

#272 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

# LEVEL

www.level.com.tr  
9 771301 213116  
KKTCC Fiyatı: 15.50 TL



## GAMESCOM 2019

Avrupa'nın en büyük oyun fuarı!

### CONTROL

Remedy'nin en iyi oyunu olabilir mi?

### WOW: CLASSIC

Hatıralarımızda kaldığı kadar muhteşem mi?

### REMNANT: FTA

Dark Souls seven oyuncuları buraya!

**SAMSUNG**

Curved Gaming Monitor  
Quantum dot display

# Geniř gör, oyunu kazanan sen ol



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

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



samsung.com/tr  
/SamsungTurkiye





## FUAR DEYİP GEÇMEYELİM...

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

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

Gamescom dışında bu ay, yine Gamescom'un da konuğu olan Death Stranding önemli başlıklarımızdan. PS4 için özel olmaktan çıkmak üzere olan oyunu, yakında PC için, Epic Games Store'a özel olarak görürseniz şaşırmayın... Bu ayın bir diğer önemli konusu da World of Warcraft Classic'in çıkış yapmış olması. Bizleri seneler öncesine götüren WoW Classic, eskiden MMO'ların ne kadar zorlu ve zaman isteyen mücadeleler olduğunu bir kez daha hatırlattı. Vakti bol olanlar ve WoW'un eski halini merak edenler için güzel bir fırsat; bakalım oyun ne kadar süre oyuncu çekmeyi başaracak? Yazıya veda etmeye hazırlandığımız bu dönem okulların açılmasına da konuk olacak; herkese eğitim döneminde başarılar diliyorum, görüşmek üzere!

*Tuna Sentuna*

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



# LEVEL

## ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM  
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\*

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

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

# GAMESCOM 2019

Bu sene beklemediğimiz kadar oyun yapan fuarı didik didik ettik.

Sayfa  
24

# #27

## İÇİNDEKİLER

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

### İLK BAKIŞ

- 14 Death Stranding
- 18 Phoenix Point
- 20 GRID
- 21 eFootball PES 2020

### 22 Art Kaede

### DOSYA KONUSU

- 24 Gamescom 2019

### 38 Anarşist

### İNCELEME

- 42 Control
- 46 World of Warcraft: Classic

- 50 The Dark Pictures: Man of Medan
- 54 Fire Emblem: Three Houses
- 56 Remnant: From the Ashes
- 58 Age of Wonders: Planetfall
- 60 Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
- 62 Ancestors: Humankind Odyssey
- 64 Hunt: Showdown
- 66 No Man's Sky: Beyond
- 67 RAD
- 68 Night Call
- 69 The Blackout Club
- 70 Oxygen Not Included
- 72 Project Winter
- 73 She Sees Red
- 74 Cliff Empire
- 75 Gibbous: A Cthulhu Adventure
- 76 KILL la KILL the Game: IF
- 77 Metal Wolf Chaos XD
- 78 Shortest Trip to Earth
- 79 Anodyne 2:Return to Dust

- 79 Misadventures of Laura Silver: Chapter 1
- 80 Beyond: Two Souls (PC)
- 80 Life is Strange 2: Episode 4
- 81 Friday the 13th The Game (Switch)
- 81 Church in the Darkness
- 82 Exception
- 82 ZUSI 3: Aerosoft Edition
- 83 Mobil İncelemeler
- 87 Online
- 95 Donanım
- 104 Film, Kitap, Müzik
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 273



# Şeker Mühendisi

Kadınlar hayalleriyle hayatı deęiştirsin, her alanda teknolojiler geliştiresin diye,  
Geleceęi Yazan Kadınlar Projesi Turkcell'de!

#senyapdiye

ACİL



# Eylül

## 3 Eylül

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

## 4 Eylül

Warsaw (PC, PS4, Switch)

## 5 Eylül

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

## 6 Eylül

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

## 10 Eylül

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

## Gears 5 (PC, XONE)

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

## 13 Eylül

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

## 17 Eylül

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

## 20 Eylül

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

## 24 Eylül

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

## 27 Eylül

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



# TAKVİM

PS4

# BORDERLANDS 3



LET'S MAKE SOME MAYHEM

18

www.pegi.info

2K

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



# KÜHEYLAN

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



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

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

## Firmalar neden kötü oyun yapar?

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

Bu konuda bazı teorilerimiz var.

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

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

Tabii gidip bir oyun firmasının ortasına kamp kurup gözlemeden de konuşmak kolay oluyor ama sonuçta this is Küheylan; biz istediğimizi söyleriz!

## Pac-Man!

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





## LEVEL üstüne LEVEL

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



## Çok önemli soruların yanıtları, burada!

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



## Gamescom ONL'de olan muhteşem olaylar!

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

## Pandora'nın kutusu

"Günaydın Level Ailesi. Dergiyi çok uzun zamandır takip etmekteyim. Arşivimin fotoğrafını paylaşıyorum ama sizin çok sevdiğiniz hali üzerinde gösterme yerine kutuda iletıyorum. Kutu içinde dergilerle beraber posterler de bulunmaktadır. Eğer bir gün yeterli genişlikte bir alan bulursam, kutu açılımı da yapabilir, içinde kaç adet dergi olduğuna dair tahminleri de alabilirim. Bilene benden hediye!" demiş Bora Selek, bizi de pek sevdiymiş. Yalnız o kutuda LEVEL yerine Hey Girl olmadığını nereden bilelim? Hi?





EVO 2019

## Büyük dövüş turnuvası, büyük duyurulara sahne oldu!

Her yıl Amerika'nın Las Vegas şehrinde gerçekleşen, dövüş oyunu müdavimlerini bir araya getiren EVO turnuvası, bu yıl da bomba gibi geçti. Street Fighter V, Tekken 7 ve Super Smash Bros. gibi değişmezlerin yanında, MK11, Soul Calibur VI, Under Night In-Birth, Dragon Ball FighterZ, Blazblue Cross Tag Battle ve Samurai Shodown da bu seneki turnuvanın oyunları arasındaydı.

Street Fighter V'in kazananı Karin seçimi ile Bonchan oldu. Tekken 7'de sürpriz bir isim vardı; Pakistan'lı Arslan Ash, rakibi Knee'yi zorlu bir mücadele sonucu yenerek Tekken 7'nin kazananı olmayı başardı. MK11'de Fox takımından SonicFox, Soul Calibur VI'da ise Japonya'dan gelen Yuttoto kupayı kaldırdı. Oyunun gayet seri oynanabildiğini kanıtlayan Infiltration da Samurai Shodown kupasını Genjuro ile kaptı. (Tüm turnuva finaleri YouTube'da yer alıyor, mutlaka izleyin. "EVO 2019 Grand Finals" aramasını yapabilirsiniz.)

### Mitsurugi Vs. Haohmaru

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

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

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

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

kadar, her ay yeni bir karakterin DLC olarak oyunculara sunulacağı açıklandı. Geçtiğimiz ay Rimururu yayımlandı, bu ay ise Shizumaru Hisame, bedava bir DLC olarak tüm oyunculara sunulacak. Ekim'de Basara, Kasım'da Kazuki Kazama ve Aralık'ta da Wan-Fu oyununa eklenecek, 2020'nin ilk karakteri ise Mina Makijina olacak. (Oyunun önceki versiyonlarını bilmeyenler şu an sayfayı yırtıp attı.) Samurai Shodown karakterleri yanında, SNK King of Fighter XV'in de yapım aşamasında olduğunu duyurdu ama ne çıkış tarihi, ne de platformlar belirtildi.

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



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

**B**andai Namco Games, meğer durduğu yerde PC için devasa bir RPG üzerinde çalışıyormuş. Hatta iddiasına ve gösterime soktuğu fragmana göre oyun AAA kalitesinde anime görselliği üzerine kurulmuş. Bak sen!

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

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

alacak. (Tam fan işi yapıyorsunuz; gözünüzü para bürümüş!) Gerçekten son derece iyi gözüken RPG nasıl şekillenecek, henüz bilemiyoruz ama Temmuz ayının sonunda Japon oyuncular

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



## HAVEN

## Aşk her şeyi alt eder mi?

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

“Kurallara başkaldırı, yemek ve günlük bir aşk hikayesi” olarak özetlenen Haven, Yu ve Kay adındaki çiftin kayıp bir gezegende hayatta kalma mücadelesini konu ediyor. Yu ve Kay artık aşkın o en dramatik dönemlerini atlattı, sevginin ve saygının ön plana geçtiği dönemde, birbirlerine tutunarak var olmaya çalışıyor ve elbette tonlarca yaratıkla mücadele ediyor;

yoksa bu oyuna bir aksiyon-RPG demek mümkün olmazdı.

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

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

Haven’ın gelecek sene çıkması planlanıyor ve şu anlık PC, PS4 ve Switch’te göreceğimiz açıklanıyor. Bu sistemlere ekler olabileceği de ardından belirtiliyor. (XONE, PS5?) Eğer oyun ilginizi çektiyse mutlaka YouTube’dan fragmanını izleyin, gördükleriniz hoşunuza gidecek... ♦



# SON DAKİKA!

◆ Dead by Daylight'a Stranger Things doku- nuşu: Demogorgon katil, Nancy ve Steve de hayatta kalmaya çalışan zavallılar olarak oyuna eklenecek. Tahmini tarih, Eylül ayı.

◆ Bir hayli toparlanmış grafikleriyle, Final Fantasy VIII Remastered'in çıkış tarihi 3 Eylül olarak belirlendi. Oyun PC, PS4, XONE ve Switch için hazırlanıyor.

◆ Sony, Spider-Man'ın yapımcısı Insomniac Games'i satın aldı. Spider-Man 2'nin hazırlıkları hızla sürüyor olmalı...

◆ Aşırı gotik aksiyon-platform oyunu Blasphemous, PC, PS4, XONE ve Switch için 10 Eylül'de piyasada olacak, sakın bu oyunu kaçırmayın.

◆ Sniper Ghost Warrior meraklılarının takibinde olan, serinin yeni oyunu Contracts'ın 22 Kasım'da çıkacağı açıklandı. Oyun açık dünya konseptini terk ediyor -ki bu sevindirici bir haber.

◆ THQ Nordic, Saints Row'un yeni oyununun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı. Oyun 2021'den önce gelecek gibi gözüküyor.

◆ Bir başka THQ Nordic haberi de Timesplitters ile ilgili. PS2 döneminin heyecanlı FPS'lerinden biri olan Timesplitters, yepyeni bir oyun olarak hazırlanmakta ve serinin yaratıcılarından Steve Ellis de yeni oyunun başına gelen isimlerden.

◆ 2017'de PC için çıkan LA Noire: The VR Case Files'ın PS4'te PSVR desteğiyle hazırlanmakta olduğu belirtiliyor.

◆ Çizgi-roman olarak çok beğenilen XIII, bir oyun olarak çok başarılı olamamıştı belki ama oyunun remake'i bir süredir yapım halindeydi. Gelen yeni açıklamaya göre bu yıl çıkması planlanan cel-shade grafikli FPS, gelecek yıla ertelendi.

◆ Mortal Kombat 11 liginde ilginç bir durum yaşandı. pa3com adındaki, 157/3 Win/Loss oranına sahip oyuncunun DDOS saldırılarıyla karşısına çıkan oyuncuların internetini mahvettiği ortaya çıktı. Bu şekilde Elder God rank'ine ulaşan oyuncu için inceleme başlatıldı.

◆ League of Legends'in yapımcısı Riot'ın bir dövüş oyunu üzerinde çalıştığı ortaya çıktı. Enteresan bir karar!

◆ Titanfall ve Apex Legends'in yapımcısı Respawn'un Oculus için AAA kalitesinde bir VR oyunu üzerinde çalıştığı ve bu ayki Oculus Connect etkinliğinde oyunu tanıtacağı iddia ediliyor; bakalım ortaya ne çıkacak...



## MORTAL KOMBAT 11

# Ağız sulandıran yeni karakterler açıklandı

Bir süredir MK 11'e yeni altı adet karakterin geleceğini biliyorduk ve bazılarının isimleri kod dosyalarında yer aldığı için, tahminlerimiz de oluşmuştu.

Geçtiğimiz aylarda Shang Tsung sahaya inmişti zaten. Bunu geçtiğimiz ay Nightwolf izledi. Sindel'in de görseli zaten yayımlanmış ve beklenti yükselmişti. Geriye kalan üç karakter ise birbirinden bomba isimlerden oluşuyor ve evet, hepsi sızıntıdaki isimler.

Arnold Schwarzenegger'in T-800 serisi Terminator'ı 8 Ekim'de geliyor ve çok şık duruyor. Bu ünlü ismi 26 Kasım çıkış tarihiyle Sindel izliyor. Daha önce Injustice serisinde kendisini

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

## YAKUZA REMASTERED COLLECTION

# Nan no hanashi da?!

Kendine has bir hayran kitlesine sahip olan Yakuza serisi, Japonya dışında özellikle Amerika'da da bir hayli beğeniliyor. Bunun farkında olan Sega da serinin üç oyunu, Yakuza 3, 4 ve 5'i Remastered damgasıyla yayına alıyor.

Üç oyun da 1080p çözünürlükte, 60 FPS hızında oynanabilecek şekilde güncellenmiş durumda. Ayrıca sırf görsellik değil, oyundaki diyaloglar ve metinler de Japon tarafına sadık kalacak şekilde yeniden gözden geçirilmiş halde.

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

yeniden dahil ediliyor, karaoke'de İngilizce ve Japonca şarkı sözlerine ulaşılabilir. (Tam fan tatmini söz konusu.) Eğer Yakuza serisine uzak kaldıysanız, bu üç oyundan ilkini, Yakuza 3'ü şu an indirebileceğinizin haberini verelim. (Bedava değil.) Yakuza 4 29 Ekim'de, Yakuza 5 ise gelecek yılın Şubat ayında piyasada olacak.. ◆



# PHOENIX POINT

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

Sayfa  
18

# İLK BAKIŞ



**Heyecan Metre**

Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



# DEATH STRANDING

## İNSANOĞLUNU KURTARMAK YİNE BİR İNSANA KALACAK...

Bu yılın en fazla merak edilen oyunlarından birisi Death Stranding, büyük bir ihtimalle de en iyi oyunları arasında girecek. Bana sorarsanız bu oyunu tanışacağımız için fena halde şanslı sayabiliriz kendimizi. Birkaç yıl önce Hideo Kojima, neredeyse 30 yılını verdiği Konami'den ayrılmış, hemen peşinden de Sony tarafından havada kapılmıştı. Kojima, yolunu Konami'den ayırmayı belki de bu oyunu asla göremeyecektik. Belki Kojima Productions altında bir şeyler yapacaktı ama bu denli büyük bir bütçeye sahip olamayacaktı. Sony'nin kanatları altına giren, oyun endüstrisinin devi Kojima, bunca yıllık tecrübesini de bu oyuna aktırmış oldu. Ortaya da fragmanlarıyla kafaları karıştıran, oyuncu kadrosuyla dudak uçuklatan Death Stranding'i çıkardı. Aslında Death Stranding'i anlayabilmek için Kojima ile aynı frekansta bir oyuncu olmanız yeterli. Oyunlara bir film kalitesinde yaklaşan bu isim, aynı tarzı Death Stranding'de de devam ettirecek. Gün itibarıyla fragmanlarda anlatmak istediklerini çok açıkça göstermesine rağmen (Oyunun çıkışına da az bir süre kaldı; halen çok soru işareti var), Death Stranding hakkında epeyce bir bilgiye sahibiz. Yine de şunu eklemek isterim. Kojima, detaylarda boğulmayı seven bir isim. Her bir detayda anlam aramaya başlırsak, işimiz samanlıkta iğne aramaya döner. O yüzden bu ilk bakış yazısında, teori kısımlarına oldukça az değinmeye çalışıp eldeki verilere kendi yorumumu eklemeye çalışacağım.

### Gizemli patlamanın ardından

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

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

düşünülmüyordu, artık karısı olmadığını fakat Sam ile bir bağı olduğunu biliyoruz. Sonradan çıkan resmi duyurularda Lindsay Wagner'ın canlandığı Amelie'nin, Başkan'ın kızı olduğunu da öğrendik. Sam'in bu görev için tercih edilmesinin arkasındaki sebepleri oyunu oynarken göreceğiz. Zaten işin keyfi de burada çıkmaya başlayacak. Nihai amacımız olan insanoğlunu tekrar birleştirme görevimizde, tüm yolları aşarak batıya ulaşmaya çalışacağız. Bu süreçte başımıza gelmedik iş de kalmayacak gibi duruyor. Death Stranding'in gezmek üzerine kurulu olması, oyunu bir yürüme simülasyonu haline getirmiyor. Aksine, Sam'in yolculuğu bizim yolculuğumuz olacak ve bu yıkılmış dünyanın arkasındaki gizem perdesini kaldırmaya çalışacağız. Gamescom'da yayınlanan son fragmanlardan birinde, Ludens isimli bir vatandaşa kargo bırakıyoruz. Burada Sam, boynundan çıkardığı bir kolyeyi hazneye yerleştirip bölge hakkında bilgi alıyor. Bu kısım kule açayım harita gözüksün, çanak kurayım daha da ileriye gideyim mantığında değil. Kolye, postacı anahtarını temsil ediyor. Cryon Terminaleri'ni aktif edip bir





5



**Yapım** Kojima Productions

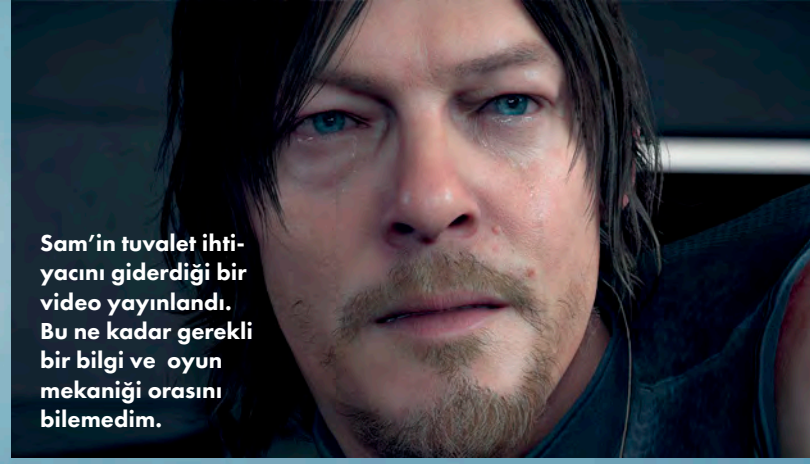
**Dağıtım** SIE

**Tür** Aksiyon, Macera

**Platform** PS4

**Web** [kojimaproductions.jp/en/](http://kojimaproductions.jp/en/)

**Çıkış Tarihi** 8 Kasım 2019



**Sam'in tuvalet ihtiyacını giderdiği bir video yayınlandı. Bu ne kadar gerekli bir bilgi ve oyun mekaniği orasını bilemedim.**

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

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

### Ölüm bir son değil

Oyunda yağmurun özel bir anlamı var. Yaşanan patlamadan sonra bu yağmurların ortaya çıktığı ve yeryüzünde büyük bir etkisi olduğu söyleniyor. Timefall adı verilen yağmurla temas ederseniz aniden yaşlanmaya başlıyorsunuz. Sam'in diğer iki yoldaşıyla beraber yakalandığı yağmurda, elemanlardan birinin anında emekli albaya dönmesinin sebebi de bu.

Timefall, beraberinde oyunun sıkıntılı düşmanlarından biri olan BT kısaltmalı varlıkları ortaya çıkarıyor. BT'nin açılımının Beached Things, yani sahile vuran şeyler/kişiler olduğunu

öğrenebildik. Bu varlıklar arafta kalmışlar olarak da adlandırılıyor. Ne kendi dünyaların-dalar ne de bizim dünyamıza giriş yapabiliyorlar. Onları görebilmek mümkün değil. Sadece Sam gibilerin taşıdığı BB kısaltmasıyla bilinen Bridge Baby fanusları sayesinde tespit edilebiliyorlar. Bu bebekler özel bir fanusun içerisinde yaşamlarını sürdürüyorlar. Nasıl ve ne amaçla üretildiklerini bilmiyoruz ancak öte dünyadaki varlıkları hissetme konusunda tek güvenebileceğimiz şey bu bebekler. Sam'in kendi bebeği ile arasında duygusal bir bağ olduğunu düşünüyorum. Çünkü fragmanlarda ne zaman bebeklerle alakalı bir olay yaşansa, göz yaşlarına boğuluyor. Yine de Del Toro'nun canlandırdığı Deadman karakteri, onların birer eşya olduğunu söylemekte. Ömürlerinin bir seneden az olması ve bunun uzatılmıyor oluşu da oldukça ilginç. Daha da ilginç Mama isimli karakterin bebeğinin bir BT'ye benziyor oluşu. Bu husus benim biraz beynimi yaktı, haberiniz olsun. Peki bebekler bize ne kadar yardımcı oluyor? Bebekler bu varlıkların yerini gösteriyor fakat onlara karşı koyabilecek güçte değiller. Tüm yetenek yine oyuncuya kalıyor. Eğer bu varlıklardan birine yakalanırsanız, balçık gibi gözükken petrolümsü bir sıvı içerisinde kaybolup arafa düşüyorsunuz.

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

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

Arafa düşme konusunda beni düşündürden, ek bir paragrafı da açmak isterim. Sam'in iki yoldaşıyla yakalandığı yağmur sonrasında balçığın içine çekilen bir karakter var. Biri, o yakalanana elindeki tabancayla vurup kaçırılmadan önce öldürüyor. Kendisi yakalandığında hiç tereddüt etmeden bıcağını çıkarıp kendine saplamaya başlıyor. Yani BTler tarafından kaçırılmak ölümden de beter bir şey demek. Çıkış yolu olarak ölüm tercih etmek daha kolay. Ancak Sam'in buna karşı özel bir durumu var gibi. Ne yağmurdan çok etkileniyor ne de BTler onu kaçırdığında kafayı yiyor.

