

#273 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2019 / 10 - 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

BORDERLANDS 3

GHOST RECON BREAKPOINT
COD: MODERN WARFARE
CODE VEIN NBA 2K20
GEARS 5 FIFA 20



www.level.com.tr



9 771301 213116
KKTC Fiyatı: 15.50 TL

PRO X 7.1 HEADSET



50mm PRO-G
Sürücüleri



DTS Headphone:
X 2.0 Teknolojisi



VO!CE

BLUE VO!CE Yazılımı ile
Özelleştirilebilir



Çıkarılabilir
Mikrofon

TO WIN

BJERGSSEN

PRO
SERIES



ÜÇÜNCÜ DÜNYA

Derginin bir numaralı Apple fanatığı olan Emre, geçen gün Apple TV+'dan bahsetti ve bu servisin, El Salvador, Honduras gibi ülkeler dahil 110'dan fazla ülkede hizmete girdiğini söyledi.

Bu ülkeler arasında Türkiye yoktu.

Sony'nin State of Play yayınında Death Stranding temalı bir PS4 tanıtıldı. Herkesin merakla beklediği bu oyunun, bu özel PS4 versiyonunun kapış kapış gideceğini anladık lakin Türkiye'ye gelir mi bilmiyoruz.

Aynı Türkiye'yi artık tamamıyla terk etmiş olan "oyunların koleksiyon versiyonları" gibi...

Oyun fiyatları zaten fahiş fiyatta; kur yüzünden zaten yüksek olan fiyatlara bir de Türkiye yayıncısı firmaların fiyatları binince ortaya saçma sapan rakamlar çıkıyor.

Yepyeni bir telefon tanıtılıyor, fiyatı 10.000 TL'den başlıyor.

Türkiye artık orta direkt vatandaşın teknolojiyi takip edebilmesine, koleksiyon yapmasına, istediği zaman, istediği oyunu oynayabilmesine olanak tanıyan bir ülke değil.

Hatırlıyorum, biriktirdiğim parayla gidip rahatça ikinci bir el araba alabilmişim seneler önce. Yine o sıralar Xbox 360'ım üç kırmızı ışık hatası vermişti, Xbox 360 Elite'ı hiç düşünmeden gidip alabilmişim. Artık taksitsiz, plansız, borca girmeden, sürekli geleceğinizden yemeden bir şeyler sahip olmanız mümkün değil ve bu çok korkutucu, çok üzücü.

Kusura bakmayın, bu ay biraz depresif bir konuyu buraya taşıdım ama yine de enerjimizi yüksek tutmaya çalışarak dergiyi de olabildiğince iyi konularla donatıp keyifle okunabilir hale getirmeye uğraştık. Borderlands 3, Mount & Blade II ve Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint konularını okumadan geçmeyin.

Gelecek ay görüşmek üzere!

Not: Yine geçtiğimiz ay, bir son dakika gelişmesiyle İstanbul'da 5.9'luk bir deprem meydana geldi, tüm mobil servis sağlayıcıları anında çöktü, kimse birbirine telefonla ulaşamadı, sosyal medyaya akın oldu. Herkese geçmiş olsun diyor, Türkiye'nin bu konudaki eksikliğini de en kısa sürede gidermesini diliyorum.

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

125 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

BORDERLANDS 3

Binlerce silah, onlarca saat sürecek bir eğlence şöleni.

Sayfa
30

#273

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 06 Takvim
- 08 Küheylyan
- 10 Haberler

İLK BAKIŞ

- 16 Ghost Recon Breakpoint
- 20 Mount & Blade II: Bannerlord
- 24 Call of Duty: Modern Warfare

26 Art Kaede

İNCELEME

- 30 Borderlands 3
- 38 Gears 5
- 42 FIFA 20
- 46 Code Vein
- 48 NBA 2K20
- 50 eFootball PES 2020
- 52 GreedFall
- 54 Vigor
- 56 Astral Chain

- 58 Monster Hunter: World – Iceborne
- 59 WRC 8
- 60 Blair Witch
- 61 The Great Perhaps
- 62 Rebel Galaxy Outlaw
- 63 Creature in the Well
- 64 Blasphemous
- 65 Daymare: 1998
- 66 Green Hell
- 67 Cat Quest II
- 68 Children of Morta
- 69 Overland
- 70 Oninaki
- 72 Ni No Kuni: Wrath of the White Witch Remastered
- 73 Automachef
- 74 The Sojourn
- 75 Train Sim World 2020
- 76 SolSeraph
- 76 Outpost Zero
- 77 Apsulov: End of Gods
- 77 Erica

- 78 Mutazione
- 78 Helheim
- 79 Fracter
- 79 Sin Slayers
- 80 Eliza
- 80 River City Girls
- 81 Mobil İncelemeler

85 Online

90 Anarşist

- 93 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 ArtBizTech: Oyun ve sanat kol kola
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 274

LEVEL EDİTÖRLERİNDEN

APEX LEGENDS



**2 DEV
POSTER**
APEX LEGENDS
HARİTASI VE
KARAKTERLERİ

BAYİLERDE VE SÜPERMARKETLERDE!

LEVEL

Ekim

1 Ekim

Destiny 2: Shadowkeep (PC, PS4, XONE, Stadia)

4 Ekim

Ghost Recon Breakpoint (PC, PS4, XONE, Stadia)

8 Ekim

Atlas (PC, XONE)

Concrete Genie (PS4, PS VR)

Indivisible (PC, PS4, XONE)

John Wick Hex (PC, Mac)

Trine 4: The Nightmare Prince (PC, PS4, XONE, Switch)

Yooka-Laylee and the Impossible Lair (PC, PS4,

XONE, Switch)

11 Ekim

Doraemon: Story of Seasons (PC, Switch)

Grid (PC, PS4, XONE, Stadia)

Killer Queen Black (PC, Switch)

15 Ekim

Children Of Morta (PC, PS4, XONE, Switch)

The Witcher 3: Wild Hunt - Complete Edition (Switch)

17 Ekim

Felix the Reaper (PC, PS4, XONE, Switch, Mac)

Travis Strikes Again: No More

Heroes Complete Edition (PC, PS4)

18 Ekim

Lovecraft Tales: The Whisperer in the Darkness (PC)

Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville

(PC, PS4, XONE)

Ring Fit Adventure (Switch)

22 Ekim

The Legend of Heroes: Trails Of Cold Steel III

(PS4)

WWE 2K20 (PC, PS4, XONE, Switch)

25 Ekim

MediEvil (PS4)

The Outer Worlds (PC, PS4, XONE)

Call of Duty: Modern Warfare

(PC, PS4, XONE)

İçerikteki olası tatsızlıklar için teyakkuzda
olsak da çok sağlam bir oyun geliyor sanki.

29 Ekim

Afterparty (PC, PS4)

Harvest Moon: Mad Dash (PS4, Switch)

Super Monkey Ball: Banana Blitz HD

(PC, PS4, XONE, Switch)

31 Ekim

Luigi's Mansion 3 (Switch)

Moons of Madness (PC, PS4, XONE)



TAKVİM

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

Gezegemimizin 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

**EKİM
SAYISI
BAYİLERDE**

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



KÜHEYLAN

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



Şeyi fark ediyor musunuz, böyle bir monotonluk, bir heyecansızlık aldı oyun dünyasını. Çıkmaları için gün saydığımız oyunlar bir elin parmaklarını asla geçmiyor, ileri tarihli, projenin başında olan oyunlar yok gibi, yeni konsolların çıkış tarihleri ve neye benzecekleri halen büyük birer muamma, VR teknolojisi hiçbir yere ilerleyemedi, Kinect gibi yepyeni oyun oynama tecrübeleri ufukta gözüküyor... Senelerin eskitemediği PC'lerimizde, konsollarımızda aynı tipte oyunları oynayıp duruyoruz. Alın işte kapakta Borderlands 3 var. Normalde olmaması gerekirdi ama daha iyi bir seçenek yok. Bu bizim değil, oyun dünyasının ayıbı.

Neyse depresyondan çıkalım, önümüze bakalım. PS5, yeni Xbox açıklanınca güzel bir heyecan gelecektir. Haydi bakalım...

Masterchef'te neler oluyor?!

Sürekli yemek yeniyor bu bir. Adamlar çeşit çeşit yemek yapıp şefleri, kendilerini, tüm stüdyoyu bedavaya doyuruyorlar, oradaki set ekibinde olmak vardı vallahi.

Sonra şefler elbette format gereği herkesi tersliyorlar. Bazen çok zorluyorlar, saçma duruyor. Şeflerden bir tanesinin gözleri çok fazla açılıyor, o rahatsız etti. Bir diğeri İtalyan olduğu için zar zor konuşuyor, o da rahatsız etti. Diğer şefin de kebabçı imajına sahip olması ama aslında çok bilgili ve ödüllü olması da ön yargılarımızı yıkmakta faydalı oluyor, o da rahatsızlık verici! (Kendi adımızla.)

Yarışmacıların hepsi de birbirinden enteresan. United Colors of Benetton gibi bir ortam var. Her türden adam katılmış. Neyse ki geçen yıl her şeyin içine isot koymaya çalışan amca yok. Onun yerine daha bizden biri var mesela; yemek animeleri izleye izleye aşçı olmaya karar vermiş. O kazansa güzel olurdu. Otaku-Chan'ı ona yazdırırdık, Merve de hepimizi kurşuna dizerdi. (Anime kurşunu.)

Nihayetinde bu programın başına aç otursanız daha da acıkarak kalkmıyorsunuz çünkü saçma gerginlikler midenizi büzüyor, iş-tahinin kaçıyor. Amerikan versiyonunu izleyin, gerçek olay orada...

Dikey poster isteriz!

"Sizlere duvarımı paylaşmak istedim. Her şey çok iyi fakat yer kalmamaya başladı o yüzden gelecek sayılarda ne yapacağımı bilemiyorum. Sizi severek takip ediyorum ve sonuna kadar da takip edeceğim. Her ay yeni sayıyı okumak için sabırsızlanıyorum ve çıktığı gibi almaya çalışıyorum ama bazen dergiyi bulmakta zorlanıyorum. Lafı uzatmadan sizlerden bir ricam var onu belirtmek isterim. Bazen dikey poster gelmediği oluyor eğer çok geç değilse bu sayı dikey poster koyar mısınız? Sevgiler." demiş Avni. Bu ay Borderlands 3 dikey, güle güle as. Bizi takibe devam!



Biraz poster, biraz dergi...

Sevgili Tarık Buğra Akkurt bizimle dergi ve posterlerinden oluşturduğu çalışmayı paylaşmış, halıyı da fona koymayı ihmal etmemiş çünkü o da biliyor ki fonda hali olmayan bir dergi koleksiyonu, bir koleksiyon değildir. Koleksiyonunun her ay daha da genişlemesi dileğiyle, görüşürüz Tarık.



Geçen ayın akıl almaz olayları!

- Emre Tuna'ya küstü, Tuna bunu anlamadı, Emre durumu 1.5 ay sonra Tuna'ya anlattı, Tuna "ya öyle şey olur mu" dedi, Emre "evet yanlış anlaşılma olmuş" dedi, Kürşat da tüm bunların farkında olduğunu ama söylemediğini beyan etti!
- Kürşat 103 yaşında olmasına rağmen ev arkadaşlarıyla yaşamaktaydı ve 104. yaşına ev arkadaşlarıyla girmesinin yakışının kalmayacağını fark ederek tek başına bir eve çıktı. Nakliyeye 450 TL ödedi, takdir topladı.
- Tuna 3 aylık şahane telefonunu yere düşürdü, ekranı yerle yeksan oldu, 1600 TL ödeyerek yeni ekran taktırdı, içine çok oturdu, sinirinden telefonu denize attı.
- Berçem'in geçen ayki yazılarını okul bahanesiyle yazmadığı düşünülüyordu ama meğerse tırnaklarına yaptırdığı işlem yüzünden klavyeye basmak istemediği ortaya çıktı, elleri zifte batırılmak suretiyle intikam alındı.
- LEVEL'in Gamescom kapaklı sayısı yok sattı. Nedeni tam anlamadığı ama herkesin keyfi yerine geldi. (Tamam, tamam posterler de güzeldi, kapak da. Alçak gönüllüüz.)

Oyunu anlatıyoruz, cevabını siz bulun.

1. Bir milyon silah bul- Anladınız bile.

- A. Gears 5 B. Borderlands 3
C. Haydi oradan be sen kimsin!

2. At binenin, kılıç kuşanananıdır.

- A. Red Dead Redemption 2 B. Mount & Blade II
C. Oğlum bak git!

3. Kasetli video kamera mı kaldı?

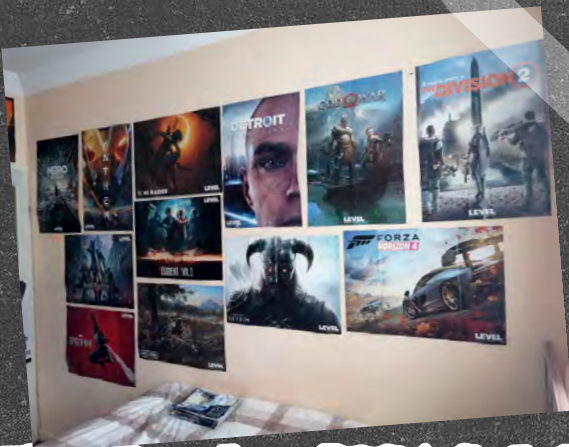
- A. Blasphemous B. Blair Witch Project
C. Lan! Bela mısın oğlum?!

4. Şut ve goll

- A. NBA 2K20 B. FIFA 20 C. Kesiyorum lan topunuzu!

5. Hocam sen niye sinirleniyorsun ki şimdi, şurada güzel güzel soru soruyoruz?

- A. Quiz of Knowledge 2019 B. Abicim sen de bir dur, soru sana değildi. C. Delirttiniz lan beni! Soru falan sormayın, yıkarım ulan!



Kaliteli iş = değer görmeme

Bir duvar dolusu posterle bizimle tanışan Boray Demir diyor ki, "Sizi bir yılı aşkın bir süredir takip ediyorum. Keşke daha önce de takip edebilseydim ama Türkiye gibi bir ülkede maalesef sizin gibi kaliteli insanlardan haberdar olmak zor oluyor. Derginizi severek okuyorum. Umarım bu güzel işi yapmaya devam edersiniz güzel insanlar, sağlıcakla kalın!" Evet Türkiye maalesef kaliteli işlerin değil, seri-kötü ama para getiren işlerin hükümdarlığında ilerleyen bir ülke oldu. Biz daha buralardayız gibi, güzel sözlerin için çok teşekkürler.



DOOM ETERNAL

Aksiyona susadık be; gel artık!

22 Kasım'da bizi tekrar cehennem zebanileriyle baş başa bırakacak olan yeni aksiyon fırtınası Doom Eternal, birçok yeni özelliği de yanında getiriyor.

Slayer adındaki karakterimiz artık elektrikli testerenin yanında omzunda bir de alev püskürtücü taşıyacak. Sersemlemiş olan düşmanlarını Glory Kill adındaki Fatality'lerle de buluşturan kahramanımız, bu üçlüyü öldürücü biçimde kullandığında farklı eşyalara kavuşacak. Elektrikli testere cephaneye verecek, alev püskürtücü zırh, Glory Kill'ler ise sağlık.

Oyunun tek kişilik kısmı hakkında zaten daha önce yazıp çizdik. Asıl bu defa, Doom Eternal kendi ekibinin ürünü olan bir multiplayer modu, Battlemode ile birlikte gelecek.

Battlemode alışlageldik bir tarzda da değil üstelik; 2v1 olarak oynanacak olan maçlarda iki oyuncu iki farklı zebaniyi, bir oyuncu da Doom Slayer'ı kontrol edecek. Toplamda 5 farklı zebani türü olacak ve bunlar da Revenant, Pain Elemental, Mancubus, Arch-vile ve Marauder olarak açıklanmış durumda. Bu mod için altı tane farklı harita tasarlanıyor ve işin güzel tarafı, oyun ileride güncellemeler aldığında bunların tümünün ücretsiz olacak olması. (Battlemode için.)

Revenant roketleriyle ve uzun zıplayışlarıyla dikkat çekecek, Pain Elemental her zaman uçabilmesiyle ve Mancubus da ağır silahlarıyla. Farklı saldırı şekillerinin yanında, zebaniler Doom Slayer'ın önüne engel teşkil edecek küçük afetler yaratabilecek ve savaş alanına ufak zebaniler çağırabilecek. Ayrıca zebaniler Doom Slayer'ı her daim görebilecek; şayet ki Slayer görünmeyeceği özel yerlerde izini kaybettirene kadar... Doom Slayer da zebanilere kıyasla çok daha sağlam bir ateş gücü ve hızlı hareketleriyle savaş alanında mücadele edecek. Maçı kazanabilmesi için de her iki zebaniyi de aynı anda öldürmesi gerekiyor. (Bir zebani öldükten 20 saniye sonra hayata geri dönüyor. Neyse ki zebaniler her öldüğünde, hayata yarım sağlık puanıyla dönüyor.)

Battlemode çok eğlenceli bir oyun modu olacağı benziyor ve her şekilde büyük ustalık isteyeceği de ortada. Oyunun tek kişilik moduyla işimiz bittikten sonra bu modda bolca vakit geçireceğiz, şimdiden belirtmekte fayda var...





STATE OF PLAY

20 dakikaya sığan oyun fırtınası

Geleneksel fuarlar ve katılımcı odaklı etkinliklerin yanında, Sony cephesinde enteresan bir tanıtım etkinliği bulunuyor ve bunun adı da State of Play'den başkası değil. Bir çeşit, "Ne durumdayız?" konseptine sahip olan ve internet üzerinden yapılan yaklaşık 20 dakikalık bir yayınlara karşımıza gelen bu "oyun fragmanları topluluğu", geçtiğimiz ayın sonlarında bir kez daha, tüm Sony takipçileriyle buluştu. Tanıtılan oyunları özetleyelim:

Humanity

İnsan kalabalığını bir şekilde yönlendirip orada oraya sürüklediğimiz, çok farklı bir oyun. Uzaylıların insan davranışları üzerindeki etkisini bir konsept olarak sunan oyun, PS4 için hazırlanıyor ve PSVR desteğine de sahip olacak. Humanity'yi PS4'ün en garip oyunlarından biri olarak düşünebilirsiniz ve

bu bağlamda oyunun fragmanını da ivedilikle izlemenizi tavsiye ederiz.

Wattam

Katamari Damacy'nin yapımcılarından gelen, en az Humanity kadar garip bir oyun da Wattam. Yine oyunda tam olarak ne yapacağımız belli değil ama bir takım garip "tipleri" bir araya getirmeye çalışıyor gibi bir halimiz var. Yine fragmanı mutlaka izlenmesi gerekenler arasında...

Arise: A Simple Story

Renkli ve tatlı grafiklere sahip olan, oynanışı bir macera oyunu... Arise'da yine tam olarak amacımızın ne olduğu belli değil fakat karlı ortamlardan çıkıp yemyeşil ormanlara varan, upuzun ve zorlu bir yolculukta yer alacağımızı anlıyoruz.

The Last of Us: Part II

En iyiyi, en sona saklamıştı Sony ve muhteşem bir fragmanla (Derhal ama derhal izleyin!) merakla beklenen oyunun heyecan dozajını bir on kat daha arttırdı. Fragmanı izlerken neden Ellie'nin herkesi teker teker katlettiğini de anladık zira –SPOILER- Ellie'nin sevgilisi Diana kaçırılıyor ve idam ediliyor. Ondan sonra Ellie için vur patlasın, çal oynasın; kim tutar onu... Yayımlanan görüntülerden kalite öylesine fazla insanın suratına çarpıyordu ki oyunu şu saniye almak için insanlar dükkan önlerinde kuyruk oluşturabilir; öylesine bir mükemmeliyet vardı. Fragmanın sonunda da birkaç yılda 30 yıl yaşlanmış olan Joel, Ellie'ye intikam yolculuğunda yardımcı olacağını söylerken görüntüledi, 21 Şubat 2020 çıkış tarihi ile herkes olduğu yerde iniflak etti. PlayStation TR de oyunun hem dublaj, hem de Türkçe altyazı seçeneklerine sahip olacağını duyurarak Türk oyuncuların sevinç naraları atmalarına neden oldu. Heyecanlıyız!

PSVR Oyunları

Sony PSVR'ı halen çok seviyor ve zaten daha önce gelen bilgilere göre de PS5'in var olan PSVR ile de uyumlu olacağı belirtilmişti. Bu da demek oluyor ki PSVR'a bir sonraki nesilde de bol bol oyun gelecek.

State of Play'de ise PS4 için birkaç tane PSVR oyununun tanıtımı yapıldı. Bunlar sırasıyla, Espire 1, Stardust Odyssey, After The Fall ve Space Channel 5 Kinda Funky News Flash. Açıkçası gösterilen oyunların hepsi kaliteli duruyordu fakat PSVR oyunlarının kalitesi, oynamadan kesinlikle tahmin edilemediğinden tüm bu oyunları beklememiz gerekecek... ♦



TERMINATOR: RESISTANCE

Kıyamet günü ve sonrası

Esken aksiyon filmleri vizyona girdiğinde, hele ki süper kahraman teması söz konusuysa, bu filmle birlikte mutlaka bir oyun da yayımlandı.

Ve o oyunların %90'ı kötü çıkardı.

Neyse ki bu gelenek sonlandı, kendi hikayesine sahip Batman'ler, Spider-Man'ler gördük. Konu başlığındaki Terminator: Resistance oyunu ise bu eski günlere bir selam çakıyor ve Arnold'ı da kadrosunda barındıran yeni Terminator filminin ününü kullanmak için 15 Kasım 2019'da piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Polonyalı bir oyun yapımcısı olan Teyon tarafından hazırlanan ve Reef Entertainment tarafından dağıtılan oyun direkt olarak Terminator ve Terminator 2'nin lisanslarına sahip. Dolayısıyla bu iki filmde ne gördüysek, oyunda da yer alması olası.

Oyunda Kıyamet Günü'nden 31 yıl sonrası konu ediliyor ve biz de Resistance Pacific Division adındaki direniş grubunun bir üyesi olan Jacob Rivers'ı kontrol ediyoruz. Belli bir önemimiz yokmuş gibi

gözükse de Skynet tarafından hedef olarak seçiliyoruz ve tüm makineler peşimize düşüyor.

FPS türündeki oyunda bolca robot (T-800'ler mesela.) göreceğimiz ve bunları çeşitli silahlarla patlatacağımız, yayımlanan fragmanda gayet net bir şekilde görülüyor. Envanterimizde plazma silahları da olacak, güçlü ve güdümlü roketlere sahip roketatarlar da...

Maceramız boyunca bize yardımcı olacak direniş askerlerinin akıbetini de bizim belirleyeceğimiz söyleniyor. Oyundaki kararlarımıza göre kimin yaşayıp kimin oyunun sonuna kadar bizimle olacağı, yine bizim ellerimizde olacak. Terminator: Resistance PC (Steam), PS4 ve XONE için hazırlanıyor. ◆

PROJECT RESISTANCE

Dört oyuncu, bir dungeon master

Yıl 1998, Raccoon City henüz yıkımla yüzleşmemiş. Dört kişi Umbrella Intelligence Division tarafından kaçırılıyor ve NEST2 adındaki Umbrella tesisine getiriliyor. Amaç: t-Virus'ün ne kadar etkin olduğunu test etmek... Evet, dört kişinin hayatta kalmaya çalıştığı, bir kişinin de gizli bir odadan bu arkadaşların ölümüne yol açmaya çalıştığı bir multiplayer oyundan başkası değil Project Resistance. Serinin bir ucundan tutmuş olan herkes de oyunun çoktan Resident Evil evreninde yer aldığını anlamış durumda.

Oyunda her biri farklı özelliklere sahip olan ve Tank, Support vb. sınıflara ayrılan dört oyuncu, bir başka oyuncunun kurduğu tuzaklara ve çağırdığı yaratıklara karşı koymaya çalışıyor. Mastermind rolündeki bu oyuncu kapıları kilitleyebilir, çeşitli ölümcül tuzaklar kurabiliyor ve standart zombilerin yanında, Licker, Zombie Dog, Ivy ve T-103 Tyrant gibi yaratıkları diğer oyuncuların üzerine salabiliyor. Eğer bir oyuncu fazla yaralanırsa yere düşüyor, bir başka oyuncunun onu iyileştirmesini bekliyor. Bu olmazsa da oyundan atılmıyor ve başka

bir noktada hayata geri dönüyor. Tabii bunun bir handikapı da yok değil; oyunu kazanmanız gereken süre bir ölçü azalıyor.

Yerden her türlü silahı toplayabileceğimiz oyun, maç sırasında Umbrella Credits adındaki paradan toplamamıza da olanak tanıyor. Bu da yeni silahlar, yeni ekipmanlar ve mastermind rolü için yeni tuzaklar ve yaratıklar anlamına geliyor.

PC (Steam), PS4 ve XONE için hazırlanmakta olan oyun, multiplayer dışında tek kişilik bir oyun modu da içerecek. ◆



SON DAKİKA!

◆ Sony DualShock gamepad'lerindeki telaffuz probleminin son noktayı koydu. X tuşuna, "iks" diyor idiyse, siz de hatalı gruptasınız çünkü bu tuşun adı Çarpı! (İngilizcede Cross oluyor.)

◆ **Batman, Baykuşlar Divanı mükemmelliğiyle birlikte oyun dünyasına geri dönüyor! Ne zaman, hangi platformlar için, nasıl... Hepsini yakında öğreneceğiz.**

◆ Yüz milyarlarca reklam sayesinde, Borderlands 3 ilk haftasında 5 milyon adet satarak 2K Games'in en hızlı satış rakamına ulaşan oyunu olmayı başardı.

◆ **PS5'le ilgili enteresan bir bilgi elimize ulaştı. Buna göre PS5, PS4'e göre bekleme modunda çok daha az elektrik tüketecek. 1 milyon kişi bu özelliği kullandığında, 1000 tane evin ortalama elektrik kullanımı kadar enerji kazanımı oluyor.**

◆ Bildiğiniz üzere Control, PC'de sadece Epic Games üzerinden satılıyor. Peki sizce Epic, oyunun yayıncısına bunun için ne kadar para ödemiş dersiniz? Tam 10 milyon dolar!

◆ Ve Rockstar Games de kendi "launcher"ına kavuştu. Bir süreliğine GTA San Andreas'ı da bedava olarak kütüphanemize izin vermeye izin veren yazılımın amacının Red Dead Redemption 2'nin PC çıkartması olacağı düşünülüyor.

◆ **Riot Games'den gelen bir açıklamaya göre, firmanın ünlü oyunu League of Legends Ağustos ayı boyunca her gün, 8 milyon kişiyi aynı anda ağırlamış. MOBA modası geçememiş anlaşılır...**

◆ E3'ün bir sonraki ayağı E3 2020'nin daha çok YouTuber, influencer ve kullanıcı odaklı bir etkinliğe dönüştürülmesi planlanıyor ama gerçek olup olmayacağı henüz belli değil.

◆ **Eğer Nioh 2'yi merak edenler arasındaysanız, 1-10 Kasım arasında oyunun açık betasının PS4 üzerinden herkese açık olacağını bilmelisiniz.**

◆ Ünlü bilim-kurgu strateji oyunu Homeworld serisinin üçüncü oyununun yapım aşamasında olduğu açıklandı, tüm Homeworld fanatikleri uzay çılgınlıkları attı.

◆ **Sega Mega Drive'in en iyi platform oyunları arasında yer alan The Lion King ve Aladdin'in HD remaster'ları bu ay içerisinde geliyor.**

DEADLY PREMONITION 2: A BLESSING IN DISGUISE

Kült korku oyununun devamı yolda, hazırlanın!

Deadly Premonition vakti için iyi bir oyundu fakat görsel olarak biraz geri kalmıştı. Belirli bir hayran kitlesine sahip olan oyunun devamının gelip gelmeyeceği bilinmiyordu lakin Hidetaka "Swery" Suehiro, ikinci oyunun hem yazarı, hem de yönetmeni olacağını açıkladı, oyunla ilgili de bilgiler paylaşmaktan geri kalmadı. Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise 2019 yılında, Amerika'nın Boston şehrinde geçecek. Bir FBI ajanı olan Aaliyah Davis, bir seri katil vakasının peşindeyken kendini çok garip olayların içinde bulacak ve biz de bu yolda ona eşlik edeceğiz. İşin heyecan verici kısmı bu değil. İlk oyunun kahramanı Francis York Morgan'ın, 14 yıl önce aydınlatmaya çalıştığı bir başka cinayet vakası da yine oyuncuya sunulacak. New Orleans'da geçen bu hikaye

ve Boston'da geçen diğer hikaye arasında nasıl bir bağ kurulacağı elbette açıklanmıyor ama yapımcılar çok şaşıracağımızı belirtiyor. Gizemli olaylarla dolu olacağı her halinden belli olan Deadly Premonition 2, gelecek yıl sadece Switch için yayımlanacak. İlk oyunu merak edenler de geçtiğimiz ay çıkan ilk Deadly Premonition oyununun Switch versiyonunu (DP Origins) deneyebilirler. ◆



CYBERPUNK 2077

Son duyuruları derlemekten geri kalmadık

Herhalde son yılların en çok beklenen oyunlarının başında yer alan Cyberpunk 2077, çıktığı gibi bir milyar adet satarak kendine bir cumhuriyet kuracak. Ha oyun çok iyi de çıkmayabilir, buna rağmen böyle bir satış ulaşacağı kesin. Zaten biz de dergice oyunun fanatığıyız.

Oyunla ilgili yapımcılardan gelen son bilgiler ise enteresan. Örneğin oyundaki sinematikler konusu... Normalde FPS olsun, bir başka tür olsun, çoğu oyunda sinematiklerde üçüncü kişi kamerası kullanılır, sinema etkisi artırılır. Fakat CD Projekt Red, Cyberpunk 2077'de çok istisnai durumlar dışında, sinematiklerde de FPS

kamerasının kullanılacağını söylüyor. "Witcher 3'te her zaman kim ön planda? Geralt. Sinematiklerde öyle, oyunda öyle, baş kahraman hep o... Cyberpunk'ta ise biz kahramanın siz olmasını istiyoruz." diye belirtiyorlar. Güzel bir yaklaşım.

Bir diğer haber de multiplayer konusu. Yapımcılar multiplayer'in büyük ihtimalle oyunda olacağını ama çıkış tarihinden sonra, bedava bir güncelleme ile geleceğini açıkladılar. Şu anda multiplayer kısmı tasarımı aşamasında ve eğer tam istenilen hale gelmezse oyunda hiç yer almaması da muhtemel. Bizce öyle ya da böyle bir multiplayer modu gelecektir. ◆



MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

Seneler süren bekleyişin ardından beta başladı,
erken erişim ufukta!

Sayfa
20

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web 4 Ekim 2019 Çıkış Tarihi ghost-recon.ubisoft.com

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

Dağ, tepe demeden; iyi-kötü demeden; sıkı sıkı ilerliyoruz bu deli diktatörün adasında

Tom Clancy iyi ki Ghost Recon'u yaratmış yoksa Ubisoft ne eylerdi? Sayısız Ghost Recon oyunu ile firma resmen zenginlikten zenginliğe koşuyor. Tabii bunda Assassin's Creed serisinin rolü de büyük ama Ghost Recon apayrı bir kulvarda firmaya destek sağlıyor.

Daha önce Wildlands ile Ghost Recon temasını açık dünya konseptine taşıyan Ubisoft, her ne kadar Wildlands'den beklenecek alamamış olsa da yılmışı benzemiyor. Ve açıkçası Wildlands, maalesef ilk birkaç saati çok eğlenceli olan ama daha sonra fena halde çuvallayan bir yapımdı. Özgürlük gerçekten etkileyiciydi, çatışmalar da keyifli geçiyordu ama harita o kadar statik ve boştu ki... Bu tip oyunlarda biraz rastgele olayların olması gerektiğini her zaman savunmuşumdur çünkü insanoğlu alışkanlıktan sıkılan bir yapıda olduğundan, ha bire aynı tipte işleri yaptığı bir oyuna da belirli bir süre katlanabiliyor. (MMO'lar bunun dışında; onlarda sürekli gelişip ilerliyorsunuz.)

Ubisoft Wildlands'den bir şeyler öğrenmiş olacak ki oyunun ruhani takipçisi olan Breakpoint ile daha ayakları yere basan bir paket hazırlamış. Her anlamda daha eğlenceli, daha büyük, daha ulaşılabilir, daha kalabalık, daha... Gelin, anlatayım.

Merhaba Jon Bernthal

Daha önceden de bildiğimiz üzere, Breakpoint kurgu bir senaryo sunuyor. Buna göre Auroa adındaki adada bir başkaldırı durumu söz konusu. Hayır halk değil, bu adanın büyük bir kısmını kaplayan yerleşkesindeki askeri teknoloji firması Skell bir anda taraf değiştiriyor. Bunun nedeni Skell'in kurucusu Jace Skell'in bir anda kafayı yemesi değil, kendilerine The Wolves adını veren eski Ghost askerlerinin Skell'i rehlin alıp kurulu-

şunu ele geçirmesi. The Wolves'un başında Punisher'dan tanıdığımız Jon Bernthal'ın canlandırdığı Cole D. Walker bulunuyor. Biz de yarattığımız karakter ile (Nomad veya kadın bir asker), Ghost Unit'in bir parçası olarak bu adayı ziyaret ediyoruz ve dakika bir gol bir, tüm ekibimizi ilk saniyeden kaybediyor ve yalnız kalıyoruz.

Bu senaryodan anlamamız gereken basitçe şu: Büyük askeri teknoloji firmalarını korumak çok önemlidir. Hele ki elinde kocaman bir ülkeye kafa tutacak kadar büyük bir teknoloji varsa...

Konu oyunun geneline etki eder bir halde değil. Daha doğrusu, bir sonraki adımda ne olacak diye müthiş bir merakla oyunu oynamayacaksınız gibi gözüküyor. (Oyunun betasını oynadığım için ileride bizi nelerin beklediğini elbette bilmiyorum ama daha çok çatışma ve görev odaklı bir yapı var.) O yüzden de iş oynaşıya düşüyor –ki Breakpoint bu anlamda iyi bir yönde ilerliyor.

Seçenekler, seçenekler...

Beta'nın başında, yaralı bir asker olarak adaya iniş yapıyoruz çünkü helikopterimiz saldırı altında kalıyor, hareket planlandığı gibi başlamıyor. Burada hemen sağlık paketinin nasıl kullanıldığını öğreniyoruz ve fark ediyoruz ki karakterimiz eğer ağır yaralandıysa eskisi gibi hareket edemiyor, yalpalyor ve çatışmalardan sağ çıkma olasılığı bir hayli düşüyor. Breakpoint'in en çok dikkat çeken özelliği aslında oyunun hemen başında sergilenmiş halde. Wildlands'e kıyasla daha gerçekçi ve daha çok strateji isteyen bir oynanış söz konusu. Yaralanmaların dışında, koşabilmek için Stamina barının gerekliliği, fazla koşunca nefes almak için tökezlememiz ve yorulduğumuzdan ötürü bu Stamina barının maksimum kapasitesinin düşmesi, hep gerçekçiliğe yapılan vurgular. (Stamina barını eski kapasitesine getirmek için kampta veya başka bir yerde dinlenmek gerekiyor.)



Tam bir görevi bitirdiğinizi düşünürken aniden dalga dalga düşmanla uğraşmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Yaralarımızı sardıktan sonra takımımızın geri kalanını bulmak için helikopter enkazına gitmemiz söyleniyor. Bu yolda nasıl ilerleyeceğimiz ise bize bırakılıyor.

Şöyle ki, her ne kadar elimizde tabancamız olsa da devriye gezen askerlerle çatışmak yine de riskli. İlerleyeceğimiz patika bayağı geniş olduğundan, dilersek hiç kimseye gözükmeden, saklanarak ilerleyebiliyoruz veya kendimize güvenimiz tamsa önümüze gelene ateş edebiliyoruz.

Kaç tane silah isterdiniz?

Çatışmalar gayet keyifli geçiyor, o konuda şüpheniz olmasın. Vuruş hissiyatı iyi, taktiksel hareketler başarıyla karşılanıyor. Dilersek düşmanlarımızı gizlilikle ortadan kaldırıyoruz, dilersek de kurşunları saydırarak.

Burada ilginç bir mekanik dikkatimizi çekiyor, o konuyu biraz detaylıca anlatmak gerekmektedir. Oyunda karakterimizin bir "Gear Level"ı bulunuyor. Bu, toplam ekipmanlarımızın seviyesine tekabül ediyor. Örneğin toplamda 10 ekipman seviyesine sahibiz ve yepyeni bir silah buluyoruz veya var olan silahımıza güzel bir eklenti takıyoruz. Bunu yaptığımızda seviyemiz bir anda 14'e çıkabiliyor.

Peki ekipman seviyesi ne anlama geliyor? Aslına bakarsanız bu tam The Division'dan yürütülmüş bir mekanik ve oyunu da garip bir noktaya çekiyor.

Bahsettiğimiz tüm gerçekçilik, tüm strateji, her şey, kafası açıkta olan bir düşmanı, iyi nişan alarak tek kurşunda indirebilmeye yönlendiriyor. Lakin ekipman seviyesi, aslında bir çeşit karakter seviyesine denk geldiğinden, ekipman seviyesi yüksek olan düşmanlarla karşılaştığımızda silahlarımızın etkisi düşüyor. Auroa adındaki ada çok geniş ve istediğimiz noktaya, istediğimiz zaman gidebildiğimiz için bazen seviyemiz çok üstünde yerlere ayak basabiliyoruz –ki bu beta'yı oynarken başıma geldi. Daha 15. seviyedeyim, "150 Gear Level veya üzeri bölgedesiniz" diye bir uyarıyla karşılaştım. Gerisin geri oradan çıktım ama durum aslında böyle işlememeli diye düşünmeden kendimi alamıyorum. Düşman-



Dronelar hem dostumuz,
hem de düşmanımız...

lara daha sağlam zırhlar giydirdirsin, koruyucu miğfer takarsın, bir şeyler yaparsın ama seviye olayından emin olamadım; belki oyunun final versiyonunda bu durumu da severiz.

Ekipman seviyesi durumu bizi sürekli silah değiştirmeye veya geliştirmeye de itiyor. Bu da zaten Breakpoint'in amaçladığı önemli özelliklerden bir tanesi.

Oyunda ana senaryo görevleri dışında, zilyon tane yan görev bulunmakta. Bir bölgede, bir eve giriyorsunuz ve masada bir kağıt parçası duruyor. Bunlar "Intel" olabiliyor ve aldığımız bilgilere göre birkaç farklı görevden birini seçebiliyoruz. Bu görevler de ya silah parçası, ya bir silah, ya da başka bir ekipman olabiliyor. Intel'lerle o kadar çok karşılaşıyoruz ki sürekli bir takım ekipman parçalarının peşinden koşacağımızı anlıyoruz.

Erewhon'a hoş geldiniz!

Kocaman adada soluklanacağımız, alışveriş yapacağımız, sosyalleşeceğimiz bir yerler de olmalı, değil mi? İmdadımıza Erewhon adındaki, fantastik bir dünyadaki bir bölge ismi gibi duran kamp koşuyor. Erewhon düşman istilasından uzak bir çeşit "hub". Karakterimizin tüm yarısını beresini ortadan kaldırdığımızı olanaklar da

sunuyor, görev alabileceğimiz NPC'lere de yuva oluyor.

Erewhon sunucuda bulunan herkese açık olduğundan, etrafta dolaşan bir dolu da gerçek oyuncu görüyoruz. Burada tanışma, dört kişilik bir takım kurup görevlere birlikte çıkma gibi olanaklar da bulunuyor.

Sanıyorum ki oyunda Erewhon gibi başka bölgeler de olacak fakat haklarında henüz bir şey açıklanmadı; ancak oyunu oynadığımızda göreceğimiz gibi duruyor.

Bir helikopter alayım...

Karakterlerimizi staminaları bitersesine koşursak bile devasa adada bir yerden bir yere, yayan gitmek neredeyse imkansız. Bu da bizi araçların peşinden koşmaya itiyor ve işin kötü tarafı bir aracı bulduğumuz noktaya çağırıyoruz.

Neyse ki çok ücra bir yerlerde değilsek ufak kamplara rast gelmek kolay ve burada mutlaka bir çeşit araç bulunuyor. Motosikletler, ATV'ler, pikaplar kolayca bulunabilecek araçlar arasında. Helikopteri ise sadece Erewhon'da gördüm, daha büyük düşman üslerinde de var olduklarını düşünüyorum. Araç kontrolleri gayet iyi ama ada çok engebeli ve her tarafı bir takım nesnelere dolu





olduğundan ötürü bir yerlere çarpıp araçları fırlamak da pek kolay; dikkatli olmak lazım... Binek araçların dışında, birçok özellikle güçlendirilebilecek Drone'lar da elbette oyunda kendilerine bir yer bulmuş. (Yeni dönemin favorisi drone'lar.) Bunları düşman üslerinde tarama yapmak için kullanıyoruz ve çatışmalarda da bize ateş desteği sunabiliyorlar. Yetenek ağacı olmayan bir oyun düşünülemediğinden, Ubisoft burada da gerekeni yapıyor ve bizi kocaman bir yetenek ağacıyla buluşturuyor. Dört temel yeteneği aldıktan sonra üstleneceğimiz role daha uygun yetenekleri almamıza izin veren bu sistem, oynanışa direkt etki edecek, çok büyük yetenekler sağlamasa da işleri kolaylaştıran ve oyunu daha da oynanabilir kılan birçok detayla dolu. Yine The Division'dan gelen bir özellik, eşya yaratabilme (Crafting) olayı da oyunda büyük bir yer tutuyor. Etrafta bolca saçma sapan parça buluyoruz ve bunların saçma olmadığını, güzel bir mayın veya bomba oluşturabildiğimizi anlayınca fark ediyoruz. Gerçekten etrafta o kadar çok toplanabilecek nesne var ki bir süre sonra neyin neye yaradığını kesinlikle aklımızda tutamıyoruz. Ancak oyunda çok fazla vakit geçirince bunları ezberimize alabileceğimizi düşünmekteyim.

Bırakın peşimi ulan!

Demiştim ya bu tip oyunlarda rastgele durumlar olmalı. Beta'nın daha hemen başlarında,

Erehwon'dan ayrılıp ormanda ağaca, çiçeğe bakarken tepemden bir helikopter geçti ve beni anında fark etti. Ekran kızıştı, müzik tempoya kavuştu ve anladım ki o helikopter beni haritadan silmek istiyor. "Dur bakayım, şuraya saklanayım, belki gider" dememle de helikopterden bir ton askerın yere boca edilmesi bir oldu. Artık peşimde hem silahlı adamlar vardı, hem de şahane birer makine-liye sahip bir helikopter... Bu çatışmadan sağ çıkmayı başaramadım ve anladım ki bundan sonra ya helikopteri görünce topuklayacağım, ya da bir roketatar ile o helikopteri anında yok edeceğim... Bakalım oyunun tam versiyon-

nunda bunun gibi başka rastlantısal olaylar olacak mı?

Sadece birkaç tane ana görev içeren Beta'dan memnun kaldığımı söyleyebilirim. Kesinlikle Wildlands'e göre çok daha dolu bir oyun olmuş. Ne var ki ekipman seviyesi yüzünden sürekli loot peşinde koşacağımız da aşikar ve bu da düşman gördüğümüzde onların yanından geçmek yerine, hepsini öldürme ve üstlerindeki toplama isteği doğuracak. Olsun, Breakpoint'i de Wildlands ve The Division arası bir oyun olarak kafamıza kodlayıp final versiyona kendimizi daha bilinçli hazırlayabiliriz... ♦ **Tuna Şentuna**



Bir helikopter bulduğunuzda onu asla bırakmak istemiyorsunuz zira oyunda bir yerden, bir yere gitmek pek zahmetli.



Yapım TaleWorlds Dağıtım TaleWorlds Tür Aksiyon / RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.taleworlds.com Çıkış Tarihi Mart 2020 (Erken Erişim)

Mount & Blade II: Bannerlord

Köyden şehre, çapulcudan Kral'a uzanan, yeni bir maceraya doğru.

Mount & Blade ismini duymayan yoktur diye düşünmekteyim. Doğru düşünüyorum değil mi? Bakın, hatalıysam düzeltin. Yani duymadım deyip hala bu satırları okumaya devam ediyorsanız bence hemen internete bakmanın tam zamanı. Aslında ben de birazdan oyun hakkında yazacağım için okumaya devam da edebilirsiniz. Yine de yahu nasıl duymazsınız Mount & Blade ismini? Bence esas soru bu...
Tamam, daha fazla üstünüze gelmeden oyunumuza dönüyorum. Mount & Blade, ilk olarak 2008 yılında, TaleWorlds isimli bir Türk firması tarafından üretilmiş ve dağıtımı da Paradox Interactive tarafından yapılmıştı. Ülkemizde, Amiga döneminden 2008 yılına kadar geçen sürede hem maddi hem de manevi anlamda başarı kazanmış ve ülkemizdeki oyun geliştirme potansiyelini dünyaya duyurmayı başarmış bir oyun olması açısından ziyadesiyle önemli bir isimdir. Oyunun temelini, TaleWorlds'ü kuran Armağan Yavuz ve eşi İpek Yavuz atmıştır. Rol yapma öğeleri ve aksiyon temalarını bir araya getirmeyi başaran yapım, aynı zamanda sunduğu açık dünya konsepti ile de oyun sektörüne damgasını vurmaya başlamıştır. Bir diğer dikkat çeken unsuru da atmosferi genelde fantastik elementler ile güçlendirilen RPG oyunlarına nazaran, daha gerçekçi bir dünya kurgulamasıdır. Oyuncuların tek bir ana

senaryoya sıkışıp kalmalarından ziyade, kendi maceralarını yaratabilmelerini sağlaması açısından da önemli bir isimdir. 2010 yılında çıkan Warband isimli oyunu ile kendisini önemli ölçüde geliştiren seri, geçen zaman içerisinde With Fire and Sword, Napoleonic Wars ve Viking Quest gibi eklentilerle de oyuna bambaşka tatlar katmayı başardı. Nitekim Mount & Blade II: Bannerlord ismi açıklandığından bu zamana kadar uzun bir süre geçti. Aradan geçen zaman içerisinde birçok oyun piyasaya çıktı. Özellikle Mordhau gibi

bir ismin piyasaya çıkması, M&B'in savaş tarafına önemli bir rakip oldu. Neyse ki artık bekleyiş sona erdi. Ağustos ayında gerçekleştirilen Gamescom esnasında, oyun hakkında birçok bilgi ortaya çıktı. İlk defa detaylı tek kişilik oyun modu deneyim edilebildiği gibi, aynı zamanda multiplayer deneyimi de sunuldu. Özellikle Eylül itibarıyla dağıtılan Beta Multiplayer kodu sayesinde, ben de oyunu bir hayli deneme şansını yakaladım. Şimdi gelin, uzun saatler başından ayrılmadığım Mount & Blade II: Bannerlord'a daha yakından bakalım.





Kocaman bir dünyaya, merhaba

Yeni oyun ile birlikte Warband döneminin başlamasından 200 yıl öncesine gideceğiz ki bu döneme Calradic İmparatorluğunun son yıllarını ve diğer birçoğunun da yükselişine tanıklık edeceğiz. Yeni oyundaki birçok fraksiyon, Warband'e benzer özellikler taşıyacaklar. Calradic İmparatorluğu, İmparator Arenicos'un hiçbir varis bırakmadan ölmesi nedeni ile iç savaş yaşayacak. Diğer taraftan oyunda, Northern Empire, Southern Empire, Western Empire, The Kingdom of Valandia, The Kingdom of Battania, The Principality of Sturgia, The Khuzait Khanate ve The Aserai Sultanate ismi fraksiyonlarla karşılaşacağız. Her ne kadar deneme fırsatımız olmasa da yeni oyun ile birlikte en büyük değişikliğin, diplomasi tarafında olacağı belirtildi. Diğer taraftan haritanın gözle görülür derecede geliştiğini, büyüdüğünü ve geliştiğini söyleyebiliriz. Gece ve gündüz döngüsünün harika şekilde kendisine yer bulduğu

oyunda, dahil olduğumuz savaşların günün hangi saatinde olduğu bile bir noktaya kadar önem arz etmekte.

Şimdi biraz daha baştan başlayıp, adım adım ilerleyelim isterim. Öncelikle Mount & Blade II: Bannerlord'nin de RPG temelleri üzerinde yükseldiğini unutmamak lazım. Bu oyunda da hemen her türlü karakter ve NPC için, detaylı bir yetenek ve özellik sistemi geliştirilmiş. Kendi karakterimizi yaratmak içinse uzun süredir karşımıza çıkmayan, detaylı bir karakter yaratma menüsü ile karşılaşyoruz. Yani yarattığımız karakterden başka bir tanesi ile denk gelmeyeceğimizin garantisini verebilirim. Oyuna girdiğimiz zamansa özellikle ana haritanın birçok açıdan geliştiğini ve değiştiğini görüyoruz. Bir kere genel geçer grafik kalitesi arttığından mütevellit, haritanın görünüşü ve harita üzerinde bulunan köy, kasaba, şehir, ağaç gibi detaylarda da önemli bir kalite artışı yaşanmış. Şehirlere girdiğimiz zamansa tıpkı eski oyunlarda da olduğu gibi gidebileceğimiz farklı noktalar bulunuyor. Fakat genel anlamıyla şehrin içerisine girdiğimiz zaman, önceki oyunlara kıyasla çok daha detaylı ve kalabalık mekanlar ile karşılaşacağınızı şimdiden söylemeliyim. Hatta Bannerlord ile gelen "alt" tuşuna basarak etrafa gidilecek yerlerin gösterilmesi mekaniği olmasa, sanı-

yorum birçok oyuncu kısa sürede kaybolurdu. Tabii bu kalabalık ortamların yaratılması esnasında, grafiklerden fedakarlık edilmiş demek durumundayım. Evet, oyunun geneli güzel gözüktüyü ama animasyon ve kaplamalara yakından baktığınızda eski oyuna kıyasla çok da fazla gelişmemiş bir yapıyla karşılaşacağınızı belirtmeden geçmem. Bu da aslında grafik mi yoksa atmosfer mi sorusunun bir sonucu olarak ortaya çıkmış bir durum gibi geldi bana ki verilen kararı doğru bulduğumu söylemeliyim. Dediğim gibi, şehirler o kadar canlı ki görünce siz de hak vereceksiniz. Şehirlerin içerisinde de bolca görev söz konusu. Karşılaştığımız ve kafasında ünlem olan arkadaşlar bizlere bolca görev vermekteler. Görevler de genelde bulunduğunuz yere yakın bölgelerde oluyorlar. Fakat Bannerlord'da da geniş ve oyuncuya özgürlük veren bir görev sistemi kullanılmasından dolayı, bulduğumuz görevlerin ciddiyeti aynı olmayacak. Kimi zaman birkaç kişiyi yakalamamız istenecek, kimi zaman koyun peşinde koşmanız. Tüm görevler de seviyemizden bağımsız şekilde karşımıza çıkacak. Bu noktada her görevi almak zorunda olmayacağımızı düşünüyorum. Böylece birazcık da duruma göre hareket etme imkanımız olacak demektir. Görev demişken, yenilenen ana harita ara



“Yanımızda para karşılığı savaşmayı kabul eden arkadaşları temin ettiğimiz farklı karakterler var. Bu arkadaşlarla da aramızı iyi yapmadan, süvari gibi daha ileri seviye birimleri satın almamız mümkün değil.”



yüzü sayesinde, sağ üst tarafta bulunan karakter portrelerinden direk olarak görev alabileceğimiz ki bu bence harika bir dokunuş olmuş demeden geçemeyeceğim. Bu sayede kısa sürede görev alıp, yolumuza devam edebileceğiz. Görevlerse yine direk bir noktayı göstermeyecek. Tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi haritada görevi “takip” edebileceğimiz ama önce bulmamız gerekecek. Belirli bir yönde olan görev içinse yönü göstermesi için bir “ok işareti” bulunabilecek. Günün sonunda görevi okumak ve ona göre bir yönde ilerlemek gerekecek. Karşımıza çıkan her şehre girmek de mümkün olmayacak zira önce kendileriyle aramızın daha iyi olması, yani belirli bir “reputation” sahibi olmamız gerekecek. Bu konuda kendimizi geliştirmek için hem görev yapmamız hem de katıldığımız savaşlardan muzaffer olarak çıkmamız gerekecek. Zaman içerisinde tanınırlığımız artacak ve daha önce kapalı olan kapılar, bir noktadan sonra açılır hale gelecek.

Biraz da savaşalım değil mi?

Mount & Blade denildiği zaman akla gelen önemi başlıklardan bir tanesi de savaştır. Orta Çağ dünyasının kanlı savaşlarını olabildiğince gerçekçi bir şekilde beğenimize sunmaya çalışan yapımcı ekibin yeni oyunla birlikte en büyük iddiası, daha gerçekçi ve daha kanlı olması yönündeydi ki deneyim ettiğim üzere gerçekten de bazı şeyler büyük oranda değişmiş. Öncelikle tek kişilik oyundaki karakterimiz ve gelişimi ile multiplayerdakilerin farklı olduğunu belirtmekte fayda var. Ne de olsa birisinde kendi karakterimizi bulduğumuz eşyalarla geliştirebiliyorken, diğerinde halihazırdaki karakterler ile mücadele etmeye çalışıyoruz. Savaşlarda ilk dikkatimi çeken, vuruş hissiyatının önemli ölçüde geliştirilmiş olması. Farklı silahların farklı hissiyatlıları daha net şekilde oyuna yansıtılmış. Belki ufak silahlarla değil ama özellikle balta gibi büyük silahların kullanmanın bende uyandırdığı bambaşka bir keyif hali oldu.

Genele baktığımdaysa savaşlara alışmak biraz zamanımı aldı. Özellikle at üzerindeyken düşmanlara doğru zamanda vurabilmek için biraz zorlandığım doğrudur. Tabii buradaki zorlanmanın sebebi, Bannerlord’un Warband’e oranla biraz daha yavaş kalması. Yani oyunun genelinde bir yavaşlama hali var ama bu da kötü bir şeyden ziyade, alışılması gereken bir durum olmuş. Zamanlamayı bir kere çözdükten sonra gerisi zaten kendiliğinden geliyor diyebilirim. Tek kişilik oyun modunda F1 ile F7 arasında bulunan komut başlıkları ve onlara bağlı alt komutlar ile birliklerimizi kontrol etmek mümkün. Verilen emirlere fiilen uymaları, yapay zekânın geldiğini nokta için önemli bir örnek teşkil etmekte. Fakat düşman bir defa yakınlarına geldiği zaman saldırdıklarını da belirtmekte fayda var. Yani “Dur” deyince, düşman onları öldürünceye kadar boş boş beklemediklerini teyit ettim; kesin bilgi, yayalım. Kazandığımız savaşların ardından eski oyunlarda olduğu gibi düşen eşyaları toplayabiliyoruz ve kimi zaman düşmanları tutsak alabiliyoruz. Ayrıca birliğimizde bulunan karakterleri geliştirebiliyor ve girdiğimiz savaşın boyutuna göre bilinirlik ve moral artışı kazanıyoruz. Bu sebepten belirli aralıklarla, mümkün mertebe kazanaçığımız savaşlara girmeyi ihmal etmemek gerekiyor. Etrafta bulunan köylerin bir diğer özelliği de savaşan ordularımıza yiyecek alabilmemiz açısından önem arz etmekte. Böylece uzun yolculuklar esnasında köylerden yiyecek sağlayarak yolumuza devam edebiliyoruz. Köylere daldığımız zamansa pek tabii şehirler kadar kalabalık bir güruhla karşılaşmıyoruz. Ayrıca bulacağımız görevler de kuvvetle muhtemel çok fazla getirisi olmayacak başlıklar olacak. Yine de ummadık taş baş yarar en sevdiğim okur, vakti gelince şu köylerdeki görevlere





de bir bakacağıma emin olabilirsiniz. Etraftan toplayabileceğimiz askeri birimleri de unutmamakta fayda var. Yanımızda para karşılığı savaşmayı kabul eden arkadaşları temin ettiğimiz farklı karakterler var. Bu arkadaşlarla da aramızı iyi yapmadan, süvari gibi daha ileri seviye birimleri satın almamız mümkün değil. Anlayacağınız Mount & Blade II: Bannerlord'da diplomasi birçok anlamda önemli iş yapacağına benziyor.

