen oyun eğer tutarsa konsollara da gelecektir. ◆

DARKSIDERS III

Oyun çıktı, sıra DLC'lerde...

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

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

sırasıyla The Crucible ve Keepers of the Void. THQ Nordic'in daha fazla DLC planı olduğunu da biliyoruz ama bunları şu an için açıklamayı düşünmüyorlar. The Crucible, Fury'nin DLC'nin ismindeki bölgeye, Crucible'a yolculuğunu konu ediyor. Buraya gizemli bir varlık tarafından çağırılan Fury, Crucible'ın zorlu mücadelelerinde başarılı olmaya çalışacak. Bir çeşit Horde moduna sahip olması beklenen DLC'de art arda gelen düşmanlara karşı savaşacak ve başarılı oldukça çeşitli eşyaların ve hediyelelerin sahibi olacağız. İkinci DLC paketi, Keepers of the Void, bu defa Fury'nin bir başka bölgeye, Serpent Holes'a olan ziyaretini anlatıyor. Bakkal sahibi bir zebani olan Vulgrim'i ziyaret eden Fury, kadim bir belanın tekrar hortladığını ve ortadan kaldırılması gerektiğini öğreniyor, işe koyuluyor. Yeni bulmacalar ve yeni düşmanlarla bezenecek olan Keepers of

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

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





NARCOS: RISE OF THE CARTELS

Mafya hesaplaşmasında kimin tarafında olacaksınız?

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

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

dahası dahil. Bu aksiyon dolu, sıra tabanlı strateji tecrübesi, Narcos dizisinin ruhuna çok uygun olacak." diye de ekliyor. (Biz de Rosemary'nin ağzının iyi laf yaptığını anlıyoruz.) Özellikle aksiyon kısmında Curve Digital hiç geride durmayacağını belirtiyor. Dizinin aksiyon sahnelerinin ve kanlı hesaplaşmalarının oyunda da aynen yer alacağı vurgulanıyor. Oyunun yapımını üstlenen Kuju da Curve Digital'ın kendilerine çok iyi bir olanak tanıdıklarını ve yapım sırasında özgürce davranabildiklerini belirtiyor. Bakalım bu kadar pozitif bir ortamdan nasıl bir oyun çıkacak ve pek de popüler olmayan sıra tabanlı strateji türü Narcos: Rise of the Cartels ile yeniden bir ivme yakalayabilecek mi... ♦



SON DAKİKA! ⚡

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

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

◆ PS4'ün dünya çapındaki satışları 86 milyonu geçti. Bizce de PS4 bu başarıyı hak ediyor...

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

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

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

◆ Final Fantasy XV'i hayata geçiren oyun yönetmeni Hajime Tabata, bir anda görevinden ayrılacağını açıkladı. Bunun Square Enix'e yansması ise Ardyn DLC'si dışındaki tüm DLC'lerin iptali şeklinde tezahür etti. Tek bir insanın ayrılmasıyla projelerin durması da ilginç bir konuydu...

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

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



WE. THE REVOLUTION

Kim suçlu, kim değil? Karar sizin...

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

18. yy. Fransa'sında geçen oyunumuz, elbette Fransız Devrimi'ni konu ediyor. Burada Revolutionary Tribunal'ın hakimlerinden birinin rolünü üstleniyor ve önümüze gelen davaya bakıyoruz. Devrimciler, devrimcilerin düşmanları, suçlular, sıradan vatandaşlar... Kim olursa ilgileniyor ve akıbetlerini belirliyor.

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

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

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

GOD EATER 3

Biz varken Aragami de kimmiş?!

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

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

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

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



FINAL FANTASY VII REMAKE

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

Sayfa
18

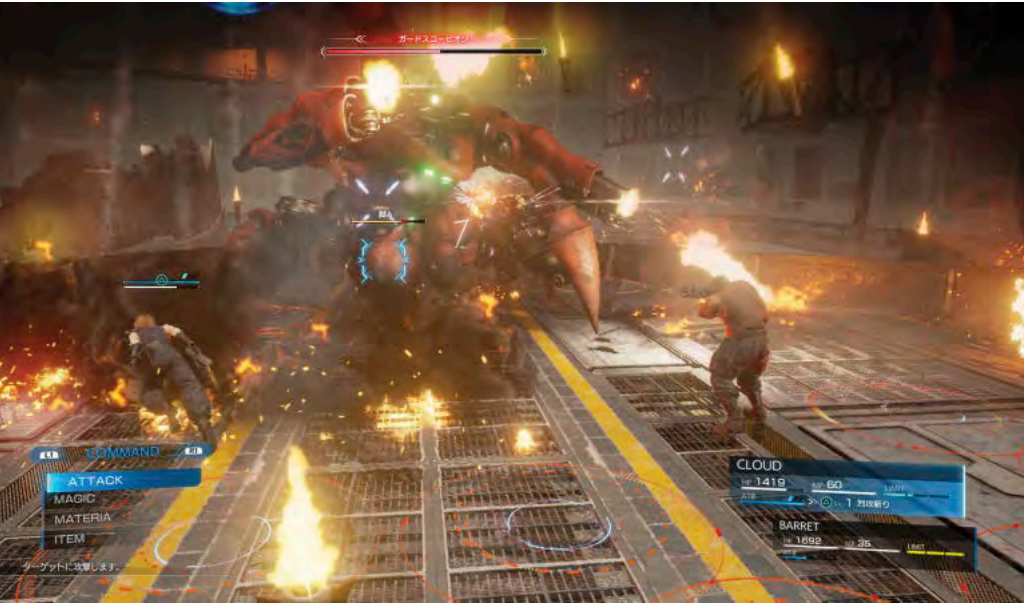
İLK BAKIŞ!

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

★★★★★



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

Final Fantasy VII Remake



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

İşte en sevdiğim oyun, işte en sevdiğim dede muhabbeti. "Bir zamanlar FFVII diye bir oyun vardı, tüm dünyayı değiştirmişti" diye herhalde 100 kez yazdım bir yerlere. Nasıl değiştirmesin ki? Düşünün PlayStation diye bir konsol çıkmış ve daha önce görülmemiş bir grafiksel kalite ve oynanış getirmiş televizyonlara; üzerine de devasa bir JRPG macerası sunulmuş, yine aynı grafik teknolojisi ve gelişmiş oyun mekanikleri sunarak... (Cümle devrik olmaktan resmen yıkıldı.) Final Fantasy serisine şöyle bir baktığınızda, altıncı oyunda hala kafam kadar pikseller görürken, Square Enix FFVII ile resmen türü baştan yarattı. Saatler süren oynanışı, her tarafı gizlilikle dolu olan bir dünya, sinematik anlatım, akılda kalıcı karakterler, sağlam senaryo... FFVII birçok konuyu, en iyi şekliyle ilk defa oyuncularla buluşturmuştu ve döneminde bu oyunu adam akıllı tecrübe eden kimse Aeris'i, Cloud'u, Sephiroth'u unutamadı, garip senaryoyu da bir uzaylı işiymiş gibi uzunca bir süre düşünüp durdu.

Tabii her konuda olduğu gibi, FFVII kısmında da bir gerçek var: Eskime durumu. FFVII gerçek anlamda dönemi için efsaneydi ama şu anda bu oyunu satın alıp kimsenin oynamasını tavsiye edecek değilim. Ancak sağlam retro oyuncularına ısınabilir fakat geriye kalan kitle oyunu her anlamda eski bulacaktır. Square Enix de basit bir remaster ile oyunu toparlayamayacağını anladığından ve FFVII firmanın favori oyunlarından biri olduğundan, firma 2015 yılında E3'te bombayı patlatıp FFVII'nin baştan aşağı yenilenerek hazırlık aşamasına geçtiğini açıkladı, benim gibi

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

Cloud ve ekibi sahnede

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

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

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





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

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

Shinra'ya bir tekme de bizden!

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

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

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

Bizim şu anlık oyunun savaş sistemiyle ilgili bildiğimiz tek şey ise ne sıra tabanlı, ne de tam anlamda gerçek zamanlı bir savaş mekaniğine sahip olacağı. İkisinin arasında, belki FFXIII'tekine benzer bir sistem kullanılacak ama konu hakkında henüz net bir açıklama yok. Benim bu konudaki beklentim ise net: FFXV'te olan biten lütfen burada tekrarlanmasın. FFXV'in savaş sistemi akıcı olsa da özgürlüğü sayılmazdı. Daha doğrusu, FFXVII'de Blizzaga patlatıp üzerine

Ultima çakıp ardından devasa bir Summon'la düşmanı sarsma özgürlüğü FFXV'te yoktu. Varsa yoksa kılıç darbeleri, arada birkaç ucuz yetenek... Mesela yeni FFXVII'de Knights of the Round'un sahaya inip herkesin diz çökmesini sağlamasını izleyemeyeceksem çok üzülürüm. FFXVII ve VIII'deki summon'lar o kadar iyi animasyonlara sahipti ki... Animasyonları da geçtim, hepsi gerçekten bir işe yarıyordu; normalde veremeyeceğiniz hasarı bir seferde verip düşmanı kolay yoldan ortadan kaldırıyordunuz. FFXV'deki gibi rastgele gerçekleştirmeleri de stratejinizi belirmeye yarıyordu. Umuyorum ki yapımcılar bu tip mekaniklere sadık kalıp oyunu hızlandırmak adına garip kararlar vermez.

Pek yakında... mı?

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

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

Ve son olarak oyunun parça parça sunulacak olması konusu var. O kadar büyük bir oyun tasarlıyor ki Square Enix, onu tek parçada oyunculara sunmayı düşünmüyor. Oyunun kaç parça olacağı, bu bölümler nasıl bir yayımlanma periyoduna sahip olacak, bunlar konusunda elbette bir açıklama yok. FFXVII Remake konusunda elbette sonsuz bir heyecana sahibiz ama bir hayli sabırlı olmamız gerekiyor. Sony'nin E3 2019'da yer almayacağını da düşünürsek, artık yeni bir FFXVII Remake gösteriminin ne zaman olacağını ancak Allah bilir... ♦ Tuna Şentuna



World War 3

4 ★★★★★

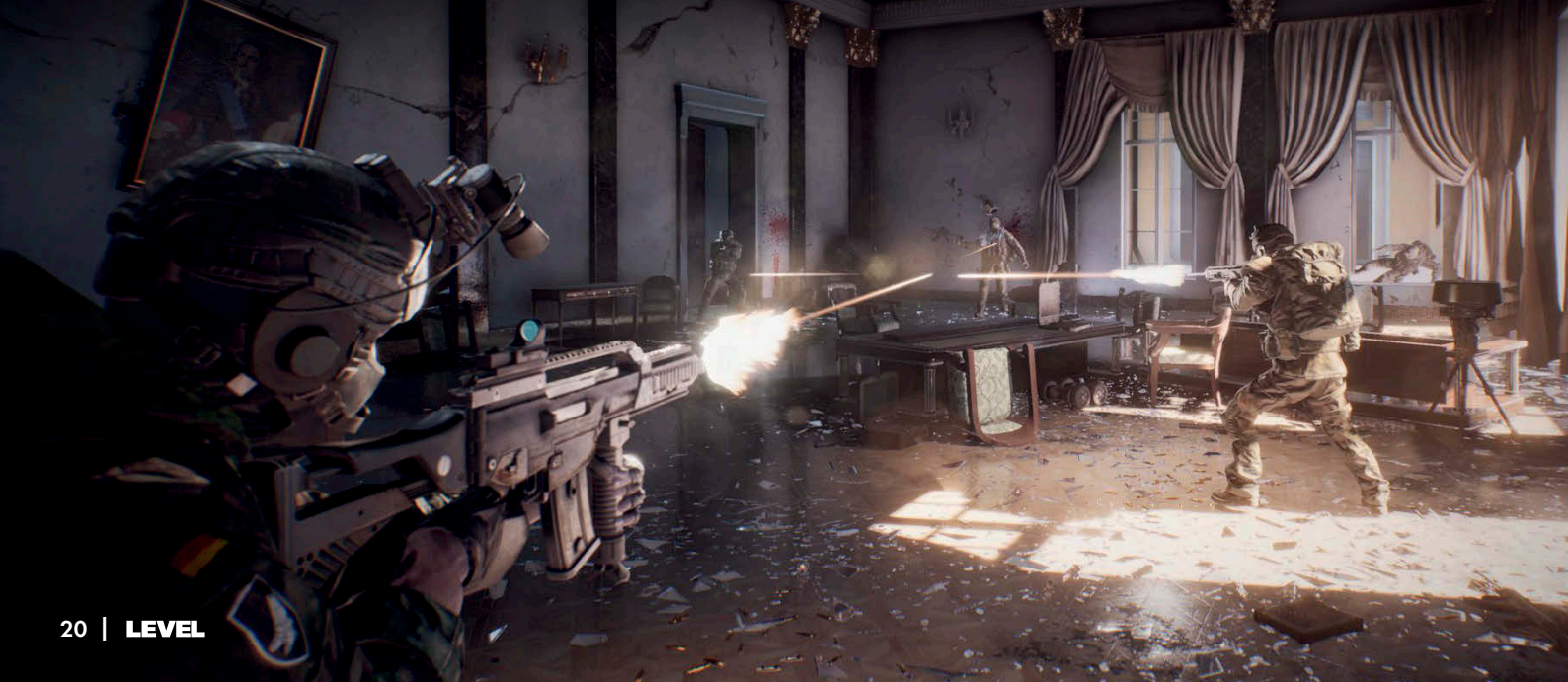
Modern zamanlarda ve Battlefield tadında bir savaşa hazır mısınız?

Çok iyi hatırlarım Bad Company 2'yi ilk aldığım günü. Geçmişte Battlefield serilerini internet kafede arkadaşlarla oynayıp eğlenirdik. Gerçekçi oyunlar kervanında Operation Flashpoint ile sabrımın sınırlarını keşfettikten sonra uzun yıllar ARMA gibi oyunlara bulaşmadım. Lakin Bad Company 2 ile birlikte bazı şeyler değişti. Gerçekçilik tanımı, oyunda ustalaşana kadar defalarca ölmem ve hırs yapmam, her haritanın bitiminde nefes nefese kalmam, o adrenalini hissiyatı gerçekten inanılmazdı. Sonrasında zaten Battlefield fanboyu olup çıktım. Geçtiğimiz aylarda da World War 3'ü görünce o zamanlara doğru flashback yaşadım. Malumunuz bu yıl BF serisi yine çok sevdiğim WW2 zamanına doğru geçiş yaptı. Günümüz dünyasında yaşanan mezuvara dair, kurgusal bile olsa bugünün silahları ile oynayacağımız bir oyun eksiği var. O arada ortaya çıkan ve BF3- BF4 kırması bu yapımla ışıl ışıl parladı diyebilirim gözümde. Çok oyunculu askeri FPS tanımı ile çıkan World War 3 gerçekten bu tabirin hakkını veriyor. Gerçek şehirlerin sokaklarında geçen doğu batı çatışmalarını konu olarak işleyen yapımda Berlin, Varşova, Moskova ve Smolensk'de vuku bulan çatışmalara bir taraf seçerek dahil oluyoruz. Yapım bize gerçek savaş alanı deneyimini yaşatma odağında ilerliyor. Bu ne demek oluyor? Askere gitmeyen arkadaşlar için açıklayalım. Öncelikle harita üzerinde tema Overwatch gibi rengarenk olarak karşınıza gelmeyecek. Kül rengi bir tema üzerinden yıkıntılar döküntüler karşınıza çıkacak. Kafayı her yerden olur olmaz uzatamayacak, arkadaşlarınız ile

“seve seve” takım oyununa, koordinasyona, iş bölümüne ve uyumlu bir şekilde hedefe doğru gitmeye oynayacaksınız. Bir maçta 50 vurup kral olamayacaksınız. Tanka binip ortalığı ezip geçemeyeceksiniz, sizden daha büyük RPG'li askerlerin düşman hattında olduğunu ve olur olmaz bir köşeden çıkıp roketle sizi patlatabileceklerini, ya da mayın döşeyebileceklerini göreceksiniz. Escape From Tarkov ile birlikte bu yıl silahlar ve giyim kuşam detayları konusunda gördüğüm en iyi oyun World War 3 diyebilirim. Akıl almaz bir detay seviyesi var oyunda. Kafama asker beresi takıp normal kar maskesi yerine güneş gözlüklü mü alsam yoksa yüzüme boya sürüp Spetsnaz kaskı ile mi sahalaraya çıksam diye arada kaldım. Bu esnada kamuflaj olarak KSK Combat Pants mi yoksa Polish Army Field Pants mi giysem diye de düşündüm. Feci detay var. Bunun 20 katı kadarını da kullandığınız silahlarda en iyi loadout için harcayacağınızdan bahsedebilirim. Buna ek olarak hareket kabiliyeti için en kalın zırh plakalarından vazgeçip keleşek gibi savaş alanında süzülüp dürbünlü tüfeğiniz ile arı gibi sokabilirsiniz. Bu kadar kozmetikten sonra biraz oynanışa doğru geçelim. Tank sürmek fena bir his değil, APC tipi tepesinde hafif topu olan araç ile bir miktar dolmuş hissiyatı yaşıyorsunuz. Dört tekerlekli motosiklet ise tam bir kabus. Yeteri kadar hızlı olmadığını düşündüğüm bu araç doğru kullanıldığında efsane bir düşman arkalama cihazı olarak kendine yer buluyor. Silah mekanikleri ise Battlefield benzeri bir yapıda. 35 metreden tetiğe asılıp adam vur-



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





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

The Blackout Club



Korkuyor musun? Bir de gözlerini kapatmayı dene!

Korku oyunları -her ne kadar türü sevsem bile- beni başında tutmakta hayli başarısız yapımlar. Hatırlıyorum da Amnesia: The Dark Decent'i her seferinde 15-20 dakika oynayarak oldukça uzun bir sürede bitirmiştım. Bu tür oyunlarda özellikle ses ve müziklerin yarattığı etki beni gerçekten içine çekiyor ve açık konuşmam gerekirse haddinden fazla geriyor. Uzun zamandır böyle bir gerilim oyununa tanıklık etmemiştim ki The Blackout Club'a göz atmam gerekti. The Blackout Club küçük bir kasabada olan ilginç olayları konu alıyor. Bu kasabada gece ve gündüz arasında gece ve gündüz kadar fark var! Nasıl kelime oyunu ama? Tamam, vurmayın en yakın camdan atıyorum! Şaka bir yana, gerçekten öyle. Gündüz her şey normalken havanın kararmaya başlamasıyla beraber kasabalıyı da etkileyen

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

Şimdi buraya kadar her şey güzel ancak söylemem gerekiyor ki bu oyun bir senaryo oyunu değil. Yani bir hikaye oynamaktan çok, size verilen görevleri kimseye yakalanmadan yapmaya çalışıyoruz. Her bir görevin sonunda güvenli bölgenize dönüyor ve yeni görevler alıyorsunuz. Yaptığınız görevlerle tecrübe kazanıyor, seviye atlıyor ve karakterinize yeni yetenekler kazandırarak daha zor görevlerde daha becerikli hale getiriyorsunuz. Oyunun

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

Düşmanlara karşı aslında tamamen savunmasız değiliz. Sprey boya kutusunu patlatarak ya da farklı şekillerde dikkatlerini farklı yönlere çekebiliyoruz. Ya da bunun yerine direkt kendilerini çeşitli silahlarımızla indirebiliyoruz. Ancak oyuna girerken seçtiğimiz bu silahlarda cephanemiz çok ama çok kısıtlı olduğu için sadece çok önemli anlarda kullanmak gerekiyor ve harala gürele düşmanları indiremiyorsunuz. Farklı silahları kuşansanız bile bu en fazla birkaç atış yapmanıza olanak sunuyor. The Blackout Club'ın hala erken erişimde olduğunu hatırlatmak istiyorum. Yani daha kat etmesi gereken yol var aslında. Optimizasyon sorunları, yetersiz yetenek ağacı, bazı bağlantı sorunları ve daha fazla harita gelmesi gerekiyor elbette. Karakter tasarımı da sunan oyuna bu konuda da daha fazla seçenek gelmeli. Bunların da zamanla halledileceğine inanıyorum. Eğer Dead by Daylight hoşunuza gittiyse The Blackout Club'ı da beğenebilirsiniz. Bence bir şans verin. ♦ Enes Özdemir



Outpost Zero

2 ★★

Bu durum kişisel değil, tamamen iş ile alakalı!

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

Bize verilen görev çok basit, git ve yeni gezegende Outpost Zero'yu kur. Bir droid için ne kadar zor olabilir ki, sonuçta bunu yapmak için geliştirildik. Ancak durum sizlerin de tahmin edeceği üzere hiç de öyle değil. Droid de olsan, insan da olsan o kaynaklar toplanacak, o düşmanlar bize saldıracak, kurduğumuz outpostu bize dar edecekler. Aynen de böyle oluyor zaten, bu gezegende bizim haricimizdeki tüm canlılar bizi öldürmek için kolları sıvamış durumdadır. Bir kişi çıkıp da "oo hoş geldiniz, buyurun size bir tencere dolma getirdik, ev taşırken yemek yapmak zor olur." gibi misafirperver hareketler sergilemiyor.

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

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

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

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

Oyunun başında bize verilen multi-tool inanılmaz yavaş malzeme topluyor, acayip bir zaman kaybına sebep oluyor, zaten bir de azar azar topladığı için bir kaç defa "eah yeter baydım" diyerek oyunu kapatmanın eşliğine geldim. Ama kapatamazdım, kapatırsam bu yazıyı yazamazdım Kürşat da beni



başka bir gezegene koloni kurma görevine gönderebilirdi.

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

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



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

Eximius: Seize the Frontline



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

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

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

rekli tüm malzemeleri de haritanın farklı farklı yerlerine yerleştirilmiş olan bölgeleri ele geçirerek veya askerlerimize işgal ettirerek kazanabiliyoruz. Bu bölgeleri ele geçirip, üssü güçlendirdikçe düşman takımın puanı azalıyor ve en sonunda zafer bizim oluyor. Bir şeyi fark ettiniz değil mi? Eximius'ta unutmamanız gereken en önemli şey: Takım oyunu! Evet, kafanıza göre elinize silahınızı alıp ya da üstün asker çıkartıp oraya buraya yönlendirerek bir ilerleme kaydedemiyorsunuz ne yazık ki. Bazı durumlarda takımınızın bütçesine göre, bazı durumlarda rakibinizin ataklarına göre hatta bazı durumlarda bu ikisinden biraz biraz dersler çıkararak ilerlemeniz gerekiyor. Benim size tavsiyem önce üssünüzü güçlendirin ve kontrol noktalarını ele geçirmek ile uğraşın. Tabii bir de FPS kısmımız var, hımm. Oyunun erken erişim olduğu kendini burada çokça belli ediyor. Vuruş hissiyatı yok diyebiliriz, rakibinizi vurduğunuz nişan göstergesinin ibaresinden anlayabiliyorsunuz sadece. Eğilme, nişan alma, şarjör değiştirme gibi mekaniklerde ise gelişime ihtiyaç hissediliyor. FPS/RTS uyumu nasıl olmuş peki? Çok eğlenceli! Üssünüzü geliştiriyorsunuz, askerlerinizi haritanın farklı farklı yerlerine komutlar ile yönlendiriyorsunuz ve canınız artık aksiyon mu istedi tek tuş ile kuş bakışından birincil bakış açısına geçerek ateş etmeye başlıyorsunuz. Eximius grafikleri, çevre yapısı, kurgusu ve mekanikleri ile çok güzel gelecek vadeden bir yapım arkadaşlar. Eksikliklerinin hepsi tam sürüme geçtğinde onarılabilecek şeyler. Oyuncu sayısı artar, vuruş hissiyatı ve fizik yapısı geliştirilir ise Eximius: Seize the Frontline adını sıkça duyacağımız yapımlardan biri olabilir. Size tavsiyem ise oynayın ve bu farklı deneyimi tecrübe edin. ♦ Tunahan Ertaş



2019'DA NE OYNU YORUZ?