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

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

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

### Altın maskeli adam

Bizi arafa çekmeye çalışan varlıklarla onları





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

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

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

### Metaforlar, bitmeyen metaforlar

Demıştim ya Kojima detaylarda boğulmayı seven bir yönetmen diye. Heh, oyunun geliştirilme süreci de bu ufak detayların birleşmesinden oluşuyor. Ölüm ve yaşam ana tema olarak seçilirken, Sam'in çıktığı yolculuk için Japon yazar Kobo Abe'nin bir hikayesinden esinlenilmiş.

Bu hikayeye göre insanoğlunun yarattığı ilk nesne bir çubukmuş. Bununla kendilerini korumayı ve kötü şeylerle aralarına mesafeyi koymayı amaçlamışlar. İkinci yarattıkları nesne ise bir halatmış. Bu halat sayesinde de önemli şeylere ulaşmayı hedeflemişler.

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



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

### Görsel şov

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

Oyun ilk defa 2016 yılındaki E3 Fuarı'nda karşımıza çıkmıştı. Bu sırada oyuna ilişkin fragman haricinde başka hiçbir içerik de yokmuş.

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

Süreçte oyunun nasıl bir görselliğe sahip olacağına karar verdikten sonra, yine Sony'nin çatısı altında olan Guerilla Games'in geliştirdiği Decima grafik motorunda karar kılındı. Bilmeyenler için ufaktan not edeyim. Son çıkan Killzone oyunuyla, Horizon Zero Dawn bu grafik motoruyla geliştirilmişti.

Decima grafik motoru üzerine, hareket yakalama teknolojisiyle ve fotorealistik görüntülerle Death Stranding'ı ortaya çıkarmışlar. Bu arada söylemeden edemeyeceğim ama nasıl bir hareket yakalama teknolojisi kullanmışlar bilemiyorum ama karakterlerdeki en ufak mimige kadar bu kadar başarıyla yansıtılaben oldukça az oyun görmüşümdür.

Bu açıdan baktığımda Kojima'nın önceki oyunlarında tercih ettiği o garip filtrenin olmaması sevindirici. Parladı mı tam parlayan, görünmedi mi orada hiç yokmuşçasına davranan ekrana yerleşmiş o kirliliğinden vazgeçmiş olmasına memnunuz.

### Artık çıkar mısın lütfen?

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

Death Stranding bu yıl kendisi kadar çok iddialı yapım olmaması sebebiyle, birçok alanda büyük ödülleri de evine götürecektir gibi duruyor. Gerçi bu ay incelemesini yaptığım Control de hiç fena değil. Kafa kafaya bir yarışa girebilirler. ♦ **Ozay Şen**

**Seyyah**  
Sam'in üyesi olduğu Bridge'in armasında Washington merkezinden tüm kıtaya yayılan yol işaretleri var. Bridge'in amacı zaten armadan belliymiş.



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

# Phoenix Point



Bu dünyada çok garip şeyler oluyor

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

## Benzerinin bir farkısı

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

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

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





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

### Yenilikler burada başlıyor

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

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

### Bir de düşmanlar var

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



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

### ◆ Ertuğrul Süngü

## FRAKSİYONLAR

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



Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Stadia Web [www.codemasters.com/game/grid](http://www.codemasters.com/game/grid) Çıkış Tarihi 11 Ekim 2019

# GRID 3

Biraz arcade biraz simülasyon sevenleri ekran başına alalım.

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

ayrı mutlu edebilen bir firmaya dönüşmüş olması. Dirt Rally, Dirt Rally 2 ve F1 2016 sonrasını simülasyon yönü ağır basan, ultra yüksek kaliteli oyunlar olarak bir tarafa koyarsak, eğlence düzeyi yüksek olan diğer tarafta GRID Autosport ve Dirt 3-4 var. Önümüzdeki ay "sıfırlanarak" yeniden GRID adını alan yeni oyun da arcade tarafı ağır basan bir şekilde karşımıza çıkıyor, bunun sonraki yıllarda değişebileceği yönünde bazı işaretler de vererek. F1 2019'da gözümüzün pasını silen EGO Engine 3.0 ile hazırlanan oyunda kaç araç ve kaç pist bulunacağını bu yazı hazırladığı sırada halen bilmiyorduk. İlk videolara bakınca gerçek yarış pistlerinin olmayacağını bile düşünmüştük. Neyse ki Gamescom sırasında yayınlanan yeni videoya göre Brands Hatch ve muhtemelen daha fazlası da -GTE sınıfı otomobiller ile beraber- oyunda yerini alacak. Bu belli bir serinin oyuna dahil edilme fikri günümüzde biraz daha farklı işlediğinden, gelecekte GRID'in tıpkı Assetto Corsa Competizione'nin Blancpain serisiyle yaptığı gibi profesyonel iş birliklerine yönelebileceği ve serinin yapısının F1 serisinde olduğu gibi simülasyona kayabileceği anlamına geliyor olabilir. GRID'in duyurulan en önemli özellikleri arasında Nemesis sistemi başta geliyor.

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

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





Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web [www.konami.com/wepes/2020/eu/tr/all/](http://www.konami.com/wepes/2020/eu/tr/all/) Çıkış Tarihi 10 Eylül 2019

# eFootball Pro Evolution Soccer 2020

Yeni sezon, yeni umutlar ve son hazırlıklar...

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

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

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

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



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

# ART KAEDE

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

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

80'ler sonu 90'lar başında en basit komedi filmi bile izleyeni dehşete sokan cinstendi. Komedi filmi olarak, çocuk yaşta Beterböcek izleyenler beni anlayacaktır (Dune'a atıf yapacak şekilde kum kurdu, o zamanlar sokağa çıktığımda kuma basmamak gibi bir batıl inanç yaratmıştı). Çizgi film diye açtığın uzun metrajda adamın üstünden silindir geçer, motorla giden adamın kafası telle kopar...O zamanlar ne komedi filmi komedi, ne aile filmi aile filmiydi tam olarak. CGI'siz kötü efektlerin de etkisiyle çocuk yaşta bize korkuyu yaşatan filmler olarak zihnimize kazınmıştır. Slyvester'in Deathrace 2000 filmi ya da Arnold'un Gerçeğe Çağırısı hala beni rahatsız eder. Grindhouse projesi olarak Rodriguez ve Tarantino'nun beyazperdeye uyarladığı filmleri etkileyen uzak doğu/b tipi bilim kurgu filmleri tam bu döneme denk gelir. Tarantino, bizzat film kiralama işinde çalışmış, o dönemde b-tipi filmlerden yan karakterlerden ana karakter yaratmış usta bir yönetmendir.

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

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

## Filminden oyuna...

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

## Nostalji hastalığı

Hepimiz ürün yerleştirmesinin bolca yapıldığı "Geleceğe Dönüş" gibi popüler filmlere hayranız. Ya da ışın kılıçlarından bize atari salonlarını animsatan neon görüntüleriyle "Star Wars" çılgınıyız.

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





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

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

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

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

bu ürünlerin bağımlıyız, seviyoruz. Kısacası 80ler 90lar en çok satış yapan popüler kültür etiketleri biz de onların en büyük müşterileriyiz. Yoksa ışık saçan şapkalara, bol paçalı, göbeğin üstüne kadar çekilen pantolonlara, geniş vatkalara özlemin başka bir açıklaması olamaz. Neon ışıkları, elektrik kablolarını, naylonu, inorganik ürünleri, disko ışıklarını, süper kahramanların önce çizgi romanlarını, şimdi filmlerini kısaca retro olan her nesneyi, ikonu seviyoruz. Retroya, geçmişe olan ilgiyi şuradan anlayabiliriz: Video oyunları dünyası ve özellikle retro oyun atmosferi sinemaya uyarlanıyor. (Ready Player One, Gamer) Çoğu filmde konsol görürüz. (The Wrestler, Shaoun of Death, Crank 2) 80'li/90'lı yılların çizgi filmleri bir bir sinemaya uyarlanıyor. (Ninja Kaplumbağalar, Transformers ve dahası) Çizgi Romanlar, sinemaya ve video oyunlara görsel efekt ve bol aksiyonla uyarlanıyor. (Spider-Man, Batman, X-Men, Thor ve dahası) TV dizileri özellikle 80'leri sevenleri hedef kitlesi olarak seçiyor. (Stranger Things, Dark, Freaks and Geeks, Black Mirror bölümleri, This is Us.) Eski oyunların yeni nesil konsollara çıkması, yıllar sonra devam oyunlarının gelmesi. (Doom, Diablo, Resident Evil 2...) Bir dahaki sayıda çok fazla örneğini görmediğimiz oyun türlerinin (Western, samuray vb.) sinema ile etkileşiminden söz edeceğim. Herkese iyi oyunlar. ♦



# gamescom

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





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

# MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

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

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

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

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

◆ Ertuğrul Süngür

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Dünya üzerinde beni heyecanlandıran iki büyük oyun fuarı vardır. Bunlardan biri E3, diğeri de Türkiye'nin mükemmel oyun dergisi LEVEL'imizin Eylül sayısında kapağında yer verdiği Gamescom. Bu sene Gamescom'da beklediğim oyunların başında da CoD: Modern Warfare geliyordu. Beklentilerim ne kadar karşılandı? Karşılanmadı. Activision ve Infinity Ward sağ olsun hikaye modundan hiçbir görüntü sunmadı. Serinin takipçileri ve oyunu ön sipariş yapacak kadar bekleyenler için önemli kısım senaryo modu. Captain Price gibi Call of Duty denildiğinde aklı gelen ilk isim ile yeni maceralara gireceğimizi öğrendiğimizden beri detay bekliyoruz. Bu açıdan benim için CoD: Modern Warfare, Gamescom sırasında eksi not aldı. Şahsen oynanış olmasa bile yeni bir fragman görmek isterdim. Gamescom'da Gunfight adı verilen oyun modunu gördük. 2v2 olarak oynadığımız oyun

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

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



# MARVEL'S AVENGERS

Daha önce E3'te kapalı kapılar ardında katılımcılara sunulan Marvel's Avengers, Gamescom'da herkesin ulaşabileceği bir halde yer aldı ve daha önce oynanış videolarını izleyen artık oyunun tam olarak nasıl oynandığını anlamış olduk. Bizi Iron Man, Captain America, The Hulk, Thor ve Black Widow gibi kahramanların kontrolüne bırakan oyun, geçişleri mükemmel yapılmış aksiyon sahnelerinden oluşmakta. Örneğin Thor ile bir grup adamı hakladıktan sonra sahneye Iron Man iniyor ve bir anda onun kontrolünü alıp havada süzölmeye başlıyoruz. Derken Hulk, sonra Black Widow, ardından Captain America... Gamescom'da gösterimde olan bölüm oyunun hemen başları ve hikayenin nasıl şekilleneceğinin de izlerini taşıyor. Amerika büyük bir tehditle karşı karşıya olduğunu anlıyor ama artık Avengers da pek güvenilir bir kurtarıcı değil. Hikayeden çok ise oynanış ön planda olacağına benziyor. Her kahramanın oynanış tarzı bir hayli farklı ve hepsi birbirinden eğlenceli. (Black Widow dışında.) Thor çekicisine ve yıldırım gücüne güveniyor, Iron Man bolca lazer atışı yapıyor, Hulk için sıradan insanlar birer böcek gibi

kalıyor ve Captain America da bol bol kalkanını kullanıyor. (Şu adama bir tüfek, bir tabanca, bir şey verin... Gerçi kılıçlı hali var o da Taskmaster olarak oyunda yer almakta.) Görsellik ve detaylar gerçekten çok kaliteli duruyor. Hikaye sayesinde oyun gelişmiş bir mobil aksiyon oyunu imajından da kurtulacak diye düşünüyorum. Açıkçası DMC 5'teki gibi "koş koş, bir alana gel, bir sürü zebani hakla ve devam et" mantığı beni pek tatmin etmiyor; umuyorum ki Avengers bu sorunla yüzleşmez...

♦ Tuna Şentuna



# DISINTEGRATION

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

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

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

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

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

Hiç düşmeyen temposu ve strateji öğelerini de içerisinde barındırmasıyla, oyun eğlenceli ve farklı olacağı benziyor. Oyunun Alpha'sına kaydolmak için Disintegration'ın sitesini ziyaret edebilirsiniz. ♦ Tuna Şentuna



# NEED FOR SPEED: HEAT

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

Heat çarpanımız 1'e düşüyor ve kazançlarımız da bu oranda azalıyor. Araçlarımızı bin bir tane parçayla modifiye etmenin yanında, bu sefer karakterimizin görseleliğiyle de oynayabileceğimiz belirtiliyor. Yarışlarda aracımıza üç tane ufak NOS takabilyoruz veya bir tane büyük NOS ile ekstra güç sağlayabiliyoruz. Aracımızın bir sağlık puanı olduğu için de sağa sola çarpmamaya özen gösteriyor, Heat barımızı dibe indirmiyoruz. 32 kişilik takımların otomatik olan yaratılacağı

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



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

# THE CYCLE

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

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

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

◆ Tuna Şentuna



Yapım NUKKLEAR Dağıtım THQ Nordic Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2020

# COMANCHE

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

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

**BAM!** Gerçekten alkışlıyorum. Daha fazla araç tasarlamak gerekmesin, lisansla, gerçekçilikle uğraşmayalım, iki tane loadout koyup tüm oyunu bunlar üzerinden götürelim demek çok şık bir karar olmuş. Çıkana kadar neler değişir bilmiyorum ama bu oyun sevdiğimiz Novalogic oyununun bir devamı değil, ismi üzerinden prim yapmaya çalışan ucuz bir versiyonu gibi gözüküyor gözüme. Beklentinizi de buna göre ayarlamanızı öneririm.

◆ Kürşat Zaman



# WATCH DOGS LEGION

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

com sırasında "Play as Anyone Explained" adıyla çok güzel tanıtım yayınlayan Ubisoft, hemen hemen her karakterin yönetilebilir, özelleştirilebilir ve keşfedilebilir olduğunu vurguladı. Edindiğim yorumlar ve Ubisoft oyunları tecrübeme göre ise teoride güzel duran formül, pratikte o kadar da heyecan verici olmayabilir. Öncelikle oyunda

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



# FIFA 20

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

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

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





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

# TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

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

oyunda uygulanabilecek taktikleri de değiştirmiş durumda. Gerekliğinde bir eğimden aşağı Apex Legends oynuyormuşçasına inebileceğimiz mesela. Kamuflaj yöntemleri de bu oyunla beraber sınıf atlamış. Sadece yoğun ormanın bitki örtüsünden faydalanmayacak, gerektiğinde kendinizi çamura bulayarak düşmanlarınızın –ve izleme cihazlarının- gözünden kaçabileceksiniz. Bu oyunda yine Nomad'i yönetiyoruz, kendisini –silik bir karakter olsa da- ilk oyundan tanıyoruz, Delta Şirketi'nin yine çok iyi tanıdığımız Ghosts birliğine mensup. Breakpoint'te dört ana karakter sınıfı var ve sonraki güncellemelerde buna yenilerinin dahil

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

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

# POKEMON SWORD & POKEMON SHIELD

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

orijinalere daha bağlı uygun ve ana oyunlardan olması beklenen Sword ve Shield hakkında Gamescom'da hayranlarını beklentiye sokacak pek çok yeni detay açıklandı. Galar Region isimli, Birleşik Krallığın Pokemonlu versiyonu olan bir bölgede geçen oyunda Scorbunny, Sobble ve Grookey isimli üç yeni başlangıç Pokemon'u başta olmak üzere pek çok yeni tasarım Pokemon'lar karşımıza çıkıyor. Aynı zamanda, eklenen yeni eşyalar, mekanikler ve yetenekler ile oyunun keşfedilecek pek çok yönü olacak gibi duruyor. Benim en çok ilgimi çekenlerden biri ise Poketopunun içinde boş duran Pokemonlarımızı çeşitli işlerde çalıştırabilmemiz oldu. Bu şekilde onlar da deneyim kazanmış olacak ve esas takımımız güçlenirken diğer Pokemonlarımız geride kalmayacak. Oyunun temelinde yeni Pokemonlar yakalayıp savaşlarda kullanmak olduğunu düşünersek bu yenilik oldukça yerinde olmuş.

Üstelik şimdi Max Raid Battle'larda yakalayabileceğimiz bazı Pokemonlara Dynamaxing, Giganamax yetenekleri ve bazı gizli yetenekler eklenmiş. Buradan anlaşılıyor ki Pokemon Sword ve Shield keşfedilecek yeni özelliklerinin yanı sıra peşine düşüp takımımıza almak isteyeceğimiz yepyeni Pokemonlarıyla da karşımıza çıkacak gibi duruyor. **◆ Berçem Sultan Kaya**





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

## KERBAL SPACE PROGRAM 2

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

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

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



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

## LITTLE NIGHTMARES II

Six'i hatırlıyorsunuz, değil mi? Şu sarı yağmurluk giyen, çıplak ayaklı minik dostumuz... Six yeni bir kabusta geri dönüyor ve bu sefer bir arkadaşı da var: Mono. Önceki oyunun aynı karanlık havası ve görselliğine sahip olan Little Nightmares II, bizi yepyeni bir macerayla baş başa bırakmaya hazırlanmakta. Bu sefer Mono'yu kontrolümüze alıp Signal Tower adındaki yere doğru yolculuk edeceğiz. Yapımcılara göre bu mekan, tüm hikayenin de merkez noktasıymış. (Heyecan!)

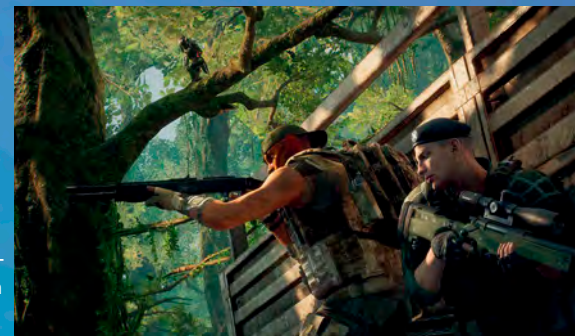
Oynanışta çok büyük farklılıklar göreceğimiz söylenmiyor fakat oyuna bir savaş mekaniği de ekleniyor. Artık Six gibi savunmasız değiliz, bazı saldırı hareketlerimiz de bulunacak lakin bunların oyunda ne ağırlıkta olacağı henüz açıklanmış değil. Sadece bir fragmanla tanıtılan ve hakkında pek fazla bilgi verilmeyen oyun, tüm Little Nightmares hayranlarıyla birlikte yeni oyuncuları da kucaklayacak gibi gözükmekte; gözünüzü bu oyundan ayırmayın. ♦ **Tuna Şentuna**

Yapım IllFonic Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Tarihi 2020

## PREDATOR: HUNTING GROUNDS

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

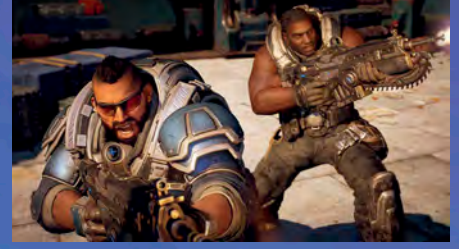
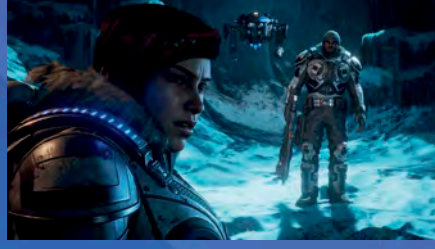
tamamlamaya çalışıp yapay zeka düşmanlarla çatışırken Predator sahneye iniyor ve herkesin başına musallat oluyor. Askerler çeşitli silahlar ve bombalarla çatışıyor, Predator ise ağaçların üzerinde, görünmez bir şekilde lazer silahı ve yakın dövüş olanaklarıyla tam bir şeytan imajı çiziyor. Tabii Predator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



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

## GEARS 5

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



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

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

◆ **Tunahan Ertaş**

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

## DARKSIDERS GENESIS

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

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



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

## DESTINY 2: SHADOWKEEP

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

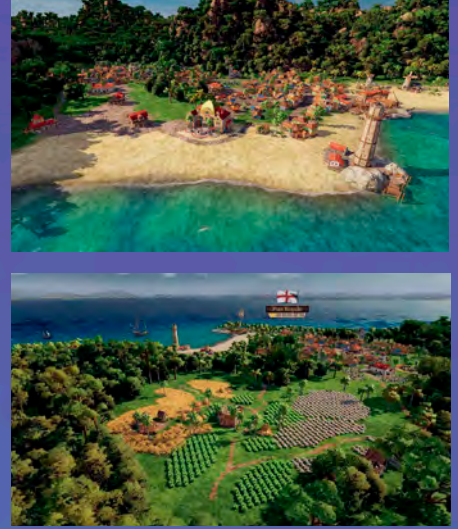
sayesinde son vuruşu yaparak tercihe göre etrafa yüksek kalibre mermi saçabileceğiz. Moon'da yer alacak olan Nightmare Hunt aktivitelerinde ise üç farklı zorluk seviyesi yer alacak, bunlar Adept, Hero ve Legend olarak gösterildi. Seçtiğimiz zorluk seviyesine göre zorluk ayarları da tabii ki coştukça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



# PORT ROYALE 4

Bu dosyanın bütün stratejileri bana kilitlenmiş sanırım. Port Royale benim nazarımda en şanssız, en yolunun keşişmediği oyunlar arasında. Serinin son derece başarılı olan ikinci oyununu Pirates denilen zaman düşmanı oyun ile aynı dönemlere denk geldiğinde birkaç saatten fazla deneyim edememişim. 2012 yılında çıkan Port Royale 3 ise öyle ağır, öyle bayık bir oyundu ki oynarken fenalık geçirecektim. Kalpyso'nun uzun süredir uykuya yatırdığı oyun bu defa 17.yy Karayiplerinde geçecek. Oyunda İspanyol, Fransız, İngiliz

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



Yapım Spiders Dağıtım Focus Home Interactive Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 10 Eylül 2019

# GREEDFALL

Yaşadığınız toprakların yaşanılmayacak kadar kirlendiğini düşünün. Hatta bu durum öyle bir raddeye varmış ki türeyen bir hastalık tüm kitayı etkisi altına almış, insan yaşamını hızla sonlandırmayı kendine görev edinmiş ve öyle de yapıyor. Umudunuz ise yelken açıp yeni keşfedeceğiniz topraklarda bu hastalığa çare bulmak. Greedfall bizi bu umutsuzluğun pençesine atacak. 17.yüzyıl Avrupa'sının temasına sahip olacak olan oyun, RPG temellerine oturtulacak. Kendimize özel oluşturduğumuz karakterimiz ile özellikle diplomatik

ilişkilerin oldukça önemli olduğu ve bu ilişkileri dengede tutmamız gereken bir oyun yapısına dahil olacağız. Elbette oyun sadece diyaloglar üzerinden işlemeyecek. Yeri gelecek büyüünün ve teknolojinin gücünü kullanarak savaşaacağız, yeri gelecek yol arkadaşlarımızla sırt sırta verip düşmana kök söktüreceğiz. Bu yoldaşlarımız farklı loncalardan üyeler olabilecek ve özellikle görevlerde bazıları ile yakın ilişki kurmak oldukça fayda sağlayacak. Greedfall belki kült bir RPG olmayacak ama açıkçası RPG oyuncularını için uzun bir süre eğlenceli

zamanlar sunacağına inandığım bir yapım oldu. ♦ Enes Özdemir



Yapım KING Art Dağıtım Deep Silver Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 1 Eylül 2020

# IRON HARVEST 1920+

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

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



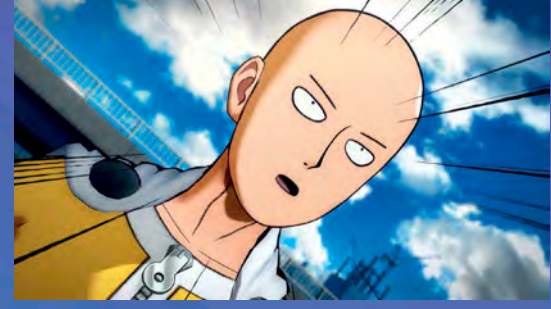
Yapım Spike Chunsoft Dağıtım Bandai Namco Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2020

# ONE PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS

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

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

◆ Tuna Şentuna



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

# EVERSPACE 2

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

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

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

# HUMANKIND

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

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



# KNIGHTS OF HONOR II: SOVEREIGN

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

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

◆ Kürşat Zaman



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

# JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

Game Awards bittikten sonra ne yazmışım beraber bakalım: "Bana kalırsa bu senenin en güzel sürprizi Journey to the Savage Planet sayılabilir. "Sayılabilir," diyorum çünkü oyunun tanıtım videosundan ve yapımcıların üstü kapalı sözlerinden başka bir şey öğrenemedik. O yüzden davulun sesi şu an uzaktan hoş geliyor ama oyun çıktığında kalbim kırılınsın da istemiyorum."