Multiplayer tarafına baktığımızdaysa iki farklı oyun modu görüyoruz. Bunlardan ilki Captain modu. Bu mod esnasında karakterimizin yanı sıra bizimle beraber bir ordu daha kontrol ediyoruz. Açıkçası multiplayer deneyim esnasında neredeyse kimseyi bu modu oynarken görmedim. Neden bilinmez ama beni bir hayli heyecanlandıran, savaş daha farklı bir boyutta deneyim etmemize imkan sunacak bir mod. İkinci mod ise Skirmish. Burada da 6'ya 6'lık maçlar yaptığımız, farklı haritalar üzerinde bayrak ele geçirmeye çalıştığımız bir yapı söz konusu. Harita üzerinde farklı bayraklar bulursa da zamanla kayboluyorlar ve en sona bir adet kalıyor. Bu son bayrak kalıncaya kadar olabildiğince fazla noktayı elde tutup puan kazanmaya ya da her zaman olduğu gibi tüm düşmanları ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Her ırkın farklı birimleri olduğu gibi, Spawn olacağımız her birimin de toplam ücreti bulunuyor. Sınıfların taşıdıkları silahların çeşitliği ve kalitesi, ayrıca giydikleri zırh ve

de süvari olmaları gibi durumlarda ücretleri de doğru orantılı bir artış yaşıyor. Hemen her multiplayer oyunda olduğu gibi öncelikle haritayı öğrenmek şart. Haritayı öğrendikten sonra, az önce de bahsettiğim gibi zamanlama ve son olarak kime, nasıl saldırılacağını öğrenmek gerekiyor. Kimi sınıflar özellikle zırh bakımından çok güçlü. Oyunu deneyim ettiğim süre içerisinde silahların ve zırhların biraz dengesiz olduğunu hissettim; umarım bu konu hakkında gereken güncellemeler yapılacaktır. Vuruş hissiyatı her ne kadar geliştirilmiş olsa da oyun genel olarak "eski" bir yapıya sahip. Karakterlerin hareketleri ve animasyonları görmek istediğimden çok daha zayıftı. Grafik kalitesi, birçok açıdan

beklenenden daha zayıf ama unutmamak lazım ki bu bir AAA oyun değil. Bu bağlamda yorumladığımız zaman özellikle şehir, gölgelendirme ve ışık konusunda önemli atılımlar yapıldığını söyleyebilirim. Mount & Blade II: Bannerlord genel hatlarıyla beni halen heyecanlandıran bir oyun. Deneyimlerimden sonraki en büyük korkumsa, kaliteli ama çabın gerisinde kalmış bir oyunla karşılaşmak. Umarım yapımcı ekip önümüzdeki bir buçuk seneye yakın sürede gerekli güncellemeleri yapar ve yine ilk oyunun çıktığında yaptığı etkiyi yapabilecek bir yapıya ortaya koymayı başarırlar. Ne diyelim en sevdiğim okur, an itibarıyla bekleyip görmekten başka yapacak bir şeyimiz yok. ♦ Ertuğrul Süngü





5



Yapım Infinity Ward Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.callofduty.com Çıkış Tarihi 25 Ekim 2019

Call of Duty: Modern Warfare (Beta)

Activision'ın Battlefield'a cevabı bu oyun olabilir mi?

Call of Duty Modern Warfare açıklandı-ğından beri gördüklerim, ta en baştaki hissiyatımı desteklemeye devam ediyor. Bu oyun, tüm serideki en iyi özellikleri kendinde toplayıp üstüne daha da yenilik eklemiş gibi. Açık Beta'daki deneyimlerimden sonra kısım şunu söyleyebiliyorum: Belki de şimdiye kadar gördüğümüz en iyi Call of Duty oyunu, yaklaşık bir ay sonra bilgisayarımıza / konsollarımıza geliyor.

Yerde kayarım mermiler saçarım

Yok artık onu yapamıyorsunuz işte. Yerde kayma yok, iki elde birer Uzi ile ortamlara dalıp mermi saçmak yok. Hatta Battlefi-



eld'daki gibi orta mesafeden shotgunla adam almaca da yok. Tamam, panikle tetiğe asıldığınızda rastgele headshotlar atabiliyorsunuz ama bu zaten her FPS'de var. Rainbow Six kadar taktiksel olmasa da bu eski saçmalıkların bir kenara bırakıldığını görmek çok güzel. Çünkü oyun neredeyse arcade halini alacakken daha akıl dolu bir oynanışa geçildiğini görmek benim gibi eski oyuncuları çok mutlu edecektir.

Açık Beta'nın ana sayfasından oyuna giriş yaparken bir şey dikkatimi çekti. Multiplayer yazısı, üçe bölünmüş ekranın tam ortasındaydı. Muhtemelen bunun solunda hikaye sağında ise co-op modu seçenekleri olacak. Çok oyunculu kısımda ise eskisinden çok da farklı olmayan modlar var. Sadece bir moda iki takımda karşılıklı olarak bomba koyup patlatmaya ya da karşı tarafı tamamen yok etmeye çalışıyor ve burada vurulup düşen arkadaşlarınızı belli bir süre içinde hayata geri getirebiliyorsunuz. Benim hoşuma gitti. Yenilik her zaman iyidir. Çok oyunculu modun altında gizli olan ve benim asıl ilgimi çeken kısım ise tabii ki genel oyun mekaniklerini göstermesiydi. En iyi haberlerden birisini

hemen burada yapıştırayım. Gece görüşü ile oynanan haritalarda atmosfer inanılmaz oluyor. Silahınızın namlusundan çıkan lazer işaretleyici (Eğer silahınıza ekstra olarak takmazsanız sizden başkası göremiyor), o yemyeşil ekran ve TV ekranlarında ya da operasyon videolarında görebildiğiniz o atmosfer gerçekten çok etkileyici. Bu atmosfer içerisinde bir mağara temizliğine dalmak insanı iyice havaya sokuyor. Kapalı alanlarda yankılanan mermi sesleri ve çatışma efektleri zaten en üst seviyede.

Harita yapılarından bahsetmeye hiç gerek yok. Klasik olarak 2 ya da 3 koridorlu ve ara geçişli yapılarıyla tüm beta süresinde yapılara kolayca alıştım ve iki ya da üç oyun sonra haritayı bilmememin tüm dezavantajını üstümden attım.

Gunsmith olmuş mu?

Oyunun en etkileyici görünen kısımlarından birisi olan Gunsmith ilk bakışta beni hayal kırıklığına uğrattı. Silahları kullandıkça seviyesini artırdığımızda yeni eklenebilir parçaların görünebilir hale geldiğini fark ettiğimde ise ceviz içi bulmuş sincip gibi sevindim. Burada



eklenen her parçanın avantajı olmasının yanı sıra bazı parçaların ise dezavantajıyla geldiğini fark ettim. Bu nüans oyuna gerçekçilik katıyor. Haliyle bizimde silahımızı tüm eklentilerle donatmamızın önüne geçiyor. Silah demişken, ekipman sayısı ve dengeleri gayet yerinde görünüyor. Oyun ilerledikçe yenileri gelir mi bilemem ama şu haliyle bile gayet yeterli. Ben emektar MP5 ile gayet mutlu mesut zaman geçirdim. Yanına bir adet shotgun da eklediğimde hem açık alanda hem de kapalı alanlarda 10 kill 1 death gibi dereceler yakalayabildim. Ama Ground War modu işleri çok değiştirdi.

Groud War, Battlefield'a bir cevap olabilir mi?

Groud War, yeni oyunda 32 x 32 oyununun aynı anda kapışabildiği modunun adı. Başlıktaki sorunun cevabı ise hem evet hem de hayır. Ground War, Call of Duty'yi "sadece dar alanlarda oynanabilen bir FPS" olarak tanımlandığı alandan çıkarıyor. Beta'da gördüğüm kocaman harita çok iyi dengelenmişti ve uzun zamandır bir oyunda aradığım "tok vuruş hissiyatlı büyük çatışma" keyfini tam olarak aldım. Üstelik oyuna ilk defa zırhlı araç eklendiğine de şahit oldum. Yeni zırhlı personel taşıyıcıların çatışmada çok büyük etkisi olmasa da (iki

roketle yok edilebiliyorlar) oyuna keyifli bir tat getirdiği şüphesiz. Tabii ki tek araç, Battlefield'ın zenginliğiyle kıyaslanacak bir rakam değil. Tüm bunlar benim bu oyunda daha fazla zaman geçirmeme sebep olabilir. Çünkü artık daha çok seçeneğim var. Ama Battlefield'ın "yıkılabilir çevre" konsepti aslında bu oyunun hemen aşamayacağı bir avantajı kendi üstünde taşıyor. Geniş alan çatışmaları, yıkılabilir çevre olmayınca dar boğazlara sebep olabiliyor. En azından test aşamasındaki harita, oynanışı kilitlemeyen bir yapıya sahipti. Bu kilit noktaları, haritadaki alanlara çoklu giriş ve çıkışlar açılarak aşılmıştı. Hatalar yok mu? Tabii ki var. Oyunun bir önceki versiyonunda gayet iyi bir şekilde düzelttiği spawn sorunu burada kendini yeniden gösteriyor. Eski oyuna göre daha fazla spawn kill yiyebiliyorsunuz. Ama açıkçası net code, sunucu çökmesi, bug vb. sorunlarla karşılaşmadım.

Gelelim YPG lanetine

Ben betayı oynarken bir haritada İlker Yasin'in maç anlattığını duydum ve tüylerim diken diken oldu. Haritada bir TV'de Nihat'ın golüyle Çekoslavya'yi 3-2 yendiğimiz maç anlatılıyordu. Yoksa gerçekten de bir terörist mi yönetecektik? Bir karakola mı saldıracaktık? Açıkçası şu anda forumlar ve sosyal med-



ya bununla dolup taşıyor. Bu yazıyı yazdığım gün oyunun hikaye videosu yayımlandı. Burada da bir kadın savaşçı var ve ülkesine saldıran düşmanla ilgili cümleler kuruyor. Ama ülkenin neresi olduğu, düşmanın kim olduğu vs. belli değil. Her ne olursa olsun, oyunun sırf şu konu üzerinden bile geniş bir PR yaptığını konusu tartışılmaz. Ay sonunda ak mı kara mı neyse artık ortaya çıkacak.

Beta'nın sonuna gelirken

Beta'da 10. seviyeye gelenler için hediye bir skin vardı ve onu kaptım. my.callofduty.com ile oyunu oynadığınız platformdaki hesabınızı eşleştirdiğinizde istatistiklerinizi takip edebilirsiniz. Zaten oyunun değişmeyen skinleri, kendi klan amblemini ve arka planlarını oluşturman, karakter seçimi vb. iyi özellikleri burada da devam ediyor. Zombi modu olmaması konusunda ise bir şikayetim yok. Bana taş gibi bir FPS vermeleri yeterli. Tüm Beta boyunca çok eğlendim, Gunsmith'de bol bol vakit geçirdim. Kendi özel ekipman setlerimi yarattım, perklerimi düzenledim. Bu arada perk demişken onlarda da çok fazla yenilik olmadığından bahsetmeye çok gerek duymadım. Sadece daha sadeleştirildiklerini söyleyebilirim. Sanki perkten alıp Gunsmith'e vermişler gibi duruyor. Yeni oyunun hızı çok hoşuma gitti. Eskisine göre daha taktiksel düşünmeniz gerekiyor ve atmosferi her zamanki gibi etkileyici. Eğer son sürümde iyi bir hikaye ile de karşılaşsaksak bu oyun gerçekten çok iyi olabilir. Oyunun incelemesinde görüşmek üzere. ♦ **Burak Güven Akmenek**



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE

Merhaba LEVEL severler. Bunaltıcı, sıcak yaz aylarını geride bırakıyoruz. Çoğunluğun sev-e-mediği okullar açılıyor. Ancak oyun severler için de hareketli geçecek aylar eli kulağında. Yeni oyunların çıkacağı aylar yaklaşırken, ders ve iş aralarında, yeni oyunları "bir bakıp kapatacağım" düşüncesiyle açıp, saatlerce zaman harcayacağımız, uykusuz, okula, işe gideceğimiz, soğuyan havalarda çok tatlı gelecek yataktan çıkamadığımız, çalar saatin sinir edeceği zamanlar, sonbahar yapraklarıyla beraber kapımızda. Uçuşan sarı yapraklar, ağaçların rengarenk halleri bana Uzakdoğu'dan sarının egemen olduğu tonları ile vahşi Batı'yı hatırlatıyor. Sıkı bir Western takipçisi olarak Red Dead Redemption 2 oyunu ben de büyük bir sevince neden olmuştu. Japon kültürüne hayran olarak, Ghost of Tsushima oyununu ise deliler gibi bekliyorum. Vahşi Batı ve Uzakdoğu ve özellikle samuray efsanelerinin anlatıldığı film, anime, çizgi film ve video oyunlara hayran biri olarak bu ay, Western ve samuray yapımları üzerine yazmaya karar verdim.

Vahşi Batı

Pazar sabahları erken kalkmak için bir bahane olmuştur Trt 1'de her Pazar sabahın köründe yayınlanan Western filmler. Basit bir ifadeyle, sığır çobanlarının, kovboyların (cow+boy) anlatıldığı hikayeler diyerek geçiştirebileceğimiz vahşi Batı, dolayısıyla Amerikan kültürü, yaşı biraz geçkin insanlar için çok sevilen yapımlarla ölümsüzleşmiştir. İşte burada Amerikan popüler kültürünün pazarlama harikası karşımıza çıkıyor: Beyazperdenin gücü. Günümüzde bile vahşi Batı çokça takip edilen, azımsanamayacak bir seyircisi olan popülerliktedir. Öyle ki Türk yönetmenler bile geçmişten günümüze "kovboy filmleri" çekmişlerdir. Quentin Tarantino bile son zamanlarda iki önemli western film çeker: Django: Zincirsiz (2012) ve The Hateful Eight (2015).

Adını poker eline de verecek olan Ölü adamın eli hikayesi ile ölümsüzleşen, Wild Bill Hickok (Deadwood), Jesse James (Korkak Robert Ford'un Jesse James Suikastı) ve Wyatt Earp (Tombstone) gibi çoğu vahşi Batı efsaneleri, filmlere ya da T.V dizilerine konu

olacaktır. Sinema, anime ve video oyunları etkileyecek özellikle 60'ların başarılı filmleri 80-90'lar arası popüler sinema, anime, video oyunları gibi popüler kültür ürünlerini etkileyecektir. Örneğin, Wild Bunch (1969) gibi ölümsüz eserler ileride atari salonlarında göreceğimiz Sunset Riders (1992) gibi beat'em up oyunlarında benzer karakterler, silahlar, olaylar ve mekanlarla karşımıza çıkacaktır.

Outlaw (1976), Wild Gunman (1984), Outlaws (1997) ve Red Dead Redemption (2010) gibi oyunlar başarılı western yapımlarındandır.

Bu yapımlar arasında Red Dead Redemption'a değinmekte fayda var. Oyun, kendinden önceki hikayeleri o kadar başarılı bir şekilde harmanlar ki kendisinden sonra gelecek olan Hbo'nun başarılı bilim kurgu dizisi Westworld, Red Dead Redemption'nın karakterlerinden esinlenerek karakterler yaratır.

Japon animeleri de 80'lerden günümüze western dünyasında karizmatik karakterleriyle yeni bir soluk kazandırır. Space



Yüzlerindeki yaralardan, soğuk duruşlarına, uzun saçlarından sakallarına Red Dead Redemption ve Westworld dizisinden benzer iki karakter.

1994 yılındaki Ucuz Roman filminde Bruce Willis eline samurayı kılıcı alır. Bu sahne Tarantino'nun Uzakdoğu kültürüne ve samuraylara merakını gösterir. 2004 yılında bu merakını Kill Bill'de görürüz.



Western olarak da bilinen Türkçe'ye uzay westerni olarak geçen Cowboy Bebop (1998), Firefly dizisini de derinde etkileyecek önemli bir anime olmuştur. Trigun ve Saber Rider gibi animeler bilim kurgu ve Western'i birleştiren öncü yapımlardan bazılarıdır.

Clint Eastwood, Lee Van Cleef ve Charles Bronson gibi isimler Sergio Leone'nin yönetmenliği, Ennio Morricone'nin ölümsüz müziği ile Spagetti Western adı altında ölümsüz olacaktır (İyi Kötü Çirkin, Batı'da Kan Var, Bir Avuç Dolar). Vahşi Batı ile uzak Doğu'yu birleştiren bu beraberlik Sergio Leone filmlerinde karşımıza çıkacaktır. Usta yönetmen Akira Kurosawa'nın "kasabaya gelen yabancı" temalı samuray filmi Yojimbo (1961), Leone'nin hikaye ve sahneleri birbir esinlenerek çektiği Bir Avuç Dolar (1967) filmine referans olmuştur. Akira Kurosawa, o kadar etkili olur ki Yedi Samuray (1954) filmi, Yedi Silahşörler uyarlaması olarak 1960 senesinde western olarak beyazperdeye uyarlanır.

Samuray Demişken...

80 yıllarında çocuk olanlar Shogun dizisini hatırlar. Samuray onuru, harakiri ve katana gibi kavramları/nesneleri bize kazandıran yapımlar olmuştur. Akira Kurosawa, Makashi Kobayashi, Hideo Gosha ve Yoji Yamada gibi ünlü yönetmenler samuray filmlerini seyirciye sevdiren önemli isimler olmuştur. Seppuku (1962) diğer bilinen adıyla Harakiri, samuray filmlerinden beklenen bol aksiyon yerine yerinde aksiyona yer veren önemli bir olmuştur. Western filmlerinde olduğu gibi bu yapımlarda da bir ağırlık söz konusudur. Western'de olduğu gibi kurgusal ve efsane samuraylar

sinema, anime, manga ve video oyunlarına uyarlanır. Zatoichi (aynı isimdeki filmleri), Musashi Miyamoto (Vagabond animesi) ve Rurouni Kenshin (anime-1996-) en bilinen efsanelerden bazılarıdır. Samuray kılıcının kan deryasına sebep olduğu filmler yine popüler kültür ürünlerine önem veren Tarantino kamerasına yansiyacaktır. Kill Bill, Hollywood'ta en sevilen samuray filmlerinden biri olacaktır. Amerikan-Japon etkileşiminin anlatıldığı Son Samuray ve 47 Ronin gibi yapımlar, Hollywood'un sevilen samuray yapımlarından bazılarıdır. Japon kültürün bir parçası olan samuray, daha çok animelerde karşımıza çıkar. Hip-hop ile Edo dönemini birleştiren Samurai Champloo (2006), Samuel L. Jackson'un sesi ve görünümüyle (siyahi samuray) karakterize ettiği, bio-mecha anime Afro Samurai (2009), gore öğelerin rahatsız edici boyutlara ulaştığı, zamanında MTV'de

gösterilen Basilisk (2005), ölümsüz samurayın hikayesi Blade of The Immortal (2008), Shigurui: Death Frenzy (2007) ve Yedi Samuray'ın anime dizisi Samurai 7 (2004) beğenilen yapımlardandır. Samurai Shodown (1993), Kessen III (2004) ve Onimusha (2001) beğenilen samuray oyunlarından bazılarıdır. Yazınında başında da yazdığım gibi özellikle Ghost of Tsushima benzersiz bir deneyimi bizlere sunacağına benziyor. Geçen ay belirttiğim gibi çok iyi örnekleri ile karşılaşamadığımız western ve samuray yapımlarında özellikle son bir iki senedir eli yüzü düzgün yapımlar geleceğe benziyor. Nioh ve Sekiro oyunları bu konuda bize umut vermiş durumda. Western oyunlarda ise Red Dead Redemption şimdilik rakipsiz. Bir dahaki sayıda karakterimizi geliştirme, yeni nesnelere yapmak (crafting) üzerine derin bir yazı ile karşınızda olacağım. İyi oyunlar...r. ♦



Sağda, Django filmlerinin gerçek yıldızı Franco Nero 2012 yılının yeni Django karakteri Jamie Foxx'a ismini sorarken. Jamie Foxx (solda) isminin Django olduğunu ve baştaki "d" harfinin okunmadığını söylediğinde Nero: "biliyorum" der. Sahne orijinal Django ile yeniden uyarlama Django'yu bir araya getirir.

POPULAR SCIENCE

TÜRKİYE



BAXTER VE STUART'IN GÖZÜNDEN

UZAY 2069

UZAY KEŞFİNİN
GELECEK 50 YILI

www.popsci.com.tr

SAKIN KAÇIRMAYIN!



İNCELEMELER



Sayfa
38

GEARS 5

Önce Marcus, sonra JD, şimdi de Kait. Canavarların inine girmeye hazır mısınız?

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



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





BORDERLANDS 3

Milyarlarca silah, yüzlerce düşman, dokuz firma, altı gezegen, dört kahraman, iki düşman ve açılması gereken dev bir vault. Borderlands 3'e hoş geldiniz...

Hareket eden her şeyin üzerine mermi kustuğumuz çilgin oyun Borderlands geri döndü. Oyuncular altı yıldır Borderlands'in hikayesinin nasıl devam edeceğini merak ediyor. Arada serinin öncesini ve yan hikayeleri anlatan iki oyun çıkmış olsa da Borderlands 2'nin sonunda Eridian ırkına mensup bir arkadaşla karşılaşmamızın ardından, olayların çok daha karmaşık şekilde cereyan edeceğini düşünmüştük. Keza öyle de olmuş.

Oyunun genel incelemesine bakmadan önce neler olmuştu onları bir hatırlatmak isterim. Bu yılın ortalarında dergi için hazırladığım Borderlands 3 ilk bakış yazısında (Level #268), uzun uzadıya tüm hikayeyi anlatmıştım. Ancak aradan geçen zamanda neler olduğunu unutmış olabilirsiniz. O yazıyı ben yazmıştım fakat aradan geçen sürede hafızamı tazelemek için benim bile geriye dönmem gerekti. Oyunun çıkmasına yakın eski oyunları da şöyle ufaktan elden geçirdim. Çünkü bu oyunda bildiğimiz tüm karakterleri ve olayları bir arada göreceğimiz kaotik bir hikayeye karşılaşıyoruz.

Vaultların keşfi ve şirket savaşları

Günümüzden çok çok uzak bir gelecekte, insanlık artık uzak galaksilere açılmış, yeni gezegenleri kolonize etmiştir. Bu dönemde söz sahibi olmaya başlayan mega şirketler de kolonize edilen gezegenler üzerinde hak talep etmeye başlar. Gezegenlerde yaşayan insanlara silah ve erzak yardımı yapmalarının arkasında başka planlar vardır. Çünkü çok kadim bir ırkın, yani Eridianlar'ın bıraktıkları hazinelerden haberdar olurlar.

Bu süreç içerisinde bu bahsettiğim mega şirketler kendi aralarında anlaşmazlık yaşar. Sonucunda anlaşmazlıklar sıcak çatışmaya

döner. Açıkta bu savaşın sürdürülemeyeceğini anladıklarında, paralı asker kıvamındaki kişileri tutarak amaçlarına hizmet etmelerini sağlarlar. Amaçlarıysa Eridian ırkının yaptığı gizemli vaultları açıp büyük hazinelere ulaşma hevesiydi. Borderlands 1 ve 2 oyunlarını oynadıysanız bu vaultların ne gibi dehşetengizler barındırdığını biliyorsunuz. Özünde çok kuvvetli silahlar olan canavarların serbest kalmasıyla koloni gezegenlerinin, özellikle ilk iki oyunun geçtiği Pandora'nın çehresi değişir. Artık daha büyük bir olayın parçası haline gelmişizdir. Tüm vaultların barındırdığından daha korkunç bir silahı barındıran kadim bir vaulttan haberimiz olur. Galaksiye yayılmış vaultlar, bu büyük ve gizemli vaultun yerini işaret etmekte. İçindeki silaha sahip olan taraf galaksileri yok edebilecek bir güce de sahip olacak. Kötü emelli insanların eline geçmemesi adına envai çeşit silahımızı alıp mücadelemize devam etmemiz gerekiyor. Bu da bizi Borderlands 3'ün başladığı noktaya getiriyor.

Eski dostlar ve yeni düşmanlar

Oyun tam bir tarih vermiyor ancak Borderlands 2'de yaşanan olayların birkaç yıl sonrasında geçtiğini hissedebilirsiniz. Daha açılış kısmından eski dostumuz Lilith ile karşılaşıyoruz. Pandora gezegeni halen bildiğimiz gibi çorak ve tehlikeli. Görev peşine çıkan dört Vault Hunter'dan birini seçerek Lilith'ten ilk görevimizi alıyoruz. Lilith, galakside bulunan tüm vaultların yerini gösteren ve sonunda da kadim vaulta ulaşmamızı sağlayacak bir harita bulmuştur. Ancak

bu harita Pandora'da faaliyet göstermeye başlayan Children of the Vault isimli tarikat tarafından çalınır.

Children of the Vault, bunca yıldır Pandora'ya kan kusturan çeteleri, manyakları, katilleri bir araya toplamayı başarmış bir tarikat. Başında da Calypso İkizleri adı verilen Tyreene ve Troy bulunuyor. Böylesine bir gücü nasıl elde ettiklerini ilk başlarda öğrenemiyoruz. Fakat sadece Pandora'da değil, bulunduğumuz galakside de söz sahibi olan iki kötü kardeş haline gelmişler. Tyreene, galaksideki altı adet Siren'den biri. Sirenler bildiğiniz üzere mistik güçlere sahip kişiler. Eridianlar ve vaultlar ile garip bir bağları var. Tyreene de bu Siren güçlerini kullanarak kadim vaulta ulaşmak istiyor.

Erkek kardeşi Troy ise oldukça sürpriz bir karakter. Kız kardeşinin yanından hiç ayrılmıyor. Sol kolu tamamen robotik. Omzundan çıkardığı kamerayla canlı yayın yaparak kendilerine mürit topluyorlar. Burada bir parantez açmak isterim. Bu ikiz kardeşlerin manyaklıklarının ayarı çok güzel tutulmuş. Daha öncesinde Far Cry: New Dawn'da da benzer bir tema görmüştük ancak onlar iki boyutlu kalmıştı. Bu ikilinin ne zaman ne yapacağı hiç belli değil. Kendilerine daha çok mürit toplayabilmek adına yaptıkları yayınlardan bile nasıl tipler olduklarını anlıyorsunuz.

Özellikle Tyreene'nin adeta bir online yayıncı gibi davranıyor olması çok eğlenceli. "Bizi beğenmeyi, yorum atmayı ve itaat etmeyi unutmayın!" şeklinde bitirdiği videolardan

Sanctuary

Uzay gemisinin ismi önceki oyunlarda önemli bir yere sahip olan Sanctuary isimli şehirden geliyor. Bu yüzden geminin ismi de Sanctuary III.

daha fazlasını bulmak istedim. Kaldı ki daha fazlasıyla da sürekli olarak karşılaşıyorsunuz. Neyse efendim, konuya geri dönelim. Bu ikili özel güçleri ve arkalarına aldıkları kocaman bir orduyla Lilith'in elindeki haritayı çalıyor. Biz tam olayı çözdük diye düşünürken, Tyreene daha önceki oyunlarda karşılaşmadığımız bir gücü ortaya çıkarıyor. Lilith'in tüm Siren güçlerini kendisine çekiyor. Daha ilk birkaç saatin içerisinde kendimizi önceki oyunlardan daha da kaotik bir ortamın içerisinde bulmuş oluyoruz.

Pandora ve ötesine...

Oyunun ilk birkaç saati her Borderlands oyununda olduğu gibi eğitim sahası tadında geçiyor. Pandora gezegeninde başlayan maceramız diğer gezegenlere sığıyor. Burada geliştiricileri de tebrik etmek lazım. Kaç oyundur Pandora'nın altını üstüne getirdik. Bir değişikliğe ihtiyacımız olduğunu fark etmiş olmaları güzel. Kısa süre içerisinde Crimson Raider bayrağı altındaki Sanctuary 3 isimli uzay gemimize atlayarak yeni yerlere doğru süzülüyoruz.

Oyunda gidebileceğimiz beş büyük gezegen bulunuyor. Hepsinin kendisine has atmosferi, canlı çeşitliği, yerçekimi ve tasarımı var. Süprizi kaçırmamak adına hepsinden detaylıca bahsetmek istemiyorum fakat bu sayfalarda gezegenler hakkında da birkaç tane ipucu vermeyi unutmayacağım.

Pandora'nın ardından varacağımız ilk durak Promethea gezegeni. Burası yüksek gökdelen-



lerle çevrili, medeniyetin bulunduğu bir yer. Yani Borderlands oyuncularının oldukça yabancılaşmış bir gezegen. Ayağımızın tozuyla da ilk görevimiz olan Atlas şirketiyle iş birliğine başlıyoruz. Hikayenin bu kısmında anlıyoruz ki Children of the Vault tarikatı, galakside daha hızlı ilerleyebilmek adına Maliwan şirketiyle iş birliğine oturmuş. Maliwan ise rakibi Atlas'ı aradan çıkartabilmek adına Promethea'ya savaş açmış durumda. Yani anlayacağınız gezegen tam bir kaos ortamı içerisinde. Borderlands 3'te azıcık nefes almayı düşünüyorsanız çok beklersiniz. Aksiyonun temposu ritim kaybetmeden her adımımızla artıyor.

Görevler ve hikaye

Aslında Borderlands serisi hiçbir zaman hikayeyi ön plana çıkaran bir oyun olmadı. Aksiyon ve eğlence her daim öncelikliydi. Ancak Borderlands 2'den bu yana oyunun evrenini genişletmek adına güzel işler olmadı değil. Yani sadece saf aksiyonla karşı karşıya değiliz. Hikayenin daha göz önünde tutulması görevlere de yansımış. Çok klasik görevler olduğu kadar yaratıcı görevler de var. Tahmin edeceğimiz gibi çoğu birilerini öldürmek ya da bir şeyler ele geçirmek üzerine kurulu. Ancak anlatım şekillerini yine eğlenceli tutmuşlar. Promethea'daki Atlas şirketi için yaptığımız görevlerden biri askerlerin moralini yükseltmek üzerine kurulu. Bunun için de önce kahve satın

KARAKTERLER



Amara

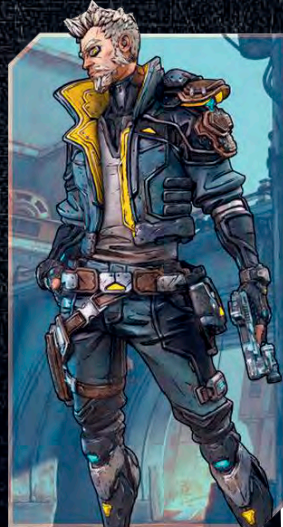
Sınıf: Siren / Tank

Oyuna daha agresif bir bakış açısı getirmek isteyen oyuncuların tercih edeceği karakter olacaktır. Amara, Siren özellikleri sayesinde alan kontrolü konusunda oldukça uzman bir karakter. Yakın dövüğe girip Siren güçleriyle ağır hasar verebiliyorsunuz.

Tek başınıza saldırıya geçip alan kontrolü yapmak istiyorsanız Brawl başlığı altındaki Phaseslam'ı tercih edebilirsiniz. Savaşın en sıcak noktasında aktif edeceğimiz Phaseslam ile yarı candaki düşmanlarınızı hızlıca alt edebilirsiniz.

Öneri Yetenek:

Phaseslam: Havaya sıçrayıp alan hasarı veren güçlü bir saldırı.



Zane

Sınıf: Operative / Support

Kendisini klonlama ve drone çağırma özelliklerine sahip bir karakter olan Zane, yalnız kovboy takılmayı seven oyuncuların tercih edeceği bir sınıf. Multiplayer kısmında destek sınıfı olarak diğer arkadaşlarınıza Zane ile yardımcı olabilirsiniz.

Digi-Clone en çok tercih edilen özelliği olacaktır. Zane ile kendinizden bir kopya yaratıp düşmanların aklını karıştırabilirsiniz. Ayrıca klonunuz ile anlık olarak yer değiştirme şansınız da var.

Öneri Yetenek:

Digi-Clone: Zane kendine benzeyen bir klonu işaretlediğiniz yere gönderiyor. Tek bir tuşla klonla yerinizi değiştirebilirsiniz.

almalı sonrasında hepsine hamburger sipariş etmeliyiz. Bu süreç benim adıma oldukça eğlenceliydi. Karşıma birçok renkli karakter çıkartmış oldu. Klasik getir-götür görevlerine farklı bir tat katmayı başardıklarını söyleyebilirim.

Oyuncunun hikayeye daha sıkı sıkı sarılması için karakterlere seslendirme yapılmış. Daha detaylı yapılmış olması güzel. Önceden sesini duymadığımız karakterle yeniden tanışıyoruz gibi hissettiriyor. Oyuncuyu oyuna çeken yeni detaylardan biri de özelleştirme imkanının artırılmış olması.

Her karakter için farklı kostüm tasarımları ve renk yelpazesi mevcut. Bu olay önceki oyunlarda da vardı ama bu kadar detaylı değildi. Kısıtlı imkanlarla yapabiliyorduk. Şimdiye bolca renk ve kostüm arasından istediğimizi seçebiliyoruz. Ayrıca Eridium birimini harcayarak daha otantik özelleştirmeler yapmak da mümkün. Bu özelleştirme kavramı sadece karakterimiz için değil. Silahlar ve araçlarımız üzerinde de ufak değişiklikler yapabiliyoruz. Silahlar için bu sadece renk değiştirmekle sınırlı ancak araçlara yeni motor ya da silah oturtma imkanımız var. Bunun için de haritada gizlenmiş araçları alıp Borderlands 2'den hatırlayacağınız Ellie'nin ellerine emanet etmeliyiz. Görevlerin yanı sıra her haritada çeşitli meydan okumalar (Challenge) bulunuyor. Her Borderlands oyununda bu özellik vardı. Maliwan marka silahla 100 düşman öldür, 10.000 elemental hasar ver, 50 düşmanı kafadan vur gibi çeşitlenen onlarca meydan okuma var. Bunları özellikle takip etme-

nize gerek yok. Siz oynadıkça arka planda tüm ilerlemenin geliştiğini görebilirsiniz. Aralarında oyuncuları zorlayacak seçenekler olduğu gibi siz farkında olmadan tamamladığınız meydan okumalar da var. Peki bu neye yarıyor? Elbette Eridium elde etmemizi sağlıyor. Karaktere yeni özelleştirmeler almak istiyorsanız bu para birimi hayatı önem taşıyor. Ayrıca birçok özel silahı da yine bu birimle satın alıyorsunuz.

Yeni Vault Hunterlar

Oyundaki en büyük yenilik tahmin edeceğinize üzere yeni karakterlerin gelmiş olması. Hepsiyi alakalı detaylı rehberi şurada bir yerde bulabilirsiniz (Nereye koyduk Kürşat?). Laf yerini bulsun diye dört yeni Vault Hunter'dan bahsedelim. Amara, galaksidedeki az sayıda bulunan Sirenden biri. Mistik güçlere sahip Amara ile yakın dövüşe girebilirsiniz. Zane ise yabancıların deyimiyle tam bir Jack-of-all-trades karakteri. Yani her olaya yönelik bir özelliği var. Kendisini kopyalayıp ufak dronelar çağırabiliyor. Moze'un ise dev bir mechası var. İsmi Iron Bear. Bunu kullanarak yüksek ateş gücüyle önünüze ne gelirse alt edebilirsiniz. Aralarındaki kişisel favorim ise FL4K. Kendisinin üç tane farklı canavarı var. Görünmez olup bu canavarları düşman üzerine salabiliyorsunuz.

Her oyuncuya yönelik farklı tarzda karakter yaratmayı yine başarmışlar. Her biri diğerinden daha orijinal içeriğe sahip. FL4K bir robot olduğu için insani durumlarda verdiği kaba saba cevaplarla beni güldürmeyi başarıyor. Moze ise tam bir minnoş. O kadar ağır bir mech içerisindedir neşeyle ölüm küsmayı başarabiliyor.

Sadakat önemli

Bir firmanın silahını uzun süre kullanırsanız iyi niyetlerinizi göstermek için mail yoluyla size bir yeni bir silah yolluyorlar.

Önceki oyunlarda olduğu gibi her karakterin seviye aldıkça geliştirebileceği bir yetenek ağacı mevcut. Her yetenek ağacı farklı bir oynama biçimi ve özel güç yani Action Skill sunuyor.

Bu seferki oyunda bir farklılık sunmuşlar.

Action Skillerin yanı sıra, pasif özelliği sahip iki adet Action Skill Augment alabiliyoruz. Bunları istediğimiz zamanda değiştirmek (Respec) mümkün.

Böylece başka bir arkadaşınızla aynı karakteri oynasanız bile farklı oynama tecrübesi elde edebilirsiniz. En uzun süre oynadığım karakter olan FL4K'ten örnek vereyim. Kendisi yanına canavar yoldaşlar çağırabiliyor. Sadece buna yönelip iki kişilik bir ordu olabiliyorsunuz ya da dilerse görünmezlik özelliğine yönelip uzun mesafelerden kritik atışlarla savaşı başlatmadan bitirebilme olanağına sahipsiniz.

Hepsini tek tek detaylı açıklamaya bu sayfalar yetmez. Gerçi yeter de asıl oyunla alakalı anlamak istediklerimi sığdıramam. İnternette diğer



Moze

Sınıf: Gunner / Tank

Iron Bear isimli dev bir mechaya sahip olan Moze, agresif saldırıyı seven oyunculara hitap edecektir. Iron Bear'ı kendiniz kullanabildiğiniz gibi açacağınız bir yetenek sayesinde arkadaşlarınızı da mechada taşıyabiliyorsunuz. Her yetenek ağacı mechaya farklı bir saldırı biçimi sağlıyor.

Öneri Yetenek:

Minigun: İsminden de anlayacağınız üzere mechaya bir minigun iliştiyor ve uzun süre boyunca ateş edebiliyor.

İkinci Yetenek:

Shield of Retribution (Bear Fist): Yakın mesafeye fırlatıp düşmanları çekebileceğiniz ve aynı anda hasar da verebilen bir pençeniz oluyor.



FL4K

Sınıf: Beastmaster / Support

Üç farklı canavara sahip olan FL4K, tek başına da oynayabileceğiniz, Co-op olarak da keyif veren karakterlerden birisi. Maymuna benzeyen ve bir silah kullanan Jabber; zırlı örümcek-karınca Spiderant; sadık ve bir o kadar saldırgan Skag tercihleriniz arasında. Her bir canavarın kendine has saldırı biçimleri var. Bu sebeple yetenek ağaçları arasında da en komplike yapıları oluşturabileceğiniz sınıflardan birisi.

Öneri Yetenek:

Gamma Burst: İşaret ettiğiniz noktaya canavarınızı bir radyasyon patlamasıyla gönderirsiniz. Canavar bir süre boyunca etrafa radyasyon alanı yayarak düşmanlara zarar vermeye devam eder.



oyuncuların nasıl karakterler tasarladığını kısa bir arayışla bulabilirsiniz. Öte yandan onlara hiç takılmayıp deneme yanılma yoluyla farklı tarzda oynama biçimleri de çıkarmanız mümkün.

Aksiyon nasıl?

Tahmin edeceğimiz üzere Borderlands 3 yine aksiyon konusunda kendisini aşmış durumda. Bunun en büyük etkisi oyunda bulunan milyarlarca silah. Silah kısmına da özellikle değineceğim bu arada. Unuttum sanmayın. Borderlands 3'te gözle görülür bir yapay zeka gelişimi var. Bu da aksiyon kısmını daha keyifli kılıyor. Sizi sıkıştırmak için siper değiştiren düşmanlar olduğu gibi yerinizden çıkarmak için üzerinize el bombası atan düşmanlar da var. İlk oyundaki gibi üzerinize malyak gibi koşuran karakterler azalmış. Hikaye sadece Pandora'da geçmediği içi düşman çeşitliliği de artmış durumda. Sadece canavar klasmanında 40 tane tür bulunuyor. Siz düşünün!

Yine de çatışmalarımızı daha çok Children of the Vault üyeleri ve Maliwan askerleriyle yaşıyoruz. Maliwan askerleri daha organize bir biçimde üzerimize saldırıyorlar. Her bir birimin kendine has savaşma teknikleri olduğunu söyleyebilirim. Bu açıdan beni şaşırttılar. Genellikle bu tarz oyunlarda birkaç saati aştıktan sonra düşmanların saldırı şablonunu çıkarmaya başlıyorsunuz. Ancak Borderlands 3, hikayeyi sürekli olarak başka yerlere taşıdığı için bildiklerinizi kısa sürede unutuyorsunuz. Demiştim ya birkaç tane gezegen var diye. Hepsinin atmosferi ve yer çekimi farklı. Bazılarında daha yükseğe sıçrayabiliyorsunuz. Sırf alışkanlığımdan çıkabildiğimi düşündüğüm bir



yere zıplamak için uğraşıp yok yere öldüğüm çok oldu. Etrafınızın farkında olmanız önemli. Ayrıca kalabalık gruplara karşı dan dun saldırmadan önce iyi düşünmeniz gerekiyor. Borderlands 3'te bulunan milyarlarca silah başınızı döndürebilir. Fakat korkmayın şimdi yardımınıza koşuyorum.

Silahlar

Oyunda toplamda 9 farklı silah üreticisi bulunuyor. Her biri farklı silah tasarımlarına ve özelliklerine sahip. Belli konularda isim yapmış olsalar da şu firma çok iyi diyemem. Aralarında size en uygun olanı bulmak için sürekli olarak değişikliğe gitmeniz gerekebilir. Bunu da bir örnekle açıklayayım.

Oyunun başında elde ettiğim, çok güzel, Hyperion marka bir pompalı tüfek vardı. Görünüşü, hasar biçimi falan derken, tüfeğe aşık oldum. Fakat aradan geçen seviyelerde tüfeğin düşmanlar üzerindeki etkisi de azalmaya başladı. Ne hikmetse yerine koyabileceğim yeni bir silah beğenmiyordum. Sırf bu yüzden

Promethea'da alt etmeniz gereken pek renkli Bosstan biri olan Killavolt ile uzun saatler harcadım. Ben artık olmuşum 15. seviye, elimde 4. seviye tüfek var. Neymiş efendim? Tasarımını beğenmişim. Yok öyle! Siz de benim gibi yaparsanız canınız çok yanar.

Bu noktada silahları karşılaştırmak ve ilerledikçe ne gibi bir silah yelpazesine sahip olmanız gerektiğine karar vermeniz çok mühim. Yani bir silahın hasarı yüksek diye elinizde uzun süre tutmaya çalışmayın. Farklı durumlar için farklı silahları bir set halinde tutun. Örneğin Amara'yı oynuyorsanız uzun mesafeli tüfeklere pek yanaşmayın. Pompalı tüfek en iyi dostlarınızdan biri olacaktır.

Dikkat edilmesi gereken bir başka husus ise silahların farklı ateş destek güçlerine sahip olması. Bahsettiğim şey elemental hasar tabii ki. Eski oyunlardaki gibi asit, elektrik, ateş vs. gibi farklı elemental hasar biçimleri bulunuyor. Karşılaşacağınız düşmanlar bunlara karşı dayanıklılık gösterebiliyor. Ateşe dayanıklı bir düşmana, ekstra ateş hasarı veren bir tabancayla saldırmayın.

SİLAH FİRMALARI

Oyunda toplamda 9 adet silah üreticisi bulunuyor. Bu firmalar arasından biri diğerinden daha üstün değil. Sadece oynama biçiminize göre size sunacakları farklı özelliklere sahipler. Bazıları elemental hasar üzerine yoğunlaşmışken, bazıları bir silahta farklı modlar sunabiliyor. Her firmanın iyi olduğu taraflar kadar kötü olduğu tarafları da var. Bu yüzden kimi seçeceğiniz tamamen size kalmış.



Vahşi batı temalı silahlar üreten Jakobs'un elemental özelliklerle hiç alakaları yok. Bunun yerine sekebilen ve yüksek hasar veren silahlar üretiyorlar.



Aynı silahta iki farklı mod arıyorsanız DAHL aradığınız firma. Modu değiştirince silahın görüntüsü de değişiyor. Yüksek isabet moduna sahipler ancak şarjörleri kısıtlı.



Calypso İnkizleri'nin girişimiyle kurulan COV silahları mermi kullanmıyor. Bunun yerine ısınma barları bulunmakta. Çok uzun süre ve seri atış yapıldığında ısınıyorlar ve kullanılmaz hale geliyorlar.



Hyperion'ın ürettiği silahlarının kendiliğinden kalkanı var. Nişan aldığınızda kalkan otomatik olarak aktif oluyor. Ne kadar uzun süre ateş ederseniz hedefi tutturma olasılığınız da o kadar artıyor.



Tek bir silahta iki farklı elemental moda sunan tek firma. Elemental hasara karşı direnci olmayan düşmanlar üzerinde oldukça etkili. Ayrıca şarjlı atış yapılabilir.



Akıllı mermi ya da düşmanı takip eden yüksek teknoloji, elf gibi silahlar yapıyorlar. Atış hızları oldukça yavaş ancak siperle saplanmış düşmanları yerinden çıkarmak için birebir.



İsabet anında patlayan ya da üzerine yapışan mermiler üzerinde uzman bir firma. Şarjör değiştirdiğinizde düşman üzerine yapışmış mermiler patlıyor ve ekstra hasar veriyor.



Çoğu silahı İki farklı silah modunda iki farklı mermi tipi kullanıyor. Vladof marka silahları hem keskin nişancı tüfeği hem de roketatar olarak kullanabilirsiniz.



Kullan at silahlar üreten Tediore'un oldukça garip tasarımları var. Şarjör değişiminde silahı yere atıp patlamasına yol açabilirsiniz. Yürüyen silahlar, yer atınca turret olan silahlar hep bunların işi.





Ayrıca düşmanların hassas noktaları bulunuyor. İnsanlarda kafaya ateş ettiğinizde neler olabileceğini az çok tahmin edebilirsiniz. Bazılarında arkalarında bulunan dev sensörlere ya da canavarların kuyruklarına saldırmanız gerekebilir. Oyun ilerledikçe bunlar üzerinde de hakimiyet sağlayacaksınız.

Son olarak bahsetmek istediğim detay ise silahların değerlilik seviyeleri. Silahlar beyaz (Sıradan), yeşil (İyi), mavi (Kıymetli), mor (Pek Kıymetli) ve turuncu (Efsanevi) olmak üzere beş seviyeye ayrılıyor. İlk başlarda elinize ne gelse kullanacaksınız. Sonrasındaysa aklınız efsanevi silahlara düşecek.

Her Borderlands oyununda olduğu gibi en absürt ve en alakasız silahlar yine efsanevi klasmanında ortaya çıkıyor. Aralarında kaka atan roketatar, hamburger fırlatan roketatar, şarjörü değiştirince ayakları çıkıp yürüyen tüfek ve hatta silah ateşleyen silah gibi garip şeyler mevcut. Bunlardan bazıları pratikte çok kullanışlı olmasa da görünüşleri ve yapıları itibarıyla kullanmaları çok eğlenceli. Porta-Pooper 5000 isimli kaka atan roketatar favoritim. Ateşlediğinizde düşmanın üzerine bir kaka topu atıyorsunuz. İsbet halinde düşmanlar kimyasal hasar almaya başlıyor. Hatta bazı düşmanlar kokudan rahatsız olup kaçma eğilimi gösteriyor. Diğer türlü bunları dikkate almadığınızda düşmanların hepsi birer mermi süngerine dönüşüyor. Ne kadar ağır saldırı yaptığınızı düşünseniz de olan cephanenize oluyor. Etrafta sıklıkla cephane bulabiliyorsunuz fakat bu durum Boss savaşlarında daha hayati önem taşıyor.

Biraz önce düşman tiplerine yönelik dediklerimin aynısı Boss savaşları için de geçerli. Borderlands yine yaratıcı ve esprili tarzda yeni Bosslarla karşımıza çıkıyor. Yine de biri diğerinden çok farklı değil. Hepsinin güçlü olduğu taraflar ve zayıf olduğu yanları var. Görevlerde bunlarla alakalı ufak tefek ipuçları veriyorlar. Mesela başıma bela olan Killavolt'un zayıf olduğu yeri kasıklarımış. Bunu Moxxi ile konuşurken gözümden kaçırmışım. Kafaya ateş etmek yerine bu bölgeye yoğunlaştığınızda daha rahat bir sonuç elde ediyorsunuz.

Yine de Bossların çoğu birbirine benziyor. Belli aralıklarla tüm sahaya alan efekti koyan saldırılar yapıyorlar. Doğru zamanda kaçmanız gerekiyor. Ara sıra sahaya atlayan yardımcıları temizlemeniz, gardını düşürdüğünde de doğru noktalara saldırmanız gerekiyor. Bu açıdan bakıldığında Boss savaşlarında beni şaşırtan ya da "Vay arkadaş!" dedirten bir an olmadı. Tasarımları ve konuşma biçimleri değişiyor fakat aksiyon hissiyatında çok bir fark hissetmiyorsunuz.

Olmuş gibi

Yazının burasına kadar Borderlands 3'ü fazlasıyla övdüm. Fakat oyun serinin önceki başlıklarından çok da farklı bir oynanış sunmuyor. Bu sayfalara Tuna'nın Borderlands 2 incelemesini kopyalayıp yapıştırırsak, aralara da birkaç yeni bilgi sıkıştırırsak sınıtmaz, o derece. Ancak uzun yıllar sonra oyuncularla buluşmuş olması önemli. Arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz aksiyonu bol, absürt bir duruşa sahip ve silah çeşitliliği konusunda çığır açan pek fazla oyun yok. Ayrıca kaç tane oyun artık split screen seçeneği sunuyor? Borderlands 3, bugüne kadar yaptığı işi aynı başarıyla devam ettiriyor. Tutturduğu formül üzerine eklediği birkaç yeni baharat var. Ancak seriye bütünüyle yeni bir bakış açısı getirebilmiş değil. Başka gezegenlere gidebiliyor olmak güzel bir detay. Bunun için Sanctuary isimli bir

uzay gemisine sahip olmak da güzel bir his. Burayı kendi özel karargahımız olarak kullanabiliyoruz. Ancak pratikte güzel gözükmese de Sanctuary uzay gemisi ufak kozmetik bir dokunuştan fazlası değil. Gezegenler arası yolculuk yaparken bu gemiye ihtiyaç duyuyoruz. Ancak Fast Travel özelliğini kullanarak daha önceki ziyaret ettiğimiz gezegenlere ışınlanabiliyoruz. Bu gözden kaçan bir hatamı bilmiyorum ama gezegenler arası Fast Travel özelliği keşke olmasaymış. Geminin tüm ilgi çekiciliğini ortadan kaldırıyor. Ancak gemide birçok farklı aktiviteye ulaşabiliyorsunuz. Moxxi'nin barına gidip makinelere şans oyunu oynayabilirsiniz. Ayrıca satmak istemediğiniz özel silahları kendi sandiğinizde saklamamız da mümkün. Serinin sıkı hayranlarının çok hoşuna gidecek bir detay ise yolda karşılaştığımız tanıdık yüzler zamanla bu gemide vakit geçirmeye başlıyor. Boş muhabbetlerine ortak olabiliyorsunuz. Teknik açıdan bakıldığında oyunun bazı hataları mevcut. Oyun çıkmadan birkaç hafta öncesinde Gearbox ve yayıncı firması 2K hakkında bazı söylentiler ortaya çıktı. Oyunun tam olarak tamamlanmadığı bu süreçte çalışanlarına kötü davranıldığı yönündeki söylentiler kısa sürede bastırıldı. Değişen oyun pazarındaki çalışma koşulları hakkında son zamanlarda bunlara benzeyen çok fazla haber gördük. Doğruluk payı yüksek olabilir. Oyunun teknik hatalar barındırdığı da doğru. Kaplamaların geç yüklenmesi (serinin geleneksel bugü) ve FPS sorunu en büyük iki hata.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Önümüze gelen herkesi mermi manyağı yapıyoruz. Dur durak bilmeden sağa sola koşuyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Hızlı bir oynanışla oyunu çoktan bitirmiş ve arkadaşlarınızla yeni silahlar peşinde koşuyor olacaksınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Yeni DLC gelene kadar oyunu rölatiye alacaksınız. Arkadaşlarınızla ara sıra girip kafa dağıtabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Hareket eden her şeyin üzerine ateş ediyoruz.

%20 Loot yapıyoruz.

%5 Hikayeyi takip etmeye çalışıyoruz.
%5 Acaba bu silah mı iyi yoksa bu silah mı?



ARTI

- + Hikaye üzerine biraz daha düşülmüş
- + Grafikselsel anlamda gelişme var
- + Milyarlarca silah çeşitliliği
- + Her oyuncuya göre farklı karakter
- + Aksiyonu tam ayarında

EKSİ

- Teknik sorunlar
- FPS sıkıntısı
- Seriyeye çok az yeni içerik katıyor
- Boss savaşları birbirine benziyor
- Uzay gemisi biraz süs olarak kalmış

SON KARAR

Oyun serinin iyi yanlarını koruyup çok az da olsa yeni özelliklerle karşımıza çıkıyor. Hikaye ilgi çekici kılınmış fakat teknik hatalar moral bozabiliyor.

86



PC oyuncuları FPS sorunuyla pek karşılaşmaya bilir ancak PS4 ve Xbox One'ın eski sürümlerinde, oyunu split screen modunda oynamak istediğinizde gözle görülür bir düşüş yaşıyor. Çok fazla hissettirmese de aynı durum üst modeller için de geçerli. Oyunun 30 FPS kilidine sahip olması da pek bir şeyi değiştirmiyor. NPClerin çoğu aynı animasyonlara sahip. Görev içinde ya da dışında karakterlerin görünüşleri dışında birbirlerinden pek farkı yok. Beni en çok rahatsız edense karakter takılmaları oldu. Bazı görevlerde karakteri takip etmeniz gerekiyor. Sizle konuşurken bir anda depara kalkıp ulaşması gereken noktaya gidiyor. Yanına ulaştığınızda size tip tip bakıyor ve ilerlemiyor. Birkaç kere oyunu yeniden yüklemem gerekti. Sınır bozucu bir başka durum ise FL4K'ın canavarları. Bazen etrafta volta atarken sizi itirebiliyorlar. Çok dramatik bir konuşma içerisinde ekranın ortasına gelip durmaları bir hayli komik. Bunun için ufak bir yazılım kullanabilirlermiş. Tabii bunun gibi ufak hatalar güncellemelerle çözülebilecek şeyler. Yine de FPS ve kaplama sorunlarıyla yüz yüze olması böylesine büyük bir firma için kötü bir durum. Gerçi haklarını yemek de istemiyorum grafik anlamında büyük bir gelişme sunmuşlar. Yapay zeka konusunda ve grafiksel açıdan ilerlemiş olmaları bazı şeyleri görmezden gelmenizi sağlıyor.

Sonuç

Borderlands 3, dümdüz giderseniz yaklaşık 30 saatlik bir oyun deneyimi sunuyor. Hikaye bittikten sonra hemen silip kaldıracağınız bir oyun da değil. Tek başınıza oyunu bitirebilir ya da tüm hikayeyi arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz.



Hikaye bittikten sonra New Game+ benzeri True Vault Hunter moduyla daha zorlu bir sürece geçiş yapabiliyorsunuz. Elbette ödülleri de eş değerde oluyor.

Karakterleri 50. seviyeye kadar çıkartmak mümkün. Bir de bunun yanı sıra üç farklı zorluk seviyesi olan Mayhem Mod adında bir seçeneğiniz de var. Terminal üzerinden bu modu aktif edip oyunu daha da saçma sapan bir zorluk seviyesine çıkarabiliyorsunuz.

Daha önceki oyunlarda bulunan Badass Mod yerine sunulan Mayhem Mod içerisinde, Guardian Rank adında bir özellik var. Ana hikayeyi bitirdikten sonra karakterinizin ana seviyesinden farklı olarak bir Guardian seviyesine sahip oluyorsunuz. Burada ilerledikçe Token adı verilen puanlara erişiyorsunuz. Karakterinizin ana yetenek ağacı dışında yeni özellikler edinmeniz mümkün.

Bunları düşündüğünüzde oyunu bitirip arkadaşlarınızla daha çıldırtıcı zorluklarda mücadele etme şansınız var. Ayrıca yapacağınız ufak bir ayarla başka oyuncuların hikayesine de dahil olabiliyorsunuz. Tabii burada dikkat etmeniz gereken oyunun loot sistemi. Eski gibi yere düşeni kapamalı modu olduğu gibi MMORPG oyunlarından alışık olduğumuz herkese ayrı loot fikri de Borderlands 3'e gelen yeni özelliklerden biri.

Şöyle hızlıca toparlayıp olaysız dağılım derim. Borderlands 3, olağandışı yeniliklerle gelen bir oyun değil. Şayet olası bir Borderlands 4 oyununda aynı durumlarla karşılaşsaksak vereceğim puan çok daha az olurdu.

Keyifli bir hikaye sunuyor oluşu, absürt silahları ve düşman biçimleriyle aksiyona doyacağınız bir oyun olmuş. Multiplayer özellikleri üzerinde bazı ufak tefek rötuşlar yapılmış.

Tanımadığınız insanlarla oyunu oynayabilmek adına sunulmuş olması güzel bir detay. İlla başka bir arkadaşınızla oynamanız gerek kalmıyor. Çünkü oyunun ülkemizde fiyatı biraz fazla. Sunduğu içeriği karşılarsa da çoğu oyuncu Borderlands 3'ün indirimine girmesini bekleyecektir. Gelecek olan yeni DLCler ve karakterlerle birlikte oyuna olan bağlılık da uzun süre devam edecektir. ♦ **Özay Şen**

İNCELEME

Yapım The Coalition

Dağıtım Xbox Game Studios

Tür Aksiyon

Platform PC, XONE

Web www.gears5.com



GEARS 5

BÖRTÜ BÖCEĞİN İNİNE GİRMEYE GİDİYORUZ!