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

2018'in oyun vitrini sizi ne kadar tatmin etti bilemiyorum ama ortam pek de fena sayılmazdı. Zaten gelecek ay 2018'in en iyilerini dergiye taşıyacağız, kim birinci oldu, ne oldu, hepsine şahit olacaksınız. 2019 yılı ise gayet umut verici yapımlarla dolu. Her ne

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

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



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

ANTHEM

HEYECAN METRE ●●●○○

Anthem için net olarak The Division ile Destiny'nin evliliği diyebiliriz. Her ne kadar oyunun yapımını BioWare üstlenmiş olsa da olay artık BioWare'in eski RPG anlayışından çok farklı. Bildiğiniz gibi yeni dönemde, multiplayer oyun ortamında yavaş oyuna yer yok. Anthem da senaryoyu arka plana atıp bolca loot ve bolca aksiyon vad ediyor. Olaylar Shapers adındaki ataların, Anthem'in yer aldığı dünyayı terk etmesiyle başlıyor. Tamamıyla bir kaosa sürüklenen bu teknolojik dünyada insanların yanında Scar ve Swarm gibi uzaylı ırkları da hüküm sürüyor. Sürekli bir savaş halinde olan dünyada da hayatta kalabilmek için insanlar Javelin adındaki mecha benzeri exo suit'lerle savaşa katılıyor. Oyunda dört farklı Javelin sınıfının olacağı belirtiliyor. Her duruma uygun olan Ranger, ağır silahlarla donatılmış olan Colossus, element saldırılarıyla ünlü Storm ve "Scout" rolüne uygun, hızlı ama hafif saldırılar yapabilen Interceptor. Görüldüğü üzere sınıflar Destiny'ye bir hayli benziyor ama buradaki konu robotları kapsadığından, çok daha büyük bir ateş gücüne sahibiz.

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

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

Bu dünyayı daha rahat tecrübe etmek için de bayağı rahatça uçmamıza izin veriliyor. Haliyle Anthem'in dünyası da dikey yönde bir hayli uzayıp gidiyor. Önceki BioWare yapımlarından neredeyse tamamıyla farklı bir yöne düşen Anthem, loot peşinde koşup, günlük-haftalık ve hatta aylık görevleri tamamlamayı seven, aksiyon kısmı tavan yapmış oyunlardan hoşlanan ve görselliğe önem veren herkesi fazlasıyla tatmin edecektir. Senaryo ve akılda kalıcılık isteyenler ise Knights of the Old Republic'i bir kez daha tecrübe edebilir... ♦





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

DEVIL MAY CRY 5

HEYECAN METRE ●●●●●



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

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

Yeni oyunda üç farklı karakteri kontrol edeceğiz. Nero, Dante ve form değiştirmiş Vergil olması muhtemel olan V. Bize arka planda da Lady, Trish ve Nico yardımcı olacak. Nero ile Dante arasındaki en büyük oynanış farklılığı, Nero'nun artık Devil Arm'ını terk etmiş ve yerine Nico tarafından geliştirilen, mekanik bir kol takmış olması. Bu kol da ona kısıtlı sayıda sahip olabileceği Devil Breaker kollarını kullanma olanağı sağlıyor. Son açıklanan

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

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

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





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

KINGDOM HEARTS III [HEYECAN METRE ●●○○○]

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

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

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

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

Yeni oyun aslına bakarsanız önceki oyunlardan çok da farklı olacak gibi durmuyor. Square Enix birçok farklı KH oyunundaki sistemi tek bir potada eritiyor iyice geliştiriyor. Sora, Goofy ve Donald'a iki ek karakter daha katlabiliyor ve ekimiz artık beş kişiye kadar çıkabiliyor. Yine Heartless, Nobodies ve Unversed adındaki düşmanlarla karşılaşacağız, yine farklı Keyblade'lerle farklı güçlere kavuşuyor ve önceki oyunlardan farklı olarak savaş sırasında Keyblade'imizi değiştirip stratejimizi bir anda farklı bir yöne saptrabiliyoruz.

Sora önceki oyunlardaki gibi büyü yapabiliyor ama daha gelişmiş bir büyü sistemine sahip olarak. Kingdom Hearts 0.2: Birth by Sleep – A Fragmentary Passage adındaki, ismi asla hatırlanamayan oyunda Aqua'nın sahip olduğu büyü sisteminin bir benzeri KHIII için de düşünülüyor. Yeni oyuna özel, Disney lisanslı yeni bö-

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

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



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

METRO EXODUS

[HEYECAN METRE ●●●●●]

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

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

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

ile ne tarz bir macera yaşayacağımız tamamıyla bize bırakılıyor bu defa. Eğer bir kasabaya, silahımızı herkese doğrularak girersek otomatikman düşman ilan edileceğiz, daha barışçıl bir yaklaşım sergilersek de avantajlı yolların kapısını açabileceğiz. Savaşmak gerektiğinde Artyom ile dilersek silahlarımızı kuşanıp herkese ateş ederek ilerleyebileceğiz, dilersek de gizliliği ön planda tutup daha stratejik davranabileceğiz. Yapımcılar sessizce ilerlemenin daha avantajlı olacağını vurguluyor zira oyunda cephaneye bulmak yine zor olacak. Çatışma zorlandığında sıvışmak bir opsiyon olacak ama bazı ana görevlerde bunu yapmamıza izin verilmeyecek.

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

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





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

DAYS GONE [HEYECAN METRE ●●●●○]

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

Akın akın gelen zombileriyle ünlü Days Gone'un çıkışına az bir süre kaldı diyebiliriz. Oyun zaten artık türlü etkinliklerde oynanabilir olarak da gösteriliyor. Hikaye kısmı ve sürekli zombilerle mücadele edeceğimiz bir çeşit "horde" modu (Ve fazlası belki de...) bulunacak olan oyunda amacımız her türlü

zombiye ateş etmek değil, olabildiğince gizlenip, ancak zora düştüğümüzde yaşayan ölümlere fiske atmak olacak.

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

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

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

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

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

ONIMUSHA WARLORDS [HEYECAN METRE ●●○○○]

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

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

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

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

Eski dönemin zor oyunları herkese uygun olamayacağından, Capcom oyuna "kolay" bir oyun modu da ekliyor. Bu modu kesinlikle

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

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





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

RESIDENT EVIL 2 REMAKE [HEYECAN METRE ●●●●●]

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

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

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

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

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

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

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN [HEYECAN METRE ●●●●○]

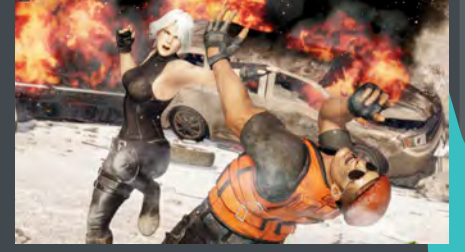
Bir oyuna başlamadan önce, o oyunun kontrol menüsüne girip "Invert Y axis" seçeneğini işaretlememe neden olan yegane oyun, Ace Combat serisi o kadar uzun süredir hayatımızdaki, düşünün ki beni bu yola itmiş durumda. PSOne zamanında kolayına böyle uçak aksiyonu bulunmuyordu ve kaliteli yapısıyla Ace Combat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

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

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

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





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

DEAD OR ALIVE 6 [HEYECAN METRE ●●○○○]

Sözde Dead or Alive serisi sonlanıyordu ama bir anda Koei Tecmo karar değiştirdi, yepyeni bir DoA oyununa kavuşmak üzereyiz. Yeni bir oyun motoruyla geliştirilen oyunda, çoğu dövüş oyununda olmayan ilginç bir özellik olacak: Dövüş sürerken karakterlerin aldığı yaralar üstlerine yansiyacak. Ayrıca önceki oyunda olan terleme efekti de daha da güçlendirilmiş bir şekilde oyuna ekleniyor. Yeni oyuncuları da oyuna alıştırmak adına, DoA6'da yeni bir oyun mekaniği bulunuyor. Fatal Rush adındaki bu mekanik, karakterle-

rin tek tuşla art arda saldırmasına ve basit bir kombo yapmasına olanak tanıyacak. Break Gauge ise bir nevi süper-barı. DoA5'teki Critical Blow'un benzeri bir kullanımı olan Break Gauge, dövüşün seyrini değiştirebilecek. Daha teknik bir dövüş mekaniği eklentisi, Fatal Reversal da tam zamanında kullanıldığında karakterinizin, rakibinizin arkasında belirmesine ve onu sersemletmesine neden olacak. Anlayacağınız sağlam bir kontur-atak. Koei Tecmo'nun DoA6 ile ilgili enteresan bir

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

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

CRACKDOWN 3

Microsoft'un, vaktinde büyük bir heyecan ve beklentiyle piyasaya sürdüğü Crackdown, beklenen başarıyı yakalayamamıştı ve ikinci oyun iyice dibe çakılmıştı. Bundan ötürüdür ki serinin üçüncü oyunundan uzunca bir süre haber alınamadı, ta ki resmi açıklama gelene dek. Crackdown 3 açıklandığında ise bir kıpırtı oldu zira Xbox One'a özel oyunların sayısı çok az ve Crackdown 3 iyi bir eklenti olacak gibi gelmişti. İlk fragman yayımlandığında ise beklentiler yine düştü çünkü yeni oyun biraz çağın gerisinde gözüküyordu. Oyunun çıkışına birkaç ay kala da durum pek değişmiş değil bana sorarsanız. Açık dünya konseptinde, bolca teknolojik aksiyon yaşayacağımız oyun, geçtiğimiz ay gösterilen Wrecking Zone isimindeki multiplayer kısmıyla dikkatleri üzerine çekti. Wrecking Zone kısaca multiplayer maçla-

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

[HEYECAN METRE ●○○○○]





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

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

HEYECAN METRE ●●●○○

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

rek yeni bir heyecan yaratamayacaklarından kaynaklıydı...

Geçmiş bir kenara bırakırsak, yeni The Division'ımızın, ilk oyundan 7 ay sonrasını konu aldığını açıklayabiliriz. Yine Washington D.C.'deyiz ve yine şehir silahlı adamların kontrolü altında. Biz de her zamanki gibi eşi dostu ekibe alıp, sokak sokak kötü adam avlıyoruz.

Washington'ın 1:1 modelinin oyunda olması bir hayli heyecan verici ve buna ek olarak dört tane yeni yetenek açıklanmış durumda. Assault Drone, Chem Launcher, Hive ve

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

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

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

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

HEYECAN METRE ●●●●○

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

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

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

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

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



Yapım YS Net Dağıtım Deep Silver Tür Macera Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi 27 Ağustos 2019

SHENMUE 3 [HEYECAN METRE ●●○○○]

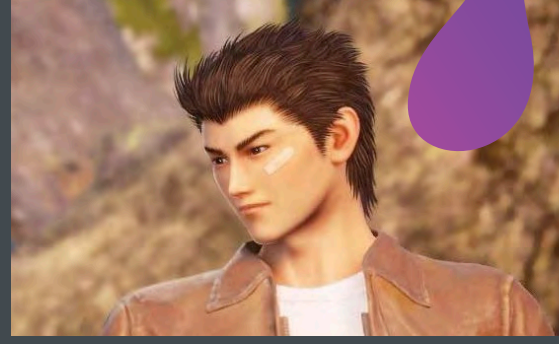
Dreamcast zamanında 47 milyon dolarlık yapım bütçesiyle büyük ses getiren Shenmue, zamanı için özel bir oyundu çünkü hem konusu, hem oyun mekanikleri, hem görselliği, hem de "zamana uymak gereken oyun yapısı"yla çok değişik bir tecrübe sunuyordu. Bir seri olarak düşünülen Shenmue'nin ikinci oyunu da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

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

olan Lan Di'yi arıyoruz.)

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

Açıkçası Shenmue 3 biraz zorlama bir çaba gibi geliyor bana -ki vaktinde Shenmue'nin bir numaralı fanatığıydım. Ya gerçekten yeniden 47 milyon dolarlık bir Shenmue ortaya çıkmalıydı, ya da seriyi efsanevi haliyle hatırlarımızda korumalıydık. ◆



Yapım id Software, Avalanche Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi Haziran 2019

RAGE 2 [HEYECAN METRE ●●●●○]

Pek kimsenin hatırında kalmayan oyunlar arasında güzel bir yere sahip olan Rage, 2010 yılında piyasaya çıktı, oynandı ve ortadan kayboldu. Bir devam oyununun geleceğini pek düşünmüyorduk ki ani bir açıklamayla Rage 2 duyuruldu, aksiyon bombası fragmanı ile da herkesin konuyla ilgilenmesini sağladı.

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

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

daha da artırıp hepten süper kahramana dönüşebiliyoruz.

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



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

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

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

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

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

Etkinlikler ve eğlenceler

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

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

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

Bu işin arkasında bir iş olmalı...

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

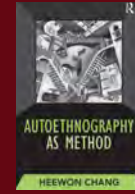




alalım... H.Y.D.R.A. öncesinde etkinlik ile ilgili sohbet etmek isterseniz ya da H.Y.D.R.A.'yı bir hafta sonu yaşamak size yetmezse, istediğiniz zaman D20 Masaüstü Oyun Kulübü'ne uğrayabilir, iki lafın belini kırmak, iki zar sallamak, farklı oyunları tanımak, takip eden yıl için ne etkinlik yaptıklarına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

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

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



Ne Okudum? **Autoethnography As Method**

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



Ne dinledim? **Norther**

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



Ne izledim? **Norsemen**

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

HOW IT WORKS

TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

ARALIK
SAYISI
BAYİLERDE

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)



İNCELEME



Sayfa
46

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

FALLOUT 76

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



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

BATTLEFIELD™ V

BİR SAVAŞ DESTANI MI YOKSA EKSİK BİR ROMAN MI?

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

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

Anlatılmamış hikayeler

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

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

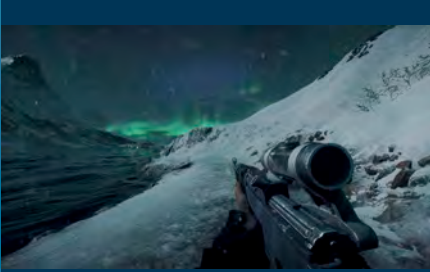
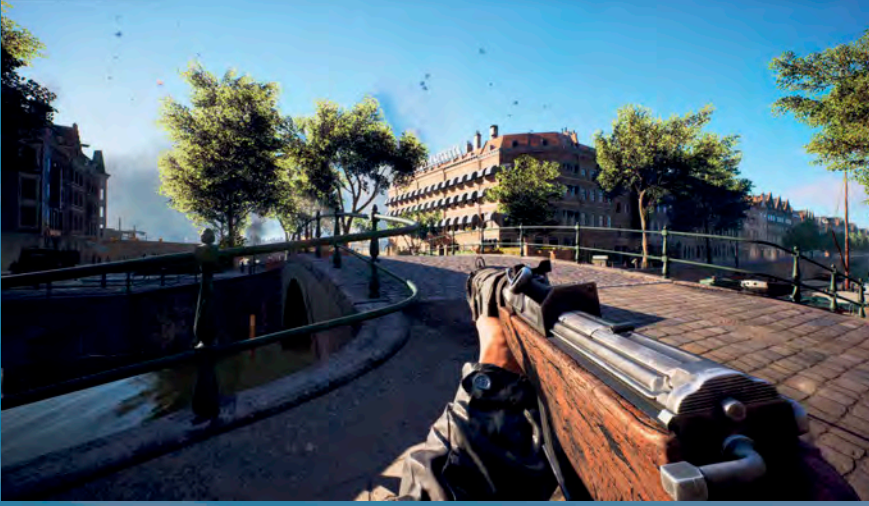
kayak oyunu oynasak keyif alabileceğimiz kadar güzel. Donmamak için ısı kaynağı ararken çatışmak zorunda olduğunuz bir bölümden tutun da bol bol gizlilik içeren alternatif yollara sahip tasarımlarına kadar bu kısım gerçekten çok keyifli. Call of Duty'nin o unutulmaz ünlü keskin nişancı bölümü kadar olmasa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





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





NEDİR BU NARVIK?

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

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

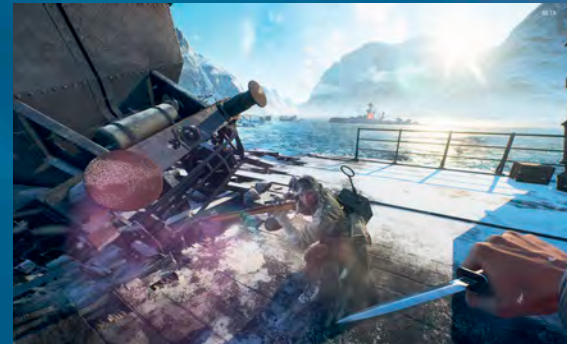
Hikayelerde standart bir akış yerine size bölümleri dilediğiniz gibi bitirme serbestisi sağlanmış. Bölüm içerisinde planlamayı siz yapabiliyorsunuz. Böylece oyuncuya kısmi de olsa bir özgürlük verilmiş. Genel olarak baktığımızda hikayeler kısa, yapay zeka çok iyi işlemiyor (Burada size sürüyle kötü örnek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

Gelelim işin asıl kısmına

Tabii ki çok oyunculu mod! Burada uzun uzun anlatacak çok şey var. Şimdi standart Battlefield formülünden başlayalım: Burada da sınıflar taarruz, sıhhiye, destek ve gözcü olarak dört farklı türde. Bu formül tuttuğundan beri yanına uzun zamandır bir şey eklenmiyor. Tıpkı BF 1'de olduğu gibi bu sınıfları da oynadıkça seviye atlıyorlar ve yeni silahlar açılıyor. Tabii ki sınıfların çatışmadaki rollerini korumak adına her silahı her sınıf kullanamıyor. Ayrıca silahlar da tıpkı sınıflar gibi kullandıkça seviye atlıyor. Bu da silahınıza yeni dürbünler ve nişangahlar takabilmenize olanak sağlıyor. Silah geliştirme kısmına ileride biraz daha değineceğim ama süsleme kısmına burada



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





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

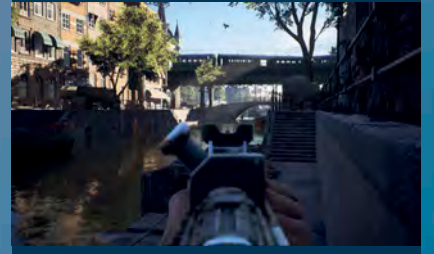
Burası sadece silah kısmıydı. Şimdi gelelim asker skinlerine. İşte bu kısma bayılacaksınız! Benim birçok incelememde yazdığım gibi "oyuncak askerinizin gardırobu" tam olarak burası. O dönemdeki asker sınıflarının kıyafetleri burada. Gizli servis elemanlarından paraşütcülere kadar geniş bir skin seçeneği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



bağlanıyor. Çünkü dükkanda hem askerler hem de silahlar için bol bol özel skin var ve hepsini almak isteyeceksiniz! Söz skinden açılmışken son olarak şunu da buraya ekleyeyim. Oyunda karakterleriniz erkek ya da kadın olabiliyor ve bunu istediğiniz zaman değiştirebiliyorsunuz. Ama bunu an itibarıyla tankçılar ve pilotlar için yapamıyorsunuz. Ayrıca bazı karakterlerin yüzleri de şimdiye kadar gördüğüm en çirkin tipler diyebilirim. Sanırım yapımcılar burada sıradan insanların da bu savaşta yer aldığını anlatmak istemiş ve evet gerçekten de o dönemdeki askerlerin resimlerine baktığınızda buradaki karakterlere benzeyen birçok tipe karşılaşılabiliyorsunuz.

Aksiyon zamanı!

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



FIRESTORM'DA NELER OLACAK?

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

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

-16 mangada savaşan 64 oyuncu arasında ayakta kalmayı başaran son piyade mangası olmak için çabalayacağız – Yani tek başınıza olmayacaksınız. Bu da sesli iletişimi zorunlu hale getirecek! Burada bir konu olan adamları çekmemek için arkadaşlarınızla beraber savaşmayı zorunlu hale getirecek.

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

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

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

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

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



HANGİ SÜRÜMÜ SATIN ALMALI

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

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

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





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



BATTLEFIELD V'DE BAŞARILI OLMANIN YOLLARI NEDİR?

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

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





BATTLE ROYALE NEDEN GECİKTİ?

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

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

Gözünüzü seveyim takım oyunu oynayın

Tüm Battlefield oyunlarında olduğu gibi bu da takım oyunu oynamazsanız çuvalloyacağınız bir oyun. Taarruz eden saldırılmazsa, sıhhiye sağlık paketleri dağıtıp yerden kaldırmazsa, makineli tüfekçi mermi dağıtmazsa ve sniper adam gibi çalışmazsa bu oyun oynanmıyor. Herkesin sniper olduğu, yerden adam kaldıran sıhhiyecinin savunulmadığı, tüm bölgeyi taramadan ilerlendiğinde birisinin mutlaka gelip sizi arkadan vurduğu bir oyun bu. Durmadan adam vuracağım dediğinizde aslında takımca kaybettiğiniz bir oyun. Saldıran tarafın robot gibi hep aynı yerden savunmaya yüklendiği, tankı kimsenin savunmadığı bir taktik burada işe

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



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

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

İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

İlk ay ♦♦♦♦♦

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Daha önce görmediğimiz cephelerde düşman kovalıyoruz.

%20 Askerimizi ve silahlarımızı kişiselleştiriyoruz.

%20 Oyunun sayısız modu arasında geziyoruz.



ARTI

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

EKSİ

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

SON KARAR

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

92



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

Peki oyunu almaya değer mi?

