

#266 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Mart 2019 12.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL



APEX

— LEGENDS™ —

AYRICA

Metro Exodus | Anthem | Far Cry: New Dawn | Dirt Rally 2.0 | Dreams
Crackdown 3 | Kingdom Hearts III | The Division 2 | The Outer Worlds
Slay the Spire | Jump Force | Pray for the Gods | FPS Dünyasının "En"leri

www.level.com.tr



9 771301 213116

KKTC Fiyatı: 15.50 TL

DÜNYANIN VE TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN KONSOLU



PlayStation®4'e özel
MUHTEŞEM OYUNLAR



120'den fazla oyunda
TÜRKÇE DİL DESTEĞİ



Dünya çapında milyonlarca
ÇEVİRİMİÇİ OYUNCU



PS VR ile büyüleyici
SANAL GERÇEKLİK

APEX LEGENDS

Bu oyun çıkmadan önce ne oynuyorduk biz?

Sayfa
46



#266

İÇİNDEKİLER

- 04 Editörden
- 06 Takvim
- 10 Küheylan
- 12 Haberler

İLK BAKIŞ

- 18 Dreams
- 22 The Outer Worlds
- 24 The Division 2
- 26 Praey for the Gods
- 27 Subnautica: Below Zero
- 28 Foundation
- 29 Journey to the Savage Planet
- 30 In The Valley of Gods
- 31 Bloodstained:
Ritual of the Night

32 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 34 FPS Dünyasının En'leri
- 42 Anarşist

İNCELEME

- 46 Apex Legends
- 52 Metro Exodus
- 56 Anthem
- 60 Far Cry: New Dawn
- 62 Crackdown 3
- 64 Dirt Rally 2.0
- 68 Jump Force
- 69 Slay the Spire
- 70 Kingdom Hearts III
- 72 Macrotis: A Mother's Journey
- 73 Civilization VI: Gathering Storm
- 74 Astroneer
- 75 The Hong Kong Massacre
- 76 Genesis Alpha One
- 77 Trials Rising
- 78 God Eater 3
- 79 Fear The Wolves
- 80 Unruly Heroes
- 81 PC Building Simulator
- 82 Warhammer Quest 2:
The End Times
- 82 Rift Keeper

- 83 Snow
- 83 When Ski Lifts Go Wrong
- 84 Bury me, my Love
- 84 Nippon Marathon
- 85 Mobil İncelemeler
- 89 Online
- 95 Donanım
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 267



BÜYÜK SÜRPRİZ

Büyük firmalar, büyük paralar, büyük projeler... Normalde bu üçlü bir araya geldiğinde ortaya çıkacak olan yapımın/ürünün belirli bir kalitenin üzerinde olmasını bekler, onu tecrübe ettiğimizde keyif alacağımızdan neredeyse emin oluruz. Ne var ki Anthem örneğinde bir kez daha gördüğümüz üzere, bazen evdeki hesap çarşığı kesinlikle tutmuyor, büyük emeklerle hazırlanan devasa yapımlar yerin dibine gömülebiliyor.

Önce Fallout 76, şimdi Anthem, yarın kim bilir, hangi oyun...

Ve fakat çok ilginç bir şekilde, aynı yayımcının elinden, daha duyurusu yapıldıktan bir hafta sonra piyasaya sürülen bir yapım da tüm oyun dünyasını çalkalayabiliyor. Kapağımıza da taşıdığımız Apex Legends, aynı God of War'un yıllar önce PS2 çıkışını yaptığı gibi bomba gibi indi piyasaya ve Battle Royale'in tanımını bir kez daha yaptı. Emre'nin 1000. saatini dolduğu oyunu ben de denemeye yeltendim ama 3 aylık kızım "Senin saçını başını yolarım, benle ilgileneceksin!" diyerek Apex maceramı başlayamadan sonlandırdı. (Elbet bir gün büyüyeceksin Alisa!)

Apex Legends çok güzel bir sürpriz oldu, herkesin keyfi yerinde... Bu büyük sürprizin yanında, beklenen bir yapım, Metro Exodus da bu ay bilgisayarlarımızı, konsollarımızı meşgul etti. İncelemesi ilerleyen sayfalarda, tarafıma yapıldı; umarım beğenirsiniz.

Derginin diğer dikkat çeken bir konusu da FPS'lerin "En"leri. Artık dergide bu tip dosya konularına daha çok yer vereceğiz ve hem geçmişte irdeleyecek, hem de türleri parça parça dergiye konuk edeceğiz.

Far Cry: New Dawn, Crackdown 3, Kingdom Hearts III incelemeleri ve geniş Dreams ön bakışı da bu ayın önemli konuları arasında yer alırken, bir sonraki ayı da Devil May Cry 5'le taçlandıracağımızı hatırlatır, herkese keyifli oyunlar dilerim. Gelecek ay görüşmek üzere...

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

125 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

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

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

SAMSUNG

Gerçeküstü Performans, Gerçek Oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO PLUS

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

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

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com

Mart

1 Mart

Dead or Alive 6 (PC, PS4, Xbox One)
Dawn of Man (PC)

5 Mart

Left Alive (PC, PS4)
Steel Division II (PC)

7 Mart

Total War: Three Kingdoms (PC)

8 Mart

Kirby's Extra Epic Yarn (3DS)
Devil May Cry 5 (PC, PS4, Xbox One, PC)
Seri tarihinin en çok beklenen oyunu mu?
Muhtemelen öyle.

12 Mart

Trüberbrook: A Nerd Saves the World (PC)
The Caligula Effect: Overdose (PC, PS4, Switch)

15 Mart

Tom Clancy's The Division 2 (PC, PS4, Xbox One)
One Piece: World Seeker (PC, PS4, Xbox One)

19 Mart

American Ninja Warrior
Challenge (PS4, Xbox One, Switch)
Fate/EXTELLA LINK (PC)

20 Mart

Chocobo's Mystery Dungeon: Every
Buddy (PS4, Switch)

21 Mart

The Sinking City (PC, PS4, Xbox One)

22 Mart

Sekiro: Shadows Die Twice (PC, PS4, Xbox One)

26 Mart

Generation Zero (PC, PS4)
Danganronpa Trilogy (PS4)
The Walking Dead: The Final Season:
Episode 4 (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Final Fantasy VII (Xbox One, Switch)

29 Mart

Yoshi's Crafted World (Switch)
Tropico 6 (PC, PS4, Xbox One)
Assassin's Creed III Remastered/Liberation
Remastered (PC, PS4, Xbox One)



TAKVİM

adore[®]
mobilya

Türkiye
Distribütörü

Oyun Zamanı



DXRACER

XRocker

AKRACING

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



OYUN FIRTINASI BAŞLADI!

Hem oyuncular hem de oyun geliştiriciler yılbaşı mahmurluğunu üzerinden attığına göre oyun yağmuru başlayabilir, değil mi? Metro Exodus, Anthem ve The Division 2 gibi 2019'un en fazla beklenen oyunlarından bazılarının arz-ı endam ettiği bu günlerde Hepsiburada farkıyla sizler için keyifli bir liste hazırladık.

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



Anthem

BioWare gibi sektörün en saygın firmalarından birisi tarafından geliştirilen, exosuitinizi giyip maceradan maceraya koşacağınız bir aksiyon-rol yapma oyunu. Uzun süredir merakla beklenen Anthem, piyasaya çıkarken

ortalığı da bir hayli karıştırdı bildiğiniz gibi. Gerek grafikleri gerek hikayesiyle BioWare farkını sonuna kadar hissettirmeyi amaçlayan oyunda Xbox One X için 4K/HDR desteği de beraberinde geliyor.

Tom Clancy's The Division 2

İlk oyunun çıkması için dakikaları sayan oyuncular burada mı? Çıktığı hafta satış rekorlarını alt üst eden ilk oyunun ardından, ilk oyundan alınan dersler doğrultusunda geliştirilen The Division 2, bu sefer sizi

Washington'a götürüyor. Daha büyük bir harita, daha fazla oyun içi etkinlik, sekiz kişilik raidler, geliştirilmiş bir grafik motoru ve daha zorlu düşmanlar sizi bekliyor. Uykusuz gecelere hazır mısınız?



Metro Exodus

Dmitry Glukhovskiy'nin çok satan üçlemesinin temelleri üzerinde yükselen Metro Exodus, nihayet tünellerden çıkıp ışığa doğru yol alan insanlığın hikayesine ortak ediyor bizi. Açık Dünya konseptinde hazırlanan

oyunda kıyamet sonrası dünyanın oldukça etkileyici bir tasviriyle karşılaşacak, anomalileri keşfedecek ve hayatta kalma öğelerinin de yardımıyla unutulmaz bir macera yaşayacaksınız.

Far Cry: New Dawn

Nükleer sonun ardından Hope County'ye ne olduğunu merak edenleri kalbinden vuracak olan Far Cry: New Dawn, hikayenin 17 sene sonrasında geçiyor. Bu defa Twins adı verilen ikizler, Hope County'yi

pembeye boyayan mutasyon ve anlamını yitiren kanunlarla savaşacak, yenilenen oyun mekaniklerinin de yardımıyla daha önce yaşamadığımız bir kıyamet sonrası tecrübesine tanık olacağız.



Crackdown 3

Xbox One ve Windows 10'a özel olarak çıkan Crackdown 3, uzun bir geliştirme süresinin ardından karşımızda. Bu defa kaos ve yıkım hatırladığımızın da ötesinde. Öyle ki bu büyük yıkıma neyin veya nele-

rin sebep olduğundan dahi emin değiliz. Peki ne olacak? Elbette acımasız çekiciyle Büro devreye girecek. Katıksız bir aksiyon vadeden oyunun ilginizi çekeceğini düşünüyoruz.



Kingdom Hearts III

Ülkemizde küçük ama kemik bir kitle tarafından takip edilen ve yıllardır beklenen Kingdom Hearts III, farklı evrenleri bir araya getirme konusundaki ustalığı ile onlarca saat sürecek

ve yıllarca unutulmayacak bir macera vadediyor oyunculara. Eğer Square Enix ve Disney dünyalarını tek potada eriten bu oyunu merak ediyorsanız, tam zamanı!

Microsoft Xbox One Elite Wireless Oyun Kumandası - Beyaz

Eğer Xbox'ın standart kumandası sizi "kesmediyse" ve çok daha yetenekli, çok daha kişiselleştirilebilir ve çok daha hızlı bir oyun kumandası arıyorsanız, doğru yerdesiniz. Elite Gamepad birbirinden farklı

kontrol çubukları, yön ve denetim düğmeleriyle beraber geliyor ve oynadığınız oyuna göre dilediğinizi kullanabiliyorsunuz. Daha hassas bir tetik hassasiyeti sağlayan, atış hızınızı artıran tetik kilitleri de pakete dahil!



Microsoft Xbox One S 1TB Konsol + Battlefield V

Xbox One S'in şıklığı ve hızını Battlefield V hediyesi ile birleştiren bu paket, son derece avantajlı fiyatları ile Hepsiburada'da sizleri bekliyor. 1TB'lık kapasitesi,

beyaz renkteki özel oyun kumandası ve içeriğindeki Battlefield V, Battlefield 1 Revolution ve Battlefield 1943 oyunlarıyla uykusuz geceler ve keyifli günler vadeden bu paketi görmeden geçmeyin.

Sony PlayStation 4 Pro Spider-Man Limited Edition 1TB

PlayStation 4 Pro'nun kısıtlı sayıda üretilen bu versiyonunu gördüğünüz an kalbinizden vurulduğunu ve stoklar bitmeden önce asla edinemeyeceğinizi düşündünüz, biliyoruz. Hepsibu-

rada farkıyla sizlere ulaşan "örümcek adam kırmızı" konsol yeniden stoklarda ve sizleri bekliyor. Üstelik yanında kendisine özel gamepadi ve Spider-Man oyunu ile beraber.



KÜHEYLAN

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



Yahu arkadaşlar şaka maka yeni PlayStation, yeni Xbox geliyor, heyecanlanıyor musunuz? Geçen ay PS5'in konusunu yaptık, ondan sonra yeni bir bilgi geldi ve E3'te yeni Xboxların tanıtılacağı belirtildi. Bakın Xbox demiyoruz, XboxLAR diyoruz. Bunlardan bir tanesi ucuz ama disk desteklemeyen olacakmış, diğeri ise tam teşekküllü bir konsol. Acaba ek özellikler gelir mi, konsolun gücü nasıl olur diye kaç gecedir uyuyamıyoruz. Resmen kafayı yedik! (Atıyor.) Siz de eğer yeni konsolları merak ediyorsanız, lütfen 9'u tuşlayınız. Sizi "Lüzumsuz Heyecanlar Departmanına" aktarıyoruz, lütfen hattan ayrılmayın.

Dıt dıt dıt dıııt...

Activision neden bir ton adam çıkarttı?

Şimdi bu Activision'daki adamlar Blizzard'daki diğer adamlarla ortak olduktan sonra firma üzerinde hak sahibi de oldu haklı olarak. Bazı siyah kostümlü, kara gözlüklü firma yetkilileri Blizzard ofislerini dolaşırken şunu fark etti: Bu Blizzard denen geniş ve rahat arkadaşlar yıllardır aynı oyunların üstüne yatmasın mı? Dur World of Warcraft'a yeni pet tasarlayalım, dur Diablo III'e parayla yeni karakter ekleyelim, haydi Heroes of the Storm'un ekibini küçültüp başarılı oyunu iyice mahvedelim diyen büyük bir grup işe yaramazı Activision keşfetti ve dedi ki, "Sen hayırdır?" Blizzard'daki bir milyon adam oturmuş, keyifler keka, ooh paşam ya! Yapsana Warcraft 4? Yok. Wow 2 yap? O da yok. Yeni Diablo? Diablo Immortal var. Eh, bize de Activision'a "Helal" demekten başkası düşmez. O giden 800 kişinin yarısı pet tasarlıyor, diğer yarısı da Diablo Boyama Kitabı hazırlıyor olsa, ortadaki kayıp sıfır.

La Baguette

Bir kere kimse bize diyemez ki o halli baget ekmeği gibi durmuyor, aralarında da hot dog'u andıran sosler yok. O bir hali değil, bir yiyecek Ilgar. Peki Ilgar, ailen ismini Ilgar koyarak, soyadın olan Okşar ile bir kafiye yakalamış mı, yakalamış... Aynı Tuna'nın ailesinin Şentuna soyadını gözeterek bu ismi koyması gibi. Derken, derken de konuyu dağıttık ve bir hali dolusu dergiye görmemişiz gibi oldu ama elbette "bizi takibe devam!" diye bitireceğiz sözümüzü. Sağ ol, var ol Ilgar!





Halıcı açıyoruz, kaçırmayın

Sevgili LEVEL okurlarımız. Bizlere bu vakte kadar dergi koleksiyonlarınızı göstermek isterken evlerinizdeki halı tercihleriniz de bir bir ortaya döküldü. Fakat sonuçlardan pek memnun değiliz. O yüzden açacağımız LEVEL halıcısında oyun temalı halılarla sizleri mutlu etmeyi planlıyoruz. Bu sayede Doğukan Büyükkaya bu örnekteki halı yerine, belki de RDR2 temalı halıyı fon yaparak dergi koleksiyonunu bizimle paylaşacak. Fena olmazdı, değil mi?



LEVEL YouTuber'lar kadar fazla takip edilse, ne olurdu?

1. Öncelikle net olarak zengindik. Bir hayli.
2. Halkımız okuma yazma öğrenirdi. "De" ve "da"ları şahane bir biçimde ayırır, "Sağol" yazmak yerine, "sağ ol" demeyi söker, Türkçemizin ne şahane bir dil olduğunu tekrar fark ederdi.
3. 4 poster yerine 120 poster verirdik, asılacak duvar kalmadığı için çekilişle ev dağıtırdık.
4. Çok tanındığımız için yazarlarımızdan bazıları Survivor'dir, işte Aşkim Yaparsın'dır, bu tip yarışmalarda boy gösterirdi.
5. Rakip dergilere "diss" yazıları yazar, yapay gündem oluştururduk.
6. Her sayıda, "100.000 dolarlık PC topluyoruz!" gibi, insanları sadece umutsuzluğa ve kiskançlığa sürükleyen, faydasız makaleler hazırlardık.
7. Lüks PC'yi topladıktan sonra, "Dergideki herkese lazer epilasyon yaptık!" gibi müthiş lüzumsuz dosya konuları yazar ve bunlarla bir kez daha satış patlaması yaşardık.
8. Son olarak kendimizden öğrenip dergiyi üzerimize kapatırdık.

Apex Legends hakkında inanılmaz test!

1. Bu oyunu LEVEL'da en çok hangi şahıs oynamaktadır?

- A. Tuna Şenbörü
- P. Emre Öztanık
- E. Kürşad Zam
- X. Enes Özdemiroğullarıhan

2. İyi bir hesap yapıldığında, bu oyunda kaç silah olduğu ortaya çıkmaktadır?

- A. 1
- P. 10
- E. 100
- X. 1000

3. Son soru olarak, Apex Legends'in hangi firmanın eseri olduğunu sorsak?

- A. Epic Hypergames!
- P. Apex Megacorp
- E. Bacinoğlu İnşaat Taahhüt Ltd. Şti.
- X. Respawn Enternasyonel

Ve cevaplar:

İlk sorunun cevabı Küçük Emrah, ikincinininki bilinmiyor, üçüncü ise oyunun kutusunda yazdığı düşünülüyor. (Oyunun kutusu hiç var olmamıştı...)

LEVEL göklerde!

1000 fitte oyun dergisi okumaya ne denir? LEVEL atlamak! İşte bu muhteşem espriyle birlikte derginin de sonunu getirmiş oluyoruz lakin Furkan Genç'in çektiği fotoğrafı yayımlamadan da geçemeyiz. Sevgili Furkan bize bir duvar dolusu poster yollamak yerine hem seyahat edebildiğini, hem de bu sırada LEVEL okuyabildiğini gösteren bu eseri yollamış, çok da iyi etmiş. Ellere sağlık!





Chaos ırkı Diablo'ya transfer edildiğinde...

Warhammer dünyasına uzaksanız bile heyecan duyacağınız bir yapımın ortaya çıkmasına çok az bir süre kaldı. Bu Haziran ayında Steam'den satışa çıkacak olan Warhammer: Chaosbane, Diablo'nun neredeyse bir kopyası olan oynanışı ve arada Lost Ark Online'a selam çakmasıyla bir hayli eğlenceli bir görüntü çiziyor.

Warhammer'la biraz alakası olanların bileceği üzere Chaos ırkı dünyanın başına illet bir güçtür. Ve aynı Chaos ırkı Chaosbane'de de hükümdarlığını kanıtlamak için baş belası bir konumda karşımıza çıkıyor. Ona karşı koymak için insanlar, Elfler ve Cüceler birlik oluyor ve kanın gövdeyi götüreceği bir mücadele başlıyor.

Açıklanan bilgilere göre oyunda şu anlık dört farklı karakterimiz olacak. Bir savaşçı olan Konrad Vollen, Chaos ırkının sürgüne uğrattığı High Elf Elontir, baltalarıyla bir "berserker" imajı çizen yakın dövüş ustası cüce Bragi Axe-biter ve ismi henüz belli olmayan bir şifacı. Her

karakter elbette kendine biçilmiş rollerde, farklı bir mücadele sergileyecek. Örneğin savaşçımız elindeki kalkarıyla ve yüksek sağlık puanıyla bir tank görevi göreceken büyücümüz arka planda yıldırımları, ateş toplarını konuşturacak. Yapımcılar karakterlerin yetenekleri konusunda da Lost Ark'a bir göz atmış gibi gözüküyor zira çoğu özel yeteneğimiz büyük büyük işliyor, ekranı dolduruyor. Karakterlerimiz dövüşükçe Bloodlust barları doluyor ve bu "süper yeteneklerini" kullandıklarında, diğer hareketleriyle karşılaştırınca çok daha fazla hasar veren saldırılar yapabiliyor.

Dört kişinin internet üzerinden anlaşmalı olarak tecrübe edebileceği Chaosbane, bizi Praag, Nuin gibi Warhammer dünyasında önemli yere sahip mekanlarda savaşın ortasına bırakacak ve tonlarca düşmana karşı tek bir nefes olmamızı isteyecek. Her ne kadar animasyonların ve efektlerin bayağı sönük olduğunu gözlemlese de yine de oyunu tecrübe etmek eğlenceli olacağına benziyor...

ONINAKI

Yaşamla ölüm arasında elçi olmak...

Am Setsuna ve Lost Sphear'ın arkasındaki isim, Tokyo RPG Factory, meğer ufaktan ufaktan yeni bir oyun hazırlıyormuş. Square Enix'in bir anda duyurduğu Oninaki de bu RPG'den başkası değil. Açıklanan bilgilere göre oyunun senaryosu bizi Kagachi adındaki Observer'in (Veya Watcher) rolüne oturtuyor. Kagachi'nin yaşadığı dünyada ölümler reen-karnasyon ile tekrar dünyaya dönüyor fakat bunun olabilmesi için bu ölümlerin dünyayla bağlarının kesilmesi gerekiyor. Eğer yapacakları bir iş, onlara tutunan birileri varsa bu gerçekleşiyor. Ölümlerin dünyasında kalan bu ruhlara da Lost adı veriliyor. Kagachi olarak amacımız bu iki dünya arasında mekik dokumak ve Lost arkadaşların problem-

lerini çözmek. Tabii bu olurken de daha da kayıp konumdaki canavarlar bize kafa tutuyor ve bol bol savaşıyoruz. Oninaki'nin bol aksiyonu bir RPG olacağı söyleniyor. Oninaki önceki Tokyo RPG Factory oyunlarına göre daha hızlı, daha çok yetenek isteyen ve daha renkli bir oyun olacak. Savaşlar sıra tabanlı gerçekleşmeyecek, gerçek zamanlı mücadelelerde hem karakterimizin yetenekleri etkili olacak, hem de bizim yeteneğimiz; düşman saldırılarından zamanında kaçmak, doğru zamanda, doğru hareketi yapmak bizi başarıya taşıyacak. Yaz aylarında piyasada olması beklenen oyun, PC, PS4 ve Switch için hazırlanıyor, biz de orta derece bir heyecanla bekliyoruz... ♦



HAVEN

Romantizm ve bilim kurgu bir arada

2016'nın heyecan verici aksiyon fırtınası Furi'nin yapımcısı The Game Bakers, yeni oyunlarını geçtiğimiz ay tanıttı. Haven, görselliği de ön planda tutan, hikayesi sağlam bir RPG olma yolunda emin adımlarla ilerliyor.

Her ne kadar senaryo hakkında pek fazla bilgi verilmesede iki sevgilinin bir gezegene kaçıp burada yaşadığı maceralar konu edileceğe benziyor. Neden kaçmışlar, onları bu gezegende tam olarak neler bekliyor, belki de ancak

oyun çıktığında öğreneceğiz...

Oyunun RPG türünde olmasından ötürü bu gezegende dolanıp birçok karakterle etkileşimde olacağımız söyleniyor. Açık alanlarda hareket etmede bize kolaylık sağlayacak olansa Jupiter Ascending filminden fırlamış gibi gözükken ve bizi yerden yükselten ayakkabılar.

Olayın savaş kısmı sıra tabanlı olacak ve savaşlara iki sevgili olarak katılacağız. Kahramanlarımızın hareket portföylerinden seçim yapıp karşı tarafın kendi hareketini bekleyerek geçireceğimiz, eski dönem RPG'lerini andıran bir sistem söz konusu. İlginç bir özellik olarak oyunu iki kişi oynayabileceğimiz de belirtiliyor. Böylece arkadaşımız veya sevgilimiz de bizimle birlikte macerada yer alabilecek.

Hem romantik, hem de macera dolu senaryosu ve etkileyici görselliğiyle şu anda bile dikkat çekmeyi başaran Haven'ın 2020'de hazır olması planlanıyor. Oyun PC dışında, henüz ismi belirtilmeyen konsollara da gelecek ve emin ki Switch bunlardan bir tanesi olacaktır. ♦



AIRBORNE KINGDOM

Uçan hükümdarlık

Game of Thrones'un son sezonunun başlamasına çok az bir süre kalmışken, bu şahane dizinin giriş kısmındaki harita jeneriğini hatırlamanızı isteyeceğiz. Görsel olarak gayet etkileyici olan bu jeneriğin oyuna dönüşmüş haline ise Airborne Kingdom diyoruz. The Wandering Band adlı firmanın oyunu, bizi bu görsellikte, uçan bir hükümdarlık kurmaya davet ediyor... Frostpunk, Anno, Sunless Skies, FTL ve 80 Days gibi oyunlardan esinlendiklerini belirten yapımcılar, Airborne Kingdom ile farklı bir şehir kurma simülasyonu denemek istediklerini açıklıyorlar. Şöyle ki oyunda şehrimiz ufak, uçan bir bina olarak görünüyor. Zamanla hem dikey, hem de yatay düzlemde şehrimiz büyüyor. Bunu nasıl yapacağımız ve ne şekilde yapacağımız da



bize bırakılıyor. Bir eğlence şehri mi kuracağız, bunu yaparken hangi teknolojilerden yararlanacağız, hepsi bizim kararımızla şekillenecek. Bir yere bağlı olmadığımız için oyunun geçtiği çöl temalı ve rastgele düzenlenen haritada farklı bölgeleri ziyaret edebileceğiz. Oyunun geçtiği bölgenin kendine ait bir

hikayesi olacağı da belirtiliyor. Bu sayede haritadaki farklı bölgelerde, farklı yerleşimler keşfedip bunlardan yararlanabileceğiz. Visceral Games'in bazı eski çalışanları tarafından hazırlanan oyun şu an sadece PC ve Mac için düşünülüyor ama ileride konsol desteğinin olabileceği de açıklanıyor. Çıkış tarihi ise 2020'nin herhangi bir zamanı... ♦

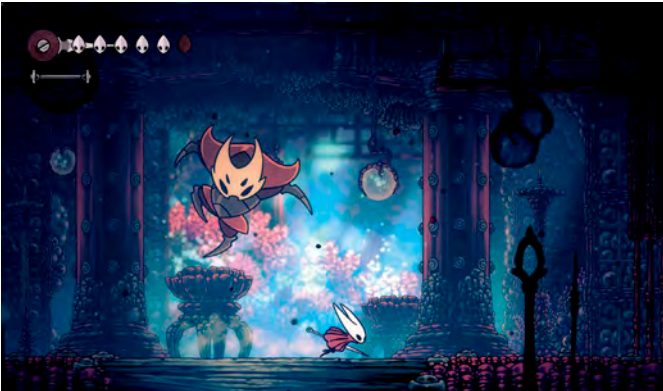
HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

Yeni karakter, yeni düşmanlar, aynı eğlence!

2017'nin başarılı bağımsız oyunlarından biri olan Hollow Knight'in devam oyunu, sürpriz bir açıklamayla duyuruldu. Herkes oyuna bir DLC'nin geleceğini düşünürken, yapımcı Team Cherry ters köşe yapıp Hollow Knight: Silksong'u duyurdu ve yepyeni bir oyun olduğunu belirtti. Yeni Hollow Knight'in, yepyeni bir kahramanı var: Hornet. Kaçırılıp bir hükümdarlığın bölgesine getirilen Hornet, buradan kaçmak için büyük bir mücadeleye giriyor ve 150 tane

yeni düşmanla karşılaşılıyor. Oyunun fragmanını izlerseniz –ki mutlaka izleyin- göreceksiniz ki oynanış inanılmaz hızlı ve eğlenceli. Hem platform yeteneğinizi konuşturacağınız alan ve mücadelelerle dolu, hem de özel yetenekleriniz ve silahlarınızla harikalar yaratacağınız kısımlarla. Sırf fragmandan görünen kısmıyla bile zorlayıcı olacağı belli olan oyunu bitirdiğinizde Silk Soul adında bir modun açılacağı da belirtiliyor. Bu mod oyunu hepten zor bir hale sokup

hardcore oyuncuların yüzünü güldürecek. Aslında bir DLC olarak planlanan ama yapım aşamasında biraz fazla büyüyen Silksong, platform veya daha güncel tanımla Metro-Idvania türü için çok güzel bir eklenti olacağı benziyor. Her bağımsız oyunun tercihi olan Switch'in yanında oyun PC'ler için de hazırlanıyor ve ileride başka konsollara da uyarlanacağı söyleniyor. Oyunun çıkış tarihi ise henüz kararlaştırılmış değil. ♦



SON DAKİKA!

◆ Overwatch'a yeni bir destek sınıfı karakter geliyor: Jean-Baptiste Augustin. Ana kadar uzun menzilli olmayan ama bir çeşit tüfek kullanacağı tahmin edilen karakter, oyunun 30. karakteri olacak.

◆ 1700'lü yılların sonunda, Hint Okyanusu'nda geçecek olan bir korsan dizisi hazırlanmakta ve dizi, Ubisoft'un korsanlık oyunu Skulls & Bones'un TV versiyonundan başkası değil.

◆ Ve sonunda CoD: Black Ops 4'e de loot kutuları geldi, kimse bu durumdan hoşnut olmadı.

◆ H.P. Lovecraft'ten esinlenerek hazırlanan Darkest Dungeon'ın devam oyununun hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. Darkest Dungeon II PC dışında konsollara da gelecek gibi gözüküyor lakin çıkış tarihi henüz belli değil.

◆ Respawn Entertainment, Apex Legends'dan şu ana kadar 16 bin kişinin ihraç edildiğini belirtti -ki derginin çıkışında bu rakam daha da yükselmiş olmalı.

◆ Serinin en uyduruk karakterlerinden biri olan Amy, Soul Calibur VI'ya geliyor. Gelmeseydi de olurdu...

◆ Mortal Kombat 11'e en son eklenen üç karakter sırasıyla Kabal, D'vorah ve ünlü yeşil ninjamız Jade oldu. Jade'in her duruma uygun bir hareketinin olması, onu büyük bir tercih sebebi yapacak gibi gözüküyor.

◆ 30 Ağustos'ta yayımlanması planlanan ve sadece Switch'e özel bir oyun, Astral Chain geçtiğimiz ay duyuruldu ve tüm Switch sahibi olmayan Bayonetta severleri üzdü. Oyun Bayonetta'nın yapımcısı PlatinumGames tarafından hazırlanıyor ve sağlam aksiyonuyla dikkat çekiyor.

◆ Eğer Beat Saber'ı sevdiyseniz, olayın silahlı versiyonu gibi gözükken Audica'yı radaraınıza alın. Bu ayın 7'sinde Steam'den erken erişime sunulacak olan Audica VR desteğiyle birlikte geliyor ve Rock Band'ın yapımcıları Harmonix tarafından hazırlanıyor.

◆ Activision Blizzard, beklenmedik bir hamleyle personelinin %8'ini -ki 800 kişiye tekabül ediyor- işten çıkartacağını açıkladı, kıyamet koptu.

◆ 2020'den önce EA'ın yeni bir Need for Speed ve Plants Vs. Zombies oyunu yayımlayacağı duyuruldu. NFS bu defa bir şeye benzese, iyi eder...

◆ Netflix'in Russian Doll isimli dizisini kullandığı konsept 1993 yılının Groundhog Day filminden geliyor ve Invisible Hours'ın yapımcısı Tequila Works, filmin devamını bir oyun olarak VR'a taşıyor.

GIST

GAMING ISTANBUL

GAMING ISTANBUL

Dijital eğlence, yeniden...

Geçtiğimiz ay dördüncüsü düzenlenen GAMING İSTANBUL'da ziyaretçiler yeni oyunları, donanımları ve aksesuarları denedi, ödüllü turnuva ve yarışmalara, eğlenceli aile boyu etkinliklere katıldı, takip ettikleri internet yayıncıları ve oyun karakteriyle tanışma şansı buldu

Son gün düzenlenen ve dünyaca ünlü jüri üyelerinin kazananları belirlediği GIST Cosplay Yarışması'nın kazananları, toplam 10 bin TL değerindeki ödülleri aldı Türkiye'nin dört bir yanından oyunseverleri

misafir eden fuar boyunca, ziyaretçiler dijital dünyanın yeniliklerini deneyimleme şansına sahip oldular. Kadın, erkek, çocuk, her yaşta kitle tarafından büyük bir ilgi gören GAMING İSTANBUL'da, 4 gün boyunca Fortnite, PUBG, League of Legends, FIFA, PES gibi popüler oyunların turnuvaları, profesyonel dans gösterileri, cosplay yarışmaları, çocukların eğlenceli ve geliştirici saatler yaşadığı etkinlikler ile oyun dünyasında profesyonelleri buluşturan konferanslar gerçekleştirildi. ◆

DEDE KORKUT CHRONICLES

Sanal gerçeklikte masalsı bir deneyim

2017 yılının Kasım ayında Türkiye'nin ilk VR oyunu olma özelliğini taşıyan Kayıp Efsaneler'i yayınlarken ilklere imza atan Bond Game Studio ekibi, kısa süre önce Oculus Store'da yerini alan yeni VR oyunları Dede Korkut Chronicles ile bir ilke daha imza attı. Samsung Gear VR kullanıcıları için yayınlanan ve Türkiye'nin ilk kapsamlı VR aksiyon macera oyunu olan Dede Korkut Chronicles, Samsung'un da desteğiyle oyun severlere hikaye tabanlı eşsiz bir deneyim sunuyor. Oğuz Türklerin bilinen en eski epik destanı Dede Korkut Hikayeleri'nden ilham alarak, 8 farklı dilde hazırlanan Dede Korkut Chronicles, toplam 12 hikaye arasından Oğuz halkına musallat olan Tepegöz

ile kahramanımız Basat'ın destansı mücadelesini konu edinerek tüm dünyadaki oyun severlerle buluşturuyor. Oyunda Orta Asya'nın büyümlü coğrafyasında Basat karakterine bürünerek Oğuz halkını Tepegöz'ün lanetinden kurtarmaya çalışırken size eşlik edecek olan peri kızılıyla birlikte kılıç, kalkan ve arbalet kullanma deneyimi yaşayarak, bir yandan da zorlu bölüm sonu canavarlarıyla mücadele ediyorsunuz. Yakın zamanda oyunun mobil versiyonunun Google Play Store platformunda yayınlanacağını müjdesini veren Bond Game Studio ekibi, bununla birlikte yeni VR oyunlar üretmeye devam edeceğini de belirtti. ◆



SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Okyanuslarda hayatta kalmayı başardık. Peki buzla kaplı kara parçalarına ne dersiniz?

Sayfa
27

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

5 ★★★★★



dreams™

Hayallerinizi gerçekleştirmenin zamanı geldi

Küçükken en sevdiğim aktivitelerden biri oyun dergisi okumaktı (Bir diğer hayalim de oyun dergisinde yazmaktı ve o gerçekleştirdi, aferin bana). O zamanlar Türkiye’de internet yaygın değildi ve oyunlarla ilgili takip edilecek tek medya dergilerdi. Dergilerin yakında çıkacak oyunları inceledikleri bölümlerini tekrar tekrar ve zevkle okurdum. Yeni çıkacak bir oyundaki daha önce görülmemiş özellikler ve oyunla ilgili verilen vaatler saatlerce hayallere dalmama yeterdi. Çok merak ederdim, oyunda istediğimiz her şeyi yapabilecek miydik veya gerçekten yapımcıların söylediği gibi ihtimallerin sınırsız olduğu bir dünyanın içerisine girebilecek miydik? Elbette bu vaatlerin birçoğu doğru çıkmazdı fakat bu benim için önemli değildi.

Yine de yeni oyunlarla ilgili hayal kurmaya devam ederdim. Bu bana belki de oyunun kendisini oynama aktivitesinden daha çok keyif verirdi. Bu aldığım keyif oyunlarla ilgili olan iletişimimin anahtar kelimelerinden en önemli olanı bulmamı sağladı: Hayal kurmak. Baktığımız zaman oyunların pek çoğu bizim hayal kurmamızı sağlayan ve bizi başka dünyalara ve zihinlere götüren araçlar. Bu yüzden de iyi ki varlar. Yakında ise hayallerle iç içe, bizi çok heyecanlandıran ve tam olarak nasıl tarif edeceğimizi bilemediğimiz bir oyun geliyor. Adı Dreams. Dreams sadece hayal kurmanızı sağlamıyor. Hayallerinizi gerçekleştirmek için size bir alan sağlıyor.

Yaratıcı bir fikirle gelen her oyun LEVEL ailesi

olarak bizim gözümüzde ayrı bir değer taşıyor. Oyun, bunun üzerine bir de yaratıcılığı tetikliyorsa ne olursa olsun olumlu bir puan alıyor bizden. Aslına bakarsanız bu sadece bizim için değil neredeyse herkes için böyle. Çocukların sadece taşlarla oynadığı oyunlar, maketler, LEGO, Minecraft veya modlanabilen oyunlar... Bunların hepsinin bu konuda bir ortak noktası var. Hepsini yaratıcılığı tetikliyor, hayal kurdurtuyor ve onları gerçeğe dönüştürmek için kendince imkanlar sağlıyorlar, tek sınır hayal gücümüz. Tabii artık zaman ilerledi, teknoloji ve oyun anlayışı gelişti. Bu konuda imkanlar da gelişmişken birileri bir şey yapmalıydı. Bu konuda



Çok oyunculu modlar

Oyunun çok oyunculu modu şimdilik maksimum 4 veya 8 kişiyle oynanıyor gibi görünüyor. Bu da Dreams içerisinde yaratılamayacak tek şeyin bir MMO oyunu olması anlamına geliyor. Belki zamanla teknik imkanlarla beraber bu sınır genişler. Bir de oyunun içerisinde bir level mantığı var. Herhangi bir şey yarattığınızda seviye atlıyorsunuz. Bu demektir ki yapacağınız oyun için 100. seviye bir yaratıcı aratabilir veya istediğiniz seviye ve tecrübeye insanlarla çalışabilirsiniz. Zamanla komünite içerisinde aynen Youtube gibi oyunun kendi meşhurları ve sanatçılarının oluşacağı kesin. Belki bu ileride bir mesleğe bile dönüşür. Bir an önce ön sıralardan bir yer edinmeye çalışın bence siz de.



laşabilirsiniz. Başkaları sizin oyununuzu oynayabilir, sizin hayal dünyanıza girebilir ve hatta sizin yaratımlarınızı kullanabilir. Aynı şekilde siz de Dreams'in komünite alanında başka insanların yaptığı dünyaları, en ince detayına kadar çizilmiş kaplamaları veya karakterleri alıp kendi üretimimize yerleştirebilirsiniz. İsterseniz kendiniz bir şeyi sıfırdan yaratmadan, insanların yarattığı hazır yapımları kullanarak ortaya yeni bir şey koyabilir ve adeta bir modcu olabilirsiniz. Sadece bir oyun da olmak zorunda değil bu yaptığınız şey. Dreams içerisinde bir film çekebilir, müzik yapabilir veya başka insanlarla buluşup birbirinize hikayeler anlatabilirsiniz. Yani aslında Dreams hem bir açık



LittleBigPlanet gibi sadece PlayStation'ın değil, oyun tarihinin en keyifli oyunlarından birini yaratan Media Molecule inisiyatifi eline aldı ve kendilerinin delilik olarak düşündüğü bir projeye el attılar. Bunun sonucunda da ortaya Dreams çıktı.

Tek sınırın hayal gücünüz olduğu bir yapım

Nedir peki Dreams? En basitinden açıklamak gerekirse her şeyi sıfırdan yapabileceğiniz bir yaratım alanı. Dreams için sadece bir oyun demiyorum, çünkü bu alan içerisinde oyunlar da yaratabileceksiniz. Peki bunu nasıl yapıyorsunuz? Elinizdeki kontrol cihazı ile. Yapımcıların Imp adını verdiği imlecini ile sıfırdan başlayıp hayalini kurduğunuz dünyayı yaratabilirsiniz. İsterseniz çok mikro seviyede tek tek çimleri çizerek başlayabilirsiniz Dreams'te. Hemen daha büyük işlere girişebilir, kocaman okyanuslar veya gezegenler oluşturabilirsiniz. İsterseniz Dreams

sizin için sadece bir tuval olabilir. Sıklıkça girer resim çizer gibi bir şeyler yapar ve çıkarırsınız. Ama daha derine inmek istiyorsanız Dreams size çok daha fazla imkan sağlayabiliyor. Yarattığınız ormanların, şehirlerin veya hayalinizde ne varsa onun içinde gezebilirsiniz. Tabii her şey bir tuval gibi sabit olmak zorunda değil. Rüzgarın sesini duyabilir, çimlerin esintisiyle beraber sallanmasını izleyebilirsiniz. Belki bu da yetmez, o zaman birkaç karakter yaratır ve onların yarattığınız dünya ile etkileşime geçmelerini izlersiniz. Bu karakterlere çeşitli özellikler verebilirsiniz. Süper güçleri olabilir mesela. O karakterleri seslendirebilirsiniz. Sonra o karakterler için bir senaryo yazar, bölümler dizayn eder ve bunu kendi oyununuz haline getirebilirsiniz.

Devasa bir online komünite ve sınırsız paylaşım

İşin en güzelini, yarattığınız her şeyi pay-





Use the left stick to move the cone backwards and forwards.



PT yeniden yaratıldı

Dreams'de kurulan hayallerin bir sınırının olmadığını söylemiştik. Hatırlarsanız birkaç sene önce Konami, Silent Hill serisinin devamı olacak ve kod adı PT olan oyunu iptal ederek hepimizin hayallerini suya düşürmüştü. Hayallerin yeniden canlandığı Dreams'de bir oyuncu PT'yi yeniden yaptı. Zamanında PT'yi indirmeyerek kaçırdıysanız, en azından Dreams2de bu deneyimi yeniden yaşama şansınız olacak. Tabii yaratılan oyunlar arasında sadece PT yok. Zelda, Mario veya Dead Space bile Dreams dünyası içerisinde yeniden üretildi. Hatta LittleBigPlanet bile oyun içerisinde tekrar yapıldı. Oyun çıktığı zaman bile içerisinde tonlarca içerik olacak ve bu bizi hem heyecanlandırıyor hem de biraz ürkütüyor.

dünya oyunu, hem bir oyun yaratım motoru, hem bir sosyal medya, hem Pinterest vs. gibi koleksiyon yapabileceğiniz bir yer hem de sanat üretiminde bulunabileceğiniz bir alan. Başka insanların yaptığı şeyler de işin içerisinde olunca olasılıklar neredeyse sonsuzlaşıyor. İnsanlar şimdiden Dreams içerisinde hali hazırda meşhur olan oyunları yeniden yapmaya başladılar. Kısacası Dreams ile ne yapacağınız, Dreams'in sizin için ne olacağı size ve sizin gibi bu dünyanın içine girmiş diğer kullanıcılara bağlı.

Tek kişilik oyun modu

Dreams'in tek kişilik bir hikaye modu da var. Bunu yapımcıların size sunduğu hazır

bir macera gibi düşünebilirsiniz. Çünkü bu hikaye modu yapımcılar tarafından tamamen oyunun içindeki araçları kullanarak yapıldı. Yani bunu yapan kişilerin aslında sizden bizden hiçbir farkı yok. Yapımcılar oyuncuların kendilerinden çok daha iyi işler çıkaracağına inanıyor ve bu konuda teşvik de ediyorlar. Yine de bu tek kişilik hikaye Dreams'in dünyasına girmek için iyi bir fırsat. Oyunun hikayesi de oyunun kendisi gibi biraz uçuk. Tek kişilik senaryo üç ayrı kısımdan oluşuyor. Bu üç kısım birbirinden gerçekten çok ama çok farklı. Adeta farklı üreticilerden çıkmış farklı oyunlar gibiler. Hem oyun tarzı olarak hem de görsel estetik olarak birbirlerinden çok uzaklar. Bir oyun içerisinde



Farklı boyutlar, Farklı tarzlar

Dreams sadece üç boyutlu bir yaratım aracı olmayacak. İsterseniz iki boyutlu oyunlar da üretebileceksiniz. Hatta bir 8-bit modu olduğu bile söyleniyor. Tabii üç boyutluda kalsanız bile oyunun görsel tarzını değiştirmek için araçlarınız mevcut. Her şeyi daha pikseli veya glitchli yapabilirsiniz. Farklı renk filtreleri veya efektlerle oyununuzun görsel tarzını değiştirebilirsiniz. Hatta bunu farklı insanların oyunlarına da uygulayabileceksiniz. Yani hayalini kurduğunuz oyun yapıcılığına artık başlayabilirsiniz.



hazır olarak üç oyun oynamış olacaksınız. Zamanla insanlar ürettikçe bu sayı binlere çıkacak tabii ki. Hikaye modundaki kısımlardan ilki alıştığımız Media Molecule görseleliğinde. Yani hafif LittleBigPlanet tarzı çizgi filmimsi ve oyuncuğimsi sevimli bir estetiğe sahip. Sırf LittleBigPlanet gibi bir dünyanın içine yeniden girmek için bile bu kısım tek başına oynanabilir. Yine LittleBigPlanet gibi bir puzzle-platform oyunu. Farkı ise üçüncü şahıs kameradan oynanması. Yapımcılar bu hikayenin biraz küçüklük korkuları üzerine kurulu masalımsı bir temada olacağını söylüyor.

İkinci kısımda ise işler bir anda çok farklılaşıyor. Görselle bir film-noir estetiğine bürünüyor. Müziklerin daha jazzlaştığı, her şeyin daha gizemli ve depresif olduğu bir dünyaya geçiyoruz bu sefer. Tek bir karakteri yönetiyoruz ve bu hikaye de bir point & lick macera oyunu olarak ilerliyor. Burada varoluş sorunları gibi daha ağır temalar yer alıyor. Hafif bir Grim Fandango esintisi var diyebiliriz. Dediğimiz gibi, başka bir oyuna geçmiş oluyorsunuz.

Üçüncü kısım ise bilim kurgu temalı ve daha aksiyona dayalı. Ormanı bir virüs tarafından ele geçirilmiş sevimli robot Debug'ı oynayacağınız bu bölümde yaşadığınız yeri bu virüsten temizlemeye çalışacaksınız. Burada daha fütüristik ve neon görseller devreye

giriyor. Gördüğüm kadarıyla bu kısım biraz Knack serisine benzettim.

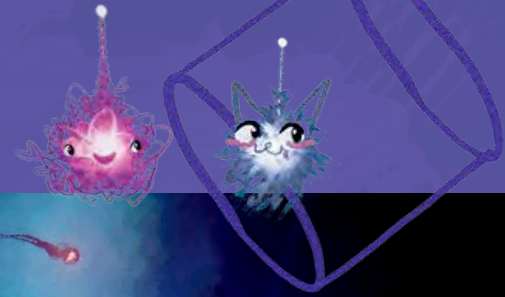
Tabii ki bu üç kısmın birleştiği ortak temalar ve senaryo geçişleri olacak. Media Molecule'ün bu konuda bize harika sürprizler hazırlayacağından eminiz. Yapımcılar oyunun hikayesini Media Molecule'ün Psychonauts yorumu olarak da değerlendiriyor. Başka bir harika oyuna hem saygı duymaları hem de gereken krediyi vermeleri de harika bir şey.

Biz Dreams konusunda çok umutluyuz

Oyun dünyasında daha önceden bu tarz çok şey vadeden pek çok yapım ve yapımçı gördük (Akıllara hemen Peter Molyneux geliyor değil mi?). Birçoğu vadettiğini verememişken biz neden Dreams için heyecanlanıyoruz? Birincisi Media Molecule hem oyun yaratma konusunda hem de bir komünite oluşturma konusunda kendini kanıtlamış bir yapımçı. İkinci olarak da oyunun betasın-

da ortaya çıkan ürünler. Yani bir nevi bu verilen vaatler şimdiden uygulamaya geçmiş durumda. Biz gerçekten çok heyecanlıyız ve Dreams'in oyun tarihinde çok önemli bir yere sahip olup kendi kültürünü yaratacağını düşünüyoruz. Birçok büyük ölçekli oyun üreticisi hazır formlere yönelmişken hala böyle cesur, riskli ve yaratıcı işlerin de sektörde yer alması bizi çok mutlu ediyor. Dreams'in hayali bile bizim için yeterli oldu. Hayal kurmak için Dreams'e ihtiyaç yok elbette. Ama hayallerinizi gerçekleştirmekte bir pay sahibi olacağı kesin. Bir oyundan daha ne bekleriz ki zaten? Dreams çıktığı zaman görüşmek üzere. Hayallerinizle kalın.

◆ Ege Tülek





Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım Private Division Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web outerworlds.obsidian.net Çıkış Tarihi 2019

The Outer Worlds

5



Yeni nesil eski usul rol yapma oyunu...

Pek değerli Leonard Boyarski ağabeyimizin The Outer Worlds özeti işte bu şekilde. Bence gayet yeterli. Hadi olaysız dağılın bakalım. Daha da oyun hakkında bir şey yazmaya gerek yok. Fallout efsanesini yaratan adam böyle diyorsa, bizim de üzerine daha fazla bir şey dememizin anlamı yok. Gitmediniz değil mi? Kaçmayın bir yerlere! Bu yılın en iyi oyunlarından biri olacak The Outer Worlds hakkında elimde çok güzide bilgiler var.

The Outer Worlds, ilk defa geçtiğimiz aralık ayında The Game Awards'ta karşımıza çıktı. Iggy Pop'un kült şarkısı The Passenger ile süslenmiş fragmandaki renk paleti kullanımı, mi-zahi dili, görsel şovu ve elbette Fallout'un yaratıcı babalarının elinden çıkmış olmasından kaynaklı herkeste merak uyandırdı. Kaderin bir cilvesi midir bilinmez fakat Fallout 76'nın başarısızlığının ardından tanıtımının yapılması da pek manidardı. "Fallout arıyorsanız, size yepyeni bir Fallout deneyimi yaşatacak yeni oyunumuzu gördünüz mü?" edasıyla sahneye çıkan The Outer Worlds, iddia ettiği kadar iyi bir oyun olacağı benziyor.

2016 yılından beri üzerinde çalışılan The Outer Worlds'ün arkasında Tim Cain ve Leonard Boyarski var. Bu iki isim Interplay döneminden bu yana birçok rol yapma oyununa imza atmış önemli isimler. Obsidian Entertainment altında Fallout: New Vegas gibi tadından yenmez bir oyunu bizlere sunan ikilinin yeni projesi de en az diğerleri kadar umut vad ediyor.

Oyunumuz bir tür bilimkurgu rol yapma oyunu fakat onu bu kadar dar bir konseptte sığdır-

mak yetersiz olacak gibi geliyor. İlk görseller ve videolardan gördüğüm kadarıyla Fallout 1 ve 2'nin ana hatlarını oluşturan Atompunk ve Dieselpunk öğeleri bolca kullanılmış. Gezegenler arası seyahatin mümkün olduğu alternatif bir gelecek senaryosunda, insanlığın koloni kurduğu bir gezegene odaklanacağız. Oyuncular bu gezegen haricinde Halcyon Güneş Sistemi içerisinde gezebilecekler. İlk başta kulağa oynama özgürlüğünün sınırlarını zorlayacak bir oyun gibi gözükse de durum biraz farklı.

Eski kurtlar işi biliyor

Boyarski ve Cain, yeni oyunlarını tasarlarken zaman ve maddiyat konusunda sıkıntı çekmişler. Obsidian hali hazırda birçok önemli işe imza atmış olsa da öyle büyük oyunlar çıkaracak devasa bir firma değil. Kendi

oyunlarının AA tipi çizgisinde olacağını kabul ediyorlar. Son dönemde piyasaya çıkan devasa haritalara sahip, açık dünya konseptli, dinamik yapıdaki rol yapma oyunlarıyla baş edemeyeceklerinin farkındalar. Bu yüzden sunacakları oyun daha kompakt yapıda olacak. Gezilecek görülecek yerler kısıtlı olacak fakat diyalog, hikaye ve atmosfer bakımından zenginlik sunacak. Bu sebeple biraz oyundan şüphe etsem de ilk açıklamalar, The Outer Worlds'ün eski kafa rol yapma oyunları sevenleri tatmin edeceğini işaret ediyor. Hikayemiz uzak ve alternatif bir gelecekte geçiyor. İnsanlık yıldızların ötesine ulaşmış ve gezegenlere koloniler kurmuş. Zamanında dünyadan gönderilen bir koloni gemisi de Halcyon Sistemi'ne ulaşmış ve görevine başlamış. Fakat sonrasında gelecek olan ikinci geminin geç kalması sebebiyle sistem büyük





firmalar tarafından ele geçirilmiştir. Koloni yönetimi bu dev şirketlerin kontrolü altındadır. Geciken uzay gemisinin iniş yapılmasına izin verilmez ve bir gezegenin yörüngesine park halinde bırakılır. İçerisindeki binlerce insan ise dondurucu kapsüllerinin içinde olaydan habersiz, derin uykularına devam etmektedir. Olayları biraz karıştırmak isteyen çılgın bir bilim insanı ise bu kapsüllerin farkına vararak, bir tanesini açmaya karar verir. Tahmin edeceğimiz üzere açılan bu kapsülün içerisinden karakterimiz çıkar.

İsmi gibi çeşitli dünyalar olacak mı?

Hikaye ilerledikçe her rol yapma oyununda olduğu gibi karakterimizi daha fazla özelleştirebileceğiz. Oyunda herhangi bir sınıf olmayacak. Oyuncu karakterini özgürce geliştirebilecek. Science, Medical, Engineering olarak üç ana başlık var. Yetenek ağacımızı bu başlıklar arasında gezinerek geliştireceğiz. Oyunun bir diğer önemli kısmı ise Halycon sistemi içerisinde gezmemize imkan sağlayan uzay gemimiz. Bu gemi hakkında çok fazla bilgiye sahip değiliz. Gemiye gerçek zamanlı olarak uçuramayacağımız açıklandı. Daha çok noktalar arasında hızlıca gezmemizi sağlayacak bir anahtar olacak. Burada bir parantez açmak gerekiyor. Açıkça söylemeler de ikiden fazla büyük gezegene iniş sağlayacağız. Onun haricinde ufak asteroitlerin ve uzay istasyonlarının olacağı belirtiliyor. Kafanızda No Man's Sky gibi bir tecrübe canlanmasın. Sınırlarımız belli.

Ayrıca birçok yeni görevi bu gemi sayesinde alacağız. Yoldaşlarımızı da bu gemide bekletme ve kendilerine özel oda sağlama imkanımız olacak. Evet, oyunda birçok yoldaşımız da olacak.

Hoşuma giden bir başka detay ise her karakterin kendi özel görevlerinin olması. Bu görevler hakkında çok bilgi verilmesi de hepimizin hayattaki amacına ulaşmasına yardım

edeceğimize. Bu amaçlar, karakterimizle paralel ilerleyebilir ya da tam tersi istikamette gidebilirmiş. Eğer yoldaşımızın istekleri ve beklentileri dışında hareket edersek bize sırt çevirip basıp gidebilecekler. Yolculuk boyunca bize bir sürü silah ve ekipman da eşlik edecek. Hafif, orta ve ağır olmak üzere üç farklı silah kategorisi var, yakın ve uzak mesafe olarak kendi içlerinde ayrılacak. Merak etmeyin, lazer silahları da bu oyunun önemli bir parçası olacak. Silah ve ekipmanları geliştirmek adına Hammersmith isimli dükkanlara gitmemiz gerekecek. Her bir dükkan diğerinden farklı olacağı için değişik modlar için gezmemiz gerekebileceğimize. Bize uygun en doğru silahı bulana kadar biraz mücadele vereceğimize gibi duruyor. Yine de ilk görüntüler çatışma kısmının öyle aman aman beş yıldızlı aksiyon filmleri gibi olmayacağını gösteriyor. Daha yumuşak aksiyonlara gireceğimize fakat yoldaşımızın ve bizim özelliklerimiz sayesinde keyifli anlar oluşacakmış. Ayrıca V.A.T.S. benzeri Tactical Time Dilation (TTD) adında bir saldırı modu bulunacak. Bunu kullandığımızda aynı Fallout serisinde olduğu gibi oyun yavaşlayacak ve düşmanlarımıza nokta atışı yapabileceğimize.

Her seçimin bir sonucu vardır

The Outer Worlds'ü bir rol yapma oyunu olarak öne çıkararak, Flaws adı altında bir mekanik var. Örneğin, yolculuğunuzda robotlarla girdiğiniz her çatışma zorlu geçti. Şanssız yaver gitmedi ya da beceremediniz. Orası önemli değil. Oyun bunu dikkate alıp size bir kusur biçecekmiş. Robophobia kusurunuz hayırlı olsun. Bundan sonra robotlarla gireceğiniz her çatışmada bazı bonus özelliklerinizi



kullanamayacaksınız. Öte yandan her kusur, oyuncuya bir pozitif özellik olarak geri dönecekmiş. Bu kusurların zaman içinde düzeliş düzelmediğine dair bir bilgi ne yazık ki bulamadım. Kusurlu karakterleri canlandırmak her daim engellerle uğraşacağınız anlamına geldiğinden, benim açımdan hoşuma giden bir detay oldu.