PERFORMANS TABLOSU

Acer Predator Helios 300 (PH317-52)

Intel Core i7-8750H
16GB DDR4 RAM
Nvidia GeForce GTX 1060

Ortalama FPS: 53
1080P/ Ultra

GTX 1060'ın yavaş yavaş orta seviyeye kaydığı bir gerçek. Grafiksel açıdan hayli iddialı bir oyun olan Gears 5'te Ultra seviyesinde aldığımız değerler ise Helios 300'ün ve GTX 1060'ın ne kadar güçlü olduğunu kanıtlar nitelikte. Yine de kalabalık savaşlarda FPS makul oranın altına düşeceğinden "High" seviyesini öneriyoruz. Acer'ın önümüzdeki aydan itibaren satışa sunulacak olan yeni modellerinde GTX1660Ti ve RTX serisini göreceğiz, onlarla yaptığımız testler için de beklemede kalın.



Vay be! Üç sene kadar önce, serinin yapımıcılığı Epic Games'ten, yapımıcılığı ise Cliff Bleszinski'den gittikten sonra ne kadar da az beklentiyle oturmuştum bu oyunun başına. The Coalition'ın hiç de iyi bir CV'si yoktu nazarımda. Bir Flight Simulator tutkunu olarak geliştirdikleri Microsoft Flight'ı mahkeme duvarı gibi bir suratla oynamış, üstüne Gears of War 4'ün hikayesinin "babadan oğula geçtiği" açıklandığında da tüm beklentilerimi katlayıp dolaba kaldırmıştım.

Bu açıdan bakınca karşılaştığım oyunun beni ne kadar şaşırttığını sanıyorum tahmin edebilirsiniz. Oyunun salt aksiyon / arka planda

kalan hikayeden, daha fazla sinematik / daha baskın hikaye anlatımına yaptığı bu yumuşak geçiş, beklemediğim kadar iyi kotarılmıştı. Tamam, karakterler belki çok iyi yazılamamıştı, animasyonlar da bazen tökezliyordu. Diğer taraftan başta negatif olarak gördüğüm "baş sarma" olayı, serinin Windows 10 ile ilk kez fanişması neticesinde ulaştığı yeni kitle düşünüldüğünde avantaja dönüşmüştü.

Şimdi hikayeyi kısaca anlatmak gerekiyor sanırım, sonra yeni oyun için söyleyeceklerimiz var.

Acı vatan Sera

Bir önceki oyun, hikayesini doğru düzgün

anlatabilen, oyuncuyu detayları yakalamak için internette dolaştırmayan ilk Gears of War oyunuydu. Tüm serinin ve Locust hikayesinin üzerine kurulduğu Imulsion, beraberinde tüm fosil yakıt kaynaklarını da götürerek tarihe karışmış, insanlığı da rüzgar enerjisine mahkum(!) etmişti. Bu kadar da değil. "Oyun tarihinin en yanlış anlaşılmiş canavar ırkı" olan Locust belası da yerini Swarm olarak bilinen (Bu oyunda Gürüh diye çevrilmiş) daha beterlerine bırakmış, kalplerinin çirkinliği suratlarına yansıyan bu ırk, kaskı güçlü babamız Marcus'u kanguru gibi kesesine koyup kaçırmakta katıyen, en ufak bir problem görmemişti.



Marcus'un sevgili (ve kaslı ergen!) oğlu JD ile de bu oyunda tanıştık. İlk birkaç saatin ardından "kurtarma görevine" dönen oyunda, otoriteye başkaldırmış diğer "outsider" arkadaşlarımızla beraber görevden göreve koşuyor, serinin en başarılı sonlarından birisinin ardından da kendimizi yeni oyuna hazırlıyorduk.

Gears 5 bir önceki oyunun bıraktığı noktadan, arayıcı çok açmadan devam eden bir yapım. Bu oyunda JD ve Marcus yan karakter olarak bizlere katılırken hikaye daha çok bir önceki oyunda tanıdığımız ve sevdiğimiz Kai'i'nin etrafında dönüyor. Bu defa oyun Türkçe alt yazı desteğine sahip, bu da İngilizce konusunda sorun yaşayan okuyucularımızı sevindirecektir. Şunu söylemek isterim, oyunun içinde en ufak bir çeviri problemi yok. Tüm diyaloglar başarıyla yerleştirilmiş ve esrilere kadar ince ince

çalışılmış. Problem çoğu ekibin düştüğü "kağıt-tan çeviri" veya "gereksiz çeviri" noktasında vuku buluyor. Mesela, menüdeki Escape/Geriye dönme düğmesi öylece bırakılması gerekirken muhtemelen yeni multiplayer modu ile karıştırılarak "Kaçış" diye çevrilmiş. Oyndaki ana birimlerden olan "COG" da "DHK" diye yeniden adlandırılmış ki, ne olduğunu anladığımda iki saati geride bırakmıştım. Silahlarda da benzer bir durum var. Tıpkı Football Manager'ın Türkçesini, mevkileri de çevirerek oynanamaz hale getirmeleri gibi, evet. Biraz el atılması gerek, onun dışında her şey yolunda.

Yeni maceralara doğru

Gears 5'i hem Xbox One X'te, hem de iki ayrı bilgisayarda test ettim. Oyunun grafiksel olarak büyük değişimler geçirdiğini söyleyemiyor olsam

da optimizasyon ve mekan tasarımları konusunda çıkarılan işe saygı duymamak mümkün değil. Gears of War serisinin kaderi olan tek renk, "stock" kaplamalar ve özensiz haritalar, bir önceki oyunla beraber önemli ölçüde başkalaşım geçirmişti. The Coalition bu oyunda Gears serisi için devrim denilebilecek bu değişikliği bir seviye ileriye taşımış ve karşımıza şimdiye kadar gördüğümüz en atmosferik, en renkli Gears oyunu çıkmış. Bu grafiklerin son derece optimize olduğunu da söylemem gerek. Xbox One X'te yağ gibi akan oyun, bizzat denediğim GTX 1060 (performans kutusu buralarda bir yerlerde olmalı) ve GTX 1080 ekran kartlı iki ayrı laptopta da gayet verimli çalıştı. Bu arada oyunu kurabilmek için Windows 10'unuzu 1803 sürümüne güncellenmeniz gerektiğini de belirtiyim.

Oyunun teknik açıdan sorunsuz yapısı, harika hikaye anlatımı, üç kişiye kadar co-op oynanabilmesi ve bomba gibi başlayan ilk iki Act ile birleşince başından kalkmakta zorlanıyorsunuz açıkçası. Kait ilk oyundan da hatırlayabileceğiniz gibi geçmişte biraz karanlık bir karakter, bu oyunda da ailesinin geçmişinin tahmin edilemeyecek kadar karanlık bir tarafa gidiyor olabileceğini hissediyor kendisi. Tüm hikaye de aslında onun kendisini, aslını tanıma hikayesi bir nevi. Ne kadar da sıkıcı diyenleriniz olacaktır okuyunca ama inanın, bir önceki oyundaki o balon, henüz olgunlaşmamış karakterler, güldürüp bir şey anlatmayan diyaloglar kendisini bu oyunla birlikte edebi eser denilebilecek bir hikayeye ve anlatıma bırakmış durumda. Oyun eskisine göre çok daha fazla keşif duygusu hissettiriyor, hemen her görevde farklı bir gize-

PAZARDAN ALDIM BİR LANCER, OYUNA GİRDİM ÜÇ LANCER!

Lancer saldırı tüfeği Gears of War serisi söz konusu olduğunda en az Marcus Fenix kadar bilinen bir "karakter". İkinci oyunda adı geçen ama kullanılmayan Mark 2 ve önüne bir bomba atar olarak kullanılan Lancer GL de dahil olmak üzere birkaç türü olan silahın farklı versiyonlarına bir bakalım.



RETRO LANCER

Nam-ı diğer Lancer MK1. Locus'tlara karşı savaş başladığında neredeyse tüm COG birlikleri bu köhne, eskimiş silahlarla teçhiz edilmişlerdi. Heybetli görüntüsüne karşın sadece 30 mermilik kapasitesi ve etkisiz kalan süngüsü ile Retro Lancer varlığını Mark II gelene kadar sürdürdü. Kayıpların artmaya başlamasının ardından depolara kaldırılan bu silahlar yeniden kullanılmaya başlandı. Önündeki testere ile yolunuzu açması ve süngü hücumu dışında çok bir numarası yok diyebiliriz.



CUSTOM LANCER

Marcus'un fena halde modifiye ettiği Lancer MK2. Retro Lancer'ın aksine 60 mermilik bir şarjörü var ve toplamda 560 mermi alabiliyor, bu da şarjör değiştirilmeden birkaç haşere daha öldürmenizi sağlayacaktır. MK2'ye göre daha uzun bir namlusu, ağaçtan yapılmış dipçığı, üzerinde bir feneri var ve oyun boyunca sadece Marcus Fenix tarafından kullanılıyor. Bana göre oyundaki en güzel, en özel silah. Adam ruhunu akıtmış üzerine adeta, saygı lütfen.



LANCER MK3

MK2 çıktığında gerçek bir devrimdi, MK3 ise bir öncekinin daha çabuk üretilebilen, biraz daha elden geçirilmiş bir versiyonu sadece. 30 mermilik bir şarjör ve 420 mermilik kapasitesiyle elbette Marcus'un Custom Lancer'ıyla aşık atabilecek konumda değil. Yine de holografik görüş sayesinde daha kolay nişan alabiliyor ve uzun namlusu sayesinde de uzaktaki hedeflere karşı daha etkili. Esas geçişime ise dakikada 850 atış yapabilmesini sağlayan güvenilir mekanizmasında yatıyor.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦
Şahane hikaye anlatımı ve çıktığınız keşif görevleri aklınızı alacak.

İlk hafta

♦♦♦♦♦
Ana görev çoktan bitmiş olmalı, online tarafı sizi çektiyse hala buradasınız demektir.

İlk ay

♦♦♦♦♦
Yeni etkinlikler sayesinde oyunun sizi halen başında tutacağını düşünüyorum.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Bolca güzel diyalog izliyoruz
%40 Böcek ilaçlama timi görev başında
%20 Arkadaşlarımızla modlara akıyoruz



ARTI

- +Harika hikaye anlatımı
- +Yerine oturmuş, iyi yazılmış karakterler.
- +Başarılı grafikler ve optimizasyon.
- +Çok uygun fiyat.
- +Türkçe alt yazı desteği

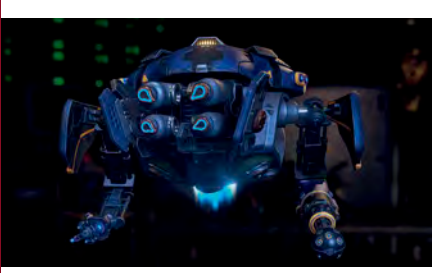
EKSİ

- Ana senaryonun dibе vurduđu noktalar var
- Türkçeye çevrilmeden bırakılması gereken kısımlar var

SON KARAR

Gears serisinin en iyi oyunlarından biri var karşımızda. The Coalition'ın gözümüzün önünde büyümesini seyretmek de büyük keyif. Alınır, aldırılır, hele de fiyatı 92 lirayken.

88



My Boy Jack

Rudyard Kipling'in Birinci Dünya Savaşı'nda kaybolan oğlundan bahsetmiyoruz elbette. Dronumuz Jack, bu oyunda elimiz, ayağımız, Getir'imiz, Yemeksepeli'miz, her şeyimiz adeta. Oyunun başından itibaren bize katkısı muazzam olsa da esas katkısını gösterdiği yer oyunun sonları olacak. Hemen belirtelim, kendisini geliştirmekte zerre tereddüt etmeyin, onsuz oyunun sonunu görmeyiz biraz zor olabilir.

min peşinden koşuyor, ortaya koyulan başarılı ve dengeli tarif neticesinde de pek yorgun hissetmiyorsunuz.

Hikaye ortalara doğru biraz irtifa kaybediyor bana göre. Dergide de konuştuk bunu, dedim ki eğer böyle devam ederse hikaye anlatımı dışında bir önceki oyun kadar iyi değil. Ama açıkçası öyle olmadı, fark ettim ki oyunda birden fazla son var ve bunu değiştirmek için hayati bir seçim yapmanız gerekiyor. Oyunu bitirdiğim şu noktada diğer sonu halen izlemedim, merak da etmiyorum. Ama biraz hazırlıksız yakalandığımı söylemem gerek. İnsan tüm oyun boyunca akışı değiştirecek bir şey görmeyince, öyle bir durumda karşılaştığınızda ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz açıkçası.

Oyunun en önemli yenilikleri arasında daha önce görmediğimiz kadar büyük açık araziler var. Oyunu rahatlatan, göz zevkimizi de okşayan bu kısımlarda bulabileceğiniz çok sayıda yan görev de mevcut. The Coalition'ın bize sunduğu modele açık dünya demek içimden gelmesede "çizgisel ama serbestisi daha fazla" diyebilirim rahatlıkla.

Silah çeşitleri halen az, birazdan konuşacağımız online tarafta çarpışarak elde edeceğimiz puanlarla da yeni kaplamalarını açabilmek mümkün. Çoğu kişiye yeterli gelecektir çeşitlilik, ben Borderlands 3 üzerine biraz yoksunluk çektim.

Çoklu canavar avı

Tabii oyunun kocaman da bir multiplayer tarafı var. İnsan vs. börtü böcek olarak adlandırabileceğimiz bu kısımda yeni gelen Kaçış modu da dahil sürüsüne bereket mod mevcut. Üç oyuncu olarak kovana sızıp bomba yerleştirmeye çalıştığınız bu modda adı üzerinde sonrasında sağ salım dışarı kaçmaya çalışıyorsunuz. Bu gerçekten de oyunun geri kalanından farklı ve çatır çatır aksiyona bezeli bir mod. Açıkçası oyunda tek kişilik oyun multiplayer dengesi de gayet iyi kurulmuş. Oyunun Ultimate sürümünü alırsanız karakter olarak Terminator T-800 ya da Sarah Connor'a da sahip oluyorsunuz. Oyuncuların çoğu Gears söz konusu olduğunda PvE modları tercih edecektir sanırsam. Bu oyunda da efsanevi Horde (Sürü) modu geri dönüyor, eğlencesinden de bir şey kaybetmediğini söylemem gerek. Gears 5'in eleştirilebilecek yönlerinden birisi olarak da kart sistemini söyleyebiliriz. Microsoft daha önce Forza oyunlarında vazgeçtiği bu loot box özendirici sistemi maalesef bu oyuna dahil etmiş. Oyunun online tarafında yetenek havuzu şükürler olsun ki çok yüksek değil. Silahların yıkıcı etkisi sayesinde oyunda hassas nişan vs. diğer oyunlarda olduğu kadar hayati öneme sahip değil, "spray and pray" yöntemi bile bir noktaya kadar iş görüyor. Herhalde oyuncular da bu durumdan hoşnut olacak ki her gün online oyuncu sayısı artıyordu Gears 5'in.

Ne kadar iyi?

Gerçekten iyi. Bir önceki oyunun üzerine çıkmayı başarmış The Coalition, bu kesin. Oyunu sevmek için çaba göstermeniz gerekmiyor, her şey son derece doğal bir şekilde "şahane oyunmuş he" demenize giden yola hizmet etmekte. Xbox'unuz varsa düşünmeyin bile zaten.

◆ Kürşat Zaman



Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360
 Web www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-20

FIFA 20



FIFA Street'in görkemli dönüşü!

// FIFA" denince hissettiğim duygular o kadar karmaşık ki sevgili okur. Takvimler Ocak'ı gösterdiğinde yalnızca Ultimate Team'de 1000'in üzerinde maç yapmış oluyorum. Bunun üstüne, Pro Clubs, Online Seasons modları ve sabaha kadar süren, tüm arkadaşların toplandığı ev turnuvalarını da ekleyince ortaya öyle bir sayı çıkıyor ki ne siz sorun ne de ben söyleyeyim. Hatta bunun sadece buzdağının görünen kısmı olduğunu da söyleyebilirim. İsteyken kadro kurmak için harcadığım zamanı, kadro kurma görevlerini daha ucuza halletmek için kafa patlattığım saatleri hiç saymıyorum bile. Tabii bu denli zaman ayırdığım bir oyunun günlük hayatımı kötü etkilediğini de tahmin ediyorsunuzdur. İşte tam da bu sebepten FIFA'ya karşı olan duygularım karmaşık, bir tarafta ne olursa olsun her sene en çok zaman ayırdığım yapım, diğer tarafta ise günlük hayatım var, korkarım bu mücadelenin kazananı bu sene de değişmemiş gibi duruyor....

Seyir zevki

Herkesin FIFA 20 ile ilgili en çok merak ettiği kısmın Volta modu olduğunun farkındayım. Ancak Volta modundan uzun uzadıya bahsetmeden önce oyunun genel oynanışından bahsetmek istiyorum. Oynanış konusunda en çok üstünde durulması gereken konu ise bana sorarsanız yenilenmiş defans sistemi. Artık savunmada yapay zeka bize neredeyse hiç yardım etmiyor. Hem pas yollarını kapatmak

hem dripling yapan rakibimizin ayağından topu kapmak bize düşüyor. Ayrıca yapılan başarılı hamlelerde topun artık genellikle savunmacıda kaldığını, başarısız hamlelerde ise savunmacının pozisyonunu geri almasının daha uzun sürdüğünü hesaba katınca ciddi anlamda bir risk/kazanç durumu olduğunu söyleyebilirim. Savunmada aldığımız risklerin ödüllü oldukça büyük olsa da başarısız olduğumuz pozisyonların sonucunda genellikle topu ağırlardan çıkartmak durumunda kalıyoruz. Ayrıca bu durumuyla iyi savunma yapan oyuncuların oyunda birkaç adım önde olduğunu net şekilde söyleyebilirim. Hatta öyle ki, iyi savunma yaptığınız sürece tüm arkadaş turnuvalarının kazananı siz olacaksınız! Savunmadaki değişikliklerin yanında hücum tarafında da artık yeni silahlara sahibiz. Bu silahlardan ilki pas veya ara pas tuşuna iki kez basarak atılan "yerden kaldırarak paslar" ("Lofted Pass" İngilizce'den dilimize bu şekilde çevrilmiş). Bu pasları oyuncumuz topun hafif

dibine girerek atıyor ve top bir miktar yerden havalanıyor. Bu sayede top rakip oyuncunun ayağının üstünden geçiyor ve savunması oldukça zor bir hal alıyor. Ancak bu şekilde atılan pasların kontrolünün pası alan oyuncu için oldukça zorlayıcı olduğunu söylemekte de fayda var. Kontrolü zor ama defansa takılmayan paslar mı; kontrolü kolay ama savunması da bir o kadar kolay olan paslar mı? Seçim tamamıyla size kalmış. İkinci önemli mekanik ise dilimize "slalom dripling" olarak çevrilen "strafe dribbling". L1/LB tuşu ile uygulayabildiğimiz bu teknik ile oyuncumuz çok küçük dokunuşlarla topu sürmeye başlıyor ve açıkçası savunması neredeyse imkansız bir hal alıyor. Hücum ederken sıkışık pozisyonlarda bu mekaniği bol bol kullanmanızı tavsiye etmenin yanında, savunmada bu mekaniği kullanan rakiplere karşı asla hamle yapmamanızı ve sadece karşısında durmaya çalışmanızı öneririm.



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

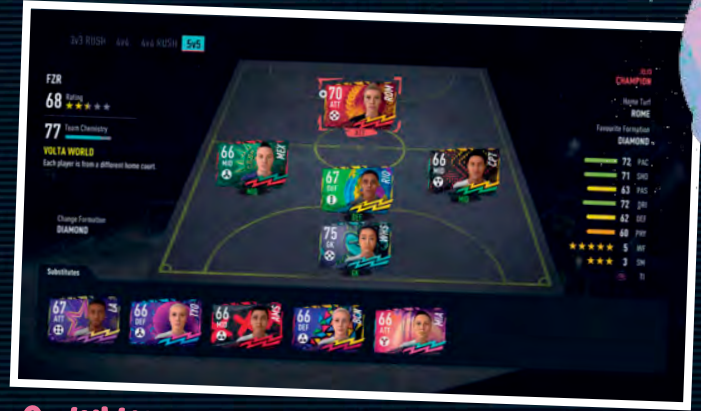


VOLTA'DA USTALAŞMANIN YOLLARI



1. SAHAyı TANIYIN

Volta'da sahalarda duvarlı ve duvarsız olmak üzere ikiye ayrılıyor. Duvarsız olanlarla ilgili aslına bakarsanız bahsedilecek pek bir konu bulunmuyor ancak duvarlı olanlarda durum epey farklı. Duvarları kullanarak atabileceğiniz farklı çalım ve zor durumlarda atabileceğiniz paslar bulunuyor. Bunlardan ilk akla gelense halı sahalardan hepimizin aşına olduğu "sağından atıp solundan geçme" hareketi. Bunun yanında rakibinizin sizi duvar kenarına sıkıştırdığı pozisyonlarda duvara çarpılarak pas atmanız da mümkün.



2. KİMYAYA DİKKAT!

Volta'da da Ultimate Team benzeri bir kimya sistemi bulunuyor. Buna göre her oyuncunun tercih ettiği bir pozisyonu ve tercih ettiği bir dizilişi bulunuyor. Takımınızın kimyasını yükseltmenin yolu da oyuncuları tercihlerine uygun taktiklerde, tercih ettikleri pozisyonlarda oynatmaktan geçiyor. Oyuncularınızın kimyası arttıkça Ultimate Team'e benzer şekilde kimya türlerinden elde ettikleri bonuslar yükselirken, düşük kimyada özellikleri düşmeye başlıyor. Kimya türleri ise Ultimate Team'den farklı şekilde tek tek oyunculara uygulanmıyor, bunun yerine tüm takımın tek bir kimya türü oluyor. Kimya türünü ayarlamak içinse oyuncuları "iç saha" olarak adlandırılan memleketlerine göre kombinlemeniz gerekiyor.



3. YETENEK ATIŞI

Volta'da kalecisz modlarda şut desteği bulunmuyor ve şutlarınızın tamamını kendiniz nişanlıyorsunuz. Bu sebeple ilk etapta şutlarınızın istediğiniz yerlere gitmediğini görürseniz hiç heyecanlanmayın ve alıştırmaya başlamaya başlayın. Bir süre sonra nerede olursanız olun topu kaleye düzgünce nişanlayabildiğinizi göreceksiniz. Hatta önünüzün kapalı olduğu pozisyonlarda duvarlardan destek alıyor olacaksınız. Ayrıca aynı durumun rakibiniz için de geçerli olduğunu unutmayın ve savunmada olduğunuz pozisyonlarda kalenin önünde duran oyuncunuzu hareket ettirmemeye çalışın. Ya rakibiniz ortaya vuracaktır ya da kenarlara atmaya çalışırken isabetsiz şutlar çekecektir. Tabii rakibinizin bu sisteme çok alışmış ve topları tam köşelere bırakıyor olması ihtimali de var ki, rakibinizin bu durumdaysa size iyi şanslar dilemek dışında elimden birşey gelmez.



4. OYUNCUNUZ SİZİ HANSITSIN!

Volta'da Pro Clubs'a benzer bir oyuncu gelişim sistemi bulunuyor. Oyuncunuz maç içerisinde yaptıklarına göre çeşitli özelliklerinde küçük gelişmeler oluyor. Ancak bu gelişmelerin etkisini göstermesi zaman alıyor. Bu küçük gelişmeler dışında maç yaptıkça kazanabileceğiniz yetenek puanları yer alıyor ve yetenek puanlarını yetenek ağacına istediğiniz gibi dağıtabiliyorsunuz. Bu puanları dağıtırken dikkat etmeniz gereken şeyse bana sorarsanız doğrudan oyun tarzınız. Savunmada oldukça kesici bir karakter mi istiyorsunuz; yoksa iki ayağına da oldukça hakim, teknik bir forvet mi? Tamamıyla size kalmış. Ayrıca bu puanları istediğiniz zaman geri alıp tekrar dağıtmanız da mümkün.



Bol makyaj

Oynanış tarafında temelde yukarıda belirttiğim değişiklikler dışında genel olarak yavaşlamış, pas oyununun öneminin arttığı bir FIFA karşımızda ki artık bunlardan bahsetmeyeceğim çünkü her sene yeni çıkan oyun için aynı şeyleri söylüyoruz ve Kasım'da bir güncelleme ile oyun eski haline dönüyor. Yavaşlamış yapının da bu anlamda tekrar eskiye döneceği inancındayım, hatta defans sisteminin de aynı dönemde tekrar kolaylaştırılabileceğini düşünüyorum. Maalesef EA'e ve yaptığı güncellemelere olan inancım oldukça düşük.

Oyun modları tarafında ise (Volta'yı bir kenara koyarsak) ciddi bir değişiklik maalesef bulunmuyor. Bunun yerine kariyer moduna daha ayrıntılı oyuncu/manager yaratma ekranı, dinamik potansiyel sistemi gibi ufak yenilikler yapılmış; Ultimate Team'de ise geçen sene santra moduna eklenmiş olan özel kurallar ve kataloğun yerini alan seviye sistemi yenilik olarak sunuluyor.

Fifa Street

Gelelim FIFA 20'nin en büyük silahı olan Volta'ya. Aslına bakarsanız Volta'nın sinyallerini geçen sene FIFA 19'un çıkışıyla beraber almıştık. Journey modunun hemen başında Alex Hunter ile bir sokak maçı yapıyorduk (bana sorarsanız geçen seneki Journey modunun en güzel kısmı da bu kısacık maçı) ve bu maçın sonunda hepimizin aklında aynı şey vardı: Bu maçın benzerlerini yapabileceğimiz bir modun yapımı bu kadar zor olmamalıydı! Neyse ki yanılmıyormuşuz...

Volta'da ilk üç Fifa Street oyunundaki gibi inanılmaz çalılımlarla bezeli, süslü goller yer almıyor. Bunun yerine EA, asıl oyundaki gerçekçi oynanışı Volta'ya aktarmayı tercih etmiş. Bunun sonucu olarak 2012 yılında piyasaya çıkan Fifa Street benzeri bir oynanış ortaya çıkmış. Ancak o dönem oldukça sorunlu olan oyunun aksine son derece başarılı bir mod

ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Volta, 4'e 4, 5'e 5, 3'e 3 kalecisz, 4'e 4 kalecisz ve profesyonel futsal mücadelelerine ev sahipliği yapıyor. Gerçek takımlar ve oyuncularla bu müsabakalara katılabileceğiniz gibi kendi oyuncunuzu yaratıp, zaman içinde maç kazanarak geliştireceğiniz takımınızla mücadele etmeniz de mümkün ki bana sorarsanız asıl eğlenceli olan kısım da burası. İlk etapta 65 puana sahip bir takım ile başlıyor ve her kazandığınız maçta rakip takımından bir oyuncuyu kadronuza katabiliyorsunuz. Ayrıca maç içindeki durumuna göre (Pro Clubs moduna benzer şekilde) kendi oyuncunuzu da gelişim gösteriyor. "Volta Tour" ile bilgisayara karşı bu müsabakalara çıkabileceğiniz gibi "Volta League" ile "Online Seasons" moduna benzer şekilde gerçek oyuncularla da meydan okuyabilirsiniz. Volta'daki mekanlardan da bahsetmeden geçemeyeceğim. Tüm mekanlar buldukları şehirlerin karakteristik özelliklerini yansıtabilecek şekilde tasarlanmış. Barcelona'da çıkacağımız 5'e 5 müsabakada Barcelona'nın ünlü meydanı Plaça de Catalunya'da hızlı bir tura çıkma şansımız olurken, Paris'deki

3'e 3 mücadelede, Eiffel kulesini görebiliyoruz. Ayrıca şehre göre maç anlatım dili de değişiyor ki bu bana sorarsanız güzel bir ayrıntı. Son olarak, Volta'nın altında bir hikaye modu da bulunuyor ki çok üstünde durmaya değer görmüyorum. Oldukça tahmin edilebilir ve bayat olan hikayeye boş bir vaktinizde göz atabilirsiniz.

Can sıkıcı hatalar

FIFA 20 şimdiye kadar anlattığım bölümüyle oldukça başarılı bir yapımdır, ne var ki EA Temmuz-ağustos döneminde gerçekleştirilen beta sürecinden hiç ders almamış. Bunun sonucu olarak da son yıllardaki en sorunlu FIFA ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Bu hatalardan benim adıma en can sıkıcı olanıysa oyunda en aktif kullandığım taktik olan 4-3-2-1 ile alakalı. Bu hata sebebiyle sol forvet oynayan oyuncunuzu santra sırasında korner direğine doğru geliyor ve bir süre orada bekliyor. Santrada hızla ileri çıkmak istediğinizde bir kişi eksik kalmanız bir yana, yapacağınız bir top kaybında ofsayt çizgisi tamamıyla bozuluyor ve rakibiniz için oldukça kolay bir gol şansı doğuyor. Ayrıca Volta'da zaman zaman ilerlemenizin kaydedilmemesine sebep olan bir hata da bulunuyor ki bu da oldukça can sıkıcı. Volta tarafındaki bir diğer sorun ise maç sırasında internet bağlantınızda bir sorun olursa yaptığınız maç tek kişilik dahi olsa maçtan düşüyorsunuz. Bunun sebebi sanıyorum EA'nin kadronuzu ve ilerlemenizi sunucusu üzerinde tutması ancak tek kişilik içeriğe de sahip bir mod için bu yolun tercih edilmesine pek anlam veremedim. Ayrıca kariyer modunda gerçekçi olmayan transferler de kaldığı yerden devam ediyor. Tüm savunma hattını sattığı için Sterling'i stoper olarak değerlendiren Manchester City'nin alt lige düştüğüne şahit olursanız şaşırmayın. İlk anda aklıma gelen hatalar bunlar olsa da oyunu oynadığınız sürece (ilk gün güncellemesi ile düzelmeyeceğini varsayıyorum) bunlar gibi onlarca hata ile karşı karşıya kalacağınızı söyleyebilirim.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Volta, Ultimate Team, santra gibi modlar arasında kendinizi kaybedeceksiniz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Ultimate Team ve Volta'da muhtemelen hala takımınızı derleyip toplamayı başarabilmiş olmayacaksınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Tüm spor oyunları gibi FIFA 20'ye olan heyecanınız da 1 ayın sonunda oldukça azalmış olacak.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Maç yapıyoruz.

%40 Farklı modlarındaki ıvır zıvırlarla uğraşıyoruz.

%10 Sinirlenip gamepadi kırıyoruz.



ARTI

- + Volta modu
- + Yenilenmiş defans sistemi
- + Top sürme mekanikleri

EKSİ

- Can sıkıcı hatalar
- Hakemler

SON KARAR

Volta'nın da seriye katılması ile halihazırda birçok oyuncu için PES'in önünde yer alan FIFA tacını korumayı başarıyor. Ne var ki buna "net bir galibiyet" demek de oldukça güç. FIFA 20'nin içerdiği bolca hatayı ve Volta dışında yenilik eksikliğini de hesaba katarsak FIFA serisinin ciddi anlamda bir duraklama dönemine girdiği söylemek mümkün.

87

Mükemmel sunum

İncelemenin sonuna yaklaşırken son olarak da FIFA 20'nin belki de en başarılı olduğu konudan, atmosfer ve sunumdan bahsetmek istiyorum. Bildiğiniz üzere FIFA 19 ile birlikte Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi lisansları PES'ten, FIFA serisine geçmişti. Bu lisans ile rakibi karşısında zaten önde olan FIFA arayışı biraz daha açmıştı. Bu sene Romanya ligi dışında oyuna eklenen herhangi bir lig bulunmuyor olsa da Juventus dışında herhangi bir fire bulunmuyor. İlk etapta Juventus'un kaybı oldukça büyük gözükse de PES'in aradaki farkı kapatabildiğini söylemek de oldukça güç. Ayrıca FIFA, Serie A dışındaki beş büyük ligin ve MLS'in yayın paketi ile daha gerçekçi bir deneyim sunmayı da başarıyor. Geçtiğimiz sene oyuna eklenen spikerler Lee Dixon ve Derek Rae oyundaki konumunu bırakın korumayı, güçlendirmeyi başarmış durumdadılar. Avrupa maçları dışında da artık bu ikilinin sesini duyabiliyoruz. Maalesef oyunda hala Türkçe spiker yer almıyor olsa da 2020

Şampiyonlar Ligi Finali'ne ev sahipliği yapacak olan İstanbul Atatürk Stadyumu seriye FIFA 20 ile birlikte eklenmiş durumda. Son olarak FIFA 20'nin müzikler konusunda son dönemdeki en iyi FIFA olduğunu da gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Volta ve normal oyun için iki farklı soundtrack'e sahip olan oyunun FIFA 2004'e benzer şekilde müzikleri ile yıllarca akıllardan çıkmayacağını tahmin ediyorum.

Santra için her şey hazır

FIFA 20 için Volta'yı bir kenara koyarsak, FIFA 19'un oldukça iyi makyajlanmış bir hali diyebilirim. Bu durum Volta'nın yıllardır süregelen FIFA Street özlemini dindirebilecek kalitede bir mod olduğu gerçeğini değiştirmiyor olsa da, Ultimate Team oyuncularını dışındaki grubun oyunu çıkışı ile birlikte ülkemizdeki fahiş sayılabilecek fiyata almasına değer mi hiç emin değilim. Bana sorarsanız oyunu almak için "Black Friday" indirimlerini beklemek hiç de fena bir fikir sayılmaz.. ♦ **Tolga Yüksel**





Yapım Bandai Namco **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** PC, PS4, XONE **Platform** Aksiyon, Soulslike **Web** www.bandainamcoent.com/games/code-vein

Code Vein

Kan meyvesi ve felaket sonrası kan yardımı!

Senelerdir merakla beklediğimiz Anime Souls, yani Code Vein çıktı geldi nihayet. Açık konuşayım öyle çok anime delisi bir adam değilim, evet ara sıra anime izliyorum ama güncel gelişmeleri neredeyse hiç takip etmiyorum. Kızacaksınız belki ama ben o eski tadı alamıyorum yenilerden, yani daha çok klasikler diyebileceğim animeleri izlemiştim zamanında, Escaflowne'dan (1996) Samurai X'e (1999) Ghost in The Shell'e (1995) falan. Souls oyunlarını seven ve anime ile de yeterince ilgili biri olunca Code Vein direkt olarak dikkatimi çekmişti. Hatta anime oluşu ekstra bir bonusu, beni asıl çeken diğer souls oyunlara nazaran biraz daha farklı bir oynanışa sahip olmasıydı. Evet, kabul ediyorum genel mantık yine souls oyunlarında olduğu gibi ancak Code Vein'de sınıf seçimi diyebileceğim Blood Code sistemi oldukça ilginç. Blood Codes'a daha sonra geleyim, öncelikle hikayeden biraz üstü kapalı da olsa bahsedeyim. Apokaliptik bir afet sonrasında dünya insanlar için yaşanması zor bir hâl alır ve ölenler Revenant isimli bir nevi vampir olarak tekrar canlanırlar. Tabii ki her vampir gibi bu Revenant kardeşlerimiz de kana susamaktadırlar. Ancak bu evrende alışageldiğimiz vampir durumu yani güneş ışığında dolaşamamak gibi

şeyler yok. Ne var? Revenant'lar uzun süre açıklıklarını gideremezlerse insanlıklarını tamamen kaybediyor ve çirkin yaratıklara dönüşüyorlar. Bu arkadaşlara da Lost adı verilmiş. Ancak korkacak bir şey yok, ağaçta yetişen Blood Beads adı verilen (meyve mi bu?) şeyler var, bunlar sayesinde açıklıklarını giderebiliyorlar. Ancak bu ağaçlar gittikçe daha da seyrek hale gelmişler. Blood Beads'in asıl kaynağını bulmalı ve bütün bu felakete sebep olan

Queen'i durdurmak zorundayız. Tabii burada spoiler vermemek adına çok üstü kapalı anlatım ama işin özüne baktığınızda konu bu. Code Vein'in cidden çok iyi bir karakter yaratma ekranı var, artık uzak doğu MMO'larından falan siz de biliyorsunuz ne kadar detaylı yapıyor, işte Code Vein coşmuş bu kısımda. Aklınızdaki karakteri rahat rahat yapabileceğiniz her türlü seçenek sunulmuş durumda.





Neymiş bu Blood Code?

Blood Code oyunun en orijinal olayı, bu evrendeki her bir karakterin bir Blood Code'u var, bunun sayesinde de karakterin dövüş konusundaki yetenekleri ortaya çıkıyor. Bizim özelliğimiz ise başkalarının Blood Code'larını küçük bir ısırk ile alabiliyor olmamız. Yani tanıştığımız NPC'lerin Blood Code'larını alarak karakterimize ek yetenekler ekleyebiliyoruz.

Yetenekler oyunda "gifts" olarak geçiyor. Kendi içlerinde de light/dark olarak ve aktif/pasif olarak da ayrılmış durumdadır. Bu yeteneklerde de ustalaşmamız gerekiyor, bu yeteneklerde zaman iş çok daha keyifli bir boyut alıyor. Blood Code sisteminin bir diğer güzelliği de istediğimiz gibi karma bir yapı oluşturup bunu kaydedebiliyor olmamız. Birden fazla olan bu Code seçimlerinde savaş esnasında bile hızlı geçiş yapabiliyoruz. Böylece deli dolu kombolar yapmamız ya da düşmanına göre anlık değiştirmemiz mümkün kılınmış.

Oyunda stat artırma sistemi yani STR, DEX artırma gibi şeyler yok, seviye atladığımız zaman bunlar otomatik olarak artış gösteriyorlar. Karakter yapımızı tamamen yetenek ve ekipmanlar belirliyor. Öldürdüğümüz düşmanlardan Haze topluyoruz, bunlar öldüğümüz zaman yere düşüyor ve gidip geriye almak zorundayız. Seviye atlamak ve yetenekleri geliştirmek için de bu Haze'leri harcıyoruz (bu kısım zaten en bilindik souls sistemi).



Ağzının ortasına bir vurdum, kan geldi!

Code Vein dövüş sistemi, yakın mesafe silahlar ve tüfek seçeneğinden oluşuyor, büyüleri bunların dışında tutuyorum tabii ki. Birçok silah oyun bir anime olduğu için absürt büyüklükte ve şekillerde olabiliyorlar. Her bir silah tipine özgü kullanabileceğiniz yetenek seçimleri de var. Oyunda büyü falan attığımız zaman harcadığımız "ichor" adı verilen bir sistem var. Maksimum bir kullanım sayısı var, örneğin 10 defa kullandıktan sonra dinlenmeniz gerekiyor, böylece tekrar doluyorlar. Code Vein'in savaş kısmındaki patladığı noktaya gelecek olursam, hep yarıda gezen Al ile başlıyor. Evet isterseniz kendisine "otur, oturduğun yerde!" diyebilirsiniz ancak oyun co-op için yapılmış belli ki, yanınızda bir arkadaşınız yoksa o Al ile gezmekte fayda var. Ha ama yok ben daha çok acı çekmek istiyorum dersiniz de buyurun, vaktiniz varsa solo da dalabilirsiniz on kişi arasına. Bunca yıldır solo oynamış oyuncuları pek zorlayacağını düşünmüyorum gerçi.

Dövüşlerde tabii ki bolca backstab, parry, dodge gibi temel dövüş mekanikleri de yerini almış durumda. Animasyonlar oldukça göz doyurucu, üstelik her bir Blood Veil (giydiğimiz zırhlar) kendine özgü Drain özelliğine sahip, hani şu fragmanlarda falan bolca gösterilen bitiriş hareketi gibi olan animasyondan bahsediyorum. Drain'i de ichor toplamak için kullanıyoruz. Boss'lar bu oyunda gerçekten önceki oynadığınız souls oyunlarının yanında çayda ıslanmış bisküvi kıvamında kalıyorlar. Belki ilk ya da ikinci seferde geçemeyebilirsiniz ama üçüncü denemede bir bakmışsınız ki savaş bitmiş. Canınızı biraz sıkacak olan şey çok da belirli bir rutine bağlı kalarak dövüşmüyor olmaları. Ben şu meşhur Butterfly'da bir süre takılı kaldım, ondan sonraki diğer bosslarda iki, üçüncü denemede geçtim devam ettim. Bence Butterfly'da bir sıkıntı var, bossun dibinde girip en savunmasız, sabit şekilde sersemlemiş halindeyken bile bazen saldırlarım,

içinden geçiyordu... Masanın kenarını kemirmeme az kalmıştı. Diğer bosslarda böyle bir sorun yaşamadım onu da dile getireyim tabii. Ah, bir de bir kaç kez heal için malzeme kullanmama ve harcamış olmasına rağmen HP'im dolmamıştı, birkaç defa oyundan çıkıp tekrar girmek zorunda kaldım. Oyun bir kaç defa çöktü, sistemim kötü de değil ancak zaten canınız burnunuzda ve uzun süredir savaşmışsınız, artık neredeyse huzura kavuşacaksınız derken oyun bir çöküyor, al sana klavye kemirmek için bir sebep daha. Ama ilk gün yaması ile çözülecektir diye umuyorum. Fakat her şeye rağmen her souls gibin oyunda olduğu gibi Code Vein'de de yeni yerler, yeni düşmanlar görmek için daha da ileriye gitmek istedim, ancak bu kısımda biraz hayal kırıklığı yaşadım. Souls türü oyunlarda gittiğiniz bölgeler aklınıza kazınır ve bir anısı mutlaka olur Code Vein'de tek bir bölge dışında başka hiç bir yer aklınıza kazınmayacak, anısı olmayacak. Hatırlayacağınız bölge de Dark Souls'taki bir bölgeye (hangisi söylemeyeceğim hehe) aşırı şekilde benziyor olmasından kaynaklı. Senaryosu çok tek düze görünse de ilginç ve hikaye anlatımı hoşuma gitti. Özellikle yan karakterlerin sağda solda anılarını toplayıp, anıları içerisinde gezerek o karakterin hikayesini dinlemek keyifli oluyor. Bu arada kesinlikle Japonca oynayın derim, İngilizce seslendirme atmosferi baltalıyor. Aşağı yukarı 30 saat kadar sürdüğü söylenen bir hikayeye sahip olan oyun açıkçası ciddi souls oyuncuları için daha da kısa sürebilir diye düşünüyorum. Eğer anime türü oyunları seviyorsanız bir de üzerine souls oyunları da ilgi alanınızdaysa Code Vein tam aradığımız kanı önünüze altın kasede sunuyor. Dark Souls ile karşılaştırıyorum ama oyunu DS'tan ayıran en büyük özelliği Blood Code sistemi, bunu da unutmayalım derim.

◆ Sonat Samir

KARAR

ARTI Özgün Blood Code sistemi, anime olmasının da katkısıyla görsel açıdan iyi, ilginç hikaye yapısı

EKSİ İlk gün yaması ile düzeleceğini umuyorum ancak bazı buglar klavye kemirten cinsten

80





Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Web nba.2k.com

NBA 2K20

Son yılların en ilginç sezonu geldi çattı ve 2K halen rakipsiz.

Antonio Davis'in koca gövdesini Los Angeles'a taşıdığı, son zamanların en göstere göstere gelen hamlesi yanında pek çok beklenmedik transferin de yaşandığı bir yaz mevsimini geride bıraktık. NBA tarihinin en antika yöneticisi Donald Sterling'in dümende olduğu 20 yıl boyunca çok az şey başarabilmiş, aynı şehri paylaştığı komşusu Lakers'ın popülerliğini ancak uzaktan seyredebilmiş olan Clippers'ın yaptığı Kawhi Leonard – Paul George hamleleri de ligi smoothie gibi güzelce karıştırdı. Geldiğimiz noktada şampiyonluk için kimsenin "ahanda bu" diyebileceği bir aday yok gibi, tüm bu bilinmezlikler içinde hayal gücümüz ve gerçek arasındaki mesafeyi kapatma görevi de bir kez daha 2K'e düşüyor.

Hangi modla başlasak?

Elbette MyCareer! Bilenlerin bildiği üzere favorim değil, hatta siz sevgili okurlarımın yerine acı çekip 100'den fazla maç yaptıktan (ve para harcamadan All Star seviyesine çıkmak için bir o kadar daha maç yapmam gerektiğini gördükten) sonra nadiren baki-

yorum bu moda. Diğer taraftan senelerdir seriyi alıp çeviren, cebini dolduran MyCareer modu oyunun tanıtım bütçesinde aslan payını kapmayı başarıyor. Bu sene de farklı olmadı. Bu moddan bahsederken iki ana kısma ayırmak gerekiyor. Birincisi, her sene ortaya "yeterince ilginç" bir hikaye sunabiliyor olması. Bu sene hikaye konusu daha da ilginç zira işin içinde LeBron James'in de kurucu ortak olduğu bir stüdyo, SpringHill Entertainment var. Bütçenin böylesine artması, Che diye bilinen ve kendisini göstermeye çalışan bir basketbol oyuncusunu canlandırdığımız MyCareer modunda bir sürü ünlü isimle karşılaşmamızın yolunu açmış. Bunların arasında gereksiz derecede aksi koçumuz Idris Elba, kolej danışmanımız rolündeki Rosario Dawson ve menajerimiz rolündeki Thomas Middleditch gibi çok kıymetli isimler var. Draft Combine'da bir el arabası, bir biçerdöver performansı gösterseniz de takımlar sizdeki cevheri keşfetmiş bir kere, ilk turda yeriniz garanti. Bu da açıkçası hikayeyi biraz zorlama ve "scripted" hissettiriyor. Gelelim diğer kısma, yani mikro ödemelere.

Draftte kendimizi bir takıma atıp 8-12 dakika oynayarak başladığımız yolculuğumuzda parmak hassasiyeti ve bolca zaman gerektiren (zamanınız yoksa, şişkin bir cüzdandan olur) antrenmanlara girip kendimizi geliştiriyor, The Neighborhood'da takılıp diğer MyCareer tutkunlarıyla maçlar yapıyor, para kazanıyor ve eğer kazandığınızı saça başa yatırırsanız bir halt olamıyorsunuz. Bu seneki yeni yaklaşım bile iyi bir oyuncu sahibi olmak için çok fazla maç yapma gerekliliğinin önüne geçememiş. Sıkça göreceğiniz ara videoları izlemesi son derece keyifli ama maalesef bu kısımda pek iyi haberler yok.

MyGM 2.0

Senelerdir en sevdiğim oyun modu olan MyGM'e bu sene bir haller oldu bilindiği gibi. Geçtiğimiz yıllardan bildiğimiz format alınıp MyLeague ile birleştirildi ve elden geçirilmiş hali de MyGM 2.0 olarak tekrar bize sunuldu. Ben çok beğenmedim, anlatayım. Bir kere yeni formatın açılışında League Expansion yok. Seattle SuperSonics'in olmadığı bir ligde mücadele ediyor olmanın benim



için ne kadar anlamsız olduğunu burada anlatmam pek anlamsız kalacağından, direkt olarak yeniliklere giriyorum. Bir kere Visual Concepts oyuna zaman kavramını daha fazla yedirmek istemiş, bunun bize yansımaları da modun sıra tabanlı bir hale dönüşmesi ve Jagged Alliance veya XCOM'da görebileceğiniz Action Points zimbirtısının moda eklenmiş olması. Zamanınız eskisi kadar bol değil, aynı gün beş takas yapamıyorsunuz. Artık günde bir hamle şansınız var. Oyun planını mı değiştirirsiniz, Kawhi ile geyik muhabbeti mi yaparsınız veya Michael Beasley ile güzel kolejl günlerini mi konuşursunuz bilemem, tamamen sizin önceliğinize kalmış. O gün kime, neye vakit ayırmak istiyorsanız onu seçin, zaten bu insan ilişkilerinize de yansiyacak. Herkese değer vermek, herkesi hazır tutmak kolay değil ve bu mekanik de insan yönetimi olayının zorluğuna güzel bir vurgu yapmış. Bunun dışında, arabirim farkını saymazsanız çok önemli değişiklikler var diyemem. Diğer taraftan sahaya çıktığınız anda oyunun bu eleştirilecek taraflarını unutuyorsunuz zira karşınızda bir önceki oyuna göre yol almayı başarmış bir maç motoru var. Grafikler

konusunda bir fark görsem de adam adama savunma, yardım savunmalarının çok daha gerçekçi olması ve oyuncuların özelliklerinin sahada gördüklerinize yansımaları (Bloğu 27 olan adamla 2.0 blok ortalama yapmak gibi saçmalıklar daha nadir) açısından ciddi bir gelişimden söz etmek mümkün. Eğer oyunu MyGM veya Play Now tarafı için alıyorsanız gördükleriniz sizi mest edecek.

Kumar mı?

Biliyorsunuz ki internetin hayatımıza yapışık bir hayat sürmesiyle bağlantılı bir "eleştirici timi" türedi, oyun sektörü de bunun istisnası değil. İnsanlar okudukları bir satır yazıdan, sevdikleri bir yayıncıdan veya sağdan soldan duyduklarından jet hızıyla etkilenip oyunları yermek adına Reddit'e dalyorlar. Haliyle, senelerdir olan MyTeam modunun bu seneki haliyle -ödülleri konusunda oyunun en bonkör modu olsa da- bir kumar makinasına dönüşmüş olduğu eleştirileri buradan köye yol oldu. MyTeam modu benim favorilerimden birisi değil ve manyak gibi kart biriktirip hayallerindeki takımı kurmayı seven oyuncular için pahalı bir merak olma özelliğini AYKEN

sürdürüyor. Bu sene özelindeki değişiklikleri tek başına suçlamayalım, fotoğrafın geneline bakınca durum hep böyleydi. Eğer daha önce oyunu oynamış bir oyuncusanız ve duyduklarınız kafanızı karıştırdıysa, olumlu ya da olumsuz -ekstra- bir durum yok bu tarafta, söylemiş olalım.

Kadınlar smaç yapabilir mi?

İsminiz Brittney Griner ise evet. 2K senelerin ardından WNBA'yi oyuna dahil etme kararı almış ve iyi de etmiş. Özellikle de benim gibi Caferağa'da Diana Taurasi'leri, Angel McCoughtry'leri izleyen nesildenseniz gözleriniz dolabilir. Kadın basketbolu tıpkı gerçekteki gibi erkek basketbolundan bir miktar farklı. Daha yavaş oynanıyor, atletik yetenekler daha geri planda ve basketbolu doğru oynamak, oyuncuyu doğru yerde kullanmak gibi detaylar daha önemli. WNBA dahilindeki tüm takımlar oyunda mevcut olduğundan tam sezon yapabilirsiniz eğer dilerseniz. Bunun MyGM içine dahil edilmesi de bir o kadar güzel olur sonraki yıllarda. Geldik yazının sonlarına. Benim gibi vaktini MyGM - MyLeague altında geçiren bir oyuncusanız aşağıdaki notu dikkate alabilirsiniz zira saha içinde ve MyGM mekaniğinde yapılan değişiklikler gayet pozitif. WNBA'in varlığı da zaten rakibi olmayan oyunun değerini bir kat artırıyor. MyCareer sevenler ise aşağıdaki nottan on puan düşebilir gönül rahatlığıyla. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Saha içi mekanikler ve oyun aklı gelişmiş. WNBA oyuna eklenmiş.

MyGM 2.0 yeni bir soluk.

EKSİ MyTeam ve MyCareer modunu bölüm sonu canavari haline getiren mikro ödemeler.





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web www.konami.com/wepes/2020

eFootball PES 2020

İnsanlar ikiye ayrılır: "PESçiler" ve "FIFAçılar"

EA Sports'un spor oyunlarına egemen olduğu ve futbolda World Cup 98 ve FIFA 99'da önümüze gelene 20 gol attığımız zamanlarda Konami piyasaya bir oyun sürer. O zamanki adıyla International Superstar Soccer yani ISS, birkaç yıl sonraki adıyla da PES (Pro Evolution Soccer) alternatif bir futbol oyunu olarak karşımıza çıkmaya başlayacak ve yeni bir soluk getirecektir. Çoğunluğun "winning" diye adlandırdığı oyun o kadar çok sevilir ki bazıları bir daha FIFA oyununa dönüp bakmaz bile. Ve meşhur tartışma ortaya çıkar: FIFA mı PES mi?

"FIFA serisinde olmayıp, PES'te bulduğumuz neydi?" sorusunun cevabı da basitti: Oynanabilirlik. PES her sene üzerine koyarak, bazen de FIFA'yı taklit ederek sevenlerini kimi zaman sevindirdi, kimi zamansa üzdü.

eFootball 2020 yeni bir soluk mu? Yoksa...

Öncelikle eFootball 2020'nin yeniliklerine bakalım. Grafik olarak ele aldığımızda eFootball 2020 PES 19'a göre çok daha renkli. Detaylara girdiğimizde ünlü oyuncuların yüzleri gerçeğine çok yakın. Ancak burada göze çarpan bir

sorun var. Şöyle ki doğal olarak her oyuncu ile birebir ilgilenilmemiş, seremoni sırasında yarısı gerçek / yarısı sanal gibi duran oyuncular hoş bir görüntü sunmuyor (sinemadaki yapay duran, özensizce yapılmış CGI karakterler gibi). O yüzden, kişisel eleştirim şu yönde olacak; keşke, her oyuncunun dijital görüntüsü üzerinde eşit emek harcansaymış. Oyunda göze çarpan ve dikkatli oyuncuların dikkatinden kaçmayacak bir başka eksi gereksiz gölge kullanımı olmuş. Gündüz maçında bile oyuncunun yüzünde beliren gölgeler, koyuluklar çok abartılmış. Konami'nin yıllardır çözemediği anatomik hatalar da devam ediyor. Omuz, bilek; ağız, diş yapısı gibi fiziksel eksiklikler hala kötü görüntü sunuyor. Maç anındaki grafikler ise PES 2019'dan daha iyi. Çimler, ağlar fizik motoruna uygun hareketleriyle gözden kaçmıyor. Topun hareketi üzerinde özellikle uğraşmış, çimin üzerinde temasın yönüne uygun dönüşleri ile futbol topu balon gibi hissettirmiyor. Öyle ki faldolu frikik gollerini kaydederek tekrar tekrar izlemek isteyeceksiniz. Stadyum, taraftar görüntülerine gelecek olursak, Konami bu konuda tekrara düşmüş. En büyük yeniliği ise oynanabilirlikte görü-

yoruz. Oyun geçmiş yıllara göre çok daha zor. Örneğin, kayarak top çalmak çok çok zorlaştırılmış. Şöyle örnek vereyim, (X) ile top kapan biri olarak garantiye almadan (O) tuşuyla savunma yapmam. İki maçta sadece üç kere kaymama rağmen üç faul yaptım ve hepsinde de sarı kart gördüm. Yapay zeka da bu konuda sıkıntıya düşüyor. Bilgisayara karşı yaptığım maçlarda faul yapmadan kayarak top almayı onlar da beceremedi.

Paslar aşırı zor hale gelmiş. Öyle L1 + üçgen ile atılan havadan pas kolayına oyuncunuzun önüne düşmüyor. Oynayanı en zorlayacak da yeni geliştirilen özellikler, pas zamanı ve yönü olmuş. Topu atacağınız yöne dönük değil-





seniz attığınız pas alakasız bir yere gidiyor. Arkanız dönük atılan pasın takım arkadaşınıza geçme ihtimali yok. Hızlı pas, seri pas oyunu zorlaştırılmış. Verdiğiniz her pas öncesi oyuncu ayağını, atacağı pаса uygun olarak hazırlıyor (teniste topa vurmadan önce duruş almaya benzer hareket ettiriyor) bu da zaman alan bir özellik olmuş. Şöyle ki topu ayağımızdan çıkarana kadar kaptırmanız olası. Ayrıca atılan toplar ayağa yapışmıyor. Oyuncu topun hızına göre topu önce kontrol ediyor. Oyunda en beğendiğim ve gerçekçi bulduğum özellik artık mıknaş ayaklar yok. Orta konusuna gelecek olursak o da ayrı bir paragraf açılacak yenilikler sunuyor. Önceki PES serilerinde, köşeden kaleye paralel ilerleyip ortaladığımız kesmeler çoğunlukla asist olurdu. PES 2020’de bunu unuttun. Yaptığınız bu tip ileri, çapraz ortalar doğrudan kaleye yönelik kalecinin kucacağına gidiyor. Orta açacağınız zaman buluşturmak istediğiniz oyuncuya doğru dönmeniz artık elzem. Ortanın yerini bulma olasılığı da azaltılmış. Yerden ortalarda ise (O)+(O) yapay zeka devreye girip topun önüne geçiyor. Ara paslar ise daha da işinize yarayacak. Pas konusunda önceden dediğim gibi yapay zeka son derece gelişmiş. Oyunun buğı dediğiniz açıklar artık yok.

