

4 DEV POSTER DAYS GONE, BORDERLANDS 3, AC III REMASTERED, SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

#268 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

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

LEVEL



DAYS GONE

FREAKER PARTİSİ BAŞLASIN!

AYRICA

MORTAL KOMBAT 11 | BORDERLANDS 3 | ANNO 1800 | HEARTHSTONE: ROS
BLOODLINES 2 | TROPICO 6 | ASSASSIN'S CREED III REMASTERED
HADES | WORLD WAR Z | "AÇIK DÜNYA" OYUNLARI DOSYA KONUSU

PS4 Pro

AOXO
PlayStation 4'e
ÖZEL

4K
HDR

DAYS GONE™

BU DÜNYA SENİN İÇİN GELİYOR

Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all game and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. ©2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Bend Studio. "Days Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.

Türkçe
Altyazı

ŞİMDİ SATIŞTA

18
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCED





OYUN KİTLİĞİ BAŞLIYOR!

Her ay bitmeden önce şöyle bir rutinimiz vardır; hemen gelecek ay çıkacak oyunları bir listeler ve kapağa uygun düşebilecek olanları sıralarız.

Her ne kadar bu oyunlar üçü geçmese de önümüzdeki üç aylık dilimde "büyük" bir oyunun çıkış yapmayacak olmasını görmemiz bizi hafiften dehşete sürükledi. Firmalar ellerindeki tüm oyunları piyasaya sürdü, olan dergi sektörüne oldu. Tabii artık basılı yayını düşünen mi var? Varsa yoksa internet ve onların da bir kapak ihtiyacı yok. Neyse, bakacağız bir çaresine...

Tabii bu oyun kuraklığı döneminin biz oyunculara güzel de bir yansıması oluyor: Elimizde kalmış olan, yanda bıraktığımız veya hiç başlamadığımız oyunları değerlendirme fırsatı! Sıkı bir oyuncusanız ve boş vaktiniz de kısıtlıysa oyunları "şimdilik" rafa kaldırma durumunu iyi bilirsiniz. O oyunlar bir kez göz ardı edildi mi sonra başına geçmek pek güç olur zira her ay yeni oyunlar çıkmakta ve eskiler unutulmaktadır. İşte önümüzdeki aylar, eski dostlarımızı değerlendirmek için güzel bir fırsat yaratacağa benziyor.

LEVEL'in bu ayki sayısı ise Days Gone oynatarak geçti desek yeridir. Berçem oyunu çok önceden rezerve etti ve çıktığı gibi de başına oturdu, kendisinden Kürşat bile haber alamadı. İncelemesi ilerleyen sayfalarda okunmayı bekliyor.

Ben ise Mortal Kombat 11 ile bir ortak-yaşam sürdürdüm ve parmaklarım sanırım dolama oldu. Towers of Time'in zorlu bölümlerinde, art arda kaç kez deneme yaptığımı inanın hatırlamıyorum. MK11'i de yine ileriki sayfalarda genişçe inceledik.

Açık dünya oyunlarını derlediğimiz dosya konumuz, Bloodlines 2 ön bakışı, Borderlands 3 makalesi ve birçok irili ufaklı konuyu bulabileceğiniz yeni sayımızla sizi baş başa bırakıp, izninizle MK11'in Krypt'inde sandık avına devam ediyorum. Biri beni Koin'e boşsun!

Not: Bu ay derginizi satın aldığınızda **19 Mayıs Atatürk'ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı** vesilesiyle sizlere hediye ettiğimiz **Türk Bayrağı'nı** da derginizin yanında bulabilirsiniz.

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

Days Gone

Beklentileri karşılayabildi mi?

Sayfa
48

#268

İÇİNDEKİLER

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

İLK BAKIŞ

- 16 Vampire: The Masquerade Bloodlines 2
- 18 Hades
- 20 Assetto Corsa Competizione
- 21 Deck of Ashes
- 22 Risk of Rain 2
- 23 System Shock (Remake)
- 24 Heat
- 25 Samurai Shodown

26 Art Kaede

DOSYA KONUSU

- 28 Açık Dünya Oyunları Dosyası
- 40 Borderlands 3

38 Anarşist

İNCELEME

- 48 Days Gone
- 56 Mortal Kombat 11
- 62 Anno 1800
- 64 Tropico 6
- 66 World War Z
- 67 Outward
- 68 Assassin's Creed III: Remastered
- 69 Pathway
- 70 Dangerous Driving
- 71 We! The Revolution
- 72 God's Trigger
- 73 Supraland
- 74 Yoshi's Crafted World
- 75 War Party
- 76 Super Dragon Ball Heroes: World Mission
- 77 Heaven's Vault
- 78 Snooker 19
- 79 Xenon Racer
- 80 Wounded
- 81 Islanders
- 82 Don't Escape: 4 Days in a Wasteland

- 82 A Case of Distrust
- 83 One Finger Death Punch 2
- 83 Baba is You
- 84 Warcraft 1 - Warcraft 2 - Diablo

85 Mobil İncelemeler

89 Online

95 Donanım

- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 269



Samsung 860 QVO

Herkes için yüksek kapasite!

İster performansı ön plana alan bir oyuncu olun, isterseniz de performansın yanında güvenilirlikten de vazgeçmeyen bir profesyonel, katı hal diskleri (SSD) artık vazgeçilmez donanımlarınız arasında demektir. Samsung'un terabayt seviyesinde kapasiteyi erişilebilir kılan yeni SSD'si 860 QVO da tam olarak sizlere hitap eden bir ürün.

2012 yılında dünyanın ilk 3-bit MLC temelli

SSD'si olan 840'ı, 2014 yılında da dünyanın ilk V-NAND SSD'leri 850 EVO ve 850 PRO'yu kullanıcılara sunarak sektöre öncülük eden Samsung, bu defa dünyanın ilk V-NAND 4-bit MLC temelli SSD'si 860 QVO'yu kullanıcılar ile buluşturuyor. 2.5" inçlik bir tasarıma sahip olan Samsung 860 QVO, daha fazla kapasiteyi performanstan ve boyuttan taviz vermeden kullanımınıza sunan en son V-NAND teknolojisinin de yardımıyla 1 TB, 2 TB ve 4 TB olarak üç farklı kapasiteyle piyasaya sürüldü. SATA III 6Gb/s arabirimiyle üretilen 860 QVO, geliştirilmiş bir Samsung MJX kontrolcüsüne sahip. Samsung bu modelde performanstan taviz vermeden yüksek kapasite, yüksek dayanıklılık ve yüksek güvenilirlik konularına odaklanıyor. 550 MB/s okuma ve 520 MB/s yazma hızları sayesinde bilgisayarınızı açarken, bir programın veya oyunun ön yüklemesini yaparken, bir dosya aktarırken ve herhangi uygulamayı çalıştırırken bambaşka bir deneyim sunan 860 QVO, TurboWrite teknolojisi ile destekleniyor

ve en iddialı performans tutkunlarının bile beklentilerini rahatlıkla karşılıyor. Samsung 860 QVO'nun dayanıklılık konusunda da söyleyecekleri var. Samsung'un son derece kapsamlı testleri ve kullanıcı kalıpları analizine göre 4 TB'lık modelde 1440 TBW (garanti edilen / yazılan terabayt miktarı) yazım ömrü sunan 860 QVO, dayanıklılığı ile de tüm kullanıcıları memnun edecek. Buna Samsung'un 3 yıla kadar uzanan garantisini (garanti edilen 3 yıl veya 1440 TBW hangisine daha önce ulaşırsa) ve Samsung Magician ile Data Migration yazılımlarını da eklediğinizde verilerinizin güvenliği için gözünüzün arkada kalmayacağına emin olabilirsiniz. Halihazırda kullanmış olduğunuz sistemler ile yüksek bir uyumluluk vadeden 860 QVO, terabayt seviyesinde kapasiteyi erişilebilir bir fiyata sunan, bunu yaparken de performanstan ve dayanıklılıktan ödün vermeyen bir model. SSD teknolojisinin sınırlarını sonuna kadar zorlayan 860 QVO sizleri bekliyor. ◆



Mayıs

7 Mayıs

The Legend of Heroes:
Trials of Cold Steel II (PS4)

9 Mayıs

Yakuza Kiwami 2 (PC)
Life is Strange 2: Episode 3
(PS4, Xbox One, Switch)

14 Mayıs

Cytus Alpha (Switch)
Rage 2 (PC, PS4, Xbox One)
Redout (Switch)

A Plague Tale: Innocence
(PC, PS4, Xbox One)

100 Yıl Savaşları ve veba salgınının gölgesi altında, dehşet verici bir macera.

16 Mayıs

Bubsy: Paws of Fire! (PC, PS4, Switch)

17 Mayıs

Steven Universe: Save the Light & OK
K.O.! Bundle (PS4, Xbox One, Switch)

21 Mayıs

Team Sonic Racing (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Assassin's Creed III
Remastered/Liberation Remastered (Switch)
Observation (PC, PS4)
Resident Evil (Switch)
Resident Evil 4 (Switch)
Resident Evil Zero (Switch)
Everybody's Golf VR (PS4)

23 Mayıs

Total War: Three Kingdoms (PC)

28 Mayıs

Blood + Truth (PSVR)
Little Friends: Dogs & Cats (Switch)

31 Mayıs

Labis x Labyrinth XL Limited Edition (PS4, Switch)
Trover Saves The Universe (PS4, PSVR)



TAKVİM

adore[®]
mobilya

Türkiye
Distribütörü

Oyun Zamanı



DXRACER

XRocker

AKRACING

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



KÜHEYLAN

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



Bu ayı Billie Eilish'in Bad Guy'ini dinleyerek ve Klübini izleyerek geçirdik çünkü Seth Everman bir parodi yapmıştı. Yoksa Billie'yi biz ne biliriz. Ondan sonra daha da enteresan olaylar oldu ve Ekrem İmamoğlu İstanbul Belediye Başkanı, Mansur Yavaş da Ankara Belediye Başkanı olarak karşımıza çıktı. Kendilerini buradan tebrik edelim; okuduklarına eminiz zira. Başka ne oldu? Dolar yine arttı, Euro da onu takip etti, tatlar kaçtı. Rusya'dan bilmem kaç ton çileğimiz de geri dönünce tüm marketlerde çilek satışı patlaması yaşandı, hepimiz o geri dönen çilekleri yedik. Bir de Mark Cerny PS5 ile bilgileri paylaştı, o da moral oldu. Gördüğümüz gibi Perşembe Pazarı gibi bir aydı geçen ay, bakalım Mayıs neler yumurtlayacak...

Sevgili grafikerimiz Emre, MKİİ kısaltması için neler söyledi?

- Milliyet Kardeş II (Eskiler unutulmuyor)
- Mahmut Karşoğlu II (Bunu duydu mu kendisi?)
 - Mario Kart II (Bu olmuş)
- Mushroom Kingdom II (Bayılırız Mario'ya!)
 - Michael Kors II (Adam zengin)
- Mechanical Keyboard II (Mekanik klavye kim sevmez?)
 - Medeni Kanun II (Çıksa iyi olur)
 - Martin King II (Hayda...)
- Mountain King II (En korkunç oyunun devamı)
- M-M-M-M-Monster Kill II (Yeni Unreal oyunu bekleniyor.)

Gördüğümüz gibi Emre böyle bir insan. Mortal Kombati o kadar sevmiyor ki her MK dediğimizde bu isimlerden birini söyledi. Biz de ona Collector's Edition hediye etmeye karar verdik. Sürpriz! (Kesin yakar ve üstüne de video çeker.)



Ne bir ses, ne bir seda...

Sevgili Abdullah Gürses arkadaşımız bize halı üzerine serdiği bu domat- Değil. Halının üzerine serdiği LEVEL dergileriyle koleksiyonunu göstermiş, çok da iyi etmiş lakin yolladığı e-postada en ufak bir harf bile yoktu. Biz de buradan Abdullah'ın sessiz ama işini bilen bir arkadaşımız olduğunu anlıyoruz. Biz takibe devam Abdullah!



Pano boş mu kalsin?

"Okul'un panosu boştu ve biz de boş boş duracağına, LEVEL sevenler olarak böyle "bombastik" bir iş yaptık. Artık LEVEL Okul'da..." demiş İlhan Kantar. Güzel bir çalışma olmuş ama bizim merak ettiğimiz o posterler, o panoda takriben kaç dakika asılı kalabildi? Öğretmenlerin buna izin vereceğini düşünemedik...



Efsanevi test: Hangisi Days Gone, hangisi Black Summer, hangisi World War Z?

Yapım 1: Bu eserde bolca zombi var. Bu zombiler insanlara kesinlikle rahat vermiyor ve onları yemek istiyor. Zombilerle karşılaşan kahramanlarımız çeşitli silahlar kullanabiliyor ve onları geri püskürtmek için pek stratejiye ihtiyaç duymuyorlar. Pata küte, sanki yeryüzü cephane kaynağıymış gibi ateş ediyorlar da ediyorlar. İsrاف arkadaşım!

Yapım 2: Burada da yine zombiler var ve bu zombiler de çok tehlikeli. Onlardan kaçan insanlar artık duruma alışmış, hibrit bir yaşama geçilmiş. Zombiler bir yerde, insanlar hemen yanlarında falan... Bu eserdeki arkadaşlar özellikle motosikletleri pek seviyor ve bunu söylediğimize göre bahsettiğimiz konunun da Days Gone olduğu çok belli oldu; biz önce davranalım.

Yapım 3: Yine zombiler sabit ama bu zombiler öyle pek de yavaş yavaş hareket etmiyor. Maşallah hepsi atlet gibi depar atabiliyor ve zekiler de. Duvarın tepesine çıkıp bekleyemiyorsunuz, onlar da çıkıyor. Sizi gördükten sonra asla peşinizi bırakmıyorlar; sanırsınız ki hepsi birer Resident Evil Nemesisi! Bolca gerginlik yaratan bu zombilere kim dur diyecek?

Cevaplar: Yapım 2 Days Gone olduğuna göre, Yapım 1 ve 3 için iki seçenek kalıyor: The Walking Dead ve State of Decay. Bize ne, siz sordunuz...

Dergi nedir, poster yenir mi, eski sayı nereden alınır?

Özellikle sosyal medyada büyük bir karmaşa var arkadaşlar. Yeni sayının duyurusunu yapıyoruz, altına her ay mutlaka birkaç tane, "Bu ayın dergileri neler?" diye soru geliyor. Bu nasıl bir soru biliyor musunuz; mesela yeni bir film haberi gelmiş, oyuncular kimler diye sormak yerine, "Bu filmin posterleri kimler?" demek. Ne alaka, değil mi? Bakınız dergi denilen şey, bu 114 sayfadan oluşan mecmua. (Eyvah, bir de mecmua dedik!) Poster ise o duvara astığınız kağıtlar. Oldu mu, durum net mi?

Bir de eski sayıları nereden alabileceğinize dair sürekli aynı sorular geliyor. Eski sayıları almak için okurhizmetleri@doganburda.com adresine, istediğiniz sayıları belirten bir e-posta yolluyorsunuz, olayın devamı size cevap olarak geliyor. Çok basit: Postayı yolla, eski dergiyi kap!

Son olarak da dergiyi mağazalarda bulamayanlar için efsanevi bir çözümümüz olduğunu bildirmek isteriz -ki bu uzunca bir süredir aktif N11'in sitesine ulaşip LEVEL Dergisi diye aratarsanız, son sayıyı ve abonelik seçeneğini sepetinize atabilirsiniz. Üstelik kargo bizden!



Üç tane daha lazım

"Merhabalar, Her ne kadar çok düzenli olmasa da 2013'ten beri markette önüme çıkınca aldığım LEVEL'lerin hepsi burada! Gerçekten başarılı içerik çıkartıyorsunuz. Başarılarınızın devamını dilerim." Aliya Ege Arslan'a çok teşekkür ediyoruz bu sözlerinden ötürü ve bizi daha düzenli takip ederse daha da mutlu olacağını bildirmek istiyoruz. (Her ay 4 posterimiz var!)







STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Ne olur bir şeye benze, ne olur bir şeye benze, ne olur...

Gelecek ay dergide sağlam bir ilk bakışını yaparak üç ay art arda dergiye konuk etmeyi başardığımız bir oyun olacak Jedi: Fallen Order. Bunu yapmamızın en büyük nedeni de oyunun yayımlanan fragmanıya birlikte bizde yoğun bir heyecan yaratması.

Respawn Ent. tarafından hazırlanan ve EA'nın dağıtımını üstlendiği oyun, karanlık zamanları konu alacak. Order 66 ile gelen Jedi kıyımından kurtulan bir Padawan'ı, Cal Kestis'i kontrol edeceğimiz oyunda, Jedi olma yolunda ilerleyeceğiz. Empire'in elinden kaçmak üzere çıktığımız yolculukta Güç bizi bulacak ve bu da bizi Second Sister adındaki güçlü Imperial Inquisitor'un hedefi haline getirecek.

Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyun bir açık dünya oyunu olmayacak fakat biraz yeni God of War-vari bir mekanikle çeşitli bölgelere istediğimiz zaman gidebilecek ve hatta bazı bölgelere yeniden dönüp, edindiğimiz yeni güçlerle gizli bölgeleri açabileceğiz. Oyun bolca aksiyon sunmanın yanında bulmaca ve

platform öğeleri de içerecek. (İyice God of War'a benzedi. Zaten GoW'un yapımcılarından biri oyun üzerinde çalışıyor.)

Gizlilik gibi oyunu yavaşlatabilecek etkeler içermeyecek olan Jedi: Fallen Order, bizi bolca ışın kılıcı kullanımına da yönlendirecek. Aksiyon anlamında oyunun son derece başarılı olacağını belirten yapımcılar, kahramanımızın macerası boyunca gelişeceğini ve hatta ışın kılıcını da geliştireceğini belirtiyor.

Oyunun arkasında EA olduğu için elbette "mikro ödeme" konusu da gündeme geliyor ama EA bizi bu konuda rahatlatarak herhangi bir mikro ödemenin olmayacağını ve oyunun sağlam bir tek kişilik oyun tecrübesi sunacağını ifade ediyor.

15 Kasım 2019'da PC, PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen oyunun iki farklı sürümü yayımlanacak: Standard ve Deluxe Edition'lerden pahalı olanı bize ekstradan kozmetik bir DLC paketi verecek ve oyunun yapım aşaması ile ilgili videolar sağlayacak.

PLAYSTATION 5

Sony ser de verdi, birkaç sırrını da açıkladı

Geçtiğimiz ay çok şahane bir olay gerçekleşti ve Sony'nin bir numaralı sistem mimarı Mark Cerny, bir yayında yaptığı röportajda PlayStation 5 ile ilgili bir takım bilgiler açıkladı.

Ne zaman geliyor?!

Bu soruyu soracağınızı tahmin ediyorduk. Cerny maalesef PS5'in çıkış tarihi net olarak açıklamadı ama konsolu bu yıl bekleyenler varsa, biraz üzülecek. Bizim tahminimiz PS5'in 2020'nin sonbaharında geleceği yönünde...

"PS5'in kalbinde AMD çipi yer alacak. İşlemci 3. nesil AMD Ryzen'in özel bir versiyonu olacak ve 8 çekirdekli 7nm Zen 2 mikromimari üzerine kurulacak"

Donanımsal olarak bizi neler bekliyor?

Birkaç ay önce yaptığımız PS5 dosya konusunda da ifade ettiğimiz üzere, PS5'in kalbinde AMD çipi yer alacak. İşlemci 3. nesil AMD Ryzen'in özel bir versiyonu olacak ve 8 çekirdekli 7nm Zen 2 mikromimari üzerine kurulacak. Görüntü bağdaştırıcısı ise Radeon'un Navi ailesinden gelen özel bir tasarım olacak. Buradaki en özel olay ise Ray Tracing desteğinin sağlanmış olması. Şu anda RTX modellerinde bulunan Ray Tracing, ışığın daha gerçekçi bir şekilde mekanda hareket etmesini sağlıyor ve donanıma ekstra bir yük de getirmiyor. Bu sayede PS5'te çok daha sağlam grafikler göreceğiz.

Biri SSD mi dedi?

Evet, Cerny resmen SSD desteğinin olacağını bildirerek şov yaptı. Röportaj sırasında bir PS5 devkit'ini çalıştıran Cerny, şu an piyasada bulunan en sağlam SSD'den bile daha hızlı olan bir SSD bellekten Sony'nin Spider-Man oyununu açtı. Aynı anda PS4 Pro'da da bunu yaptı ve bir yerden, bir yere hızlı ulaşım ile yükleme ekranına geçti. PS4 Pro bu işlemi yaklaşık 15 saniyede tamamlarken, PS5 0.8 saniyede işlemi gerçekleştirdi.

Bu hem PS5'te oyunların çok daha hızlı yükleme sürelerine sahip olacağını gösteriyor, hem de oyunlarda daha hızlı işlemler yapılabilmesini.

Peki ya PSVR2 2?

Bu konuda net bir cevap vermedi Cerny. Ne var ki VR'in kendileri için son derece önemli olduğunu belirtti, var olan PSVR'in da PS5 ile uyumlu olacağını söyledi. Ne yalan söyleyelim, PS5 paketinden bir PSVR 2 çıkmasını beklerdik ve halen de bekliyoruz.

PS4 oyunları çöpe mi gidiyor?

Asla! Aksine Cerny müthiş bir haber verdi ve tüm PS4 oyunlarının PS5 ile de uyumlu olacağını açıkladı. Bu da bazı oyunların eş zamanlı olarak hem PS4'e, hem de PS5'e gelebileceğine işaret ediyor. (Death Stranding, Final Fantasy VII Remake, Horizon: Zero Dawn 2 gibi...)

E3'te yeni bir şeyler duyar mıyız?

Cerny bu konuda da net konuşarak Sony'nin E3'te var olmamasından ötürü PS5 haberlerinin de E3'te yer almayacağını belirtti. Artık daha fazla bilgiyi Sony'nin kendi konferansında alalım... ♦



PS5™



MEGA DRIVE MINI

Cep konsollarına yeni üye!

İçerisinde birçok oyunla birlikte gelen mini-konsollara alıştık artık. Sega'nın da bu alanda harekete geçmesine şaşırılmak lazım ama firmanın konsol işinden elini ayağını çektiğini düşününce, isterseniz biraz hayret edebilirsiniz.

Mega Drive Mini ismiyle 19 Eylül'de satışa çıkacak olan konsol, tanıdığımız, bildiğimiz Mega Drive'in gerçekten küçültülmüş bir hali; aynı Nintendo ve Sony'nin mini konsolları gibi.

Tam 40 tane oyunla birlikte gelecek olan konsolun şu anlık 20 tane oyunu açıklandı ve bunlar şu şekilde sıralanıyor: Sonic the Hedgehog, Ecco the Dolphin, Castlevania: Bloodlines, Space Harrier 2, Shining

Force, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, ToeJam & Earl, Comix Zone, Altered Beast, Gunstar Heroes, Castle of Illusion, World of Illusion, Thunder Force 3, Super Fantasy Zone, Shinobi 3, Streets of Rage 2, Earthworm Jim, Sonic the Hedgehog 2, Contra: Hard Corps ve Landstalker. (Streets of Rage 2 ve Earthworm Jim heyecan yaratmış olmalı!)

Konsolla birlikte iki tane Mega Drive kontrol aparatı, HDMI kablosu ve bir mini-USB kablosu gelecek, aleti prize bağlamak için evde fellek fellek ara fiş arayacaksınız. (Niye bunu kutuya koymuyorlar?) Yaklaşık 80\$'dan satılacak olan konsolun Türkiye'ye gelip gelmeyeceği ise bir muamma... ◆

MARVEL: FUTURE FIGHT

Endgame'e özel içerik mi? Hemen!

Netmarble'in ünlü mobil oyunlarından biri olan MARVEL: Future Fight evreni genişlemeye devam ediyor. Oyunun bu kadar süredir hız kesmeden yeni içeriğe kavuşması şapka çıkartılacak bir hareket ve geçtiğimiz ay, 30 Nisan'da oyun 4. yılını kutlamış oldu. Bildiğiniz gibi oyunda tonla Marvel kahramanı ve kötü adamı bulunuyor ve bunlardan istediğimizi seçip kendimize bir takım kurarak bir dolu göreve çıkabiliyoruz. Oyunun sürekli genişleyen karakter portföyünde tüm sevilen Marvel kahramanlarını ve kötülerini görmek mümkün; eğer aklınızda bir karakter varsa ve oyunda yoksa, muhtemelen yakın zamanda oyunda kendine bir yer edinecektir.

MARVEL: Future Fight'in bir başka güzel özelliği de birçok Marvel etkinliğini takip etmesi ve bu da MCU'dan başkası değil aslına bakarsanız. Her Marvel filmi öncesinde oyuna filmle ilgili ekler geliyor. Bunun son örneği de Avengers: Endgame oldu. Avengers'a final

niteliği taşıyan filmle birlikte oyuna da yepyeni kostümler ve özel etkinlikler eklenmiş durumda. Oyunu güncellediğiniz anda tüm bu yeni içerikleri görmemiz mümkün. Eğer halen Avengers: Endgame'i izlemeyenler, tavsiyemiz filmle birlikte oyunu da bünyeye indirmeniz yönünde olacak. ◆



SON DAKİKA! ⚡

◆ 2003 yılında yayımlanan, çizgi-roman uyarlaması XIII de "remake" olarak PC, PS4, XONE ve Switch için yeniden hazırlanıyor. FPS türündeki, cel-shade grafikli oyunun Kasım ayında piyasada olması planlanmakta.

◆ **The Witcher hayranlarına müjde! Netflix'in The Witcher dizisinin bu yılın sonunda ekranlara geleceği belirtildi.**

◆ Paris'teki Notre Dame Katedrali'ndeki yangından sonra Ubisoft, Fransa'da geçen AC Unity'yi PC oyuncularına bedava olarak sundu. Siz de acele edin, oyunu kapın.

◆ **Microsoft Xbox Live ve Xbox Game Pass üyeliklerini birleştiren bir Ultimate üyelik üzerinde çalışıyor. Böylece tek seferde iki hizmeti birden kullanabileceksiniz.**

◆ Bir Microsoft haberi daha... Daha önce sızan bilgilerle buraya da taşıdığımız yeni disksiz Xbox One S, All-Digital Edition'ın 7 Mayıs'ta piyasada olacağı açıklandı. Cihazın fiyatı 250\$; bizce biraz pahalı. (Üzerine 50 dolar daha koyup diskli versiyon alınabiliyor.)

◆ **Artık Almanya'nın Köln kentinde gerçekleşen Gamescom oyun fuarının da bir canlı yayın sunumu olacak. 19 Ağustos akşamı bu sunumu izleyerek büyük firmaların tanıtımlarını görebileceksiniz.**

◆ Data avcılarının MK11 dosyalarında yaptığı araştırmalara göre yeni DLC karakterler keşfedildi. Eğer bunlar doğru çıkarsa, ileride bizi Nightwolf, Sindel, Ash, Fujin, Sheeva gibi MK karakterlerinin yanında Spawn, Terminator ve Joker gibi dışarıdan gelen konuklar bekliyor olacak.

◆ **Square Enix'in Switch için yayımladığı ve kısa sürede ünlenecek JRPG'si Octopath Traveler, Haziran ayında Steam'e geliyor!**

◆ Sağlam bir başarı yakalayan Horizon: Zero Dawn'un devam oyununun geleceği açıklandı ama resmi kaynaklar tarafından değil. Eh, böyle bir şeyin olmasını zaten bekliyorduk...

◆ **PC'cilerin çoktan oynayıp bitirdiği strateji/hayatta kalma oyunu Frostpunk'ın PS4 ve XONE için bu yaz aylarında piyasada olacağı açıklandı. Konsolcular, iyisiniz yine...**

◆ Yıllar önce koyduğunuz PSN takma adınızı artık değiştirebiliyorsunuz fakat dikkat edin, bazı eski oyunlar bu yüzden problem çıkartabiliyormuş.



JUST DANCE 2019

Ve Umutcan Tütüncü bir kez daha şampiyon oldu!

Her yıl olduğu gibi, bu yıl da Ubisoft yeni bir Just Dance oyunu, Just Dance 2019'u piyasaya sürdü. Önceki şampiyonlardan farklı olarak bu defa organizasyonu kendisi üstlenmedi, Webedia adında bir firmaya verdi ve görülen o ki, firma hiç de fena bir iş başarmadı.

Dans turnuvasında bir başka farklılık daha vardı; kazananı jürinin yanında Twitch oyları da belirleyecekti.

Ve tüm bu farklılıklara rağmen, geçen iki yılın şampiyonu Umutcan Tütüncü bir kez daha tüm rakiplerinden üstün geldi ve üçüncü kez şampiyon oldu. Biz de onun başarısını kutlamak için bir röportaj yapmaya karar verdik.

Umutcan selamlar. Biz seni çok iyi tanıyoruz ama bir ihtimal halen seni bilmeyenler varsa, kendinden kısaca bahsedebilir misin?

Selam, Ben Umutcan Tütüncü. Just Dance Dünya Şampiyonuyum. Ülkemizi 3 senedir başarılı bir şekilde yurt dışında temsil ediyorum. Gamer ve dansçiyim. Aynı zamanda da Kpop ve Hiphop türlerinde dans eğitmeniyim.

Just Dance yarışmasında 3. kez şampiyon oldun, bu nasıl bir his?

Nasıl anlatabilirim ki... Rüya gibi resmen!

Şampiyona bu sene Brezilya'daydı. Sen

hangi şehirdeydin ve ortam nasıldı?

Evet, yarışma ilk defa Fransa dışında bir ülkede oldu. İlk 5 gün Rio'da çekimlerimiz oldu son 2 gün ise Sao Paulo'da yarışma heyecanı vardı.

Yarıştığın arkadaşlarınla ilişkin nasıl? Birbirinizi rakip gibi mi görüyorsunuz yoksa bir topluluğun parçası gibi mi? Hepsini gerçekten benim için bir aile gibi.

Mesela İtalyan yarışmacı Antonino'dan örnek vereyim. Kendisi en yakın yabancı dostumdur, kardeşim gibi görürüm. Onunla yarışmada rakip olsak bile bu bizim arkadaşlığımızda hiçbir şeyi değiştirmedim. Tüm yarışmacılar aynı şekilde birbirlerine sıcak yaklaştı. Just Dance Family diye boşuna demiyoruz; dünyanın en iyi topluluğu burada!

Sence bu sene jüri adaletli miydi? Kendi performansını nasıl değerlendiriyorsun?

Bu konuda cevabı ben veremem. İnsanlar izleyip nasıl olduğunu gördüler zaten. Performans olarak önceki senelere oranla çok daha fazla şey kattığımı düşünüyorum.

Just Dance 2020'de de seni dans pistinde, dördüncü kez şampiyon olmak için yarışırken görecek miyiz?

Şampiyon olmak bir gün kaybedeceğini bile bile mücadele etmeye devam etmektir. Bu

yüzden sonuna kadar devam edeceğim!

Seni tekrar tebrik ediyoruz, resmen milli gururumuz oldun. Senin de okurlarımıza söylemek istediğin son bir şeyler var mı?

Ne olursa olsun hayallerinizin peşinden gidin. Önünüze birçok engel çıksa da mücadele edin çünkü ter ihanet etmez. İstedığınız şey için çabalarsanız mutlaka başarılırsınız. ♦



HADES

Bastion ve Transistor'ın yapımcıları, ustalık eserleriyle kapımızı çalıyor.

Sayfa
18

İLK BAKIŞ!



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



Playstore.com'dan
internet faturanıza 12 ay
taksitle ön sipariş verin



Yapım Hardsuit Labs Dağıtım Paradox Interactive Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.bloodlines2.com Çıkış Tarihi Mart 2020

Vampire: The Masquerade Bloodlines 2

5 ★★★★★

Gecenin çocukları yeniden sahnede...

Vampire: The Masquerade nedir bildin mi en beğendiğim okur? Hani World of Darkness falan? Ya, eğer biliyorsan seni çok beğeniyorum, bilmiyorsan da şu anda dergiyi bir kenara bırakıp, bu iki başlık hakkında araştırma yapıyorsun. Sonra iyice neymiş ne değilmiş diye araştırırken bir de bakmışsın ki bir su altı kanalındasın. Karşında da yakışıklı mı yakışıklı bir adam, derken sabah olunca bir de bakıyorsun ki adamın yüzüne bir şey olmuş...

Efendim, ilk iki oyunu ile gönüllere taht kuran, sadece vampir teması ve RPG türünü değil, hemen her türden oyun severin ilgisini çekmeyi başaran Vampire: The Masquerade, uzun mu uzun bir aradan sonra yeni yapımı ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Zaten kendisini gösterdiği andan itibaren oyun dünyasındaki bazı Malkavian'larda bir hareketlenme oldu, fark etmedim zannetmeyin! \$\$\$tttt! Otur, otur! Abi bu vampir işleri de bir garip oluyor gerçekten. Bahsettikçe kendilerini gösteriyorlar. Neyse, durumum ciddiyetinin ne kadar farkındasınız bilmiyorum ama üçüncü Vampire: The Masquerade ve ikinci Bloodlines oyunu nihayet çıkıyor.