The Outer Worlds, oyuncuya çoklu seçim sunacak. Her bir tercihiniz, oyunun gidişatını ciddi anlamda değiştirecek. Aynı şekilde diyaloglar ve karakterlerin tepkileri de buna göre değişecek. Oyunun çok fazla alternatif sonunun olduğu belirtiliyor. Girdiğiniz yolda verdiğiniz kararlar ciddi anlamda oyunun ve elbette sizin kaderinizi belirleyecek. Oyunda bir moral ya da karma sistemi yok. Reputation sistemi ile taraflar arasında ne kadar bilindiğimizi takip edebileceğimize. Yakınlık hissettiğimiz taraflara yaklaşırken bu Reputation puanının büyük önemi olacaktı.

Obsidian, çok itiraf etmesi de altından kalkmanın zor olacağı bir işe girişmiş gibi duruyor. Oyun çıktığında hep beraber deneyip göreceğimize ama bunun bir fiyasko olacağını hiç düşünmüyorum. Şimdilik oyunun bir çıkış tarihi de yok. Önümüzdeki E3 Fuarı'nda, yüksek ihtimalle Microsoft panelinde oyunla alakalı daha fazla bilgi ve net bir çıkış tarihi alacağız gibi duruyor. ♦ **Özay Şen**



Eski oyuna göre yeşillik miktarındaki artış muazzam!

Yapım Massive Entertainment Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web tomclancy-the-division.ubisoft.com Çıkış Tarihi 15 Mart 2019

Tom Clancy's The Division 2 5 ★★★★★

Amerika'nın başkenti; Washington DC'ye hoş geldiniz.

Uğruna bilgisayarımı upgrade ettiğim bir oyun The Division. Hal böyle olunca oyunun kapalı betasını kaçırmak olmazdı elbette. Pre-loadumu yaptım ve başladım betanın açılması için saatleri hatta dakikalara saymaya...

Yazıya başlamadan önce şunu belirtmek istiyorum ki bu dergiyi ayın 1'inde aldığınızı varsayarsak; bugün The Division 2'nin açık betası başladı. Ayın 4'üne kadar da açık olacak. Denemek isteyenler için fırsat bu fırsat

diyor ve kapalı betadan bahsetmek istiyorum. Öncelikle ilk The Division'a göre çok daha kapsamlı ve dolu bir beta ile karşılaştık. Beta; PvP mod'larından Dark Zone'a, farklı karakterlerden Jefferson Trade Centre'da geçen end game görevlerinden birine kadar oyunun her bölümünden ufak ufak parçaları barındırıyordu ve hepsini deneme şansına sahip olduk. Ubisoft'un ve haliyle Massive Entertainment'ın oyununa ne kadar güvendiğinin bir göstergesi olsa gerek bu.

İlk cemre düşeli çok olmuş

Oyuna başladığımız an karakter yaratma ekranı bizi karşılıyor. Açıkçası ilk oyundaki etki maalesef burada yok. Zira ilk oyunda bir sokakta başlıyor ve arabanın camındaki parlamadan kendimizi yaratıyorduk. Bu da karakter yaratma ekranına değişik ve alışılmamış bir hava katıyordu. Bu defa dümdüz kullanıcı arabirimi bizi karşılıyor ve burada karakterimizi yaratıyoruz. Beta olması dolayısıyla kaş göz gibi detayları değiştiremiyor ve rastgele yaratılan karakterler arasından birini seçiyoruz. İlk oyuna göre çeşitliliğin epey arttırıldığı da hemen gözümüze çarpıyor.

Oyuna sıcak bir yaz günü, çayır çimene bürünmüş bir Washington'a ayak basarak başlıyoruz. İlk oyunun üzerinden yedi ay geçmiş ve kara kış geride kalmış. Amacımız tıpkı ilk oyunda olduğu gibi operasyonların yürütüldüğü "Base of Operations" binasına ulaşmak. Bu bina tahmin edersiniz ki şehrin en ikonik binası olan Beyaz Saray. Tutorial tadında bir görevi geride bırakarak etrafı demir tellerle örülmüş olan Beyaz Saray'ı özgürlüğüne kavuşturuyoruz. Buraya ulaştığımızda ise beni en çok sevindiren şeylerden birinin artık Base of Operations içerisinde





hızlı koşabiliyor oluşumuz. İlk oyunda kapıdan içeri girdiğimiz an karakterimiz yürümeye başlıyordu ve bu da zaman kay-bından başka hiçbir işe yaramıyordu. Rol yapma oyununda değiliz neticede.

Daha büyük, daha kapsamlı

Beyaz Saray görevini tamamladıktan sonra haritanın -beta olması nedeniyle- bir kısmı ulaşılabilir oluyor ve burada bulunan birtakım görevleri tamamlayabiliyoruz. İki ana görev oldukça keyifliydi ancak yan görevler için aynı şeyi söylemek için oldukça erken. Eğer bu yan görevler ilk oyun gibi tekrara bağlarsa, sıkıcı bir hal alabilir. Görünüşte tekrara başlayacakmış gibi bir havası var, söylemiş olayım. Ayrıca oyunda düşmanın elinde barındırdığı bölgeler (Stronghold'lar) mevcut bu defa. Bu bölgeleri düşmandan temizleyerek ele geçirebiliyoruz. Bunun için öncelikle tüm düşmanları tek tek indirmek ve hemen arkasından da üzerimize gelecek olan düşman akınına püskürtmemiz gerekiyor. Bu esnada da iki tane (Biri bölgeyi düşmandan temizlerken, biri de savunurken) Boss savaşına hazır olun. Tüm bu çatışmalardan sağ çıkıp bölgeyi kontrolümüze geçirdiğimizde ise Supply Room isminde, içerisi loot dolu bir odanın kilidini açabiliyoruz. Sonrasında bu bölgelerin tekrar düşman kontrolüne geçip geçmeyeceği konusunda bir şey söyleyemiyorum çünkü betada böyle bir durumla karşılaşmadım. Zaten betada seviye sınırının da 7 olduğunu göz önünde bulundurursak, oyunun ilerleyen dönemlerinde göreceğiz diyebiliriz.

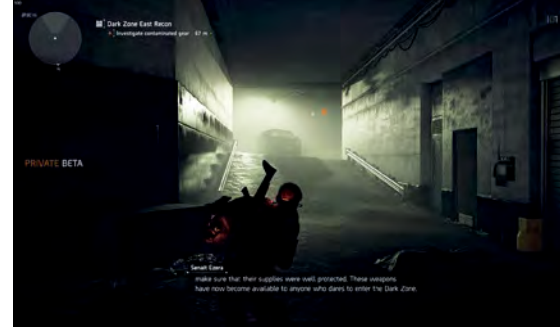
Teknik taraf üzerine

Oyunda benim canımı en çok sıkın şeyin ise grafikleri olduğunu söyleyebilirim. İlk oyun gözüme daha hoş görünüyordu açıkçası. Yan yana karşılaştırma yaptığımda ise yeni oyunun grafiklerinin gözle görülür

şekilde daha iyi olduğu ortada. Muhtemelen böyle hissetmeme sebep olan şey; ilk oyunda New York'un mimari yapısının güzelliği, etrafın karla örtülü olması ve çaresizliği sonuna kadar hissettiren soğuk algısına karşın Washington'ın günlük güneşli bir yaz gününün hissettirdiği piknik havası. Gerçi betada Dark Zone'a doğru geldiğim sırada hava öyle bir kapattı ki dedim herhalde dolu yağacak. Hemen arabaların üzerine halı atma hissiyatı oluşmadı değil... Dark Zone demişken; ilk oyunda tek ve kocaman bir adet Dark Zone varken bu defa üç farklı bölgeye ufak ufak bölünmüş olarak oyunda yer alıyor. Bu bölgeler Dark Zone East, Dark Zone West ve Dark Zone South. Her birini diğerinden ayıran farklı özellikleri mevcut. Betada sadece Dark Zone East aktifti ve burası tüm bölgeler içinde en büyüğü. Genel olarak burası daha uzak menzilli çatışmalara sahne olacak. Dark Zone West; büyük bir kanal yüzünden ikiye bölünmüş durumda. Bu yüzden de genelde orta menzilli çatışmaların olacağı söyleniyor. Deneyemediğimiz için çok bir şey söylemek mümkün değil. Üçüncü ve son bölge olan Dark Zone South ise üç bölge arasında en küçüğü. Tahmin edeceğimiz üzere Ubisoft tarafından yapılan açıklamaya göre de yakın menzillik çatışmalar da burada gerçekleşecek. Şimdi, Dark Zone'u birbirinden ayıran özellikler de bunlarla sınırlı değil. Her hafta iki Dark Zone, normalize edilmiş statlar ile oynanabilecek ve üçüncüsü ise Occupied Dark Zone ismi ile her şeyin acımasız olacağı bir bölge olacak. Bu ne demek biraz açalım. Öncelikle normalize edilmiş statların bulunduğu Dark Zone'larda her oyuncunun -eşya seviyesi ne olursa olsun- eşit bir seviyede sabitlenecek. Böylelikle oyuna yüz küsur saatini vermiş bir oyuncu girip herkesi biçip geçemeyecek. Casual oyuncular burada rahatlıkla takılabilir. Occupied Dark Zone'a gelecek olursak; her hafta değişik



Işıklandırma ve sis bir arada oldukça güzel görünüyor.



bir bölgenin seçileceği ve tüm kuralların tamamen değişeceği bir bölge olacak. Bu da eşya seviyesinin sabitlenmediği, dost ateşinin aktif olduğu, kimin Rogue olup olmadığını anlayamayacağımız, acımasız bir Dark Zone anlamına geliyor. Ayrıca burada bulunan tüm NPC'ler de maksimum zorluk seviyesinde olacaklar. Hardcore oyuncuların burayı mesken tutacağını söyleyebiliriz. Önümüzdeki ay bu konuya daha çok eğileceğim zira Occupied Dark Zone'un betada bulunmadığını eklemeyelim.

Son olarak

Oyunda Survivalist, Demolitionist ve Sharpshooter isimli üç farklı sınıf bulunuyor. İsteddiğimiz zaman bu sınıflar arasında değişiklik yapabiliyoruz ancak her birinin yetenekleri kasmak zaman alacak. Betada her sınıf açık ve hepsini deneyebildim. Siz de açık betaya katıldıysanız mutlaka bu sınıfları denemenizi ve oyun çıktığında size en uygununu seçmenizi tavsiye ederim. Bu üç sınıftan birbirinden ayrılan en önemli özelliği silahları. Survivalist'in özel silahı; patlayıcı ok atmaya sağlayan bir Crossbow. Demolitionist'in isminden anlaşılacağı üzere elinde bir bombaatar silah bulunuyor. Üçüncü sınıf olan Sharpshooter ise 12.7mm (50 kalibre) Sniper Rifle taşıyor. Şahsen ben en çok Demolitionist'i sevdim. Ayrıca bu silahlara ek olarak karakterin ek özel yetenekleri bulunuyor. Örneğin; Demolitionist yere, bomba atan bir taret yerleştirebiliyor. Sonuç olarak ilk oyunun üzerine katbekat koymuş bir The Division gibi görüldüğünü söyleyebilirim ancak beta olmasından ötürü kesin konuşmak için henüz erken. Önümüzdeki ay daha detaylı bir inceleme ile görüşmek üzere diyor ve Apex Legends'a kaçıyorum! ♦ **Emre Öztınaz**

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım No Matter Studios Dağıtım No Matter Studios Tür Hayatta Kalma, Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web praeyforthegods.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Praey for the Gods

5 ★★★★★

Bina kadar düşmanlarla güreş tutmayı sever misiniz? Öyleyse bu oyuna aşık olacaksınız!

Oyunumuzun ilk adının "Prey for the Gods" olduğunu söyleyerek başlamak istiyorum. Koskoca ZeniMax'ın "bu kelimeyi oyununuzda kullanamazsınız" demesi üzerine sevgili No Matter Studios böyle bir çözüm bularak dava gibi uzun ve maliyetli bir süreç yaşamadan oyununun adını değiştirme yoluna gitmiş. Ayıp ZeniMax sana! Elinden tutman gereken güzide bağımsız yapımcıların önüne duvar olma, yakışmıyor böyle şeyler. Lütfen! Efendim, bendeniz Shadow of the Colossus'u çok severim. Bu yüzden PFTG'i ilk videosunu gördüğümde beri takip ediyordum. Bu ay da şansına ilk bakış hakkı bana verildi. PftG, henüz erken erişim aşamasında olan bir oyun. Bunu oyunun kontrollerinden, fizik ve grafiklerinden sezmemkümün. Ben her zaman erken erişim oyunlarında bunu ne kadar hissettiğime dikkat ederim. Praey bana kendisini nadiren bir erken erişim oyunu gibi hissettirdi. Evet, geliştirilecek bir sürü yerle karşında duruyor ama şu hali bile güzel olmuş. Hikaye yapısını oyun içinde çok anlayamadım. Kısaca özetlemek gerekirse, yaşamı boyunca inandığı tanrıların her birini yok etmek için yola çıkan kızımız ile hayatta kalmaya çalışıyor ve tanrıların her biriyle yüzleşiyoruz. Shadow of

the Colossus'un boss yapısına hâkim olan ve seven oyuncular Praey'in de boss savaşlarını seveceklerdir. Praey, bir hayatta kalma / aksiyon oyunu. Eşya geliştirme, avlanma, yemek ve dinlenme ihtiyaçlarınızı kontrol etme gibi mekaniklere sahip. Hiçbiri çok detaylı değil ama yine de önemini size hissettirmeyi başarıyor. Eşyaları ne geliştireceğiniz görseller ile belirtiliyor ve yol üstünde hepsini rahatlıkla bulabiliyorsunuz. Yapacaklarınız bir yazı ve ya diyaloglarla belirtilmiyor. Açıkçası Praey'i oynamak için biraz oyun geçmişine sahip olmak lazım. Her oyunda olan mekanikleri içinde bulunduruğu için, bir yönlendirme gerektirmeden ne yapacağınızı hemen anlıyorsunuz. Mağaralar içerisinde kamp kurarak dinleniyor; ot toplayarak, avlanarak besleniyorsunuz. Eşyalarınızı üç yıldız seviyesine kadar geliştirmek mümkün. Boss savaşlarında iki yıldızla geçtikten hissedeceğinizi söyleyebilirim. Yanınızda üç tane silah taşıyabiliyoruz. Kanca, ok ve sopa. Kancayı daha çok silah yerine ulaşım için kullanıyorsunuz tabii ki. Sopa ise kullandıkça kırılıyor ve yenisini bulmanız gerekiyor. Oyun içerisinde gizlenmiş farklı farklı bulmacalar var.

Her kadar ilk başta bunları güçlükle fark etsem de daha sonra dikkatli gezinmelerimde rahatça bulabildim. Size de önerim etrafta gezinirken gözünüzü iyi açın. Avlandık, geliştik, dinlendik. Sırada ne var? Tabii ki epik boss savaşları. Praey for the Gods'ın boss savaşları gerçekten muazzam. Oyunun ilk başlarında orantısız zorlanıyorsunuz, daha sonra ise bu zorluk makul bir seviyeye geliyor. Tanrıları hiçbir şekilde kaba kuvvetle yenemeyeceğinizi bildiğiniz için her tanrıya özel olarak hazırlanmış savaş alanı ve bulmacasını çözmeniz gerekiyor. Hiçbir şey konuşmadan size bombalar yağdıran tanrıyı alt etmeye çalışırken, karşınızda gökyüzünüzü kapatan bir canavar görmeniz de bu savaşları hem heyecanlı hem de gerilimli bir hale getiriyor. Bulmacayı çöz, tanrıyı yen! Yazıyı yazmadan önce son yendiğim boss için tam yirmi beş dakikamı verdiğimi söylemek istiyorum. On beş dakika bulmacayı çözmek ve on dakika da savaşı kazanmam sürdü. Praey for the Gods eksik yanlarını tamamlayıp karşımıza fragmanında gösterdiği grafikler ile gelirse bağımsız bir yapım olarak adından çokça bahsettirecek eminim. Oynarken çok eğlendim. Siz de eğer boss savaşlarınızı seviyorsanız Praey'e bir şans vermenizi kesinlikle öneririm. ♦ Tunahan Ertaş





Yapım Unknown Worlds Dağıtım Unknown Worlds Tür Hayatta Kalma Platform PC, Mac Web unknownworlds.com/subnautica Çıkış Tarihi Belli değil

Subnautica: Below Zero

4 ★★★★★

Macera buzulların altında devam ediyor...

2018'in en çok ilgi çeken oyunlarından Subnautica, şimdi de buzulların arasında geçen yeni oyunu ile yola devam etmeye hazırlanıyor. Subnautica'nın geliştiricisi Unknown Worlds Entertainment, oyun için hazırladığı -kendi başına çalışan- geliştirme paketi Below Zero'yu erken erişime açtı. Oyunda bu kez, "gezegende mahsur kalma" macerasını, kutup bölgesinde yaşayacağız. Gezegenin yörüngesindeki araştırma laboratuvarında çalışan bir bilim insanının kutup bölgesindeki hayatta kalma öyküsüne şahit olacağımız oyunun bize nasıl sürprizler hazırladığını tam olarak bilemiyoruz zira oyun erken erişimin çok "erken" bir sürecinde bulunuyor ve ilk aşamalarının ötesine geçmeye kalkıştığımızda sorunlar başlıyor. Dolayısıyla, Below Zero, şu tarih itibarıyla henüz erken erişimden çıkmaya hazır bir oyun değil ancak yapımcının Subnautica ile kendini ispatladığını biliyoruz ve Below Zero'nun da çok sürükleyici, heyecan verici bir içerik olarak karşımıza geleceğini tahmin ediyoruz.

Below Zero'da ana oyundan farklı olarak, artık soğuğa karşı hayatta kalma mücadelesi veriyoruz. Yeni oyunda, suyun üzerinde yüzen buz adacıkları, suyun altında buz mağaraları ve sıcak su püskürten gayzerler, soğuk suda yaşayan balıklar ve deniz altı

bitki örtüsü gibi, keşfedilecek farklı öğeleri bulacaksınız. Ancak aynı zamanda, Subnautica'da bize kök söktüren saldırgan deniz canavarlarının daha da azgınlarıyla karşılaşacağımıza da emin olabilirsiniz. Öte yandan işin içinde yine sırlarını keşfetmek durumunda olduğumuz gizemli uzaylılar da var. Bu gezegene ne zaman geldiler, ne aradılar, ne yaptılar, hangi sırları geride bıraktılar? Oyun boyunca bu soruya cevap arayacağız ancak bu kez kendi araştırma ekibimizdeki dostlarımızın gizli planları da olacak gibi görünüyor.

Subnautica aslında temel olarak bir aksiyon oyunu değil, problemleri çözerek öyküyü açtığımız, açık dünya tarzı bir macera oyunu. Dolayısıyla, Below Zero içeriğinde de sağa sola deli gibi mermi yağdırdığımız bir oyun beklememelisiniz. Oyunun çarpıcı noktası ise, yapımcının kendini ispatlamış olduğu "sürükleyici" öykü anlatma becerisi olacak. Öykü anlatmak deyince, seslendirmenin de önemi çok fazla ve Below Zero için seslendirme sanatçılarının önemli bir mesai harcadığını da fark edeceksiniz. Bu da bir macera oyunu için büyük bir avantaj. Oyunu sadece problem çözmek için sağa sola koşmak zorunda kaldığınız bir dijital çile olarak değil de interaktif bir film kıvamında oynamanızı kolaylaştıran seslendirme konusunda Below

Zero'nun sınıfı geçeceğine de eminiz. Below Zero erken erişime açılmışken ve yakın tarihte tam sürüm olarak oynanabilir olduğunda büyük ilgi göreceği kesin. Eğer henüz Subnautica'yı oynamadıysanız, başlamak için güzel bir fırsat olabilir. Subnautica'nın tadı damağınızda kalmışken üstüne gelecek olan Below Zero ise keyfinizi cılalayacaktır. Oyunu erken erişimde oynamak isteyenler için de bir tavsiyem var, aslında bu tavsiyeyi pek çok erken erişim oyunu için yapıyorum. Eğer merakınızdan kudurmuyorsanız, bu oyunu hemen görmeden yaşayamam diyorsanız, erken erişim oyunlarını alıp oynamak iyi bir tercih değil zira biliyorsunuz oyunlar hem bug dolu olabiliyor hem de öyküsü ve diğer detayları henüz tamamlanmayan oyunu eksik oynamış oluyorsunuz. Erken erişimden çıktığında ise aynı oyuna tekrar başlamak çok yorucu olabilir. Dolayısıyla, Below Zero da tamamlanıp piyasaya çıkmadan önce spoiler almamak için erken erişimde oynamamak daha mantıklı. Öte yandan oyunları erken erişimdeki indirimli fiyatlardan almak da mantıklı bir hareket. Dolayısıyla alıp kenara koymak ve hatta bu yetenekli ve bağımsız geliştiriciyi maddi olarak desteklemek için Below Zero'yu erken erişimde alıp, son halinin yayınlanmasını beklemek isteyebilirsiniz. ♦ Cem Şancı





Böylesine garip tiplere sahip bir oyunu görmezden gelmek çok zor!



Yapım Polymorph Games Dağıtım Polymorph Games Tür Strateji Platform PC Web www.polymorph.games Çıkış Tarihi Erken erişimde

Foundation 3 ★★

Köyden kasabaya, kasabadan krallığa uzanan hesap kitap yapmalı bir yolculuk...

Orta Çağ temasını hepimiz seviyoruz, kabul edelim. Bak o arka tarafta "ben sevmiyorum" diyenleri duyabiliyoruz; yapmanın arkadaşlar, seviyoruz ya işte! Bu sebepten Foundation' u da sevme ihtimalimiz yüksek. Tabii önce oyunun tamamlanması lazım! An itibarıyla erken erişimde geleceğe emin adımlarla ilerleyen Foundation, uzun süredir Alfa aşamasındaydı. Temelde bir şehir kurma oyunu olmasına rağmen bünyesinde barındırdığı farklılıklar sayesinde, benzeri oyunlardan bir adım öne çıkabilecek gibi duran bu şirin yapıma, gelin biraz daha yakından bakalım...Eğer Anno tarzı şehir kurma oyunlarına vakıfsanız, Foundation'a başladığınız anda hayat size biraz daha kolay gelecek. Bu ne mi demek? Yani karşı karşıya olduğumuz oyun bir şehir kurma simülasyonu demek. Tabii ne kadar simüle ediyor orasını tartışırım... Genelden özele doğru ilerleyelim en beğendiğim okur. Oyunumuza tepeden bakıyoruz ve kamerayı bolca yakınlaştırabiliriz. Yaklaştıkça daha da şirin grafikler ile karşılaşırız. Hatta köylülerimize iyice zoom yapınca bir hayli komik tipler olduklarını göreceksiniz. Efendim oyunumuzda her şey ekonomi üzerine kurulu. Eğer iyi bir ekonomimiz varsa,

hayat bize güzel. Bu hayatı yaşamak için de köyümüzde her türlü üretimi yapmamız gerekiyor zira köylülerimiz ancak bu şekilde mutlu olabiliyorlar. Ekranın sol üst tarafında bulunan mutluluk seviyesi sayesinde köyümüze daha fazla insan geliyor. Mutsuzluk arttıkça işler çığırından çıkıyor ve yok oluşun önüne geçmek bir hayli imkansız oluyor. Kimin neye ihtiyacı olduğunu öğrenmek için de gayet güzel bir panel hazırlanmış. Bu sayede tebaamızın ne istediğini öğrenip, ona göre yatırımlar yapabiliyoruz. Yatırımları düzgün şekilde ilerletmek için de haritayı en iyi şekilde kullanmak şart. Foundation'da haritanın bölgeleri dörde bölünmüş durumda. Bu bölgelerden yeşil olanı "Residential" yani oturma için, mavi olan "Extraction" yani tüketilebilir, sarı olan "Farm Field" yani adı üzerinde çiftçilik yapılan yerler ve kırmızı olanlar da "Forbidden Land" olarak isimlendirilen, kullanıma müsait olmayan yerler. Bu mekanik oyunun geneline o kadar olumlu yönde etki yapmış ki anlata anlata bitiremem. Ayrıca belirtmekte fayda var, her ne kadar harita dümdüz bir yermiş gibi gözükse de aslında büyük altınlerden oluşuyor. Belirli bir noktaya geldiğimiz zaman, şehrimizi büyütmek için kom-

şu olan altınlerden satın alarak ilerleyebiliriz. Biz ilerliyoruz ama esas önemli olan tebaamızın kendisini geliştirmesi. Her köylünün farklı yetenek seviyesi bulunuyor. Aynı işte çalıştıkça kendilerini bu konu hakkında beşinci seviyeye kadar ulaşan karakterler, artık işin erbabı sayılıyor. Bir diğer önemli nokta da köylülerimizi belirli yerlere bizzat atayabilmemiz. Bu sayede öncelik verdiğimiz işlerin tamamlanması konusunda da bir adım öne geçmiş oluyoruz. Foundation'ın sanırım en çok dikkat çeken kısmı, binaları istediğimiz şekilde ayarlayabiliyor, tasarlayabiliyor olmamız. Misal, bir kilise yaparken, ana binanın ve kulenin uzunluğu, genişliği gibi konulara müdahale edebiliriz. Ayrıca farklı eklentiler yaparak bina kompleksine dönüştürebiliriz, yetmezmiş gibi cam, kapı gibi ince detayları da ekleyip çıkartabiliriz. Anlayacağınız binaları kendi zevkimize göre tasarlamak mümkün... Lafı çok da uzatmak istemiyorum zira Foundation halen erken erişimde ve tamamlanması için biraz daha zamana ihtiyacı var. Şimdilik eğlenceli bir oyun gibi duruyor ama sonuçta ne olacağını hep birlikte göreceğiz.

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım Typhoon Studios Dağıtım 505 Games Tür Aksiyon, Keşif Platform PC, PS4, XONE Web www.savageplanetgame.com Çıkış Tarihi Belli Değil

Journey to the Savage Planet 4 ★★★★★

2018'in sonunda ortaya çıkan tatlı bir sürpriz...

The Game Awards'ın sağı solu hiç belli olmuyor. Bazen çok bomba sürprizler patlatıyorlar bazen de ölümüne sıkıcı bir sene geçiyor. Bu sene yaşamla ölüm arasında bir TGA ile karşılaştık. Mortal Kombat 11 duyurulmasa gayet balon gibi sönük geçecekti. Heyhat (ne diyorum ben ya Gandalf gibi konuşmaya başladım) TGA'nın asıl sürprizleri genelde yeni kurulan stüdyolara yapımlarını tanıtmak için sahnede süre verdikleri anda gerçekleşiyor. Minnak stüdyoların yaptığı oyunlar bazen bende AAA oyunların duyurulmasından daha fazla nabız yükseltiyor. 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. Yapımcı Typhoon Studios elemanları önceden EA ve Ubisoft gibi büyük isimler için

çalışmış, aralarında Far Cry 4'ün direktörü, kurucu Alex Hutchinson da var. Bunlar girişimcilik ruhu taşıyan ve hayalleri olan bir ekip olduğu için bir gün kendi firmalarını kurmak adına anti içen adamlar. Kendi kendilerine söylenirken sanırım içlerinden biri bütün grubu gaza getirince "Haydi toplanın küçük bir odaya toplanıp kendi stüdyomuzu kuruyoruz!" moduna girmişler. Projelerini 505 Games'e sunduktan sonra işlerini kurmak için yeterli maddi desteği almışlar. İşler umarım kendileri için iyi gider. Kurulum aşamasını size masal gibi anlattım çünkü buradan alınacak ders adamların Ubisoft ve EA için çalışan tecrübeli isimler olması, bu yüzden Journey to the Savage Planet'la muhtemelen kuru sıkı sıklamayacaklar... Umudolu hayallerime +1 puan buradan. Journey to the Savage Planet'in ismine aldandığına hayatta kalma oyunu olduğunu sanmayın çünkü ben ilk başta öyle zannemiştim. Oyunda hayat dolu yabancı bir gezegene gönderilen ve elinde umutlarından ve tek

tabancasından başka bir şeyi olmayan kâşifi canlandıracağız. Typhoon Studios'un kendi oyunlarına verdikleri etiket; keşif ve macera. Yani bir hikâye ve bulmacalar olacak gibi duruyor. Birinci kişinin gözünden görünen bir araştırma/macera oyununa hayır demem. Umudla beslenen kalbime +1 de buradan veriyorum.

Trailer gayet komik görünüyor. Kindred Aerospace adında dördüncü en büyük yıldızlararası seyahat şirketinin (neden dördüncüyse?) CEO'su, şirketine önem verdiği kadar çalışanlarını sallamayan bir tip... Minimum malzeme ile (adamlar böyle böyle zengin oluyorlar işte) uzay kâşiflerini derin karanlığa göndererek gezegenleri keşfetmeleri için cesaretlendiriyor. Ödül ise dünyaya döndüklerinde (tabii dönebilirlerse) anlatacak harika bir hikâyeleri olması. Oyunun hikâyesi komik bir tarzda hazırlanmış, hikâye örgüsü de bu şekilde giderse harika olur. Umud haneme +1 daha yazıyorum. Grafikler komik temayı tamamlar cinstenle hazırlanıyor gibin. Savage Planet olabildiğince renkli bir faunaya ve komik görüldüğü kadar egzotik yaratıklara ev sahipliği yapıyor. Böyle bir gezegeni keşfetmek eğlenceli olacağı gibi oyunu sıkılmadan oynamamızı da sağlayacaktır diye düşünüyorum. Umutlarıma bir gol de buradan atarak 4-0'lık bir skorla maçı kapatıyorum. Genel izlenim olarak Journey to the Savage Planet'ten negatif hiçbir yük almadım.

Yapımcı Typhoon Studios oynanış görüntülerini ve oyun hakkında daha fazla bilgiyi 2019'un başında sunacaklarını açıkladı. Oynanış videosu sunulduğunda ak koyun kara koyun ortaya çıkacak. Ama şu an itibarıyla kurban olduğum sevgili okuyucular; çok güzel görünüyor ve umarım patlamazlar.

◆ Nurettin Tan





Yapım Campo Santo Dağıtım Campo Santo Tür Macera Platform PC, Mac Web inthevalleyofgods.com Çıkış Tarihi Belli değil

In The Valley of Gods 4 ★★★★★

Hedefimiz gizemlerle dolu bir belgeselse, ilk durağımız Mısır Piramitleri!

Son yılların en iyi E3 fragmanlarından bir liste yapmak istesem, Firewatch'un E3 2015 fragmanını kafadan ilk beşe yazarım, laf değil. Alkol bağımlılığı ve eşinin hastalığı yüzünden hayatı alt üst olan Henry'nin sorunlarından uzaklaşmak adına kendisine gelen ilk iş teklifini kabul etmesi ile başlayan macera, bizi Wisconsin ormanlarında geçen, çocukluğumuzdaki masallar gibi bir yaz hikayesine sürüklemişti. Bugün düşününce ne kadar da güzel anlar kalmış o oyundan geriye... Uzun süre masaüstümüzü süsleyen, kendine has güzellikteki grafikler, gayet güzel işlenmiş gizem dolu bir hikaye, uzakta yavaş yavaş palazlanan yangını seyretmek ve hiçbir şey yapamamak, Delilah ile doyumsuz diyaloglar, nehir kıyısında günü batırmak, harika müzikler.

Oyunun son derece çizgisel diyebileceğimiz oynanışı bile bu güzelliklerin üstünü örtmeye yetmemişti.

Evet, bol ödüllü oyun Firewatch ile gönülleri kazanan (en azından benimkini kazandığını söyleyebilirim) indie oyun yapımcısı Campo Santo, şimdi de yeni oyunu In The Valley of Gods ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Ben inatla interaktif video desem de aslında yürüme simülasyonu olarak adlandırılan türdeki oyunun ilk videosu da oldukça iyi gözüküyor. Özellikle biz Firewatch'ü sevenler için.

Bu seferki hikayemiz 1920'li yıllarda, gizemli Mısır Piramitleri arasında geçmekte. Gözden düşmüş maceraperest bir film yapımcısı olan Rashida olarak son bir film çekme gayretiyle kendimizi Mısır'ın kum

tepeleri arasına atıyoruz. Elbette ki amacımız piramitlerin önünde poz verip turistik bir vlog çekmek değil. Araştırmacı kişiliğimize yakışır bir şekilde, binlerce yıldır ayakta kalan bu görkemli yapıların sırlarını açığa çıkarmayı istiyoruz. Indiana Jones edasıyla çıktığımız bu gezide bize -sağ olsun- eşlik eden ise bir daha birlikte çalışmamaya ant içtiğimiz eski dostumuz Zora.

Benim tahminim Firewatch'taki Delilah karakterinin yerini bu defa Zora'nın aldığı yönde. Oyun içi diyalogları ve kullandıkları renk paletleri ile oyunculara "Ya ben sanki harika bir şey oynadım," dedirten Campo Santo, yine aynı performansı sergilemiş gibi görünüyor. Üstelik bu sefer konuştuğumuz karakterin yüzünü görebilmemiz bir yana 35 mm'lik bir kamera ile etrafı filme de çekebileceğiz. Tıpkı Firewatch'da yanımızda bulunan Polaroid makineyle çektiğimiz ve oyunu bitirdikten sonra "isterseniz bastırabilirsiniz ve evinize gönderebiliriz" diye sürpriz yaptıkları fotoğraflar gibi.

Bahsettiğim videosunu görene kadar hakkında pek bir şey bilmediğim Firewatch beni tam kalbimden yakalamıştı. Hikaye açısından ilk oyunun kalitesini yakalayamayacağından korksam da In The Valley of Gods için büyük beklentilerim var. Garip bir his ama, Campo Santo bizi asla hayal kırıklığına uğratmayacak o nadide ekiplerden biriyim gibi geliyor bana, öyle mi olacak, göreceğiz... **◆ Berçem Sultan Kaya**



Bloodstained: Ritual of The Night

3 ★★

Koji Igarashi'den yeni bir efsane daha gelir mi?

Açık konuşayım, Koji Igarashi denildiği zaman birçok oyuncu gibi benim de gönlüm neşe ile doluyor. Sonuçta bir çoğumuz Castlevania ile büyüdük ya da en azından daha sonra bu efsaneyi tatma şansına eriştik. Yoksa aramızda halen oynamamış olanlar mı var, hmm? Yoo, yoo dostum Lords of Shadow'dan bahsetmiyorum, benim bahsettiğim 86 yapımı olan. Şimdi böyle dedim diye sanmayın ki iki tane oyunu var serinin. Tamı tamına 31 tane Castlevania oyunu var. Tamam elbette hepsini oynamamış olabilirsiniz, zaten hepsi de çok iyi değillerdi. Neyse, konumuz bu değil ama Bloodstained: Ritual of The Night'a Castlevania severlerin bu kadar yükselmesine neden olan sebep seneler içinde kurulan bu bağ aslında, tabii bir de Bloodstained'in bir önceki oyunu olan Curse of The Moon da var. Onu da oynayın derim.

Efenim, Igarashi'nin Kickstarter ile başlattığı yeni oyunu şu sıralar neredeyse 65.000 backer ve toplamda 5.5 milyon dolar'a ulaşmış durumda. 14 Şubat günü oyunun çıkış tarihini de 2019 yaz dönemi yani üçüncü çeyrek olarak resmen duyurdular (Nisan sonuna kadar çıkardın çıkardın Koji, yoksa oyuncular kapına yaslanacak!). Windows, Switch, PS4 ve Xbox One platformlarında çıkışını yapacak olan Bloodstained: Ritual of The Night'ta Miriam isimli bir karakteri kontrol ediyoruz.

Kendisi bir yetim olan Miriam, bir simyacı loncası tarafından alınır ve kendisi üzerinde

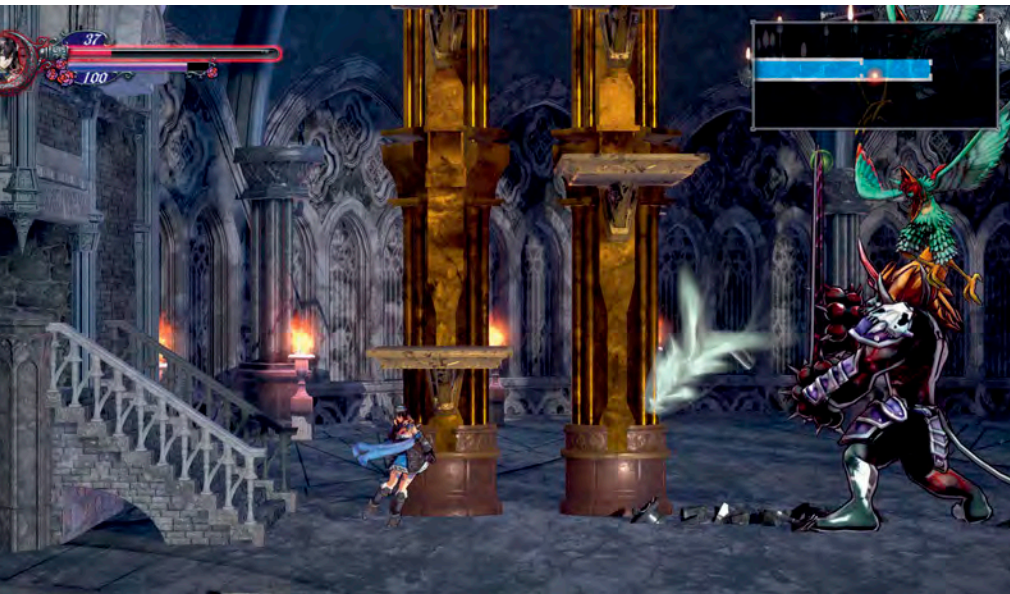
magi kristalleri ile deneyler gerçekleştirilir. Bu deneylerin sonucunda ise Miriam'ın bedenine kristalize edilmiş iblis enerjisi nakledilir. Komada geçen on senenin ardından Johannes adında -ki kendisi de bir simyacı olan ancak loncaya da engel olmak isteyen- bir adam, iblisleri durdurmak için Miriam'ın durumunu kendi avantajlarına kullanmaya karar verir. Miriam, Johannes'in yardımı ile insanlığını kaybetmiş ve dünyalarına iblisleri çağırmış olan Gebel adındaki simyacının peşine düşer. Metroidvania stilinde ve 2.5 boyutlu olan oyunda üç boyutlu görseller kullanılıyor ancak Castlevania oyunlarındaki gibi bir oynanışı korumak isteyen Igarashi oyunu iki boyutlu hareket edilebilir şekilde geliştirmeyi tercih etmiş. Günümüz şartlarında oyuncuların oynanış yanında grafiğe de çok değer verdiğini düşünürsek, 2.5 boyut sistemi doğru bir tercih olmuş.

Günümüzde çıkan birçok oyunda hikaye aksiyonun gerisinde kalıyor, ancak Bloodstained'de işler hiç de öyle değil. Geliştiriciler tarafından aktarılan ve E3'te gösterilen oynanış videolarından da anladığım kadarıyla hikaye derinliği hayli doyurucu olacak. Karanlık ve haliyle gotik bir havaya sahip olan oyunda bölüm, karakter, yaratık tasarımları da türün sevenlerini son derece memnun edecek şekilde hazırlanmış, tümü oldukça güzel görünüyorlar.

Beni biraz şüpheye düşüren ve kafamda sürekli "yoksa patates mi çıkacak bu

oyun?" diye soru sorduran bir nokta var. Buna da değinmeden geçemem, özellikle Miriam'ın "renkli" kıyafeti bana "fan service" hissiyatı vermiş durumda, bu şekilde olması yerine zırh giyiyor olmasını tercih ederdim. Tabii bu tamamen kişisel bir görüş.

Bunun dışında bir de şimdiye kadar gördüğümüz oynanış videolarında savaş sistemi fazla eski usul duruyor. Yani düşman saldırısından sıyrıl ve doğru zamanda sen saldır, sistem bundan ibaret. Her ne kadar aksiyonu bol, farklı silahlar, eşyalar, büyüler topluyor olsak da oyunda ne bir kombo var ne de başka bir şey. Evet, belki de Castlevania ruhunu korumak istediği için böyle. Ancak bu mekanik "retro" değil biraz "antika" görünüyor, umuyorum ki yanılırım, üzerine bir şeyler eklenir ve oyun çıktığı zaman çok daha heyecan verici bir oynanış ile karşılaşırız. ♦ **Sonat Samir**



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDE



Merhaba LEVEL okurları ve oyun severler. İlk çıktığı zamanlardan beri severek takip ettiğim LEVEL ailesinin yeni bir üyesi olmak bana büyük mutluluk verirken, bu bölümde sizlerle sinema, resim ve fotoğrafçılık gibi sanat dalları ile etkileşim içerisinde olan oyun dünyasıyla ilgili edindiğim bilgileri paylaşmaya çalışacağım. Ayrıca anime, TV dizileri, video klipler ve çizgi-roman gibi popüler kültür ile sanat etkileşimlerine de değineceğim. Sanat dalı olup olmadığı tartışılan video oyunları, sinema ve resim gibi görsel sanatlarla (transmedya) ilişki içerisinde.

Neo Gotik

Bu ay korku oyunlarına öncülük eden, onlara referans olan gotik edebiyat (neo gotik) ve Ekspresyonist filmlerden bahsetmek istiyorum. Gotik, M.S 400'lü yıllarda yağmacı Kuzeyli ve Doğu Got kabilelerinden ismini alır. Ancak bildiğimiz anlamıyla gotik, günümüzdeki popüleritesini XVIII. yüzyılda yaygınlaşmaya başlayan gotik edebiyat (neo gotik) tüyüyle elde edecektir. Horace Walpole'un 1764 senesinde yazdığı spekülatif kurgu, Otranto Şatosu gotik edebiyatın ilk örneği olarak kabul edilir. Kuzey gotiği, güney gotiği, banliyö gotiği gibi türlere ayrılan gotik edebiyatta, kurmaca, kurgusal olana; geceye özgü sis, karanlık gibi öğelere ve spiral merdivenler, dehlizler ve mahzen gibi mekanlara sıkça rastlarız.

Genel olarak metafizik korkuyu merkeze alan gotik edebiyatın ortaya çıkmasında Dante'nin – İlahi Komedyası, görsellik kazanması açısından Gustave Dore çizimleri, John Milton'un Kayıp Cennet'i (Gustave Dore çizimleri) ve Faust'un tiyatro oyunları ile Giotto, Bosch, Bruegel ve Michelangelo gibi Rönesans sanatçılarının oluşturduğu dünyevi cehennemler önemli rol oynar Gotik yazının en önemli örnekleri arasında;

- Mary Shelly - Frankenstein
- Matthew Lewis – Keşiş
- William Beckford – Vathek
- E.T.A. Hoffmann – Şeytan'ın İksirleri
- Rober Louis Stevenson - Dr. jekyll ve Bay Hyde
- H.G. Wells - Dr. Moreau'nun Adası
- Bram Stoker - Drakula
- H.P. Lovecraft ve E.A. Poe'nun eserleri yer alır.

Gotik Sanat

Gotik edebiyatın yanı sıra, Bosch, Piranesi, Goya, Edward Munch, Arnold Böcklin, Odilon Redon, Felicien Rops, Fuseli, Von Stuck, Alfred Kubin gibi ressamların tekinsiz manzaraları ve grotesk bedenleri Ekspresyonist yönetmenleri ve daha sonrasında klasik korku sinemasını derinden etkilemiştir. Bosch'un ve Goya'nın grotesk bedenleri, melez yaratıkları Frankenstein ve Dr. Jekyll ve Bay Hyde gibi gotik eserlerin ortaya çıkmasında önemli rol oynamıştır. Daha sonrasında ise James Whale, Frankenstein canavarını Goya'nın gravüründen etkilendiği tasarımıyla, ölümsüzleştirir. Goya'nın ayrıca cadı çalışmaları çok sayıda yönetmeni, yazarı da etkilemeye devam edecek, geceye özgü baykuş, yarasa ve kara kedi gibi uğursuz hayvanları da E. A. Poe (Kara Kedi, Kuzgun) gibi gotik yazarları etkileyecektir. Bram Stoker'ın Drakula'sında vampirin yarasaya dönüşmesi gibi fenomenleri de doğuracaktır. Mekan tasarımında ise Piranesi'nin Carceri baskı serisi Drakula romanının tasarımlarında karşımıza çıkacak, Drakula filmlerinde kullanılacaktır.

Esin Kaynakları

Sonuç olarak edebiyat, sinema ve resim-fotoğraf-heykel etkileşimi ile günümüzde çoğu video oyununun atmosferinin, karakterlerinin görselleştirilmesi mümkün olmuştur. Örneğin, ressam H.R. Giger, Alien (Ridley Scott) filminin atmosferini ve yaratık tasarımını, Francis Bacon resimleri David Lynch sinemasında yer alan başkalaşım geçiren varlıkları, Hans Bellmer mankenleri ve Joel-Peter Witkin'in fotoğrafları David Cronenberg'in inorganik bedenlerini tasarlamaları açısından referans olmuşturlardır. Bu tasarımlar video oyunlarındaki yaratık tasarımları olarak karşımıza çıkar. Konu çok fazla uzayacak gibi ancak; Romero'nun zombi sinemasının popüler kültür üzerindeki etkisinden; Burtonesk öykülerdeki gotik kültürden; Alice Harikalar Diyarında masalının, Matrix, Tideland (Terry Gilliam), The Game (David Fincher) Coraline, ve Svankmajer stop-motionları ve American's McGee's Alice (2000), Alice Madness Return (2011) ve Clock Tower 3 gibi video oyunları üzerindeki etkisinden sizlere başka bir sayıda bahsedeceğim. ♦

RESİM, EDEBİYAT, SİNEMA VE ANİME, VIDEO OYUNLARI ETKİLEŞİMİ

Dante – İlahi Komedyası

Gustave Dore – Dante's Inferno (anime ve video oyunu), David Fincher'in Se7en filmi

Kayıp Cennet – John Milton

Şeytan'ın Avukatı
Constantine (çizgi roman ve sinema)

H. P. Lovecraft

Anime: Force of Will
Video oyunu: Alone in The Dark, Call of Cthulhu ve The Sinking City

E.A. Poe

Sinema: Roger Forman uyarlamaları ve The Crow (film)
Video oyunu: The Dark Eye
Dizi: Black Mirror Playtest bölümü

Vampir

(Bram Stoker'un Drakula eseri sinema ve popüler kültürde en çok referans alınan eser olmuştur)
Sinema: Nosferatu, Murnau, Tod Browning ve Carl Theodor Dreyer'in vampir/Drakula filmleri
Dizi: Buffy the Vampire Slayer, Penny Dreadful
Video oyunu: Castlevania , Bloodrayne, Bloodborne
Anime: Vampire Hunter D, Blood +, Blade, Hellsing, Vampire Knight, Vampyr
Çizgi Roman: Blade

Cadı

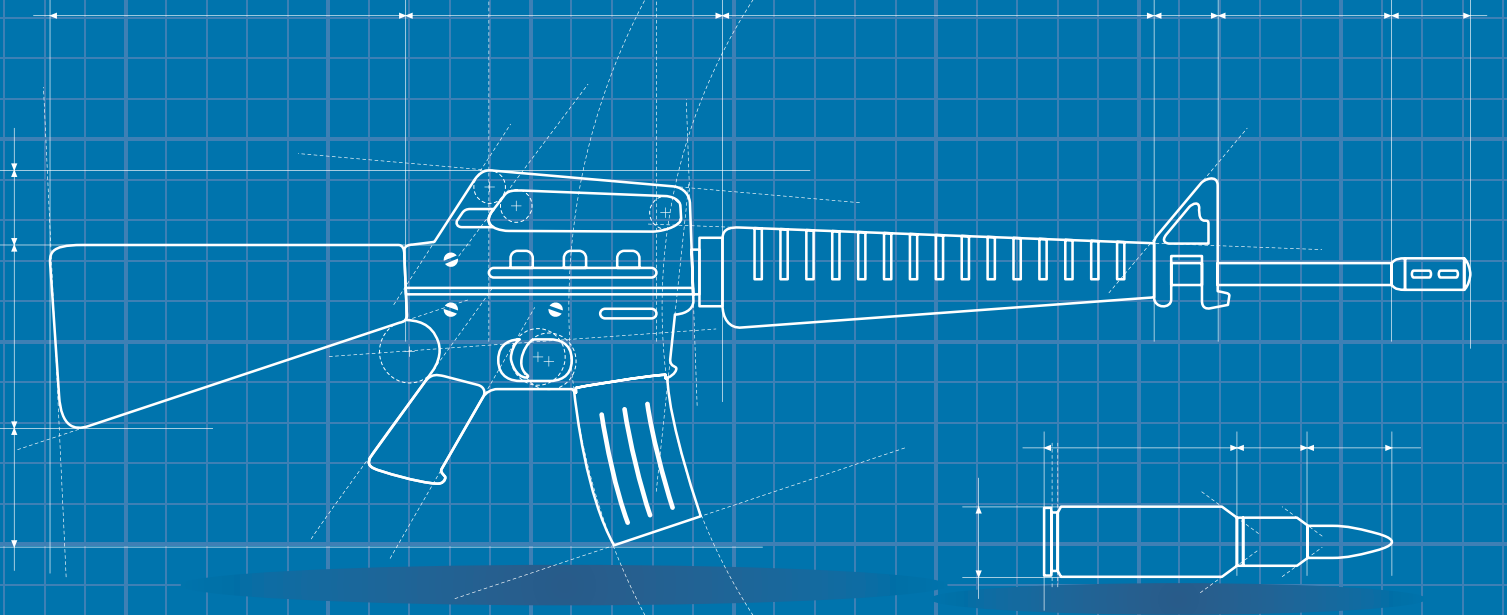
Anime: Claymore, Witch Hunter Robin
Video Oyunu: Silent Hill serisi
Blair Witch ve Harry Potter (popüler kültür)

Şeytanla Anlaşma

Sinema: Faust, Şeytanın Avukatı, Angel Heart
Anime: Berserk ve Gankutsuou: The Count of Monte Cristo
Video oyunu: Devil May Cry

Gotik edebiyatla etkileşim içerisinde olan diğer oyunların içinde, Nocturne, The Witcher, Amnesia, Dark Souls, Haunting Ground gibi örnekleri sıralanabilir.





FPS DÜN YASINININ

'EN'LERİ

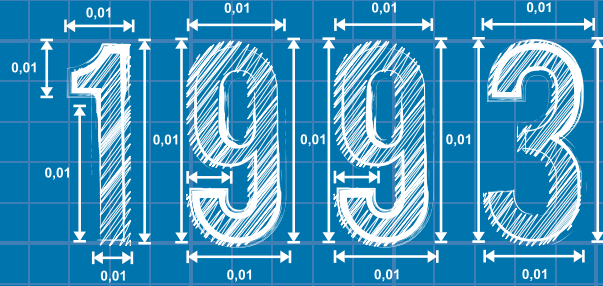
LEVEL Dergisi olarak fark ettik ki özellikle geçmiş vakte yönelik dosya konuları pek bir keyif veriyor. Biz de bu seriyi FPS türünü buraya konuk ederek başlatalım istedik. Video oyunlarına yepyeni bir soluk getiren FPS'ler, 2019'da bile halen yoğun ilgi toplayan bir oyun türü. Zaten nasıl olmasın ki? İnsanın normal bakış şekline en yakın görselliği FPS'ler sağlıyor. İleride VR sistemleri daha gerçekçi ve daha rahat bir formata büründüğünde de bilin ki bu tür yeniden büyük bir patlama yaşayacak.

Peki biz bu dosya konusuyla ne amaçlıyoruz? Cevap bir hayli basit: İlk FPS oyununun çıktığı günden, günümüze kadar piyasada yer almış olan FPS oyunlarının "En"lerini seçiyoruz. En komiği, en yaratıcısı, en etkileyicisi... Adını siz koyun. Belki gördüğünüz oyunların hepsini oynadığınızı fark edeceksiniz, belki de bazılarını atladığınızı anlayıp peşine düşeceksiniz. Herkesin hayatında, öyle ya da böyle bir FPS oyunu oynadığını düşünürsek, mutlaka bu konu içerisindeki birçok başlık ilginizi çekecektir.

EN İNCELİ



DOOM



İd Software'ın yepyeni bir tür doğmasına sebep olan eseri Doom, neyse ki günümüzde yeni versiyonuyla da yer alıyor da böyle 2000 ve üzeri doğumlu arkadaşlar Doom'un ne olduğunu ve ne vadettiğini az çok biliyor.

1993 yılında PC'lere bomba gibi inen Doom, tek kelimeyle ortalığı kasıp kavurmuştu. Az bir belleği olan bilgisayarlara nanik yapmış, 4 MB ve üzeri belleğe ve 486 DX2 ve üzeri bilgisayarlara sahip olanları bambaşka bir dünyaya buluşturmuştu.

Doom'u özel yapan en önemli etken ne senaryosuydu, ne de atmosferi. Oynanış o kadar ama o kadar akıcı ve sağlamdı ki başına bir kez oturan, bir daha kolayına kalkamıyordu. Olayı şöyle anlatmaya çalışayım; şu anda bilgisayarlarımızda, konsollarımızda belirli bir noktaya gelmiş oyunlar oynayabiliyoruz. Görsellik, içerik bir yere kadar ilerleyebiliyor. Şimdi böyle bir ortamda, bir firma çıkıp ara sahnelerde

gördüğümüz CGI kalitesinde ve bir Apex Legends akıcılığında bir oyun yapsa ve ortaya bıraksa, bir anda çağ atlamış olmaz mıyız? İşte Doom da böylesine bir ilerlemeydi dönemi için. Bir saniye önce Wolfenstein 3D'de kafamız kadar piksellerle, dümdüz haritalarda Nazi avlarken, bir anda acayip akıcı, görsel olarak fırlama yapmış, aksiyonun tavan yaptığı bir aşamaya gelmişiz. Resmen herkes delirmişti! Tabii bir de o dönem teknolojik gelişmeleri, ara aşamaları görmek de neredeyse imkansız. Şimdi firmalar teknolojilerini önceden tanıtıyor, bir sonraki oyunda ne göreceğimizi az çok anlıyoruz. Doom müthiş bir sürpriz olmuştu ve FPS türünün tanımını "Doom gibin" olarak değiştirmişti. Her çıkan yeni FPS'ye "Doom gibin" diyor ve ne olursa olsun Doom'la karşılaştırıyorduk. Doom 2, Doom'dan belki daha da ünlü olan müthiş bir devam oyunuydu ve id Software'ı alemin kralı yapmıştı.

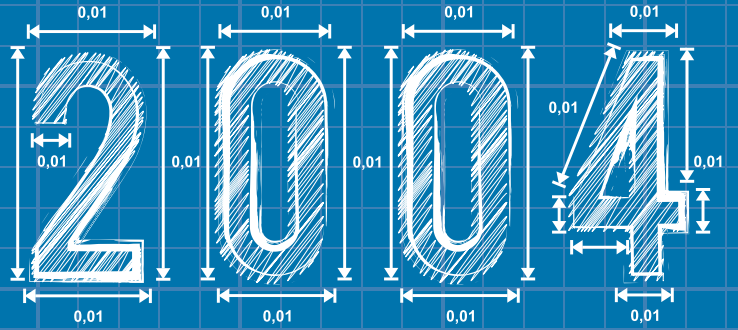
Doom'un John Carmack'ın ellerinden çıkış hikayesi de enteresan. Wolfenstein 3D ile doğru bir yolda olduğunu anlayan Carmack, yeni 3D oyun motoru için farklı bir tema tasarlamak istemiş. Bu beyin fırtınası sırasında da Commander Keen'in 3D ortama aktarılması düşünülmüş. Bir platform oyunu için yeni oyun motoru fazla hızlı kalınca ve Carmack'ın aklında daha karanlık bir oyun olunca da Dungeons & Dragons'daki zebaniler, Aliens ve Evil Dead II filmleri düşünülmeye başlanmış, Doom'un temelleri atılmış. (Kazara Commander Keen kabul edilse FPS türü asla gelişemeyebilirdi! Orta Çağ gibi bir şey...)

Velhasıl-ı kelam, Doom şu anda oynadığınız her türlü FPS'nin dedesi ve yenilenmiş versiyonu da halen aksiyon açısından Doom'un ne kadar başarılı olduğunu kanıtıyor. Gidip eski Doom'ları oynamaya çalışmayın fakat bu oyunun her şeyin başlangıcı olduğunu da asla unutmayın...

EN UNUTULMAZ HALF-LIFE 2

Artık yeni dönemde bir oyunun çıkıp da tüm dünyayı sallaması, bir nostalji ögesi olma potansiyeli taşıması çok güç. Bunun nedeni de teknolojiyi ilerlemiş, oyun yapmanın kolaylaşmış ve video oyunlarının artık "zaten var olması gereken" bir olgu haline gelmiş olmasından başkası değil.