Şutlar da daha estetik ve gerçekçi bir hale getirilmiş, öyle 35-40 metreden jeneriklik gol atmaya unuttun. Orta gibi, şutlarda da yüzünüz kaleye dönük olmalı. Maç sırasında direktten dönen çok top oluyor, umarım FIFA 18 gibi bir hata değildir diye umuyorum. Yalnız beni rahatsız eden eski oyunlarda 1-2 kere gerçekleş-tirdiğimiz vole ve rövesata gibi estetik vuruşlar rutin haline getirilmiş, kafa vuruşundan çok vole ve rövesata ile şut çekeceksiniz ve her topa rövesataya kalkan forvetiniz zamanla sınırlarınızı bozabilir, çünkü vuruşlar dağlara taşlara gidebiliyor. Kaleciler daha da akıllanmış. Top sizdeyken ceza sahası dışına doğru açılan kaleciler artık yok. Altı pasın içinde sabit olarak bekliyorlar. Kaleci refleksleri eski oyunlara göre çok daha iyi geliştirilmiş. Topları daha artistik şekilde köşeden çıkartabiliyorlar. Ayrıca animasyonları çok iyi olmuş, defans oyuncusunu

fırçalayan, arkadaşlarına uyarıda bulunan file bekçileri var artık.

Her sene aynı hikaye mi?

PES 2020’deki en büyük eksiklikten bahsedeceğim: Tekrar. Menü ekranı geçen seneden bile kötü hale getirilmiş. Öyle özensiz hazırlanmış ki. Şampiyonlar Ligi ve UEFA organizasyonlarını FIFA’ya kaptırmalarının yanı sıra oyunda Bundesliga’nın (Alman Ulusal Ligi) olmayışı da büyük kayıp. Çin, Tayland, Kolombiya ligleri bile yer alırken en önemli liglerden biri yok. Her sene karşımıza çıkan lisans sorunu yine devam ediyor ama isimleri çok daha tahmin edilebilir olmuş. Man Blue artık Manchester B diye geçiyor, Man Red ise Manchester R olarak İspanya Liginde (La Liga diye geçmiyor) Madrid Chamartin diye bir takım var. Zamanında Konami’nin sponsorluk anlaşması yaptığı Real Madrid. Süper Lig’in yer alması artık bir özellik ancak oyunda lisanstan, ara yüzden çok daha önemli bir eksiklik var: Oyunda yenilik adına hiçbir mod yer almıyor. Yeniliğin olmaması bir yana 7-8 senedir, benzer ruhsuz spikerler, birebir aynı ana lig ve Efsane Ol özelliği birebir aynı ve bir gram yenilik sunmuyor. FIFA bu tekdüzeliği engelleyebilme adına Alex Hunter efsanesini sevenlerine sundu ve FIFA serisine yeni bir soluk kazandırdı. PES böyle arayışlara



girmek bir yana, hikaye, dış görünüm, ara videolar da hiçbir yeniliğe gitmiyor. Antrenmanlar birebir aynı. Antrenmandaki kupaların resmini bile değiştirmeye gerek duymuyorlar. Sırası, özellikler birebir 2019 ile aynı. Şampiyonlar Ligi, UEFA’nın da olmadığını düşünürsek yerel lig ya da arkadaşlarla maç dışında oyuncuyu çekecek bir şey yok. Ben her sene aynı oyuna para vermekten sıkıldım. Konami, asıl sorunun oynayıta değil, oyuncuların farklı modlar keşfetmek istediğini göremiyor sanırım. Zaman zaman taklit ettiği FIFA’dan keşke Alex Hunter moduna benzer bir varyasyon üretebilse.

Ve gol...

Oynanış olarak sundukları yenilik dışında herhangi bir yenilik, sürpriz sunmayan PES 2020 oyununu almaktansa PES 2019’u güncel kadrolarla oynayın derim. Nasıl olsa yeni oyunda kadrolar bile 2019 ile aynı. Fenerbahçe’yi aldım hevesle ve Benzia, Slimani ve Topal’ı görünce dudağım atmaya başladı, gece gece sol tarafıma inme indi. Güncelleme de yapılamaması cabası... ♦ **Cumhur Okay Özgör**

KARAR

ARTI Gerçeğe yakın oynanabilirlik, daha gerçekçi, yapay zeka olarak daha geliştirilmiş rakip, topun gerçeğe çok yakın fiziksel hareketleri.

EKSİ Her sene aynı modlar, lisans sorunları, Şampiyonlar Ligi ve Uefa’nın olmayışı, gereksiz estetik vuruş denemeleri.

78



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Spiders Dağıtım Focus Home Interactive Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.greedfall.com

GreedFall

Diplomasinin bittiği yerde savaş başlar!

Çağımızın vebası olarak adlandırılan birçok hastalık, vebanın verdiği zararın yanına bile yaklaşamadı, neyse ki. Bu hastalık Orta Çağ'da öyle bir zarar verdi ki dört yılda Avrupa nüfusunun üçte biri kaybedildi. İnsanlık adeta bu salgına karşı çaresiz kaldı. Neyse ki veba artık tehdit oluşturmayan bir hastalık; ancak asıl konumuz olan GreedFall'da -yine veba benzeri bir hastalık olan- Malichor mücadelesi edilemeyen bir salgın haline gelmiş durumda.

Of Orcs and Men ve Bound by Flame gibi RPG oyunlarının yapımcısı olan Spiders, 2017 yılında GreedFall'ı duyurmuştu. Açıkçası bu duyuru oyun dünyasında çok büyük bir etki yaratmamış olsa da en son en son Gamescom etkinliğiyle beklentileri bir nebze artırdı. 17. Yüzyılı anımsatan atmosferiyle beraber benim de ilgimi çeken yapımda De Sardet isimli, Tüccarlar Birliği fraksiyonundan soylu bir genci oynuyoruz. Sosyal kimliğimiz oyun tarafından belirlenmiş olsa da, karakterimizin cinsiyetini ya da dış görünümünü seçebiliyoruz. Yine

de detaylı bir özelleştirme ekranı beklemeyin zira yapımcı ekip özelleştirme seçenekleri için biraz tembel davranmış ve çok fazla seçenek sunmamış.

"Karanlık dönemmiş azizim"

Oyun dünyası fantastik bir evrende kuru- lu olsa da 17. Yüzyıl etkileri taşıyor. Tıpkı Amerika'nın keşfi gibi, Teer Fradee adında oldukça büyük bir ada keşfediliyor. Tüccarlar Birliği şehrini kasıp kavuran, hemen hemen herkese bulaşmış olan Malichor hastalığının çaresinin bu adada olabileceği düşünülüyor. De Sardet de bir diplomat olarak, adanın valisi olarak atanmış ve en iyi arkadaşı Prens Constantin ile beraber Teer Fradee'ye geliyor. Malichorun tedavisini bulmak, bir-biriyle savaş halinde olan ve adayı kolonize etmeye çalışan iki büyük ülke ile yerliler arasındaki diplomatik dengeyi sağlamak De Sardet'in en önemli görevleri. Hatta bu dengeyi bu üç fraksiyondan daha fazlası arasında sağlamaya çalışıyoruz.

Bir RPG oyunu olan GreedFall size başlangıçta üç karakter sunuyor. Bunlar Magic, Warrior ve Technical. Tersten başlayacak olursak Technical tabancaların ve tuzakların gücünü kullanabiliyor. Kendisi için önemli kabiliyetler Accuracy ve Agility. Warrior ise tahmin edebileceğiniz gibi yakın dövüşün efendisi. Endurance ve Strength kabiliyetleri kendisi için önemli ve silah olarak kılıçlar, baltalar, topuzlar kullanabiliyor. Bunun yanında tabancaların özellikle sersemletme özelliği Warrior için oldukça etkili olabiliyor. Son olarak Magic, tahmin edebileceğiniz gibi çeşitli büyüler kullanabiliyor ve mesafeli dövüşebiliyor. Mental Power ve Willpower, Magic için önemli olan kabiliyetler.

Yetenek ağacı demişken GreedFall tek bir geniş yetenek ağacı yerine her biri daha küçük, üç farklı yetenek ağacı sunuyor. Bunların biri silahlar üzerindeki yeteneklerinizi geliştirmenizi sağlıyor. Diğer bir yetenek ağacı ise Strength, Agility, Willpower, Mental Power, Endurance ve Accuracy gibi temel özelliklerle



rinizi geliştiriyor ve daha iyi silahlar kullanma becerinize doğrudan etki ediyor. Öte yandan diğer bir yetenek ağacındaki yetenekler aktif olarak kullanabileceğiniz bazı kabiliyetlerden oluşturuyor. Burada yer alan Charisma, diyaloglarda ikna edici olmanızı sağlıyor. Vigor bazı geçitlerden geçmenizi sağlıyor, cephane kapasitesini artırıyor, HP ve MP yenileme oranını geliştiriyor. Craftmanship, daha iyi silah ve zırh geliştirmelerine olanak sağlarken Intuition, diyaloglarda sezgisel olarak daha iyi seçimler yapmanızı sağlıyor. Son olarak Lockpicking kilitleri açmanızı sağlarken Science iksirler ile patlayıcılar hazırlamanıza olanak sağlıyor. Yetenek ağacının güzel yanı sizi tek bir sınıfa bağlamaması ve harcadığınız puanlara göre farklı sınıfları birbirine karıştırabilmeniz.

Nasıl bir oyun?

Oyundaki dövüş sistemi bana The Witcher ve Dragon Age karışımı izlenimi verdi açıkçası. Dövüş mekanikleri açıkçası The Witcher'ı hatırlatsa da dövüşü istediğimiz yer de kesip taktiksel ayarlar oluşturabilmemiz Dragon Age'den bir kuple gibi geldi. Ancak taktiksel olarak oyunu dondurmak ne yazık ki dövüşlere fazla etki etmiyor ve anlamsız bir mekanik haline geliyor. Oyunda sol fare tuşu ile temel saldırınızı yaparken, sağ tuş ile gelen saldırıyı



bloklayabiliyor ya da Shift ile kaçınabiliyorsunuz. Bunun yanında savaşarak Fury barımızı doldurabiliyor ve bu bar dolduğu zaman Q tuşu ile Fury saldırılarını yaparak daha ağır ve daha kombolu darbeler indirebiliyoruz. CTRL ile düşmanı sersemletecek darbeler atabiliyorsunuz ve bunu yapmak gerçekten büyük avantaj sağlıyor. Yine de ağır bir hareket olduğu için karşı saldırı yememiz muhtemel. Sorun şu ki yetenek ağacı sayesinde bazı yeni ve hoş dövüş hareketleri edinsek de genel olarak çok az miktarda dövüş animasyonu var. Aslında bu özensiz durum oyunun bazı yerlerinde sürekli kendini gösteriyor. Dövüş animasyonları ve taktiksel savaş mekanikleri gibi gizlilik mekanikleri de yeterince gelişmemiş. Zira gizlilik sadece eğilmekten ibaret. Gizli kalmak çok mümkün olmadığı gibi, bunu geliştirebileceğimiz bir yetenek de yok. Elbette RPG oyunlarının birçoğunda olduğu gibi GreedFall'da da companion olarak adlandırdığımız yoldaşlar edinebiliyoruz. Bu yoldaşlar bazı ana görevlere erişim sağladığı gibi önemli yan görevler de verebiliyorlar. Yanımıza en fazla iki farklı yoldaş alabiliyoruz ve farklı dövüş stillerinde uzmanlaşmış olanları seçmek daha faydalı oluyor. Onlardan gelen görevleri yaptıkça karakteriniz zamanla o yoldaşla ilişkisini güçlendirebiliyor ve hatta bu ilişki aşka bile dönüşebiliyor. Ancak bu karakterler biraz basmakalıp kişiliklere sahip oldukları için onların üzerinde kılık kıyafet değişikliğinden başka bir şey yapamıyorsunuz. Mesela istediğiniz kabiliyeti onlar için ayarlayamıyorsunuz. Hadi bu tamam ama bizim yetenek puanı harcamadığımız bazı alanlarda onlar ellerini kadayırın altına soksaydı güzel olabilirdi. Mesela bir kilitin açılması gerekiyorsa ve bizde bu yetenek açık değilse, bunda uzman olan bir yoldaşımız bize yardım edebilirdi. Eksik kalmış.

Hikaye tarafı

Eh. Oyunun senaryosu beni tatmin ettiyse de çok büyük beklenti içine girmek lazım. Yine de özellikle gelişen bazı olaylar şaşırtmadı

değil. Öte yandan görev senaryoları bence oldukça hoş ve birçok yan görevde ve ana görevde De Sardet'in sadece bir diplomat değil, aynı zamanda detektif olduğunu görüyoruz. İpuçları araştırmak veya konuşmaların gidişatını belirlemek güzel. Yine de açıkçası seçimlerin senaryoya fazla etki etmediğini görmek üzdü.

Son olarak ise oyun grafiklerinin biraz artık eski olduğunu, özellikle de yüz animasyonlarının göze hayli battığını söylemem gerekiyor. Dövüşlerde yapay zeka çok iyi sayılmaz, NPC'ler zaman zaman saçma sapan oraya buraya takılabilir ve gözü rahatsız ediyor. GreedFall hoş bir oyun olsa da düşük bir bütçe ile hazırlandığı bir hayli kendini belli ediyor ne yazık ki. Açıkçası üstüne biraz daha düşülse, bazı konular detaylandırılırsa, teknik olarak çok daha iyi hale getirilse kült olmasa bile çok iyi bir oyun olarak hatırlayabiliriz. Ancak bir AAA oyun fiyatına sahip GreedFall'u en azından %50 oranında bir indirimden almayı pek de düşünmeyin derim. ♦ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI 17. Yüzyılın hoş atmosferi. Senaryo boyunca değiştiği toplumsal sorunlar.

Eğlenceli boss savaşları

EKSİ Göze batan yüz animasyonları. Companionlar üzerindeki zayıf kontrol mekanikleri. Amaçsız gizlilik ve taktiksel savaş ekranı. Az sayıda sınıf.

68





Yapım Bohemia Interactive Dağıtım Bohemia Interactive Tür Hayatta Kalma Platform XONE Web vigorgame.com

Vigor

Norveç'in zorlu koşullarında amansız bir hayatta kalma mücadelesi!

Erken erişim denen "zirva" maalesef oyun sektörünün bir gerçeği artık. Zirva diyorom çünkü erken erişim hayatımıza girdiğinden beri yarım yamalak piyasaya çıkan ve asla tamamlanmayan oyunlar mantar gibi bitmeye başladı. Bu oyunların en bildiklerinden birisi olan DayZ'nin yapımcısı Bohemia Interactive, durumdan memnun olacak ki Vigor için de benzer bir yol haritası izledi. Xbox'a özel olarak geliştirilen, yaklaşık bir sene önce erken erişime açılan Vigor, neyse ki DayZ gibi yıllarca süren bir erken erişim süreci yaşamadı ve geçtiğimiz ay tam sürüme geçti.

Köşe kapmaca

Geçtiğimiz birkaç senede oyun dünyasını adeta kasıp kavuran hayatta kalma ve battle royale türlerini duymayan sanırım kalmamıştır.

Malum, bir dönem öyle bir hale gelmiştik ki yapımcılar, Call of Duty, Battlefield gibi zaten başlı başına ciddi anlamda potansiyeli olan yapımlara bile battle royale modu eklemek durumunda kalmıştı. Neyse ki bu günler artık geride kaldı ve sadece kendine güvenen yapımcıların oyunlarını görüyoruz. Vigor da türün öncülerinden Bohemia Interactive'in ellerinden çıkan bir hayatta kalma oyunu. Nükleer savaş sonrasında hayatta kalmaya çabalayan karakterleri yönettiğimiz oyuna 90'ların Norveç'i ev sahipliği yapıyor. Temelde, piyasada bol miktarda bulunan hayatta kalma oyunlarından farklı, büyük yenilikler sunmaktan ziyade, tümünün iyi özelliklerini ufak tefek değişikliklerle tek potada eritmeye çalışan bir yapımdır Vigor. Kulübenizi ve karakterinizi geliştirmek adına diğer oyuncularla mücadele

ettiğiniz yapımda şu an için irili ufaklı 6 harita bulunuyor. Harita boyutuna göre aynı anda 8-12 oyuncu mücadele içerisinde bulunuyor. Haritalar ilk bakışta kişi sayısına göre büyümüş gibi gözükse de toplamaya çalıştığımız hammaddeler genel olarak belirli noktalarda bulunuyor ve bu sebeple tüm oyuncular ister istemez belirli bölgelere toplanıyor. Haliyle zaman zaman köşe kapmaca oynuyormuş hissine kapılmanız da oldukça doğal, hele ki oyundaki dengesizlikleri hesaba katarsanız.

Zarlar atılsın

Hayatta kalma oyunlarında şans oldukça önemli bir faktördür ancak, en iyi eşyaların olduğu evlere de girseniz, sağlığınız 1'e düştüğünde bir sağlık paketi de bulsanız, oyunu iyi oynamadığınız sürece başarılı olma ihtimaliniz





oldukça düşüktür. Bana sorarsanız olması gereken de bu fakat Vigor'da işler böyle işlemiyor, işleyemiyor. Bunun en önemli sebebiyse, oyundaki az önce bahsettiğim dengesizlikler. Öyle ki, oldukça iyi bir sipere sahip olduğunuz ve çok başarılı şekilde nişan aldığımız çatışmalarda bile asla ama asla hayatta kalan taraf olacağınızdan emin olamıyorsunuz. Çünkü oyunda mermilerin nereye gideceğine sizden ziyade oyun karar veriyor. Normal şartlarda yakın mesafede etkili olması gereken "silver pigeon" pompalı tüfek 1 metreden ateş ettiğiniz düşmanınıza sinek ısırtığı etkisi yaparken, size 200 metreden ateş eden bir diğer düşmanınız için keskin nişancı tüfeğine dönüşebiliyor. Bu yüzden ki oyundaki çatışmaları zar atmaya benzetiyorum. Büyük atan kazanıyor ve bana sorarsanız bu durum oldukça rahatsız edici ki oyundan soğumamın en önemli sebeplerinden birisi de bu. Ayrıca çatışmalardaki bu dengesizliklerden faydalanmak da mümkün. Bunun yoluysa bıçak kullanmaktan geçiyor. Size ateş eden bir düşmanınızın üstüne elinize bıçağınızı alıp koşmaktan çekinmeyin. Benim gibi Modern Warfare 2'de commando perkinde de bolca kullandıysanız, bunda zorlanmayacağınızı garanti edebilirim.

Risk analizi

Daha önce de bahsettiğim üzere Vigor genel anlamda büyük yeniliklerden ziyade, diğer hayatta kalma oyunlarının üstüne ufak inovasyonlar getirmeyi hedefleyen bir yapım. Bu ufak yeniliklerden en önemlisi, haritadaki çıkış noktalarını kullanarak o ana kadar topladığınız hammadde ile birlikte kulübenize dönebiliyor olmanız. Bu noktada oyun tercihi tamamıyla oyuncuya bırakıyor. İster ilk 5 dakikada bulduğunuz hammadde ile haritayı hemen terk edip aza kanaat getirebilir; ister bulduğunuz haritayı radyasyon kaplayana kadar olabildiğince çok hammadde toplama çalışabilirsiniz. Daha fazlasını isterken hepsini kaybetme riski tamamen size ait. Ancak bu noktada verebileceğim ufak bir öneri var. Bana sorarsanız halihazırda kulübenizi geliştirmek ya da mühimmat üretmek istiyorsanız, haritadan ayrılmayın. Bunun yerine kulübenizi

istediğiniz yönde güçlendirmenizi sağlayacak nadir eşyaların peşinde risk almaya devam edin. Yapacağınız bir geliştirme için ihtiyacınız olan son parçayı bulduğunuzdaysa arkanıza dahi bakmayın ve haritayı terk edin. Tabii bunu yaparken de gözünüzü dört açmayı unutmayın çünkü haritanın çıkış noktalarında pusu kuran oyuncuların sayısı azımsanmayacak kadar fazla. Yeri gelmişken söylemeden de geçemeyim, oyunun oldukça iyi yaptığı ve dürüst olmak gerekirse beni etkilemeyi başaran iki içerikten ilki kulübenize yapabildiğiniz geliştirmeler. Oldukça geniş bir yelpazede bulunan bu geliştirmeler ile oturduğunuz yerden çeşitli hammaddeler kazanmanız mümkün. Ayrıca her bir geliştirme ile kulübenizin görünüşü de değişiyor. Başlarda oldukça izbe olan kulübenizin sonlara doğru oldukça güzel bir eve dönüştüğünü görmeniz mümkün.

Mükemmel doğa

Oyunda benim için etkileyici olan ikinci nokta ise bölüm ve çevre tasarımları. Öyle ki, oyundaki altı harita birbirinden oldukça farklı özelliklere sahip. Örnek vermek gerekirse, "Viktorsen Station" isimli haritada karlar içinde, ağaçlık bir bölge ile karşı karşıya kalacaksınız ve kar yağışı sebebiyle görüş mesafenizin de oldukça düşük olacağını söylemem gerek. Bu haritada ayrıca yapıların birbirinden uzak olduğunu ve hammadde toplamak için ciddi bir mücadele vereceğinizi de eklemem geçemeyeceğim. "Batterie Draug" isimli, oldukça küçük olan bir diğer haritada ise yemyeşil bir doğa sizi karşılayacak. Bu haritada yapılar birbirine daha yakın, ancak bu sefer de yapılar birbirine yakın olduğu için diğer oyuncularla karşılaşma ihtimaliniz oldukça yüksek ve bu sebeple oyun tarzınızı değiştirmek mecburiyetinde kalacaksınız. Tüm haritaların benzer farklılıklara sahip olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz. Bu sebeple Vigor oynadığınız sürece haritalar ya da çevre sebebiyle tekrara düşüğünüzü kolay kolay hissetmeyeceğinizi düşünüyorum. Ne var ki bu noktada da bir sorun bulunuyor. Kağıt üstünde bir harita seçip, doğrudan seçtiğiniz haritadaki oyunlara dahil olma seçeneği Vigor'da

bulunsa da bu seçenek maalesef çalışmıyor. Yalnızca "Quick Play" ile oyun eşleştirme sağlayabiliyor ve beğendiğiniz bir haritada oynamak için şansınıza güvenmek dışında bir seçeneğiniz kalmıyor.

Diğer sorunlar

Vigor açıkçası ilk bakışta potansiyeli oldukça yüksek olan, fakat oynadıkça sorunları açığa çıkan bir yapım. Daha önce bahsettiğim dengesizlikleri, sunucu problemlerini, haritada bazı noktalara ulaşmanızı engelleyen görünmez duvarları, bazen 2 metre yükseklikten atladığınızda hasar almanıza sebep olan oyun fiziklerini ve onlarca hatayı üst üste koyduğunuzda Vigor, vasatın altındaki bir yapımdan fazlası olmayı başaramıyor. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Muhteşem bölüm tasarımları. Kulübe yükseltmelerindeki çeşitlilik.
EKSİ Sorunlu fizikler. Çatışmalardaki dengesizlikler. Çeşitli hatalar.

55





Yapım Platinum Games Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Switch Web astralchain.nintendo.com

Astral Chain

Aksiyonun rüya takımından nefesleri kesecek bir macera!

Platinum Games son yıllarda "hayatta tökezlemeyen bu oyun ha" dedirten (Vah Scablebound vah) firmalardan birisi oldu sessiz sedasız. Konu Astral Chain olduğunda olayın boyut değiştirip bir çeşit The Expendables operası haline geldiğini de atlamamak gerekiyor. Firmanın Switch'te muhteşem gözükken (ve gözükmeyle kalmayan) yeni oyunu Astral Chain, daha önce Nier: Automata'nın baş tasarımcısı olan Takahisa Taura'nın elinden çıkan ve Devil May Cry serisini yaratan Hideki Kamiya ile manga severlerin yakından tanıdığı karakter tasarımcısı Masakazu Katsura tarafından desteklenen tutkulu bir proje. Beklentinizi ne kadar yüksek tutarsanız tutun, karşılamaya hazır.

İnsanlık nereden nereye

Astral Chain'de takvimler 2078 yılını göstermekte ve sevgili uygarlığımız da -nihayet- evrenden göçüp gitmek üzere. Hayatta kalabilen insanların sayısı parmakla sayılabilecek kadar az, üstüne açılan uçuşsuz bir boyuttan dünyaya Chimera adı verilen yaratıklar akıyor ve dağdan inen eşkıyalar gibi adam kaçırıp oraya buraya pisliyorlar.

Bu Red Matter adı verilen pislikler de ona temas eden canlıları ele geçirerek bir çeşit Chimera / insan / zombi benzeri sıkıntılı arkadaşlara çeviriyor. İşte biz bu yaratıklar-la mücadele etmek üzere kurulan özel bir polis kuvveti, yani Neuron Task Force'a üye ikizlerden birisiyiz (Oyun başlangıcında hangisini seçeceğinizi size kalmış). Karşımızdaki

yaratıklar bina kadar olduğundan, kaderleri bize zincirle bağlanan ve Legion adı verilen robot / sibernetik organizma karışımı yardımcılarımız var. Hayatımda gördüğüm en faydalı, en çok yönlü yardımcılar olan Legion'ları kullanarak Red Matter pisliklerini temizleyebiliyor, düşmanla savaşırken sırtımızı yaslayabiliyor, düşmanlara fark ettir-





meden onları dinleyebiliyor karşımıza çıkan bulmacaları çözmek için yardım alabiliyoruz. World of Warcraft'taki petler gibi düşünün işte, sadece daha yetenekliler ve biri hariç sırtlarına binip kırbacı vurmak mümkün değil. Oyunda bize zincirlenen ilk yardımcımız Sword Legion ve yakın dövüşte hayli usta. Oyunda ilerledikçe bir adet okçu, iki adet vurduğu yeri güzelleştiren yakın dövüşçü ve bir adet de binek olarak kullanabileceğimiz Legion ile karşılaşacağız. Bunları geliştirmek ve istediğiniz zaman aralarında geçiş yapabilmek de mümkün.

Nasıl oynanıyor bu?

Grafikler demişim, unutmadım, döneceğim birazdan. Efendim, oyunda hem menzilli hem de yakın dövüş silahlarımız mevcut. Kendi başımıza pek bir şey yapamıyor olsak da gerek oyundaki diğer 4 Neuron personeli gerekse Legionlarımız sayesinde hiç olmayacak gibi gözükken savaşlarda hayatta kalmak mümkün. Oyunda standart kaçış manevrası ve biraz da düşmanları takip edip hamlelerini öğrenmek suretiyle her belanın altından kalkabilirsiniz. Oyunda tek yardımcımız Legion kabilesi değil elbette. IRIS adı verilen ekipman sayesinde çevredeki lootlar, ipuçları gibi detayları bulmak mümkün. Zaten bunu kullanmanız gereken çok fazla sayıda görev olacak,

kaçmanız mümkün değil. Oyundaki diyaloglar uzun olsa da şükürler olsun ki takibi kolay ve keyifli. Platinum Games de maşallah, öyle grafikler yapmış ki, o küçük Switch ekranında, sonraki sahneye geçişiniz gelmiyor. Ben bu ufak konsolda böyle grafikler göreceğimi, görsem de böyle performans alabileceğimi düşünmezdim, ne yalan söyleyeyim. Astral Chain dünyanın birbirine girdiği hipersonik aksiyon sahnelerinde bile en ufak bir takılma göstermedi. Görebildiğim tek sorun Switch'i mobil kullandığınızda zaten hızlı biten şarjının bir kat daha hızlı tükenmesine sebep olması. Zaten bu grafikleri büyük ekranda görmeyi öneririm, oyun çok yakıyor, elde oynayıp odada şarj cihazı aramayın. Astral Chain'de zıplama özelliği yok. Tüm oyunu ayaklarınız yerde oynuyorsunuz ve bu da kaçma / kontratak manevralarını biraz daha kritik hale getiriyor. Aksiyon dozajı yüksek olsa da oyunun büyük kısmı diyaloglar, ipuçları ve ufak tefek bulmacalar üzerine kurulu. Oyun içi grafiklerle yapılan (grafikler çok iyi demiş miydiniz?) ara sahneler de atmosferi perçinliyor. Hele de bu Chimera'ların geldiği Astral Plane tarafı işin içine girince, ortalığın iyice bayram yerine döndüğünü fark edeceksiniz. Öyle ki çok da muhteşem olmayan kombo

sistemine rağmen bir noktada kim kime koyuyor, kim kimi vuruyor gözden kaçırdığım oldu. Yalan değil.

En iyi Platinum Games oyunu mu?

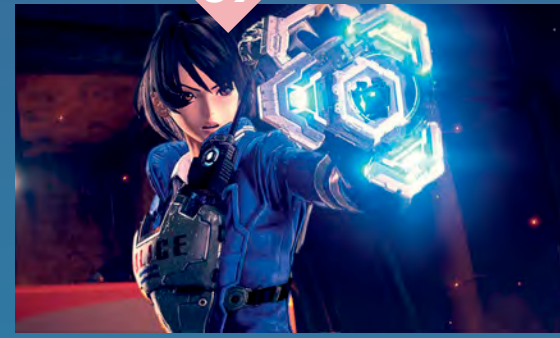
Benim oynadıklarım arasında, benim bakış açım göre evet. Boss ve karakter isimleri tarafındaki Full Metal Alchemist esintileri de ayrıca kalbimi çaldı, tamamen rastlantısal olsa bile. Oyun harika bir senaryoyu muhteşem grafikler ve Switch'e son derece uygun bir kontrol şemasıyla birleştirmeyi başarmış. Ortaya da açtığınız zaman elinizden bırakamayacağınız, tadı tuzu gayet yerinde bir oyun çıkmış. Bir tek şu Uzak Doğu müziklerini beğenmediğimden soundtrack benim için ıstırap oldu, o da kişisel bir tercih, takılmayın.

Oyunun fiyatı 60 dolar, bu elbette ülkemiz şartlarında pahalı. Diğer taraftan Astral Chain minimum 18-20 saatlik oynanış süresiyle bu rakamın altında kalmayan bir oyun. Kaliteli, hızlı ve akıllı karışık oyuncuları Switch almaya ikna edebilecek kadar da iyi. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem grafikler ve optimizasyon. Merak uyandıran hikaye. Bağımlılık yaratıyor. Farklı oyunların en iyi yönlerini almış.
EKSİ Mobil kullanıldığında bataryayı adeta içiyor. Diyaloglar fazlasıyla uzun, sevmeyenlere duyurulur.

89





Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon, RPG Platform PS4, XONE, PC (Ocak 2020'de) Web www.monsterhunter.com/world-iceborne/us

Monster Hunter: World - Iceborne

Bina kadar canavarların arasında, buz gibi bir macera!

// Ne serüvendi yahu!" Geriye bakıp düşündüğümde bu cümleyle tanımladığım oyunların sayısı ne kadar da az. Kalite ve içerik anlamında şahane işler başaran nice oyun dahi o "nereye gidiyorduk, şimdi nereye geldik?" hissinin, maceradan maceraya atılma hissiyatının, sizi bir lokmada yutabileceğim gibi gözükken devlerin izini bulmaya çalışırken hissettiklerinizin yerine bir şeyler, başka şeyler koyamıyor. Başarabilenlerin çoğu da size 100 saate ulaşan bir tatmin yaşatmıyor. Bu saydıklarım sizlere MH: World'un ne kadar özel bir yapım olduğu konusunda fikir verecektir, tabii henüz denemediyerseniz...

İncelediğim zaman "serinin zirve noktası" olarak nitelendirdiğim ve yıl sonunda da bizden "Yılın RPG'si" ödülünü, açık ara farkla almayı başaran MH: World, şimdiki dek 13 milyondan fazla sattı. Her biri tamamen farklı bir dövüş stili gerektiren silahları, büyük olmasa da yaşayan dünyası ve muhteşem grafikleriyle dilimizde eşsiz bir tat bırakan oyun, şimdi bizi soğuk, buzlar altında bir kıtaya, Hoarfrost Reach'e götürüyor. Peki bizi ne bekliyor? Iceborne için beklentilerim büyüktü, ilk duyurudan itibaren. Ne yalan söyleyeyim, bu

devasa eklentinin başarısı konusunda da hiçbir endişe taşımıyordum. Ne mutlu ki Hoarfrost Reach'teki 40 saati bulan yeni maceramız da en az ana oyun kadar akılda kalıcı türden. Hikayemiz yine bir keşif hikayesi. Tıpkı ilk oyundaki kadim göçleri araştırmamız gibi, bu defa da oyundaki kadim canavarlardan Legiana'nın her zamankinden farklı bir göç yolu izlemesi çekiyor dikkatimizi. Görevimiz açık; takip etmek, sebebini ve nereye gittiğini öğrenmek ve yapabileceğimiz bir şey var mı bakmak. Tabii ulaştığımız yer buzlarla kaplı, eskisinden bile büyük bir dünya olunca işler çok acayip yerlere varıyor.

Iceborne yüksek seviyeli bir eklenti, bu bölgeye ulaşabilmek için ana oyunun altından girip üstünden çıkmış olmamız ve Level 16'ya ulaşmış olmamız gerekiyor. Eğer bu şartları karşılıyorsanız ve kendinize gıcır gıcır bir zırh seti yaptıysanız da işiniz kolay değil. Zira eski oyunlardaki G Rank'ın yerini alan Master Rank seviyesi Iceborne ile sahaya giriş yaptı bile. Bu seviye basitçe daha güçlü canavarlar, daha iyi silahlar, daha dayanıklı zırh setleri demek. Eski zırhlarınız

bu soğuk dünyada çok işinize yaramıyor, 27'si kocaman olmak üzere 33 yakışıklı düşman mevcut ve dizinize kadar kar var. Bu da canavarlarla savaşırken işiniz yeterince zor değilmiş gibi bir de kara batıp batıp çıkmak demek. Neyse ki yeni Clutch Claw eklentisi işinizi kolaylaştırıyor. Bu kanca / portatif vinç sayesinde hangi canavarla savaşsanız savaşın ona tutunabiliyor, kendinizi ona doğru çekebiliyor ve silahınızla çok daha öldürücü darbeler vurma şansını yakalıyorsunuz. Bu arada yeni canavarların her biri birbirinden güzel ve haşmetli. Özellikle de oyunun ana kötüsü olan ve hava koşullarını manipüle edebilen dev ejder Velkhana nefesinizi kesecek, çok eminim. Oyuna eklenen bu yeni canavarları keşfetmek, onlara hasar vermeyi öğrenmek ve nihayet işlerini bitirmek hayli uzun sürebiliyor bu arada. Sonunda aldığınız tatmin hissi eşsiz olsa da oyunun ciddi anlamda zaman yediğini belirtmek isterim.

Iceborne ile kavuştuğumuz bir diğer özellik katmanlı zırhlar. Zırhınızın üzerine takabildiğiniz bu ek parçalar hem size daha farklı, daha fiyakalı bir görünüm veriyor, hem de dayanıklılığınızı artırıyor. Zırha gerekli önemi vermenizi öneririm zira bu zalim topraklarda hayatta kalmak için olabilecek en iyi ekipmanları toplamanız şart. Sonuca gelirse, Iceborne ana oyunu sevenler için olmazsa olmaz bir eklenti olmuş. Capcom, cümle aleme "eklenti böyle yapılır!" dersi vermiş arkadaşlar, hiç abartmadan söylüyorum.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI 40 saati aşkın ek içerik. Yeni eklenen Master Rank seviyesi. İlgi çekici senaryo. Velkhana!

EKSİ Ana oyunu yiyip yutmadıysanız bu pakete ihtiyacınız yok. Savaşlar hayli uzun sürebiliyor.



Yapım Kylon Games Dağıtım Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.wrcgame.com/en

WRC 8

Dirt Rally 2.0'ye çok esaslı bir rakip geldi

Ralli dünyanın hem izlemesi en zor hem de en keyifli sporları arasında. Zordur zira tercih edilen etaplar, nadiren toplu taşıma ile gideceğiniz yerlere konumlanır. Eğer toprak bir etapta otomobiliniz olması da kurtarmaz sizi, hava koşullarına bağlı olarak kendinize bir arazi aracı bulmanız gerekebilir. Gittiniz, vardınız. Bunun tozu var, açlığı var, yanlış yere tüne-diyseniz tehlikesi var, var da var. Ve bunların tamamına katlanabiliyorsanız, keyfi eşsiz. Bildiğiniz gibi Türkiye bu sene WRC takvimine geri döndü. Antalya'da yapılan yarış birbirinden kırıcı etaplarıyla hayli beğenildi ve son dakikada bir aksaklık olmazsa, WRC keyfini yerinde yaşamamız için bir senemiz daha var. WRC 8 de bu noktada Dirt Rally 2.0'a karşı olan en önemli kozunu kullanıyor. Tam WRC lisansı sayesinde gerçek WRC / WRC 2 / WRC 3 takımları, gerçek etaplar ve efsanevi Richard Burns Rally'te bir tık daha yakın olan, simülasyona dönük kontroller. WRC 8 bu sene Kylon Games (V-Rally 4) tarafından geliştirildi ve oyuna iki önemli yenilik eklendi. İlk lastik aşınmaları. Artık lastiklerinizi banketten bankete özgürce vuramayacaksınız, aksine kollamanız gerekiyor. Kullandığınız yumuşak lastikler yolu daha iyi kavrayıp sizi finişe daha çabuk getirebilir ama unutmayın, sert lastiklere göre çok daha hızlı aşınıyorlar ve patlamalara karşı daha dayanıksızlar. Etabın ortasında yengeç gibi yan yan gitmek yerine

Sebastien Loeb gibi aracı kollayarak gitmek muhtemelen daha iyi bir fikir olabilir. Bir diğer değişiklik de sürüş tarzınızı direkt olarak etkileyecek türden; değişebilen hava koşulları. Asfalt etapta slick (dişsiz) lastiklerle ilerlerken başlayan yağmur esaslı bir dans anlamına geliyor mesela. Bu olduğunda ayağınızı gazdan çekmeli ve güvenliği elden bırakmadan mümkün olduğunca hızlı bir şekilde finiş ulaşmalısınız.

Kariyer modu yine bir hayli keyifli. Yola WRC 3 sınıfındaki önden çekişli Ford Fiesta'larla çıkıyorsunuz. Bu araçlar pek fazla kaymıyor ve önden kaymaya da bir hayli meyilli. Limitlerini öğrenmeniz zaman alacak, bunu başardığınızda ise hayli can yakabilirsiniz. Dört tekerlektan çekişli WRC 2 otomobilleri (R5) ise WRC sınıfı canavarlara geçmeden önceki son durağınız. Bu araçlar yakın geçmişin WRC araçları kadar hızlılar, kayarken bile kontrol altında kalıyorlar ve bana sorarsanız oyunda kullanması en keyifli sınıf. Ve tabii olayın tepesi WRC: Hyundai, Citroen, Ford ve Toyota'nın araçları alışageldiğimiz ralli araçlarından hayli farklılar. Üzerlerinde ciddi bir aerodinamik baskı var ve viraj giriş / çıkış hızları başlarda

alışmakta zorlanacağınız kadar yüksek. Oyunda yer alan etapların çeşitliliği de Dirt Rally 2.0'ye göre çok daha iyi. Bu noktada uyararak isterim, oyun zorluk açısından Dirt Rally ile Richard Burns Rally arasında yerleşmiş durumda. Klavye veya gamepad ile WRC araçlarını kullanmanız, kullansanız da limiti bulmanız çok güç. Bu yüzden en azından bir Logitech G25/27/29 sahibi olmanız oyundan aldığınız zevki artıracaktır diye düşünüyorum. Neticede Kylon Games gerçekten de WRC serisinin en iyi oyunlarından birisine, belki de en iyisine imza atmış. Oyunun kendi kitlesini yaratacağı aşikar, eğer ilginizi çekiyorsa hiç durmayın. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Gerçek WRC takımları ve etapları, zorluğu yerinde araç fizikleri, keyifli ve detaylı kariyer modu, Esports modu
EKSİ Her etap yüksek detaylı değil, klavye ve gamepad kontrolleri kötü, araç sayısı az

77



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Bloober Team Dağıtım Bloober Team Tür Korku, Macera Platform PC, XONE Web blairwitchgame.com

Blair Witch

Zaten her kaybolan çocuğun ardından ormana tek başına dalmak lazım...

Vaktinde bu film ne sükse yapmıştı... Basit bir el kamerasıyla yapılan gerçekçi çekimler, karanlık ve korku dolu bir hayatta kalma mücadelesi, olayın gerçek olup olmadığının sorgusu... Paranormal Activity'nin ormanda geçeni gibi, öyle düşünün. Blair Witch Project adıyla yayımlanan film o kadar çok konuşuldu ki bir kült haline geldi; on yıllar sonra halen bir oyununun yapıyor olması da bunun en büyük kanıtı. Xbox One'da deneyimlediğim Blair Witch, benim gibi korku oyunları oynarken altına yapmayı başaran bir bünye için yeterli dozu verdi ve çoğu kısımda bir hayli rahatsız oldum; buradan Kürşat Zaman'a teşekkürlerimi borç bilirim. (Nedense bu oyunu keyifle oynayacağını düşünmü!)

Bir oğlan çocuğunun Black Hills Forest'ta kaybolma hikayesinin konu edildiği oyunda, Ellis adında psikolojik sorunları olan bir polis rolünü alıyoruz. Ellis'ten önce Burkittsville Polis Departmanı olaya el atıyor ve kayıp arama çalışmalarına başlıyor. Biz ise olaya sonradan, Alman kurt köpeğimiz Bullet ile dahil oluyoruz. Köpeğimiz oyunda kilit rolde. Onu yanımıza çağırabiliyoruz, bir şeyler araması için gönderebiliyoruz, sevip gerginliğini alabiliyoruz. Bullet ipuçları bulduğunda yanına gidip havlıyor, o ipucunu bulup getiriyor veya bir tehlike anında size tehlikenin yönünü gösterebiliyor.

Tahmin edersiniz ki oyunda son derece karanlık bir ormandayız. Gündüz gözüyle bile yeterince korkunç olan orman, geceleri hepten lanetli bir orman etkisi yaratıyor. Burada bize yine köpeğimiz yardımcı oluyor ve etrafı görmek için de el fenerimizi her daim açık tutuyoruz.

Oynanış şu şekilde ilerliyor: Ormandaki kayıp çocuğun eşyalarını buluyor ve Bullet'in koku yeteneğiyle bir sonraki noktaya varmaya çalışıyoruz. Bu noktaya ulaştığımızdaysa enteresan bir bulmaca ortaya çıkıyor. Oyunun hemen başlarında bir video kamera ele geçiriyoruz ve serüven boyunca da bir takım kasetler buluyoruz. Bu görüntüleri izlediğimizde, içinde bulunduğumuz birçok bölgede çekildiğini fark ediyoruz. Görüntülerde de genelde "ben ipucuyum!" diye bağırarak nesneleri görüyor ve doğru yerde, doğru kaseti oynatırsak o nesne gerçek dünyada beliriyor. Bu da bizi kayıp çocuğun nerede olduğuna dair yeni izlerle buluşturuyor. (LEVEL'dan müthiş destek: İlk ipucu için kamp ateşinin yanına gidip kameradaki oyuncak araba görüldüğünde görüntüyü dondurun.)

Bolca araştırma içeren oyunun aksiyon kısımları da yok değil. Alan Wake etkisine sahip bu anlarda karanlıkta saklanmayı çok iyi beceren karanlık bir ruhun saldırısına uğruyoruz. Bullet saldırının nereden geleceğini gösteriyor ve

el fenerimizle bu saldırıları birkaç kez savuşturunca ortalık sakinliyor. Bu anlar gerçekten bayağı bir sarsıcı geçiyor, paniklemeden zor duruyorsunuz.

Açık dünya gibi gözükken oyunda, bir noktada fark ediyorsunuz ki ormanda istediğiniz gibi dolaşabiliyorsunuz. "E resmen kayboldum?" dediğinizde de bir bakıyorsunuz, son derece bilmelik bir noktaya geri dönmüşsünüz. Yapımcılar aslında sahte bir açık dünya tasarlamış ama bunu güzel bir konseptle bağlamış: "Orman ayrılmanıza izin vermiyor."

Hiçbir zaman sıkıcı olmayan, son derece başarılı orman tasarımı ve görüntüsüyle göz boyayan, aksiyon sahneleriyle de monotonlaşması mümkün olan oynanışı kıran Blair Witch'i korku oyunu seven, sevmeyen herkese tavsiye ediyorum. Gerçekten başarılı bir iş ortaya çıkmış. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

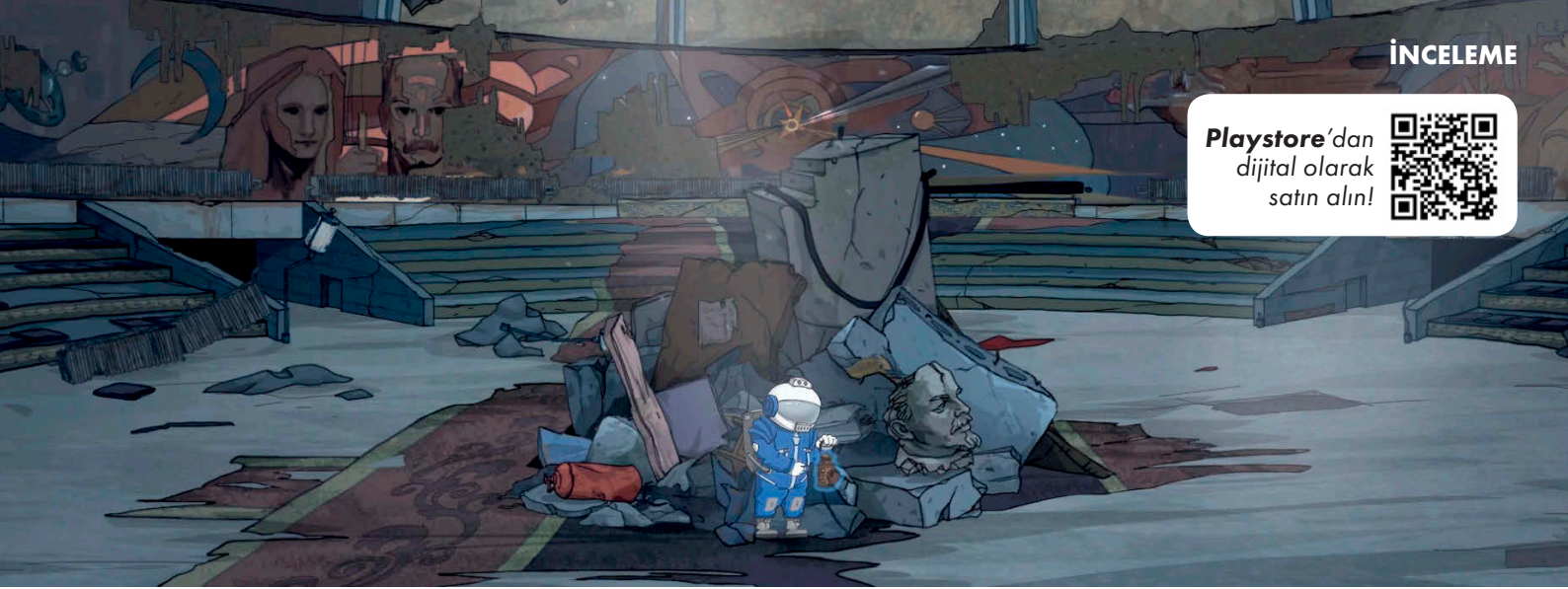
ARTI Atmosfer ve oynanış gayet iyi. Hiçbir zaman sıkılmıyor. Ürkütücü orman tasarlamak isteyenler bu oyunu baz almalı.

EKSİ Eğer filmin o her daim geren karanlık atmosferini arıyorsanız, burada daha çok detektiflik söz konusu.

80



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Caligari Games Dağıtım Daedalic Entertainment Tür Macera Platform PC, Mac Web www.caligari.com

The Great Perhaps

Gelecekte de geçmişte de tehlike büyük, acaba uzayda mı kalsaydık?

The Great Perhaps ilk duyurulduğunda Daedalic Entertainment'ın adını görünce bayağı heyecanlanmıştım. Neden mi? Çünkü iki binli yılların en kral macera oyunları bu alman kanakaların elinden çıkıyordu. Deponia, The Night of the Rabbit? Peki A New Beginning desem? Gelgelelim, Daedalic burada sadece yayıncı vaziyette. Yine de Caligari Games arkasına Daedalic'i aldığına göre sağlamdır dedik ve hiç de fena olmayan bir oyun bulduk karşımızda. Oyuna uzayda başlıyoruz, dolayısıyla karakterimiz de bir astronot. Uzay mekiğinden güzide dünyamıza bakarken dünyada garip bir fenomen meydana gelir. Mekiğin yapay zekası da astronota yüz yıllık derin bir uykuya girmesini önerir. Çünkü dünya yaşanan patlamadan sonra yaşanamaz bir hale gelmiştir. Astronot gönlüsüz de olsa bu öneriyi kabul eder ve aradan yüz yıl geçer. Dünya biraz toparlanmış ama hala yaşanabilir bir alan değildir. Üstelik yaşam belirtisi de neredeyse yoktur. Astronotumuz da bir hayli üzgündür çünkü bildiği dünya, daha da önemlisi ailesi yok olmuştur. En sonunda kararını verir ve yapay zekayı da yanına alarak dünyaya inerir. Yer Moskova'dır. Yapay zeka, astronotumuza 1000 kilometre çapında sadece bir canlı belirtisi olduğunu iletir. Astronot kubbeli

bir yapıya girer ve garip bir el feneri bulur. Derken devasa, simsiyah bir varlık belirir ve astronotumuza doğru ilerler. Tam evvah derken el feneri aktif olur ve astronot geçmişe ışınlanır. El feneri ile astronotumuz geçmiş ve gelecek arasında gidip gelebilmektedir. Acaba bu son bir umut olabilir mi? Dünya eski haline döndürülebilir mi? Cevap ister evet olsun ister hayır, hem geçmişte hem gelecekte astronotumuza tehlikeli bir macera beklemektedir. The Great Perhaps, size soldan sağa doğru eşlik eden 2D grafikleriyle göze hitap eden, teknik bakımdan kaliteli bir yapım. Anlattığım gibi hikayesi de hiç fena değil. Geriye ne kalıyor? Elbette bulmacalar. Bir macera oyununun olmazsa olmaz bel kemiği... Oyunun bulmacaları için genel olarak iyi diyebilirim. Sadece ara ara karşımıza çıkan anahtarları bul getir, geri dön kapıyı aç, çarkı bulup geri git gibi benim gözümde zaman kaybı olan bulmacalar da olmasaydı çok iyi olurdu. Zaten oyunda yeterince yürüyoruz ve bu bulmacalar yüzünden yolumuz epey uzuyor. Öte yandan Puzzle tarzı olanlar ise gayet zevkli. En basitinden bir makineye elektrik vermek için borulara hizalamadan daha kompleks olanlara kadar epey puzzle mevcut. Envanter sistemi oyunda yok. Bir

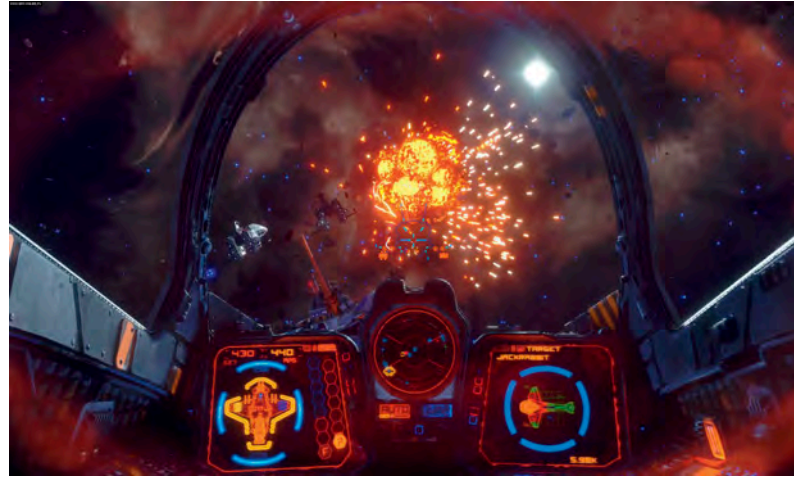
nesneye elinize aldığınızda gezdiriyor, lazım olmadığı zaman kenara bırakıp bir başka nesne alabiliyorsunuz. Bu arada, ölme de mevcut dikkat edin. Örneğin şimdiki zamanda karşınıza bir yaratık mı çıktı? Hop geçmişe. Geçmişte karşıdan tren mi geliyor? Hop geleceğe. Aynı bulmaca çözerken de geçerli. Gelecekte kapı açılmıyor mu? Geçmişte şansınızı deneyin! Anladınız olayı. The Great Perhaps tarz ve içerik olarak başarılı bir oyun. Bazı bulmacaları da fazla yorucu olmasaymış tadından yenmezmiş. Özellikle geçmiş/gelecek konseptiyle farklı bir atmosfer sunan bu sevimli ama ürperti yapımı benim gibi macera oyunu sevenlere önerebilirim. Tek uyarım; telefonunuza adım sayarınızı yüklemeyi unutmayın çünkü bu astronot çok yürüyecek çokook. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI İnsanı merak ettiren hikayesi. Gelecek ve geçmiş konsepti.
EKSİ Aniden zaman değiştirme gerektiren anlar ve bu anlar sonucu ölmek. Bazı getir götür bulmacaları zaman kaybı.

85





Yapım Double Damage Games Dağıtım Double Damage Games Tür Aksiyon Platform PC Web rebel-galaxy.com

Rebel Galaxy Outlaw

Oyuncuların Freelancer özlemini giderme yazılımı...

Uzay temalı aksiyon / simülasyon oyunlarının popülerlikte tavan yaptığı doksanlar ile küçük ama çok para harcayan, tutkulu kitlelere hapsoldükleri son dönemler arasındaki fark ortada. Günümüzde çekirdekten bir uzay simülasyonu tutkunu yetiştiriyorsa karşısında çok fazla seçenek yok. Aksiyonun dibine vurmak istiyorsa Everspace'e, simülasyon / ticaret tarafına kafa yormak istiyorsa da ya Elite Dangerous ya X4: Foundations, ya da Star Citizen tarafına kayıyor. Bunların tamamı çok kaliteli oyunlar, diğer taraftan bu türün kitesini büyütebilecek o sihirli dokunuşa sahip değiller, açıkçası böyle bir hedefleri olduğunu da sanmıyorum. Bunu yapabilecek, türün arkasında koşan oyuncu sayısını artıracak yapımlar belli, senelerdir beklediğimiz, bir Chris Roberts şaheseri olan Freelancer'ın asla gelmeyen ve muhtemelen hiç gelmeyecek devam oyunu Freelancer 2. Peki, elde ne var? İnceleme sayfalarımıza konuk olan Rebel Galaxy serisi, arkasında gayet mütevazı bir ekip olmasına rağmen Freelancer'ın yolundan giden, ikinci oyun Outlaw ile ilk oyunu hemen her açıdan geride bırakan bir yapımla ve açıkçası "yoklukta gider" seviyesinin de üzerinde bir keyif vadediyor.

2015 yılında çıkan ve beklentileri hayli aşan ilk oyunun 34 sene öncesinde geçen Rebel Galaxy Outlaw'da yönettiğimiz karakter, sicili kabarık bir kaçakçı olan Juno Markew. Juno geçmişine bir set çekip yeni bir hayata başlamak için çalışırken yeni hatalar yapmaya yatkın bir kadın, diğer taraftan oyun içinde diyaloglar çok sabit olsa da içindeki gücü hissetmemiz mümkün değil. Bana fena halde Battlestar Galactica'dan tanıdığımız Starbuck'ı hatırlattı açıkçası. RGO'nun oyun mekanikleri Freelancer'ı bir hayli andırıyor. Bir gezegene iniş yaptığınızda bir animasyon devreye giriyor ve karşınıza çıkan menüde pek çok seçenek mevcut. Bara gidip insanlarla konuşarak -kimisi bir rüşvet karşılığında- size yeni görevler olarak dönecek söylentileri dinleyebilir, geminizi geliştirebilir, boyayabilir veya yenisini satın alabilirsiniz. Görevler çok yaratıcı sayılmaz, aynı anda dört tanesini kabul edebiliyorsunuz ve bazen ne olduğunu anlamadan kendinizi hedeflediğinizden başka bir görevi bitirmiş halde bulduğunuz oluyor. Oyunda görev alabileceğiniz tek yer bar değil. Belli bir ücret karşılığında katılabileceğiniz loncalar mevcut. Artık ağırlığınız neyse, savaşmak veya ticaret, ona ağırlık verip görevden göreve koşabilirsiniz. Navigasyon sistemi bayağı kötü, haritada ne yaptığınızı anlamak da zor maalesef. Hele düşmanlar koloni halinde saldırıyorsa, hayırlı işler. Bu noktada imdadımıza oyunun "uçanı kaçanı takip et" modu oluyor. Ne kadar rahat, anlatamam.