Oyun elime ilk geçtiğinde özellikle vuruş hissiyatının düşüklüğünden dolayı biraz söylenmişim. Çünkü Battlefield V gelmeden önce haftalardır Call of Duty: Black Ops 4 oynuyordum ve oradaki aksiyona alışmıştım. Eminim ki Call of Duty'ye başlamadan önce haftalarca Quake Champions oynamış olsam bu defa da Call of Duty'ye laf edecektim. Ama bir süre sonra alıştım. Hatta eski günleri hatırladım diyebilirim. Battlefield 1'i çok oynamıştım. Eminim ki Battlefield V'i de çok oynayacağım. Buradaki tek sorunum oyunun birçok özelliğiyle bana Battlefield 1'i hatırlatması. Ayrıca Battlefield 1'e göre daha hızlı tüketilebilir olmuş. Daha şimdiden birçok oyuncuyu yüksek seviyelerde görebilirsiniz. Peki alınır mı? Oyun fiyatları çok pahalı ama bu oyuna birçok güncelleme geleceği ve uzun sürede kendini durmadan yenileyeceği düşünüldüğünde evet, bu para bu oyuna yatırılır. Bu oyunu en az bir yıl oynarsınız. Ama almadan önce mutlaka deneyin. Çünkü dinamikleri çok farklı. Benim Battlefield 1'i sevmeyip Battlefield V'i çok seven arkadaşlarım olduğu gibi her ikisini de seven arkadaşlarım oldu. ♦ **Burak Güven Akmenek**

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

Atmosferin dibine vurulmuş

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

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

Fallout 76

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

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

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

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

Kandırıldık

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

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

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



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Overseer'in En Sevdiği Indie Parçalar

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

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

Demıştim ya Overseer'in bıraktığı holoteypleri toplamanız gerekiyor diye. İşte bu teypleri toplarken, bir yandan da Pipboy'u çalıştırıp dinlemeniz gerekiyor. Fakat o ses o kadar cılız kalıyor ki neyi anlatmak istediğine kulak kabartamıyorsunuz. Kaldı ki bir terminalden, yaşanan olaylar hakkında bilgi almak istediğinizde, civarda bulunan yaratıkların size saldırması işten bile değil. Sürekli diken üstünde hareket etmeniz gerekiyor.

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



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

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

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

Batı Virginia'da Kamp Kurulacak En İyi Yerler

Fallout 76 ile birlikte gelen güzel bir eklenti ise C.A.M.P. isimli aparat ile istediğiniz yere kamp kurabilirsiniz. İsteddiğiniz yer kısmı biraz fazla açık oldu gerçi. Şehirlerin ya da belli bölgelerin bulunduğu kısımlara kamp kurma şansınız yok. Açıklık alanlarda kurabiliyorsunuz. Bunu da sanırım oyuncuların bölgeleri kontrolleri altına almaması için yapmışlar. Bana kalsa C.A.M.P. sistemini Fallout 4'te sundukları yerleşim kurma fikriyle birleştirmeleri gerekiyordu. Bakın şimdi ufak bir örnek ile oyunu daha güzel bir hale getireceğim. Oyunun başında teyplerini dinlediğimiz Responders ekibi, Virginia'nın çeşitli bölgelerine dağılmış olsaydı, biz de oyuncu olarak yaratık öldür, erzak topla gibi artık geçerliliği

olmayan görevleri yapmak yerine, onları ilk girdiğimiz kasabada toplasaydık. Sonrasında yerleşim kurma mekaniği ile şehrin bir bölgesini bana, yani oyuncuya ayırsalardı. Bu bölge de tüm oyuncuların serbestçe dolaşabileceği, alışveriş yapabileceği, görev alabileceği, NPCler ile etkileşime geçebileceği güvenli bir bölge olsa hoş olmaz mıydı? Bence olurdu ama bu formülü kullanmak yerine boş arazilere kamp kurma fikri Bethesda'nın daha çok hoşuna gitmiş olacak. Kamp kurmak da öyle sanıldığı gibi kolay değil. Her oyuna girdiğinizde serverınız da değişiyor. Öyle ki serverlarda 100 oyuncuya kadar destek verildiği söylendi. Gerçi ben o kadar adamı henüz bir arada

göremedim. Kampı attığınız yer, oldu ki başka bir oyuncunun kampıyla çarpıştı diyelim. Çünkü siz oyundan çıktığınızda kampınız da sizinle beraber yok oluyor, girdiğinizde tekrar görülür hale geliyor. İşte o zaman ne yapacaksınız? Bethesda, henüz resmi bir açıklamada bulunmadı. Anladığım kadarıyla böyle bir durumda sizden önce oyuna girmiş kişinin kampı kabul ediliyor ve sizinki ortadan kaldırılıyor. Gerçi kaybolan eşyaları, aynı şekilde başka bir bölgede kurma şansınız var. En azından bunu akıl edebilmişler. Kampı dilediğiniz gibi daha önce inşa ettiğiniz eşyalarla taşıma imkanınız var. Bunu yaparken belli bir miktarda caps harcaması yapmayı da gözden çıkarmanız gerekiyor.

Bunu şu şekilde açıklayabilirim. İlk girdiğiniz kasabada, Responders isimli bir grubun varlığını öğreniyorsunuz. Bombalar düşerken ve kıyamet kapıdayken, zor durumda kalan insanların yardımına koşan bir kolluk kuvveti oluşturulmuş. İfaiyesi, polisi, doktoru, askeri derken hepsi bir araya gelerek Responders adındaki gruplarıyla insanların yardımına koşmuş. Bir amaç doğrultusunda karakteri bu zincirleme görev kısmına sokabiliyorsunuz. Görevler tahmin edeceğiniz üzere ya holoteyplerden ya da robotlardan geliyor. Orada zaten bir kere gözden düşüyor. Etkileşime gireceğim kimsenin bulunmaması, benim canımı cidden çok sıktı. Şimdi, olayın vahametini anlamanız için bir örnek vereceğim. Aldığınız Responders görevi size bölgedeki yaratıkları temizlemeniz gerektiğini söylüyor. Tamam, bunu yaptınız. Sıradaki göreve geçtiğinizde, şimdi oraya erzak yardımında bulunuyor. Yahu, sen benim bir sonraki adımımı nasıl tahmin ettin? Bunlar benden yıllar yıllar önce kayıt edilmiş değil mi? Ben erzakı keyfe keder bulup getirmiş olsam bile, tekrar bana o görevi yaptırıyor. Oyunun oyuncuya yardımcı olması gereken yerde, adımlarınızı geriye döndürüp aynı yoldan geri gelmenizi istiyor. Benzer bir durum girdiğim bir fabrikada karşışa çıktı. O kadar eminim ki, o fabrikada bir görev var. İçeriye girip etrafı temizlememe, her şeyi mincıklamama rağmen hiçbir bilgiye ulaşamadım. Bağlantılı görevi almadan oraya gitmem bana sadece tecrübe puanı artışı olurken, bolca mermi harcamama yol açtı. New Vegas örneğinde, görevini almış olmasanız bile bir olayla ya da kişiyle etkileşime geçtiğinizde bağlantılı görev Pipboy'a düşüyordu. Daha öncesinde bunu yapmayı başarmış bir firma, neden şimdi illa bazı şeyleri bana şart koşuyor? Bunun yerine oyunda rol yapma unsuru olacağını iddia edip karşışa power play odaklı bir oyun çıkartıyor.

Kartlarımı Açık Oynamayı Severim

Oyunun rol yapma açısından kazandırdığı hiçbir yenilik yok. Daha öncesinde Fallout 4'te, bugüne kadar başarıyla çalışan perk ve S.P.E.C.I.A.L. sistemi tekrar bozulup yeni bir hale sokulmuş. Hatırlarsanız, Fallout 4'te bir nevi yetenek ağacına sahip oluyordunuz. Verdiğiniz puanlarla o S.P.E.C.I.A.L. özelliği altındaki perklere ulaşabiliyordunuz. Yani çok yönlü bir karakter yaratma imkanınız vardı. Şimdi ise o kısmı tamamen çöpe atıp, kartlara dayalı bir sistem geliştirmişler. Sistem şu şekilde çalışıyor: Seviye aldığınızda S.P.E.C.I.A.L. özelliklerinden birine puan dağıtma hakkınız oluyor. Daha sonrasında yeterli oyuncu seviyesine ya da puan seviyesine sahipseniz, o özelliğin altına bir perk kartı yerleştiriyorsunuz. Perk kartları da öyle gökten zembille yağmıyor. Yaklaşık her iki seviyede bir kart paketi açılıyor. Çıkan kartların hepsinin puanları var. Dilerseniz

aynı kartları birleştirip puanlarını yükseltebiliyorsunuz. Bu da kartların özelliklerini katlamasına olanak sağlıyor. Diyelim ki Endurance özelliğine abandınız. Beş puanınız mevcut. Bu da demek oluyor ki o özelliğe toplamda beş puanlık kart yerleştirebilirsiniz. Dilerseniz beş tane bir puanlık kart koyabilir, dilerseniz bir tane üç puanlık, bir tane iki puanlık koyarak bu işi halledebilirsiniz. Fakat burada yine bir sorun ortaya çıkıyor. Verdiğiniz puanın boşta kalma ihtimali var. Eğer elinizde o özellikle alakalı bir kart yoksa, puanınız boşa gidiyor. Yani karaktere hiçbir katkısı olmayan bir sistemden bahsediyoruz. Önceki oyunlarda özellik puanı ne kadar yüksekse, oyuna sistemsel olarak etkide bulunuyordu. Fallout 76'da ise puanınızın ne kadar yüksek olduğunun hiçbir önemi yok. Sadece terminal hacklerken ya da kilit açarken işinize yarıyor. Altına yerleştirdiğiniz kartların daha fazla önemi var. Bir başka şaşkınlık verici durum



Özaybot'tan Hayatta Kalma İpuçları

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



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

Radyasyon En İyi Arkadaşlarla Paylaşılır

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

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

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



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

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

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

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

Açık Olamayan Dünya

Bu kısımda yine Bethesda'ya biraz gjydirece-

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

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

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



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

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

Bethesda'nın Creation Engine'i neredeyse 15 yaşında ve zaman içinde geliştirilse de bir sanat eseri olduğu söylenemez. Grafiksel açıdan zayıf kalan ve optimizasyon konusunda da güncellerini yakalamakta zorlanan bu motor betanın ilk günlerinde oyuncuların yere bakarak daha hızlı hareket etmesine yol açan bir bug yüzünden Bethesda tarafından 60fps ile kısıtlandı. Bizim test bilgisayarımız gibi 120Hz ve üst ekrana sahip oyuncuların kafasını attıran bu durumun geçici çözüm yolu ise tıpkı Fallout 4'te olduğu gibi oyunun konfigürasyon dosyasına (Fallout76Prefs.ini) müdahale etmek ve NVidia Control Center'dan VSync'i kapatmak. Bu şekilde ideal FPS değerine rahatça ulaşmış olsak da bazı stuttering problemleri ve FPS Drop'lar yaşadığımızı belirtelim. Bethesda'nın yapacak çok işi var.



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

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

Bethesda Neden Böyle Yaptı

Yazının başında Bethesda'nın neden bu işe girdiğini sorgulamıştım. Adım adım bunu anlatmaya çalışacağım. Oyunculuk son birkaç yılda değişmeye başladı. Özellikle mobil arenada inanılmaz paralar dönüyor. Mobil oyun dünyasının önümüzdeki birkaç yıl içerisinde daha da büyüyeceği bekleniyor. Hal böyle olunca mobil oyunlarda tutan formülü, standart oyunlara taşımak isteyen firmalar da oldu. Bunu EA ilk yapmaya başladığında göze batmıyordu. Star Wars: Battlefront II'de sadece gerçek parayla açılabilen ve önemli katkılar sağlayan eşyalar veren sandıklar gündeme bomba gibi düşmüştü. Dünyanın sayılı büyük firmalarından biri olan EA, oyuncuları dinleyip geri adım atmayı da bildi. Ubisoft ise benzer durumu kendi büyük markalarında yapmaya çalışıyor. Bunu o kadar sakın bir şekilde iletmiyor ki oyuncular bu değişiklikten rahatsız olmuş değil. Son olarak vereceğim bir örnek ise Blizzard firması. Bilgisayar oyunları ile yıllarca oyuncuların gönlünde taht kuran firma, yavaştan mobil arenaya yönelik çalışmalarında bulunuyor. Hearthstone ile başlayan macera Diablo'nun yeni oyunuyla devam edecek. Kim bilir belki ileride sadece mobil platformlarda oynanabilecek Blizzard oyunları bile görebiliriz. Değişen dünyaya ayak uydurmak başka, bundan fayda sağlamak ve oyuncuyu aptal yerine koymak başka bir durum. Bethesda, mobil formülü standart oyunlara taşımayı planlıyor. Birkaç yıl önce mod desteğinin sadece resmi kanallardan verilmesini vurgulayan Bethesda, bir kredi sistemi oluşturmuştu.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Holoteyp dinleyerek, çekirdek çitler gibi canavar avlıyor ve sağda solda bulduğumuz tüm ekipmanı loot ediyorumuz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

İlk ay ♦♦♦♦♦

Yüksek ihtimalle böyle bir oyunun varlığın unuttunuz. İlginizi çeken başka bir oyunla oynuyorsunuz. İnternette "Fallout 76, yanlışlıkla oyuncuyu gerçek hayattan sildi" gibi bir haber görebilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Etrafta boş boş dolaşıp ekipman topluyor, canavarla mücadele ediyorsunuz.
- %20 Kamp işleriyle uğraşıyorsunuz. %20 Oyunun sunduğu bug festivalini izliyorsunuz.
- %10 Topladığınız tüm parçaları çalışma masalarına döküp silah tamir ediyorsunuz.



ARTI

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

EKSİ

- Çağdışı grafik motoru
- Boş dünya
- Rol yapma unsurunun olmaması
- Atomic Shop'ın genel anlamda sadece kozmetik eşyalar satması
- Server, FPS ve Bethesda Social sorunları
- Geçmiş Fallout hikayelerinin görmezden gelinmesi
- Hikaye anlamda hiçbir şey anlatmaması
- Türe hiçbir katkısı yok

SON KARAR

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

37



Gerçek para ile satın aldığınız kredilerle bu modları indirebiliyordunuz. Şimdiyse Fallout 76'da benzer bir sistem kullanmak istiyorlar. Oyunda günlük, haftalık ve genel dünya challangelar bulunuyor. Yaptığınız her görev için belli oranda Atomic Points olarak adlandırılan para birimi kazanıyorsunuz. Bethesda Launcher ve oyun içerisinden ulaşabileceğiniz Atomic Shop üzerinden bu birimi harcayarak kozmetik eşya satın almanız mümkün. Şimdi ne demek istediğimi anlayabildiniz mi?

Oyuncuların yaşadıklarını paylaşması için sunulan Photo Mode, sanıldığına aksine çok kısıtlı. Atomic Points ile karakterinize mimik, poz, fotoğraf çerçevesi gibi anlamsız kozmetik ürünler satın alabiliyorsunuz. Aynı yerden zırh ya da kamp için gerekli aletleri de almanız mümkün. Genele baktığımızda sadece kozmetik ürünler satıyor olması, beni bir hayli düşündürdü.

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

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

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

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

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





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



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

HITMAN 2



En sevdiğimiz kel, ikinci sezonda yine işinin başında!

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

Öldürmenin 1001 yolu!

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

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

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

yolun yer alması oyunun kalani için güzel bir ipucu vermekte. İlk bölümün ardından oyunun hikâyesinin Holywood'un klişe ajan filmlerini aratmayacağını fark ediyorsunuz. Providence'in ICA'ı ve Ajan 47'i, Gölge Müşteri'yi ve onun militanlarını ortadan kaldırmakla görevlendirmesiyle oyun bizlere dünyanın dört bir yanını ziyaret etme fırsatı sunuyor. Kışın kendini hissettirmeye başladığı şu günlerde, Ajan 47 yazlıkları çekerek Miami'deki Küresel Yenilik Yarışması'nın düzenlendiği alana gidiyor mesela. Burada biri büyük bir teknoloji firması olan Kronstadt'ın





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

Peki yenilikler?

İlk oyunun aksine oyunun başlangıcında sınırlı sayıda görev hikâyesini takip etmek için seçebileceğimiz gibi, ilk oyundaki gibi sabırla

çevremizi dinleyerek de bu hikâyelere erişebiliriz. Ne yazık ki, bütün görev hikâyeleri aynı derecede tutarlı değil. Miami'den sonra gideceğimiz şehirler olan Kolombiya'daki Santa Fortuna ve Hindistan'daki Mumbai, Ajan 47'nin gerek ten renginden gerek göz renginden ötürü kolayca kılık değiştirebileceği bölgeler değil. Buna rağmen çok ilginç tepkilerle karşılaşabiliyoruz. Mesela görev hikâyelerinden biri eski bir tren garında onlarca çete üyesi tarafından korunan yer altı kraliçesinin yanına gitmek için, kraliçenin çağırdığı yerel bir terzinin kılığına girmenin iyi bir fikir olduğunu söylüyor. Kara saçlı, kara gözlü ve kavruk tenli yerel terzinin kıyafetlerini, kumaşlarını ve mezurasını bir şekilde ele geçiren Ajan 47 soluğu tren garında aldığı kimse aklını kaçırmıyor. Kraliçe de daha önce çağırdığı yerel terzinin Hintli olduğunu unutmuş olacak ki Ajan 47 ile yalnız kalarak kıyafet yerine kefen için ölçü veriyor. Nüfus yoğunluğunun yüksek olduğu şehirlerden biri olan Mumbai, oyuna o kadar güzel aktarılmış ki, Assassin's Creed Unity'de olduğu gibi kalabalıklara şaşırılmak mümkün değil.

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

Yeni hedef: Sean Bean!

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



2'deki diğer yeni oyun modlarından tek kişilik ve kooperatif oynanabilen Sniper Assassin ve diğer oyunculara karşı oynadığımız Ghost Mode'un yanında yer aldığını görüyoruz. İlk modda The Last Yardbird isimli bölümde bir malikaneyi uzaktan gören noktadan keskin nişancı tüfeğimizle hedefleri vurmaya çalışıyoruz. Çok oyunculu olan ikinci modda ise bir başka Ajan ile anlık hedeflerin peşinden koşarak, hedefi rakibimizden önce öldürmeye çalışıyoruz. Bütün bu oyun modlarına ek ekstradan Legacy Pack adı altındaki indirilebilir içeriği satın alarak, ilk oyundaki bütün görevlere ve bölümlere HITMAN 2 içerisinden de erişebiliriz. Son söze gelmeden önce oyunun zorluk seviyesinde en yukarıdaki girdisi olan "Master" zorluk seviyesinin, oyuncuyu zorlamaktan çok yapay zekânın açıklarını kapatmak için kullanıldığını söyleyelim. Adım başına yerleştirilen güvenlik kameraları ve karakter sayıları nedeniyle büyük sıkıntılar yaşanabiliyor. Ne yazık ki, bu zorluk seviyesi de atılan bozuk paralara kanarak diğer arkadaşları gibi ölümüne giden karakterlerin uyanmasına izin vermiyor. Serinin ilk oyununu oynamamış oyuncular için en az 10 puan daha değerli olan HITMAN 2'yi, hem yeni oyunculara hem de ilk oyunun tadı damağında kalanlara tavsiye ediyoruz.

◆ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

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

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



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



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

Call of Cthulhu The Official Video Game

İnsan gerçekten aklını kaçırdığını düşünebilir mi? Kim bilir?

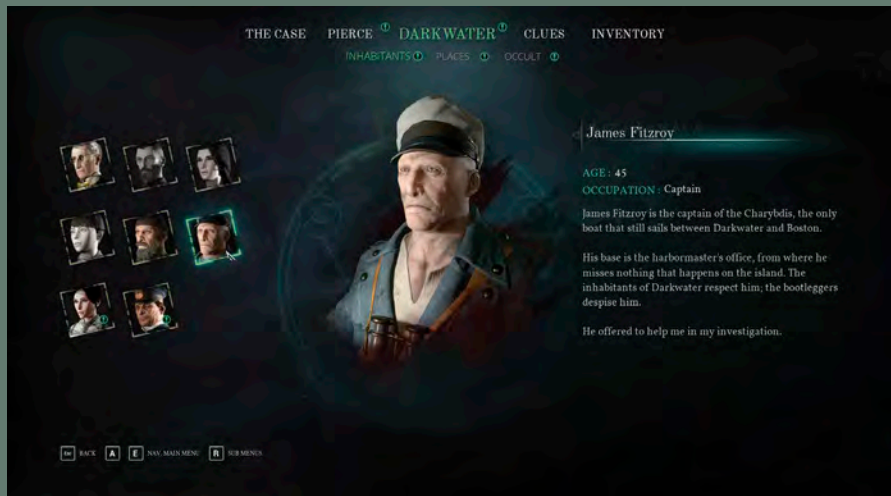
Call of Cthulhu'yu çok sevdiğim doğrudur. Warhammer'ı çok sevdiğim de doğrudur. Fakat şu bir gerçek ki her yanımda bu başlıklara sahip oyunlarla dolu, farkında mısın en beğendiğim okur? Her geçen gün daha fazla Cthulhu ve Warhammer oyunu üretiliyor ve bunu durduramıyoruz! Neden mi? Çünkü çok güzeller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

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

Hikaye

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

evvel üretilmiş olan aynı isimdeki oyunun farklı bir adaptasyonu diyebilirim. Her Cthulhu oyununda olduğu gibi yine kuvvetli bir senaryo akışı ve anlatım söz konusu. Hikâyemiz, Edward Pierce isimli savaş emektarı özel detektifin peşine düştüğü bir vakayı çözmeye çalışmasını anlatıyor. Halihazırda varoluşsal sorunlar yaşayan Edward'ın birazdan içerisine gireceği maceradan pek tabii haberi yok... Olaylar 1924 yılı Boston'unda geçiyor. Bir yandan kendisini toparlamaya çalışan karakterimiz, uzun süredir yaşanan büyük buhran nedeniyle yeterince iş bulamadığı bir anda, karşısına gizemli bir yangında ölen Hawkins isimli ailenin neden ve gerçekten ne sebepten öldüğünü bulmasını isteyen bir talep ile karşılaşılıyor. Elindeki tek bilgi olarak deli bir annenin çizdiği bir resim ile yola koyulan Edward, Boston yakınındaki Darkwater isimli adaya doğru yola çıkıyor. Buradan sonrasıysa biraz, eh nasıl söylesem; karanlık! Efendim oyunumuz ilk olarak 2014 yılında





Diyaloglar sayesinde birçok yeni bilgi öğrenmek mümkün

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

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

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

Dibe doğru

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



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

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Cthulhu teması, iyi işlenmiş hikaye
EKSİ Zayıf grafik ve animasyonlar, Cthulhu atmosferinden uzak kalması, RPG elementlerinin yeterince kullanılmaması



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

My Hero One's Justice

En güçlü kahraman olmak için neleri feda etmeye hazırsın?

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

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

animeyi izledikten sonra oyuna dalmanızı öneririm. Olaylara ve güçlere hakim olmak, diyalogları anlamak adına oyundan daha fazla zevk almanızı sağlayacaktır.