Fakat 1993-2005 arası dönemde her türlü gelişme gerçek anlamda bir bomba etkisi yaratıyordu çünkü alternatif yoktu ve anlatım, senaryo, atmosfer denilince akla sadece filmler gelirken, artık interaktif bir sanat ortaya çıkmıştı. İşte bu dönemin en unutulmaz olayı ve o dönem bu oyunu oynayanların "Üçüncü oyun nerede?!" diye sayıklamasına yol açan yapım, Half-Life 2'den başkası değil. Top sakallı ve gözlüklü mühendis arkadaşımız Gordon Freeman'ı en ünlü oyun karakterleri arasına sokan Half-Life 2 (İlk oyun böylesine bir etki yaratmamıştı.) o kadar çok beğenildi ki Metacritic'te 100 üzerinden 96 ortalamaıyla oyun tarihine altın harflerle kazandı. Bilim-kurgu, aksiyon, senaryo, atmosfer, ne ararsanız Half-Life 2'de bulunuyordu. Oyun yayımlandıktan sonra birkaç tane "Episode" bölüm geldi ve Valve, daha sonra bu bölümlerin aslında Half-Life 3'ün kısımları olduğunu belirtti. Bu yine de herkesin bitmeyen bir heyecanla Half-Life 3'ü bekliyor olmasını değiştirmede, değiştiremeyecek...



EN İKONİK DUKE NUKEM 3D

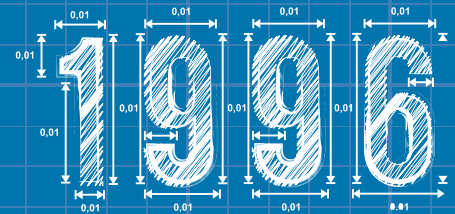


Maalesef Duke Nukem Forever ile eski günlerin ihtişamı günümüze gelemedi ama 1996 yılında oyun piyasası 3D Realms firmasının Duke Nukem 3D'si ile çalkalanmıştı. Neredeyse Doom kadar ünlenmişti Duke Nukem zira ilk iki oyunu platform türünün birer üyesi olan bu oyun bir anda üç boyuta geçmiş ve senaryosu, kurgusu ve oynanışıyla inanılmaz bir iş başarmıştı.

Duke Nukem 3D öncelikle popüler kültüre yaptığı sayısız gönderme, ufak erotik sahneler (Striptiz kulübünde dans eden kadınları ve sinemada oynayan erotik filmlerin sadece bir karesini göstermesi gibi...), bölüm ve harita kurgusu, enteresan silahlar ve esprileriyle ünlenmişti. Oyunda düşmanlarımızı küçültmeye yarayan silahlar da vardı (Sonra o düşmanın üstüne basıp öldürüyorduk.), pusuarda çişimizi yapma imkanı da... Hem mücadeleci, hem araştırmayı körükleyen,

hem de modem'den modem'e multiplayer oyun desteği sunan, şahane bir yapımdı Duke Nukem 3D.

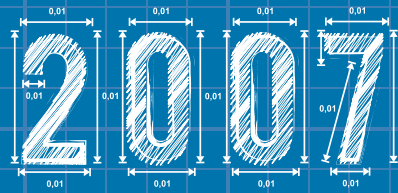
Elbette bu anlatıklarımız döneminde oyunu denemiş olan dinazor arkadaşlar için daha özel fakat gözünü CoD, Battlefield gibi oyunlarla açanlar da Duke Nukem'in bir ikon olduğunu bilmeli. Belki gaza gelip oyunu oynamayı bile deneyebilirsiniz; PS4 ve XONE için 20th Anniversary World Tour adında bir versiyonu yayımlandı, içerisinde bu versiyona özel ve orijinal yapımcılar tarafından hazırlanan beşinci bir bölüm de bulunuyor.



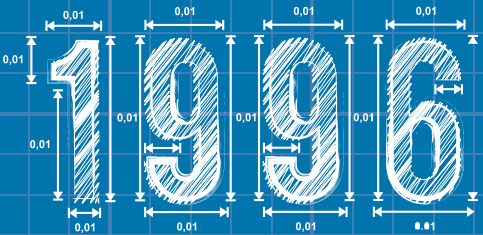
ENETKİLEYİCİ

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Vaktinde nasıl Doom, Half-Life 2 FPS türünün tanımını yaptıysa, Modern Warfare da bir anda FPS'leri bir adım ileri taşıdı. Daha önce "haritada düşman bulup vurma" mantığı üzerine şekillenen FPS'ler, Modern Warfare'dan sonra "hikaye anlatımını oynanışa yedirme" ve "sinematikleştirme" özelliklerini bir bir benimsemiş ve ortaya daha etkileyici FPS'ler çıkmaya başlamıştı. Tabii olayın öncüsü CoD olduğu için Modern Warfare serisinin her bir oyununda bu özellikleri görmeye devam ettik. Modern Warfare o kadar etkileyici bir oyundu ki, düşünün ki her sene tonlarca oyun oynaması gereken bizler bile gözümüzü kapattığımız saniye Captain Price'ın bizi nasıl görevlerde yönlendirdiğini, üzerimizden tanklar, eli silahlı askerler geçerken kamuflajımızla çimlerin arasında nasıl saklandığımızı, terk edilmiş bir dönme dolabın önünde, sayısız düşmana karşı mücadelemizi ve idama götürülürken Orta Doğu'luların elinden nasıl kurtulduğumuzu sahne sahne hatırlayabiliyoruz. Aynı durumu bize diğer MW oyunları için sorun; bakın işte o boşluk, tekrarın getirdiği unutulmadır. Modern Warfare için En Etkileyici başlığını rahatlıkla söyleyebiliriz çünkü vaktinde oyun bizi o kadar etkilemişti ki oyunda olan biteni unutmamız mümkün olmadı. Zaten Activision da bu oyunla nasıl sağlam bir şey başardığının farkında olacak ki oyunun Remastered versiyonunu birkaç yıl önce piyasaya sürdü ve yine herkesten müthiş olumlu tepkiler aldı. Bakalım FPS'lerin bir sonraki çağı, hangi oyunla birlikte gelecek...



EN HIZLI QUAKE



Quake için söylenecek birçok "En" var aslına bakarsanız. En iyi "yeni" devam oyunu (Doom'un devamı manasında.), en iyi müziğe sahip FPS, en eğlenceli multiplayer aksiyonu sunan FPS vb... Fakat Quake'i ön plana çıkartan en büyük özelliği hızlı oluşuydu. (Daha sonra Unreal Tournament bu unvana kondu.) Quake aynı Doom gibi, zebanilere karşı savaştığımız ve Nail Gun adlı silahla ünlene, müziklerini de Nine Inch Nails üstlendiği için farklı bir anlamda da popülerite yakalayan, büyük vaatleri olan bir oyundu. Tek kişilik kısmı elbette eğlenceliydi ama internet kafelerin de vazgeçilmez haline gelmişti çünkü oyunun Deathmatch tabanlı multiplayer modları acayip sürükleyici bir eğlence sunuyordu. Quake OpenGL ile 3D anlamında da bir atılım yaptığından, oyunun görselliği de bomba gibiydi

lakin o dönemde OpenGL desteği veren 3D ekran kartları yaygınlaşmamıştı. Yaygınlaşsa bile oyundan tam randıman alabilmek için gerçekten sağlam bir donanım gerekiyordu. Bu da oyunu multiplayer olarak oynamayı seçen kişilerin oyunun tüm ayarlarını kısmasına neden oluyordu. Vaktinde İstanbul'da Kamer Bilgisayarda bu oyunu resmen 5 poligonla oynayan insanlar görmüş ve çok şaşırılmışım. Oyun herhalde 120 FPS hızında akıyordu ama görsellik adına hiçbir şey kalmamıştı. Herkes oyunda o kadar hızlı hareket ediyordu ki birkaç dakika oyunu izlediğinizde Vertigo hastalığına yakalanıyordunuz. Rocket Jump ve Bunny Hop gibi hareketler de Quake'in multiplayer kısmı ile birlikte hayatımıza girmişti. İşte bu yüzden de Quake, "En Hızlı FPS" olarak LEVEL tarihine geçmeyi hak ediyor...

EN GÜZEL GRAFIKLİ CRYSIS

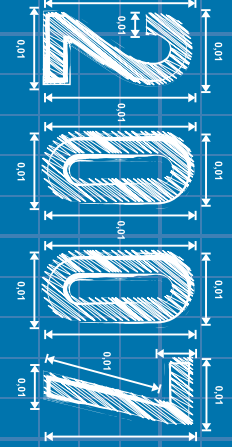


Durun, hemen isyan etmeyin. Elbette daha dün çıkan herhangi bir FPS bile artık Crysis'ten daha iyi bir görselliğe sahip olabilir ama dönemi için Crysis, çağın ötesinde bir şeyi başarmıştı: Oyun öylesine sağlam grafiklere sahipti ki döneminde oyunu takılmadan çalıştırabilecek bir bilgisayar resmen yoktu; illa bazı ayarları aşağı çekmeniz gerekiyordu. Durum o kadar vahimdi ki oyunun vadettiği görselliğe yaklaşabilmek zaten imkansızdı ve her türlü FPS'yi güzel güzel çalıştıran bilgisayarınız, Crysis'i resmen çalıştıramıyordu, mutlaka sağlam bir upgrade yapmanız gerekiyordu.

Crysis'in görsel şölen yaşatmasındaki en büyük etkenlerden bir tanesi, inanılmaz bir bitki örtüsü sunması ve neredeyse her türlü bitkinin hareketlerimize tepki vermesiydi. Bayağı, devasa bir ormanda gibi hissediyor ve açık dünya konseptiyle bölgede istediğimiz gibi dolanabiliyorduk. Bu muhteşem ortama bir de

yıkılabilir binalar eklenince Crysis'e ilgi hepten arttı. Güçlü savaş kostümümüz sayesinde düşmanlarımızı tutup fırlatabiliyor ve bunu bir kulübeye doğru yaptığımızda, o kulübeyi tüm parçalarını paldır küldür düşmesini seyredebiliyorduk.

Kahramanımız Nomad'ın görünmez olabilmesi ve kostümünün sağladığı diğer özelliklerle düşmanlarıyla başa çıkabilmesi de dönemi için güzel özelliklerdi. Tüm bunlar da üç Türk kardeşin sahip olduğu Crytek'in tüm dünya tarafından tanınmasına neden oldu, Crysis gurur kaynağımız olarak oyun dünyasında yerini aldı. Hala da soruyoruz, acaba şu anki bilgisayarlarımız Crysis'i tam olarak çalıştırabilir mi?

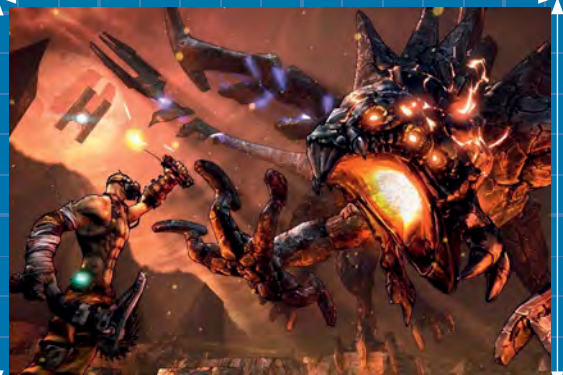


EN ESPRİLİ BORDERLANDS 2

Her türlü oyun sistemine çıkmış olan Borderlands 2'yi denemiş olmanız büyük bir kayıp. Bu oyun hem kendiyse dalga geçiyor, hem sizle, hem de var olan her şeyle. Aslında bir çeşit post apokaliptik tema söz konusu fakat cel-shade grafik tekniğinin getirdiği çizgi-roman havası ve esprili hava, olayın tüm ciddiyetini alıp götürüyor. Ha, oyun zor, mücadelecı ve ölmek de gayet olası fakat tüm bunlar olurken arka planda yine de esprili birçok konu dönüyor.

Borderlands 2 yayımlandıktan sonra, PS4 ve XONE dahil birçok sisteme uyarlandı ve hatta en son PSVR versiyonu bile yapıldı. (Pek başarılı ola-

madı.) Oyunun bu kadar uzun süre, bu kadar çok versiyonunun yapılabilmesinin en büyük nedeni de oyunun enteresan bir biçimde zamansız olması. Şimdi gidip de eskice bir FPS'yi oynamak çok keyif vermeyecek olsa da, eğer Borderlands'e hiç bulaşmadıysanız, tam şu an oyunu alıp çok ama çok beğenebilirsiniz. Oyunun sunduğu içerik zaten devasa ve buna sağlam espriler ve diyaloglarla gelen atmosfer de eklenince Borderlands 2 oynarken en çok keyif alacağınız FPS'ler arasına rahatça giriyor. 2K Games'in en iyi satış rakamını yakalamış olan bu oyununun devamı da hazırlık aşamasında ama kim bilir ne zaman gelir...



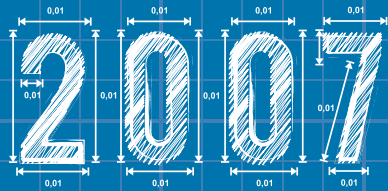
EN SAĞLAM ATMOSFERLİ

BIOSHOCK

LEVEL Dergisi olarak kişisel favorilerimiz arasında bulunan Bioshock, sadece ilk oyunuyla değil, tüm seri olarak bizi inanılmaz etkilemiş bir yapımdır. Pek az FPS oyunu atmosferiyle akılda kalır –ki Bioshock bu özelliğiyle açık ara önde.

Jack adındaki kahramanımız bir uçak kazası sonucu Rapture isminde, Andrew Ryan'ın bir hayali olarak deniz altına inşa edilen şehirde buluyor kendini. Gözlerden son derece uzak olan bu şehir, bazı olaylar sonucunda yıkıldığı ve şehrin sakinleri de pek normal karakterler olmadığından, Jack zorlu bir hayatta kalma mücadelesi içinde buluyor kendini. Buna Big Daddy ve Little Sister gibi unutulması mümkün olmayan karakterler de eklenince, nefes bir ortam ortaya çıkıyor. Art Deco tarzındaki mekanlar, 1940-1950'lerin müzikleri ve film-noir havası ile ilk iki Bioshock insanın üzerinde öylesine büyük bir etki bırakıyor ki oyunu bitirdikten yıllar sonra bile yaşadığınız tecrübeyi hatırlıyorsunuz.

Bioshock'ın son oyunu, Bioshock Infinite her ne kadar ilk iki oyun kadar akılda kalıcı olmamış olsa da hikayeyi gökyüzüne taşıması ve önceki oyunlardan daha felsefi ve sürreal senaryosuyla yine de son derece başarılı bir oyundu. Yıllar geçse bile eskimeyecek ve her daim oynanabilecek FPS'ler arasında yer alan Bioshock serisine bulaşmadıysanız, çok şanslısınız; sizi müthiş bir tecrübe bekliyor...



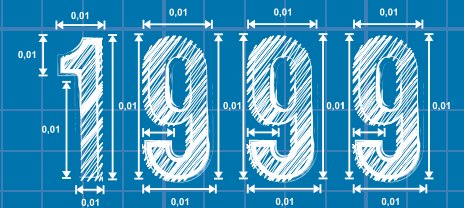
EN MÜCADELEÇİ COUNTER-STRIKE

Yazının bu kadar ilerisine geldiğinize göre fark etmiş olacaksınız bazı oyunlar, ilk oldukları ve bir dönemi kasıp kavurdıkları için de buradaki listede yer alıyorlar.

Vaktinde bir Half-Life modu olarak iki kişi tarafından üretilen ve 2000 yılında Valve tarafından hakları satın alınıp piyasaya sürülen Counter-Strike, multiplayer mücadelesi denilince akla gelen tek oyun olmuştur. Nasıl yakın dönemde League of Legends ve şu sıralar da Fortnite (Ve yeni liderimiz Apex Legends) müthiş popüler idiyse, o zamanlarda CS'nin borusu ötüyordu. İnternet kafelerin en iddialı oyunlarından biri olan CS, insanların gece geç saatlere kadar bu kafelerde kalmasını ve nihayetinde de sağlam arkadaşlıkların doğmasına, klanların oluşmasına neden olmuştur. Kablo internetin yaygınlaşmasıyla da oyunu internetten oynamak mümkün olmuş, Yaprak.net gibi ünlü sunucularda CS fırtınası esmişti.

CS bir süre sonra inanılmaz bir hile atağına da maruz kaldı. Hilecilerle başa çıkmakta zorlanan Valve, yeteneğiyle kazanmayı sevenleri kaybetmeye başladı. 2012 yılında Counter-Strike: Global Offensive adıyla yeniden yayımlanan oyun eski günlerin tadını vermedi ama yine de sağlam bir kitlesi vardı.

Yeniden eski günlerdeki kadar popüler olması pek mümkün olmasa da CS, Terrorist ve Counter Terrorist'lerin unutulmaz mücadelesiyle bizi multiplayer kapışmalarında gerçek mücadele ile tanıştırmıştı.

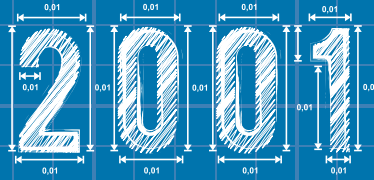


EN HAREKETLİ SERIOUS SAM

Bazı retro oyun seven firmalar dışında kimse Shoot'em Up türünde oyun üretmiyor. Oysaki eski dönemin en popüler türleri arasındaydı. Kuşbakışı görüntüden kontrol ettiğimiz bir gemiyle, önümüze çıkan tonla düşmanı patlattığımız Shoot'em Up türünün 3D ortamda yere inmiş olanına ise kısaca Serious Sam diyebiliriz. 2001 yılında piyasaya çıktığında oyun o kadar çok beğenilmişti ki, bir anda herkes bu oyundaki aksiyon miktarını konuşmaya başlamıştı. Kendi dönemindeki FPS'lerden bir hayli farklı bir noktada durarak sadece ama sadece aksiyona ve tonlarca düşmanı yok etmeye odaklanan Serious Sam, hem zorlu bir oyundu, hem de müthiş eğlendiriyordu. Kafası olmayan ama iki elinde, iki tane bomba tutarak üzerimize

"AAaAaaaAA" diye bağıarak koşan düşmanları unutmak mümkün değildi. (Çünkü çok tehlikelilerdi!)

Oyunun yapımcısı Croteam'ı bir anda ünlü eden oyunun elbette devam oyunları da geldi. Hatta bu yıl içerisinde PC ve konsollar için Serious Sam 4'ün gelmesi bekleniyor. Eski dönemin ihtişamını ve eğlencesini taşıması çok olası gözükmesine de, bu seçimimizden sonra oyunu merak ettiyseniz, dördüncü oyunla Serious Sam'in neye benzediğini test edebilirsiniz.



EN KÖTÜ DAIKATANA

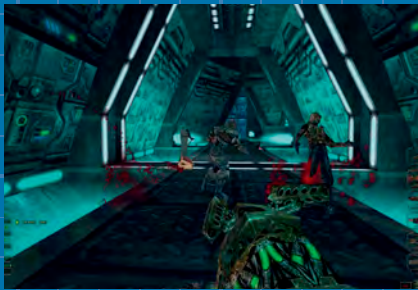
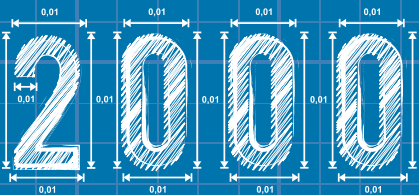
Elbette Daikatana'dan daha kötü FPS'ler var fakat sen gidip de Doom'un tasarımcısı olup sonra kendi oyununu nasıl bu kadar kötü yapabilirsin? John Romero'nun kariyerini yerle bir eden Daikatana, döneminde o kadar fazla eleştiri aldı ve o kadar fazla terk edildi ki, tarihte maalesef en büyük hayal kırıklığı olarak yer aldı.

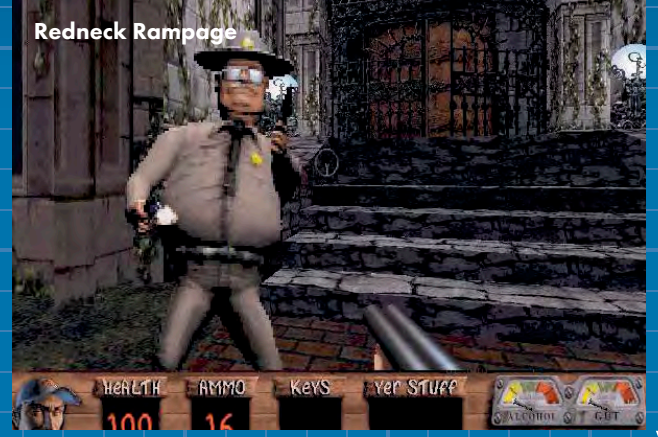
Bakacak olursanız düşünce hiç fena değildi. Bir kere yakın dövüş silahımız, şahane bir kılıcımız vardı fakat Shadow Warrior bu işi ne kadar iyi becerdiyse, Daikatana da bir o kadar çuvalla-

mişti. 25 tane silahımız olması sizi yanıltmasın, oyun hiçbir şekilde eğlendirmiyordu. Bunda müthiş kötü ve tasarımdan uzak bölümler, bomboş mekanlarda bize nedensiz saldıran düşmanlar ve hepsi birbirinden klişe düşman tasarımları büyük bir etkendi.

Daikatana'nın çıkış hikayesini şöyle hayal edin:

Ünlü bir oyun firmasından ayrılan adamlar müthiş bir FPS yapacağız diyor, adını sanını duyuruyor, bilgiler veriyor ve sonra ortaya emek harcanmamış gibi gözükten, boş bir FPS çıkıyor. Daikatana 2000 yılında bize bu hüsrana yaşattı, umuyoruz ki bir daha hiçbir firma böylesine bir felakete imza atmaz. (Half-Life 3 korkutuyor!)





VE GERİYE KALANLAR...

FPS evreni engin bir deniz. Her ne kadar kısıtlı yerde bazı isimlere dikkat çekmeyi başarmış olsak da geriye, isminden mutlaka bahsedilmesi gereken birçok oyun kalıyor.

Wolfenstein ile başlayalım... FPS türünün başlangıcı olarak görülen **Wolfenstein 3D**, labirent gibi bölümleri ve zorlu oyun yapısıyla da dikkat çekmiş ama tabii ki en çok üç boyutlu oynanışı ön planda olmuştu. Wolfenstein ismi, müthiş bir başarıyla geçtiğimiz yıllarda yenilenen Wolfenstein serisiyle de hayatımızdaki yerini korudu. Özellikle ikinci Wolfenstein oyunu, **The New Colossus** tek kelimeyle muhteşem bir yapımdı.

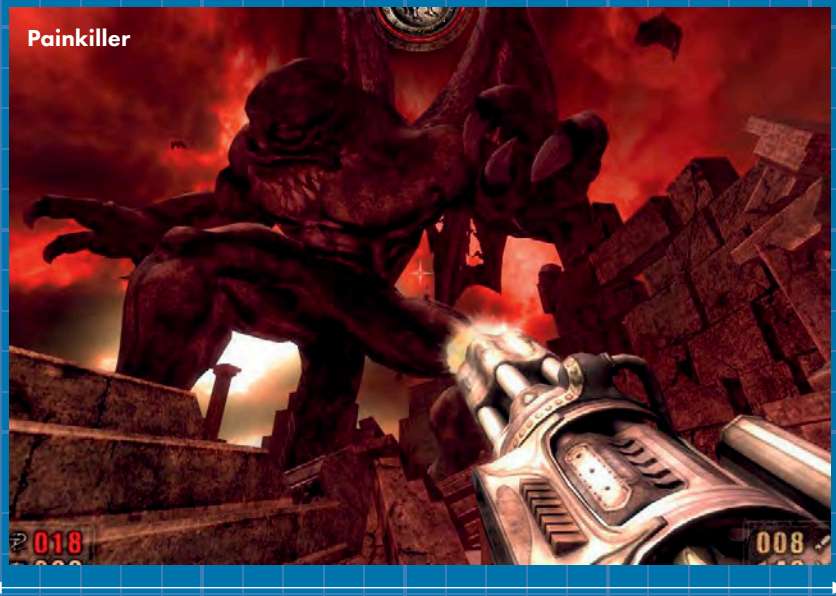
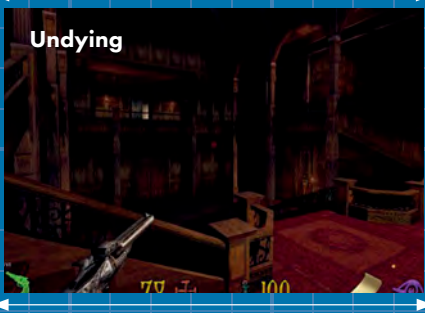
Yine eski dönemin güzel FPS isimlerinden iki tanesi, **Heretic** ve **Hexen** de vaktinde çok güzel birer tecrübe sunmuştu. **Doom** nasıl bizi geleceğe taşıdıysa, bu iki isim de fantastik silahları elimize tutuşturup bizi geçmişe göndermişti. Aynı Heretic gibi, FPS formatını Amerikan köylerine taşıyan bir başka güzide oyun da **Redneck Rampage**'di. Bu yapım da hem atmosferi, hem esprileri, hem de oynanışıyla vakti için çok eğlenceli bir FPS olmuştu. Karakterimizin elini kolunu daha gerçekçi gösteren, düşmanlarda da daha detaylı bir görüntü sunan ve bir FPS'de uçabilme keyfi yaşatan **Rise of the Triad**, her ne kadar kıyamet kopartmamış olsa da komşuları arasında sıyrılmayı başarmış ve isminden bir hayli söz

ettirmişti. Oyunda çift tabanca taşıyor olmak ve düşmanlarımızın kopan gözlerinin zaman zaman ekranın önünden geçmesi dönemi için ilgi çekici özelliklerdi.

2. Dünya Savaşı temalı oyunların konsol kısmını ele geçiren ve beklenmedik bir başarı yakalayan **Medal of Honor**'da unutmamak lazım. Her ne kadar yeniden canlandırılmaya çalışılıp başarısız olmuş olsa da özellikle PlayStation oyuncularını gamepad ile FPS oynamaya alıştıran en önemli yapıyı olmayı başarmıştı. Aksiyonu tavan yaptıran ve görselliği, atmosferiyle de büyük bir başarı yakalayan **Painkiller**, o zamanlarda bu oyunu oynayanların mutlaka aklındadır. Ortaçağ teması, tonlarca düşman, karanlık atmosfer... **Painkiller**'in devamı geliyor diye şu an söyleseler, yine heyecanlanırsınız. Korku ve macera türü FPS'lerin atalarından sayılan Clive Barker's **Undying** de çok etkileyici bir oyun tecrübesi sunmuştu. Hem senaryo

iyiydi, hem oynanış, hem de atmosfer...

Battlefield 3'ün Frostbite oyun motoruyla **Call of Duty**'yi tokatlamasını, **Far Cry 3**'ün Vaas adındaki kötü karakterle unutulmaz bir işe imza atmasını, **Metro** serisinin kasvetli yapısını, **Rainbow Six Siege**'in bitmek tükenmek bilmeyen multiplayer heyecanını, **Titanfall 2**'nin beklenmeyen başarısını, yeni **Doom**'un yıllar öncenin heyecanını yaşatmasını, **Overwatch**'un en büyük espor oyunlarından biri olmasını, **Dishonored**'in gizli bir süper kahraman olmamızı sağlamasını ve **Unreal Tournament**'in müthiş hızlı oynanışını da hatırlayarak bu dosya konusunu kapatıyoruz. Unuttuklarımız, sizin için çok özel olan ama bizim atladığımız oyunlar da elbette olmuştur fakat yine de çoğunluğu konuk ettiğimizi düşünüyoruz. Sayın bakalım, bu oyunların kaç tanesini tecrübe etmişsiniz... (Hepsini oynamış olanları ofise davet edeceğiz.)



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

ANTHEM



Hahahaha! Bırak ya... Gerçek mi oğlum bu oyun? Şu inanılmaz RPG'lere imza atmış BioWare'in ve milyon dolarlarla karpuz kesen EA'nın eseri mi bu? Biraz daha izin verin bana, bir süre yerde güleceğim...

Oğlum siz n'aptınız lan? Grafiği, mekanları koyup gerisini niye koyuverdiniz? Vizyon düşüklüğü mü yaşıyorsunuz? Para mı çok geldi? Rahat mı battı, ne oldu? Orada, içinizdeki bir grup yapımcı Apex Legends'ı Fortnite'a kafa tutar hale getirdi sürpriz gibi, siz şu oyuna kaynak, personel ayıra ayıra bir hal oldunuz, yine de ortaya bu sefalet çıktı; gerçekten tebrik etmek lazım. Yani aynı yayıncının elinden hem bu anten, hem de Apex nasıl çıkar, insanın aklı almıyor.

Şimdi bu LEVEL'in okur kitlesi merak etmiştir, oyunun nesi- eksik diye? Deveye sormuşlar, nerem düzgün ki demiş, aynı olay bu garabet için de geçerli. Bölümlerin yük- lenme süresi, bitme süresinden daha uzun mesela; nasıl, beğendiniz mi? Yetmediyse düşmanlarınızın yokluktan var olup siz ateş edene kadar yine yok olmasını ve oyu- nu oynanmaz hale getirmesini anlatabilirim. Olmadı, tüm oyun "loot" üzerine kurulmuşken hiçbir silahın, parçanın heyecan verici olmayışından bahsedebilirim. Konu bol yani, siz sorun, ben anlatayım ama sakın gidip de bu oyuna para vermeyin. Bir yıl sonra oyun oynanabilir hale gelecektir ama oyuncu kitlesini güdüleyen "hype" ortadan kaybolduktan sonra, ne anlamı var...

METRO EXODUS



Zdrastvootie. Ukrayna'dan kopup gelen Metro'yu buraya konuk etmemin en ama en büyük nedeni ekran kartımı hayvanlar gibi zorlamış olması. Oğlum böyle oyun mu yapılır? İlla RTX'leri mi dizeceğiz kasaya portakal kasası gibi? Paramız yok lan! Terbi- yesizler!

Bu önemli sorunun ötesinde sayın okurum, oyunun seslendirmesini yapan bir grup İngiliz (Amerikan da olabilir.) hırbo, maalesef oyunu yerle bir etmiş. Oyunda bir Rusya kasveti ve havası varken, bu heye- canlı arkadaşlarımız lüzumsuz bir Amerikanya ortamı yaratmış, hoş olmamış. Ha oyunu Rusça oynamanın yolları da var da şimdi burada açıklayarak sinirli tavrımı bozmayacağım. Metro'ya şöyle bir gıcığı da var ki o eskinin

çaresiz havası gitmiş, yerine Doom gelmiş. Eskiden o karanlık tünelin, daha da karanlık yan koridoruna nah giderdiniz; şimdi maşallah, herkesi dan dun vura vura basıp gidiyoruz. Metro Exodus değil, Doom ExoDESTRUCTION! Valla bak, oyunda ölmek için gerçekten yetenekten mahrum olmak lazım. Son olarak da senaryonun işleme şekline takıldım. Güzel bir post apokaliptik durum söz konusu, başka kurtulan grupların keşfi falan var ama bunun anlatımı ve oyuna yansımaları... Of gerçekten, kimse mi yarı yolda uyarmıyor sizi arkadaşım ya? Yolunuz yol değil, böyle anlatılmaz, böyle seslendirilmez demiyor mu kimse? Bu LEVEL'daki iş bilmezler bile daha dik- katli yemin ederim. Neyse, yine de fena iş başarmışlar, çok da üstlerine gitmeyeceğim.

FAR CRY: NEW DAWN



Size üşengeçliğin kısa tanımını yapayım mı: Bir önceki oyunundaki haritayı az biraz değiştirip kullanmak adına hikayeyi buna uydurmaktır. Yok nükleer patlama olmuş, Mad Max kıvamı gelmiş ortama, bir şeyler... Arkadaşım sen Metro Exodus musun, Rage misin, nesin? Hiçbiri değilken gidip de niye böyle klişeleri milyon dolarlık firmaya sokuyorsun? Hocam valla ortam artık para kazanma ortamı. Se- naryoymuş, yaratıcılıkmış, farklılıkmış, bunlar değersiz artık. Ne tuttu, Battle Royale mi? Uygula elindeki eski oyunun motorunu, parçalarını, al sana şahane yeni oyun. Veya işte bu New Dawn'da nedir, varsa elinde harita, uygula üstüne yeni klişe temayı, sal gitsin. Nasıl

olsa birileri satın alıyor...

Şunları düşünmüyorlar mı acaba bu firmalar diye hep merak ediyorum: Fazla olmadı mı? Aynı şeyi yapma- dık mı? Bu oyunun evveliyatını bilenler, tecrübe etmiş olanlar sıkılmaz mı? Herhalde gelir gider dengesinde gelir fazla olduğu için kimsenin bir şeyi kafaya taktığı yok, benim gibi detaycı tipler de çan eğrisinin dışında kalıyor.

Fakat bu da bana hükümdarlığımda istediğim gibi espis gürleme fırsatı tanıyor, n'aber Ubifos! Git şimdi, iki yıl otur, düşün, adam gibi bir Far Cry tasarlamadan da gelme. Bir sonraki temayı da uzaylılar falan diye iteler- sen, ben de kafana odunu geçirmeyi iyi bilirim!

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 mercak 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

**MART
SAYISI
BAYİLERDE**

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



İNCELEME



Sayfa
52

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

METRO: EXODUS

"Zor günleri geride bıraktık. Şimdi önümüzde
daha zor günler var"





Yapım Respawn Entertainment Dağıtım Electronic Arts Tür Battle Royale
Platform PC, PS4, XONE Web www.ea.com/games/apex-legends

APEX — LEGENDS™ —

SESSİZCE GELDİ, BİR ANDA GELDİ, DERİNDEN GELDİ, VURDU GEÇTİ...

Geçtiğimiz ay oyun dünyasında herkesi bir anda dumura uğratan, "Ne oluyor kardeşim? Ne bu tantana?" (Deep Turkish Web'e sevgiler.) diye insanları yataklarından kaldıran PC başına kilitleyen bir oyun çıktı piyasaya. Evet, o oyun hepimizin bildiği gibi Apex Legends'dan başkası değil. Apex Legends, oyun dünyasını öyle hazırlıksız yakaladı ki hiçbirimiz ne olduğunu anlamadan King's Canyon'da kayboluverdik. İşin daha garip yanı, oyunun çıkışından birkaç gün öncesine kadar oyundan haberimiz bile yoktu. Sessizce geliştirildi ve bir anda ortaya çıktı. Gelin isterseniz oyunun çıkışında neler yaşandığına şöyle bir göz atalım...

Titanfall serisinden tanıdığımız Respawn Entertainment'ın aksiyon ve macera odaklı bir Star Wars oyunu üzerinde çalıştığını biliyorduk. Buna rağmen yapımcı firmanın yeni bir Titanfall oyunu üzerinde daha çalıştığına dair dedikodular sağda solda dönüyordu. Oyunun çıkışından iki gün önce eSpor muhabiri Rod Breslau Twitter üzerinden, firmanın yeni oyununun Apex Legends isimli bir Battle Royale oyunu olduğunu duyurdu. Aynı zamanda Respawn'ın, yeni FPS kamerası ile oynanan yeni Battle Royale oyununu denemeleri için ünlü birkaç yayıncıyı Los Angeles'a davet ettiğini ekledi. Yayıncılardan gelen ilk tepkiler ise oldukça olumluydu.

Titanların olmadığı bir Titanfall Dünyası...

Apex Legends iki gün sonra yani 4 Şubat 2019 tarihinde free to play olarak, Origin üzerinden

PC, PS4 ve Xbox One için piyasaya çıktı. Ne olduysa oldu ve bir anda görülmemiş bir başarı elde etti. Oyun ilk sekiz saatte bir milyondan fazla oyuncuya ulaşırken, 24 saat içinde bu sayı iki buçuk milyonu buldu. Rekorlar bununla da bitmedi. Oyun üçüncü günün sonunda on milyon, bir haftanın sonunda ise yirmi beş milyon oyuncuya ulaştı. Bunun ne anlama geldiğini görebilmek adına en yakın rakiplerine göz atalım. Fortnite piyasaya ilk çıktığı zaman yine oldukça büyük bir sükses yapmıştı. Ancak Fortnite dahi 24 saatte sadece bir milyon oyuncuya, bir haftada ise ancak 7 milyon oyuncuya erişebilmişti. Apex ise Fortnite'in bir gün sonunda eriştiği oyuncu miktarına sadece sekiz saatte ulaştı ve bir haftalık süreçte ise Fortnite'in üç katından daha fazla oyuncuya erişti. Eh tabii ki bu rakamlarda Dr. Disrespect, Shroud ve Ninja gibi ünlü yayıncıların oyunu tanıtmalarının da payı büyük.

Apex Legends'in en çok konuşulan özelliklerinden biri oyunun Titanfall evreninde geçmesi. Oyuna hiç göz atmadıysanız ve bir Titanfall oyuncusuydysanız: "Binerim titanıma dağıtırım ortalığı." diye düşünebilirsiniz ama kazanı ayağı öyle değil. Oyun Titanfall evreninde geçse de titanlardan mahrum bırakılmış durumda. Peki neden titanlar gibi oynanış ve görsel olarak oldukça etkili bir oyun elementi Apex için düşünülmeydi? Bu sorunun cevabını oyun tasarımcılarından Mackey McCandish, Polygon'a verdiği bir demeçte açıkladı.

McCandish, titanların muhteşem olduğunu belirtse de bu devasa aletlerin diğer oyuncularını öldürmeyi basitleştirdiğini vurguladı. Yapımcı ekibe göre bu durum pokerde kare asınız olması gibiydi ve bir Battle Royale oyunu için sürdürülebilir bir özellik değildi. Bu durumdan ötürü yapımcı ekip oyunu titanlardan arındırmak durumunda kaldı.

Bu oyun sanki... Şey gibi...

Farklı oyunlar denemeyi seven, birkaç oyunda sıkışıp kalmayan bir oyuncusanız Apex Legends'a girdiğiniz zaman, size sık sık daha önce oynadığınız oyunları anımsatabilir. Zaten Titanfall evreninin başka bir ücre noktasında geçen bu oyun, karakter ve yetenek sistemi ile Overwatch'u, görselliği ve silahları ile Borderlands'i ya da arcade Battle Royale mekanikleri ile Fortnite'i anımsatıyor. Ee, nerede bu oyunun özgünlüğü diyebilirsiniz. Ancak aslında oyunun her yerinden bir farklılığın aktığını da söylemek çok doğru olur.

Apex Legends en nihayetinde bir Battle Royale oyunu ve temel Battle Royale kuralları bu oyun için de geçerli. Belirli miktarda oyuncu hiçbir şeyi olmadan haritaya atılıyor, doğru lokasyonu seçmeye çalışıyor, eşya ve silah topluyor, daralan haritaya hareket ederken diğer oyuncularla çatışıyor ve son hayatta kalan takım olmak için mücadele veriyor. İşte tüm bu hengamenin arasında oynanışta yarattığı birçok yenilik oyunun başından kalkmayı oldukça zorlaştırıyor. Eh o halde gelelim detaylara.

Pek çok Battle Royale'in aksine King's Canyon isimli haritaya 100 kişi yerine 60 kişi atılıyor. Üçer kişilik takımlar halinde 20 takımın oynadığı oyunda şu an için bir solo oyun modu yok. Dolayısıyla oyuna tek başınıza dahi girseniz, bir takıma atanıyorsunuz. Solo oyuncular için bu durum can sıkıcı gözükse de yazının devamında anlatacağım iletişim sistemi sayesinde yabancı oyuncularla iletişim kurmak oldukça basit hale indirgenmiş durumda. Ama bunu şimdilik bir kenara bırakalım.

Oyuna standart bir karakter ile değil, kendine ait yetenekleri olan karakterle giriyoruz. Ee, bunu daha önce Realm Royale denemişti diyebilirsiniz. Ancak Apex, oyunu FPS kamerasına taşıdığı gibi Realm Royale'de yer alan sınıf tabanlı sistem yerine, daha çok Overwatch'a benzeyen bir karakter-yetenek ilişkisine sahip. Bu sayfalarda daha detaylı olarak görebileceğiniz sekiz karakterle oyuna girebiliyorsunuz. Her bir karakter bir adet pasif yeteneğe, Q tuşu ile kullanılan bir adet taktiksel yeteneğe ve Z tuşu ile kullanılan bir adet ultimate yeteneğe sahip.

3...2...1... ATLA!

Apex Legends'in diğer BR oyunlarından ayrılan yönleri olduğunu daha uçaktan haritaya atlarken fark edebiliyoruz. Üç kişilik takımımızda bir Jumpmaster seçiliyor. Jumpmaster, haritaya atılacak olan noktayı belirleyen takım üyesi. Eğer Jumpmaster değilseniz istediğiniz noktaya atlama şansınız yok. Jumpmaster uygun gördüğü noktada atlama tuşuna basarak, üç oyuncunun da havada koordine şekilde süzülmesini sağlıyor ve üç oyuncuyu da süzülürken kendisi kontrol ediyor. Bu sayfalarda bu durumun görselini görebilirsiniz. Her ne kadar

Respawn neden Battle Royale'e yöneldi?

Oyun dünyasını yıllardır yakından takip ettiğim için bunun arkasında elbette EA'nın Respawn'ı satın almasından sonra yaptığı talepler etkili olduğunu tahmin etmek çok zor değil. Oyunun yapımcılarından Drew McCoy da Respawn'un EA bünyesine katılmasıyla bir kültür değişikliği yaşadığını belirtti. McCoy aynı zamanda PUBG 2017 yılında patlama yaptığında oyunun sadece bir oyun modu değil, yeni bir oyun türü yarattığını fark ettiklerini, Titanfall'dan biraz uzaklaşıp aynı dünyanın farklı bir noktasına odaklandıklarını söyledi. Oyun tasarımcılarından Mackey McCandish ise 2015'ten beri survival modlar denediklerini, Battle Royale türünün de ilgilerini çektiğini anlattı. PUBG'nin yarattığı patlamanın ardından bu oyun türünde büyük fırsatlar gördüklerini açıkladı.



bu düşüşü Jumpmaster yönetse de oyuncular istedikleri zaman Jumpmaster'dan ayrılabilirler ve iniş yapılan bölgenin farklı noktalarına dağılıbiliyorlar. Şayet aynı bölgeye atılan farklı takımlar gördüyseniz, Jumpmaster ile kalmanız ve takım halinde hareket etmeniz en sağlıklı olacaktır. Bu ilginç sistem, seçilen stratejiye göre takımın dağılmasını ya da bir arada kalmasını sağlıyor. Bu arada diyebilirsiniz ki "Yahu, ben Jumpmaster olmanın stresini kaldırmam. Bana bir yer söylesen oraya atlayayım." Respawn da herkesin bir karar alıcı olan Jumpmaster olmaktan zevk almayacağını düşünmüş. Bu nedenle Jumpmaster olmak istemiyorsanız bu görevi farklı bir arkadaşınıza devredebiliyorsunuz. Yani oyun sizi hiçbir zaman bir şeyler olmaya zorlamıyor.

Elbette harita üzerinde olabildiğince loot bulabileceğimiz alanlara atlamamız önemli. Kimin nereye atıldığını rahatlıkla görebildiğiniz için tenha lokasyonlara da atlayabilirsiniz, kalabalık alanlara da. Bu tamamen oyun tarzınıza bağlı bir durum. Ancak oyunun başındaki uçakla bir noktada keşif ve sizin uçağınızın altından geçen bir uçak daha var. Supply Ship isimli bu taşıt, hareket eden bir iniş lokasyonu ve üzerinde son derece iyi loot seçeneği barındırıyor. Ama tabii ki buna paralel olarak bu taşıt oyuncular arasında oldukça popüler. Taşıtın üzerine ayağınız değer değmez toz dumana karışıyor ve oyuncular küçük bir alanda yer alan değerli loot için birbirlerine giriyorlar. Bu arada oyunda düşme hasarı olmadığı için Supply Ship içinden sağ çıkan takım ayağı atlayıp oyuna devam edebiliyor. Bunun dışında oyun başladığında haritada rastgele seçilen bir "Hot Zone" göreceksiniz. Bir bölgenin Hot Zone olması o bölgenin o oyunda loot bakımından zengin ve üst seviye eşyalar barındırdığı anlamına geliyor. Elbette Supply Ship gibi bu tür alanların da popülaritesi yüksek.

Loot hayatır!

Haritaya elinizde avucunuzda hiçbir şey olmadan atlıyor ve loot yapmaya başlıyorsunuz.

Çevreden hemen silah edinmeniz oldukça önemli olduğu gibi çok çeşitli silahlar bulabilirsiniz. Pistoller, taarruz tüfekleri, SMG'ler, ağır makineli tüfekler, pompalı tüfekler ve keskin nişancı tüfekleri bulabilmeniz mümkün. Gerek SMG'ler, gerek taarruz tüfekleri arasında yarı otomatik ve tam otomatik silahlar bulunuyor. Hatta pistoller içinde RE-45 tam otomatik bir silah olarak karşımıza çıkıyor. Ama yine de üç pistol arasında favorim kullanımı revolvera benzeyen Wingman oldu. Silahlar elbette geliştirilebilir durumda ve çeşitli eklentiler alabiliyorlar. Genişletilmiş şarjörler, geri tepme ile isabeti artıran eklentiler ve görüş eklentilerinin dışında silahların bazılarında özel güçler kazandıran Hop-Up eklentileri takılabilir. Örnek vermek gerekirse Skullpiercer Rifling isimli Hop-Up, Longbow DMR ve Wingman silahlarının headshot hasarını artırıyor. Oyun loot aşamasında size yardımcı olmak için elinden geleni yapıyor. Diyelim ki bir silahı, tamamen eklentilerinizle donattınız. Ancak aynı eklentileri kullanan daha iyi bir silah buldunuz. Bu durumda eklentileri bir silaha alıp diğerine takma derdi Apex Legends'da yok. Oyun arada bir havada olduğundan bu tür konularda da size yardım ediyor ve yeni bulduğunuz silahı aldığınız anda, eklentilerinizde otomatik olarak bu silaha geçiyor. Silahlarla ilgili en güzel nokta özellikle pompalı tüfekler olmak üzere vuruş hissiyatının tatmin edici olması. Silahlar dışında ise defansif eşyalar loot yapmanız gereken en önemli içerikler. Beden zırhı ve kask olmadan oyunda hayatta kalmak çok



KARAKTERLER

Apex Legends, şu anda sadece sekiz karaktere sahip olsa da ilerleyen zamanlarda çok daha fazlasının geleceğine eminiz. Hatta şimdiden yeni karakterler için çeşitli spekülasyonlarla karşılaşmaya başladık. Eşsiz yetenekleri ile oynanışa çeşitlilik katan bu karakterler arasından, başlangıçta hangisini seçeceğinize onlar hakkında biraz bilgi edindikten sonra karar verebilirsiniz



BLOODHOUND
Technological Tracker

Her gördüğümde Borderlands'ı yâd ettiğim Bloodhound, pasifi ile düşmanlarının arkasında bıraktığı izleri sürme yeteneğine sahip olan maskeli bir dostumuz. Karakterin taktiksel yeteneği, kısıtlı bir alanda düşmanlarını, gaz içinde ya da duvar arkasında dahi anlık görebilmesini sağlıyor. Ulti yeteneği Beast of the Hunt'ı kullandığınız zaman ise renkler bir anda soluyor ve her yeri görebiliyorsunuz. Aynı zamanda çok daha hızlı hareket edip yakalanması zor bir hedefe dönüşüyorsunuz.



LIFELINE
Combat Medic

Oynadığınız zaman takım arkadaşlarınızın hayatlarını size emanet edebileceği bir karakter olan Lifeline, pasif yeteneğiyle yere düşen takım arkadaşlarını daha hızlı ayağa kaldırabiliyor. Karakterin taktiksel yeteneği ise yaralı bir takım arkadaşının yanına bir drone çıkarmasını ve onu iyileştirmesini sağlıyor. Lifeline'in ulti yeteneği Titanfall'u hatırlatmıyor değil. Bu yetenek belirlenen noktaya bir airdrop indiriyor. İnen airdrop defansif eşyalar içeriyor.



GIBALTAR
Shielded Fortres

Takımınızın tankı ve ağır abisi. Karakterin yeteneği sayesinde silah için sağ tık ile hedef aldığınız zaman gelen hasarı azaltan bir kalkan önünüzde açılıyor. Bu da saldırılarınızı daha korkusuz yapmanızı sağlıyor. Karakterin taktiksel yeteneği yere bir cihaz bırakıyor ve bu cihaz kubbe şeklinde bir kalkan açıyor. Bu kubbenin içindeki oyuncular gelen hasardan korunuyor. Ulti yeteneği ise karakterin sis bombası attığı bir alana füzelerle hava saldırısı yapılmasını sağlıyor.



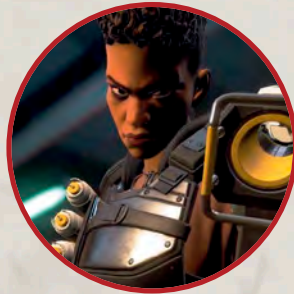
PATHFINDER
Forward Scout

Pathfinder takımını yönlendirebilecek, takımın bir sonraki adımını harita üzerinde nereye atacağını belirleyebilecek bir karakter. Benim çok sevdiğim bu tatlı robotumuzun pasifi haritanın bir sonraki daralmasının nereye olacağını görmeyi sağlıyor. Hook sistemi sayesinde halatları kullanıp hareket kabiliyetini artıran Pathfinder, ulti yeteneği ile bu halatları takım arkadaşlarının da kullanmasını sağlayabiliyor. Böylece takım halinde bir noktadan diğerine erişmek çok daha hızlı olabiliyor.



CAUSTIC
Toxic Trapper

İşi gücü toksik gazlar olan Caustic, şu anda oyunun başında kilitli olan iki karakterden biri. Pasif yeteneği ile attığı gaz bombalarının arkasını görebiliyor. Böylece düşmanın görüşü kısıtlanırken, kendisi onları gördüğü için avantaj sağlıyor. Bunun yanında taktiksel yeteneği ile yere bıraktığı eşyayı düşman geldiğinde patlatarak rakibin zehirlenmesini sağlıyor. Ulti yeteneğinde ise kullandığı gaz bombası geniş bir alanda etkili oluyor ve birden fazla rakibe önemli hasarlar verebiliyor.



BANGALORE
Professional Soldier

Çok oynadığım bir başka sınıf olan Bangalore, hasar aldığı zaman ya da hasar verdiğinde pasifi sayesinde hareket hızını artırabiliyor. Taktiksel yeteneği ise oldukça standart sis bombaları atmasını sağlıyor ve rakibin beklemediği noktalardan saldırı gerçekleştiriyor. Karakterin ulti yeteneği, aslında Gibraltar'ın ultisi ile aynı işlevde. Bangalore, ultisi ile elindeki eşyalardan birini bir noktaya diğerini ise daha farklı bir noktaya bırakıp bu alanın bombardımanına tutulmasını sağlıyor.



WRAITH
Interdimensional Skirmisher

Wraith oyundaki en sevilen karakterlerden biri oldu. Uçuyor, kaçıyor ve nerede olduğunu belirlemek hayli zor. Karakter pasifiyle tehlikeyi hissedebiliyor ve onu sadece hedef alan bir düşman olursa bir uyarı sesi sayesinde bunu anlıyor. Taktiksel yeteneği ile kısa bir süre görünmez olup düşmanlarına ani saldırılarla karşılık yapan Wraith, ultisi ile iki farklı nokta arasında portal açabiliyor. Hem kendisi hem de takım arkadaşları bu portali kullanabiliyor.



MIRAGE
Holographiv Trickster

Oyunun başında açık olmayan ikinci karakter olan Mirage, pasif yeteneği ile oyunda düştüğü zaman yerde sürünen halinin bir yansımasını orada bırakıp kendisi saklanabiliyor. Karakter taktiksel yeteneği ile yine kendi yansımasını oluşturup düşmana hedefini şaşırtabiliyor. Karakterin ulti yeteneği ise yine rakibin kafasını karıştırmak için yansıma oluşturuyor ama bu sefer birçok yansıma oluşturarak rakibin nereye ateş edeceğini şaşırtmasını sağlıyor.

SİLAHLAR



Prowler Burst PDW

Bir SMG olan Prowler Burst PDW, sahip olabildiği Selectfire Receiver isimli Hop-Up sayesinde pek çok oyuncunun beğendiği bir silah oldu. Hop-Up'ı olmadan beş atımlık atışları olan ve ani hasar sağlayan silah Hop-Up takıldığı zaman tam otomatik geçerek adeta canavara dönüşüyor. Yarı otomatik silahlardan kişisel olarak hiçbir zaman haz etmediğim için ilgili Hop-Up'ı bulmadığım sürece elime almadığım bir silah oldu. Ama bu durum sizde sorun oluşturmuyorsa kesinlikle göz atın zira hasarı oldukça yüksek.



Kraber .50 CAL

Oyundaki dört keskin nişancı tüfeği arasında kendi dürbününe sahip tek silah olan Kraber aynı zamanda 20 silah içindeki Legendary nadirlikteki iki silahtan biri. Sadece airdrop ile alınabilen bu silah, oyundaki en güçlü keskin nişancı tüfeği. Yine de şarjörüne sadece dört mermi alabiliyor olması ve atıştan sonra silahın tekrar atışa hazır hale gelmesinin oldukça yavaş olması silahın zayıf noktaları. Yine de iyi bir keskin nişancıysanız asla kaçırmak istemeyeceğiniz bir silah olduğu açık.



Mastiff Shotgun

Oyunda en yüksek hasara sahip olan silah Mastiff Shotgun zaten adından da anlaşılacağı üzere bir pompalı tüfek. Açıkçası en yüksek seviyede zırh ve kaskınız yoksa, yakın mesafede bu silahtan gelecek tek atışlık hasar ile yıkılmamanız mümkün değil. Oyundaki diğer Legendary silah olan bu pompalı tüfek aynı Kraber gibi şarjöre dört mermi yerleştirebiliyor. Yine aynı Kraber'de olduğu gibi haritada bulunmuyor ve sadece airdrop yoluyla elde ediliyor.



Wingman

"Oyunda en etkili Pistol nedir?" diye bir soru yöneltsem eminim ki birçok kişi Wingman diye cevap verecektir. Yakın ve orta mesafeden inanılmaz etkili olan ancak kullanması ustalık isteyen bir silah. Tabanca olmasından mütevellit dürbün takılamıyor ve dolayısıyla uzak mesafeden nişan almak epey zorlaşıyor. Hele bir de Skullpiercer Rifling Hop-up'ını bu silaha yerleştirir ve kafaya nişan alabilerseniz sizden iyisi yok.



Havoc

Oyuna en son eklenen silah olan Havoc, enerji mermileri kullanan ve çoğumuzun pek de ısınmadığı bir silah oldu. Erken dönem bir Gatling Gun gibi ateş etmeden önce kısa bir süre çaballıyor ve bu gecikmeyi çok yüksek atış hızı ile kapatmaya çalışıyor kendisi. Haliyle silahın Devotion'da da kullanılabilen modifikasyon olan ve bu gecikmeyi gideren Turbocharger şart. Selectfire Receiver modunda ise silah bir anda hassas atış yapabilen bir keskin nişancı tüfeğine dönüşüyor.



VK-47 Flatline

Titanfall'da da gördüğümüz oyundaki favori taarruz tüfeğim olan VK-47 Flatline aslında pek çok oyuncu için öyle. Şarjörüne 20 mermi alabilen silah bunu genişletilmiş şarjör ile bu sayıyı arttırabiliyor. Açıkçası Flatline klasik bir taarruz tüfeğinden farksız ve kullanım kolaylığı nedeniyle oldukça iyi bir silah. Kendisi hepimizin çeşitli oyunlarda bildiği ve alıştığı türden olan birkaç silahtan biri. Özellikle yeni oyuncuların oyuna alışana kadar bulmak isteyeceği bir silah.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Oyundaki tutorialı oynadıktan sonra karakterleri tanımaya çalışıyoruz. İlk oyunumuza girip haritaya atılıyor ve ölüyoruz. Sonra bir daha atılıyor bir daha ölüyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Artık temel oyun mekaniklerini kavramış ve karakterlerin yeteneklerini öğrenmiş durumdayız. Muhtemelen bir iki karakteri büyük oranda öğrendik ama ustalaşmamız gereken çok konu var.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Uzmanlaştığımız birkaç karakterle nasıl Ali Cengiz oyunları yapıp da düşmanı gafil avlayacağımız konusunda master yaptık. Daha yüzlerce maç bizi bekliyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Loot yapıyor, silah ve eşya arıyoruz.
- %30 Kapanan haritaya yetişmek için yolculuk ediyoruz.
- %30 Savaşarak hayatta kalma mücadelesi veriyoruz.



ARTI

- + Jumpmaster ve Respawn sistemi gibi orijinal Battle Royale elementlerini türe kazandırması.
- + Vuruş hissiyatı tatmin edici silahlar, silah tasarımları ve Hop-Up sistemi.
- + Oyun içi iletişim konusunda tüm oyunlara örnek olabilecek ping sistemi.
- + Kendine has yeteneklere sahip karakterler.
- + Kullanışlı ve dinamik arayüz tasarımı.
- + Başarılı optimizasyon.