Grafikleri bu defa konuşmak zorundayız zira RGO, ilk oyundan tamamen farklı bir oynanışa sahip. Bu oyunda daha küçük, daha atik gemiler kullanıyoruz. İlk oyunun iki boyutluymuş gibi gözükse ama pratik

Homeworld veya Dreadnought'u andıran savaş mekanikleri artık çok uzaklarda. Oyun gayet optimize çalışıyor ve görsel açıdan da eh, fena sayılmaz. Klavye + fare desteği gayet iyi, ille de joystick gerekmiyor. Bu noktada türe yabancıysanız önerim oyuna nişan alma ve üst seviye radar yardımı olarak başlayacağınız "Normal" zorluk seviyesini seçmeniz yönünde olacak. Oyun gerçekten çok hızlı ve siz ne olup bittiğini anlayana kadar işiniz bitebilir, oyundan da otuz dakikada sıkılıp nice güzelliği kaçırabilirsiniz. Epic Store'da 49 TL fiyatla satılan Rebel Galaxy Outlaw hayli başarılı bir oyun. Türü sevenlere rahatlıkla önerebilirim.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Otomatik görev / hedef takibi sistemi. Keyifli oynanış. Kocaman olsa da kontrolü kaybetmeyeceğiniz bir oyun dünyası. Türe yabancı olanlar için birebir.

EKSİ Hikaye pek de şahane sayılmaz. Görevler yaratıcı değil, tekrara bağlıyor. Birden fazla gemiyle başa çıkmak hayli güç, özellikle de başlarda

79



Yapım Flight School Studio Dağıtım Flight School Studio Tür Aksiyon, Pinball Platform PC, XONE, Switch Web creatureinthewell.com

Creature in the Well

İlerlemeli, pinball gibin bir oyun var desem?

Bir kitabı kapağına göre yargılamamak lazım derler ya, bu deyimin oyunlar için de geçerli olduğuna pek çok kez tanık oldum ve Creature in the Well de bunun en güzel örneklerinden birisi diyebilirim. İzometrik kamera açısı, sanki Paint.net ile yapılmış gibi duran arka plan çizimleri ve Pinball teması ile alakaya maydanoz, -açıkçası- ilk bakışta itici gelen bir oyun. Gelgelelim bir başladınız mı, bir bakmışsınız oyunun yanısı bitivermiş. Serap şehri sıkıntılı bir durumdadır çünkü ölümcül kum fırtınası giderek yaklaşmaktadır. Görevimiz de çölün ortasında bulunan bir dağın içine inşa edilmiş antik bir fakülteyi yeniden gücüne kavuşturmak. Fakat bu fakülteye bir yararlı musallat olmuştur ve içeriye giren herkes için fakülte mezara dönüşmektedir. Son çare, artık türünün son örneği olan, Bot-C birimine ait bir robotu görevlendirmektir. O robot bizizdir ve çölü aşacak, dağdaki fakülteye girecek, engelleri aşıp umut olacağız. Ya da görevimiz başarısızlıkla sonuçlanacak ve ölüm herkesin kaderi olacaktır.

Pinball temalı bir oyun için Creature in the Well aslında derin bir hikayeye sahip. Oyunun daha ana menüsünde robotumuzu kontrol etmeye başlıyoruz. Oyuna başlıyor, bayrakları takip ederek dağdaki fakülteye girişimizi gerçekleştiriyoruz. Derken yaratık bizi karşılıyor ve oyun oynuyormuşçasına girişimize izin veriyor. İlk bulmaca/pinball ile işte o zaman karşılaşırız. Önümüzde süzülen bir kürecik ve karşısında bulunan çeşitli hedefler. Kürecik, bir nevi pinball topumuz, bu topu fırlatarak hedeflere çarpıtıyor ve enerji elde ediyoruz. İstenilen enerji elde edilince kapı açılıyor ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. İlk bakışta elbette kolay ama her bir kapıdan geçtiğimizde olay zorlaşıyor. Engeller çıkmaya başlıyor, toplar çoğalıyor ve tuzaklar beliriyor. Üstelik robotumuzu da bunlara karşı korumamız lazım. Top, yani kürecik robotumuza çarpıtığında bile canı gidiyor zira. Bölümler ilerledikçe zorluk arttığı için küreciğe ilk darbeyi gerçekleştirmeden önce iyi düşünmeliyiz. Gerekirse açılars hesaplamalı, hangi engelin enerjisini ilk dolduracaksınız. Akabinde yardırın gitsin. İlerledikçe robotumuza yeni eşyalar ve zırh da elde edebiliyoruz. Mesela daha az enerji gitmesini sağlayan bir göğüs paleti veya küreciklerin yapıştığı bir kılıç gibi. Oyunda çeşitli bonus kapılar da mevcut ve bu kapıları biriktirdiğiniz fazladan enerji ile açırırsınız. Yani ara sıra geri giderek açamadığınız kapılara bir göz atabilirsiniz. Creature in the Well'in grafik tarzına az da olsa değinmişim. Açık konuşayım, görsel olarak pek bir şey vadetmiyor. Evet, kendine

has bir havası var ama detaya inerse bazı duvarlar veya yerler hakikatten Paint.net'te düz bir renge püskürtme efekti ile başka bir renk sıkmış gibi. Bunun dışında animasyonlar ve hızlı oynanışı göz dolduruyor. Yani topu bir saldırmış şenlik var. Creature in the Well değişik bir oyun. Bağımlılık yapıyor evet ama oynamayı bıraktığınızda bir müddet sonra unutmaya başlamanız bile mümkün. "Oturayım da şu oyunu bir oynayayım" demiyorsunuz. Nitekim Creature in the Well'i imkanınız varsa kütüphanenizde buldurmanızı tavsiye ederim. En azından kenarda dursun çünkü bir başladınız mı, gerisi gelir zaten. ◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Bağımlılık yapan oyun tarzı.
Konsept olarak pinball ile bulmaca çözmek zevkli
EKSİ Bazı bölümler gereğinden fazla zor ve karmaşık

80





Yapım The Game Kitchen Dağıtım Team 17 Tür Platform / Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web blasphemousgame.com

Blasphemous

Daha grotesk bir Castlevania mücadelesi isteyenlerin ilacı burada

Fragmanını ilk gördüğüm andan itibaren hayranı olduğum Blasphemous, nihayet avcumu düştü ve ben de izlenimleri aktarmaktan geri kalmayacağım.

The Pentient One adında, kafasına içi kanla dolu çelikten bir kukuleta takan bir savaşçının kontrolünü aldığımız Blasphemous, özünde bir çeşit Metroidvania. Castlevania esintileri bolca gözüküyor, üzerine bir de Dark Souls havası ekleniyor, ortam mükemmelleşiyor. Herkesin acı çekmekte olduğu, garip ve ruhani bir cehennem tasviri yapan oyunda amacımız çok net: Önümüze gelenin acısına son veriyoruz, ölmemeye çalışıyoruz ve bir sonraki boss'a kadar hazırlığımızı sürdürüyoruz.

Blasphemous, beklendiği gibi zor bir oyun. Zorluğu her türlü yerlerde karşımıza çıkıyor. Bu bir boss savaşı olabilir, nasıl saldıracağını kestiremediğimiz bir standart düşman olabilir, bir platforma basit bir atlayış da olabilir...

Oyun bizi affetmiyor ve kayıt noktasından çok uzakta kaldıysak, arada geçen tüm süreyi tekrar oynamamız gerekiyor.

The Pentient One olarak elimizdeki kılıçla basit kombolar yapabiliyoruz ve bu saldırılar

genellikle düşmanlarımızdan kurtulmakta bayağı işe yarıyor. Düşmanların saldırılarına karşı gard alma ve bunu zamanında yaparak onların açık vermesini sağlama işi ise işin kilit noktası. Birçok rakibimizi bu hamleyle gafil avlıyoruz ve hatta bazı düşmanlarımız sadece bu hamleyle açık veriyor. Oyunda ilerledikçe kombo sayımızı artıran, daha atak hareketler yapmamızı sağlayan özellikler de kazanıyoruz ama bunların oynanışı çok değiştiren birer yapısı yok. Kahramanımız bazı özel saldırılar yapabilmemizi sağlayan güçler de elde ediyor, bunları kullanmak için de mavi barımızdan yiyoruz. Savaştıkça artan bu barı mana gibi düşünebilirsiniz.

Blasphemous'un farklı olmasını sağlayan özelliklerin başında elbette ki görselliği ve atmosferi geliyor. Her türlü detay mükemmel birer pixel-art örneği; yaratıklar, arka planlar, boss'lar... Buna bir de Castlevania tarzı serbest dolaşım ve keşifler de eklenince oyunu oynamak için yeterli sebebi elde ediyorsunuz. Castlevania ve Metroid gibi oyunlar zorluklarıyla da bilinir ve Blasphemous da bir Dark Souls olmasa da zor bir oyun.

Bu oyunu oynamadan önce bilmelisiniz ki bolca öleceksiniz. Bunlar mantıklı ölümler de olacak, rüzgar ters esti diye zıpladığınızda bir platforma yetişemeyip boşluğa düşmeniz de... Yüz yıllık bir oyuncu olduğum için eski dönemin acımasız platform oyunlarında bolca ölmüş ve oyunları tekrar tekrar oynamışım. Dolayısıyla sadece kötü bir zıplama sağlamsı hamlesi yaptım diye ölmenin anlamsız değil, oyunun bir parçası olduğunu da bilirim. Siz de eğer bu bilinçle oyunu oynayacaksanız ve birden çok sona hazırsanız (Oyunu tekrar oynamak için güzel bir neden.), Blasphemous sizi PC ve konsollarda bekliyor olacak... ♦ Tuna Şentuna

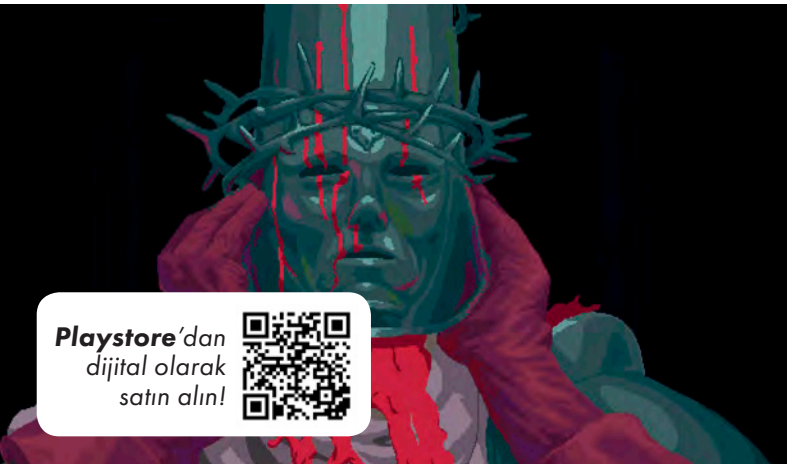
KARAR

ARTI Görsellik ve animasyonlar çok iyi.

Oyundaki serbestlik kaşif ruhunuzu uyandırıyor. Oynanış eğlenceli.

EKSİ Güçlendirmeler daha anlamlı olabilir. Bazı boss'lar gerçekten saç baş yolduruyor.

82



Playstore'dan dijital olarak satın alın!





Yapım Invader Studios **Dağıtım** Destructive Creations, All in Games! **Tür** Korku, Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** daymarethegame.com

Daymare: 1998

90'ların korkusuna geri dönüş mü yoksa ucuz bir oyunun bahanesi mi?

Fala inanma falsız da kalma derler. Ben onu "Korku oyunlarından kork ama korku oynasız kalma," yaptım. Çünkü tek başıma oynamak yaşlı kalbimi rahatsız ediyor. Ne zaman bir korku oyunu oynayacak olsam Twitch yayını açıyorum (Godwish, takip edin heheh) izleyicilerle korkmadan oynuyorum, popom kuru kalıyor. Bu ay iki güzel korku oyunu çıktı; biri Blair Witch, diğeri de sürpriz yumurta Daymare: 1998. İkisini de beğendim ama Daymare: 1998 bizi "Sizi 90'lara götürüyoruz," bahanesiyle kazıklıyormuş gibi geldi. Neden mi? Gel otur şöyle tonton okuyucu...

Çünkü bu Invader Studios'un ilk oyunu ve

ilk oyunları olmasına rağmen büyük çapta işe girişmişler. Bu yüzden bu kadar hırslı bir oyuna yakışmayacak animasyonlarını, karakter modellerini, seslendirmeleri ve ucuz diyalogları buna bağlıyorum. Peki Invader Studios neye bağlıyor? 90'lar nostaljisine. Daymare ağır şekilde Resident Evil'dan ilham almış bir oyun, o yüzden RE serisini seviyorsanız bayağı uygun fiyatından dolayı (50 TL Steam'de) denemenizi öneririm. Hem bu şekilde stüdyoya da yardımcı olmuş olursunuz. Gene yayılan bir virüs var ve insanlar zombiye dönüşüyor, biz de doğal olarak buna karşı savaşıyoruz. Yalnız Daymare'in şöyle bir farkı var; hikâyeyi bütün tarafların gözünden oynuyoruz, sadece kahramanımız mağdur Sam'in gözünden değil. Daymare kesinlikle kolay bir oyun değil. Öncelikle mermi kıtlığı var, o yüzden önünüze gelen zombiyi The Walking Dead usulü vura, biçerleremiyorsunuz ve bu da oynarken gerilmenize neden oluyor. Zombiler de RE'deki gibi kolaylıkla ölmüyor, kafadan vursanız bile yerden kalkıp üzerinize gelmeye devam ediyorlar. Bunun sebebinin sonradan çözdüm ve hoşuma gitti. Uzak mesafeden yapılan kafadan vuruşların etkisi az çünkü mermi ete saplanıp kalıyor. Zombiden kurtulmak için ya bir şarjör dolusu mermiyi kafaya tıkaştırmalısınız ya da iyice yanınıza yaklaşmasını bekleyip beyninden vurmalsınız. O zaman beyni kırmızı bir konfeti gibi patlıyor. Kafaların patlaması için menzil önemli kısacası. Bir diğer eziyet ama çok gerçekçi bulduğum konu ise, mermi ve şarjör muhabbeti. Hızla mermi değiştirmek isterseniz karakter eski şarjörü yere atıp hemen yenisini takıyor. Yerdekinin geri almazsanız geçmişler olsun. H.A.D.E.'s'in kullandığı kol bilgisayarının

menüsü kesinlikle 90'ların karışık oyun menülerini hatırlatıyor. Alışmak zaman istiyor ve unutmayın, kolunuzu kaldırıp cihaza baktığınızda oyun durmuyor. Yani bir zombi size yakın mesafede saldırıyorsa, bilgisayarına bakayım, eşyalardan ilacı seçeyim ve içeyim gibi bir lüksünüz yok çünkü o esnada dayak yiyorsunuz. Ayrıca ilaç etkisini yavaş yavaş gösteriyor, canınız pırt diye dolmuyor. Sonuncusu ve en belalı bulmacalar. Tanırım! Siz ne yaptınız? Bir bulmacada bir buçuk saatimi harcadım. Bilgisayarın sorduğu sorulara üç cevap girmem gerekiyordu. Cevapları basitti çünkü eski Yunan tanrılarını anlatan duvara asılı tablolarla gün gibi duruyordu. Ama asıl sorun bilgisayarın klavyesinin Antik Yunanca olmasıydı. Bazı harfleri Kiril alfabesine benzeterek bir süre denedim olmadı (ama çok yaklaşımışım). Sonra Google'dan Antik Yunan alfabesine bakıp Apollon vs vs... isimlerini Omega'larla Tetra'larla yazdım ve geçtim. İşin pis tarafı böyle bir alfabe şablonunu oyun size sunmuyor siz resmen Google'lamak zorunda kalıyorsunuz. Kısacası Daymare başarılı bir orta düzeyli proje olmuş. Fiyatını uygun tutmaları bayağı isabet çünkü oyun bu şekilde daha çok kitleye ulaşacaktır. Mükemmel mi? Değil ama Invader Studios kesinlikle iyi iş yapmış.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Kazık bulmacalar. Gerçekçi sayılabilecek çatışmalar ve oyun mekanikleri. RE nostaljisi.

EKSİ Karakter modelleri, animasyonlar, seslendirmeler.



Yapım Creepy Jar Dağıtım Creepy Jar Tür Aksiyon, Macera Platform PC Web greenhell-game.com

Green Hell

Chuck'ın da dediği gibi, "nefes almaya devam etmelisin." Çünkü güneş yarın yeniden doğacak. Yeni günün neler getireceğini kim bilebilir?

Bundan tam bir yıl önce, 2018'in Ekim ayında, Steam'in Erken Erişim kategorisinde adından söz ettirmeye başlayan Green Hell için ön incelememizi sizlerle paylaşmıştık. Bu kategoride tam sürüme geçiş için bekleyen, beklidikçe Steam'in tozlu raflarında kendine yer bulan oyunların aksine Green Hell geçtiğimiz günlerde tam sürümüne kavuştu. Bu sürümle birlikte senaryo modu, meydan okuma modu, yeni harita alanları, yeni bitkiler, yeni hayvanlar ve daha bir sürü irili ufaklı yenilik yeşil cehennemde bizleri bekliyor. Dahası, oyunun yol planında ücretsiz bir genişleme paketi ve kooperatif oyun modu da yer alıyor. Senaryo modunun ilk birkaç görevinin oynanabilir olduğu erken erişim döneminde tanıklık ettiğimiz hikâyede, antropolog olan karakterimiz Jake ile dil bilimci kız arkadaşı Mia'nın Amazon ormanlarında dış dünyadan soyutlanmış bir şekilde yaşayan Yabahuaca kabilesini keşfettiğini öğrenmiş ve onlarla tekrardan iletişim kurmaya çalışmalarına tanık olmuştuk. Dış dünyanın ilgisinden rahatsız

olan Yabahuacalar da bu durumdan dolayı karakterlerimizi sorumlu tutmuş, sonrasında da olaylar gelişmeye başlamıştı. Erken erişimde olduğu gibi tam sürümde de senaryo modu lineer bir oynanış sunuyor. Bu oynanış ana hatlarıyla kendini tekrar eden görevlerden ve oyuncuya yol gösterecek şekilde tasarlanmış haritalardan oluşmakta. Görevlerin ana hatları çoğunlukla bulunduğu-muz haritadaki bir alanı keşfetmek için ihtiyaç duyduğumuz malzemeler ve o malzemeyi yapmak için doğa ve yerlilerle olan mücadelelere dayanıyor. Mücadeleler esnasında hangisinin -doğanın mı yoksa yerlilerin mi- daha acımasız olduğuna karar veremediğimiz anlar sıkça karşımıza çıkacak. Oyunun tek bir kayıt üzerinden ilerlemesi ve sadece belirli noktalarda kayıt etmemize izin vermesi, birkaç saatlik çabanın ardından -hemen sonra ölmek üzere alınan bir kayıt ile- keyif kaçırıcı olabiliyor. Senaryo modunun birden fazla sonu olduğunu ve güzel son için aceleme etmememiz gerektiğini söyleyelim. Oyunun meydan

okuma modunda; belirli bir zamanda ateş yakmak, belirli miktarda kaynak toplamak, küçük bir köy inşa etmek ve kabileden eşya çalmak gibi görevler bulunuyor. Bütün bunları yaparken Green Hell'in aynı türü paylaştığı oyuncular tarafından sevilen yapımların en iyi özelliklerini aynı potada erittiğini görüyoruz. Green Hell'in Don't Starve'dan akıl sağlığını ve halüsinasyonları hayatta kalmak için bir element olarak kullanmasını, The Long Dark'tan acımasız doğasını ve çaresizlik hissini, The Forest'tan inşasını ve korku dolu yerlilerini, Firewatch'tan telsiz ile iletişim kurmasını barındırdığını görüyoruz. Bu mekanikleri oldukça başarılı bir şekilde yedirmesinin üstüne yiyeceklerimizi vücudumuzun protein, karbonhidrat ve yağ ihtiyaçlarına göre tüketmemiz gerekmemesi, yaralarımızı kontrol etmek için kollarımızı ve bacaklarımızı görsel bir şekilde incelememiz gerekmesi, inşa ve üretim seçeneklerinin en basit malzemeler için bile çeşitli olması ve bunlarla birlikte bir hikâyeye anlatabilmesi Green Hell'i ucuz bir kopya olmaktan kurtararak en az bu saydığımız oyunlar kadar başarılı bir oyun yapıyor. Gün içerisinde karşılaştığımız zorluklar sizi yıldırıktan çok uzak ve daha fazlasını arıyorsanız ve midenize de güveniyorsanız uygun fiyatıyla Green Hell'i kaçırmamanız gerekiyor. ♦ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Oynanış mekaniklerinin çeşitliliği.

Kendi türündeki en başarılı hikâyeye anlatımı. Flora ve faunası ile birlikte başarılı görselliği.

EKSİ Grafik ayarlarının kısıtlı olması. Tekrar oynanabilirliğinin sınırlı olması.



Yapım The Gentlebros Dağıtım PQube Limited Tür RPG Platform PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Mac Web thegentlebros.com/catquest2

Cat Quest II

Miyavtastik ve aksiyon dolu bir maceraya hazır mısınız?

Bazı oyunlar vardır, daha ilk görüşte insanları etkilerler. Kimi oyun bunu muhteşem ve gerçekçiliğe yakın görselliği ile yapar, kimiye sanatsal olarak... Cat Quest ise bu ruhu aşırı sevimli grafikleriyle yakalıyor. Hele ki fikir de komik ve eğlenceli olunca ortaya inanılmaz görüntüler çıkıyor. En nihayetinde bu oyunda bir kediyi canlandırıyoruz. Üstelik ilk oyunun aksine bu defa bir de köpek karakter bulunuyor. Hikayemiz Felingard adında bir diyarda geçiyor ve amacımız kırılmış olan Kral-kılıcını tekrar birleştirmek. Bunun içinse hem kedi hem de köpek olarak bir arada çalışmamız gerekiyor. Oyun, yine ilk oyundan farklı olarak iki kişiye kadar Co-op desteği sunuyor. Tahmin edersiniz ki bir kişi kediyi diğer oyuncuya köpeği kontrol edebiliyor. Tabii Co-op oynayacak birini bulamazsanız da üzülme, tek başınıza oynamak ve her iki karakteri de aynı anda deneyimlemek de mümkün. Zira sadece tek bir tuş ile anında bir karakterden diğerine geçiş yapabiliyoruz. İki karakteri tek bir kişinin kontrol etmesi de aslında oldukça basit. Siz hangi karakteri yönetiyorsanız, diğer karakter kendi başına yapay zeka tarafından kontrol ediliyor. Bu noktada oyunun eksilerinden birisi bazen bu yapay

zeka yeterince düzgün işlemiyor ve kaçması gereken şeylerden kaçmayarak kendini ölüme sürüklüyor olması. Bir karakter ölüncede diğer karakterin yanına gelip bir süre ölen karakterin etrafında oluşan çemberin içinde durması gerekiyor. Bu sayede ölen karakteri diriltilebiliyoruz. Bu noktada aman dikkat; yeniden canlanan karakter çok az bir can ile oyuna devam ediyor. Hemen iyileştirmeyi unutmayın!

Bir RPG'nin olmazsa olması nedir? Envan çeşit loot ve farklı farklı bir sürü yetenek. İşin güzel tarafı her ekipmanı istediğimiz karaktere takabiliyor olmamız. Yani kediyeye özel bir şapka ya da köpeğe özel bir kılıç gibi bir durum söz konusu değil. Bu sayede karakterlerimizi istediğimiz gibi şekillendirebiliyoruz. Yine büyüleri de bize sağlayan şeyler aslında özel taşlar ve bu taşları da istediğimiz gibi istediğimiz karaktere verebiliyoruz.

Düşmanları öldürürken zorlanmanıza sebep olabilecek bir diğer unsur ise düşmanların ve girmiş olduğunuz zindanın seviyesi. Haritada çok sayıda zindan bulunuyor ve her birinin seviyesi girişin üzerinde belirtiliyor. Haliyle sizin seviyenizden katbekat yüksek zindanlara girmeniz ya ölümlerle sonuçlanacak ya da uzun uğraşlar vererek bitirmenize sebep olacaktır. Oyunda seviye atlamanın en kolay yolu ise ana hikayeyi devam ettirmek ya da etrafta bulunan çeşitli yan görevleri yaparak ilerlemek. Kısacası etrafta gördüğünüz her moba dalmanıza gerek yok.

Yazımın en başında da belirttiğim üzere oyunun grafikleri gerçekten çok sevimli görünüyor. Ekran görüntülerinden de fark edebileceğiniz üzere; oyunda adeta farklı oyunlarda M tuşuna basarak açtığımız bir harita üzerinde ilerliyoruz. Bölge isimleri da bu şekilde konumlandırılmış durumda. Kral yolu, Kedigilgard Heykeli vb... Ve evet oyun

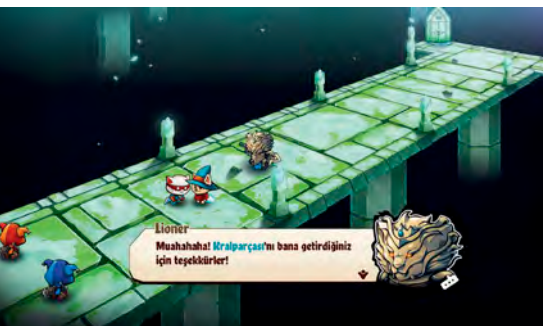
Türkçe dil desteği sunuyor ki bunu da gerçekten son derece başarılı ve özenli bir şekilde gerçekleştiriyor. Miyavjesteleri, Başkedikent gibi oldukça espirilli bir dil kullanılmış ve hiçbir şekilde göze de batmıyor. Buradan oyunu Türkçeleştiren ekibi gerçekten tebrik etmek istiyorum.

Oyunun eksileri hiç mi yok dersiniz eğer elbette var. En büyük problem oyunun bir süre sonra tekrara bağlayabiliyor olması. Diğer bir sıkıntılı nokta ise eşyalarımızı düzenlediğimiz ekipman ekranı. Açıkçası burayı biraz karışık buldum. Her ne kadar bir süre sonra bir nebze alışılıyor olsa da daha kolay bir arayüze sahip olabilirdi diye düşünüyorum. Sonuç olarak ilk Cat Quest'i sevdiyseniz bu oyun zaten tam sizlik bundan emin olabilirsiniz. Hiç oynamamış ancak espirilli bir RPG arayanlardansanız da kesinlikle kaçırmayın. Üstelik oyun da Steam platformu üzerinde sadece 25 TL. ♦ **Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI Müthiş görsellik, akıcı oynanış, muazzam bir Türkçe
EKSİ Yapay zeka biraz daha akıllı olabilirdi, bir süre sonra tekrara bağlayabiliyor.

85





Yapım Dead Mage Dağıtım 11 bit studios Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch, Mac Web childrenofmorta.com

Children of Morta

Tam bir Türk aile yapısı operası...

Kürşat'a Eylül ayı oyun listesini ne zaman atarsın dedim... Bi saniye... Ben yazılarda neden hep Kürşat'tan bahsediyorum? Yoksa aramızda bir 'Bromance' mi oluyor habere rimiz olmadan? (Yok be – Kürşat) Neyse, ne demiştin; "Ne zaman atarsın?". O da "Oyunlar kesinleşsin," falan fiş mekan dedi ve bir hafta sonra gecenin dördünde Eylül ayı listesini attı. İnanabiliyor musunuz? Adamın aklına gecenin dördünde geliyorsa bu 'Bromance'dir başka bir şey değil. (Editör Çinli çocuklar gibi çalışı-yordur belki de? – Kürşat) Listeye baktım, bu ay kesat gibi görünüyordu ama benim gibi Indie seven bir yazar için değil. "Sal sal sal, Children of Morta'yı bana sal," dedim ve kaptım. Sayın oyun yapımcı arkadaşlara buradan sesleniyorum. Beni dinlediğinizi biliyorum. Pksel grafiklerle oyun yapıp daha baştan duygularımızla oynamayın çünkü o zaman cüzdanı ekrana fırlatıyorum ve bazen param boşa gitmiş oluyor. Ama Children of Morta öyle mi? Kesinlikle değil. Biz dedelerin hack&slash dediği siz gençlerin "roguelike" diye isimlendirdiği Diablo tarzı ama beni ondan daha çok eğlendiren bir oyun. Konusu basit; her zamanki gibi dünyayı tehdit eden büyük bir kötülük var. Ou adındaki Dağ Tanrısı

sapıtıyor ve yozlaşmayı ortama salıyor. Bizler de Bergson ailesi olarak bu kötülüğün karşısındaki son umut oluyoruz. 'Aile' buradaki kilit nokta, oyunu tadından yenmeyen ve bizi hikâyeye sokan öge ama ona sonra geleceğim. CoM'u ilk açtığımda açılış ekranı beni Türkçe karşılayınca çok şaşırdım. Bu gibi durumlarda otomatikman dili İngilizce'ye çeviririm ama oyun daha buna fırsat vermeden ara sahneye girdi ve ben de "Aman Tanrım!" (OMG yani) dedim. Birincisi oyunun hikâyeye anlatıcısı şahane bir adam, sesinin kadife tonuyla sizi öykünün içine taşıyor. O kadar sevdim ki sonradan araştırdım ve Ed Keller adında kendi dalında en iyilerden olduğunu gördüm. İkincisi Türkçe çeviri şahane, bunu araştırmadım ama kimin ellerinden çıktıysa gerçekten helal olsun. Uzun süreden beri bu kadar temiz ve yerinde bir çeviri görmemişim. Oyuna Türkçe başladım ve Türkçe bitirdim. Bergson'lar dedik. Oyunun sınıf sistemi Bergson aile bireyleri arasında dağıtılarak giderilmiş. Misal küçük kız Lucy ateş tabanlı büyüler yapan büyücümüz, okumuz var, keşişimiz var, savaşçı-mız var vs... Bir sınıfı kastediğinizde aynı zamanda aile bireylerinden birini de geliştirmiş oluyorsunuz ve onlar güçlendikçe bütün aileyi etkileyen özellikler kazanıyorlar. Öldüğümüzde geri geliyoruz ve her dönüşümüzde aileyle ilgili bir ara sahne bizi karşılıyor. Oyunu dinamik tutan en büyük etken bu olmuş, Lucy'nin büyücülük idmanları, Hope'un doğuşu, annenin hamileliği, büyükannenin yozlaşmaya karşı araştırmaları, zindanlardan kurtardığınız kurt yavrusunun aileye katılması... Bunlar aklıma ilk gelenler ve bu sayede oyuncu oynadığı karakterlerle sıkı bir bağ kuruyor ve oyunu oynamaya devam ediyor. Oyun bir noktada tekrar edici gelebilir ama

aslında size bu esnada "güçlen öyle gel," demek istiyor. Güçlenmeniz ise en fazla ekstradan bir iki zindan sortisi alıyor. Sonra takıldığınız yeri geçebiliyorsunuz. Boss dövüşleri çok güzel, saldırı desenini öğrenene kadar ilk bossa dört beş defa öldüm. Sonra bir şey keşfettim. Herhangi bir bossa geldiğimde bana bütün hünelerini gösterene kadar ortalıkta hasar almadan koştum, saldırı mekaniğini anladım ve son boss olan Ou'yu bile bu yazıyı teslim etmeden bir gece önce tek seferde kestim. Siz de öyle yapın derim. Children of Morta özenle hazırlanmış piksel grafikleri, akıcı ve hatasız oyun yapısıyla vereceğiniz 40 TL'yi fazlasıyla hak ediyor.

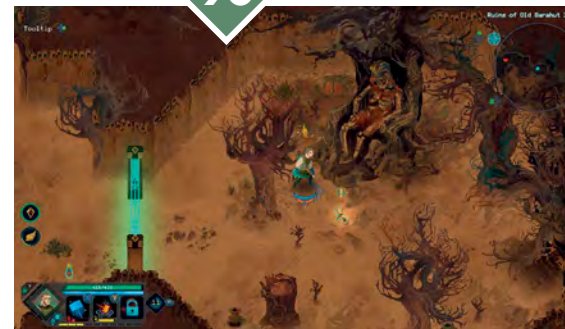
◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Muhteşem hikâyeye anlatıcısı, çok iyi Türkçe çeviri, oyunu taşıyan güzel ara sahneler, sıkıntısız oynanış.

EKSİ Sırf gıcıklık olsun diye bir eksi yazmayacağım. Gördüğüm bir eksi yok. Valla yok.

90



Overland

Yaratıkların istila etmediği bir dünya mümkün mü?

Video oyunlarının resmettiği dünyada hep bi yaratıkların, uzaylıların, zombilerin, saykomanyakların ve bilim uğursuzun her yeri işgal ettiğinin farkında mısınız? Video oyunlarımız sürekli dünyayı kurtarmak veya en azından hayatta kalmak üzerine kurulu. Peki ama bu acayip fanteziyi sürekli her oyunda yeniden yaşamayı neden bu kadar çok seviyoruz? Bunu hiç düşündünüz mü? Yani, hayatlarımız çok büyük bir huzur ve mutluluk içinde mi geçiyor da ekran karşısına geçince sıkıcı ve huzur dolu hayatlarımıza biraz heyecan katalım diye sürekli uğursuzla, hayırsızla, canavarla, uzaylıyla savaşır duruyoruz. Mesela Ahmet kardeşim, sen... Sen yeşillikler içinde, dönüm dönüm arazide kurulmuş, sabahları kuşların şakıdığı, akşamları verandasında kediciklerin kıvrılıp uyuduğu huzur içinde bir çiftlikte, bitmeyen bir mutluluğa gömülü şekilde mi yaşıyorsun da sıkılıp sıkılıp zombilerin, canavarların istila ettiği ölüm tuzağı gibi şehirlerin içinde hayatta kalma temalı oyunlar oynuyorsun? Hayatına biraz değişiklik mi gelsin istiyorsun? Hayır, çünkü o yaşadığınız şehirlerde akşam güneş battıktan sonra ıssız bir

sokağa girseniz, başıboş vahşi köpeklerinden tut, hırsızına uğursuzuna, gaspçısına kadar her türlü musibeti doya doya yaşarsınız. Peki ya Hulusi biraderim, sana soralım. Sen hangi huzur dolu hayatın içinde sıkıntıdan patlıyorsun arkadaşım? Seni bu post-apokaliptik depresif sayko oyunlarda çılgın atıp PC'yi kamçılıyarak zevk çığlıkları atmaya sürükleyen dürtü nedir canım kardeşim? Sabahtan akşama kadar trip atan kezokaliptik sevgilin, başında boza pişiren sömürge patronun, faturaları öde diye peşinde koşan dolandırıcıdan hallice dev şirketler derken modern dünya sana kamçıyı hiç durmaksızın vururken, sen hangi fantezinin peşinde koşuyorsun genç dostum? İşte bu sıralar kendime sorduğum soru bu. Overland ile sorunun psikolojideki etkisi daha da çetin oldu dostlar. Neden? Çünkü sabahın köründe kakıp arabama biniyorum ve bir de bakıyorum, her yerden acayip acayip canavarlar çıkıyor ve ben de benzimin bitene kadar gaz basıp kaçıyorum. Sonra bir yerde durup benzin ararken bakıyorum bu canavar kardeşler her yerden kıpır kıpır çıkıp üzerime geliyorlar, benzini alıp hop topukla. Ta ki ben-

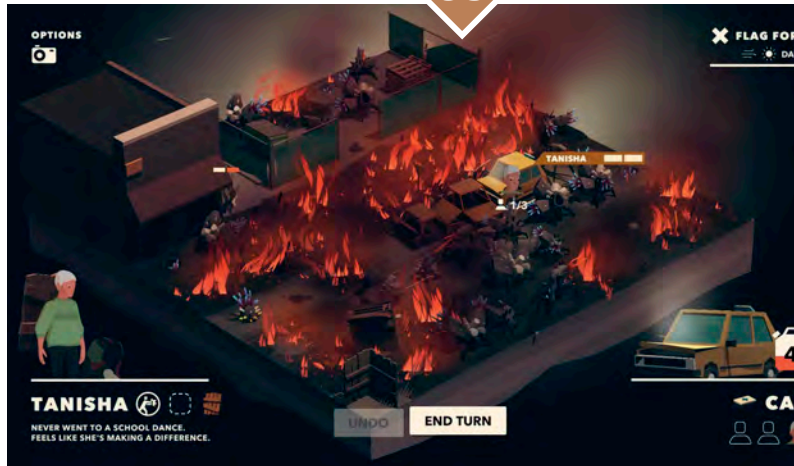
zin bitene kadar. Sonra yine canavarlar, yine kaç, yine benzin bul, yine kaç. Overland'ın kısa öyküsü tam olarak budur. Aslında, gelişmiş bir puzzle oyunu olan Overland, tamamen benzini alıp arabanıza atlayarak kaçmak üzerine kurulu mini haritalardan oluşan bir oyun. Bu sırada rastgele şekilde karşınıza yol arkadaşları veya farklı silahlar, farklı nesnelere çıkabiliyor. Bunları da yolculuğunuz sırasında kullanarak, canavarlarla savaşınızda kendinize avantaj sağlamaya çalışıyorsunuz. Ancak çok da umutlu olmayın çünkü canavar meselesi hiç iyiyeye gitmiyor. Sayıları, yetenekleri ve güçleri giderek artıyor. Dolayısıyla, filmin sonu belli, eninde sonunda sizi yiyecekler, çıttır çıttır, çuttur çuttur canavar maması olacaksınız. O kocaman canavarlar, sizi alıp götürüp mini minnacık yavrucuklarına mama diye verecekler, o zavallı, aç, bılaç, küçük masum yavrucukların karnını doyuracaksınız.

Oyun özet olarak budur, dostlar. Ancak şunun altını çizelim, oyun gerçekten zor ve giderek daha da zorlaşıyor. Faka zaten puzzle dediğimiz konsept de bunu gerektirir. Basit, çat çat çözülen puzzle kimi tatmin eder ki? Biraz kafa yormanız, biraz hırs yapmanız lazım ki, çözdüğünüz bulmacanın bi değeri olsun. Görsel olarak şirin vektörel grafiklerden oluşan oyun, gözünüzü de bilgisayarınızı yormadan çalışacak. Boş vaktinizde sıkıcı, huzurlu, hareketsiz, mutluluk dolu hayatlarınızdan sıkılır da, canavarlardan kaçarak deli heyecanlar yaşamak isterseniz, açıp açıp bi bölüm oynayıp kapatabileceğiniz, güzel çerezlik bir oyun. Hadi bakalım. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI İlginç grafik tarzı, ilgi çekici tema.
EKSİ Aynı bilindik klişe hikaye, kısa sürede tekrara dönüyor.

65





Bazı yaratıkların boyutlarının büyük olmasından korkmayın; onları da öldürmek çok kolay.



Yapım Tokyo RPG Factory Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web oninaki.square-enix-games.com

Oninaki

JRPG iddiasında bulunan bir Diablo'msu keşfedildi, koşun!

Daha önce bize I Am Setsuna ve Lost Sphear gibi oyunları sunan Square Enix'in düşük kadrolu oyun yapım fabrikası Tokyo RPG Factory'nin son eseri Oninaki ve bu oyunu oynarken eski Diablo günlerine döndüğümü, üstteki spottan da anlamış olmalısınız.

Aslına bakarsanız yapımcıların iddiası bu yapımın bir JRPG olduğu yönünde fakat daha ilk dakikadan oyunun The Lost Ark Online'a özendiğini gözlemliyoruz –ki bu kesinlikle kötü bir şey değil.

Senaryo ve karakterler biraz arka planda, aksiyon ve oynanış ise ön planda. Gelin detayları anlatayım...

Reenkarnasyona inanmak ya da inanmamak...

Oninaki'nin yer aldığı dünyada Watcher adında bir takım savaşçılar bulunuyor. Bir de Beyond var. Beyond the Veil adındaki bu karanlık bölge, ölen insanların reenkarnasyonla tekrar dünyaya dönmek için dolandığı bir çeşit Araf. Watcher'lar Beyond'da kısıp kalmış olan arkadaşları kollarından tutup reenkarnasyona hazırlıyor ve bu da aslında ruhu havada asılı kalmış olan bir insanı reenkarnasyona hazır hale getirmek. Hikayenin geçtiği hükümdarlıkta reenkarnasyon çok önemli bir konu ve hatta siyasi bir düşünce. Buna inananlara hiç iyi bakılmıyor ve devlet düşmanı ilan ediliyorlar. Az önce bahsettiğim Watcher'lar, bir çeşit kolluk kuvveti ve biz de bunlardan bir tanesini, Kagachi'yi kontrol ediyoruz. Evet, oyunda sadece tek bir karakter kontrol edebiliyoruz la-

kin Watcher'lar, kimliklerini kaybetmiş savaşçı ruhları, Daemon'ları kendilerine koruyucu ve savaşçı birer güç olarak atayabildikleri için, her Watcher savaşırken farklı ruhların güçlerinden faydalanabiliyor. Bu durum hikayeden çok, oynanışa etki ediyor.

Aisha, Aisha, ecoutez-moi!

Daemon'lar oyunun merkezi ve yapımcıların The Lost Ark Online'a özendikleri en büyük özellik. Watcher'lar Daemon'ların gücü olmadan savaşabilen askerler olmadığından, her türlü yeteneklerini o an "Possess" ettikleri Daemon'lardan alıyorlar. Örnekleyelim. İlk Daeomon'ımız (Ve şaşırtıcı biçimde en kullanılan olan) Aisha, bize kocaman bir kılıç sağlıyor ve onu kullanarak savaşırken Sword Stone adında yetenek taşlarına sahip

oluyoruz. Bu taşlar ile Daemon'ımızın yetenek ağacından türlü türlü yetenekler açıyor ve bunlardan dört tanesini, dört farklı tuşla kullanılmak üzere karakterimize atayabiliyoruz. (Elbette yetenek ağacında dört taneden fazla yetenek açıyoruz ama bunların arasında seçim yapmamız gerekiyor.)

Her Daemon'ın oynanış şekli birbirinden inanılmaz farklı ve bu da oyunun en güçlü taraflarından bir tanesi. İşin daha da güzel tarafı, dört tane Daemon'ı analog kolun dört yönüne tanımlayarak savaş sırasında bu dörtlü arasında geçiş yapabiliyoruz. Çok güçlü bir boss mu var? Saldırı kuvveti ve dayanıklılığı iyi bir Daemon'a geçiyoruz. Etrafta 10 tane düşman mı belirdi? Alan etkili saldırıları olan bir tanesini seçiyoruz... Tamamıyla sizin zevkinize ve oynanış şeklinize göre şekillenen Daemon



Söylediğim gibi, kalabalık grupların ilacı Treize.



Hükümdarlığın sahibi bu ikili hakkında bilmediğiniz durumlar var. (Heyecan!)

seçimleri, oynanışı çok sağlam kılıyor. Daemon'ları senaryoda ilerledikçe, farklı bölgelerde buluyoruz ve genellikle onları kaçırmak pek mümkün olmuyor. Bazı Daeamon'lar çok ağır saldırlar yapıyor ama yavaşlar, bazıları hızlı ama bir düşmanı bir saatte öldürüyorsunuz, bazıları alan etkili saldırılarıyla parlıyor, diğerleri defansta iyi vb. Benim favori Daemon'larım Aisha, Treize ve Rigan oldu. Aslına bakarsanız tüm oyunu Aisha ile rahatlıkla götürmek mümkün –ki bu oyunun en büyük eksikliği- ama bu çok monoton olduğu ve özellikle Treize'nin alan etkili saldırıları çok işe yaradığı için, tüm yatırımı bu üçlüye yaptım. (Bir karakteri kullanmadan yetenek taşlarını toplayamıyorsunuz, bu da bir Daemon'ı geliştirmek için sürekli onu kullanmanızı gerektiriyor.) Aisha'nın her anlamda, her türlü duruma cevap verebilecek yeteneklerle donatılmış olması, oyunun sonuna kadar onunla takılabilmemize olanak tanıması ve bu da oyunun heyecanını büyük ölçüde kaçırmış maalesef. Keşke yapımcılar, diğer Daemon'ları da kullanmamızı gerektirecek ortamlar yaratsaydı. (Bazı boss'lar, bazı Daemon'lara karşı daha savunmasız olsa da Aisha ile hepsinin hakkından gelmek pek kolay oluyor.)

Ölüer diyarına seyahat

Seyahat kelimesini kolaylıkla "seyehat" diye yazan birçok insan olduğunu biliyor muydunuz? Ne zaman seyahat yazsam bu aklıma gelir... Oninaki'deki seyahat durumuysa gayet geniş kapsamlı. Waypoint'lere geldiğimizde oyun dünyasında, daha önce gittiğimiz herhangi bir bölgedeki, açık olan Waypoint'lere tek tuşla ulaşabiliyoruz. Zaten oyun açık dünya konseptine sahip olmadığı için seyahat etmenin tek yolu da bu. Senaryo bizi birkaç küçük işle karşılıyor, ardından bulunduğumuz bölgeden çıkıp farklı

temalara sahip bölgelere giderek The Night Devil'in peşine düşüyoruz. The Night Devil, efsanevi bir katil olarak oyunda resmediliyor. Oyunun ortalarına doğru onunla güzel bir dövüşte buluyoruz ve bu karanlık savaşçının kim olduğunu iyiden iyiye merak ediyoruz. Senaryo anlatımı pek iyi olmasa da ana hikaye, dallı budaklı ve şaşırtıcı hüllere bürünüyor ve örneğin, The Night Devil'in sırrı konusunda bayağı bir şaşırıyoruz. Oyunu bitirmek hiç zor değil ve oyun süresi de pek uzun sayılmaz. Yan görev namına resmen bir şey yapmadığımız için ana senaryonun bizi yolladığı bölgelerde takılıyoruz. Bunun dışında yaptığımız yegane iş, çok nadir bulunan, Araf'ta kalmış olan ruhların bizden istediklerini yapmak. Bunların da bir çoğu delirmiş olduğu için aniden Fallen adındaki yaratıklara dönüşüyor ve onları da birkaç saniyede haklayıp yan görevi yapmış oluyoruz. Oninaki'nin sürekliliğini sağlayan en büyük özelliği savaşların çok eğlenceli geçmesi. Tam bir hack'n slash modunda geçen savaşlar, çoğu oyunun örnek almasını gerektirecek kadar iyi. Görsel efektler de savaşın eğlencesine eşlik ediyor ve hepsini toplayınca, sürekli savaşmak isteyeceğiniz enteresan bir ortam çıkıyor. Zaten yapımcılar da nasıl iyi bir iş başardıklarını fark etmiş olacaklar ki oyunu bitirdiğinizde açılan Sanctum of Rebirth adında bir bölge eklemişler. 101 kattan oluşan bu "kule", belirli bir sayıda düşmanı hakladığımızda bir sonrakine geçebileceğimiz katlardan oluşuyor ve her beş katta bir, bir boss savaşına giriyoruz. Tabii burada da bir monotonluk söz konusu. Her katta sadece tek bir amacımız olması, zaten hali hazırda çok güçlü olduğumuz için karşımıza çıkan zeka seviyesi düşük yaratıkları kolaylıkla ortadan kaldıramamamız, boss'ların iyi bir mücadele çıkartamaması, Sanctum'u terk ettiğimizde her şeye baştan başlıyor olmamız gibi konular, bu kısımdan da

zevk almamızı biraz engelliyor. Tek tesellimiz her Daemon'a Legendary silahlar bulabilmek oluyor. (Daemon'ların sadece silahları değişebiliyor, başka bir ekipman kullanmaları mümkün değil.)

Kararımı açıklıyorum...

Senaryo anlatımı, karaktere gelişimi, yapıp zekanın yerlerde sürünmesi gibi konularda eksiklikler olmasına rağmen, Oninaki'yi resmen bir oturuşta bitirdim diyebilirim. (Birkaç gün sürdü ama oyun sürelerim çok uzundu.) Haliyle bu da oyunun gayet oynanabilir olduğunu gösteriyor. Klasik olmasına imkan yok, iyi oyun kesin oynayın da demek çok olası değil fakat hayatınızın bir bölümünde alıp oynamanızı tavsiye ederim. Hele ki JRPG ekolüne aşinaysanız ve seviyorsanız, hiç durmayın. Diablo'cular; siz de bu oyunu seveceksiniz.

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Savaşlar çok eğlenceli.

Daemon'ların hepsi gerçekten birbirinden çok farklı birer tecrübe sunuyor.

Görsellik çok tatmin edici.

EKSİ Yapay zeka yerlerde. Farklı Daemon kullandırtacak bir oyun yapısı yok.

Senaryo anlatımı zayıf.

78





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



Yapım Level-5, QLOC Dağıtım Bandai Namco Entertainment Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web bit.ly/2mFrYGI

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch Remastered

“Hangi anime bu? Anime değil şaşkın, Ni no Kuni oynuyorum!”

Son birkaç haftadır evimizde Ni No Kuni fırtınası esiyor. Kaan benden fırsat bulursa PlayStation'da Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom oynarken ben de bilgisayarda ilk oyunu olan Wrath of the White Witch'i oynuyorum. 2013 yılında (Japonya'da 2011) ilk olarak PS3 için çıkan yapımı görenler Studio Ghibli animasyonu sanmıştı. Aynı tarz çizim, aynı büyü evren... Nitekim doğru da sayılır. Ni no Kuni'nin animasyonları ve çizimlerinin arkasında gerçekten Studio Ghibli bulunuyor. Oynaması şimdiye kısmetmiş. Altı sene gecikmeli de olsa masalsi dünyaya adımımı atmış bulunmaktayım. Motorville adlı küçük bir köyde yaşayan küçük Oliver, arkadaşı Philip ile yeni aracını denerken dereye uçar ve neredeyse boğulmak üzereyken annesi tarafından kurtarılır. Lakin annesinin kalbi bu olaya

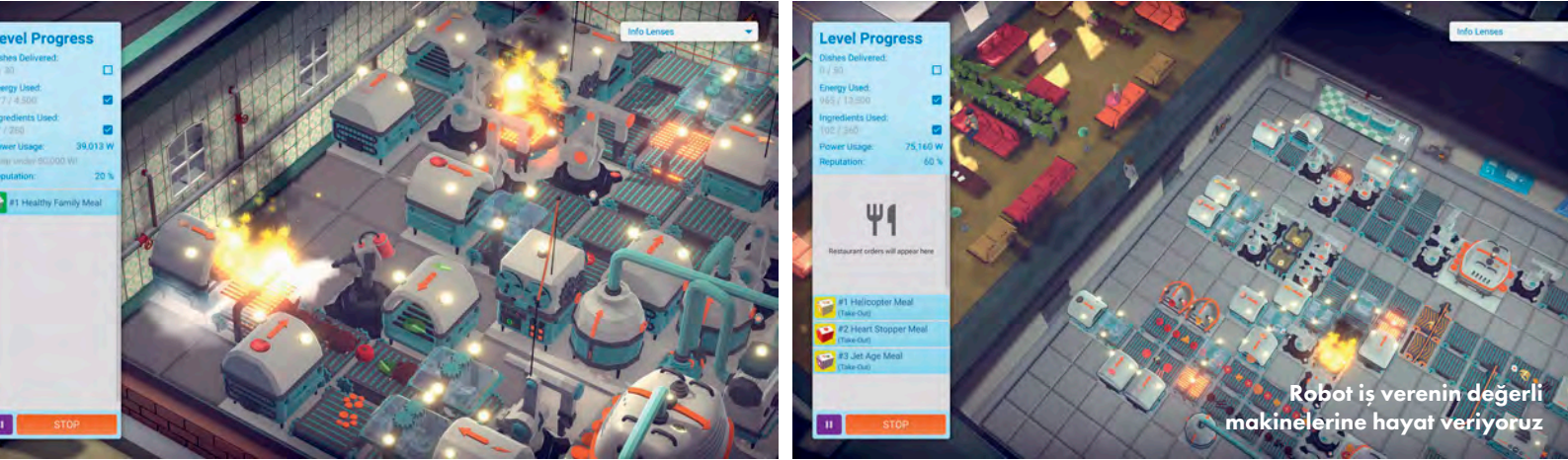
dayanamaz ve vefat eder. Küçük Oliver'ın gözyaşları sel olup akar. Gözyaşı damlalarından biri annesinin hediyesi olan oyuncak bebeğe denk gelince oyuncak bebek yaşam bulur. Oyuncak bebek aslında Drippy adlı bir peridir. Drippy'nin anlattığına göre başka bir dünya daha vardır ve bu dünya Shadar adlı kötü kalpli bir büyücü tarafından ele geçirilmiştir. Üstelik bu Oliver'ın dünyasında bu dünyadaki herkesin bir ruh ikizi vardır. Drippy'nin dediğine göre Oliver'ın annesi Shadar'ın hapsediği Alicia adlı bilgeye benzemektedir. Alicia'yı kurtarmanın annesini geri getirebileceğini düşünen Oliver, hiç düşünmeden hayatının macerasına kendisini atar. Bahsettiğim gibi Ni no Kuni ikinci kez karşımıza çıkıyor. Üstelik bu sefer PS4'ün yanı sıra, PC ve Nintendo Switch platformlarına da çıktığı için daha geniş bir kitleye hitap ediyor. İlk çıkan PS3 sürümü ile arasındaki bariz fark elbette cilalanmış grafikler. Artan çözünürlük ve birkaç cila/yontma ile güzel olan daha da güzelleştirilmiş. Tek farkı da bu. Hikâyede bir değişiklik yapılmamış. Grafikselsel törpülenme dışında herhangi bir eklemeye ihtiyaç olduğunu da hiç düşünmüyorum. Rengarenk ormanlar, sapsarı çöller, iç karartıcı mekanlar, farklı farklı şehirler ve karakterler... Sonuçta oyun çikali altı sene geçmiş. Bu açıdan Remastered sürümü benim gibi oyunu ilk çıktığında

oynamayanlara hitap ediyor. Ni no Kuni, has bir J-RPG oyunu. Sıra tabanlı dövüşleri, farklı karakterlerle ekip kurma, ekibe zırh – silah – aksesuar gibi güçlendiriciler ekleme ve bolca yan görev var. Öncelikle sıra tabanlı dövüşlerden bahsedeyim: Aslında anlatacak fazla şey yok. Sırayla dövüşüyorsunuz :D Dövüşte olmadığınızı zaman, harita üzerinde karakterler Chibi halleriyle gezerken düşmana rastlayabiliyor ve sıra tabanlı dövüş geçiyor. Bir siz, bir rakip, duruma göre karşınızdaki herkesi pataklamaya çalışıyorsunuz. Tabi Level 1 olarak başladığınız macerada giderek güçleniyor, tecrübe kazanıyor ve kaliteli ekipman ediniyorsunuz. Aynı zamanda düşman da öyle. Yan görev sayısını biraz fazla bulsam da özellikle level atlamak için ideal bir yöntem. Ni no Kuni'nin remastered sürümü adeta ikinci bir şans. Dolayısıyla J-RPG ve anime (özellikle Ghibli) tutkunlarının oynamasını şiddetle tavsiye ederim.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Sürükleyici hikayesi, sıra tabanlı dövüşler zevkli, eşsiz Studio Ghibli sanatı
EKSI Oyunu uzatmaya yönelik fazla yan görev



Yapım Hermes Interactive Dağıtım Team17 Tür Simülasyon Platform PC Web www.automachef.com

Automachef

Elinde ben olanın yemekleri güzel olmuşt...

Automachef, basit temellerden oluşsa da simülasyon türünü sevenlerin ilgisini çekebilecek oyunlardan. Temelde makineleri bloklar haline yerleştiriyor ve müşterilerinize en yüksek verimle hizmet etmeye çalışıyorsunuz. Bunun için de mutfağınızı mükemmel şekilde inşa etmeniz gerekiyor. Her şey basitmiş gibi görünse de kimi zaman bazı engellerle karşılaşabiliyorsunuz. Mesela makinelerden biri arıza yapıyor, o anda düzeltilmezse malzemeler yanabiliyor. Alevler tüm makineleri sararsa "game over." Sadece arıza veya alev ile kendinizi sınırlamayın, bunun yemek eleştirmenleri, mutfak temizliği gibi minik detayları da var. Oyunda sınırsız hizmet sağlamak için sadece makineler ile çalışan bir görevliyiz. İşverenimiz bir robot ve espri anlayışı da oldukça tuhaf. İlginç şakalarının ve konuşmalarının arkasını pek kurcalamadan, oyun başında temel kuralları öğreniyoruz. Böylece hem işverenimizi "biraz daha yakından" tanımış oluyoruz, hem de oyun dinamiklerine alışıyoruz. Mutfağınızın tasarımından memnun kaldığınızda kapılarınızı halka açabilirsiniz ki bu da müşterilerin mekanınıza akın edeceği anlamına geliyor. Müşteriler tek tip değiller. Aceleci olan, bir türlü sipari-

şine karar veremeyen gibi çeşitli kişiliklere sahipler. "Campaign" kısmındaki çeşitli görevleri incelediğinizde verimlilik kısmını çok daha rahat kavriyorsunuz. Her görevde de farklı bir öğreti sizi bekliyor. Zaten kazandıkça ve verimliliğinizi arttırdıkça, oynanışı da kısa sürede çözüyorsunuz. Oyun boyunca sizi havaya sokacak en ilginç detay, 1950'lerin müzikleri olacaktır. İlginç şekilde tatmin edici ama bir o kadar da rahatsızlık uyandırıyor. Bildiğiniz duygu karmaşası.