Geldik, gidemiyoruz

Aslında her şey 2000 yılında üretilen Vampire: The Masquerade - Redemption ile başlıyor. Bu muazzam oyun, tıpkı 2004 yılında üretilen olacak olan Bloodlines gibi White Wolf tarafından hayat bulan ve World of Darkness dünyasında geçen bir hikâyeye yer veriyordu. RPG mekaniklerini ve vampir temasını harika şekilde kullanmayı başaran Redemption'un ardından sahne alan Bloodlines ise kendi dönemi için muazzam bir başarıydı. Günümüz dünyasında geçmesi açısından dikkat çekici olan yapım, hem birinci, hem de üçüncü şahıs kameralarından deneyim edilebiliyordu. Santa Monica, Hollywood, Los Angeles ve Chinatown gibi bölgelerde geçen yapımda, birçok vampir klanına ait karakteri deneyim edebiliyorduk. Masaüstü oyun sistemine olan bağlılığının yanı sıra hikâyeye anlatımında da muhteşemdi. Ayıca diyalog sistemi ve yapılan seçimlerin oyuna etkisi açısından da harika bir iş çıkarılmıştı. Geçen zaman içerisinde birçok farklı güncelleme ile daha dengeli bir hal alan oyun, özellikle hayranları tarafından defalarca bitirilmişti. Nitekim aradan geçen 15 yılın ardından, artık sahnede Bloodlines 2 var. San Francisco'da

yapılan Game Developer Conference'da görüşmeye çıkan yapım, yayımlanan kısa videosu ile fena halde dikkat çekmeyi başardı. Peki, yeni oyun hakkında başka neler biliyoruz? Gelin etrafta gezen bilgiler ve dedikodular bizi nereye götüreceğiz beraber bakalım... Yeni oyunumuz Seattle'da meydana gelen rahatsız edici bir olay ile başlıyor. Sisli bir gecede, bir grup insan vampirlerin saldırısına uğruyor. Bu saldırı esnasında ısırlıyor ve doğüstü yaratıkların kanları zorla içiriliyor. Mass Embrace denen bu etkinlik, uzun zamandır bilinen bir vampir ordusu kurma girişimidir ve vampir topluluğu tarafından hiç mi hiç hoş karşılanmaz. Kelimenin tam anlamıyla yasa dışı kabul edilen bu hareket, olayların merkezinde yer alıyor. Biz ise vampir dünyasına ilk adımlarını atan bir bünye olarak oyuna başlayacağız. Thin-Blood olarak isimlendirilen bu yeni oluşumlar, ne yazık ki avlanması en kolay olanlar. Seattle'lı vampirlerin yardımı ile güzide bir kaçış yapıyor ve undead olma yolunda bir adım atıyoruz. Fakat yaşadığımız devasa drama esnasında beklenmedik bir yardım geliyor. Gizemli bir telefon konuşması sonucunda ilk insan kanımızı içiyoruz. Akabinde diğer



dost canlısı (Bu da ne demekse.) vampirler ile karşılaşılıyor ve başımızı sokacak bir eve sahip oluyoruz. Bu noktada edindiğimiz hızlı bilgilendirme sayesinde "vampir nedir, nasıl olunur?" gibi sorulara birçok cevap alıyoruz. Sunulan demo esnasında aslında oyun bu noktada daha da detaylı bir şekilde başlamış oluyor. Bir yandan vampir olmanın ne anlama geldiğini öğrenirken, bir yandan da hem dövüşme, hem de yeni yeteneklerimizi nasıl kullanacağımızı öğreniyoruz. Misal Telekinesis ile etraftaki objeleri belirli bir mesafeden hareket ettirebiliyoruz. (Hadi canım!) Gariptir (!) ki sise de dönüşebiliyoruz. Bu özellik etraftaki borulardan geçip gidebildiğimiz gibi düşmanlarımızın ciğerlerini sisle doldurup ortadan kaldırmamıza da imkan sunuyor.

Dükkan dükkan dolaşıyorum

Vampire: The Masquerade dünyasının en önemli başlıklarından bir tanesi de şüphesiz klanlarıdır. Sadece her bir klanla neler yapılabildiğini denemek için bile oyun baştan sona deneyim edilebilir. Bloodlines 2'de de pek tabii klanlar mevcut ama ilk oyundakine nazaran bu seçimi biraz daha ileri bir zamanda yapacağız. Her ne kadar yapımçı ekip hangi klanların oyunda olacağını söylemese de tahmin etmek çok da güç değil. (Tabii bazı klanlar için özel DLC'ler hazırlanmıyorsa...) Tek bildiğimiz, bu seçimi yapmadan önce kendileri hakkında detaylı bilgi alabileceğimiz. Özellikle Paradox'un baş yapımçı pozisyonunda bulunan Christian Schlütter'in yaptığı "Oyun piyasaya çıktığında yeteri miktarda klan olacak ve akabinde yeni klanlar ile oyunu destekleyeceğiz." şeklinde yaptığı açıklama açıkçası tüylerimi ürpertti. Ne bileyim durum dururken klan başı 10 dolar daha istemesinler de... Bloodlines 2'de klanlardan

farklı olarak bir de fraksiyonlar olacak. Hatta Seattle içerisinde birçok fraksiyon olacağı bilgisi çoktan kesinlik kazandı. Bu fraksiyonlarla dilediğimiz şekilde ilişki kurabileceğiz. Dileyen oyuncular bir tanesi ile iyi anlaşsın buradan yoluna devam edebilecekken, ters düştüğünüz fraksiyonlar ile tamamen iletişiminizi kesebileceksiniz. Beni en çok heyecanlandıransa, ilk oyunun tasarım ve yazarı rolündeki Brian Mitsoda'nın ikinci oyunda da aramızda olması. Bu güzide insan ikinci oyuna da hemen el atmış ve birçok RPG oyuncusunun ziyadesiyle sevdiği, "kendi arka planını kendin yarat" sistemini ikinci oyuna entegre etmek için kolları sıvamış. Yaptığı bir açıklamaya göre, karakter yaratma anında, yaşarken ne olduğumuzu belirleyebileceğiz. Eğer gerçek hayatta bir polisensiz, vampir olarak bir polis merkezini ziyaret ettiğinizde karakteriniz bambaşka duygular yaşayacak. Bu ve buna benzer birçok yaşam ve vampir dünyası arası lezzet

sunacaklarını söyleyen Mitsoda konuştuğça içimin yağları eridi.

Oyunun ana senaryosu kadar yan senaryoları da dikkat çekecek. Özellikle oyunun başında bizimle birlikte dönüştürülen Thin-Blood vampirleri avlamak yan görevlerin en bilinenlerinden olacağı benziyor. Özellikle insan hayatın getirdiği bazı duyuların vampir hayatına da etki etmesi üzerinden yaratılacak birçok yan senaryo söz konusu. İki dünya arasındaki bağlar üzerinde çalışma yapan yapımçı ekip, vampir temasını ince eleyip sık dokuyacağı benziyor. Anlayacağınız ben bir hayli heyecanlıyım. (Hiç belli etmedi.) Bloodlines 2 kesinlikle özlenen bir temayı ve oyun sistemini yeniden beğenimize sunacak. Hiç şüphe yok ki daha önce hiç Word of Darkness ismini duymamış birçok dimağ da bu oyun sayesinde vampir dünyasına adım atacak. Umarım ilk oyunun gölgesinde kalan bir yapımdan daha fazlası olmayı başarır. ♦ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Supergiant Games Dağıtım Supergiant Games Tür Roguelike, RPG Platform PC Web supergiantgames.com/games/hades/ Çıkış Tarihi Erken erişimde

Hades

5 ★★★★★

Meraklısı için gerçek bir mitoloji operası...

Erken erişim oyunlara karşı bir önyargım olduğunu söyleyemem, en azından genel çerçevede. Sadece bu erken erişim olayının hikayesi olmayan, multiplayer tabanlı oyunlarda olmasını tercih ederim bana sorsanız. Ne bileyim, hikaye temelli bir oyunu daha bitmeden deneyim etmek, özellikle de oyun çıktığında o hikaye ve detaylar değişmediyse benim fena halde canımı sıkacak, "spoiler aldım!" diye söylene söylene gidip çay koymama neden olabilecek bir şey. Üstelik bu defa konu Yunan Mitolojisi gibi fazlasıyla ilgi duyduğum bir temayla gelen, mitolojiye ilgi duyan herkesin iştahını kabartacak bir oyun, Hades.

ZAGREUS KİMİN OĞLU?

Bu konuda farklı tasvirler olmasına rağmen herkesin kabul ettiği tek konu Zagreus'un annesinin Persephone olduğu. Bu oyunda net bir şekilde babamızın Hades olduğu söylene se de hikayenin nasıl anlatıldığına da göz atmakta fayda var. Dionysiaca'da yazılanlara göre Persephone bir şeylerden "kaçırılmak" için bir mağarada hapis tutuluyor ve Zeus da bir yılan kılığında girerek kendisiyle birlikte oluyor. Bu birliktelikten de farklı kaynaklarda Zagreus veya Dionysos adı verilen bir çocukları doğuyor. Persephone sonraki zamanda Nysa dağında yaşarken Hades tarafından zorla yeraltı ülkesine çekiliyor ve onunla evlenmek zorunda kalıyor. Hades ve Persephone'nin çoğu kaynağa göre çocukları olmadığından Supergiant bize bir sürpriz hazırlıyor olabilir mi acaba? Düşünmesi bedava.

Erken erişimde bile güzel

2010'lu yıllarda bir indie devrimi yaşandıysa bunun baş sorumlularından birisi Bastion, muhteşem müzikleri ve oyunun yapımcısı Supergiant Games idi. Daha sonra Transistor ve Pyre gibi birbirinden harika yapımlarla ününü pekiştiren, katları birbirinden muntazam şekilde üst üste çıkan firma bu defa çok daha kallavi bir konuyu gözüne kestirmiş: Mitoloji. Firmanın bir önceki oyunları olan Pyre belki Bastion veya Transistor kadar ses getirmemişti ancak gayet kaliteli bir yapımdı. Supergiant Games bunu bir "duraksama" olarak mı gördü bilinmez ama daha o zamanlardan sonraki oyunlarını oyuncuların geribildiriyle geliştirme niyetinde olduklarını söylüyorlardı. Epic Store'un erken erişim desteğiyle faaliyete geçeceğini duydukları anda da gemiye ilk onlar atıldı. Hades daha önce de söylediğimiz gibi, Yunan Mitolojisi üzerine kurulmuş, roguelike (ölmeli oyun) mekaniklerine sahip bir

aksiyon / rol yapma oyunu. Aralık ayında erken erişim serüvenine başlayan oyun şimdiye kadar üç önemli güncelleme aldı ve her güncelleme ile biraz daha yaklaşıyor Olympos'a.

Oyunu anlatmadan önce küçük bir bilgi; Supergiant Games bu oyunu yaklaşık üç yılda bitirebileceğini söylüyor ve grafiklere bakıp da "vay vay vay" derken daha yolun çok başında olduğumuzu, oyunun iyimser bir tabirle 2022 yılında tamamlanacağını gözden kaçırmayın.

Karanlıklardan gelen genco

Oyunda yönettiğimiz karakter Hades'in ölümsüz oğlu Zagreus (kimin oğlu olduğu konusu biraz karışık, buralarda bir kutu olacak bunun için). Zagreus bir türlü kendisini ait hissedemediği yeraltı krallığından ayrılmak istemekte ve babası Hades'in muhalefeti ile karşılaşmaktadır. Sonunda kararını verir, karşısına çıkartılacak olan engelleri birer birer aşacak ve -diğer





tanrıların da desteğiyle- Olympus Dağı'na çıkacaktır. İzometrik bir kamera açısına sahip olan oyun grafiksel anlamda gözleri okuyor. Renkler, mekan tasarımları, hareketlerdeki keskinlik ve büyü efektlerinin ortalığı bayram yerine çevirmesi, arka planda grafiklere eşlik eden şahane hikaye ile birleşince muhteşem bir atmosfer olarak geri dönüyor oyuncuya. Müzikler henüz son halini almamış olmasına rağmen yine Supergiant'ın bizi alıştırdığı kalitede.

Oyundaki kahramanımız Zagreus ölümsüz olduğundan roguelike mekanikleri oyun üzerine çok yakışmış. Her seferinde farklı bir "büyüğümüz" bize destek veriyor ve onların sağladığı güçler sayesinde Tartarus'un kapılarını zorlamaya çalışıyoruz. Öldüğümüzde ise o ana elde ettiğimiz her şey (20 farklı yetenek var şu anda) yok oluyor ve The House of Hades'in kan havuzunda hayata geri dönüyoruz. Elbette kalıcı upgradeler de var ve oyun içinden edinilebiliyorlar.

Oyun geçtiğimiz ay yayınlanan son güncelleme itibarıyla üç ana mekana ulaşmış

durumda. Bunlar oyuna başladığımız The House of Hades, yeryüzü ile aramızdaki son nokta olan yeraltı şehri Tartarus ve tekinsiz, çorak topraklardan oluşan Asphodel. Gördüğünüz gibi buradan Olympos'a daha epey bir yolumuz var. Tartarus'tan Asphodel'e uzanan yolculuğumuzda da türlü türlü mitolojik yaratıklar, daha önemsiz düşmanlar ve elbette bosslar çıkıyor karşımıza. Mesela Asphodel'den önce Hades'in bile pek bulaşmadığı Fury Sisters'ı (Sırasıyla Magaera, Tisiphone ve Alecto) mağlup etmemiz gerekiyor. Asphodel'deki zorlu mücadelemizin şimdilik son düşmanı da Bone Hydra. Bone Hydra tanıdık geldiyse hemen açalım. Kendisi uzun uzun zaman önce yarı tanrı Herakles tarafından kesilen Lernaean Hydra'dan geriye kalan kadim kalıntılardan ibaret aslında. Bone Hydra uzun bir zorlu boss dövüşü vad ediyor ve hasar aldıkça tıpkı bir taret gibi savaş alanına yerleşen daha fazla sayıdaki "başı" ile size saldırıyor.

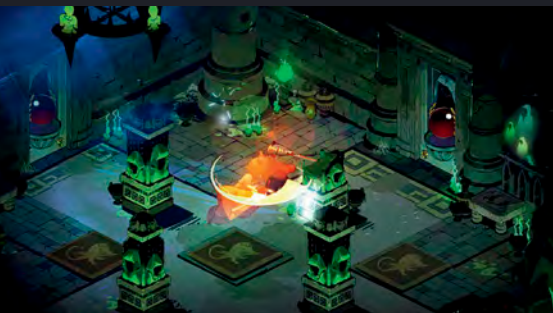
Alalım mı, bekleyelim mi?

Açıkçası roguelike yapısı sayesinde Hades'in tekrar oynanabilirliği bir hayli yüksek. Her ay gelen güncellemeler ile oyuna yeni düşmanlar, yeni yetenekler, yeni mekanlar ekleniyor ve bu yazı yazıldığı sırada sırada büyük güncellemeye 10 gün kalmıştı. Macera süre içinde Asphodel'in çorak topraklarından daha ileriye taşınacak ve bu durum sonraki 2.5 sene boyunca devam edecek. Bir kısım oyuncu için bu kadar iyi "beslenen" bir oyunun gelişime tanıklık etmek büyük keyif, bir kısım oyuncu ise "bir şeyleri kaçırıyor olma" korkusuyla

bu süreçten uzak durmak isteyebilir.

Oyunun Epic Store fiyatı 32 TL ve bu, yurt dışı fiyatı ile (20\$) kıyaslayınca aşırı uygun. Ben böyle güzel oyunların gelişimine destek verilmesi taraftarıyım, sonunda muhteşem bir oyuna dönüşeceğine de hiç şüphem yok. Oralarda bir yerlerde, sektör devi dağıtıcı firmaların ofislerinde birileri bu oyunu görüyor ve eminim ki çok kıskanıyor. Hiç durmayın, maceraya katılın.

◆ Kürşat Zaman





Yapım Kunos Simulazioni Dağıtım 505 Games Tür Yarış Platform PC Web www.assettocorsa.net/competizione Çıkış Tarihi 29 Mayıs 2019

Assetto Corsa Competizione

3 ★★

Yarış dünyasının en gözde simülasyonu Unreal Engine 4 ile yeniden doğuyor.

Herhalde bir 13-14 sene kadar oluyor, aklımızı geç keşfedip pek bir sevdiğimiz Papyrus'un efsanevi simülasyonu Grand Prix Legends ile bozmuş durumdayız. 12-13 arkadaş kendimizce bir lig kurup hepsi farklı pistlerde 41 yarış yapmışız ama yok, gitmiyor daha fazla. Bahaneler artıyor, yarışlar iptal oluyor falan. O "ne yapsak, nerede yarışsak?" dediğim günlerde Netkar Pro ile tanışmış, oyunun sundukları ve vadettikleri karşısında aklıma kaçırmıştım. Flight Simulator

serisindeki gibi "cold start" yapılabilen araçlar, dokunmatik ekranlar, pitleri, garajları, çevre yolları ile beraber karşımıza getiren pistler, muazzam sürüş fizikleri. Netkar Pro o noktadan daha ileriye gitmedi maalesef, ancak Kunos'un seneler sonra "biraz da kırparak" piyasaya çıkarttığı Assetto Corsa piyasayı hallaç pamuğu gibi attı. Bir simülasyon için 1.5 milyon adet satmak önemli başarı, laf değil.

Assetto Corsa bahsettiğimiz şeyleri, yani kendi işini o kadar iyi yapıyordu ki bu, bazı eksiklerinin görmezden gelinmesine yol açmıştı ister istemez. Bunların arasında en önemlileri de hava şartlarının ve gece / gündüz döngüsünün eksikliğiydi. Kunos'un kendi bünyesinde geliştirdiği grafik motoru bu konuda ne kadar kısıtlayıcıydı bilmiyoruz ancak firma ciddi bir adım atma ihtiyacı hissetti ve Unreal Engine 4'e geçiş yaptı. Nvidia'nın popüler teknolojisi Ray Tracing'i destekleyeceğini duyuran ilk oyunlardan olan ve bir süredir erken erişimde yer alan Assetto Corsa Competizione de motorsporları tutkunlarının Eurosport'tan takip edebildiği Blancpain GT Series'in resmi oyunu olarak, belki de firmanın Assetto Corsa 2 öncesi "yeni motora ısınıp biraz para biriktirme" denemesi olarak karşımızda duruyor. AC Competizione lisanslı bir oyun olduğundan ilk oyundan daha dar bir garaj ile karşımızda. Blancpain GT Series'de yarışan araçlar FIA GT3 konfigürasyonunda ve serideki takımların tamamı da oyunda yerini almış durumda. Yaklaşık 500 beygir gücündeki bu otomobiller ciddi downforce (yere basma gücü) üretiliyorlar ve yarış simülasyonları tutkunlarının yarışmaktan en fazla keyif aldığı araçlar arasında. Kullanımları çok zor değil, kısa sürede alışabiliyorsunuz ve "kullanması kolay, hızlı gitmesi zor" deyimini tam olarak geçerli.

Peki eski oyuna göre neler değişti? Öncelikle oyunun halen erken erişim aşamasında olduğunu unutmamak gerek ancak bir eleştirim olacak. Oyunun fizik yapısı ve force feedback yeteneklerinin henüz ilk oyunun seviyesinde olmadığını üç dakika içinde hissedebiliyorsunuz. İlk oyunda üstünden geçerken iliklerinize işleyen kerbler bu oyunda "pop" diye basit bir tepkiden ibaret. Hasar fizikleri yerinde saymış ve daha önce de bahsettiğimiz gibi, Unreal Engine 4'ün ve lisansların varlığı bu oyunun AC kadar modlanabilir bir oyun olmayacağını, aksine kapalı bir yapım olacağını hissettiriyor. Elbette çıktuktan sonra bir şeyler değişebilir ancak benzer bir mod çılgınlığı beklemek iyimser olacaktır.

Bunun dışında oyunun grafikleri son derece başarılı. Özellikle yağmur efektleri, yağmurda yol tutuşun değişmesi ve gece sürüşüyle yağmur birleştiğinde size hissettirdiği o kaos tek kelimeyle mükemmel. Sesler üzerine de söylenebilecek çok bir şey yok, tıpkı ilk oyundaki gibi çok başarılı. Modlar ve etkinlikler üzerine konuşmayı ise inceleme yazısına bırakıyorum. Oyunun fiyatı 67 TL ve piyasaya çıktığında bir miktar daha artması bekleniyor. Bu durumda iRacing ve Assetto Corsa'dan farklı bir tat arayan simülasyon tutkunlarına önermek durumundayım. ♦ **Kürşat Zaman**



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS:
120

1080p / Epic / VSync On

Evet burada beklenmedik bir şey yok. Henüz erken erişimde olmasına rağmen Unreal Engine 4'ü dizginlemeyi başarmış Kunos ekibi. Oyun ideal çözünürlük ve ayarlarda stabil olarak 120 fps değerini tutturmayı başardı ve değişen koşullarda da pek fazla teklemedi. Oyun çıktuktan sonra Ray Tracing performansını görmeyi merakla bekliyoruz, hemen belirtelim.



80/100
Lucia the Eternal Flame

7/70
Lvl 1 Ooze



Yapım AYGames Dağıtım AYGames, WhisperGames Tür Kart Oyunu Platform PC Web deckofashes.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Deck of Ashes



Alevde ızgara derdim ama reklama girer, yapmayayım...

Kart oyunları günümüz dijital oyun sektörünün önemli başlıkları arasında. Özellikle Blizzard tarafından üretilen Hearthstone ile dijital oyun dünyasının kart oyunlarına bakış açısı bir anda değişti diyebilirim. Pek tabii modern dünyanın açık ara en iyi kart oyunu olarak bilinen Magic the Gathering de bu hareketlenmeye sessiz kalmadı ve Magic Arena ile kendisini gösterdi. Takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, Arena açık betaya geçtiğinden bu yana hatırı sayılır miktarda insanı kendisine çekmeyi başardı. Özellikle Paper Magic yani gerçek kartlarla Magic oynayan oyuncuların bu dijital versiyonu deneyim etmesi de bir diğer dikkat çekici kısmı oluşturdu. Pek tabii bu zamana kadar üretilen ve öyle görünüyordu ki üretilmeye devam edilecek birçok farklı kart oyunu var. Deck of Ashes da o yapılardan bir tanesi. Özellikle 1997 yılında Microprose tarafından üretilen MtG oyununa benzerlik gösteren yeni oyunumuz, senaryo ve bazı RPG elementlerini, kart oyunu ile harmanlamaya çalışmış. Deck of Ashes kendine özgü bir senaryoya sahip. Oyuna başladığımız andan itibaren sonu gelmez bir maceranın içerisinde dalıyoruz. Kontrol ettiğimiz karakterin adı Lucia ve bir miktar kindar. Geçmişinde yaşadıkları yüzünden bazı sorunları olduğu doğrudur... Efendim oyunumuza kocaman bir harita hükmediyor. Bu harita üzerinde yapılacak birçok hareket var. Her bir gün malum, 24 saat üzerinden hesaplanmış ve harita üzerinde bir yerden diğerine yapacağımız her hareket

bir saat manasına geliyor. Etkileşim haline geçebileceğimiz noktalar arasında, savaşlar, içerisinde fantastik etkinliklerin çıkabileceği soru işaretleri ve de açılmayı bekleyen kasalar yer alıyor. Üzerine geldiğimiz hemen her noktada kazı yapmak mümkün. Kazı sonuçlarındaysa elde ettiğimiz materyaller sayesinde farklı üretimlerde bulunabiliyoruz. Tabii önce kaynaklardan bahsetmek lazım... Oyunda Goble, Herb, Relic ve Ore olmak üzere dört ana kaynak bulunuyor. Bu kaynakları farklı şekillerde temin etmek mümkün ama Key, Gold ve Ash kaynaklarına ulaşmak için bolca savaş yapmamız gerekiyor. Savaşlardan kazandığımız bu ganimetler sayesinde de farklı kartlar üretebiliyoruz. Kart üretimi için de öncelikle kartın tarifi gerekiyor. Tarifi elde ettikten sonra talep ettiği kaynağı ödeyip destemize katabiliyoruz.

Oyun genelde MtG'deki kırmızı deste gibi çalışan bir kart havuzuna sahip. İlerledikçe farklı mekaniklerde kartlar da karşımıza çıkıyor ama Lucia ile yaptığım her hareket, bir nevi Chandra Nalaar hareketi diyebilirim; hatta karakterim de Chandra ablağa baya benziyor. Destemiz iki farklı kısımdan oluşuyor: Battle Deck ve Deck of Ashes. Desteye koyduğumuz kartlar zamanla artıyor ve her tur üç kart çekerek yolumuza devam ediyoruz. Elimizde tutabildiğimiz en fazla kart sayısı on. Başlangıçta bu rakamın pek bir manası yokmuş gibi gözükse de ilerledikçe mekanikğin asıl çalışma prensibini anlıyoruz. Kullandığımız kartlarımız

Deck of Ashes olarak adlandırılan bir yere gidiyor. Burası temel olarak artık kullanılmayan kartların mekanı olsa da birçok kart, Deck of Ashes ile kombo yapabiliyor. Misal, Battle Deck de çekebilecek kart sayısı kalmadığı zaman Ash Pack isimli bir kart ortaya çıkıyor. Ücretsiz olarak oynanabilen bu kart sayesinde, 100 üzerinden 20 can verip, beş kartı destemizin yeniden karışmasını sağlayabiliyoruz. Genel hatlarıyla oyunun grafiklerinden ve animasyonlarından pek bir şey beklemeyin ama kesinlikle eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Bazı kartların biraz dengesiz olduğu da aşikâr ama zamanla bu sorun da bir şekilde çözülecektir. Bu oyuna esas gereken daha farklı mantıklarda çalışan desteler ve bir an evvel MtG mantığından uzaklaşmaya çalışmak. Ayrıca biraz karakter ve büyü animasyonu da olsaymış, harika olurmuş dedirtti. Anlayacağınız Deck of Ashes kendi segmentinde iddialı bir yapım. ♦ **Ertuğrul Süngü**



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



Yapım Hopoo Games Dağıtım Hopoo Games Tür Aksiyon Platform PC Web riskofraingame.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Risk of Rain 2



Bakın çok ciddi söylüyorum, uzun süredir hiçbir oyunda bu kadar eğlenmedim ben!

İkinci hatırlar mısınız bilmiyorum, leziz, yana kaydırmalı bir oyundu. İkinci oyun ise üçüncü kişi kamerasından oynanan üç boyutlu bir oyun olarak karşımıza çıktı. Risk of Rain'e yabancı olanlar için şöyle kısaca bahsedeyim. Bölüm bölüm ilerleyen, karşımıza çıkan düşmanları yok etmeye çalıştığımız, bölüm içerisindeki teleporter adı verilen cihazı çalıştırıp boss çağırdığımız ve hayatta kalmaya çalıştığımız roguelike (ölmeli oyun) bir yapım. Tabii bunu yaparken gittikçe zorlaşıyor ve giderek daha eğlenceli hale geliyor. Düşmanlarımızı daha rahat yok etmek için etraftaki kutulardan birçok farklı eşya topluyoruz. Kimisi kritik vurma şansı, kimisi hızlı koşma gibi güçler veriyor. Bu eşyalar kutuların içerisinde çıkıyor, kutuları açmak için para harcıyoruz. Para da düşmanlarımızın üzerinden düşüyor veya yerden toplanıyor. Kutuklara alternatif olarak üçlü eşya istasyonları var. Bu istasyonlarda hangi eşyayı istersek seçebiliyoruz, soru işaretli olanı seçersek de

rastgele bir eşya düşüyor. Üstelik topladığımız bu eşyaların karakterin üzerinde gözükmüyor olması da çok güzel bir detay olmuş. Bölümler ilerledikçe kutuları açmak için gereken para fazlaşıyor fakat oyun da bizi çok fazla zorlamayarak kazanılan ödülleri buna göre artırıyor. Bu kutular dışında bir de garip şekilli Shrine'lar var. Bunlardan bir tanesine para verebiliyoruz ve bize rastgele bir eşya atıyor, bazen ise atmıyor, diğerine ise can feda ediyoruz ve karşılığında para alıyoruz. Bütün bu kutu ve Shrine'lar dışında bir de minik dronelar var. Onları da aktif hale getirip yanımızda gezdiriyoruz, mermi, roket ve can dolduran tipleri mevcut, tabii bir de yerde sabit duran otomatik silahlar var. Bana kalırsa bunları aktive etmek çok da faydalı olmuyor. Dronelar gibi bizle beraber gezmiyorlar, sabitler. Bu arada bu dronelara alternatif olarak dev bir drone da var, işte o efsane bir yardımcı. Hem lazer silahları ile hızlı hasar verirken hem de roket atarak yüksek hasar çıkartıyor.

Seçtiğimiz karakterin kendi yetenekleri yanında bir tane de aktif yetenek -daha doğrusu ekipman- alabiliyoruz. Benim favorim, bir kara delik oluşturan ve etrafındaki düşmanları merkezine toplayan ekipman oldu. Henüz üç karakteri açabildiğim oyunda şu an için altı karakter var, artı dört tanesi de yapım aşamasında görünüyor, yani totalde on karaktere sahip olacağız. Oyun tek başına oynarken de oldukça eğlenceli olmasına rağmen asıl eğlence ve şamata co-op kısmında

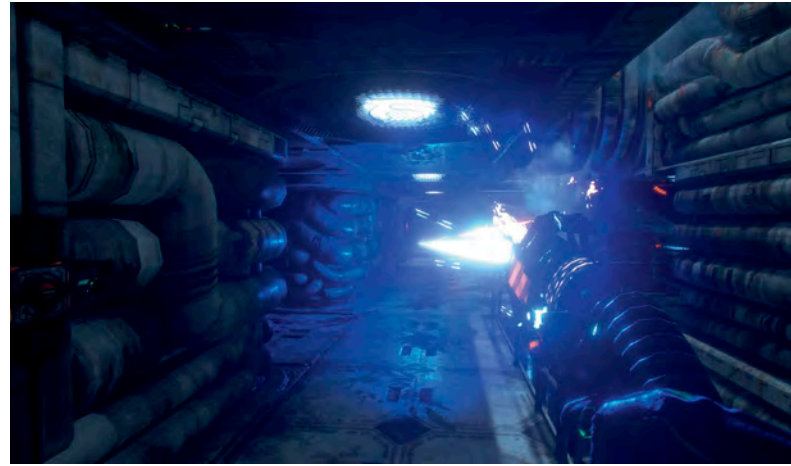
başlıyor. Gittikçe zorlaşan oyunda halihazırda yeterince düşman yokmuş gibi yanımızdaki oyuncu sayısı oranında fazlaşıyorlar ve ortalık bayram yerine dönüyor. Bir de bölümlerde farklı renklerde orblar çıkararak ve özel para birimi olan bazı taşlar -ya da organik bir yapısı olan zimbirtılar- açıyoruz. Bu orblar boss öldükten sonra kendi renginde portal açıyor ve bizi lunar coinler ile eşya satın alabildiğimiz bir esnafa götürüyor. Burada üç ya da beş eşya verip onların yerine belirli bir eşyayı takas edebiliyoruz. Takas demişken maalesef oyuncular kendi aralarında takas yapamıyorlar, en azından şimdilik, belki ileride eklenir. Umarım eklenir de. Roguelike ve bullet-hell kıvamında oyunlar ilginizi çekiyorsa, çok net söylüyorum parasını sonuna kadar hak eden bir oyun olmuş Risk of Rain 2. Henüz erken erişimde olmasına rağmen, abuk sabuk hatalar ile karşılaşmadığım, tertemiz çalışan bir oyun var kaşımızda.

◆ Sonat Samir





Bu mutantları böylesine bir çözünlükte göreceğimi gerçekten hayal bile etmezdim



Yapım Nightdive Studios Dağıtım Nightdive Studios Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web systemshock.com Çıkış Tarihi 2020

System Shock (Remake)



Geçmişten gelen karanlık bir esinti...

Yıl 1994, bilgisayar oyunları fena halde haşır neşirim. Takip eden yıllarda kontrolden çıkacak sevdamın erken safhalarındayım. Commodore'dan PC'ye geçmişim, önüme gelen oyunu tüketiyorum. Fakat System Shock ismine yeni yeni alışıyorum. Oyun yapısı biraz garip ama çok da enteresan. Oynadıkça oynuyor ama bir yandan da korkudan ilerleyemiyorum. Ta ki 1999 yılında çıkan ikinci oyununa kadar, uzun süre böyle bir oyunu bir daha deneyim edemeyeceğimin farkında bile değilim. FPS ve RPG elementlerini muazzam şekilde birleştiren bu oyun, kesinlikle dijital oyun tarihinin mihenk taşlarından bir tanesidir. Aradan geçen uzun yılların ardından hep içten içe ismi anılan bir oyun olmuştu ama baştan aşağıya yeniden yaratılmasını sanıyorum kimse beklemiyordu. Fakat öyle bir şey oldu ki artık System Shock'un remake versiyonunun piyasaya çıkışı için geri sayıma geçmiş bulunuyoruz. System Shock serisinin hakları, 2012 yılına kadar Meadowbrook Insurance Group isimli bir firmadaydı. Nitekim Nightdive Studios, ilk olarak serinin ikinci oyununun haklarını, akabinde de ilk oyunun haklarını satın almayı başardı. Aradan geçen zaman içerisinde Nightdive Studios ekibi, 900.000 dolar hedefi olan bir Kickstarter kampanyası ile System Shock'a yeniden hayat vermeyi planladı. Toplamda 1.35 milyon dolar ile tamamlanan kampanya, herkesi heyecanlandırmayı başardı. Linux, macOS ve akabinde konsollar için de üretileceği duyurulan yapım, 2016 yılında ilk erteleme haberi ile çıkageldi. 2018 yılına ertelenen yapım, Nightdive Studios'un tüm oyun motorunu

Unity'den Unreal Engine 4'e geçirme kararı ile bir daha ertelendi. An itibarıyla 2020'nin ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen System Shock, başlı başına bir yeniden yaratılmış oyun olacak. Oyunun yönetmen koltuğunda oturan Jason Fader'den gelen açıklamalara göre, farklı platformlarda oyun üretmek için UE 4 kullanmak şart. Ayrıca Fader, orijinal oyun tasarımlarını çok beğendiğini, sadece gereksiz bulduğu bazı tünelleri ortadan kaldıracaklarını ve genel olarak ilk System Shock'un aynısını, baştan üreteceklerini altını çizdi. Oyunun çıkış tarihinin ileriye sarkması ile bir açıklama da CEO Stephen Kick'ten geldi. Kick'e göre birçok platformda düzgün şekilde çalışacak bir remake için başta hesapladıklarından daha fazla zaman ve bütçe gerekiyor. Bu zamana kadar ortaya çıkan videolara bakacak olursak, gerçekten

de erken 90'lı yıllarda üretilen ve algılanan bilim-kurgu temasının muazzam şekilde gözler önüne serildiğini görüyoruz. Işıklarımlar ve animasyonlar UE 4'ün tüm nimetlerinden yararlanıyor. Kullanıcı arabirimi de en az ilk oyunda olduğu gibi kaliteli ve rahat. Yakın zamanda yayınlanan 20 dakikalık oyun içi videoya baktığımızdaysa mutantlar bir hayli kalitesiz şekilde karşımıza çıkıyor. Az animasyon ve hareket kabiliyetine sahip olmalarından dolayı pek beğenemedim. Ayrıca orijinal oyunda bulunan 20'den fazla düşman birimine başka ne ekleneceği henüz kesinleşmiş değil. Bir de düşmanların özellikleri neler olacak? Ayrıca silahlar konusunda da henüz net bir bilgi gelmedi. Acaba kaç adet silah olacak ve yeni silah eklenecek mi? Savaş mekaniklerinin de orijinal oyuna benzeyecek olması da beni korkutan bir diğer nokta. Malum savaş kısmı 1994 yılı, hatta takip eden birkaç yıl için bile yeterliydi ama şu anda aynı mekaniklerinin sadece grafiksel olarak yenilenmesi nasıl bir sonuç ortaya çıkarır işte orası biraz muamma. ◆ Ertuğrul Süngü

Dünya System Shock dünyası yeni oyun ile birlikte harika şekilde modellenmiş. Karanlık ve ışık kullanımı o kadar güzel ki görmeniz lazım. Özellikle ilk oyunda verilen gerginlik hissiyatı ve huzursuzluğun yeniden ekranlara yansıtılması da harika.