EKSİ

- Birkaç silah gerçekten de kullanışsız.
- Solo oyun modunun olmaması.

SON KARAR

Apex Legends, sessiz sedasız geliştirilip bir anda hayatımıza girdi ve Respawn, sadece harika bir oyunu bize kazandırmakla kalmadı. Aynı zamanda bir oyun türüne nasıl katkı sağlanır ve özgünlük katılır gösterdi.

96



zor olduğu gibi bu eşyalar çeşitli nadirliklerle karşımıza çıkıyor. Beden zırhını ele alalım. Beyaz renkli common zırh oyunda iki bar zırh sağlarken, mavi renkli rare zırhlar üç zırh barı dolduruyor. Mor renkli zırhlar dört zırh barı sağlıyor ve en zor bulunan altın renkli zırhlar ise dört barın yanında oyuncu infazından sonra dört barı birden tekrar dolduruyor. Kasklar da benzer nadirlik seviyelerine sahip ve bu seviye arttıkça headshot hasarını azaltıyor. Elbette sağlık kitleri ve zırh paketleri ile doğru zamanda kendimizi iyileştirmek önemli.

Hayatta kalmanın temeli: İletişim

Apex Legends'in bence en başarılı olduğu konu, takım içi iletişim. Tüm Battle Royale oyunlarında takım içi iletişim oldukça önemli. Pek çoğunda da sesli iletişim kullanılır ancak bazen oyuncular olarak hepimizin, mikrofon kullanmaktan çekindiğimiz, canımızın konuşmak istemediği anlar olmuştur. Apex Legends ping sistemi sayesinde bu sorunu çok büyük oranda çözüyor. Ping sistemi yaptığımız her hareketi oldukça basit şekilde takım arkadaşlarınıza anlatmanızı sağlıyor. Fazladan bir silah, mermi ya da farklı bir eşya ile karşılaştığınızda silahınızı ona tutup hızlıca farenin orta tuşu ile işaretleyebilir ve ihtiyacı olan bir arkadaşınıza haber verebilirsiniz. Ya da silahınızın ihtiyaç duyduğu bir eklenti veya mermiyi envanterinizden işaretleyerek takım arkadaşlarınıza haber verebilirsiniz. Aynı şekilde bulunduğunuz bölgenin iyi bir loot alanı olduğuna dair ping oluşturmanız da mümkün. Tüm bunlar looting hızı için takım işbirliği sağlıyor ve oldukça faydalı. Ancak ping sisteminin önemi daha ciddi durumlarda ortaya çıkıyor. Gözetlediğiniz noktaları, savunulması gereken alanları pingleyebilirsiniz. İçeride düşman olmaları muhtemel bir binayı veya kesin olarak düşmanı gördüğünüzü de oldukça basit şekilde ping sistemi sayesinde takıma aktarabiliyorsunuz. Saldırılacak noktayı ya da düşüğünüz zaman takım arkadaşınızın sizi kurtarması için yardım istemeyi, hatta tamamen öldüğünüzde sandığınızın nerede olduğunu takım arkadaşlarınıza gösterebiliyorsunuz.

İşte bu nokta çok önemli. Oyunda, takım tabanlı her Battle Royale oyununda olduğu gibi ölmeden önce karakterler yerde bir miktar sürünüyor. Ancak karakter loot sırasında ilgili kalkan eşyasını bulduysa, gelen saldırlardan kalkan eşyasını açarak bir miktar defans sağlayabiliyor ve takım arkadaşları gelene kadar dayanabiliyor. Elbette bir oyuncu gelip, bitiriş animasyonu ile karakteri öldürürse yapabileceği pek bir şey yok ve bu bitiriş animasyonu her karakterde farklı. Gel gelelim karakter öle bile takım arkadaşları yapabilirse, onun bannerını alıp respawn noktasında tekrar karakteri hayata döndürebiliyor. Evet, Apex'te tüm takım ölmeden bu kesin bir ölüm anlamına gelmiyor. Apex Legends, görsel olarak da oldukça tatmin edici bir yapım. Kendisini kanıtlanmış Source Engine'in en yeni versiyonu ile geliştirilen oyunun hızlı oynanışı ve arcade havası, silah ve karakter animasyonlarında özel bir çaba gerektiriyor ve Source Engine bunun hakkını fazlasıyla veriyor. Titanfall evreninden parçalar olsa da oyunun kendine has bir hissiyatı var. Ancak en çok tatmin edici olan nokta oyunun son derece stabil çalışması (oyunda bug bulmak için takla atmanız gerekiyor) ve pek çok Battle Royale oyununda olduğu gibi sistemleri fazla zorlamadan akıcı bir oynanış sunması. Optimizasyon konusunda Respawn gerçekten oldukça iyi iş çıkarmış. Bu konuda teknik ekibin alnından öpmek istedim yahu. Özellikle PUBG'de ne çileler çektiğimizi ben bilirim. Apex Legends bana kalırsa kendini Battle Royale oyuncusu gören her oyuncunun denemesi gereken bir oyun. Gerçi öyle bir oyuncu olup da hala denemeyen biri olduğuna inanmıyorum. İleride çok daha fazla kahraman, silah, eklenti ve yeni içeriklerle donanacağını hepimiz biliyoruz. Hatta Havoc isimli yeni bir silah duyuruldu bile (kutusunu buralarda bir yerlerde). Apex Legends, 6,5 senelik LEVEL yazarlığında en yüksek not verdiğim oyun olabilir. Hala oyun denemeyen azınlık kitledeyseniz hemen Origin'i açın ve ister PC'de, ister PS4'de, isterse Xbox'da oyunu denemeye koyulun.

◆ Enes Özdemir

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



**Epic
Games Store**

Bilindiği gibi PC platformunda ilk olarak Steam üzerinde boy gösteren oyun şu anda sadece Epic Games Store üzerinden satın alınabiliyor. Steam'den daha önce satın alanlar için problem yok.



Yapım 4A Games Dağıtım Deep Silver Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.metrothegame.com

METRO EXODUS

YENİ BİR HAYAT ARAYIŞI, YENİ KABUSLAR...

İşin arkasında EA'dır, Ubisoft'tur, Activision'dır olmayınca olay daha bir keyifli olmuyor mu sizce de? Elbette bu firmaların elinden çıkan oyunlar da belirli bir kalitenin üzerinde olup oyunculara da tam bir AAA kalitesi sunuyor fakat tek bir oyun üzerinde yıllardır uğraşan ve Amerikalı bile olmayan bir ekibin oyununa sempati biraz daha büyük. Hele ki bu firma zaten neler yapabildiğini kanıtlamışken...

Metro bir kitap serisi olarak yeryüzüne çıkmış olabilir ama Dmitry Glukhovskiy'nin bu ünlü serisinin bilinirliğini oyun versiyonu artırmış durumda. Kitapları okumayanları bile saniyesinde hikayesine ve atmosferine ısındıran Metro serisi, oyun oynamayı seven herkesin radarına en az bir kez takılmıştır. Eh, bir seri bu kadar ünlenince de ister istemez her yeni oyununda heyecanlanıyor ve hatta LEVEL olarak bu heyecanımızı dergi kapağına da taşıyoruz. Zamanından bir hayli önce dergimizin ön yüzüne taşıdığımız Metro Exodus, aslında bu ayın da kapak konusu olacağı ki Apex Legends büyük bir sürprizle geldi, Metro'ya "Hocam sen bir dur; zaten daha önce çıkmışsın podyuma, izin ver..." dedi. Ha, böyle bir durum olmasaydı bile Exodus'u büyük bir hevesle kapağa taşıyamayacaktık çünkü... Nedenlerini size şimdi bir bir anlatacağım.

Sinyalin izinden

Öncelikle daha önce Metro serisiyle hiçbir ilgisi olmamış arkadaşlara sesleneyim: Önce diğer oyunları oynayın! Evet, genelde bu tip tavsiyeler yapmam çünkü yapımcılar da yeni oyuncuları düşünerek, serinin bir üyesi olan oyunları yeni oyuncu dostu yapıyorlar ama Metro serisinde öylesine güzel bir senaryo örgüsü var ki, önceki oyunları

oynamadan tam bir keyif alabileceğinizi düşünmüyorum. Artyom kimdir, Anna ne yapar, bir grup insan neden tünellerde yaşamaktadır, garip, mutasyona uğramış yaratıklar nereden çıkmıştır, bunların cevabını Metro Exodus'u oynayarak bulmanız pek olası değil.

Hatırlarsanız Metro: Last Light'ın sonunda Artyom Spartan Order'ı terk etmiş ve Moskova dışında, dünyada yaşam olduğuna inanmaya başlamış ve bunu takıntı haline getirmişti. Metro Exodus da tam bu noktada hikayeyi ele alıyor ve Artyom ile Anna'yı sinyal peşinde saatler öldürürken görüntülüyor. Anna Artyom'a inanmıyor ve Albay Miller da hepten Artyom'a bu anlamsız çabasından ötürü sinir oluyor. Ne var ki sinyal gözcülüğü yaptıkları bu sırada, yeryüzünde bir trenin ilerlemekte olduğunu görüyorlar ve hemen bir araca atlayıp bu trenin peşine düşüyorlar. Kısa bir süre sonra da anlıyorlar ki insanoğlu dünya üzerinden silinmemiş, hatta birçok yerde, birçok topluluk yaşamakta.

Metro tünellerinden çıkılabileceği umuduyla da bu toplulukların peşine düşme hikayesine de Metro Exodus diyoruz.

Oh be, açık hava!

Hemen oyunun başında, birkaç tane zorunlu görev yaptıktan sonra oyunun en büyük sürprizi devreye giriyor ve açık bir alanda başıboş bırakılıyor. Tam başı boş demek de doğru değil; görev noktamız belli ama istersek bu noktaya gitmeden, haritada soru işaretiyle gösterilen alanlara uğrayıp oralarda neler olduğunu araştırabiliyoruz.

Üstteki paragrafın açılımı şöyle: Metro

Exodus, farklı temalara sahip biyomları bize sunuyor. Bu ufak açık dünya konseptli alanlarda istediğimiz gibi dolaşabiliyor ve ana görev dışında bir takım işler yapabiliyoruz. Hemen ilk bölgeden örnekler vereyim. Ana görevimizi yapmadan çetelerin üs olarak kullandığı bazı alanları araştırabiliyor, çeşitli yaratıkların inini ziyaret edebiliyor ve dinle-

Hikayeyi paketledik

Diyelim ki Metro serisini tam şu an duyuyorsunuz; hem oyun, hem de kitap serisi olarak... Bu şanslı kişilerden biriyeniz ve Metro dünyasına adım atmak için sabırsızlanıyorsanız, size en şahane tavsiyem görseldeki kitap serisini derhal sipariş vermeniz. Metro 2033, 2034 ve 2035'i barındıran bu üçlemeyi okuduktan sonra oyunlara adım atarsanız müthiş bir keyif yaşarsınız zira kitaplardaki karakterleri, olay benzerliklerini oyunda görmek apayrı bir sevinç yaratıyor. Dmitry Glukhovskiy'nin anlatımı ve yarattığı dünyaya da zaten o kadar başarılı ki hayatınızda okuduğunuz en sağlam bilimkurgu serilerinden birine şahit olmuş olacaksınız.

Metro üçlemesi sadece oyunları oynayanlar için de keyif verecektir zira nereden baksanız Metro oyunları aksiyon odaklı bir anlatıma sahip; kitaplardaki detayların çoğu işlenmemiş. Özetle bu seriyi herkes okumalı!





Öyle mini haritaları falan unutup; Metro evreninde sadece bu kağıdınız var.

nebileceğimiz, silahlarımızı, ekipmanlarımızı geliştirebileceğimiz workbench'lere sahip minik evleri safehouse mantığıyla kullanabiliyoruz.

Yapımcıların oyuna böyle bir hava getirmesi hiç de fena olmamış açıkçası. Böylece sürekli çizgisel görevler yapmak yerine Metro evreninde gerçekleşen yıkımın nasıl bir şeye benzediğini daha özgürce tecrübe edebiliyoruz. Bu yan işlerin bize en büyük getirisi silah ve ekipman geliştirmede kullanabileceğimiz parçalara ulaşmak. Hatta bir takım düşmanlarımızdan silahlarımız için yeni parçalar ve yeni silah tipleri de düşüyor, hikayenin zorlu görevlerine daha da hazırlıklı olabiliyoruz. Ana görev kısmıyla ilgiliyse biraz karmaşık

düşünceler içerisindeyim. Daha oyunun başında, oyunda bir şeylerin eksik olduğunu hissettim ve ilerledikçe bunu daha da iyi anladım. Farklı insan topluluklarına ulaşma çabasında olan bir grubun üyesi olduğumuz hikayenin işlenişi biraz sıkıntılı olmuş. Seslendirmeler tek kelimeyle rezalet; aşırı bir yapaylık söz konusu. Buna, kendini fazlasıyla belli eden görev anlatımı eklenince de hikayenin işlenişi çok zayıflıyor. Diyelim ki bir görevi bitirdiniz ve hikayede bir şeyler başardınız, bir takım olaylar oldu. Bunun devamı, "Üsse dön, albayı bul, ondan yeni görevi al" şeklinde ilerlediği için acıklık ortadan kalkmış. Artyom'un sessiz ve sadece görevlere yollanan bir asker olma durumu da göze o kadar çok batıyor ki... Her an biliyorsunuz ki zorlu bir durum olduğunda Artyom oraya gidecek, bir robot gibi işini halledecek ve dönecek. Kendi karakteri yokmuş gibi oyuna eklenen başrolleri sevmiyorum, bunu bir kez daha anladım...

Korku nedir, hatırlar mısınız?

Önceki Metro oyunlarında iki faktör önemli rol oynuyordu: Yalnızlık hissi ve mücadele.



Bana modifiye de...

Metro Exodus'un en eğlenceli kısımlarından bir tanesi de kuşkusuz ki silahlarımızı modifiye etme imkanı sunması ve bizim de Workbench bulduğumuz anda silahımıza yeni ekler takmak, özelliklerini gözden geçirmek.

Üssümüz yerine geçen her türlü mekanda ve haritada ev ikonuyla gösterilen alanlarda bulunan workbench'lere uğradığımızda karşımıza bir takım seçenekler çıkıyor. Taşımamıza izin verilen üç farklı silah, medikit, filtre ekipmanları ve koruyucu yeleğimizle ilgili çeşitli özellikleri değiştirebiliyoruz. Silahlarımızı ancak ana üssümüzde farklı formatlara geçirebiliyoruz ve üçüncü silahımız illa ki Pneumatic özelliğe sahip olan Tikhar oluyor.

Tüm silahlarımıza dürbünler, lazer nişangahları, daha sağlam dipçikler takabiliyoruz ve farklı formatlara sokabiliyoruz. Elinizdeki basit bir tabancayı bile bir tetikçi tüfeğine dönüştürmeniz mümkün olabiliyor.

Workbench'lerde silahları ve ekipmanlarımızı modifiye etmenin yanında silahlarımızı temizleyebiliyor, gaz maskemizi tamir edebiliyoruz. Her türlü işlem de bizden zanaat parçası (Crafting'i bu kadar eski bir formatta çevirmek istemezdim...) istiyor, biz de paşa paşa veriyoruz.



PERFORMANS TABLOSU

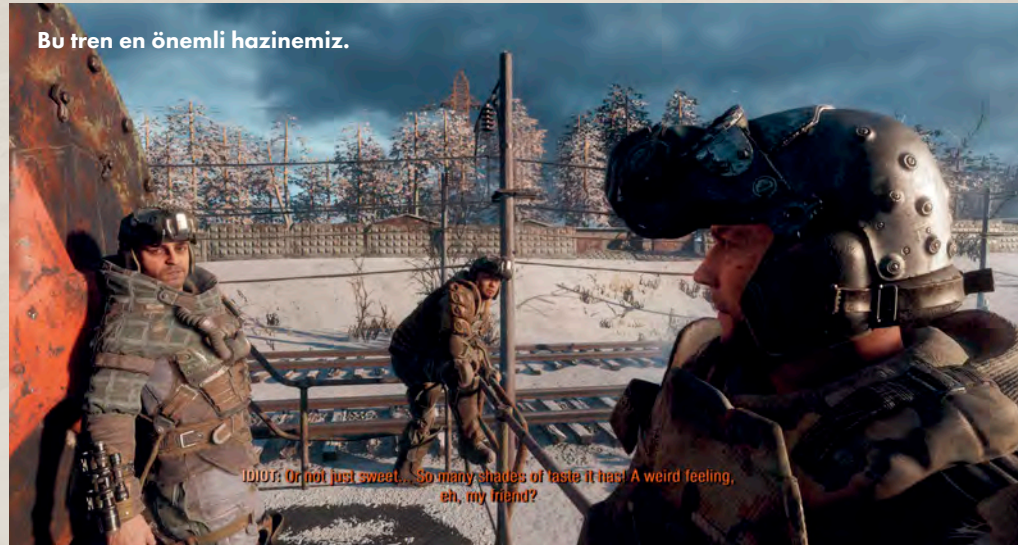
MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 66

1080P - Ultra - DX12 - Advanced Physics On
- RTX off - DLSS off - Hairworks off

Metro Exodus bildiğiniz gibi RTX serisi ekran kartlarının nimetlerinden faydalanabilecek ilk oyunlardan bir tanesi. Ray Tracing + DLSS açık olduğunda RTX 2080'i bile yandım anam diye bağırta bu oyun, GTX 1080'li test sistemimizi hayli yorsa da dizlerinin üstüne çökertmeyi başaramadı. High ayarlarda performansın %15-20 arasında yükseldiğini de belirtmiş olalım.



Bu tren en önemli hazinemiz.

LOU: Or not just sweet... So many shades of taste it has! A weird feeling, eh, my friend?



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Güzel bir görevle başlayan oyun, mekanikleri ve oyunun atmosferini anlayarak ilerlediğiniz, hoş bir tecrübe sunuyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Zorluğu sona çekmediyseniz ilk hafta oyunu bitirmeniz için yeterli süreyi sağlamış olacak ve yüzünüzde bir gülümseme ile oyunu kapatacaksınız.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Multiplayer kısmı olmadığı için oyunu bitirdikten sonra yapacak pek bir şeyiniz kalmıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Her yeri didik didik ediyor, crafting parçası arıyoruz.
- %30 Düşmanları kafasından vuruyoruz.
- %10 Silah modifiye ediyoruz.



ARTI

- + Detaylar ve atmosfer gayet sağlam.
- + Vurma hissiyatı eski oyunlara göre çok çok iyi.

EKSİ

- Yapay zeka yerlerde.
- Seslendirmeler kötü.
- Hikaye tam sarmıyor.

SON KARAR

Bir şaheser olmasını istediğimiz ama yarı yolda kalan Metro Exodus, serinin takipçileri tarafından oynanmayı hak ediyor ama seriye bu oyunla giriş yapmak, oyuna ısınmanızı çok zorlaştıracaktır. Yapımcıların mekan tasarımı ve detaylardaki emeği kolay kolay görebileceğiniz türden bir çalışma değil.

79



MILLER: So you've never seen any foreign army in this area?

Aynı durum yaratıklar için de geçerli. Bir hayli tehlikeli gözükten, kocaman kanatlara sahip bir yarasa var örneğin. Bundan kaçmak, sakınmak o kadar kolay ki... Vurdu mu sağlam vuruyor ama size dalış yaptığında şöyle bir yana çekilmek sağlam bir kurtuluş oluyor ve sonra tüm şarjörü üzerine boşaltabiliyorsunuz.

Şarjör demişken... Metro Exodus da önceki oyunlar gibi cephane anlamında çok yardımcı olmuyor, ta ki düşmanlarınızı tek kurşunda öldürmeyi keşfedene kadar. Eğer dikkatsiz oynarsanız cephanenizin bitmesi ve görevin ortasında sadece dipçiginize kalmanız işten bile değil fakat biraz gizlilik, biraz nişan alma yeteneği ile oyun boyunca mermi sıkıntısı çekmeyebiliyorsunuz. Zaten yanınızda üç tane silah taşıyabildiğiniz ve hepsinin farklı cephaneleri de olduğundan ötürü işler daha da kolaylaşıyor.

Tüm bunlar da Metro Exodus'u dikkatli oynamaktan öte, araştırma yapmaya iten bir oyuna dönüştürüyor. Bir çete karargahı gördüğünüzde, az bir cephaneniz bile varsa oraya uğramaktan çekinmiyorsunuz çünkü biliyorsunuz ki o mekanda bolca cephane bulacaksınız ve düşmanlar da size pek zorluk çıkartmayacak.

Oyunun bazı kısımlarında, boss kıvamında arkadaşlar bizi karşılıyor. Kocaman zırhları ve ağır makineli tüfekleriyle sağlam bir mücadele çıkartan bu düşmanların çözümü de basit: Molotof kokteyli. Bunlardan iki tanesiyle

yeri öpen zırhlı arkadaşlarımız da oyunda korkulacak türden bir düşman değil. Bir de dipnot vereyim; yaratıklar ve zombilemiş insanlar bize ne cephane, ne de crafting parçası veriyor. Dolayısıyla, eğer öldürmek zorunda değilseniz, bu arkadaşları direkt pas geçebilirsiniz.

Hairworks'ü aç, ayarları Extreme'e getir ve... Makine patladı.

Metro Exodus'u GTX 1080 ekran kartına sahip, sağlam işlemcili bilgisayarında test ettim –ki şimdikiye kadar, hiçbir oyunda teklememiştir kendisi. Metro Exodus ise zamanında Crisis'in bize yaptığı yapıyor ve diyor ki, "Tüm ayarları en yükseğe getirirsen seni üzerim." Hairworks'üydü, Advanced Physics'iydi derken oyun resmen bocalamaya başladı. Hızlı dönüşlerde yavaşlamalar, anlamsız saniyelik takılmalar derken oyunun optimizasyonunun pek de iyi olmadığını anladım ve ayarları geriye çektim; bilgisayarımın destekleyebileceğini bile bile...

Ve fakat oyun gerçekten çok sağlam bir görselliğe ve harita tasarımına sahip. Bahsettiğim biyomlar gerçekten düşünülerek ve her kısmı elle hesaplanarak modellenmiş. Çok iddialı konuşmayayım ama gördüğüm en iyi post apokaliptik ortam atmosferi Metro Exodus'ta olabilir. Oyunda yer alan crafting parçalarının nerelere konulacağı, yıkımla yüzleşmiş insanların yeniden inşa etmeye çalıştığı yerlerin tasarımı, eskiden deniz olan yerlerin dev tanker mezarlarına dönüşmüş olması ve bunun gibi birçok görsel konuda devasa bir emeğin olduğunu söylemem gerekiyor. İnsanların yaşadığı dehlizlerdeki tabloların, eski televizyonlarına, konserve kutu artıklarına ve eskimişliğin her türlü detayına kadar her türlü konu düşünülmüş. Yani alın Far Cry'ı önünüze, bomboş mekanlarının her bir kısmını özenle doldurun, işte size emeğe saygı...

♦ Tuna Şentuna





Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.ea.com/games/anthem

Anthem

Dönüp dolaşıp geleceğin yegâne yer, evindir...

A dını uzun süredir duyduğumuz, her yeni oyun içi videosu ilk başta heyecan, akabinde akıllarda soru işaretleri belirmesine sebep olan Anthem, sonunda piyasaya çıktı. Çıktı ama hepinizin bileceği üzere başta VIP Demo akabinde de erken erişiminde yaşanan sorunlar yüzünden oyun hakkında

onlarca olumsuz haber yayınlandı. İlk olarak E3 2017 konferansında görücüye çıkan oyun, zaman içerisinde birçok değişiklik geçirdi aslında. Bizim için oyunun ismi kadar, yapımçı koltuğundaki BioWare de bir hayli önemliydi zira bu firma genç yaşlarımızda piyasaya çıkan Baldur's Gate, Neverwinter Nights ve SW: KOTOR gibi efsane oyunlardan sorumluydu. Her ne kadar zaman kalite içerisinde çizgisini geçmişe göre düşürmüş olsa da nihayetinde güven veren bir isimdi. Ben de oyunun başına bir BioWare oyunu oynayacağım diye geçtim ama bir yandan da yapısı ve izlediğim oyun içi videolarından ötürü korku içerisindeydim. Sonuç? Sonucu birazdan hep beraber değerlendireceğiz en sevdiğim okur. O yüzden önce Javelin'ini seç ve uçuşa hazır ol!

Burası devasa bir dünya

Gerçekten de öyle! Anthem hakkında söylenecek en doğru şey, sanıyorum yaratılan dünyanın güzelliği ve içerisinde kaybolma hissiyatı olacaktır. BioWare ekibi öylesine devasa, öylesine detaylı bir dünya yaratmış ki anlatmakla bitmez. Muazzam ormanlardan bir anda karşımıza çıkan göllere, göletlere, oradan uzanan muhteşem selalelere derken insan kendisini yaratılan dünya içerisinde kaybediyor. Tabii işin bir de edebiyatı var. Anthem dünyası "Shapers" olarak adlandırılan Tanrılar tarafından, dokuz günde yaratılıyor; akabin-

deyse Tanrılar çekip gidiyor ama geride enstrümanlarını bırakıyorlar. Zaten işler de burada kızışmaya başlıyor zira geride bırakılan enstrümanlar ile Anthem arasında bitmeyen bir çatışma ortaya çıkıyor ve bu sebepten dünya düzenli olarak değişiyor. Pek tabii dünya üzerindeki bu tutarsızlık, doğal hayatı da tetikliyor ve birbirinden farklı sürüsüyle ilkel yaratığı ortaya çıkarıyor. İnsanlık ise Fort Tarsis diye bilinen bir kalede, izole şekilde yaşıyor. Kendilerine Freelancers diyen bir grup arkadaş da bu kalenin duvarlarını hayatları pahasına koruyorlar. Ta ki birileri gelip, onları yuvalarından edinceye kadar... Sanıyorum şimdilik bu kadar hikâye yeter, biraz da oyunun içerisine dalalım.

Efendim Anthem'da kendisini Fort Tarsis'i korumaya adanmış bir Freelancer olarak deneyim ediyoruz. Freelancerların tek işi dükkânda oturup, Tarsis'e birileri saldırdığı zaman ortaya çıkıp ateş etmek değil. Bu arkadaşlar bolca dışarı çıkıp hem olası tehditleri ortadan kaldırıyor hem de Tarsis halkının ihtiyaçlarını karşılayacak market alışverişlerini yapıyorlar. Bu sebepten de ortamlarda kral kişiler olarak tanınıyorlar. Bu arkadaşlarımız giydikleri exosuitlerin adına da Javelin deniyor.

Oyunda dört farklı Javelin bulunuyor, Colossus, Interceptor, Ranger ve Storm. Fakat oyuna başladığımız zaman sadece bir tanesini seçebiliyoruz. Diğer Javelin'leri de kullanabilmek için ilerlememiz gerekiyor. Belirli seviyeler aralığıyla istediğimiz bir Javelin'i açarak yolumuza devam ediy-





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



ruz. Benim ilk göz ağrım Ranger olduğu için tanıtıma onunla başlayayım. Açıkçası eğer oyunu shooter şeklinde deneyim etmek isteyenler ve de mid-range bir sınıf oynamak isteyenler için Ranger'dan daha doğru bir seçim olmayacaktır. Hatta oyunun mekaniklerinin direk bu sınıf üzerinden detaylandırıldığı bile söyleyebilirim. Kısaca her şeyi yapabilen bu Javelin, başlangıç seviyesi için de ideal bir seçim olacaktır. Colossus ise adından da anlayabileceğiniz üzere yakın ve uzak mesafelerden fazlasıyla güçlü saldırılar yapabilen ve bir o kadar da sağlam durmayı başaran bir arkadaş. Gerçi o da ancak bir yere kadar dayanabiliyor. Interceptor arkadaşımız ise en minnak ve en hızlı Javelin. Hızı sayesinde bir oraya bir buraya gidebiliyor ve düşmanlarına rahatlıkla yaklaşabildiği gibi, birçok saldırıdan da kaçabiliyor. Gelelim Storm'a. Benim için Ranger'dan sonraki en eğlenceli sınıf

olan Storm, bir nevi büyücü rolünde. Sahip olduğu element saldırıları ile düşmanlarına devasa zararlar verebildiği gibi, aynı zamanda uçarak en uzun süre savaşabilen sınıf olma özelliğine de sahip. Yine de kafanıza yiyeceğiniz taşların haddi hesabı olmayacağını şimdiden belirtmek isterim. Büyük güç, büyük taş getiriyormuş; bunu da Anthem sayesinde öğrenmiş oldum.

Kocaman kale yapmışlar

Fort Tarsis ana üssümüz ama içerisinde birçok farklı yeri barındırıyor. İlk yayınlanan demodan da hatırlayacağınız üzere, oyuna başladığımız ve her görev sonrasında tekrar döndüğümüz yer, Tarsis'in pazar meydanı. Bu pazar içerisinde etkileşime girilebilecek onlarca farklı NPC bulunuyor. Oyunda ilerledikçe etkileşime girdiğimiz NPC'lerin sayısı arttığı gibi, kale içerisinde gidebileceğimiz yeni yerler de açılmaya başlıyor. Yani birinci seviye ile 20. seviye arasında

baktığım zaman baya farklı bir yer görüyorum. Pek tabii bu kalede de herkesin başka başka derdi var. Kendilerine yardım etmek boynumuzun borcu; artık elden ne geliyorsa. Bu noktada görevleri toplayıp, mümkün mertebe keşif yapmamız icap ediyor. Pek tabii dileyen oyuncular tek başına da bazı



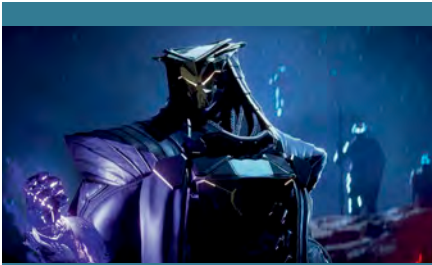
Javelinler

Oyunun bir anlamda temelini oluşturan Javelin, giyen kişiye muazzam güçler bahşeden genel geçer sözlükte exosuit olarak bilinen güçlendirici zırhtır. Birden fazla çeşidi olan Javelinlerin hepsi modifiye edilebilmektedir. Tasarımları büyük ölçüde Shaper Technology olarak da bilinen, insan ırkının üst uç teknolojisi temellerinde yükselmektedir. Javelinler öylesine ortaya çıkan ya da seri üretim bandı üzerinde bir araya getirilen cihazlar değildir. Aksine, Anthem dünyasında sınırlı sayıda Javelin mevcuttur. Bu cihazlar da Arcanists olarak adlandırılan ve kendilerini dünya üzerindeki gizemleri çözmeye adanmış kişiler tarafından, elde yapılmaktadır. İlk Javelin modeli, General Helena Tarsis tarafından yönetilen ve bir insan fraksiyonu olan The Legion of Dawn tarafından üretilmiştir. Aynı zamanda freelancerların nereden geldiği sorusuna da yanıt, yine The Legion of Dawn fraksiyonudur.





Ortamlar çok güzel abi gelsenize.



Dominion

Anthem dünyasını tam olarak keşfetmek için öncelikle ana senaryoyu bitirmenizi tavsiye ederim. Ancak bu şekilde nerede, ne olduğunu anlayabileceksiniz. Ayrıca yapılacak yan görevlerle birlikte bu dünyada görünenden çok daha fazlası olduğunu anlayacaksınız. İçerisine daldığımız devasa dünyadaysa her daim karşımıza Dominion isimli arkadaşlar çıkacak. Dominion ekibi freelancerların uzun süredir düşmanı olarak betimlenmektedir. Askeri ve emperyalist bir güç olan Dominion ekibinin tek bir hedefi vardır, o da tüm insan fraksiyonlarının kontrolünü ele geçirmek. Bu büyük amacı başarmanın zorluğunun farkında olan Dominion, çareyi Anthem dünyasının yaratılışından sonra geride kalan Shapers'ın enstrümanlarını ele geçirmekte bulmuştur. Bu amaca ulaşmak için de karşısına çıkan her şeyi yok edecek kadar gözü kararmıştır.

görevleri yapabiliyor ama keşif (expedition) bu oyunun özünü oluşturuyor. Dört kişilik gruplar halinde içerisine daldığımız expeditionlar sayesinde, hem hızlı bir şekilde ilerleyebiliriz hem de daha fazla loot ulaşma şansımız oluyor. Loot demişken birazcık o konuya da değinelim. Yapmayı hedeflediğimiz görevler, genelde "reputation" ve kaynak sağlarken, görev esnasında düşman birimlerinden düşen envayı çeşit eşya oluyor. Bu eşyalar da birçok MMO oyunda olduğu gibi farklı kalite seviyelerine sahipler. Düşen eşyaları, bölüm sonunda demirciye (forge) giderek görebiliyoruz, buradan gerekli değişiklikleri yapabiliyoruz.

Her Javelin'de farklı bir loadout bulunuyor. Misal, Ranger üzerinde Components, Support Gear, Assault Launcher, Weapons ve Grenade gibi slotlar mevcut. Bu slotların da bazılarını yeni eklemeler yapabilmek için seviye atlamamız gerekiyor. Bak şimdi konuyu konuya bağlayarak nasıl ilerliyoruz! Hazır eklemeler yapmak da demişken craft sisteminden bahsedelim. Efendim craft işi için bir kere bolca etrafı kolaçan etmek gerekiyor. Özellikle Freeplay mod bu konuda önemli bir yer tutuyor. Gönünüzce gezdiğiniz bu mod esnasında, haritanın altını üstüne getirip gerekli craft materyalleri bulabilirsiniz. Zaten oyunda bolca gereksiz silah loot olduğundan, esas iş doğada yer alan malzemeleri

toplamaya kalıyor. Burada da biraz farm yapmak gerekiyor. Gerekli hammaddeye sahip olduktan sonra da sıra blueprint yani ürünlere ait şemaları bulmaya geliyor. Şemaları nereden mi bulacağız? E tabii ki daha çok grind yaparak! Anlayacağınız Anthem'da bolca grind yapmadan ilerlemek pek mümkün değil. Zaten her görev bir grind olduğu için çok da şaapmamak lazım diye düşünüyorum.

Hep savaş!

Dedim ya grind bu oyunun kamçısı ki zaten BioWare ekibi de grind üzerinden ilerleyecek bir oyun yapacaklarını belirtmişlerdi... Bunun dışında savaş mekanikleri de en az yaratılan dünya kadar güzel diyebilirim. Hani bir yandan RPG, bir yandan da Shooter elementlerinin harika şekilde harmanlandığını düşünüyorum. Savaşlar esnasında Javelinlerin farkları büyük ölçüde kendisini belli ettiği gibi, kullanılan silahlar da oyunun gidişatını büyük ölçüde değiştiriyor. Özellikle combo mantığını kavramış oyuncular ile çok hızlı şekilde ilerlemek mümkün. Düşman birlikleri başlarda sürekli kendilerini tekrarlıyor olsalar da özellikle ileri seviye zorluk derecelerinde oyunu gerçekten keyifli hale getirebiliyorlar. Benim favorim ise büyük düşman birlikleri oldu. Ebat olarak büyük oldukları gibi, farklı özelliklere sahip olmaları da oyuna farklı bir tat katmış. Bir



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Anthem dünyasının içerisine dalmak, etrafı keşfetmek, boş boş gezmek ve ana görevin peşinden koşarken bir bakmışınız zaten gün bitmiş. Ha bir de beklemeniz gereken bazı yükleme ekranları var.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

İlk hafta içerisinde oyunu deneyim etme ile yükleme ekranı bekleme süreniz dengelemiş olacak. Onu haricinde ana senaryoyu çoktan bitirmiş olup, Stronghold farmlamaya başlayacaksınız.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Sabrınız zaten çoktan tükendiği için çok da uğraşmayacaksınız. Oyundaki can sıkıcı hatalar ve içeriğin çoktan bitmesi yüzünden Stronghold denemekten başka bir şey yapamayacaksınız.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Her şeye ateş ediyoruz!
- %20 NPC'lerden görev alıyoruz.
- %20 Aldığımız görevleri yapıyoruz.



ARTI

- + Muazzam harita ve dünya
- + Javelin'lerin farklı oyun yapıları
- + Eğlenceli oyun yapısı

EKSI

- Tekdüze kalan görevler
- Kendini tekrar eden savaşlar
- Oyun içi dengesizlikler
- Bitmeyen yükleme ekranları

SON KARAR

Anthem kocaman potansiyeli bir çırpıda yok etmeyi başarmış, harika bir oyun!!! Yani an itibarıyla alıp oynamadığınız için bir şey kaçırmıyorsunuz ama eğer BioWare bir şekilde oyuna Nisan başına kadar gerekli güncellemeleri getirirse, o zaman çok daha farklı şeylerden konuşmaya başlarız. Kendi içerisinde tutarlı ama bir o kadar da eksik başka oyun bulmak zor olsa gerek.

65

anda kafamıza kaya atarak yere düşürenler mi istersiniz yoksa etrafa alev dalgası atıp Javelin'imizin ısınmasına sebebiyet vererek uçmamızı engelleyen mi? Merak etmeyin; hepsinden var. Genel hatlarıyla herkesin çok fazla yetenek ve farklı silah kullanmasından ötürü, savaşlar cümbüş yerine dönüyor ama insan gerçekten savaştığını, en azından ortam bazında anlayabiliyor...

Gelelim biraz da Anthem'in sorunlarına. Hazır savaşlardan bahsediyorken bu konudaki sıkıntılardan bahsedeyim. Bir defa tüm silahlar aynı. Sadece farklı kategorileri var ama görünüşleri bildiğin aynı. İnsan birkaç farklı silah kaplaması koyar! Ayrıca bölüm sonunda elimize geçen silahlar resmen gereksiz. Yani Rare olarak bile düşse, bir önceki silaha o kadar ufak bir upgrade oluyor ki her bölüm sonunda yeni bir silah ya da eşyaya geçmek zorunda kalıyoruz. Kalanların çoğu zaten craft parçası olmak için kırılıyor. E madem her görevden döndüğümüzde ele geçirdiğimiz eşyaların yüzde 80'ini kırıp atacaktık, buna başka bir formül geliştiremedik mi? Gelelim savaş esnasına... Düşman birimlerinin öyle özellikleri bulunuyor ki tüm oyunu kilitleyebiliyor. Özellikle uçmanın devre dışı kalması gibi özellikler, oyunun ana mekaniklerini derinden etkiliyor ve zor seviyelerde bu tarz düşmanları geçmeyi imkânsızla yakın hale getirdiği gibi, hız duygusunu da ortadan kaldırıyor. Bir diğer dikkatimi çeken nokta da Text Chat'in olmaması. Yani belki ben geri kafalıyım ama arkadaş dört tane insan bir arada ilerlemeye çalışıyoruz, arada iki kelam da edebilsen fena mı olurdu? Hayır sağda solda bulmaca var; herkes gidip spamliyor ve sonsuz bir döngüye girilebiliyor. Büyük bir eksi değil belki ama üzerine düşünülmesi gereken bir konu. Neyse biz dönelim fenalıklara! Abicim o

Fort Tarsis pazarının hali ne öyle? Tanıtım videosunda muazzam bir yerdi; oyun çıkıncaya kadar ne oldu? Yapay zekâ taşındı mı pazardan? Hayır, öyleyse bilelim, ona göre ayağımızı denk alalım. Pazar o kadar göre ayağımızı denk alalım. Pazar o kadar sıkıcı bir yer ki anlatamam. Etraf düzenli olarak görev vermekle görevli NPC'ler ile dolu. Tek olayları derinlerini anlatıp görev vermek... Diyalog tarafıysa çöp suyu! Zaten diyalog demeye bin şahit lazım; bildiğin monolog dolu. Her NPC kendi kendine soru sorup cevaplıyor. Cevap vermeli ki durum olduğunda da iki seçeneğimiz oluyor ama sonuçta hiçbir şey değiştirmiyor. Yani şöyle özetleyeyim; Mass Effect: Andromeda'daki bir diyalog, Anthem'daki tüm diyaloglardan daha uzun olabilir.

Unutmadan; loading ekranları! Zaten herkes bu olayı duymuştur; oyunun adı "Loading Screen" oldu. Tamam, erken erişiminde sorun vardı, anladık. Lan oğlum "İlk gün patch'i" yapıyorsunuz ve nasıl oluyor da loading miktarları değil de sadece loading süreleri kısalıyor? Abi oyunda on tane loading ekranı var. Zaten problem beklenen loading süresinden çok, karşılaşılan loading ekranının miktarıydı. E bir şey değişmemiş ki? Ne anladım ben bir buçuk dakikalık loading ekranı süresinin elli saniyeye çekilmesinden...

Ben daha çok konuşurum en sevdiğim okur da işte sakinleşmeye çalışıyorum. Bu oyuna kötü demeyeceğim ama iyi bir oyun da olmadığı aşikâr. Genel olarak mekanikler iddialı olsa da ortaya çıkan iş çok ama çok yetersiz. Pek tabii alınır, oynanır ama önümüzdeki bir ay içerisinde düzeltilmesi gereken çok madde olduğunu belirtmek isterim. Şimdilik bir şey kaçırmıyorsunuz ama oynadığınıza da pişman olmazsınız diyerek son noktayı koyuyor, oyun hakkındaki gelişmeleri heyecanla takip etmeye devam ediyorum. ◆ Ertuğrul Süngü

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web far-cry.ubisoft.com/game/en-gb/home

Far Cry: New Dawn

Sorun çıkartanlardan mısın yoksa sorunu çözenlerden mi?

Kıyamet sonrası temasına sahip oyun yapmak öyle her yiğidin harcı değildir. Bu sayfalarda da sıklıkla üzerinde değindiğim Fallout serisinin bile ne hale geldiğini gördük. Bu gözler hiç beklenmedik yerden çıkıp çeneye oturan yumruk misali yapılmış şahane kıyamet sonrası oyunları da gördü. Ne yazık ki Far Cry: New Dawn, başta tema kullanımını yanlış anlamasından, sonrasında ise çeşitli sebeplerden bu işin altından kalkamamış. Şimdi toplanın bakalım, incelenecek yeni bir Far Cry oyunumuz var. Ubisoft gerçekten çok enteresan bir firma. Adamların elinde milyon dolarlık markalar var fakat bunları geliştirmek için çok çekingen davranıyorlar. Onlara karşı hep nötr olmuştum. Bir oyunla yeniliğin dibine vururken, başka bir oyunla kendilerini tekrar ediyorlar. Assassin's Creed serisine verdikleri ivmeyi diğer markalarına da yansıtabacaklarını düşünmüştüm ama ellerini korkak alıstırılmışlar.

Far Cry: New Dawn da bizlere markaya birçok yeni eklenti yapacaklarını duyurmuşlardı. Yapmışlar yapmasına ama oyuna neredeyse hiç etkisi olmayan özellikler eklemişler. Sanki şöyle bir suyun sıcaklığın kontrol etmeye çalışmışlar gibi. En başında oyuna eklemeye çalıştıkları yeni öğelerinden bahsedelim.

İlk çıkan fragmanların ardından New Dawn'da karakterimizi özelleştirebileceğimizi söylenmişti. Çoğu birincil göz aksiyon oyununda bu özelleştirmelere önem verilmez. Nasıl olsa karakteri görmeyeceğiz düşüncesiyle, aksiyon

kısına daha neler katılabileceği düşünülür. Ubisoft sözünde durmuş ama bu alanda sadece karakterin cinsiyetine karar verebiliyor ve kıyafetlerini değiştirebiliyoruz. Bu kadar mı ciddi? Gerçekten de bu kadar!

Oyunumuz FC 5'in, tam 17 yıl sonrasında geçiyor. Dünya bir nükleer savaş sonrasında yeşerm... pembeleşmiş ve anarşinin kol gezdiği bir yer haline gelmiştir. Ana karakterimiz, Thomas Rush isimli bir efsanenin yancılarından biri. Prosperity isimli evlerini daha da geliştirmek için metini duydukları Thomas Rush'ı, Hope County'e getiren trenin saldırıya uğramasıyla maceramız başlıyor.

İddiasız kötü karakterler

Hope County, artık The Twins isimli iki kız kardeşin kontrolü altına girmişti. Trene saldıranlar da zaten bunlar. Amaçları ise Prosperity'nin daha fazla gelişmesini önlemek. Gelişirse tüm kaynakların kendilerine geçmesini istiyor ama karargahı yıkmaktan da çekinmeyeceklerini söylüyorlar. Yahu bu nasıl bir işti? Karar verin. Tamam, Ubisoft dengersiz kötü karakterler yaratma konusunda pek hevesli ama bir amacı olmayan kötü karakterleri uzun yıllardır görmüyordum. Bu kadar da vizyonsuz olmayın!

Oyuncu olarak biz de The Twins'in kontrol ettiği karakolları basıp ethanol elde etmeye çalışıyoruz. Böylece Prosperity'yi, Thomas Rush'ın yardımı ile daha da korunaklı ve kendine yetebilecek bir kapasiteye çıkarabileceğiz. Öte yandan

Twins'in adamları, yani Highwaymen, bir türlü yakamızı bırakmıyor. Şöyle iki görev arasında azıcık dolaşayım falan diye hayaller kuruyorsanız çok beklersiniz. Yayan olarak giderken zırt pırt adamlarla uğraşmak zorundasınız. Araçla hareket ederken de konvoylarına denk gelmeniz kaçınılmaz. Onları iplemeyip yolunuzu devam etmek istediğinizde de size hayatı zindan ediyorlar. ND'nin tekinsiz bir havaya sahip olması gerekirken, sinir bozuculuk konusunda yüksek lisans tezi yazıyor.

Bu başıboşluk oyunun en büyük sıkıntılarından biri. Diğeri ise fragmanlarda gözümüze gözümüze sokulan pembe-mor karışımı Super Bloom adı verilen mutasyonunun, aslında o kadar yer etmemesi. Oyun son düzlüğe girerken renk paletini biraz azaltma ihtiyacı duymuşlar sanırım. Belki iyi bir karar olmuş fakat bu sefer de oyunun ana teması olan kıyamet sonrası dünyasından uzaklaşmışlar. Zaten bu tema için yeterli kadar kendisinden uzak olan renk paleti, ilk bakışta tezatlık yaratacağı için hoş duracağını düşünmüştüm. Bu da olmayınca, Hope County sadece kötü adamların kol gezdiği boş bir haritadan ibaret olmuş.

Ubisoft, kendini yenile artık!

Ubisoft bu alanlarda sınıfta kalınca işin daha keyif alması yanlarına bakmak gerekiyor. Özellikle aksiyon kısmında tekdüze bir oynanabilirlik söz konusu. Önceki Far Cry oyunlarında acayip keyif aldığım karakol basma ve ele geçirme me-



kaniği sıkıcı hale gelmeye başlamış. Fakat bunu da yeni bir mekanikle hoş bir hale getirmişler. Örneğin bir karakolu ele geçirdiniz. Dilerseniz orayı kendi haline bırakıp sizin için etanol üretiminde kullanabilirsiniz. Dilerseniz de karakolu yağmalayıp orayı terk edebilirsiniz. Ama bunu tercih ederseniz Highwaymen tekrar karakola konuşlanıyor. Bu sefer daha sağlam bir savunma yapmayı da ihmal etmiyorlar. Bu işlemi üç kez yapabiliyorsunuz. Her defasında zorluk seviyesi de artmaya başlıyor. Zorluk seviyesi demişken. Oyunun başlarında yapay zekaya biraz hayranlık duymuştum. Beni zorladıklarını düşünüyordum. Belki bu konuda biraz çalıştıklarını düşünmeye başladığım sırada yeni silahlarımı elime almamla beraber, oyun daha kolay hale gelmeye başladı. Demek ki tek sıkıntı benim yeterli ekipmanımın olmamasıymış. Benim üzerime sadece mermi yağdırıp bomba atan düşmanlardan da sıkıldım. Biraz köşeye sıkıştırılacak, daha fazla taktik yapmamı sağlayacak düşmanlar istiyorum. Hata yapmadığınız sürece ölmeniz çok zor. Genelde

kabak gibi ortada duran düşmanları avlıyorsunuz. İki noktada sınıfta kalan Ubisoft'un kendini değiştirmesi gerekiyor. Özellikle Far Cry serisinde kullandığı bazı mekanikleri aynı AC serisinde olduğu gibi değiştirmesi gerekli. Sadece mekaniklerini değil artık miadı dolmaya başlayan grafik motoruna da el atması lazım. Evet, grafikler fena değil ama karakter modellemeleri biraz itici ve zamanın gerisinde duruyor. Kaplama efektleri de çoğu yerde aceleyle getirilmiş.

Expeditions ne demek?

New Dawn ile birlikte seriyeye yeni bir ekleme yaptılar. Expeditions görevleriyle, harita dışına çıkabiliyorsunuz. Zorluk seviyeleri, karargahınızdaki helikopteri ne kadar geliştirdiğinizle eş gerde yükseliyor. İlk birkaç görev oldukça kolay olacak. Sonrakiler için aynı şeyi söyleyemem. Bu yeni özellik üzerinde biraz daha çalışılabilirse keyifli bir hale getirilebilir. Expeditions özetele, devasa birer karakol baskın görevi. Karşınıza ne çıkacağını tahmin edemiyorsunuz. Gizlilikle

gitseniz dahi ipler bir noktada kopuyor ve tüm ateş gücünüzü kullanmanız gerekiyor. Sonucunda ise yüklü miktarda kaynak ile karargahınıza dönüyorsunuz. Elde ettiğiniz kaynaklar, ki çoğu haritada rastgele karşınıza çıkıyor, burada daha yüklü miktarda topluyorsunuz. Sayesinde yeni silah, ekipman ve araçlar yapabiliyorsunuz. Silahlar ise bir hayli sınırlı. Üç seviyeden oluşan silahlar ilk başta sizi heyecanlandırırsa da hepsi bir öncekinin farklı renginde ve daha üst özelliğinde. Tabii Ubisoft bunu hızlandırmak ve daha fazlasını oyunculara sunabilmek için oyun içi satın alma özelliğini yapıştırmayı unutmamış. Tamam, oyunun içindeki bir silahı daha çabuk açabilmek adına gerçek parayla satın almayı anlıyorum da yetenek ağacında kullanacağım perk puanlarını niye gerçek parayla satıyorsunuz? Zaten amaç oyuncunun oyunu tecrübe ederek gelişmesi değil mi? Son olarak diyebilirim ki Far Cry: New Dawn ocağın erken çekilmiş bir oyun olmuş. Hikaye oyuncuyu içine çekemiyor. Yan karakterler sığ kalmış. Twins desen, elle tutulur yanları yok. Aksiyon zaman zaman keyif verse de kendini tekrar ediyor. Fiyatına ve kısa oynama süresine bakılacak olursa, denenmeye değer olduğunu söyleyebilirim. Ama birkaç saat içerisinde her şeyi yapacağınızın da uyarısını vereyim.

◆ Özyay Şen

KARAR

ARTI Hope County'ye yeni bir bakış, Saw Launcher kullanması epey keyifli
EKSİ Grafikler artık eskiyor, hikaye içine çekemiyor, yapay zeka sinir bozucu, kendini yenileyen bir unsur yok



Yapım Reagent Games **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE **Web** www.crackdown.com

Crackdown 3

Senelerdir beklenen "özel" Xbox oyunu nihayet kapıyı tıklattı...

Basit oyunları severim. Çünkü fazla basit olduğundan insana hırs yaptırır ve ben bunu nasıl yapamam diye kendinizi daha da kastırıp oyundan saçma sapan bir tatmin hissi almanızı sağlar. Bu arada oyunda yol alırsınız. Sonra bir bakmışınız ki oyun zorlaşmaya başlamış. Ama siz kendinizi daha da usta hissettiğinizden ve oyuna artık sağlam bir zaman yatırımında bulunduğunuzdan oyunu bir türlü bırakamazsınız. Mobil oyunlar sizi bu tuzağın içine çeker ve hoop diye ağına aliverir. Crackdown 3 bu formüle yakın bir oyun. Ama işin kötü tarafı oyun çok basit ve hep fazla basit kaldığından dolayı size o başarı hissiyatını bir türlü vermiyor.

Tam gazı almışken gaz bulutu oluvermek

Oyunun başında özel bir hareket gücünün başı olarak takımınıza enfes bir brifing veriyorsunuz. Tüm takım kafasında bigudi olan zenci annenin mufakta yaptığı konuşma misali, yayık bir zenci aksarıyla gazlanırken içinde bulunduğunuz gemi devasa bombardımandan payını alıyor ve sizin vücudunuz da bildiğiniz toza dönüşüyor. Aradan zaman geçiyor ve isyancılar sizi hayata döndürüyor. Sonra işin aslını anlıyorsunuz ve bunu gerçekleştiren Terra Nova

şirketinin elebaşlarını avlamaya girişiyorsunuz. New Providence şehri ise av alanınız oluyor. Burada, Shadow of War misali bir düzen var. Elebaşına gitmeden önce alttaki rütbelileri avlıyorsunuz. Ama avladığınız adamlar size katılmıyor. Sadece ölüyorlar. Üstelik hiç de enteresan bir şekilde ölmüyorlar. Her biri tipik bir boss misali tasarlandığından zorlayıcı olmayan bir kapışmayla indirilebiliyor. Crackdown 3, Xbox Play Anywhere oyunların-

dan birisi. Üstelik de eskiden beri gelen sağlam bir seri ve bu yılın da en çok beklenen oyunlarından birisi. Bunu biliyorum ve önceki oyunları oynamasam bile en azından dersimi çalışarak geldim. Fakat oyunu ister istemez ilk defa bu oyunla tanışan birisinin gözünden yazacağım, çünkü gerçek bu. Crackdown 3 bir aksiyon oyunu. O kadar basit bir oynanışı var ki savaşırken bile düşmanlarınıza kitlenebildiğinizden nişan almanıza dahi ge-





rek kalmıyor. Sağ tuşla kendinizi düşmana kilitleyip sadece seçtiğiniz silahla ateş ediyorsunuz o kadar. Bir de tabii ki silahınızı doldururken siper almanız gerekiyor. Düşmanların dahil etraftaki bir çok nesneyi alıp fırlatabiliyor, çok yükseğe zıplayabiliyor ve neredeyse her şeye tırmanabiliyorsunuz. Bu da savaşırken etraftaki nesnelere silah olarak kullanmanıza izin verdiğinden -tahmin ettiğiniz gibi- kısmen yıkılabilir bir ortamda savaşmanıza imkan tanıyor. Yani vasat bir süper kahraman oyunu oynuyorsunuz. Bunun yanına araç sürme mekanikleri de eklenmiş. Lakin bunun da çok orijinal bir fikir olmadığını söylememe sanırım gerek yok.

Harita kullanımı

Haritayı açıp görevinizi işaretliyor ve sonra da bariz bir şekilde gözünüze sokulan görev noktalarına gidiyorsunuz. Arada karşınıza rastlantısal olarak çıkan düşmanlarla savaşıp savaşmamak size kalmış. Ama savaşıkça, kullandığınız yeteneğinize bağlı olarak karakterinizin özellikleri de geliyor. Karakter demişken, belli noktalarda oynadığınız karakteri değiştirebilirsiniz. Yani tüm oyunu başta size konuşmayı yapan Terry Crews ile oynamak zorunda değilsiniz. Hatta oynamasanız daha iyi bile olabilir. Her bir karakterin bir diğerinden üstün olan iki özelliği var. Mesela birisi patlayıcılarda ve silahlarda %5 ve %10 daha iyiyken öteki araba kullanma yeteneğinde ve çeviklikte daha üstün. Çevikliğin bonuslarını da oyun içerisinde toplayabiliyorsunuz. Böylelikle sürekli olarak kullanmaya gerek kalmadan yetenekleriniz geliyor.

Harita ve oyun yapısı açık. Yani görevleri istediğiniz gibi yapabilirsiniz. Kocaman bir

şehirden istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Hatta isterseniz daha oyunun başından baş kötüye kadar giden yolu bile takip edebilirsiniz. Ama bu açık alanda yapacak çok şey var ve onları es geçmek istemeyeceğinize eminim. Öncelikle toplanacak bir sürü silah ve araba var. Farklı silah türleri farklı düşmanlara karşı daha etkili. Mesela robotlara karşı elektrikli silahlar veya plazma ile saldırmayı tercih etmelisiniz. Ayrıca arabayla düşmanları ezmek de haliyle bir başka keyif. Her alt rütbeli kötünün kendi bölgesinde kendine ait asker tiplerini barındırdığını da söylemeliyim. Ayrıca görevleri yerine getirmek için yeteneklerinizi hakkını vererek geliştirmeniz gerekiyor. Özellikle oyunda fazlasıyla hoplama zıplama olduğundan çeviklik yeteneğinize çok ihtiyacınız olacak.

Oyunda sadece düşman peşinde koşuyorsunuz. Dilerseniz araba yarışlarına ya da bolca atlama hoplama gerektiren koşu yarışlarına da girebilirsiniz. Bu yarışlarda ve hatta oyunun genelindeki müzik seçiminin ise genel temaya çok uygun olduğunu söylemeliyim. Oyun sizi nostaljik bir tasarımla karşılıyor. Çevre tasarımlarının kıyaslama olarak en son XCOM oyunlarına benzediğini söyleyebilirim. Ama içine bolca Tron katılmış bir XCOM bu. Ses efektleri ve düşmanların konuşmaları ise oyunun atmosferini güçlendiriyor. Yani genel tasarım yapısı bir bütünlük içeriyor.