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

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

◆ Nurettin Tan

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

# REMOTHERED: BROKEN PORCELAIN

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

asap bozacak.) Remothered: Tormented Fathers'ın devamı olan Broken Porcelain, Gamescom fragmanı ile bizleri aynalardan uzak durmamız gerektiğine yönlendirdi, iyi de etti. Ashmann Inn adındaki evde geçecek olan oyun, iki dünya arasında kalmış ruhların bizi bolca rahatsız etmesini konu alacak. Önceki oyunda olduğu gibi yine bolca araştırma yapacak, evin altını üstüne getireceğiz. Tüm bunları yaparken de gizliliği ön planda buldurmamız gerekecek zira ekran görüntülerinden de anladığımız üzere, oyunda kırılmalı bir kadını kontrol edeceğiz. Seride ilk olarak gerçek zamanlı ara sahne-

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





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

## BEYOND A STEEL SKY

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

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

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

◆ **Enes Özdemir**

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

## GHOSTRUNNER

**M**irror's Edge'i özleyenlere, bağımsız klasmanına girebilecek bir oyunumuz var: Ghostrunner. İsmi duymadığımız One More Level tarafından hazırlanan oyun, distopik bir gelecekte geçiyor ve bizi devasa bir kuleyi tırmanmaya itiyor.

Elinde teknolojik bir kılıç tutan bir karakteri kontrol ettiğimiz Ghostrunner, tek bir kurşunla öldüğümüz bir sisteme sahip. Hızlı bir oynanış da söz konusu olduğunda, bunun sürekli tekrarlanacağını anlayabilirsiniz. (Oyunun videosunu mutlaka izleyin.)

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



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

## THE SETTLERS

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

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

# MONSTER HUNTER: WORLD - ICEBORNE

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

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

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



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

# SYNCED: OFF-PLANET

Nvidia'nın RTX şovu içerisinde kendisine yer bulan, görüntüsü ve HUD yapısıyla da fena halde The Division'in sibernetik zombi kıyameti versiyonunu hatırlatan Synced, Tencent tarafından desteklenen, online temelli bir aksiyon oyunu. Hikaye aslında oldukça tanıdık. Buna göre insanlar kendi bedenlerini sibernetik teknolojiler ile hastalığa, yaşlılığa, fazla kilolara falan dayanıklı hale getirmiş ancak günün birinde yoldan çıkan bu "eklentiler" ayaklanıp onları zombilere (Nanolar) çevirmiştir. Uzaya

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

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

# STREETS OF RAGE 4

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

düşman yumruğuna denk gelmezsek... Oyunun görselliği çok farklı bir yöne sapsın ve başlarda bu görselliğe alışmak zorluyor. Ne var ki oyunu gördükçe, oynadıkça bu görselliğin aslında ne kadar fazla emek barındırdığını anlıyor ve beğenmeye başlıyorsunuz. Müzik kısmında da eski oyunların müziklerini hazırlayan Japon arkadaşlarımız yer alıyor lakin oyun içerisinde kimseden çıt çıkmaması, sadece yumruk, tekme darbelerinin sesleri ve sadece müzikle oyunu götürüleceğimizi gösteriyor –ki bu beni biraz rahatsız etti. Yine de oyun kesinlikle çok iyi

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



gamescom  
ÖZEL

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

## NEED FOR SPEED: HEAT



Hah şablon yarış oyunu geri döndü. Haydi bir alışveriş listesi yapalım. Modifikasyon: Check. Nitro: Check. Polisler: Check. Para ve ün kazanma: Check. Sıradan Amerikan şehri: Burada. Peki orijinal ne koydunuz oyuna; şöyle eski NFS müdavimlerine heyecan duyacakları bir şeyler verecek, yeni oyuncularını heyecanlandıracak? Nerede? Bekliyorum. Bekliyorum. Yanıt: Yok! Bak EA, arkadaşım, oyuna mikro ödeme koymadın, sürpriz kutuları eklemeyi tercih ettin diye seni seveceğimizi sanma. Elindeki hazır NFS kutusunu açıp, içindekilerden sözde yeni oyun yaptığını iddia

ediyorsun fakat Heat denen gerzek mekanik dışında, gidip de başka bir yarış oyununu oynamamamızı sağlayacak hiçbir şey vadetmiyorsun. Efendim? Mobil uygulama da mı yaptın? BRAVO, gel öpeyim. Hiçbir oyun için böyle bir yan ürün tasarlanmamıştı, ilk sen oldun, madalyanı hemen hazırlıyoruz. Aşırı ileri görüşlü ve duayen bir insan olduğundan ötürü, daha oyunun tamamını oynamadan sana böyle sağırdırabiliyorum ve biliyorum ki Kasım ayında oyun çıktığında, bu dediklerimin birebir aynalarıyla karşı karşıya kalacağız. O zaman seni buraya almam ama, ne halin varsa gör...

## BORDERLANDS 3



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

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

## PREDATOR: HUNTING GROUNDS

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

yana yana yürüyor falan, animasyonlar Unity'den fırlamış gibi... Diyeceğim ki oyun daha hamdır, ileride düzelir falan... Bunun neredeyse hiç olmadığını hepimiz biliyoruz, birbirimizi kandırmaya gerek yok. Aha bu fragmanda ne gösterildiyse, finalde de onla karşılaşacağız. Dolayısıyla, siz bu dergide ne yazdırsa ona al-dırmayın, bu oyundan şimdiden uzak durun. Dünyada yapacak, oynayacak, izleyecek, peşinden gidecek daha çok şey var. Haydi göreyim sizi!

LEVEL EDİTÖRLERİNDEN

# APEX LEGENDS



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

**BAYİLERDE VE SÜPERMARKETLERDE!**

**LEVEL**



# İNCELEME



Sayfa  
46

★ Altın 9,0 - 10 puan

◆ Gümüş 8,0 - 8,9 puan

◆ Bronz 7,0 - 7,9

## WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

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

## İNCELEME

**Yapım** Remedy Entertainment

**Dağıtım** 505 Games

**Tür** Aksiyon

**Platform** PC, PS4, XONE

**Web** controlgame.com



# CONTROL

Bir kapıdan içeri giriyorsun ve garip hayatın daha da garipleşiyor.

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

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

### Federal Bureau of Control

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

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

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

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

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

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

### Büronun gizemlerini çözerken

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



**Kinguin'den**  
dijital olarak  
satın alın!





Oyundaki ışıklandırmalar ve efektler muhteşem gözüküyor.

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

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

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

### Kurul ve Hiss

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

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



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

### Kırmızı, tehlike demek

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

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



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

### Remedy'nin yeni şaheseri

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

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

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

Hikaye kısmında yapabileceğim kötü eleştirisi, kendinizi bir anda kaptrınamayabilirsiniz. İlk başta yaşanan olaylar karşısında zerre bilgi edinemiyorsunuz. Ancak oyun zaten bu bilgilerle ulaşmanın zorluğunu size yaşıyor. Bilginin ne kadar değerli olduğunu anlıyorsunuz. Control, Remedy'nin yıllar sonra piyasaya çıkarıldığı en iyi oyun olmuş. Evet, bir Max Payne devrimi niteliğinde değil ancak benzer oyunlarda

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

Bu arada oyunun ışıklandırma konusunda kendisini aştığını da ekleyeyim. Fragmanlarda gözüktüğünden daha iyi bir ışıklandırma kullanmışlar. Gözle görülür bir fark var. Hatta RTX destekli bir ekran kartında muhteşem görsellere kavuşabilirsiniz. Ben oyunu PS4 Pro'da oynadım ve ara sıra yoğun aksiyon, patlama, partikül efekti kısımlarında yavaşladığını gördüm. Bu bahsettiğim çok nadir bir durum. Belki başıma 1-2 kere gelmiştir, daha fazlası değil. Güncellemeyle kolayca çözülebilir bir sorun. Bu arada güncelleme demişken. Oyunun çıkışını takiben de birkaç tane genişleme paketi sunulacağı söyleniyor. Büronun içerisini tam açık bir dünya olarak nitelendiremem. God of War'daki gibi çizgileri ve sınırları belli olan ancak yolculuk tercihi bize bırakılan bir tasarımı var. Genişleme paketiyle birlikte büronun diğer bölgelerine yolculuk etmek ve daha fazlasını öğrenmek güzel olabilir.

### Sonuç

Control, yaklaşık 15 saatlik bir oyun süresi taniyor. 10 saatlik bir oynama süresiyle de bitirebileceği söyleniyor. Ancak bu durumda çoğu gizemin üstü örtülü kalacaktır. Remedy'ye göre oyunu birden fazla kere oynayabileceğimiz. Ben buna pek katılmadım doğrusu. Yani 15 saatte değil de 20 saatte bitirip her şeyi toplayabilirsiniz diye düşünüyorum. İlginç yan karakterleri (Ah, Ahti Ah!), kendine has bölüm tasarımları, gizem üzerine kurulmuş hikaye anlatıcılığı, tekinsiz bölgeler, oyunculuk falan derken gerçekten de genel anlamıyla çok beğendiğim bir oyun oldu. Özellikle kardeşimizle ilgili olan görevlerin çözülme kısmıyla birlikte, Control benim için özel bir yere sahip oldu diyebilirim. Hatta dergi yazarlığım boyunca benden en yüksek puanı alan oyun oldu. ♦ Özay Şen



### OYUN SÜRESİ

#### İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

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

#### İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

#### İlk ay ♦♦♦♦♦

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



### OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Büroyu Hissler'den temizliyoruz.
- %20 Yolumuzu bulmaya çalışıyoruz.
- %10 Raporları okuyup bilgi alıyoruz.
- %10 Kontrol noktalarını temizliyoruz.



### ARTI

- + Hikaye anlatımı muazzam
- + Aksiyon kısmı çok dinamik
- + Oyunculuklar ve seslendirme çok başarılı
- + Işıklandırma konusunda güzel iş çıkarılmış
- + Büronun tasarımı oldukça ilginç
- + Service Weapon çok yaratıcı bir fikir olmuş

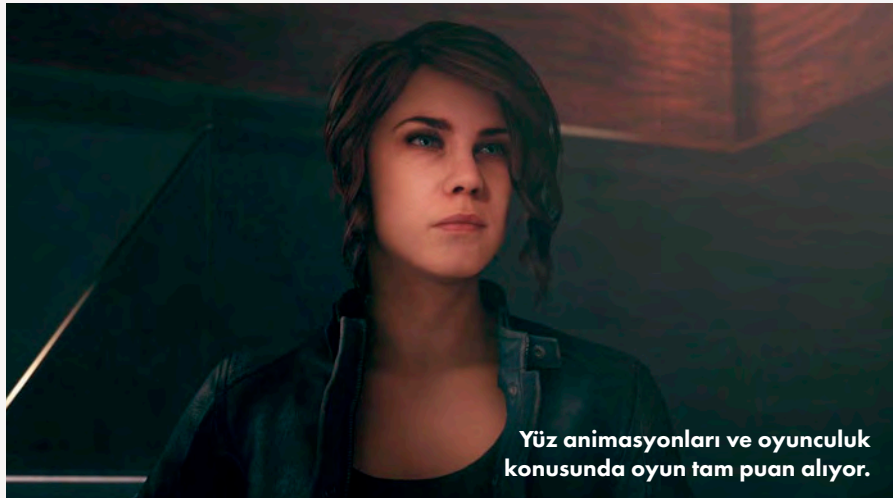
### EKSİ

- Ara sıra FPS sorunları yaşanabiliyor
- Bazı yerleri geçmesi çok zor

### SON KARAR

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

# 95



Yüz animasyonları ve oyunculuk konusunda oyun tam puan alıyor.



# WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

## HER ŞEYİ TERSELE ÇEVİRİYOR, EL BAŞA GÖLÜYÖRÜZ!

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

günde bir uyumak." diyeyim ben sizlere... Kulağa çılgınca geliyor değil mi? Ama o zamanlar keyif alıyorduk bu durumdan. Bu kadar yeter, hadi başlayalım! Öncelikle WoW'un ilerleyen dönemlerinde oyuna dahil olanları şiddetle Classic oynamaya davet ediyordum. Azeroth'un ilk, yani Deathwing'in yakıp yıkmadan önceki halini görmenizi isterim. En nihayetinde hikaye bu oyunda oldukça önemli ve neler olup bittiğini anlamanın en güzel yolu da Classic'i deneyim etmekten geçiyor. Veteran oyuncuların ise zaten o ilk anlarda aldıkları tadı tekrar alabilmek adına oynayacaklarından eminim. Şöyle güzel bir tarafı var ki oyunu satın almak zorunda değilsiniz. Eğer aktif bir World of Warcraft hesabınız varsa -yani Battle for Azeroth oynuyorsanız- Classic serverlarına da erişim hakkınız bulunuyor. Bu da oyuncu sayısını oldukça artırmışa benziyor. Şu anda hala birçok

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



### PALADİN / ŞAMAN

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

Dots. More dots. More dots.  
More dots. K stop the dots!



## YOL HARİTASI

## PvE

**Bölüm 1** - Molten Core, Onyxia ve Maraudon şu anda oynanabilir.

**Bölüm 2** - Dire Maul, Azregos ve Kazzak

**Bölüm 3** - Blackwing Lair ve Darkmoon Faire kapılarını açacak ve Darkmoon desteleri düşmeye başlayacak.

**Bölüm 4** - Zul'Gurub açılıyor. Yeşil Ejderhalar da Azeroth üzerlerindeki yerlerini alacaklar

**Bölüm 5** - Server bazlı Ahn'Qiraj yarış, Tier 0.5 item setleri ve Relic'ler de bu dönemde düşmeye başlıyor.

**Bölüm 6** - Naxxramas ve Scourge istilası başlıyor.

## PvP

**Bölüm 1** - Azeroth üzerinde PvP yapmak mümkün ancak henüz bir istatistik tutulmuyor.

**Bölüm 2** - Honor sistemi oyuna dahil edilecek. Aynı zamanda PvP ödülleri de bu dönemde oyuna eklenecek.

**Bölüm 3** - İlk Battleground'lar Alterac Valley ve Warsong Gulch kapılarını açıyor.

**Bölüm 4** - Arathi Basin ile tanışma vakti!

**Bölüm 5** - Bu bölüm PvP adına bir yenilik barındırmıyor.

**Bölüm 6** - Silithus ve Eastern Plague-lands'deki PvP görevleri başlıyor.

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

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



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

## KOŞ BABA KOŞALIM

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

## TIME IS MONEY, FRIEND?

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





## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

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

İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

İlk ay ♦♦♦♦♦

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



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

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



## ARTI

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

## EKSİ

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

## SON KARAR

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

82



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

## PEKİ NEDEN CLASSIC?

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

gerçekten de en keyifli dönemini oluşturuyordu. Blizzard, insanların bu dönemi ne kadar özlediğini fark etti. Oyuncu kitlesince de bu yönde bir talep olduğunu görünce World of Warcraft: Classic'i tekrar önümüze sunmuş oldu. Bu noktada şunu da unutmamak gerekiyor ki ilk Molten Core raidine girişimizi, ilk epik eşyayı takışımızı, Burning Steppes'in kapısından içeriye korkuyla baktığımız günleri, Ironforge'a adımımızı atıp ağızımızın açık kalışı gibi daha pek çok "ilk"i tekrar yaşamamız mümkün değil. Yani diyeceğim o ki evet Vanilla zamanları aldığımız keyfi ve nostaljiyi bize sunuyor olsa da Classic'te o Vanilla havası bu gibi sebepler yüzünden tam hissedilemiyor. Yanlış anlaşılmasın, oyuna lafım asla yok. Büyük bir keyifle oynuyorum ve oynamaya da devam edeceğim. Bir yandan Battle for Azeroth eklenti paketinin tadını çıkartıp, arada Classic'e dönüp nostalji yapabile lüksü gerçekten de keyifli. Classic'i oynayabilmek için de halihazırda WoW oyuncularının hiçbir ekstra ücret ödmeden oynayabiliyor olması da bence çok büyük bir artı. Bu yüzden kitlesini koruyacağından ve hatta zaman gelip sadece Classic'te vakit geçirmeye başlayanlar olacağından da eminim. Kısacası WoW dünyasını seviyorsanız mutlaka bir bakmanızda fayda var. Bir başka WoW yazısında görüşmek üzere, kalın sağlıcakla...

◆ Emre Öztınaz





Yapım Supermassive Games Dağıtım Bandai Namco Tür Korku, Macera Platform PC, PS4, XONE Web [www.thedarkpictures.com](http://www.thedarkpictures.com)

# The Dark Pictures: Man of Medan

Hayalet gemiye düşen gençlerin hazin sonu...

**K**onuya nasıl giriş yapacağıma karar veremediğim için Man of Medan çıkmadan önce yazmış olduğum yazıya göz attığımda (kendimden kopya çektim) annemin psikopat gibi, bana küçükken yatmadan önce Stephen King okuduğundan ve bunun sonucunda gelişen korku hikayelerine olan hayranlığımdan bahsettiğimi gördüm. Gerçekten sağlam bir korku filmi izleyicisiyimdir. Bununla birlikte, söz konusu korku oyunları olduğunda yaşadığım gerilime pek dayanamıyorum. Devamlı ensemde bir yaratığın varlığını hissederek ilerlemek beni o kadar yoruyor ki başladığım çoğu korku oyununu yarıda bırakıyorum. Aylar önce oynadığım ve daha başlarında bıraktığım Resident Evil 7'ye devam etmenin konusu açıldığında bile, Lost'ta adaya dönmek istemeyen Kate gibi küçük çaplı sinir krizleri geçiriyorum.

## Eski gibi, yeni gibi

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

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

## Jason yoksa karanlık güçler var

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

başlangıcın ardından yıllar geçer ve bilin bakalım ne olur? Bir grup genç Güney Pasifik'te o bölgeye dalışa gider!

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

Olayların akışı oldukça acı. Oyunun tamamında bir aksiyon içinde olmanıza gerek yok. Karakterlerin diyaloglarını ve aralarında gelişen ilişkileri takip etmek de oyuna bağlanmanızı sağlıyor. Üstelik bu ilişkiler



**Kinguin'den**  
dijital olarak  
satın alın!



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

### **Gözünü ekrandan, elini gamepadden ayırma**

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

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



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

### **Bir elin nesni var, iki elin sesi var**

The Dark Pictures Anthology'yi Until Dawn'dan ayıran bir diğer özellik ise bayağı düşünülmüş çok oyunculu modlara sahip olması. Bu oyunu özellikle geceleri tek başımıza oynamamızı tavsiye eden yapımcılar tavsiyelerini destekler şekilde bizlere iki farklı çok oyuncu modu da getirmişler.