Yapım Code} {atch Dağıtım Code} {atch Tür Hayatta Kalma Platform PC Web www.playheat.net Çıkış Tarihi Erken erişimde

Heat 3 ★ ★ ★

Vahşi Batı temalı bir hayatta kalma oyunu sizi ne kadar heyecanlandırabilir?

Piyasada elinizi sallasanız bir Battle Royale'e ya da hayatta kalma oyununa çarpıyor. Derginin erken erişim oyunlarında ömrünü törpüleyen yazarı olarak bu konuda yetkili bir abisin denilerek bu oyun da tarafıma teslim edildi. Yaş ortalamasına baktığımızda derginin rütbelisi olarak sabır ve öfke katsayım artan oranlı nasıl değişecek izlenmek istediği için verildiğini düşünüyorum.

Gelelim oyunumuza. Bugüne kadar birçok noktada kendimize topla - inşa et - savun kültüründe çok fazla oyun deneyimi yaşattık. Ama ben şahsen Vahşi Batı kültürünü ilk kez gördüm diyebilirim. Hafif bir Desperados tebessümü bile yaşadım. Code} {atch tarafından hazırlanan yapım henüz erken erişimde. 67 kilometrekarelik bir alan içinde size keşfedilecek, gezilecek, araştırılacak ve

savunulacak türlü türlü şeyler sunuyor. Oynanış benzer oyunlardan farklı değil. Toplayıp birleştirip hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Farklı olan kısım teması. Savunma için demir toplar dökebiliyor, kütüklerden duvarları olan kaleler inşa edebilirsiniz. Ekinlerinizi ve yaşam alanlarınızı gerçek hayatta o çorak topraklardaymışçasına hazırlayabiliyorsunuz. Kızılderilileri de unutmamak lazım.

Ortam ve ambiyansı çok beğendiğimi söylemem lazım. Gerçekten Western fikri bugüne kadar niye kimsenin aklına gelmemiş bilemedim. Koloni kafası yaşamak istiyorsanız biçilmiş kaftan resmen. Bazen öyle yerler göreceksiniz ki, manzaraya karşı oturup bir çay içip sessizliğin tadını çıkarmayı isteyeceksiniz.

Ortam demişken hemen belirtelim, dağlar,

ovalar, nehirler, ağaçlar, ormanlar hatta çorak bölgeler bile çok titizlikle hazırlanmış. Vahşi batı semt ortamı dediğimiz ortamlara gelecek kadar çok oynamadım. Muazzam bir vakit ve arkadaş ortamı şart. Yoksa tüm köyü sizin kurmanız beklenmiyor elbette. İş bölümü yapmak lazım, biri taş toplarken ötekisi tarla ile uğraşmalı, başka bir arkadaşınız ağaçlardan topladıklarını stoklamalı gibi kritik yönlendirmeleri aranızda yapmanız gerekiyor. Oyun bu hali ile oynanırsa keyifli diyebilirim. Yoksa tek başınıza bir şeyler yapmaya çalıştığınızda gelip ensenize çökerler.

Dediğim gibi fikir çok güzel, oyun içinde var olan siyasi iktidar kısmı, aile yapısı ve kültürel kazanımlar ile ilerde çok popüler olabilir. GTA tarzı RPG olaylarının çok tuttuğu bir ortamda bu da bir anda patlayabilir. Ama gideceği çok yol var daha oyunun, ara ara yaşanan FPS düşüşleri ve takılmalar da şu ara can sıkıyor. **◆ İlker Karas**





Yapım SNK Dağıtım Athlon GamesTür Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch Web Haziran 2019 Çıkış Tarihi snk-corp.co.jp/us/games/samuraishodown

Samurai Shodown 4 ★★★★★

Iza jinjouni! Ipponme! Shoubu!

S potta yazan kelimeleri eski Samurai Shodown oyuncuları yakından tanır lakin retro bir oyuncu değilseniz veya yaşınız yaklaşık 100 değilse, bu kelimeler size bir şey ifade etmemiş olacaktır. Oysaki sadece "İyi bir maç olsun, birinci raunt, dövüş başlasın!" diyor. Samurai Shodown'ın en akılda kalıcı kısımlarından birisidir bu cümleler.

Yıllar öncesinin harikasını yeniden karşımıza çıkartmaya hazırlanan SNK'yı aslında kutlamak lazım çünkü hem ilk iki oyuna müthiş bir sadakat gözlemleniyor, hem de oyun kesinlikle baştan savılmadan, en baştan, yepyeni grafikler ve sağlam bir oynanışla birlikte kurgulanıyor. Oynanış videoları internette sebil gibi bulunduğundan, bizi neler beklediğini gayet rahatlıkla anlayabiliyoruz.

Özünde iki boyutlu bir dövüş oyunu olan

yeni Samurai Shodown, toplamda 16 karakter içereceğe benziyor. Bunların 13 tanesi eski isimlerden, üç tanesi de yen karakterlerden oluşuyor yalnız bu üç yeni arkadaşı edinmek için DLC'leri satın almamız isteniyor. (Burada biraz ayıp edilmiş diye düşünüyorum zira yepyeni karakterleri denemek için satın almak biraz saçma geldi.) Eski karakterleri Haohmaru, Nakoruru, Genjuro Kibagami, Yoshitora Tokugawa, Ukyo Tachibana, Hanzo Hattori, Galford, Kyoshiro Senryu, Jubei Yagyu, Tam Tam, Charlotte, Shiki ve Earthquake oluşturmakta –ki eğer eski oyunlara hiç bulaşmadıysanız, şu an suratınızda bir Mona Lisa ifadesi olabilir ve haklısınız. Fakat oyun çıktığında ve oynadıktan sonra, bu karakterleri Mortal Kombat karakterleri kadar iyi bileceğinizden emin olabilirsiniz.

Oyuna eklenen yeni üç karakter ise Darli Dagger, Yashamaru Kurama ve Wu-Ruixiang. Darli elinde kocaman bir keser taşıyor, Yashamaru klasik bir samuray imajı çiziyor ve Wu da kalkanı ve Kung-Fu üstadı hava-

sıyla sağlam bir kadın dövüşçü olacağını gösteriyor.

Yeni Samurai Shodown'ın grafiksel kalitesini anlamak için mutlaka videoları izlemeniz gerekirken fakat SNK'nın Unreal Engine 4'ün üzerine cel-shade grafikleri giydirecek şahane bir iş başarmakta olduğunu söylemekte hiç sakınca yok. Karakterlerin eski formata uygun tasarlanmış olması ve Earthquake gibi bir yarmanın ekranın neredeyse tamamını kaplaması, oyuna ilk saniyeden ısınmamızı sağlayacak detaylar arasında.

Çoğu dövüş oyunundan alışık olduğumuz üzere burada da bizi Arcade modu yerine geçecek olan Battle, PSN veya Xbox Live üzerinden diğer oyuncularla kapışmamızı sağlayacak olan Online, oyunun hikayesini yaşatacak olan Story ve ilginç bir özelliklikle birlikte gelen Dojo karşılıyor. Dojo, dövüş stilimizi not eden bir yapay zeka ve bu sayede diğer oyuncuların tarzlarına karşı dövüşebilme imkanımız bulunacağı belirtiliyor. Online ortama çıkmadan önce alıştırmayı yapmak için güzel bir seçenek.

Haziran ayında PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen yeni dövüş heyecanı, kış aylarında da Switch ve PC için çıkmış olacak. Her ne kadar MK11 dövüş oyunu açlığımızı giderecek olsa da farklı bir kulvarda olmasından ötürü Samurai Shodown'ı da es geçmek istemeyeceksiniz. ◆ Tuna Şentuna



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDA

Merhaba LEVEL okurları. Bu ay sizlere video oyundan beyazperdeye uyarlanırsa efsane olacak oyunlardan bahsetmek istiyorum. Zamanının çoğunu film izleyerek geçiren biri olarak söyleyebilirim ki özellikle yeni yönetmenlerin bir çoğu video oyunları ile haşır neşir. Örneğin Hardcore Henry, The Blair Witch Project ve Strange Days filmlerinde FPS çekimleri görebiliyoruz. Kesintisiz çekimler, Half-Life oynuyormuşçasına karakteri takip eden kamera bunu kanıtlar cinsten.

Filme Uyarlanırsa Efsane Olabilecek Video Oyunları

Çok önceden bir TV kanalında "Top 100 Video Games All Times" adlı bir TV programında tüm zamanların en başarılı 100 oyununu izledim ancak kişisel görüşüme göre çoğu oyun atlanılmış. Bunun üzerine "şu oyunlar bence olmalıydı" dediğim noktada, bu oyunların doğru görüntü yönetmeni-senarist ve yönetmenin eline bırakırsan sayacağım oyunlardan şaheser uyarlamalar çıkabilecek, konular, sinematikler olduğunu fark ettim. Video oyunları, klasik çizgi film uyarlamaları yapan ve başarısız olan Michael Bay, Jonathan Lie-

besman, Russo Kardeşler gibi gişe filmleri, oyun uyarlamalarını katleden piyasa yönetmenlerin yerine şu yönetmenlere yer verilebilir:

Atmosfer oluşturmada:

Ridley Scott (Yaratık), Zack Snyder (Watchmen), David Fincher (Se7en), Duncan Jones (Ay), John Hillcoat (The Road), Christophe Gans (Silent Hill), Alex Proyas (Dark City)

Karakter tasarlamada:

Coen Kardeşler (Miller's Crossing), Richard Kelly (Donnie Darko), Martin McDonagh (Yedi Psikopat), M. Night Shyamalan (Ölümsüz), Darren Aronofsky (Siyah Kuğu), Danny Boyle (28 Gün Sonra), Alan Ball (Six Feet Under), Timothy Van Patten (Boardwalk Empire)

Görsel dünyalar yaratmada:

Guillermo del Toro (Pan'ın Labirenti), Neill Blomkamp (District 9), Jonathan Nolan (Westworld), Wachowski Kardeşler (Matrix), Tarsem Singh (The Cell), Frank Miller (Mad Max), Dave McKean (Mirrormask), Charlie Kaufman (New York Yanılışmaları), Terry Gilliam (Twelve Monkeys) Kathryn Bigelow (Strange Days)

Hikaye ve kurgu oluşturmada:

Denis Villeneuve (Arrival), Spike Jonze (John Malkovich Olmak), Andrew Niccol (Gattaca)

Renk, kamera ve kompozisyon kullanımından:

Nicolas Winding Refn (Driver), İlya Naishuller (Hardcore Henry), Leigh Whannell (Upgrade)

Çoğunluğu genç yönetmen ve senaristlerin elinden çıkacak filmler ortalamasının çok üstünde olurdu. Max Payne ve Resident Evil felaketlerinden sonra ben yine de geç olmadığını düşünenlerdenim. Silent Hill ilk filmi her ne kadar oyunun senaryosuna bağlı olmasa bile vasatın üstünde başarılı bir video oyunu uyarlaması olmuştur. Eğlence amaçlı defalarca izleyebileceğimiz filmler (doğru yönetmenlerin elinde). Bu türde örnek olabilecek çok oyun var. Aksiyon, bilim kurgu ve korku türündeki bu oyunlar olarak Gears of War, God of War, Halo, Deus-ex, Mass Effect, Last of Us, Uncharted, Heavy Rain, Red Dead Redemption, Suffering, Clock tower 2, Hellblade: Senua's Sacrifice, Beyond Two Souls, Shadow of the Colossus, the Last Guardian, Horizon Zero Dawn, Limbo, Braid, the Swapper gibi oyunlar sinematığı güçlü olan filmler olurdu.

Doğru sinema ekibinin elinde efsane olacak oyunlar:

Metal Gear Solid 1

Bilim Kurgu/Macera

Dünyanın en güzel konuşmalarına sahip oyunu olabilir. Savaşın manasızlığı, yalnızlık ve soğuk savaş, büyük sürprizler, ihanetler... Oyun boyunca saklanarak ilerlemek üstüne, oyunun çoğunda telsizden yaptığın konuşmalarla karakterlerin iç yüzünün yavaş yavaş belli olması. Karakterin bol olduğu, gereksiz hiç bir aksiyonun olmadığı oyundur MGS ve

mümkünse üçleme olarak çekilmelidir. Kronolojik olarak 3. oyundan başlarsanız, olan biteni, Boss ve Naked Snake gibi karakterleri, Fox Hound'un köklerinin nerede açıldığını görebiliriz. MGS serisinin ilk oyunu hikaye anlatımı, karakter yoğunluğu ve atmosferi ile en başarılı Metal Gear Solid oyunudur. Şimdi madde madde bu başarısının nedenlerini kendimce anlatacağım.

Hikaye Derinliği:

Oyuna neredeyse hiçbir şey bilmeden başlıyoruz. Efsane bir müziğin ezgileri ile Alaska'da nükleer tehdidin olduğu bir üste gizlice sızıyoruz. Sonrasında her öğrendiğimiz bilginin ardından sarsıcı gerçekler ortaya çıkıyor. Amerika'nın soğuk savaş dönemini hatırlatan bir zaman diliminde, terk edilmiş zaman ve mekan kavramlarından soyut bir başımıza ilerliyoruz.

Anti-Kahramanlar ve Karakterlerin Dönüşümleri:

Solid Snake karakteri geneli itibari ile ilk oyunda nevi şahsına münhasır bir karakter. 2.ci oyun beraberinde Escape From L.A filminden tanıdığımız Snake Plisken karakterinin kopyası haline geliyor hatta 2.ci oyunda "Bana Plisken" diyebilirsiniz diye bir diyalog da geçiyor. Snake karakteri oyun ilerledikçe savaş karşıtı, hiçbir otoriteye güveni kalmayan, geçmişinin yalanlarla kaplı olduğunu öğrenen nihilist bir karaktere dönüşüyor. Merly karakteri ise asker olmaya çalışan ama aslında savaşın filmlerde ya da anlatılarda geçtiği gibi basit olmadığını acı bir biçimde öğrenen bir asi olarak dikkat çekiyor. Otacon bilimsel çalışmalarıyla dünyaya faydası olduğunu sanan ama ailesinin yol olmasına neden olan nükleer silahları geliştiren bir bilim adamı. Kötülerin safındayken bizim yanımızda yer alıyor.

Trajik Geçmişe Sahip Kötü Karakter:

Sinemada en çok kullanan yöntem "izleyiciye nefret edecekleri bir karakter ver ve onu baş karaktere en acımasız şekilde yem et" düsturu bu oyunla birlikte yerle bir olmuş durumda. Kötü sayabileceğimiz 2 karakter var biri Shalashaska diğeri de dna ikizimiz yani abimiz Liquid Snake. Ama Sniper Wolf karakteri ölürken hangimiz gözyaşı dökmemiştir. Ölürken silahını istemesi çalan müzik sesindeki kırıklık, Otacon'un kulaklarını kapatması; ya da Psycho Mantis, nasıl bir şekilde kötü (villain) geldiğini öğrenince içimiz cız ediyor. Benzer şekilde raven ya da Cyberg-ninja empati kurup hikayesine üzüldüğümüz karakterler.

Derin Hikayeler ve Çarpıcı Sürprizler:

Baştan sona kandırılmamız, telsiz konuşmalarındaki detaylar büyük sürprizler insanı şok eden cinsten. Oyun boyunca 2 saat şunu yap diyen insan sizi kullanan biri olabiliyor. Komutanım, akıl hocam dediğiniz kişinin kirliliği ortaya çıkabiliyor. Aile bağları ve kötü sürprizler oyunun can alıcı noktası o yüzden saatlerce telsiz konuşmalarındaki o diyaloglara yoğunlaşabiliyoruz.

Beton, Demir ve Silahlarla Örülmüş Tekno Cehennem:

Oyundaki en güzel özellik sıkışmışlık hissini iliklere kadar hissettiriyor. Sigara içerek yerini tespit ettiğimiz lazerler, sessizce kaçtığımız yük asansörleri. Karlar, betonarme ve demirlerle yığılı yapı tüm kasvetiyle insanı içine çekiyor. Hideo Kojima ekibin başında olmak üzere Neill Blomkamp, John Hillcoat ve Denis Villeneuve gerek bilim kurgu öğeleri gerek insanı ters köşeye yatan sürprizleriyle bu projede çok başarılı olabilir.

Silent Hill 2 Korku/Gerilim

Silent Hill serisinin en güzel ve en hüzünlü oyunu. Açılış sahnesi ile bile insanı çarpıyor. Hikaye: Ölen eşinden mektup alan James, karısının yaşayıp yaşamadığını öğrenmek için ilk buluşma yerleri olan parka gider ve kabuslar başlar. Sanrı ve gerçeğin, rüya ve kabusun iç içe girdiği bir dünyada geçer oyun. Karakterlerin hepsinin dramatik bir hikayesi vardır. Silent Hill'de her günahkar kendi cehennemini yaşar. Çoğu korku oyununu referans alan hikaye işleyici Lynchvari atmosferleri, yaratıklarıyla trajedi hikayesidir Silent Hill 2.

Bolca grinin, sisin içinde pembenin ve yeşilin parlayacağı bir dünya için bence Guillermo del toro çok yakışır. Zaten P.T. Silent



4 Mayıs'ta Avusturya Viyana merkezinde kişisel sergim olacak. Figüratif çalışmalarımın yer alacağı sergideki çalışmalarımı yaparken karışık malzeme kullandım. Otuzun üstünde desen çalışmasının yer alacağı sergiye katılım ücretsizdir. Tüm sanat severleri bekliyorum.

Hills` adlı demo oyunuyla Hideo Kojima ile ne kadar sağlam işler çıkartabileceğini kanıtlamış bir yönetmen. Karakter işleyişinde `Coen Kardeşler`'in, atmosferde Jacob's Ladder'in yönetmeni Adrian Lyne`nin ve Alan Ball`ın dramatik gücüne ihtiyaç duyulabilir. Oyun, sırf görüntüleri ve müzikleriyle film kendi efsanesini oluşturur. Yeter ki karakterlerin hikayelerine sadık kalınsın. 2. Filmi hikaye olarak 3. Oyunu merkeze alıyordu. Serinin 2. Oyunu mitolojiyi çok iyi kullanır ve Akira Yamaoka ve Mary Elizabeth Mcgyllyn yer alırsa sinematik olarak kült bir yapıma ortaya çıkabilir. Bir dahaki sayıda filmleri olması gereken oyunlara devam edeceğim. Görüşmek üzere... ♦



OYUN SINIRLARINI ZORLAYAN AÇIK DÜNYA OYUNLARI

Bundan yıllar önce, herhangi bir oyunda, A noktası ile B noktası arasında en ufak bir özgürlük emaresi görsek resmen çıldırırdık. Düşünün ki Pac-Man neslinden gelmişiz, oyunlar gelişmiş ama halen iki nokta arasında gidip gelmenin ötesine geçememişiz. İşte bu dönemde, bir haritada istediğimiz yöne gidip farklı maceralar yaşamaya başladığımızda işin rengi değişti ve oyunlara "özgürlük" kavramı eklendi.

Aynı gerçek dünyada olduğu gibi, oyunlarda da istediğimiz yere giderek keşif yapabilmek çok başka bir tecrübe. Yapımcılar teknolojik imkanlar izin verdikten sonra oyunculara bu tip dünyaları sundukça, oyuncuların da tercihleri ve beklentileri değişim gösterdi. Bir dönem açık dünya konsepti öylesine büyük bir fenomen haline geldi ki "düz" oyunlar geri plana itildi. Günümüzde durum elbette artık çok farklı; kim-

se açık dünya oyunları için ne çok heyecanlanıyor, ne de sırt çeviriyor. Teknoloji ilerledikçe oyun alanlarını doldurmak da kolaylaştı fakat yine de bu işi layığıyla yapabilen çok fazla oyun yok. Biz de istedik ki şimdiye kadar isminin hakkını veren açık dünya oyunlarına bir göz atalım, hepsini bir kez daha ziyaret edelim. Hazırsanız, sizi açık dünyada bir gezintiye davet ediyoruz...



GTA V

Harita alanı: **79 km²**
Doluluk oranı: **%90**
Aktivite olanağı: **Çok yüksek**

Halen beğenilerek oynanan en etkileyici açık dünya oyunlarından bir tanesi kuşkusuz ki GTA V. Oyun öylesine büyük bir çıkış yaptı ve herkesi o kadar çok etkiledi ki yıllar geçmesine rağmen oyunun satışları sürüyor. GTA Online ile de sürdürülebilirliği yakalayan Rockstar Games, altıncı oyunu belki kapalı kapılar ardında hazırlıyor ama halen kendisinden bir haber yok. (Yeni nesil konsolların çıkış oyunu olması muhtemel bize soracak olursanız.)

GTA V'te hatırlarsanız üç farklı karakterin hikayesinde rol oynuyorduk. Bu farklı

karakterlere sahip arkadaşlarımızın yolları birbirleriyle kesişiyordu ve en akıl almaz işleri birlikte yapmalarında rol sahibi oluyorduk.

GTA V görsel açıdan çok tatmin edici bir oyundu elbette fakat onu asil iyi yapan devasa bir şehirde –gerçekten- istediğimizi yapabilmektir. Oyunda aktivite olanağı o kadar fazlaydı ki görev sırasında dilersek her şeyi bırakıp şehrin bir ucundan diğer ucuna doğru road trip yapabiliyorduk. Yapılabilecek işlerin yanında, oyunun senaryosu ve görevleri, tanıştığımız karakterler ve olayların enteresanlığı da müthiş akılda kalıcıydı. Oyunu bir kez tamamladıktan sonra resmen kocaman ve başarılı bir dizi izlemiş gibi oluyordunuz.

Özgürlüğü sonuna kadar hissetmemize yol açan GTA V, klasikler arasındaki yerini çoktan aldı ve çok fantastik bir durum olmuş da bu oyunu halen oynamadıysanız, her şeyi bırakıp büyük bir maceraya çıkmak için hiçbir bahaneniz olmadığını bilmelisiniz...♦



GTA SERİSİ

İlk defa 1997 yılında piyasaya çıktığında, GTA büyük bir başarı yakalamıştı. Kuşbakışı görüntüden oynanan ve arabaların hakimiyetinde olan oyunun Londra versiyonundan sonra ikinci kısmı geldi. Her ne kadar bu oyunlar beğenilmiş olsa da oyunların kuşbakışı olması çok da etkileyici değildi ve Rockstar Games, bombayı patlatarak tamamen özgür olabildiğimiz GTA III'ü piyasaya sürdü. Tam bir devrim olan bu oyun, Vice City ve Liberty City stories gibi eklere kavuştu ve ardından GTA San Andreas ile GTA ismini duymayan kalmadı. Bundan sonra piyasaya çıkan GTA oyunları, San Andreas'ın temellerinin üzerine kurulan gökdelenler desek yalan olmaz...



SPIDER-MAN

Harita alanı: **31 km²**

Doluluk oranı: **%95**

Aktivite olanağı: **Yüksek**

Aslına bakarsanız Neversoft tarafından yapılan ve Activision tarafından dağıtılan ilk Spider-Man'den beri bir açık dünya konsepti söz konusu fakat PS4'teki yeni Spider-Man gerçekten çitayı çok yükseğe çıkarttı. Yeni oyunun beğenilmesindeki en büyük

etken kuşkusuz ki oyunun görselliği ve New York'u müthiş bir detay seviyesinde karşımıza getirmesi. Gökdelenler arasında ağ atarak salınırken gerçekten şehirde dolaniyormuşuz gibi hissediyor, yere inip yürümeye başladığımızda da etrafta bir GTA V detayının hakim olduğunu görüp

bir hayli şaşırıyoruz. Bizi görünce selam veren yayalar mı istersiniz, aniden gelişen soygunlar mı, gizli birçok öge mi... Her ne kadar senaryo açısından çok da başarılı olmasa da Spider-Man oynanış mekanikleri açısından da çok başarılı bir iş başardı. Örümcek-Adam'ın dövüş yeteneklerini ve envanterindeki oyuncakları türlü türlü kullanabildiğimiz dövüş mücadeleleri, oyuna bağlanmamızdaki bir başka etken oldu. New York'u bir dolu Challenge ve görevle dolduran yapımcılar, ana göreve ilerlemeden tonla iş yapabilmemize olanak tanısa da görevlerin 1990'dan kalma halini de göz ardı etmekte zorlandık. Biraz daha dallanıp budaklanan ve basitliğini bu kadar belli etmeyen görevlerle oyun gerçek bir klasiğe dönüşebilirdi -ki şu anda bile son derece başarılı bir konumda. Daha sağlam bir senaryoya sahip, daha fazla Marvel karakterini görebileceğimiz ikinci Spider-Man'i heyecanla beklerken siz de oyunu alıp tüm DLC'lerini bitirmeyi ihmal etmeyin. ◆



FAR CRY 5

Harita alanı: **55 km²**

Doluluk oranı: **%70**

Aktivite olanağı: **Yüksek**

Açık dünya denilince akla gelen ilk şey oyundan bir tanesi de Far Cry olmalı. Özellikle üçüncü oyunla birlikte isminden çokça söz ettiren Far Cry serisi, her ne kadar New Dawn adında yeni bir oyuna kavuşmuş olsa da biz halen Far Cry 5'in başarıklarını unutamıyoruz.

Bir tarikatı çöktürmeye çalıştığımız Far Cry 5, bizi Montana'ya, Amerika'nın kırsal bir kesimine davet etmişti. Üç farklı temaya sahip bölgeden oluşan harita alanı bize daha ilk aşamadan itibaren sunulmasa da kısa sürede istediğimiz bölgeye gidip, istediğimiz bölge

sorumlusuna hesap sorabiliyorduk. Doğa örtüsü ile büyüleyen ve çatışmalarıyla da aksiyonu bir hayli yüksek bir seviyede tutan Far Cry 5'in oyun mekanikleri ve senaryosu da son derece başarılıydı. İlginç bir şekilde önceki oyunların monotonluğu da kırılmıştı; artık aynı fipteki tonlarca üssü amaçsızca indirmeye çalışmıyorduk. Her şey daha oturaklı ve daha bir senaryo çerçevesinde ilerliyor, yaptığımız çoğu işin bir anlamı oluyordu. (Sürekli de geçmiş zaman kullanıyoruz, sanki oyunu alıp oynayamazsınız...) Son derece özgür olduğumuz ama bunu gözümüze çok da sokmayan, sağlam bir oyun Far Cry 5. Lakin dönüp baktığımızda Far Cry 3'te de çok eğlendiğimizi görüyoruz ve bizce serinin en sağlam oyunu da buydu. Far Cry 4 tam anlamıyla üçüncü oyunun bir kopyasıydı ama Far Cry Primal, farklı bir tecrübe



yaşatmıştı. Yine de bu üç oyunu yan yana koyduğumuzda aynı temel üzerine çıkan, üç farklı renge boyanmış yapı gördüğümüzü söyleyebiliriz. Dolayısıyla Far Cry 5, tüm konuyu bir adım ileriye götüren, sağlam bir açık dünya oyunu olmayı başarmakta. ◆



WATCH DOGS 2

Yer San Francisco, kahramanımız yoyo ile dövüşen bir hacker. Yapımcı Ubisoft, ilk oyunun kahramanını bir kenara atıp bambaşka bir bölgede, bambaşka bir karakterle bizi buluşturmuştu ve oyun yüksek oranda tatmin ediciydi.

Her ne kadar ilk oyunun yarattığı etki biraz daha sönük olsa da (Watch Dogs çok daha fazla beklenti yaratmıştı.) başarılı oyun yapısı ve koskoca bir bölgeyi istediğimiz gibi gezebilme imkanıyla, oyun beğenilmişti. Oyunda

yine telefonumuzu kullanarak neredeyse herkesin bilgilerine ulaşabiliyorduk, yine teknolojik hamlelerle tam bir underground hacker rolünü üstleniyorduk. ctOS adındaki merkezi izleme sistemini çökertmek için çıktığımız yolculukta bize birçok karakter eşlik ediyor ve onların da hayatlarına karışarak DedSec hacker grubunun bir üyesi oluyorduk. Sadece bir cep telefonu ile birçok elektronik sisteme sızabildiğimiz için, Watch Dogs 2'nin San Francisco'sunda tonla iş yapabiliyor-

Harita alanı: **50 km²**
Doluluk oranı: **%85**
Aktivite olanağı: **Yüksek**

duk. Arabaları durdurmak, kontrollerini ele geçirmek, kameralara sızmak, gizli bölgelere girmek için kapı sistemlerini kırmak, quadcopter ile hedeflerimizi daha kolay bulmak vb. bir dolu aktivite ile yan görevleri de arkamıza katıp uzun soluklu bir macerada yer almıştık. Ubisoft üçüncü oyunu düşünüyor mu bilmiyoruz ama modern zamanlarda geçen ve açık dünya konseptinin hakkını veren bir aksiyon oyunu arıyorsanız, Watch Dogs 2 halen keyifle oynanabilecek oyunlar arasında. ◆

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Bu efsaneyi oynamayan kaldı mı acaba? BCD Proje Red'in muhteşem detaylarla bezediği, başından kalkılması neredeyse imkansız olan The Witcher 3, gelmiş geçmiş en iyi RPG'lerden bir tanesi ve elbette açık dünya konseptiyle de büyülüyor. Zamansız bir oyun olmasından ötürü şu an bile

alıp oynayabileceğiniz The Witcher 3, bizi tam olarak bir Geralt fanatığı yapıyor ve bunu yaparken, senaryosu ve atmosferiyle de etkiliyor. The Witcher 3'ün dünyasını özel yapan durumlardan bir tanesiye hiçbir detayın atlanmamış olması. En uyduruk yan görev bile eğlenceli ve düşünülerek hazırlanmış –ki

bunu çoğu oyunda görmek çok zor. Farklı temalara sahip bölgelerden oluşan haritada yapacak o kadar güzel işler buluyorsunuz ki... Üstelik tüm bunlara oyunun üstün görselliği de eşlik ediyor ve bazen bir tepenin zirve noktasında, sadece güneşin denizdeki yansımalarını izlerken buluyorsunuz kendinizi. (Çok romantik oldu ama durum gerçekten böyle.)

İki tane DLC ile de dünyası genişleyen The Witcher 3, CD Proje Red'in mütevazı tavrıyla da gönüllere taht kurmuş bir yapımdır. Oyunda mikro ödeme, kozmetik eşyalara para verme veya kısaca, hiçbir türlü ekstra para ödeme durumu bulunmuyor. Biz de atımıza binip The Continent'in bize sunduğu tüm nimetleri rahatça değerlendiriyoruz... ◆



Harita alanı: **135 km²**
Doluluk oranı: **%70**
Aktivite olanağı: **Yüksek**



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Harita alanı: 260 km²

Doluluk oranı: %90

Aktivite olanağı: Çok yüksek

Assassin's Creed Origins ile AC serisine Aşeyeni bir soluk getiren Ubisoft, AC Odyssey'de de aynı formülü kullanarak resmen yeni AC formatının en iyi oyununu yapmış oldu. Devasa haritası ve sürükleyici senaryosuyla bir klasik olması çok muhtemeldi, şayet ki Origins daha önce yayımlanıp oyuncular-daki heyecanı çalmış olmasaydı. (Ve fakat Origins'i oynamadıysanız, Odyssey büyüleyici gelecektir.)

Atina ve Sparta arasındaki mücadeleyi konu alan bir dönemde geçen AC Odyssey, oynanışa getirdiği RPG öğelerini sürdürürken, Origins'den daha da büyük haritasıyla resmen göz kamaştırıyor. Oyundaki harita o kadar büyük ki, ana görevleri takip ederken haritanın doğu kısmında yer alan adaları hiç ziyaret etmemiş bile olabilirsiniz; şayet ki maceracı bir ruh değilseniz.

Oyunun sunduğu harita, Atina gibi ünlü bölgelerin yanında ismini muhtemelen duymuş olduğunuz birçok adayı bize sunuyor. Samos, Kos gibi adalara ek olarak ondan fazla ada, gemiyle keşfedilmeyi bekliyor ve her birinde mutlaka bir görevle veya başka bir sürprizle karşılaşacaksınız. Elbette adaların hepsi dolu ve bambaşka temalara sahip değil fakat

hepsine bir şekilde ayak basmak istiyorsunuz. Adaların dışında anakara da dopdolu. Her bölge farklı karakter seviyeleri istiyor ama bunları tamamladıktan sonra hangi seviye deyseniz, ona uygun bir düşman seviyesine yükseliyor. Bu da çok önce ziyaret ettiğiniz bir bölgeye geri dönmek için fırsat yaratıyor. Ana görevlerin yanında her bölge resmen irili ufaklı tonla görevle dolu. Yeni bir bölgeye adım attığınızda, yol göstergesi birçok soru işaretleriyle doluyor ve bunların hepsini keşfet-

mek için ana görevi bir kenara bırakıp sürekli farklı bölgelere doğru at sürerken buluyorsunuz kendinizi. Farklı görev tipleri ve görevlerin neticesinde yeni ekipmanlar kazanma heyecanı ile da oyundaki her türlü noktayı keşfetmek istiyorsunuz.