Oyundaki hikaye modu belli dallara ayrılarak yan görevler de oluşturmuş. Böylece olası anime senaryosundan çıkıp farklı konulara dalabiliyor ve oynanış süresini de uzatabiliyoruz. Ancak iyi ve kötü tarafın ara sahneleri aynı. Oynanış süresini asıl artıran modlar ise Arcade, Local Matches ve Missions modları. Arcade, kazanıp tepeye tırmandıkça zorluğu artırıyor. Missions Mod ise belli sürede rakibi yenmek ve özel gücümüzle rakibi saha dışına atmak gibi çeşitli haritalarda, farklı dövüşleri, belli görevler eşliğinde en yüksek skoru almak üzerine odaklı. Her görev sonunda deneyim puanı (XP) kazanıyor ve çeşitli kozmetiklerle ödüllendiriliyoruz. Local Matches, yapay zekaya veya arkadaşlarımıza karşı kapışabiliğimiz bir mod. Dinamikler Naruto: Ninja Storm ile oldukça benzerlik gösteriyor. İki karakter karşı karşıya geliyor ve alanın izin verdiği noktalara kadar koşuturup, özel güçlerimizi, kombolarımızı kullanarak rakibi yenmeye çalışıyoruz. Basit saldırılar için kare tuşu, Quirk yani özgünlüğümüzü kullanmak için ise R1+üçgen ve yuvarlak tuşlarına aynı anda basıyoruz. Kendimizi savunmak için R1, hızlı koşmak için ise L1 tuşu yeterli oluyor. Görünüşte kontroller son derece basit ancak zor olan dövüşte ustalaşmak ve hızlı olmak.

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

biz ne kadar ilerlersek, zorluk derecesi o kadar artıyor. Bizim güçlenmemiz demek, rakibin de eşit derecede ilerlediği anlamına geliyor. Ek olarak rakibi tanımak da önemli, zira hepsinin belli zayıflıkları var.

Dövüş kısmında yanımıza iki yardımcı seçebiliyoruz. Yardımcılar, belli cooldownlara sahipler. Bir de karakterlerin özel saldırılarının kendi aktivasyon pencereleri mevcut ve Plus Ultra barımız dolduğunda oldukça güçlü bir saldırı gerçekleştirebiliyoruz. Tabii bu özel saldırıların boşa gitme ihtimali de var, doğru zamanda savunma yapmak veya kaçmak yeterli.

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

◆ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

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

EKSİ Hikaye donuk ve havada kalıyor. Kendini tekrar eden müzik seçimi.

XP sisteminin sadece lafta kalması

YOUR TURN
TO SHINE



XG SERİSİ GAMING MONİTÖRLER

XG2401

24" FHD
1ms | 144HZ

XG2402

24" FHD
1ms | 144HZ

XG2530

25" FHD
1ms | 240HZ

XG2702

27" FHD
1ms | 144HZ

XG2730

27" WQHD
1ms | 144HZ

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



ViewSonic®



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



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

Thronebreaker The Witcher Tales

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

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

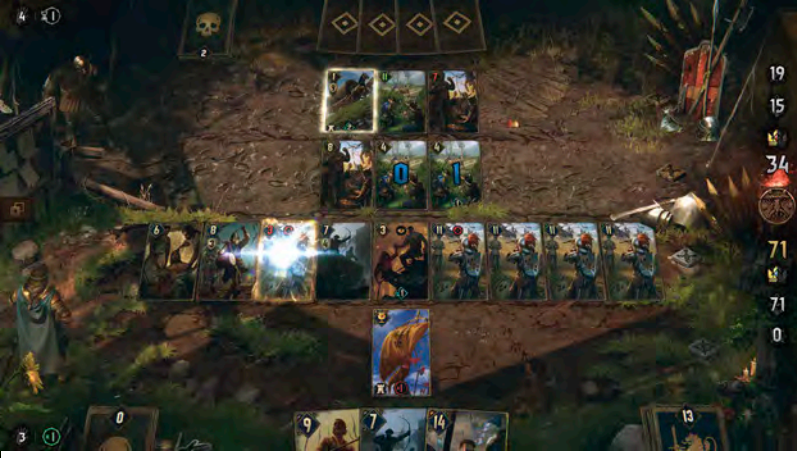
Macera devam ediyor

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

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

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





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

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

Canavar var!

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

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

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

Nihayetinde

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

KARAR

ARTI Atmosfer, hikaye akışı ve karakterler, savaş mekanikleri, sürükleyici oynanış
EKSİ Kolay savaşlar, daha çok diyalog olabilirdi



Yapım Game Freak Dağıtım Nintendo Tür RPG Platform Switch Web pokemonlets.go.pokemon.com

Pokemon: Let's Go, Eevee!

Evrimleşen bir Pokemon oyunu ve evrimleşmeyi bekleyen Pokemonlar...

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

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

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

şehir senin bu şehir benim gezerek Pokemon topluyorsunuz.

1998 yılında çıkan Pokemon Yellow'un pek çok geliştirme (ve bolca Pokemon Go ögesiyle) ile yeni baştan yapılmış hali olan Pokemon Let's Go temelde diğer oyunlara benziyor: bol bol Pokemon avlayıp onları geliştirip diğer eğitmenlerle savaşmak. Ancak sevimli grafikleri, yüzlerce çeşit Pokemon'u ve her köşede sizinle kapışmayı bekleyen eğitmenleriyle oyun sizi saatlerce başından kaldırmıyor. Üstelik her bıraktığınızda içinizde o tekrar oynama isteği oluyor.

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

Bunun dışında çok da zor olmayan Pokemon yakalama işi, adım başı karşınıza Pokemon çık-tıkça sıkıcı olmaya başlıyor çünkü başka bir işe konsantre olmuşken birden mantar gibi türeyen bu yaratıklar ayaklarınıza dolanıyor. Neyse ki harcadığınızdan çok Pokedolu bulabiliyorsunuz ve güçlü bir vahşi Pokemon'u yakalamaya niyetlendiğinizde harcadıklarınız içinizi yakmıyor. Her Pokemon'un kendi habitatu farklı olduğu için buldukları bölgeler de birbirinden farklı. Eh, sonuçta onlar da canlı. Sizin de bir nevi Pokemon koleksiyonunuzu göreceğiniz Pokedex'inizi doldurabilmek için bol bol gezmeniz gerekiyor.

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

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

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

KARAR

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

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

Project Hospital

Tıp diploması gerektiren hastane yönetimi oyunu...

Pek çoğunuz yaşamışsınızdır; küçükkün ailelerimiz bizim yerimize meslek seçer ve kesinlikle o mesleği yapacağımıza inanırlardı. Benimkiler de anlam veremediğim şekilde spesifik olarak 'beyin cerrahı' olacağıma inanıyorlardı ve ben de Canan Karatay'ın beyin cerrahı versiyonu olarak televizyonlara çıkacağım günleri büyük bir hevesle bekliyordum. Ailem hala, devlette mi yoksa özelde mi çalışmak daha iyi tartışırken ani bir kararla iletişim okumaya karar verdiğimde ise -haliyle- evde küçük çaplı bir krize yol açtım. Neyse ki bu krizin çözülüp herkesi kendi seçtiğim yol konusunda memnun etmemin üstünden hayli zaman geçti. Şimdi ise tıp bilgim boğazlarım ağrıdığında karabiberli su içmekten ibaret bir şekilde hayatımı sürdürürken Project Hospital'ın karşıma çıkmasıyla "doktor olsam becerir miydim bu işleri acaba?" diye düşünmeden edemedim. Açıkçası, çok şükür olmamışım. Tabii ki Project Hospital sadece bir doktorculuk oyunundan ibaret değil. Bütün detaylarıyla oldukça gerçekçi, izometrik bir hastane yönetim oyunu. Sayamayacağım kadar çok hastalık türü ve tedavisi, teknik ekipmanı, çalışan istihdamı ve departmanlarıyla daha 15 dakikada aşırı yüklenmeden ötürü beynimden dumanlar çıkartan bir oyun. Oxyoron Games'in oldukça gerçekçi bir hastane yönetim oyunu yaptığını söyleyebilirim. Hem mimar, hem yönetici hem de doktor olduğumuz bu oyun karşıma adeta 'hastane

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

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

Eh, sonuçta kimse hastane yönetiminin kolay bir iş olduğunu söylemedi. Bu nedenle, Project Hospital'ın keyifli bir oyun olmasına rağmen karışık oynanışıyla zaman zaman biraz can sıktığını söyleyebilirim.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Fazlasıyla gerçekçi, hastalık ve tedavi çeşidi oldukça fazla, işin mimari kısmı çok eğlenceli

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

70



OVERKILL's The Walking Dead

Zombi zombi de olsa insan mıdır?

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

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

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

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

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

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



takım çalışmasının bu kadar önemli olduğu bir oyunda nasıl sesli iletişim olmaz?

Overkill'e güvendiğimiz, sinematikleri ile coştığımız için oyun çok beklenti yarattı ancak bekleneni veremedi. Arkadaşlar ile birlikte co-op mantığını severek oynuyoruz diyen tayfadansanız, hataları bir yama ile düzeltildiği vakit gerçekten eğlendirecek bir oyun. Şimdilik cebinizdeki parayı harcamayın derim. İlerleyen vakitlerde, belki de siz bu satırları okurken gelecek olan bir yama ile düzeltilmiş ve tadından yenmeyecek bir co-op oyunu olmuş olacak. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

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

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

50

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



YAZICI



FOTOKOPİ



TARAYICI



FAKS



KABLOSUZ
AĞ 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 uymak üzere tasarlanmıştır.



13000

sayfaya kadar

siyah baskı kapasitesi ile
düşük sayfa başı maliyeti

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



Japon Harikası

100 yıldan uzun bir süredir



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

Spyro Reignited Trilogy

Mor renkli kızartma ustası geri döndü!

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

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

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

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

Bu iki yeteneğine ek olarak bir de havada süzlebiliyoruz ama uçamıyoruz. Zira Spyro'nun kanatları fazlasıyla ufak. Nasıl uçsun değil mi? Bazı noktalara sadece süzülerek erişebiliyoruz. Bu yüzden mekaniğe alışmakta fayda var. Sonuç olarak; hafızamda muhteşem olarak kalmış olsa da bu mekanikler ve oyun yapısı maalesef günümüze pek uymuyor. Ancak Toys for Bob, Spyro'yu yenilerken görsellik konusunda müthiş bir iş başarmış. Ufak dokunuşlarla daha eğlenceli bir hale getirilebilmiş. Nostaljiyi yaşamak isteyenlere tavsiye edebileceğim bir oyun diyebilirim. ♦ Emre Öztınaz

KARAR

ARTI Muhteşem görsellik, yenilenen kontroller, Spyro!

EKSİ Kamera açıları problem yaratabiliyor, modernlikten uzak oyun mekanikleri

80



Farming Simulator 19

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

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

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

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



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

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

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

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

Farming Simulator 19 hayli yenilikle karşımıza çıktı ancak eksikleri ve şimdilik bugları olan bir oyun. Çamur fizikleri yine yok, güneş panelleri ve seralar oyundan kaldırılmış, yerine gelen istediğimiz yere kümes veya hara kondurabilme olanağı ise hayli dikkat çekici. Ayrıca eski ekin türlerine ek olarak şeker kamışı, çavdar ve pamuk da özel hasat makinaları ile beraber oyuna eklenmiş.

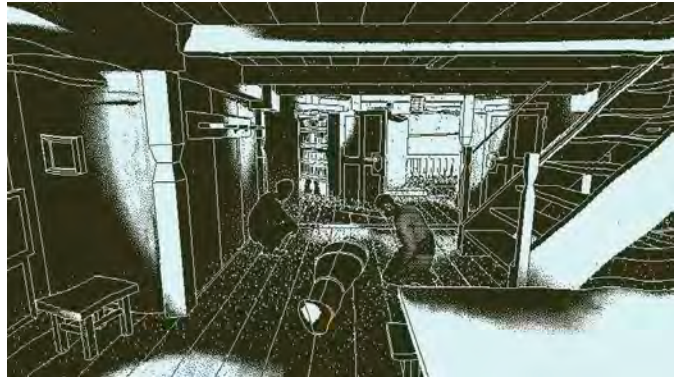
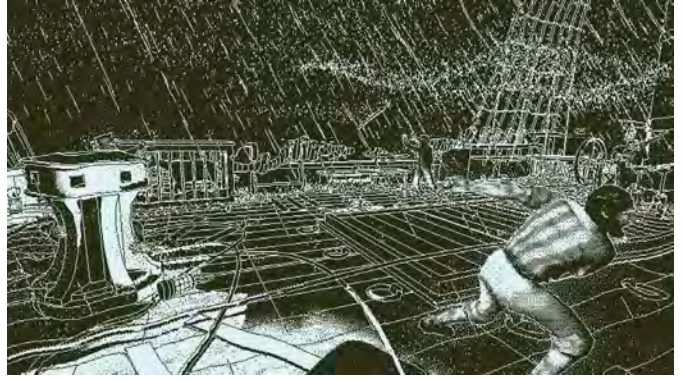
FS19 rakipleri karşısında halen çok güçlü, özellikle de arkasında korkunç bir mod desteği varken. Türü sevenlerin mutlaka denemesi gereken bir oyun olmaya da devam ediyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Geliştirilmiş oyun içi mekanikler, elden geçirilen sürüş fizikleri, çok sayıda lisanslı araç, muazzam mod desteği
EKSİ Grafiksel açıdan beklenen gelişim gelmemiş, ilerleyişi zorlaştıran onlarca bug ile çıkmış olması

82





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

Return of the Obra Dinn

Karanlık, gizemli ve oyun olmanın ötesinde bir başyapıt.

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

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

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

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

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

Gemiye geziyor, bulduğunuz cesetler üzerinde inceleme yapıyorsunuz. Kullandığınız iki önemli eşyanız var. Birisi her şeyi not düştiğinizi, hikayeyi tek tek kurguladığınızı ve çıkarımlar yaptığınızı not defteriniz. Burada tayfadakilerin kimliklerini, başlarına ne geldiklerini bularak hikayelerini oluşturmalı ve Obra Dinn'in gizemini çözmeye çalışmalısınız. Tayfadan her bir kişinin başına ne geldiğini doğru bulduğunuzda yeni notlar ortaya dökülüyor ve Obra Dinn'in gizemli hikayesinde yeni bir perde açmış oluyorsunuz. Peki bu ipuçlarını

nasıl bulacaksınız? Bunu da bulduğunuz cesetler üzerinde oyundaki önemli ikinci eşyanız saatini kullanarak gerçekleştiriyorsunuz. Bu saat sayesinde geçmiş, tayfadan birinin başına gelen felaketin olduğu ana gidiyorsunuz. Donmuş olan bu sahneleri izleyerek, içlerinde gezerek ve sesleri dinleyerek neler olduğunu çözmeye çalışmalısınız. Oyun size diğer oyunlardaki gibi çözmek için şuna tıklayın, buraya gidin gibi şeyler sunmuyor. Tamamen kendi algılarınızı kullanıp çıkarımları kendiniz yapmanız gerekir. Bu da bir şeyleri çözdüğünüz zaman büyük bir tatmin hissetmenizi sağlıyor.

Her dönemin kendine ait kült başyapıtları olur. Bağımsız oyunları seviyorsanız Return of the Obra Dinn kesinlikle kaçırmamanız gereken bir yapım. Yenilikçi, yoğun atmosferi olan ve sanatsal değerleri oldukça yüksek bir oyun. Benim için son zamanların en iyisi. Sizlere şimdiden iyi oyunlar diliyorum. Umarım başka bu güzellikte bir oyunda görüşebiliriz tekrardan.

◆ Ege Tülek

KARAR

ARTI Kendine has görseller, müthiş atmosfer, oyuna bütünleşik ses müzik ve harika dedektiflik / bulmaca unsurları
EKSİ Görseller bir süre sonra yorabiliyor



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

Sinner: Sacrifice for Redemption

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

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

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

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

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

KARAR

ARTI Güzel tasarlanmış bosslar, yalnızca boss savaşları bulundurulması
EKSİ Ayrıntılar yetersiz, atmosfer konusunda sorunları var, ciddi yenilikler sunmuyor

65



Yapım Sports Interactive Dağıtım SEGA Tür Simülasyon Platform PC, Mac, Switch Web footballmanager.com/tr/games/football-manager-2019

Football Manager 2019

Yılmaz Vural mısın, Zinedine Zidane mı?

En son Football Manager 2017 oynadığımda, bir süredir devam eden monotonluğu canımdan bezdirmiş ve seriye ara vermeme neden olmuştu. Tüm FM oyunları içinde en az oynadığım oyun olan FM2017 birkaç yıldır süregelen monoton oyun yapısına hiçbir değişiklik getirmemiş, ben de isyan bayrağını çekmiştim. Dolayısıyla FM 2018'e elimi bile sürmedim ve verdiğim bir senelik mola içindeki FM aşkının yeniden közlenmesine yol açtı. Nihayetinde betadan itibaren FM 2019'u oynama fırsatı buldum, uzun süre de başından kalkamadım. Football Manager'ın bu sene en dikkat çekici yenilikleri taktikler ve antrenmanlar üzerinde görülüyor. Bir kere her iki sistem de çok daha detaylı ve daha fazla müdahale edilebilir bir yapıya bürünmüş durumda. Taktiklerden başlayacak olursak, artık taktiğinizi tek bir tablo üzerinden belirlemediğinizi belirtmek istiyorum. Diziliminizi seçerken tiki-taka, topa hükmetmek, Hızlı ya da organize kontra atak, gegenpress gibi hazır taktikler kullanabiliyorsunuz. Ya da benim yaptığım gibi kendi taktiğinizi sıfırdan kurabiliyorsunuz. Oyun diziliminizi seçtikten sonra üç farklı taktiksel durumda ne yapacağınızı ayrı pencerelerden belirliyorsunuz. Takımınız topa sahipken ne tür bir oyun kuracak? Ya da top rakipteyken topu kazanmak için nasıl bir yol izleyeceksiniz? Son olarak geçiş oyununda takımınız nasıl reaksiyon verecek? Topu kapar kapmaz, kontra atak denemesi mi olacak yoksa bunun yerine takımın sahaya dağılması mı beklenecek? Yani artık oyunun her bölümünü çok daha detaylı şekilde kontrol edebiliyoruz. Tabii ki bunların yanında geçmiş yıllarda olduğu gibi bireysel direktifler verebiliyor, duran top organizasyonları kurabiliyoruz. Ama duran top taktiklerinin hala tatmin edici olmadığını

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

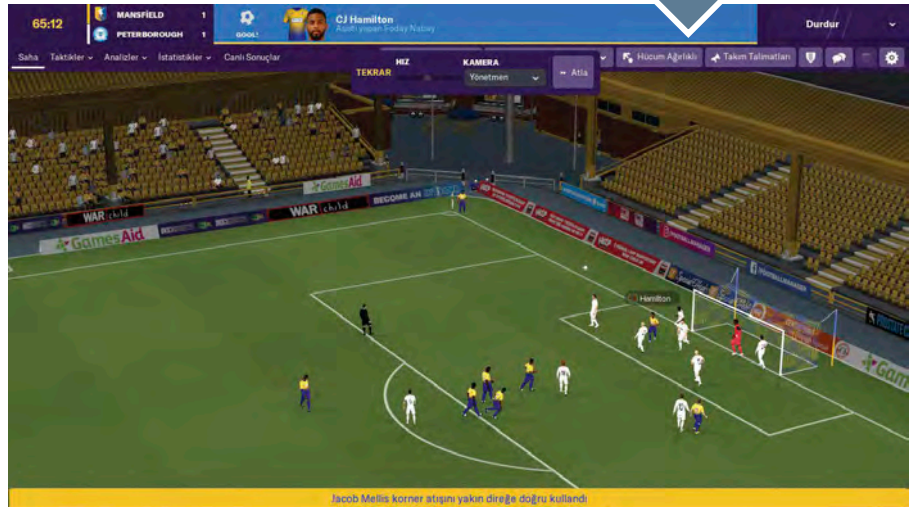
VAR teknolojisi dışında 3D maç motorundaki gelişmelerin yine fasa fidan ibaret olduğunu söyleyebilirim. Bir takım buglar da can sıkabiliyor.

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

KARAR

ARTI Detaylandırılmış taktik ve antrenman bölümü, taktiksel kurgular daha çok oyuna yansıyor
EKSİ Maç motoru hala of çektiyor, arayüz daha iyi olabilirdi, medya iletişimi hala sıkıcı

80





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

Valkyria Chronicles 4

Koş! Siper all! Ateş!

Sega'nın ülkemizde pek tanınmayan Valkyria Chronicles serisi, ülkesi Japonya'da çok popüler. Dört ana oyunu, iki yan oyun, manga serisi, anime serisi ve hatta Drama CD'leri derken ailenin epey bir kalabalık olduğunu görüyoruz. Özellikle PS3 platformuna çıkan ve animeye uyarlanan ilk oyunun popülaritesi çok yüksek. Valkyria Chronicles 4, ilk oyun ve Revolution adındaki yan oyundan sonra büyük konsollara çıkan üçüncü Valkyria oyunu. Hemen belirteyim, aynı evrende geçmesine karşın oyunların ana karakterleri ve hikayeleri birbirinden bağımsız. Yani dördüncü oyunu oynamak için diğer oyunları oynamanız gerekmiyor. Peki, bu seride olay nedir? Valkyria Chronicles alternatif bir dünyada, 20. Yüzyılda geçiyor. Dünya, imparatorluk ve federasyona bağlı ülkeler arasında ikiye ayrılmıştır, sürekli bir savaş vardır. Savaşın sebebi ise Ragnite adı verilen değerli madendir. Seri boyunca da çeşitli zaman dilimlerinde çeşitli askeri birliklerin hikayelerine tanklık ediyorduk. Dördüncü oyunda ise federasyona bağlı elit bir birim olan Ranger Corps'a bağlı Bölük E askerlerini kontrol ediyoruz. Claude ve çocukluk arkadaşları Kai ile Raz imparatorluktan intikam almak ve ülkelerini koruyabilmek için federasyon birliklerine yazılmış. Lakin zorlu eğitimler sırasında Kai ortadan kayboluyor ve Kai'nin yerini kız kardeşi Leena alıyor. Bu üçlü de eğitimi başarı ile tamamlayıp Ranger Corps'a katılırlar. Claude da Bölük E'nin komutanı olur. Buram buram savaş kokan, askeri birliklerin etrafında gelişen ve taktiksel zekanın hayatlar kurtaracağı oyunda ilk bakışta her ne kadar bir Call of Duty havası sezilse de bizlere dram, arkadaşlık, ölüm, aşk, zafer ve acı gibi kavramları adeta anime izliyormuşçasına yansıtıyor. Yani bu oyunda kabaca koşup, siper alıp, ateş edip turumuzu tamamlasak da oyunun hikayesi çok

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

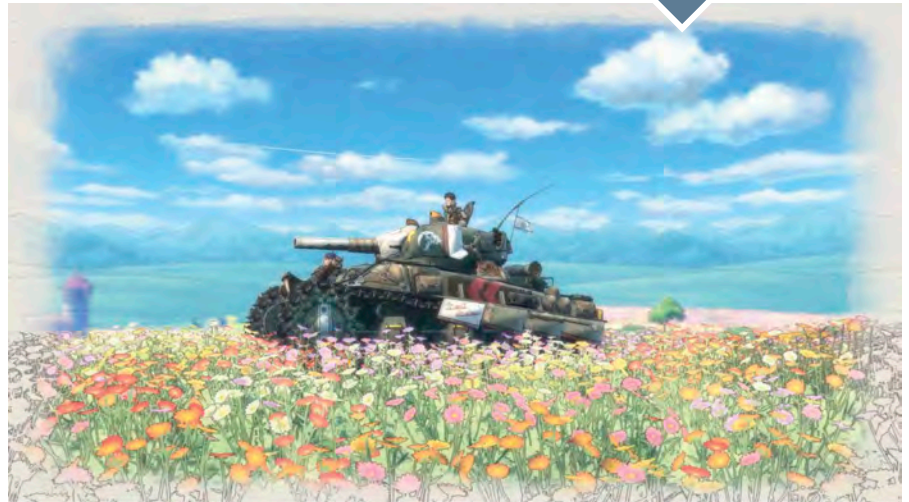
Askerinizin düşmanı vuramaması, çok fazla dezavantajda kalma gibi gıcık durumlar da aynen yerini koruyor. Siz askerlere en iyi donanımı, silahı, mühimmatı verirsiniz ama onlar üç metre ötedeki düşmanı vuramaz. Eh, biraz da kader kısmet söz konusu diyelim ve yazıyı toparlayalım. Valkyria Chronicles 4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

KARAR

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

EKSİ Blitz sisteminin arada sapıtması sonucu düşmanı iki metreden vuramama

88





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

Just Dance 2019

Dans, daha fazla dans!