Çok oyunculu mod

Oyunu co-op olarak arkadaşlarınızla beraber oynayabilir ya da Wrecking Zone'a girerek 5'li takımlar halinde kapışabilirsiniz. Tabii ki Wrecking Zone için Xbox Live sahibi olmanız ya da oyunu Windows 10'da oynamanız gerekiyor. Yapacak bir şey yok. Burada işler böyle çalışıyor dostum. Wrecking Zone, etraftaki binaları, hatta tüm bir şehri yerle bir edebildiğiniz bir mod. Bunun üzerine bir de sizi zıplatan trambolin benzeri yüzeyler eklediğinizde sizi çok hızlı bir oyunun beklediğiniz tahmin edebilirsiniz. Düşmanı öldürüp künyesini kap ya da bölgeyi koru gibi klasik modlar içerirse de oyunun genel tasarım yapısı sizi fazlasıyla eğlendiriyor. Peki Crackdown 3 beni eğlendirdi mi? Aslında bu sorunun cevabı hem evet hem de hayır. Evet,

önümde kocaman bir dünya var, bir sürü farklı düşmanla kapışabiliyorum ve bunun istediğim gibi yapabiliyorum. Sadece silah kullanmak yerine düşmanların üstüne direkt fırlatmak ya da bir arkadaşını atmak keyifli. Grafikler ve atmosfer de güzel. Araç mekanikleri ve yarışlar ise harika.

Şimdi fark ettiyseniz yukarıda yazdığım hiçbir şey yeni değil. Herhangi bir GTA oyunun üstüne bir Batman kreması sürseniz ve grafik tarzını değiştirseniz zaten yukarıdaki elde edersiniz. Görevler de kendini fazlasıyla tekrar eden bir yapıda olunca yukarıdaki formülün sonunda sıkıntıdan başka bir şey elde etmiyorsunuz. Ha illaki açık dünya olsun da tahtadan olsun diyorsanız o zaman yukarıdaki her şeyin gerçekten de iyi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Çok oyunculu modda ise -eğer Xbox Live aylık aboneliğiniz varsa- keyifli maçlar sizi bekliyor. Ama o da ne kadar süre daha oynanır, oyun eskidikçe ne kadar beraber oynayacak adam bulabilirsiniz onu bilemem. Oyunun dünya genelindeki notlarına baktığımızda bu kısmının da çok uzun ömürlü olduğunu düşünmüyorum. Eğer Crackdown 3'ü indirmede bulursanız bir şans verebilirsiniz. Hele yazın vs. oyun yokluğunda iyi gidebilir. **♦ Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Kocaman renkli bir şehir, güzel müzikler ve aksiyonu bol multiplayer
EKSİ Kendini çok tekrar ediyor, belli ki görev yazarı tembellik etmiş. Gereğinden fazla basit.

70



Dirt Rally 2.0

Zordur çok başarılı bir oyunun devamını getirmek...

Ralli söz konusu olduğunda başarıya giden yolu bir pergelle çizmek çoğu zaman mümkün olmuyor. Tıpkı co-pilotunuzdan gelen direktifleri biraz önsezi, biraz refleks ama en çok da yeteneğinizle sürüşünüze yansıtıyor olmanız gibi, bir ralli aracının potansiyelinin ortaya çıkması da çokça teste, çokça veriye, çokça arızaya, çokça hayal kırıklığına ama en çok da eldeki aracın hangi yarışlara daha uygun olduğunu veya nereye kadar gidebileceğini kavrayıp sonra da yapılan yatırımın ardında durmaya bakıyor.

Örnek verelim, meşhur 911 ile gelen 1984 Paris-Dakar galibiyetinin ardından Porsche gözünü yeniden birinciliğe diktiğinde ellerinde sadece 250 adet üretilmiş, çölde gitmek için tasarlanmamış ve çok pahalı bir araç olan

Porsche 959 vardı. İlk sene aklınıza gelebilecek her türlü aksilik başa geldikten sonra bu hiç olmadık araç ikinci sene yarışı kazanıverdi. Aynı şekilde, ralli dünyasına en fazla yatırım markalardan birisi olan Ford da 2017'de gelen ilk pilotlar şampiyonluğunu neredeyse 30 yıl beklemek zorunda kaldı. Bu süre zarfında dört nesil araç ve çok sayıda farklı revizyonu birbiri ardına parkura çıkarttı, başarısız oldukça nasıl kazanacağını öğrendi, sonunda şampiyonluğu getirecek bir pilot (Ogier) buldu ve onu kendileri için yarışmaya ikna etti. Codemasters bu tutku, başarısızlık, çok çalışma, başarı, duraklama, yere düşme, tekrar yükselme döngüsünü birebir yaşadı, öğrendiği her şeyi de çok başarılı bir tarifle bir araya getirdi.

Yeniden yeniden doğmak

Seneler önce ralli oyunlarında devrim yaratan Colin McRae Rally ve Colin McRae Rally 2'yi takip eden devam oyunları yerinden sayarken DiRT ile çok önemli bir atılım yapan firma, kısa süre içinde bu serinin de patatese bağlaması ile ciddi anlamda irtifa kaybetmişti. Bu durumdan kurtulamayan, dibe doğru seyahatine devam eden bir sürü seri sayabilirim size, Need for Speed başta olmak üzere. Codemasters farklı bir şey denedi, o sıralarda kendisine kemik bir kitle yaratmış olan ve giderek büyümeye devam eden Richard Burns Rally'ye baktı. Neleri iyi yaptıklarını inceledi, topluluk iletişimi üzerine çok çalıştı ve Dirt Rally ortaya çıktığında karşımızda daha önce firmadan çıkan hiçbir şeye benzemeyen, topluluğun istek



ve arzuları üzerinde yükselen ve günden güne geliştirilmeye devam eden bir oyun vardı. Bu yaklaşım farkı firmanın damarlarına öylesine nüfuz etmişti ki F1 2016 ve sonraki F1 oyunları da bu süreçten ve olumlu eleştirilerden paylarını aldılar. Dirt Rally belki Richard Burns Rally tutkunlarını kendi safına çekememiş ancak deneyen herkesin hayran kaldığı, muhteşem bir platform olarak sahne ışıklarını yeniden firmanın üzerinde toplamıştı. Daha sonra gelen Dirt 4 ise sabırsız, işin eğlence yönüne ağırlık veren oyuncular için geliştirilmişti. Ne simülasyon tutkunlarını sevindirebildi ne de oyunu yeterince "affedici" bulmayan diğer oyuncuları.

Şimdi Codemasters son yıllarda en iyi yaptığı şeye geri dönüyor. Simülasyon tarafına odaklanan, topluluktan gelen geribildirimler ile büyüyen ve daha önce yaptığı iyi şeyleri daha da ileri götürmeyi hedefleyen bir ralli oyunu olan Dirt Rally 2.0'a.

Batı cephesinde neler değişti?

Hemen söyleyelim, değişim ambalajda değil çok daha derinlerde yatıyor. Dirt Rally 2.0 tıpkı ilk oyun gibi oyuncuları online mücadelelerde bir araya getirmeyi hedefleyen bir oyun olmasına rağmen tek kişilik tarafta da çok sayıda yenilik yapılmış. Oyunun serbest modunda Historic Challenge ve FIA World



Rallycross Championship gibi iki ana mod bekliyor bizleri. Bunların ilkinde 1960'lardan başlayarak günümüze uzanan ve dört ayrı döneme ayrılmış yarışlara katılıyor. İlk dönemde karşımıza çıkan araçlar 100 beygirlik Mini Cooper gibi, sizi oyunun fiziklerine, genel prensiplerine ve en çok da su gibi öğrenmeniz gereken etaplara hazırlayan araçlar. Elbette bu önden çekişli, affedici araçlar zaman içinde giderek hızlanıyor ancak bu gerçekleştiğinde MG Metro 6R4 gibi hırçın bir kısırağı dizginlemeye çoktan hazır oluyorsunuz. Sırf bu -ve bir eğitim modunun eksikliği- bile oyunu bu moddan başlamanız için yeterli bir sebep zira rallikros modunda yüzlerce beygirlik araçları dar ve dolambaçlı pistlerde kontrol altına almaya çalışmak, tecrübesiz oyuncuları kısa sürede oyundan ve hayatlarından bezdirebilir.

Kariyer modu da yerinde duruyor ve sürpriz, bu moda ulaşabilmek için online olmanız gerekiyor. Günümüzde bu çok kafaya takaçak bir durum olmayabilirdi ancak basına sağlanan erken erişim sürecinde Codemasters'ın serverlarına bağlanmak hayli sıkıntılı oldu, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda oyun piyasaya çıkmış ve umuyorum ki bu problem

düzelmiş olacak. Burada belli hedefleri yerine getirerek ve dünya üzerindeki oyunculara karşı olan performansınız ölçüsünde para kazanabiliyor ve bu paraları takımınızı büyütmeye ve yeni araçlar almaya harcayabiliyorsunuz. Bu kısmı biraz açalım.

Yeni araçlar, yeni pistler

Başlangıçta garajınızda iki farklı araç var kariyer modunda. Ralli tarafı için 115 beygir gücünde, her yerde keyif veren minik canavar Lancia Fulvia ve rallikros aracı olarak da Opel Corsa S1600. Opel Corsa ağabeyleri kadar hırçın olmasa da rallikrosun doğası gereği muhatap olduğunuz agresif rakipler ve baş döndürecek derecede dolambaçlı pistler sizi başlarda zorlayabilir ancak yeterince sabır ve antrenmanla bu mod dünyalar kadar eğlence vadediyor. Rallikros pistlerinin sayısının üçten sekize çıktığının da müjdesini verelim ki daha fazlası yolda.

Ralli tarafında bu kez altı ülke var ve bu ülkelerin hiçbiri ilk oyundan aktarılmamış. Bu hem iyi hem kötü. İyi çünkü başta Yeni Zelanda ve Amerika olmak üzere parkurlar son derece özenli hazırlanmış, her birinin kendisine özgü püf noktaları, iyi ve kötü yönleri var. Aynı



PERFORMANS TABLOSU

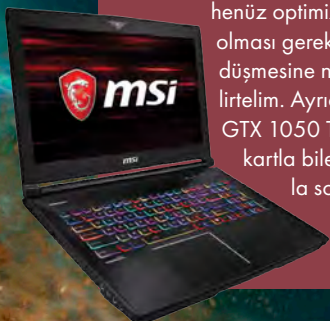
MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 73

1080p, Ultra, VSync kapalı

Vay be, optimizasyon özürü X4: Foundations'tan beri test sistemimizi bu kadar zorlayan bir oyunla karşılaşmamıştık. Dirt Rally 2.0 son derece yüksek bir yarış temposu, kartı terleten su geçişleri, ani ışık gösterileri ve hava efektleri gibi bir kokteyli bir araya getirebilen ender oyunlardan bir tanesi. Yine de bazı grafik ayarlarının henüz optimize olmadığını ve olması gerekenden fazla FPS düşmesine neden olduğunu belirtelim. Ayrıca merak etmeyin, GTX 1050 Ti seviyesinde bir kartla bile "medium" ayarlarla son derece tatminkar bir performans alabiliyorsunuz.



zamanda kötü çünkü Monte Carlo ve İsveç gibi karlı parkurların, artı 1000 Göller gibi muhteşem sürat etaplarının eksikliği hissediliyor. Bu ülkelerin bir şekilde DLC'lerle de olsa gelmesini bekliyoruz. Ayrıca efsanevi Pikes Peak tırmanma parkuru da oyunun ilk halinde yok.

Araçlar konusunda ise bu defa 38 ralli aracı ve 12 rallikros aracı ilk günden hazır bekliyor. İlk oyuna ek olarak R2 ve R5 sınıfları, mevcut sınıflara yeni araçlar (Opel Ascona 400 muhteşem!) ve nihayet Rally GT araçları oyuna eklenmiş ki (Camaro gibi) kendilerinden nefret ettim. Hemen gözünüze çarpacak eksikler ise WRC araçları (İlk DLC ile geliyor), F2 Kit-Car'lar ve tırmanma araçları.

Takımı büyütelim

Dirt 4 belki "eh" bir oyundu ancak My Team modu gibi Dirt Rally 2.0'in içeriğini şenlendiren bir eklentiye ön ayak olduğunu kabul etmek gerekiyor. My Team modunda sadece garajımızı geliştirmiyor, bu araçları upgrade ediyoruz aynı zamanda. Daha zor aşınan frenler ve daha dayanıklı süspansiyonlar yanında tamir süremizi azaltan teknikerler ve aracın türlü noktalarında bonuslar sağlayan mühendisler yine kariyer modunda kazandığınız para ile satın alınabiliyor. Ayrıca oyunda kulüpler kurabilecek, süreli etkinlikler düzenleyebilecek ve bunları dilediğiniz süre boyunca arkadaşlarınıza açabileceksiniz.



CO-PİLOTU DUYMAK

Dirt Rally 2.0'ı ilk açtığınızda ekranda co-pilotun verdiği direktiflerin bazı simgeler ile yansıtıldığını göreceksiniz. "Left Two, Don't Cut" gibi. İlki haliyle yön belirtiyor, rakam ise bu kutudaki fotoğrafta görebileceğiniz gibi virajın keskinliğini belirtiyor. 1 en keskin virajı tarif ederken 6 önünüzde neredeyse düz bir viraj olduğuna işaret etmekte. "Hairpin" 180 derecelik, el freni yardımıyla dönülen virajlar için kullanılırken "Don't cut" tabiri viraj içinde bir engel olduğuna işaret. Tıpkı "crest" sözünün tepe, "caution" sözünün bir sonraki bölümde tehlike (köprü olabilir, ani ağırlık değişimi gerektiren bir manevra gerektirebilir vs.) ve "very very long" sözünün de -haliyle- uzun bir dönüşü tarif etmesi gibi. Pilota ne kadar kulak verirsiniz o kadar hızlandığınızı göreceksiniz.



Haftalık ve günlük etkinlikler de Dirt Rally 2.0'da kendisine yer bulmuş durumda. İlk haftaki etkinliklerin hayli çetin ve keyifli olduğunu gördükten sonra sıradakiler için heyecanlanmamak mümkün değil. Buralardan kazandığınız para ile garajınızı günden güne büyütebilir, yeni canavarların tadına bakabilirsiniz.

Teknik tarafta neler var?

Oyun yine EGO Engine'i kullanıyor olsa da gerek grafik kalitesi tarafındaki artış gerekse bunun gerektirdiği ek optimizasyon hususunda hayli iyi bir iş çıkartılmış. Oyun giriş seviyesi ekran kartlarını hayli terletiyor, yine de herkesin mutlu olacağı bir ayarı bulabilmek mümkün. Ayrıca zemindeki değişikliklerin sürüş stilinize yarattığı etki de olumlu yönde değişmiş durumda. Artık lastiklerinizin ıslak çamurdaki tutuş farkı ile kutu topraktaki tutuş farkını çok daha net hissedebiliyorsunuz. Araçların ağırlık değişimlerine verdiği tepki de çok daha gerçekçi. Eğer toprak zeminde yarışırıyorsanız ve yağmur varsa, parkur sizin geçişiniz ile deforme oluyor ve arkanızdan start alan pilotlar da bu deforme olmuş zemin üzerinde hareket ediyor.

Force Feedback konusunda beklenen gelişim yine sağlanamamış. Bir Assetto Corsa ile kıyaslandığında çok daha cılız ve basitleştirilmiş bir FF mevcut oyunda. Grup B gibi canavarlar için direksiyon en iyi seçenek olsa da gerek gamepad gerekse klavye üzerinden de araçların büyük kısmına hükmedebilmek mümkün. Dirt Rally'nin kanımca en zayıf noktası olan asfalt sürüş fizikleri konusunda da olumlu yönde gelişmeler var. Artık araçlar gerçek dışı bir biçimde kaymıyor asfalt üzerinde, hissedilebilir bir tutuş farkı var, ayrıca hız hissi de çok daha yerinde. Eski oyunda asfalt pistlerden köşe bucak kaçan ben bu oyunda Polonya ve İspanya'nın bağımlısı oldum, laf değil. Oyunda "hardcore damage" modu açırken ufak bir temas bile lastiğinizin patlamasına

veya süspansiyonunuzun kuyruk sallamasına yol açıyor. Kaporta halen istediğimiz ölçüde buruşmuyor ve şimdiki grafik kartı sürücülüğüyle bu hasarlarda bir miktar artifact göze çarpıyor. Ancak oyun size rallinin ana prensibi olan "en hızlı giden değil, en çabuk bitiren kazanır" söylemini sonuna kadar hissettiriyor. Arjantin'de ağır yağmur altında koşulan bir gece etabında daracık yolun sınırlarından çıkmamaya çalışırken yay gibi gerildiğimi hatırlıyorum, gerçekten tek istediğim yürüyen aksamı yerde bırakmadan finişe ulaşmaktı. Başaramadım.

Kimler almalı, kimler uzak durmalı?

Dirt Rally 2.0 parkurların ciddi yönüne odaklanan bir yapım. Bir sürü ralli modu, off-road araçları gibi Dirt serisinin "rakamlı" oyunlarına özgü şeyler bu oyunda yok. Parkurları başarıyla tamamlamak büyük oranda co-pilot'a kulak kesilmenize, sabrınıza ve yeteneğinize bakıyor. Neticede ralli biraz "motor refleksleri" harekete geçiren bir spor. Co-pilot size "Left Three" dediğinde ne dediğini anlamaz (buralarda bu konuyla ilgili bir kutucuk olacak) ve aracın bu rakam ve yönden oluşan senaryolara nasıl tepki vereceğini bilmeniz hayati önem taşıyor.

Neticede toplamda 40-50 kadar farklı etap oyunda mevcut ve bir süre sonra çoğuna fena halde aşına olacaksınız. Yeterince sabrınız ve bir direksiyonunuz varsa Richard Burns Rally'yi bile tahttan indirmeye aday olan bu oyunu mutlaka edinmenizi öneriyorum. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Geliştirilmiş fizikler, daha iyi grafikler, daha fazla pist, daha fazla araç
EKSİ Force Feedback halen zayıf, Codemasters serverları şimdilik iyi bir görüntü veriyor

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE

150 YILDIR SİZİ GELECEĞE TAŞIYORUZ

Bilimi geniş kitlelere ulaştırmayı kendine amaç edinen
Popular Science, her sayısında bilim gelecekte hayatımızı
nasıl değiştirecek sorusunun cevaplarını veriyor.



www.popsci.com.tr



[/PopularScienceTurkiye](https://www.facebook.com/PopularScienceTurkiye)



[@PopSciT](https://twitter.com/PopSciT)



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



Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım Spike Chunsoft Dağıtım Bandai Namco Games Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE Web bandainamcoent.com/games/jump-force

Jump Force

Hayalinizdeki üçlü ile hayalinizdeki diğer üçlüyü dövmeye var mısınız?

Ve merakla beklenen gün geldi! Jump Force'un karşısına geçildi ve saatlerce oynandı! Şimdiden söyleyebilirim ki; internette dolanan o karışık yorumları hiç dikkate almayın çünkü bir – iki cila gerektiren yeri olsa da Jump Force vadettiğini oyuncuya veriyor ve eğlenceli saatler sunuyor.

Japonya'nın en ünlü gençlik dergisi Shonen Jump'ı muhakkak duymuşsunuzdur. Fenomen olan Dragon Ball, Naruto veya One Piece gibi eserlerin yayımlandığı şahane ötesi bir dergi... O eserlerin her birinin de düzinelerce oyunu çıktı. Peki, ya hepsi bir arada olsaydı nasıl olurdu? Bu müthiş tema nihayet birilerinin aklına gelmiş çünkü Jump Force'da sevilen birçok anime ve manga karakteri karşımıza çıkıyor. Efendim, her şey Frieza'nın New York'u işgal etmesi ile başlıyor. "Jump" adı verilen boyutlar sayesinde Frieza dünyadan dünyaya dolanıp kaos yaratmaktadır. New York'ta ise Goku ve Frieza karşı karşıya gelir ve Frieza bir sivil olan bizim karakteri ağır yaralar. İmdadımıza

hemen Trunks koşar ve ileri teknoloji bir küp sayesinde vücudumuz yeniden -bir dövüşçü olarak- yapılır. Tabii bu yeni dövüşçünün cinsiyetini, görünüşünü ve boyunu tamamen biz belirliyoruz. Akabinde, Frieza kaçır ve Goku ile Trunks bizleri J-Force adlı, işgallerle savaşan birliğin merkezine götürür. Burada bize olaylar ve J-Force ekipleri kısaca anlatılır ve ekiplerden birine katılmamız istenir: Goku'nun Alfa takımı, Luffy'nin Beta takımı ve Naruto önderliğindeki Gama takımı. Burada yapacağınız seçimlere göre senaryo biraz farklılaşsa da benzer bir çizgide ilerlemeye devam ediyor. Ben hangi takımı mı seçtim? Kaan'ın acayip ısrarları yüzünden Alfa takımını. Goku varken başkası olamazmış.

Jump Force içerik olarak ele aldığımızda Dragon Ball oyunlarına benzer bir yapıda. Online oynuyorsanız diğer oyuncularla veya offline iseniz amaçsız dolanan NPC'lerle takılabileceğiniz bir ana merkezimiz var. Burada görevlere ve eğitimlere giriyor, offline/online dövüşlere giriyor ve alışveriş yapabiliyorsunuz. Alışveriş derken sizin ana karakterinize yeni güçler (daha doğrusu başka karakterlerin güçleri) alarak bunları güçlendirebilir veya yeni kıyafetler olarak daha karizmatik görünebilirsiniz. Ben mesela karakterime ilk olarak Jojo'nun Ora-Ora-Ora diyerek attığı yumrukları eklemiştim.

Jump Force aslında senaryo olarak bizlere fazla bir şey sunmuyor. Tamam, bir dövüş oyunu ama insan ister istemez böyle bir ekipten

bir şeyler bekliyor. Yani demem o ki iyilerin ve kötülerin mücadelesi dışında fazla bir şey beklemeyin. Fakat dövüşler bir hayli eğlenceli ve bağımlılık yapıcı. Özellikle de yanınızda birisi varsa. Misal benim favori üçlüm Goku – Midoriya – Kenshin idi ve Kaan'ın ekibi – Kenshiro – Jojo – Yugi'ye karşı bayağı bir dövüştük ve çok da eğlendik. İki oyunculu dövüşler tek ekranda gerçekleşiyor ve her zaman üçe üç şeklinele. Lakin tek bir farkla: Sadece bir can çubuğu var! Yani Goku'nun canı ayrı, Kenshin'in canı ayrı değil. Bu yüzden kombolarınızı ve kimi ne zaman seçeceğinizi iyi düşünün. Goku ile Jojo'yu iyice pataklayıp Deku-chan ile bitirici darbeyi vurmak şahaneydi mesela. Yüz animasyonları açısından Jump Force başarılı değil. Bazen kimin konuştuğunu bile karıştırabilirsiniz. Bunun dışında teknik olarak bir sıkıntısı yok. Hikâyesini de biraz göz ardı edebilirsiniz arkadaşlarınızla beraber şahane vakit geçirebileceğiniz şahane bir anime dövüş oyunu var karşınızda.

◆ Olca Karasoy Moral

KARAR

ARTI Birçok favori karakterin bir arada oluşu, esnek kontroller, eğlenceli üçe üç dövüşler

EKSİ Yüz animasyonları fena, uzun yükleme araları, senaryo olarak pek bir şey vaatmiyor

Slay the Spire

Kart oyunu sevmeyen oyuncuyu konken bağımlısı yapar...

Kürşat... Evet, günahlarımı itiraf ediyorum. Merhaba arkadaşlar... Benim adım Nurettin Tan... Ben bir Apex Legends bağımlısıyım. Günahkar olduğum kadar ispiğin de en önde flama sallayanıyım. O yüzden yanımda Emre'yi de götürüyorum ve bu yazıyı yazmaya başlamadan evvel onunla 5-6 el Apex döndüğümü yumurtluyorum. O değil de gerçekten Kürşat için üzülüyorum. Tabii siz görmüyorsunuz ama ben size şu kadarını aktarayım; bütün yazarlar Apex Legends yüzünden yazıları geciktirdiği için saçında ve sakalındaki beyaz koleksiyonuna biraz daha eklenti oldu bu ay. Bir de Şubat... Cüce ay... Canım ya, kıyamam. Neyse, Slay the Spire diyorduk.

Kart oyunlarını çok severim sevgili ve yanakları sıklısı okuyucular. Hatta Magic the Gathering'in kız arkadaşa harcayacak para bırakmadığı için sap dolaşmamı sağlamanın yanı sıra şu hayattaki en iyi dostumla tanışmama vesile olmuştur (Yağmur, nerede lan benim Foil Serra Avatarım! 22 yıldır o kartı vermeni bekliyorum ve artık kazık yediğimi düşünmeye başladım!). Kart oyunlarını seviyorum evet ama şu sıralar Hearthstone sağ olsun aramızda bir soğukluk var, o yüzden Slay the Spire'i ilk duyduğumda biraz dudak, burun bükümüştüm. Bak bütün içtenliğimle söylüyorum oyuna girerken isteksizdim, başlattım, oynamaya başladım ve başından kalktığımda aradan beş saat geçtiğini gördüm! Kart oyunlarından biraz baymıştım doğru, ama Slay the Spire tecrübemden sonra aslında rekabetçi kart oyunlarından soğuduğumu anladım. O yüzden yukarıdaki gibi bir başlığı uygun gör-

düm; rekabetçi, cüzdanınızın ruhunu emmek isteyen kart oyunlarını sevmiyorsanız Slay the Spire aradığınız ilaç olabilir. Oyun uzun bir erken erişim süreci sonrası ve oyunculardan gelen geri bildirimlere dört kulak kesilen yapımcısı Mega Crit Games tarafından nihayet tam sürüm olarak yayınlandı. Üç kahramandan birini alıp onlara özel kartlarla destemizi hazırladığımız ve kartlarla savaştığımız, merdiven tırmanır gibi her bölümün sonunda bir bölüm sonu canavarıyla kapıştığınız yolculuğunuza çıkıyoruz. Ironclad savaşçı karakterimiz, özellikle kartları müthiş şekilde Hearthstone'daki Warrior sınıfına benziyor. Silent hırsız diyebileceğim sınıfı oluşturuyor, zehirlemek en öne çıkan özelliklerinden ama ben savunmasını pek beğendiğimi söyleyemem. Defect ise robot/büyücü karışımı bir şey ve oynaması bence en eğlenceli karakter çünkü büyü mekanikleri çok orijinal ve taktiksel. Bu üç sınıftan birini alıp merdivenden yukarı tırmanmaya çalıştınız ve öldünüz... Aşağı düşünüyorsunuz ve sil baştan aynı yolu tekrar deniyorsunuz. Oyunun en zayıf yönü için içimden "tekrar başa dönmek" demek diyelim geliyor ama diyemiyorum çünkü her seferinde "Sen mi büyüksün ben mi büyüğüm Slay the Spire!" diye söylenerek yeni oyun açtığımı fark ettim. Aramızda garip bir Stockholm Sendromu durumu oluştu, bana bu şekilde eziyet etmesine rağmen oyunu çok sevdim. Bütün bu bitmek bilmeyen denemelerin tek sebebi oyunun tamamen RNG yani şans üstüne kurulu olması. Her denemede karakterimiz belirli bir tecrübe kazanıyor ve yeni kartları açılacak kart listesine ekliyor. Fakat

kapıştığınız her yaratık grubundan düşecek kartlar tamamen rastlantısal. Bazen hayalinizdeki komboyu yapabilmek için üst üste deneyip, başarısız olmanız gerekiyor. Relic'ler şansınıza düşüyor ya da Defect'le tamamen agresif bir elektrik destesi gitmişken, üçüncü seviyenin boss'u Awakened One karşınıza çıkıp sizi üçüncü sırada hallaç pamuğu gibi sallıyor. Tekrar ve tekrar deniyorsunuz, işin ilginç sıklıyorsunuz ve mazoşist olduğunuzdan şüphe duymaya başlıyorsunuz. İlk başta kulağa sıkıntılı gibi gelen bu RNG mantığı aslında oyunu büyüülü şekilde eğlenceli yapan hamurundaki en önemli etken. Zaten Steam sayfasındaki "Overwhelmingly Positive" oyuncu yorumu bunu kanıtlayan cinsten. Belli bir noktadan sonra keşke yeni kartlar ve bosslar sürekli eklense diye umut ederken kendinizi buluyorsunuz. Fiyatı fena sayılmaz; 40 TL ama ödeyeceğiniz her kuruşun hakkını vereceğini garanti ediyorum. Bak o kadar da büyük konuştum. Ben Apex oyna... sıradaki yazıyı yazmaya kaçıyorum! ♦ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Ironclad hariç diğer karakterlerin kartları çok yaratıcı. Ağır RNG kokmasına rağmen tam bir kartla oynanan hayatta kalma oyunu olmuş diyebilirim.

EKSİ Bu kadar uzun süre erken erişimde kalmışken biraz animasyon ekleselermiş şahane olurmuş.

90





Oynanış sırasında karakter arasında geçen diyaloglar çok sevimli

Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon, RPG Platform PS4, XONE Web www.kingdomhearts.com/3/us/home

Kingdom Hearts III

Sevenlerini uzun süredir bekleten RPG, istekleri "kısmen" de olsa gerçekleştirdi.

Karanlık ve aydınlık arasındaki savaş asla bitmez. İki taraftan hangisinin evrene hakim olacağını belirlemek neredeyse imkansızdır. Ancak bu durum, Kingdom Hearts için geçerli değil. Onu kontrol eden, iyiliği veya kötülüğü maddeleştirebilir. Maceramız 17 yıl önce KH1 ile Disney ve Final Fantasy evrenine dalmamızla başlamıştı. Zamanının en başarılı RPG'lerinden olarak bilinen KH serisi, oldukça karmaşık ve bir o kadar da sevimli detaylara sahiptir. Özellikle 90'larda Disney çizgi filmleriyle zaman harcamış veya FF gibi JRPG'lerle kafayı kırdıysanız, KH mutlaka kalbinize dokunmayı başarmıştır. Şaşılacak derecede ülkemizdeki popülerliği oldukça az. Bunun nedeni ise hem türü gereği geri planda kalması hem de o dünyayı öğrenmek için çokça zamana gerek duyulması. İlk defa KH oyunlarına dalmak istiyorsanız size ufak bir tavsiye vereyim: Final Mix serilerine başlayın. Almanız gereken isimler: Kingdom Hearts HD 1.5 Remix, Kingdom Hearts HD 2.5 Remix ve Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue. Bu arkadaşlar, KH3'ün hikayesine yetişmeniz adına 9 farklı isme ev sahipliği yapıyor. Sırayla KH χ Back Cover, Birth by Sleep, KH1, Chain of Memories, 358/2 Days, KH2, Re:coded, Dream Drop Distance'ı oynayabilirsiniz. Ek olarak derseniz KH HD 1.5 + 2.5 ReMIX, KH HD 2.8 Final Chapter Prologue ve KH3 barındıran KH All-In-One Package satın alabilirsiniz. KH3'ün en büyük eksisi de tam bu

noktada ortaya çıkıyor. Olaylar, seriye hakim olmayanlar için biraz hızlı ilerliyor.

Kingdom Hearts II.9

İlk aksiyonumuz Sora, Donald ve Goofy'nin Yen Sid ile konuşmasıyla başlıyor. Hatırlarsınız ki Riku, "keyblade mastery" testinden başarıyla geçmiş ve onun aksine Sora ise başarısız olmuştu. Yen Sid, Mickey ve Riku'yu Aqua'yı bulmak adına "Realm of Darkness"a göreve yollamıştır. Bu sırada Sora testi geçemediği için kaybettiği güçlerini geri kazanması adına dünyalar arasında gezmesi ve "power of waking"e ulaşması gerekmektedir.

KH3'e giriş yapmadan önce hem hikayeyi ufaktan özetleyen, hem de oynanışa hakim olmak adına tanıdık mekan olan Olympus'a gidiyoruz. Tabii asıl hikaye iki yakın dostun satranç tahtasındaki hamleleriyle başlıyor. Aralarındaki ilk diyalog tamamlandığında Sora'yı kontrol etmeye başlıyor ve sonradan değiştiremeyeceğimiz "desire" (arzu) ile "power" (güç) arasındaki özelliklerimizi seçiyoruz. Örneğin Guardian seçerseniz, savunma odaklı Sora'yla başlıyoruz. Warrior kombo ve saldırı odaklıyken, Mystic ise büyülerinizin güçlenmesini sağlıyor. Tabii yukarıdaki stat ve özellikler, Sora'nın ilk birkaç seviyesi için yeteneklerini etkiliyor. Seviye





Oynanış süresi tatmin edici ve uzatmak mümkün



Seriye hakimseniz, durduğunuz hata

atladıkça farklı kombolar ve sihirlere yapabileceğimiz yetenekler kazanıyoruz.

Yeni düşmanlar ve dünyalar

Organization XIII dönüyor ve yanında da bol kafa karışıklığı getiriyor. Spoiler olmaması adına detay vermeyeceğim ancak bir tane adamın çok kopyası olunca, "beni de replica yapaydınız, bu adamdan niye üç tane var? Bu adamın nobodysi kim, hayırdır?" tepkisini vermeniz muhtemel. Kafalar iyice karıştı mı? Güzel. Hikayemizin ana kahramanı X-Blade (keyblade) ve asıl kötü adamımız da Xehanort. Sora ve arkadaşları, Xehanort'un kötü planlarını engellemesi ve bu bağlamda, keyblade masterlarını bir araya getirmesi gerekmektedir. Bu da eski oyundan tanıdığımız yüzleri tekrar göreceğimiz anlamına geliyor. Özellikle Xehanort ve Xemnas'ı takip etmeye devam eden Organization XIII'ün üyeleri, 13 karanlığın doğmasını istiyorlar. Gelelim ziyaret edeceğimiz Disney ve Pixar süslü dünyalara: Toy Box (Toy Story), Kingdom of Corona (Tangled), Monstropolis (Monsters, Inc.), Arendelle (Frozen), 100 Acre Wood (Winnie the Pooh), The Caribbean (Pirates of the Caribbean) ve San Fransokyo (Big Hero 6). Bu dünyaların bazıları orijinal film ve animasyondaki hikayeye göre ilerlerken (Tangled), bazıları ise sonrasını konu alıyor (Monsters). Ne yazık ki FF evrenine

"şimdilik" veda etmiş bulunuyoruz ancak gizli sona ulaşırsanız, sizi güzel sürprizler bekliyor.

Hack & Slash

İnanılmaz eğlenceli, seviye atladıkça kombine ekleme yapılan yeni yeteneklerin yanında, shotlock gibi özelliklerle güzelleşen dövüş mekanikleri oyunun en tatlı özelliklerinden. Shotlock, keybladeimizin dönüşmesini ve sonrasında yüksek hasar vermeyi sağlıyor. Link summon, önceki KH oyunlarındaki gibi farklı karakterleri yardıma çağırdığımız sistem (Ariel, Ralph, Simba, Wonder Balloon ve Stitch). Attraction Flow, otomatik olarak açılan ve dümana göre ekstra hasar veren özellik. Oyunda çok renkli görüntülerin ortaya çıkmasını sağlıyor ve dövüş sırasında Pirate Ship, Mad Tea Cups, Blaster Blaze, Magic Carousel, Splash Run gibi atraksiyonları gerçekleştirebiliyoruz. Ayrıca girdiğimiz her dünyada yeni karakterlerin de partimize dahil olacağını düşününce, daha fazla atraksiyona ulaşıyoruz. Yapay zekaları ayarlanabilen Goofy ve Donald ile birlikte parti sayımız beşe kadar çıkarılmış. Tıpkı Sora gibi diğer parti üyelerinin de yeteneklerini değiştirebiliyoruz. Ek olarak hikayenin gidişatına göre farklı karakterleri kontrol edebiliyoruz. Boş boş dövmek çok da doğru değil elbette. Girdiğimiz her dünyaya ulaşmaya çalışırken Gummi Ship'imize ihtiyacımız var, ayrıca yemek yemek

de önemli. Gummi Ship sistemi daha özgür. Heartless Gummi Gemileriyle savaşa girip girmemek tamamen bize bağlı. Yaklaştığımız anda savaş başlıyor ve sona erdiğinde çeşitli ödüller kazanıyoruz. Yemek kısmı ise Ratatouille animasyonundan Remy'nin oyuna dahil edilmesiyle güzelleşiyor. Sevimli şefimiz yemek yapmamıza yardımcı olurken, bunun karşılığında doğru malzeme yeterli oluyor.

Aksiyonu bol

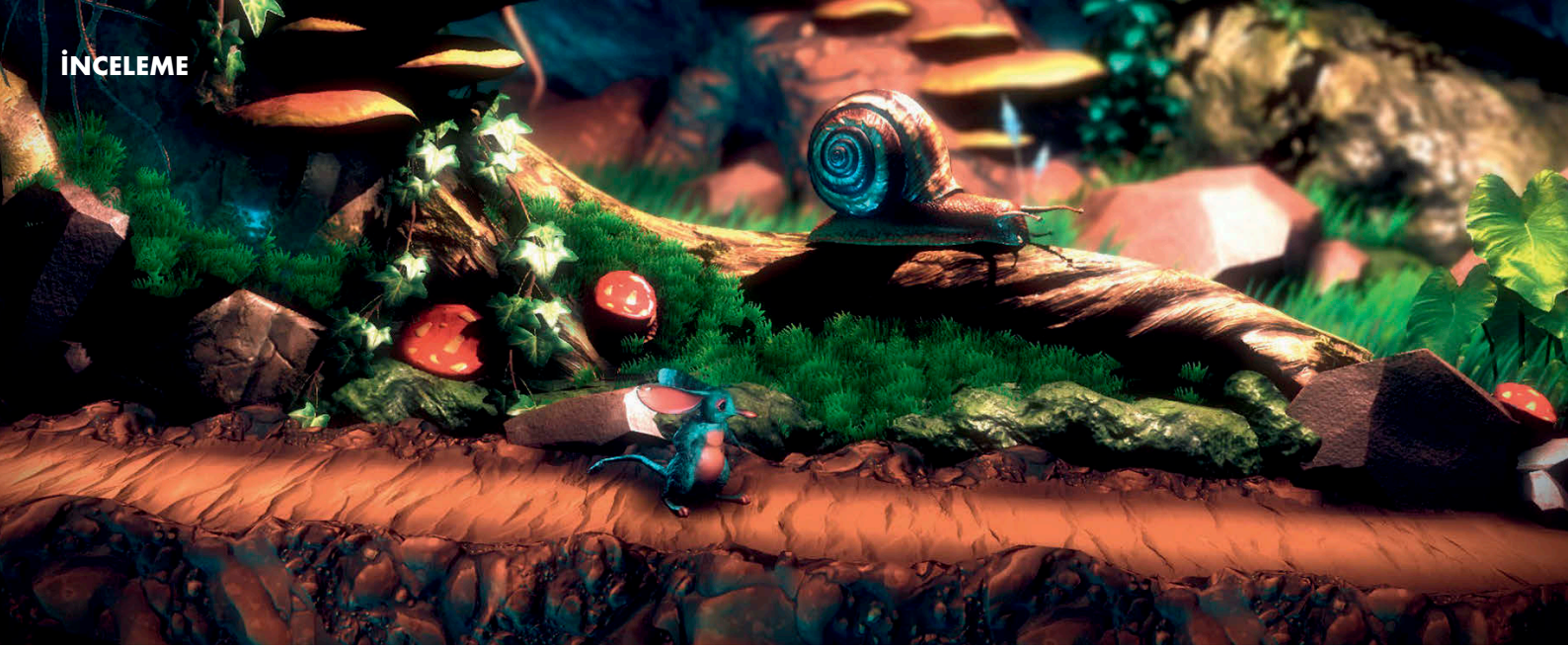
KH3'te bizi oyalamak adına birçok detay düşünülmüş. Gummi phone ile birlikte gezdiğimiz dünyalarda selfie çekebiliyor, Mickey şeklindeki lucky emblemleri fotoğraflayabiliyor, klasik Disney mini oyun serisine ulaşabiliyoruz. Ayrıca bir dünyayı tamamladıktan sonra farklı mini oyunlar ortaya çıkıyor, eğer oyunu %100 bitirmeye uğraşacaksınız yığınla dokunuş sizi bekliyor.

Grafik ve müzik konusunda muazzam olan oyun, yumuşak hatlara, etkileyici ara sahnelere, süper eğlenceli boss savaşlarına sahip ancak sinematikler kimi zaman o kadar uzun sürüyor ki sıkılabiliyorsunuz. Tabii seriyi bir süredir bekliyorsanız veya eğlenceli diyalogların tadını çıkartmak istiyorsanız, hikaye namına her şey yerli yerinde. Sadece hikaye odaklı ilerlerseniz oyunu 27 saatte tamamlayabilirsiniz. Eğer mini oyunlara dalar ve her türlü zorlukta, çeşitli gizli görevleri de tamamlamak isterseniz süreyi uzatabilirsiniz. Kimi zaman göz yaşı, kimi zaman gülümseme ve en önemlisi arkadaşlığı mükemmel şekillendiren KH3, Square Enix'in en başarılı isimlerinden. "May your heart be your guiding key" ♦ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

ARTI Yeni dövüş mekanikleri, hikayeyi bağlayan dokunuşlar, oynanış süresini uzatabilecek türlü aksiyon seçeneği, müzikler enfes

EKSİ Seriyeye hakim olmayanlar için karmaşık hikaye gidişatı, gummi ship mekanikleri "hala" sıkıcı, bazı dünyalar "bitse de gitsek" dedirtiyor



Yapım Proud Dinosaurs Dağıtım Orsam Information Technologies Tür Bulmaca, Platform Platform PC Web macrotis.prouddinosaurs.com

Macrotis: A Mother's Journey

Analık zor iş. Hele ki nesli tükenmekte olan keseli bir tavşansanız ve gök yarıldıysa, çocuklarınızı kurtarmak için her şeyi göze alırsınız!

Yaklaşık üç yıldır geliştirilme sürecinde olan Macrotis: A Mother's Journey, sonunda piyasaya sürüldü. Tamamı Türk geliştiricilerden oluşan Proud Dinosaurs'un çalışması olan Macrotis'in ilk halinden bugüne kadar büyük bir ilerleme kaydettiğini belirtmem gerek. Alpa sürecinde geliştiriciler ile sıklıkla görüşüp ilk sürümünü oynama fırsatım olmuştu. Son hali ufak tefek sorunlara sahip olsa da başarılı bir yapım olarak ön plana çıkıyor.

Hikayeye göre gök yarılmış, yağmur ve fırtına tüm toprakların üzerine yağmaya başlamıştır. Ana karakterimiz ise şirin mi şirin bir keseli tavşan, doğada bilinen adıyla Bilby türüne mensup yani. Evlatlarını sele kaptıran Bilby'nin nihai amacı onları kurtarabilmektir. Fakat yolları bu sel yüzünden ayrılır ve Bilby kendisini yer altında bulur. Macrotis de işte tam olarak burada başlıyor.

Macrotis, 2.5D olarak hazırlanmış bir platform/bulmaca oyunu. Çocuklarımıza ulaşabilmek adına bölümlere ayrılmış yer altı katmanları arasında zorlu bulmacaları aşmaya çalışıyoruz. İlk başlarda bulmacalar oyunu öğretme amacı taşıyor. Genellikle taşları itme, suyun üzerine kütük atıp karşıya geçme ya da toprak duvarları kazmakla ilk birkaç dakikayı atlatıyoruz. Sonrasında işlerin rengi değişmeye başlıyor.

Bu durmak bilmeyen yağmurun büyüü bir olay olduğunu öğreniyoruz. Bunu da biraz zor yoldan öğrenmemiz gerekiyor. O sırada yağmuru durdurmaya çalışan büyücünün büyüünü bozunca, oyunun gidişatı da değişiyor. Büyünün ters gitmesi sonucunda tüm gücü tükenen ihtiyar büyücü, güçlerini

Bilby'ye bağışlayarak bir anlaşma yapıyor. Hem dinmek bilmeyen yağmuru durdurma şansı elde ediyoruz, hem de büyücünün bize sağladığı yeni güçlerle çocuklarımıza ulaşmaya çalışıyoruz.

Yeni edindiğimiz güçlerden biri, Bilby'i bir ruhani trans haline geçirmek. Böylece ruhu bedeninden çıkıyor ve geçilmez duvarları geçip yıkılma ihtimali olan platformları aşabiliyoruz. Macrotis bu anlaşmadan sonra biraz daha zorlu bulmacalarla karşımıza çıkmaya başlıyor. Burada en çok hoşuma giden nokta ise her yeni mekaniğin basit bir şekilde oyuncuyla tanıştırılması. Yeni mekaniği öğrendikten sonra adeta tüm bildiklerimizi bir araya getirip aşmamız gereken yeni bir bulmacayla karşılaşıyoruz. Her bölüm içerisinde zorlayıcı bir-iki adet bulmaca var. İlk başta aşılmaz gibi gözükse de birkaç deneme yanılmadan sonra çözebiliyorsunuz. Benim açımdan en zorlayıcı olanları, doğru zamanda doğru hareketleri yapmamız gereken dinamik bulmacalar oldu. Özellikle bir kaplumbağanın altımızda hareket ederken, bir yandan ruh haline geçip engelleri aştığımız bölüm bir hayli zordu.

Hikaye ilerledikçe bölümler de eş değerde zorlaşmaya başlıyor. Bazı noktalarda zorluk derecesi bir hayli artıyor. Yer altına doğru yaptığımız macerada keşfettiğimiz kayıp uygarlığın olduğu bölümlerde kafamı toparlamak için mola verdim. Bu açıdan baktığımda Macrotis, 90'larda sıklıkla piyasada gördüğümüz platform/bulmaca oyunlarını anımsatıyor. Birkaç denemeden sonra vazgeçmeyi düşünüyorsunuz. Fakat oturup düşününce

bulmacaları çözebileceğinizi anlıyorsunuz. Macrotis, hikaye bakımından Bilby ve büyücü arasında geçen diyaloglarla renkleniyor. Bulmacaları çözmeye çalışırken ikisinin arasındaki bilgi alışverişini dinlemek bir hayli keyifli. Ayrıca bölüm tasarımları arkasına gizlenmiş hareketli fonlar çok hoşuma gitti. Tercih edilen toprak renkli paletlerle birleşen, parlak yer altı fauna ve florası göz yormayacak cinsten. Proud Dinosaurs ekibini gönülden tebrik ediyorum.

Macrotis'in, üzerinde biraz daha durması gereken bir iki nokta da yok değil. Bilby'nin animasyonları için biraz daha vakit harcanabilirmiş. Anlık hareket ettiğinizde tamamlayıcı animasyonlar kopuk gözüküyor. Ayrıca ruh haline dönme ve büyüü duvar inşa etme dışında, bulmacaları kolaylaştırabilecek ekstra bir özellik de iyi olabilirmiş.

Böylesine detaylı ve görsel olarak güzel bir oyunun, ülkemizden çıkmış olması sevindirici. Ekibin üzerine daha fazlasını koyup daha iyi yerlere gelebileceğini düşünüyorum. Macrotis, üzerinde fazlasıyla emek harcanmış bir oyun olmuş. Bilby'nin inşili çıkışlı hikayesinden de bir hayli keyif alacaksınız. **Özay Şen**

KARAR

ARTI Zorlayıcı ama keyifli bulmacalar, renkli grafik ve arayüz, hikaye merak uyandırıyor

EKSİ Animasyonlar üzerinde biraz daha çalışabilirlermiş, ufak tefek buglar, seslendirme vasat kalmış



Yapım Firaxis Games Dağıtım 2K Games Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.civilization.com

Civilization VI: Gathering Storm

Bu sefer kurduğun medeniyeti başkaları değil, doğa yok edecek

Geçen derste konusu açıldı yine, dedim ki Dijital Oyun Tasarım bölümü okuyup da en azından bir Civilization oyunu oynamadan mezun olmak yok arkadaşlar! Söylediklerimde de ciddiym! Civilization serisi şüphesiz oyun dünyasının en önemli yapımlarından birisi olduğu gibi, konu oyun tasarımı olduğu zaman da ziyadesiyle incelenmesi gereken bir başlıktır. Yapımcı koltuğunda oturan Firaxis ekibi de yakından takip edenlerin bileceği üzere, bir oyunu piyasaya çıkardıktan en az bir sene sonra tamamına erdirir... Garip ama yapacak bir şey yok; bu adamların tarzı bu. Nitekim Civilization VI da piyasaya çıktığında bazı eksikleri ile birlikte geldi ama ta o zaman da belirttiğim üzere, Firaxis ekibi geçen zaman içerisinde tüm eksiklerini ortadan kaldırdı ve muazzam bir oyunu beğenimize sunmayı başardı.

Gathering Storm serinin ikinci ve kuvvetle muhtemel son eklentisi. Yani ufaktan yedinci oyunu beklemeye başlayabiliriz demenin farklı bir yolu bu... Gathering Storm ile birlikte gelen yeniliklerin en başında, adından da mütevelliit olduğu gibi, doğa olayları yer alıyor. Artık dünyanın iklim değişikliklerini takip edebiliyoruz. Toplamda yedi farklı fazı olan genel iklimin, kendi içerisinde farklı başlıkları da bulunuyor. Bu başlıklar altında, Kuzey buzlarının kalınlığı, genel su seviyesi, kuraklık ihtimali, dere taşması, volkanik aktivite ve fırtına gibi doğa durum ve olayları yer alıyor. Hal böyle olunca bizlere de baraj ve denizlerden gelen dalgaları engellemek için dalga kıranlar yapmak dü-

şüyor. Pek tabii volkanik patlama ve sel gibi durumların, doğaya olan olumlu katkıları da oyunda kendisine yer bulmuş. Bir anda değerlendirilen toprak sayesinde bambaşka doğal kaynaklara ulaşabiliyoruz. Diğer taraftan bu tarzdaki aktivitelerin artışı ve oyun sonuna doğru kullandığımız yeni kaynaklar ile hava kirliliğini büyük ölçüde arttırdığımızı da unutmamak gerekiyor. Düzenli olarak artan hava kirliliğine dur demek de yine oyuncunun elinde. Biz de elimizden geldiği kadar güneş sistemi ve rüzgâr gücü kullanımına yönelmeye çalışıyoruz...

Ticaret

Yeni kaynak ve ticaret sistemi ile ekonomik yapı hiç olmadığı kadar iddialı. Fakat oyun sonuna doğru bu güzide ekonominin yerini, hayatınıza ateş eden devasa robotlar aldığı zaman işler bu kadar da güzel gözükmemeye başlıyor. Siz siz olun, azıcık da robot yapın.

Her yeni Civ oyununda olduğu gibi Gathering Storm ile de yeni ırklara ve yöneticilere merhaba diyoruz.

Bu arkadaşlar arasında bizlerin en çok dikkatini çeken Sultan Süleyman oluyor. Süleyman'ın güçleri arasında ilk olarak Yeniçeri askerleri dikkat çekiyor. Bu birimler, Musketman slotu yerine açıldıkları gibi hem onlardan daha ucuz, hem daha güçlü, hem de bir tane bedava upgrade ile geliyorlar. İkinci önemli başlık da "Great Turkish Bombard" özelliği. Bu özellik sayesinde kuşatma silahlarını daha hızlı üretebildiğimiz gibi fazladan savaş gücüne sahip cihazlar ile rakibe dehşet saçabiliyoruz. Eklenen sekiz yeni lider ile birlikte, toplamda 45 farklı ırkı kontrol edebiliyoruz.

Civ VI'nın beni en çok rahatsız eden başlıklardan birisi kesinlikle diplomasinin çok zayıf kalmasıydı. Gathering Storm'daysa hem yeni anlaşma modelleri oyuna eklenmiş, hem de 30 turda bir defa yapılan World Congress isimli farklı bir etkinlik hayatımıza girmiş. Bu etkinlikte düzenli olarak başkan seçilip,

oyunu kazanmak mümkün ama tüm yatırımı buraya yapmak genelde hüsrarla sonuçlanabiliyor. Multiplayer kısmında da "Play by Cloud" isimli, eski Floppy disk döneminden kalan save dosyası üzerinden sıra ile oyun oynama modu bizlere el sallıyor. Bu oyun modunda bir oyuncu hamlesini yaptıktan sonra, sıra diğer oyuncuya geçiyor ve her hamle yapıldıktan sonra diğer oyuncuya Steam üzerinden bilgi aktarılıyor. Anlayacağınız bu oyun modeli uzun mu uzun bir süre devam ediyor.

Benim yaşadığım en büyük sorunsal halen yapay zekâ tarafında. Deneyim ettiğim kadarı ile altıncı oyunun başından beri ciddi Civ oyuncularını zorlayacak bir yapay zekâ söz konusu değil. Bu sebepten bazen canımı sıkıca da yüksek zorluk seviyelerin de sıkı Civ oyuncuları da mutlu edecek kalitede.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Doğa olayları ve oyuna olan etkileri, yeni lider ve ırklar, Play by Cloud multiplayer modu

EKSİ Geliştirilmeyen yapay zekâ

85



Yapım System Era Softworks Dağıtım System Era Softworks Tür Hayatta Kalma Platform PC, XONE Web astron.eer.space

Astroneer

Hayat kısa, kuşlar uçuyor, herkes uzayda kayboluyor...

Uzay büyük bir yer ve oyun yapımcıları da bu gerçeği yavaş yavaş fark ediyorlar. Gün geçmiyor ki birileri uzayda kaybolup bozuk bir uzay gemisi veya kurtarma kapsülü ile ıssız bir gezegene düşmesin. Neyse ki bu gezegenler de hep bitki örtüsü ile kaplı, habitat zengin yerler oluyor da bu zavallı kayıp dostlarımız kendilerine çiftlikler kurup, tarlalar sürüp, odunlar kesip, balık tutup mis gibi medeniyetler kurabiliyorlar. Valla insanın uzayda kaybolup bu mis gibi gezegenlere düşesi, kendi imparatorluğunu kurması gelmiyor değil. Fakat şimdilik bu fantezileri ancak video oyunlarında yaşayabiliyoruz ve Astroneer de bu alandaki başarılı yapımlardan biri olarak karşımıza çıkıyor. Bir süredir erken erişimde olan Astroneer nihayet bu ay tam sürüm olarak yayınlandı. Erken erişim sırasında da büyük ilgi toplayan, tatlı, minnoş grafikleri kadar detaylı hayatta kalma mekanizması ve co-op moduyla oyun severlerden yüksek notlar alan oyun artık eksiklerini de kapayarak, oyuncuların karşısında. Astroneer, yedi gezegenden oluşan bir güneş sisteminde geçiyor. Uzayın uzak köşelerinde

yeni yerleşimler ve koloniler kuran astronot kardeşimiz, inişi sırasında sorun yaşayarak gezegene çakılıyor ve parmağı şıklatınca geri dönmek mümkün olmadığı için oturup o gezegenden kaçmasını sağlayacak kaynakları toplamaya başlıyor. Buraya kadar klasik hayatta kalma türü oyunların tüm klişesini yaşıyoruz, çok şükür. Ancak oyun dışarıdan görüldüğü gibi klişe değil, dikkatli tasarlanmış, özenli hazırlanmış, sürükleyici maceralar saklayan güzel bir oyun. Düştüğümüz gezegen ve diğer altı gezegen keşfedilmeyi bekleyen sırlarla, madenlerle, kaynaklarla dolu, zengin bir yapıya sahip. Üstelik sadece gezegenin yüzeyini değil, çok zengin kaynaklar barındıran mağara sistemlerini de keşfetmek durumundayız. Bu yapıyla oyunun biraz No Man's Sky'a benzediğini de söyleyebiliriz ama tabii No Man's Sky'da olduğu gibi sonsuz bir evrenimiz yok. Keşfedilebilecek için sadece 7 gezegenimiz bulunuyor. Oyunun etkileyici yanı, hızlı bir şekilde ilerleyip yaratıcılığınızı kullanmaya izin vermesi. Kendinize bir üs kurmak için çalışırken kaynak toplamak, kaynakları transfer etmek, teknoloji-

ri açmak gibi sorunlara çare bulmanız gerekiyor ancak oyun bu çözümlere farklı yollardan, farklı yöntemlerle ulaşmanıza imkan tanıyor. Yani oyuncuyu kısıtlayan ve kaybetmesi, yenilmesi için yapılmış bir oyunla değil, yaratıcılığını kullanması için hazırlanmış bir dizayn ile karşı karşıyayız. Bu da oyunu çok şeker, çok minnoş, çok keyifli bir yapıya dönüştürüyor. Zaten oyunda sağa sola ateş edip canavar öldürdüğümüz bir mekanizma da yok. Uzay öyle çirkin bir yer değil. Bu formül de aslında Subnautica'da tutmuştu, hatırlarsınız. Onun da yeni oyununa bu ay göz atıyoruz, o oyuna da göz atmanızı öneririm. Ama yine de Subnautica'da, denizde gördüğümüz her şeyi yemek isteyen dev deniz canavarları ile savaşmak zorunda kaldığımızı da unutmuyoruz. Astroneer bu açıdan, çok daha barış dolu, sakin, huzurlu bir oyun. Hatta online oyunlarda, arkadaşlarınız da gezegene geldiğinde, kazdığınız dev bir futbol sahasında, uzay araçlarınızı kullanarak birbirinizin kalesine gol atmaya çalıştığınız yaratıcı senaryolar da var, oyunun tanıtım videolarında, oyunla neler yapabileceğiniz gösteren hayli ilginç bir örnek olarak yer alıyor. Yani oyundan alacağınız keyif biraz da yaratıcılığınıza kalmış. Survivor / hayatta kalma türü oyunlara farklı bir bakış açısı kazandıran Astroneer'i biz sevdik, oynadık, beğendik. Hoş zaman geçirip uzay boşluğunda kaybolma fikrine yeni bir boyut katmak isteyen oyun severlere de tavsiye ediyoruz. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Göze hoş gelen grafikler, ses tasarımı, sıkmayan oynanış modeli, başarılı eğitim modu, sağlam hayatta kalma öğeleri

EKSİ Gezegen sayısı kısıtlı, türün hastalığı olan amaçsızlık burada da mevcut



Yapım VRESKI Dağıtım VRESKI Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Mac Web thehongkongmassacre.com

The Hong Kong Massacre

Aksiyon ve kan dolu olduğu kadar da "kısıtlı" bir maceraya hazır mıyız?