Üç tane DLC ile nispeten boş kalmış bölgeleri de dolduran AC Odyssey, AC fanatiklerinin ve açık dünya konseptli oyunların müdavimlerinin ötesinde, tüm oyun severleri buluşturan, devasa bir macera. Hiçbir türlü kaçmaz... ♦

ASSASSIN'S CREED SERİSİ

Elbette açık dünya konseptini bu kadar iyi başaran ilk AC oyunu Odyssey değil-di. Daha ilk oyundan beri AC oyunları açık dünya teması üzerine kurulu ve her oyunda bu daha da gelişti. İlk iki oyunda biraz daha kısıtlı olan oyun dünyası, özellikle dördüncü oyun olan Black Flag'in gelmesiyle birlikte denizlerde de hüküm sürmemize olanak tanıdı ve oyun alanının sınırları iyiden iyiye genişlemiş oldu. Gemi teması sonraki oyunlarda rafa kaldırıldı, AC Unity ve AC Syndicate daha çok dönem

temalarıyla öne çıktı ve Origins ile Ubisoft devasa dünyalar hazırlayabildiğini bir kez daha gösterdi.





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Açık dünya deyip de ardından Skyrim'den bahsetmemek, herhalde işlenebilecek en büyük suçlardan biridir. Uzunca bir dönemin en çok konuşulan oyunlarından bir tanesi olan ve çıktktan sonra, daha da güzelleşen Skyrim, Bethesda'nın belki de şu ana kadar piyasaya sürdüğü en başarılı RPG.

Yıllar geçtikçe her türlü sisteme uyarlanan Skyrim, öylesine büyük bir fenomen oldu ki herhalde dünyada oynamayan üç beş kişi kaldı. Oyunun bu kadar çok tutmasındaki en önemli etkense inanılmaz bir özgürlük ve kişiselleştirme sunması.

Evet, Skyrim bir açık dünya oyunu olarak düşünülürken çok da büyük bir haritaya ev sahipliği yapmıyor. Ne var ki sunduğu bölgeler o kadar dolu ve keşfe o kadar açık ki ister istemez tüm haritayı gezmek istiyorsunuz. (Ve buna tehlikeli düşmanlar engel oluyor.)

Skyrim'in dünyasını keşfetmek için yapıcılar güzel bir yol da belirlemişti. Çeşitli NPC'ler, daha önce görmediğiniz alanlara doğru sizi

götürmek üzere görevlendiriliyordu. Bu sayede de normalde belki gitmeyi akıl etmeyeceğiniz yerleri ziyaret etmiş oluyordunuz.

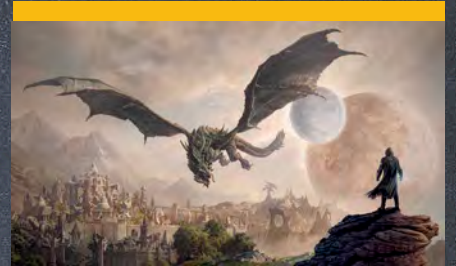
Oyunun bir başka güzel tarafı da sizi büyük bir görevle karşılamasıydı. Aman dünya yok olacak kurtar, bilmem kim kayıp onu bulmak lazım, yoksa her şey çok kötüye gidecek gibi büyük bir amaçla bizi karşılamıyordu oyun. Bu da bizi Skyrim dünyasını daha sakince gezmeye ve keşfetmeye yönlendiriyordu.

Tüm bölgeleri gezmek istememiz ve farklı farklı düşmanlarla karşılaşmak istememizin bir nedeni de oyundaki yetenek sistemiydi. Çok dövüşürsen gelişirsin, çok gard alırsan daha iyi gard alırsın vb. özellikler bizi sürekli arayışa itiyordu.

Tüm bunların ötesinde, Skyrim'in aslında arka planında inanılmaz büyüklükte bir "löre", yani "hikaye dünyası" yatması. Oyun o kadar çok kitapla dolu ki... Bazı yerlerde sadece bir kütüphanedeki tüm okunabilir kitapları incelemek saatlerinizi alabiliyor.

Harita alanı: **24 km²**
Doluluk oranı: **%80**
Aktivite olanağı: **Yüksek**

Bu sırada oyundaki büyük olaylardan, çok daha önemsiz kısımlara kadar birçok detay hakkında fikir sahibi oluyorsunuz. Özellikle oyunların arka planlarını merak edenler için çok sayıda güzel bilgi var, sırf bunları incelemek için oyuna geri dönülebilir. Bethesda bir süre önce altıncı Elder Scrolls'un hazırlık aşamasında olduğunu söyledi ve bu da bizi artık daha fazla Skyrim versiyonu görmekten uzaklaştıracak gibi. Fakat sonraki oyunun çıkmasına daha çok olduğundan, Skyrim'i oynamamış herkese oyunu rahatlıkla önerebiliriz. ♦



THE ELDER SCROLLS SERİSİ

Her şey aslında ikinci Elder Scrolls oyunu olan Daggerfall ile başladı. Vakti için yine çok büyük bir oyun olan Daggerfall, 1996'da yaptığı çıkışta tüm RPG'cileri bünyesinde topladı. Üçüncü ve dördüncü oyunlar da pek fena değildi ve bu oyunlarla birlikte Elder Scrolls evreni genişlemeye devam etti. 2014 yılında çıkan The Elder Scrolls Online ise çok heyecan verici bir gelişmeydi. Düşünsenize, Skyrim ortamı MMO'ya taşınacaktı. Ne var ki oyun beklenen başarıyı yakalayamadı ve yeni bir WoW olmayı başaramadı.





NO MAN'S SKY

Harita alanı: **Sonsuza yakın**
Doluluk oranı: **%70**
Aktivite olanağı: **Düşük**

Şu oyun eğer şu anki haliyle ve gelecek olan VR desteğiyle piyasaya çıksaydı herhalde dünya tersine dönerdi. Hello Games'in bağımsız bir projesi olarak başlayan NMS, Sony'nin dağıtımıcılığına geçince bir anda işler büyüdü fakat ekip buna hazır değildi. Birçok eksikle birlikte piyasaya çıkan oyun yıllar içerisinde çok gelişti ve şu anda belki de piyasada bulunabilecek en büyük ve en fazla keşfe açık açık dünya oyunu...
Bildiğiniz üzere NMS'de keşfedilmeyi bek-

leyen sayısız gezegen bulunuyor. Bunlar rastgele oyuna yerleştirildiğinden kimsenin oyunu bir başkasınıkiyle aynı olmuyor ve bir gezegenin sundukları her seferinde farklılık gösteriyor. Oyuna gelen kara ve deniz aracı desteğiyle gezegenlerin resmen her karışını incelemek de mümkün ve bu da oyunu inanılmaz bir ölçeğe taşıyor. En büyük açık dünya konseptli oyundan daha büyük gezegenler düşünün ve hepsinde mutlaka keşfedilecek birçok anahtar "şey" var!

Tabii NMS'yi, üzerinde uğraşmış haritalara sahip oyunlarla karşılaştırmak doğru olmaz. Elbette burada daha çok boş alan ve daha az senaryo var fakat hangi oyunda geminize atlayıp saniyeler içerisinde kendinizi uzayda bulup bir başka gezegene yolculuk edebiliyorsunuz?
NMS yapılan güncellemelerle birlikte alınıp oynanabilecek ve çok keyif alınacak bir oyun haline geldi; hazır yeri gelmişken buradan da almanız için tavsiyeyi basalım. ◆

RED DEAD REDEMPTION 2

Harita alanı: **47 km²**
Doluluk oranı: **%60**
Aktivite olanağı: **Orta**

Geçtiğimiz yılın en iyi oyunu olarak belirlediğimiz RDR2, açık dünya temasını farklı bir biçimde çok iyi işleyen bir yapım. Örneğin Ubisoft, AC serisinde resmen boş alan bırakmak için bir çaba harcamış ve oyunu aktiviteye boğmuş. (Kötü anlamda söylemiyoruz.) Lakin Rockstar, RDR2'de o dönemin atmosferini sağlamak adına kasabalardan uzaklaştıkça

etrafın da git gide ıssızlaşmasını istemiş. Bu da doğayla daha çok iç içe olup, istersek hayvanların peşinden koşacağımız ve daha az insan göreceğimiz bir düzen getirmiş, pek de güzel olmuş.
RDR2'nin olayı, aynı bir Western macerasında olduğu gibi zaman zaman çorak topraklarda, zaman zaman da alabildiğine yeşil alanlarda at sürmek ve yerleşimlere vardığımızda görevleri alıp uygulamak. Oyun bu sayede öylesine iyi bir atmosfere sahip olmuş ki oyun alanını gerçek bir Western ortamı gibi hissedebiliyoruz. RDR2'nin sunduğu harita belki çok dolu değil fakat yine de bizi keşfe yönlendiriyor çünkü oyunda para dahil birçok kaynağı edinmek

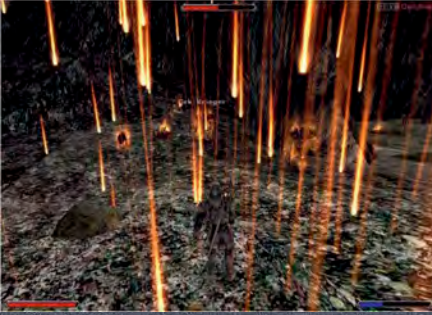


hiç de kolay değil. Dolayısıyla daha az iş yapıyoruz ama bu işleri yaparken çok daha fazla zaman harcıyoruz. Sadece bir hayvanın izini sürmek bile çok uzun vaktimizi alabiliyor. Yavaş ama üzerinizde büyük etki bırakan ve Rockstar'ın detaylara olan özenine iyice sağlam bir görsellik ve oynanış sunan RDR2, Western temasını sevin veya sevmeyin, sizi ekran karşısına bağlayacak bir açık dünya oyunu. ◆

GOTHIC

Harita alanı: 15 km²
Doluluk oranı: %90
Aktivite olanağı: Çok yüksek

Pek fazla kişinin oynamadığı ama oynayanların bayıldığı, ilginç bir RPG'ydi Gothic. (İlk üç Gothic'ten bahsediyoruz bu arada ama en iyisi Gothic II'ydi.) Sunduğu harita ve oyun alanı o kadar büyük değildi fakat çoğu oyunda olmayan bir özgürlüğe sahiptik. O dönemdeki çoğu oyunda nereye, ne zaman gideceğimiz daha önceden belirlenirdi fakat Gothic bunu yapmayı bizi tam olarak uçsuz bucaksız bir bölgenin ortasına bırakıyor-



du. Elimizde sopadan bozma bir silah, sıfır yetenek ve keşfedilmeyi bekleyen bir dünya... Çok değil, sadece biraz fazla ileri gittiğinizde aniden devasa bir Golem'le karşılaşabiliyor, bir ormana girdiğinizde son derece tehlikeli dinazorlar tarafından tek hamlede öldürülebiliyordunuz. Gerçek bir keşif ortamı hakimdi Gothic'te ve bu, kahramanımızı nasıl şekillendireceğimize de yansiyordu. Öyle diğer RPG'lerdeki gibi sınıfımızı oyunun başında seçmiyorduk; Ranger mı, Mage mi, Warrior mı olacağımızın kararını daha ileride ve çeşitli Guild'leri keşfederek verebiliyorduk. Bu öyle enteresan bir durumdu ki, hiçbir açıklama olmadığı için bir Mage sınıfının olup olmadığını bilmeden Ranger'lara katılıp oyunu öyle götüren çok kişi olmuştu. Harita ise tek kelimeyle gizemlerle doluydu. Sınıfımıza özel silah ve yetenekleri bulmak için çok garip yerlere gitmemiz gerekebiliyor, değerli ve bir hayli işe yarayan bitkileri bulmak

için ormanların en tehlikeli bölgelerine doğru yol alıyorduk. Bir büyüyle böceğe dönüşüp girilmesi neredeyse imkansız olan Orc kalelerine sızmak ve burada kaos yaratmak da yapabildiğimiz işler arasındaydı. Gothic serisi fazla bug içermesi ve oynanışındaki yavanlıktan ötürü pek fazla tutmadı maalesef ama yapımcıların gerçek bir fantezi ortamına en yakın oluşturduğu dünyalardan bir tanesinin Gothic olduğunu düşünüyoruz. ♦



WORLD OF WARCRAFT

WoW için dünyanın en başarılı MMO'su desek yalan olmaz herhalde. Yıllar geçmesine rağmen paralı üyeliğinden vazgeçmeyen ve oyuncu portföyünü elinde sıkı sıkı tutan (Elbette eskisi kadar değil ama yine de çok iyi.) WoW, ilk çıktığında öylesine büyük bir ilgi görmüştü ki şu anda nasıl Fortnite patlaması varsa, o dönem de sadece WoW konuşuluyordu. Henüz ek paketlere kavuşmamış olan WoW, keşfetmeyi çok ön planda tutan bir yapıya sahipti. Görevlerin nerede olduğu bile doğru düzgün gösterilmez ve kocaman haritada,

bir Mount parası toplamak için koşturup dururduk. Farklı temalara ve yaratıklara ev sahipliği yapan bölgelerde "grind" yapmak oyun oynama süremizi uzatırken, defterimiz yazılı olan tonlarca görev yerini bulmak için verdiğimiz çaba da yine oyunun amaçladıklarındandı.

Yıllar geçtikçe elbette WoW da çok değişti ve bir dolu ek paketle birlikte artık daha erişilebilir bir oyun olmuş durumda. Yeni oyun alanları, görevler, ırklar, ekipmanlar derken WoW devasa bir hale geldi lakin biraz da eskidi diyebiliriz. Özellikle grafik departma-

nında gerçek bir eskimişlik gözüküyor ama konumuz "İyi grafikli oyunlar" olmadığından, açık dünya teması alanında oyunun halen çok ama çok başarılı olduğunu gözlemliyoruz. ♦

Harita alanı: 128 km²
Doluluk oranı: %95
Aktivite olanağı: Çok yüksek





BATMAN: ARKHAM CITY

Harita alanı: 4 km²
Doluluk oranı: %70
Aktivite olanağı: Düşük

Başlık neden tüm Batman: Arkham serisi değil, güzel bir soru... Bizce durum şu şekilde: Batman: Arkham Asylum çok iyi bir giriş oyunuydu ama yeterince büyük değildi. Bundan sonra çıkan Arkham City hem senaryo, hem de bir açık dünya oyunu olarak gözetildiğinde bekleneni tam olarak veriyordu. Arkham City'nin takipçisi olan Origins zorlama bir oyundu ve Arkham Knight da maalesef bekleneni verecek kadar yenilikçi ve sürükleyici değildi. Bu da bizi Batman: Arkham serisi denildiğinde Arkham City'yi hatırlamaya itmekte...

Her ne kadar diğer açık dünya oyunları kadar büyük bir haritası olmasa da her metrekaresi

özenle hazırlandığından ötürü Arkham City inanılmaz bir detay seviyesine sahip. Her bina, her binadaki ilan, ışık, heykel büyük bir titanyla işlenmiş ve bize sunulmuş –ki çoğu oyun bunu başaramıyor. Bunlara ek olarak elbette oyunun sunduğu aktiviteler de haritayı dolduruyor. Her köşe başında bir görev bizi beklemiyor ama aldığımız görevler bizi haritadaki öğelerle etkileşime sokuyor.

Yan görev mantığında oyunun en iyi başardığı konu Enigma'nın bulmacaları: Etrafta 440 tane çözülmeyi bekleyen bulmaca bulunuyor ve bunların hepsini tamamlamak için büyük bir çaba sarf ediyorsunuz. Sadece bu bulmacaların peşinden gitmek bile tüm haritayı gezmemeze olanak tanıyor.

Arkham City'de, Gotham'ı uçtan uca gezmek son derece eğlenceli olsa da yapımcılar bu oyunda aslında tam bir açık dünya konsepti de benimsememiş. Bunun en büyük nedeni de Batman'in ölümüyle yüz yüze olduğu bir senaryoda, hiçbir şey yokmuş gibi diğer işlerle uğraşmasının uygun düşmeyeceği görüşü. Halile bu da bizi genel anlamda ana senaryoyu takibe ve ancak etrafta başıboş duran Arkham müdahimlerini hırpalamayla buluşturuyordu. Bu durum bir eleştirisi konusu değil, açık dünya

temalı bir oyunun istenirse nasıl senaryo odaklı olabileceğine başarılı bir örnekleme.

Henüz bu seriden herhangi bir Batman oyunu oynamadıysanız, Arkham City'yi mutlaka denemenizi öneririz. Çok keyif alırsanız yine Rocksteady tarafından hazırlanan son Batman oyunu, Arkham Knight'a geçiş yapın zira bu oyunun konusu Arkham City'de olanlardan bir yıl sonrasına işaret ediyor; güzel bir devam macerası yaşayabilirsiniz.

Yeni bir Batman macerası gelir mi bilinmez, biz de ünlü Yarasamızı özlediğimizi bir kez daha buradan belirtelim. Umuyoruz ki yeni konsollar geldiğinde, yepyeni de bir Batman oyununa kavuşuruz. Özledik... ◆





Horizon Zero Dawn



Infamous Second Son

TARİHE İZ BIRAKAN DİĞER OYUNLAR

Açık dünya teması deyince milyon metrekarelik oyun alanı ortaya çıkıyor; buraya sığdıramadığımız o kadar çok dikkat çeken yapım var ki...

Mesela yıllar önce PC'de çıkan ve gerçekten kocaman bir alanı bir halı üzerinde arşınlamamıza izin veren **Magic Carpet**. Bu oyun o kadar özgürlükçü ve o kadar farklı bir yapımdı ki... Halı ile uçabilen bir büyücü olmamızdan ötürü oyunda efsanevi büyüler yapabiliyorduk. Oyun alanı tamamıyla değiştirilebilir bir halde olduğundan devasa yanardağlar oluşturabiliyor, kocaman meteorlar çağırabiliyorduk. O dönem için bu kadar özgürlük resmen fazlaydı; oyunda ne yapacağımızı zar zor anlıyorduk.

WoW'un atası olarak görebileceğimiz **Lineage II** de, bahsedilmesi gereken çok önemli yapımlardan. Bizde henüz internet sürüngen aşamasında olduğundan ve Kore'li olmadığımızdan Lineage II'ye o dönemde ulaşamamıştık ama WoW'a akin etmeden önce geçirebildiğimiz kısa vakitte devasa bir oyun dünyasında neler yapılabileceğini görmüştük.

Modern örneklerle devam etmek gerekirse, Xbox 360 döneminde çok beğenilen ve yine büyük bir atılım olarak görülen **Just Cause 2**, açık dünya temasına bambaşka bir soluk getirmişti. Oyun alanını sadece bir paraşütle dolanmak mümkündü ve haritada patlatılacak ve ele geçirilecek o kadar çok yer vardı ki bir kez oyunun başına geçtiğimizde kolayına kalkamıyorduk. JC3 ve JC4 maalesef bu başarıyı yakalayamadı; kolayına JC5 görebileceğimizi de sanmıyoruz.

Sony'nin bizle buluşturduğu çok başarılı bir başka açık dünya oyunu da **Infamous**'tı. İlk oyun çok iyiydi ve Second Son takısıyla çıkan ikinci oyun da

PS4'te büyük bir başarı yakalamıştı. Nedense oyunun devamı gelmedi; belki Sony PS5'i hedefliyorduk diye düşünmek istiyoruz. Oynanış açısından iddialı ama pek başarıya ulaşamamış olan, farklı bir yapım da **Prototype**'tı. Kahramanımızın üstün özellikleri sayesinde oynanış çok eğlenceliydi ve haritayı sadece koşarak ve binalara tırmanarak aşabilmek tempoyu hiç düşürmüyordu. Ne var ki senaryo ve görev mantığı açısından oyun çuvallayınca işler pek de iyi gitmedi. Bir başka modern örnek de **The Division** olarak gösterilebilir. İlk Division'ın resmettiği şehir o kadar güzel işlenmişti ki tüm haritada koşup tüm binalara girmek istiyorduk. Bir macera oyunu olsa belki tadından yenmezdi ama bir MMO olarak düşünüldüğü için amacı farklıydı.

Yine PS4'e özel bir başka oyun, **Horizon Zero Dawn** da unutulmaması gereken açık dünya temalı oyunları arasında. Kocaman robotların peşinden ormanların içinde

koştuğumuz Horizon, sunduğu özgürlükle de dikkat çekiyordu.

Hep macera oyunu olacak değil ya, yarış oyunu türünde de açık dünya temasıyla çokça karşılaştık. Bunların atalarından bir tanesi **Driver** olmuştur örneğin. İlk PlayStation zamanında direksiyon ile oynanabildiği için çok eğlenceli gelen bu oyun daha sonra çuvaldadıkça çuvalladı ama yine de unutulmazlar arasında. Driver'a ek olarak **Burnout Paradise** ve Microsoft'un bombası **Forza Horizon 4** de yine açık dünya temasına sahip başarılı açık dünya yarış oyunlarından. Son olarak Bethesda'nın **Fallout 3, 4** ve **New Vegas**'larını da güzel örnekler olarak buraya ekliyor ve **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**'ı da Nintendo'nun en başarılı açık dünya oyunu olarak göstererek sizi tüm bu oyunları oynamak üzere azat ediyoruz. Herkese bolca zaman; tüm bu oyunları oynamak için fazlasına ihtiyacınız olacak... ◆



Forza Horizon 4

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

DAYS GONE



"Sevgili günlük. Günler geçiyor da geçiyor. Zombilerin tüm dünyayı istilasından beri resmen duş aldığım bir tane gün bile olmadı, koktukça kokuyorum. Saçlarım da uzadı gitti iğrenç bir şey oldu ama umurumda mı? Hayır. Nasıl olsa dünyada moda, iyi görünme gibi saçma konular da kalmadı, ben de dedim ki şu şapka'yı tersten kafama geçirip tam bir "jerk" gibi gözüküyem. Sonuçta artık özgürüz, yaşasın zombiler!" demiş olmalı bu LEVEL adlı işini bilmez oluşumun kapağa taşıdığı, ağaç dibinde oturan çapulcu. Yoksa yani böyle bir tipi benimsemek için gerçekten zevksiz olmak gerekir. Bak orada Kratos var, şurada Dante var, bir de bu kasketli hıyar var. Olacak iş mi, n'olur siz söyleyin?!

Bu dandik herifin tipini geçtim, oynanış da çok matlanmış gibi bir tavırlar var ama tırı vırı; hiç iş yok. Her taraf mantık hatası dolu bir kere. Zombi oradaki çitten geçemez ama gider manivelayı kaldırır falan, nedir o yani? Yapay zeka yerlerde sürünüyor, bahsetmek bile istemiyorum, bir de bunun üzerine gitmişler oyunu hatayla doldurmuşlar. Oyunu erteledikçe ertelediniz, insan oturur da hatalarını düzeltir yapımcı bozuntuları! O ertelemeyi niye yaptınız, oyun kapağına yeni bir fikir düşünmek için mi? Düşünemediğiniz için bu LEVEL'daki zatlar da gidip aynısını kullanmış, ortaya yeni bir "sanat eseri" çıkmış. Her iki ekibi de başarılarından dolayı tebrik ediyorum, dağılabilirsiniz.

WORLD WAR Z



Oğlum! Arkadaşım. Kardeşim... Bir bak bakayım buraya. Hah, sen ne amaçladın bu oyunla lan sevgili kardeşim? Lan dedim çünkü gerginim. Resmen bir oyunun yan kısmını bize tam oyun diye iteliyorsun? Görmezden mi gelelim bunu? Bak gitmişsin dört şehir koymuşsun oyuna, hepsinde neredeyse aynı halı yiyoruz. Tokyo yerine Papua Yeni Gine koysan ne değişirdi mesela? Ya da New York yerine Şangay olsaydı? Hiç... Hepsinde zombi vur vur vur, orayı savun, burada dur, oraya git... Silahlar heyecan vermiyor, yetenekler zaten kitaptan alınma... Bak sürekli üç nokta kullanıyorum, daha da asabım bozuldu!

Evladım siz niye oyun yaparken şöyle az bir etrafıca düşünmüyorsunuz? İnsanlar bu oyunu nasıl uzun süre oynasın, bir söylesene? Ha hiç zombi oyunu görmemiş olsak, hiç Left 4 Dead diye bir şey var olmamış olsa anlayacağız da ben ne yapayım şimdi bu oyunu üç kezden fazla oynayıp? Yetenek isteyen tek bir durum yok, strateji desen bir yerlere taret koyup cephaneyi bitirmeme üzerine kurulu, ben ne diye tekrar tekrar maça çıkayım da zombi piramidi devireyim? Gidip Netflix'te Black Summer'ı 10 kez daha izlerim daha fazla heyecan duyarım, sana o kadarını söyleyeyim yapımcı bebeğim. Haydi git şimdi Playdoh'unla oyna. Haydi güzelim, haydi...

MORTAL KOMBAT 11



Ulan bütün ortam zombi olacak diye bir an korkmadım da değil ha! Neyse ki MK11 adındaki bu sevimsizlik geldi de rahatladım. Şimdi sevgili NetherRealm, bilirsin seni aslında severim. Fakat 11. oyun olmuş, hala Liu Kang de Sub-Zero, yok Scorpion da Raiden. "Yiteeeeeeeeeer!" diye bağırdım bağıracağım bak! Oğlum ben doğdum bu buruşuk Shang Tsung vardı, ölüp gideceğim hala Sub-Zero ile Scorpion denen kötü renkli iki ninja birbirleriyle itişiyor. Bitmedi savaşları yarabbi! Olaya heyecan getireyim diye herkesin genç halini de "zamanında yolculuk" geyiğiyle oyuna eklememiş misin

zaten... Abbov! Bu kadar ucuz bir kararı da ancak sen verirdin zaten; kafan yeniliğe nereden çalışsın? Peki oyundaki birçok karakteri DLC olarak itelemeye ne diyorsun? Yeni dünya düzeni mi? Hoş yaptığın? Shao Khan gibi bir asilzadeyi ön sipariş bonusu olarak vermek falan insanlık mı sence? Bak şurada Notre Dame Katedrali yandı, Ubisoft gitti kocaman Unity'yi bedava verdi, sen hala ucuz hesaplar peşindesin. Bizim bu DLC karakterleri bedava almamız için de sana Fataliity yapmamız mı lazım, sen söyle. Söyle çekinme. Söyle de Brutality'yi çakayım kafana!



BORDERLANDS 3

**PANDORA'NIN GİZLİ KALMIŞ HIÇBİR YERİ KALMAYACAK!
HATTA PANDORA'NIN DA ÖTESİNE GİDİP ELİMİZDEKİ MİLYARLARCA
SİLAHLA BİRLİKTE MİLYONLARCA DÜŞMANA KARŞI SAVAŞACAĞIZ.**

Meraklılarının bir süredir beklediği Borderlands 3, sonunda PAX East 2019'da duyuruldu. Gearbox'ın biraz sorunlu geçen tanıtımının ardından, Borderlands 3'e dair ilk tanıtım fragmanını ve birkaç gün içerisinde de yeni bilgilere ulaştık.

Anlaşılan Gearbox Software, uzun bir süredir Borderlands 3 üzerinde çalışıyor. Oyun hem grafik tarafında hem de anlatım açısından çağ atlamış gibi. Eh, serinin devamı için oyuncular tam altı yıldır bekliyor (Arada çıkan oyunlar, serinin geçişine yönelik). Gearbox bu beklentiye tam anlamıyla karşılamalı.

Yeni düşmanlar: Calypso İkizleri

Birkaç ay önce Far Cry: New Dawn'da da ana kötü karakter tek bir kişi değil, ikiz kardeşlerdi. Gearbox onlardan mı etkilendi bilinmez ama Borderlands 3'ün antagonistleri Calypso İkizleri olarak duyuruldu. Haklarında çok fazla bilgiye sahip değiliz. Çok net olmasa da fragmanda sıklıkla gözükken Children of the Vault tarikatının liderleri olabilirler. Belki de dışarıdan etkileri vardır? Yine de Calypso İkizleri'nin kimlerle tam bağlantı halinde olduğunu bilmiyoruz. Niye tüm kötülerini bir araya getirip büyük bir savaşın eşiğine geldiklerine dair ise net bilgilerimiz yok. Oyunun ana hikayesi eski ve yeni tüm karakterleri bir araya getirdiği için efsane bir final bekliyoruz.

Hikaye, Borderlands 2'nin ve Borderlands: The Pre-Sequel'in arka planındaki olaylardan hemen sonrasında geçecekmiş. Calypso İkizleri, Pandora başta olmak üzere sistemdeki tüm kötülerini bir araya toplamaya çalışıyor. Amaçları meçhul olsa da kadim bir vaultun içindeki kadim bir silahı ele geçirmek istediklerini biliyoruz. Bu silah o kadar güçlü ki tüm evreni yok edebilecek potansiyele sahip. Bunu evreni yok etmek için mi istiyorlar, yoksa ellerinde devasa bir koz olarak mı tutmak istiyorlar orasını henüz bilemiyoruz.

Biz de oyuncular olarak Calypso İkizleri'nin bu planını alt etmek için yeni ve eski karakterlerle bir yolculuğa çıkacağız. Bu yolculuk sadece Pandora gezegeni ile kısıtlı kalmayacakmış. Gearbox'ın duyurusuna göre Pandora'nın dahil olduğu sistemdeki birçok gezegene gidebileceğiz. Hikayeyi yakından takip edenler hatırlayacaktır ki Borderlands 2'de, diğer gezegenlerde de vaultlar olduğunu öğrenmiştik. Handsome Jack'in alt edilmesinin ardından tehlikenin geçtiğini de düşünmüştük ama yanılmışız. Bana kalırsa seride sıklıkla bahsedilen kadim ırk Eridianlar'ın bu işte bir parmağı var. Vaultları inşa eden ve içlerine kadim eşyaları yerleştiren de bu ırktı. Fakat ortalıkta gözükmedikleri için amaçlarının ne olduğunu öğrenememiştik. Eridianlar bu oyunda bize yardımcı olabilir gibi gözüküyor. Hatırlarsanız Borderlands: The Pre-Sequel'in sonunda da ilk defa bir Eridian görmüştük. Bu

ırkın zamanı ve uzayı bükebildiği söyleniyor. Bu sebeple oyunda zamanda yolculuğa dair bir şeyler görebiliriz. Öte yandan birkaç flashback ile serinin öncesine de göz atma şansımız olabilir.

Bu söylediklerim tabii ki teorilerden ibaret.

Reddit'te bir kullanıcı, fragmanda tekrar eden bir sesi keşfedip bunun mors alfabesi olduğunu anlamış. Şifreyi çözdüğünde ise "İlk Vault Hunter nerede?" ve "Destroyer'a ne oldu?" cümlelerini keşfetmiş. Destroyer, Borderlands 1'in oyun sonu canavarıydı. Tekrar canlandırılacağı anlamına mı geliyor? İlk Vault Hunter olarak anlatılan kişinin kim olduğunu ve bu Vault patlatma olaylarının arkasındaki büyük oyunları da sonunda görebiliriz. Demiştim ya başka gezegenlere de gidebileceğiz; bunun da mega-şirketlerle bir bağlantısı olacak. Oyunda sürekli karşımıza çıkan mega-şirketler oyunculara silah ve ekipman

Eski dostlar

Gearbox, Telltale Games'in geliştirdiği dizi-oyun Tales from the Borderlands'den de karakterlerin bu oyunda gözükeceğini açıkladı.





sağlayan firmalardı. Aralarında en büyük olan Atlas şirketiyle sıcak bir görüşmemiz olabilir. Pandora dışındaki gezegenlerden birinde, devasa gökdelenleri görebilirsiniz. Sanıyorum burada, seride bahsi geçen mega-şirketlerin ortak noktası olacak.

Senaryo, seriye bir final havası yaşatacak. Yine de senaryo konusunda bazı şüphelerim de yok değil. Seriyeye çok fazla katkıda bulunan Miley Neumann bu oyunun senaryo çalışmalarında ne yazık ki yok. Açıklanmayan sağlık problemleri yüzünden uzun bir süredir firma adına çalışmıyormuş. Ayrıca Borderlands 2'nin baş yazarı Anthony Burch de başka bir firmaya geçiş yapmış. Gearbox'ın başında halen Randy Pitchford'un olması yürekleri su serpiyor. Son dönemde büyük markaların, çok büyük vaatlerle oyunlarını duyurup baş aşağı yere çakıldıklarını gördük. Borderlands'in bu konuda başarısını olmamasını diliyorum.

Yeni yüzler, yeni silahlar ve eski dostlar

Fragmanlarda gördüğümüz kadarıyla seride oyuncu karakter olarak seçilen tüm eski dostlarımızı bu oyunda görebileceğiz. Gearbox da bunu onayladı. Fakat oynanabilir karakter olarak sunulacaklarını düşünmüyorum. Hikayeyi desteklemek amacıyla, yanımıza alacağımız yoldaşlar olabilirler. Belki de bilgi kaynağı olarak kullanacağımız kişiler olacaktır. Duyurulan karakterler arasında Maya, Brick, Claptrap, Mordecai, Zer0 ve Lilith var. Aralarında en fazla ekran süresini Lilith alıyor. Bir sahnede ona mistik güçler sağlayan dövmeleriyle gözükürken, bir başka sahnede Calypso İkizleri'nin ayaklarının altında sürünüyor. Hikayede Lilith'in önemli bir görevi olabilir. Sürüdüğü sahnede dövmelerinin silinmiş olduğunu görüyoruz. İkizlerden kız olanının da üzerinde dövmeler olunca, onun bir Siren

olduğunu düşünmeye başladım. Hikaye kısmını oyun çıkınca göreceğiz.