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

Herkes dans edecek!

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

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

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

Eğer tek başınıza sıkılıyorsanız ve etrafta dans edecek kimseyi bulamıyorsanız, "World Dance Floor" özelliği sayesinde, diğer

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

Müsabaka

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

K-Pop dans kursu

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



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

KARAR

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

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

90

JD2019 Dans Listesi

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

Fergie featuring Q-Tip and GoonRock

"Adeyyo"

Ece Seçkin

"Bang Bang Bang"

Big Bang

"Bum Bum Tam Tam"

MC Fioti, Future, J Balvin, Stefflon Don and Juan Magan

"Ça Plane Pour Moi"

Bob Platine (as made famous by Plastic Bertrand)

"Calypso"

Luis Fonsi featuring Stefflon Don

"Ddu-Du Ddu-Du"

Black Pink

"Familiar"

Liam Payne and J Balvin

"Finesse (Remix)"

Bruno Mars featuring Cardi B

"Fire"

LLP featuring Mike Diamondz

"Fire on the Dancefloor" [a][b]

Michelle Delamor

"Havana"

Camila Cabello

"I Feel It Coming"

The Weeknd featuring Daft Punk

"I'm Still Standing"

Top Culture (as made famous by Elton John)

"Mad Love"

Sean Paul and David Guetta featuring Becky G

"Make Me Feel" [c]

Janelle Monáe

"Mi Mi Mi"

Hit The Electro Beat (as made famous by Serebro)

"Miłoś w Zakopanem"

Śławomir

"Narco"

Blasterjaxx an - Timmy Trumpet

"New Reality"

Gigi Rowe

"New Rules" - Dua Lipa

"New World"

Krewella and Yellow Claw featuring VAVA

"No Tears Left to Cry" - Ariana Grande

"Not Your Ordinary"

Stella Mwangi

"Obsesión"

Aventura

"OMG"

Arash featuring Snoop Dogg

"One Kiss" [d]

Calvin Harris and Dua Lipa

"Pac-Man"

Dancing Bros.

"Rave in the Grave"

AronChupa featuring Little Sis Nora

"The Rhythm of the Night"

Ultraclub 90 (as made famous by Corona)

"Sangria Wine"

Pharrell Williams and Camila Cabello

"Shaky Shaky"

Daddy Yankee

"Sugar"

Maroon 5

"Sweet Little Unforgettable Thing"

Bea Miller

"Sweet Sensation"

Flo Rida

"Toy"

Netta

"Un Poco Loco"

From Coco

"Water Me"

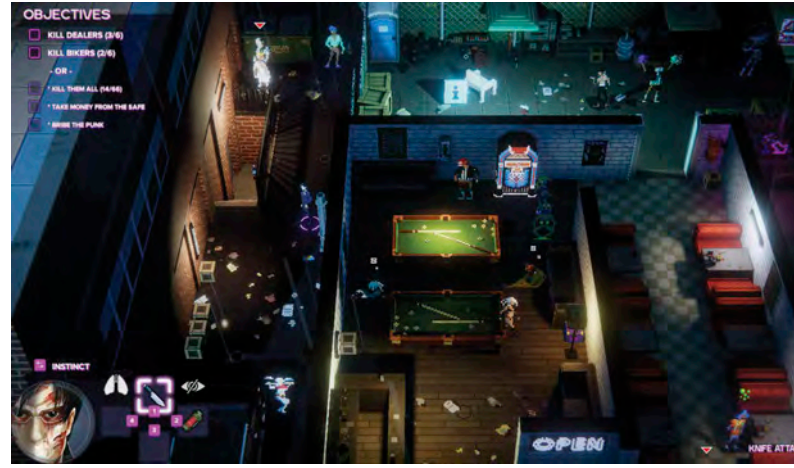
Lizzo

"Where Are You Now?"

Lady Leshurr featuring Wiley

"Work Work"

Britney Spears



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

Party Hard 2

Vur, kır, parçala, partiyi sonlandır...

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

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

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

◆ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Basit oynanış, oyunun ilginç konsepti, müzikler
EKSİ Oyun süresi kısa, grafikler, haddinden fazla şiddet



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

Leisure Suit Larry Wet Dreams Don't Dry

Efsanevi abazanın maceraları modern dünyada devam ediyor...

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

yıllarda komaya sokuyor ve kahramanımız yaklaşık 40 yıl komada kaldıktan sonra uyanıp günümüzde çapkınlıklarına devam etmeye çalışıyor. Tabii Larry komada uyduğu sürede dünyada teknoloji değişiyor ve mobil akıllı telefonlar, yapay zeka gibi detaylar hayatımıza giriyor. Larry, cep telefonlarının ne olduğunu anlayamadığı için bu nesneye parlayan ekran derken, telefonlardaki sevgili bulma uygulamasını keşfedince keyiften dört köşe oluyor. Böylece, kolayca sevgili bulabileceğini sanan Larry'yi ne yazık ki, çok büyük sürprizler bekliyor. Leisure Suit Larry - Wet Dreams Don't Dry, 80'lerden, 90'lardan alışık olduğumuz klasik macera oyununu günümüze taşıyor. Eski günlerdeki gibi, oyunda elle çizilmiş pek çok mekanı keşfediyoruz ki her mekanda, elimizdeki bulmacaları çözmeye yardımcı olacak ipuçları ve nesnelere arıyoruz. Ancak oyun mekanizması klasik kalsa da oyunun konusu günümüzü yansıtıyor. Cep telefonlarıyla, sosyal medya ile sevgili bulan çiftler, komik hipsterlar, hatta TV yıldızı kıvamında sahneye çıkıp ürün tanıtan dev şirket CEO'ları size çok tanıdık gelecek.

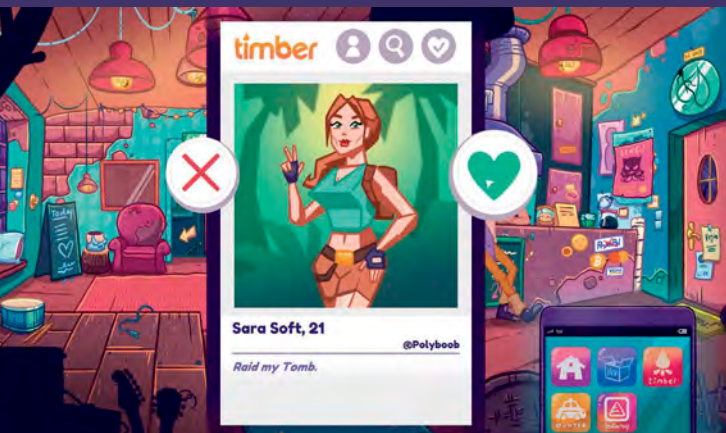
Elbette Leisure Suit Larry söz konusu olunca mizah olmadan olmaz. Oyunu başlı başına bir mizah yapıtı olarak kabul edebiliriz. Garibim Larry, ne yaparsa yapsın, sürekli kadınlar tarafından reddedilen veya

aradığını bulamayan ya da bambaşka şeylerle karşılaşmış mağdur olan bir aşk kurbanı olarak yine hepimizi güldürüyor. Oyunda sevgili bulmak için kullanılan "Timber" uygulamasının da hepimize çok tanıdık geleceğini tahmin edebilirsiniz. Zavallı Larry, sevgili bulabilmek için bu uygulamadaki puanını yükseltmek için her türlü şaklabanlılığı yapmak zorunda kalıyor ve elbette o şaklabanlıklarda Larry'ye yol gösteren de siz olacaksınız. Yeni oyunun, eski mekanizmadan bir farkı da bulunuyor. Eski Point&Click maceraların aksine yeni Leisure Suit Larry oyunu, çizgisel şekilde ilerlemiyor. Yani oyunda biraz daha özgürsünüz ve seçimlerinizle, hareketlerinizle oyunda farklı yollara girebiliyorsunuz. Eskiden, macera oyunlarında belli bir "doğru" çözüme ulaşmadan oyunda ilerleyemezsiniz ancak artık buna mecbur değilsiniz ve seçiminizi kendiniz yapıp, kendinize yeni bir yol açabiliyorsunuz. Bu arada oyunun müstehcen unsurlar barındırdığını ve 18 yaşından büyük video oyuncularına uygun olduğunu da hatırlatalım.

Macera oyunlarını sevenlere ve arayanlara Larry'nin yeni maceralarını mutlaka tavsiye ediyoruz. Larry'nin eski fanatikleri ise oyunu zaten kaçırmayacaklar, biliyoruz. İyi eğlenceler. **◆ Cem Şancı**

KARAR

- ARTI** Larry oyunlarını sevenler çok memnun kalacak, eski macera oyunlarının başarılı bir yeniden yorumu olmuş
- EKSİ** Fiyatı bir miktar yüksek, türü sevenlere bir şey ifade etmiyor





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

The Colonists

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

Küçük bir çocukken izlediğim tüm bilim kurgu filmlerinde aynı konudan bahsediliyordu. Robotlar çay demlemeyi öğrenirse, başımız belada. Günün birinde ayaklanacaklar, "bu aptal türe niye hizmet ediyoruz?" diye soracaklar ve üzerimizden silindir gibi geçecekler. Aradan yıllar geçti, sonuçlar böyle olmadı ancak bu trend hızlanarak devam etmekte. Boston Dynamics'in geliştirdiği robotları gördüğümüzde ve nasıl tek melendiklerine şahit olduğunuzda bir kısmının sırtından terler dökülüyor, biliyorum. Peki yakın gelecek böyle mi olacak? Alternatif bir gelecek mümkün mü? The Colonists'in bu konuya bakış açısı kalp kırarak kadar naif. Buna göre bizim buyruğumuz aslında asla özgür olamayacaklarını anlayan akıllı robotlar bir fırsatını bulup uzay gemisi ile firar ediyor ve kendilerine "insan olabilecekleri" bir dünya aramaya koyuluyorlar. Oyun kaynak yönetiminin ön planda olduğu bir strateji ve The Settlers ile Knights and Merchants gibi oyunlara fena halde benziyor. Oyunda bir senaryo modu var ve senaryo bir noktada iki farklı yoldan birisini takip ediyor. Birinde kolo-

inizi kurup huzur içinde yaşamaya devam ediyor, diğerinde ise indiğimiz gezegende bulunan düşman ırklar ile amansız bir hayatta kalma savaşına giriyoruz. Geçtiğimiz hafta gelen bir güncelleme ile oyuna sandbox modunun da eklendiğini hatırlatayım. Henüz geliştirilme aşamasında olan bu mod son derece isabetli bir seçim olmuş zira oyunun senaryo modu sizi pratikte bu moda hazırlayan bir tutorial gibi düşündürmüştü. Grafiksel olarak kendine has bir tarzı olan oyunda bir ana gemimiz var ve kısıtlı miktarda da olsa kaynak üretebiliyor. Ana kaynaklar enerji, odun, taş, kömür ve demir madenlerini kazıp demir cevheri çıkarttıktan sonra yüksek fırına göndererek elde edebileceğiniz çelik gibi şeyler. Bunların her biri kendi içinde ilginç detaylara sahip. Oyundaki yapılar üç farklı teknoloji düzeyinde sıralanmış, mesela L1 enerji üreten robot evlerine tek gereken et (!) ve su. L2 enerji üreten ikinci seviye evlerdeki robotlar ise bira tüketiyor (!) ve fabrikaya göndermek için elma üretmeniz gerekiyor. Odun söz konusu olduğunda da çevredeki ormanlar kısa sürede

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

Oyunda her yeni bina, her yeni seviye robotlarımızın "insan olmaya" bir adım daha yaklaşmaları demek. Haliyle, karşılaştığımız bazı upgradeleri gördüğümüzde gülmememiz mümkün değil. Oyunun askeri yönü de çok geri planda olduğundan ve muhtemelen çoğu oyuncu "barışçıl" yolu seçeceğinden oyun size bir oturuşta saatler sürecek huzurlu bir onanış vadediyor.

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

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Detaylı strateji öğeleri, öğrenmesi kolay, uzun süre eğlendirebiliyor
EKSİ Ünite ve bina çeşitliliği az, senaryo modu tutorial tadında, askeri öğeler laf olsun diye konulmuş





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

Fishing Sim World

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

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



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

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

Tüm bahsettiğim olaylar multiplayer modunda dört kişilik oturmada yapılabilir. Oyunu oynarken kazandığımız başarımlar ve seviyeniz farklı balık tutma liglerine kaydediliyor. Turnualara katılıp yeteneklerinizi gösterebiliyorsunuz. Espor yönü bu sayede ön plana çıkarılmaya çalışılmış. Konsol oyuncuları 30FPS oynamaya alışmıştır ancak PC'de de bu kildin bulunması

oyuncuları biraz üzdü. Genel anlamda grafikler iyi ancak ortam daha canlı olabilir. Yapay zekanın kontrol ettiği balıkçılar, daha dinamik bir ortam normal oyuncuların aradığı özellikler. Çevre tasarımında bazı haritalar iyi görünse de büyük haritalarda sinir bozucu ayrıntılara tanık oldum. Ayrıca nedense küçük bir haritada bile gölün etrafında dolaşmamıza izin verilmiyor. Serbest dolaşımın olmaması can sıkı. Eğer giderse- nize oltanız kaldırılıyor.

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

KARAR

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

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

65



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

Chimparty

"Maymun ile maymun olma evladım..."

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

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

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

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

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

EKSİ Tema değişse de oyunlar genel olarak aynı.

85

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

The Shapeshifting Detective

Katili bulma süreci bazen çok sıkıcı olabiliyor...

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

maalesef kısa sürede monotonlaşıyor. Oyunun adı zaten ipucunu veriyor. Bizler "ikinci bir şans" yakalayan ve şekil değiştirebilen bir dedektifiz. Yorumcu şehir hayatından uzak bir pansiyonda Dorota Shaw adlı çello öğrencisi genç kız öldürülmüştür. Şüpheliler ise pansiyonda konaklayan tarot falcısı üç arkadaştan birisidir. Vakayı aydınlatma görevi ise bize ve eşsiz güçlerimize emanet edilmiştir. Pansiyonda başlayan ve daha sonra farklı mekanlara kapılarını açacak olan macerada şekil değiştirip tanıştığımız karakterlere bürünüp etrafta gezinebilmek daha önce görmediğim bir deneyim olsa da burada en büyük düşmanımız monotonluk. Çünkü karakterlerle konuş – onlardan birine bürün – yeniden diğerleri ile o karaktermiş gibi konuş

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

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Karakter bolluğu ve atmosfer

EKSİ Aynı şeyleri defalarca tekrarlayıp duruyoruz

70



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

Dark Souls Remastered (Switch)

Neden otobüste giderken kendimize işkence çekti miyiz?

Vay be! Bu oyunu piyasaya ilk çıktığı günlerde oynadığımda çektiğim acıyı anımsıyorum da, insanlara "on sene önce olsa hoşuma gidebilirdi ama ıstırap oldu bana" diye bıkkın bıkkın ediyor, kısa zamanda bir daha yüklememek üzere silme hayalleri kuruyordum. Peki ne oldu? Aradan yedi sene geçtikten sonra oyunun Switch versiyonunu oynamaya devam ediyor, aynı öfkeyle çevremdekilere "yok ya, eskiden olsa keyifli gelirdi de, işkence yanı" gibisinden cümleler kuruyorum. Madem dertleşti, devam edelim. Dark Souls'un ilk oyunu pek çok kişiye göre Demon's Souls ile beraber serinin en güzeli. Geçtiğimiz aylarda Ertuğrul'un PC formatında incelediği DS: Remastered makalesini okuduysanız devrim yaratmamış olsa bile gayet yerinde dokunuşlar ile kendisini oynatmayı başardığını biliyorsunuz demektir. Peki, elimizdeki minik ekran ve Joy-Con'lar ile bu kaburga çatlatan oyun nasıl bir deneyim sunuyor? Oyunun Switch versiyonunu neredeyse tamamen "taşımaya modunda" deneyim ettim ve ilk saniyeden itibaren hem kontrollerin rahatlığı hem de ilk

versiyondan net bir şekilde ayrılan "daha canlı" görüntüsü ile beklentilerimi karşıladı diyebilirim. Oyun size Switch'te oynuyorsunuz diye kesinlikle kıyak geçmiyor, daha çayınızdan yudum almadan ölmeye başlıyor, sürekli başarısız oluyor ve daha da hırslanıp düşmanlarınızın üstüne gitmeye devam ediyorsunuz. Bize gelen inceleme versiyonunda Solaire of Astore adındaki Amiibo da bulunuyordu ve bunu kullandığınızda oyundaki "praise the sun" duruşunu açmak mümkündür. Küçük, güzel detaylar, tam Nintendo'nun alıştırdığı gibi. Ayrıca hatırlatalım, Artorias of the Abyss eklentisi de DS: Remastered ile beraber geliyor. Switch varsa, zoru seviyorsanız kaçırmayın. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Kontrol hissi ve tepkiler başarılı, grafikler daha canlı gözüküyor, DLC ile beraber geliyor
EKSİ Özellikle keyif almıyorsanız asla bitiremeyeceğiniz kadar zor

85



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

GRIP: Combat Racing

Frene basmayı sevmeyen adamın oyunu!

Yaşı yetenleriniz hatırlayacaktır, 90'lı yılların sonunda PSOne'da arz-ı endam etmiş, takla atsa da yoluna devam edebilen araçlarla oynanan bir yarış oyunu vardı. Rollcage'den bahsediyorum elbette. Vaktiyle Intertoy'un getirdiği ve çocukluk hayallerimizi süsleyen Ricochet model uzaktan kumandalı arabayı andıran bu araçlarla frene dokunmak bir yana saatte 600-700 kilometrelere ulaşan hızlara çıkıyor ve rakiplerimize temas ederek yarışlarını mahvetmeye çalışıyorduk. Yaklaşık 2.5 sene önce ilk erken erişim günlerinde test ettiğim GRIP de çocukluğu Rollcage

ile geçmiş Caged Element ekibinin büyük umutları ile Kickstarter'a sunduğu, istedikleri parayı toplayamayınca pes etmeyip Steam Early Access ile oyunculara ulaştırdığı bir yapım. Açık konuşmak gerekirse firma geçen 2.5 yılda boş durmamış ve birbirinden muhteşem araç modellerinden (15 araç var) tutun da dört farklı gezegende geçen 22 pist seçeneğine kadar hayli zengin bir içerikle karşımıza gelmiş. Oyundaki haritalar arasında elinizi gazdan çekmeyeceğiniz oval pistlerden tutun da hem gaz pedalı hem de analog stickle dans etmenizi gerektirecek zorlu parkurlara kadar çok sayıda seçenek var. Ses hızını zorlayabilen araçlarımız pist üzerinde yer alan speed boosterlar ile hızlanıyor ve yine pistten toplayabileceğiniz silahlarla da rakiplerinin canlarını yakıyor. GRIP'de araçlarınızı kişiselleştirme ekranı fazlasıyla Rocket League'i andıran gelişimlere sahip. Aracınızın rengi, lastik seçeneği ve üzerindeki stickerları belirledikten sonra piste çıkıyor ve mümkün olan en hızlı şekilde finişe ulaşmaya çalışıyorsunuz. Kariyer modu başlarda hayli kolay olsa da zorluk seviyesi kısa sürede çığırından çıkıyor, benden söylemesi.

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

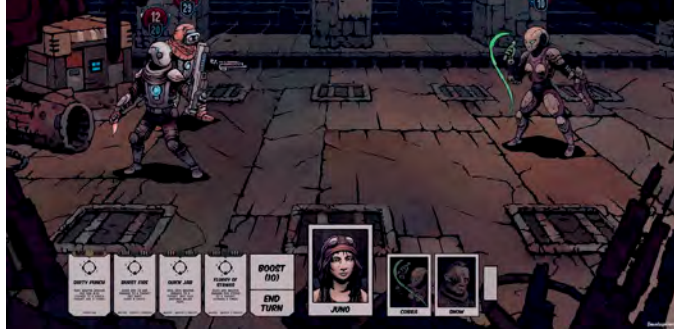
♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Keyifli oynanış, zekice tasarlanmış pistler, başarılı optimizasyon
EKSİ Grafik detayları zayıf, kariyer modu hayli yavan

75





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

Deep Sky Derelicts

Uzaydan babam çıksa lootlarım!

Video oyun dünyasında dev oyun stüdyolarının ve dağıtım şirketlerinin hegemonyası bittiğinden beri cenneti yaşıyoruz. Eski dönemleri bilmeyen okurlarımız için hemen kısaca özet geçeyim, bir zamanlar oynayacağımız video oyunlarına, cebinde milyonlarca doları olan oyun dağıtım şirketlerinin patronları karar veriyordu ancak o karanlık çağların bitişi şimdi keyifle gözlemliyorum. Deep Sky Derelicts gibi orijinal, yaratıcı zeka ürünü bağımsız oyunlar karşıma geldikçe mutlu oluyorum. Deep Sky Derelicts, uzayda başı boş dolanan dev uzay gemilerini keşfedip yağmalamak üzerine kurulu bir RPG/Strateji oyunu. Bir çizgi roman edasında tasarlanmış bu harika oyunu, ne yazık ki, 10-15 sene önce olsaydı asla görmezdeniz ve dünyaya tanıtılmadan çöpe giderdi

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

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

◆ Cem Şancı

KARAR

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

EKSİ Hikaye laf olsun diye iliştilmiş

85

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

The Room Three

Kasvetli oda oyunlarını sevenler burada mı?