Bunlardan ilki olan Paylaşım Hikaye modunda oyuna sahip olan bir başka arkadaşınızla farklı makinelerden online olarak bağlanıp birlikte farklı karakterleri canlandırabiliyorsunuz. Örneğin, ilk sahnelerde karşımıza çıkan iki askerden birini siz, birini ise arkadaşınız yönlendiriyor. Zaman içerisinde ekrana oynana-

bilir yeni karakterler eklendiğinde ise hikayenin gerektirdiği şekilde bu karakterler arasında geçiş yapmaya başlıyorsunuz. Paylaşım Hikaye modunda, oyunun her karakterin kendi bakış açısını ön planda tutan tarzı biraz daha ön plana çıkıyor. Şöyle ki, örneğin siz kız arkadaşınızla su altında romantik bir dalış yaparken arkadaşınız teknede gergin anlar yaşayabiliyor. Böylelikle ikiniz de kendi deneyiminizi yaşayıp farklı sahnelerde farklı olaylar ve farklı korkularla karşılaşabiliyorsunuz. Üstelik yaşadığınız her şey ve bu süreçte verdiğiniz her karar sadece sizi değil, arkadaşınızı da etkiliyor. Yani, bir noktada arkadaşınız için kendinizi tehlikeye atabilir, ya da siz kurtulmaya çalışırken onun ölmesine bizzat sebep olabilirsiniz. Normalde bir oyunun online olarak birileriyle oynamaya bayılan biri değilimdir (ne kadar sosyal ve arkadaş canlısı olduğumu tahmin edin) ancak bu mod bana oyuna ekstra bir derinlik katmış gibi geldi. Çünkü, istisnai örnekler dışında, biz hikayeleri ana karakterin bakış açısıyla takip ederiz ve bu durum, hikayenin iki boyutlu bir düzleme hapsolmesine sebep olur. Paylaşım Hikaye modu, siz bir mekanda kendi



deneyiminizi yaşarken aynı hikaye içerisinde farklı bir yerde farklı olaylar olmasını sağlayarak hikayenin derinlik kazanmasına yardımcı olmuş. Kısacası, siz ölseniz de hikaye devam ediyor.

### Gamepadi elden ele uzatalım

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

gibi..." diyerek dalga geçer, konuyu kapatırdım. Yine de The Dark Pictures Anthology'nin bölümlerinin bir film gibi izlenebilir ve üzerine konuşulabilir olması arkadaşlarla birlikte oynamayı ekstra keyifli hale getirmiş. "Peki, tam olarak nasıl oluyor?" dersiniz de oyunun başında herkes kendisine bir karakter seçip kendi ismini yazıyor. Oyun boyunca da kimin sırası gelirse ekranda o kişinin adı çıkıyor ve gamepadi bu arkadaşlara veriyoruz. Her oyunun sonunda ise yaptığımız eylemler ve bunların sonuçları değerlendirilerek oyunculara çeşitli başarılar sunuluyor. Oyunu birlikte oynamak hikayeye farklı denklemler katabiliyor. Eylemlerimizin gidişatı etkilediği oyunlarda farklı sonuçlara ulaşmak için her seferinde sıfırdan başlamak genellikle biraz sabır ya da oyuna aşırı bir hayranlık gerektirir. Şahsen ben sıfırdan başlamaya üşendiğim için başka oyuncuların videolarını izlemeyi tercih ediyorum böyle durumlarda. Ancak Man of Medan'ı çok oyunculu modlarda farklı arkadaşlarınızla ve tek başınıza oynayarak her seferinde farklı bir sonuca ulaşmanız mümkün. Çünkü hikayeye etki eden her yeni insan gidişatı da değiştirebiliyor.

### Son Sözler

The Dark Pictures Anthology'nin ilk bölümü olan Man of Medan için söyleyebileceğim en doğru şey aşağı yukarı Until Dawn gibi olduğudur. Until Dawn, kendi türüne getirdiği yeniliklerle oldukça akılda kalıcı olmuştu. Man of Medan için aynısını söyleyebilir miyiz bunu da zamanla göreceğiz. Hikayesi çok sıra dışı olmasa da akıcılığı ve karakterler arasındaki iletişim sayesinde oyun boyunca temponun hiç düşmemesi sağlanmış.

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

### KARAR

**ARTI** Hikayeyi arkadaşlarımızla oynayabilmek ekstra keyifli olmuş. Grafikler ve sahneler gayet gerçekçi. Diyaloglar özellikle hoşuma gitti. Kendinizi gidişatını sizin belirlediğiniz bir film izliyormuş gibi hissediyorsunuz **EKSİ** Kamera açıları bazen sapıtıyor. Hikaye ve karakterler klişe. Koltuktan asla okuyamayacağınız kadar küçük altyazılar

# PRO X 7.1 HEADSET



50mm PRO-G  
Sürücüleri



DTS Headphone:  
X 2.0 Teknolojisi



BLUE VO!CE Yazılımı ile  
Özelleştirilebilir



Çıkarılabilir  
Mikrofon

TO WIN

BJERGSEN

PRO  
SERIES



Yapım Intelligent Games Dağıtım Nintendo Tür RPG Platform Switch Web [bit.ly/2KZy5iq](http://bit.ly/2KZy5iq)

# Fire Emblem - Three Houses

Otuz senelik hikayede gerçek bir mihenk taşı

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

Emblem bu oyun ile beraber ilk defa Switch gibi çok yetenekli ve kapasitesi 3DS ile kıyaslanmayacak bir oyuna geçiş yapmış oldu. Intelligent Systems da gözükene o ki bu büyük atlama fazlasıyla hazır. Sıra tabanlı destan

## Sıra tabanlı destan

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

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

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

## Üç hanedandan hangisi?

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



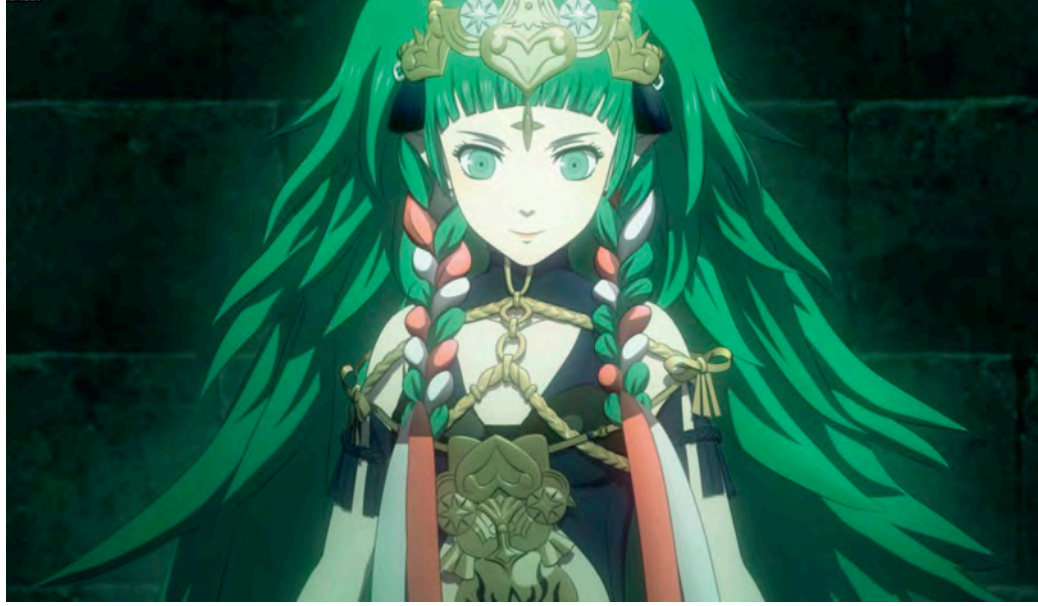


sahip ve inanın, öyle bir hikaye bekliyor ki sizi, hiçbir şeyi kaçırmak istemesiniz. Oyun başlarda fazlasıyla FE: Fates'i animatıyor, zaten daha önce de söylemiştim. Üç ayrı haneye bölünmüş olan Fodlan'da geçen Three Houses'a karakterimizin cinsiyetini ve ismini seçerek başlıyor. Öğreniyoruz ki bölgenin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

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

### Herkes herkesi yenemez

Three Houses serinin oturmuş savaş mekanikleri üzerinde hayli kafa yormuş bir oyun. Bu oyunda ekibinizdeki herkesi muntazam bir uyum içinde kullanmanız, karakterlerin özel yeteneklerinden de sonuna kadar istifade etmeniz gerekiyor. Bu üçgen sistemde seviyesi kaç olursa olsun okçu bir karakterin bir kare karşısındaki paslı claymore karşısında hiç şansı yok. Çekin onu oradan, ölecek adam. Elemental hasarlar da bu oyunda önemli yer kaplıyor. Oyunda devamlı olarak belli düşman türlerine karşı işinize yarayacak sanatlar öğreniyorsunuz. Bu sanatları kullanmanın negatif



getirisi ise "yok edilemez" gözükən kocaman kılıcınızı fazla kullanımdan sonra İsviçre peynirine döndürmeleri. Silahlar normal kullanımda da eskiyor, art kullanmak ise bu süreci beş kat hızlandırıyor.

Yanınızda savaşan öğrencileriniz ustalaşip level atladıkça farklı sınıflara da geçiş yapabiliyorlar. Bu sınıfların her birinin belli gereksinimleri mevcut ve sınavları vermek için de eksiklerini kapatmaları gerekiyor. Bölüm bölüm ilerleyen ve gidişatı "sezon sonunda büyük olayların döndüğü" dizileri animsatan bir oyunda her bir öğrencinizin ihtiyaç duyduğunuz şekilde yetişmesinin büyük önemi olacak. Oyundaki takvim sistemi bir nevi bu sezonların yerini üstlenmiş durumda. Önceden kestirilebilir olsalar da oyunun derinliğine katkısı önemli. Mesela Pazartesi günleri yapılacak çalışmalar planlıyorsunuz. 6 gün boyunca süren derslerden sonra Pazar serbest gün. Oyunun izin verdiği her şeyi (sizi güçlendirecek şeyler yetiştirebileceğiniz serayla ilgilenmek dahil) bu güne sığdırmak mümkün. Savaşmak da verilecek kararlara dahil. Antrenman görevi olsun, Paralogue denilen yan görevler olsun,

hepsi sizi bekliyor. Oyun iki sayfada anlatılmayacak kadar derin bir yapı. Diğer taraftan ben üç hanenin özellikleri, Seiros'un Kilisesi, karakterler arası bağlar, hikayenin nerelere gideceği gibi konulara fazla girmek istemiyorum. Hikayeye daha fazla girmek oyunun o sürpriz yapısını baltalamak gibi geliyor. Ama şunu söylemeliyim, Switch sahibi olup da bu oyunu edinmemeyi düşünmeyin bile. Her konuşmaya değer verdiğinizde 50 saati fersah fersah aşacağınız muhteşem bir hikaye bekliyor sizleri. Seriyi daha önce oynamadıysanız bile fazla düşünmenize gerek yok. Karşınızda yılın en iyi oyunlarından birisi duruyor.

### ◆ Kürşat Zaman

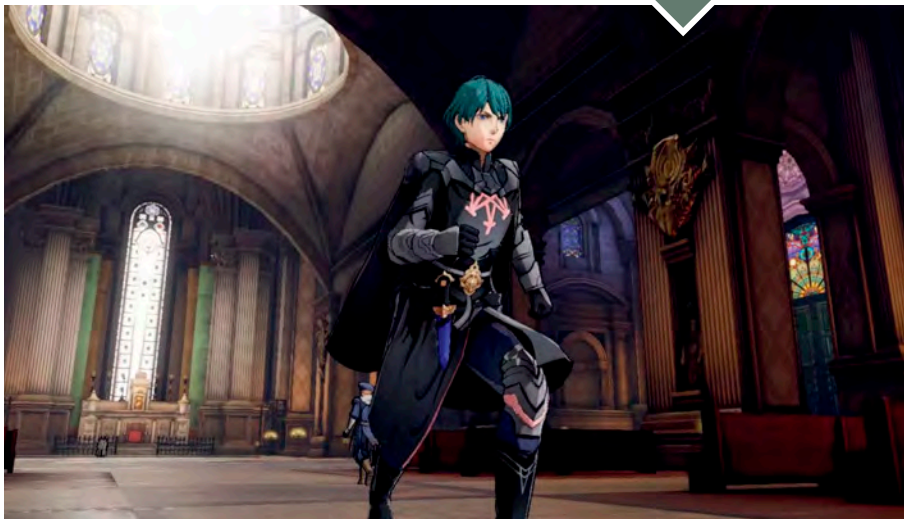
## KARAR

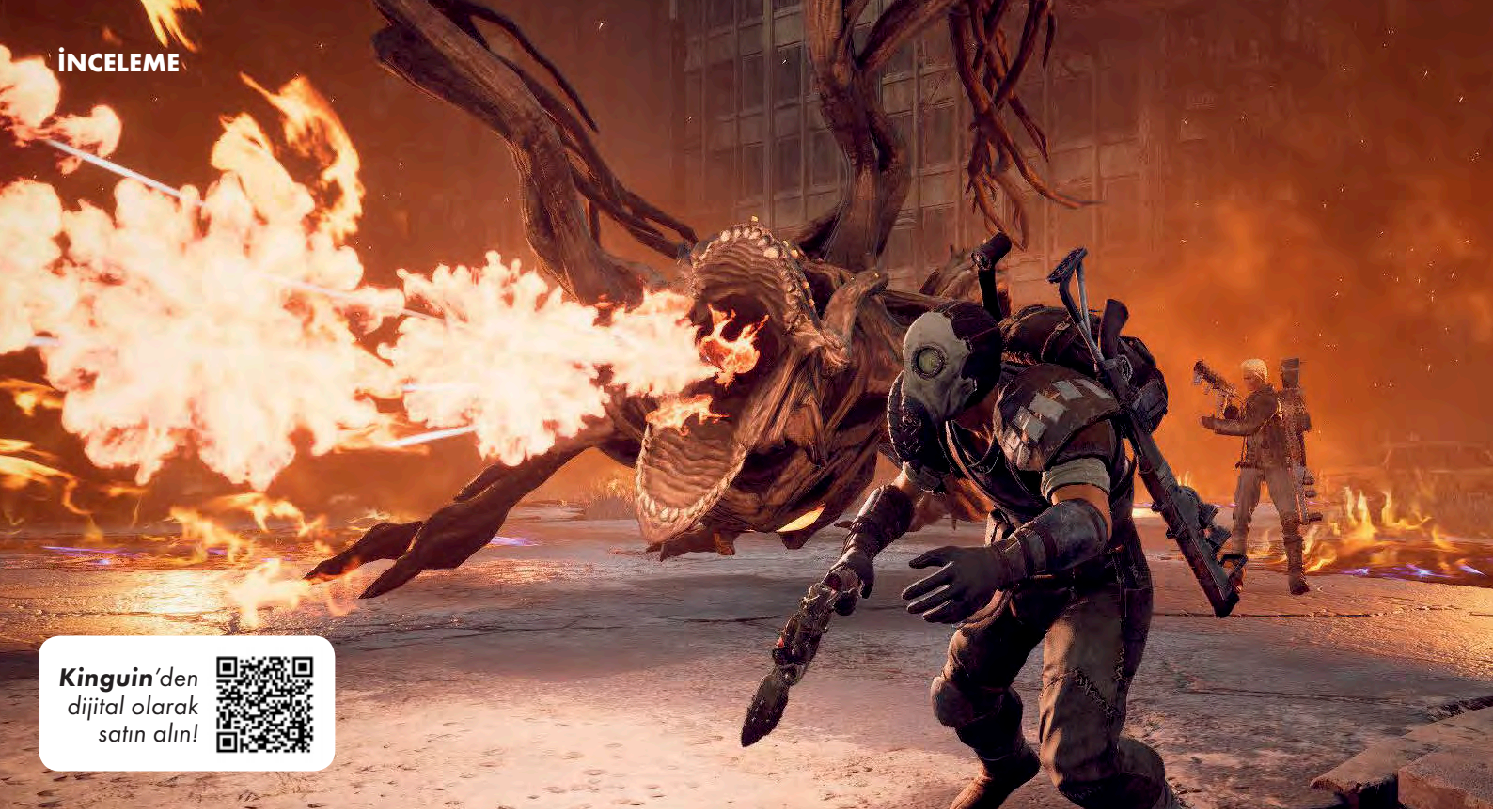
**ARTI** Muhteşem hikaye. Başarılı grafikler. Uzun oynanış süresi.

Detaylı savaş mekanikleri.

**EKSİ** Konuşma sevmeyenlere uygun bir oyun değil. Hikayenin açılması zaman alıyor.

90





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Gunfire Dağıtım Perfect World Tür PC, PS4, XONE Platform Aksiyon, Soulslike Web [www.remnantgame.com](http://www.remnantgame.com)

# Remnant: From the Ashes

Soulslike gibi, değil gibi...

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

## Biraz Dark Souls, biraz Ashen

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

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

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

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





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

### Ne kadar RPG?

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

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



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

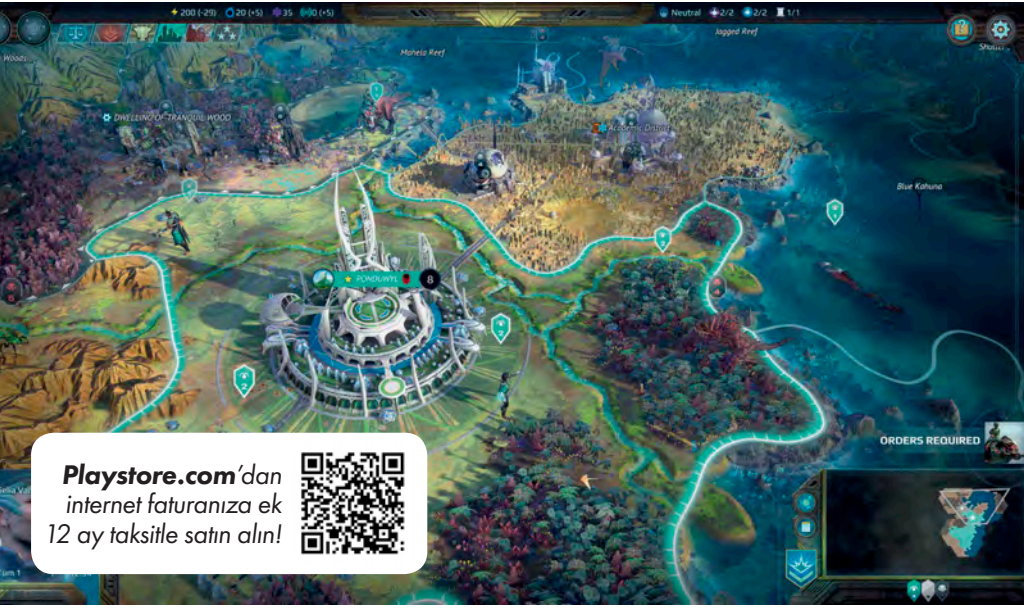
### Oynanış ve ekipman üzerine

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

Bütün bunların yanında bir de tabii ki birçok amulet ve ring bulunuyor. Karakterimizin üzerinde iki yüzük bir de kolye taşıyabiliyoruz, her bir tanesi farklı özellikler bulunduyor. Bu eşyaların sayısı da oldukça fazla. Haliyle de karakterimizin saldırı, savunma, maddesel dayanıklılık gibi birçok istatistiğe etki ediyorlar. Silah, zırh, amulet ve ringleri uyumlu takarak çılgın işler yapabilirsiniz. Unutmadan yazayım, bütün silah, zırhlara eski tabir ile artı basabiliyoruz. Oyunun bir diğer bana keyif veren kısmı ise aslında yine Dark Souls'tan falan alışkın olduğumuz "belki de şu köşede gizli bir geçiş vardır" diye haritada beni dört döndürmesi, bulduğum zaman ise sevindirmesi oldu tabii ki. Hemen ufak bir ipucu yapıştırayım, daha oyunun başında (bu kısım her oyuncuda aynı) güvenli bölgeden çıkış yaptıktan sonra bulunduğunuz mekanda, üst kata çıkınca solda bir kitaplık göreceksiniz. Az dikkatli bakarsanız duvardaki deliği kapatıyor, kırın ve içeri girin, hem bir set (stamina bonuslu) hem de günlük bulacaksınız. Hatta belki duvarlarda göreceğiniz garip çizimler size aslında gizli bir yerin ipucunu veriyor olabilir. Kesinlikle soulslike oyunlardan ilham almış olan bu oyuna bir göz atın derim. Ancak onlar kadar zor değil. Yaniii, en azından Nightmare zoruk seviyesine geçiş bir hantanız ile neredeyse tek yemeye başlayana kadar diyebilirim. ♦ **Sonat Samir**

### KARAR

**ARTI** Görsellik, ses, çevre tasarımı açısından muazzam bir atmosfere sahip. Kendine özgü dinamikleri ile soulslike türüne yeni bir soluk. Tekrar oynanabilirlik yüksek.  
**EKSİ** Animasyonlar potato. Halen bazı teknik sorunlar var. Kenar duvardan geçen düşman saldırısı.



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



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

# Age of Wonders: Planetfall

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

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

## Biraz Civ biraz XCOM

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

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

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





çok sade bir versiyonuna bürünmesi. Basit ama bir 4X strateji oyunu için yeterli sadelik. Öncelikle birim çeşitliliği çok güzel, hangisi birbirini kombine ediyor bakıp ona göre bir ordu kurduğunuzda savaş alanında uygulayacağınız fikir çoktan aklınızda oluyor. İkincisi yapay zekâ çok aptal değil, deli gibi üzerineze saldırmaktansa "Sen bana saldırdın, ben "Overwatch"a yatıp seni bekliyorum ve emin ol dünya kadar vaktim var," diyebiliyor. XCOM'da yapay zekâ sizi gördüğü anda kuduk köpek gibi üzerineze saldırırdı. Ateş açarken kendi birimlerinizi vurabilme, düşmanı yanlardan kısırarak gafil avlamaya çalışmak çok basit ama oyunun savaş yönetimine muazzam eğlence katan etmenler. Savaşların sadece karada geçmemesi, aynı zamanda havada ve suda muharebeye girebilmek de harika bir detay. Etrafınızı savaş kasıp kavururken bazen ne üreteceğinizi şaşırıyorsunuz. Deniz savaşları bir World of Warships olmasa da en azından atmosferi değiştirdiği için eğlenceli. Bu muharebelere hava araçları hatta bazen anakardan kara araçları da müdahale edebilir.

### Mükemmele bayağı bir yakın

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



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

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

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

### Son sözler

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

◆ Nurettin Tan

### KARAR

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

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

95





Yapım Team Ninja **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** Switch **Web** [marvelultimatealliance3.nintendo.com](http://marvelultimatealliance3.nintendo.com)

# Marvel Ultimate Alliance 3

## The Black Order

Lütfen dövüşürken düzeni bozmayalım...