The Hong Kong Massacre, Hotline Miami serisinin ve ilk iki Max Payne oyunun aksiyon dolu bir uzak doğu gezisindeki kanlı birlikteliğinden ortaya çıkmış gibi duruyor. Oyunun hemen başında bizleri karşılayan yüzü kanla kaplı Asyalı karakterimiz de bu teoriyi doğrular görünüyor.

Bizleri 1992 yılının Hong Kong'una götüren oyun, ortağı ile birlikte yerel çetelerle mücadele eden bir polis rolüne bürünmemizi sağlıyor. Karakterimiz, ortağının öldürüldüğü, kendisinin de ağır yaralandığı bir olaydan sonra ortadan kayboluyor. Birçok çete üyesinin öldürüldüğü, Hong Kong Katliamı olarak adlandırılan bir olayın faili olarak, karakterimizin sorgulanmaya başlamasıyla da oyunun hikâyesine giriş yapıyoruz.

Klişe sayılabilecek bu hikâye bizlere sorgu odasındaki diğer polislerle ve bir barmenle kurduğumuz diyaloglarla veriliyor. Bunlar seslendirme ile daha ilgi çekici bir hale getirilebilmiş açıkçası. Bu diyaloglarla birlikte karakterimizin sorgulanmaya başladığı zamandan dört gün öncesinden itibaren olayları yaşamaya başlıyoruz. Her günde yedi bölüm bulunuyor ve günün

sonunda da gün sonu canavarı (!) ile karşılaşıyoruz. Her bir bölüm tıpkı Hotline Miami gibi oynanıyor; kuş bakışı bir kamera ile oyun alanını görüyor, kapıları pencereleri patlatıyor, silahımızın mermisi bitince yerdeki diğer silahları alıyor, düşmanlarımızın tek kurşunla canlarını alıyor ve yine tek kurşunla can veriyoruz. Bütün bunları yaparken de, Max gibi uçabiliyor ve zamanı yavaşlatabiliyoruz. Uçarken kurşunlara hedef olmaktan çıkmamız ve zamanı yavaşlatma yeteneğimizin oldukça kısa sürede yenilenmesi sık sık bu ikiliyi bir arada kullanmamıza neden oluyor. Bu anlar da adeta bir aksiyon filminden çıkmışçasına güzel görünen görsellerle karşılaşmamıza imkân sağlamış. Buna rağmen oyun bölümlerin tasarımı konusunda sınıfta kalıyor. Uzun süredir geliştirilmekte olan bir oyun için tasarlanan bütün bölümlerin ufak farklılıklar dışında birbirinin aynısı olması tekrar oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Hemen hemen her Asyalının evinde bulunan akordeon kapılardan, polis karakolunda da görmek insanı güldürüyor. Her bölümün başında seçebileceğimiz dört farklı silah bulunuyor. Bu silahlardan tabanca kullanımımıza hazırken;

hafif makineli tüfek, pompalı tüfek ve saldırı tüfeği bölümlerde kazanacağımız yıldızlarla satın alınabiliyor. Her bir silahın yine yıldızlarla satın alınabilen dört farklı iyileştirme seçeneği bulunuyor. Bölümleri tamamlamanın yanında yıldız kazanmak için bölüm içerisinde tamamlanabilecek üç farklı görev mevcut. Bu görevler belli bir sürenin altında bölümü tamamlamak, zamanı yavaşlatmadan bölümü tamamlamak ve sadece düşmanlara ateş ederek bölümü tamamlamaktan oluşuyor. Bunun yerine tekrar oynanabilirliği arttırmak için bölümlerin kendilerine özgü görevleri bulunabilirdi. Bölümü sadece hafif makineli tüfek kullanarak bitir, bölümü hiç uçmadan bitir ve bölümde hiçbir eşyaya zarar verme, gibi.

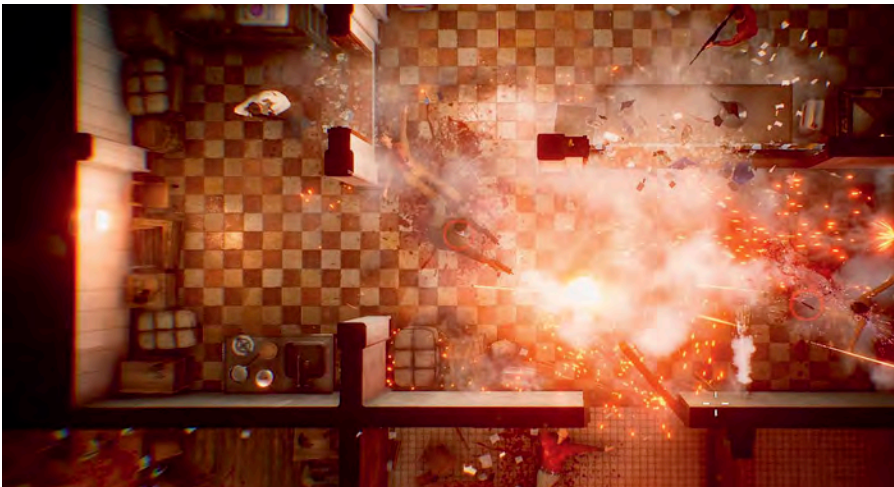
Oyunun neredeyse başından sonuna kadar aynı tür düşmanlarla mücadele ediyor oluşumuz da içeriğin kısıtlı olduğunu hatırlatıyor. Her günün sonunda mücadele ettiğimiz çetenin önemli üyeleri, bizim ve diğer düşmanların aksine tek kurşunla ölmüyor. Her bir çete üyesiyle birbirimize paralel olarak yol aldığımız bölümlerde mücadele ediyoruz. En azından farklı gün sonu canavarları için farklı bölüm tasarımları olabilirdi. Kısacası, yaklaşık olarak beş yıl önce duyurulduğunda güzel bir Hotline Miami kopyası olma potansiyeline sahip olan oyun, ne yazık ki aradan geçen yılları doğru değerlendirememiş. The Hong Kong Massacre aksiyon tutkunları için güzel bir hafta sonu vadederken, diğer oyuncuların beklentilerini karşılamakta zorlanacaktır. ♦ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Dozu düşmeyen aksiyon, Hotline Miami ve Max Payne esintileri, basit kontroller

EKSİ İçeriği çok kısıtlı, tekrar oynanabilirliği yok, hikaye klişe

60





Yapım Radiation Blue Dağıtım Team 17 Tür Aksiyon, FPS Platform PC Web www.team17.com/games/genesis-alpha-one

Genesis Alpha One

İki tür kol kola verip uzayda başıboş gezinirse...

Uzay ve FPS türünü bir araya getirdiğimizde hepimizin aklına uzaylıları patakladığımız sert oyunlar gelir. Fakat birisinin aklına bu çeşniye simülasyon öğelerini de eklemek gelmiş. Neticede Genesis Alpha One'da uzaylı öldürmediğimiz zaman uzay gemisi inşaatı ile uğraşırken bulduk kendimizi. Yaşam alanları, oksijen üretme, uzaydan materyaller toplama derken işin aksiyon yönünü unutup bildiğin inşaat sektöründeymiş hissi sarıyor sizi. Kimin aklına geldiyse farklı ve ilgi çekici ama sanki bir yerlerde bir şeyler ters gitmiş gibi.

Genesis Alpha One'ın amacı, giderek genişleyen ekibiniz için yeni bir gezegen, yeni bir yaşam alanı bulmak. Kendi karakterimizin karbon klonlarını oluşturarak ekibi ve gemiyi genişleterek farklı gezegenlere iniş yapıyor, yerli yaratıklarla mücadele edip hasatlar gerçekleştiriyor, bakım onarım ve ikmal derken yolumuza devam ediyoruz. Bir nevi No Man's Sky yani. Üstelik tüm bu simülasyon işlemlerini ve çatışmaları da FPS modunda gerçek-

leştiriyoruz. Gelelim asıl noktaya; dedim ya hani bir şeyler ters gitmiş gibi. İşte o ters giden, olmayan şey eğlence arkadaşlar. Yeni inşa ettiğiniz uzay gemisinin koridorlarında yürümek gurur kabartıcı olsa da içerik bakımından oyun bir hayli rutin. Yani aynı şeyleri defalarca yapıyorsunuz. Yeni bir oda yarat; ee, adam yok klon yarat. Eee, kaynak yok kaynak arayışına gir derken kısır bir döngüye giriyorsunuz. Klon demişken, biraz zeka da aktarabilseymiş keşke. Klonu yarattık, muhakkak bir yere atamamız lazım yoksa başıboş geziyor. Tamam, bu olabilir. Lakin korsanlar gemimizi talan etmeye geldiğinde korsanlar diplerine gelene kadar tepki vermiyorlar. Gemide alarmlar çalıyor, her yer uyarı veriyor ama klon efendi serayı sulamaya devam ediyor. Sonra ölünce de yerine yenisini koymak hep masraf. Hele ki yaratılar saldırdı mı hayırlı işler. Tüm temizliği, bıraktıkları yumurtaları falan siz temizleyeceksiniz arkadaşlar. Büyük güç harbiden büyük sorumluluk gerektiriyormuş, bunu da Genesis Alpha One

bize öğretiyor. Çünkü gemimiz büyüdükçe, yaşanan curcuna, tehlike daha da büyüyor ve onca zorlukla bir araya getirdiğiniz ekipmanlar talan edilince rage quit yaparsınız gelmiyor değil. Ayrıca her ne kadar farklı silah türü üretebiliyor olsanız da vuruş hissiyatı sıfır. Yani ha duvara sıkıyorsunuz ha yaratıkların kafasına. Ve böyle bir oyunda, yaratıkların da zaten zeka eksikliği bulunurken Doom oynatmış gibi hızlı hareket edebilmek? Diyeceğim o ki ayarlardan hassasiyeti düşürün. Görsellik olarak Genesis Alpha One bütçesine göre kaliteli grafikler sunuyor, hakkını yemek istemem. Sürekli tekrarlanan aynı materyal toplama işlerini, sıkıcı düşman çatışmalarını harika görseller eşliğinde gerçekleştiriyorsunuz. Genesis Alpha One aslında kötü bir oyun değil ama tek kelimeyle özetlemek gerekirse: Sıkıcı! Yani düşünüyorum; oyun hakkında maalesef pek fazla olumlu bir yön bulamıyorum. İlk dakikalar elbette farklı ve eğlenceli. Yani simülasyon – FPS karışımı değişik bir düşünce ama potansiyel harbiden heba edilmiş. Oyunun grafikleri dışında (kel kafalı klonların korkunç yüz ifadeleri harbiden korkunç) oyunda ivme hep aşağıya doğru. Dolayısıyla heyecanlı başlayan uzay macerası ilerledikçe balona dönüyor. Ama bir kez daha tekrarlıyorum, oyun kötü bir oyun değil. Simülasyon kısmında çeşitlilik ve daha iyi bir aksiyon yönü olsaydı emin olun bomba olurdu. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Uzay gemisi inşasına sıfırdan başlamak eğlenceli, grafikler hiç fena değil
EKSİ FPS yönü sıkıcı ve hassasiyet bakımından vasat, sürekli aynı görevleri gerçekleştirmek, yapay zeka fena



Trials Rising

Bas gaza aşkım, bas gaza...

Ubisoft yine grafiksel açıdan gözlerimizi şenlendiren bir yapımla karşımızda. Hakkında o kadar çok yazılacak şey var ki, tek bir sayfaya sığdırmak neredeyse imkânsız. Kah havada yer çekimine meydan okuyarak uçaktan uçağa atılıyor, kah lunaparkta rollercoaster raylarında çığgın atlayışlar yapıyor, kah ateşler içinde bir motorun üzerinde son hızda taklalar atıyor, kah trenlerin üstünden atlıyorsunuz. Her şeyiyle gerçekten çok keyifli ve başından asla kalkmak istemeyeceğiniz bir oyun.

Öncelikle oyunun genel yapısına bir bakalım. Oyun liglerden oluşmakta. Her ligi tamamlamak için çeşitli bölümleri tamamlıyoruz. Bu bölümler sıralı, yani birini tamamlamadan ötekine geçiş yapamıyoruz. Her bölümün sonunda hediye sandıkları, ün puanları ve Trials Points topluyoruz. Bu hediye sandıklarından, eldiven, kıyafet, aksesuar, sticker, poz ve kask gibi şeyler çıkıyor. Bunlar ile karakterimizi ya da motorumuzu özelleştirebiliyoruz. Her ligin sonunda, stadyumda gerçekleştirilen bir Stadyum Finali gerçekleştiriliyor. Ve tüm stadyum finallerini tamamladığımızda da karşımıza Büyük Final çıkıyor.

Oyuna yeni başlayanlar için hazırlanmış olan eğitim ligine de bir göz atalım. 2013 yılında Ubisoft resmi olarak Fat Shady isimli Youtube fenomeni ile anlaşarak "University of Trials" adında bir kanal kuruyor. O zamandan bu yana, University of Trials tutkulu Trials oyuncularını eğitmek ve büyük bir oyuncu topluluğu oluşturmak amacıyla çeşitli içerikler üretiyor. Trials Rising'de de tüm eğitsel içeriklerin

oluşturması görevini de Profesör Fat Shady üstlenmiş. Kendisi 2016 yılından beri Trials Rising'in eğitim içerikleri üzerinde çalışıyor. Yani, oyunun tutorialları için ciddi bir zaman ve emek harcanmış. Bu oyunu ilk defa oynayacaklar için çok basit ve eğlenceli bir anlatım ile kontrolleri ve çeşitli hareketleri öğreniyoruz. Ve oyunun en can alıcı özelliği, multiplayer! Multiplayer yapısı oldukça iyi tasarlanmış. Her multiplayer özellikli oyunda olduğu gibi ister arkadaşlarımızla ister dünyanın her yerinden oyuncularla birlikte yarışabiliyoruz. Ama sadece bununla kalmayıp, aynı motor ile de yarışabiliyoruz. Ubisoft'un getirdiği en eğlenceli özelliklerden biri de Tandem Bike! Arkadaşınızla aynı motorda yarışmak, oldukça eğlenceli bir özellik olmuş. Bunu dışında CS:GO ayarında bir rütbe yapısı benimsenmiş. Kısacası bölüm geçtikçe deneyim puanları toplayarak rütbe atlıyoruz. Oyunda kazanabileceğimiz beş rütbe bulunmakta; Bronze, Silver, Gold, Platinum ve Diamond. Seviye atladıkça farklı ekipman, motor ya da pozlar açılıyor ve bunları alarak hem karakterimizi hem de motorumuzu özelleştirebiliyoruz. Bunun yanı sıra, haritaların açılması için de yine seviye atlamamız gerekiyor.

Biraz da teknik özelliklerine bakacak olursak, oyunun kapladığı yer beklenilenden biraz daha fazla. Ancak grafikleri ve animasyonları oldukça başarılı olduğu için 23 GB civarındaki büyüklüğe çok kafayı takmaya gerek yok. Bölüm sonuna doğru bitiş çizgisini geçtiğimizde veya karakterin kaza yapma anında bazı



sorunlar var. Grafikler birbirinin içine geçiyor ve bir anda karakterimizin ortasından geçen bir tahta ya da kiriş görebiliyoruz. Bunun dışında oldukça optimize grafiklere sahip. Biz yarışırken üstünden geçtiğimiz, havada asılı duran kutuların iplerinin sallanmasından, havada bir uçakta yaptığımız yarışta yer çekimi ve basınç faktörlerinin yarışın yapıldığı ortama olan etkisine kadar her şey çok tadında. Özellikle de siz motorunuzu sürerken arka planda akıp giden manzaralar oldukça büyüleyici. Gerçekten oyuna kendinizi kaptırıp, saatlerce başından kalmadan oynamak isteyeceğimiz bir oyun. Yarış ve spor oyunlarından hoşlanmayanların bile zevk alarak oynayacağını düşünüyorum. Bu yazı yazıldığı sıralarda 87 TL olan ön sipariş fiyatı yüksek olsa da türü sevenlere öneririm. ♦ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Grafikler, dinamik oyun tasarımı, multiplayer yapısı
EKSİ Grafiklerdeki bazı buglar, içerik pek geniş sayılmaz, fiyatı yüksek

82





Yapım Shift Dağıtım Bandai Namco Entertainment Tür Aksiyon Platform PC, PS4 Web bandainamcoent.com/games/god-eater-3

God Eater 3

Yeni bir nefes şart olmuş Uzak Doğu havasına...

Ey Japonya! Şöyle silkelen ve kendine gell Ne güzel grafik yapıyorsun, ne güzel tasarımlarla oyunu dolduruyorsun ama sonra oynanış 1996... Elbet hitap ettiğin bir kitle vardır ancak neden daha fazlasını hedeflemiyorsun? Sen bunların yanıtını bulana kadar ben de şu, ellerinden çıkan son aksiyon oyununu anlata-yım...

El konsolu versiyonlarından çok daha kaliteli bir yapım ortaya koyan Bandai Namco, God Eater 3 ile bir çeşit Monster Hunter World teması benimsemiş. Yani God Arc adındaki, şekil değiştiren ve Aragami ismindeki zebanileri hırpalayabilen silahlara sahip kahramanlarımızı alıp görevlere taşıyor ve burada bir takım irili ufaklı yaratıklarla mücadele edip nihayetinde sağlam bir boss'la karşılaşıyoruz.

Oynanış Monster Hunter'dan biraz daha hızlı; yani devasa silahımızı sallaya sallaya kumsala kadar ulaşmıyoruz. Fakat bir Devil May Cry

sistemi de oyunda bulunmuyor –ki aslında böyle bir oynanış benimsenseydi, ortam harika olabilirdi.

Dediğim gibi God Arc'larımızı şekil değiştirebiliyor. Makineli tüfeklere ve yakın dövüş silahlarına dönüşebilen bu silahlar oyunda farklı çeşitlerde bize sunulmakta ve olayın en güzel tarafı, göreve çıkmadan önce istediğimiz tipte bir silah seçebiliyoruz. Kılıç mı, yusuvarlak ama kesici bir silah mı, devasa bir balyoz mu... Seçim her anlamda bize bırakılıyor. Her silahın da kendine has özel hareketleri bulunuyor. Bunları art arda pek fazla kullanmak mümkün değil; düşmanlarımıza sıradan saldırılar yaparak doldurduğumuz bir bardan yiyorlar.

Yaratık çeşitliliği hiç fena değil. Özellikle oyunun ilerleyen kısımlarındaki büyük boss'lar bir hayli heyecan verici. Ne var ki aynı durumu bölümler için söylemek neredeyse imkansız. Her bölüm bir hayli küçük ve sadece yaratıklarla karşılaşmamız için bir zemin oluşturuyor. Training bölümlerinde gördüğümüz, hologram kılıklı bir küpün içinde dövüşsek de aynı tadı verirdi, size o kadarını söyleyeyim. Bölümlerde yapacak neredeyse hiçbir şey yok; sadece ortalığa saçılmış bazı crafting malzemelerini toplayabiliyoruz –ki bu malzemelerin daha fazlası, zaten görevlerde başarılı oldukça bize sunuluyor.

Bölüm tasarımlarını ve oynanıştaki monotonluğu göz ardı eden yapımcılar, tüm eforlarını silah ve karakter gelişimine harcamış. Görevlerde yanımızda getirebildiğimiz üç yapay zeka veya

online ortamdan bulunabilecek gerçek oyuncular, kendi silah ve geliştirmelerine sahip. Savaşığımız silah, biz onu kullandıkça ekstra özel hareketler yapmamıza olanak tanıyacak şekilde geliyor ve her karakterin birçok özelliğini, bir hayli geniş bir seçenikle geliştirebiliyoruz. Bir karakteri daha fazla hasar veren ama pek dayanıklı olmayan bir formatta düzenleyebilirken, bir başkasını durduğu yerde sağlığını tazeleyen ve belli vakitlerde daha iyi dövüşebilen bir şekle büründürebiliyoruz. Tabii tüm bunları monotonluk akan savaşlarda kullandığımız için de heyecanımız biraz kursağımızda kalıyor. Oyunun ara bölümlerinin geçtiği üssümüz de bir hayli sıkıcı. Her görev arasında çeşitli karakterlerle amaçsız ve heyecansız diyaloglara giriyor ve geçen zamana üzülüyoruz.

Yola güzel bir fikir, iyi tasarımcılar ve God Eater ismini ileri taşıma düşüncesiyle çıktığı çok belli ama birçok oyunda olduğu gibi yarı yolda çuvallanmış. Sağlam Japonya kökenli oyun fanatığı değilseniz, God Eater 3 yerine Monster Hunter World'ü katbekat fazla tercih edebilirsiniz... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Tasarımlar, görsellik ve karakter geliştirme kısımları gayet başarılı.

EKSİ Bölümlerde hiçbir numara yok, oynanış ve savaşlar sıkıcı.



Yapım Vostok Games Dağıtım Focus Home Interactive Tür Battle Royale, Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web www.fear-the-wolves.com

Fear The Wolves

Bir tek kurda kuşa yem olmadığımız kalmıştı...

Öyle bir dönemden geçiyoruz ki pek naçizane okur, üzerimize kürekle değil kamyonla Battle Royale atıyorlar. Çoğu birbirinin kopyası olarak piyasaya sürülüyor. Bazıları da "Biz bu sefer konsepti farklı yorumladık" diyerek, yeni bir temayla Battle Royale oyunu yapıyor. Çok az bir kısmı keyifli oluyor. Çok daha az bir kısmı da Apex Legends gibi, bir anda gökten düşüp son adam olarak kalmayı başarıyor. Fear The Wolves tam iki arada bir derede kalmış. İyi olacaktan çuvallamış. Battle Royale temasını, Stalker elementleriyle harmanlayan Fear The Wolves, ne yazık ki erken erişim sürecinin üzerine pek bir yenilik koyamamış. İşin garibi ise oyunun arkasında Stalker'dan gelme eski çalışanlar var. Erken erişim sürecindeyken Fear The Wolves'un piyasada şanslı olduğunu düşünmüştüm. Klasik PvP mantığını, dinamik etkenler ve PvE unsurlarıyla birleştirmişlerdi. Sadece oyunculara karşı değil, sizden bir parça almak için peşinizde koşan kurtlara karşı da hayatta kalmanız gerekiyordu. Oyunun ismi de zaten burada geliyor. Çünkü oyunculardan ziyade kurtlar pek korkutucu. Evi yağmalamaya çalışırken bir anda arkanızdan sinsice yaklaşip ekrana atılıyorlar. Kurtlar dışında ayrıca başınıza bela olacak radyasyon tehlikesi altındasınız. Birkaç ay önceki sayıda FTW'ye yer verdiğimizde buna değinmiştim. Battle Royale oyunlarında harita genelde çember şeklinde daralıyor. Bu oyunda ise harita kare parçalar halinde ufalıyor. Bölgeyi etkisi altına alan radyasyon seviyesi ilk başta oyuncunun sağlık canını yavaşça indirirken, tamamen kırmızı bölge haline gelmesiyle birlikte hayatta kalma olanağınız da elinizden alınıyor. Yani harita küçülürken dikkatli strateji yapmak gerekiyor. Harita rastgele küçülürken, ufak bir kare alanda etrafınız radyasyonla çevriliyken sıkışıp kalabilirsiniz. Bu bölgelerden geçebilmek için iyi bir ekip-

mana ihtiyacınız var. Gaz maskesi ve oksijen tüpü bir yere kadar oyuncuyu idare ediyor. Zorlu kaçışın ardından en yakın sağlık ocağına gitme gibi bir şansınız da olmayacağı için bir kurt ya da oyuncuyla karşılaştığınızda, oyun da sizin için bitiyor. Dinamik hava koşulları da oyuna farklı bir tat katmalıydı. Fakat optimizasyon sorunlarını erken erişimden bu yana aşamamış oldukları için yağmur yağdığı anda ya da sis çöktüğünde oyun oynamamaya bir hale geliyor. FPS kayıpları ya da server kaynaklı yavaşlama sorunlarıyla karşılaşmanız da büyük bir olasılık. Oyunun en büyük artısı büyük haritası olabilir. Ama bunun da özensiz olduğunu birkaç maç oynadıktan sonra görmeye başlıyorsunuz. Köy, kasaba ve yerleşke modellemeleri hep birbirinin aynısı. Örneğin her evin önünde mutlaka ufak bir ahşap baraka oluyor. Bunun neden olduğunu araştırırken, oyundaki birçok modellemenin Vostok Games'in daha önceki oyunu olan Survarium'dan kopyalanıp alındığını öğrendim. Evet, eldeki hazır bir malzemeyi bir sonraki oyuna taşımak firmalar için iş yükünden kurtulma anlamına geliyor olabilir.

Fakat bu kadar da kopyala+yapıştır yapmış olabileceklerini düşünmemiştim. Fear The Wolves bana kalırsa çok bahtsız bir oyun olmuş. Vostok Games, oyunun potansiyelini harcamış. Düşünsenize, sizden başka onlarca oyuncuya karşı mücadele veriyorsunuz. Bir yandan radyasyon tehlikesi var, bir yandan da mutasyona uğramış kurtlardan kaçıyorsunuz. Oyunun iddialı olabileceğini düşünmüştüm ama yanılmışım. Yenilikçilik olarak sundukları her bir unsur, ucuz birer kopyaymış. Hele bir de fiyatı 57 TL iken piyasadaki ücretsiz Battle Royale oyunları daha ilgi çekici duruyor. Özellikle de Apex Legends.

◆ Özey Şen

KARAR

ARTI Dinamik hava koşulları, haritanın kareler halinde küçülmesi
EKSİ Potansiyelini kullanamamış, oyuncu sayısı çok az, kendi türü için fiyatı çok yüksek, FPS kaybı ve server kopmaları, bolca bug

53





Yapım Magic Design Studios Dağıtım Magic Design Studios Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.unrulyheroes.com

Unruly Heroes

Maymun Kral Wukong'un efsanevi yolculuğu...

Maymun Kral Wukong'u pek çoğunuz Millaki bir yerlerde görmüşsünüzdür. Türlü türlü oyun, film, dizi ve hikayede yer alan bu karakter, aslında Çin edebiyatının klasikleri arasında yer alan "Batı'ya Yolculuk" romanında yer almaktadır. Maymun kral, Budist rahip, bir domuz ve keşişin Batı'ya olan yolculuğunu anlatan hikaye Çin mitolojisi, Konfüçyüsçülük, Budizm ve Taoizm'den esintilere sahiptir. Magic Design Studios'un ilk oyunu olan Uruly Heroes'ta da bu ilginç ekibin yolculuğuna eşlik ediyoruz. İki boyutlu el çizimleriyle daha ilk bakışta etkileyici bir görüntü sergileyen oyun, neyse ki oynanış konusunda da geri kalmamış. Dört karakteri de ayrı ayrı kontrol edebildiğimiz bölümler hem platform öğeleri hem dövüşleri hem de ufak tefek bulmaca öğeleriyle oldukça eğlenceli olmuş. Karakterlerimiz arasında bölüm içerisinde istediğimiz gibi geçiş yapabiliyoruz, tıpkı Trine serisindeki gibi. Buradan yola çıkarak her karakterin birbirinden farklı özelliklere sahip

olduğunu söylememe gerek yok diye düşünüyorum. Oynanışları ve saldırı mesafeleri birbirinin aynı olsa da yol boyunca karşımıza çıkan ve ilerlememiz için bize yardımcı olan heykelerde her karakterin kendine özgü gücünü kullanmamız gerekiyor. Bunun dışında süzülme, zıplama ve saldırılarındaki ufak tefek farklılıklar dolayısıyla hangi karakteri nerede kullanacağınıza zamanla karar vermeye başlıyorsunuz.

Örneğin ben daha sempatik bulduğum için başta Wukong'u oynuyordum ancak sonradan yüksek yerlerde dolanırken Sanzang'ı dövüşlerde ise Sandmonk'u ağırlıklı olarak kullanmaya başladım. Dövüşlerden konu açılmışken, her bölümde yer yer ufak tefek canavarlar ve bir de bölüm sonu canavarı ile karşılaşyoruz. Oyun bana başlarda dostlarımla çıktığım hafif maceralı bir doğa yürüyüşü temposunda hissettirdi ve karşımıza çıkan düşmanları da üzerlerine ilaç sıkıtığım sineklere benzetebilirim. Neyse ki her biri birbirinden farklı olan bölümler git gide zorlaşıp dövüşler daha rekabetçi bir hal alıyor.

Ayrıca her bölümde yolumuza altınlar -coinler- döşenmiş durumda. Şayet "Ben her şeyi tamamlamalıyım," diyenlerdenseniz (mesela Mario'da her altını, her güçlendiriciyi toplamadan mutlu olamayanlardansanız) o zaman tüm altınları bulmaya çalışmak bulmacaları sizin için daha eğlenceli hale getirecektir. Şahsen ben hiç sağa sola bakmadan dümdüz ilerleyip sadece önüne

çıkan altınları topladım ama daha fazlasını toplayarak karakterleriniz için kostüm de satın alabilirsiniz. Oyunun tek oyuncu seçeneğinin dışında dört arkadaşınızla birlikte oynayabileceğiniz bir co-op seçeneği ve birbirinize karşı dövüşebileceğiniz bir online seçeneği de bulunuyor. Online benim ilgimi pek çekmese de arkadaşlarıyla oynamayı sevenler için co-op olarak oynaması da ekstra keyifli olacak bir oyun Unruly Heroes.

Benim oyunla ilgili yaşadığım tek hayal kırıklığı ise hikayeye yeterince yer verilmemiş olması oldu. Tabii ki iki boyutlu bir platform oyunu için yeterli -hatta belki fazla bile- bir hikayesi vardı. Buna karşın Unruly Heroes'un "Batı'ya Yolculuk" gibi birden fazla film ve diziye çevrilmiş klasik bir kitaptan alındığını düşünürsek kesinlikle hikaye anlatımı yetersizdi. Yine de oyunun temelindeki hikayeyi bir kenara bırakıp yalnızca bir platform oyunu olarak düşünürsek de Unruly Heroes'un oldukça eğlenceli ve renkli bir oyun olduğunu söyleyebilirim. **◆ Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Çizimler oyunu tek başına alıp götürecektir kadar iyi, dövüşler gayet eğlenceli, zorluk derecesi tam yerinde **EKSİ** Hikaye biraz daha öne çıkabilirdi, her bölüm birbirinden farklı olsa da zamanla tekrara düşüyor



Yapım Claudiu Kiss, The Irregular Corporation Dağıtım The Irregular Corporation Tür Simülasyon Platform PC Web www.pcbuildingsim.com

PC Building Simulator

“Herkes için PC toplama kılavuzu” gibi bir oyun!

Erken erişim zamanlarında oynayıp deneyimlerimi yazdığım PC Building Simulator nihayet tam sürüme ulaştı. Bu lafım aşağılıyor ya da yargılıyor gibi algılanmasın, son yıllarda gelişim konusunda manyakça yol kat edip tam sürüm oyuna ÖH! dedirtecek içerik getiren bir yapım var karşımızda.

Erken erişim dönemi oyunda yer alan ve aslında oyunun kalbini oluşturan bilgisayar parçalarının büyük bir kısmı gerçek olmayan markalara aitti. Arkadaşlar kasmışlar ve gidip markalar ile lisanslar konusunda anlaşma sağlamışlar. Şu an tamı tamına 28 farklı markanın ürünleri oyun içinde yer alıyor.

Bu yer alma, öyle “logosunu bastık adına 2080 TI dedik” gibi de değil. Ürünün şekli semali de gerçeğe uygun olarak hazırlanıyor. Razer, NZXT, NVIDIA, MSI gibi her gün etrafımızda denk geldiğimiz markaların birbir modelenmiş ürünleri oyunda yer alıyor. Hatta bu arkadaşlar bir DLC de çıkardılar. DLC ile Overclocked Edition adı altında şahane minimalist kasalar tasarlayan NZXT’nin H700 ve H500 kasalarını Brock Hofer (efsane Hyper Beast tasarımının sahibi) imzalı özel tematik ürün olarak eklediler.

Hatta üretici firmanın web sitesine girer-

seniz daha detaylı bir yol haritası görebilirsiniz. Her ürün kategorisinde tasarım aşamasında olan, bekleyen ve biten işleri görebiliyorsunuz. Ciddi anlamda çılgınlık yapıyorlar ve gerçekten büyük bir takdiri de hak ediyorlar.

PC kullanmayı çok seviyor, oyun oynamayı ise delicesine başka hobilere tercih ediyor olabilirsiniz. Fakat PC bozulduğunda onunla uğraşmak istemeyebilirsiniz. PC meraklılarının ya da “FORMAT ATILIR, 50 LİRA” diye dükkânın camına yazı asan insanların hayatında neler olup bittiğini bu oyun ile çok rahat görebilirsiniz.

Oyunun en sevdiğim kısmı işinizi ufak ufak zorlaştırarak konuya ısındırması. İlk başta sadece RAM söküp takarken ilerleyen görevlerde anakart değişimi, tüm kasanın temizlenmesi ve upgrade gibi günümüzde karşılaşılabileceğiniz istekler ile boğuşuyorsunuz. Bu istekler arttıkça artıyor ve ciddi anlamda bir noktadan sonra esnaf gibi hissetmeye başlıyorsunuz.

Yeni ürün alıp değişim yapıp gönderme kısmında da opsiyonlar mevcut. Örneğin hemen teslimat dersiniz 100\$, ertesi gün teslimat dersiniz 30\$, 3-5 gün içinde getirirsin işte dersiniz de 10\$ kargo ücreti ödüyorsunuz. Görevin türüne göre burada buna siz karar veriyorsunuz. Oyun ilerledikçe

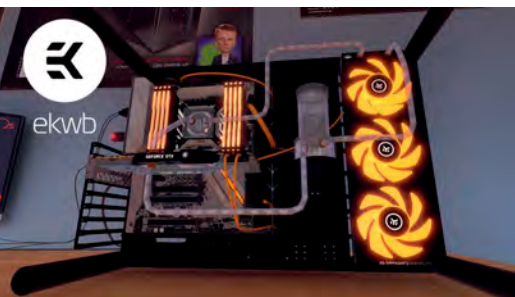
değişik şeyler de önünüze seriliyor. Örneğin isminiz bir online ilan sitesinde çıkabiliyor ve yaptığınız başarılı onarımlar ile müşterileriniz tarafından puanlanabiliyorsunuz. Kabloları söküp takmaktan delirenlerdenseniz oyun size otomatik kablo takma opsiyonunu 1000\$ karşılığında sunuyor, PC’nin bir oyunu açıp açamayacağı sorusuna karşı satın alacağınız bir yazılım ile müşterinizi memnun edebiliyorsunuz.

Oyun tamamen detaylar üzerine kurulmuş desem hiç sırtmaz. Arka planda size sunduğu müzikler ile ambiyans iyi bir şekilde tutturuluyor. Öte yandan diğer masaları da ilerledikçe satın alarak aynı anda birden fazla PC’yi tamir edebiliyorsunuz. Sinir stres olmadan sakın sakın oynayacağınız muazzam ve sürekli bir güncellenme ortamı ile sizi gündelik hayattan teknik olarak koparmayan muazzam bir yapım olmuş. Fiyatına göre sunduklarını düşündüğümüzde geliştirici ekibi kutlamamak elde değil. **◆ İlker Karas**

KARAR

ARTI PC’nin teknik tarafıyla uğraşmayı sevenler için nimet değerinde bir yapım **EKSİ** Kasanın içinde ne olup bittiğini sevmiyorsanız size çok karışık gelebilir

80



Rift Keeper

İstanbul'un bağrından kopup gelen yerli bir oyun...

Son yıllarda giderek popülerleşen 2D ve pikseli oyun tasarımı furyasında bir oyun aralarından bize göz kırıyor. Neden diyecek olursanız, çünkü bu oyun bizden. Oyunu incelemen önce yapım ekibinin ve oyunun geçmişine ufak bir göz atalım.

Oyundaki karakterimiz Rift Keeper adında bir portal bekçisi. Oyunda Rift Keeperlar Dünyadan başka diyarlara açılan geçitlerin muhafızlarıdır ve kırmızı rahipler tarafından yetiştirilir. Yaşlanıp, güçten düşüklerinde kendileri de birer kırmızı rahip olarak Keeper Anne'nin yolundan giderler. Oyunda da karakterimiz kırmızı rahipler tarafından ufak bir kasabaya çağırılıyor ve burada geçit anahtarının çalındığını öğreniyor. Bu noktada görevimiz geçit anahtarının kim tarafından çalındığını bulmak ve bu uğursuzluğa kısa sürede son vermek.

Karakterimizin görevi geçitlerden geçerek zindanları temizlemek. Bir zindanı başarı ile temizlemek için düşmanların sadece %70'ini öldürmesi gerekiyor. Bu düşmanlar arasında doğa üstü saldırgan nesnelere, canavarlar ya da direkt insanlar olabiliyor, sonra da bulduğumuz ilk geçitten

geçerek zindandan çıkıyoruz. Dokuz zindan sonra bölüm canavarı ile karşılaşırız. Ve bu döngü aynı şekilde devam ediyor. Zindanlardan koleksiyon eşyaları toplayarak sürpriz hediyeler kazanabiliyor veya topladığımız altınlarla daha güçlü silahlar ve çeşitli özelliklerde aksesuarlar alabiliyoruz.

Oyunda dinamik bir zorluk yapısı benimsenmiş. Bu da demek oluyor ki, düşmanlar da bizimle birlikte güçleniyor. Bunun dışında oyunda toplam 30 zindan haritası ve 3 bölüm sonu canavarı haritası bulunmakta. Yani oyun süresi nispeten kısa sayılır. Oyunun oynanışı basit, grafikleri oldukça çekici ve müzikleri ise oldukça güzel. Keşke biraz daha uzun olabilseymiş de biraz daha fazla oynatabilseymişim dedirtiyor. ♦ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Kaliteli grafikler, müzikler ve hikâye
EKSİ Kısa denilebilecek oyun süresi, türü sevmeyenler için bir yenilik getirmiyor

84



Warhammer Quest 2 The End Times

Kocaman bir evren yok olmadan önce belki de son günler! İyiyle kötü bir arada!

Malumunuz Warhammer Fantasy dünyası uzun süredir vardı. Nitekim End Times döneminde dünyanın daha önce görmediği, tahmin bile edemediği bir kötülük ortaya çıktı. Bu korkunçluğa karşı durmaya kimsenin gücü yetmedi ve birçok ırk bir araya girerek daha önce görülmemiş bir ortaklık kurdu. Senaryonun böylesine farklı olması Warhammer Quest 2'nin yapım ekibinin gözünden kaçmamış olacak ki oyunda birçok farklı ırktan kahramanı kontrol etmemize imkan sunmuşlar. Oyunda toplamda çoğu farklı ırklara sahip, 12 sınıf bulunuyor. Tahmin edebileceğiniz üzere her birinin kendisine has özellikleri mevcut. War-

hammer Quest 2 temel olarak sıra tabanlı bir strateji ama Action Point mekaniklerine sahip. Yani savaş başladığı zaman, her kahramanın kendisine özel bir AC'si oluyor ve yaptıkları her hareket bu puandan yiyor. Yapılan her saldırının, daha doğrusu silahın bir vuruş özelliği var ve bu noktada kime, ne ile vurduğumuzun önemi bir hayli artıyor. Düşman birlikleri arasında başta Beastman olmak üzere, bolca Ogre ve Skaven görmek mümkün.

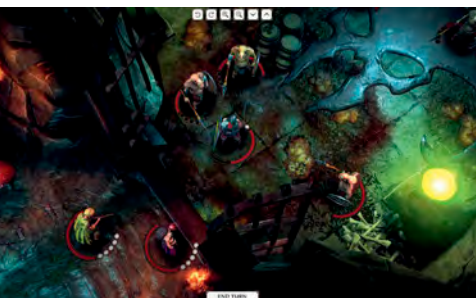
İçerisine daldığımız savaşların sonunda aldığımız yetenek puanları ve topladığımız eşyalar ile karakterlerimizi geliştirebiliyoruz.

Bilindiği kadarıyla oyunda 200'den fazla farklı eşya bulunuyor. Bu da bolca loot anlamına geliyor. Harita üzerinde gezilebilecek birçok şehir var. Fakat şehirlerin nitelikleri o kadar kısıtlı ki genelde uğramak için uğruyoruz. Dikkat çeken sorunların başındaysa savaş mekaniklerinin zayıflığı geliyor. Düşman birliklerinin detaylarını görememek, rastlantısal şekilde vuruş yapmak ya da iskalamak stratejik derinliği ortadan kaldırmış. Ayrıca grafik kalitesi de mobilden dönüştürüldüğü için PC platformu için bir hayli zayıf. Anlayacağınız eğer oyunu mobil platformda değil de PC'de oynayacaksanız, WQ: 2 çok da büyük bir yenilik vadetmiyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Warhammer teması, bolca eşya, 12 farklı kahraman
EKSİ PC için zayıf kalan grafikler, yetersiz mekanikler, mobil olarak kalsa daha iyiymiş

60





Yapım Poppermost Productions Dağıtım Crytek Tür Spor Platform PC Web www.snowthegame.com

Snow

Kar bize gelmezse biz kara gideriz...

Her ne kadar eskisi gibi kar görmesek de (yurdun batısından söz ediyorum elbette) Steep, Infinite Air ya da Snow gibi oyunlarla kar ihtiyacımızı bir nebze giderebiliyoruz. Bir nebze çünkü saydığım tüm yapımlar "eh işte" kıvamında yapımlar. Snow, uzun süredir erken erişimde gezinen ve 14 Şubat 2019 itibari ile gelişimini tamamlayan, Crytek'in dağıtımını üstlendiği bir oyun. Üstelik normal sürümü tamamen ücretsiz!

Snow tarzı oyunların şüphesiz en önemli yönü grafikleri ve hassasiyeti. Sonuçta spor icra ediyoruz ve hikaye olmasa da olur. Snow'a ilk başladığımda ilk dikkatimi çeken husus arka plan oldu. Dağ manzaraları, ayak izleri veya

düşmüş kayalar gibi detaylar göze hoş geliyor. Öte yandan karakterimizi ele aldığımızda biraz tutuk olduğunu görüyoruz. Yani snowboarding yapan bir insanın hayli esnek olmasını bekleriz, değil mi? Oysa parmakla sayılabilecek sayıda animasyonlar yüzünden karakter plastik bebek gibi duruyor. Ayrıca karakterin ayaklarının arasından geçen kar, sanki bug gibi görünüyor. Snow'un en iyi yanı ise 36 farklı etkinlik ile (kızak, snowboarding, paraşütle inme gibi birçok farklı etkinlik) 19 farklı mekan sunması. Üstelik kendin pişir kendin ye tarzındaki mekanını kendin yarat seçeneği ile kendi sıradağlarınızı dizebilir ve kendi engelleriniz ile rampalarınızı oluşturabilirsiniz. Fakat hemen uyarayım;

Snow'un ücretsiz sürümünde yapabilecekleriniz kısıtlı. Özellikle kendi mekanınızı doyusuyla yaratmak istiyorsanız azıcık paraya kıymanız şart. Snow, eğlenmek için değil de daha çok vakit geçirmek için dizayn edilmiş, kendi halinde bir oyun havasından öteye şimdilik geçmiyor. **◆ Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Kendi mekanını yaratabilme imkanı, lokasyon ve etkinlik sayısı hayli fazla
EKSİ Karakter animasyonları zayıf ve tutuk, kayma hissiyatını pek iyi veremiyor

70

Yapım Hugelalf Studios Dağıtım Curve Digital Tür Simülasyon Platform PC, Switch, Mac Web hugelalf.com

When Ski Lifts Go Wrong

Hiçbir hastalık, sakatlanma ve ölümden müessesemiz sorumlu değildir.

Hugelalf Studios bize anlaşılması kolay ve basit bir görev vermiş; bir kayak merkezi için kayakçıların güvenle ilerleyebileceği platformlar inşa etmek. Üstelik elimizde pek çok malzeme var ve bizler de hiç zaman kaybetmeden hızlıca kullanışlı bir platform kuruyoruz. Sonrasında ilk kayakçı geliyor ve bam! Daha ne olduğunu anlamadan destekler çöküyor, kayakçı bir şeye çarpıyor, baş aşağı dönüyor ve nihayet etrafa kan gölüne çevirerek yere düşüyor. Anlaşılan biraz daha sağlam bir yol yapmamız gerek.

Bizim dergide çeşitli spor ve hobi oyunlarının yazılan genellikle bu alanda deneyimi olan kişilere verilir. Şahsen kayarken düşmek ve kendini sakatlamak konusunda bolca tecrübe olduğunu söyleyebilirim. Her ne kadar baş aşağı düşüp kafamı karpuz gibi patlatmadıysam da When Ski Lifts Go Wrong'un daha adını gördüğümde "İşte benim oyunum," dedim.

When Ski Lifts Go Wrong bir yandan kayak yaparken bir yandan da bir kayak merkezi için teleski ve platformlar inşa ettiğimiz bir oyun. Başlarda oldukça basit yapılar kurduğumuz bölümleri birbiri ardına geçtikçe yaratıcılıklarınızın sınırlarını zorlamanız gerekiyor. Kalas üzerine kalas ekleyerek komik ama sağlam platformlar inşa ediyor ve kayakçıların düşmemesi için dua etmeye başlıyorsunuz. Son olarak, When Ski Lifts Go Wrong basit ve eğlenceli bir oyun olsa da bir seferde oturup bitiremeyeceğiniz kadar çok bölüme sahip, sandbox modu da bulunuyor ayrıca. Eğer PC üzerinden oynuyorsanız Steam'e bağlanarak başka oyuncuların bölümlerini oynama şansınız da var. Bana biraz küçükken browser üzerinden oynadığım oyunları anımsa-

tan When Ski Lifts Go Wrong, bu tarz oyunlardan hoşlananlar için ilgi çekici bir yapım olmuş.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Eğlenceli oynanış, öğrenmek kolay ustalaşmak zor, animasyonlar eğlenceli
EKSİ Switch kontrolleri bir miktar rahatsız, görevleri tamamlamanızı engelleyen bazı hatalar var

75



Nippon Marathon

İnternet meme'lerinden oyun yapmak...

Saçmalıklara ve absürtlüklere varım. İnternet denilen şeyin mizah kültürünü bu ikisi belirliyor zaten. Meme'lerden oyun çıkarılmasına da alıştık. Bread Simulator'ından Shower With Your Dad'ine kadar neler gördüm. O yüzden artık şaşırıyorum. Trollüğüne oyun yapılmasına da varım. Yapmışlar da. Adını da Nippon Marathon koymuşlar. İyi mi olmuş? Eh

fena değil. Yani eğlenceli bir oyun. Partilerde iyi gider, onun dışında da fazla bir şey aramak gerek.

Yani Nippon Marathon'la ilgili neyi ne kadar anlatmamın nasıl bir faydası olacak tam bilemiyorum. Şöyle ki, anime absürt komedisi ile internet trollüğünü birleştirince ortaya çıkan bir şey olmuş. Tahmin edeceğimiz üzere her şey saçmalık üzerine kurulu. İşte dört ayrı karakter var mesela. Biri sürekli istakoz kıyafeti ile gezen bir tip. Diğeri sürekli unicorn kostümü giyiyor. Bir diğeri de liseli gibi giyi.... Aman ne anlatıyorum ki. Zorlama bir saçmalık var işte bir de bu tiplerin hikayeleri var. Yani olay yer yer komikleşiyor. Yer yer bayıyor. Bir de aradaki sahneleri geçemiyorsunuz, o biraz zorluyor.

Oyun nasıl bir oyun dersiniz bir yarış oyunu. Go-kart oyunlarındaki gibi Power-up'lar falan var. Engeller var. Aslında oldukça bugli ve kontrollerin

garip işlediği bir oyun ama bu hatalı yapı da oyunun doğasına iyi gidiyor. Parti oyunu işte. Bakıp bakıp oyunun bozulmasına, karakterlerin falan hataya girmesine gülüyorsunuz. Arkadaşlarınızla oynamayacaksınız bence hiçbir esprisi yok Nippon Marathon'un. Ama iyi bir ortamda sizi güldürebilir. Sürekli oynanacak kadar da bir devamlılığı olduğunu sanmıyorum ama belki mizahı yakalarsa biraz daha uzun soluklu olabilir. Buradan editörüm Kürşat'a bu oyunun saçmalığı beni kesmedi artık daha iyi şeyler denemelisiniz diyor ve yazımı bitiriyor. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Eğlenceli bir parti oyunu, absürtlükte sınır tanınmamış
EKSİ Kısıtlı gameplay, uzun vadede bir şey sunmuyor

60



Bury me, my Love

Anlatacak hikayesi olan bir oyun...

Sevdiğiniz birinin sizden kilometrelerce uzakta olduğu sırada kendisinden bir mesaj aldığınızı hayal edin: "Yardım et". Ona ulaşmaya çalıştığınızda cevap alamıyorsunuzdur ve o noktada yapabileceğiniz tek şey güvende olması ve size cevap yazması için dua etmektir. Bir çeşit mesajlaşma simülasyonu olan Bury me, My Love bu duyguyu kemiklerinize kadar işleyen bir yapım olmuş.

Suriye'deki iç savaş sırasında ailesini birer birer kaybeden Nour, daha fazla dayanamayıp güvenli bir yuva bulma umuduyla Avrupa'ya kaçmaya karar verir. Hasta annesini geride bırakamayacak olan kocası Majd ise ülkede kalmak zorundadır. Ayrılık vakti geldiğinde ise Majd Nour'a sanılır. Sevdiği ve bir daha görememe ihtimalin olduğu bir kişiye söylenen eski bir Arap vedalaşma deyişini söyler: "Bury me, my Love."

Oyun baştan aşağı Nour'un yolcuğu sırasında Majd ile mesajlaşması üzerine kurulu. Biz daha çok bu diyaloglara şahit olsak da zaman zaman farklı cevap seçenekleri arasından seçim yaparak Nour'un korkularını yatıştırıyor, ona tavsiyeler veriyor ya da kendisini uyarıyoruz. Kendine güvenen ve biraz da

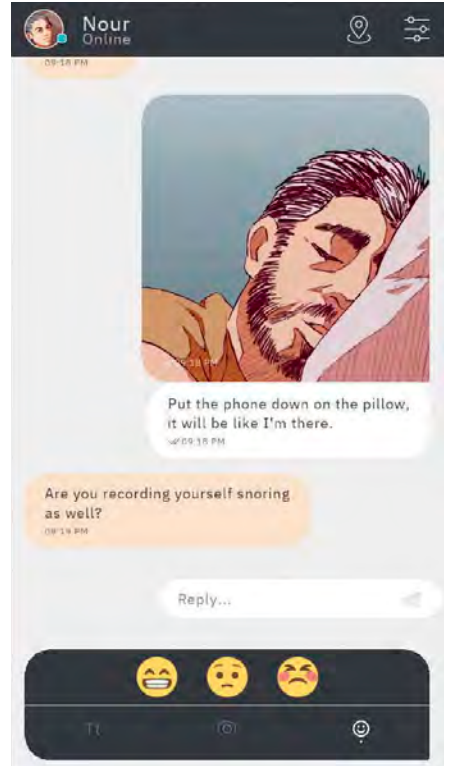
inatçı bir kadın olan Nour da zaman zaman kendi bildiğini okuyarak olayların çok farklı yerlere gitmesine sebep oluyor. Oyunun 19 farklı sonu olduğunu da düşünürsek işlerin sarpa sarmaması için Nour ile çok dikkatli konuşmaya başlıyoruz.

Baştan sona bir çiftin aralarındaki mesajlaşmayı takip ettiğimiz Bury me, my Love hiçbir aksiyon barındırmamasına rağmen insanı etkisi altına alan bir oyun. Kendinizi farkında olmadan öylesine karakterlerin yerine koyuyorsunuz ki Nour'dan cevap gelmediğinde siz de endişelenmeye başlayacaksınız. Bu sebeple oyunun PC ve Switch versiyonları da olmasına karşın daha gerçekçi ve gerçek zamanlı bir deneyim sunması açısından kesinlikle mobil versiyonunu oynamanızı tavsiye ederim. ♦ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Akıcı ve gerçekçi diyaloglar, vurucu bir hikaye, uygun fiyat
EKSİ İngilizce bilmek şart, PC ve Switch versiyonu gerçek zamanlı değil

85





Tür Macera Platform iOS, PC, Switch Fiyat 34.99 TL

The Stillness Of The Wind ★

Hep yalnızlık var sonunda, yalnızlık ömür boyu...

Uçsuz bucaksız sarı renkli bir hiçliğin ortasındaki Talma Teyze, tek odalı evinde, hayatının son günlerini keçileri ve tavuklarıyla yaşayarak geçirmektedir. Hikâye başlangıcı gibi oldu farkındayım ama The Stillness Of The Wind, görüntüsü, müzikleri ve konusuyla o kadar şiirsel ki başka türlü konuya giriş yapamazdım. Çöl gibi görünen ama çok da ne olduğunu anlamadığımız bu köy terk edilmiş ve geriye sadece Talma'nın çitlerle çevrili arazisi kalmış. İçinde tek göz bir ev, hayvanların olduğu alan, bir de peynir yaptığı küçük kulübesi var. Günlerini, uzakta olan akrabalarından gelen hüznü mektupları okuyarak ve keçilerinden sağdığı sütle peynir yaparak geçiriyor. Her gün çiftliğe gelen satıcı bir adam var, kasaba dedikolarını vermesinin yanı sıra, çeşitli sebze ve meyve tohumları, keçi, saman, kurşun gibi şeyler satıyor ama bizim paramız olmadığı için bunları, peynir ve yumurta karşılığında alabiliyoruz. Benim gibi bütün peynirleri vermeyin çünkü Talma onlarla besleniyormuş. İki yumurta kırsa yine karnı doyacak ama yok, ocakta peynirle ne yapıyorsa artık onu yiyor. Mesela bir gün süt sağarken başı döndü, "yemek yemem lazım yoksa çalışmam" dedi de koştur koştur karnını doyurdum. Tabii tohumları ektikten sonra sulamak için kuyuya gitmek de gerekiyor. Bu şekilde basit bir sulama

işi bile uzun zaman alabiliyor. Sulama, süt sağma, yumurta toplama, peynir yapmakla uğraşırken gün bitti bile. Zifiri karanlık olduğu için gece pek bir şey yapmaya imkân olmuyor.

Açık alan fobisi olan varsa aranızda evden fazla uzaklaşmaya-bilir çünkü Talma hem çok yavaş yürüyor hem de gerçekten koca bir boşlukta geziyor gibi hissedebilirsiniz. Elinizde değnekle yola çıkarsanız yerde iz bıraktığı için en azından aynı yerleri dolaşmamış olursunuz. Ne işe yaradığını anlamadığım nesnelere de bulmanız mümkün. Talma'nın tüfeği de var ama avlanmak için kullanılmıyor. Ben niye bu kadar yaşlı bir teyzenin kuş vurup yiyeceğini düşündüysem, hem de bu kadar sakin bir oyunda. The Stillness of the Wind'in amacı aslında tam da bu, oyunculara ters köşe yapmak. Yaşlı bir kadının kalan günlerini en basit haliyle yaşadığı dünyaya tanık oluyoruz. Talma'nın dünyasında büyük olaylar yaşanmıyor, simülasyon gibi de değil, büyük üretimler, gelişmeler yok. Domates yetiştirince salça makinesi satın almıyorsunuz ya da peynirlerin içine baharat koyup çeşitlen-



melerini sağlayamıyorsunuz. Oyunun amacı hayatta kalmak için gereken minimum ihtiyaçları sağlamak. Neden oyun oynuyoruz? Böyle bir oyun, günümüzde ekstrem şeyler yapmaya alışmış oyunculara hitap eder mi? Hayatı sadeleştirme modası oyunlara da yansır mı? Slow Food, Slow City kavramlarından sonra Slow Game de olur mu? Kafamda deli sorular bırakan oyunu oynarken ara ara huzur bulduğumu söyleyebilirim ama bazı anlarda da sabırsız yanıma ortaya çıktı ve "Talma, lütfen hızlı yürü" derken buldum kendimi. Normal halinden en az iki kat hızlı yaşadığımız bu zamanda keçi besleyen, sebze eken yaşlı bir teyzenin hayatı ne kadar ilginizi çeker bilemiyorum ama insanın içine huzurla karışık bir hüznü verdiği söyleyebilirim.