Devam edelim, oyunda üretim hattını kurduğunuzda elinizdeki makinelerde değişiklikler yapabiliyorsunuz. İşte tam bu noktada oyunun eğlencesini solumak mümkün. Ancak alıştığınız ve mükemmel olduğunuzu sandığınız yapı, sizi hayal kırıklığına da uğratabiliyor. İşin içerisinde bulmaca kafası olduğu için zorluk seviyesi başlarda öğretici ilerlerken, ivme aniden artabiliyor. Bu durum, bazı oyunculara göre başarılı bir deneyim olabilir, ancak bazılarınız bu yapıdan hoşlanmayacak. Campaign dışında oyunda ayrıca "Contract" mod yer alıyor. Hangi müşteriye nasıl mutfak yapmak istediğinizi seçiyor, gelecekte size yardımcı olmak için ek makineler satın alıyorsunuz. Ancak bu mod biraz karışık. Bu nedenden başlangıcı Campaign

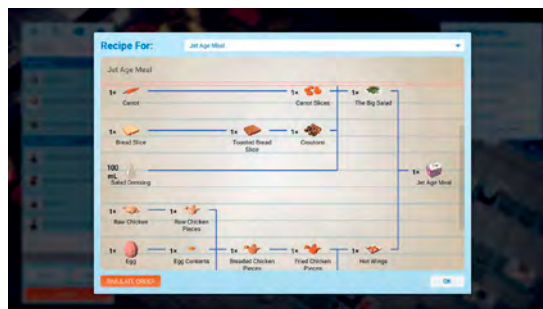
modundan yana kullanmanızı öneririm. Aslında oyunun temeli sorunlara çözüm bulmak ve bunu yaparken de farklı bakış açısı kullanmak. Bir görevi tamamlamanın farklı yollarını denemek için kendinizi zorluyorsunuz ve sonuç olarak simülasyon türünün tadını çıkartıyorsunuz. Oyunun, basit ama bağımlılık yapan farklı yanı var. Makineleri kurmak, onların hayatı geçtiğini görmek ve birbirleriyle olan bağlantılarını takip etmek oldukça eğlenceli. Tabii kendini tekrar eden yapıdan kaçmak, bir noktada imkansız. Tam olarak oyundaki heyecanı hissedemiyorsunuz ya da bunu yansıtmayı başaramıyor. Çeşitlilik ve gerçek kişilikten uzak kalsa bile oyun; bir şeyleri yaratmak, mantıksal bulmacaları çözmek ve farklı seçeneklerle sonuca ulaşabilmek için biçilmiş kaftan. ♦

KARAR

ARTI Simülasyon türünün başarılı örneklerinden. Dengeli öğrenme eğrisi. Bağımlılık yaratan mantıklı bulmacalar. Oyun modlarının çeşitliliği.

EKSİ Oynanış bir noktada tekrar bağılıyor. Bağımlılık yarattığını söylemek çok güç.

70





Yapım Shifting Tides Dağıtım Iceberg Interactive Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.thesojourngame.com

The Sojourn

Büyüleyici ve aynı zamanda zorlayıcı bir dünya...

Birinci şahıs bakış açısından oynanan ve bolca bulmacanın çözüldüğü The Sojourn, ruhani bir havaya sahip, insanın düşünceleri ile ikilemleri üzerine kurulu bir oyun. İngiliz yapımcı Shifting Tides'in elinden çıkan bu büyüleyici ve aynı zamanda düşündürücü oyunda bir ailenin hikayesine göz atıyor, her adımda yeni bir şey öğreniyoruz.

The Sojourn, deyim yerindeyse doğum ile başlıyor. Anne, baba ve bir bebekten oluşan ailenin heykelleri ile oyunun ilk sahnesinde tanışıyoruz. Rengarenk ve merak uyandırıcı manzaralar derken bu dünya hakkında bir şeyler öğrenmeye başlıyoruz. Bize kurallar ve prensipler anlatılmaya başlıyor ve nasıl davranmamız gerektiği bize aşılanıyor. Peki, bu kurallar gerçekten doğru mu? Sorgulamadan takip mi etmemiz gerek? Bu ve bunun gibi birçok sorunun cevabı ilerledikçe ortaya çıkıyor.

Dört bölümden oluşan oyun ilerledikçe, heykellerle sunulan hikayedeki bebek de büyümeye başlıyor. Masumiyet yerini şüphe ve meraka bıraktığı için çizimler de ona göre değişiyor. Bu çizim tarzını çok sevdim çünkü bölümlerin kendine has çizimleri ile hayatın farklı noktalarının ele alınması hoş bir konsept. Değişmeyen tek şey, arada bize sesi ile yol göstermeye çalışan dingin ses. Onun dışında başladığınız oyun ile

bitirdiğiniz oyun bambaşka bir görünüme sahip. Bu arada, yoktan oluşan yollar ve çevre dizaynı acayip hoşuma gitti. Çok estetik olmuş gerçekten. Oyunda iki adet dünya var. Birisi kalbimizin yansıması olan parlak ve renkli dünya, öteki ise gerçek dünyanın yansıması olan karanlık dünya. Oyunda içinden geçebileceğimiz mavi ateş çemberleri mevcut. Bir çembere girdiğimizde karanlık, ürpertici olan dünyaya geçiş yapmış oluyoruz. Bu dünyaya geçtikten sonra ancak belirli bir süre ilerleyebiliyoruz çünkü bir enerji çubuğu çıkıyor. Enerji bittiğinde otomatik olarak yine renkli dünyadayız. Bu ateş çemberi, yani karanlık dünya bazı bulmacaları çözmemiz için gerekli. En basit örneği ile, mesela köprü yok ama karanlık dünyaya geçtiğimizde köprü var. Bu köprüden geçerse bizim dünyamızda da geçmiş oluyoruz. Bir de ışınlanarak yer değiştirebildiğimiz melek heykelleri var ve iki dünya arasında gidip gelirken bu heykelleri de bol bol

kullanıp yer değiştireceğiz. Ayrıca düşmekten, yani ölmekten korkmayın çünkü düşerseniz son bulunduğunuz yerden yeniden başlıyorsunuz. The Sojourn'un bulmacaları akıl yürütme gerektiren cinsten. Yani "anahtar bulayım, kilitleli kapıda kullanayım" diye bir olay burada yok. Daha çok "bu engeli aşıp hedefime nasıl varırım?" şeklinde. Bulmacalar ilk başlarda demin örnek verdiğimiz tarzda basitten oyun ilerledikçe daha kompleks hale geliyor lakin "bir ton mekanik var – hepsini ayarla" cinsinden değil. Sadece daha çok düşünmeye iten şeyler. Açıklaması gerçekten zor, bazı belirli püf noktalarını yakalamanız gerekiyor. Tavsiyem, bir bulmacayı çözerken bir yere odaklanmayın, biraz çemberin dışında düşünün. Ayrıca sakın sinir yapmayın. Çoğu zaman çözüm gözümüzün önünde ama beyin kilitlendiği için göremiyoruz.

◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Harika çizimler ve efektler. İki farklı dünya ve bu dünyaların ilerledikçe değişmesi. Bulmacaları çözmesi zevkli.

EKSİ Bazen gereğinden fazla düşündürdükümüz için sinirlenip "rage quit" olayı yaşattırabiliyor.

88



Yapım Dovetail Games TSW Dağıtım Dovetail Games Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE Web www.train-simulator.com

Train Sim World 2020

Dovetail'in yeni gözdesi giderek olgunlaşıyor...

Train Simulator serisinin varisi Train Sim World artık her yıl yeni sürümleriyle karşımıza çıkacak. Geçen sene konsollarla birlikte PC'ye yayımlanan sürümü incelemiştik. Aradan geçen sürede bir sürü yeni paket simülatöre dahil edildi. Son olarak ise Kaliforniya'da geçen ve zamanında Train Simulator'de hayli sükse yapan Peninsula Corridor eklenmiş haliyle Train Sim World 2020 piyasaya çıktı. Dovetail Games'in Unreal Engine 4 ile geliştirdiği tren simülatörü için yeni sürümde The Journey System adı verilen ve her lokomotif için özgü farklı zaman dilimlerinde geçen seferlerin yanı sıra, 24 saati aşan gerçekçi senaryolar, yenilenen kullanıcı arayüzü, makinist kıyafetleri özelleştirilmesi, yeni eğitim modülleri geliyor. Sand Patch Grade rotası da geçtiğimiz aylarda tamamen revize edilerek görsel ve fizik iyileştirmeleri yapıldı. Kapalı betasından bu yana oynayan biri olarak TSW'nin geldiği nokta herkes için memnun edici ancak hala sıkı simülasyoncuların ciddi talepleri var. Ve özellikler performans

konusunda yapılan çalışmalar verimli olsa da daha iyisini hak ediyoruz. Peninsula Corridor rotasına yeniden dönecek olursak San Francisco - San Jose hattında, Silikon Vadisi'nde kurulan Caltrain firmasına ait dizel motorlu lokomotif EMD F40PH-2CAT'yi kullanıyoruz. Aynı firmanın Gallery Cab Car CT97 adındaki -yolcu vagonu da içinde bulunan- lokomotifi de sürülebilir. Ayrıca Union Pacific şirketine ait olan ve Amerika'da pek popüler olan EMD GP38-2 lokomotifi ile yük vagonlarını çekebiliyoruz. Bu güzergah çoğu kişiye Amerikan filmlerinden tanıdık gelecektir. Testlerimde keyif aldığımı söyleyebilirim ancak ben Tees Valley Line, Northern Trans Pennine ile gelen eski klasik ve hidrolik olan lokomotifleri, vagonları ve rotalarını daha çok sevdim. Main-Spessart Bahn ile gelen Alman dizel elektrik lokomotiflerinin de yeri ayrı... TSW 2020 sürümünde PC'ye özel CSX Heavy Haul dışında Great Western Express, Northeast Corridor New York, Rapid Transit, Main-Spessart Bahn, Long Island Rail Road,

Northern Trans-Pennine yer alıyor. Her yeni rota paketinde Dovetail takımı önemli endüstrilerin ve demiryolu şirketlerinin bulunduğu güzergahları başarı ile aktardı. Ancak oyuncular her birine tek tek para ödemek zorunda ve yeni çıkan sürümü satın alıp öncesinde olmayan rotalara erişemiyorsunuz, tek çare-niz onları oyununuz olmasına rağmen ayrı fiyatları ile satın almak. Eski oyuncularla üzecek bir durum... Oyunun genel özelliklerinde sistem hala aynı devam ediyor. Dinamik hava durumları, gece-gündüz döngüsü, senaryolar ve trenleri sürerken başınıza gelebilecek gerçek olaylar da sizi tatmin edebiliyor. Saatler süren tren seferlerinde bir süre sonra kendinizi gerçek bir makinist gibi hissedebiliyorsunuz çünkü simülasyonun atmosferi ve ayrıntısı sizi bu role kesinlikle sokuyor. Bu satırları yazarken San Francisco rotasındaki seferlerimi yeni bitirip gelmişim. Her zaman olmasa da arada bir TSW oynamam gerekiyormuş. Kamyon simülasyonlarında ETS 2'nin yeni nasılsa tren simülatörlerinde de Train Sim World 2020 aynı duruma geldi gibi artık. Klasik Train Simulator serisi geçtiğimiz günlerde 2020 sürümü ile yeni grafik geliştirmelerini sundu ancak Dovetail Games'in odağı tamamen TSW üzerinde.. Keşke satışlar fazla fazla olsa da bu gibi yapımlardan Türkiye rotaları daha hızlı yer alabilse... Türkçe dil desteği hala gelmemişken yersiz bir istek olarak görülebilsiniz tabii. **◆ Hasan Elmaz Öfke**

KARAR

ARTI Yeni güncellemelerle iyileşen özellikler. Çok yüksek detaylı lokomotifler. Rotaların sayısının hızla artması.
EKSİ Artan ücretli içerik sayısı. En ufak bir lokomotifi bile ücretli satmaları.





Yapım ACE Team Dağıtım Sega Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.sol-seraph.com

SolSeraph

Güzel fikirleri berbat etme akademisi

Kürşat dedi ki, "SolSeraph diye bir oyun var, ilgini çeker mi?" Neymiş o, yolla bakayım dedim, demez olaydım...
İşin içinde yüz yılı tamamladıktan sonra insan haliyle biraz seçici oluyor. Öyle ıvır zıvır oyunlarla çok ilgilenmek istemiyorum ama yeni keşifleri de elbette arıyorum. SolSeraph'ı da sağlam bir keşif olarak değerlendirme umuduyla Steam kütüphaneme ekledim, ardından da olanlar oldu. Ace Team ve Sega işbirliğiyle ortaya çıkan bu enteresan oyun, biraz Tower Defense, biraz 2D platform, biraz da şehir kurmacadan oluşuyor. Helios adındaki tanrıyı kontrol ediyoruz ve karanlık güçlerin istila ettiği dünyada, ölümlülere yardımcı olmaya çalışıyoruz. Bu şu şekilde

gerçekleşiyor: Oyun haritasında birçok karanlık güç kaynağı nokta var ve buralardaki karanlık bulutları tapınaklar kurarak ortadan kaldırıyor, ardından zebani yuvasına bir saldırı düzenliyoruz. Bunu yaptığımızda oyun 2D aksiyon/platform formatına geçiyor, Helios'un berbat kontrol mekanikleriyle bölümdeki tüm yaratıkları temizlemeye çalışıyoruz. Buradaki aksiyon o kadar kötü ve baştan savma hazırlanmış ki, oyunun daha ilk 10 dakikasında bir daha savaşmak istemiyorsunuz. Oyunun Tower Defense kısmı da yine aynı özensizlikten mustarip. Birçok düşük bütçeli mobil oyunda bile katbekat iyi görsellik ve animasyonlar varken, Sega'nın nasıl böyle bir oyuna izin

verdiğini anlamak gerçek anlamda çok güç. Açıkçası SolSeraph'ı hiçbir şart altında almanızı önermem. Sene 1995 olsa, ortada pek az oyun var diye katlanabilirdik ama artık sebil gibi oyun varken, bu oyunu kale almak için hiçbir neden göremiyorum... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Düşünüyorum, düşünüyorum, bulamıyorum.

EKSİ Oynanış, animasyonlar, senaryo, ne konuyu düşünürseniz düşünün, her şey eksik tarafta.

32

Yapım Symmetric Games Dağıtım tinyBuild Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.outpostzerogame.com

Outpost Zero

Bu durum kişisel değil, tamamen iş ile alakalı!

Varlığını bile unuttuğum Outpost için Kürşat dedi ki "erken erişim yazısında kürekle daldığın Outpost Zero sessiz sedasız piyasaya çıkmış." Ben de "yani hiltiyle daldıracağ kendisine bu sefer?" dedim, karşılığında o da "duygularına hakim ol, yazıyı etkilemesine izin verme" dedi. Peki, deneyelim, hadi bakalım.
Evet, oyun erken erişimden çıkmış ama bu nasıl çıkış anlamadım. Birçok hatayı ve problemi gidermişler ve onların yerine yenileri gelmiş. Önceki oynanışında iki mineral toplamak için

dakikalarca mining yapmak gerekiyordu, çünkü bir iron node üzerinden cüçük miktarda maden çıkarabiliyorduk, neyse ki bunu düzeltmişler. Artık bolca mineral toplayabiliyoruz ve harcadığımız zamana da değişiyor. Hatta yanımızda gezen drone mineral toplama görevi vererek bu işi hızlandırabiliyoruz. Aynı şekilde bina yapma, saldırı vs. gibi ek görev seçimleri de güzel olmuş. Tam bunları görünce "aha!" dedim "bir yerlere varacak bu sefer." Bu arada leş gibi olan arayüz aynen yerinde duruyordu. Ancak, öyle olmadı. Tam kurdum binamı, içerisine mini robot üretim cihazını yerleştirdim, ikinci drone ürettim derken önce saldırı altında kaldım ve gelen düşman drone hasar veremedim, neyse ki kendi drone hasar verebiliyordu. Ardından gelen deprem ise oyuna son çiviği çaktı. Bittiği halde titremeye devam eden ekranım ve hasar almaya devam eden yapılarım işimi oracıkta bitirirken oyunu kapatıp tekrar açtım ancak düzelmemişti. Tek çözüm yeni oyuna başlamak olunca kapattım,

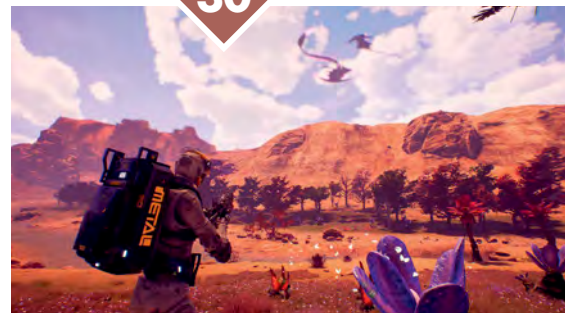
sildim ve bu satırları yazdım (İlk hatada oyuna tekme tokat girişmiş adam – Kürşat). Boşuna vakit ve nakit kaybetmeyin. ♦ Sonat Samir

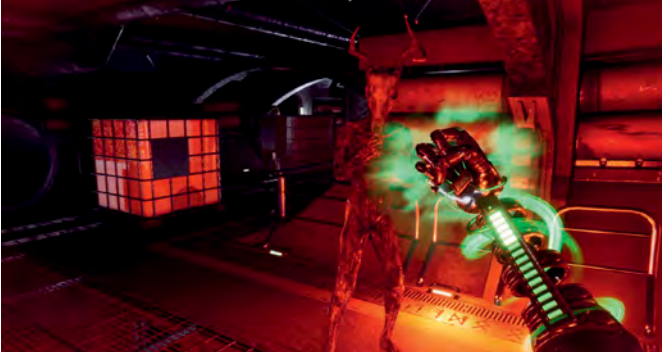
KARAR

ARTI İnsan değil de droid olarak oynamak fikri ilginç olarak duruyor.

EKSİ Sıkıcı oynanış. Artık baktığımız hep aynı hayatta kalma mekanikleri.

30





Yapım Angry Demon Studio Dağıtım Angry Demon Studio Tür Korku, Aksiyon Platform PC Web apsulovgame.com

Apsulov: End of Gods

Tanrılar mı, robotlar mı, yoksa her ikisi de mi?

Hiçbir korku oyununun girişinde bu kadar heyecanlanmamıştım. Apsulov ilk başlarda Biraz Doom, biraz da Amnesia karışımı, yine çok fazla hareket alanının olmadığı tipik bir FPS gerilim oyunu gibi görünse de aslında oldukça heyecan verici bir yapım. Oyuna başlar başlamaz olan bitenin çok da normal olmadığını anlıyorsunuz. Konuşmalar falan çok acayip, özellikle çok fazla spoiler vermek istemiyorum ki havası kaçmasın. Ama gerçekten Steam'de etiketler arasında neden "vahşet" yazdığını anladım. Daha oyuna başlarken bir makine durup dururken sizi deşmeye ve sonra da hakaretler yağdırmaya başlıyor.

Bunların dışında yaratıklar oldukça güzel tasarlanmış ve grafikleri de bir korku oyunu için gayet iyi denecek seviyede. Arada ufak tefek bulmacalar da karşımıza çıkıyor. Ama her şeyden önemlisi de aksiyon faktörü. Oyun, olur olmadık yerlerde ciddi aksiyon sahneleri yaşatabiliyor. Ve cidden koltuğumdan zıpladığım çok oldu. Ama müzik anlamında biraz zayıf kalmış. Zaten normal ilerlerken çok fazla müzik duymuyoruz, aksiyon durumlarında da kafamızı şişiren çok patlak müzikler tercih edilmiş. Yani bir an tamamen sessizlik varken, diğer bir an her şeyin çok yükselmesi oldukça yorucu, fakat oyun süresi göz önünde bulundurulduğunda

çok da sorun yaşatacağını sanmıyorum. Ortalama 4-6 saat aralığında oyunu bitirebiliyorsunuz zaten. Başlarken oldukça heyecanlı başlamıştım, ancak ilerledikçe biraz tekdüze gitmeye başladığını fark ettim. Açıkçası oyunun sonuna geldiğimde, eğlenceliydi ama çok da beklentimi karşılamadı diyebilirim. **◆ Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Grafikleri, hikâyesi, şaşırtan sahneleri.

EKSİ Kısa oyun süresi, müzikler.

74

Yapım Flavourworks Dağıtım SIE Tür Macera Platform PS4 Web www.playstation.com/tr-tr/games/erica-ps4

Erica

Küçücük kızı milim milim manyak ettiniz be!

Vaktinde "live action" olarak tabir edilen, bildiğiniz film-vari görüntülerden oluşan oyunlar çok modaydı ve en iyi örneği de Phantasmagoria olarak gösterilirdi. (Ben Gabriel Knight 2'yi çok beğenmiştim.) Bu sinematik oyunlar hep macera türünde olurdu, sürekli bir şeyleri çözmeye çalışırdık. Sonra 3D teknolojinin gelişmesiyle bu furya ortadan kalktı. Ve fakat Erica ve Telling Lies gibi oyunların çıkışlarıyla birlikte görüyoruz ki -eskisi gibi fırtına yaratmayacak olsa da- sinematik oyunlar geri dönüyor.

Şu an incelemesini okumakta olduğunuz Erica, bir PS4 oyunu ve hem DualShock ile oynana-

biliyor, hem de cep telefonu uygulamasıyla. Gamepad'de işler biraz daha zorlu; ufak dokunmatik panele kalıyoruz. Cep telefonu ise çok daha iyi işliyor. Oyunun hikayesine göre Erica'nın babası öldürülüyor ve şahit olduğu bu cinayette, o da katili sadece bir silüet olarak görüyor. Bundan sonra Erica için işler hiç iyi gitmiyor, akıl sağlığını korumakta biraz zorlanıyor. Biz de oyunda Erica'nın bu cinayeti aydınlatmasında rol sahibi oluyor ve bir polis memurunun yardımıyla, çizgisel bir ilerleyişe sahip olan senaryoda ilerlemeye çalışıyoruz.

Eski dönemin oyunlarından farklı olarak burada hikaye sürekli ilerliyor, bize sadece zaman zaman seçimler yapma imkanı tanınıyor. Daha nadir anlarda da çeşitli nesnelere açıyor, kapıyor, kullanmaya çalışıyoruz -ki bunlar da çok basit işler. Olayı bir çeşit Black Mirror: Bandersnatch gibi düşünebilirsiniz ama ondan daha interaktif bir kurgu var. Son derece merak uyandıran bir hikayeye sahip olması, oyunculukların hiç fena olma-

ması ve oyun türü olarak çok farklı bir yerde durmasıyla, Erica'yı beğendiğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Şöyle koltuğunuza kurulup bir film izler gibi oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, Erica kaçmaz. **◆ Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Senaryo ilgi çekici, oyunculuklar iyi, oyun hiç sıkılmıyor.

EKSİ Gamepad kullanımı kötü, oyuna dışarıdan daha çok katkıda bulunabilseydik, daha güzel olurdu.

84



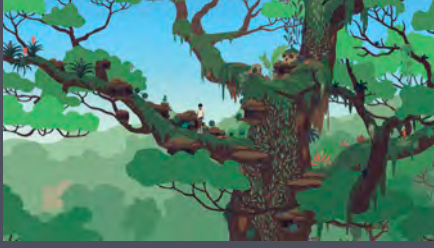


Yapım Die Gute Fabrik Dağıtım Akupara Games Tür Macera Platform PC, iOS Web mutazionegame.com

Mutazione

Senin o sanat tasarımı yerim ben, yerim!

Sanat tasarımıyla öne çıkan oyunlara tür ayırt etmeksizin saldırdığım ve çoğunda da sevecek bir şeyler bulduğum doğrudur. Mutazione ise benim pembe gözlüklerime ihtiyaç duymayacak kadar kaliteli hikayesi ve ilgi çekici sanat tasarımı ile son dönemin öne çıkan minik yapımlarından birisi. Hatta, derginin son günlerine sıkışan bu oyuna daha



fazla yer ayırabilseydim keşke. Hikaye yüz sene kadar önce, deniz kıyısındaki bir şehre düşen meteorla başlıyor. Hayatta kalmayı başarabilenler kendilerinde ve çevrelerinde bazı mutasyonlar görmeye başlayınca insanlığın geri kalanından izole bir hayat sürmeye başladıkları Mutazione'yi kuruyorlar. Oyundaki ana kahramanımız Kai de çok sevdiği dedesi Nonno'yu yakalandığı amansız hastalıktan kurtarabilmek için geliyor Mutazione'ye. Burada karşılaştığı her insan, her yeni mekan, her animasyon müthiş bir özenle yaratılmış ve hikaye de sizi alıp götürüyor; kusursuz gözükken bir geçmişin ardına saklanmış günahlara, sırlara kadar. Mutazione beklenmedik şekilde başlardaki güzelliğini beş saatin sonunda da koruyabi-

len bir oyun oldu benim için. Ne bileyim, ilk görüşte eşit şekilde etkilendiğim Pinstripe'in sonlarını "artık bitsen mi tadın kaçmadan?" diyerek tamamlamıştım. Mutazione ise 32 TL'lik fiyatını son dakikasına kadar hak eden, naif bir hikaye olarak dimdik duruyor karşınızda, kaçırmanın. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Harika sanat tasarımı, alıp götürülen hikaye, tadında oyun süresi.

EKSİ Bazen oyun oynuyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Bahçe bölümleri sıkıyor.

84

Yapım Not a Number Dağıtım 34BigThings srl Tür Aksiyon Platform PC Web www.notanumber.games

Helheim

Kim olursan ol, birisi tahtına göz dikerse yapacağın tek bir şey olur: onu geri almak!

Helheim kelimesi size tanıdık geliyor mu? Şöyle birazcık bakın bence. Misal, sesli okuduğunuzda kulağınızda uyandırdığı ilk tını, Kuzeye ait bir kelime olduğu yönünde olacaktır. Bilindiği kadarı eski İskandinavca, eski İngilizce ve modern İngilizcenin bağlı olduğu Proto-Germanic dil grubundan türeyen bu kelime, çok da şaşırtıcı olmayacak şekilde, tıpkı birçok diğer dilde olduğu gibi, günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Oyunumuz birbirinden farklı kuş bakışı kamera açıları ve kimi zaman izometrik bir açıdan deneyim ediliyor. Bazen ortamı daha farklı yaşamamız için ağızımıza kadar giren kamera açısı, en çok Diablo III'e benziyor. Oyunumuz hızlı ama Hel abla en hızlısı! Hemen her noktaya "dash" atabiliyor ve bunun bir sınırı yok. Tabii bu sınırsız kullanıma karşı çok büyük cezalar var... Dedim ya bu Helheim biraz fantastik diye; hah, burada bize makineli tüfikle ateş aden, kimi zaman roket sallayan düşmanlar var. Anlayaca-

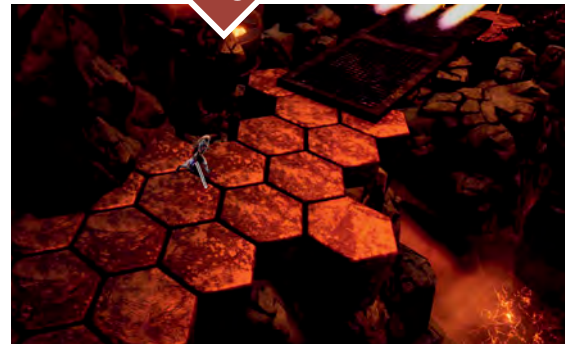
ğınız düşmanlarımız biraz fantastik. Saldırılarımız birçok düşmanı tek seferde, zorlayıcı olanları bile üç dört vuruşta yok edebildiği gibi, aynı zamanda karşıdan gelen roket haric tüm mermileri sahibine geri gönderebiliyor. Fakat bize çarptıkları zaman büyük hasara yol açıyorlar. Bu sebepten mermilere sırtımızı dönmememiz gerekiyor. Ayrıca Banshee'ye benzeyen bir abla, arada gelip bizi sağa sola itekliyor. Her daldığımız sahne bir kaos ama hepsini geçmenin farklı yolları bulunuyor. Temelde hack&slash mekanikleri üzerine kurulu olan oyunda, harita üzerinde birçok checkpoint bulunuyor. Bir de animasyonlar çok ama çok zayıf. Evet, bu oyun belki çok fazla bir şey vaat etmiyor ama zorlayıcı oyun severlerin bir süre başından ayrılmayacağını da garantisini verebilirim. Ayrıca etiket fiyatına baktığımız zaman kendi çapında yeterli olduğunu söyleyebiliriz. ♦ **Ertuğrul Süngü**

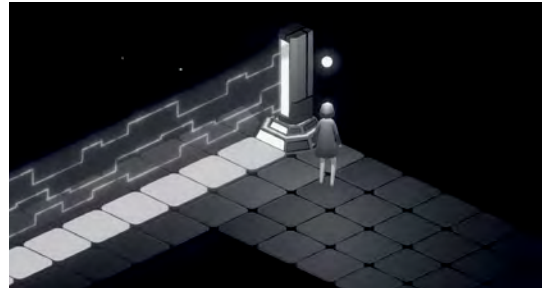
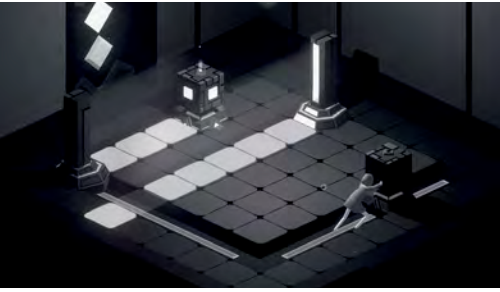
KARAR

ARTI Hızlı oyun yapısı, zorlayıcı düşmanlar.

EKSİ Sınırlı harita, tek düze ilerlemesi, zayıf animasyonlar

70





Yapım 4L GAMES LTD. Dağıtım 4L GAMES LTD. Tür Macera, Platform Platform PC, Android Web www.fractergame.com

Fracter

Karanlıktan korkmadan devam...

Ben atmosfer seferim arkadaş. Bir oyunda atmosfer yoksa gerisi baya boştur. Fracter da uzun süredir beni içerisine çekmeyi başaran nadir Indie yapımlardan bir tanesi olmayı başardı. Özellikle karanlık ve aydınlık temasını kullanması ve bu temanın oyuna yansımaları açısından girdikten sonra iki saat oyundan çıkamadım. Kontrol ettiğimiz karakterimiz, oyunun başında ufak bir soruna sebep oluyor ve akabinde başlattığımız etkinliği sonlandırmak ve tabii ki içerisinde sıkışıp kaldığımız yerden çıkmak için karşımıza çıkan bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Girdiğimiz ilk kapıdaki bulmacalar pek bir kolayken, ikinci kapı ile esas macera başlıyor. Artık sadece bulmacaları çözmek değil, bir de karşımıza çıkan düşmanları, platform üzerin-

deki noktaları hareket ederek haklamamız gerekiyor. Özellikle dört farklı noktaya dönmek ve bir diğer düzlemle arada bir nevi ışın duvarı çeken objeler, hem farklı koridorlar oluşturuyor, hem de düşmanlar tam üzerinden geçerken aktive edilirse yok olmalarını sağlıyor. Yine de hızlı hareket eden düşmanlara karşı tam zamanında hamle yapmaya alışmak biraz vakit alıyor. Düşmanlar bize saldırdığı anda hiçbir savunmamız olmadığını da belirtmek isterim. Bu sebepten dikkatli olmakta fayda var. Üçüncü kapıya girdikten sonra etraftaki objeleri hareket ettirebilmeye ve daha karmaşık bulmacaları çözmeye çalışır hale geliyoruz. Hatta bulmacaların etki ettiği alan da iyice genişliyor. Bir sağından, bir solundan dolaşıp ortadaki

kilidi açınca kadar uzun dakikalar harcanan bulmacalar söz konusu olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Fracter özellikle atmosferi ile beni kendisine fena bağladı. Müzikler, grafikler ve oyunun genel havası gerçekten deneyim etmeye değer. Özellikle böylesine uygun bir fiyata pek bulunamayacak kalitede bir yapım diyebilirim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Harika atmosferi, kendisine bağlaması, zorluk ve kolaylık dengesi.

EKSİ Bir noktada sonra sıkabiliyor, daha detaylı bulmacalar olabilir.

80

Yapım goonswarm Dağıtım Black Tower Entertainment Tür RPG Platform PC, Mac Web sinslayers.com

Sin Slayers

Şeytana tövbe ettiriyoruz, yürüyün!

Hani bazı tipler vardır ve "Şunun yüzünün coğrafyasını değiştiresim geliyor ama çok sevimli köftehor," dersiniz ya, hah benim de Sin Slayers hakkındaki hislerim aynen bu şekilde. Neden bitirdim, neden bu kadar oynadım bilmiyorum ama bir şekilde kendini bana sevdirdi. Oyunda en fazla üç kişilik bir takım hazırlayabiliyorsunuz, Rogue'dan Paladin'e, Sorcerer'dan Warlock'a geniş ve tanıdık kahraman sınıfları var. Karşınıza çıkan düşman grubu da en fazla üç kişi oluyor ki

ilk beğenmediğim olay bu oldu. Çünkü oyun belirli bir süreden sonra savaş alanında tekrara bağlıyor eğer kahraman ve düşman sayısı daha fazla olsaydı çok daha fazla kafa patlatmak zorunda kalırdık ama ne yazık ki yapımcılar böyle düşünmemişler ya da üşenmişler. Ha bu arada grubunuza aslında iki kişi alabiliyorsunuz çünkü oyunun başında gruba katılan Priest'i değiştirme gibi bir lüksünüz yok. Tabii ki keyfinize göre değiştirebilirsiniz ama o zaman sizi birinin iyileştirmesi için yağmur duasına çıkmamız lazım. Karakterlere silah üretmek, savaş alanından düşen silahları vererek güçlendirme gibi özellikler var evet... Ama silah sayısı o kadar leş derecede az ki... Dahası ürettiğiniz dandik eşyaları ikinci saatin sonunda kenara atıyorsunuz. Kullanabileceğiniz tek değerli ve işe yarayan silahlar Günah'lardan düşüyor buna

rağmen Günah'tan düşen eşyaya bile burun kıvrıdığım oldu. Sin Slayers gereksiz şekilde kolay geldi bana. Belirli bir noktadan sonra haritada sadece Günah'ları bulup öldürmeye başladım, gerisi zaman kaybı gibi geldi. Basitliği ve kısalığı göz önüne alındığında 25 TL'lik Steam ücreti bile fazla diye düşünüyorum. Onun yerine biraz daha para ekler babalar gibi Battle Chasers: Nightwar alın, oynayın derim. Yazı boyunca Sin Slayers'a gömdüm ama biraz daha detayla şahane olur diye düşünüyorum. Umarım yapımcılar para kazanır ve ikincisini hazırlarlar çünkü potansiyeli var. ♦ **Nurettin Tan**

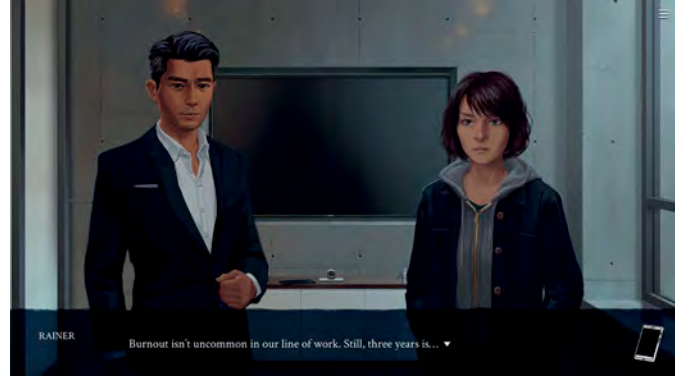
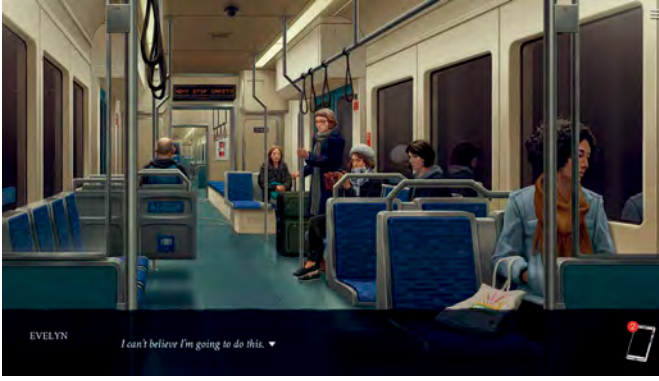
KARAR

ARTI Pksel grafikler. Tanıdık karakter sınıfları. Kolay oynanış.

EKSİ Fazla kolay oynanış. Eşya sayısının azlığı. Kendini tekrarıyor.

60





Yapım Zachtronics Dağıtım Zachtronics Tür Görsel Roman Platform PC Web www.zachtronics.com/eliza

Eliza

Derin düşüncelere iten Eliza, sadece bir görsel romandan ibaret değil...

Puzzle tarzı oyunları ile ün yapan Zachtronics, bu sefer bir görsel roman ile karşımızda. Bilimkurgu öğeleri ile donatılmış bu "derin kurgulu" yapımda, Evelyn Ishino-Aubrey adlı karakterin gözünden dünyaya bakıyor ve Eliza adındaki sanal danışmanlık programı üzerine geçen hikayesine tanıklık ediyoruz. Eliza, öyle alelade fal bakma programları gibi basit bir program değil kesinlikle. Kendi yapay zekasına sahip ve kimi zaman olayları Eliza mı yoksa Evelyn mi kontrol ediyor bilemeyeceksiniz. Bir taraftan Seattle halkının programla geçmiş veya gelecek üzerine sınırları açığa çıkarken bir yandan da Evelyn, kendi karanlık sırrı ile yüzleşmek zorunda.

Eliza'yı kısaca ve özet haliyle ancak bu kadar tanımlayabildim. Hikaye olarak bilimkurgu öğeleri ve teknoloji ile bir hayli içli dışlı olan oyun gerçekten sizi düşünmeye itiyor. Bir nevi felsefi yanı var yani. Görsel roman tarzında sunulmuş toplumsal bir olguyu gözler önüne seriyor adeta. Demek istediğim, görsel romanları ile ünlü Japon yapımların klasikleşmiş içeriğinden çok farklı ve gerçek hayattan kesitler görebilmek mümkün. Hikaye her ne kadar sürüklesse de oynanış olarak ise diğer görsel romanlara karşın çok daha ağır ilerliyor. Sebebi ise sürekli bir yerlere tıklıyor oluşumuz, diyaloglar arasında gidip gelmeniz ama en önemlisi cep telefonu ile içli dışlı olmanız. Cep telefonu derken

Instagram falan değil, bolca yazı okumak. Hikayeyi iyice kavrayabilmek ve halim olabilmek için de bu metinleri okumak şart. Neyse ki oyunun görsel tarzı uzun okumalardan sonra ilaç gibi geliyor. Kıssadan hisse, Eliza her kesime hitap etmese de hitap ettiği kesimi tatmin edecek bir yapımdır.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Düşündürücü senaryosu. Görsel yönden etkileyiciliği.

EKSİ Çok fazla alt metin ve okuma zorunluluğu.

86

Yapım WayForward Dağıtım WayForward Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web wayforward.com/rivercitygirls

River City Girls

Hatun gücü adına, yumruklar havaya!

Bol bol kafa atma, tekmeler ve havada uçan sandalyeler derken kendinizi eğlenceli bir evrende bulduğunuz River City Girls, özellikle "old school" ve "beat'em up" kafasından hoşlanana hitap ediyor. Hikaye, okulun asi kızları Kyoko ve Misako'nun erkek arkadaşlarının kaçırılmasıyla başlıyor. Ardından kızlardan birini seçerek River City'nin kirli sokaklarına dalıyoruz. Dilerseniz co-op olarak da oynayabileceğiniz

oyunda yalnızsanız, işiniz zor. Özellikle boss savaşlarında saldırıdan kaçarken, düşmanın zayıf noktasını keşfedene kadar ölebiliyorsunuz. İki karakter de kişisel olarak farklı özelliklere sahip. Biri psikopat derecede sevimli, diğeri daha gotik ve erkeksi. Eğer daha önce Double Dragon veya Streets of Rage oynadıysanız, River City Girls mantığını anlayacak ve oynanışı kısa sürede çözeceksiniz. Ancak en büyük sıkıntı, tuhaf PC kontrollerinde başlıyor. Varsayılan ayarları sıfırlayamıyorsunuz, kontrolleri öğrenene kadar da sürekli dayak yiyorsunuz. Oyun, çeşitli kombinasyonları en etkili şekilde bir araya getirerek, karşınıza çıkan her türlü düşmanı elemekten ibaret ve bunu da maksimum eğlenceyle sunmayı başarıyor. Bossları devdirdiçe seviye atlayan karakterler, yeni hareketler öğreniyor. Co-op, bu oyunu eğlenceli hale getirmenin tek yolu. Ayarlarda "friendly fire" açıp kapama veya zorluğu arttırma da mevcut. En sağlıklısı o

ayarlardan, oynanışa alışınca kadar uzak durun. Oyunun kendisine has bir esprî anlayışı var. Piksel grafikten hoşlananlar muhtemelen atmosfere bayılacaklar ve müzik seçimi de aynı oranda başarılı, akılda kalıcı. Diyaloglar, anime tadındaki grafik dizaynı, manga sayfalarından fırlayan hikaye anlatışı derken her şey, fiyat performansına baktığımızda olması gerektiği gibi. Türünü seviyorsanız, şans verin. Zira inanılmaz eğleneceksiniz, ancak beklentinizi de çok yükseltmeyin. ◆

KARAR

ARTI Mükemmel animasyonlar, hızlı dövüş mekanikleri. Soundtrack pek leziz. Karakter tasarımları ve oynanış eğlenceli.

EKSİ Yalnız oynarken zorlanabilirsiniz. Ekranda çok fazla düşman olunca kafalar karışıyor. PC kontrolleri kötü

70





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Pokemon Masters

Bir kez daha seni seçtim Pikachu!

Pokemon, 1996 yılından beri hayatımızda ama benim artık büyüdüğüm zamana denk geldiğinden içine hiç giremediğim bir evren. Müzikali bile yapılan Pokemon'un ilgimi çeken tek oyunu Pokemon GO olmuştur ama onun da Türkiye'de -resmi olarak- oynanmıyor olması canımı sıktığı için illegal yollarla oynamaya çalışmadım. Masters da büyük bir merakla beklendiğinden Pokemon virüsüne bu oyunla bulaşmaya karar verdim.

Pokemon Masters, sıra tabanlı bir dövüş oyunu ve çok renkli, Pasia isimli bir adada geçiyor. Grafikler ve karakterlerin modellemeleri oldukça başarılı. Belki de şimdiye kadar gördüğümüz en güzel halleri olabilir. Pokemon dünyasından tanıdığınız ya da tanımadığınız her karakterin bu adada görevleri var. Oyundaki amacımız, eğitmeni olduğumuz takımla turnuvaları kazanıp en iyi seviyeye gelebilmek. Eğitmen olarak başladığınız oyunda kendi karakterinizi dilediğiniz gibi güncelleştirdikten sonra birçok insanla konuşup ne yapmak gerektiğini bulmaya çalışıyorsunuz. Çok fazla diyalog var, anlıyorum, güzel ayrıntılı bir mobil oyun olsun istenmiş,

sonuçta işin ucunda Pokemon ve Nintendo markası var ama konuşma ekranlarının hakkını veren, okuyup ona göre hareket eden kaç kişi var, çok emin değilim. Uzun sohbetler bittikten sonra nihayet ilk dövüş ekranına ulaşıyoruz. Pikachu'nun başrolde olduğu ekip, Punk Girl liderliğindeki takımın karşısında yerini alıyor.

3'e 3 karşılaşmalardan oluşan sıra tabanlı dövüşlerde her karakterin kendine özgü yeteneği var ve tabii ki ilk maçta kolay bir zafer geliyor. Görev hemen bitmiyor, yeni bir üçlü gelebilir, hatta araya bir boss bile sıkışabiliyor. Oyunun başında arka arkaya savaşları başarılı bir şekilde geçebilirsiniz ama sonralarda daha taktiksel saldırmanız ya da takımın üyelerini stratejik olarak seçmeniz gerekebilir. Karakterleri geliştirmek ve takıma yeni üyeler almak için bol bol maç kazanıp malzeme toplamamız gerekiyor. Eğitmenlere, daha yüksek sağlık, defans ve atak yetenekleri ya da hız kazandırabiliyorsunuz. Sync Pair denen bir sistemle kendi karakterinize destek olacak iki kişiyi seçebilirsiniz. Her savaşçının kendi takım oyuncusunu seçtiğiniz bu ekranda

tüm yeteneklerini ya da zayıflıklarını görüp ona göre tercih ediyorsunuz. Oyun genel hatlarıyla oldukça kolay ve hatta daha yaşlı küçük çocuklar için tasarlanmış olmasına rağmen bu sync pair bölümü benim başta biraz kafamı karıştırdı. Sonra oynadıkça çözdüm. Oyunda hem ana hem de sync pair hikayelerindeki görevleri tamamlayıp ilerleyebilirsiniz zaten.

Benim gibi Pokemon dünyasıyla hiç alakası olmayan birini bile diğer sıra tabanlı oyunlara nazaran daha fazla oynattığı için aslında başarılı bulabilirim ama bunun sebebi oyunun ilginç olması değil, daha basit bir ara yüze sahip ve kolay olması. Çok fazla diyalog ve video olması can sıkıcı çünkü sürekli "skip" e basmak bir süre sonra oyunu kapatma hissi doğurabiliyor. Seslendirmeler ve grafikler çok başarılı ama amacımız oyun oynamak anime izlemek değil. Aynı türdeki diğer oyunlardaki gibi çok fazla taktik savaşları yapmamız gerekmiyor belki daha da ilerleme sağlandığında zorlaşıyordur ama bana pek o havayı vermedi. Pokemon seven biriysem indirin, değilse-

72





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Second Galaxy

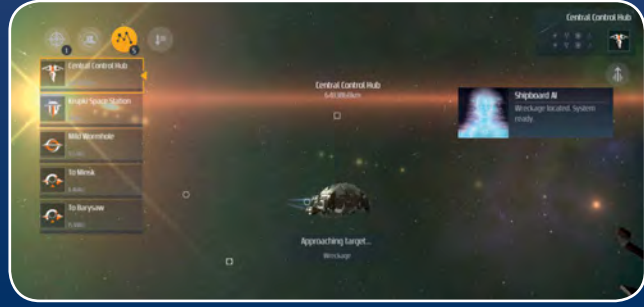
Evrende muhtemelen yalnız değilsiniz

Mobil oyunlar gün geçtikçe gelişmeye devam ediyor. Second Galaxy, uzayda geçen bir açık dünya rol yapma oyunu. Yıl 3000'ler olmuş, Dünya diye bir şey kalmamış ve uzaya çıkmış, amacımız da uzayın altını üstüne getirerek evrende yalnız olup olmadığımızı bulmak. Oyun içinde üç fraksiyon var; Republic of Svarus, Oracle Empire ve Economic Community Of Dawn. Bana isim olarak çok anlam ifade etmedikleri için rastgele birini seçtim. Fraksiyonlardan daha önemli olan da asker, bilim adamı, mühendis ve

araştırmacı mesleklerinden ne olacağınıza karar vermek. Seçtiğiniz kişiyi dilediğiniz gibi kişiselleştirmeniz mümkün. Tüm ayarlamaları yaptıktan sonra verilen ilk görevle oyuna başlıyoruz. Uzay gemisine atlayıp boşlukta süzülme işi çok eğlenceli. Otomatik oynama modunda, siz bir hedef seçip ilerlediğinizde, uzay geminiz akıllı olduğu için karşısına çıkan gezegeni önce araştırıp düşman olup olmadığını bilgisini veriyor ve sonra size saldırılara karşı kendinizi korumanız gerekiyor. Görev tamamlandığında üsse dönüp

ganimetleri karakteri ve gemiyi geliştirmek için kullanıyorsunuz. Second Galaxy, aynı zamanda çok oyunculu olduğundan diğer kişilerle yeri geldiğinde ittifak kurabilme imkânı da var. Uzayda keşfedebileceğiniz 4000'den fazla gezegen var ve çok fazla ayrıntılı olduğundan oynamaya uzun zaman ayırmanız gerekebilir. EVE Online oyunuyla fazlasıyla benzer olduğundan onu sevdiyseniz ve uzay savaşlarıyla aranız iyiyse Second Galaxy'ye şans vermenizi tavsiye edebilirim.

72



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Fist Of The North Star Legends ReVIVE

Konsollarda kaçırılanlar mobile buyursun...

Anime meraklıları Fist Of The North Star ismini mutlaka hatırlıyorlardır. 1983 yılında yayın hayatına manga olarak başlayan seri daha sonra anime dizisine dönüştürülmüş ve 90'lara kadar 152 bölüm yayınlanmış. 1986 yılından beri de neredeyse bütün oyun platformlarında karşımıza çıkmış. Bu 36 yıllık macerayı duymayan kalmamış denmiş olmalı ki şimdi de hem IOS hem de Android işletim sistemine ait telefonlarda oynamak mümkün. FoNS, sıra tabanlı bir dövüş oyunu. Tek kişiyle başlıyor ama rakipleri yendikçe eki-

binize yeni savaşçılar ekleyebilirsiniz. Kazandığınız malzemelerle karakterleri güçlendirebiliyor seviyelerini arttırabiliyorsunuz. Ücretsiz olduğundan her oyun gibi başta hem kolay zaferler kazanıyor hem de bol bol ödül kazanılıyor ama tabii ki oyun için satın almalar olduğundan ileride daha da güçlenmek için para harcamanız gerekebilir. Oyunun aslında benzerlerinden ayıran en özel ve güzel yanı, klasik abartılı anime seslendirmeleri ve absürt dövüş sahnelerinin olması. Kulaklıkla toplu taşımada oynarsanız eğer kendinizi güler-

ken bulabilirsiniz, o anlamda gayet eğlenceli. Seriyi bilenler için tüm kahramanların oyunda olması da ilgi çekici. Savaşçılar ve yan karakterler dışarıda kalmamış. Gelelim eksi yönlerine, ara yüzü çok kalabalık ve yorucu ünleme yapıp sönen hangi başlığa bakacağını şaşırıyor insan. Oyunda şu an için teknik sorunlar da var. Sunucuya bağlanırken sorun çıkıp kapanabiliyor ya da tekrar yükle seçeneği çıkıyor ve yüklemeler çok uzun sürüyor. Çıkalı kısa bir süre olduğu için yapılacak güncellemelerle düzeleceğini umuyorum.

70





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Sand Balls
2. Marbleous 3D
3. Bus Simulator: Ultimate
4. PUBG MOBILE
5. CodyCross: Çapraz Bulmaca

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Hitman Sniper
3. Construction Simulator 2014
4. Earn to Die 2
5. Minecraft: Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Sand Balls
2. PUBG MOBILE LITE
3. Mr Bullet – Spy Puzzle
4. Fun Race 3D
5. Bus Simulator: Ultimate

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Construction Simulator 2014
3. Earn to Die 2
4. Hitman Sniper
5. Real Drift Car Racing



Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Saint Seiya: Awakening Knights Of The Zodiac

Anime sevenleri memnun edebilecek mi?

Tıpkı Fist Of The North Star gibi, 1980'lerde manga olarak yayın hayatına başlamış, daha sonra önce anime televizyon dizisi, ardından da beyaz perdede boy göstermiş olan Saint Seiya, tüm platformlarda 10'dan fazla oyunla karşımıza çıkmış. Japon bir yetim olan Seiya, Pegasus'un Bronz Kumaş'ını alması için Yunanistan'da bulunan kutsal bir bölgeye gönderilir. Bronz kumaş aldıktan sonra Cosmo adında bir mistik enerji açığa çıkar ve bu yüzden uyanan Athena'yı diğer tanrılardan kurtarmaya yemin eder. Bu koruma içgüdü-süyle başlayan macera çok çeşitli yerlerde geçiyor. Birbirinden yetenekli savaşçılarda

girdiğimiz karşılaşmalarda rakipler çok ilginç aletlerle saldırabiliyorlar, Yunan tapınak sütunu atanı bile gördüm. Her karakterin gelişimi sizin savaşlardaki başarınızla doğru orantılı ama çok farklı özellikleri olduğunu söyleyebilirim. Grafikleri ve ara yüzü oldukça başarılı. Gökyüzü ve yıldızların da işin içinde olması oyunu daha ilgi çekici kılmış. FotNS'da olduğu gibi bunu da sesli oynamanızı tavsiye edeceğim çünkü müzikleri orijinal oyundan olduğu için inanılmaz güzel şarkılar var ve seslendirmeler çok ünlü Japon sanatçılar tarafından yapılmış, eminim anime severlerin kulaklarına aşına sesler çıkacaktır.

77



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

The Powerpuff Girls: Monkey Mania

Dünyayı maymunlardan kurtarmak mı?

The Powerpuff Girls, dünyayı kurtarmak için ellerinden geleni yapan Bubbles, Buttercup ve Blossom isimli üç tatlı kızdan oluşan bir grup ve 1992'den beri hayatımızda. Bu zamana kadar hiç ilginizi çekmemiş bile olsa mutlaka bir oyuncuğünü ya da kırtasiye malzemelerini bir yerlerde görmüşsünüzdür. Mojo Jojo, kızlara ait bir maddeyi çalar ve çılgın maymun ordusu serbest kalır ve kasabaları Townsville'i kurtarmak da The Powerpuff Girls'e kalır. 2012 yılında çıkan Burrito Bison oyunuyla benzerlik gösteren oyunda amaç, sapanda duran kızımızı fırlat-

tıktan sonra karşısında duran Rubber Bandit, Barbarus Bikini gibi düşmanlara çarptırarak mor maymunların üzerinde zıplayıp ölmeyen en uzağa gidebilmek. Bu aşamada daha yükseğe zıplamak için Time Dasher'a rastlayabilir ya da Jetpack'li kedilerle uçabilirsiniz. Tabii ki amaç, en uzağa gidip kafese kapatılmış arkadaşımızı kurtarmak ama oyun süreci eğlenceli olduğundan yanda kalmayı çok da dert etmiyorsunuz. Bölümü nasıl bitirseniz bitirin, güncellemeler, özel karakterler ve güçlendiriciler için altın kazanabiliyorsunuz. Renkler, grafikler olması gerektiği gibi gayet güzel. Herhangi bir teknik aksaklık yok, ara yüzü oldukça basit. Oyundan hiç beklentim olmadığı için belki bu kadar eğlenceli geldi ya da basit oyun ihtiyacımı karşıladığı için bilemiyorum ama bir süre daha telefonumda tutup oynayacağım gibi geliyor bana.

78

Nevra İlhan



20

POSTER

25

STICKER

2

KAPI ASKISI

4

TELEFON
AKSESUARI

3

FARKLI DEFTER

6

KITAP AYRICI

20 Poster 25 Sticker

2 KAPI ASKISI 4 TELEFON AKSESUARI 3 FARKLI DEFTER 6 KİTAP AYRICI

heygirl



COOL!

CHARLIE

HEM YAKIŞIKLI
HEM TATLI



LANA

MELANKOLİK
PRENSES



YES!

MADELAINE

AM PERİMİZ
OLDU



RIVERDALE
HEYECAN DORUKTA!

BU MELEKLER
OK BAŞKA!

KİM, NEDEN
KORKUYOR?

Taylor
ALBÜM ÇIKTI, AŞKLAR SAÇILDI

JUSTIN
ÜZÜLME BİZ HEP
YANINDAYIZ!



OMG!

LILI & COLE

AŞK TAM GAZ

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

i instagram.com/heygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

HEARTHSTONE: SoU

Yeni eklenti paketi, yepyeni kartlar, yepisyeni taktikler!

Sayfa
87



ONLINE



DAUNTLESS

Canavar avı oyununa yeni silah!