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

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

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

### Evren avucunuzun içinde!

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order'da da işler pek farklı değil. Kariyerini dünyayı ele geçirmeye çalışıp yenilmek üzerine kurmuş olan delifışek Thanos, mesleğinin hakkını vermek adına yeni planlar kurmuş. Kendisi Sonsuzluk Taşlarını ele geçirmek istiyor. Galaksinin Koruyucuları da ona engel olmaya çalışırken taşların dünyanın dört bir yanına dağılmasına sebep oluyorlar. Biz de S.H.I.E.L.D. ve başka kahramanların da desteğini alarak Sonsuzluk Taşlarını düşmanlardan önce bulmaya çalışıyoruz. Oyunun hikayesi kendisinden öncekilerle aşağı yukarı aynı örgüye sahip. Bir grup kahraman ile Marvel evrenindeki çeşitli noktalara seyahat ediyorsunuz, düşmanları pataklıyor-

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

### Ekibi topluyoruz

Oyunda dört kişilik bir takımı kontrol ediyor-



ruz ancak ilerledikçe yeni kahramanların da ekibe katıldığını daha önce belirtmişim. Yol boyunca adım başı karşınıza çıkan S.H.I.E.L.D. bağlantı noktaları sayesinde, yirmiden fazla karakter ile, oynadığınız takımı baştan kurabiliyorsunuz. Takımımızı neye göre kuracağınız ise tabii ki sizin paşa gönlünüze kalmış ancak dikkat edebileceğiniz birkaç nokta da var. Öncelikle kahramanların her birinin takıma katkıda buldukları can, enerji, güç gibi bazı özellikler bulunuyor ve her kahraman farklı özelliklerde katkı sağlıyor. Bunlar karakterlerin seviyelerine göre değil, özelliklerine göre belirleniyor ve takımınızın genel ortalamasına bakarak hangi kahramanların bir arada istediğiniz ortalamayı oluşturduğunu görebiliyorsunuz. Ayrıca takımınızı düzenlerken çeşitli kahramanların arasındaki etkileşimler sayesinde ekstra güç de kazanabiliyorsunuz. Bu tarz oyunlarda beni en üzen şey ise sadece takımda yer verdiğimiz elemanların seviyesinin artıyor olması. Diğerleri yedek kulübesinde yattığından olsa gerek oldukları seviyede kalmaya devam ediyorlar. Bu yüzden de oyunun ortasında bir kahraman değiştirmeye karar verdiğinizde bu kahraman yarı seviyede ve dolayısıyla yarı güçte oluyor. Marvel Ultimate Alliance 3'te bunun için yapılabilecek en mantıklı şey ise seviye atlatmak istediğiniz kahramanları kullanarak, Infinity Rift denilen boyutlarda görev yapmak. Yine S.H.I.E.L.D. noktalarını kullanarak geçebileceğiniz bu boyutlarda görev yaparak puan, para ve güçlendirme materyalleri toplayabiliyorsunuz. Ben ise daha çok paslanış



kahramanlarımı yeniden sahalara döndürmek için kullandım.

### Marvel evreninde sıradan bir gün

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

Bunun dışında elbette ki her kahramanın yetenekleri farklı olduğu için oynanışları da değişiyor. Kimi kahramanlar yakın dövüş yaparken kimileri uzaktan vuruyor, kimileri ise alan hasarı verebiliyor. Kahramanları biraz denedikçe tercihlerinizi hangilerinden yana kullanacağınıza karar vermeye başlıyorsunuz. Şahsen her bölgede zombi sürüsü gibi üstüme

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

### Kıssadan hisse

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

### KARAR

**ARTI** Keyifli oynanış mekanikleri. Çok sayıda süper kahraman seçeneği. Grafikler ve seslendirmeler çok iyi.  
**EKSİ** Küçük ekranda takip etmek zor oluyor. Kameranın takılması gibi ufak tefek buglar. Diyaloglar yetersiz.





Yapım Panache Digital Games Dağıtım Private Division Tür Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web [ancestorsgame.com](http://ancestorsgame.com)

# Ancestors: The Humankind Odyssey

Bazen, en baştan başlamak lazım

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

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

## Dinozorlardan sonra, insanlardan önce

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

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



### Sezgilerinize güvenin

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

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



### Zor oyun azizim

Bu oyunu deneyim etmeye başladığınızda zorlanacaksınız çünkü yazımın başında da belirttiğim gibi alışması çok güç. Kimse size yol göstermediği gibi herhangi bir detaylı haritanız da olmayacak. Hemen her şeyi yaparak öğrenecek, hiç tahmin etmediğiniz şekilde ölümler yaşayacaksınız. Belki yılan sizi yutamayacak ama zehri yüzünden acılar çekerek öleceksiniz. Zehre karşı gelen bir formül buluncaya kadar sıdığınız sıyrılacak. Size tavsiyem, olabildiğince ana ekipten ayrılmadan, kampınızın etrafında kendinizi ve kabilenizi geliştirebileceğiniz kadar geliştirebilmeniz. Hatta oyun saati ile ilk dört gününüzü burada harcamın diyebilirim; gerisi zaten gelecektir. Ancestors: THO'e genel olarak baktığımdaysa kesinlikle iddialı bir oyun denemesi olduğunu görüyoruz. Benzeri neredeyse bulunmayan, farklı bir yaklaşım ile karşımıza çıkmayı başarmış. Başarmış ama oyunda kendine amaç bulmak birçok oyuncu için çok zor olacaktır. Kimi zaman haritada öylesine kaybolacaksınız ki dönme fikri bile canınızı sıkacak. Ayrıca kontroller bazen saçmalayabiliyor. Ağaçtan ağaca atlamak, karşınızda ne olduğunu göremediğiniz için çoğu zaman hüsrana uğrayabiliyor. Bazen de grafiklerde kocaman glitchler ortaya çıkıyor. Modellemeler güzel olsa da kesinlikle yeterince detaylı değil. Bir de hayvanlardan bir defa kaçtığımız zaman resmen alaysız dağılırlar. Kendimi bir türlü doğanın içerisindeki av gibi hissetmemi sağlayamadılar. Dünyanın büyük olduğu doğru ama o kadar çok yüksek günlük alan var ki bunu hissettiremediğini söylemem gerek. Anlayacağınız, açık dünya konseptli bir hayatta kalma oyunu için hiç de fena olmayan bir yapımdan bahsediyoruz. Yine de detaylarda birçok sıkıntı olduğunu unutmamak lazım.

### ◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

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

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



Yapım Crytek Dağıtım Crytek Tür FPS Platform PC, XONE Web [www.huntshowdown.com](http://www.huntshowdown.com)

# Hunt: Showdown

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

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

## Erken erişime veda, kabuslara merhaba

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

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

yor, bu ipuçlarını topluyor ve lanet bossun yerini tespit ediyoruz. İpuçlarının bulunması ile daralmaya başlayan harita, oyuncuların birbirlerine daha çok yaklaşmasına sebep oluyor. Yani Crytek alıştığımız Battle Royale oyunlarındaki daralan çember sistemini oyuna çok güzel yedirmiş durumda ancak burada bölgelerin dışında kalırsanız zaman içerisinde ölmeniz gibi bir durum söz konusu değil. Oyundaki en önemli detay ses. Hatta oyuna en son eklenen özelliklerden bir tanesi de silah satın almadan önce sesini dinlememize olanak sağlıyor olması. Garip gelebilir, üstelik mesafe ayarı yaparak test edebiliriz 10mt. 100mt. 200mt. Vs. Hangi mesafeden atış yapıldığını silahın çıkardığı sestən anlayabilmemiz, öğrenebilmemiz için hazırlanan bu sistem kesinlikle başka oyunlarda da olmalı diye düşünüyorum. Avcı, ekipman, bloodline gibi sistemler aynı şekilde devam ediyor. Yine ölen avcımız yerine yenisini satın alıyoruz, yine ona seviye atlatıp ekipman diziyoruz ve ölmeden önce yüksek seviyede kendisini emekli ederek bloodline seviyemize aktarıyoruz. Bloodline seviyemize göre de alabileceğimiz ekipman ve pasif avcı yetenekleri de gittikçe daha çeşitli

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

## Boss savaşları üzerine

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

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



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

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

### Multiplayer ne kadar kuvvetli?

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

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



bazlı çıkarsalar daha mı iyi olurdu diye? Kim bilir, belki de arka planda önceki halinin adını değiştirmiş ve üzerinde çalışmaya devam ediyorlardır? Ancak çok umutlu değilim, Crytek zaten hali hazırda VR oyunları falan ile bu kadar uğraşırken, sanmıyorum bir ekibi de o oyunu çıkartmak için görevlendirsiner.

Bu oyunun ben beğendiğim kısmı ses ve görsel kalitesinin yanında, bölüm ve çevresel tasarımı. Cidden üzerine düşünülmüş detaylar var, bir at arabası sırf kalabalık gözüksün diye orada devrilmemiş ya da sadece farklı bir tahta, duvar şekli olsun diye köşesi kırılmış şekilde oraya yerleştirilmemiş. Eğer o küçük boşluğu fark edebilir ve doğru açıdan bakarsanız, dikkatsiz oyuncuları çok rahat şekilde avlama şansına sahip olabiliyorsunuz. Hatta yerdeki kırık camlar bile sırf ses çıkaran bir şeyler olsun diye değil. Özellikle o noktaya yerleştirilmişler. Bilemiyorum, karşılaştığım her detayın belirli bir amaca hizmet ettiğini hissettim ve bu oyundan aldığım keyfi daha da yukarıya taşıdı.

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

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

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

### KARAR

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

**EKSİ** Bazı silahlar halen dengesiz.

Arkadaş şart, rastgele oyuncular ile çile olabiliyor.

85





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

# No Man's Sky: Beyond

Galiba artık herkesi mutlu edecek

2014 yılında ilk defa duyurulduğunda herkesi bir heyecan sarmıştı. Sonsuz büyüklükte bir evren, uzay geminizle gezip, sonsuz olasılıklarla oluşturulmuş devasa gezegenlerin üzerine inip keşifler yapabildiğiniz, acayip acayip yaratıklarla karşılaşip, uzaylı medeniyetlerle iletişime geçtiğiniz bir oyunun gerçek olma ihtimali herkesi heyecanlandırmıştı. Ancak oyun 2016'da piyasaya çıktığında, çoğu kişiye büyük hayal kırıklığı yaşatmıştı. Oyunun yapımcısı Hello Games maalesef üzerindeki büyük "yayıncı" baskısı nedeniyle oyunu henüz tam bitmeden piyasaya sürmüştü. Buna rağmen de çok büyük satış başarısı yakalamıştı. Ancak bizce "erken erişim" formunda piyasaya çıkan oyun 2016 sonrasında geliştirilmeye

devam etti ve bugün nihayet 2.0 versiyonuna ulaştı. Beyond isimli güncellemesiyle yeniden gündemimize giren No Man's Sky, bu defa bütün oyuncularını mutlu edecek bir kıvama kavuşmuş olabilir mi? Evet. Olmuş. Hello Games, geçtiğimiz 3,5 sene içinde oyun için yapılan eleştirileri çok dikkatli dinlemişe benziyor. Oyuncuların şikayet ettikleri pek çok detayı düzeltmek için çaba harcayan bir güncelleme olan Beyond, aynı zamanda oyuna yeniden başlamak için de güzel bir fırsat sunuyor. Yeniden başlamak diyoruz çünkü oyun ilk dakikadan itibaren önemli değişiklikler içeriyor. Öncelikle, çok harika bir tutorial hazırlamışlar. Böylece daha önce oyuncuların "ne yapıyoruz, ne oynuyoruz, bu nedir, o nedir?" sorularına sağlıklı şekilde cevap veriliyor.

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

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

◆ Cem Şancı

## KARAR

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

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



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

## RAD

Psychonauts görünümü The Binding of Isaac...

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

düşmanlarımızı daha bize yaklaşımadan alt edebiliriz ve bu mutasyon oyunun sonuna kadar en yakın arkadaşımıza dönüşebilir. Oyunda yer alan ikinci mutasyon türü ise "endomutation" olarak anılıyor ve karakterimize pasif yetenekler kazandırıyor. Çeşitli noktalara yerleştirilmiş tapınak benzeri cihazlar ile edindiğimiz bu yetenekler, daha hızlı koşmak, ateşe karşı bağımsızlık gibi hayatımızı kolaylaştıran özellikler edinmemizi sağlıyor. Ne var ki bazı endomutationlar kullanışsız olabiliyor. Aklıma ilk gelen örnekse uzun mesafeli saldırılarımızın menziline arttıran endomutation. Bu mutasyon uzun mesafeli bir saldırıya sahip değilken edinildiğinde tamamıyla çöpe dönüşüyor. Ayrıca oyunda çeşitli kötü endomutationlar da bulunuyor ve bu sebeple endomutationları vücudunuza kabul ederken dikkatli olmakta fayda var.

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

uzaklaşıp kendini defalarca kez oynatabiliyor. Grafikler, sesler ve atmosfer tarafında kusur-suza yakın olsa da RAD, bazen gereksiz zorlayıcı olan yapısı, kontrollerdeki bazı zorluklar ve en önemlisi, yenilikler tarafındaki eksikleri sebebiyle roguelike oyunları seven şahsım için ancak "çok parlak değil" olarak tanımlanabilecek bir yapıya oluyor. Psychonauts 2'nin çıkışının yaklaşmaya başladığı bu günlerde, Double Fine'in artık tüm dikkatini Psychonauts'a vereceğini umut ediyor ve RAD'i yalnızca türü sevenlere öneriyorum. **♦ Tolga Yüksel**

### KARAR

**ARTI** Mutasyon çeşitliliği. Yeniden oynanabilirliği yüksek. Başarılı grafikler.

**EKSİ** Gereksiz zorlayıcı. Yenilikten yoksun. Fiyatı (99 TL) yüksek.

70



# Night Call

"Geceleyin, aşklar şehri dediğiniz Paris benim arka bahçemdir..."

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

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

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

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

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

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

## KARAR

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

**EKSİ** Aynı diyalogları sık tekrar ediyorsunuz. Bir müddet sonra sihriini yitiriyor.

71

Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!





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

# The Blackout Club

Ya kasabanızın tüm kurtuluş ümidi gençlerde olsaydı?

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

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

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

◆ Enes Özdemir

## KARAR

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

İlgi çekici düşmanlar

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

70

# Oxygen Not Included

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

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

## Ufak ekip, kocaman kalite

Don't Starve ve Rimworld gibi sevilen simülasyon serilerinin yanındaki yerini alan Oxygen Not Included'da Dups (Duplicant'ın kısaltılmışı) adındaki sevimli mi sevimli, birbirinden yetenekli (veya yetenezsiz) arkadaşlara koloni kurup onları yaşatmaya başlıyoruz. Erken erişimdeyken Olmayanülke koymuştum kolonimin adını lakin bu sefer Şeker Dükkanı koymayı daha uygun gördüm. Neden mi? Çünküüüü, benim de oynadığım Şeker Dükkanı filmi yakında vizyonda! (Çaktırmadan reklamımızı da yapayım) Konumuza dönelim, Şeker Dükkanı'nı kurmak kolaydı fakat Dupslar ile birlikte yaşam savaşı vermeye başladığımızda işler biraz ciddileşiyor. Oyunun ilk birkaç saati rahat. Dupslara yatacak yer ayarla, tuvalet ayarla falan. Burada

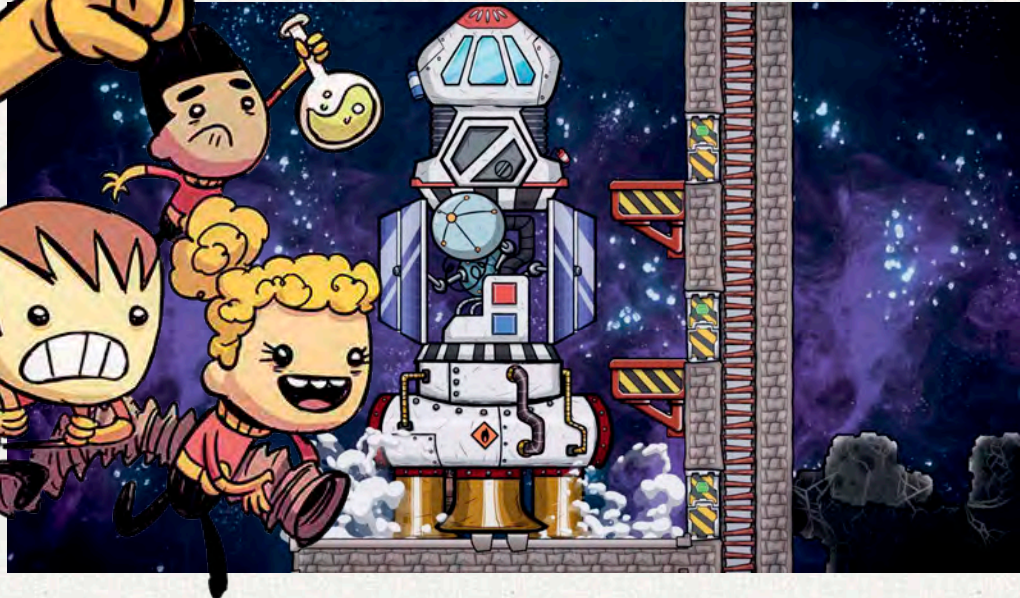
dikkat çeken şey detay seviyesi oluyor. Tuvalet kuruyorsunuz ya, yakına lavabo benzeri bir su kaynağı kurmazsanız mikroplar bağımsızlığını iddia edebilir. Bu tarz küçük vazifeleri yerine getirmeye başladıkça bakımını üstlendiğiniz Dups sayısı da artıyor ve nerede çokluk, orada "karmaşa" hesabı daha dikkatli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

Yumuşak ve eğlenceli müziklerin eşliğinde Dupsların koşuşturmasını izlemek bir hayli zevkli. Çizimler ve animasyonlar zaten göz alıcı ve tatlı. Dupsların oturup mutluluk dolu bakışlarla yemek yemeleri veya ısıtma sistemi arıza verince çok fazla soğuk su kullanmaları sonucu hasta olmaları gibi detaylar şahane.

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

## Detaylar içinde boğulmak

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



taşları aşağıya atmaları isteniyordu. Ben de Dupslarımdan nefeslerini tutarak oradan geçmelerini istedim ve tamirat süresi doğal olarak uzadı da uzadı. Neyse, makineyi tamir ettik ve bir daha arıza yapmaması için kuvvetlendirici parçaları da taktık. Tam alınımdaki teri silip oh çekecekken makine için 1200 Watt güce ihtiyaç olduğunu gördüm. Yahu benim kolonimde bu kadar elektrik üretecek bir jeneratör yok ki! Jeneratör demişken; jeneratörü çalıştırmak için kullandığım kömür de bitmek üzere. Kömür için kazmamız gerek, kazabilmek için güç gerek, güç için yemek, yemek için mahsul, mahsul için soğuk depo, soğuk depo için jeneratör, Hızır idi Yunus idi misali sınırsız bir döngü! Ne yapсам, kime derdimi anlatsam diye düşünürken aklıma bir fikir geldi! Hemen iki hidrojen üreticisi içeren yalıtımlı bir oda inşa ettirdim. Bir yandan güç kaynağına takviye, bir yandan da kömür biterse kömür yerine bir süre de olsa idare edebilecek bir kaynak. Bir taşla iki kuş vuracağım güya. Şimdi anlatsam roman olacak, o yüzden burayı kısa kesiyorum. Bir dizi komplike olay geliyor ve tanklar patlayarak sıcak su serbest kalıyor, bir Dups hayatını kaybediyor. Usulca oyunu kapatıyorum ve kendime bir çay almaya gidiyorum. Bir sonraki oynayımda biraz geriden başlayacağım ve aynı hataları tekrarlamayacağım. Kafamdaki düşünce bu yönde ama bir aksilikten kaçarken diğerine yakalanmamak işten bile değil. Başımдан geçen bu olayı neden anlattım diye düşünün arkadaşlar olabilir. Şöyle diyeyim: Oyun eğlence sunduğu kadar strese de sokuyor. Ama tatlı bir stres. Kendinizi oyuna o kadar kaptırıyorsunuz ki, "şunu yapayım, bunu yapayım, olmadı bir daha deneyeyim" derken Oxygen Not Included zamanınızı sünger gibi

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

### Kendi hikayesini yazan oyun

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

ve geliştirmeliyiz. Adım adım kıyamete yani. Hayatta kalmanın yanında keşfetmeye açık farklı etmenler de var ama Dupslarla ilgilenmekten ne yazık ki bunlara pek fazla zaman harcamıyorsunuz. Mesela koloni etrafında gezinip duran yaşam formlarından birisini yakalayın evcilleştirebilirsiniz. Lakin hayatta kalmak için ne önemi var ki? Ve bu kadar olayın içinde bırakın hayvancıklar özgür ortamlarında yaşasın. En azından benim düşüncem bu yönde. Belki siz koloninizi benden çok daha iyi yönetirsiniz de pet shop bile açarsınız. Siz uzay çağına yaklaşırsanız benim Dupslar da ancak koloniden kaçmaya çalışsın :D Oxygen Not Included simülasyon seven her insanın deneyimlemesi gereken bir oyun. Atmosferi, zorluğu, çeşitliliği ve derinliği bakımından hepsini bir arada görebileceğiniz başka oyun bulmak zor. Öte yandan sabırsızsanız, oynadığınız yegâne simülasyon The Sims ise buluşmamızı önerebiliriz. Erken erişimden sonra Oxygen Not Included için diyebilirim ki, üzerine katarak ilerlemiş ve sağlam temellerinin üzerine iyice oturmuş. Daha geniş bir tutorial eklense iyi olabilirdi ama Klei Entertainment herhalde bazı şeyleri yaşayarak öğrenmemizi istemiş. Neyse, bu kadar muhabbet yeter. Kaptan Olca'nın Şeker Dükkanı Kolonisi'ne dönmesi lazım.