Klasik oda oyunundan aradığınız her ne varsa; karanlık gizemli öğeler, bulmacalar, heyecanlı anlar, sürprizler, The Room Three'de fazlasıyla var. Film tanıtımı gibi oldu ama gerçekten de öyle. Hikaye karakterimizin kendini bir tren kompartımanında bulmasıyla başlıyor. Gördüğünüz her nesneyle etkileşime geçmeniz gerekiyor, bunu ısrarla söylüyorum çünkü çok albenisiz görünen bir duvarı bile kullanmamız

gerekebiliyor. Oyun o konuda oldukça başarılı. Öyle "beni kullanacaksınız" diye bağırın objeler yok. Tren kompartımanında yapmanız gerekenleri az çok anlıyorsunuz çünkü çok fazla eşya yok. İpucu sisteminin yapay zekâsı bazı yerlerde takılabilir, normalde yeni bulduğunuz eşya ve bulunduğunuz yerle ilgili yardım etmesi gerekirken başka yerle ilgili bilgiler verebiliyor ve bu da biraz kafa karıştırıcı olabilir, aklınızda bulunsun. Oyun genel olarak çok zor değil hatta bazı yerlerde nasıl yaptığımı bilmeden bulmacaları çözmüş buldum kendimi. Bu benim yüzlerce oda oyunu oynamış olmamdan da kaynaklanıyor olabilir. Adından anlaşılacağı üzere üç bölüme oluşuyor, bazı bulmacaların aynı olması da can sıkıcı. Hatta bazı bölümlerde aynı

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

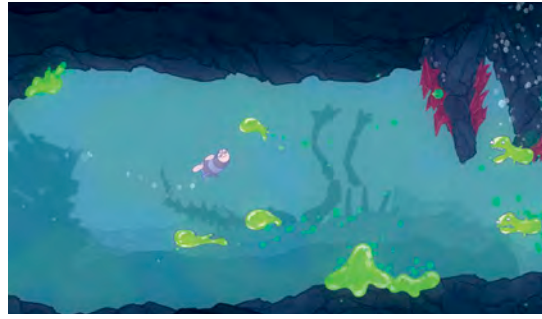
KARAR

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

EKSİ Fazla karanlık, bazı bulmacaların aynı olması sıkıcı

81





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

Escape Doodland

Her biri el çizimi, her biri asap bozucu!

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

yönlendiriyoruz. Kontrol ettiğimiz yaratık, zıplamak dışında gaz çıkartma temalı bir dizi hareket de yapabiliyor. Bunlardan en etkiliyse zor durumda kaldığımızda, bizi kovalayan yaratık çok fazla yaklaştığında kullanabileceğimiz "osuruk sersemletmesi". Evet, resmen gaz çıkartıp devasa yaratığı durdurabiliyoruz. Bunun dışında ise daha yükseklere ulaşmak ve bir anda ileri atılmak için yine gaz temelli hareketlerimiz mevcut. Ne var ki bu hareketleri dilediğimiz zaman yapamıyoruz; önce bölümlerdeki kibritleri toplamamız gerekiyor. Oyun 10 bölümden oluşuyor ve her bölümün Zor ve Daha Zor şeklinde iki zorluk derecesi bulunuyor. Buradan da anladığınız üzere oyun hiç de kolay değil. Neyse ki bölümlerde Checkpoint sistemi var da bir kez ölünce

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

KARAR

ARTI El çizimleri yaratıcı ve komik. Oynanış mücadeleci. Dükkan eklentisi güzel bir düşünce.
EKSİ Daha fazla bölüm olabilirdi

82

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

Tsioque

Kızdırmayın küçük prensesi!

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

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

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

Oyunun eksi yönleri; birincisi bayağı bir kısa ve ikinci olarak çok fazla deneme yanılma var. Bazı deneme – yanılma tarzındaki bul-

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

Tsioque, öyle ahım şahım bir macera oyunu değil. Fakat Kickstarter kampanyası ile yola çıkan, keyifle birkaç saatinizi ayırabileceğiniz sevimli bir macera oyunu.

♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Şahane 2D grafikler, barındırdığı mizahi unsurlar
EKSİ Bulmacalar çok fazla deneme ve yanılma üzerine kurulu

78





Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Assassin's Creed Rebellion

Kardeşlik için bir kez daha!

Bir oyunu iyi yapan şey nedir? Türe yenilikçi bir yaklaşım getirmesi mi? Grafikleri mi? Yoksa oynanış mekanikleri mi? Elbette bunların sadece birinin veya -bazen- hepsinin iyi olması bile oyun hakkındaki görüşleri değiştirmeye yetmiyor. Uzun bir süre Ubisoft ve onun popüler oyun serisi Assassin's Creed ile ilgili kötü yorum yapmak bir nevi popüler kültürün bir parçası olmuştu. Ancak bunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Ubisoft çıkardığı son üç oyunla beraber gerçekten bazı şeyleri değiştirmeye başladı. Mobil platformlarda daha önce çıkardığı oyunla pek başarılı olmayan ve istediği başarıyı yakalayamayan Ubisoft, şansını bu kez de Fallout Shelter'ın yapımcısıyla deniyor. Ve evet, bu bilgiyle beraber oyunu oynayanların aklında oluşacak bir soruyu da gidermiş oldum. Çünkü gerçekten de iki oyun birbirine

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

Oynanış nasıl?

Oyunda önümüze konan dört farklı görev çeşidi var. DNA görevleri ile topladığınız DNA'ları kullanarak kardeşliğimize yeni karakterler katabilirsiniz. Elbette bu karakterlerin bazılarını sıradan seviyesindeyken bazıları da efsane olarak gözükiyor olacak. Genel olarak görevleri yaparak odun, altın, sağlık şişeleri ve deneyim artırıcı kağıtlar gibi eşyalar topluyorsunuz. Bu

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

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

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



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

Sessiz ve derinden

Görevler tür olarak ayrılıyor olmasına rağmen görevlerin tasarımı aşağı yukarı aynı. Görev türü sadece görev içerisinde öldüreceğiniz kişiyi veya elde edeceğiniz eşyayı değiştiriyor. Görev içerisinden her karakterin kendine has özellikleri olduğunu veya odaları değişmeden önce karakterlerinize sırayla basarsanız bir sonraki oda içerisindeki başarı oranlarını görebiliyorsunuz. Hatta bazı durumlarda bir savaşçının, suikastçılardan bile daha başarılı parkur yaptığını gördüğünüzde şaşıracaksınız. Bu bir sıkıntı olmasına rağmen sadece tek bir savaşçı karakterinde bu durum geçerli olduğundan çok sorun çıkartmıyor. Bahsettiğim karakteri söyleyemiyorum ancak oyunun en güçlülerinden birisi olduğunu söyleyebilirim. Diğer bütün karakterler arasında en sevdiğim sınıf ise suikastçılar oldu. Hem gizlenme konusunda hem karakterleri sessizce öldürmeleri ile gönülümü fethettiler. Kaldı ki zaten oyunun olayı bu değil mi?

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

ancak oyuna girdiğinizde demek istediğimi anlayacaksınız.

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

Son sözler

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



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

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

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

7.0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



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

Prince of Persia Escape

Eski oyuna yepyeni tarz!

Telefonların dokunmatik olmadığı ve gerçek üretiliş amacı dışında çok az kullanıldığı zamanları hatırlayanlar bu oyunu da hatırlayacaktır. Daha o zamanlar telefonlarımızın vazgeçilmez oyunlarından olan prensimizin daha sonraları bahtı açıldı ve günümüze kadar hayatta kalmayı başardı.

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

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

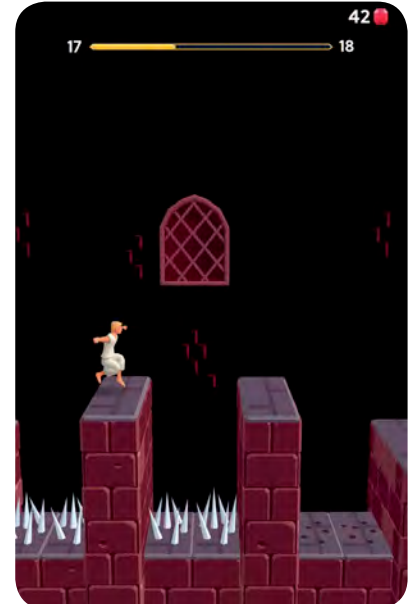
onda olduğunu bilmesi çok önemli. Aksi halde daha önce bahsettiğim o yeniden oynama isteği ortadan kalkıyor. Çünkü ne kadar denerse denesin orayı geçmesinin tek yolu şansa kalıyor.

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

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

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

4.0



Destekleyin!

Çocuklarımız
bilimle büyüsün.

Ülkemizi büyütsün.



Bağış için: bilimseferberligi.org

YGA



İş Birliğiyle

YapıKredi

TAV
Havalimanları

Destegiyle



OVERWATCH

Yeni karakter Ashe ile tanışın!

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

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

ARMORED WARFARE

Altay nihayet savaş meydanında!

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

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

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





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

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

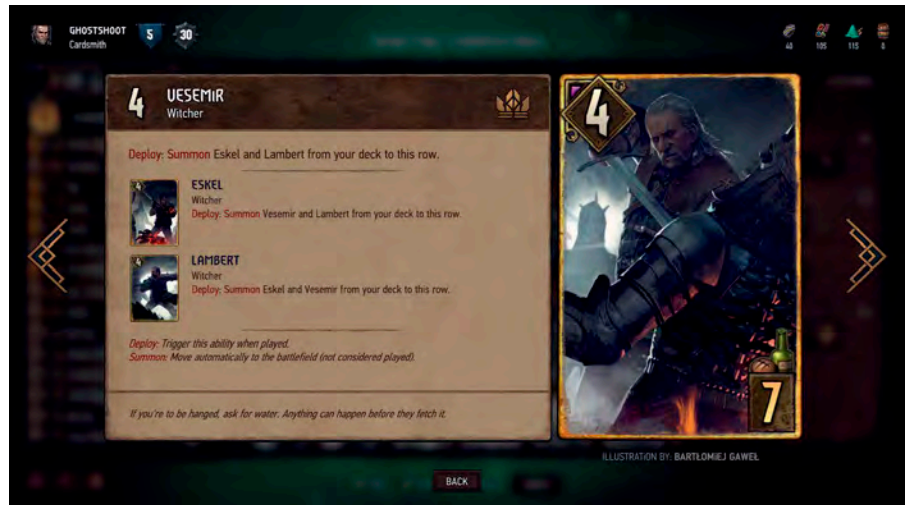
Erken erişim biter, eğlence başlar!

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

sunuz. Özellikle ilk rauntta yenileceğinizi kesin görüyorsanız, güçlü kartları sonraki raunda saklayabilirsiniz. İlk rauntta tüm güçlü kartları sürmeniz sonraki rauntta sadece üç kart çekebileceğiniz için raundu ve oyunu kaybetmenize neden olabilir. Oyndaki en önemli ve kazanmanız gereken raunt ikinci raunt.

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

Buradaki stratejik nokta ise saldırı yapan rakip kartların menziline korunmak ve saldırı alamayacağınız rakip kartları kendi menziline almak. Böylece rakibin güç puanını düşürebilir ve kendi güç puanlarınızı toplayabilirsiniz. Bunun yanında destenizi oluşturduğunuz zaman bir lider seçebilirsiniz. Bu liderler Hearthstone'daki Hero Power özelliğine sahipler ancak oyuna etkileri daha sınırlı. Farklı fraksiyonlar farklı kartlara ve liderlere sahipler. Bu arada pek çok oyuna göre çok daha efektif ve oyuncu dostu yapısı ile kart craftlamak çok daha kolay. Gwent, görevleri ve ödülleri ile de oyuncuya yardımcı olmak ve hızlı gelişim olanakları sunmak için elinden geleni yapıyor diyebilirim. Bunun yanında her kartın bir de animasyonlu versiyonlarının olması oyuna görsel anlamda çok hoş bir hava katıyor. Gwent farklı oyun yapısı ile The Witcher 3'de nasıl bizi ekranlara bağladıysa, kendi oyunuyla da bunu başarıyor. ♦ **Enes Özdemir**





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Altın çağı geride mi kaldı?

Birkaç aydır birçok basın mecrasında PUBG'nin artık eski popülerliğinde olmadığı, oyuncu sayısında düşüşe gittiği haberleri dönüyor. PUBG'de artık eskisi kadar oyuncu olmadığı ve kan kaybettiği çok doğru. Ancak bu durum çok ağır bir kayıpmış gibi gösteriliyor. Elbette oyuncu kaybetmeyi hiçbir oyun firması istemez. Diğer taraftan kısa sürede anlık üç milyon online oyuncuya ulaşan, bir yıldan az sürede 30 milyon oyun satmış bir oyun dahi olsanız bile zamanla oyuncu sayısının düşeceğini ve bir noktadan sonra dengeye ulaşarak kendi çekirdek kitlesinde kavrulacağını zaten bilirsiniz. PUBG'de bu çekirdek kitleyi hala milyonlarca oyuncu oluşturuyor. Bu da anlık aktif yüz binlerce oyuncu anlamına geliyor. Ancak bu durum birçok yerde sanki çok anormalmiş ve PUBG batağa doğru gidiyormuş havasında veriliyor, buna anlam vermekte gerçekten zorlanıyorum. Geçtiğimiz ay PUBG yine durgun bir ay yaşadı. Hala yeni kar haritasını bekliyo-

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

Fix PUBG sonlandı!

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

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

PUBG Espor Alanında Profesyonelleşiyor!

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



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

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

PS4'te PUBG Rüzgarı

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

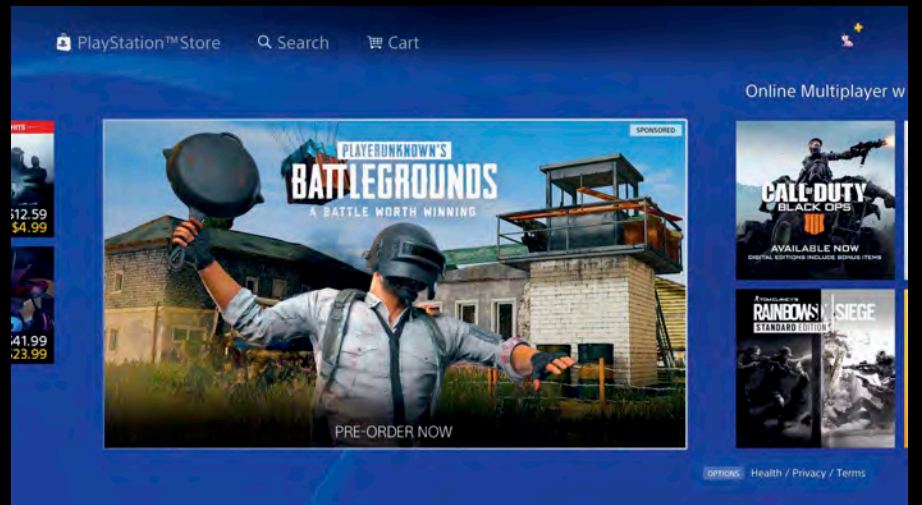
olabilir. Xbox One versiyonunun üzerinden bir senelik bir zaman dilimi geçmişken yeni bir konsolla buluşan PUBG bakalım son zamanlardaki oyuncu düşüşünü bu şekilde bir nebze de olsa kapatabilecek mi? Oyunun Xbox One versiyonu söz konusu olduğunda çok kısa bir zaman diliminde 3 milyon kopya satmış ve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

Harley Quinn!

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

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

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



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

BATTLEFIELD V

Oyun sektörünün nabzını tutan (!) LEVEL Dergisi'nin kapağına uygun gördüğü BFV ile ilgili yorumum net: Kepazelik. Nedenlerini bir bir açıklıyorum. Birincisi BF1'de olay 1. Dünya Savaşı olduğu için oyunun ismine de 1 takısını getirdiler, eyvallah dedik. Peki oradaki V ne? Beş anlamına geliyor. Oyun 5. Dünya Savaşı'nı mı anlatıyor peki? Hayır? V'nin Victory anlamına geldiğini savunanlar da mevcut. Kime göre galibiyet? Dünya sadece Allies etrafında mı dönüyor? Bırak ya, bırak! Oynanışla ilgili de sıkıntılarım mevcut. Mesela bu tek kişilik senaryo kısmını yine koymuşlar, yine bölüm bölüm ayırmışlar iyi bir haltmış gibi. Ben ne anladım o işten?! Yap-sana upuzun, sürükleyici bir senaryo? Yapamazsın çünkü vizyonsuzsun EA! Ancak işin gücün para kazanmaya

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

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

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

FALLOUT 76

Hahaha! Bu oyunun ilk gün yaması tam 56 GB boyutunda, bunu biliyor muydunuz? 56 GB'a 12 tane oyun sığar be Bethesda. Oyunu eksik yap, tamam ama bu kadar belli etme bari. Fakat asıl bu oyunla ne amaçladığın konusunu irdelememiz lazım. Bethesda, gel otur şuraya. Bir söyle bakalım, amacın neydi? Ne yapmak istedin Fallout 76'yı piyasaya sürerken? Fallout ismi senaryo ile yan yana ilerlerken, sen bu kadar boş çalıp boş oynamakla ne amaçladın? Haydi, bir heyecan başlıyoruz oyuna. Post apokaliptik dünya, yok mutasyona uğramış yaratıklar, Fallout evreni derken gözümüz bir şey görmüyor, çıkıyoruz yola. Sonra bir görev, başka bir görev derken art arda bir şeyleri öldürüp, bir şeyleri toplamaya baş-

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

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

FARMING SIMULATOR 19

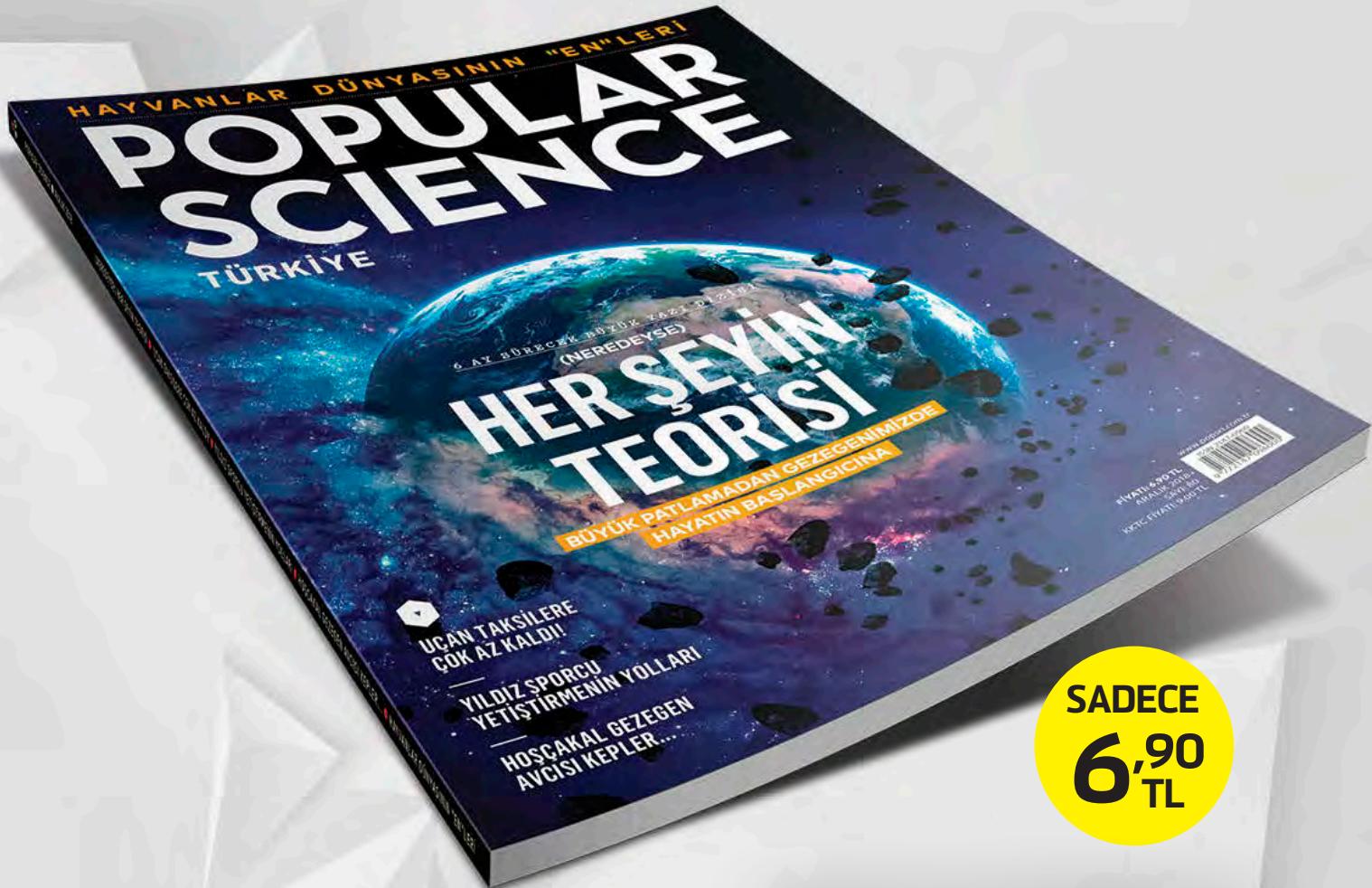
Bu LEVEL denen dergide Kürşat Zaman adında bir tip var, kimsenin yüzüne bakması bile olası olmayan garip simülasyon oyunlarını bir seviyor da bir seviyor yarabbi! Adamın soyadı da zaman ya, o kadar bol vakti var ki tarlaya patates de ekliyor, gemiyle Atlantik'i de aşıyor, uçağın milyon tane düğmesi bulunan kontrol paneline saatlerce bakıyor da bakıyor... Kendisini kimse anlayamadı, kendi de kendiyile barışık değildir diye düşünmek istiyorum! Bahsettiğimiz şahsın son favorisi de Farming Sim 2019 denen bu garabet oldu. Arkadaş, hayat zaten bin bir farklı sorumlulukla dolu, sen neden gidip bir de sanal çiftliğinde ekin yetiştirmekle uğraşırsın? Yahu sevgili okurlar, bu oyunu yapan adamlar da

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

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

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

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

HyperX

Alloy FPS RGB

Hardcore oyuncular için tasarlanmış,
hız şampiyonu klavye.