Yeni karakterlerimiz de yine pek uçar, pek yetenekli gözüküyorlar efendim. Yeni oyunlar beraber dört adet yeni karakter Borderlands dünyasına giriş yapacak. Moze, Amara, FL4K ve Zane oyunculara sunulan yeni yüzler. Her Borderlands oyununda olduğu gibi her bir karakter diğerinden farklı yetenek ve özelliklere sahip olacak. Moze yardımına mecalar çağırırken, Amara mistik güçleriyle ekstra kollar yaratabilecek. Seviye atladıkça yetenek

ağacımızı da geliştirebileceğiz. Elbette kostümleri de değiştirme şansımız olacak. Oynadığımız karakteri istediğimiz gibi özelleştirebileceğiz.

Gearbox, silah konusunda da yine cesur davranmış. Oyunda milyarlarca farklı silah olacağını söylüyorlar. Elbette bu silahlar, bir başka silahın farklı özelliklerine sahip olanı olacak. Yani görünüşte aynı olsa da sistemsel olarak oyuncuya farklı deneyimler yaşatacak. Ayrıca çoğu silahın iki farklı atış modunun olacağı da belirtiliyor. Borderlands'in almeti farikası olan absürt silahlardan da bolca göreceğiz. Fragmanda minik robotik bacakları olan bir silah görünce

Gearbox'ın yine sınırları zorladığını anladım. Bu minik robotik bacaklı silah, tıpkı bir el bombası gibi işleyecekmiş. Silahı düşmanların üzerine attıktan sonra sağa sola koşuşturup bizim için düşmanları yok edecekmiş. Ayrıca ateş ederken düşmanlarla dalga geçen bir silahın olacağını da söylüyorlar. Tam anlamasam da ateş ettiğinizde volkan atacak(?) bir silahın da oyunda bulunduğunu açıkladılar. Belki de volkan gibi patlayan bir silahtan bahsediyorlar. Orada kelime oyunu varsa, beni bir anlamına kaybetmişler demek ki. Eklenecek silahlardan birinin de oldukça keyifli bir hikayesi var. Birkaç yıl önce daha ortada Borderlands 3'ün duyurusu bile yokken, Elon Musk, Twitter üzerinden Tesla'nın bir alev silahını tanıtmıştı. Espriyi bir dille çekilen videoda "Sıkıcı firmanın Alev Tabancası satılık" yazıyordu. Gearbox'ın CEO'su, Randy Pitchford, Musk'a mesaj atarak silahı satın alıp oyuna eklemek istediklerini yazmıştı. Musk'tan olumlu yanıt gelince henüz yapım aşamasında olan Borderlands 3, ilk absürt silahına da kavuşmuştu. Gearbox'ın silahlar konusunda duyurduğu bir diğer yenilik ise loot sistemi üzerine oldu. Serinin önceki oyunlarında başka oyuncularla girdiğinizde, düşen silahları herkes alabiliyordu. Yani ortada iyi bir silah varsa, kapanın elinde kalıyordu. Yeni sistemle birlikte, yapacağınız ufak bir ayarla loot sisteminin aynı MMORPG

Kart oyunu var

Borderlands için bir kart oyunu duyuruldu. Amaç, bireysel olarak bir Claptrap inşa etmek. Bunu yaparken hem arkadaşlarınıza yardımcı olacak, hem de arkalarından kuyularını kazacaksınız.

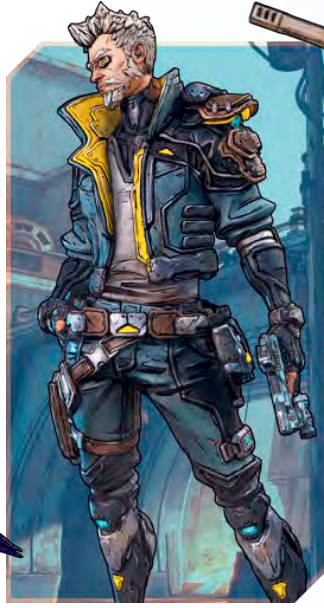


YENİ VAULT HUNTER KARAKTERLERİ



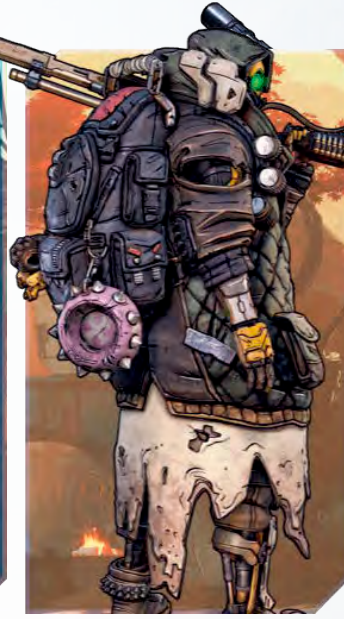
Amara

Açıkça görülüyor ki Amara bir Siren. Yani Borderlands serisinin mistik güçlere sahip kadınlarından biri. Amara, kendisine fazladan mistik kollar yaratabiliyor. Ayrıca uzaktan elektrik saldırıları yapıp telekinezi ile düşmanlarını hareket ettirebiliyor.



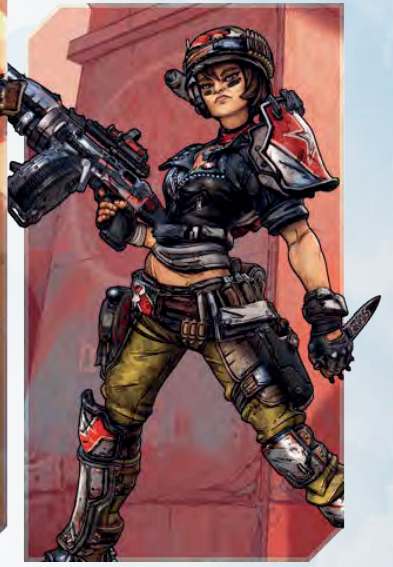
Zane

Yapı olarak Borderlands 2'deki Zer0'yu anımsatan Zane, gizlilik üzerine kurulmuş bir karakter. Çeşitli robotlar kullanarak düşmanın yerlerini saptayabiliyor. Ayrıca kendisinden bir kopya yaratarak kafa karışıklığına da sebep oluyor.



FL4K

Robot olduğunu düşündüğüm FL4K, yanına yardım etmesi amacıyla canavar çağırabiliyor. Henüz kesinleşme de canavarları çağırabilmesi için önce onları öldürmesi gerektiği düşünülüyor. Yani öldürdüğümüz canavarlara takacağımız bir mekanik ekipmanla onları Pokémon gibi kullanabileceğiz.



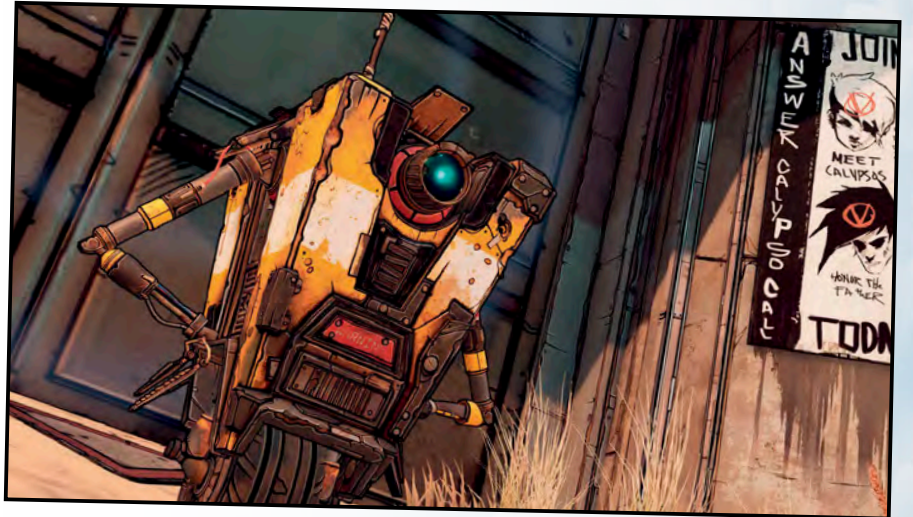
Moze

Moze, ağır atış gücüne sahip silahlar kullanabildiği gibi takım arkadaşlarıyla kullanabileceği mechalar çağırıyor. Yüksek ihtimalla, tercih edebileceğimiz mecha sayısı da seviye atladıkça artacaktır.

oyunlarındaki gibi düzenleyebileceksiniz. Yani iyi bir silah düştüğünde, silahı almak için arka planda zar atılacak. En yüksek zarı atan silahın yeni sahibi olacak. Bu yeni sistem, tanımadığınız oyuncularla oynarken oldukça kullanışlı olabilir. Yine de orijinal sistemden memnun olan ve bu şekilde oynamaya devam etmek istediğini söyleyen oyuncular da yok değil. Zaten bu seçenek oyuncu inisiyatifine bırakılacakmış.

Borderlands 3 ile birlikte araç kullanımına devam edebileceğiz. Ufak tefek zırhlı araçlar ve ciplerin yanı sıra, hovercraftlar ve tek teker araçlar da bulunacak. Yeni Vault Hunter olan Moze'un mecha çağırma özelliği de oyuna yeni bir araç getirmiş oluyor. Mechayı sadece Moze mu kullanabilecek yoksa diğer oyuncular da kullanabilecek mi, orasını henüz bilmiyoruz. Benim isteğim, Moze'un özel mechaları haricinde keşfedebileceğimiz yeni mechaların da olması yönünde. Gerçi fragmanda Moze'un çağıracağı mechanın üzerinde, oynanabilir karakterlerden biri olan Zane'in sağa sola ateş ettiğini görüyoruz. Yani Moze'nin mechaları iki kişi tarafından kullanılıyor olabilir.

Bu kadar ekipmanı kime karşı kullanacağımızı da çok iyi biliyorsunuz. Yine yüzlerce, binlerce düşmana karşı mücadele vereceğiz. Seriyile öz-



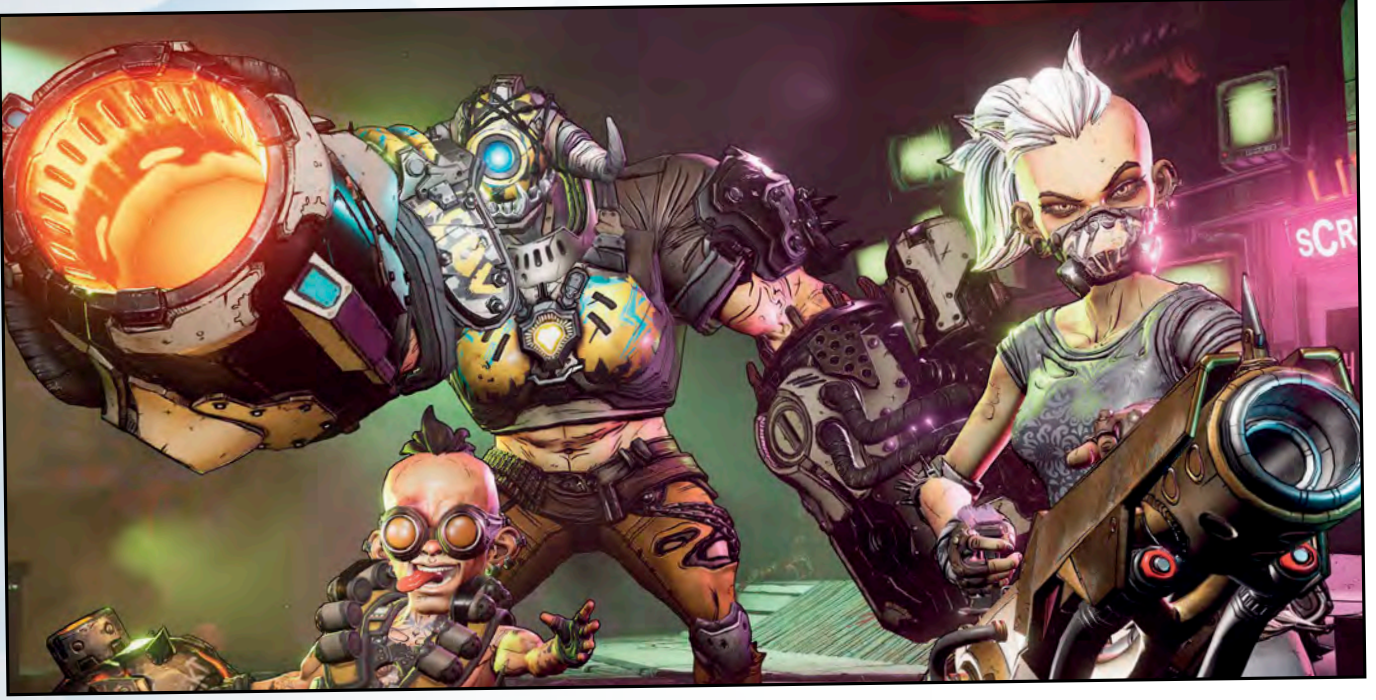
deşleşmiş psycholar geri dönecek. Ayrıca yeni canavarlar, robotlar, mutantlar, dev böcekler ve dinazorlar da Borderlands 3'ün amansız düşmanları arasında yer alıyor.

Yine hikaye açısından ufak bir anekdot da düşmek isterim. Fragmanlarda dikkatimi çeken ufak bir detay vardı. Bir kasaba girişinde, Children of the Vault yazısı altında "Give Your Flesh, Take Your Gun" yani "Etini ver, silahını al" yazısı bulunuyor. Bu yazılar ve Calypso İkizleri'nin

tarikatla bağlantısı Borderlands 3'teki ana düşman topluluğumuzu işaret ediyor olabilir.

Teknik detaylar

Gearbox, oyun üzerinde 2015'ten beri çalıştığını söylüyor. Birkaç yıl önce Unreal Engine 4 için bir grafik performans videosu yayınlanmıştı. Bunun için Borderlands kullanılmıştı. O aralar oyun devam mı edecek diye düşünürken, Gearbox tarafından bir açıklama gelmişti.



Anlaşılan firma, Unreal Engine 4 üzerinde bir hayli uğraşmış. Grafik motorunun sağladığı yenilikler, oyunun fragmanında da açıkça gözlemlenebiliyor.

Kaplamalar daha detaylı gözüküyor. Işıklandırma ise son dönemde "en kral benim" diyen oyunlardan bile daha iyi duruyor. Borderlands'in o kendine has keskin çizgilerle ayrılmış grafik arayüzünü hiç bozmadan bu oyunda da devam ettiriyorlar. Grafik motorunun sağladığı performans, görsel olarak oyuna yeni bir boyut kazandırmış.

Bu durum da tabii Borderlands 3'ün nasıl bir sistemde çalışacağı konusunda soru işaretleri oluşturuyor. Konsol kısmında PS4 Pro ve Xbox One X bu işin altından rahatlıkla kalkacaktır. Öte yandan PC oyuncuları grafik kartlarını gözden geçirmek isteyebilir. Yine de Gearbox, sistemsel olarak her makineye uygun bir

optimizasyon sağlayacaktır.

Optimizasyon konusunda şüphe uyanmasının en büyük sebebi yazının başında bahsettiğim talihsiz tanıtımdan kaynaklı. PAX East 2019'daki Gearbox sahnesi, peşi sıra talihsizliklere şahit oldu. Önce Borderlands temalı bir kart oyunu duyuruldu. Duyuruyu biraz daha dramatize etmek için seyirciler sahneye çağrıldı. Bir tür sihir numarası peşinde olan ekip, seyircilerin çok fazla beklemesine neden oldu. Haliyle tanıtımın ilk 45 dakikalık bölümünde, garip bir kart oyununu izledik. Sonrasındaysa oyunun fragmanı gösterilecekti. Fakat fragmanı çalıştırdıkları bilgisayarda oluşan bir sorun yüzünden, oyunu oldukça düşük bir FPS oranıyla izlediler. Ekip geriye gelip sorunu çözdüklerini, fragmanı tekrar yayınlayacaklarını söylediler. Bu sefer yine aynı sorunla fragman yayınlandı. Gearbox için biraz utanç verici anları ama seyirci durumu sakinlikle karşıladı. Bu FPS düşüşü haliyle PC oyuncularını da düşündürdü.

PC oyuncularından konu açılmışken, bazı kesimler tarafından öfkeyle karşılanan bir haberi de vermeden geçmeyelim. Yaptığı anlaşmalar ve kampanyalar ile Steam'e rakip olan Epic Store, Gearbox ile anlaşma sağladı. Bu da demek oluyor ki Borderlands 3, Epic Store'a özel bir oyun olacak. Fakat sonsuza kadar bu platformda kalmayacak. Oyunun ilk altı aylık süreçteki PC satışları sadece Epic Store üzerinden yapılacak. Steam kullanıcıları, oyunu Nisan 2020'ye kadar beklemek zorunda.

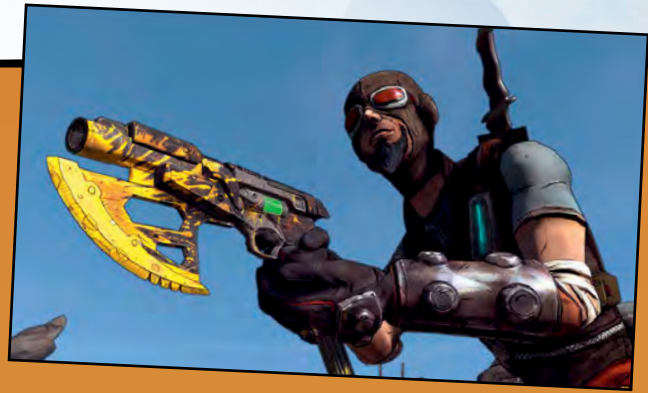
Bu konu oyuncuları biraz öfkelenmiş gibi duruyor. Hatta bazı kesimler, "o zaman biz korsana yöneleceğiz" gibi açıklamalarda bile bulunuyor. Bu öfkeli kesim, Borderlands 2'nin Steam sayfası-

na giderek oyuna kötü puan ve yorumlamalar yapmış. Bana kalırsa, Steam'in domine ettiği bir pazarda pasta payının bu şekilde büyüyor olmasını görmek güzel. Origin, UPlay gibi platformlar sadece kendi oyunları için satış ve destek sağlıyor. Steam'de ise aradığınız tüm oyunları bulma şansınız var. Epic Store, bu hızlı ve agresif hamleleriyle dijital oyunculuğa yeni bir soluk getirecek gibi duruyor. Borderlands'e geri dönecek olursak. Bir de serinin yeniden elden geçirilmiş, 4K ve 60 FPS destekli sürümü piyasaya çıktı. İlk oyunun ardından Borderlands 2 ve The Pre-Sequel de 4K çözünürlükte oyunculara sunulacak. Eğer bu oyunlara sahipseniz hiçbir ödeme yapmadan yükseltme imkanınız var.

Pandora'ya ne zaman dönüyoruz?

Güzel haber, oyunun fragmanı ile yetinmek zorunda kalmadık. Gearbox, oyunun 13 Eylül 2019 tarihinde çıkacağını duyurdu. Dediğim üzere PC sürümünün ilk altı aylık süreci Epic Store'dan satın alınabilecek. Konsollarda ise durum normal şekilde ilerleyecek. Oyunun standart sürümünün fiyatı 60 dolar olacak. Ayrıca çeşitli DLC'leri, özel kaplamaları ve kıyafetlerle özel silahları kapsayan üç adet daha sürüm olacak. Fiyatlarının 80 dolar ile 250 dolar arasında değişeceği açıklandı. Collector's Edition olarak adlandırılan özel kutulu sürüm içerisinde Pandora'nın bir haritası, oyunla alakalı ufak tefek 10 figür, Vault anaharlığı gibi birçok özel ürün çıkacak. Ülkemizde de oyun konsol tarafında 400 TL bandında, PC tarafında ise 300 TL bandında çıkacaktır. Oyunla alakalı yeni hikaye fragmanı ve içeriğe yüksek ihtimalle E3 2019 Fuarı'nda erişebileceğiz. Burada daha büyük bir sahneye, Borderlands 3 hakkında yeni bilgilere ulaşabileceğiz.

◆ Özyay Şen



BORDERLANDS'DE NELER OLMUŞTU?

İlk oyunu 2009'da çıkan Borderlands, devam oyunları, çizgi romanları ve romanlarıyla yaşayan bir dünya haline geldi. Oyunda sadece milyarlarca silahla sağa sola ateş çekici bir de hikayesi var.

Borderlands 3'ün çıkışına daha uzunca bir vakit var fakat gelin, seride neler olduğunu bir hatırlayalım. Anılarımızı tazeleyelim.

Hikayemiz Pandora gezegeninde başlıyor. Bu gezegende verimli topraklar, yeşil ovalar, güzel bir hayat olduğunu duyan kaşifler ve büyük firmalar, gemilerine atlayarak Pandora'ya gelir. Vardıklarında ise Pandora'nın koca bir hiç olduğunu öğrenirler. Burada yaşamaya devam etmek isteyen bir grup insan, gezegenin çeşitli bölgelerine kasabalar, kentler kurmaya başlar. Daha öncesinde Promethea gezegenine varıp burada mega-şirketler kurarak gizli isimlerinse, Pandora için farklı planları vardır. Binlerce yıl öncesinde yaşamış kadim bir ırk olan Eridianlar, ortadan kaybolmadan önce çeşitli gezegenlere izler bırakmışlardı. Bu izlerin en ilgi çekicisi ise şüphesiz vaultlardı. Bu mega-şirketler de daha öncesinde vaultların farkına varmış ve içlerinde ne olduğunu araştırmaya başlamış. Pandora'nın sadece boş bir gezegen olmadığını bilen bu mega-şirketler, gezegene gönderdikleri, Vault Hunter adı verilen paralı askerlerle vaultları keşfetmenin derdine düşerler.

Bu firmalardan en büyüğü Atlas mega-şirketi idi. Kurdukları Crimson Lance ordusuyla, Pandora'yı bir şekilde kontrol altında tutmaya çalışırlar. Öte yandan tuttukları paralı askerlerle gezegen üzerindeki kadim hazineyi bulmak isterler. Pandora üzerinde vault bulunduğu hikayesi efsaneleşmeye başlar. Haliyle evrenin her köşesinden insanları çekmeye başlar. Yavaştan kalkınmaya çalışan Pandora gezegeniyse tam anlamıyla vahşi batıya döner. Gelip de aradığın bulamayanlar çeteler kurup kasabalara saldırıya ve yol kesmeye başlar.

Kalkınmanın arkasındaki en büyük isim, Atlas'ın rakibi olan Dahl şirketi idi. Gezegenin altında değerli mineral ve taşlar olduğunu keşfeden Dahl, çeşitli bölgelerde kurduğu maden ocaklarıyla Pandora halkına iş imkanı

tanımişti. Ayrıca ticaret aracılığıyla yerel halk da zenginleşme yolunda önemli bir adım atmıştı. Dahl'in çalışmaları sonunda meyvesini verirdi. Bir kazı sırasında vaultun kapısını açacaklarına inandıkları bir anahtar bulurlar. Üzerini örtmeye çalışsalar da Atlas'ın bundan haberi olur ve özel ordusu Crimson Lance'i gezegen yüzeyine yollarlar. Elbette daha fazla güce sahip olan Atlas, Dahl'a baskın gelecek ve şirketin gezegenden kaçmasına neden olacaktır. Keşfedilen anahtar aslında daha büyük bir anahtarın parçasıdır. Dahl'in kontrolündeki adamları çeteler oluşturup Psycho isimli mutantlara dönüştürür. Bir kısmı akli dengesini yitirse de akli başında olanlar lider olarak öne çıkıp anahtar parçasının peşine düşer.

Bu karmaşık süreç, Borderlands 1'in başlangıcını oluşturur. Gezegene yeni gelen dört Vault Hunter'in amacı anahtarı bulup vaultun kapısını açmaktır. Yeni ziyaretçilere gözükken Guardian Angel isimli bir varlık, onları anahtara ve vaulta yönlenecektir. Fakat Crimson Lance, anahtarı çalıp vaultu açmaya karar verir. İçerisinden büyük hazinelerin ya da çok güçlü silahların çıkmasını bekleyen Lance, karşılarında acımasız bir yaratık bulurlar. The Destroyer adlı bu kadim yaratığın ortadan kaldırılması ise Vault Hunter ekibine düşer.

Vaultun açılışı ile gezegene Eridium isimli bir madde saçılır. Bu değerli madde, Siren'lara gücünü sağlayan yegane şeydir. Bu izin peşine Hyperion firmasının CEO'su, Handsome Jack düşer. Onun da amacı yeni bir vaultun kapılarını açmaktır. Gezegene yeni gelen bir Vault Hunter ekibini duyan Jack, onların trenini pusuya düşürerek kaza yapmalarına yol açar. Bu da Borderlands 2'nin başlamasına tekabül ediyor. Kazadan sonra onlara ulaşan Guardian Angel, önceki ekibe yaptığı gibi yeni ekibe de yardımcı olmaya çalışır. İlk oyundan Claptrap'ın de yardımıyla, Hyperion firmasına karşı savaş açmış, Crimson Raiders'a katılırlar. Özgürlük savaşçılarının lideri Roland'ı kurtarmalarıyla birlikte, Jack'in bir vault anahtarı ele geçirdiği ve bir trenle götürdüğünü öğrenirler. Pusu kurduklarında ise zaten Jack'in bundan haberi olduğunu öğrenirler. Pusuya karşı kurulan pusuyu başlarından def ettikten sonra Pandora için çok önemli bir yer olan Sanctuary'nin

Jack tarafından saldırıya uğradığını görürler. Şehrin yok olmasını önlemek amacıyla ekibe yardımcı olan Lilith, şehri özel güçleriyle başka bir yere taşır. Yolculukları boyunca onlara yardımcı olan Guardian Angel'in aslında Handsome Jack'ın kızı olduğunu öğrenirler. En başından beri, hatta Borderlands 1'den beri her şey Jack tarafından planlanmıştır. Bu kısım da The Pre-Sequel kısmında anlatılmaktadır. Jack, delirmeden önce Hyperion adına çalışan bir programcıdır. Jack adına çalışan bir grup Vault Hunter sayesinde çok gizli bir vaultu açar ve öğrendiği bilgiler sonucunda delirir. Geleceği gören Handsome Jack, tüm planlarını kurmaya başlar. Borderlands 2'ye dönelim. Guardian Angel, pişman olduğunu söyleyerek taraf değiştirir. Anahtarın kendisinde olduğunu söyleyen Angel, ekibi yanına çağırır. Ekip, Angel'in çok güçlü bir Siren olduğunu öğrenir. Anahtarın kullanılabilmesi için Siren gücüyle şarj edilmelidir. Ölmesi gerektiğini söyleyen Angel, ekip tarafından zorlu bir çatışmanın ardından ortadan kaldırılır fakat Jack olay yerine gelerek Lilith'i kaçıtır. Anahtarın şarj işlemini de Lilith'in güçleriyle tamamlar.

Ekip Jack'i durdurmak için geç kalır. Vaultun kapıları açılır ve eridiumla beslenen, ateş ile taştan oluşmuş Eridian yapımı The Warrior ile karşılaşılırlar. Kadim canavarı ortadan kaldıran ekip Jack'i de aradan çıkardıkları sonra anahtarın yok etmeye karar verir. Lilith, Siren güçlerini kullandığında anahtar bir galaksi haritası açarak diğer vaultların yerini gösterir. Yine The Pre-Sequel'den alıntılama yapmak gerekirse, bu bilinmeyen dönem Jack'e yardım eden bir Vault Hunter tarafından anlatılır. Hikayenin bitmesiyle birlikte apansızın ortaya çıkan bir Eridian, tüm Vault Hunterlara ihtiyacı olduğunu söyler. Borderlands'in ana hikayesi de burada sonlanır.



25 **Auto SHOW**
yaşında

Auto SHOW

Mayıs sayısı bayilerde



GÜNCEL: Toyota Corolla Sedan Türkiye'de Yılın Otomobili, Honda H-RV, Ford Edge, Mercedes B Serisi ve Toyota Proace City Türkiye'de; Mercedes GLC Coupe tanıtıldı;
HOBİ: Lego otomobiller; **GEZİ:** Otomobille Kuzey Burnu'na sürüş; **LASTİK:** En iyi yaz lastikleri

www.autoshow.com.tr

Otomobil dünyasının en güncel, anlık haberleri
ise sosyal medyada yine Auto SHOW'da



* [/AutoSHOWdergi](https://www.facebook.com/AutoSHOWdergi)



* [/AutoShowdergi](https://twitter.com/AutoShowdergi)



* [/autoshowdergi](https://www.instagram.com/autoshowdergi)

* Telefonlarınıza QR Code okuyucuları, Appstore (iOS) ve Play Store (Android) mağazalarından ücretsiz olarak indirebilirsiniz.



Sayfa
68

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

ASSASSIN'S CREED III REMASTERED

Serinin takipçilerinin bir bölümünün çok sevdiği, bir kısmının ise o kadar da sevmediği Connor hiç bu kadar yakışıklı gözükmedi.



Yapım SIE Bend Studio
Dağıtım Sony Interactive Entertainment
Tür Aksiyon
Platform PS4
Web bendstudio.com/games/days-gone



DAYS GONE

ÖLENLERİN DİRİLDİĞİ, HAYATTA KALANLARIN İSE DELİRDİĞİ BİR DÜNYA

A çıkçası zombiler bana hep Hollywood'un çok korkunç olması gerekirken -her nedense- olamamış çocukları gibi gelmiştir. Bu yaratıkların popüler kültür ögesi haline geldiği Night of the Living Dead filmi bile bir Dracula ya da The Exorcist hissiyatını vermiyor. Sanki daha çok, bol çatışmalı bir aksiyon-gerilim filmi izliyor gibi hissediyorsunuz. Sevgili Hollywood yönetmenleri de benimle aynı şeyi hissetmiş olacaklar ki zaman içerisinde zombileri yürüyen cesetler yerine bir virüs sebebiyle 'dönüşmüş' insanlara çevirdiler. 28 Days Later ya da I Am Legend gibi yapımlarla da eskisinden daha hızlı ve zeki hale gelerek aksiyon-gerilim kategorisine atanmaları tamamlanmış oldu.

Days Gone'in da karşımıza bu yeni nesil zombilerle geldiğini söyleyebiliriz. Benzer

kategoride yüzlerce yapım olmasına rağmen hala ilgi çekici olmasının sebebi ise SIE Bend Studio'nun zombilere daha sonra keşfedeceğimiz yepyeni özellikler katarak tamamen yeni bir tür ortaya çıkarmış olması: Namıdğer kaçıklar.

Geçmişin hayaletlerinden kaçarken

Mahşer yerine dönmüş bir dünyayla açılıyor oyun. Salgının başladığı günlerde, Oregon'dayız. Ortalık karmakarışık, her yerde silahlar ateşleniyor, insanlar kaçmaya çalışıyor, etrafta helikopterler havalanıyor... Alfa erkeğimiz olan Deacon St. John, eşi Sarah ve alfalıkta kendisinden geri kalmayan dostu Boozer ile bu keşmekeşin ortasında sıkışıp kalmış. Sarah yaralandığı için acilen NERO sığınma kamplarından birine götürülmeli.

Deacon kalkmak üzere olan helikopterlerden birini yakalamayı başarıyor; ancak sadece iki kişilik yer var. Sarah ile kaçmasını söyleyen Boozer'ı geride bırakamayacağına bilen Deacon, Sarah'ı helikopterle gönderip bu kabusun ortasında Boozer ile kalıyor. Ve o gecenin üzerinden iki yıl geçiyor.

Artık medeniyetten geriye yalnızca boş binalar, terk edilmiş otomobiller ve yağmalanmış dükkanlar kalmış. Ne hükümet ne de salgını kontrol altına almaya çalışan NERO başarılı olamamış, Sarah'ın gittiği de dahil tüm sığınma kampları ve NERO kontrol noktaları istila edilmiştir. Şimdi hepsi kaçıkların (freakers) cirit attığı boş mezarlar olarak gündün güne çürümektedir. Her şeye rağmen bir şekilde hayatta kal-



mayı başarmış olan Deacon ve Boozer'ın yeni yaşamlarına uyum sağladıklarını görürüz. Eski hayatlarında Farewell kasabasında cirit atan Mongrel motor çetesinin üyesi olan bu iki sert delikanlı ormanlık arazilerde ve boş sokaklarda hala motor sürmekte ve yeni bir başlangıç yapmak için kuzeye gitmeyi düşünmektedirler. Gelgelelim kaçıklar yetmiyormuş gibi kendilerine RIP'çiler (rippers) adını veren bir tarikatın -nedeni bilinmez bir şekilde- Deacon ve Boozer'ın kellesine ödül koymasıyla bu planlar ertelenir. Hala Sarah'ın ölümünü kabullenememiş olan Deacon'ın şimdi de dostu Boozer'ı da kaybetmemek için mücadele etmesi gerekecektir.

Hayatta kalmak için çalışman gerek

Deacon ve Boozer, berduş bir yaşam tarzını benimseyip tüm gün motor üstünde takılırken bazı insanlar çoktan kendi topluluklarını kurup yerleşik hayata geçmişler. Bu toplulukların büyük bir kısmı her türlü pislikten geri kalmayan haydutlardan oluşsa da tarım, av ve erzak toplamaya hayatta kalmaya çalışan Copeland ve Hot Springs gibi, nispeten daha ahlaklı insanların bulunduğu sığınma kampları da mevcut. Tahmin edeceğimiz gibi olayların gidişatına göre biz de bazı eski defterleri açıp bu kamplarla iş birliği yapmaya başlıyoruz. İçinde bazı dostlarımızın da bulunması bir yana bizim için geceyi geçirecek bir yatak ve motorumuz için benzin ve tamir hizmeti vermeleri açısından kamplar önem teşkil ediyorlar. Elbette ki tek başına her işin üstesinden gelen Deacon'ın ne yatacak yere ne de benzine ihtiyacı yok. İşin aslı, ne olduklarına değinme-

yeceğim, hikaye gereği kişisel bazı durumlardan ötürü kamplarla iş birliği yapmamız gerekiyor. Kamp yöneticileri de sağ olsunlar eifimizden sütümüzden faydalanarak her seferinde başımızı belaya sokacağımız yeni bir işle karşımıza çıkıyorlar. Karakterimiz ise kendi çapında onurlu bir adam olduğu için genelde bol bol haydut öldürmesi gereken bu işleri yapmaktan gayet zevk alıyor.