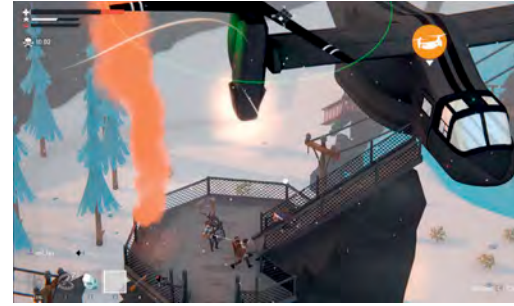
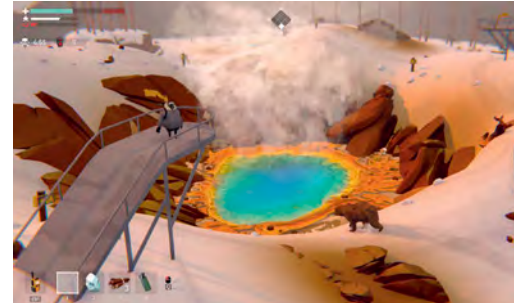
◆ Olca Karasoy Moral

### KARAR

**ARTI** Harika müzikler ve animasyonlar. Envai çeşit geliştirme ve detay seviyesi. Uygun fiyat.  
**EKSİ** Detayların içinde boğulmak.

90





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

# Project Winter

Bu oyunda takım arkadaşlarınıza bile güvenemezsiniz...

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

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

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

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

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

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

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

## KARAR

**ARTI** Oyun sizi sosyalleşmeye zorluyor. Oynanış gayet eğlenceli. İçinizdeki takım oyuncusunu ortaya çıkarıyor.

**EKSİ** Oyunun başında yeterli bir tutorial yok. Türkiyeden çok çok az oyuncu var. Bir süre sonra monotona bağlıyor.



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

## She Sees Red

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

**B**en genellikle rahmetli Telltale Games'in oyunlarına benzer, gerçek insanların rol aldığı ve yönünü bizim belirlediğimiz oyunları çok beğenirim. Bu tarz oyunların birçoğu pek kısa olur ve iki, bilemedin üç saate biterler. Late Shift veya The Shapeshifting Detective gibi hem oyunculuk bakımından hem de içerik bakımından başarılı örnekleri bulunur. Bir de She Sees Red tadında oyunlar var. Bir şeyler yapılmak istenmiş gibi ama yapılamamış. Öncelikle She Sees Red'i muhakkak ana dilinde, Rusça olarak oynayın. Çünkü ilk başladığımda İngilizce dublaj ile senkronun tutmadığını görmek beni çok rahatsız etmişti. Dolayısıyla ana dilde oynamak şart! Bu çok önemli bilgiyi verdikten sonra geçelim oyunumuzun içeriğine. She Sees Red, gerçek insanların rol aldığı etkileşimli bir oyun. Bu tarz oyunlarda en önemli şey hikâye, ikincisi ise bizlerin hikâyeyi ne kadar etkileyebildiğidir. She Sees

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

Kim bu cinayetleri işleyen kişi? Kasıntı dedektif ne iş derken oyun bitiveriyor. Üstelik oyunda yaptığımız sadece belirli sahnelerde iki şık arasından birisini seçmek ve bu seçenekler de maalesef bir elin parmaklarını geçmiyor. Bir oyun seansında belki dört, bilemedin beş kere fareyi elimize alıp seçim yapıyoruz. Bu tarz oyunlar için, yani yaptığımız hamlelerin oyunun gidişatını etkilediği bir yapım için bu sayı çok ama çok az. Fare elimde, oturmuş vasat bir kısa film izliyormuş gibi hissettim kendimi. Bir ara gözlerim dalmış ve kırk yılda bir çıkan seçimlerden birisini kaçırmışım mesela. Kısacası demek istediğim, oyunun en güçlü olması gereken tarafları ne yazık ki en zayıf tarafları. Bahsettiğim gibi She Sees Red'in aktörlük kısmında bir sıkıntısı yok. Hareketler, mimikler ve diyaloglar (kesinlikle orijinal dilde oynanmalı!) fena değil. Türkçe altyazısının da olması avantaj. Gönül isterdi ki daha sağlam bir senaryosu olsun. Olmadı en azından daha fazla müdahale edelim. Lakin She Sees Red'de sadece ekranın başında bir saate yakın oturuyor, üç – beş tuşa basıyor ve kalkıyoruz. Rhinotales bir sonraki proje için muhakkak senaryo kısmına daha fazla odaklanmalı. Oyuna müdahale edemiyoruz, bari güzel bir film izleyelim.

◆ Olca Karasoy Moral

### KARAR

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



# Cliff Empire

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

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

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

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

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



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

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

## KARAR

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

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

80



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

# Gibbous - A Cthulhu Adventure

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

Lovecraft ve Cthulhu denildiğinde aklınıza ne gelir? Korku, çaresizlik, çılgınlık ve karanlık bir atmosfer, değil mi? Kimsenin aklına Cthulhu ve komedi unsurlarını birleştirmek gelmez, yani ne alaka der insan. Dracula'nın memleketi Transilvanya'dan gelen ve kendilerine Stuck in Attic ismini veren küçük bir stüdyo böyle düşünmüş ve Cthulhu ile komedi unsurlarını almış, bir güzel de Transilvanya'ya yerleştirmiş. Sonuç mu? Formül ummadık bir şekilde tutmuş ve bir acayip macera ortaya çıkıvermiş. Gibbous'ta iki karakteri canlandırıyoruz. Özel dedektif Don R Ketype ve Buzz Kervan. Dedektifimiz Ketype, meşhur bir Necronomicon kitabının peşindeyken kafayı yemiş tarikat üyeleri tarafından kaçırılır. Kervan ise kütüphanecidir ve Ketype'in aradığı kitap yıllardır adeta kolunun erişebileceği mesafededir. Olaylar gelişir, kütüphane patlar ve Kervan da kitabı alarak kedisine konuşma becerisini kazandırır. Ketype, Kervan ve konuşmaya başlayan kedi Kitteh ile üçlü oluşturan ekibin artık tek bir amacı vardır: Necronomicon kitabının tarikatçılarının eline geçmesini önlemek. Çünkü bu arkadaşlar

unutulmuş tanrı Cthulhu'yu hayata döndürmenin peşindedir. Ha, bir de Kervan kedisini eski haline getirmek ister çünkü gereğinden fazla konuşmaktadır. Bana bu denli nostalji yaşatan bir Point & Click oynamayalı çok uzun zaman olmuştu. Tamam, Whispers of a Machine gibi türün başarılı örneklerinden birisini geçenlerde oynadım ama Gibbous'ta öyle bir şey var ki, sanırsınız eski Broken Sword veya Monkey Island oyunlarından birisini oynuyorsunuz. Daha açılış sahnesinden bir şeylerin farklı olduğunu anlıyor ve gerek absürt karakterleri gerekse içerdiği mizah ile sanki doksanlı yıllara geri dönmüş gibi hissediyorsunuz. Üstelik olay ummadığınız yerden, Lovecraft mitolojisinden gelince hem nostaljik hem de yeni bir soluk olmuş resmen. Mizah üzerine kurulu olduğu için oyunda birçok espri ve gönderme mevcut. Hepsini için kaliteli diyemem ama çoğu gönderme ve Romanya ile Cthulhu üzerine dönen espriler tebessüm ettiriyor. Buna karakterlerin kişilikleri ve sergilediği tavırların da etkisi büyük. Kimi zamansa diyaloglar gereğinden fazla uzuyor. Bunu göz

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

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

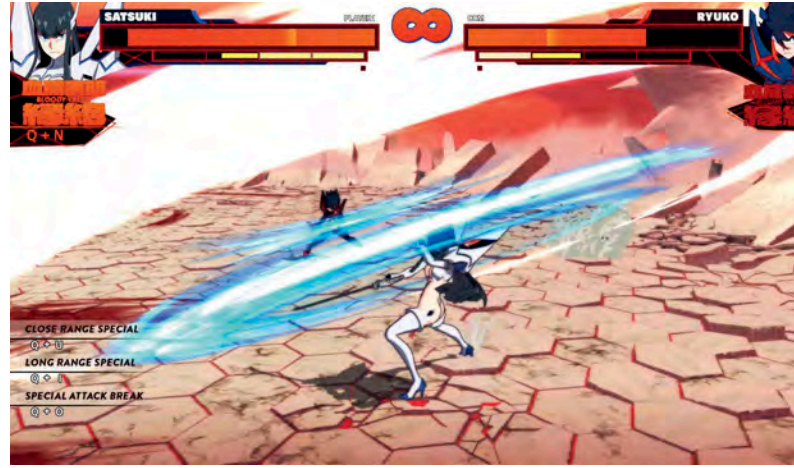
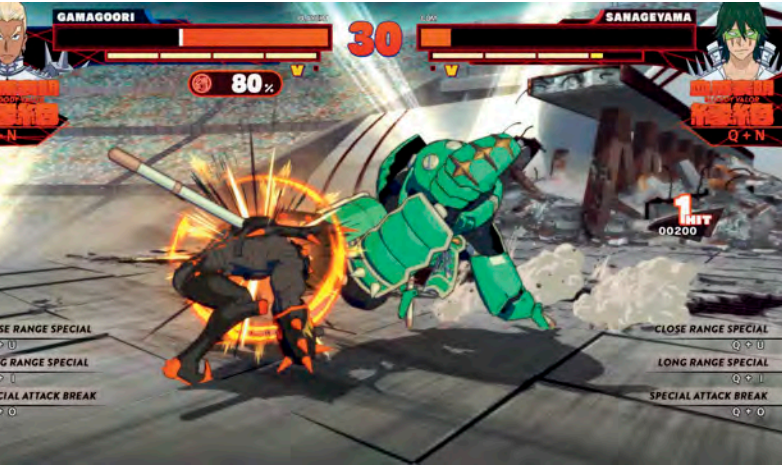
◆ Rafet Kaan Moral

## KARAR

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

**EKSİ** Bazen etrafı incelemek ile fazla oyalanıyoruz.

90



Yapım Arc System Works Dağıtım Arc System Works Tür Aksiyon, Dövüş Platform PC, PS4, Switch Web [www.kill-la-kill-game.jp/en](http://www.kill-la-kill-game.jp/en)

## Kill la Kill: IF

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

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

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

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

◆ Rafet Kaan Moral

### KARAR

**ARTI** Anime çizimleri başarılı.  
**EKSİ** Sıkıcı hikaye modu. Dövüşlerde herhangi bir derinlik yok.

55





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

# Metal Wolf Chaos XD

Bazı oyunların eskilerde kalması gerekiyor.

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

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

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

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

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

◆ Özyay Şen

## KARAR

**ARTI** Batılı oyunculara ilk defa sunulması.

Öğrenmesi kolay, aksiyonu güzel.

**EKSİ** Güzel yaşanmış bir oyun değil.

Hikaye ve oynanabilirlik tekrar ediyor. 4K olsa bile oynanmaz. Seslendirme ve ses efekti sorunları.

59

**İNCELEME**

SOURCES

400 / 400

350 / 350

600 / 600

400 / 400

350 / 350

25 / 25

3438

112

ASSIGNMENTS

1 / 3

0 / 4

0 / 2

0 / 1

0 / 1

1 / 1

6

10

6

8 / 8

8 / 8

UNOCCUPIED

0

10

NEW/POWER PRESETS

SAVE ALL

LOAD ALL

SAVE ALL

LOAD ALL

NEW

17

32

1

SELECT ALL CREW



Yapım Interactive Fate Dağıtım Iceberg Interactive Tür Simülasyon, Strateji, RPG Platform PC Web [shortesttrip.interactivefate.com](http://shortesttrip.interactivefate.com)

# Shortest Trip To Earth

Dünya'ya buradan gidiliyor mu birader?

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

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

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

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

şasıracaksınız, unutacaksınız, tam da düşmanlarınızın tepenizde size yağmur gibi mermi yağdırırken, köle tacirleri geminize ışınlanmış sağa sola ateş edip mürettebatınızı köle edip satmak için etrafta koşururken, gemi infilak etmesin diye teknik detaylarla uğraşmak zorunda kaldığınızda mikro yönetimin zor bir iş olduğunu fark edeceksiniz. Fakat yine de gözünüz korkmasın. Çünkü oyunda zamanı durdurma özelliği bulunuyor. Böylece savaşların en harareti anında oyunu durdurup, ekibinize emirler vermek için düşünecek zaman bulabiliyorsunuz. Taktik savaşın söz konusu olduğu bir oyunda zamanı durdurmak vazgeçilmez bir özellik.

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

Öte yandan oyunun zayıf kaldığı yanlar da var. Bölümler arasındaki yüklemeler biraz sorunlu. Bu kadar güzel bir oyun için ses ve müziklere de çok önem verilmediğini hissediyorsunuz. Biraz daha gaz müzikler olabilirdi, biraz daha etkileyici ses efektleriyle daha güçlü bir atmosfer yaratılmış ama şunu da kabul etmek lazım, ses ve müzik meselesi, amatör yapımcıların en fazla zorlayan konu. Profesyonel seslendirme sanatçılarıyla çalışmak veya oyun için özel

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

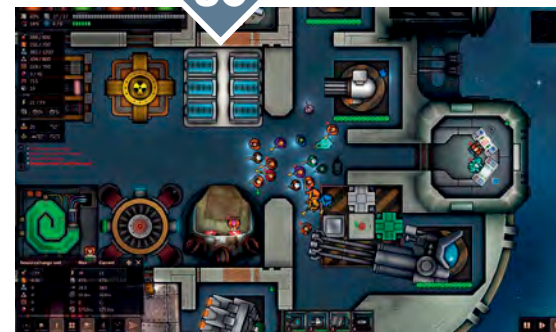
◆ Cem Şancı

## KARAR

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

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

80



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

# Anodyne 2: Return to Dust

Burası çok çok acayip bir dünya...

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

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

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

## KARAR

- ARTI** Eski oyun yapısı ile yeni oyun macerasının harika bir bileşimi.
- EKSİ** Yapılacakların sınırlı olması. Günümüz oyuncusunun gözüne hitap etmeyecek grafikler.

80



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

# Misadventures of Laura Silver

## Chapter 1

İlk yerli ve milli görsel roman huzurlarınızda!

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

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

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

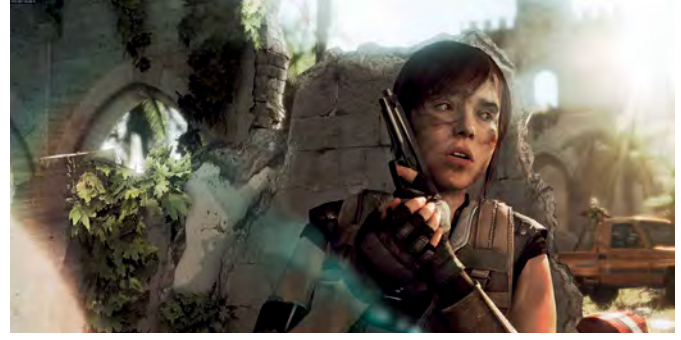
İlk oyuna girdiğimde küçük teknik bir sıkıntı yaşasam da (tam ekran ve çözünürlüğü otomatik yapınca yazıların çıkmaması gibi) oyunu etkileyen ve kötü duran bir buga rastlamadım. Şahane diyaloglar şahane görsellerle birleşince değmesin keyfinize. Bir de dublaj olsaymış oyun gerçekten görsel roman dünyasının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

## KARAR

- ARTI** Harika kullanılmış bir Türkçe. Hikaye gidişatındaki çeşitlilik. Sevimli grafikler.
- EKSİ** Minik ama zararsız hatalar. Bazen siz bir seçim yapana kadar diyalog gereğinden fazla uzayabiliyor.

88





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

## Beyond: Two Souls ✦

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

Geçtiğimiz aylarda Quantic Games'in Heavy Rain'i PC platformuna taşımalarının ardından sıra Beyond: Two Souls'a geldi. Oyun, PS3 platformu için satışa sunulmasının üstünden 6 yıl geçtikten sonra Epic Games Store üzerinden satışa sunuldu. Beyond: Two Souls da yapımcının diğer oyunları gibi hikaye tabanlı bir macera oyunu. Oyunun büyük bir kısmında Ellen Page'in canlandırdığı Jodie'yi kontrol ediyor ve yer yer hikayenin gidişatını etkileyecek önemli kararlar veriyoruz. Doğuştan Aiden isimli ruhani bir varlık ile bağı bulunan Jodie, Aiden'ı kontrol edebilmesi sayesinde hükümetin kendi lehine kullanmak istediği özel güçlere sahip genç bir kız. Bizler ise oyun boyunca Jodie ve Aiden'ın yıllar içerisinde başlarına gelenlere şahit olu-

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

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

### KARAR

**ARTI** Hikayesi akılda kalıcı, grafikler hala zamana meydan okuyor, yüz ifadeleri ve hareketler çok gerçekçi. **EKSİ** Kontroller bazen zorluyor, hikaye bazen acıklılığını yitirebiliyor, opmizas-yonda sorunlar var

82

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

## Life Is Strange 2: Episode 4 ✦

Adeta heyecanlı bir dizi bölümü gibi...

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

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

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

### KARAR

**ARTI** Bu bölümün hikayesi ve gidişatı çok sağlam; oyun hiç duraksamıyor. **EKSİ** Seslendirmelere halen gıcığım.

88







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

# Friday the 13th: The Game (Switch)

Hokey maskeli katilimiz yine sahalarda

Ucuz korku sahneleriyle illalarda yer edinen Friday the 13th (Türkçe adıyla 13. Cuma) seneler içerisinde bir şekilde küllleşmeyi başardı. Kuş konmaz kervan geçmez bir yere giden gençlerin sonunun hazin olacağı fikrini adeta yüreklerimize işleyen yapım, asla ölmeyen bir Jason, ölmek için ellerinden geleni yapan bir grup genç ve bolca kan ile hala senelere meydan okuyor. Aradan geçen zamanda birden fazla film ve oyuna konu olan hikayenin eli bıçaklı katili Jason, Friday the 13th: The Game - Ultimate Slasher Switch Edition ile Switch'e de kan buluşturmaya gelmiş. Oyunun zaten pek de iyi denilemeyecek olan görsel kalitesi Switch'te biraz daha düşmüş. Öyle ki bazı bölgeler sanki kartondan yapılmış gibi duruyor. Bunun dışında gerek karakterler gerekse oynanış açısından Switch versiyonu

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

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

◆ Berçem Sultan Kaya

## KARAR

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

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

65

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

# The Church in the Darkness

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

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

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

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

## KARAR

**ARTI** Basit oynanış. Hızlı oyun akışı.

Gerçek olaylardan esinlenilmesi.

**EKSİ** Kendini tekrar etmesi. Grafikler. Seslendirmelerin sıklığı.

55



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

## Exception

Oradan oraya zıplamaca, hoplamaca

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

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

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

### KARAR

**ARTI** Hızlı, renkli, eğlenceli. Oyun fena kendisine bağlıyor.

**EKSİ** Bir noktadan sonra çok zorlaşması ve kendini tekrar etmesi.

85

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

## ZUSI 3 - Aerosoft Edition

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

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

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

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

öğrenmeniz de bayağı şart.

ZUSI 3 kendi içinde zorluk dereceleri sunsa da en üst seviye zorluk derecesinden şaşmanız gereken bir simülasyon zira zorluğu kısıcaksanız piyasada Train Simulator (Railworks) ve Train Sim World var. Öğrenmek için sabrım, grafikleri gördüğümde düşüp bayılmayacak kadar beklentim var diyorsanız bu oyun size göre. Kendi yaptığı işe odaklanıyor ve başka hiçbir konuda kafasını yormuyor ZUSI 3. ♦ Kürşat Zaman

### KARAR

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

**EKSİ** Feci grafikler ve kullanıcı arayüzü. Çok yüksek (249 TL) fiyat.

En üst seviye zorlukla oynanmayacaksa pek bir gereksiz kalıyor.

70





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat 60 TL

## Battle Chasers: Nightwar

Mobil oyunların basit olmaları gerekmediğinin kanıtı...

2017 yılında PC ve konsollar için çıkan ve dergide dört sayfa ayırdığımız Battle Chasers: Nightwar, önce Nintendo Switch şimdi ise mobil versiyonuyla karşımızda. Bazı oyunlar dışında RPG çok da oynamayı tercih ettiğim bir tür değil ama dergi için oynadıkça ısındığımı söyleyebilirim. Bunun gibi büyük oyunların mobile gelme fikrine biraz mesafeliyim ben. Bazıları gerçekten çok kötü olsa da Nightwar gibiler de yok değil. PC ya da konsol versiyonunu oynamadım ama mobil hali oldukça ayrıntılı ve güzel. Biliyorsunuz o ayrıntı işini çok abartabiliyorlar (ve mobil cihaza ağır geliyor) ya da tam aksine, mobile çok basitleştirilmiş halini uygulayabiliyorlar. Nightwar bunu dengede tutarak başarılı bir şekilde kotarmış. Battle Chasers aslında 1998 ve 2001 arasında yayımlanmış bir çizgi roman serisi. Gully isimli küçük bir kız, başarılı kılıç ustası Garrison ve Gully'yi savunmak için babasına söz vermiş olan savaş golemi -aynı zamanda şifacı- Calibretto, büyücü Knolan ve savaşçı Red Monika'dan oluşan kahramanlar başrolde. Hikayenin başında Gully'nin babası, çok değerli eldivenlerini kızına bırakarak kayboluyor ve macera başlıyor. Battle Chasers, harita üzerinde gezip düşmanla karşılaştığınızda sıra tabanlı savaşlar yapabileceğiniz bir oyun. Dinlenip, gerekli olan malzemeleri

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



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

91





**Tür Macera Platform iOS Fiyat Ücretsiz**

## Santorini Board Game

Yunan tanrıları ve stratejinin keyifli bir karması...

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

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

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

76



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

## Dr. Mario World

Çocukluk arkadaşımız geri dönmese de olurmuş...