Sayfa
95



DONANIM

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



Acer Predator X34P

Daha eğimli, daha performanslı

Oyuncuların ihtiyaçlarına bir sınır çizilebilir hayli güç. Piyasaya ne kadar gelişmiş bir ürünle çıkarsanız çıkın kısa süre içinde "daha iyisi, daha hızlısı" talep ediyor ve firmalar da bu yarışta geri kalmamak için en iyi modellerini bile kısa zaman aralıklarıyla yenilemek zorunda kalıyorlar. Acer'ın neredeyse mükemmel diyebileceğimiz iki yaşındaki dev oyuncu monitörü X34 de yeniledi ve karşımıza X34P versiyonu ile çıktı.

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

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

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

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

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

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

KARAR

ARTI Muhteşem performans, hayli ergonomik, gayet iyi ses çıkışı, OSD menüsü için eklenen joystick
EKSİ Çok ama çok pahalı



HyperX Alloy FPS RGB

Sadece hardcore oyuncular için!

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

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

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

Bu arada NGenuity yazılımını kullanarak üç farklı ışıklandırma profilini klavyeye atayabilirsiniz. Alloy FPS RGB aynı zamanda çıkabilen bir kabloya ve üzerinde USB portuna sahip. Maalesef bu port sadece telefon şarj etmekte kullanılabiliyor ve bilgisayarınıza iki USB slotunun klavyeye atanmasına sebep oluyor.

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

KARAR

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

88



Turtle Beach Recon 50X

Oyuncuların favori markası nihayet ülkemizde!

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

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

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

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

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

KARAR

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

75



Anker Soundcore Flare

Dengeli bir Bluetooth hoparlör arayanlara...

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

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

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

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

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

Soundcore Flare, gerek tasarımı gerek cazibesi gerekse performansı ile başarılı bir Bluetooth hoparlör oluyor. İşin bir de fiyat kısmı var ki, bu da cihaz için önemli bir avantaj oluşturuyor. Soundcore Flare’i şu anda 500 TL’ye bulabiliyorsunuz.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

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

89



Xiaomi Redmi S2

Fiyatından daha fazlasını sunan telefon

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

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

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

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

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

KARAR

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

88



Corsair HS70 Wireless



Limitleri zorlayan bir ses sanatçısı...

Oyuncu kulaklıklarını sadece oyunlardaki performansları ile değerlendirmeyi sevmiyorum. Teknolojinin en nadide olanaklarını sonuna kadar kullanan ve uzun saatler süren kullanımlar için tasarlanan bu modellerin müzik dinlerken de aynı tadı verebilmesi çok önemli ve maalesef kulaklıkların çoğu bu konuda şarampolden aşağı yuvarlanıyor. Şimdiye kadar incelediğimiz ürünler içinde gerek işçiliği, gerek malzeme kalitesi, gerek rahatlığı ve gerekse ses performansı ile bizi her konuda memnun edebilmiş o nadide yapımların arasına yeni bir tanesini gönül rahatlığıyla ekleyebilirim artık, Corsair'in en yeni kulaklıklarından HS70 Wireless. HS70 son dönemlerin gözde süs malzemesi RGB aydınlatmadan nasibini almış bir ürün değil, bu da daha ağır tasarımları seven oyuncular için artı olarak düşünülebilir. Son derece şık ve abartısız bir tasarıma sahip olan ürün oyuncuları çekmek için başka silahlara da sahip. HS70'te kullanılan 50mm'lik sürücülerini birbirine bağlayan iskelet metalden üretilmiş, buna rağmen son derece hafif. İşçilik ve malzeme kalitesi kutudan çıkarttığınız anda dikkatinizi çekebilecek kadar iyi. Kulak yastıkları hafızalı köpükten yapılmış ve kulağınızı tamamen içeri alıyor. Aynı zamanda benim gibi kocaman kafası olan birini bile mutlu edebilecek kadar rahat, başınıza göre rahatça ayarlanıyor ve uzun kullanımlarda da "şunu çıkartayım da kafam hava alsın" hissi

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

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

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

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

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek işçilik kalitesi, uzun kullanımlarda konforlu, oyunlarda başarılı sanallaştırma performansı, kaliteli mikrofon, müzik performansı olağanüstü
EKSİ CUE ve Surround ses sadece PC'de alınabiliyor, Wireless adaptörünü taşımak için yuva yok



Samsung Q7FN 55" QLED TV

Hem şık hem performanslı!

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

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

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

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

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Minimalist tasarım, renk doğruluğu, görüntü performansı, akıllı özellikler, ince çerçeve
EKSİ Görüş açısı daha geniş olabilirdi

90



Monster Pusat Virtual 7.1 RGB

Oyuncular için fiyat/performans canavarı

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

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

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

Öncelikle şunu söylemek lazım: Pusat Virtual 7.1 RGB, adında da geçtiği gibi sanal 7.1 çevresel ses desteği veriyor. Yani gerçek surround ses destekli kulaklıklar gibi değil.

Ancak şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki: Pusat Virtual 7.1 RGB gerçekten üzerine düşen işi fazlasıyla başarılı şekilde yerine getirebiliyor. Mikrofon da net ve anlaşılır bir ses iletimi sağlayabiliyor.

Kulaklıkla ilgili az önce bahsettiğimiz bir diğer özellik de titreşim desteği göstermesi. Oyunlarda bas seslerini titreşim ile kulağınıza yansıtan Pusat Virtual 7.1 RGB, böylece kendinizi atmosfere kaptırmanızda önemli rol oynuyor.

Oyunlarda olduğu kadar müzik performansı ile de beğendiğimiz Pusat Virtual 7.1 RGB, böylece yalnızca oyun kulaklığı olarak değil, bilgisayar başında geçirdiğiniz vakitlerde size müzik desteği sağlayarak da verdiğiniz parayı hak ediyor doğrusu.

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

KARAR

ARTI Konforlu tasarım, RGB ışıklandırmalar, ses performansı, esnek ve gizlenebilir mikrofon, fiyat/performans
EKSİ Her ne kadar konforlu olsa da ağır bir kulaklık

90

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Logitech G810 Orion Spectrum

Oyun deneyiminizi üst seviyeye taşıyın

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

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

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

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

KARAR

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

EKSİ Makro tuşlarının olmaması bazı oyuncularını memnun etmeyebilir.

95



HyperX Pulsefire Core

Her işe yetecek kadar iyi

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

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

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

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

♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

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

EKSİ Sağ tarafta tuş olmaması sol elle kullanımı kısıtlıyor, tasarımı fazlasıyla iddiasız

84

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

115 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





Sayfa
102

**KÜLTÜR
& SANAT**

FANTASTİK CANAVARLAR 2

Sihir Dünyasına yolculuğumuz Paris'te devam ediyor.

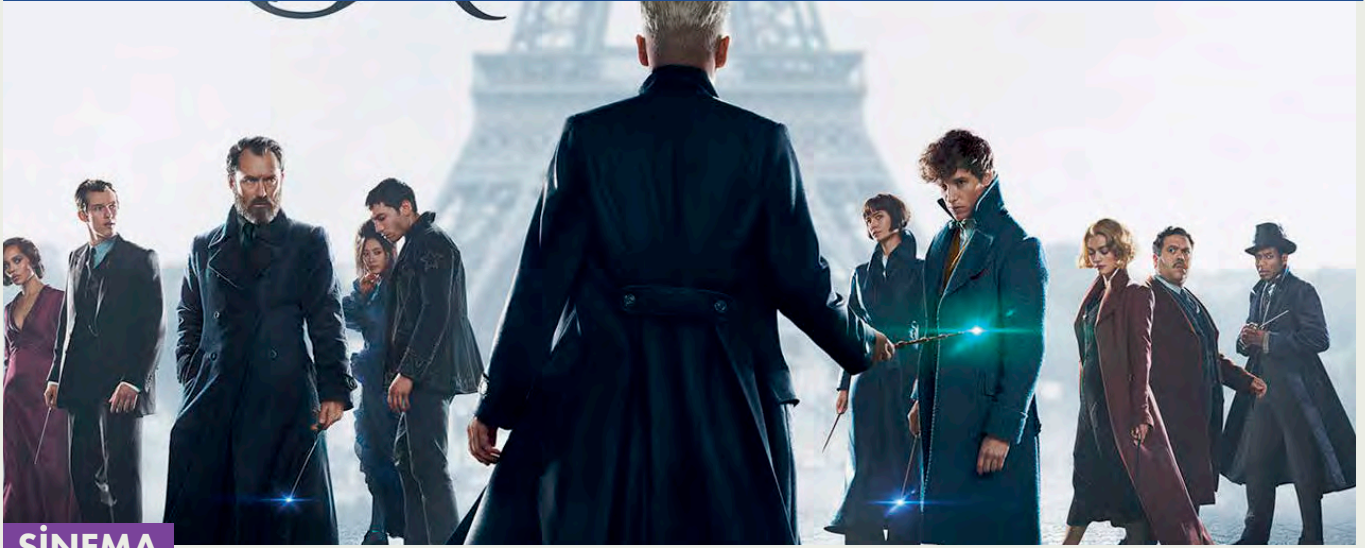
KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

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

ALBÜM

OVERDRIVERS
SHE'S ON HER PERIOD

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



SİNEMA

FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD

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

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

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

◆ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

MUSE SIMULATION THEORY

Tam üç yıl önce Drones'u piyasaya süren ve 250 km'den müziğini tanıyabileceğiniz ünlü grubumuz Muse, yepyeni albümüyle sahaya indi, herkes bir coşku, bir heyecanla albümün üstüne atladı. Beş tanesi albümdeki parçaların farklı versiyonları olmak üzere, toplamda 16 parçalık bir albüm Simulation Theory. Albümün konsepti ise direkt olarak 80'ler. Albüm piyasaya çıkmadan bayağı bir süre önce, Muse birkaç parçayı yayımlamış ve Pressure adındaki müthiş ötesi şarkının, yine aynı muhteşemlikteki klipi de yayına girmişti. Beste ve eğlence dozajı açısından albümün en iyi parçası olduğunu düşündüğüm Pressure'ın yanında elbette The Dark Side da kulağımızın pasını alıp götürüyor. Something Human ile yavaş ama atmosferi sağlam bir yolculuğa çıkıyor, Get Up and Fight ile de gaza gelip hayata bir kez daha sarlıyoruz. Simulation Theory'yi her anlamda çok beğendim, Muse yıllar geçse de sıradan iş yapmadığını bir kez daha kanıtlanmış oldu. ♦ Tuna Şentuna

ALBÜM

SIRENIA ARCANÉ ASTRAL AEONS

A t gibi Senfonik Gotik Metal dinlediğimiz, Tarja'cıımız, Simone Simons dahil tüm gotik metal kraliçelerini şak diye saydığımız uzun saçlı yıllardan bu günlere çok şey değişti. Değişmeyen tek şey ise Within Temptation, Nightwish, Epica gibi isimlerin arasında Sirenia'nın da olduğu o efsane yıllar baki kaldı diyebilirim. Bir dönem büyük bir akındı. Piyasada elinizi sallasanız kızılı erkekli gotik metal grubuna denk gelirdiniz. Kamelot'undan başlar uzar giderdi liste. Radarımda olmasa bile eminim yine o tarz gruplar etrafta yeşeriyordur. O günlerden bugüne ismini koruyan Sirenia'nın da yeni albümü resmen beni o yıllara götürdü. Masaüstü FRP oynarken özellikle ambiyans olsun diye açıp arkada gaz verdiğimiz bir tadı olan bu grupların ortak özelliği eğer iyi bir dinleyici değilseniz vokallerini ayıramıyor olursunuz. Lakin dinleye dinleye yorumlamaya ve öğrenmeye başlıyorsunuz. Sirenia'nın bu albümü için sanki 10-15 yıl önce anelerimizin dondurma kabına koyduğu yaprak sarmayı dolaba koyup saklaması gibi saklanmış ve korunmuş diyebilirim. Bir şey hiç mi değişmez? Değişmiyormuş. Taş gibi albüm resmen. ♦ İlker Karas



Dizi

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

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

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



ÇİZGİ DÜN- YALAR

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

Merak etmeyin; Çizgi Dünyalar'ın ana kısmı yine çizgi-romanlardan oluşacak lakin sizin de fark etmiş olacağınız üzere, ülkedeki ekonomik krizden ötürü birçok yayıncı çizgi-roman yayımlama periyotlarında bir yavaşlamaya gitti. Hatta daha az ilgi gören serilerin devamı kolayına gelmeyecek gibi gözüküyor. (Spawn, gitmel!) Bundan ötürüdür ki bu bölümde daha fazla konuya değinelim, Ceyda ve İlker'in kısıtlı yerinde belki de inceleme fırsatı bulamadığı konulara bakalım, daha özgür olalım istedim.

Mesela bu ay izlediğim birkaç film hakkında şuraya iki kelime ben de yazabilirim artık. The First Purge, Unfriended: Dark Web ve The Meg... Üçü de birbirinden müthiş filmler! İnanmayın, hiç de öyle bir ortam yok. Purge serisine ne zamandır değinmek istiyordum. Belki bu serinin bir filmi izlemişsinizdir; olay Amerika'daki sistemin değişmesi ve Founding Fathers'ın başa geçip insanların sinirini, öfkesini atabileceği, yasaların tamamıyla kalktığı 12 saatlik bir "Purge", yani Arınma gününün yaşanabilmesine olanak tanınmasından ibaret. Aslına bakarsanız fikir çok sağlam ama hiçbir Purge filmi maalesef iyi değil. The First Purge de sözüm ona

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

Unfriended: Dark Web ise bilgisayar başında bolca vakit geçirenlere çok tanıdık gelecek bir konu ve görüntülerle bezeli, enteresan bir deneme. Tüm film beş arkadaşın Skype konuşmasında geçiyor. Bu tiplerden bir tanesi, bir yerden bir dizüstü bilgisayar buluyor ve onunla internete bağlandıktan sonra bilgisayardaki bazı gizli dosyaları keşfediyor ve olaylar acayip bir hal alıyor. Konuyu daha fazla anlatmak istemiyorum ama Unfriended'ı mutlaka izleyin, ebeveynlerinizden ise uzak tutun. "Ben sana demiştim internet tehlikeli!" diye bir ton yoruma maruz kalabilirsiniz.

Ve gelelim The Meg adındaki garabete. Sözde çağlar öncesinden kalan bir Megadolon köpek balığının yarattığı dehşete değiniliyor filmde ve hatta başrolde Jason Statham'ın olmasıyla beklenti iyice yükseliyor fakat yönetmenlik resmen yerlerde... Bu kadar amatör bir montaj, anlatım, kurgu olmaz. Piranalar, köpek balıklarıdır, bu kategorideki filmlere bayılırım ama The Meg olmamış, izlemekle vakit kaybetmeyin. ♦ **Tuna Şentuna**





INJUSTICE: GROUND ZERO

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

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

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

AMAZING SPIDER-MAN: ÖRÜMCEK EVRENİ

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

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

Örümcek Evreni'ni özel yapan kısım ise gerçekten büyük bir mücadeleden ve sayısız Örümcek-Adam, Örümcek-Kadın, Örümcek-Domuz'dan bahsetmesi. Tüm paralel evrenler Varisler adındaki Örümcek yiyeçilere karşı bir araya geldiğinden, etrafta sonsuz sayıda Örümcek var. 2099, Öteki, Silk gibi ünlü Örümcek'leri yakından görmemizi sağlayan Örümcek Evreni'nden öylesine sağlam bir film çıkar ki, izleye izleye bitiremeyiz. Ama Hollywood gitsin Homecoming falan diye uyduruk filmlerle uğraşsın, aferin...

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



OTAKU CHAN

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

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

En sevilenler

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



getirmeye de el atar.

En çok sorulan serilerde başı çeken Sword Art Online oldu ve onu Yuri on Ice takip etti. Ama malum Yuri'nin mangası yok, o özel bir anime projesiydi. En azından gelecek sene filmi vizyona girecek de Yuri ve Victor'un buz pateni dünyasına geri döneceğiz. Mangaya yeni başlayacak pek çok kişi ise uzun serilerden çekinip tek ciltlik ya da 3-4 ciltte biten serilere ilgi duyuyor. Bu da en büyük eksikliklerden biri ülkemizde. Kısa seriler bildiğim kadarıyla Another, Uzumaki, Saniyede 5 Santimetre ve All You Need Is Kill. Sadece dört tane... Gelelim diğer eksiklerimize. Yetişkinlere yönelik manga neredeyse yok gibi. Yetişkinden kastım Shounen yerine Seinen'e girebilecek seriler. Hellsing, Gantz ve Lone Wolf and Cub basılıyor bu türe giren, ama sayıları daha da artsa, Blame, Biomega gibi iyi bir bilimkurgular da gelse bu başlıkların yanına, fena olmaz hani... Türkçe Shoujo manganın eksikliğinden zaten bahsetmişim ama Josei

Helter Skelter



Tekkonkinkreet



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

Mangayla başladık mangayla devam edelim

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

Monster: Genellikle Seinen ya da Josei türleri içinde aramak gerekiyor böylelerini. En bildik eserlerden biri bu türlere giren elbette ki Monster. 18 ciltlik bu manga insanın içindeki kötülüğü, bunun dünyamıza nasıl zehir ettiğini o kadar iyi anlatıyor ki. 74 bölümlük bir animesi de bulunuyor Monster’ın. Ama Naoki Urasawa’nın her eseri büyüleyici. Manganın ve animenin tanrısı saydığımız Tezuka Osamu ile birlikte yarattıkları Pluto mangası da kesinlikle farklı şeyler arayanlara birebir.

Helter Skelter ve Pink: Kyoko Okazaki’nin Helter Skelter mangası bu tarz mangalar arayanların beğenebileceği bir iş. Modellik yapan Liliko’nun yaşlandıkça sektörde yerini

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

Boichi Hotel: Önerebileceğim bir diğer manga Boichi’nin beş kısa mangasından oluşan Hotel cildi. Biraz daha bilimkurguya kayan yine psikolojik bir eser.

Oyasumi Punpun: Ve çok önemli bir mangaka daha: Inio Asano. Oyasumi Punpun serisiyle kendine müthiş bir yer edindi. Ama Solanin, Nijigahara Holograph gibi çok önemli başka mangaları da var. Oyasumi Punpun’da 11 yaşındaki Onodera Punpun’un yirmi yaşına kadar başından neler geçtiğini okuyoruz. Hem onun hem de çevresindekilerin psikolojik değişimlerini çok iyi yansıtmış Asano. En güzel kısmı da Punpun’un herkese normal bir insan gibi gözükse de çizimlerde kendi psikolojisini yansıtacak şekilde çiziminin sürekli değişmesi. Ayrıca oldukça gerçekçi ve depresif de bir hikâye. Ama klasik Shounen ve Shoujo dışı manga arayanlara en iyi manga tavsiyelerinden biri olacaktır bu.

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

uğraştıklarını anlatıyor Taiyo Matsumoto. **Icaro:** Tavsiye edeceğim bir başka manga ise Doğu ve Batı’nın çok önemli birleşmelerinden biri sayabileceğimiz Moebius’un hikâyesi ve Jiro Taniguchi’nin çizimleriyle ortaya çıkan Icaro. Akira ve Ghost in the Shell sevenlerin bayılacağı bir eser. Uçabilen Icaro’nun bir deney faresi gibi üzerinde çalışıldığı laboratuvarlardan kaçmaya çalışmasını okurken hakikaten hem iyi bir maceranın hem de sağlam bir bilimkurgu dünyasının içinde olduğunuzu anlıyorsunuz. **Nejishiki:** Ve son olarak Japonya’nın belki de underground dendi mi en iyi çizerlerini toplamış Garo dergisinden bildiğim Yoshiharu Tsuge’nin bir mangasından bahsedeceğim. İkinci Dünya Savaşı sonrasında, darmadağın ve ıssız Japonya’da geçen sürreal bir manga: Nejishiki. Bu kısa ve tam olarak kelimelere dökemediğim manga sembolizmle harmanlayarak savaş sonrası psikolojisini, insanların yıkılmışlığını ve deliliğini çok iyi anlatıyor. Şanslıyız ki çok az mangası Japoncadan çevrilmiş Tsuge’nin bütün eserleri yedi cilt olarak 2019’da İngilizce basılmaya başlayacak. Bu mangayı sevenlere 1998’te çıkmış aynı isimli ama yine Tsuge’nin senaryosunu yazdığı filmi öneririm. Mangadan bambaşka bir film elbette. Ama Tsuge’nin o kafasının içindeki çılgın dünyaya adım atmanıza yardım edecek bir film. Mangalardan girip filmden çıktığıma göre Japonya’nın kültleşmiş filmi Tetsuo The Iron Man ile bitirelim. 1989 yapımı bu film, metale âşık diyebileceğimiz birinin öldürülmesi ve işin giderek sürreal bir hal alarak müthiş bir intikam hikâyesine dönüşmesini anlatıyor. Herkesin midesi kaldırmaz sanırım ama underground filmleri sevenler bu Japon filmi gözden kaçırmamalı. ♦ **Merve Çay**



COS- PLAY REPUBLIC

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



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

Nedir bu Post-cyberpunk?

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

buldukları bu bozuk, teknolojik distopyaya bakarak dışarıda durmak yerine, içine batırırlar. Bir işleri vardır ve en önemlisi bakılacak bir aileye sahiptirler. Hikayeler genellikle bu yozlaşmış sistemleri devirmek ya da yıkmaktan ziyade, daha çok içlerinden iyi bir biçimde değişmekle ilgilidir. Cyberpunk genellikle soğuk ve nihilist iken, post-cyberpunk genellikle sıcak ve hümanisttir. Çoğu klasik cyberpunk (cyberpunk) hikayesi insanlar hakkında ve onların dünyalarını etkileyen teknolojiyle nasıl etkileştikleriyle ilgilidir. Geçmiş yazılarımı takip edenler bilirler, cyberpunk oldukça acımasızdır. Kablolara, teknolojinin ardına saklanan karakterler ve onların bu konudaki

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



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



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

Cosplay'e konumlamak

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

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



cosplaye uyarlamak için doğal yapı taşlarını kullanmak gerekiyor. Yapım örneklerinden gidecek olursak, animelerden Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, cyberpunk ve post-cyberpunk arasındaki ince çizgidedir. Astro Boy, Digimon, Yu-Gi-Oh, Ergo Proxy, Psycho-Pass ve Paprika da anime çizgisinde post-cyberpunk elementlerine sahiptir. Film-lerden Inception, RoboCop Remake, Minority Report başarılı örneklerdendir. Oyunlardan ise Transistor, Mega Man Battle Network, Mega Man ZX, Mirror's Edge, Metal Gear serisi, System Shock 2, Watch_Dogs 2, EVE Online gibi isimler de verilebilecek örnekler arasında. Özünde her cosplay dalı gibi hepimizin sevebileceği ve rol yapma konusunda da yeteneklerimizi konuşturabileceğimiz içeriklere sahiptir. Sorularınız için beni sosyal medyadan cepejleri olarak dilediğiniz zaman dörtebilirsiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karas**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 📱 Cem_Sanci

Fallout 76 ders olarak okutulmalı mı?