Fiyat Konusu

Oyunun piyasaya çıkışıyla beraber satın almak için PSN'e giren oyuncular fiyatın 299 TL'ye düştüğünü görünce küçük çaplı bir şok yaşadılar zira bu fiyat oyunun ön sipariş fiyatından bile daha düşüktü. Sorun bir hatadan kaynaklanmış olacak ki bu yazı yazıldığı sırada normal fiyatı olan 429 TL'ye geri dönmüştü.

Oyunun daha ilk dakikalarından itibaren hikaye görevleri ve isteğe bağlı görevlerle dallanıp budaklanmaya başladığını fark edeceksiniz. Karşımıza çıkan her görevi yaptıkça hikaye ilerleyişindeki alt başlıklar yavaş yavaş dolmaya başlıyor. Görevlerin ve hikaye gidişatının 'hikaye' ve 'ilerleyiş' başlıklarıyla listelenmesi sebebiyle başta biraz kafa karışıklığı ya-

şadım. Boozer ile ilgili kısmı mı tamamlasam, Copeland için iş mi yapsam yoksa NERO ile ilgili kısımlara mı geçsem derken konu konu ilerlenmediğini fark ettim. Aslında aynı anda yalnızca üç ile dört görev açık oluyor ve siz bu görevleri yaparken ilerleyiş kısımları karışık şekilde dolmaya başlıyor.

Dostluğun getirdiği yükümlülükler

Bize güvenen insanların olduğu dost kamplar için iş yaptığımızdan bahsetmiştim. Esasında tüm görevler -aşağı yukarı birbirinin aynı olarak- düşman bellediğimiz bazı çetelerle çatışmamız şeklinde tezahür ediyor. Haydut kamplarını temizlediğinizde hem yolculuklarınız sırasında sığınabileceğiniz yeni sığınaklar elde etmiş hem de hangi kamp için bu işi yaptıysanız o kampın size olan güvenini artırmış oluyorsunuz. Oyunda silahlı çatışmaların (gunfight) öyle çok süper geçmediğini söylemem gerekir. Yapay zeka da bir Kasparov sayılmaz. Çatışma yaşanan alanların altında çok da çatışmaya uygun olmaması bunun nedenlerinden biri. Normalde daha zorlayıcı bir

Oyunun hava efektleri harika olsa da her şey fazla hızlı gerçekleşiyor.



BİR BERDÜŞÜN CANINI AL, MOTORUNU ALMA

Her köşesi kaçık (freaker) kaynayan şehirde 200 metre bile yayan gidemediğimizi düşünürsek motosikletimiz hayat kurtarıcımız, ekme tekmemiz ve adeta bedenimizin bir parçası durumunda. Hal böyle olduğunda, kendisine yaptığımız geliştirmeler de önem teşkil ediyor.

Motor

-Bayağı toplama bilgisayar gibi, sağdan soldan parçalarla bir araya getirilmiş gibi görünen chopper motorumuz başlarda biraz dandik. Kazara suya girse bozuluyor, iki hasar aldı mı köfteci dükkanı gibi tütüyor.

-Yetmiyormuş gibi, kağırı arabası gibi tin tin giderken bile sağır eden sesiyle ne kadar düşman varsa hepsine adeta "ben buradayım" diye sesleniyor. Neyse ki zaman içinde kendisini bir canavara (ve aynı zamanda bir kros motoruna) dönüştürmemizi sağlayacak geliştirmeler mevcut.

-Sağda solda eşelenen bir grup kaçığın ortasında kalmamak için benzin deposu ve sağlamlık için yapılacak geliştirmelere öncelik vermenizi tavsiye ederim.



Görsel

-Bu kısımda motorunuzun farından tekerleğine kadar pek çok parçasını değiştirebiliyorsunuz. Biraz motor ve boya kategorileri arasında kalmış gibi görünen görsel değişimi, motor daha havalı ve kendi tarzımıza uygun olabilsin diye mi; yoksa sağlamlığa katkısı olsun diye mi var anlamadım ama ikisinden de biraz yapabiliyoruz burada.

-Biraz gereksiz sayılabilir ama nasılsa kamplarda kredi kazanmak kolay olduğu için daha hayati olan geliştirmeleri yaptıktan sonra parçaları da dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.



Boya

-En az silahlarımız kadar önemli olan, kankamız Boozer'dan bile yakın hissettiğimiz motorun elbette ki süsü püsü de önem arz ediyor. Sonuçta devamlı gördüğünüz bu aracın göze de hitap etmesi gerekir. Neyse ki boya ve çıkartma eklemenin pek masraflı olmaması dolayısıyla iki kez düşünmeden doya doya renk değişimi yapabiliyoruz.

-Bunun yanı sıra, oyunda tamamladığınız her bölüm sonunda bir de "özel ara boya" denilen boyalar açılıyor. Benim motorumun görselinde aşırı havalı bulduğum için sadece onu kullandığım "O benim kardeşim" bölümünün özel ara boyasını görebilirsiniz.

-Geliştirilebilir yeteneklerimiz arasında yakın dövüş silahı ve motor tamir ederken hurdadan tasarruf etme seçeneği de var.



DOST BİLDİKLERİMİZ

Deacon biraz nasıl desem, insanlarla samimiyet kurmaktan haz etmeyen bir karakter. Kendisi tek başına bir orduya bedel olduğu için yalnız dolaşmakta bir sakinçe görmese de salgından hayatta kalabilmiş diğer insanlar kendi topluluklarını kurmaya başlamışlar çoktan. Ne yazık ki insancıl ve yaşanabilir olanların sayısı bir elin parmağını geçmiyor. Bolca etkileşime geçeceğimiz bu topluluklardan bazılarını biraz tanıyalım.



Hot Springs Kampı

Gestapo subayı gibi bir teyze tarafından yönetilen Hot Springs'i en iyi tanımlayacak şey bir toplama kampı olduğudur. Tüm siyasal sistemlerin çöktüğü, Amerika başkanının bile -muhtemelen- Beyaz Saray önünde birilerini yediği bu yeni dünyada çalışmadan hayatta kalmamız mümkün değil. Bu yüzden, 'emek yoksa yemek ve kalacak yer de yok' görüşü tüm kamplarda geçerli. Ancak Hot Springs bu konuda biraz kendini aşmış görünüyor. Topluluğun yöneticisi olan hanımefendi tüm gün boş boş bankta otursa da kalan herkes gücünün son raddesine kadar çalışmak zorunda. Çalışmayanlar aç bırakılmakla tehdit edildiği gibi gitmek isteyenlere de izin verilmiyor benim gördüğüm kadarıyla.



Copeland Kampı

Artık yerinde yellere esen hükümete karşı öfkesi hiç dinmemiş, dünyada bir avuç insan kalmış olsa da hala propaganda yapacak konu bulabilen Cope, bir zamanlar dedesi ile birlikte yüksek bir yere yaptığı sığınağı insanlar için bir barınak haline getirmiş. Bu kamptaki insanlar Hot Springs'tekilere nazaran bir nebze daha rahat olsalar da Cope güvenilirlik konusunda biraz muallakta kalan bir arkadaşımız. Millet hayatta kalmaya çalışırken bunun hala eyaletin dört bir yanına propaganda yayını yapmasından midir bilmem, azıcık fikir ayrılığına düşsek bizi diri diri kaçıklara yedirirmiş gibi bir izlenim bıraktı bende. Kampın adını Copeland koymasındaki kiroca egoistliği ise görmemezlikten gelmeye çalışalım.



Lost Lake

Zombi salgını olsa da Lost Lake gibi bir kampta yaşasak! Adalete ve demokrasiye önem veren, dışarıdaki cehenneme rağmen kendi aralarında biraz olsun insanca yaşamaya çalışan kişilerin bir araya geldiği bir kamp. Hulusi Kentmen misali sert mizaçlı, pamuk kalpli bir dayı tarafından yönetilen Lost Lake sakinleri, hayatta kalmak ve günün birinde yeniden bir düzen kurabilmek için toplulukların birbirleriyle çatışmayı bırakıp iş birliği yapması gerektiğine inanıyor. Cidden, gelenleri vizeyle mi almışlar ne yapmışlar bilmiyorum ama bu kampta birkaç uyumsuz tip dışında herkes barışçıl, adil ve iyi niyetli. Burada akşamları gitar çalıp şarkı söyleyen ekip de ayrıca dinlenmeye değer.

grup karşısında bu bölgelerde çatışmak işkence olabilir; ancak düşman sayılarının çok az olması bir yana adamların -had-dinden fazla- aval aval etrafa bakmaları sebebiyle ciddi bir aksiyon yaşanmadan genelde bölge temizlenebiliyor. Beni en çok eğlendiren şey ise zaman zaman kaçıkların ya da başka grupların silah seslerine gelmesi oldu. Böyle durumlarda "Amaan, yesinler birbirlerini," diyerek bir çimene saklanıp adeta bacak üstüne atarak çekirdek çitlemeye başladım. Nihayet bir ekip galip geldiğinde ise çıkıp artanı ben temizledim. Kamplara geri dönecek olursak, bahsettiğim güveni artırmanın diğer yolları da yolda karşılaştığımız başı derindeki insanları kamplara yönlendirmek veya topladığımız bitkilerle hayvan etlerini götürmek. Zaten oyunda ne

avlanmak ne de bitki toplamak için başka bir motivasyon bulamayacaksınız. Yani, avlanmak ve uyumak gibi hayatta kalma öğelerine elleri değmişken bir de yorgunluk-açlık falan koysalardı da et uğruna geyik peşinde koşturmak için bir sebebimiz olsaymış. Şahsen şu haliyle, arada motorla çarpmam dışında ne geyik avlama ne de bitki toplama gereği duydum. Neyse siz yine de ekstra güven puanı olsun dersiniz de bol bol kort öldürmeniz gerekecek zaten. Onların da etlerini alıp götürebilirsiniz. Kazanacağınız güven ise beraberinde kredi getirecek. Yaptığınız yardımlarla kamplardaki kredilerinizi artırarak silah, cephane ya da benzin alabilir; motorunuzu tamir ettirip çeşitli geliştirmelerle daha güçlü bir hale getirebilirsiniz. Aslında motoru güçlendirmek dışındaki her

şeyi loot yaparak da halledebiliriz. Dünya cümbüşe döndüğü için etrafta başıboş bırakılmış pek çok silah, mermi ve sağlık envanteri bulunuyor. Ancak şunu belirtmem gerekir ki bu lootlar oyun ilerledikçe azalacak (hele ki zor modda oynuyorsanız). Çünkü, örneğin bir kere motor parçalarını söktüğünüz bir araca aynı işlemi ikinci kez yapamıyorsunuz (E, haliyle - Kürşat). Bu da zamanla yeterince hurda bulamadığınız için bozulan motorunuzu ya da yakın dövüş silahlarınızı o kadar kolay onarmamaya başlamanız anlamına geliyor.

Benzini su gibi içen bir motor ve yürüyen benzin bidonları

Oyundaki en büyük sıkıntınız ise benzin. Motorunuz, siz belirli güçlendirmeleri yapana kadar deposu delikmişçesine benzin yiyor.

HASTALIK YERİNDE AĞIRDIR

Kaçık dediğin şey aslında genel bir türden ibaret. Bu mahlukların kendi içinde bir sürü garip garip hali var. Gelin isterseniz oyundaki en sinir bozucu düşmanlardan bazılarına bir bakış atalım.



Kaçıklar

Bir çeşit virüs salgını sonucu insanlar, hayatta kalanların 'kaçıklar' adını verdikleri yeni bir türe dönüşmüşler. Geceleri daha aktif olan bu tür besleniyor, yuvalanıyor ve uyuyor. Üstelik insanlar sokaklarda birbirlerini öldürdürsünler bizim kaçıklar sürüler oluşturup birlikte yolculuk yapıyorlar. Bu açıdan hala 'canlı' niteliklerine sahip gibiler ama yine de sevelisi değiller. Karşılarında dikilmediğiniz ya da üzerlerine koşmadığınız sürece sizi fark etmedikleri için kendilerine pek bulaşmadan ilerleyebilirsiniz.



Veletler

Çocuk kaçıklar -ya da belki kaçık çocuklar- demek daha doğru olabilir. Genelde çatılarda takılıyorlar. Siz onlara bulaşmazsanız onlar da size bulaşmamayı tercih ediyorlar ancak bu grubun ortasında kalırsanız kendinizi kontrolden çıkmış bir kreşin içinde gibi hissedebilirsiniz. Çocuk oldukları için onları öldürmek -bence- biraz kötü hissettirse de saldırdıklarında her taraftan üstünüze atlamaya başlayan bu yumurcaklar çok fena can götürüyor.



Albinolar?

Albinonun ne olduğunu anlatmama gerek var mı? Balina Aydın'ı hatırlıyor musunuz? Tamam, doğru bir örnek olmadı. Her neyse. Albino evrimi geçiren bu sonradan ortaya çıkma tür, diğer kaçıklara nazaran daha güçlü ve hızlılarmış. En azından araştırmacılar öyle diyordu. Şahsen ben hangisi normal hangisi soluk benizli hiç anlayamadım bile. Hatta böyle bir tür gerçekten var mı yoksa o muhabbet boşuna mıydı onu bile bilmiyorum.



Çığırkanlar

Kafasında üç tel saç kalmış yarı deli bir teyze gibi görünüyorlar. Bunlardan biri etrafta olduğunda mırıldandığı şarkısıyla Elm Sokağı Kabusundaki veletler gibi gerilim yaratıyor. Sizi görürse isminin hakkını vericesine çığlık atıp geçici olarak ayarlarınızın şaşmasına sebep olabilir. Bu da yetmiyormuş gibi sesini duyan kaçıklar mahallenin bıçkın delikanlıları gibi "Biri teyzeye yamuk mu yaptı?" diyerek etrafınıza doluşmaya başlıyorlar. Bu yüzden en mantıklısı gidip kendisini sinsice öldürmek.



Atılganlar

Burada bilinmedik bir şey yok. İsmi Star Trek'in efsanevi uzay gemisini hatırlatsa da oyundaki atılganlar bildiğiniz hastalık sonucu dönüşmüş olan köpekler ve kurtlar. Virüs bunları yaşayan ölülere çevirmekle kalmamış bir de patilerine ekstra güç vermiş. Dövüşmesi zor değil, ama motorla giderken aniden kovalamaya başlayıp heyecan yaratıyorlar. Çocukluğunda bisikletle köpeklerden kaçma deneyimi yaşayan varsa fena halde nostalji yaşayacaktır.



Yarma

Adeta protein tozunu fazla kaçırmış olan bu kaçık arkadaşımız tek vuruşta insanı nakavt edebilecek güce ve kuvvete sahip. Aynı zamanda ölmek konusunda da oldukça inatçı olduğu için "zaten bir kere ölmüş, ikinci kez ölmek için direnmekte haklı" diyerek kendisine saygı duyuyoruz. Kısacası bu arkadaşlardan sağda solda gördüyseniz kaçın. Görev içi muhatap olmanız gerekiyorsa hiç samimiyete girmeden uzaktan uzaktan kafasına sıkın.

DÜŞMANIMIN DÜŞMANI BENİM YİNE DÜŞMANIMDIR

Sırtımızda dört farklı silah, ceketimizde kan lekeleri varsa bunun pek çok sebebi var. Ortalıkta gezinen kaçıklar yetmiyormuş gibi bir de hem kaçıklara hem birbirlerine hem de bize düşman kesilmiş çeşitli gruplarla da karşılaşılıyor. İnsan insanın kaçığıdır diyerek homo sapiens türünden olan düşmanlarımızdan biraz bahsedeyim.



Çeteler

Hayatta kalan herkes eline silahını alıp kendi kampını kurmaya başlamış durumda. Gelin görün ki bu kampların büyük kısmı önüne geleni öldüren hırsız ve katillerden oluşuyor. Bu yüzden bu adamlarla kaçıklardan bile çok uğraşmak zorunda kalıyoruz. Özellikle pusu kamplarındaki keskin nişancılar siz kendi halinizde keyifli keyifli yolculuk yaparken bile aniden kafanıza sıkıp sinir bozuyorlar. Haliyle bu kampları mümkün olduğunca temizlemek gerekiyor.

Zaman zaman bizzat size bulaştıkları için bu haydutlarla çatışmaya girseniz de daha çok masumun hakkını savunmak adına kendinizi kamplara dalarken bulabilirsiniz.



RİP'çiler

Outlast'ın insanlıktan çıkmış delilerini burada da görüyoruz. İngilizcede "huzur içinde yatsın" deyişinin kısaltması olan ve mezar taşlarına yazılan R.I.P. kelimesini alınlarına kazıdıkları için RİP'çi olarak adlandırılan bu ruh hastası tipler, kaçıklara benzemeye çalışan bir çeşit tarikat aslında. Adam gibi gidip ısırılmak varken neden onlara tapınıyorlar bilmiyoruz ama nihayetinde delidir, ne yapsa yeridir. Bazı kamplarda kaçıkları bağlayıp tapındıklarına şahit olabilirsiniz ki kaçıkların da bu durumdan pek haz etmediklerini düşünüyorum. Gönül isterdi ki bu değişik tiplerle hiç karşılaşmayalım ama ne yazık ki sık sık başımıza bela olacaklar.



NERO

Bu adamları düşman olarak nitelendirip nitelendirmemek size kalmış çünkü aslında salgın başladığı zaman amaçları, hastalığın yayıldığı bölgeleri karantına altına almak ve kontrol noktaları kurmakmış. NERO'nun bu kadar silahlı askeri varken nasıl başarmışlar bilmiyoruz ama kaçıklar bütün kontrol noktaları ve sığınma kamplarının üstünden geçmiş. Yeniden ortaya çıkıp bölgede kaçıklar üzerinde araştırma yapmaya başladıklarında biz de sinsi sinsi takılıyoruz peşlerine. Bizim gibi bir şekilde hayatta kalmış olanlara pek sevgi beslemiyor olsalar gerek ki gördükleri yerde insanları vurdukları da söyleniyor. NERO'nun neler karıştırdığı bilinmez ama aslan gibi bir delikanlı olan Deacon'ın pek hoşlanmayacağı tiplerden oldukları kesin.

"Zaten dünyanın sonu gelmiş, bunun az yakarı yok mu?" diye sorarsanız, dediğim gibi geliştirmeler ile deponuz büyüğünden daha çok mesafe kat etmeye başlıyorsunuz. Bu arada yeni görevler açıldıkça haritamız da genişlemeye başlıyor. Oyunun başlarında 500-600 metrelik mesafeler kat ederken zaman geçtikçe bu mesafe 2-3 kilometrelere çıkıyor (Not: Bana sanki oyun içi mesafeler gerçeğe kıyasla daha uzun gibi geldi. 200 metrelik mesafeler bile yürümeye kalktığınızda bitmiyor). Sonuç olarak benzin problemi güncelliğini koruyor. Bir göreve çıkarken yol üstünde benzin bulabileceğiniz alanları işaretleyip oralara uğrama ihtiyacı hissedebilirsiniz. Üstelik bu alanlarda benzin bidonlarını bulmak benim için oyunun en sinir bozucu

şeyi oldu. Bir kere bu bidonlar asla bıraktığınız yerde olmuyorlar. Hatta bazen elinize alıp tam dolduracakken size saldıran bir kaçık ya da bir anda devreye giren bir ara sahne nedeniyle bıraktığınızda bile ortadan kayboluyorlar. Sonra ara babam ara. Gerçekten bir keresinde gündüz aramaya başladığım bidonu gece hala bulamamıştım ve en sonunda koşu koşu 300 metre ötedeki başka bir yerden bidon bulup getirmiştım (ve evet, o yol bitmemiştı). Özellikle gece bastıysa yolda kalmak ciddi bir problem. Zaten genelde gece basıyor. Oyunda gündüzler anlamsız şekilde kısa olduğu için bir yerde iki dakika fazladan oyalandığınızda bile hava kararıyor ve gündüz uykuda olan yüzlerce kaçık yollara doluyor. "Bir şey olmaz ya, yoluma çıkan-

ları birer birer öldürürüm," demeyin, bu yaratıkların ardı arkası kesilmiyor. Aksiyon istiyorsanız orası size kalmış tabii ama silah sesinin daha fazlasını (hatta belki bir sürüyü) size çekebileceğini ve yakın dövüş silahlarının aşındıkça kırıldığını da hesaba katmanız gerekir. Ben hava kararıp haydutların ve kaçıkların ortasında kaldığım için motoruma ulaşamadığım bir seferinde çalılıklarda saklanıp gündüz olmasını bekledim. Böylelikle gece süresini de ölçmeyi planlamıştım ama 20 dakika geçmesine rağmen hala ilk anki kadar gece olduğu için "hay bin kunduz" deyip zigzaglar çizerek motoruma koştum. Sonuç olarak gece ne kadar sürüyor bilmiorum ama sağlam bir deparla tüm sorunlardan kaçılabilirdiğini görmüş oldum.



Oyunda benzin gamepadinizin şarjı kadar hayatı bir konu.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Başta motor sürmeye alışmamız gerekiyor. Karşılaştığımız her terk edilmiş yerleşim alanını kurcalarken ara sahnelerde bile bir yerlerden kaçık çıkar diye ödümüz patlıyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Artık yolların ustası, silahların hastasıyız. Görev adamı gibi oradan oraya koşarken artık ezberlediğimiz mekanları "Belki gözümden kaçan bir loot" vardır diye incik cincik arar hale geliyoruz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Şayet benim gibi gözünüz dönmüş bir şekilde günde yedi saat oynarsanız oyunun ilk ayı çıkarması elbette mümkün değil. Nihayetinde oyunun hikayesi ortalama 40 saat.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Motor üzerinde dere tepe seyahat ediyoruz.
- %30 Her köşede karşımıza çıkan haydutlarla çatışıyoruz.
- %30 Bıçakla, sopayla, kısacası elimize geçen her şeyle kaçıkları avlıyoruz.



ARTI

- + Çok güzel bir atmosfer
- + Gayet kaliteli grafikler
- + Hikayede merak duygunuzu tetikleyecek pek çok olay var
- + Olay akışı ve görevler başında saatler geçirmenizi sağlayacak nitelikte

EKSİ

- Henüz düzeltilmemiş buglar var
- Görevler birbirini çok tekrar ediyor
- Bazı yan karakterler iyi işlenememiş
- Avlanmak ya da bitki toplamak gibi etkinlikler amaçsız kalmış.

SON KARAR

Days Gone'nın Sony'den çıktığı en iyi oyun olmadığı kesin. Yine de beklentilerinizi arşa çıkarmayıp rahat rahat oynadığınızda tahmin ettiğinizden daha çok eğleneceğinizi düşünüyorum. Yeni güncellemelerle geriye kalan bugların da giderilmesini umuyoruz.

80

Gece ve gündüz uzunlukları benim hissettiğim kadar dengesiz olmayabilir ancak gerçekten dengesiz olan bir şey varsa o da hava koşulları. Oyunda güneşli, yağmurlu, karlı ve sisli hava koşulları bulunuyor. Bu hava koşulları o kadar güzel verilmiş ki tüm manzaranın ona göre değiştiğini görebiliyorsunuz. Sorun çok aniden değişmesi. Bir an kar yağıp her yer bembeyaz olurken saniyeler içerisinde güneş açıp etraf yeşerebiliyor. Bu değişimlerin oynanışa bir etkisi olmasa da o kadar sık ve ani hava değişiyor ki artık insanın gözüne batmaya başlıyor.

Bir takım buglar

Oyun içerisinde siz bu yazıyı okurken çoktan halledilmiş olmasını umduğum bazı buglar var. "Amaan bugsız oyun mu olur?" canım derdim, demek isterdim lakin Days Gone'da karşılaştığım buglar buradan ta köye kadar. İnsanların kollarının bacaklarının duvardan geçmesi gibi göz acıtan basit hataları saymazsak genel olarak sorun görevleri tamamlamakla ilgili. Mesela yan görevlerden olan "Hastalık Sahası Temizleme" görevlerinde bazı yuvalama alanları haritada çıkmadığı ya da temizlenmiş görüldüğü için bölgeyi temizlemek mümkün olmuyor. Bazen bir karakter bugda kaldığı için göreve devam edemediğiniz ya da motorunuzdayken haritada çıkan bitkilerin indiğinizde kaybolduğunu gördüğünüz olabiliyor. Bir keresinde bir hikaye görevini tamamladığım halde gerekli olan etkileşim gerçekleşmedi ve oyunu birkaç kez kapayıp açsam da, daha eski bir kayıttan oynamaya başlasam da aynı sorun devam ettiği için görevi tamamlayamadım. Nihayet ne yapacağımı bilemeyerek vazgeçip kampa döndüğümde oyun kendiliğinden görevi tamamladım saydı. Kısacası ben ilerlememe tam anlamıyla engel olan bir bug ile karşılaşmadım. Ancak

sorun düzelene kadar aynı kısım üst üste oynamak elbette ki akıcılığı sekteye uğratıp haliyle sinir bozuyor. Bu sebeple, özellikle bu tür hatalarla karşılaşmaya tahammülünüz yoksa, satın almadan önce yeni güncellemeler ve indirimler için beklemeniz mantıklı olabilir.

Sonuç olarak

Days Gone benim beklediğimden daha fazla detaya sahip bir oyun. Haritamızın karıştırılacak yerleşim yerleri açısından fakir olduğunu ve yaptığımız görevlerin büyük bir kısmının aşağı yukarı birbirine benzediğini göz ardı etmemek gerekiyor. Yine de hikaye akışıyla karşımıza çıkan olaylara Deacon ve Boozer'in serseri mayın halleri de eklenince hiç sıkılmadan oyunun içinde kaybolup gittiğimi fark ettim. Hikaye konusunda canımı en çok sıkın şey Sarah dahil bazı yan karakterlerle olan ilişkimizin çok iyi verilememesi, bayağı ve sıradan hissettirmesi oldu. Gerçi buna rağmen ben kendimi oyun boyunca o dünyanın bir parçası gibi hissettim; gerçekten oradaki insanlar için bir şeyler yapmak istedim, zaman zaman Deacon kadar -hatta belki ondan daha fazla- şok oldum, bir yerden uzak kaldığım zaman özledim, başka motora binince kendime dönmek istedim... Normalde biraz sabırsız biri olduğum için hikayeli oyunlarda haldır haldır hikayeyi bitirmeye bakarım ben. Days Gone'da ise etrafı gezip her taşın altına bakarak loot yapmak ve yavaş yavaş ilerleyerek yan görevler dahil tüm görevleri bitirmek çok zevk verdi bana. Oyunun sonuna depar atılmaksızın sürecin keyfini çıkarmaya çalıştım. Kısacası, fragmanlarıyla yüksek bir beklenti yaratan Days Gone, pek çok kişi için bu beklentileri karşılayamasa da hatalarıyla sevaplarıyla keyifli bir oyun olmayı başarmış. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

İNCELEME

Yapım NetherRealm Studios
Dağıtım Warner Bros. Games
Tür Dövüş
Platform PC, PS4, XONE, Switch
Web www.mortalkombat.com



MORTAL KOMBAT™

YILLARIN ESKİTEMEDİĞİ, ACIMASIZ DOST BİR KEZ DAHA ARAMIZDA

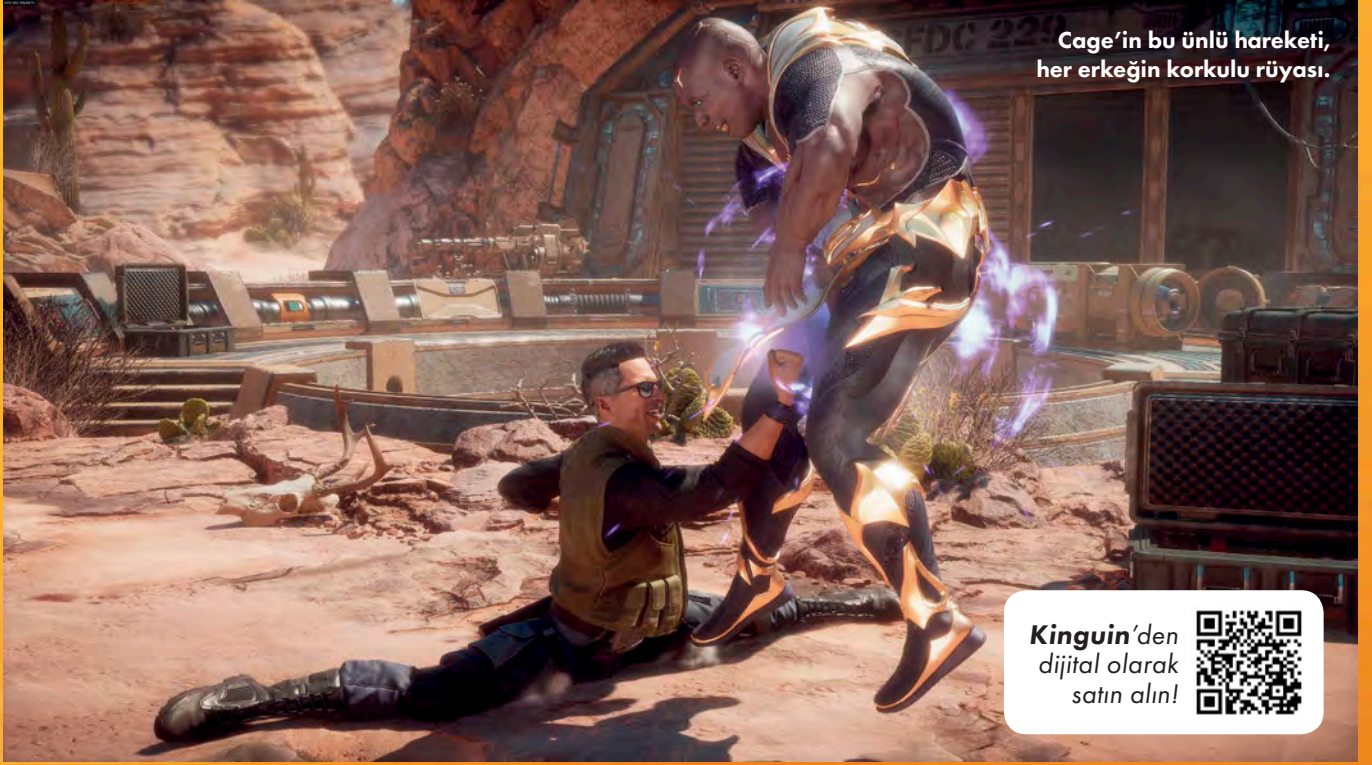
Konuya hemen ilk Mortal Kombat maceramı anlatarak başlamak istiyorum. Yaşım yaklaşık 120 olduğundan ötürü, ilk MK oyununun çıkışını dün gibi hatırlamaktayım. Babam binbir zorlukla yurt dışından bana bir tane Game Boy getirmiş, bunda Tetris oynuyorum... Daha önce çok kez bahsettiğim üzere yabancı oyun dergilerini de takip etmekteyim. Bir gün MK bomba etkisiyle tüm dergilere düştü ama oyun sistemi olarak Super Nintendo'lar, Mega Driver'lardan bahsediliyor. Hem yabancı dilim çok iyi değil o sıra, hem de kafam çok çalışmıyor, oyunun Game Boy'a da geleceğini anlamadım. Bir gün babam yine yurt dışına gittiğinde ondan laf olsun diye MK istedim ve o da bulup gelmedi mi... Resmen inanmamıştım ve MK kartuşunu gördüğümde yere düştüğümü hatırlıyorum. Game Boy'da

görülmemiş bir grafiksel kaliteye sahip olan oyun, oynanış olarak da tek kelimeyle efsaneydi, resmen delirmiştim. Tabii diğer versiyonlara göre eksiklikleri çoktu ama ben yine de çok mutluydum. MK bir kez kanıma işledikten sonra oyunun resmi fanatığı haline geldim. İkinci oyun ilk oyuna kıyasla çok daha iyiydi ve onu bir şekilde PC'de deneme şansına kavuştum -ki belleğim az diye oyun yavaş çalışıyordu, ona bile aldırış etmemiştim. Üçüncü oyun için bilgisayarı 8 MB belleğe yükseltmemle birlikte serinin en güzel üç oyununu oynamış oldum ve ardından gelen oyunların kötülüğü yüzünden uzunca bir süre Mortal Kombat'a ilğim kalmadı. Ta ki 2011'de seri resetlenene kadar... Oyunun 2011 versiyonu o kadar iyi bir çıkış yaptı ki seriyi eskiden takip eden, yeni ilgi duyan herkesi bünyesinde topladı.

MKX ile çıtayı yükselten ve oyunu sürekli oynayabilmek için tonla aktivite ekleyen NetherRealm Studios, artık serinin kötü bir yöne gitme olasılığı olmadığını göstermiş oldu. Bu yenilenme de seriye yeni bir oyun geleceği haberini aldığımızda ilk günkü gibi heyecanlanmamızı sağladı; artık NetherRealm'in hata yapmayacağını ve bizi eski MK tadında ama daha gelişmiş bir oyunla buluşturacağını biliyorduk. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan MK11 bizi yanıltmadı ve tüm boş vaktimize aday olduğunu bas bas bağıırıyor...

Hoş geldin Kronika

Diğer dövüş oyunlarıyla kıyaslandığında hikaye anlamında hem bize hitap eden, hem de sağlam bir aksiyon filmi tadı yakalayan MK, serinin yeni oyununda da bizi şaşırtmıyor ve hikaye kısmıyla bizi ekranın



Cage'in bu ünlü hareketi,
her erkeğin korkulu rüyası.