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

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

53





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. CodyCross: Çapraz Bulmaca
2. Cool Goal!
3. Bus Simulator: Ultimate
4. Sandwich!
5. Fun Race 3D

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Football Manager 2019 Mobile
2. Plague Inc.
3. Infinite Flight Simulator
4. Hitman Sniper
5. Hermes: KAYIP

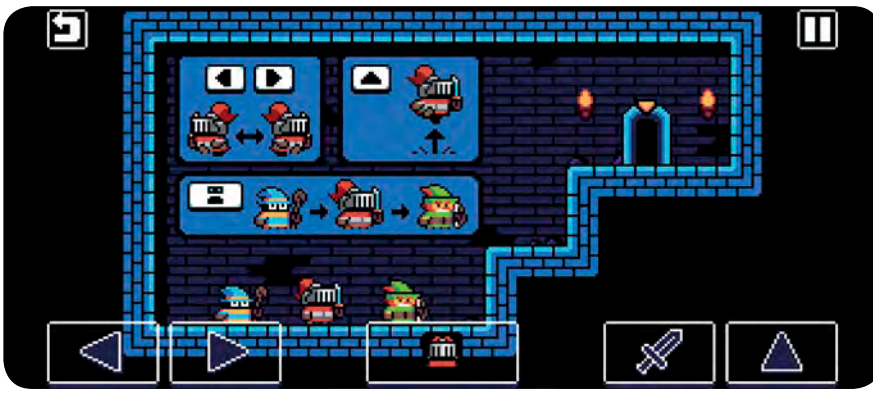


## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Sand Balls
2. Perfect Slices
3. Mr Bullet – Spy Puzzle
4. Fun Race 3D
5. Rocket Sky

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Football Manager 2019 Mobile
3. Geometry Dash
4. Grand Theft Auto: San Andreas
5. Machinarium



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Total Party Kill



Takım çalışması dediği daha nedir ki?

//Başarıya giden her yol mubahtır" diyenlerdeneniz Total Party Kill oynarken mutlu olabileceğinizi söyleyebilirim. Şövalye, Robin Hood'u andıran bir okçu ve buza çevirme yeteneği olan büyücünün, çıktığı bu yolda amaç, her bölümde en azından bir kişiyi çıkışa ulaştırabilmek. Bu sebeple, diğer ikisinin bu amaç uğrunda kendini feda etmesi gerekiyor. Nasıl mi? Hemen anlatayım; kapısını gördüğümüz çıkışa ulaşmamız için altında tuzak olan bir platformdan karşıya atlamamız lazım. Bunun için de Robin Hood, diğer arkadaşını okuyla karşı duvara mühürlüyor, biz de üzerine atlayıp çıkışa ulaşırız. Seçeceğimiz kişiyi bir sonraki hamlede kullanamayacağınız için tercihinizi doğru yapmanız gerekiyor. Bulmacalar birden fazla hamleden oluşabili-

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



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Archerio



Dergiyi esir eden oyunla tanışmaya hazır mısınız?

Mobilede oyun oynamak biraz da kafa dağıtmak için yapılan bir eylem. Bu yüzden ki çok detaylı, inceliklerle düşünülmüş, para harcanmış oyunların elimizin tersiyle itip yine basit oyunlara dönebiliyoruz. Archerio'yu indirip oynamaya başladığımda hiç aralıksız on beş yirmi dakika elimden bırakmadım. Bir oyunun başarılı olduğunun göstergesi bu olması. Basit ama sürükleyici, yormayan ama çok da kolay değil. Okuyla ilerleyen kahramanımız her bölümde karşısına çıkan yaratıkları yok edip bir sonraki aşamaya geçiyor ve ölmediğiniz takdirde sürekli devam edebilirsiniz. Oynanış çok kolay, ekrana elinizi dokundurup karakteri istediğiniz yere sürükleyebilirsiniz. Durduğu anda da okları çevresine gönderiyor. Sizin yapmanız

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



Nevra İlhan

# 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

Gezegimizin doğası mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

## BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

EYLÜL  
SAYISI  
BAYİLERDE

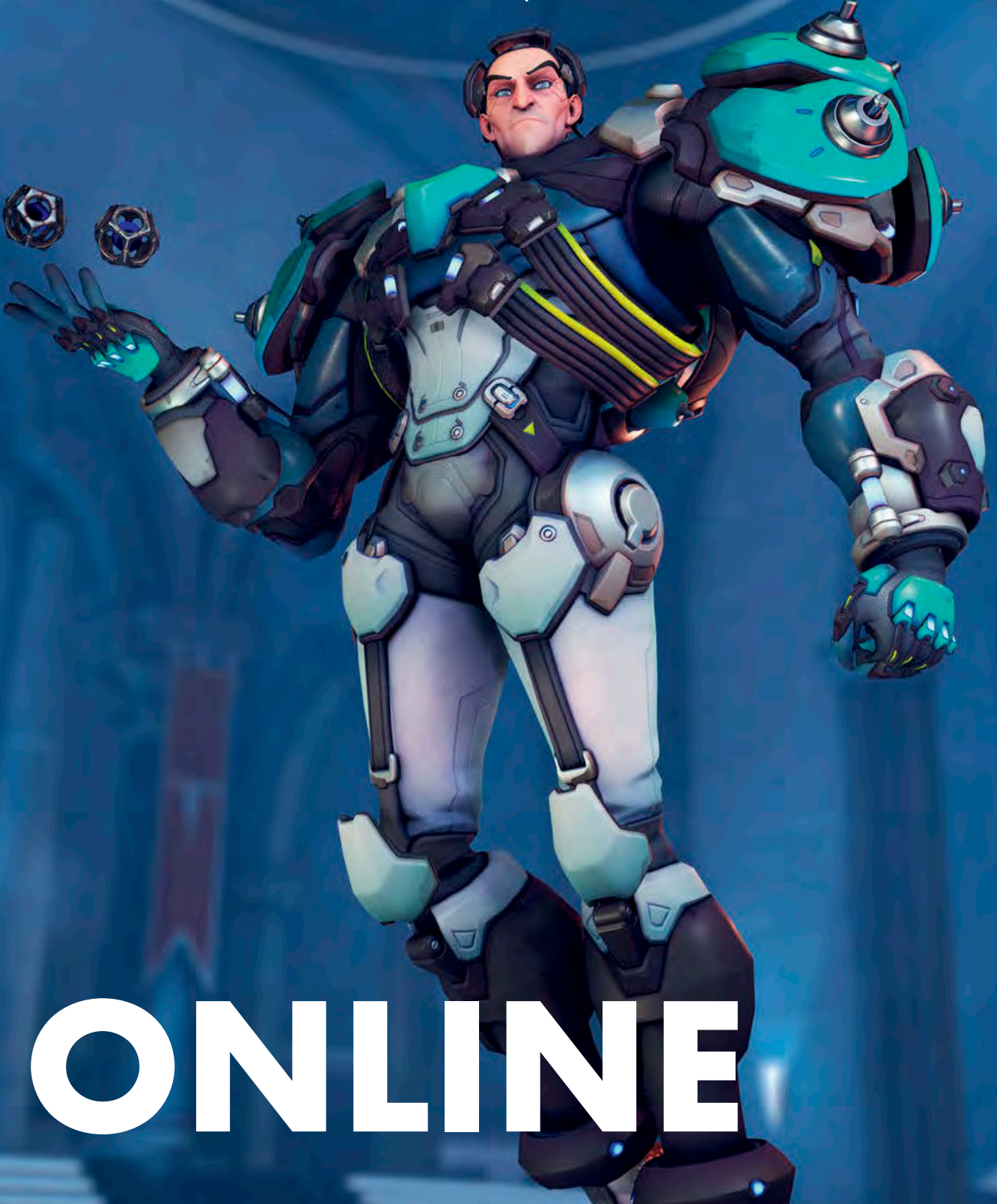
TAKİP EDİN [howitworks.com.tr](http://howitworks.com.tr) [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)

DB  
DOĞAN BURDA DERGİ

# OVERWATCH

En yeni kahramanımız Sigma nihayet bizlerle buluştu.

Sayfa  
88



# ONLINE



## WORLD OF WARSHIPS

# Denizlerin sinsi makineleri savaş alanındaki yerini alıyor!

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

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



## OVERWATCH

# Sigma ile yer çekimine meydan okuyun!

Overwatch'un bir süredir beklenen yeni karakteri Sigma, Ağustos ayında oyuncularla buluştu. Gerçek ismi Dr. Siebren de Kuper olan yeni karakterimiz, yeteneklerini yer çekimini manipüle edebilmesinden alıyor. Geçmişinde bir bilim adamı olan Dr. Kuper, yer çekiminin gücünü kullanmayı amaçlayan deneyler yaparken laboratuvarında bir şeyler yanlış gidiyor ve nihayetinde bir kaza gerçekleşiyor. Bu kaza ise oyundaki yeni karakterimiz olan Sigma'nın doğmasını sağlıyor.

Sigma ile oyundaki tank karakterlere bir yenisi daha eklenmiş oldu. Havada süzülerek ilerleyen Sigma'nın ilk yeteneği olan Hyperspheres, Sigma'nın ileri doğru iki adet enerji topu yollamasını sağlıyor. Bu toplar duvarlardan sekebiliyor ama atıldıktan kısa bir süre sonra patlayarak rakibe hasar

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

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





## PUBG AFTERMATH

# Yeni bir sezon, yeni bir Erangel!

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

### Erangel Remastered!

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

bölgelerin yanı sıra arazi içinde de sahiller de dahil olmak üzere çeşitli bölgelere bakım yapıldı. Bu güncellemeler ile sadece harita daha iyi görünüyor aynı zamanda çeşitli eklemeler ve en baştan tasarlanmış mekanlar ile monotonluktan uzak bir görüntü sergiliyor. Pek çok yeni siper noktası, taktiksel olarak yeni imkanlar sunuyor. AFTERMATH ile beraber oyuncuların yeni içerikler kazanabileceği görev sistemi de eklendi. Yeni görevleri tamamlamak yine puanlarınızla bir seviye barını dolduruyor ve pek çok yeni ve değerli içeriğe seviye atladıkça sahip olabiliyorsunuz. Elbette bunun yanında Premium pass almak çok daha fazla görev ve çok daha güzel ekstra ödüller anlamına geliyor. Ayrıca yeni bir görev türü olan co-op görev ile daha az BP harcayarak daha fazla görev yapmak, görevleri arkadaşlarınızla paylaşabilmek mümkün. Elbette tüm bunların yanında birçok farklı güncelleme yapıldı. Birçok silahın yanı sıra araçların oyun başındaki dağılımları düzeltilti. Yine hem araçlar hem de silahlar çeşitli dengelemeler aldı. Örnek vermek gerekirse Ördek Ağzı mermileri artık yatay değil, dikey olarak saçılırken Mirado aracının da sağlığı azaltıldı. Oyun içi ekipmanlarda oluşan bu tür birçok değişiklik var elbette. Ancak buraya bu güncellemeleri sığdırmak tabii ki mümkün değil. Karakter özelleştirme, dükkan, silah ustalığı gibi menüler ile ifade tekerinin arayüzleri daha kullanışlı hale getirildi. Dereceli sistemde çok büyük bir değişik-

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





# TEAMFIGHT TACTICS

*Başarıya giden yol üzerine iki laflasak fena mı olur?*

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

unutun, hep bir hedefiniz ve o gerçekleşmezse B planınız olmalı. Kötü haber, B planına geçtiyseniz muhtemelen birinci olamayacaksınız ama sorun değil, ilk beşe girdiğiniz sürece güvenli bölgede sayılırsınız. Geçen ayki yazıda da bu 'İlk Beş' cümlesini yazarken tereddütleydim. Çünkü bazı okuyucuların buna katılmayacağını düşünüyordum. Beşinci olmak hasar kontrolünü minimumda tutmak demek, en az puanı kaybetmek demek... O yüzden bunu söylüyorum. Amacımız birinci olmak, olamıyorsa ilk üçü zorlamak tabii ki, fakat beşten sonra muazzam puan kaybetmeye başlıyoruz o yüzden kafanızda bir plan olmalı diyorum. Planınız varsa beşin aşığına düşmeniz zor. En fazla o ligde uzun süre misafir olursunuz ama mutlaka yukarı çıkarsınız. Azim! İstek! Dirayet! Nasıl tak diye buradayım! Saniyede! Ama Taktik Savaşları eninde sonunda şansa dayalı bir oyun fakat bir yere kadar, şansınızı biraz da siz yönlendiriyorsunuz.

### **Şampiyon havuzu büyüklüğü ve şans oranları**

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

zundan şanslarına kart çekiyorlar. Hepsini yazacağım ama örnek vermek gerekirse Tier 1 şampiyonlardan havuzda 39 adet var. Hani bazen "Vayne gelmiyor! Bi üç yıldız yapamadım!" diye ağlıyoruz, paso iki altın basıp tekrar arıyoruz ya onun iki sebebi var. Ya Vayne'den zaten havuzda çok az vardı ya da başka oyuncular çoktan Vayne'i iki ya da üç yıldız çıkardılar ve havuzda kalmadı. Tier 1: 39, Tier 2: 26, Tier 3: 21, Tier 4: 13, Tier 5: 10 (Hextech'lerle bu sayılar değişmiş olabilir ama size mantığını açıklamayı açınsından faydalı olacağını düşünüyorum). Kısacası başka oyuncular bir şampiyondan iki ya da üç yıldızlı birim üretmişlerse o şampiyonu bulma şansınız giderek azalıyor. Olduğunuz seviye de bulmak istediğiniz şampiyonu yakalama şansını etkileyen faktörlerden birisi. Ne kadar seviye atlarsanız özellikle Tier 1 şampiyon bulma şansınız o kadar azalır. O yüzden daha ilk seviyelerde tamamlamak istediğiniz Tier 1 seviyede şampiyonlar varsa dayak yemeyi göze alarak, dördüncü seviyeye atlamadan onları aramak en mantıklısı. Noble yapısı bu konuda en acılı taraflardan birisi çünkü Fiora, Vayne ve Garen gibi üç tane Tier 1 şampiyona sahip. Rieter Adam Cohen'in açıklamasına göre Atlı Karınca'dan



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

### Oyun kazanma şansınızı artıracak faktörler

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

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

### Hextech başarılı mı?

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

### Noble (Evelyn + Varus)

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

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



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

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

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

### Kahraman mı eşya mı?

Bir milyon dolarlık soru bu sanırım. Cevabım; oyunun başlarında atıklarından tabii ki eşya seçmek. Çünkü istediğiniz eşyayı alabilme şansını oyun sadece burada size veriyor onu da diğer oyuncular bırakırsa tabii ki. Ama oyunun sonlarına doğru Noble ya da Imperial gidiyorsunuz ve yapıyı tamamlamak için Kayle ya da Swain'iniz yoksa tabii ki şampiyon. Eşyaları düzenlerken dikkat edilmesi gereken konu ise hangi eşyanın etkilerinin birbirini etkilediğini ya da etkilemediğini belirlemek. Etkilemeyenleri sayayım böylece aynı eşyayı tek bir kahraman üzerine koyarak heba etmeyin.

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

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

**Luden's Echo:** Sadece farklı şampiyonlarda kullanılırsa işe yarıyor.

**Morellonomicon:** Bunu aynı şampiyon





üzerinde biriktiremezsiniz. Farklı şampiyonlara dağıtmanız gerekir ama o durumda bile bu eşyaya sahip iki şampiyon aynı hedefe saldırırsa sadece birisinin Morellonomicon' u tetiklenir.

**Phantom Dancer:** Abartmayalım, zaten 100% kaçınma veriyor.

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

### Para biriktirmek ya da faiz haram mı?

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

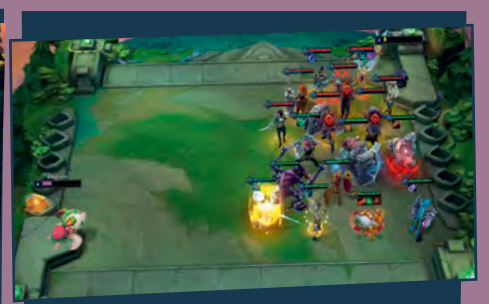
### Pozisyon olmak

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

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

### Kullanabileceğiniz yardımcı programlar

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



## “Okullarda okutmalık”

Bu adamla maçın sonuna doğru toplam 3 defa birincilik için kavgıştık. Bir kere bile şampiyon dizilimini bozmaya yeltenmedi ve her seferinde Hextech'i yiyerek üç şampiyonunun eşyalarını kaybetti. Köşe piramidine gitmek neden kötü ve karşıda Hextech varsa neden şampiyon dizilimi değişmeli güzel bir örnek.

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

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



# 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



# ASUS

## TUF Gaming K7

Asus'un yakışıklı oyuncu klavyesi  
kalbimizi çalmayı başardı.

Sayfa  
99



# DONANIM

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

# Huawei P30 Pro

Her detayında ayrı bir maharet saklı

Telefonların sadece "fotoğraf çekebilen iletişim araçları" olduğu dönemleri yavaş yavaş geride bırakıyoruz galiba. Huawei P30 Pro da ileride "vay bel!" diyerek hatırlayacağımız bu dönemde ortaya çıkmış en etkileyici cihazlardan birisi durumunda. Son derece güçlü bir oyun konsolu, sizi şarjsız bırakmayacak bir emektar veya fotoğraf makinelerini anlamsız kılan bir fotoğraf sanatçısı... Sizin için hangisi ön plandaysa, P30 Pro o demek. Ve daha detaylara inildiğinde de başka başka maharetleri ile dikkatimizi çekiyor. Burada ki yerimiz kısıtlı olsa da çok daha geniş bir inceleme için LEVEL Online ve LEVEL Youtube kanallarını ziyaret edebilirsiniz. Huawei ülkemizde iki farklı P30 Pro konfigürasyonu sunuyor müşterilerine, birisi 6GB RAM / 128GB hafıza, diğeri ise bize iletilen 8GB RAM / 256GB hafızaya sahip olan model. 6.47-inçlik ekrana sahip olan telefonun ağırlığı 192 gram. Huawei P30 Pro'da çentik stili de değilmiş ve Huawei damla çentiğe geçiş yapmış, ekran paneli ise halen OLED. Ekran/gövde oranı ise %88.6. 19.5:9 görüntü oranıyla desteklediği çözünürlük 1080x2340 piksel. Ekranın pixel yoğunluğu 398 ppi, bu boyutta bir ekran

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

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

◆ **Kürşat Zaman**

## KARAR

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

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

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ







## Acer Helios 300 (PH317-52)

Orta sınıf oyuncu laptopu pazarında iddialı

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

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

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

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

sınıfın standartları dahilinde.

Üründe bulunan SSD çok yüksek bir performansla sahip değil ancak oyunlarda son derece tatminkar gözüküyor. Boyutu artan oyunları göz önüne aldığımızda 1TB'lık HDD'nin de pakete dahil olması iyi haber. Batarya ise yük altındayken 3 saat civarında dayanıyor, çoğu oyuncu bunu tercih etmeyecek olsa da elektrikli kesikken Football Manager oynamak her zaman çekici bir teklif olacak.

Acer'in Helios 300 (PH317-52) modeli ülkemizde 8200 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabiliyor. Acer kalitesi ve cihazın donanımını düşünürsek fiyatın uygun olduğunu söyleyebiliriz. RTX ve GTX 16xx serisinin de Acer'in yeni dönem laptoplarında kullanılmasını bekliyoruz, onlar geldiğinde tekrar sayfalarımızda görüşmek üzere.

◆ **Kürşat Zaman**

### KARAR

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

**EKSİ** Yük altında sesi yükselebiliyor. Mekanik klavye yok.

85



## Huawei MateBook D

Uzay grisi rengi ile şık bir dizüstü

**S**on zamanlarda oyuncu laptoplarını bu sayfalarda görmeye alıştığınızı biliyoruz. Şu anda incelemesini yaptığımız ürünün işlevi bu bakımdan biraz daha farklı. Şöyle ki incelemiş olduğumuz Huawei MateBook D (MRC-W50C), bir oyuncu laptopu değil, bu açık ve net şekilde ortada. Zira üzerinde bulunan 8. nesil Intel işlemci i5-8250U ve anakarta entegre GeForce MX150 ekran kartı da bunu doğrular nitelikte. 8 GB RAM'e sahip bu dizüstü tam olarak internette gezinmek, dizi/film izlemek gibi günlük aktiviteler için biçilmiş kaftan. 15.6 inç IPS paneli 1920 x 1080 çözünürlük sunuyor ve ekran parlama önleyici özelliği ile geliyor. 178 derecelik görüş açısı bulunan bu ekran, 800:1 kontrast oranına ve 250nit parlaklık derecesi sahip. Dolby Atmos ile desteklenen ses sistemi sayesinde de fazlasıyla yeterli seviyede bir ses kalitesi sunuyor. Bu noktada hoparlörlerin tasarım tercihi sebebiyle alt kısma yerleştirilmiş olması açıkçası ses kalitesini bir miktar baltalıyor. Ürün 358 mm genişliğe, 16.9 mm yüksekliğe, 239 mm kalınlığa sahip ve sadece 1.9

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

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

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

◆ **Emre Öztınaz**

### KARAR

**ARTI** Şık tasarımı ve göze hoş gözükten uzay grisi rengi, fazlasıyla hafif. Mat ekran.  
**EKSİ** Bizdeki modelde SSD bulunmayışı uygulamaların geç açılmasına neden oluyor. Klavyenin arka ışıklandırmasının bulunmuyor olması.