7.0





Tür Kutu Oyunu Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Evolution: The Video Game

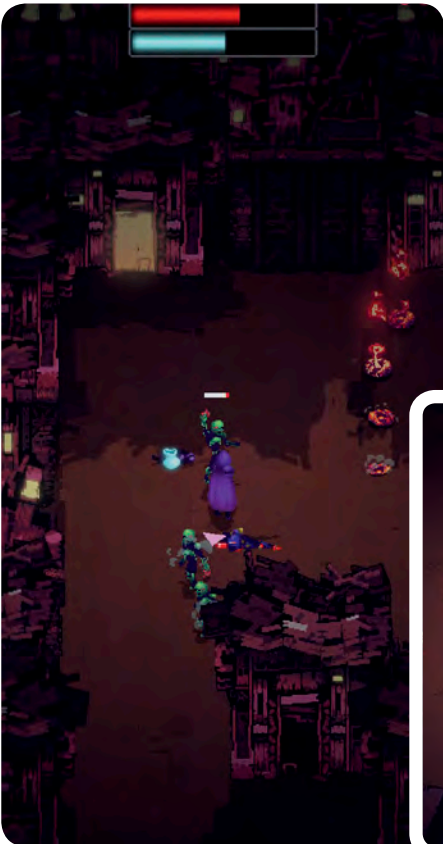
Doğada hayatta kalmak için elinizden geleni yapın.

Kutu oyunları ne kadar ilginizi çeker bilemiyorum ama arkadaşlarınızla buluşmadan oynayabilmeniz için Evolution, mobil cihazlarınıza gelmiş durumda. 2014 yılında çıkan ve birçok ödül almış olan oyun, Oxford Üniversitesi Biyoloji Bölümünden bir profesörün de ilgisini çekmiş. Nature dergisine oyunla ilgili bir yazı yazarak çok bilgilendirici ve eğitici olduğunun altını çizmiş. Yapay zekâ ya da gerçek kişilerle oynayabileceğiniz oyunun başında uzunca bir eğitim bölümü var. Benim gibi kutu oyunları konusunda çok da başarılı değilseniz gerçekten işe yarıyor. Oyunun amacı basit, hayatta kalmak. Doğada yaşamınızı sürdürebilmek için birinci yapmanız gereken yemek bulup karnınızı doyurmak ve diğer canlılara karşı kendinizi korumayı öğrenmek. Hayvanlarda tırmanmak, yüzgeçlerin çıkması, boynunun uzaması, sırtında kabuk oluşması gibi özellikleri gördüğümüzde bunların doğal döngü içerisinde oluştuğunu anlayabiliyoruz. Oyun tam da bize bunu öğretiyor ve

kutu oyunu olduğu için kartları kullanıyoruz. Rakiplerinize karşı hayatta kalabilmek için size dağıtılan kartları akıllıca kullanmanız gerekiyor. Oyunda ilerledikçe, bir etoburla karşılaştığınızda onun sudaki bitkileri yiyemeyeceğini ve de vücudu sizden büyüğe bizi kolaylıkla alt edebileceğini bilmeniz gerekiyor. Önyargıyla

yaklaşsam da canlıların evrimi ve hayatta kalmakla ilgili çok fazla bilgi öğrenebileceğiniz bir oyun. Mobil olarak da başarılı renkleri biraz fazla kafa karıştırıcı buldum ama kartların ne işe yaradığını üzerinde yazması ve gerekli yönlendirmeleri yapması gayet güzel.

8.0



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat 30.99 TL

Immortal Rogue

Kana susamış bir vampir olmak ister miydiniz?

1980 yılında çıkmış olan Rogue, bu tarzda sonradan geliştirilmiş oyunların öncüsü olmuş ve roguelike terimini oyun dünyasına kazandırmıştır. Nedir roguelike? Basitçe anlatırsam, görevsiz, aksiyon bazlı, rastgele yaratılmış haritaların olduğu, genelde tek kişi oynanan oyunlara deniyor. Hikâye örgüsü, karakterin kendisini ve özelliklerini tanımaya çalışmak bazen fazla yorucu olabiliyor, işte bu zamanlarda roguelike tam da aradığımız şey olabilir. Immortal Rogue, retro görüntüsü ve 80'ler müzikleriyle gerçek bir nostalji duygusu yaşıyor insana. Karakterimiz bir vampir ve önüne geleni kesmek konusunda kararlı ama öyle keyfimize

göre öldürmek yok. Her bölümde avlayacağınız kişileri soruyor. Genetik uzmanlarını mı öldürmek istersiniz yoksa mutantları mı? Buna göre dünyayı da değiştirebilme gücünüz oluyor. Eğer ölürseniz de 100 ya da 200 yıl geçmiş ve geçmişte aldığınız kararın nasıl sonuçlandığını görmüş oluyorsunuz. Elimizde kılıç, katana gibi silahlar var ama coin kazandıkça her başarılı bitirdiğiniz bölümde ortaya çıkan silahları satın alabiliyorsunuz. Kontroller oldukça kolay, parmağınızla hafif ekrana dokunduğunuzda ilerliyor, düşmanın yakınına geldiğinizde vuruşunu yapabiliyor, daha etkili sert olması için de yön verip daha hızlı saldırabiliyorsunuz. Öldüğünüzde kanlarınız boşa gitmiyor, karakterlerin gelişimi için kullanılıyor. İlerledikçe 70'ten fazla düşmanla karşılaşacak, 30 farklı silaha ulaşabileceksiniz. Hafif kanlı olması, basit oynanışı ve ana fikriyle benim ilgimi çekti. Ağır oyunlardan sıkıldıysanız Immortal'a bir şans verebilirsiniz.

7.0



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Kelime Gezmece
3. Words of Wonders
4. Cargo Simulator 2019: Turkey
5. 101 Okey Plus

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hermes: KAYIP
2. Adalet Namluda: Afrin
3. Construction Simulator 2014
4. Plague Inc.
5. Earn to Die 2



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Kelime Gezmece
3. Subway Surfers
4. Temple Run 2
5. My Talking Tom 2

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Earn to Die 2
2. Adalet Namluda: Afrin
3. Construction Simulator 2014
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Hermes: KAYIP

◆ Nevra İlhan



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Spicy Piggy

Domuzumuz bizden yardım bekliyor!

İlk bakıldığında müzikleri, grafikleri ve oynanış şekliyle Super Mario'yu hatırlatsa da Spicy Piggy biraz fazla hızlı. Sizin yapmanız gereken yoluna çıkan engelleri aşmasına yardım etmek ve havada asılı duran biberleri toplamak. "En zor platform oyunu" sloganıyla çıkmış olması biraz iddialı görünse de ilerledikçe hakkını verdiğini söyleyebilirim. Her bölümde üç yıldız kazanmanız için, başta verdiği sürede bitirmeniz ve 50 biberi toplamanız gerekiyor. Süre dediğim de bir bölüm için 22 saniye gibi. Bunları yapmadan da ilerleyebilirsiniz ama bölümleri gerçek anlamıyla bitirmek isterim ben diyorsanız, size ancak şans ve sabır dileyebilirim çünkü zorluk derecesi gitgide artıyor ve fazlasıyla sinir bozucu olabiliyor. Eğer öldüğünüzde başa dönmek istemiyorsanız, topladığınız

nız biberleri kullanarak ya da video izleyerek checkpointten başlama imkânınız oluyor. Spicy Piggy, çok hızlı gittiği için yapmanız gerekenlere karar vermek çok da kolay değil bazı anlarda fazla düşünmeden şuursuz bir şekilde ilerlediğim oldu ve gayet de başarılı oldum. Derin bir nefes alıp girişmek en güzeli, sesli de oynamanızı tavsiye ederim çünkü atari salonu müziğiyle oldukça eğlenceli olabiliyor. 80'lerde içinde sadece tek oyunun olduğu cihazlar vardı. Spicy Piggy'yi oynadığım anda öyle bir makinenin içinde çok eğlenceli olabileceğini düşündüm. Hazır PlayStation Classic de çıkmışken daha da geriye gidebilir oyun dünyası nostalji adına. Zor platform oyunu bizim işimiz diyenlere hemen Spicy Piggy indirmelerini öneriyorum.

7.0



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Airline Commander

Şimdi sessizce uçuş emniyet videomuzu izliyoruz...

Uçuş simülasyon oyunları ile aranız nasıl bilemiyorum ama Airline Commander'da oldukça gerçekçi bir deneyim yaşayacağınızı söyleyebilirim. Adım adım yapmanız gerekenleri güzel bir eğitimle anlatan oyunda 25 farklı uçak ve hepsine özel ehliyetler var. Başta sadece basit kalkış ve basit iniş öğrenerek dünya haritasında çeşitli rotaların açılmasını sağlayabilirsiniz çünkü oyunda amaç sadece uçak kullanmak değil, aynı zamanda havaalanını da yönetiyorsunuz. Ne kadar sözleşme o kadar para demek. Sao Paolo - Florianopolis rotasını açmak için basit bir kalkışı tamamlamanız yeterli. Ben hep

o uçağı indirmenin daha zor olduğunu düşünmüşümdür ki daha ilk inişte uçağı parçalayarak haklı olduğumu gördüm. Üç beş uçağı parçaladıktan sonra o kadar güzel bir iniş yaptım ki, bazı uçuşlarda olan ve komik bulduğum alkışları duymak istedin çünkü fazlasıyla hak ediliyor. Kursiyer olarak başladığınız oyunda beş aşama sonra kıdemli kaptan pilot olabiliyorsunuz. Ulaşabileceğiniz en üst nokta ise havayolunun baş pilotluğu. Baş pilot Boeing 747 ve Airbus A380 kullanabiliyor ama bu rütbeye gelmek o kadar da kolay değil. Oynanış basit, uçağın hızını ayarlamak, iniş ve kalkışlarda dikkatli olmak, rotayı şaşmamak gerekiyor ama uçuş süreleri uzadıkça dikkat dağılıbiliyor. Ekranda görünen hız göstergeleri ve yönleri takip etmek önemli. Bölümleri ben kolay seçip oynadım ama kendinize güveniyorsanız destek olmadan "zor" haliyle de oynayabilirsiniz. Çok kapsamlı ve ayrıntılı olmasıyla özellikle simülasyon oyunlarını sevenleri tatmin edecektir.

9.0



MART

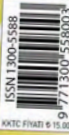
SAYISINI KAÇIRMA

20
POSTER
25
STICKER

Hediye
2 FARKLI
DEFTER

20 POSTER 25 STICKER
+ 2 FARKLI DEFTER

MARKA ZULU İM: 03 FİTALTI 17 12.00



SHAWN
BU İTİRAFLARI
HİÇ DUYMADIN

TEST
ÜNLÜ BİRİYLE
SEVGİLİ
OLABİLİR MİSİN?

GÜZELLİK
GRAMMY
MAKYAJLARI

FORM
YAZA
HAZIRLAYAN
EGZERSİZLER

ARIANA
YILDIZ GİBİ PARLIYOR



**DYLAN
O'BRIEN**
YENİ DİZİ
GELİYOOR!



**AVRIL
LAVIGNE**
SU YÜZÜNE
ÇIKIYOR



**JORGE
BLANCO**
BEKLEDİĞİMİZE
DEĞDİ!



**NOAH
CENTINEO**
SEVİYORUZ
ÇÜNKÜ...



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi

t twitter.com/heygirlonline

ig instagram.com/heygirlonline



DOĞAN BURDA DERGI

WAR THUNDER

Her yama ile mükemmelliğe doğru yeni bir adım atan
War Thunder gelişmelere gebe.

Sayfa
90



ONLINE



ACTIVISION

BLIZZARD

ACTIVISION BLIZZARD

Firmanın işçi çıkarma kararı tepki gördü...

Geçtiğimiz günlerde oyun dünyasında adeta şok etkisi yaratan ve oldukça tepki çeken bir haber geldi. 2018 yılında 7,5 milyar dolar gelir ve 1,8 milyar kar elde ettiği bilinen Activision Blizzard, bu pozitif tabloya rağmen iş gücünün %8'inden vazgeçeceğini yani yaklaşık 800 çalışanını işten çıkaracağını açıkladı. Firma yönetimi, elde edilen gelir ve kârın mevcut iş gücünü elde tutmaya yeterli olmadığını

düşünüyor. Aynı zamanda firmanın hisseleri bu haberler beraber düşüşe geçti. Haber -haliyle- bir anda sosyal medyayı ayağa kaldırdı. Özellikle Twitter üzerinden tepkiler çoğaldı. Bazı ünlü oyun firmaları da bu karara tepkisini saklamadı. Naughty Dog iletişim müdürü Scott Lowe, Activision Blizzard'ın harika çalışanlarla dolu olduğunu söylerken çıkan haberlerin doğru olmadığını umduğunu söyledi. Aynı

zamanda böyle bir işten çıkarma durumu olması halinde Naughty Dog'da pek çok farklı rolde çalışanlara ihtiyaç duyulduğunu belirtti. Riot Games de kendi firmaları bünyesinde birçok Blizzard fanı olduğunu, kalplerinin bu olaydan etkilenenler için attığını belirtti. İşten çıkarmalar henüz tam olarak başlamamış olsa da Activision Blizzard bu karardan geri adım atmayacak gibi duruyor. ◆

WAR THUNDER

Yolumuz bu sefer kuzeye düştü...

Her geçen gün oyun içeriğinde çeşitli geliştirmeler planlayan War Thunder, bir kez daha yepyeni bir harita ile karşımı-

za çıkıyor. Gaijin Entertainment geçtiğimiz ay War Thunder için yepyeni bir harita hazırladığını ve 1.87 güncellemesinde

oyuncularla olacağını açıkladı. Bu defa yolumuz biraz kuzeye düşüyor arkadaşlar. Alaska'nın dondurucu soğuşunda savaşacağız.

Yapımcı ekip Gaijin Entertainment, kırsal Alaska haritasının, bölgedeki muazzam dağlık alanlarından esinlenerek geliştirildiğini açıkladı. Yapılan açıklamaya göre harita yalnızca kara savaşlarını destekler nitelikte. Bu yeni haritada amacımız küçük Alaska şehri merkezini ele geçirmek olacak. Harita, ormanlık alanlar sunduğu gibi şehir çevresinde ve gökdelenler ile binaların olduğu şehir içinde savaşa imkanı sunacak. Oyunda şehrin hangi noktalarında konum aldığınız oldukça önemli olduğu gibi anti-tank araçlarının haritada en etkin birlikler olması bekleniyor.

Ayrıca Tier 7 araçlar için geri sayım sürüyor ki bunu daha sonra konuşacağız. ◆





RÖPORTAJ

Can Gürsu *Royal Bandits eSports Kurucusu*

Ülkemizde espor giderek gelişirken, bu sahenin en önemli aktörlerinden ve aynı zamanda I-TECH'in partnerlerinden Royal Bandits eSports'un kurucusu Can Gürsu ile keyifli ve uzun bir röportaj yaptık. Röportajın tamamını LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz.

**Merhabalar. Her röportajın o kaçınılmaz ilk sorusu ile başlayalım isterse-
niz. Okurlarımız için kendinizi biraz
tanıtabilir misiniz rica etsek?**

Bilkent Üniversitesi Uluslararası İlişkiler bölümü mezunuyum. Daha sonrasında Bilgi Üniversitesinde master yaptım. Daha sonrasında Galatasaray Üniversitesinde pazarlama sertifikasını bitirdim. Pazarlamacı ve finansçiyim. Kendi girişimlerim var. Kulübümüz de bir girişim. Girişimlere mentorluk vermeye çalışıyoruz. Gençliğimden beri oyun oynuyorum. Bir dönem kendim de profesyonel olarak oyunculuk yaptım. Ama tabii sonradan hayatın gerçekleri, iş, askerlik ortaya çıkınca bırakmak zorunda



kaldım. Daha sonrasında ortaklarımla 2016 senesinde Royal Bandits'i kurduk. Royal Bandits aslında bizim yapamadığımız profesyonel oyunculuk kariyerini ve farklı bir kariyer alternatifini gençlere sunmak adına bir araya gelerek oluşturduğumuz bir kulüp. Burada profesyonel oyunculara fırsatlar tanımak için üçümüz bir araya geldik. Ben, Ruşen Ekşi ve Çaka Bademli olarak. Üçümüz de ortaokuldan beri oyun oynayan üç arkadaşız, üç yakın dostuz. Bu kulüp de zaten bu üçlü güçlerini bir araya getirmeydi var olamazdı. Ben de bu ailenin bir parçası olarak görevimi icra ediyorum.

RoyalBandits'e geçelim isterseniz. RoyalBandits yola nasıl çıktı, neler başardı ve ilerisi için neler hedefliyor?

Royal Bandits orta okuldan beri arkadaş olan, gençliğinde epey süre oyun oynamış, bu işe gönül vermiş üç kafadar tarafından kurulmuş bir kulüp. Can Gürsu, Çaka Bademli ve Ruşen Ekşi'nin kurduğu bu yapıya bu sene Youth Holding'in sahibi Emrah Kaya'nın da katılması ile daha da güçlendik. Profesyonel hayatta finanstan tasarıma, ajanstan inşaata ve madencilige kadar çok farklı alanlarda çalışsak da RoyalYouth için güçlerimizi birleştirdik. Türkiye'deki hedeflerimiz marka ve şirketlere, anne ve babalara sektörü doğru anlatabilmek. Bu bilinç oluştuğunda önce ülkemizde sonrasında ise global arenada hem ülke hem de takım olarak çok iyi yerlere geleceğimize inanıyoruz. Kulübü genişleterek büyüteceğiz ve altyapı çalışmaları yapacağız. Yine bu alanda farklı yatırımlar da yolda.

Sizin RoyalBandits'e uzanan yolculuğunuzu da dinlemek isteriz. Eminiz ki pek çok okurumuz bir gün bir espor

takımı kurmayı veya onu bir parçası olmayı hedefliyor, bu açıdan söyleyecekleriniz çok değerli.

Ben ilk rekabetçi oyun oynamaya 13 yaşında başladım Counter Strike ile. Yaklaşık 20 senedir oynanan bir oyun. Ben de 20 sene önce oynuyordum. O zaman Türkiye'de internet kafelerin zamanıydı. İnternet bağlantısı oldukça yetersizdi. Video izlemek bile mümkün değilken oyun oynamak imkansızdı. İnternet kafelere gidiyorduk sık sık. Counter Strike oynuyorduk. Ki Counter Strike benim bir espor kulübü kurucusu olma sebeplerinden bir tanesi. Onun sonrasında da üniversite hayatım boyunca oyun oynamaya devam ettim. Sonra World of Warcraft oynamaya devam ediyordum. Gerçek bir mesai harcıyordum oyuna. Günde belki 10 saati geçtiği oluyordu. Bizim zamanımızda kariyer olarak oyunculuk çok mümkün değildi. Oyundan para kazanılmıyordu. Biz tabii ki kazanıyorduk 200-300 dolarlar ama hayatınızı idame ettirecek kadar bir para kazanmak mümkün değildi. Bugünkü e-sporcularla kıyasladığımızda. Komik rakamlara denk geliyordu. Meslek olarak yapamadığımız bir şeydi. Bizim aslında çıkış noktamız da bu. Biz dedik ki, bizim fırsatımız olmadı; biz bu fırsatı gençlere sunmalıyız diyerek güçlerimizi bir araya getirdik. İlk bu işe karar verdiğimizde Beşiktaş, Fenerbahçe ve Galatasaray'ın da sektöre yatırım yapması ile de biz cesaret bulduk. Hem oyuncu hem yatırımcı olarak dedik ki bunu yaparsak en iyi biz yaparız. Üçümüz araya geldik ve bu kulübü kurduk... ♦

*Röportajın devamını
LEVEL Online'dan
okuyabilirsiniz.*





Online Dünyada Mobil Spor Oyunları

Şu sıralar biraz hamlamış olsam da hayatımın büyük bölümünde spor faaliyetleri ile ilgilendim. Sevmediğim spor pek az olduğu gibi bu ilgim oyunlara da yansıdı, atarilerden tutun en son konsollara ve hatta mobil oyunlara kadar uzandı. Bu doğrultuda bu ay size mobil platformlarda diğer oyunculara karşı yarışabileceğiniz dört spor oyunu tanıtmak istedim.

Captain Tsubasa: Dream Team

Eskiden oyunlarda hile kodları yazardık ya hani, işte hile kodu yazarak bir futbolcu yaratmak istesek o muhtemelen Tsubasa olurdu. Bir Tiger tankı kadar kuvvetli, bir keskin nişancı tüfeği kadar bitirici ve bir Spitfire avcı uçağı kadar hızlı. Çizgi filmi o kadar başarılıydı ki kendisi mahalleden arkadaşımız kadar bizden biri haline geldi zaman içinde. Evet, kısaca bu şekilde anlatabileceğim çocukluğumun kahramanı Tsubasa'yı NES'te çok uzun bir süre deneyim ettim. Hala ara sıra açıp 1990 çıkışlı bu oyunun retro müziklerini açıp dinlerim. Aradan seneler geçti, Tsubasa kendini unutturdu derken aynı mantığa sahip Captain Tsubasa: Dream Team, iOS ve Android için piyasaya çıktı. Oyun net olarak son dönemlerde en çok oynadığım oyunlardan biri oldu. Evde de gidiyor, yolda da, işte de. Apex Legends'dan arta kalan vakitlerde Tsubasa ile Drive Shoot çekmeye, Hyuga ile Tiger Shoot çekmeye doymadım, laf değil.

CT: Dream Team'de takımınızı kuruyor ve çeşitli nadirliklere sahip oyuncular kazanıp, bu oyunculara seviye atlatıp, yeteneklerini geliştirip takımınızın her üyesini güçlendiriyor her bir oyuncu için özel yetenekler kazanıp bunları geliştiriyorsunuz. Oyunda tek kişilik oyun modu ve senaryoları daha çok oyuncuları güçlendirecek eşyalar için oynarken asıl mücadeleyi online modda veriyorsunuz. League Mode içinde gerçek oyuncuların kadrolarını yapay zeka kontrol ederken, Online Mode'da oyunun tamamında gerçek bir oyuncu karşınızda oynuyor. Futbolu bir sıra tabanlı stratejiye çeviren CT: Dream Team'in, özellikle geçmişte ataride saatlerini harcamış oyuncuları kendisine bağlayacağına eminim.



Pro Evolution Soccer 2019

Bu oyunun adı International Superstar Soccer iken çok sevdiğimi söyleyemem. Lakin ne zaman Winning Eleven'a dönüştü, o zaman başından kalkamaz olduk. Uvbevü Kavlus'u forvete çekmek, Zidane ile orta saha ile ceza sahası arasından kaleyi bombalamak, Rivaldo ile birbirinden sert frikikler kullanıp baraj kuran futbolcuları hayattan söndürmek. Bir dönemin oyuncularına çok şey ifade eden bu eylemler, bugünkü Pro Evolution Soccer oyunlarının kendi hikayelerini yazamıyor olmasını nasıl da yüzümüze vuruyor, değil mi?

Captain Tsubasa bir futbol oyunundan

daha farklı bir deneyim sunsa da PES 2019'un mobil versiyonu, gerçek futbol mekanikleri sunuyor. Bu tür futbol oyunları içinde şu anda en iyi oyun mekaniklerine sahip olan PES 2019'da pek çok etkinlik yapmak mümkün. Elbette çok iyi olmayan bir takımla başlıyor ve zamanla onu geliştiriyor, dünyaca ünlü yıldızları kadronuza katıyorsunuz. Elbette bu oyunda da asıl olay online modlarda. Pek çok farklı online oyun modu bulunuyor. Hem derece elde edebildiğiniz hem de sadece eğlenmek için oynayabileceğiniz çeşitli modlar var. Bu



kadar farklı seçeneğin olması monotonluğu azaltsa da zaman zaman karışıklık oluşturabiliyor. Ama oyunun en güzel tarafı arkadaşlarınızla karşılıklı maç yapabilmek ve hatta birkaç oyuncu bir araya gelip lig oluşturabilmek. Oyuncuları geliştirip takımın toplam gücünü artırmak oyuncuyu oyuna bağlıyor.

Virtua Tennis Challenge

Tenis deyince kenara yazacağım ilk adam Andy Roddick olur herhalde. Tarihin en iyilerinden biri olmamasına rağmen spektaküler oyunu ve her maçını yarın yokmuşçasına oynaması ile kendisi bende çok ayrı bir yer edinmişti, tenis kortundaki

Tuncay Şanlı gibiydi adeta. Şimdi neden bunlardan bahsettim bilmiyorum ama Virtua Tennis Challenge yazmaya karar verdiğimde içimdeki o tenis ateşini yeniden yaktığımı hissettim, çok net.

Virtua Tennis 4'e ne kadar zaman ayırdığımı hesaplamam mümkün değil. Resmen cılkını çıkartmış, dandik oyun kolumla dizüstü bilgisayarımın başından kalkamaz olmuştum. Evde elektriklerin kesildiği bir gün keşfettiğim Virtua Challenge da eski tenis tutkum olsa yine aynı günleri bana yaşatabilirdi. Yanlış anlaşılmasın, oyun kötü falan değil tam tersine

kendisini oldukça sevindirdi. Hele ki tenise ilginiz varsa telefonunuzu günlerce elinizden düşürmeyeceğinize eminim. Oyunu hem tek kişilik oyun modu ile hem de online oynamak mümkün. İster eski Virtua Tennis oyunlarındaki gibi Dünya turuna çıkıp küçüklü büyüklü tenis turnuvalarına katılabiliyorsunuz. İsterseniz multipayer oyun modunda yakındaki cihazlarla arkadaşlarınızla oynayabilir ve toprak sahadan, çime ve hatta sert zemine kadar mücadele edebilirsiniz. Yine de her Virtua Tennis oyunu gibi ne yazık ki bir süre sonra monotona bağlıyor, maçlar biraz uzun sürüyor ve özellikle karakter oluşturamamak ve hazır karakterle oynamak biraz can sıkıyor.



NBA Live

Hepsinden önce NBA Tecmo ile Lakers vs. Celtics vardı. Bugün gerçeğinin aynısı basketbol oyunları oynayabiliyorsak bu iki ağabeye selam çakmadan bir şeyler yazmamak gerek. Özellikle NBA Tecmo çok ayrıydı, hala açılır oynanır, seveni de kolay kolay unutamamıştır. Diğer taraftan basketbolu bugünkü haliyle ekranlarımızda gördüğümüz ilk oyun serisi EA Sports'un NBA Live'ı.

2000'li yılların sonuna kadar basketbol oyunları arasında en popüler oyun olan NBA Live daha sonra 2K serisine bu unvanı kaptırdı ve bir süre sonra neredeyse tamamen ortadan kayboldu. NBA Live 2006'yı sadece çıktığı zaman değil, uzun yıllar boyunca oynadığım için bu hikaye

benim için oldukça üzücü. Ancak oyunu yıllar sonra mobil platformlarda deneyim etme fırsatı bulduğuma çok sevindim. Tabii ki gerçek NBA oyuncularını takımımıza toplayıp genel takım gücümüzü yükseltmeye çalıştığımız bir oyun olan NBA Live'da pek çok tek kişilik oyun modu yer alıyor. Kimi zaman tüm sezonu normal maçlar ile oynarken kimi zaman sizden çeşitli görevler istemiyor. Bunlar oyundaki son topu başarılı şekilde kullanmanız ya da geriden gelip oyunu kazanmanız gibi farklılık gösterebiliyor. Ama en büyük heyecan yine arkadaşları-



nizla kurduğunuz turnuva ve ligler, Diğer oyuncularla yaptığınız karşılıklı maçlar oluyor. Biraz bağlantı sorunları olsa da NBA Live şu anda online olarak oynayabileceğiniz en 1-2 basketbol oyunundan biri. Yine de kendimi tutamayacağım ve her ne kadar online modları olmasa da Stickman Basketball'u da denemenizi önereceğim.

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



Monster Tulpar T7 v18.3

Kalbi RTX diye atan oyuncu bilgisayarları piyasada.
Peki oyun dünyası buna hazır mı?

Sayfa
97



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



ASUS ROG Strix GeForce RTX 2080

Ekran kartlarının şahı boy gösterdi!

NVIDIA'nın yüksek performans arayan oyun severlere hitap eden RTX 2080 ekran kartları nihayet boy göstermeye başladı. Elimizdeki bu kartın en önemli çıkış noktasını kuşkusuz artık herkesin bildiği gibi Ray Tracing ve DLSS desteği oluşturuyor. Öncelikle şunu söyleyelim. Elimizdeki kart, referans tasarımdan elbette birtakım farklılıklar gösteriyor. Bunu özellikle Asus'un kendi soğutma bloğuyla belli ettiği gibi, fabrika çıkışından hız aşırımalı yapıda tasarlanmış olmasıyla da gösteriyor.

Asus ROG Strix Gaming GeForce RTX 2080, 3 fanlı bir yapıya sahip ve kaslı bir kart. Çift slot tasarımını benimseyen kartın, üzerindeki fanlar eksen teknolojisine sahip. Öte yandan fanlar elbette 0dB olarak da nitelendirilen bir diğer teknolojiyi içeriyor. Böylece GPU, 55 derecenin üzerine çıkmadığı durumlarda fanlar tamamen hareketsiz kalıyor, çalışmıyor.

Asus ROG Strix Gaming GeForce RTX 2080, NVIDIA Turing mimarisine sahip pek tabii. Kartın içeriğinde 2944 CUDA çekirdeği, 368 Tensör çekirdeği, 184 doku ünitesi ve 46 RT çekirdeği yer alırken, 8 GB GDDR6 bellek sahibi. 256-bit bellek arayüzü ile 14 Gbps bellek saat hızı sağlayabilen kart, 448 GB/sn bellek bant genişliğine ulaşabiliyor. Kartın çekirdekleri standart saat hızıyla 1515 MHz frekansında çalışırken, artırılmış saat hızı noktasında ise 1890 MHz'e erişebiliyor. Bu rakam, refe-

rans tasarımında ise 1800 MHz seviyesinde. Elbette konu RTX olunca, şimdi bu kartın oyun dünyasına kazandırdığı yeni teknoloji olan Ray Tracing, yani Işın İzleme teknolojisinden bir bahsetmek lazım. Kabaca tabiriyle bahsedecek olursak, Işın İzleme, gerçek dünyada ışığın ne şekilde hareket ettiğini göz önünde bulundurarak bir sahnenin görüntüsünü çizen bir grafik oluşturma yöntemi olarak nitelendirilebilir. Bunun RTX ile oyunlara yansması da ışığın fiziksel davranışını simüle ederek, gerçek zamanlı olarak nesnelere etkileşime geçebilmesini sağlamaktan geçiyor. Yani daha basit olarak şu şekilde ifade edebiliriz: Yansımalar had safhada açık.

Bilindiği gibi oyunlarda Anti-Aliasing adında kenar yumuşatması sağlayan bir teknoloji kullanılıyor. Bu teknoloji sayesinde, oyunda bu özelliği devreye soktuğunuzda, oyunlarda gördüğünüz kenar kırılmaları mümkün mertebe düzeltiliyor. TAA ve MSAA şeklinde de karşımıza çıkan Anti-Aliasing teknolojisi, oyunlardaki kenar kırılmalarını düzeltirken ise, ekran kartına ek yük getiriyor ve bu da performans kaybına sebep oluyor. DLSS teknolojisi ise, altyapısında yapay zekayı kullanarak bu işi GPU'ya ek yük bindirmeden yapıyor ve bu da oyunlarda Anti-Aliasing gibi FPS'den çalmıyor. Elbette bu özelliği oyunlarda kullanabilmek için oyunların DLSS destekli olması lazım.

RTX 2080'in ısı ve güç tüketim değerlerinden de bahsedelim. Sistem boştaki çalıştığında ortalama ısı 32 derecelerde seyreden RTX 2080, yük altında da bize maksimum 79 dereceyi gösterdi ki bu sıcaklığa çok nadir çıkıyor. Genellikle oyunlarda maksimum 60 dereceleri buluyorsunuz. Kartın güç tüketimini de yük altında 232 watt olarak ölçümlerken, kart boştaki kullanıldığında ise 5 watt civarında bir performans aldık.

Evet, Asus ROG Strix Gaming GeForce RTX 2080 fazlasıyla kaslı ve güçlü bir kart. Elbette ondan iyisi de var ve o da bu kartın 2080 Ti versiyonu oluyor. Eğer 2080 Ti'yi düşünüyorsanız, DXR, yani ışın izlemeyi açarken detayını Ultra şeklinde ayarlayabiliyorsunuz, fakat elimizdeki 2080 modeli için bu Medium olarak öneriliyor. Bu noktada tabii ki kartın fiyatından da bahsetmek gerek. Asus ROG Strix Gaming GeForce RTX 2080'i şu an piyasada 6600 TL civarında bir fiyatla bulabiliyorsunuz ki, evet, bunun biraz el yaktığı bir gerçek.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek oyun performansı, Ray Tracing & DLSS, Sessiz çalışıyor, Düşük ısı değerleri
EKSİ DXR Medium seviyede öneriliyor, fiyatı bazı GTX 1080 Ti'lara yakın



Monster Tulpar T7 V18.3

Yerli üreticimizin RTX çözümüyle tanışın.

Monster Notebook, oyuncuların yakından bildiği üzere, Türkiye'deki oyunculara masaüstü oyun bilgisayarı performansını uzun yıllardır dizüstü bilgisayar kasasında sunuyor. İncelediğimiz onlarca Monster Notebook modelinde zaten en yeni teknolojilerin derlendiğini görüyorduk. Bu defa ise Monster, şu an dünyanın en gelişmiş grafik kartları olan NVIDIA GeForce RTX 2060, RTX 2070 ve RTX 2080 ile donattığı, yeni gaming dizüstü bilgisayarlarını karşımıza getirdi.

Monster Tulpar T7 V18.3, sahip olduğu teknik donanım bileşenleri neticesinde kallavi bir dizüstü bilgisayar. Siyah renkli kaslı gövdesi, özel bir soğutma sistemi ile güçlendirilmiş durumda. Laptop'ın arka tarafında sağ ve sol kenarlarda bu çıkışları görebiliyorsunuz.

15 inç boyutunda bir kasa içinde 17.3 inç büyüklüğünde bir görüntü alanı sağlayan Tulpar T7, 4K çözünürlüğünde, yani 3840x2160 piksel görüntüler üretebiliyor. Mat LED panel ile hem ışık yansımalarını soğurabiliyor, hem de farklı açılardan bakıldığında sizlere görüntü kaybı yaşatmıyor. Üstelik ekranın G-Sync desteği de göstermesi de önemli bir başka avantaj.

Tulpar T7 V18.3'ün iç yüzüne baktığımızda, burada daha önceki Monster modellerinden de aşına olduğumuz gibi RGB ışıklandırmalı bir klavye görüyoruz. Hemen klavyenin altında yer alan touchpad'de ise bir misafi-

rimiz var. Buraya bir parmak izi sensörü de yerleştiren Monster, böylece kullanıcılara ek güvenlik sağlamış.

Elbette atlamamız gereken bir diğer nokta ise, kuşkusuz ses. Tulpar T7 V18.3'te subwoofer destekli hoparlörler yer alıyor ve cihazın ses sistemi Sound BlasterX Pro-Gaming 360'a emanet. Bu sayede kullandığımız süre boyunca ses konusunda büyük destek sunduğunu söyleyebiliriz.

Evet, Monster Tulpar T7 V18.3'ü buraya kadar tanıdığımız göre, şimdi biraz iç yüzüne de bakabiliriz. Zira asıl ganimet burada yatıyor. Bu laptop'ta Intel Core i9-9900K işlemci mevcut. 3.6 GHz taban frekansında çalışan bu işlemci, tepe noktada ise 5 GHz frekansına erişebiliyor. Intel'in henüz geçtiğimiz ekim ayında tanıttığı en taze işlemcisi olan 8 çekirdek ve 16 thread'li Intel Core i9-9900K'ya ne eşlik ediyor diye sorarsanız, bu laptop'ta tam 32 GB (2x16GB - 3000 Mhz) kapasitesinde RAM bulunduğunu söyleyebiliriz.

Tulpar T7 V18.3'te 256 GB kapasiteli XPG SX8200 M.2 SSD'si yer alıyor ki, Monster ayrıca ikinci bir M.2 SSD daha kullanmak isteyenler olursa diye, ek bir alanı daha açık bırakmış. Peki, tüm alan bu kadar mı? Hayır, laptop'ta tam 2 TB daha ek SATA disk yer alıyor.

Tulpar T7 V18.3, NVIDIA'nın tüm dünyada büyük yankı uyandıran Ray Tracing, yani ışın izlemeli GeForce RTX 2080 ekran kartına

sahip. 8 GB kapasiteli GDDR6 belleklerden güç sağlayan kart, NVIDIA'nın Turing TU104 grafik işlemcisine dayanıyor ve 256-bit veri yolunu kullanıyor.

Sonuç olarak Monster'ın RTX 2080'li Tulpar T7 V18.3 dizüstü bilgisayarı, kuşkusuz oyunculuk anlamında yenilikleri keşfetmek ve NVIDIA'nın Ray Tracing deneyimini dizüstü platformda deneyimlemek isteyenler için bir model oluyor. Evet, laptop, bir masaüstü bilgisayar alternatifi olarak karşımıza çıkıyor ki bunu gerçek anlamda karşılayabiliyor. Öte yandan yalnızca oyunlarda değil, video düzenleme, 3 boyutlu animasyon, grafik tasarım gibi profesyonel işlerle de uğraşan, yüksek grafik işleme gücüne ihtiyaç duyan kullanıcılar tarafından da tercih edilebilir. Ancak elbette ki bunun bir bedeli var ki, kuşkusuz Monster Tulpar T7 V18.3 pahalı bir ürün oluyor. Elimizdeki özelleştirilmiş versiyonuyla bulunan Monster Tulpar T7 V18.3'ü yaklaşık 30 bin TL civarında bir fiyatla bulabiliyorsunuz. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Ray Tracing desteği, elit seviye performans, 4K G-Sync destekli ekran, Sound BlasterX Pro-Gaming 360 hoparlörler **EKSİ** Erişilmesi zor fiyat, yüksek fan sesi

90



Intel Core i9-9900K

Dokuzuncu nesil yetmez, en iyisi gelsin diyenlere

Intel, geçtiğimiz ekim ayında 9'uncu nesil Core yongalarının duyurusunu gerçekleştirmişti hatırlarsanız. Bu ailede en üst model olarak da Core i9-9900K yer alıyordu. Ayrıca 6 çekirdek ve 12 Thread'li i9-8950H modeli de ailede mevcut. Öte yandan Intel'in bir de X serisi ve Extreme modelleri var ki, artık bunlar başka bir incelemenin konusu. Bugünün konusu ise kuşkusuz Core i9-9900K olacak.

Intel; i3, i5 ve i7 derken artık i9 ve hatta X serisi işlemcilere kadar dayandı. Evet, fakat 14nm'de de bir nevi sıkışıp kaldı. Uzunca bir süredir bunun üzerine çıkamayan Intel karşısında AMD ise, 12nm işlemcilere daha önce geçiş yapmışken, sunucu tarafında da 7nm işlemci tasarımını tanıttı. Intel ise, kısa bir süre önce tamamlanan CES 2019'da 10nm işlemcilerinin duyurusunu gerçekleştirmişti. Mimari savaşlarında AMD bir adım önde dursa da, elbette bir de yadsınamaz Intel gerçeği var. Elimizdeki Core i9-9900K oldukça güçlü bir işlemci. Rakibi ise direkt olarak Ryzen platformu pek tabii.

Intel Core i9-9900K, az önce de söylediğimiz gibi 14nm fabrikasyon sürecine sahip bir işlemci. LGA 1151 soketi kullanıyor. 8 çekirdek ve 16 Thread içeren işlemci, 3.60 GHz taban frekansında çalışırken, 5 GHz'e kadar çıkabiliyor. Burada önemli olan nokta,

tek çekirdek için otomatik olarak 5 GHz'e ulaşabilmesi. Tüm çekirdekler ise aynı anda 4.7 GHz frekansında çalışabiliyor. Genel olarak da zaten sistemin 4.0 GHz'in üzerinde çalıştığını görüyorsunuz. Bizim sistemimizde ortalama 4.6 GHz'lerde seyrettiğini söyleyelim.

Core i9-9900K, LGA 1151 soketi kullanıyor ancak bu işlemciyi önerilen şekilde Z370 ve Z390 anakartlarda kullanabildiğinizi de belirtelim. 95W TDP değerine sahip olan i9-9900K, 64 GB maksimum RAM desteği gösteriyor. Bu arada standart düzeyde 2666 MHz DDR RAM'lerle çalışan işlemci, elbette hız aşırma noktasında ucu açık bırakmış. Core i9-9900K hız aşırma uygulayacakların seveceği bir işlemci. Zira entegre ısı yayıcı (IHS) sayesinde ısı dağılımı gayet verimli. Öyle ki i9-9900K, Core i7-8700K ve Core i7-8086K modellerinden yaklaşık 10 derece daha serin çalışabiliyor.

Cinebench R15 çoklu çekirdek performansına baktığımızda, burada Core i9-9900K'nın 1850 puan topladığını görüyoruz. Buna karşılık Ryzen 7 2700X 1798 puan üretirken, diğer 8'inci nesil Intel işlemciler de daha alt seviyede yer alıyor. Cinebench R15 tekli çekirdek performansına geldiğimizde, tek çekirdek skorunda da 211 puanla liste başında duran Core i9-9900K, 177 puanlık Ryzen

7 2700X'i geride bırakıyor. Geekbench 4'te de durum pek değişmiyor. Core i9-9900K, 33173 puan topluyor, buna karşılık Ryzen 7 2700X, 26011 puan üretebiliyor. Evet, geldik sonuç bölümüne. Sonuç olarak işlem kapasitesi konusunda Core i9-9900K güçlü bir işlemci olmayı başarıyor. Bu performansı ile oyundan ziyade profesyonel kullanım için daha uygun izlenimi yaratıyor doğrusu. Oyun sistemi kuracaklar için de uygun bir işlemci olduğunu söyleyebiliriz pek tabii. Ancak fiyatıyla biraz kafa karıştırıyor doğrusu. Zira bunun yerine i7-7700K veya i7-8700K işlemci de alsanız da benzer performans sağlayacaksınız. Öte yandan AMD tarafında da oldukça ciddi bir rakip var ki Ryzen 7 2700X şu an 2300 TL dolaylarında bulunabiliyor. Core i9-9900K'nın fiyatı ise 3600 TL civarında. Bu noktada oyun konusunda işi biraz zor diyebiliriz.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Video render ve edit için performansı, Hyper-Threading domine ediyor, önemli ölçüde serin çalışıyor
EKSİ Sıkı enerji tüketimi, pahalı, oyunlar için alternatifi bol



Razer BlackWidow Elite

Gelmiş geçmiş en iyi Razer klavyesi olabilir mi?

Razer uzun süredir oyuncuların gözde markalarından biri konumunda ve klavyeleri de bundan aşağı kalmıyor. Bunun en büyük nedeni Razer'ın en giriş seviyesi ürününe bile oyuncuları çekecek bazı ilginç özellikler veya yenilikler ekleyebilme kabiliyetinden geliyor. Razer BlackWidow Elite da bazı ufak ancak son derece keyifli detaylara sahip, neredeyse hiçbir zayıf noktası olmayan bir ürün olarak çıktı karşımıza.

Son aylarda bu sayfalarda hayli rekabetçi ve iyi klavyeleri test ettik. Aklıma Logitech G810, HyperX Alloy Elite ve Corsair K70 RGB Mk2 Rapidfire geliyor mesela. Tüm oyuncuların ihtiyacını karşılayabilecek kalitedeki bu ömürlük ürünler birbirinden bazı önemli farklarla ayrılırken aklımızda da fazlasıyla olumlu izler bıraktı. Razer BlackWidow Elite bu isimlerin arasında nerede yer alıyor, gelin beraber bakalım. Hatırlanacağı üzere Razer'ın BlackWidow X Ultimate serisini incelemiş ve ürünün metal alt kasasına adeta vurulmuştu. BlackWidow Elite ise bunun yerine yüksek kaliteli bir plastikten yapılmış ve üst seviye Razer ürünlerinde bir türlü göremediğimiz kol dayama desteğini de pakete eklemiş. Bu kol dayama desteği Ornata Chroma'da gördüğümüzden farklı bir şekilde, daha zayıf bir miktarda klavyeye oturuyor ve yeterince sağlam duruyor. Hafızalı köpükten yapılması ve uzun kullanımlarda bile terletmemesi de avantaj.

Razer'ın bu modele getirdiği en önemli yenilik Razer Green Switch'in yeni modelini kullanıyor olması. Bu modelde tuş setleri sadece +

şeklinde bir platforma oturmakla kalmıyor, ekstra destek sayesinde çevresi de sarılıyor. Bunun getirisi tuşların çok daha stabil hissettirmesi. Ayrıca Razer bu yeni anahtarlarda 80 milyon tuş basım ömrü gibi gördüğümüz en yüksek rakamı vadediyor. 50 gramlık çalışma kuvvetine ve 1.9mm'lik aktivasyon aralığına sahip olan bu anahtarlar piyasadaki en hızlı anahtarlar değil ve olmaları da gerekmiyor aslında. Yukarıdaki tüm ürünler içinde G810 ile beraber yazı yazarken en rahat ettiğim ürünün BlackWidow Elite olması da bu yüzden. Diğer taraftan Razer'ın Green Switch serisi Logitech'in Romer-G anahtarlarına göre çok daha sesli çalışıyor. Aynı odada uyumaya çalışan birisini hayli rahatsız edecek bir sestense bahsediyoruz ancak oyuncuların bu mekanik sesi sevdiği de malumunuz. Dilerseniz turuncu veya sarı anahtarlar da size sunulan seçenekler arasında.

Razer BlackWidow Elite'in sağ üstte yer alan multimedia tuşları da bir diğer önemli nokta. Sonraki şarkıya geçmek, sesi açıp kısma veya klavyenin ışıklarını ayarlamak gibi detaylara uyarlanabiliyorlar. Özellikle reosta benzeri ses açma kapama kontrolüne bayıldık. Üründe macro tuşlarının bulunmaması bazı oyuncuları rahatsız edebilir ancak Hypershift teknolojisi sayesinde herhangi bir tuşu macro olarak atmak son derece kolay. Ayrıca Razer Synapse 3 bu günlerde çok daha stabil ve çöküp durma huylarını geride bırakmaya başladı. Ürünün RGB profilleri de klavyenin içindeki bellekte saklanabiliyor ve yine Synapse 3

üzerinden ilmek ilmek işlenebiliyor. Firma bu modelde hayli yoğun bir aydınlatma kullanmış, klavyenin plastik yüzeyinden geri yansıyan bu aydınlatma göze hayli hoş gözüküyor. Razer bu modele aynı zamanda bir de USB 2.0 portu ilave etmiş. Bu yeni gördüğümüz bir şey değil ancak portun yanında bir de 3.5mm audio jack olması çok keyifli bir ayrıntı. Firma ana gövdenin altında kabloyu dilediğiniz gibi kontrol etmeniz adına kanalları açtıysa da kalın örgülü kablo bu kanallarda bir türlü durmuyor. Çok denedik, bir türlü yerinde tutamadık. Razer BlackWidow Elite tıpkı adından anlaşılacağı gibi firmanın seneler boyunca edindiği tecrübelerin sonunda geliştirilen, en üstün BlackWidow modeli olmuş. Düşününce gerçek bir eksi bulmakta zorlandık diyebiliriz, tıpkı geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Corsair K70 MK.2 Rapidfire gibi. Herhangi bir oyuncuyu çok uzun süre mutlu edebilecek olan bu klavyenin fiyatı ise 770 TL'den başlıyor, bu da sunduğu özelliklere göre makul.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, yüksek performans, yeni multimedia kontrolleri, stabil ve uzun ömürlü Razer Green anahtarlar, konforlu kol dayama desteği, 3.5mm kulaklık girişi

EKSİ Bazı oyuncular macro tuşlarının fiziki olarak olmamasından rahatsız olabilir, kumaş örgülü kablo kanallarda durmuyor



AeroCool KCAS 750GM

Uygun fiyat, maksimum verimlilik.

7 50W'lık bu cihaz modüler yapıda bir güç kaynağı. Böylece kullanmadığınız güç bağlantı kablolarını cihaza takmıyor, kasanın içini kalabalıklaştırmıyorsunuz. Bu da iyi bir hava sirkülasyonu için önemli olduğu kadar sade görünümü de perçinleyen bir özellik.

İkincisi bu güç kaynağı 80 Plus Gold sertifikasına sahip ve bununla beraber yük altında ortalama yüzde 89 ila yüzde 91 arasında verimlilik sağlıyor. Bu, özellikle elektrik fiyatlarının bir hayli cep yaktığı günümüz için bu tür cihazlarda aranması gereken bir özellik.

Bir diğeri de bu güç kaynağının RGB ışıklandırmaya sahip olması. Evet, artık hemen her donanım parçasının RGB ışıklandırmaya sahip olduğunu görüyoruz. Güç kaynağı da bunlardan biri oluyor ve 140 mm ebadındaki fanıyla size RGB LED ışıklandırma sunuyor. Böylece yalnızca kasanın içi ve önü değil, sisteminiz alttan da ışık sızdırarak güzel bir görünüm sağlıyor. RGB fonksiyonunu çalıştırmak için 4-pinlik güç kablosuna ihtiyacınız var. Ancak bu kablo kutu içeriğinde yer almıyor, ayrı olarak satın alınabiliyor. Eğer bu kabloyu edinirseniz, indireceğiniz P7 yazılımı üzerinden RGB ışıklandırma ayarlarını yapabiliyorsunuz.

Bal peteği tasarımlı ızgarası sayesinde maksimum hava akımı sağladığı gibi düşük gürültüyü de gözeten AeroCool KCAS 750GM, kullandığımız süre boyunca fazlasıyla sessiz çalıştı. Kutu içeriğinde ise gerekli tüm bağlantı kablolarını bulunduyor.

Sonuç olarak değerlendirirsek, zellikle oyuncular tarafından tercih edilecek olan cihaz, üst seviye verimlilik sağlamasıyla önemli bir iş yapıyor. Şu an AeroCool KCAS 750GM'yi piyasada 600 TL fiyat etiketiyle bulabiliyorsunuz ki, bu da benzer modeller arasında öne çıkmasını sağlıyor. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Fiyat/performans, verimlilik, modüler yapı, RGB aydınlatma desteği
EKSİ RGB güç kablosu ayrı satılıyor

88



Sades Tpower Sa-701

Giriş seviyesi kulaklık arayanlara

2 002 yılında kurulan ve oyuncu kulaklıkları üzerine yoğunlaşan Sades ülkemizde pek bilinen bir firma olmamasına rağmen fiyat performansı yüksek ürünleriyle kendisine bir yer edindi. Geçtiğimiz aylarda ülkemize giriş yapan firma, dövizin durumu sebebiyle beli bükülen oyuncuları hedefleyen ürünleriyle dikkat çekti ve Tpower Sa-701 de giriş seviyesi oyuncuları hedefleyen bir kulaklık.

Kablosuyla birlikte 250 gram ağırlığındaki Sades Tpower sert plastikten imal bir ürün ve rakiplerinin çoğundan daha hafif. Malzeme kalitesi olarak üst seviye olmayan Tpower, 40mm sürücülere sahip ve Stereo. Haliyle 3.5mm jack kullandığından gerek bu girişe sahip telefonlarda gerekse konsollarda kullanmak mümkün. Kulak yastıklarında suni deri kullanılmış ve başlarda rahat olsa da uzun kullanımlarda kulağı terletiyor. Burada en büyük sıkıntı kulaklık köprüsünde herhangi bir sünger vs. destek kullanılmamış olması. Bu da uzun kullanımlarda konfor düzeyini bir hayli azaltıyor. İki metre uzunluğunda bir kabloyla gelen Tpower, kablo üzerinde sesi ve mikrofonu açıp kapatabileceğiniz kontrollere sahip. Ses kesme özelliği bulunmayan mikrofon ise oyunlarda giriş seviyesi bir üründen beklenebilecek kadar başarılı bir performans sunuyor. Müzik dinlerken net bir sese sahip olmayan ve özellikle tizler konusunda bekleneni veremeyen ürün oyunlarda gayet yeterli bir performans gösteriyor. Ana kullanım amacı oyunlar olduğu için de beklentilerin iyi ayarlanması önemli.

Tpower döviz yüzünden hayli hasar gören oyunculara iyi bir alternatif olabilecek, fiyatı uygun bir ürün olabilirdi. Maalesef bu yazı yazıldığı sıralarda piyasada en ucuza bulunabildiği fiyat 219 TL idi ve Plantronics RIG300 gibi, rekabet etmekte çok zorlanacağı bir rakibi var bu fiyat düzeyinde. Fiyat konusunda bir çalışma yapılması halinde kendi sınıfında uygun ve kaliteli bir alternatif olacaktır. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Oyunlardaki performansı sınıfına göre başarılı, oldukça hafif, mikrofon performansı yeterli
EKSİ Kulaklık köprüsünde baş desteği yok, uzun kullanımlarda kulağı terletiyor, malzeme kalitesi düşük, ülkemizdeki fiyatı rekabetçi olmaktan uzak

70



Sayfa
102

THE UMBRELLA ACADEMY

Son günlerin en fazla konuşulan yapımlarından
birisini mercek altında.

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Jeneriklik bir yağmurla karışık kar yağışı camdan dışarıda devam ederken elde kahve kulaklarımızı ısıtıyoruz. Sadece kulak olsa yine iyi, uzun süredir beklediğimiz Massaka'nın yeni albümü geldi ısınmayan tek bir noktamız kalmayacak.

ALBÜM

MASSAKA
SYNDİKAT

Massaka geldi aynalar cevap verdi! Neredeyse bir yıl sonra Şubat ayının sonlarına doğru saldı piyasaya yeni albümünü Massaka. "Yansın piyasa, Massaka sezeryan doğum" diyesi geliyor hemen arkasından insanın. Ama cidden öyle, Massaka'ya bir defa tav olursanız geri kalan hiçbir rapçi sizi doyurmaz. Onun birlikte şarkı hazırladığı isimler bile kesmeyecektir sizi. Kendine has tarzı ile kalplerde yer kazanıyor ve bunu da gerçekten çok başarılı yapıyor. Syndikat albümünün çıkışına dair birkaç aydır ufak ufak tekliler paylaşıyordu. Tüm albümü görmeden nasıl bir doz gelecek bilemiyorduk. Syndikat, Siyah albümünden çok daha güçlü olmuş. Müzikal anlamda çok daha dolu, ego olarak yine gümbür gümbür, bastığı yeri yakıyor, su veren itfaiyenin hortumuna göz diyor. Albümün yüklediği ego sizi de sırtlıyor, o derece. Ağırlığı Almanca albümün. Arada ufak ufak Türkçe şarkılar ve bölümler ile karşılaşılıyorsunuz. Bence bu adama Almanca okumak daha çok yakışıyor. Albümde Spotify'da şu an 15 şarkı var. Bu albüm tüm Massaka çizgisine baktığımızda daha bir tematik olarak göze çarpıyor. Underground bir film çıkaracak olsam ya da kriminal bir şeyleri anlatacak olsam çok net tüm şarkıları Massaka'ya yaptırırsam sırtmaz, o kadar başarılı bir işe evrilmiş yaptığı albüm. ♦ İlker Kardeş



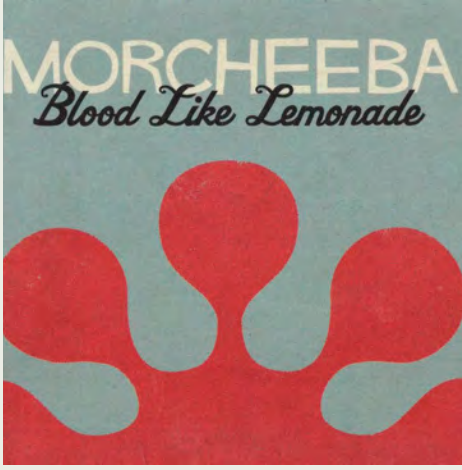
DİZİ

THE UMBRELLA ACADEMY

Dizinin fragmanını görene kadar ne çizgi romandan uyarılma olduğunu ne de bu çizgi romanı, ünlü Rock grubu Chemical Romance'ın üyesi Gerard Way'in yazdığını biliyordum. Eleştirileri izlerken rastgele öğrendim ve aydınlandım. Efendim, dünyada hamile olmadığı halde aynı günde 48 kadın doğum yapar. O dönemin Elon Musk'ı diyebileceğimiz Sir Reginald da yollara düşerek bu çocuklardan evlat edinebildiğini edinir. Evlatlığı yedi çocuktan altısının süper güçleri vardır ve gelecekte dünyanın bu veletlere ihtiyacı olacağını düşünerek onları eğitir. Hikâye yollarını yıllar önce birbirinden ayıran bu gençlerin bir araya gelerek dünyanın sonunu getirmeye çalışmasını anlatıyor. Bunu yaparken de zamanda yolculuğu Asimov'un "Sonsuzluğun Sonu" kitabına benzer bir şekilde renklendirerek ilginç bir hale getiriyor. Kadroda Ellen Page olmasına rağmen diziyi bir sonraki bölümü merak ederek tek çırpıda bitirdim. Genel olarak zamanda yolculuk konusunu iyi işlediğini söyleyebilirim fakat yaşanan kaçınılmaz olaylarla beraber "Kahramanlar kimseyi öldürmez," klişesini son bölümlerde göze batırıcı ve mantıksız bir şekilde sunması beni biraz kendinden itti. Özel efektler gayet iyi (Pogo) öte yandan dizideki kötünün gayet klişe olmasını göz önünde bulundurursak ikinci sezonu sadece Number Five ne yapacak ve Sir Reginald'ın geçmişi nedir diye merak ettiğim için izleyeceğim. Ama gene de izleyin derim, zamanınızı eğlenceli şekilde geçirecek bir dizi.