Phoenix Labs tarafından geliştirilen free to play oyunu Dauntless'ın hala altını doldurması gereken yönleri var ve yapımca ekip oyun için yedinci silah olan Aether Strikers'ı duyurdu. Bu yeni silah oyuna birçok yeni hareket, kombolar ve teknikler getiriyor. Böylece oyunun avcılar için sunduğu oynanış zenginliği yeni enstrümanlara kavuşmuş oldu. Yayınlanan yapımca duyurusunda, Aether Strikers'ı tam gücüyle kullanabilmek için Mantra isimli özel bir enerji barını dolduruyoruz. Mantra'yı doldurmamızı sağlayan Focused Assault, Spirit Barrage ve Mighty Squall komboları oldukça basit tuş kombinasyonlarından oluşuyor. Bu komboları gerçekleştirdiğiniz takdirde Mantra barınız doluyor ve iki yeni yetenek açılıyor. Bu yetenekleri ise belirli bir süre içerisinde kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında farklı teknikler de kullanabildiğiniz bir silah Aether Strikers. Bu tekniklerden biri Tempest Form olarak adlandırılıyor ve sadece bir Mantra kullanıyor. Bu teknik, karakterin enerjisini yoğunlaştırarak atak hızı kazanmasını sağlıyor. Karma Breaker ise iki mantra kullanarak ileri doğru atılarak saldırı yapmaya yarıyor. Son olarak Adamant Bolt saldırısı ise bir lazer topu atışına benzer yoğunlaşmış enerji saldırısı yapabiliyor. Bu saldırı aynı zamanda ilk iki teknik aktif ise fazladan hasar verebiliyor. Dauntless Epic Games Store'dan kolayca erişebileceğiniz ve Monster Hunter World tarzı oyunları beğeniyorsanız denemeniz gereken bir yapım. ◆



BLADE & SOUL

Storm of Arrows ile gelen önemli değişiklikler

Blade & Soul'un ışıltısının söndüğünü söylemek çok da yanlış olmaz. Yine de hala kendi oyuncu kitlesi tarafından oldukça sevilen oyunda gerçekten etki yaratabilecek önemli güncellemeler yayınladı. Yayınlanan bilgilere göre PVP ve PvE istatistikleri sistemi artık oyunda birbirinden tamamen ayrılmış bir yapıda. Bu durum hangi istatistiklerin hangi oynanışa nasıl etki edeceğini oyuncuların daha iyi görmesini sağlıyor. Böylece oyuncular karakterleri üzerinde çok daha etkili ayarlamalar yapabiliyor. Aynı zamanda bu sayede yapımca ekip PvE ve PvP dengelemelerini gelecekte çok daha iyi hale getirecek. Yenilikler sadece bununla sınırlı kalmıyor elbette. Unity sisteminde seviye sınırı 120'den 150'ye çıkmış durumda. Aynı zamanda altı

yeni radiance taşı slotu her bir taş tipine iki tane olmak üzere eklendi bile. Tüm bunların yanında oyuna Legendary özellikte Wildsong, Stormsieve ve Thundercall adında üç yeni bracelet, bir yeni zindan ve bir yeni raid eklendi. ◆



PUBG SWAG

PUBG Corp. tarafı tatlı bir kutu hazırlamış. Bu sürpriz kutunun içeriğinde PUBG ile alakalı çeşitli sürprizler yer alıyor ve bizim Enes'in payına da içlerinden birisi düştü (Tencere tavaya benzemiyor?). Paketin içerisinden çıkacak olan sürprizler her seferinde farklı, manevi yönü ise paha biçilemez. Hediye aldıktan sonra talaşlarla ne yapacağımız konusunda fikirlerinizi bekliyoruz.

Tombs of Terror Solo Adventure moduyla birlikte, HS heyecanı hız kesmeden sürüyor!

Bizzard'ın ünlü, eskimek bilmeyen kart oyunu Hearthstone düzenli genişleme paketleri almaya devam ediyor –ki bu açıklama oyunun takipçileri için son derece yavan oldu. Saviors of Uldum ek paketiyle birlikte yepyeni 135 kart oyuna eklendi. Bununla birlikte iki tane de yeni anahtar kelime, Reborn ve Plague'ler oyundaki yerini aldı. Ayrıca Journey to Un'Goro ile tanıştığımız Quest'ler, zaman aşımından ötürü Standart formatı terk etmişti ve Saviors of Uldum ile birlikte her sınıfa birer tane yeni Quest eklendi. Reborn mekaniği oyunda kesinlikle çok iyi işliyor ve sürpriz kombinezlara izin tanıyor. Reborn özelliğine sahip askerler öldüklerinde, tek sağlık puanı ile hayata geri dönüyor. Örneğin Rush özelliğine de sahip bir Reborn asker ile art arda iki kez saldırı yapabiliyorsunuz. (Deathrattle'in statik özelliğe sahip versiyonu gibi düşünün Reborn'u.) Plague'ler beş farklı kötü karakter sınıfına ait, ortalığı darma duman eden büyülerini kapsıyor ve Quest'ler de bilmeyenler için tek manaya yapılan ve hemen oyunun başında kartı elinizde bulunan görevlere deniliyor. Zaten bir süredir Saviors of Uldum desteleleriyle oynamaktaydık fakat geçen ayın güzel gelişmesi Tombs of Terror adındaki Solo

Adventure modu oldu. Dört kanattan oluşan ve yine hafta hafta açılan bu adventure modu, Dört farklı Plague Lord'a karşı verilen mücadeleyi konu ediyor. İlk bölümde Lost City of Tol'Vir'de sekiz tane boss'u yenmeye çalışıyoruz ve tahmin edeceğimiz gibi son boss bir Plague Lord olan Vesh. Daha önce hiçbir adventure modunda görmediğimiz bir özelliğe sahip Plague Lord'lar. Hepsi 300 sağlık puanına sahip ve savaş sırasında sahip oldukları kahraman özelliği de değişiyor. İşin güzel tarafı Plague Lord'ları tek seferde öldürmek zorunda olmamız. Her ne kadar birçok özel gücü ve sağlam bir desteyi beraberimizde getiriyor olsak da 300 sağlık puanına sahip bir karakteri tek seferde yenmek zorlayabiliyor. Ben ilk bölümün lordu Vesh'i tek seferde yenmeyi başardım ve hepsini oyunun başında, şans eseri bana sunulan "-1 Attack to Enemy Minions" artifact'ini seçmeme borçluyum. İkinci bölümün lordu olan K'zarth, çok daha zorlayıcı bir mücadele ortaya koydu ve onu ancak ikinci denemede yenebildim ve bunun sebebi de Sir Finley'nin Maxwell, Mighty Steed kartı ve "Bir büyü yapınca, desteden bir asker çağırma" artifact'i oldu. Tavern'lara uğradığımda Maxwell'in kopyalarını da desteye ekledim ve her asker için +2 Saldırı

puanı kazanan Maxwell sayesinde çok güçlü bir desteye kavuştum. Tombs of Terror macerası, oynanış açısından Dalaran Heist'a çok benziyor açıkçası fakat her bölümde bir de enteresan bir mekanik bulunuyor. Örneğin ilk bölümde destenizden rastgele Murloc'lar çıkıyor, ikinci bölümdeyse sahada, en sağda yer alan askerler sıra sonunda otomatik olarak bir düşmana saldırıyor. Ayrıca standart sınıflar yerine burada iki sınıfın karması karakterleri kontrol ediyoruz. Reno Jackson Mage/Rogue karışımı, Sir Finley ise Paladin/Shaman. Üçüncü ve dördüncü bölümlerin yıldızları ise Druid/Priest olan Elise Starseeker ve Hunter/Warrior olan Brann Bronzebeard. Hearthstone müdavimleri için muhteşem bir tecrübe sunan Tombs of Terror'da, her bölümü bir kez oynamak 3 tane de kart paketi kazandırıyor, haberiniz olsun... ♦





ONLINE OYUNLARIN İKONİK SİLAHLARI

Silahlar pek çok oyunun en önemli parçası. Özellikle online oyunlarda diğer oyunculara üstünlük kurabilmek için en iyi silahları bulmaya ya da günlerce antrenman yaparak ustalaşmaya çalışıyoruz. Ancak bazı silahlar var ki asla hafızalarımızdan çıkmıyor. O oyunların adı anıldığı zaman aklımızda artık bir ikon haline gelmiş silahları beliriyor. Aslında bu liste hayli uzatılabilir ve her bir silaha övgü dolu şiirler, destanlar yazılabilir. Gelin görün ki ne yazık ki yerimiz dar. Yine de bazılarını kısa kısa değinmezsek anılarına büyük haksızlık etmiş oluruz.

Counter Strike AWP

Her Counter Strike oyununun en sevilen silahı dersek yanlış olmaz herhalde. Ayak dışında her bölgeden tek bir mermide skor hanesine +1'i basan bu silahın kulağı çınlatan sesini belki de on binlerce kez duydum. Counter Strike 1.3 ile başlayan bu maceram her bir Counter Strike yapımında devam etti. Counter Strike: Global Offensive ile beraber yeni neslin de favori silahlarından biri haline geldi. Yetmedi oyuncular kendi AWP haritalarını tasarladılar. Özellikle 1.6'da bu özel haritalarda arkadaşlarımla o kadar çok AWP savaşı yaptım ki CS:GO'da olamasam bile 1.6'da AWP üzerinde oldukça iddialı hale gelmiştim. AWP ve Desert Eagle arasında yapılan geçiş killeri de her zaman görsel olarak etkileyici olmuştur. Bu silahın bir oyuncunun hayatında her zaman belli bir köşede yer alacağına inanıyorum çünkü CS'nin her nesle kendini bir şekilde uyarlayacağına ve AWP'yi de asla silah yelpazesinden çıkarmayacağına olan güvenim tam.



World Of Warcraft Warglaive of Azzinoth

Açıkçası bu seçimi yapmakta ne kadar zorlandığımı anlatamam. Özellikle Thunderfury, Ashbringer ve Warglaive of Azzinoth arasında gittim gittim geldim. Hatta WoW'u hala aktif oynayan arkadaşlarımı da bu tartışmaya dahil edip fikirlerini aldım ve en sonunda Warglaive of Azzinoth'u buraya taşımaya karar verdim. İkisi bir araya geldiğinde The Twin Blades of Azzinoth setini oluşturan bu kılıçlar, oldukça orijinal tasarımıyla World of Warcraft için gerçekten de ikon olmuş ve Illidan Stormrage denildiğinde zihinde beliren ilk görüntüyü oluşturuyor diyebilirim. Demon Hunter, Rogue, Warrior, Monk ve Death Knight'in kullanabildiği bu tek elli Legendary silahı Illidan Stormrage'den düşürebiliyor ve eğer ikisini birden kuşanırsanız Achievement listenize bir yenisini ekliyorsunuz. Bence Warglaive of Azzinoth sadece WoW'un veya online oyun dünyasının değil, tüm oyun dünyasının ikonik silahlarından birisi.

Left 4 Dead 2

Pipe Bomb - Bile Bomb kombosu

Arkadaşlarınızla beraber PvE olarak oynayabileceğiniz en iyi oyunlardan biri hala Left 4 Dead 2. Açıkçası yeni bir oyununa görmek mutluluk verici olurdu ancak Valve'ın üçe kadar saymayı bilmemesi yüzünden en azından yakın gelecekte bunu göremeyeceğimize eminim. L4D2'de bugüne kadar binlerce zombiyi bambaşka yollarla katlettik. Etimizden bir parça koparmaya çalışan ve sprinterlere bile meydan okuyan bu yaratıklar etrafımızı

sardığında kullanılabilecek en iyi silahlardan biri de şüphesiz Pipe Bomb'du. Ancak el bombası niteliğindeki bu patlayıcı silah, Bile Bomb ile beraber iki kat daha etkili oluyordu. Bile Bomb'u bir zombi'nin üstüne atabiliyor, diğer zombiler tarafından hedef alınmasını sağlayabiliyor ya da çıkardığı yeşil duman ile zombileri bir noktaya toplayabiliyordunuz. Tam bu sırada zombilerin toplandığı noktaya atılan Pipe Bomb ise adeta katliam yapıyordu.

Team Fortress 2

Jerate

Bildiğiniz sidik arkadaşlar bu. Evet, evet yanlış duymadığınız, oyun dünyasının en orijinal silahlarından biri olan Jerate bir kavanoz sidikten başka bir şey değil. Hatta yapılan resmi açıklamaya göre Sniper'ların günlerce kamp kurup gözlem yapması sonucu oluşan bir silah bu. Team Fortress 2 orijinal fikirleri ve eğlenceli oynanışı ile çok önemli bir oyun olmayı başarmış bir yapım, malum. Jerate de hiç kuşkusuz oyunun en ilginç ve akılda kalan silahlarından biri. Sniper karakterlerin ikincil silah slotunda kullanabildiği Jerate oldukça etkili. Fırlatılan bu kavanoz isabet ettiği rakip oyunculara debuff özellikleri sağlıyor ve etki ettiği süre boyunca oyuncunun aldığı hasarlara mini crit etkisi oluşturuyor. Ancak bu kavanozu elde edebilmek için Team Fortress 2'de 11 adet Sniper başarıımı tamamlamanız gerektiğini de hatırlatmak istiyorum.



Knight Online

Raptor

Daha çok ülkemizde fırtınalar estiren bir oyun olan Knight Online, ben dahil pek çok oyuncuyu sabahlara kadar bilgisayar başına kilitleyen bir MMORPG oyunuydu. Dünyada bir WoW akımıdır giderken ülkemizde bilgisayar olan az sayıda evde ve özellikle de internet kafelerde sabahlara kadar Knight partileri yapılır, sunuculara giriş yapabilmek için

uzun dakikalar beklenirdi. Gel gelelim bu popüler oyun hala sevilir ve oynanıyor. Ancak şimdi eskisi kadar değerli olmasa da o dönemlerde +8 Raptor hem gücüyle hem de parlak görünümüyle bir efsaneydi. Tabii ki şimdi çok daha yüksek seviyelere çıkarılabilen bu silah Pembe ışmasıyla sizi oyunda özel hissettiriyor ve ciddi fiyatlara alıcı buluyordu.

PlayerUnknown's Battlegrounds

Karabiner 98K

Listede yer alan her oyun gibi, tüm oyun dünyası için ikon haline gelmiş bir yapım oldu. Elbette oyundaki bir silah herkesin aradığı, oyunun en etkili silahı diyebiliriz. O silah tabii ki Kar98'den başkası değil. Oyunda seviye 2 kasklara bile tek atma potansiyeli olan, Alman Mauser şirketi tarafından üretilen orijinal adı Karabiner 98 Kurz

olan silah, gerçekte de İspanyol İç Savaşı'ndan günümüze kadar kullanılan, popüler bir ölüm makinesi oldu. Elbette oyunda bu denli sevilmesinin en büyük nedeni, doğru hedef alındığı zaman akıl almaz bir menzile sahip olması ve tabii ki bu denli etkili ve hasarı yüksek bir silahın harita üzerinde -nadir de olsa- bulunabiliyor olması.



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

TOTAL DESTRUCTION!

Oğlum bu LEVEL'ı niye halen alıyorsunuz, derdiniz ne abicim sizin? Her ay birbirinden kötü bir ton oyunu alıp alıp sayfalara koyuyorlar, sonra puanlara bir bakıyorsunuz, hepsi 80+. Hiçbir halattan anlamadıklarınızı siz fark edemediyse, bu sizin ayıbınız değil, benim yeterince etkin iş yapamıyor olmamdan geliyordur. O yüzden bu ay burayı üç tane dandik oyuna değil, bu işini bilmez adamların incelediği HER OYUNA ayırdım. Bak şimdi hemen kapaktaki dünya kötüsü oyunla başlayalım. Geçen ay da demiştim, **Borderlands 3**, üçüncü oyun değil, birinci oyundur. Bak kaldır at birinci oyunu, koy bunu yerine, kim ne anlayacak? Çünkü HEPSİ BİRBİRİNİN AYNII! Yapımcı müsveddeleri 10 yıldır grafik motorunda bile en ufak değişikliğe gitmedi, Mozambik'te bile heyecan yaratmayan cel-shade grafiklerle devam ediyorlar; siz de alıp oynuyorsunuz. Neden? Çünkü bu saçma dergi almış kapağına koymuş. Yuh!

Geçiyorum. **Gears 5**. Bu oyunun eskiden adı Gears of War'du; adamlar bile o kadar sıkılmış olacak ki Gears diye kısaltmışlar. Gears ne @#%! Yok G5 yap, üzerine zirve deriz, liderler buluştu diye uydururuz, daha anlamlı olur. Bu da böyle dümdüz bir aksiyon oyunu senelerdir, yok multiplayer, yok bilmem ne diye iteleyip duruyorlar ama ne oyun dünyasına, ne insanın kendi dünyasına en ufak faydası yok. At çöpe!

Dur, dur favorim var sırada. **FIFA 20!** 2020'yi kısalttın, ne oldu, 20. Bravo. Peki abicim ne değişti şimdi bu oyunda ne oldu? FIFA 19'u kaldırıp rafa niye koyuyorum? Volta Football için mi? Yok ya! Cidden bu futbol oyuncularını da işten anlamıyor; para vermeyen şu oyunlara. Bırakın bedava güncelleme getirsinler eski oyunlara, bırakın. BIRAK! Güzel. Konami de **eFootball PES 2020** mi ne idiği belirsiz bir isim koymuş yeni oyununa. İsmi

gel; e be Football. E! Püh Allah kahretmesin! Sonra tabii **NBA 2K20** var, onda da millet basket oynayıp duruyor işte gene. Geç, seri geç.

Code Vein adındaki oyunun da son derece aşırma bir oyun olduğunu hepimiz birkaç senedir farkındayız ama bu dergi ve diğer oyun medyası bu gerçeği görmezden geliyor. Almışlar Dark Souls'a, Bloodborne'a anime skin'inin giydirmişler, herkes de ağız bir karışık açık "Ayy ne güzel oldu, çok tatlı" diye oyunun peşinden koşuyor. Lütfen abicim biraz orijinal olun, biraz düşünün... Japonya sen de çık be abi şu anime tutumundan. Ha bire aynı ortam, aynı tipte görüntüler, aynı diyaloglar, aynı beyaz saçlı arkadaşlar. Dev kusacağım üstünüze, göreceksiniz dünya kaç bucak! Bak bu dangalak dergi yazarı arkadaşlar **Oninaki** denen garabeti de beğenmiş.

Yarabbi valla sabır! Oğlum oyunda senaryo yok, zorluk yok, bir tane kılıcı kapıp tüm dünyayı kesip duruyoruz, bundan ne gibi bir zevk aldınız lan!

İğrenç bir kopya olan **Blasphortemol**... Ne biçim adı var lan bu oyunun, daha yazılamıyor bile. Neyse, o Castlevania çakması oyunu da beğenmiş bunlar ama siz beğenmeyin çünkü o gördüğünüz ve beğendiğiniz fragmanın %1'i bile yok oyunda. Almayın! ALMA!

O korku dolu, diken üstünde durduğunuz Blair Witch Project filminin TIRNAĞI bile olması muhtemel olmayan kötü ajanlık oyunu **Blair Witch**'i de beğenmişler ve daha fazlasına bakmaya gerçekten ne takatim kaldı, ne de akıl sağlığım.

Şimdi çevirin sayfaları, bakın bu oyunların puanlarına. 70'ler 80'ler havada uçuşuyor. Hepsini alın, paranızı sokağa savurun diyorlar açık açık. Bu ne rahatlıktır, bu ne kendini bilmezliktir. Abacı, kebeci, ara yerde sen neci LEVEL dergisi? Haydi, bekleme yapma canım. HAYDİ!

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 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



Monster

Huma H4 V2.1

Monster şimdi de çok amaçlı bilgisayarlar konusunda iddialı!

Sayfa
98



DONANIM

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



HP Omen 15 (2019) – dh0006nt

Omen serisine RTX dopingi

HP'nin Omen serisiyle ilk tanıştığımızda Pavilion ile arasındaki farklar kozmetik dokunuşlardan ibaretti hatırlanacağı üzere. Zaman geçtikçe kendi kimliğini, kendi çizgisini bulan bu oyuncu laptopları, günümüz itibarıyla artık tamamıyla oyuncular için tasarlanan, özel bir seriye dönüştü. Bu ay sayfalarımıza konuk ettiğimiz HP Omen 15, pek çok farklı konfigürasyona sahip bir model. Kullanılan işlemciden grafik kartına, depolama alanı seçeneklerinden ekran paneline kadar pek çok farklı seçenek arasından kendinize uygun olanı seçmeniz mümkün. Bizim test bilgisayarımız -dh0006nt konfigürasyonu olarak geçen, 15.6 inç 1080p/60Hz, 178 derece görüş açılı bir ekrana sahip.

Panel ana gövdeye orta bölgeden birleştirilmiş halde ve göze de son derece hoş gözüküyor. Son derece agresif bir tasarıma sahip olan ürün dört bölge arkadan aydınlatmalı bir klavye ile geliyor. Bazı modellerde ise kırmızı renkte aydınlatma ile bulmak mümkün. Mekanik klavye tercih edilmemiş, laptoplarda çok gerekli ve verimli olmadığını düşünenlerin sayısı az değil, sanıyorum ben

de bu gruba dahilim. Klavyede oyunlarda en sık kullanılan 26 tuşa anti-ghosting özelliği mevcut ki ne kadar önemli olduğunu söylemeye gerek yok.

HP'nin bu modeli HP Audio Boost ile desteklenen Bang & Olufsen ses sistemiyle donatılmış da belirtmek gerekiyor. Laptoplarda ses çözümleri muhteşeme yaklaşamasa da HP oldukça iyi bir iş başarmış. Kulaklığınıza DTS: Headphone:X jakına taktığınızda 360 derece çevresel sese ulaşabildiğinizi de belirtelim. Ufak ama kaliteli dokunuşlar. HP bu modelde Intel Core i7-9750H işlemcisini kullanmış. Temel frekansı 2.60 Ghz olan 6 çekirdekli ve 12 izlekli bu işlemci boost modunda 4.50 Mhz'e kadar ulaşabiliyor. RAM olarak ise 16GB 2666Mhz DDR4 bellek tercih edilmiş. Ve tabii ekran kartı. Nvidia'nın 6GB'lık RTX 2060'ı HP Omen 15'e güç vermekte ve hem şu anda piyasada olan, hem de yakın gelecekte piyasaya çıkacak tüm oyunlarda yüksek performans vaatmekte. Masüstündeyken ise Intel'in UHD Graphics 630 grafik çipseti devreye giriyor, bu da pil ömrünüz için oldukça faydalı. Depolama konusunda ise modelde HDD kullanılmamış,

bunun yerine 512GB SSD bulunmakta ve performansı da oldukça tatmin edici. Oldukça kompakt bir kasaya sahip olan ürün 2.58kg ağırlığında, sunduğu özellikler göz önüne alındığında gayet normal. Adaptör ufak olsa da ciddi anlamda ısınma yapmaktan. Diğer taraftan ürünün oldukça başarılı bir soğutma sistemine sahip olduğunu belirtmemiz gerekiyor, ses ise yük altındayken hayli yüksek, bu da beklenen bir şey. Omen'in Bluetooth 5.0 dahil bağlantı seçenekleri de oldukça zengin. Bu kadar ince bir modelde Ethernet portu görmek oldukça şaşırtıcı oldu. Sonuçta karşımızda son derece iyi donanımlı ve yüksek kalitede bir model var. Ürünümüzde 11000 TL civarında bir fiyata bulabilmek mümkün. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Agresif ve kompakt tasarım, RTX 2060 ekran kartı, kaliteli ekran, oyunlarda yüksek performans, geniş bağlantı seçenekleri **EKSİ** Bu modelde 144Hz ekran eksikliği hissediliyor, yük altında sesli



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Corsair

Virtuoso Wireless

En üst seviye performans arayanlara

Corsair'in Void serisini unutmak mümkün mü? Kendisine özgü, dikkat çekici bir tasarıma sahip olan bu modeller ülkemizde de çok sevilmisti hatırlanacağı üzere. O noktadan itibaren Corsair'in farklı bir yöne saptığını ve çok şatafatlı gözükmeyen lakin son derece şık tasarımlara sahip başka bir ürün serisini (HS) oyunculara sunduğunu da biliyorsunuz. Corsair'in hem oyun hem de müzik performansı olarak en iyisini bekleyen oyunculara hitap eden yeni modeli Corsair Virtuoso, özellikle SE modeliyle yayıncılar için de biçilmiş kaftan.

7.1 Surround destekleyen Virtuoso, "niche" tabir edebileceğimiz, ince ince işlenmiş bir amiral gemisi hüviyetinde. Yüksek çözünürlüklü 50mm sürücülere sahip olan kulaklık işlenmiş alüminyumdan bir baş köprüsüne sahip. Kablosuz olmasının da etkisiyle biraz ağır olan ürün (yaklaşık 360 gram), başınıza kusursuz şekilde oturuyor ve marshmallow kıvamındaki kulak yastıklarının da katkısıyla saatler süren bir kullanımın ardından bile son derece rahat hissettiriyor. 20Hz-40Khz arasındaki frekans desteği ise çoğu oyuncu kulaklıklarından iki kat geniş bir aralık. Ürün üç farklı şekilde istediğiniz platforma bağlanabiliyor. Wireless modda (12 metre çekim alanı, 20 saat batarya ömrü var) Corsair'in gecikmesiz Slipstream teknolojisini arkasına alan ürün, USB modunda ise 24bit ses desteği sunuyor. Aynı zamanda 3.5mm jack desteği de var, böyle bağlandığınızda 16bit ses elde edebiliyorsunuz. Her üçünde de ses son derece net, en zor şarkılarda bile aldığınız performans göz yaşartıcı. Ürünün sahnesi son derece geniş ve ses düzeyini abartmadığınız sürece dip ses almıyorsunuz. Zaten ses çıkışı o kadar yüksek ki yakınından bile geçeceğinizi sanmıyorum. Virtuoso'nun SE modeli ilave olarak yayıncı sınıfı 9.5mm mikrofon, alüminyum panelde kaybolan RGB aydınlatma ve yüksek kaliteli bir taşıma çantası ile geliyor. Fiyat konusunda ise, ülkemizdeki fiyatı için bir ay daha bekleyeceğiz, yurt dışı fiyatı ise modele göre 180-210\$ arasında. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem ses performansı, yüksek işçilik kalitesi, uzun periyotlarda dahi yüksek kullanım, çok kaliteli mikrofon, uzun batarya ömrü, RGB aydınlatma

EKSİ Fiyatı pahalı, kulak ünitesinde çok parmak izi kalıyor

94



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

SteelSeries

Apex Pro

Her tuş için ayrı hassaslık seviyesi!

SteelSeries'in amiral gemisi klavyesi son derece iddialı bir ürün olarak çıktı karşımıza. Genel geçer detayları birazdan inceleyeceğiz ancak bir klavyenin çıkıp her tuşun hassaslığını ayrı ayrı ayarlanabilecek şekilde bizlere sunması ezberleri bozan, kartları yeniden dağıtabilecek bir teknoloji. Elbette yüksek teknoloji beraberinde yüksek bir bedeli de getiriyor.

SteelSeries Apex Pro'da Seri 5000 sınıfı, uçaklarda kullanılan bir alüminyum kullanmış. Bu da ağırlığı direkt olarak düşürmüş. 950 gram ağırlığındaki klavye yere iyi oturuyor ve mıknatıslı bilek desteği ile de muhteşem bir uyum yakalıyor. Bu destekte kullanılan yumuşak kaplamanın son derece hoş ve kaliteli bir his bıraktığını da söyleyelim.

Klavyede kullanılan OmniPoint mekanik anahtarlar hassaslık konusunda en iyiler arasında. Optik bir algılayıcı ile harekete geçtiğinden 100 milyon tıklama ömrü sunan anahtarların tepki süresi 0.7ms, çalışma ağırlığı ise 45cN. Zaten en büyük olayımız da burada başlıyor. SteelSeries Apex Engine üzerinden klavyenin ¾'ünü kaplayan bu tuşların hassaslıkları tek tek (tekrar yazıyorum, tek tek) ayarlanabiliyor. 0.4mm'den 3.6mm'ye kadar dilediğiniz hassasiyete ayarlanabilen bu tuşlar sayesinde oyunlarda yüksek performans alır yazarken azap çekme dönemi resmen sona ermiş durumda. Apex Pro'nun bir diğer önemli özelliği de Rival 700'de bulunana benzeyen OLED akıllı ekran. Bu ekrandan önceden belirlediğiniz profiller arasında rahatlıkla geçiş yapabiliyorsunuz. Yani uzun bir yazı seansının ardından oyuna girmeden önce SteelSeries Engine'i açıp iki saat ayar yapmak zorunda değilsiniz. Her şey son derece hızlı ve pratik.

Donanımı yazmaya yerimiz yetmeyecek ama ürünün üzerinde bir USB 2.0 slotu bulunduğunu, her tuş için RGB aydınlatma desteği ve özel multimedya kontrollerinin de pakete dahil olduğunu belirtelim. Elbette bunca lüksün bir bedeli var, ürün şu anda 1500 TL'ye bulunabiliyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Hassaslığı ayarlanabilir anahtarlar, kaliteli ve rahat bilek desteği, RGB aydınlatma, alüminyum alaşım kasa, USB portu.

EKSİ Fiyatı yüksek, yazılım ve OLED ekran bazen uyumsuzluk yaşayabiliyor

92



Asus ROG Rapture GT-AX11000

Wi-Fi 6'ya hazır mıyız?

Routerımızın kablosuz olarak bağlandığı yegane cihazların bir laptop ve iki telefon olduğu günler daha dünmüş gibi, değil mi? Bugün konsollarımız, kombimiz, kulaklığımız gibi onlarca cihaz sürekli olarak ağa bağlı durumda ve Wi-Fi 6 (802.11ax) tam olarak bu noktada devreye giriyor: Daha fazla kablosuz bağlantı, daha yüksek hız ve daha stabil bir bağlantı. Peki bu teknoloji ne zaman hayatımıza girecek. Aslında girdi bile, bu sayfada inceleyeceğimiz Rapture GT-AX11000 beraberinde Wi-Fi 6 desteğiyle gelen, -şimdilik- pahalı ve nadide teknolojileri bünyesinde barındıran bir cihaz ve direkt olarak gözünü yakın geleceğe diyor. Tek cihaz bağlı olduğunda Wi-Fi 5'e göre %40 hız artışı vadeden bu teknoloji, rüştünü bağlı olan cihaz sayısı arttığında tam olarak göstermekte.

Rapture GT-AX11000 son derece agresif bir tasarıma sahip olan, heybetli, üst seviye performans talebi olan kullanıcıları hedefleyen bir ürün. Üç ayrı kablosuz bant destekliyor. Bunlar bir adet 2.4 Ghz ve iki adet 5Ghz bant. Bu üç bantı uç uca ekleme şansımız olmasa da toplamda erişilen potansiyel değer 11000Mbps seviyesinde ki bu da ürünü tepeye yerleştiriyor. Bu heybetli cihazı harekete geçirmek için 1.8 Ghz hızındaki dört çekirdekli işlemci yanında 1GB RAM ve 256MB Flash bellek içeren Broadcom BCM49408 sistem çipi (SoC) kullanılıyor. Şimdiye kadar denediğimiz ilk Wi-Fi 6 router olduğundan maalesef rakipleriyle kıyaslama şansımız olmadı ancak 5 ve 10 metreden yaptığımız Jperf testlerinde aldığımız performans değerleri son derece etkileyici, bir önceki nesil ile araya ciddi bir çizgi çekmemiz gerekiyor.

Neticede karşımızda şimdiye kadar kullandığımız en hızlı router var diyebiliriz. Ürünün Türkiye fiyatı 3700 TL civarında ve ne dersiniz deyin, korkunç yüksek bir rakam. Bu da ürünün hitap ettiği pazarı otomatikman belirleyen bir husus.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Wi Fi 6 desteği, çok yüksek performans, etkileyici tasarım, 2.5G Gaming LAN portu.

EKSİ Olağanüstü pahalı

92



Corsair HS35 Stereo

Kendi sınıfında zirveye aday

Sürekli takipçilerimiz Corsair HS70 Wireless'ı ne kadar beğendiğimi hatırlayacaklardır. Bir donanım ürününe verdiğim en yüksek puanlardan birisini elde eden yapım abartısız, stil sahibi tasarımı, muhteşem işçilik ve ses kalitesi ile son yıllarda en fazla aklımda kalan ürünlerden birisi olmayı başarmıştı. HS35 de firmanın konsollar ve hafifliğe önem veren, ekonomiyi önde tutan oyuncular için piyasaya çıkarttığı son modellerden biri.

HS35'in tasarımına bakarsak HS50/60/70 modeline göre ciddi farklar görmek mümkün. 250 gram ağırlığındaki HS35'in 325 gramlık HS50'ye göre en büyük avantajı ağırlık. Bu elbette daha fazla plastik kullanılması anlamına geliyor ama meraklanmayın, malzeme kalitesi gayet başarılı. Baş köprüsünde alüminyum, kulak yastıklarında ise bana biraz sert gelen kumaş yastıklar kullanılmış. Kulak yastıkları ilk dokunduğunuzda sert hissettirse de uzun kullanımlarda bir sorun yaratmıyor. Ürünün üretim kalitesi yüksek ve esnekliği de dikkat çekici, üzerine oturmak gibi görünmez kazalarla yok etmeniz çok olası değil.

3.5mm jack ile PC ve konsollara bağlanabilen ürün Stereo ses çıkışına sahip. Peki mikrofonun ses kalitesi nasıl? Fiyatına göre beklenmedik derecede iyi diyebilirim. Takım arkadaşlarım sesimi biraz ince bulsalar da genel kalite konusunda herhangi bir şikayetleri olmadı War Thunder oynarken.

HS50'yi test etme şansımız olmadıysa da HS50/70 serisinin müzik performansının daha üstün olacağını öngörmek de mümkün. Bu da hafiflik-uyumluluk (HS35) ile ses performansı (HS50) arasında bir tercih yapmanız gerektiğini gösteriyor. HS35 çok yeni, hafif ve fiyatının hakkını veren bir ürün. Büyük kardeşi HS50'nin fiyatının uygunluğu HS35'in kitesini baltalasa da karşımızda fiyat performans ürünü olmayı sonuna kadar hak eden bir ürün var. ◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Çok uygun fiyat, performansı sınıfına göre çok başarılı, oldukça hafif ve rahat, malzeme kalitesi yüksek.

EKSİ Kulak yastıkları biraz sert, kulak yastıkları ses geçiriyor

85



Corsair Glaive RGB Pro

Şık, performanslı ve her beklentiye uygun.

Corsair son dönemlerde kendisini kanıtlamış, halihazırda piyasada olan platformlarını geliştirmeye, onları daha da yetenekli hale getirmeye başladı bildiğiniz gibi. Agresif olduğu kadar şık tasarımıyla piyasada kendisine sağlam bir yer edinen Glaive RGB de, bazı ciddi geliştirmelerin ardından Glaive RGB Pro olarak, evrim geçirmiş halde karşımızda.

Glaive RGB Pro bir kez gözünüzün ucuyla gördüğünüzde bir daha dönüp bakacağınız bir ürün. Glaive'in çizgileri kendisine has, sol tarafta bulunan fonksiyon tuşlarının konumu ve boyutları da çok alışageldiğimiz gibi değil. Ürün ilk bakışta Glaive'in aynı gibi dursa da detaya indiğinizde farkı hemen ayırtabilmek mümkün. Öncelikle Glaive'de tek olan DPI ayar tuşları Glaive Pro'da ikiye çıkmış durumda. Ayrıca ürünün yanında gelen ve değişebilen yan destekler de artık ele daha iyi oturmasını sağlayan yumuşak bir kaplama ile geliyor. RGB desteği konusunda da Corsair bonkör davranmış. Bu arada daha önce rastlamadığım şekilde, üst kısımdaki aydınlatmanın cihazı hafifçe ısıttığına tanık oldum. Negatif bir şey mi, bence değil.

Performans cihazın gelişim gösterdiği en önemli taraflardan birisi. Glaive'de kullanılan ve 12000dpi hassaslığı destekleyen PMW3367 sensörler bu modelde yerini Corsair'e özel olan 18000dpi hassaslık destekli PMW3391 sensöre bırakmış. Daha önce Ironclaw ve Nightword'da test ettiğimiz bu sensör 50G hızlanma ve 400IPS hızıyla piyasanın en hızlılarından. Her oyun tipinde performans son derece yüksek ve izleme konusundaki başarısı da dikkat çekiyor. Glaive RGB Pro üst sınıf bir fare ve buna rağmen oldukça uygun bir fiyata sahip. 410 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabilen ürün tür ayırt etmeksizin (Rekabetçi oyunlar için biraz ağır) performans beklentisi içinde olan oyunculara hitap ediyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık ve ergonomik tasarım, üç bölge RGB desteği, yüksek performanslı sensör, özelliklerine göre uygun fiyat

EKSİ Rekabetçi oyunlar için biraz ağır, iCUE yazılımının kullanımına alışmak zaman alıyor

90



XPG Spectrix D41 DDR4 RGB

RGB destekli performans ürünü

ADATA, DRAM modülleri olsun, katı halli sürücüleri veya ilgili aksesuarlarıyla artık ülkemizde de oldukça bilinen bir marka haline geldi. Eğer masaüstü bilgisayarın RAM'ine kadar RGB ışıklandırma isteyenlerdenseniz, bu model yapı itibarıyla beklentinizi karşılayacak, ancak RAM modüllerine RGB desteğinin yer verilmesiyle kuşkusuz fiyatta da biraz oynama oluyor.

2666 MHz ile 5000 MHz arasında değişen frekanslarda çalışan Spectrix D41, geniş bir hız aşırma yeteneğine sahip. Eğer bu konularda yetenekliyseniz dilediğiniz gibi RAM profilinde çeşitli şekillerde oynayabilirsiniz.

Elimizde 8 GB'tan ikili kit halinde bulunan Spectrix D41'i 3200 MHz'de çalıştırdığımızda 15-16-16 gecikme sürelerinde ve 1.35v voltajında çalışırken, profili 3333 MHz'e çektiğimizde aynı gecikme değerleriyle ve 1.40v'ta çalışıyor. Frekans arttıkça doğrusal bir performans ilerlemesi gösteren kit, AIDA64 ve Geekbench testlerinde benzer sonuçlar gösteriyor. Bu anlamda performans konusunda gayet beğendiğimizi söyleyebiliriz.

Yapı itibarıyla oldukça sağlam görünen ve soğutma noktasında da stabilite sağlayan bir soğutma plakası içeren Spectrix D41, yalnızca biraz yüksek profilli bir bellek kiti. Üzerindeki RGB şerit de ekstra yükseklik sağlıyor. Bu nedenle eğer hava soğutmalı işlemci fanı kullanıyorsanız biraz sorun olabilir. Özellikle geçtiğimiz incelediğimiz HyperX Predator DDR4 RGB ile yakın performans üretmesine karşın RGB ışıklandırmasıyla ondan daha yüksek profilli olduğunu da söyleyelim.

RGB ışıklandırması ve uyumluluğuyla da beğenileceğini düşündüğümüz modül, şu an 834 TL fiyatla bulunabiliyor ki, rakip modellere nispeten fiyat avantajı yarattığını da bu noktada söyleyebiliriz. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Uygun fiyat, XMP performansı, RGB ışıklandırma, hız aşırma performansı.

EKSİ Yüksek profil.

90



Asus ROG

Crosshair VIII Impact

Yüksek performanslı mini-ATX çözümü

AMD Ryzen işlemcilerin AMD'yi tekrar hayata döndürdüğü su götürmez bir gerçek. Dolayısıyla endüstri lideri donanım üreticilerinin bu markaya daha fazla odaklanıyor olmasına da şaşırılmak gerekir. Bu üreticilerden biri de ASUS! Kart, mini-ITX'den 3.5 cm daha uzun bir yapıya sahip olan mini-DTX formunda. Bu şekilde birçok mini-ITX kasadaki, PCIe slotun hemen altında çift yuvalı grafik kartları için bırakılan kullanılmayan alanın da değerlendirilmesi mümkün olmuş. Asus, bu ekstra alana normalde ATX formundaki anakartlarda yer alan birçok ek bağlantı, bileşen ve özelliği sığdırmayı başarmış. AMD x570 çipset de bu bölümde yer alıyor. Dolayısıyla bu dik bölümün soğutulması için düşük gürültülü çift Delta fan kullanılmış ve özel hava yolları sayesinde dar alanda fanların etkisi artırılmış. Küçük kasalarda oluşabilecek nispeten kısıtlı hava akışını telafi etmek için VRM'lerin hemen altına yerleştirilmiş yüksek verimli bakır ısı boruları, ısıyı anakartın tüm alt bölümünü kaplayan alüminyum plakaya ileterek pasif soğutma konusunda büyük etki yaratıyor.

Anakart üzerindeki 2 DDR4 hafıza yuvası ailedeki abilerinden farklı olarak sadece 64GB'a kadar destek sunuyor. Benzer şekilde küçük yapısı nedeniyle sadece tek bir PCIe 4.0 x16 yuvaya ve 4 SATA (6Gb/s) bağlantısına sahip. 2 adet ile M.2 (SATA + PCIe 4.0 x4) konusunda kısıtlamaya gidilmemiş olması ise sevindirici. ROG Crosshair VIII Impact üzerinde ayrıca Bluetooth 5.0 ve 8 kanallı ROG SupremeFX S1220 ses desteği de sunuluyor. ROG Crosshair VIII Impact, yeni AMD Ryzen 3000 serisinin gücünü masaüstüne getirmek isteyenler ama hantal kasaları da sevmeyenler için en ideal çözümlerden birini sunuyor. Üstelik küçük yapısına rağmen bağlantı özellikleri konusunda ailenin ATX yapıdaki üyelerinden hiç de aşağı kalmıyor. Ülkemizde henüz satışa sunulmayan ürünün yurt dışı fiyatı ise 360\$. ♦ **Mahmut Karşlıoğlu**

KARAR

ARTI Bağlantı desteği oldukça zengin, M2 slotu için soğutma desteği.

EKSİ Oldukça pahalı, bir mini-ATX kart için oldukça iri

90



Monster

Huma H4 V2.1

Kendi sınıfında zirveye aday

Sık seyahat edenler, mobil ortamda çalışanlar ve kompakt bir iş bilgisayarını arayanlar için tasarlanan Huma serisi, güzel modellere ev sahipliği yapıyor. Ailenin genlerine uygun olarak oldukça ince ve hafif yapıda tasarlanan Huma H4 V2.1, yalnızca 1 kilogram ağırlığında ve 17 mm'lik kalınlıkta bir laptop. Sade tasarımı ve gümüş renkli yapısıyla oldukça sade ve profesyonel görünen Huma H4'ün kasa malzemesi ise magnezyumdan oluşuyor. Huma H4 V2.1, 14.1 inç büyüklüğünde bir ekran taşıyor. Mat malzemeli LED IPS panelden oluşan bu ekran ile Full HD çözünürlüğünde görüntü alabiliyorsunuz. 178 derecelik geniş görüş açısı sağlayan IPS panel, kategorisi için gayet güzel görünüyor ve mat malzemeden ötürü ışık yansımaları da yapmıyor. Huma H4'ün V2.1 modelinde Intel Core i7-8565U işlemci yer alıyor. Monster kasanın içine 2 GB GDDR5 belleklerle güçlendirilen NVIDIA GeForce MX250 grafik birimini de yerleştirmiş. Kısaca ofis uygulamaları dışında, oyunlarda da kullanılacak bir model. Teknik bileşenlere devam edecek olursak, Huma H4 V2.1'de 8 GB kapasitesinde RAM kullanıldığını ve bunların 2400 MHz frekanslı olduklarını söyleyebiliriz. Cihazda 256 GB kapasiteli Intel 760P M.2 SSD yer alırken, ayrıca bir M.2 slotu daha yer alıyor. Dilerse-niz her ikisine de ekleme yapabilirsiniz. CrystalDiskMark ile yaptığımız testte 3058 MB/s sıralı okuma, 1269 MB/s sıralı yazma performansı gösteren disk, böylece verimlilik ihtiyacını karşılayacağını da ispat ediyor. 8 saate kadar pil ömrü sağlayabilen Huma H4, bu anlamda gün içinde dışarıda olsanız da, priz aramanızı gerektirmeyecek bir model. Laptop'ın fiyatı ise 5999 TL olarak değerlendirilmiş. Fiyat olarak da avantaj yarattığını düşünüyoruz. Zira rakip modellerde ekstra indirim bulmazsanız daha ucuza edinmeniz pek mümkün görünmüyor doğrusu. Bu anlamda eğer bu tür bir modele ihtiyacınız varsa, yakından değerlendirmenizi öneririz.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI İnce ve hafif, ergonomik klavye, ekran güzel görüntü üretiyor, güçlü teknik bileşenler, 802.11ac Wi-Fi & Bluetooth 5, ses performansı, ek M.2 slotu, pil ömrü

EKSİ Tek kanal bellek

92



Acer Swift 5

Hafif mi hafif!

Magnezyum alaşımlı kasası ile yalnızca 970 gram ağırlığında olan ve yine yalnızca 14.9 mm'lik kalınlıkta olan Swift 5, bu anlamda bizi oldukça etkiledi. Gerçekten gayet hafif ve ince yapısı sayesinde çantanızda taşıdığınızdan emin olamayacağımızı söyleyebiliriz.

Swift 5, yalnızca hafif ve ince bir bilgisayar değil, eli yüzü de düzgün görünen bir model. Üzerinde 14 inç büyüklüğünde Full HD bir ekran bulunduruyor. Ekran dokunmatik olarak tercih edilmiş ki bu gerçekten güzel haber. Zira bu tip kompakt cihazlar genellikle mobil ortamlarda esnek kullanım için tercih edildiğinden, ekranın dokunmatik olması işlevselliği arttıran etkenlerden oluyor. Bu arada ekran katlanamıyor, ama 180 dereceye kadar geriye yaslayabiliyorsunuz.

Peki, Acer Swift 5'in teknik detayları arasında neler var? Cihazda kullanılan işlemci, 3.9 GHz frekansına kadar erişebilen Intel'in Core i5-8265U modeli. Bu işlemci 4 fiziksel çekirdek ve 8 izlek barındırıyor. SSD'ye yaptığımız CrystalDiskMark testinde de saniyede 1628 MB sıralı okuma ve 753 MB sıralı yazma performansı gösterdiğini gözlemledik. Bunlar da gayet iyi değerler. Acer Swift 5'in her ne kadar NVIDIA GeForce MX250 destekli modeli olsa da elimizdeki modelde Intel'in UHD Graphics 620 yerleşik grafik birimi yer alıyor. Swift 5'in RAM hanesinde ise, 8 GB DDR4 bellek yer aldığını da söyleyelim. Acer Swift 5'in teknik kadrosuna ilişkin bir diğer önemli nokta da cihazın pil ömrü. Farklı senaryolarla 9 saate kadar kullanım ömrü sunan laptop, mobil ortamda günlük kullanımlar için ideal bir ortam sağlıyor.

Hafif tasarımı ve ince yapısıyla beğendiğimiz aynı zamanda işlevselliği ile de amacına uygun olan Swift 5'in bu konfigürasyonunun fiyatı ise Acer'dan aldığımız bilgiye göre 6799 TL. Eli yüzü düzgün muadillerine baktığımızda, fiyat olarak da dengede olduğunu söyleyebiliriz. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI İnce tasarım, hafif yapı, güzel tasarım, iyi ekran, mobil kullanıma uygun performans, 802.11ac Wi-Fi desteği, SSD performansı
EKSİ Ethernet portu yok, kart okuyucu yok

90

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Kingston A2000

Hızlı ve ucuz NVMe SSD

Kingston A2000 modelini henüz yeni tanıttı. Bu kez Toshiba'nın yeni 96 katmanlı 3D TLC NAND belleğini kullanan Kingston, böylece performans anlamında da çitayı yukarı taşımış. Kingston A2000'de 3D TLC NAND bellek kullanılırken, denetleyici noktasında da Silicon Motion'dan 2263 yongası tercih edilmiş. Selef modelde Phison E8'i kullanan Kingston, yeni jenerasyonla elbette daha iyi bir performans sağlıyor. Selef modelde 1500 MB/s okuma, 1000 MB/s gibi sonuçlar ideal bulunuyordu.

Kingston'ın söylemine göre elimizdeki 1TB'lık modeliyle de 2200 MB/s sıralı okuma, 2000 MB/s sıralı yazma performansı gösteren disk, test sistemimizde bu skorları CrystalDiskMark'ta geride bırakmayı başardı. Özellikle CrystalDiskMark sıralı okuma testinde 2252 MB/s okuma performansı alan ve yazma noktasında da 2161 MB/s değerini bulan Kingston A2000, bu anlamda KC2000'e bir hayli yakın duruyor. Ancak uzun soluklu yazma performanslarında elbette KC2000 daha iyi iş çıkartıyor. Kingston A2000 ile uyguladığımız diğer testlerden biri olan AS SSD Benchmark'ta ise bunu görmek mümkün hale geliyor zaten. Bu senaryoda da 1980 MB/s sıralı okuma, 1895 MB/s sıralı yazma performansı gösteren disk, program, ISO ve oyun açma süreleriyle de oldukça hızlı davrandığını gösteriyor. Bu arada elimizdeki kapasite 1 TB olsa da, diskin ayrıca 250 GB ve 500 GB gibi iki farklı seçeneği daha olduğunu söyleyelim. Yine Kingston'ın yıllık garantisini ile sunulan A2000, ayrıca yine kutu içeriğinde Acronis True Image yazılım kodu bulunduruyor. Bu yazılım ile klonlama, yedekleme gibi işlemleri yapabiliyorsunuz. Evet, geldik sonuca. A2000, şu sıralar hızlı bir NVMe SSD arayanların ilgisini rahatlıkla üzerine toplayabilecek kapasitede bir disk olmayı başarıyor. Elimizdeki 1 TB'lık modelinin 930 TL olmasıyla muadillerinden daha iyi bir fiyatla satışa sunulmuş olması da cabası. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Gayet başarılı performans, fiyat avantajı, Acronis True Image, 5 yıl garanti.
EKSİ Uzun yazma sürelerinde performansı düşebiliyor

95



Nintendo Switch Pro Controller

Joy-con'lar ile yıldızı barışmayanlar için

Böyle birileri varsa cidden kalbim kırılır çünkü bana göre Nintendo o minik Joy-Con'lar ile gerçekten muhteşem bir iş çıkartmış durumda. Diğer taraftan cihazı mobil olarak kullanırken halen alternatifini olmayan bu ufak ama teknolojik çevre donanımları, cihazı televizyonunuza bağladığınızda hem yetersiz hem de pahalı kalabiliyor, en azından pek çok kişiye göre. Nintendo Switch Pro Controller, elinize aldığınız anda malzeme kalitesi, hafifliği ve rahatlığı ile beğenimizi kazanan bir model oldu. Hemen belirtelim, eğer Dual Shock 4 favorinizse hoşunuza gitmeyecek zira bu modelde Xbox Controller tasarımına daha yakın çizgiler tercih edilmiş durumda. Elbette mobil olarak kullanan oyuncular hedeflenmiyor bu model ile zira verimli kullanmak pek mümkün değil. Ancak Switch genellikle televizyonunuza bağlıysa, piyasada rakiplerine göre pahalı gözükken bu ürün bir anda mantıklı bir yatırım haline geliyor. Fiyatı 640 TL'den başlayan Pro Controller, 660 TL'den başlayan (TV aparatı olmaksızın) Joy-Con'a göre çok daha uygun bir seçenek olabilir. Switch'in üst yüzeyinde ve titreşim desteğinde yakınlabileceğimiz hiçbir şey yok. Ergonomi, malzeme ve işçilik kalitesi olabileceğinin en iyi. Lakin tetik tuşlarına geçtiğimizde durum değişiyor. Nintendo bu modelde "dokunsal" tetikler tercih etmiş, bu da yarış oyunlarında verimli şekilde kullanılmalarını imkansız hale getiriyor. Ayrıca kablolu / kablosuz kullanımlarda PC'de kullanılabilirliği son derece düşük. Çok sayıda oyunda problem yaşadım ve sorunu ne zaman düzeltmeye çalışsam daha kötü hale getirdim. Kısaca, bu çok kaliteli gamepadi Switch dışında kullanmanızı önermiyorum, en azından şimdilik. Switch Pro Controller sansasyonel bir ürün değil, aksine ne istediğini bilen oyuncuları hedefliyor. Switch'iniz varsa ve çoğunlukla TV'ye bağlı olarak kullanıyorsanız mutlaka öneriyorum. Aksi her senaryo için gereksiz masraf olacaktır.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Çok iyi malzeme ve işçilik kalitesi, hissiyat son derece başarılı, uzun batarya ömrü
EKSİ Tetik tuşları olması gereken lineer kullanımı sunmuyor, PC'de kullanırken son derece sorunlu

80



Steelseries Arctis 1 Wireless

Başarılı model şimdi kablosuz!

Steelseries'in Arctis 1 modelini geçtiğimiz aylarda incelemiş ve hatırlayabileceğiniz gibi oldukça beğenmiştik de. Steelseries de bu potansiyeli alıp bizleri kablolardan kurtarmaya karar vermiş olacak ki şimdi aynı ürünün Wireless versiyonuyla karşımızda.

Arctis 1 Wireless, kablolu modelle kıyaslandığında pek çok yenilikle beraber geliyor. Genel görüntüsü ise ağabeylerine bir hayli benzemekte. Elbette giriş seviyesi bir kulaklıktan bahsediyoruz, haliyle üretim maliyetlerini aşağıda tutmak için baş köprüsü ve RGB ışıklandırma (Arctis 5) gibi bazı şeylerden tasarruf edilmiş.

Arctis 1 Wireless'in en önemli özelliği Bluetooth yerine 2.4Ghz kablosuz bağlantı kullanması. Avantajlarını biliyorsunuz, neredeyse kayıpsız bir ses aktarımı. Dezavantajı ise telefonlarda kullanmak adına bir USB Type-C adaptöre ihtiyaç duyması. Bu adaptör ufak sayılmaz, telefonunuzun altına takılıyor ve kolayca bağlanıyor. Kaybetmek kolay mı, ben kaybedeceğimi düşünmüyorum açıkçası. Ayrıca bir USB Type-A, bir adet Aux kablosu da pakete dahil. Üründe kullanılan 40mm sürücüler 10Hz-6.5Khz arasında frekans tepkisine sahip. Kumaş kulak yastıkları yeterince rahat, baş köprüsü de yeterince kaliteli ve dayanıklı. Çelik baş yastığı kullanımını dayanıklılık konusunda ileri bir adım olmuş. Bataryalara rağmen ürünün halen son derece hafif olduğunu belirtmem gerekiyor. Müzik kalitesi son derece yeterli, yine de bu fiyat düzeyinde daha kaliteli ses sunabilen (kablolu) alternatifler mevcut. 2.4Ghz adaptörü ile 9 metrelik bir çekim alanına sahip olan ürünün tam şarjda dayanım süresi ise 20 saat. Son derece yeterli, zırt pırt şarj etmek zorunda kalmıyorsunuz. Arctis 1 Wireless, beraberinde getirdiği özellikler sebebiyle artık ucuz bir model değil. 800 TL fiyatla bulunabilen ürün bu açıdan Arctis 5 ile Arctis 7 arasında yerleşmiş durumda. Bu durumda öncelikleriniz önem kazanıyor. ◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Kablosuz bir ürün için gayet hafif, hem oyunlar hem müzik için yeterli ses performansı, dışarıda kullanıma uygun, 20 saat pil dayanımı
EKSİ Fiyatı avantajı değil, MicroUSB'den şarj oluyor

85



Sayfa
103

KÜLTÜR & SANAT

KABANERİ OF THE IRON FORTRESS

Attack on Titan'cılarını buraya alalım; bu defa aynı
kurguda zombi avlıyoruz!

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

15 dakikalık Türkçe bir rap parçasının damga vurduğu Eylül ayı bomba gibi geçti. İşte geriye kalanlar...

MÜZİK

#SUSAMAM

Bir yerlerde çalmadığı sürece ilgi alanımda olmayan Rap müzik, Şanışer ve 17 rapçinin bir araya gelip seslendirdiği Susamam parçasıyla birlikte ilgi alanıma girdi, çok uzun bir süre de çıkacağı benzemiyor. Özünde zaten protest bir müzik olan Rap, bünyesinde her daim bir başkaldırı barındırıyor olsa da YouTube'da 27 milyon izlenmeyi geçen Susamam kadar büyük bir yankıya sebep olmamıştır diye tahmin ediyorum. Kadın hakları, faşizm, doğa, hukuk, adalet, intihar, hayvan hakları ve daha fazla probleme değinen parça, yaklaşık 15 dakikalık süresiyle resmen Türkiye'de (Ve Dünya'da) ters giden her türlü büyük problemin özeti gibi. Susamam'ın elbette sözleri ve değindiği konular ön planda lakin müzikal olarak değerlendirildiğinde de sakin tonları ve acıklılıyla vermek istediği mesajı çok doğru bir şekilde eşlik ettiğini görüyoruz. Tüm parça boyunca müzik bir saniye bile rahatsız etmiyor,

aksine art arda dinleme isteği uyandırıyor. Klip anlamında da çok sağlam bir çalışma ortaya konulmuş; izledikten sonra göğsünüze bir öküz oturuyor. Bir ilginç konu da YouTube klibinin beğeni oranları. 1.7 milyon kişi klibi beğenmiş, 47 bin kişi de beğenmemiş. Benim anladığım bu 47 bin kişinin arasında ya hayvanlara eziyet etmeyi seven, ya kadın dövme isteyen, ya faşizmi destekleyen, ya doğanın yok olmasını dileyip susuz, oksijensiz kalmayı göze alan, ya da intihar etmeyi ve intiharda sorun olmadığını düşünen birileri var... Klibin çekimlerini ya da müzikaliteyi beğenmemiş olacaklar değil ya? ♦



FİLM

GODZILLA: KING OF THE MONSTERS

Godzilla serisini oldum olası sevmişimdir. Benim için çerezlik, çok bir beklentiye girmeden izlenmesi gereken, bol aksiyonlu ve dev yaratıklara sahip bir filmde başkası değil. Haliyle King of the Monsters'ı izleyince de gayet tatmin oldum.