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Ekipteki "dişli" bir kişi
dikkatinizi çekmiş olmalı...

başına kilitliyor. (Uzak doğu dövüş oyunlarının senaryoları birbirinden kötü bana soracak olursanız; fanatiği olmama rağmen boş diyaloglarla dolu çoğu...) Oyun keyfinizi çok kaçırmamak için senaryoda neler olduğunu size etraflıca anlatmayacağım; bence oynayarak görmeniz çok daha iyi ama Earthrealm'e neler oluyor, Outworld ne alemde, Kronika kimdir, bunlara da biraz değinmek lazım. MKX'i oynayanlar bilir; oyunun sonunda Shinnok devrilmişti ama bu olurken Raiden da Injustice'teki Süpermen gibi ölçüsüz güç kullanacak hale gelmişti. Dünyayı diğer alemlerden korumaya yemin eden Raiden, bunu yapmak için hiçbir sınır tanımayacağını da belirtmişti. MK11'in hemen başında Raiden'in Shinnok'un kafasını bedeninden ayırmasına tanık oluyor ve bunu, diğer alemlere

bir mesaj olarak hazırladığını görüyoruz. Ve hemen ardından Kronika beliriyor, Shinnok'a "New Era" da, yani Yeni Çağ'da onu güzel günler beklediğini bildiriyor. Kronika'yı MK11'in "kötü adamı" olarak düşünebiliriz ama hikayede ilerledikçe bir Shao Khan gibi diktatör olmadığını anlıyoruz. Kronika'nın amacı güçten deliye dönmüş Raiden'ı tarihten silmek ve aydınlık ile karanlık arasındaki dengeyi yeniden kurmak. Raiden'in geldiği noktayı görünce de, "Acaba yapsa mı?" diye düşünmeden de geçmiyorsunuz.

Kronika bu planını devreye sokmak için zamanı kontrol edebilme gücünü kullanıyor ve geçmiş ile şimdiki zamanı birleştiriyor. Bu da birçok MK karakterinin gençlik hallerinin şimdiki zamana sızmasına neden oluyor. Bu olurken Raiden'in "corrupt" hali ise yok oluyor, daha saf ve lider konumundaki, eski Raiden'la baş başa kalıyoruz. Ortaya çıkan neredeyse tüm kahramanların amacıysa Kronika'yı durdurmak; tabii Kronika'nın vaatlerde bulunduğu Shao Khan, Kollector, Erron Black ve Cetrion gibi karakterler dışında...

Şöyle söyleyeyim, oyunun hikaye kısmı gerçekten çok etkileyici. Çoğu kahramanı zaten komşumuzdan daha iyi tanıdığımız için, bu büyük kaostaki rollerini dikkatle takip ediyoruz.

Senaryo dinamizmi açısından zaten olan biten çok iyi ve buna sinematografi de sağlam bir şekilde eklenince, bayağı koltuğa yayılıp izleyebileceğimiz bir ortam çıkıyor. Görsellik zaten almış başını gitmiş; karakter modelleri, yüz mimikleri ve ağız hareketleri inanılmaz bir seviyede. Bunlara gerçekten çok uğraşılmış dövüş koreografileri ve seslendirmeler de gelince, "birçok oyunun senaryosunu NetherRealm hazırlamalı" derken buluyorsunuz kendinizi. Hikaye bölümüne dövüşlerin yediriliş şekli de kesinlikle sınıtmiyor. Hatta o kadar doğal bir geçiş ve dövüşten çıkış var ki

Premium Edition

Eğer oyunun Premium versiyonunu satın alırsanız, hepsi ayrı ayrı satılacak olan 6 tane DLC karaktere erişim sağlayabilirsiniz. Üstelik tüm karakterlere herkesten bir hafta önce ulaşıyorsunuz. Ayrıca bu pakette 7 tane kostüm ve 7 set de ekipman bulunuyor. Bir MK fanatiğiyseniz mutlaka Premium versiyonu tercih edin.

RAIDEN

FATAL BLOW

49

LIU KANG

250.00
6 HITS

Liu Kang'ın Fatal Blow'u bir hayli havalı.

oyunun aslında bir dövüş oyunu olarak tasarlandığını unutulmaz; sanki bir macera oyunundasınız da dövüş kısmı gelmiş gibi hissediyorsunuz. Bize son derece keyifli saatler yaşatan hikaye kısmı, aynı zamanda oyunda başka türlü elde edemeyeceğimiz birçok karakter ekipmanını da bize hediye ediyor. Tabii fena sayılmayacak miktarda Koin (Oyundaki para birimi.) de kazanıyoruz.

Madalyonlar

Oyunun ilginç bir özelliği var ki o da birçok hareketimizin hesabını tutması. Kaç kez kaçış yuvarlanması yapmışız, kaç kez Fatal Blow patlatmışız, kaç kez Brutality ile rakibimizi öbür dünyaya yollamışız, hepsinin hesabı oyuncu profilimizde yer alan Medallions kısmında görülebiliyor.

Fight!

Gelelim hikaye dışında oyunda neler olduğuna... Öncelikle elimizde tam olarak 24 tane karakterin olduğunu bilmelisiniz ve bunların kimler olduğunu da yazacağım, tutmayın. Alfabetik sırayla, Baraka, Cassie Cage, D'Vorah, Erron Black, Jacqui Briggs, Jade, Jax, Johnny Cage, Kabal, Kano, Kitana, Kotal Kahn, Kung Lao, Liu Kang, Noob Saibot, Raiden, Scorpion, Skarlet, Sonya Blade ve Sub-Zero dönüş yapan karakterleri oluşturuyor. Kronika bir boss olmak üzere, Cetrion, Geras ve Kollector da yeni dört karakterimiz. DLC kısmında ise ünlü kötümüz Shao Khan bulunmakta. (Shang Tsung da yolda.)

Karakterlerin hepsinde irili ufaklı yenilimler mevcut. Casie Cage, Erron Black, Jacqui, Kotal Khan ve Sonya Blade'i oldum olası sevmezdim, bu durum yeni oyunda da geçerliliğini korudu. (Hele Erron Black'ın nasıl çakma bir karakter olduğunu hiç anlatmayım!) Yeni karakterlerle ilgili bilgileri ise bu sayfalarda bir yerde bulabilirsiniz.

MK11'e karakterlerle ilgili gelen en büyük yenilik, kişiselleştirme olanağı. Kahramanlarımızın kıyafetlerine ve silahlarına müdahale edebildiğimiz gibi özel hareketlerini de kendimiz seçip, kendimize uygun bir karakter oluşturabiliriz. Hatta kostümleri Augment'lerle güçlendirmek bile mümkün. Bu konu nasıl işliyor, hemen anlatayım. Kustomize kısmına uğrayıp bir karakteri seçerek tüm özelliklerine ulaşabiliyoruz. Burada kahramanımızın farklı giysilerini ve silahını, edindiğimiz eşyalarla değiştirebiliyoruz ama gidip de kılıç kullanan bir kahramanın eline balyozu tutuşturamıyoruz. Aynı şekilde kahramanların özel hareketlerini de belirli bir sayıyı aşmayarak kahramanımıza tanımlayabiliyoruz. Tüm bunları yapabilmek için de elbette elimizde birçok seçenek olmalı.

MK11'in tüm oyun yapısı kahramanlarımızı "tamamlamak" üzerine kurulmuş. Bu da bizi, oyundaki türlü türlü oyun modlarını oynayarak "loot" toplamaya itiyor. Injustice 2'de loot kutuları vardı hatırlarsanız. Burada kutu yok ama kazanılacak bolca "şey" var. Şayet ki böyle bir durum olmasaydı, oyun sadece rekabete ve online oyuna yönelik, daha sıradan bir dövüş oyunu olurdu.



YENİ OYUNA, YENİ KAHRAMANLAR

CETRION

Bir Elder God olan Cetrion da sonunda kendine bir yer ediniyor. Cetrion Doğa ve Yaşam Tanrısı olarak geçiyor ve Kronika'dan doğma, Shinnok'a kardeş olma gibi bir durumu da var. Haliyle bu da onu Kronika'nın tarafında yer alan bir süper güç olarak görmemize neden oluyor. Doğayla iç içe olan bir tanrı olduğu için Cetrion'un yetenekleri de bu yönde ilerliyor. Ateş, Hava, Su, Toprak (Tahta!) gibi elementleri kullanabilen karakterimiz, düşmanından uzak durmayı seçiyor zira yakın dövüşte çok da yetenekli

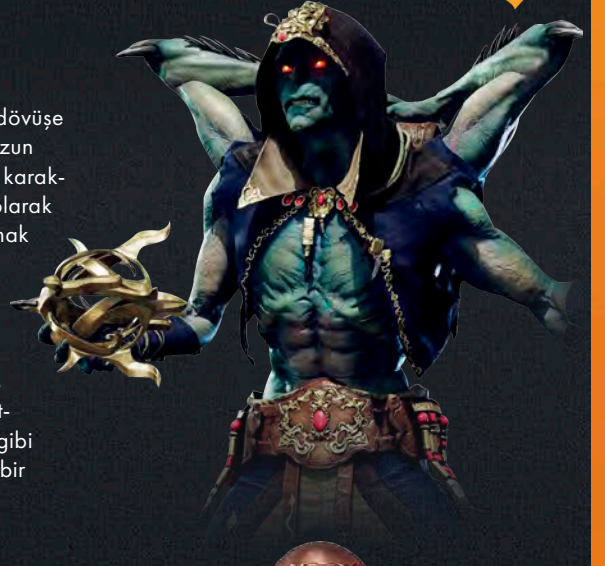
değil. Bu da aslında onu kullanmayı biraz zorlaştırıyor. MK11 yine apartkatların ve yakın dövüş kombolarının havada uçtuğu bir oyun olduğundan ötürü, Cetrion ile başarılı olmak için karaktere gerçekten iyi hakim olmanız gerekmektedir. Onu kullanmayı hedefliyorsanız mutlaka Tutorial kısmında karakterin tüm detaylarını öğrenin ve maçlarda da stratejinizi tekil hareketler üzerine değil, rakip yakınına geldiğinde uygulayabileceğiniz kombolar üzerine kurun; sadece yerden su fıskırtarak bir yere varmak mümkün değil.



KOLLECTOR

Bir Outworld'lü olan Kollector, nereden bakarsanız bakın bir hayli şerefsiz gözüküyor. Sadece kendi zenginliğini düşünen bir fırsatçı kendisi ve kardeş olsa her gün dövülür. Kollector'un fiziksel yapısı kaslı ama ince yapılı olarak gözükmekte. Gollum gibi yere yakın bir tavır var ve toplamda da altı tane kola sahip. Bunlardan iki tanesi yanından ayırmadığı ufak sandığını tutuyor ve diğer dört eliyle de dövüşüyor. Her türlü duruma uygun, birçok özel yeteneği bulunan Kollector, oyuna

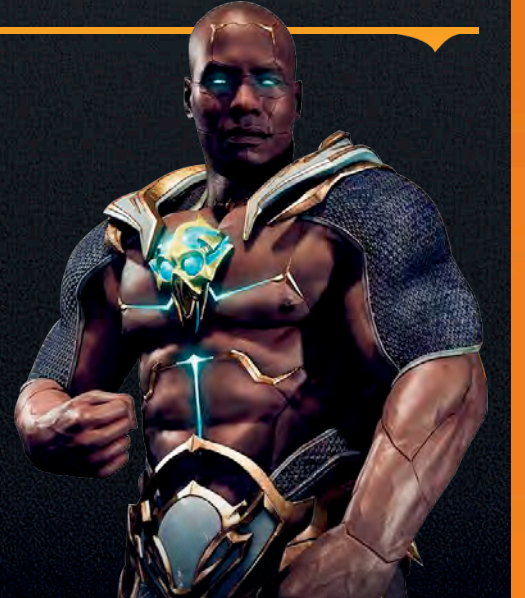
sağlam bir eklenti olmuş. Yakın dövüşe uygun özel hareketleri de var, uzun menzilli de. Bir hayli tekinsiz bir karakter olduğu için, Kollector rakip olarak karşınıza geldiğinde dikkatli olmak gerekiyor. Şahsen Kollector'ı ana karakterim yapmazdım ve yapmadım da ama çok statik ve belirgin bir oynanışı benimsemiş rakiplerimize karşı güzel iş çıkarttığını da söyleyebilirim. Raiden gibi ışınlanma hareketi bile var; tam bir baş ağrısı!



GERAS

Kronika'nın sağ kolu, zamanın daha küçük kontrolçüsü... Geras iri yarı görünümüyle Jax'ı andırıyor ama bambaşka bir karakter. Kronika'nın yardımcısı olduğu için aynı Kronika gibi zaman kontrolüne sahip olan Geras, aynı zamanda Marvel'in Kum Adam'ına benzer özellikler de gösteriyor. Bir şekilde zaman kavramını kum saati ile birleştiren MK11, Geras'ın özel yeteneklerini de bu yönde şekillendirmiş; Geras zamanla oynayabildiği gibi kumu da saldırı ve defans olarak kullanabiliyor. Oynanışta ise Geras'ı özel yapan

-Kollector'dan iyi olmasın- beklenmedik hareketler yapabilmesi. Şarj edilebilir hareketlere de sahip olduğu için rakiplerini şaşırtması da kolay oluyor. Tabii bu kadar cüseyye kendisi biraz hantal. Hantal ama bir Zangief gibi de düşünmeyin; bu hantallığını özel yetenekleriyle kapatabiliyor. (Ekranın bir ucundan diğer ucuna koşabilmesi gibi...) Geras'la oynamak çok keyifli değil bana sorarsanız ama eski karakterlerden sıkıldıysanız, uzmanlaşınca iyi sonuç alınabilecek bir karakter olduğunu söyleyebilirim.





KRYPT'TE NELER OLUYORDU?

Mortal Kombat'ın vazgeçilmezlerinden bir tanesidir Krypt. Her oyunda iyiden iyiye bir macera oyununa dönüşen bu bölge, özette bir loot box tarlası. Oyunda kazandığımız Koin'leri, farklı ücretler sunan sandıklarda kullanıyor ve içinden çıkan rastgele eşyalarla kahramanlarımızı kişiselleştirebiliyoruz. Sandıklardan kostümlerden tutun da Augment'lere, Tower'larda kullanılabilen tek kullanımlık eşyalara, Fatality ve Brutality'lere kadar birçok kişiselleştirme eşyası çıkıyor. Ayrıca karakter ve mekan konsept çalışmaları, müzikler, oyuncu kartı arka planları ve dahası da yine bu sandıklar da yer almakta.

Sandıklar yaklaşık 1500 Koin'den başlayıp 15.000 Koin'e kadar gidebiliyor ve içlerinden çıkan eşyalar Mortal, Mythic, Elder gibi sınıflara ayrılıyor. Yüksek paralarla açılan sandıklardan genellikle daha çok eşya çıkıyor. Bu sandıkların dışında, Krypt alanında ilk başta nasıl açılacağını bilemediğiniz sandıklar ve başka öğeler de yer alıyor. Yeşil yeşil parlayan ruhların hediyelerini almak için öncelikle Ermac'ın cesedini bulmanız ve onun sağladığı ruh gücünü kullanmanız, alevli sandıklar içinse Scorpion'ın mızrağını bulup bununla ateş çanaklarını hedeflemeniz gerekiyor. İçinden gerçekten sağlam eşyalar çıkan yeşil damgalı, şık sandıklar ise bizden Heart istiyor ve bunları da dövüşlerde Brutality veya Fatality yaparak, Tower'larda dövüşerek veya Krypt'te mızrakla cesetleri kendimize çekerek elde ediyoruz. Krypt ayrıca birçok kilitli kapı ve bölgeye de sahip. Bunların anahtarlarını keşfetmek de bolca Krypt keşfi gerektiriyor. Ah bir de oyun bize daha çok kaynak sağlasaydı da sandık açmak bu kadar zahmetli olmasaydı...



Karakterlerinizin kostümleriyle bu ekranda oynayabiliyorsunuz.

Tabii yapımcıların bu durumu biraz abarttığını da vurgulamak lazım. Karakterlerin çok sayıda kişiselleştirme seçeneğine sahip olması gayet güzel ama yeni bir karakter slot'u belirlediğinizde, buna atayacağınız ikonun sayısı da 50 tane olmamalı bence... Bu nasıl bir sorun yaratabiliyor, değerli paralarımızla Krypt'te açtığımız sandıklardan basit bir ikon çıkınca moralimiz bozuluyor. Yine de oyunun sürdürülebilirliği açısından güzel bir düşünce, beğenmediğimi söyleyemeyeceğim; sadece biraz abartılı buldum. Karakterleri özel hareketlerle özelleştirebilmenin en güzel tarafı da, kullanmayı zor bulduğumuz veya beğenmediğimiz hareketleri o karakterden çıkartabilmek. Böylece derseniz sadece iki tane özel hareket yapabilen, daha basit bir kahraman bile ortaya çıkartabiliyorsunuz.

Bir Tower sana, bir tane ona, bir tane buna...

Injustice'ta da bol bol gördüğümüz Tower'ların bir benzeri, Towers of Time da MK11'in en dinamik bölgesi olarak yer alıyor. Burada yine belirli bir süre açık olan kuleler var ve yine bir ton "modifer" ile

dövüşler zorlu hale getirilmiş. Tabii basit olanlar da çıkıyor ama onların ödülleri genelde burun kıvrılacak türden. Tower'lardaki bir yenilik, maça başlamadan önce Konsumable adındaki eşyalardan üç tanesini dövüşe taşıyabilmemiz. Başka dövüş oyunlarında da gördüğümüz bu özellik, bize ufak rahatlatmalar sağlıyor ama dövüşün akışını çok da değiştirmiyor. Bir anda sağlığını yenilemek, Cyrax'ın yeşil ağıyla düşmanı yakalamak, Skarlet'in vampir füzeleriyle düşmanı avlamak, gardımızı bir süre artırmak vb. bir dolu nesneyi dövüşe taşıyabiliyor ve zorlu maçları biraz daha baş edilebilir hale getiriyoruz. Özellikle zorlu Tower'lardan sağlam hediyeler elde etmek mümkün ama bunları aşmak gerçekten inanılmaz güç olabiliyor. Towers of Time'in dışında, her karakterin sonunu görebildiğimiz Klasik Tower'lar da oyunda yer alıyor. Bunlar da çeşitli uzunluklarda ve hatta bir tanesi sonsuz. Bu Tower'ların sonunda da bir boss olarak Kronika bizi bekliyor. Kendisini Brutal seviyede yenmek her yiğidin harcı değil...





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Oyuna hikaye kısmından başladığınızı düşünerek, bir anda çok keyifli bir senaryonun içine düşeceğinizi söylemek isterim. Haliyle ilk saatiniz muhteşem geçecek.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Birçok karakteri denemiş, Tower'larda gezinmiş ve Krypt'in en çok keyfini çıkarttığınız dönemdir bu dönem.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Muhtemelen Tower'lara devam ediyorsunuz ve online ortamlarda da "kustom" karakterlerinize dövüşüyorsunuz. Oyunun eskimesine daha çok zaman var...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Çeşitli maçlara çıkıp milletin ağzını burnunu kırıyoruz.
- %30 Krypt'te sandık avlıyoruz.
- %10 Kahramanlarımızı kişiselleştiriyoruz.



ARTI

- + Oynanış yine çok iyi.
- + Görsellik kopmuş gitmiş; PS5 oyunu deseler inanırsınız.
- + Hikaye modu çok başarılı.

EKSİ

- Yeni eklenen karakterler pek iyi sayılmaz.
- Fatal Blow ve Fatality izlemek bir süre sonra sıkıyor.
- Kişiselleştirmeye dayalı oyun yapısı fazla kalabalık ve eşya toplamak için abartılı uğraşmak gerekiyor.

SON KARAR

Bundan 15 dakika önce halen MKX'i oynuyor idiyeniz ve tam bir MK fanatigi de sayılmazsanız, MK11'i daha sonra almanızda sakınca yok fakat özellikle dövüş oyunlarına şu sıralar aç olanlar ve sağlam MK takipçileri bu oyunda aradıkları her şeyi bulacaktır.

Biraz soluklansak mı...

Eleştiri kısmına gelelim. Bir kere oyunun hikaye kısmı inanılmaz güzel, keyif almamak imkansız. Hem karakterleri tanıyor, hem de aksiyon fırtınası içinde olayların varacağı noktayı merak ediyorsunuz. Keza Tower'lar da gayet güzel işliyor. Krypt'te vakit harcamak, birçok ufak detayı yakalamak da çok güzel.

Dövüş mekaniklerinde de daha önce ilk bakışlarda bahsettiğimiz ve bir benzeri Injustice'ta bulunan Amplify özelliği iyi bir rol oynamış. Neredeyse tüm özel hareketleri bu sayede daha güçlü hale getirebiliyoruz. Stratejik olarak da dövüşlerde bir hayli katkı sağladıklarını söyleyebilirim.

Dövüş mekaniklerine de lafım yok. Bence MK hiçbir zaman bir turnuva oyunu olmadı ve bu durum yeni oyunda da devam ediyor fakat hiçbir karakterin, bir diğerinden çok üstün olduğunu söylemek mümkün değil. Denge güzel kurulmuş.

Beni en çok yoran durum Fatal Blow ve Fatality'lerin artık monoton hale gelmiş olmasıyla ilgili. Dövüşün ortasında

bilmem kaç saniye Fatal Blow izlemek bir noktadan sonra çok sıkıyor. Düşünsenize sonsuz kuleyi seçmişsiniz, her maçta ha bire, bir o Fatal Blow yapıyor, bir ben... Animasyonlar bir noktadan sonra o kadar sıkıyor ki. Aynı şekilde Fatality'ler de 11. oyunda artık daha dinamik olabildi diye düşünüyorum. İlk oyundan beri bir noktada durup çeşitli tuşlara basıyor ve ortaya çıkacak ölüm animasyonunu bekliyoruz. 1 milyon tane kostüm koyacağınıza, Fatality'leri, Fatal Blow'ları daha dinamik hale getirsenize? Koy her fatality'ye üç-beş varyasyon; QTE gibi Fatality sırasında kararları değiştirelim, olmaz mı? Hatta rakibe de biraz karşı koyma olanağı ver ama nihayetinde biz yine kanlı bir son hazırlayalım. Eskiden Babality, Friendship, Animality gibi eğlenceler de vardı, onlara bile razıyım. Bu butik problemim dışında ise oyundan çok memnun kaldım fakat MK12'de oyunun yapısını bozmayacak, biraz radikal değişimler olsa çok güzel olur diye düşünmüyorum değilim... ♦ Tuna Şentuna



Anno 1800

Yüzyılların yolculuğunda geriye dönüş...

Anno serisi 20 yıldan uzun bir süredir hayatımızda. Şehir kurma ve yönetme mekaniklerini belki de en iyi şekilde oyuncuya sunan, en özel serilerden birisi olan Anno, bugüne kadar geçen süre içerisinde yedi farklı oyun ile karşımıza çıktı. İlk oyun 1602 yılını baz alıyordu ve serinin dördüncü oyunu Anno 1404'e kadar seri tarihsel açıdan bir ileriye bir geriye gitti. Derken kendimizi önce 2070, akabinde de 2205 yıllarında bulduk! Yani arada ne oldu gerçekten ben de bilmiyorum sevgili okur insan. Hayır, yapımcı firma değişmiş olsa anlarımız ama orada da bir değişiklik olmadı. Son oyunumuz ile de yeniden 1800'lü yıllara döndük. Sanıyorum bu tarih konusunda çok gaza gelmemek lazım. Bakınız Assassin's Creed'de de tarihsel işleyiş bir yere kadar geldi, şimdi de döndüler mitolojik başlıkları tüketmeye.

Gariptir ama kim ne derse desin oyuncular Orta Çağ temasını bir şekilde daha fazla sevmeyi başarıyor. Bu açıdan serinin neden 1800'lere döndüğünün de çok basit bir cevabı var: Sanayi Devrimi!

Değişen dünyada rol oynamak

Günümüzde Endüstri 4.0 ya da diğer bir adıyla 4. Sanayi Devrimi denilen bir noktadayız. Buraya gelinceye kadar geçtiğimiz birçok aşama oldu ama en başında, 1712 yılında buhar makinesinin icadı ile başlayan devrimde, mekanik üretim tesislerinin uygulamaya geçtiğini görüyoruz. Akabinde, elektriğin devreye girmesi ile seri üretim fikri ortaya çıktı. 1971 yılında üretilen ilk mikro bilgisayar olan Altair 8800 ile de üretim süreçlerinin otomasyonuna geçiş yaptık. Günümüzdeyse, 1988 yılında kendisini gösteren AutoDLab ile başlayan macera, 2010 yılında hücresel taşıma sistemi ve 2020 ile de otonom etkileşim ve sanallaştırma ile tavana vurup, hayali bir kurulamayacak noktalara geldi. Anno 1800 ile de bu kocaman devrimin ilk adımlarının atıldığı yerde oyuna başlıyoruz. Her yeni oyun ile grafik konusunda kendi içerisinde devrim yaşayan Anno, yeni yapım ile de beni mest etmeyi başardı. Oyun haritasının yakınlaştırma seviyesini kolaylıkla kontrol edebildiğimiz gibi, aynı zamanda yeterince yaklaşarak birçok detayı inceleyebiliyoruz. Etrafta gezen insanlardan, pazarda alışveriş yapanlara, evlerinin bahçelerini süpürenlerden, tarlalarda çalışanlara kadar o kadar ince bir iş çıkartılmış ki anlatmakla bitmez. Tabii ki Anno serisinin esas olayı grafik değil, tam tersine ekonomi! Oyunlardaki ekonomi döngüsünü deneyim etmeyi severlerin hastası olduğu serilerinden birisi olan Anno, yine konu hakkında hummalı bir

çalışma yapmış. Oyunun genelinde, olabildiğince fazla miktarda vatandaş şehirimizde konuk edip, bir yandan bu kişilere istihdam sağarken, bir yandan da mutlu olduklarından emin olmamız gerekiyor. Böyle söyleyince çok kolaymış gibi geliyor ama her yeni adımda işler giderek zorlaşıyor. Anno 1800'de yeteri kadar insana sahipken, hammadde ve bu maddelerin dönüştürülecekleri yerler arasında koordinasyon sağlamak gerekiyor. Misal, patates tarlaları yapıp bırakmanın hiçbir manası yok. Fakat bu patatesleri alıp içkiye dönüştürecek bir yer yaparsanız o zaman işlem başlamış oluyor. Bir de pub açtığınız zaman alın size mis gibi bir işleyiş şeması. Bu ve buna benzer birçok farklı kombinasyon deneyimlemek söz konusu.

Gelişen dünya

Anno 1800'de sürekli yeni ihtiyaçlar ortaya çıkıyor. Bazen daha fazla balık tutmak gerekiyor, bazen daha fazla odun kesmek. Bu iki kaynağa ulaşmak nispeten kolayken, dağlardan çıkan madenlere ulaşmak bir hayli zor oluyor. Her ne kadar oyun içindeki gereksinimleri daha az olsa da yine de kendilerine hızlı ulaşım olmaması başlangıçta biraz sorun yaratmakta. Tabii bu bir şehir kurma oyunu ama aynı zamanda bazı savaşlar da söz konusu. Serinin ilk oyunlarında pek savaş bulunmazken, zamanla deniz savaşları ve şehir kurma iki farklı bölüme ayrılmıştı. Nitekim Anno 1800'de her şeye hazır olmak gerekiyor. Tüm bu karmaşanın içerisindeki bir diğer önemli nokta da diplomasi ve beraberinde getirdiği ticaret... Eğer bir şekilde ticarete bulaşmadıysanız, oyunda çok fazla ilerleyemeyeceğinizin altını üstünü, gerekiyorsa tam ortasını çizmek isterim. İstedığınız kadar kay-



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS:
(Başlangıç) 102 /
(Şehir büyüdükçe) 64

1080P, Very High, DX11

Bir strateji oyununu performans testine almak bildiğiniz gibi adetimiz değil ama vaktiyle Anno 1701 ile oyun bilgisayarlarımızı hüngür hüngür ağlatan seri burada olmayı kesinlikle hak ediyor. Grafiksel açıdan strateji oyunlarına örnek olacak bir kaliteye sahip olan Anno, yüksek grafik ayarlarında orta seviye bir bilgisayarın nefesini kesebiliyor. Very High detaylarda test sistemimiz oyunu akıcı bir şekilde oynatmayı başardı ve herhangi bir takılma (stuttering) yaşamadık. Ancak şehirimiz büyüdükçe FPS değerinin yavaş yavaş 60'ın altına görmeye başladığını söylememiz gerek. Ultra High ayarları tercih ederseniz ilave %25 düşüşü göze almanız gerekiyor.





nak toplayın, hiçbir şekilde ticaret yaparak ulaştığınız miktar ve hıza ulaşamayacaksınız. Bu sebepten komşularınızla iyi geçinip, öğrendiğiniz kadar hızlı bir şekilde ticarete başlamayı öneririm zira oyun (yani dönem.) sürekli gelişmeyi talep ediyor. En basitinden, kurduğumuz evler, zaman içerisinde upgrade edilebilir hale geliyor. Upgrade etmek şehrin kalitesi ve mevcudiyeti açısından önemli bir hareket olsa da beraberinde yeni istekleri de getiriyor. Mısal, başlangıç seviyesi ev ahalisi genel geçer besinlerle idare edebiliyorken, ikinci aşamadaki ev sahipleri anında et talep ediyor. Eh, bunun için de ayrıca üretim ve işleme merkezleri açmamız gerekiyor. Anlayacağınız her şey birbirine bağlı ve gelişim esnasında yapacağımız hataların genelde geri dönüşü olmuyor. Anno 1800 ile birlikte gelen en önemli yenilikte şüphesiz blueprint mekaniği olmuş. Herhangi bir binayı dikmeden önce, nasıl gözükeceğini belirlemek için bir binanın silüet şeklinde gözükken halini haritaya koyabiliyor, dilediğimiz zaman yapımını sağlayabiliyoruz. Benzeri şekilde, eğer bir binayı yapmayı istiyor ama kaynağımız yetmiyorsa, aynı şekilde blueprintini koyup

Oyundaki ufak insanlara dikkatli bakın, belki de size etraftaki itfaiyenin fotoğrafını çekme görevi gibi fantastik istekler ile gelebilirler!



kaynağımız geldiği zaman yarımını sağlayabiliyoruz. Oyunun ana senaryosu Eski Dünya'da geçse de zamanla Yeni Dünya'ya doğru yelken açabiliyoruz. Özellikle Güney Amerika'nın şahsına münhasır kaynaklarından yararlanırken, bir yandan da daha önce görülmemiş zorluklarla mücadele etmek de cabası. Dileyen oyuncular tek kişilik senaryoya takılıp devam edebilecekleri gibi, dileyen oyuncular da Sandbox Mod içerisinde sonu gelmez bir Anno deneyimi yaşayabilirler. Bir diğer eğlenceli mod da şüphesiz düşman yapay zekasına karşı deneyim edilebilen Multiplayer özelliği. Bir arkadaşınızla birlikte birkaç rakibe karşı girilecek multiplayer haritalar bir hayli keyifli.

Hiç mi kusuru yok?

Gelelim işin sıkıntılı kısımlarına. Öncelikle vatandaşları mutlu etmek gerçekten çok zor; bu konuda hafif isyankar olduğum doğrudur. Mutluluğu yukarıda tutmak için şehrimizin gerçekten güzel gözükmesi gerekiyor. Hatta Anno 1800'ün bir diğer özelliği olan turistik aktivitelerin sıklıkla gerçekleştirilmesi gerekiyor. Eğer şehrimiz yeterince muntazam ya da güzel olmazsa (Kime göre, neye göre abim!) insanlar kısa sürede mutsuzluğu tercih ediyorlar. Bir noktada ana kaynağımız da onlar olduğu için nüfusu kaybetmemek için

ziyadesiyle uğraşmak gerekiyor. Ayrıca Anno 1800 türe yeni giriş yapmış oyuncular için kesinlikle iyi bir seçim değil. Eğer daha önce 4X oyun oynamadıysanız ve en baba şehir yapma deneyimiz SimCity ve türevi oyunlardan ileriye gitmediyse, bir hayli zorlanacağınızı belirtmek isterim. Oyunun tutorial kısımları temelleri anlatsa da iş komplice üretim ve ticarete geldiği zaman pek de yardımcı olmuyor...

Özetlemek gerekirse Anno 1800 kaliteli bir strateji oyunu olmuş. Türe yabancıları camiaya davet ettiği pek söylenemez ama hem adına yakışır detayda, hem de türü geliştirecek kalitede bir iş çıkarmış. Her daim birçok oyunda olduğu gibi en büyük derdim, beraberinde getirdiği yeniliklerin azlığı. Umarım bir sonraki oyun ile yine bu dönemden devam eder ve daha fazla yenilik ile karşılaşırız. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli grafikler ve detaylı oyun yapısı. Blueprint mekaniği ile kolay ve muntazam şehirleşme. Farklı oyun modları
EKSİ Oyun türe yeni merak sarmış oyunculara bayılabilecek kadar zoru. Önceki oyunlara göre yenilikler az.

85





Yapım Limbic Entertainment **Dağıtım** Kalypso Media
Tür Strateji **Platform** PC, PS4, XONE
Web worldoftropico.com

Tropico 6

El Presidente, sakalı, radyosu ve gözlüğü ile beraber geri döndü.

Nisan ayında Workers & Resources: Soviet Republic ile ziyaret ettiğimiz soğuk Sovyet topraklarının ardından; güneş, deniz ve macera bizleri Karayipler’de bekliyor. Kısa kollu diktatör üniformamızın ağırlığı ve sadık danışmanımız Penultimo’nun desteğiyle Karayipler’deki takımadalara hükmedeceğiz.

Tropico 6’nın geliştirici koltuğunda, serinin önceki üç oyununu geliştiren Haemimont Games yerine, Might & Magic serisinden tanıdığımız Limbic Entertainment oturuyor. Yeni geliştiricisine rağmen, Tropico 6 ilk bakışta seriye yeni bir soluk getirmek yerine serinin önceki oyunlarının iyi yanlarının toplandığı bir oyun olarak göze çarpıyor.

Kadife sosyalizm?