♦ Nurettin Tan





ALBÜM

MORCHEEBA BLOOD LIKE LEMONADE

A slında bu ay bunu yazmayacaktım. Yazıları yazmaya oturmadan önce kahve almaya gittiğimde TV’de bir dizide bu albüme adını veren şarkının çaldığını fark ettim. Sonra sanırım bir 7-8 yıl geriye gittim. Bir ara çalışırken full arkada bu tarz Lounge – chill out albümleri toparlar dinlerdim. Kendi içinde Trip Hop, Soul, Elektronik olarak yer bulan bu albüm yorgun ve bitkin olduğunuz bir günün akşamına da uyuyor,

hayatınıza dair güzel başlangıçlar yapacağınız bir gece yarısında kafanızı toplarken de size keyif verebiliyor. Çok değişik bir gücü var. Çay alın çayınıza şeker oluyor, kahve alın kahvenize süt tozu oluyor, hava almaya balkona çıkan esen rüzgara eşlik ediyor. Ne zaman olursa olsun hissiyatı hiç değişmeyecek nadide albümlerden biri. Takın albümü ve bırakın düşünceleriniz nereye giderse gitsin. ♦ **İlker Karas**

KİTAP

SEKİZİNCİ SEVİYE ZAFER BALABAN - FARUK EMRE ÖZÜNLÜ

Milattan önce 1457 yılında genç Kasiya, milattan sonra 645 yılında kılıç ustası Daichi, 871 yılında savaşçı Bjarke, 1099 yılında bir papaz ve şövalye Jean de Payene, 1187 yılında genç emir Ahmed Seyfeddin Ebu Süleyman, 1944 yılında Yüzbaşı Stefan Witek, 2007 yılında iş adamı Kaan Büke. Yüzyıllar önce Mısır’da başlayıp, Japonya, İngiltere, Kudüs ve Polonya’dan 2007 yılına ve İstanbul’a kadar uzanan bu hikâyede, farklı yüzyıllarda yaşamış yedi farklı kişiyi birbirine

bağlayan ve bizi biz yapan gerçeklerle bağlantısı olan gizemli bir sır var! Yedi gizemli hikâyenin oluşturduğu Sekizinci Seviye’de; yaşamla ölümün gizemi üzerine inanç, adanmışlık, tekâmül ve en ilkel dürtüleriyle hayatta kalma savaşı işleniyor. Yazarlar Zafer Balaban ve Faruk Emre Özünlü, bu yedi ayrı hikâyeyi birbirine ustaca bağlıyor. Bu kitabı okuduktan sonra yaşamınızı sorgulamaya hazır olun! Belki şimdiki yaşamınızı da bir zaman yolculuğu geçirmiştir... ♦



SİNEMA

HAPPY DEATH DAY 2U

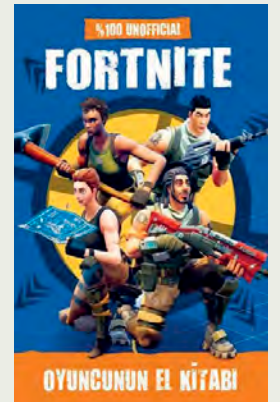
İlk filmiyle beğenileri üzerine toplayan Happy Death Day, maceraya kaldığı yerden devam ediyor. Yönetmen koltuğunda oturan Christopher Landon, yapımda Jason Blum ile birlikte çalışmış. Film, 2017 yılındaki Ölüm Günün Kutlu Olsun’un ardından mutlu sona ulaştığını zanneden Tree’ye, benzer deneyimleri tekrar yaşatıyor. Tree, biricik aşkı Carter ile mutlu bir hayata yeni başlamışken, Ryan yüzünden her şey alt üst olur. Ryan, mühendis adayı arkadaşları Samar ve Dre ile Sisyphus Kuantum Soğutucu Reaktörü (Sissy) deney sonucunda tüm zaman kavramını yok ederler. Tree, bambaşka bir hayatta uyanır ve dahası tanıdığı herkesin de hayatları değişmiştir. Tekrar ölmelere doyamayan Tree, bir yandan bulunduğu evrende kalmayı arzulamaktadır. Film, korku konseptini maksimum düzeyde rafa kaldırarak fantastik ve komedi konularına odaklanmış. İlk filmde daha başarılı şekilde öne çıkan Ölüm Günün Kutlu Olsun 2, izleyiciyi sıkmayan detaylarla süslenmiş ve oyunculuk kısmında da tam puanı hak eden cinsten. Türünü seviyorsanız, kaçırmayın. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



KİTAP

%100 UNOFFICIAL FORTNITE: OYUNCUNUN EL KİTABI

Bugünlerde Apex Legends sebebiyle zor günler yaşıyor olsa da Epic Games’in sevilen Battle Royale oyununun halen söyleyecek sözleri var. Şu an en fazla oynanan üç oyundan birisi olan Fortnite, Doğan Egmont Yayınlarından çıkan Fortnite: Oyuncunun El Kitabı ile aklınızdaki tüm sorulara cevap vermekle kalmıyor; hangi silah nerelerde kullanılır, haritanın en sağlam loot toplanan bölgeleri nereleridir, başarı için hangi taktikler gereklidir gibi soruların tamamına yanıt veriyor. Kalın, koleksiyonluk karton kapağı, baştan sonra renkli ve resimli baskısı, oyuncuyu yakalayan hafif içeriği ve elbette Fortnite’in kendisine özgü dünyasıyla büyük beğeninizi kazanacak olan 64 sayfalık bu eseri koleksiyonunuzdan eksik etmeyin. Temel oyun mekaniklerinden gelişmiş inşa etme tekniklerine ve kullanışlı ipuçlarına... İster acemi ister deneyimli bir oyuncu olun, %100 Unofficial Fortnite: Oyuncunun El Kitabı ile bilmeniz gereken ne varsa öğreneceksiniz. ♦



OTAKU CHAN

Oyun dediğimiz konu, video oyunlarından oluşmuyor. Tarih boyunca insanlar farklı biçimlerde hep oyun oynadılar ve oynamaya devam edecekler.



Onbin yıl önce Neolitik dönemde insanlar, daha çanak çömlek yapmadan oyun oynamaya başlamıştı. Oyunlar hangi kültürden doğduysa o kültürün bir parçasını içinde barındırıyor, hayata bakışını özetliyor ve her jenerasyona bunu aktarmaya çalışıyor. Ava gidecek yaşa gelmemiş çocukların oyun oynarken nasıl birlikte avlanacaklarını prova ettiklerini ya da kendi kültürlerinin efsanevi canavarlarından saklanırken aynı zamanda da kültürlerinin hikâyelerini öğrendiklerini hayal etmek hoşuma gidiyor.

1938 yılında yayımlanan Homo Ludens kitabında Johan Huizinga, oyunların insan kültürünün temel parçalarından biri olduğunu, hatta kültürden de eski olduğunu çünkü kültür denen kavramdan bahsedebilmek için öncelikle toplumun oluşması gerektiğini, oysa hayvanların birbirlerine oyunlar öğretmek için bunu beklemediğini söylemişti. Oyun diye adlandırdığımız her şeyi kurallar, dil, sanat, felsefe gibi karmaşık insani aktivitelerin başlangıcı gibi görmüştü.

Mesela Mısır'da doğmuş sanat ya da Mezoamerikan top oyunu gibi oyunlar gerçekten de dini ve efsanevi ritüellerle kaynaşmış. Gyan chauper ve The Mansion of Happiness gibi oyunlar etik ve ruhani dersler vermek için kullanılmış. Hâlâ severek oynadığımız, çok eskilere dayanan satranç ve Go bile politikacılar ve askerler için stratejik düşünmeyi geliştirmek için kullanılmış. Bulunan en eski parçaların kemiklerden yapıldığı ve zar oyunlarının ataları olduğu, hatta bu kemiklerin aynı zamanda kehanetler için de kullanıldığını yazıyor tarihçiler. En eski tarihli arkeolojik kalıntı ise Türkiye'de Başur Höyük'te bulunan 49 tane boyanmış küçük taş.

İnsanlık tarihinde oyunlar

Şu anda bile oynamaya devam edilen satranç, eski ismiyle Chaturanga, tarihçiler tarafından MS 3-4 yy.

civarında, Hindistan'da doğduğu düşünülen bir oyun. Satranç kadar çok oynanan köklü geleneklere sahip bir diğer oyun ise Go. Çin kökenli Go'nun Çince ismi Weiqi. Denen o ki, Çin imparatoru Yao (MÖ 2356-2255) oğlu Tan Chu'nun aydınlanması, disipline olup konsantrasyon ve denge kazanabilmesi için bu oyunu keşfetmiş. Seneler sonra Konfüçyüs "dolu bir mide ie hiçbir şey yapmamaktan biraz daha iyi bir şey" diyerek yerden yere vurduysa da Go oyunu Çin kültüründe müzik, resim, kaligrafi ile birlikte kültürlü bir bireyin elde etmesi gereken dört temel beceriden biri haline gelmiş. Niye Weiqi ismini değil de Go ismini kullanıyoruz dersiniz, Go ismi oyunun çok popüler olduğu Japonya'dan gelmekte.

Biz Türklerin özellikle yenildik mi koltuk altına sıkıştırıp "yürü" nidaları eşliğinde masadan kalktığımız tavlaların da geçmişi çok eskilere dayanıyor. İran'ın Shahr-e Sukhteh kentinde bulunan tavla, MÖ 3000'li yıllara tarihleniyor. Modern tavlaya en benzer kurallara sahip oyun ise Yunanistan'da ve Roma'da oynanan Tabula.

Eski oyunlarda kendimizi kaybetmeden gelim insanlık tarihiyle paralel olarak izini sürebildiğimiz oyunların animelerdeki izdüşümlerine...

Japonya'ya has oyunlar

İçinde satranç oynandığını gördüğümüz bol bol anime var ama şöyle sağlamlardan bir satranç animesi göremedik daha. Fakat satrançın Japon versiyonu diyebileceğimiz Shogi konusunda son dönemde yayınlanan en iyi animelerden birini izleyebilirsiniz: San Gatsu no Lion, March Comes in Like Lion. Honey and Clover ile ismini duyuran Chica Umino'nun hâlâ devam eden mangası merkezine shogi oyununu ve daha ortaokulda profesyonel shogi

Kraliçe Nefertari Senet oyununu görünmez bir rakibiyle oynarken...



oyuncusu olan Rei Kiriyaama'yı alıyor. 17 yaşında yalnız yaşamayı seçmiş Rei'nin Kawamoto kız kardeşlerle tanışmasının ardından hayatında eksikliğini duyduğu pek çok şeye kavuşması anlatılıyor. Bir diğer izlenebilecek seri ise Ryuuu no Os-higoto. Gelelim shogi oyununa, satrancın Japon versiyonu dediğimiz shogi Batı'daki kardeşleri kadar eski aslında. Tıpkı satranç-taki gibi şah mat etmeye çalışıyorsunuz karşınızdakini. Her taşın üstünde kaligrafi ile taşın ismi yazılmış, ilginç olan düş-manın bölgesine geçtiğinizde çoğu taşın güçlenmesi.

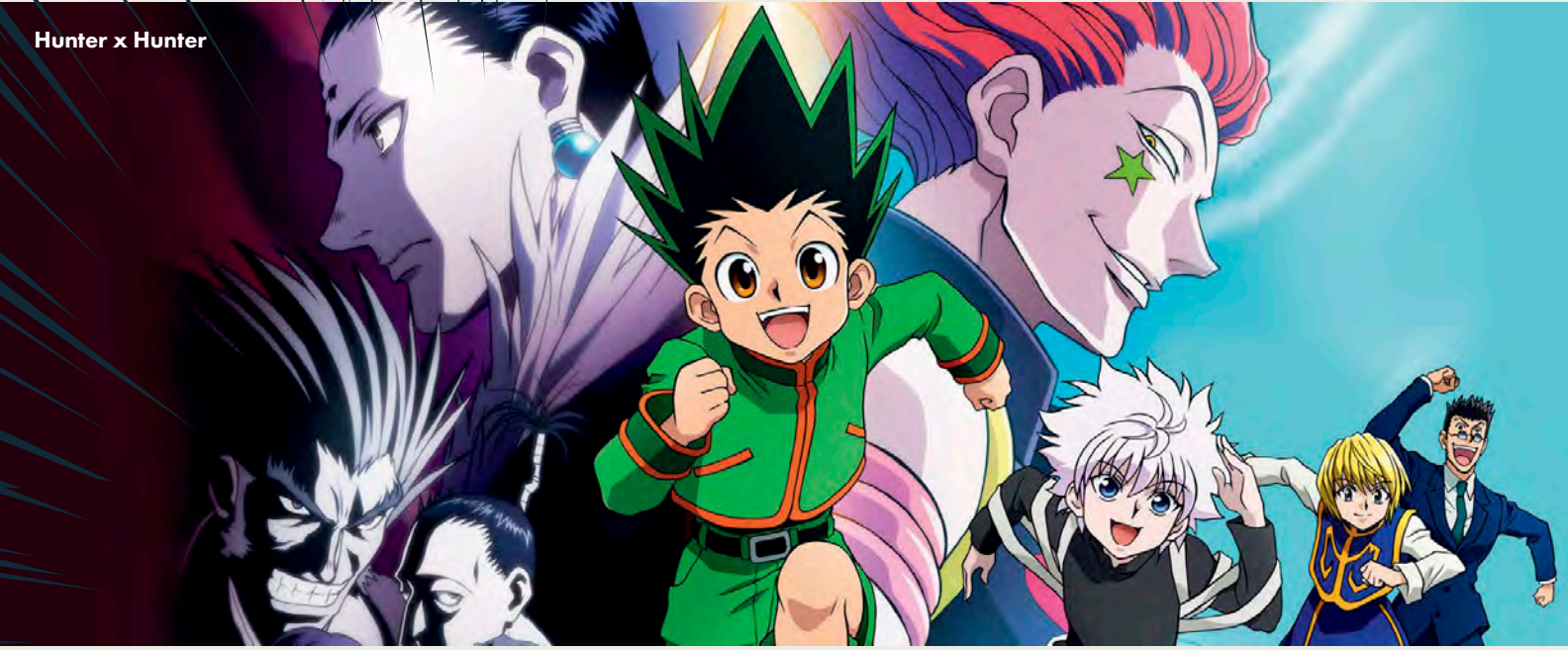
Türkiye'de shogi oynandığını hiç görememişsem de bu eksiği go ile tamamlıyoruz. Üniversite kulüpleri ve yarışmalar derken go'nun bilinirliğini giderek artırıyor. Konu go'ya gelince tabii ki Hikaru no Go anime ve mangasından bahsetmek gerekecek. Mangasının çizimlerini Death Note'dan bildiğimiz Takeshi Obata'nın yaptığı Hotta Yumi'nin de hikâyesini yazdığı 23 ciltlik mangasıyla bu seri Hikaru Shindou'nun büyükbabasının evinin tavan arasında eski

bir go tahtası bulmasıyla başlıyor. Eski bir go ustası olan Sai Fujiwara'nın ruhuyla da karşılaşılıyor elbette. Go'ya hiç ilgisi bulunmasa da Sai'nin ısrarlarına dayanamayan Hikaru, bu müthiş oyuna giderek kendini kaptırmaya başlıyor. İşin güzel tarafı gerçekten de bu seride güzel go hareketleri öğreniyor olmanız. Bu oyuna ilginiz varsa kaçırmamanız gereken bir seri Hikaru no Go.

Bir diğer Japonya'ya has oyun ise Karuta. Başta bu nasıl bir oyun hatta spor diye sorguluyorsunuz elinizde olmadan. Karuta üzerinde eski Japon şiirlerinin yazılı olduğu kartlarla oynanan bir oyun. Şiirin daha ilk hecesiyle önünüzde dizili olan kartlar içinden doğrusunu bulmanız gerekiyor. Müthiş bir konsantrasyon, ezber becerisi ve hız gerektiren bu oyunu nasıl oynayacağınızı ise Chihayafuru serisinden öğrenebilirsiniz. Seri, pek de elinden bir şey gelmeyen Chihaya Ayase'nin usta bir karuta oyuncusu Arata Wataya ile tanışması ve Japonya'da karuta şampiyonu olan kişilerin dünyanın da en iyi oyuncusu sayıldığını öğrenmesiyle

başlıyor. Karuta'ya âşık olan Chihaya'nın kendisi gibi hisseden kişileri bularak takım oluşturması ve en iyi kadın oyuncu olma yolunda ilerlemesini izliyoruz her bölümde. Japon kültürünü buram buram taşıyan bir seri bu. Mangası pek çok ödül kazanmasının yanında liselerdeki karuta bölümlerinin de sayısını fazlasıyla artırmış.

Başka bir Uzakdoğu oyunu ise Çin kökenli Mahjong. Tabii ki hepimizin bilgisayardan oynadığı eşleştirme oyunundan bahsetmiyorum. Bildiğiniz okeyle briç karışımı bir oyun aslında mahjong. Bu konuda daha fazla seri bulabiliyorsunuz. Saki bu serilerden en bilineni. İsmi ana karakteri Saki Miyanaga'dan alan bu seride isteksizce okulun mahjong kulübüne sürüklenen kızımızın gelişmelere ayak uydurmaya çalışmasını izliyoruz. Saki'nin ailesi bu oyunu çok sevdiğinden ve ısrarla senelerdir oynadığından dolayı Saki zamanla oyunun tüm dinamiklerini çözmek zorunda kalmış. Çünkü yense ailesi üzülecek yenilirse eh, yenilmiş olacak. Bu durumda bir şekilde skorunu hep sıfır civarından tutarak kendini



gözlerden gizlemiş. Bu oyunun bana hep ilginç gelmiş tarafı ise hem kapsamlı bir hesaplama yöntemi olması hem de dediğim gibi okeye benzemesi. Şirin mi şirin kızların sanki kahvede okey çevirir gibi takılması ayrı bir şenlik ortamı yaratıyor.

Başka dünyalar ve RPG

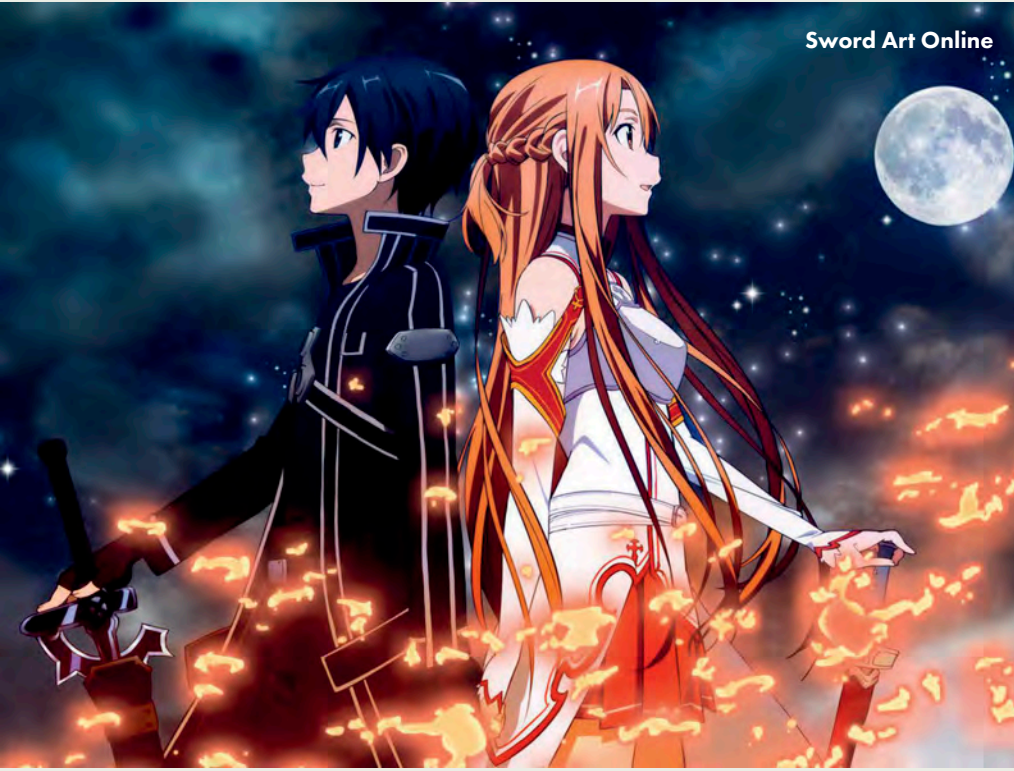
Günümüzün gençler arasındaki en popüler oyunları artık istisnasız biçimde bilgisayar ve konsol ortamlarında. Video oyunlarının popüler kültüre etkisi de azımsanamayacak büyüklükte. Bunun Hollywood'daki ilk sağlam örneği Tron'la başlamıştı. O zamandan bu yana hâlâ oyun dünyası içinde dolaşıyoruz. Animelerde MMORPG'lerin yükselişiyle bu tip dünyalar içinde kısıp kalan örneklerin doğru bir orantısı bulunuyor.

Bu sayede oyun dinamikleriyle işleyen fantastik dünyalara sahip gamer karakterlerin içine düştüğü ama oyun dünyası olduğu söylenmeyen bir yığın anime de bulunmakta. Artık kendi klişelerini bile yaratmış, başarısız pek çok örnekle anlatacağı şeyleri tüketmeye başlamış bir türden bahsediyoruz. Ama elbette farklı özellikleriyle öne çıkan, çok kaliteli örnekler de mevcut. Sırasıyla gidelim. Öncelikle oyun dünyasında kısıp kalanlar:

Tabii ki en ünlüsü Sword Art Online. Artık bu seriyi bilmeyen arkadaşlara sen anime izlemiyorsun demek ki deniyor. O kadar ünlendi seri. Zaten bu light novel uyarlaması anime serisinin yeni sezonunu izliyoruz şu anda. Detayına girmeye lüzum yok ama serinin her sezonda farklı MMORPG dünyalarını ele almasıyla farklı tarz oyun-

ları sevenlerin kalbinde that kurduğunu söylemeli. Elbette SWO'ı sevenler aynı yaratıcının elinden çıkma SWO dünyasının geleceğini anlatan Accel World'ü de izlemeli. Oradaki ana karakterin Kiritto ve Asuna'nın kızı olduğuna yönelik dedikodular da girila gidiyor haberiniz olsun. Bir diğer seri, bir türlü üçüncü sezonu gelmeyen oysaki kalitesiyle çok daha üst sıralarda yer alan Log Horizon. Bu serinin farklı ve güzel tarafı SWO'nun ilk sezonundan farklı olarak Boss kesmek yerine içine düşülen dünyayı çömez oyuncular için bile güvenli hale getirecek şehirlerin oluşturulması, tüm guild ve dungeon dinamiklerinin çok iyi açıklanması, büyük bir dünyaya sahip olması ve NPC'lere farklı bir bakış sağlaması. Stratejiye verdiği önemden dolayı bu seriye düşünen adamın serisi diyebilirsiniz. Aynı kulvarda farklılığıyla öne çıkan bir seri de Overlord. Yggdrasil oyununun 12 yıl sonra serverları kapatılacakken son kez guild binasına gelen ve oyundaki arkadaşlarına veda eden karanlık büyücü Momonga'yla başlıyoruz seriye. Tek başına guild binasına bakar ve son saniyeleri beklerken birden oyunun içinde kaldığını fark ediyor. Dışarıya mesaj yollayamaz ya da oyundan çıkamazken guild binasını koruması için yaratılmış npc'lerin de giderek kendi kişiliklerine sahip olmaya başlaması dikkatini çekiyor. Başta bu duruma eğlencesiyle komediye vuran seri giderek dünyasını tanıtarak bize bol aksiyonlu, ana karakterini ve onun kahramanlıklarını değil de dünyanın politik gerilimini ve savaşlarını öne çıkaran bir yolu tercih ediyor. Önceden bahsettiğim gibi bu türün





Sword Art Online

içine giren animelerin büyük bir kısmı da oyun benzeri dünyalara sahip animeler. Bunlardan en bahsedilmeye değerleri arasında her türlü oyunu içeren ve krallıkların oyunlarla el değiştirebildiği No Game No Life. Çok farklı renk paleti, müthiş zeki ana karakterleri ve harika hileleriyle bu seri de izlenmeye değer. Oyunların Tanrı Tet tarafından başka bir dünyaya atılan kahramanlarımız Sora ve Shiro'nun içine düştükleri dünyada her şeyi oyunla çözmesi onlara bir hayat amacı, sıkıntılarına çare sunuyor. Amaçsa dağılmış 16 ırkı bir araya getirmek.

Görselliğiyle ön plana çıkan bir diğer seri ise Grimgar. Şimdiye kadar adı geçen serilerin hepsi gibi Grimgar da bir light novel uyarlaması. Suluboyamsı arka planlarıyla göz dolduran seride karakterlerin nasıl bu dünyaya düştükleri gizli bırakılıyor. Daha karanlık atmosfere sahip bu dünyada hayatta kalmanın tek çaresi dungeon'a girer gibi farklı özelliklere sahip bir ekip oluşturmak.

Oyun benzeri dünyalara sahip diğer izlenesi animeler ise DanMachi, Re: Zero, KonoSuba, (Aladdin'in Sihirli Lambası hikâyesi ile dungeon mantığını birleştiren) Magi, Death March, Btoom, IXION Saga, Gin no Guardion, .hack//sign, Mondaijitchi ga Isekai kara Kuru Sou Desu yo? ve Summer Wars filmi.

Gerçi bu tarz konuları ele alan başka spesifik animeler de bulunmakta. Bunlardan biri oyun tasarımını anlatan New Game. Küçükklüğünden beri belli bir oyunun has-

tası olan karakterimiz bu oyunun tasarımını yapan firmada karakter tasarımcısı olarak işe başlıyor. Bize de sektörün iç işleyişini gösteriyor.

Son olarak da bahsetmeden geçemeyeceğim bir örnek var. Şimdiye kadar yazdığım anime ve light novel'ları görece yeni eserler. Bulabildiğim en eski anime örneği örnek Hunter x Hunter'da geçen Greed Island arc'ı oldu. Gerçi bu tema Hunter x Hunter'ın yaratıcısı Yoshiharu Togashi'nin yabancı olduğu bir tema değil. Önceki mangalarında da bu temayı kullanmış.

1987'de çıkan Tonda Birthday Present serisinde ortaokul öğrencisi Yusuke Urameshi pek sevdiği RPG dünyasını, çılgın bilim adamı babasının yarattığı makine ile gerçek hayata dönüştürüyor. Yine Togashi'nin Yu Yu Hakusho serisinde yer alan Tsukishito Amanuma karakteri Gamemaster olarak biliniyor ve video oyunlarını gerçeğe dönüştürebiliyor. Yine oldukça eski Level E serisinde bulunan bir hikâye arc'ında öğrenciler Final Fantasy benzeri bir J-RPG dünyasına ışınlanıyorlar.

Ama Hunter x Hunter'ın özel olan tarafı daha önce hiç görmediğim şekilde konsol oyunu ve kart oyunu mantığını birleştirmesi. 2001 gibi yayınlanan Greed Island arc'ında Gon ve Killua, JoyStation konsolunda oynanan Greed Island oyunundan haberdar oluyorlar. Zar zor oyuna ulaştıklarında görülüyor ki oyunun dünyası içinde ölmek gerçekten ölmek anlamına geliyor. Kendi yetenekleriyle savaşmalarının dışında Magic the Gathering'den



VIDEO OYUNLARI VE POPÜLER KÜLTÜR

Size oyunlardan etkilenmiş filmlerden ve dizilerden derlenmiş kısa bir liste de vereyim. War Games, Ready Player One, Avalon, Existence, Bandersnatch, Video Game High School, Kiss Me First, The Last Starfighter, Pixels, Arcade, (oyunla ilişkisinden dolayı) Ender's Game, Brain Scan, Cloak and Dagger, The Wizard, Wreck it Ralph, Gamer, (kutu oyunu örneği) Jumanji ve (RPG ile listeye dahil olan) Dungeons and Dragons.

bildiğimiz kartlara benzer kartlar da var bu oyunun içinde. Hem kart yaratabiliyor hem de bu kartları eski hallerine dönüştürerek kullanabiliyorlar.

Konu kart oyunu olunca elbette köklü bir tarih karşımıza çıkıyor. İskambil ve benzeri kâğıtlarla oynanan oyunlar da tıpkı satranç ve go gibi eskiye dayanıyor. Kendi FRP dünyasını yaratan ve en ünlü kart serisi ise 1993'te satılmaya başlanan Magic the Gathering idi. Japonya'da 1996'da Pokemon piyasaya çıkıyor. 1997 gibi hemen Pokemon'un animesi başlıyor. Zaten gerisi kızılca kıyamet... Kartlarıyla, animeleriyle, oyunlarıyla yepyeni bir sektör doğuyor. Bu tür kart oyunu animelerinden en iyileri ise Bakugan Battle Drawlers, Cardfight Vanguard, Weiss Survive, Duel Masters, Wixoss, Future Card Buddyfight ve elbette Yu-Gi-Oh!

Gerçi kart oyunu dediğinizde tamamen ayrı bir dünyaya adım atmış oluyorsunuz. Zaten derya deniz olan anime ve manga dünyası içinde her türün kendine has yüzlerce örneğini bulabilirken sadece kart oyunu için bile sayfalar uzunluğunda bir yazı yazmak mümkün. Eh detayını da başka bir yazıya bırakalım. ♦ **Merve Çay**

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplayde eski veya yeni olun fark etmez, bu malzemeler hayatınızı kurtaracak.



Bazı malzemelere ihtiyacınız olmayabilir ancak iyice araştırın.

EVA sünger konusu hiç kuşkusuz cosplaye adım atarken kullanılacak en efsane malzemelerden. Ancak o konuya devam etmeden önce ve çok uzun süre önce yapmam gereken "cosplaydeki en kullanışlı malzemeler" listesine dalmanın vakti geldi de geçiyor bile. Malum, cosplay demek bazı masrafları gözden çıkartmak demek. Birçok hobi gibi cosplay de kendi içerisinde dilerseniz milyarlar kaybettirebilir ancak doğru şekilde, uygun ve bütçenizi zorlamayacak malzemeler kullanırsanız, kalanı hayal gücünüzle şekillenecektir. İlk defa veya yıllardır cosplay yapın fark etmez, bazı temel malzemeler

hayatınızda mutlaka yer almalı. İsterseniz kocaman zırhlar yapın veya sadece ok/yay gibi silahlar craftlayın, kumaşa hayat verin fark etmez. Elbet, birazdan okuyacağınız malzemelere hepinizin ihtiyacı var veya olacak.

Koruyucu ekipman

Koruyucu gözlük, dremel veya boya kullanımı sırasında maske, sıcak hava tabancası veya silikon için ısıya dayanıklı eldiven. Sonuç olarak kumaş veya EVA fark etmez cosplayde elle dikiş yapıyorsanız parmaklık iğne, vernik kullanıyorsanız kokudan uzak

durmanız için uygun maske gibi kendinizi koruyucu malzemeleri asla es geçmeyin. Cosplay eğlenceli olabilir ama sizin güvenliğiniz, her şeyden önemlidir.

Silikon tabancası

Tam 11 yıl önce cosplaye başlarken ilk satın aldığım şey silikon tabancasıydı. Yapıştırma kısmında dayanıklıdır, birçok malzemeyi bir arada tutar ve sıcaktır. Bir süre elektrikle bağlanır ve ısıtılır, ardından arka kısmında takılı olan silikonlar sıcak şekilde uçtan çıkar. Hemen hemen her şeyi yapıştırmada kullanabilirsiniz. Hatta kumaşlarda bile kullananlar vardır.

Dremel

Muhtemelen listenin en pahalı malzemesi olan dremel, EVA süngerle yaptığınız zırh parçalarında kullanılır. Zımparalama, kesme, parlatma, oyma vb. işlemlerde sadece cosplayde değil, maket yapımında, gümüş parlatmada, tahta oymada bile kullanabilirsiniz. Dremel motorlarının kendisi genelde ucuzdur ancak set almadan da pek işinize yaramaz. Bir kere satın aldığınızda özellikle cosplayde hayatınızı kurtaracağının garantisini verebilirim. Hele ki EVA ile çalışıyorsanız. Çok çeşitli kalınlıkta, uzunlukta büyüklük ve küçüklükte uçları vardır.

Sıcak hava tabancası

Oldukça kuvvetli olan ve adı üzerinde bolca sıcak hava basan bu arkadaş, wattı arttıkça güçlenir. Fiyat konusunda kendinize en uy-



Cosplayde nasıl ilerlemek istiyorsanız ona göre malzemelerinizi seçmelisiniz.



gununu seçerken gücüne de dikkat etmelisiniz. EVA süngerdeki pürüzleri yok etmede, zırh şekillendirirken, hatta bazı malzemeleri sıcak hava kuvvetiyle eğmek için bile kullanabilirsiniz. Çok kullanışlıdır ve bir kere satın aldığınızda, birçok alanda kullanabileceğinizi fark edeceksiniz.

Maket bıçağı

Özellikle EVA süngerle zırh ve craft yapımında oldukça keskin olan maket bıçağı, işinizi inanılmaz kolaylaştıracaktır. Dikkat, keskinliği sakaya gelmez.

Makas

Tek bir makas asla işinize yaramaz. Tabii her çeşidi almanıza da gerek yok. En azından kumaş çeşitlerini keserken farklı, deri keserken farklı makas kullanmalısınız. Sonuç olarak her birinin keskinliği farklıdır.

Dikiş makinesi

Kocaman bir dikiş makinesine ihtiyacınız yok ancak olay, kumaşa veya deriye hayat vermekse size kötü bir haberim var; dikiş makinesi lazım. Elle dikme konusunda kendinize güveniyorsanız veya sıcak silikonla yapıştırırım ne gerek var diyorsanız başka, ancak dikiş makinesi zamana karşı yarışıyor inanın inanılmaz işinize yarayacak. Ayrıca dikiş makinesi ile dikilen kostümler, dayanıklı olur ve daha kaliteli görünür. Unutmamak gerek ki dikiş işinde zamanınızı doğru kullanmalı, belli

noktalarda çokça araştırmalısınız. Bir kere makineyi öğrendiğinizde, gerisi kendiliğinden gelecek. Bütçeniz uygun değilse ama illa dikiş makinesi almak istiyorsanız, zig zag ve elastik dikiş seçeneklerine mutlaka dikkat edin. Bu iki seçenek, hemen hemen her türlü dikişte kullanılabilir.

Lehim demiri

Havya veya lehim demiri olarak bilinen cosplay malzemesi daha çok ışık saçan cosplaylerde kullanılır. Olmazsa olmaz malzemelerden biri değil ancak kostümünüze çeşitli elektronik parçalar veya LED'ler ekleyecekseniz, o zaman lehim demirine ihtiyacınız var. 20-30 TL arasında değişen fiyata sahip havya, yanına lehim demiri de satın almanızı gerektirir. Havya, ısınan bir ürün olduğu için derseniz EVA veya kumaşta detay amaçlı da kullanabilirsiniz. Belli noktaları yakabilir veya delebilirsiniz.

Boya tabancası

Airbrush olarak bilinen boya tabancası, dremel gibi pahalı dostlardan biri. Boyama kısmında çok çeşitli boylarda fırça alabilirsiniz ve zamanınız varsa akrilik ahşap boyalarıyla zırhınızı renklendirebilirsiniz. Ancak boya tabancası bu işlemi çok daha mükemmel ve hızlı gerçekleştiriyor. Zırhınızı veya kumaşınızı fark etmez boyadıktan sonra kurumasını beklemek veya fırça darbelerini görmek sizi mutsuz edebilir. Boya tabancası ile birkaç saniyede boyama işlemini yapabilirsiniz ve boya kuru-

ma süresi de inanılmaz hızlı. Unutmayın ki fiyatı da oldukça pahalı.

Prova mankeni

Özellikle kumaş kaplamalı ve süngerli mankenleri tercih edin. Prova mankenleri, kumaş dikiminde kostümünüzün duruşunu değerlendirmek veya EVA ile yarattığınız zırh parçalarında çalışırken rahat etmenizi sağlar. Satın alırken kendi bedenize uygun prova mankeni seçmelisiniz. Daha güzeli ise doğru bebenli mankene sahipseniz kalıp çıkartmak için kendinizi kullanmanıza gerek kalmaz. İzolebandı mankene yapıştırıp, çizip, gerekli kesimleri manken üzerinde yapabilirsiniz. Eğer kalıp konusunda kafanızda çokça soru işareti varsa veya bedenize uygun manken bulamadıysanız YouTube'a uğrayabilirsiniz. Listeye eklenebilecek çokça malzeme mevcut ancak bu arkadaşlar, cosplayde her türlü alanda kullanılabilir. Büyük kesme matı (özellikle EVA kesiminde), ahşap tutkalı veya çeşitli yapıştırıcılar, zımpara, ölçüm sırasında kullanılabilecek kumaş pimleri, mezura gibi ürünler de hayat kurtarır. Bulundurmanızda fayda var. Dikiş yapmayı sevmiyorsanız, makinesine ihtiyacınız yoktur. Sonuçta cosplay de kendi alanında kişisel dallara ayrılır. Cosplayde nasıl ilerlemek istiyorsanız, ona göre en uygun malzemeleri satın alabilirsiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✉ Cem_Sanci

Ekran kartları ucuzlasın mı?

Video oyun dünyasında, 30 senedir bitmeyen ama aslında çok da fazla insanın bilmediği bir tartışmadan bahsedeyim bu ay size. Belki böylece video oyun sektöründeki dinamikleri ve etkileri de biraz daha net görme şansınız olur. Ekran/grafik kartları PC'lerin önemli bileşenlerinden biri. 90'ların ilk yarısında bir üniversite öğrencisi olarak ilk PC'mi satın alırken ekran kartı denilen gerçekle yüzleşmiştim. O yıllarda oyun PC'si diye bir kavram yoktu. Eğer oyun oynamayı seviyorsanız, PC'nizi kendiniz toplamak zorundaydınız. Oyun sektörünün henüz Commodore 64, Amiga gibi oyun odaklı konsol-PC'lerden Windows PC'lere yürümeye başladığı bu yıllarda, oyunları çalıştırmak için yine kaliteli bir ekran kartına ihtiyaç duyuluyordu ancak ekran kartı piyasası bugün olduğu gibi büyük bütçeli dev firmaların rekabetini yaşamıyordu. Yine de biraz daha yüksek fiyatlı, kaliteli bir ekran kartınız olduğunda, oyunlarınız daha güzel görünüyordu.

Dünyanın ilk 3D ve oyuncunun gözünden bakış açılı RPG oyunu Ultima Underworld'u çalıştıran bir makineye sahip olmak, daha önce hiç yapılmamış olan o "sandbox" yeraltı dünyasına, o devasa içeriğe, kendi kendine yaşayan evrene şahit olmak, tüm dünya için bir ilkti ve herkes çok şaşkındı. Bugün artık karşınıza çok etkileyici bir oyun çıktığında, şaşırma süreniz birkaç dakikayı geçmiyordu. En gerçekçi görünümüne sahip, en gelişmiş oyun bile oyun severlerin sadece birkaç dakika ilgisini çekiyor ama şimdi bir anlığına kendinizi 1990'larda yaşıyor gibi düşünün. Dünyadaki en gelişmiş video oyunu, üç beş parça pikselden oluşan ve ekranda sağa sola dönüp cik cik sesler çıkaran Tetris benzeri oyunlar veya çok basit temalı platform oyunlarıken, bir anda bugün bile herkesi etkileyen sandbox türünde, FPS formatında, derin içerikli bir RPG ile karşılaşıyorsunuz. Bütün oyun dünyası ve

oyun severler, uzaylı gören masum köylüye dönüşmüştü. O günden sonra da ekran kartlarının önemi giderek arttı çünkü bu gelişmiş oyunların çalıştırmak için güçlü ekran kartları gerekiyordu.

Fakat, video oyun dünyasını çok geliştiren ve dünya çapında devasa bir pazara dönüştürüp, sinema sektöründen bile daha büyük bir piyasa haline gelmesini sağlayan ekran kartları görece pahalı oyuncaklar olmaya da devam ettiler. Oyuncuları üzmeyecek iyi bir ekran kartının fiyatının, PC'lerin fiyatını geçtiğini biliyoruz ve bu mesele şikayet konusu olmaya devam ediyor ancak işin bir de diğer yüzü var. Ya ekran kartları ucuz olsaydı? Bu seçenekte oyun severlerin nasıl etkileneceğini hiç düşündünüz mü?

Devamlı yeni ve daha gelişmiş ekran kartlarının piyasaya sürüldüğü, ekran kartlarının bugüne oranla çok daha ucuz ve kolay üretilir bileşenler olması halinde, doğal olarak oyun yapımcıları da sürekli ve çok hızlı şekilde,

daha etkileyici, daha gerçekçi oyunlar yapacaktı ancak bizim hızla eskiyen ekran kartımız artık bu oyunları çalıştıramaz olacaktı veya oyunları çok düşük kalitede çalıştırmak zorunda kalacaktık. Ekran kartınızı sürekli yenilemek istesenez, bu kez de sürekli bir masraf kapısı çıkacak hatta teknolojik uyumluluk sağlaması için komple PC'nizi değiştirmeniz gerekebilecekti ki, bu da büyük bir karar, zahmetli bir iş, düzeninizin sürekli bozulması, yeni bir cihaza adapte olma sürecine katlanmak anlamına geliyor. Diğer bir deyişle, bugün çoğumuzun şikayet ettiği ekran kartı fiyatları aslında çoğu insanın yüksek kaliteli oyunları oynayabilmesinin ve video oyun endüstrisinin gelişiminin de garantisini oluyor. Bütçenizi ve teknik ayarlarınızı optimize ederek, yapımcıların da piyasadaki şartları göz önüne alarak optimize ettiği en son oyunları, mevcut PC'nizde fazla zorlanmadan çalıştırabiliyorsunuz. Olaya bir de bu gözden bakmanızı tavsiye ederim. ◆





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Jack the Ripper

Sizlere Karındaşen Jack anlatacağım. 20 sene üzerine okuyunca aklımdan bir kerede çıkanları yazacağım. Neden önemli, neden özel ve hala neden güncel, hepsini toplamak istiyorum.

İlk olarak neden güncel buna değineyim. 1888 senesi Londra'sında olup biten hemen her şeyin kaydı elimizde var diyebiliriz. Hangi evde kim oturuyor, hangi suçlara karışmış, sokak planları nasıl, kim hangi okuldan mezun, hangi işle uğraşiyor, nereden oraya gelmiş, hatta bazı durumlarda o günün havası nasıl, yağmur yağıyor mu, ordu nerede kiminle çatışıyor, hangi komutan kimin emrinde, hangi askeri okulda okumuş, hangi derecelerde mezun ve daha neler neler. Karakol kayıtları, ifadeler, fotoğraflar ve deliller. Sonuçsuz kalmasının yanında araştırmanın devam etmesinin yegane sebebi bu.

1888'in özel olmasının bir sebebi imparatorluğun en büyük olduğu tarihe denk gelmesi. Dünyanın üçte biri İngiliz. 1887 harika bir yıl olmuş, herkes güya çok mutlu ve endişesiz. Kraliçe Victoria 50 senedir iktidarda ve kadife eldivenli demir yumruğu ile koca imparatorluğu yönetiyor. Birkaç soruna sahipler sadece, sürekli onları kızdıran İrlandalılar ve Londra'nın Doğu yakası yani East End. Özellikle de Whitechapel.

1888'e girildiğinde Londra hakkında ilginç olan şeylerden biri nüfusunun içindeki garip kozmopolit yapı. En fakir mahallesine Rus devrimciler, Oscar Wilde ya da Dickens gibi biri uğrayabiliyor. Siz kahvecide azıcık parayla karnınızı doyurma endişesindeyken yan apartmanda milyonerler sübyan erkek ve kızlarla her türlü rezillikleri yapıyor. Nerede neyin döndüğü özellikle Whitechapel, Spitalfields gibi alanlarda tamamen belirsiz. Kraliyet ailesinin üyelerinden tutun da meşhur seyyah ya da masonlara kadar aklınıza gelebilecek her insan buralarla alakalı. Meselenin bir türlü bitmemesinin yani üzerinden 130 sene geçmesine rağmen hala yeni teoriler kurulabilmesinin sebebi de bu. Eski santrallerin kablolarla insanlar tarafından yapılan bağlantılarını hatırlayın. İki insan, bir olay, bir şahit ve mahal adını bir araya getirerek siz de teorinizi üretip JTR (Jack The Ripper'ı böyle kısaltacağım) adayınızı açıklamakta özgürsünüz, merak etmeyin. Okumaya ilk başladığınızda olay zaten size hemen bir iki şüpheli öneriyor. Toplam 5 olarak kabul edilen "canonical victim" sayısı ya da daha çok kurban sayısı ile kabul edilen teoremlere yöneldiğinizde ağacın dalları o kadar büyüyor ki aklınızda belirli bir olay akışı ve günce

tutmakta zorlanmaya başlıyorsunuz. Tıpkı bir suç dizisi izler gibi, bunları kara tahtalara yazmak ya da not almak ihtiyacı hissediyorsunuz artık. İrlanda konsolosu İngiliz ağabeyimizi, Fenian denilen terörist kadro garip bir suikast ile öldürüyor daha seneler öncesinde. İlginç yanı vahşi şekilde özel olarak İngiltere'den gönderilen garip hançerlerle bu suçu işliyorlar. Adamı öldüresiye bıçaklıyorlar anlayacağınız, sembolik bir mana da katarak. JTR ile bağlantısına gelince, Kropotkin gibi anarşik yazarlardan birinin adamlarına JTR vakasını yaptırdığı düşünülüyor bir yazar tarafından, ama yine ortak noktaları ile diğer teorilerle bağlantı içinde elbette ki. Yani İngiliz kraliyeti 1887'de polis şefi tarafından ağır şekilde bastırıldığı küçük işçi ayaklanmasının korkusunda halen, her an devrim olup tahtlarını kaybetme korkusu Jack'in olaya dahil olması ile bir anda realiteye dönüşüyor. Adam (hatta kadın olduğu da iddialar arasındadır) bir hayalet. Gören gördüğünden emin değil, görenler ya fahişe, ya suçlu, ya da çoğu zaman hep oda ısısında içtikleri rom ile sarhoş. Her cinayetten sonra adeta hükümet ve polis kökten sarsılıyor. Yakalayamadıkça yeni meydana çıkmış olan bulvar gazetesi olan Star gibi gazeteler ki zaten sansasyonel haberler ve çizimlerle iş yapıyorlar, polislere ve hükümete tam anlamı ile bir kabus yaşıyorlar. Yerden yere vuruyorlar hükümeti, başbakanından sekreterine, polis şefinden tutun aklınıza gelebilecek her olaya saldırıyorlar. Bahsetmeden geçmeyelim, tümevarımcı düşünen bazı insanlar JTR mektuplarını bu gazetecilerin yazdığını düşünürler her zaman, çünkü olaydan en çok kar eden onlardır. Tiraj o kadar yüksektir ki, korku içindeki halk gazetelere saldırmaktadır birazcık ipucu için. ♦



Yazının devamını okumak için



Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

1 Nisan

Her geçen gün kavramların açıklanmasının daha da zor bir hale geldiğini, bildiğimiz başlıkların da kimi zaman başka şeyleri işaret ettiği, kimi zaman da bizim bildiğimiz anlamını tamamen yitirdiğine şahit oluyoruz. Küçük bir örnek vermek gerekirse, bir dönemin oyuncularının çok iyi hatırlayacağı üzere, DLC diye bir şey yoktu. Hatta eklenti paketi diye de bir şey yoktu. Fakat eklenti paketleri hayatımıza girdikten sonra bir daha çıkmadı. Serilerin yeni oyunları yerine eklentilerini beklemeye başladık. Akabinde DLC diye bir şey icat edildi. Pek tabii internet kullanımının geldiği nokta ile de ön plana çıkan, kendi başına bir başlık haline gelmeyi başaran DLC'ler, günümüz oyun piyasasının vazgeçilmez başlıklarından bi-

risi. Hatta bazı oyunların DLC'leri, orijinal oyunun bile önüne geçecek kalitede. Peki, bu arada eklenti paketlerine ne oldu? Yani biz şimdi neye eklenti paketi diyoruz, neye DLC diyoruz? Bu ikisi aynı şey mi? Değilse, aralarındaki farkı belirleyen nedir? ANLATIN ABİ! Şaka bir yana, zaman içerisinde çıkan DLC paketleri öyle bir noktaya geldi ki resmen üreticinin aklındaki o büyük resmi tamamlamanın en güzel ve kolay yolu. Bu yapı hem üreticiyi rahatlatmış, hem de oyuncuya daha çok içerik deneyim etme fırsatı sundu. Arada birçok firma bu işten yararlandı ama gelin görün ki başta Civilization serisi olmak üzere, birçok oyun DLC ile tamamına erdi. Aslında varmak istediğim nokta da Civilization 6 için Şubat ayı içerisinde üretilen Gathering Storm

eklentisi. Firaxis tarafından geliştirilen her oyunda olduğu gibi, ana oyun yine aradan geçen uzun bir sürenin ardından tamamlanmış oldu. Oynayanların çok iyi bileceği üzere benzeri bir durum Civ 5'te de yaşanmıştı. Belki uzun ve hem üretici, hem de tüketici için maliyetli bir süreç oldu ama sonuçta muazzam bir oyun ortaya çıktı. Diğer taraftan da Anthem gibi uzun süredir beklenen, videoları ile hype rüzgarları yaratan bir oyunun başındaydım. Önce demo, ardından erken erişim ve nihayet Şubat ayının son günlerinde oyunun kendisini deneyim ettim. Biliyorum, her ikisi de farklı kategorilerde, bambaşka isimler ama arkadaş şu oyunu neden düzgün bir şekilde geliştirmiyorsunuz? Ulan o erken erişimde kahrolduk ya! Yani benzetmek gibi olmasın ama Civ 6 piyasaya çıktığında bazı sorunlarla geldi ama kabul edilebilir şeylerdi hani. Arkadaş sen her yere reklam olmuş, milyonlarca satması gereken bir oyun sun. Nerede içerik? Nerede sunucu desteğin? Nerede farklı oyun modelin?

Demek istediğim, aslında basit en beğendiğim okur. Kendisini gösterdiği günden beri merak uyandıran, milyonlarca dolar harcanan bir oyun ile halihazırda piyasada olan bir oyunun eklentisi arasında bu kadar fark olmamalı diye düşünüyorum. Biri eldekini geliştirmek için takla atarken, diğeri göstere göstere size yetersiz bir oyun sunuyor. "Nasil olsa oynarlar ya" mantığı ile oyunlara yaklaşarak pek bir yere gidilmeyeceğini artık her firmanın anlaması gerekiyor. Özellikle son üç ayda sektörün büyük isimlerinin yaşadığı sorunların başında da bu mantığın yer aldığını düşünüyorum. Mobil Diablo oyununa yöneltilen soru hep aklınızda kalsın ve bunu hep düşünün isterim zira oyun sektörü global anlamda bir 1 Nisan şakasına dönüşmek için emin adımlarla ilerliyor. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejleri

Oyun oynayarak para kazanıyorum!

Aradan bayağı zaman geçti, muhtemelen 16 veya 17 yaşlarından beri yıl olmuş 2019, bir yerlere yazdığımı fark ettim. Bundan şikayetçi değilim ve muhtemelen de çok uzun bir süre olmayacağım. Biricik babam sağ olsun oyun dünyasına girişim bayağı erken gerçekleşti. Kendisinden bana kalan Commodore 64, tabii ki benim yaşma göre biraz geri planda kalıyordu. Şu aralar 37 yaşına basan Commodore 64'ün yerini nelerin aldığını hepimiz biliyoruz. Ah o Atari ile ne zaman harcadık. Yeni nesil konsollar, PC'leri uçuran işlemciler, ekran kartları derken oyun dünyasını mükemmelleştiren birçok teknoloji, artık hayatımızın bir parçası. Çokça soru gelir bana "abla oyun oynayarak para kazanmak nasıl bir duygu?" ya da "tam olarak işin nedir?" diye. Hala günümüzün editörlerine, yazarlarına, eleştirmenlerine alışamayacak büyük bir kitle var ortada. Bu arkadaşlar olayı bilmediklerinden değil, yabancıladıklarından daha değerlendirme aşamasında şaşırıyorlar. Bizler zamanında Sinan Paşa Pasajı'ndan alınan CD'lerin

korsan olduğunu bilmiyorduk mesela. Oyunun veya filmin görseli olan kutular, bize anlamsız kaliteli gelirdi. Nerede şimdiki AVM'ler, koca koca kitapçılar falan. Mesela kitapların ikinci el olması, bizim için kalitenin düştüğü anlamına gelmezdi. Tabii ben daha 30'larımdayım. Benden çok daha uzak geçmişte, oyun ve teknoloji dünyası anılmaya değer güzelliklerle dolu. Olay, aslında geçmişi anmak veya "ah ah bizim zamanımızda böyleydi" gibi tarihsel hüznlerle dolup taşmak da değil. İnternetin artık sosyalleşme amaçlı kullanıldığı ve telefonların konuşma veya "kontörüm yok ya, çaldırırım da anlasın" gibi amaçların dışında genelde yazışmada kullanıldığı zamanlardayız. Her şey çok hızlı, kolay olsun, emek harcamayayımclarla doldu ortaklık. Bizim belki de 15 yılda tırmandığımız merdiveni, insanlar iki ayda falan çıkmak istiyor. O iş öyle değil işte. Oyun oynayarak veya teknolojinin derinlerine dalarak para kazanmak demek, internette gördüğünüz açıklamalardan fazlasını gerektirir. Bir ekran

kartının özelliklerini bulmak kolaydır ancak o özelliklerle nelere ulaşabileceğinizi eleştirmek zordur. Ya da herhangi bir oyunun ne zaman, hangi fiyattan piyasaya çıkacağını öğrenmek kolaydır ancak satın almaya değil değmeyeceğini yazmak yürek ister. Objektif olmak zorundasınızdır. Her ne kadar o oyuna veya teknolojiye aşık bile olsanız, kendinizi değil çoğunluğu ve ülkenin maddi boyutundaki durumu düşünmek zorundasınızdır. Bu da çokça araştırma yapmayı beraberinde getirir. Asla eğlenmek için oyun oynamazsınız. Belli güne kadar yazılmayı bekleyen oyunlar, sabahlara kadar oynanmak zorundadır. Hatta türünden belki de nefret ettiğiniz oyunlar, hayatınızın bir parçası olur. "Ben o oyun türünü sevmem ya oynamam" cılık yapamazsınız. Nefret etmek yerine az bilmek önemlidir. Bazen gözler kan çanağı ama yüzümüzde gülümseme ile yatağımıza gireriz. İşte bu, size verdiğimiz değerden kaynaklıdır. Var olmaya, okumaya ve okutmaya devam edin. Seviliyorsunuz ponçikler. ♦



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

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

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ
Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

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

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

YÖNETİM

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

REKLAM

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

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

REKLAM TEKNİK

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

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Sertifika No: 42716
Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

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

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

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

NEXT LEVEL THE DIVISION 2

New York günleri geride kaldı.
Yeni durağımız Washington D.C.

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

PHILIPS

OLED TV



OLED

Satın alabileceğiniz en iyi OLED TV

Philips OLED TV ile her sahne etkileyici bir şekilde gerçeğe dönüşüyor. Akıcı hareketler, göz alıcı renkler, en ince detaylar, çarpıcı kontrast ve daha geniş görüş açısı Philips OLED ile gözler önünde.

innovation  you

philips.com.tr/oled