## Sennheiser GSP 670

Ses kalitesinden taviz vermeyen oyuncular için

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

Sennheiser GSP 670, 550 gramlık dev Asus Centurion'dan sonra benim şimdiye kadar test ettiğim en ağır oyuncu kulaklığı. 398 gram ağırlığındaki ürün kendisine özgü, sanat eseri bir askı sistemine sahip. Bu sayede rahatlıkla herkese uygun hale getirilebiliyor ve üst kısımdaki ayar düzeneği sayesinde de kafanıza yaptığı yatay baskıyı ayarlayıp kulaklığı tam olarak oturabiliyorsunuz. Aktif ses kesme özelliği olmasa da kullanılan kulak yastıklarının dışarıdaki seslerin neredeyse tamamını süzüyor ve dışarıya da neredeyse ses kaçırmıyor. Tam şarjda 16 saate kadar kullanım sunabilen ürün (14 saat ölçtük, hiç fena değil) 2.4Ghz bağlantısının yanında Bluetooth desteği de sunuyor. Eşleştirme problemsiz olsa da kullanılan ses kesme özellikli mikrofon da profesyonel kalitede. 7.1 Surround desteği Binaural Rendering Engine sayesinde yazılımsal olarak sunuluyor ve Sennheiser Gaming Suite'in kurulu olması yeterli. Bu programın sadece Windows 10'u desteklediğini de belirtelim.

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

### ◆ Kürşat Zaman

#### KARAR

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

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

83



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## ASUS TUF Gaming K7

Opto-mekanik anahtarlar ve suya dayanıklı tasarım

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

TUF Gaming K7'nin tek artısı bu değil, ürün tam da üst seviye bir klavyeden beklenebilecek bazı teknolojileri bünyesinde barındırmakta. Bunların ilki bu mekanik klavyenin opto-mekanik anahtarlarla donatılmış olması. Her tuşa yer alan optik algılayıcı sayesinde parçaların birbirine temasını en aza indiren, bu sayede 5ms'lik gecikmeyi 0.2ms civarına kadar düşüren bu teknoloji, normalin iki katı olan 100 milyon tıklama ömürlü anahtarların üretilmesini sağlamış. Asus bu modede müşterilere biri doğrusal, biri de dokunsal iki tuş seçeneği sunuyor. Bizim kullandığımız doğrusal modelde tuşun aktive olduğunu gösteren o klik sesi yok, 47 gram çalışma ağırlığı ve 1.5mm'lik aktivasyon ağırlığıyla da hayli hızlı ve hassas bir klavye olduğunu söyleyebiliriz. TUF Gaming K7, son derece parlak ve her ışıkta göze hoş gelen bir RGB aydınlatmaya sahip. Havacılıkta kullanılan kalitede alüminyumdan üretilmiş ön plakadan yansıyan aydınlatma gözleri okşuyor, yalan değil. Aura Sync desteği sayesinde diğer Asus ürünleri ile de senkronize olup bir ışık gösterisi yaratmak elinizde.

Son senelerde test ettiklerimiz arasında en kaliteli, en fazla beğendiğimiz ürünlerden birisi oldu TUF Gaming K7. Bu yazı yazıldığı sıralarda 1070 TL'lik fiyatında da ciddi bir indirim söz konusuydu ve 600 TL'ye alınabiliyordu. Hani stoklar bitmeden yetişebilirsiniz kaçırmanın ki indirimsiz fiyatını da fazlasıyla hak eden bir ürün. ◆ Kürşat Zaman

#### KARAR

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

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

92



## Monster Pusat V7 Wireless

Uygun fiyata kablosuz fare arayanlar için

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

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

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

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

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

### KARAR

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

**EKSİ** Piller takıldığında FPS oynamayı güçleştirecek kadar ağır. Performansı rekabetçi oyunlara uygun değil.

82



## Keenetic Extra DSL

Ağ konusunda etkili çözüm

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

**♦ Emre Öztınaz**

### KARAR

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

**EKSİ** Misafir ağ için limitleme konusunda daha detaylı ayarlara sahip olabilirdi.

90



## Monster Pusat K2 Pro

Zengin donanım, oturaklı kullanım

**M**onster'ın bu ay incelediğimiz iki çevre ekipmanından birisi olan Pusat K2 Pro, firmanın klavye ailesinin ikinci neslini simgeliyor.

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

Monster bu modelde OTM Outemu Purple serisi anahtarlarını kullanmış. Hayli sert olan bu dokunsal anahtarlar 62 gramlık çalışma kuvvetine ve 20mm'lik aktivasyon aralığına (dipten itibaren 40mm) sahipler. Görebildiğiniz gibi Cherry MX'in Blue anahtarlarına yakın değerler, tek farkla, OTM'nin Purple anahtarları Cherry MX Blue'nun "klik" sesine sahip değil. Yazı yazarken (özellikle daha yumuşak anahtarlara alışık oyuncular) biraz yorabilen bu anahtarlar oyun oynarken iyi performans gösteriyor ancak kendi sınıfındaki anahtarların en hızlıları değil. Hemen hatırlatalım OTM bu anahtarlara 50 milyon basımlık bir ömür biçiyor. Monster donanım anlamında da K2 Pro'da gerekli her şeyi kutuya eklemiş. Kol dayama uzantısı yerine takma çıkartma anlamında biraz yorsa da son derece sağlam hissettiriyor. Ayrıca K2 Pro'nun ufak su sıçramalarına dayanıklı olduğunu ve tüm tuşlarda anti-ghosting özelliği olduğunu da belirtelim.

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

◆ **Kürşat Zaman**

### KARAR

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

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

85



## KEF Mu0

Hala en iyiler arasında

**K**EF Mu0 son dönemde ülkemizde HiFilife farkıyla, çok avantajlı fiyatlardan sunulsa da aslında hayli geçmiş olan, senelere meydan okuyan bir yapım.

Son derece şık bir tasarıma sahip olan ürün 940 gram ağırlığında ve alüminyum gövdesi şık olduğu kadar da sağlam duruyor. 21 cm'lik boyuyla hayli kompakt bir yapıda olan Mu0 gücünü iki adet 50mm Uni-Q sürücü ve bir bass ünitesinden alıyor. Yan kısmında açma kapama, ses kısma / açma ve NFC eşleştirme düğmeleri mevcut. Sekiz farklı cihazı hafızasında tutabilen KEF Mu0, bir çift aldığınızda Stereo olarak birbirine senkronize olabiliyor veya farklı odalara yerleştirilerek parti modunda kullanılabilir. Ürünü dik olarak kullanmanız mümkün, sensör bunu algılayıp kendine çeki düzen veriyor. Mobil uygulama ise son derece problemlili ve tamamen baştan yazılması gerekiyor gibi hissettiriyor. Bu arada ürünün su geçirmezlik özelliği bulunmuyor. Caddebostan'da sahile çıkıp yaz yağmurunda müzik dinleme hayalleri kuran gençlerin dikkatine.

Bluetooth 4.0 destekleyen KEF Mu0, kendi adaptörü ile geliyor ve 3 saat içinde tam şarj olup, 12 saat boyunca aralıksız olarak müzik çalabiliyor. Bluetooth menzili ise 10 metre olarak belirtilmiş ve yaptığımız testlerde yakın sonuçlar elde ettik. Ses çıkış gücü yeterince, sahnesi ise son derece başarılı. Özellikle benim gibi aşırı basstan hoşlanmıyor ve tizlerde kendinizi kaybediyorsanız tam doğru yere geldiniz. Dire Straits'in Money For Nothing'inin başındaki bateri solosunda en ufak nüansları, yükselişleri ve kopup gitmeleri o kadar iyi yansıtıyor ki "keşke biraz daha güçlü olabilseydi" diye, istemeden yakınıyoruz bu minik cihaza.

HiFiLife'ta 1339 TL fiyatla satışa sunulan bu ürün Bose Color Soundlink 2 ile benzer bir fiyat etiketine ve benzer özelliklere sahip. Piyasada daha yeni ürünler olsa da KEF Mu0 halen çok sağlam bir alternatif olma özelliğini koruyor. ◆ **Kürşat Zaman**

### KARAR

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

**EKSİ** Bassları biraz zayıf. Su geçirmezlik özelliği yok.

86

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



## Asus ROG Strix G531G

Şık tasarım, bolca RGB

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

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

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

Laptop'a yakından göz attığınızda gerçek-

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

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

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

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

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

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

### KARAR

**ARTI** Şahane tasarım, RGB ışıklandırmalar, klavye düzeni ve kullanımı, bağlantı seçenekleri, 802.11ac Wi-Fi & Bluetooth 5 desteği, performansı, sı sı yönetimi.  
**EKSİ** Webcam yok, HDD 5400 RPM



Sayfa  
108

# KÜLTÜR & SANAT

## **COSPLAY** *REPUBLIC*

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

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

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

## FİLM

## BRIGHTBURN

Bu filmi ta ilk fragmanı çıktığından beri takip ediyordum zira konusu çok ilginç gelmişti; bir çeşit "kötü Süpermen" teması vardı. Aynı Süpermen gibi dünyaya çakılan bir bebeğin, zaman içerisinde güçlerini keşfederek kötü tarafa geçişi anlatılacaktı. "What If..." temalı hikayelere de bayıldığım için Brightburn'ü listeme almıştım –ki film Türkiye'de sinemalara gelmedi, ortada kaldım.

Geçtiğimiz ay Brightburn'ün Blu-Ray'ini bularak filmi anında izledim ve yorumlarım şu şekilde: Pek olmamış.

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



## ÇİZGİ-ROMAN

## FANTASTİK DÖRTLÜ

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

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

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

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







DİZİ

## THE BOYS

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

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

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

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

ALBÜM

## LABRINTH, SIA & DIPLO PRESENT... LSD

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

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

Misal Heaven Can Wait. Bir şekilde YouTube'da denk gelip dinlediğim bu parçayı o kadar çok beğendim ki, bu şarkı neyin içine dahil diyerek albümle buluştum. Albümü dinlerken de karşıma Thunderclouds çıktı, "Aaa, bunu duymuştum!" dedim ve çok başarılı bir parça olduğunu keşfettim.

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

Sizi yerinizden kaldırdır dans ettirecek bir albüm değil bu; aksine kulaklığınızı takıp sizi düşüncelere daldıracak, keyiflendirecek, yaratıcılığınızı körükleyebilecek bir paket. Hangi müzik türünü sevdiğiniz önemli değil, bu albümü baştan sona bir kez dinlemenizi tavsiye ederim. ♦



ANİME

## KENGAN ASHURA

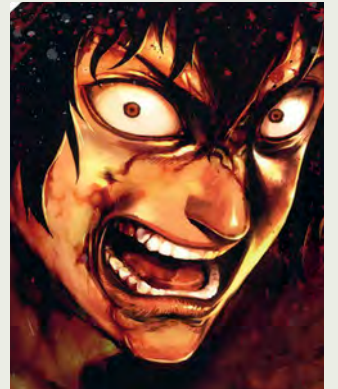
Netflix'in dizileri artık biraz uyduruk olsa da animelerin gayet gideri var. Son keşifim Kengan Ashura da zevkle izlenebilecek, çok sağlam dövüş sahnelerine sahip bir aksiyon.

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

12 bölümlük animede bolca göreceğiniz şeylerin başında kaslı ve 3D oldukları çok belli olan dövüşçüler yer alıyor. Gerçekten herkes 120 kilo steroidi basmışçasına bir kas külesine sahip, yağ oranları da sıfıra yakın.

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

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



Tuna Şentuna

# OTAKU CHAN

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



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

## Peki sektör için Kyoani ne demek?

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



Normalde yeni mezunların sektörde iş bulması zordur. Kyoani bu konuda da sektöre adam yetiştiren önemli şirketlerden biri

genellikle kısa dönemli ya da freelance yerine çalışanlarını maaşa bağlamayı tercih ediyorlar ki bu anime sektöründe çok nadir gördüğünüz bir şeydir. Anlayacağınız çalışanına değer veren daha fazla iş yerine kaliteyi ön plana çıkararak, çalışanların hamile izni gibi aslında zaten varolan ama kullanmadıkları haklarını kullanabildiği sektördeki yegane yer Kyoani. Stüdyonun bir diğer önemi de şu: Normalde yeni mezunların sektörde iş bulması zordur. Kyoani bu konuda da sektöre adam yetiştiren önemli şirketlerden biri. Kendi tecrübeli çalışanları işe alınan yeni mezunlara Kyoani okulunda ders veriyor ve böylece hem stüdyo işleyişine alıştırtıyor hem de kaliteyi belli bir seviyede tutuyorlar.

## Kyoani kalitesi

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

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

Kyoani'nin bir diğer önemli özelliği "göster, anlatma" diyebileceğimiz bir özellik.

Karakterler koca koca laflarla değil, hareketleriyle ve mimikleriyle kendilerine dair şeyleri anlatır Kyoani'de. Bu minik nüanslar, mesela stres altındaki bir karakterin sinirle saçını çekiştirmesi gibi, hareketlerle gösterilir. Tahmin edeceğinize üzere, bu tip mimik ve hareketlerin hepsi daha fazla çizim demek.

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

Stüdyonun yapmayı seçtiği işler de bu özelliklerini ön plana çıkaran işler oluyor genelde. Kapsamlı bir hikâyeye ya da dramatik ve bol aksiyon yerine daha duygusal yönü ağır basan, hayattaki küçük anların bile ne kadar değerli olduğunu anlatan işlere el atıyorlar ve böylesi zor bir işin altından kalkmayı da her seferinde başarıyorlar. Bu sayede sadece ağlatma garantili Clanned gibi animeler değil, absürt komedilere kadar duygu yelpazesinde farklı yerlere sahip animeler yaratabiliyorlar.

### Klasikler

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



çısından büyük bir zorluktur ama yönetmen Tomoe Aratani'nin her karedeki görsel anlatımı duyguyla yoğurması sayesinde bu zorluğun altından kalkılır.

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

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

dan biridir Kyoani. Bunu en iyi okuyabileceğiniz anime de Violet Evergarden'dır. Her sahnesinde durdurup özellikle arka planların müthişliğine, ışık ve gölge oyunlarına baka baka saatler geçirebilirsiniz. Mikiko Watanabe bu arka planları çizen kişilerden biriydi. Aynı zamanda da art direktör olarak çalışıyordu Kyoani'de. Onu da yitirdik bu yangında...

Yangında yitirdiğimiz bir diğer önemli kişi de karakter tasarımcısı Futoshi Nishiya idi. Onun önemini Free! animesini izleyenler anlar. Bir reklama başlayıp animeye dönüşürülen ve senelere yayılan Free! stüdyonun önemli işlerindedir. İlk reklam animasyonunda bile göze çarpan karakter tasarımı ve her kişinin tasarımının birbirinden rahatlıkla anlaşılacak şekilde farklı olması serinin önemli yanlarından biridir.

Stüdyonun yeri doldurulamayacak çalışanlarından biri de yönetmen Yoshiji Kigami'ydi. Hareketi ve aksiyonu detaylı ve gerçekçi bir şekilde yaratabilmesi onun en güçlü yanlarından biriydi. Sektörde Kyoani öncesinde de önemli şirketlerde çalışmıştı Kigami. Katsuhiro Otomo Akira'da atıksu bölgesinde geçen dövüş ve aksiyon sahnesini tamamen Kigami'ye bırakmıştı. Özellikle su ve duman gibi efektlerin başarılı şekilde kullanımıyla aksiyonu çok daha hareketli ve kaliteli bir seviyeye getirmişti bu sahnede Kigami. Kyoani'de pek çok seride çalışmasının yanında gençlerin de yetiştirilmesinden sorumluydu kendisi.

Burada adını anmasak da yangında hayatını kaybeden tüm Kyoani çalışanlarına rahmet dilemekten başka da bir şey gelmiyor elden. Kyoto Animation eminim ki vefat eden çalışanları adına da sektörün kaliteli iş yapan şirketlerinden biri olmayı sürdürecektir ve onların isimlerini de bu sayede yaşatacaktır. ♦ Merve Çay



# COSPLAY REPUBLIC

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

## Nedir bu tactical cosplay?

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

## Neden tactical cosplay?

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

## Nasıl yapılır?

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



BI

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

olduğunu bilin. Kişisel olarak tactical cosplayde genelde elimdeki malzemeleri kullanarak çeşitli kombinasyonlar oluşturmayı tercih ederim. Verebileceğim en güzel örnek ise Rainbow Six Siege oyunundan Ash karakteri olacaktır. Halihazırda kullandığım siyah pantolon, satın aldığım yelek, silah kılıfı ve asker botları ile uygun görünümü yakalayabildim. Tabii buna güneş gözlüğü, oyun içi kullanılan silah, şapka, peruk derken çok detayla işin bütçesinin arttığını da belirtmem gerek. Aynı durum The Division 2 cosplay için de geçerlidir. Spesifik karakterler bile olsa kendi karakterinizi yaratabilirsiniz. Tactical cosplayin güzelliği de burada ortaya çıkar. Eğer hayal gücünüz genişse veya türe alışksanız "orijinal karakter" yaratmak için çok çeşitli aksesuar ile mükemmel bir kostüm çıkartabilirsiniz. En azından birebir karakteri yapmak zorunda değilsiniz. Eğer yaratmış olduğunuz tactical cosplayin size özel karakteristik bir özelliği varsa yama da ekleyebilirsiniz. Kendi logonuzu yaratabilir, omzunuza veya kolunuza kostümü güzelleştirecek desenleri öne çıkartabilirsiniz veya yüz boyası kullanabilirsiniz. Hazır satın almayı düşünmeyenler için verilebilecek diğere tavsiye ise her cosplay zırh yaratımında kullanılan koli bandı taktiğidir. Kendi kalibınızı nasıl çıkartacağınızı artık

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

### Yapsak mı yapmasak mı?

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

◆ **Ceyda Doğan Kardeş**



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✉ Cem\_Sanci

# Gamescom'da göremediğimiz oyunlar

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

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

Zira, oyun fuarları devasa bütçeleri olan dağıtım firmalarının yeni oyunlarının reklamını yapmak için bir şova dönüşmüşken, bu reklamın içinde oyunların gerçek yüzünü görmekte

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

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





## Level Me Up Şahin Derya

✉ [sicherheits@gmail.com](mailto:sicherheits@gmail.com)

### FRP

**M**erhaba. Size FRP öğreteceğim. Kısa sürecek çünkü tüm o bilgiler, hikayeler, bilinmesi gereken kurallar, kitaplar çoğu zaman başkaları için. İki tavla zarı ile kağıt kalem, pratik zekalı, oyunu yönetmeye gönüllü biri gerekli sadece. Oyuncuları idare biraz tecrübe, elemek ise sabır istiyor. Yönetici bunu bilmeli. İnsanların görmediğiniz yüzleri hırs küpü olarak karşınıza çıkabilir.

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

Her oyuncu için yöneteceği ve konuşması/tavırları ile onun gibi olması gereken birer tip yaratacağız. Mesela savaşçı, büyücü, hırsız gibi. Çok basit gidiyorum, pratik zeka bunu geliştirecek veya ilgisine göre öğrenecektir. 5 ana beceri belirlememiz gerekli, yeri geldiğinde bu beceriler istediğinizi yapma ihtimalinizi belirleyecek.

1-Güç, 2-Çeviklik, 3-Zeka, 4-Karizma. Karizma bunların içinde mantıksız gibi de dursa, olduğundan güzel, çirkin olabilmek serbest. Savaşçı oynamayı isteyen için güç, büyücü için zeka, okçu/hırsız için çeviklik gerekli olacaktır. Oyunun nasıl grafiksiz, ekransız oldu-

ğunu, aranızda bir tiyatro oyunu oynadığınızı düşünerek hayal edebilirsiniz.

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

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

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





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

# Altın çağ gerçekten bitti mi?

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

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

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

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

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







## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejderi

# Yurt dışında bir oyun fuarına katılmak

Üzerimizden hazır Gamescom geçmiş, o zaman bu fuarlara nasıl gidiliyor gelin bakalım. Yıllardır oyun fuarlarına dalan biri olarak işinizin kolay olmayacağını şimdiden belirteyim ancak sonucunda bütün çabalarınıza değecek, buna inanın. Biraz özet gibi olacak ama sorunuz olursa beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz. Bir kere işi kısıtlırsanız, gerisi tereyağından kıl çeker gibi. Yiğitla evrak doldurma, çalıştığınız yerden bordro alma, hesabınızda belli miktarda para olması, banka hesap tarihinizin de aktif olması ve dahası. İlk yapmanız gereken vize zorunluluğunu öğrenmek. Bazı ülkeler vizesiz girişi kabul ederken, bazıları belli süreler için geçerli vizele onay veriyor. Örneğin Kore Seul için vizeye ihtiyacınız yok, ancak tüm Schengen ülkelerine ve Amerika'ya giriş yapmak için vize şart. Gitmek istediğiniz fuarın hangi ülkede olduğunu öğrenip, vizeye ihtiyaç olup olmadığını araştırın. Pasaport tabii ki en önemli kısım. Sonuçta vize başvurusunu onsuз yapamazsınız. Başvuru sürecinde katılacağınız fuarın giriş bileti ve

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

kalacağınız gün başına hesabınızda da sizi orada ayakta tutacak para miktarının olması gerek. Beş günlük bir gezi için ortalama 1000 euro'nun hesabınızda gözükmesi istenebilir. Bazı ülkelerde bu miktar daha azdır, bazılarında daha fazla. Ancak özünde hesabınızda belli bir miktarın olması şart ve bunun için bağlı olduğunuz bankaya gidip, hesap özetinizin imzalı ve kaşeli olarak çıktısını almayı unutmayın. Tüm bunlarda en dikkat çeken konu, vize başvuruları ülkeler arası farklılık gösterebiliyor, bu nedenden çok iyi araştırmayı ve en önemlisi ülke dışına çıkmış bireylerle iletişimde olmayı eksik etmeyin. Her şey yolunda gitti ve vize çıktı diyelim. Biletinizi aldınız ve ülkeye temiz bir şekilde girdiniz. Gitmeden evvel mutlaka ulaşım bilgilerini iyice araştırın. Tren, metro vb. toplu taşıma araçları nereden, hangi saate geçiyor kontrol edin. Bu tarz seyahatler için belli ülkelerin kendi mobil uygulamaları mevcut. Kısacası her bilgiyi telefonunuza kaydetmeyi, çokça okumayı, araştırmayı asla eksik etmeyin. ♦





# 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

PS4

ANTHONY DAVIS



# NBA 2K20



**6 EYLÜL**  
**WELCOME**  
**TO THE**  
**NEXT**



© 2005-2019 Take Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2019 NBA Properties, Inc. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All rights reserved. The "PS" Family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Pan European Game Information organisation. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