Aslında aylar önce sinemalara gelmişti film ama çocuk çocuk sahibi olunca bu tip lükslere de katılım gösteremiyordum bir süredir. Ben de Blu-Ray'ini kaptım, kökledim 5+1 ses sistemini, vurdum eğlencenin dibine... Godzilla'nın bu son mücadelesinde tam bir War of the Monsters durumu söz konusu. Dünyada uykuya dalmış olan Titanların neredeyse hepsi uyanıyor ve hepsine hükmedecek bir alfa Titan ortaya çıkıyor: Ghidorah. Üç başlı, uçabilen ve elektrik gücüne hükmeden bir ejderha olan Ghidorah dünyanın başına bela oluyor, insanlar elbette çaresiz kalıyor ve dünyanın tek hükümdar Titanı olmayı kafaya koyan Godzilla, bu devasa yaratığa karşı mücadele ediyor.

Her ne kadar filmde bolca Titan var olsa da dövüşlerde pek azı ortaya çıkıyor ve bu da filmin en can sıkıcı noktası. Tüm film bizi Godzilla ile Ghidorah'ın karşılaşmasına hazırlıyor, resmen o anın heyecanını bekleyip geriye kalanı unutuyoruz. Yine de her kısmında bir aksiyon olmasıyla film kendini izletiyor, karanlık ve bol efektli çekimler de atmosfere sağlam bir katkıda bulunuyor. Stranger Things'in Eleven'ını da bolca görmek güzel geliyor lakin dizi o kadar kafama işlemedi ki, ne zaman psikik güçlerini kullanacak diye beklerken buldum kendimi, öyle bir şey de olmadı elbette... ♦



FİLM

IT CHAPTER 2

Stephen King'in ünlü fantastik-korku romanı It, yani "O"yu okudu-nuz mu bilemiyorum ama devir dijital bir yöne hızla sürüklendiği için bu olasılığın biraz düşük olduğunu tahmin etmekteyim. Bu da bizi, ünlü yazarın eserini beyaz perdede izlemeye itiyor –ki iki yıl öncenin It Chapter 1'i bir hayli iyiydi. Hatta favori filmlerim arasına rahatlıkla girdiğini söyleyebilirim. İlk film böylesine iyi olunca ve hikayenin sonunu da merak eder halde bırakınca, gözümüzü ikinci bölüme diktik ve bu sefer, ilk filmdeki ufaklıkların büyüyerek Derry'e dönmesine şahit oluyoruz. Bildiğiniz gibi Pennywise bir hayli sevimsiz bir palyaço olarak ikinci filmde de, 27 yıl sonra geri dönüşünü gerçekleştiriyor. Filmin son derece etkileyici ilk fragmanı da aynen filmdeki yerini buluyor, üstüne de her karaktere özel hikayeler işleniyor. İkinci bölümü ilk bölümden ayıran en büyük unsur korku öğelerinin çok daha az olması ve filmin hepten fantastik bir tarafa kayması. Tüm karakterler ayrı ayrı işlendiği için ilk



bölüme göre daha kopuk bir anlatım ve senaryo da göze çarpmakta. Açıkçası ilk bölümü izledikten sonra uzunca bir süre etkisinden çıkamamıştım ama Chapter 2 bende aynı etkileri bırakmadı. Zaten eski filmi izleyenler, kitabı okuyanlar hikayenin nasıl sonlanacağını da bildiklerinden şaşırtıcı bir son da bizi beklemiyor. (Bir şekilde bu eser hakkında hiçbir şey bilmezseniz kesinlikle çok daha fazla zevk alacaksınız, orası ayrı.) Her halükarda Chapter 1 ve 2 izlenmeli ama Chapter 2 daha iyi ele alınabilirdi diye düşünüyorum... ♦

ALBÜM

CARAVAN PALACE
CHRONOLOGIC

Of size şu an nasıl bir underground müzik tanıtımı yapıyorum, inanamazsınız. Ülkemizdeki beş adet Electro Swing dinleyicisinin tanıyacağı Caravan Palace, aslında senelerdir müzik piyasasında ama dediğim gibi gerçekten çok belirli bir kitleye hitap ediyor. Hatta Electro Swing türünü de yavaştan terk etmesiyle artık melodik bir elektronik müzik icra eden, daha da değişik bir müzik grubuna dönüştüler fakat bu demek değil ki kötüler. Aksine o kadar iyi bir müzik yapıyorlar ki dinlediğiniz saniye seveceğinizi düşünüyorum. (Tabii kendinizi bir müzik türüne adayıp diğer müzik türlerine uzak kalmadıysanız; eskiden metal dinlemekten tüm dünyada olup biteni kaçırmıştım.)

Toplamda 11 şarkıya ev sahipliği yapan Chronologic, dediğim gibi tatlı bir elektronik müzik albümü. Grubun solisti Zoé Colotis yine berrak ve bağımlılık yapan sesiyle birçok şarkıya can vermiş ve bu defa birkaç şarkıda konuk erkek şarkıcılar da yer alıyor.

Albümün en sağlam parçalarını Miracle, Plume, Leena ve April oluşturuyor bana göre fakat diğer parçaların da hiçbiri boş değil. Zaten albümü bir kez dinlemeye başladıktan sonra nasıl bittiğini fark etmiyorsunuz bile. Siz işinizde gücünüzdeyken o arkada çalıp hayatınızı daha güzel bir hale getirmekten ötesini hedeflemiyor; şayet ki kendinizi melodiye kaptırıp bir hayal dünyasında bulmazsanız... Chronologic'i Spotify ve benzeri birçok serviste bulmanız mümkün; dinlemenin geçmeyin. ♦



ANIME

KABANERİ OF THE IRON FORTRESS

Aslında 2016 yılında yayımlanan bir animeden bahsediyoruz şu an lakin ben, Netflix'in öneri listesinde gördüğümde keşfettim kendisini ve bir hayli de memnun kaldım. Shingeki no Kyoujin'cilerin (Attack on Titan diyor Japonya dışındaki halk) çok iyi bildiği bir konu üzerine kurulmuş Kabaneri of the Iron Fortress: Korunaklı şehirlerin dışı, hiç de korunaklı değil. Attack on Titan'dan farklı olarak burada devasa Titan'lar yok, onların yerine basitçe zombi olarak nitelendirilebileceğimiz Kabane'ler var. Bu yaratıkların standart bir zombiden en büyük farkı, vücutlarında yer alan turuncu bir parçadan güç almaları. Haliyle bu parçaları patlattığınızda da Kabane'ler hakkın rahmetine kavuşuyor. Kabane'lerle baş etmek için de elit askerler görev alıyor ve bunları da yine Attack on Titan'daki savaşçılara benzetebiliriz. Kabaneri adındaki kahramanlar Kabane'lerin en büyük düşmanı ve sadece tek bir tanesi, 300 tane-

sini alt edebiliyor. Farklı silahlar ve teknikler kullanan Kabaneri'lerin hepsi çok hızlı ve fazlasıyla güçlü zira bu arkadaşlar güçlerini Kabane'leri besleyen güçten alıyor. (Şok!) Anime de Kabane'lerin kökünü kazıyacak bir

savaşa atılma hikayesi söz konusu ve tabii ki işler hiç beklemediği gibi gitmiyor... Şu sıralar aksiyon dolu bir anime arayışındaysanız, bu animeye bir göz atmanızı tavsiye ederim. ♦



bang. Prix

Teknoloji ve sanat arasındaki en kısa mesafe...

Günümüzde tüm alışkanlıklarımız gibi oyunlardan beklentilerimiz de hızlıca değişiyor. Daha rekabetçi, daha hızlı, daha az zamanımızı alan, işe gitmeden önce 15 dakika oynayıp günün sonraki kısmına geçebileceğimiz oyunların pazardaki yeri de giderek güçleniyor. Bu da aslında ilk günden beri iç içe olan sanat ve oyunlar arasındaki ilişkiyi negatif etkileyen faktörler arasında. Artık oyun sektöründe kariyer yapmak isteyen gençler arasında daha az Ragnar Tornquist / Benoit Sokal tutkunu, daha fazla Brendan "PlayerUnknown" Greene hayranı var. Bu noktada oyun sektörünün gün geçtikçe büyümesine sevinmemiz için başka bir sebep çıkıyor ortaya. Topluluk fonlamalı projelerin, halile bağımsız yapımcıların artması sanatsal yönü kuvvetli, son derece sağlam fikirlerle beraber gelen oyunların bizlere ulaşma yolunu kısaltmış durumda.

Evet, geçtiğimiz haftalarda ArtBizTech tarafından organize edilen bang. Prix programının davetlisiydik. Kuratörlüğünü Esra Özkan'ın yaptığı program yaratıcı fikirleri harekete geçirmek, güzel sanatlar, mühendislik ve tasarım gibi farklı disiplinler üzerine yoğunlaşmış gençleri destekleme amacını güdüyor.

ArtBizTech'te geçirdiğimiz zaman içinde pek çok yaratıcı proje arasından iki ayrı projeyi deneyim etme şansımız oldu. İlke Yıldan ve Varlık Yücel'in düş ve gerçeği bir araya getiren "Anı-Görü" projesinde kendi izlerimizi bıraktık önce. Hemen ardından şehir hayatının üzerimize bindirdiği yükleri atmamız için hayli yardımcı olan Dystanbul projeleri ile Berkay Buğdan ve Engin Arer'in hikayesine eşlik ettik. Gelin isterseniz, sözü bizzat kendilerine bırakalım.

İlke Yıldan & Varlık Yücel Anı - Görü, 2019

Çevre ve mekan, içindeki kullanıcılarıyla yaşayan bir organizmadır. İnsanlar zamanın kendilerine ayrılmış küçük bir parçasında var olurlar. Bu var oluş içerisinde, insanı ve hareketi tanımlayan şeyler görünür olur ve kaybolur. Şeylerin birbirleri ile olan ilişkisi bulanık,



çoğu zaman kopuktur. Üç boyutta kesişen şeyler dördüncü boyutta, zamanda, kesişmeyi bir türlü başaramaz. Eser ile katmanlı ve sonsuz olan zaman ve anlar arasındaki belirsiz ve görünmez ilişki, sanal ortamda kaydedilerek manipüle edilmiştir. Zaman, bulanıklığını yitirecek ve eseri deneyimleyenler için üçüncü boyutta algılanabilir hale gelecektir. Yalnız karanlık bir boşluktan oluşan sanal ortamda anlam, mekanı deneyimleyenlerin yarattığı fiziksel izler ile ortaya çıkacaktır. Eseri deneyimlerken aslında kendini üretici konumunda bulan birey, an içinde arkasında bıraktığı izler ile kendi anısını yaratacaktır. Eserde, sanal gerçeklik teknolojisinden faydalanılmıştır. Sanal deneyim mekânı Unreal Engine oyun motoru ile geliştirilmiştir ve HTC Vive sanal gerçeklik gözlüğü kullanılmıştır. Kullanıcılar sanal ortamda ve fiziksel ortamda serbest şekilde her yöne hareket edebilmektedir. Gözlüğü takan kullanıcının konumu, sergi alanına konumlandırılan sensörler sayesinde algılanmaktadır. Konum ve hareket verileri kullanıcılar olarak kullanıcıların fiziksel hareketleri doğrultusunda



sanal ortamda renkli izler oluşturmaları sağlanmıştır. Oluşturulan izler farklı katmanlarda ve farklı biçimlerde çoğaltılarak bir sanal deneyim mekânı üretilmiş olur. Sanal ortam her yeni kullanıcı için yeniden başlatılacak ve kullanıcının sanal ortamı kendi yarattığı izler ile şekillendirmesi sağlanacaktır. Sergi mekânında yarı geçirgen düşey katmanlar konumlandırılmıştır. Bu katmanlar ile fiziksel ortamdan sanal ortama geçiş yaratmak üzere bir ara kesit tanımlanmıştır.

Berkay Buğdan & Engin Arer Distanbul / Dystanbul, 2019

Herkesin beklediği büyük depremin henüz gelmediği, kaldırılabileceği popülasyonu çoktan aşmış, yeşilliklerden tamamen soyutlanmış, kentsel dönüşümeyecek kadar sıkışmış, yatay büyümek artık mümkün olmadığı için dikey büyümeye odaklanılmış, gökdelenlerin katları arası sınıf ayrımının olduğu bir İstanbul.

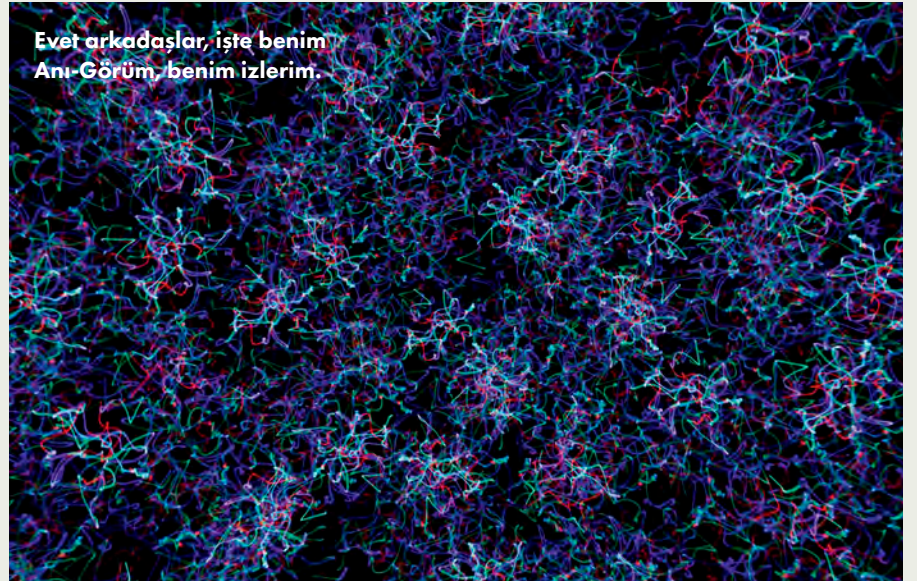
Bu distopik şehirde herkes hala hiç ölmeye-

cekmiş gibi yaşarken, evrimin ve mutasyonun meyvesi olan bir yaratık şehre giriyor; apartmanları, iş kulelerini ve fabrikaları yıkmaya başlıyor. Belki doğanın intikamını almaya çalışıyor, belki insanlığa karşı beslediği kendi öfkesine yenik düşmüş, belki de sadece parçalamaktan, yıkmaktan keyif alıyor...

İzleyicinin yaratık rolüne büründüğü bu simülasyonda, bir "distopya" tasvir ediliyor ve bir şehrin -içinde yaşayan her tipten, her sınıftan insana beraber- yıkımı yapılıyor. Bu duyguları izleyiciye yaşatmak, o sorumluluğu ve yükü izleyiciye vermek planlanıyor.

Proje, projeksiyon görüntüsünün önüne

geçen izleyicinin, kinect sensör aracılığı ile kendini deneyime dahil etmesi üzerine ve aslında izleyiciden çok bir "deneyimleyici" olması üzerine kurulu. Deneyimleyicinin jestleri simülasyondaki avatara iletilecek ve kişi ayna görüntüde kendini şehrin göbeğinde bulacaktır. Kinect sensörün algıladığı alanda dolaşmakta serbest olan deneyimleyici, etrafındaki İstanbul binalarıyla etkileşime girebilir, kaos yaratabilir, veya aralarından zarar vermeden geçmeye çalışabilir. Aynı anda sadece 1 kişi simülasyona dahil olabilir. Kinect sensörün görüş açısından çıktığında sahne kendini sıfırlayacak, şehir diğer deneyimleyicilere kendini hazırlayacaktır. ◆



**Evet arkadaşlar, işte benim
Anı-Görüm, benim izlerim.**

OTAKU CHAN

Müjdemî isterim! Ekim ayında Türkiye’de anime manga sektöründen çok önemli insanları ağırlayacağız. Onları dinleme ve imza alma şansına kavuşacağız.



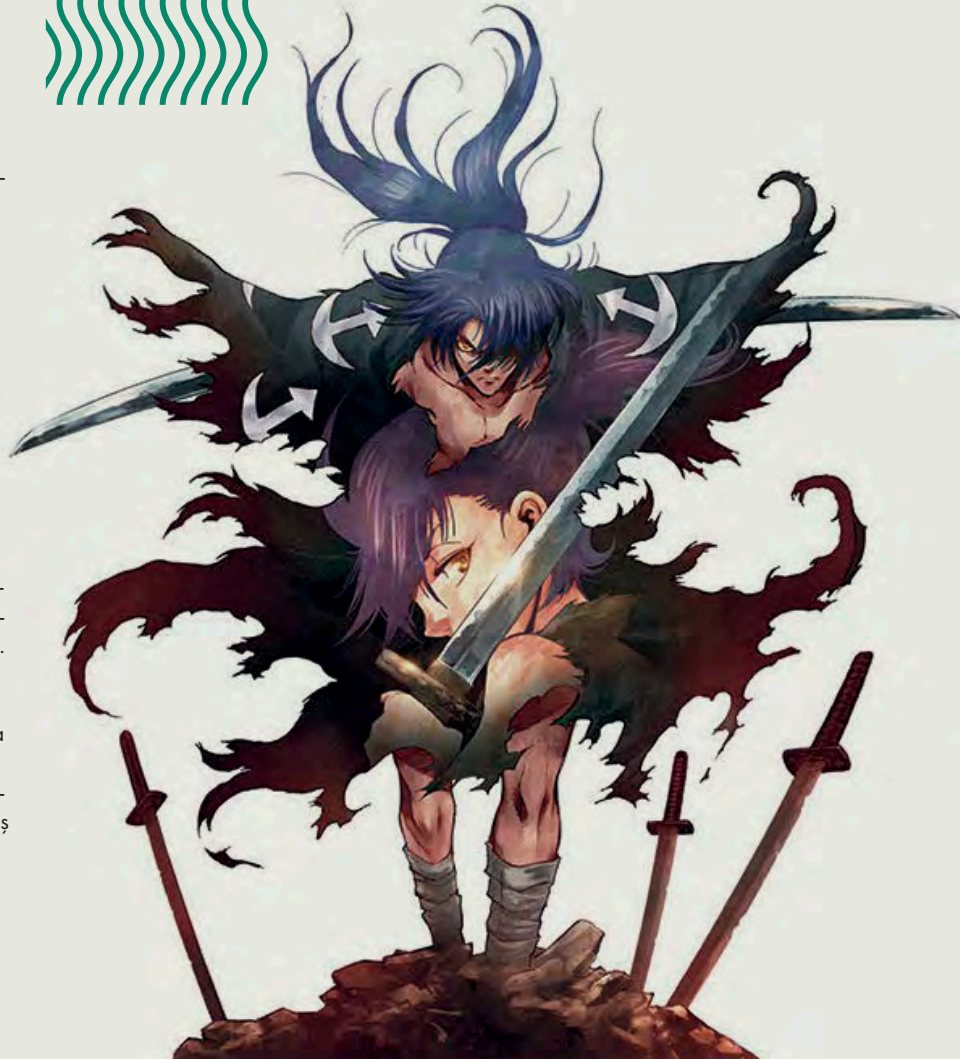
COMİKON
İSTANBUL
2019

Bu sene üçüncüsü düzenlenen Comikon İstanbul, 19-20 Ekim’de Askerî Müze’de kapılarını bekleyenlere açıyor. Benim de organizasyon ekibinde yer aldığım Comikon’da neler yok neler...

Anisong, illüstrasyon, Çizgi Roman ve Resimli Çocuk Kitabı kategorilerinde katılımcılar yarışacak. Pek çok, Japon kültürü ve Cosplay’e dair workshop gerçekleştirilecek. FRP ve kart/kutu oyunlarından fantastik ve bilimkurgu edebiyatına genişleyen bir yelpazede etkinlikler yapılacak. Eh tüm bunların yanında asıl gelin de ilk defa Türkiye’de nelerle ve kimlerle karşılaşacağımız konusuna:

Naruto, Boruto, One Punch Man, Fairy Tail, Bleach, Soul Eater, Evangelion, Gintama, Pokemon, SONİC X, Yu-Gi-Oh gibi dünyaca ünlü serilere imza atan önemli bir anime üreticisi olan TV TOKYO, orijinal anime ürünlerini ve V-Tuber (Virtual Youtuber) teknolojilerini anime severlerin beğenisine sunacak. Japonya’dan lisanslı ve kaliteli anime ürünleri almak ilgiliniz çekiyorsa TV Tokyo masası sizleri bekliyor. Eminim fiyatlarını Türkiye’nin ekonomisini de göz önünde tutarak belirleyeceklerdir.

Doraemon, Monster Z MATE, GUNDAM, BATMAN NİNJA, Berserk, Altair: A Record of Battles, Little Witch Academia, World of Final Fantasy, Space Battleship Yamato 2199 gibi çok sayıda önemli anime yapımında yer almış Asurafilm stüdyosu da Comikon’da. Asurafilm hem tecrübeli animatör ve prodüktörleriyle Japon anime endüstrisini anlatacak hem de genç yeteneklerin portfolyolarını inceleyerek yetenek avına çıkacaklar. Çizerseniz, Asurafilm’in geleceğe yönelik planları içine dahil olabilirsiniz. Ayrıca şirketin yöneticisi manga sektöründen anime sektörüne geçiş yapmış biri. O yüzden iki sektöre de hâkim. Comikon’da da büyük bombalar patlatacakmış. Bu yüzden yapacağı konuşmayı kaçırmayın derim.





HADO!

Spor ve oyun sevenleri ilgilendirecek bir haber de var. Tekno-spor HADO'nun ne menem bir şey olduğunu görebilecek, hatta oynayabileceğiz. Benim bu konuda bir bilgim yoktu. Sonra videoları falan görünce dibim düştü. "Geleceğin Sporu" diye tabir edilen HADO, AR teknolojisi ile e-sporu birleştiren bir oyunmuş. Şu anda bütün dünyada hızla yayılmakta olan bu oyunun HADO Dünya Ligi kurulmuş bile. Üç kişilik iki takımın karşı karşıya geldiği maçlar beş dakika kadar sürüyormuş. Valla nefes kesintisinden yığılıp kalmayacağımı bilsem ben de oynayacağım. Youtube'daki tanıtım videosunu da herkese tavsiye ederim.

Bu yılki Comikon'un onur konuklarından biri ünlü mangaka Satoshi Shiki!!! Tezuka'nın elden geçirilen mangası Dororo'nun ve ülkemizde de basılan Titana Saldırı Çöküşten Önce (Attack on Titan: Before the Fall) serisinin çizeri olan Shiki nasıl mangaka olduğundan başlayarak sektörü anlatacak ve live-draw oturumunda bir mangakanın nasıl çizdiğini canlı gösterecek. Ayrıca, bu oturuma katılacaklar arasından bir kişi yapılacak çekilişle imzalı, orijinal çizim kazanacak!! Şimdiden o arkadaşına (kısacıklığını köstekleyip) ne kadar şanslısın... demek istiyorum. Unutmadan Satoshi Shiki ayrıca bir konuşma yapacak ve imza verecek. Sizin de evinizde benim gibi Çöküşten Önce'nin ciltleri varsa, tam imzalatılacak adam ayağımıza geliyor işte.

Tempo düşürmeden...

One Piece anime seven insanların büyük çoğunluğunun takip ettiği bir seri Türkiye'de. Belki bir yere kadar izlediyseniz Sabo dediğimde ne kadar önemli bir karakterden bahsettiğimi anlarsınız. Ayrıca Robin'i de hatırlayalım. Ekibin arkeoloğu olarak ilerde kendisine çok daha büyük işler düşeceğini sezdirmeye başladı mangaka Oda. Peki bu karakter isimlerini niye dile getirdim? Çünkü onları seslendirenler Türkiye'ye geliyor. Sabo'nun seslendirme sanatçısı Toru Furuya Dragon Ball'dan tutun

Detective Conan, Bleach, Gundam'dan Sailor Moon'a (neredeyse benim yaş grubumdaki kızların çoğunun ilk aşkı Mamoru Chiba yani Tuxedo Mask'a) müthiş karakterleri seslendirmiş biri. Robin'i seslendiren kişi ise Yuriko Yamaguchi. O da Evangelion'dan InuYasha'ya, Full Metal Panic'den Pokemon'a çok önemli serilerde çalışmış. Bu insanlar seiyuu sektöründe uzun geçmişlere sahip, önemli kişiler. Belki karakterleri için yapılan şarkıları da seslendirirler. Ayy heyecan bastı...

Şöyle bir bakalım. Pek çok önemli animeye imza atan TV Tokyo, bu animelerde çalışan Asurafilm, oradaki karakterleri seslendiren seiyuular ve daha en başta mangayı çizen mangakalar... Sektörün neredeyse her alanından birileri geliyor. Ama sanki yönetmen eksik gibi... Boruto, Arslan Senki, Great Teacher Onizuka, (çok sevdiğim) Yuu ☆Yuu☆Hakusho, Black Butler'in en düzgün sezonları Book of Circus ile Murder ve tabii ki Bleach!!! Tüm bu saydığım serilerin ve elbette çok daha fazlasının yönetmeni Noriyuki Abe de İstanbul'a geliyor. Bleach'te filler koymak zorunda kalmaları ayrı bir şey ama Tite Kubo'nun bazen storboard'muşçasına eskiz vari çizimlere dönen stilini animede iyi yansıttığını düşünüyorum Abe'nin. Yuu ☆Yuu☆Hakusho ile ödül kazanmıştı zaten. Black Butler'in o korkunç ikinci sezonundan sonra Yana Toboso'nun iç gıcıklayıcı karakter tasarımlarını özellikle Circus'ta müthiş kotardıklarını düşünüyorum. Tüm bu müthiş isimlerin dışında belli saatlerde yapılacak olan Maid Cafe'ye de gidebilirsiniz. Japonya'daki Collab-cafe mantığıyla belli anime-manga karakterlerine has içecek ve yiyeceklerden tadıp yanında o karaktere özel hediyenizi de kapabilirsiniz. Ayrıca müthiş bir video game kısmı da hazırlanıyor Comikon Fight adıyla. Ayrıca bu sene Comikon'un logosu olan tilki değişti, süper bir hatuna döndü. Evet yeni ismiyle Inarin'in tasarımı da esudoesu'ya ait. İnternette müthiş çizimleri var. Şöyle bir göz gezdirin derim. Comikon'da görüşmek üzere.

◆ Merve Çay

Yeni Sezon!

Gelelim biraz da anime haberlerine. Son dönemde kendimi mangaya verdiğimden eskisi kadar sezon takibi yapamadım. Ama yeni sezonda başlayacak serileri görünce... Uzun zamandır böyle potansiyeli yüksek bir sezon görmedik belki de. Öncelikle devam sezonlarına bakalım: Kahramanlık Akademim dördüncü sezon geliyor. Kalbimizi kaptırdığımız serilerden Sword Art Online Alicization'ın ikinci sezonu War of Underworld ve Shokugeki no Soma'nın dördüncü sezonu da başlıyor. Nanatsu no Taizai devam ediyor. Şahsen en sevdiğim devam haberi Psycho-Pass ve Chihayafuru'nun üçüncü sezon haberi oldu. Fate dünyasına kendimi bir türlü tam anlamıyla kaptıramadığımdan Fate/Grand Order'ın devamı konusunda yorum yapamayacağım. Polisiye sevenlere Kabukichou Sherlock'u tavsiye ederim karakter tasarımları ve önden paylaşılan çizimler çok hoşuma gitmişti, ayrıca hikâyenin "red light district" denilen genelevlerin bulunduğu mahallede geçmesi Japonya'nın farklı bir yüzüyle karşılaştıracak bizi. Kabukicho gerçekten İstanbul'a benzettiğim tek yeri Tokyo'da. O yüzden de izlemesi gerçekten çok keyifli olabilir. Assassin's Pride, Azur Line, Beasters ve No Guns Life potansiyeli yüksek duran seriler. Netflix'ten izleyebildiğimiz High Score Girl'ün de ikinci sezonu geliyor. Bir de vizyona girecek filmler var tabii ki. Çok sonrasında internete düşse de karanlık atmosferiyle Human Lost: Ningen Shikkaku ve mangasını her bölüm çıktığında baştan okuduğum (BL'dir hatunlar bilir) Saezuru Tori wa Habatakanai hevesle beklenecek filmler. Lupin III: The First Amerikan benzeri 3D animasyonu değişik bir deneme olacak ama trailer'ı çok başarılıydı bunu da eklemek gerek.



COS- PLAY REPUBLIC

Esaslı bir cosplay etkinliğine hazırlanmak yürek ister...



Kostüm hazırlamak, makyaj malzemelerini toplamak veya grup cosplaylerinde gerekli tedbirleri almak derken cosplay etkinliklerinde unutulmuş en önemli konu, hazırlık kısmıdır. Genelde uykusuz, gözler şiş veya morarmış, hatta kostüm tamamlanmamış durumlarıyla çokça karşılaşsınız. Hatta ödünç almak istediğiniz herhangi bir eşyayı getirmek üzere arkadaşınızı beklemeniz gerekir. Cosplay etkinliklerinde çokça aksaklık yaşanır. Beyaz kostüm giymenizden ötürü rahat poz veremez veya oturamazsınız. Lens taktığınız için gözleriniz kimi zaman kurur. Craftınıza dikkatli bakmış olsanız da dengesizin biri kırabilir veya farklı sorunlar yaşanabilir. Önemli olan cosplay etkinliklerinden önce her türlü sıkıntıya hazırlıklı olmaktır. Tabii diğer tarafta sadece kostüm hazırlığı değil, vücut hazırlığınıza da önem vermelisiniz.

Liste yapın

Yazmak güzel şey. Kağıt, kalem kullanmak çekinmeyin. Cosplay etkinliğinden önce oluşabilecek sorunları dikkate alarak kendinize bir liste hazırlayın. Mesela kostümünüze uygun renkle iğne ve iplik. Makas, maket bıçağı, pateks yapıştırıcı, sıvacı silikon ve tabancası derken birçok şeyi düşünün. Bu listeyi, gerekirse iki kere ve en önemlisi cosplay etkinliğinden bir gün önce mutlaka kontrol edin. Böyle alanda karşılaşabileceğiniz sorunların rahatça üstesinden gelirsiniz. Kontrol edeceğimiz tek şey, ihtiyacınız olabilecek eşyalar değil. Aynı zamanda kostümünüzün tamamını da düşünün. Ayakkabısından, peruğuna ve makyaj çantasına kadar hazırlıklı olmak her zaman iyidir.

Her şeyinizi valize koyun



Sırt çantası veya ufak, büyük fark etmez valizler hayat kurtarır. Etkinliğe gideceğiniz saate kadar her şeyi iki kere kontrol edin. Zamanında etkinliğe ulaşmak adına valizinizi önceden hazırlayın. Kostümünüzün zarar görmemesi adına, bir gün öncesinden asıl parçaları valize yerleştirin. Hani liste tutun kısmının üzerine bastım ya, işte bu noktada aynı listeyi kontrol edin. Fazla hazırlıklı olmak, kimseye zarar vermez.

Kostümünüzü hazır tutun

Liste kısmına tekrar dönüp, kostüm parçalarınızı kontrol edin. Özellikle zırh odaklı kostümünüz varsa, parçaların eksiksiz olması önemli. Çorabınızdan, peruk filenize kadar en ufak detayları yazın ve gerekirse arkadaşınızla konuşarak, beraber hazırlanın. Önceki yazılarımda kostüm provasının öneminden bahset-





Cosplay etkinliklerinde her şeye hazırlıklı olun

miştim. En kötü ihtimalle iki gün öncesinde kostüm provanızı yaparak, valizinizin yanına her şeyi yerleştirin. Kostüm kırışması veya zarar görmemesi adına valize tıkma kısmını çok erken yapmamak iyidir.

Bilet kontrolü

Etkinlik heyecanından unutabileceğiniz noktalardan biri de bilet kontrolü. Dijital veya fiziksel fark etmez, eğer önceden satın aldıysanız biletinizi kolay ulaşılabilir bir noktada tutun. Eğer kapı önünde bilet alıracak etkinliklerden birine gideceksiniz, zamanı iyi düşünmelisiniz. Amacınız sadece eğlenmek ve yarışmaya katılmak değilse, çok erken saatleri es geçin. Yarışma söz konusu ise olabildiğince erkenden alana gidin ve hazırlanın.

Her şeyi planlayın

Birileriyle mi buluşacaksınız? Eğer öyleyse, nasıl ve nerede? Yemek zamanı? Tuvalet ihtiyacı? Eve dönüş saati? Mümkün olduğunca kendinizi planlayın. Bunun nedeni farkında olmadan çok yorulacak ve eğlence anında ihtiyaçlarınızı unutacaksınız. Yanınızda telefonunuz olacaksa, sık sık saat kontrolü yapın. Kostümünüzün durumu ne kadar kötü olursa olsun fark etmez, mutlaka zamanı kontrol edebileceğiniz bir şeyler yanınızda olsun.

Uyku önemli

Her şey uygun, planınızı da yaptınız ve valiziniz tertemiz yerleştirildi. Arkadaş-

nızla buluşacağınız saate ve yere kadar her türlü hazırlığınızı yaptınız. En önemli noktalardan biri uyku. Bu nedenden kostüm hazırlığınızı erkenden yapmak önemli. Etkinlik günü sabahlara kadar kostüm hazırlamaya veya eksiklikleri tamamlamaya çalışırsanız, vücudunuza zarar vermiş olursunuz. Bir şekilde uyuyun ve asla uykusuz kalmayın, özellikle de etkinlikten bir gün önce. Uykusuz kaldığınızda stresli, mutsuz ve aksi olma ihtimaliniz var. Böyle bir durumda etkinliğin tadını çıkartamayacak ve arkadaşlarınızın da tadının kaçmasına neden olacaksınız. Uyuyabildiğiniz zamanı yarattığınız anda kendinizi yatağa atın.

Sakin olun

Yola çıktığınız anda endişelenmeyin. Ne de olsa her şeyin listesini yaptınız ve kostümünüz de hazır. Etkinliklerin bazıları sizi endişelendirebilir. İlk defa gitmek ve kalabalıktan rahatsız olmak derken, yeni insanlarla tanışmak korkutucu gelebilir. Merak etmeyin, her şey güzel gidecek. Sonuçta etkinliğe gitme amacınız eğlenmek. Amacınızdan sapmayın ve insanların canınızı sıkmasına asla izin vermeyin. Özellikle bir arkadaşınızla gittiyseniz veya grup cosplay gibi planlarınız varsa, ekibi kaybetmeyin. Onların peşinde olun ki canınız sıkılmasın.

Mola verin

Cosplay etkinliklerinde mola verme kısmı yok denilecek kadar az. Çokça fotoğraf

ve video çekmek, kostümü olabildiğince hayatta tutmak için elimizden geleni yaparız. Her anı değerlendirmek ve bolca da etkinlikte gezmek, insanlarla muhabbet etmek isteriz. Ancak bunu abartmamak çok önemli. İlk defa bir etkinliğe gidiyorsanız ve cosplayiniz de ilkse, basit kararlar almaya özen gösterin. Taşıdığınız kostüme göre kendinize zaman tanıyın. 5 – 10 dakika oturacak bir yer bulun, mutlaka yemek yiyin ve bol su için. Bazı etkinlikler tüm gün sürerken, bazıları belli saatlere sahiptir. Ancak çoğu zaman istediğiniz her türlü maceraya dalacak zamanınız olur. Unutmayın; yorgunluk, susuzluk, açlık gibi sıkıntılar sağlığınız için iyi değildir. Sağlığınızı tehlikeye attığınızda kostümünüzü taşıyamayacak ve planladığınız o kadar eğlence de boşa gidecek. Kendinizi düşünün ve boş vermeyin.

Eğlenin

Tüm yazının amacı zaten eğlenmeyi unutmamaktan ibaretti. Cosplay etkinliği ve sadece cosplay barındıran diğer fuarlar fark etmez, siz kostüm giymekten zevk alıyorsunuz. Giydiğiniz kostüm karakterinin rolüne bürünmek hoşunuza gidiyor. O zaman geriye kalanların çoğu fasa fiso. Hazırlıklı olun, ihtiyaçlarınızı unutmayın, arkadaşlarınızla zaman geçirin, yeni insanlarla muhabbet edin, oyun oynayın. Kısacası hayatın tadını çıkarın. Çünkü cosplay, böyle güzel bir hobidir..

◆ Ceyda Doğan Karaş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✉ Cem_Sanci

O oyunlar ne durumda?

Biliyorsunuz, bağımsız ve hatta bırakın bağımsız olmayı, tamamen amatör, hevesli, idealist oyun yapımcılarının, çoğu zaman kimsenin duymadığı, piyasanın farkında bile olmadığı, gizli kalmış oyunlarını takip edip ara ara bu köşede duyurduğumu hatırlarsınız.

Kickstarter'da oyunlara milyon dolar fon toplamaya başlanması ve Steam'in erken erişim programının ortaya çıkmasıyla artık bu tür oyunların çoğunu daha kolayca keşfetmeye başladık. Lakin şimdi de o oyun enflasyonu arasında, umut vadeden girişimleri keşfetmek de kolay olmuyor.

10 yıla yakındır takip ettiğim oyunlardan biri StarSector bunlardan biri. İdealist bir yapımcının tek başına hazırladığı oyun artık son sürümüne yaklaşıyor ve 10 yıl önce hayal olarak başlayan öykü artık piyasadaki en heyecanlı strateji/RPG oyunlarından birine dönüşmek üzere. Gerçi yapımcı arkadaşın her detayı mükemmelleştirme takıntısı nedeniyle oyunun son sürümüne ulaşması çok yavaş ilerliyor ama en az 5-6 yıldır oynanabilir durumda olan StarSector giderek daha büyük, daha detaylı,

daha zengin içeriğe kavuşuyor. Dev stüdyoların fabrikasyona bağlayıp reklama süsleyip sattığı oyunların ötesinde, StarSector kendi kurallarını ve formatını yaratan orijinal bir yapım olarak kalbimizi çalacak.

İzleme listemizdeki diğer bir oyun da Stellar Tactics... Çok derin ve zengin bir öyküye RPG/Strateji türüne dönüştüren oyunda hem uzay gemisiyle çok geniş bir evreni keşfedip uzayda çatışmalara girişirken hem de ekibinizle XCOM tarzı taktik operasyonlar düzenliyorsunuz. Oyunda çok zengin bir loot ve inventory yönetimi de bulunuyor. Silahlarınızı ve ekipmanlarınızı farklı modüllerle modifiye ederek, yeni eşyalar üreterek oyun deneyiminizi farklılaştırabiliyorsunuz. Oyun erken erişimde ve henüz bir hayli "erken" aşamada olmasına rağmen detaylı oyun dinamiklerini deneyimleyebilirsiniz.

Freeman: Guerrilla Warfare, dikkatinizi çekecek bir diğer bağımsız oyun. Mount&Blade'in, modern dünyada, otomatik silahlarla ve paralı askerlerle/silahlı örgütlerle kurgulanmış bir versiyonunu düşün... Freeman tam olarak bunu veriyor. Henüz erken erişimde olan oyunda, çok detaylı bir inventory yönetimi yer alıyor. Asker-

lerinizi dikkatli şekilde donatmanız ve elbette "devrim" bütçenizi de başarılı şekilde yönetmeniz gerekiyor. Savaşarak devrim yapmak, hiç ucuz bir şey değil. Freeman'a detaylı stratejik/taktik öğelerinin yanında son halini almadan zengin bir öykü de eklenmesini bekliyoruz. Dikkatinizi çekecek, izlemek isteyeceğiniz bir diğer oyun ise, "Encased: A Sci-Fi Post-Apocalyptic RPG." Yine bağımsız bir yapımcı, altından kalkılması zor bir oyunun yapımına girişmiş ancak süreci de başarıyla ilerletiyor. Henüz bu oyunun farkına varmadıysanız onunla tanışınca çok etkilenebileceğiniz zira kendisi 20 sene öncesinin ilk iki Fallout oyunu ile Baldur's Gate ve Divinity: Original Sin gibi RPG oyunlarını birleştiriyor. Ortaya çıkan ise detaylı bir bilku oyunu. Oyunda hala eksikler var ama son aşamaya gelindiğinde, bu kadar emeğin boşa gitmeyeceğine, içeriğin daha da zenginleştirileceğine eminim. Benzer bir oyun girişimi olan Underrail de yıllar önce bu şekilde başlamıştı ve şu anda etkileyici bir taktik/rpg olarak oyun severlerin kütüphanelerinde yer alıyor. Encased'in de benzer bir başarı öyküsüne dönüşeceğini düşünüyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Syd Barrett / Rasim Mingü

Rasim Mingü'yü kaybedeli çok olmadı. Üzüntüm giderek artıyor, bu yazım onun okumasını istediğim bir tanesidir. Kendisinin eleştirdiği pek çok şeyden bir tanesi oyunlardı. Üzerine, söylediklerini de düşünerek ben de eklemek yapmam isterim. Neden veya nasıldır irdelemek. Ona göre oyunlar, derin ve uzun dönemli zararlar üretiyordu. Sinema, üzerine öğrenim gördüğüm bir sanat dalı. Üzerine hiç konuşulmayan yanı ise insan üzerindeki etkisi. Yeni mediumlar insana nasıl etki etmekte, bunu dert edinen pek yok. Mesela bir fotoğraf, ilk gerçeğin kopyası. İnsan fotoğrafı nasıl algılanmaktadır?

Korkunç şeyler gördüğünde fotoğrafın insanı alt üst ettiğini gördüm. Bu mantık ile ilerleyeceğiz. İnsanın etkilenişi ana eleştiri kaynağımız. Bir şeyden korkmak, gülmek, sevmek ya da benzeri tanımlamalarla hafızanızda işlem gören bilgiler, bizde ne etkiler yaratmakta? Herkes korkar ama kontrol edebilir. Korku olmadan insanın beyin ve refleks sistemi tamamen işlevsizdir. Hayatta kalma güdüsü öndedir. Korku filmi izlediğinizde aldığınız hazı veya merakı tanımlayabilir misiniz? Gördüğünüz olaylar ve karakterler sizde ne uyandırmaktadır? Bu imgeler beyninize olayı bir adım uzaktan yaşatarak hayatta kalabilme veya röntgenci olabilme olanağını sunmaktadır? Filmde karakterlere konduğunuz eleştiriler veya o durumda ne yapacağınızı düşünmeniz bunun delilidir. Fakat içsel kayıt sisteminde ve rüyalarda birleştirilen defragmente hislerde nereye oturmaktadır? Uzun dönemde birikim yapmak mı veya genel tehlike algılama/düşünce sisteminin nasıl etkilemektedir? Fotoğrafın hareketlendiği günlerde trenin üzerine geldiğini zanneden kalabalıkların kaçışma hikayelerine gülsük de

en naif örnek olarak hala hatırdadır. Oyunlara doğru gelecek olursak, benzer algılar düzleminde karakterin kontrolü elimizdeyken ve ölüp ölmemesi bize bağlıyken, ya da binlerce canlı/objeyi öldürürken beyin bunu nasıl algılamaktadır? Üzülmek söz konusu değildir, hissedilen kayıp daha çok stres veya öfke olarak gövde bulmakta. Gelişim, daha da karmaşıklaşarak ilerleyen oyun oyuncuya haz ve tatmini sağlamakta. Geçen ayki yazımda bahsettiğim örnek ise yine ilginçleşiyor. Peki eski çağların insanlarından bizi ayıran bu garip deneyimler nereye götürmekte? Zaman ve yer olarak gösterdikleri değişimler; korku, macera gibi farklı konularıyla 20 senede nasıl bir nöron dizilimine yol açmaktadır. Bilmiyoruz. Ateşi yeniden bulmakla zaman kaybetmeyen ve keşfedecek pek

çok şeyi olan bu yeni beyin modeli belki seri katil olacak, belki olageldiğinden çok daha üretken ve içinden mucit çıkartan bir nesil/nesiller. Benim özellikle idle oyunlarda ve onların idle sahnelerinde su grafiklerine neden bayıldığıma, hatta onları onlarca dakika izlediğime gelirse, onu da bilmiyorum, bildiğiniz C64 laciverti bu bahsettiğim. World Games'in kayalıklardan atlama sahnesinin alt köşesi tam olarak. Bir yaşım kadar Maniac Mansion'ı, Zak McCracken'ı ciddi gerilerek oynamam, seslerinden ürkmem, ama sonrasında hissin kaybolması, ya da onu bir yerlere bastırmam; MAC gibi insanların dil avantajına rağmen içinde buldukları tek bir examine room komutu ile aradıkları oda tarifinden içinde buldukları ortamı süper derin algılamaları, yine çok anlamadıklarım. ♦



Syd Barret / Rasim Mingü



Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

MMO'dan günümüze

Günümüz oyun dünyasına baktığımız zaman, Battle Royale ve MOBA türlerinin açık ara üstün olduğunu görürüz. Bu iki tür uzun süredir piyasayı etkisi altına almış halde. Özellikle genç yaştaki oyuncular bu türlerin yeni olduklarını düşünebilirler ama şöyle bir geçmişe baktığımız zaman yeni olmaktan ziyade, büyük bir kısmı kopya, bir kısmı da modifiye oyun türleri olduğunu görmekteyiz. Battle Royale olarak ölüp delirdiğimiz oyun türü, aslında yirmi yıldır bilinen, hatta ilk FPS oyun modlarından birisi olan "Deathmatch" modunun modifiye olmuş halinden başka bir şey değildir. Tek eklenen, haritaların bir süre sonra daralması ve son oyuncu hayatta kalıncaya kadar oyunun süren versiyonudur. MOBA örneğine baktığımızdaysa, ilk olarak Warcraft III modu olan "Three Corridors" oyunu ile karşılaşırız. Akabinde DoTA'ya dönüşen bu oyun modu, günümüzün en çok deneyim edilen oyun türü haline gelmiştir. Tüm bu değişim ve günümüz piyasasını ele geçirme gücünün arkasındaysa kocaman bir MMO oyun türü söz konusudur. 1997 yılında Ultima Online ile başlayan ve

2004 yılında World of Warcraft ile zirve yapan MMO oyun türü, kendi içerisinde oyunculuğu yeniden isimlendirmiş bir türdür. Bu oyun türü sebebiyle, oyun ve iletişim alanında birçok gelişme kaydedilmiştir. Tarihe baktığımız zaman, teknolojik gelişmelerin bir anda ivme kazandığı dönemlerin savaşlara denk geldiğini görürsünüz ki bu bir tesadüf değildir. Özellikle Birinci ve akabinde İkinci Dünya Savaşı esnasında teknolojiye devasa bir sıçrama yaşanmıştır ki bu bir tesadüf değildir. Bu dönemlerde devlet, desteklerini askeri sanayiye ve dolaylı olarak düşmana üstünlük sağlayacak teknolojik gelişmeye verir. İnsanların aya gitmesindeki en önemli olayın İkinci Dünya Savaşı ve savaş içerisindeki V3 roket teknolojisine harcanan emek olduğunu unutmamak gerekir. Baktığımız zaman World of Warcraft'ın oyun dünyası ve geleceği için gerçekleştirdiği benzeri bir durumdur. WoW çıktığında dünyadaki toplamda iki milyon kadar MMO oyuncusu varken, bu rakam WoW ile birlikte 15 milyona kadar ulaşmıştır. Ayrıca WoW deneyimi ile birlikte, oyunun yapısı gereği sesli iletişim ihtiyacı ortaya çıkmıştır. 2004 yılına

kadar sadece belirli kişiler tarafından kullanılan Team Speak ve Ventrilo gibi ses ile iletişim sunan uygulamalar, bir anda olmazsa olmaz uygulamalar arasına girmiş, bu sistemleri kullanamayanlar ya da bir şekilde sesi duyamayanlar oyunlara alınmaz hale gelmiştir. Oysaki oyun üretildiğinde, ses ile iletişimin bu kadar önemli hatta olmazsa olmaz olacağı pek düşünülmemiştir. Pek tabii oyun ile birlikte "add-on" dediğimiz ve ana oyunda bulunmayan ama oyunu oynamayı birçok anlamda kolaylaştıran ufak uygulamalar üretildiğini de görmekteyiz. Aslında tüm bunlar, ihtiyaca yönelik gelişmeler yapan inovatif motivasyonlardan ibarettir. Bu noktada MMO oyun türünün ihtiyacı tetikleyebilecek kadar ön planda olması ve arz / talep oranını tek başına oynatabilecek kadar insana ulaşması, muazzam bir fark yaratmıştır. Battle Royale ve MOBA'lara bu açıdan baktığımız zaman, aslında bir iki oyunun, kendi türleri sayesinde ortaya çıkarttığı ihtiyaçların sonucunda şekillendiklerini ve bambaşka bir piyasa oluşturduklarını görürüz. Her zaman dediğim gibi; "Ötu topraktan çek, köküne bak." ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejderi

Kış Ejderi

Yaz aylarına veda etmeye yakın olduğumuz şu güzel günlerin tadını çıkartmak için hiçbir nedeniniz yok. Terleme, sürekli serinlemek için klima altına kaçma veya evde rüzgar yapsın diye iki pencereyi de sonuna kadar aralama, hepsi bitti. Evet, belki konumuz bu değildi ancak mutluluğumu bir şekilde klavyeden dile getirmem şarttı. Sıcak çikolata kokusu, battaniye altında elimde fenerle kitap okuma coşkusu, kalın kıyafetler ve ah yağmur sonrası tatlı toprak kokusu, hoş geldiniz! Şu an çoğunuz beni lanetledi biliyorum, ancak önemli değil. Eminim bu yazıyı okuyanlar arasında bolca “kiş insanı” vardır. Daha önce benzer bir konuyu suratınıza vurduğumu hatırlıyorum, ama o zamanlarda yaz mevsimlerinin ne kadar “rahatsız edici” olduğu konusunda “dırdır” etmiştim. Gururluyum, tekrar etmekten gocunmam. Hazır böyle kış zamanları yaklaşmışken, oyun dünyasının vereceklerini de es geçemez oldum. 2020 yılında bayağı ortalık karışacak gibi. Sadece oyun değil, konsol ve PC teknolojisi de kendisini aşmaya yaklaştı. Ancak, ne kadar

başarılı adımlar atıyorlar muamma. Hele telefon piyasası. Aman Allah’ım oraya derinlemesine girmemek için kendimi zor tutuyorum. Bir PC’den ÇOK daha pahalı, hatta zorlarsanız iki tane oyun laptopu alabileceğiniz cep telefonların fiyat konusunda aniden çizgiyi aştıklarını görmek, hatta o çizginin bildiğiniz noktadan farkının olmaması üzücü. Tabii bu üzücü olma durumunu yargılama diye düşünmeyin. Ülkemizde Dolar, Euro derken yabancı para birimleri yerinde durmuyor ki. Türk Lirası, değerini gittikçe kaybediyor. Yani fiyat politikasında yapabilecek pek bir şeyimiz yok. Neyse, konumuzu üzüntülü taraftan çekip biraz bahar havasına karışalım. Yeni oyunlar diyoruz, yeni teknolojiler falan. Oyun sektörünün en tatlı kısmı ne biliyor musunuz? Eğlenmek, asıl amaç FPS, RPG, MMO, korku, macera, aksiyon, battle royale ve dahası fark etmez. İlk amacınız “kazanmak” veya “eğlenmek”. Ardından bu iki terim dallanıyor. “Espor” ve “zaman”. Kazanmayı isteyip, daha rekabetçi noktala ulaşmak ve bunu da profesyonel hayata çevirmeyi istediğin an her

şey farklı boyutlara taşınıyor. Sonuçta Espor dediğiniz kavram şakaya gelmez. Zaman kavramı ise hayatınızla eş değerli olarak şekillenir. Oyun oynamak, boş zamanınızda eğlenmekten fazlasını içeriyorsa ve iş kategorisine girdiyse, fedakarlık yapmaya hazır olmak gerekiyor. İşte kış ayları geldiği an, benim gibi insanların karşılaşacağı durum, tam olarak böyle olacak. En son ne zaman eğlenmek için oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Ne güzel Final Fantasy XIV Online’a daldım, temiz kafa takılıyım dedim ki Gamescom kapıma dayandı. Lütfen şikayet ettiğimi düşünmeyin. Oyun ve teknoloji sektörü muazzamdır, ancak karanlık tarafını çok iyi tanımak gerekir. Tanıdığınız tarafa göre yönelimlerinizi belirlersiniz. Sonuçta amaç “eğlenmek” ve “boş zamanda hobilerinize zaman ayırmak” olunca, kavram noktasında kafalar iyice karışabiliyor. O değil de kış gelsin. Havalar soğusun, suratımıza kar topu yiyelim ve pizza sipariş edip, oyun oynamanın tadını çıkartalım. En azından PC’leri soğutma derdimiz olmaz değil mi? ♦



LEVEL

#273 Ekim 2019

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 Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Ceyda Doğan Karaş
Cumhur Okay Özgör
Enes Özdemir
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Sungü
Gizem Kiroğlu
İlker Karaş
Mahmut Karşloğlu
Merve Çay
Nevra İhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şahin Derya
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

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

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal
Satış ve Dağıtım Direktörü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkcıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balibey
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

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

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL

GHOST RECON BREAKPOINT

Wildlands'in kaldığı yerden
devam ediyoruz.

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.

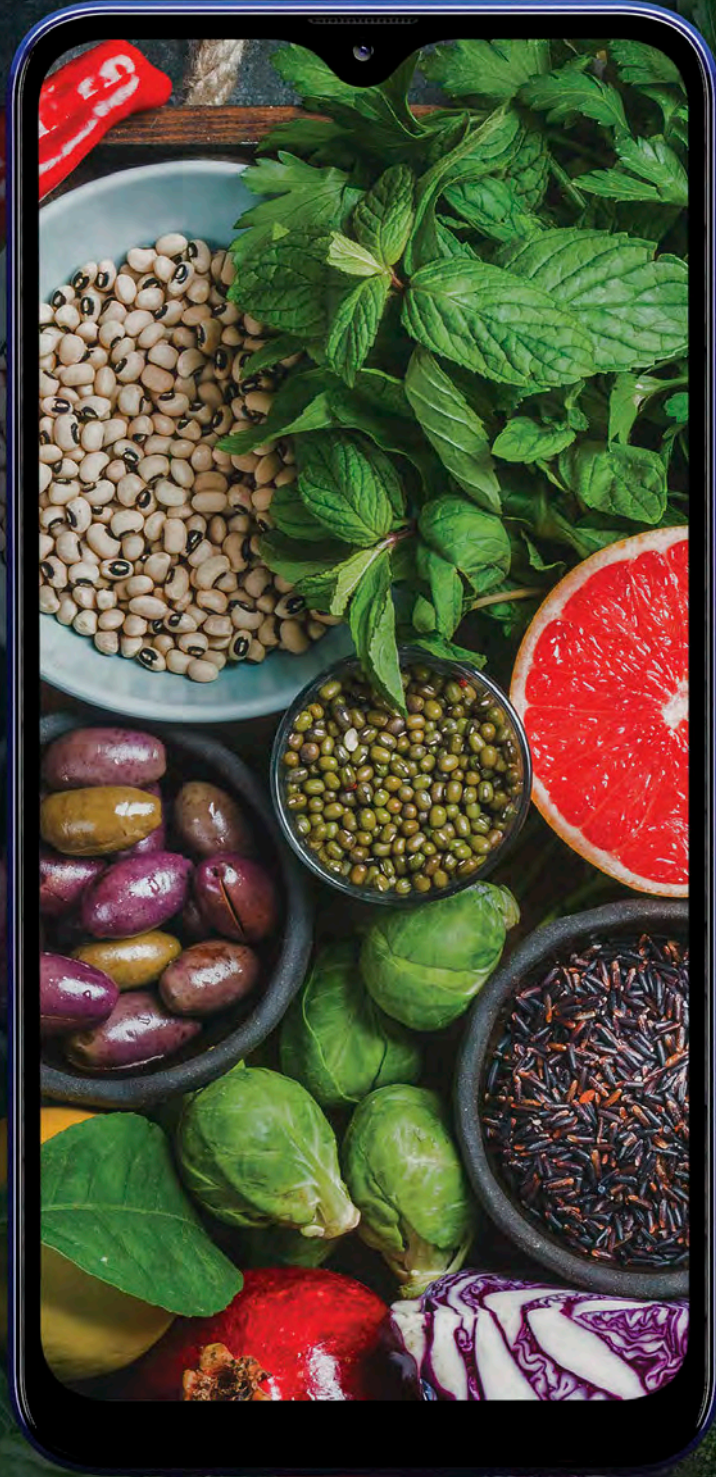


**Japon
Harikası**

100 yıldan uzun bir süredir



**YEMEK
MODU**



HER MODUNDA YANINDA
10 FARKLI FOTOĞRAF MODUNU ALGILAYAN
YAPAY ZEKA DESTEKLİ KAMERASIYLA

venus v7