Fallout serisini hepimiz biliyorsunuz. Oyun dünyasının en büyük fenomenlerinden biri olan Fallout hayatımıza 90'lı yıllarda girdi. Zamanın sınırlarını zorlayan kalitede bir oyun olarak hepimizin kalbini kazandı. Güçlü öyküsü ve senaryosuyla, popüler kültürün bir parçası haline dönüşmeyi de başardı. Ancak yapımcısı Interplay iflas ettikten sonra Fallout markası sahihsiz kaldı, öksüz kaldı. Her iki üç senede bir Fallout oyunu oynayacağımızı düşünürken oyundan 10 sene haber alamadık. Ardından oyuna, The Elder Scrolls'un yapımcısı Bethesda el attı ve 10 sene sonra Fallout 3'ü oynayabildik. Devamında da Fallout 4 geldi. Kendi çapında eksik veya eleştirilecek noktaları olmasına rağmen, biraz da konsolların oynayabilmesi için tasarlanmış, ne şiş yansın ne kebab kıvamındaki bu oyunlara yine de eyvallah dedik. Oynadık sevdi. Ancak Fallout evrenini, online multiplayer

modasına uydurmak için ortaya çıkan Fallout 76 çoğumuzu üzdü ve daha da üzecek gibi görünüyor. Fallout gibi, oyun dünyasındaki kuralları, kalıpları yıkarak kalpleri kazanan bir oyunun devamında, tamamen kurallara ve kalıplara uysun diye yapılmış, oyun dünyasının popüler multiplayer modasına kapılarak yapılan bir video oyunu, herkesin canını sıkıştırdı görünüyor. Yapımcılar her ne kadar Fallout oyunlarının öyküsünü, oyun mekanizmasını online oyuna adapte etmeye çalışmış olsa da daha en başından oyunun büyük bir yanlış vardı. Fallout evreni, nükleer felaket sonrasında hayatta kalmaya çalışan bir karakterin bu vahşi dünya ile başa çıkma savaşını anlatıyordu. Ancak Fallout 76'da görüyoruz ki, aynı vaulttan yüzlerce oyuncu dışarı taşta taşta akıyor, taşın toprağın üzerinde zıplaya zıplaya, hoplaya hoplaya, zergling

sürüsü gibi oyun alanına dağılıyor, önüne çıkan mutantlara, düşmanlara ateş edip her şeyin üzerinden geçiyorlar ve loot yarışına giriyorlar. Şimdi bu görüntü, nükleer savaş sonrası son derece tehlikeli ölümcül bir hale dönmüş, hayatta kalanlara sürekli ölüm riski sunan acımasız Fallout dünyasını gerçekçi bir şekilde yansıtabiliyor mu? Bence daha çok, sağda solda sürekli zıplayan soytarılarla dolu bir sirkî anımsatıyor. Haliyle, Fallout 76'nın, video oyun dünyasında ibretlik bir ders olacağını düşünüyorum. Oyunları tasarlarken, sadece oyun mekanizmasını değil, atmosferini ve öyküsünü de mantıklı hale getirmek önemli ama işte Bethesda bu konularda başarılı olmasına rağmen, Fallout 76'dan banka hesaplarına akacak aylık abonelik ücretlerinin hayalini kurarken kendilerini biraz kaybetmişler sanırım. Umarım önlem alıp oyunu düzeltebilirler ama çok da umutlu değilim Niyazi abi. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

MAC

Geçen aylarda biraz forumları gezdim, insanların nostalji hakkında düşüncelerini anlamak için. Neredeyse 30 yıldan beri insanların kaba tabiri ile aynı yerde otladıklarını görmek üzücü. Neredeyse hiç hakim olmadıkları düşüncelere, olaylara nasıl da içinde yer almışçasına atıp tuttuklarına insan inanmıyor.

Yıllarca sır diye sakladık, ilk 89 senesinde tanıştık. Süper gıcık bir tipti. Garip uzun saçları ve garip Türkçesi ile derler ya hani, tam dayaklıktı. Patronun dediğine göre ismi Piggy idi. Ne alakalı derken sonradan öğrendim ki Lord of The Flies'da o rolü oynamış.

Amerika'da okumuştum, lisenin sanırım iki yılını, o dönem Amerika görmüş biri kıskanılasydı, çünkü konserlere gitmiş, kim bilir neler yapmıştı? Gördüğüm kadarıyla metalciydi, aferimdi. Hiç yanaşmadım yanına bir süre, acayip gıcık oluyordum. Master of Puppets'in orijinal kasetine haizdi ve onu alıp eve götürdüm, suçu Orhan'ın üstüne mi attım sonra ne, çok hatırlamıyorum. Teybinin ismi Shelly idi ve Shelly'nin kendisi ile Facebook'ta tanıştık, bir dakika sürdü, selamselam. İlginç.

Sonra bir gün Carmen Sandiego oynarken

yanıma geldi bir espri yaptı. Ulan ne espriymiş, 30 sene oldu hala adama kızamıyorum. Adamın özelliği zekası yanında bıdık kadar boyu olması yüzünden son anda alpha male'liği kaçırmış olmasıydı. Gizli toplum lideri gibi bir şeydi. Azıcık parası ile gider okuyacak dergi alır, CD alır, CD Player alır, gerekirse aç kalırdı. Elinden kitap düşmez, çok kötü sayfa yapardı, öylesine kötü sayfa yapardı ki kendini sonradan nasıl böyle geliştirebildiği beni her zaman şaşırtmıştır.

Gözleri kanayana kadar çalışırdı, aslında elit tabakadandı, babası eski konsolostu, annesi ise öğretmen. İyi bir aileden ve çevreden geldiği için çok görmüş geçirmişti. Havuza tok girilmemesi gerektiğini ondan öğrenmiştim. Hayatımı kurtaran bir bilgi değil belki ama olsun.

Bizim kutsal kitabımız Computer Video Games dergisiydi, kupkuru cehaletin ortasında o yıllarda en iyi dönemini yaşayan İngiliz oyun piyasasının ve dergiciliğinin lideriydi. Beyefendi kendi köşesini yazmaya karar verince orada bulunan YOB'un mail köşesini baz almayı seçti kanımca, hala söylemeye yanaşmayacağına eminim. İlk başlarda pek oturtamamıştı,

bazı mektupları kendimiz uyduruyorduk, ana konu olarak da en sevdiğimiz macera oyunlarını esas alıyordu. Henüz TV'lerimizde milleti azarlayarak meşhur olan aptal insan tipi ortaya çıkmamıştı ama YOB bunu hep yapıyordu ve tabii bizimki de. İnsanların bu pesimist ve üstten bakar tavra olan tepkileri gerçekten ilginçti. Dergiyi ziyarete kızlar gelmişti bir keresinde tanışmalıyız onunla diye, ne yazık ki tanışamadılar ama arkalarından çok gülüp Bahadır'la eğlendiğimizi hatırlıyorum. Dergiyi en çok satıran bu köşe olmuştu. CVG gibi dev poster de vermiştik, her şey iyiydi. Patron hariç. Murat'ın ağırlığı elbette her şeyi tek tabanca yapması, en sabırlı olmaması, en çok kendini bu işe adanması ya da adamak zorunda olması sayesindeydi. Söyleyecek, eleştirebilecek noktaları da ona saldıranların gördükleri gibi değil, ortada böyle bir nokta yok. Garip olan hala çoğu yazısını okumadım. Dergiler de elimde olmasına rağmen, sanki saklıyorum, bilemiyorum. Onunla çalıştım diyenlere, ona bunu öğrettim diyenlere itibar etmeyiniz. Hep solo çalıştı, hep yalnız başına o elinizde tuttuğunuz dergileri yaptı. Onunla kendini özdeşleştirmeye çalışan, mahallede misket ile dergi sahipliği dışında bir kariyeri olmayanlara, kızlarla el ele bile tutuşmayı beceremeyen böcek kişiliklere, onun yerini alabileceğini sananlara, dünyayı görmemiş, hiçbir şeyden haberi olmayan, ev ile iş arasında gitmeyi düstur edinmiş insanlara, onun kelimelerini, gördüklerinden edindiklerini kendilerine yapıştırmaya çalışanlara kaniyorsanız; insanları-gerekirse dövüşerek- ikna edip sizlere dergileri, bildiklerini, tasarımlarını, çevirilerini, espriyerini, mavrallarını, kavgalarını ulaştıran bu insana hakaret ediyorsunuz demektir. ♦



Yazının devamını okumak için



Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📧 ErtugrulSungu

Notlandırma üzerine

Yeni yılın son sayısında, Yılın Oyunları konusunda birkaç kelam etmek istedim. Bahçeşehir Üniversitesinde bu yıl Türkiye’de bir ilk yaparak açtığım, açtığımız “Oyun Haberciliği” isimli derste, oyun eleştirisi hakkında çok fazla konuşuyoruz. Özellikle oyunlara not vermenin nasıl olacağı hakkında yaptığımız iki derslik çalışmada, birçok farklı fikir, yaklaşım ve algı ile karşılaştık. Nitekim şu açık ki oyun da dahil olmak üzere, herhangi bir “şeye” global anlamda not vermek biraz zorlayıcı bir süreç. İşte bu noktadan yola çıkarak, bu yılın oyunları konusuna daha objektif bakabileceğimizi düşünüyorum. Tabii bu noktada objektif olmak ne demek, ilk olarak bunu bir sorgulamak lazım gibi duruyor. Benim için bir konuda objektif olabilmek için, o konuyu yiyip, yutmuş, artık sıklıkla derecesinde biliyor olmak gerekiyor. Ancak bu şekilde bir konu hakkında tarafsızca konuşulabileceğine inanmaktayım. Pek tabii bu yaklaşım sizlere göre farklı olabilir. Nitekim kendi teorim ve algım üzerinden giderek, bu yılın en iyi oyun-

larına farklı bir açıdan bakmaya çalışacağım. Bildiğiniz üzere elimizde muazzam bir God of War ve yıl sonunda kendisini gösteren Red Dead Redemption 2 var. Bu iki arkadaş da zaten birçok noktada kendilerini gösterdi ve envai çeşit ödüle layık görüldü. Tamam, her ikisinde de kuvvetli bir görsellik, hikayecilik ve dünya söz konusu. Birisi tek kişilik muazzam bir hikaye sunuyorken, diğeri yaşayan dünya konseptinin ne kadar da gerçek olabileceğinin en büyük göstergesi konumunda. Her ikisine de hatırı sayılır miktarda vakit harcamış birisi olarak, bence bu iki arkadaş da yılın oyunu değil, yılın oyunu RimWorld’dür. Şimdi farklı görünmek için conconluk yapmayacak bir insan olduğumu zaten biliyorsunuz; benim derdim farklı. O kadar göz ardı edildi, o kadar geri planda kaldı ki beş yıldır üzerinde çalışılan ve neredeyse her açıdan oyun tarihinin gördüğü en iyi mekaniklerden birisine sahip olan oyun, ne yazık ki yılın oyunu olmanın yanından bile geçemedi. Hatta bazı ödüllerde, adı kategorilere bile girmede.

Tamam, anlıyorum; illa ki grafik istiyorsunuz ama konu oyun olduğu vakit, işin mekaniğini de unutmamak gerekiyor. Lütfen bir dönüp bakın, God of War’da nasıl bir oyun mekaniği işliyor? Gerçekten ne kadar hareket özgürlüğünüz var? Ya da RDR2’ye bir bakın. Gerçekten yapay zekanın kalitesi ne boyutta? Bakın, bir oyunu incelerken, onun her karesine bakmak gerekir ve bu çok zorlayıcı bir iştir. Özellikle RimWorld gibi ilk anda oynaması daha zor ve karmaşık oyunlar, genelde birkaç adım geride kalırlar. Fakat bu demek değildir ki bunlar kötü ya da yetersiz oyunlar. Bir diğer dikkat edilmesi gereken başlık da oyun firmalarının kime, ne yapmaya çalıştıkları. Bir oyunun zorluk ve oynanabilirliği kolaylaştıkça, hitap ettiği yaşın da 13 ve üzerine çekildiğini unutmamakta fayda var. Neyse efendim, ben çok bıdı bıdı yaparım biliyorsunuz. Yazının özeti net; gözünüze sokulanlara değil, esas arka planda çırpınanlara her daim daha yakın olun. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📱 cepejleri

Kanalıma hoş geldiniz!

Sosyal medya bu sıralar aldı başını gidiyor. Instagram, Facebook, Twitter ve dahası. Ancak en tuhaf olan ikili kimler biliyor musunuz? YouTube ve Twitch. Özellikle canlı yayın konusunda yıllardır süre gelen korkunç bir yarışma var ortada. Ne kadar şebek olursanız veya güldürürseniz, o kadar çok izleniyorsunuz. Bunun hem acı hem de tatlı tarafı var. Rakamlara önem veren yüzlerce firma, kaliteli işi hiçe sayıp o yayıncının tek kalemde silinmesine neden olabiliyor. İşte bu acı tarafı. Tabii hobinizi işe çevirdiğinizde, yatağınıza mutlu giriyorsunuz. Bu da tatlı tarafı.

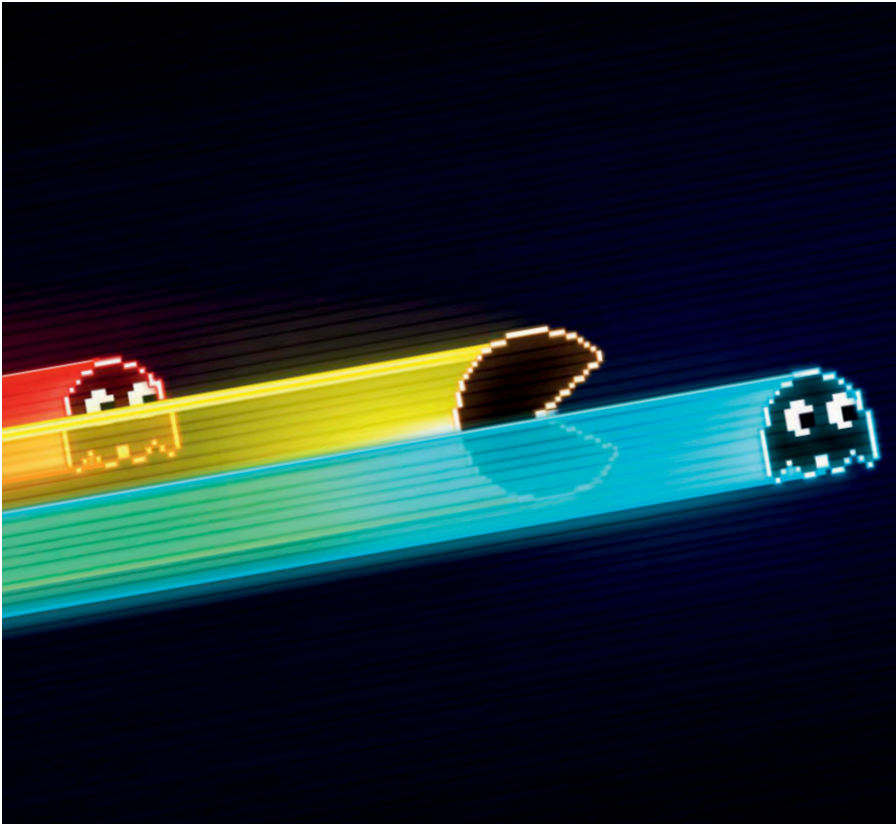
İkisinin arasını tutturmak genelde zor. Bunun

için ya maddi olarak ciddi girdilere ihtiyacınız olmamalı ya da size sürekli manevi anlamda destek olan birileri olmalı. Mesela, bu manevi destek "popi" bir yayıncının sizin içeriğini paylaşmasından yola çıkarak dallanıyor ve bir bakmışsınız yüzlü rakamlardan binlere çıkmışsınız. Canlı yayın kısmı pek tabii Twitch ile sınırlandırılmaz. Yayın işinin çeşitli diğer sosyal platformlarda da seçenekleri var. Facebook sayfaları veya kişisel profillerinizden çat diye yayın açabiliyorsunuz. Veya Instagram'ın hikaye kısmına yapıştırılan videoları da unutmamak gerek. Günümüzde özellikle mobil noktada işler daha da kolaylaştığı için "hemen hemen"

her platformu mobil uygulamada keşfetmek mümkün. Peki ya YouTube? Bu taraf biraz daha karanlık aslında. Başlıklara video ile alakasız sırf dikkat çeksin diye saçma başlıklar mı atan dersiniz, "anneme küfür ettim, işte tepkisi" diyerek genç kesimin beynini -saygısızlığın eğlenceli bir şey olduğunu göstererek- zehirleyen tipler mi dersiniz, say say bitmez.

Bir de işin sunum kısmı var. "Kanalıma hoş geldiniz" geyiği de genelde bu noktada ortaya çıkıyor. Köpek balığının kan kokusuna gelmesinden çok farklı. Hani ihtiyaçtan giden avcılığı geçtim, şekere üşüşen karınca etkisi görüyoruz burada. İyi veya leş fark etmez, her şeye kötü diyerek "kendilerince" farklılık yaratmaya çalışanlar da baharatın sulandırılmış formu. Bilgi kısmını çok yanlış anlayıp "okur veya izleyene" türlü saçma içerik çıkartanlar da var. Böylesine olumsuz yazdığımı bakmayın. Video işinin mağazini olduğu kadar tatlı bilgiyle doldurulmuş, içerisi mis gibi egzotik kokularla süslenmiş konuları da var. Belli noktada gülmeyi hepimiz isteriz. Hayatımızdaki zorlukları, olumsuzlukları mutluluk hormonuyla atmak zorundayız. Önemli olan farklılık yaratayım derken ipin ucunu kaçırmamak. Daha önemlisi ipin ucunu kaçıranları "sırf fansınız" diye yollarından gitmemek. Biri, binlerce gencin karşısında küfür ettiği gibi iyi örnek olmuyor. İzlemek elbette suç değil. İzle, eğlen, sal mutluluk hormonunu ama örnek alma. 12 yaşında bir çocuğun canlı yayında 40 yaşında adama sarf ettiği saygısız kelimelerin tek nedeni, takip ettiği adamın bu şekilde davranmasıdır.

Siz, siz olun içerik konusunda düzgün ve kaliteli insanlara odaklanın. Çoğunluk, bazen aslında azınlıktan daha güçsüzdür. Kabul etmek gerek ki bazı savaşlar, asker sayısı ile kazanılmaz. Tabii bu tarz insanlara asker denilirse. ◆



LEVEL

#263 Aralık 2018

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztinaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ
Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Gizem Kiroğlu
İlker Karaş
Merve Çay
Nevra İhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Tolga Yüksel
Tolgahan Ertaş
Umutcan Tütüncü

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen 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: Hatice Tarhan, htartan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
Tel: 0 312 207 00 72 -73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü
Tel: 0 212 336 53 72 **Faks:** 0 212 336 53 91

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, **Faks:** 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Türkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

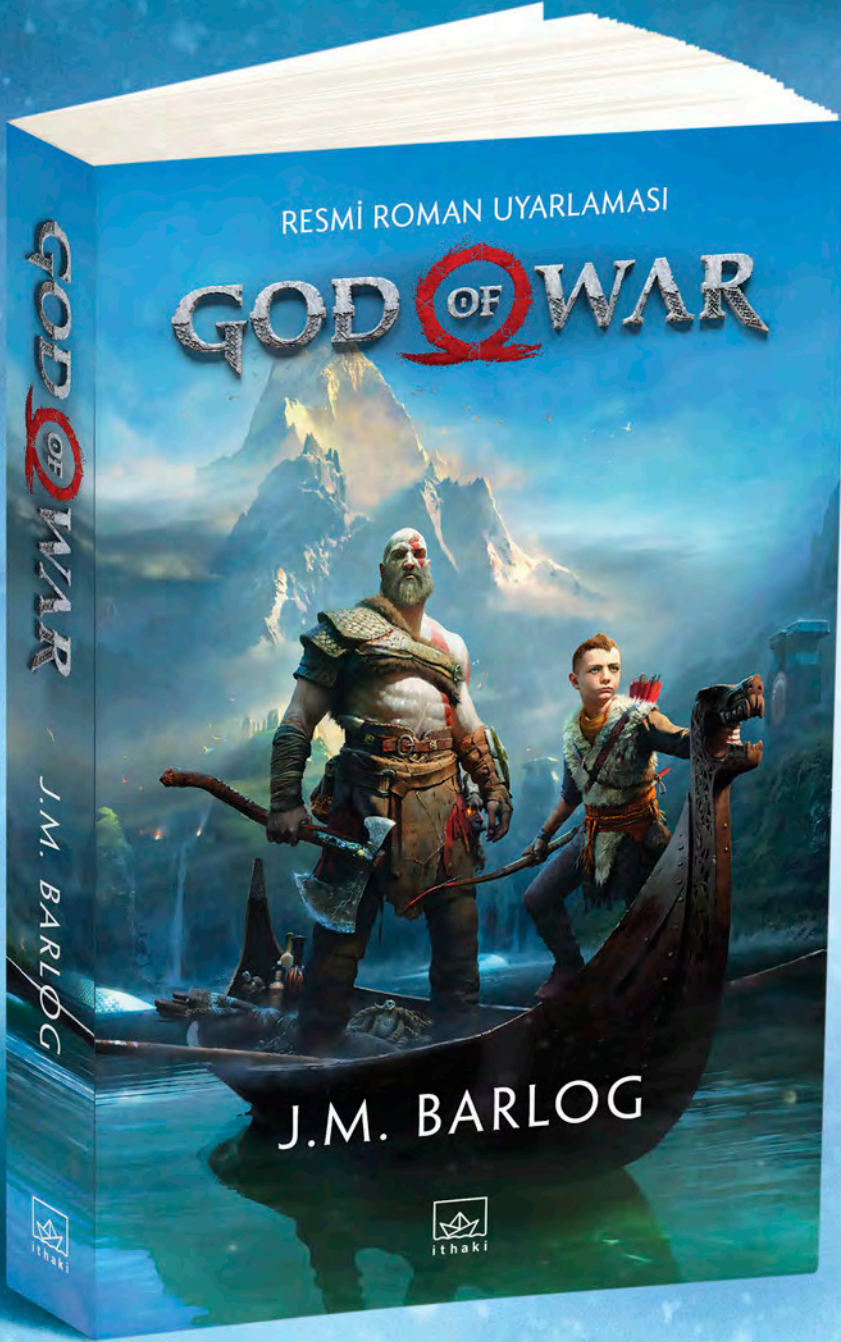
NEXT LEVEL

JUST CAUSE 4

Helikopterden helikoptere atlayan kahramanımız Rico geri dönüyor!

GOD OF WAR

RESMİ ROMAN UYARLAMASI



SAVAŞ TANRISI'NIN
ŞİMDİYE KADARKİ EN
DUYGUSAL VE ZORLU
YOLCULUĞUNDA SİZ
DE KRATOS VE OĞLU
ATREUS'A KATILIN...

TÜM
KİTAPÇILARDA



@ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari

İnternet Satış: www.ilknokta.com

www.ithaki.com.tr

Genel Dağıtım **PUNT**

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVISLİ OYUNCU MONİTÖRÜ