Oyunda Karayipler’deki küçük bir ada ulusunun başkanı, El Presidente olarak kendimizden daha büyük güçlere ev sahipliği yapan sahnede yerimizi alıyoruz. Bu zorlu rolde; başkanlık sarayımıza, bir tarlaya, bir çiftliğe ve birkaç barakaya ev sahipliği yapan adamızı parsel parsel işlemeli, takımadamızda bulunan diğer adaları es geçmemeli ve dış güçlerle anladıkları dilden konuşmaya dikkat etmeliyiz. Neyse ki, Tropico 6 da serinin diğer oyunlarında olduğu gibi, Penultimo’nun desteğiyle beş farklı bölümden oluşan eğitici bir oyun modu içeriyor. Diktatörlüğün Temelleri (DIC101) & Ekonomi (ECON101), Vatandaşlar & Politika (CIP101), Hükümet (GOV101), Gelişmiş Ekonomi (ECON102) ve Gelişmiş Diktatörlük (DIC102) derslerini başarıyla tamamlamamızın ardından, adamızda karşılaşıcağımız birçok duruma hazırız demektir.

Hazır olmadığımız durumlar için de hayatta kalmak, uyum sağlamak, üstesinden gelmek ve yönetmeye devam etmek için doğuştan ne kadar yetenekli olduğumuzu görebileceğimiz, önceden hazırlanmış senaryolardan oluşan 15 farklı görevin yer aldığı görev modu da oyunda yer alıyor. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi zamanımızın çoğunu harcayacağımız, sınırsız bir macera sunan sandbox modu da Tropico 6’da yerini almış. Tek oyunculu oyun modlarının yanında, diğer diktatörlerle yarışabileceğimiz çok oyunculu bir oyun modu da mevcut.

El Presidente üniformasını ilk olarak monarşi ile yönetilen Avrupalı bir sömürge gücü olan The Crown’ın seçtiği yönetici olarak giyiyoruz. Oyunda zaman kısıtlaması bulunan tek dönem olan sömürge döneminde, The Crown tarafından belirlenen görev süremizde bir yandan The Crown’ın isteklerini yerine getirmeli bir yandan da halkın desteğini arkamıza almaya çalışmalıyız. Çünkü görev süremiz dolmadan bu toprakların tek ve gerçek sahibi olarak

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



halkın desteğiyle birlikte bağımsızlığımızı ilan etmemiz gerekiyor. Ancak, halk devrimciler ve kralcılar olarak iki farklı tarafa ayrıştığı için bu iş o kadar da kolay olmuyor. Devrimcilerle iyi geçinmek ve kralcıların ayaklanmasını önlemek iyi bir başlangıç sayılabilir. Bu dönemde savunma bakanı olarak gözetleme kulelerinin nereye yapılacağına, milli eğitim bakanı olarak kütüphanelerin nasıl çalışacağına, tarım bakanı olarak tarlalarda hangi ürünlerin yetiştirileceğine ve enerji bakanı olarak hangi kaynakları kullanacağımıza karar vermeli ve bütün bunları yaparken bu işleri yapacak en iyi kişinin biz, yani El Presidente olduğunu unutmamalıyız. The Crown'a pay vermemek için hindistan cevizlerinin içini altınla doldurup, kaçakçılar aracılığıyla dış dünyaya satmamızın Tropicó'nun hazinesini ve bizim cebimizi dolduracağını düşünüyorsak, yapmamak için hiçbir sebebimiz yok demektir. Halkın yeterli desteğini aldığımızda malumun ilanının iki yolu bulunuyor; Kolombiyalıların da dediği gibi "plata o plomo" yani "gümüş veya kurşun".

Güller ve dikenler

Sömürge döneminin ardından, dünya savaşları dönemi, soğuk savaş dönemi ve modern zamanlar geliyor. Her bir dönem kendi içerisinde farklı dinamikleri, halkı ayrıştıracak farklı düşünceleri ve mücadele etmeyi gerektirecek farklı dış güçleri barındırıyor. Dünya savaşları döneminde bir kararname mi yayınladınız, mesela komünistler bu karara tepki gösterirken, kapitalistler sizi destekliyor. Bu gruplar kararlarımıza olumlu olumsuz tepki göstermenin yanında, bizden isteklerde de bulunuyorlar. Aynı anda çevreciler doğal kaynakları sınırlı kullanmamızı isterken, sanayiciler yeni fabrikalar inşa etmemizi isteyebiliyor. Bu durumda iki gruptan birinin isteğini yerine getirmeye karar vererek diğer grupla kötü olabiliyor, ya da "El Presidente kimseden izin almaz" diyerek ikisiyle de kötü olabiliyoruz. Tercihimizi ikinci seçeneğe yana kullanacak olsak, yollarda kontrol noktalarımızın olduğundan ve grupların liderlerini önceden fişlediğimizden emin olmamız gerekiyor. Bu sayede rüşvet, tutuklama ya da



Kimse beni istemiyor ne demek, Stonehenge'i çalışıyorum sizin için!

suiikast gibi alternatiflerimizle grubu ayaklanmadan önce durdurabiliyoruz. Ayrıca, bu alternatifleri seçimlere gideceğimiz zaman anketler geride olduğumuzu söylediğinde rakip adaylara yönelik de kullanabiliyoruz. Sonuçta rakip olmazsa, kaybedeceğimiz bir seçim de olmaz. Bunun dışında seçimleri kaybetmemek için anayasamızı değiştirerek asker kontrolünde açık oy ile seçim yapabilir ya da sıkıyönetim ilan ederek seçimleri uzak bir tarihte erteleyebiliriz. Fakat bu alternatiflerin hem içerideki gruplar hem de dış güçler tarafından hoş karşılanmadığını unutmamak gerekiyor. Bu sebeple medyaya müdahale etmek ve seçim konuşmalarında vaatlerle bulunarak daha az tepki çeken bir seçim süreci geçirmeyi tercih edebiliriz. Üçüncü oyunun sevilen yanlarından seçim konuşması bu oyunda yer alırken, her bir vaat türü için sadece bir cümlelik seslendirme yapılmış olması bir yerden sonra sadece aynı şeyleri duymamıza sebep oluyor. Beşinci oyunun kimileri tarafından sevilen kimileri tarafından gereksiz bulunan hanedan sistemi ise bu oyunda yer almıyor, İsviçre Bankası'nda biriktireceğimiz franklar sadece El Presidente'nin keyfine kalıyor. Ulusumuzun anlık durumuna göre bilgi almamızı sağlayan bir almanağa ve birçok infografiye sahip olmamıza rağmen, bir

şeyler ters gittiğinde neden ters gittiğini bulmak oldukça zor. Rom ürettiğimiz içki fabrikasında üretim durduğunda; tarlalardaki şeker üretim hızı fabrikadaki şeker tüketim hızına mı yetiştiriyor, üretilen şeker fabrikaya gönderilmek yerine ihraç mı ediliyor, üretilen romlar depolara taşınmadığından yer mi kalmıyor ya da El Presidente böyle güzel rom yapmayı nereden öğrendi gibi sorular kafa kurcalayabiliyor.

Sakal, gözlük ve tok bir ses

Bu soruları cevapladıktan ve bütün sorunların üstesinden geldikten sonra, bir El Presidente olarak diğer başkanların ülkelerindeki eserlere kıskançlıkla bakacağımızdan eminim. Neyse ki düşmanlarımızdan bir şeyler çalmak ya da denizde kaybolan insanları kurtarıp nüfusumuza katmak için kullandığımız baskınları, diğer devletlerin tarihi eserlerini çalmak için de kullanabiliyoruz. Böylece sarayımızın penceresinden Aya Sofya'yı görmek, Eiffel Kulesi'nin altındaki parkta oturmak ya da Büyük Giza Piramidini ziyaret etmek için cennet Tropicó'yu terk etmemize gerek kalmıyor. Cennet Tropicó'nun uzaktan her ne kadar güzel göründüğünü kabul etmek de yakınlaştıkça kaplamaların göze battığını Tropicó 5'in üzerine görsel olarak çok bir şey konulmadığını belirtmek gerekiyor. Oyunun, Güney Amerika'ya özgü müzikleri her ne kadar ilk birkaç saat kulağa hoş gelse de sonrasında nicelik olarak az olduğu fark ediliyor. Tropicó 6 bu haliyle serinin şimdiye kadarki en dolu oyunu olmasına rağmen, seriye herhangi bir yenilik getirmediğini ve seriyle tanışmamış olanların hala serinin önceki oyunlarının oynanabileceğini belirtmeden yazıyı noktalamayalım. ♦ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Yoğun içerik. Seçim konuşmaları keyifli. Tarihi eser kaçaklığı yapabilmek
EKSİ Tropicó 5 ile aynı gözükken yıllanmış grafikler. Kısıtlı şarkı listesi



Yapım Saber Interactive Dağıtım Focus Home Interactive Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.zgame.com

World War Z

Bir zombiden daha iyisi bir milyon tane zombidir

World War Z'nin kitabı yayımlanalı 13 yıl, filmi çıkalı ise 6 yıl oldu. Ünlü yapımın oyunu ise henüz geçtiğimiz ay çıktı. Oysaki bazı kişiler daha akıllı davranıp hemen filmin ardından bu oyunu piyasaya sürse çok daha fazla satış yaparlardı; oynanıştaki monotonluk göz ardı edilerek...

New York, Tokyo, Moskova ve Kudüs'te geçen bir zombi avlama oyunu World War Z ve fazlasıyla da Left 4 Dead havasına sahip. Dört kişilik takımlar (Online veya yapay zeka seçenekleriyle), bahsettiğim dört şehirden birinde, üç farklı bölümü peş peşe oynayarak zombilere karşı mücadele veriyor ve oyun bundan ötesini amaçlamıyor.

Her bölümde A'dan B'ye gitmemiz isteniyor, arada üs savunması, eşlik etme görevleri vb. aktivitelere maruz kalıyoruz. Görevlerin hiçbirisini anlamak zor değil zira ekranda kocaman "Reach" ibaresi ile

gitmemiz gereken yer gösteriliyor. Her bölümde karşımıza farklı farklı zombiler çıkıyor. Bunların çoğu tek vuruşta ölen, sıradan zombiler. Diğer zombileri bağırarak çağıran Screamer'lar genelde uzak bir noktada duruyor ve uzun menzilli bir silahımız yoksa onları haklamak için yaklaşmamız gerekiyor. Lurker'lar beklenmedik bir anda üzerimize atılıyor, eğer onu üzerimizden birisi almazsa tüm sağlık puanımızı bitirene kadar bizi parçalamaya devam ediyorlar. Öldüklerinde etrafa zehirli bir gaz yayan Gasbag'lerin dışında, oyunun en tehlikeli ve zor ölen zombisi olarak Bull yer alıyor. İri yapılı ve kasklı bu zombi üzerinize koştuğunda yolundan çekilmezseniz sizi tutup yere çalıyor ve değerli sağlığınız azaldıkça azalıyor.

Zombilere karşı elbette savunmasız değiliz ve oyun bize tonlarca silah sunuyor. Her karakter yanında bir ufak, bir normal bir de ağır silah taşıyabilmekte. Ayrıca bir tane de yakın dövüş silahımız oluyor. Tabancalar, küçük pompalı ve makineli tüfekler

ufak silah sınıfına giriyor. (Oyunda Secondary diye geçiyor.) Assault Rifle, Combat Shotgun, Battle Rifle, Sport Carbine gibi ağır namlulu silahlar ise birincil silahlarımızı oluşturuyor ve oyunda genellikle bu silahları kullanıyoruz. İçinde roketatarlar, ağır makineli tüfekler ve bomba atarlar bulunan ağır silahlar ise cephane olarak cömert davranmıyor lakin düşmanlarımızı daha kısa sürede haklamamıza olanak tanıyorlar.

Bölümlerdeki mücadelelerimiz tekil veya bir grup halinde gelen zombilerle birlikte, filmin ünlü Kudüs sahnesindeki gibi piramit oluşturan zombilerden oluşmakta. Özellikle bu piramit hadisesi çok iyi işlenmiş; hem görsel açıdan, hem de heyecan yaratma açısından gayet başarılı. Zombi piramitlerini yıkmak içinse el bombalarımızı veya başka türlü patlama yaratan silahlarımızı piramitin dibine uygulamak yetiyor. Tüm bu kulağa hoş gelen durumlara ek olarak oyunda Perk sistemine sahip karakter sınıfları, 16 farklı karakter (Hepsinin arka plan hikayesi de gösteriliyor.) ve silahları upgrade etme olanağı da bulunmakta. Ne var ki oyunda bir monotonluk da hakim ve bu da oyundaki tüm bölümleri bir kez oynadıktan sonra geri dönme olasılığını düşürüyor. Görevlerimiz çok sığ olduğundan oyunda stratejik bir durum pek oluşmuyor. Müthiş bir yetenek de gerekmediğinden bir bölümde ne kadar başarılı olduğunuzu ancak oyun sonundaki ekranda, kaç zombiyi vurduğunuzun görebilirsiniz. Yani oyun, başarınıza yönelik bir tatmin sağlamıyor. Seviye atlamak, perk'leri açmak fena bir amaç değil ama oynanış bunu kurtaracak kadar sürükleyici değil. Bu da bizi World War Z'yi ancak ve ancak çok boşa kaldığınızda, sadece bir süre oynayabileceğiniz bir oyun haline getiriyor maalesef. Oysaki görsellik ve uygulama hiç de fena değil; biraz yazık olmuş... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Görsellik sağlam, zombi piramitleri çok iyi uygulanmış, seviye atlama sistemi oyuna amaç katıyor.

EKSİ Oynanış ve görevler monoton, sürükleyicilik daha fazla olabilirdi.



Yapım Nine Dot Studios **Dağıtım** Deep Silver **Tür** RPG, **Hayatta Kalma Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.deepsilver.com/en/games/outward

Outward

Kocaman bir maceranın içinde kaybolmak...

Sanslı bir editör olduğumdan hiç yazmak istemiyorken kucağıma düşen oyunlar arasından nice cevherler çıkıyor bu aralar.

Outward'da ailesinden kalan kan parasını ödemek zorunda kalan, bu durum yeterince belini bükümüymüş gibi batan gemisinde 12 kişinin hayatını kaybettiği bir karakteri canlandırıyoruz. Kasabalı yasını bitirir bitirmez kapınıza dikilip dört aydır yatmayan kan parasını soruyor haliyle. Siz de kasabayı "ulvi amaçlarla" terk eden arkadaşlarınıza katılmak, fazla açılmadan beş gün içinde gerekli parayı kazanıp evinizi kurtarmak ve bunun için de maceradan maceraya koşmak arasında birtakım kararlar alıyorsunuz.

Outward üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir RPG oyunu görünüşte. Eğer oyuna kendisini sevdirmesi için biraz zaman vermez de masaüstüne dönerseniz kuvvetle muhtemel aklınızda iki şey kalacaktır. 2004 yılından kalma gibi gözükken fizikler ve bir o kadar antika karakter modelleri. Evet oyunun karakter modelleri "retro" değil, bildiğiniz eski. Fizikler de cidden feci. Diğer taraftan bu duruma tezat olacak şekilde kendisini ilk saniyeden sevdirebilecek kadar özenle yaratılmış güzel mi güzel bir dünyası var Outward'ın.

Outward için savaş tarafında Dark Souls'un yolunu takip ediyor demistik. Oyunun başlarında karakterimiz hayli biçare ve eline geçirdiği basit silahlarla daha çayınz bitmeden ölebiliyor. Outward'ın dünyasında kocaman dünyasında tekinsizlik kol geziyor ve bir düşmanla karşılaştığında bodoslama dalmanız da hiç ama hiç iyi bir fikir değil. Bunun yerine hamlelerini bloklamaya, dash yaparak kaçmaya ve doğru zamanda darbeyi indirmeye çalışıyorsunuz. Çok tanıdık, değil mi? Gücünüz yetmediğinde ise kaçmaktan kesinlikle çekinmemeniz gerekiyor. Bu arada öldüğünüzde çok ilginç şeyler oluyor. Kimi zaman insanları tanımaya çalıştığını söyleyen bir uzay-

linin mağarasında hayata döndürülüyor, kimi zaman bir dost tarafından bulunup eve getiriliyor, kimi zaman ise kodeste gözlerinizi açıyorsunuz. Yani ölmek istesenez bile mümkün değil, bayrağı dikmek ise aksine çok kolay. Oyunun başlarında büyü yapamıyor, sonradan bu yeteneği kazanıyorsunuz ki kesinlikle eğilmenizi öneririm. Bir de, haritaya baktığınızda çok geçireceksiniz zira nerede olduğunuzu gösteren bir işaret yok. Yapmanız gereken pusula, tabelalar ve karşınıza çıkan binaları kullanarak yolunuzu bulmaya çalışmak.

Zor geçen savaşlardan başka oyunu kallavi kılan bir diğer etmen de hayatta kalma öğeleri. Bu konu son derece derin zira sadece susuzluk, açlık ve soğuk etkilemiyor sizi. Üzerinizdeki kıyafet gereksizce kalınsa sıcaktan da darbe yiyorsunuz. Doğada bulduğunuz çiçekler, içtiğiniz suyun tuzluluk miktarı, bozulan bir yemek, bir araya düğün getirilememiş bir tarif. Hepsini hasta edip kısa sürede yere yıkabiliyor. Tüm bu göstergeleri sürekli göz önünde tutmanız, beslenmenize ve yorgunluk durumuna da dikkat etmeniz şart. Ayrıca savaşta staminayı doğru kullanmak da önemli,

tam ortasında yere yığılmamak için. Oyunda karakter gelişimi yok. Daha güçlü olmanın tek yolu daha iyi zırhlar, daha iyi silahlar ve onları taşıyacak daha büyük bir çanta bulmak. Ayrıca öğrendiğiniz büyüler, yapmayı öğrendiğiniz tuzaklar ve elinizin lezzetini kattığınız yemek tarifleri de işinizi kolaylaştırıyor. Crafting seçenekleri de benim diyen oyundan daha detaylı. Outward bir klasik değil ancak değerini bilen için hayli keyifli bir oyun olmuş. Tüm o zorluğu içinde yaşatabildiği "maceracı" hissi de cabası. Maalesef tek sorun Epic Store fiyatı. 119 TL'lik fiyatı sebebiyle oyun sadece türü sevenleri çekebilecektir kendisine. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Detay seviyesi muazzam. Farklı türleri tek potada eritmeyi başarabilmiş.

Oyun dünyası çok hoş gözüküyor **EKSİ** Antika karakter modelleri ve fizikler. Seslendirmeler bir var bir yok. Türkiye fiyatı çok yüksek.

74





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed-3-remastered

Assassin's Creed III Remastered

Eski dosttan düşman olur mu dersiniz...

Remaster furyası sürmeye devam ediyor ve son konuğumuz da ünlü Assassin's Creed serisinin üçüncü oyunu oldu. Ezio'yu terk edip yepyeni bir kahramanla tanıştığımız bu oyun, o dönemde suratımıza tokat gibi çarpmıştı ve yeni kahramanımız Connor'ı sevmek için bir hayli zorlanmıştık. Ezio ile karşılaştırıldığında daha soğuk ve karizma yoksunu olan Connor, Remastered versiyonda da aynı halde karşımıza çıkıyor ve onunla ilgili hatırladıklarımızın tümünü bir kez daha yaşıyoruz. Bilmeyenler için özet geçelim, AC3 Amerika'da, New York, Boston ve bolca hayvan ve doğa örtüsünün bulunduğu Wild Frontier'da geçiyor. Şehirler elbette daha ilk kuruldukları zamanda olduğundan öyle devasa binalar beklemiyorsunuz. Etrafta zaten yerliler de, işgalci Amerikalılar da, George Washington gibi ünlüler var; anlayın nasıl bir dönem konu edilmiş...

Her şekilde önceki AC3'e göre çok daha iyi gözükken oyunda tüm renkler resmen canlanmış ve kaplamaların neredeyse tümünün eli yüzü düzeltilmiş. Tabii yeni dönem AC oyunlarıyla karşılaştırıldığında oyun geri kalıyor ama yine de artık eski AC3'ü görmek isteyeceğinizi sanmıyorum.

AC3'ün hiç de iç açıcı olmayan ana senaryo görevleri, oyunda aynen yer alıyor ve yine çok az özgürlük ve aktivite ile, bir film izlemişçesine senaryoda boy gösteriyoruz. Yan görevler de maalesef halen monotonluğu ve sıkıcılığı barındırıyor. Zaten bu alanda çok değişiklik yapacaklarını düşünmemiştim ama hepten özgürlükçü olan yeni AC oyunlarından sonra görevleri pek çekemedim.

Oynanışta yapılan birkaç ufak düzeltme de yok değil. Örneğin artık ısıklık çalarak düşmanlarımızı yakına çekebiliyor ve aynı anda iki düşmanı birden öldürerek işleri kolaylaştırabiliyoruz. Bir başka kolaylık da haritada görülüyor. Artık haritadaki düşmanlarımızın hareket yönlerini de gözlemleyebiliyor ve hangi tipte düşmanlarla karşı karşıya olduğumuzu anlayabiliyoruz. Böylece bir damın tepesinde sinsi bekleyen tetikçi sıradan bir düşman

sanmıyor, tüm üssü üstümüze çekmekten kurtuluyoruz. Ayrıca sessizce çalışan hidden blade'imiz de artık standart suikast silahımız; aynı yeni oyunlardaki gibi...

Eski bir AC oyununu, yeni bir oyunmuş gibi uzun uzun anlatacak değilim. Zaten herhangi bir AC oyununu oynadıysanız (Origins öncesi.), sizi nelerin beklediğini de biliyorsunuzdur. Tüm DLC'leri ve AC3: Liberation HD (PS Vita için hazırlanmıştı.) ile birlikte gelen AC3 Remastered, tam olarak neden alınıp oynanır inanın çok bilemedim. Oyun o kadar ortada bir yerde ki, ne alın diyebiliyorum, ne de almayın. Belki serinin tamamını oynamayı hedefleyenler için güzel bir seçim olabilir...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Görsellik gayet iyi hale gelmiş, eklenen birkaç yeni oyun mekaniği, oyunu biraz daha oynanabilir kılmış.

EKSİ Senaryo görevleri halen çok statik, yenilenmiş AC'den sonra insan geri dönmek istemiyor.

70

Pathway

Analog hisse sahip dijital bir oyun...

A çıkçası ben Indiana Jones vari, çeşitli yaş gruplarından Amerikalıların olmadıkları yerlerde define aradıkları ve üst üste maceralar yaşadıkları kurguları pek sevmiyorum. Bana bir şekilde bayık geliyor. Tabii bu herkesin kendi zevki. O yüzden ne kadar övülse de Uncharted oynamadım. Tomb Raider'da da ısınmadım. İstiyorum ki herkes kendi çevresinde ufak aksiyonlar yaşasın. Hiç tanımadığımız bilmediğimiz kültürlerin yaşadığı adalara falan gidip, mağaralara tünellere girip bela çıkarmanın bir anlamı yok. Pathway yukarıdaki temada bir oyun. Çöllerde hazine falan bulup Nazi avlıyorsunuz. Ama Pathway'i sevdim çünkü nostaljik ve derinlemesine bir oyun yapısına sahip. Bu kısmı başlarda ummadığım bir şekilde bana hitap etti.

Daha önce 2014 yılında piyasaya çıkan ilk oyunları Halfway ile hiç fena eleştiriler almayan Robotality firmasının ikinci oyunu

olan Pathway, geçtiğimiz ay hayli ilgi toplamayı başarmış bir yapım.

Pathway'de maceraya atılmadan önce kendinize bir parti kuruyorsunuz. Partinizdeki karakterlerin rol yapma oyunlarındaki gibi detaylı ve çeşitli özellikleri var. RPG'lerden alışık olduğunuz Intelligence, Agility gibi statlara ve ekstradan yeteneklere sahipler. Maceralara atılıp tecrübe kazandıkça karakterleriniz level atlıyor, statları geliyor ve yeni yetenekler ediniyorlar. Bu kısmı tamam. Takımınızı seçtikten sonra atlıyorsunuz cipi-nize ve önünüze bir harita açılıyor. Haritada çeşitli spotlara gidiyorsunuz. Orada bazen sizi bir sürpriz, bazen bir çatışma bekliyor. Bazen de hiçbir şey olmuyor. Bu harita kısmı geçmişte uzun vakitlerimizi çürüten bir tanıdığı, Fallout serisinin ilk iki oyununu andırıyor ilk bakışta. (Ben sonraki oyunları Fallout'dan saymıyorum. İsteyenle tartışırım) Her spota gitmek aracınızdan bir yakıt harcıyor. Yani

iyi bir kaynak yönetimi yapmanız gerek. Çatışmalar da yine eski (-ve gerçek) Fallout'lar gibi sıra tabanlı.

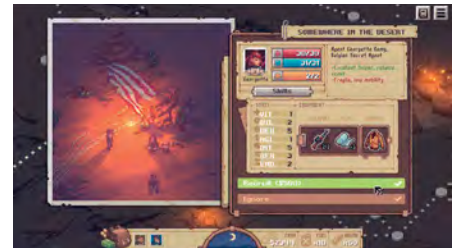
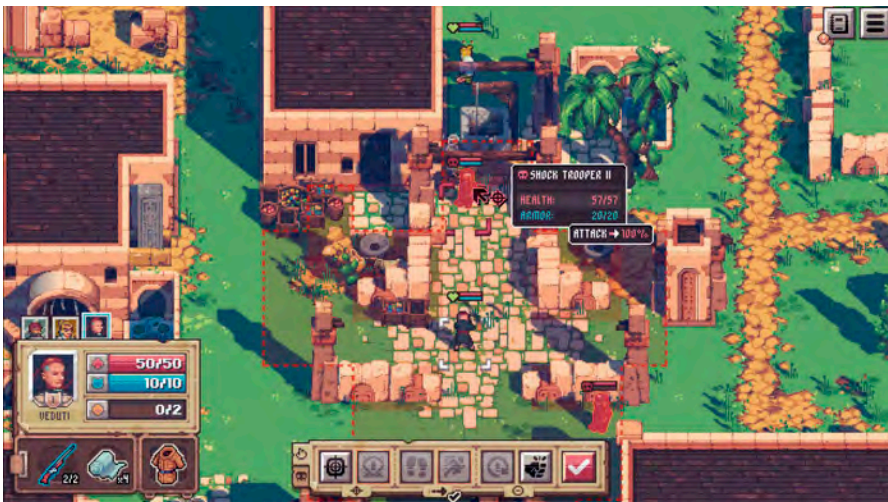
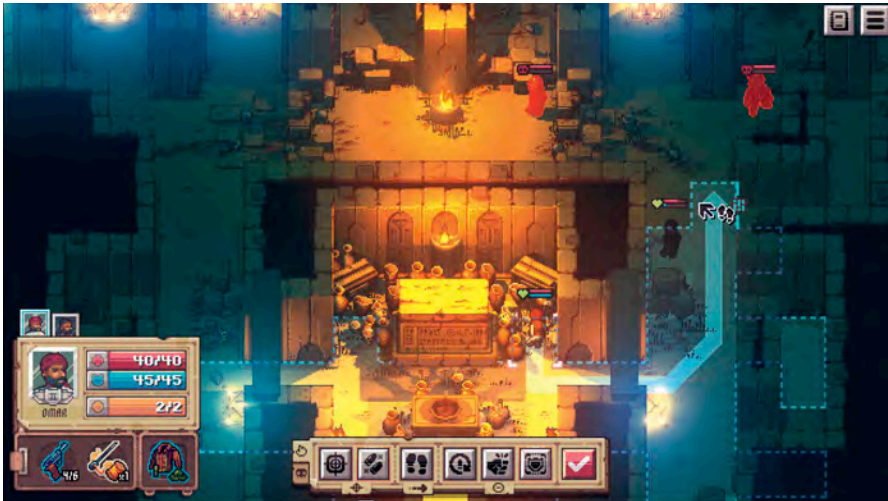
Çatışma başlamadan önce karakterlerinizi yerleştiriyorsunuz. Yerleştirme aşamasında düşünmeli ve stratejik kararlar vermelisiniz. Karakterleriniz yenilirse hastanelik oluyorlar ve o macera sonlanıyor. Roguelike elementi burada devreye giriyor. O maceradan kazandıklarınızla yeni karakterler ile birlikte yeniden başlayabiliyorsunuz.

Pathway daha çok arkadaşlarınızla toplanıp bütün bir pazar günü boyunca oynayacağınız bir masaüstü oyununun hissine sahip. Bu nostaljik ve sıcak his güzel. Ekstra hırs yapmadan ara ara açıp oynayabilirsiniz. Oyun bir yerden sonra tekrar ediyor o yüzden çok bir şey beklememek gerek. Yine de iyi düşünülmüş ve yapımcılar adına gelecek vaat eden bir oyun. ♦ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Derin düşünülmüş ve pek çok element barındıran bir strateji oyunu
EKSİ Tekrar hissi var ve savaşlar sıkıcı bir hale gelebiliyor

65





Eagle Ridge Mountain (Short)

Yapım Three Fields Entertainment Dağıtım Three Fields Entertainment Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE
Web threefieldsentertainment.com/our-games/dangerous-driving

Dangerous Driving

"Müsait bir yerde inebilir miyiz? Bu yolculuğa daha fazla katlanamayacağız da..."

PlayStation 2 konsoluna sahip olan şanslı nesil muhakkak Burnout oyunlarından bir tanesine denk gelmiştir. Yarıştığımız, etrafı kırıp döktüğümüz ve arabaları hurdaya çevirdiğimiz eğlenceli bir yarış serisiydi. Yeni nesil konsollara da çıkan Burnout Paradise'ın açık dünyaya yönelmesini bazı hayranları sevememiş olsa da oyun hemen herkesten geçer not almasını bildi. İlk Burnout oyunlarını yapan abiler ve ablalar bir araya gelip orijinal Burnout tadında bir oyun geliştirecekleri açıklamasını yapınca serinin hayranlarını elbette bir heyecan basmıştı açıkçası. Neden basmasını ki? Adamlar sadece adı farklı olan ama içeriği tıpatıp olan nostaljik tadında bir oyun piyasaya sürdü! "Fakat" nostalji hissi bir süre sonra ne yazık ki yerini hayal kırıklığına bıraktı... Öncelikle hemen iyi yönlerine değinelim; PS2 dönemi Burnout oyunlarının görünüşü olarak başarılı bir klonu olmuş. Menülerden tutun da

yarış türlerine kadar birebir diyebilirim. Face Off, Road Rage veya Elimination gibi çeşitli yarış türleri yapımda yerini almış durumda. İlk yarışınıza girdiğinizde ve nitroyu basarken "acep ne zaman, nereye çarpacağım" diye heyecanlandığınızda bu deneyimi elde edememek ne yazık ki uçurumdan düşüyor hissi uyandırıyor. Problem şu ki, oyunda ruh denilen bir şey yok ve bana göre bu çok büyük bir eksi. Araba sürüyor hissini kesinlikle alamıyorsunuz. Elbette Dirt Rally'deki gibi bir hassasiyet beklemiyorum. Sonuçta birisi neredeyse simülasyon, öteki hız üzerine kurulu. Ama arabanızın yol üzerinde gittiğini hissedemedikten sonra ve sağ sola çarptığınızda üç beş minik parçanın sökülmesi gibi birbirinin aynı efektlerle karşılaşınca iş değişiyor. Oyunun en eğlenceli olması gereken kısmı, kendi aracınızı veya rakibinizi hurdaya çevirmek bile tatsız. Yani ha bariyere çarpmışsınız, ha arabaya. Değişen bir şey yok.

Yarıştığımız yollar ve manzaralar göze hoş gelse de araba modelleri fazla sırtıyor. Sanki yola sonradan konulmuş oyuncak arabalar gibiler. Yarış oyunu olmayan ama içinde araba sürülen birçok oyun bile Dangerous Driving'in araba sürmesinden eğlenceli. Hızlıca sağ sola giden arabalar işte. Sivil araçlar ise tam felaket. Tüm bunları geçtim, güneşin ekrana yansımaları yok mu? Anladık, gerçeklik hissi katmak istiyorsun ama yolu göremiyoruz ki! Bir tünele girince yemin ederim bayram ettim. Ya da yarış kapalı bir havada olduğunda, çünkü güneş vurduğunda bildiğiniz yol görünmüyor arkadaşlar. Ha, bayram ettim dedim de unutmadan yazayım. Aracı sürerken öyle bir kamera açısı yapmışlar ki, yol az yukarı meyilli oldu mu gene göremiyorsunuz. Kamera modu olarak iki seçenek mevcut: Aracın arkasından (ata binme kamerası) yahut FPS modunda. Dangerous Driving, PS2 dönemi atasının kopyası olmayı başarmış ama yeni nesil konsollarda başarılı olabilmesi için kendisinden de bir şeyler katması gerekiyordu ve bunu maalesef başaramamış. En azından çeşitli yarış türleri ve araç çeşidiyle uzun soluklu oynanış sunsa da kaçımız bu oyunun sonunu görebilir, emin değilim. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Tasarım olarak klasik Burnout oyunu gibi, kariyer modu da yeterince uzun
EKSİ Ruh yok, araba sürme ve hız yapma hissiyatı vermiyor. Güneşin ekrana yansımaları olayı abartılmış. Çarpma efektleri istenilen seviyede değil





Yapım Polyslash Dağıtım Klabater Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web we-the-revolution.com

We. The Revolution

Ne tür bir yargıç olacaksın genç adam?

Fransız Devrimi, oyunlar için hazineden farksız. Halk ve sarayın karşı karşıya gelmesi birçok yapımcıya ekmek kazandırdı şimdiye dek. Özellikle Assassin's Creed Unity'de bu duruma yakından tanıklık etmiştik. We. The Revolution'da ise öyle gizli suikastçı veya halk kahramanı falan değiliz. Bu oyunda adalet dağıtan adamız ve vereceğimiz kararlar sadece karşımıza çıkarılan insanları değil, bizleri de yakından etkiliyor.

We. The Revolution'da yüksek kademeli bir yargıçsınız. Lakin bu, hayatımız lüks içinde geçiyor demek değil. Şehrin dört bir yanında daragaçları ve giyotinler varken yüksek mevkiimiz, dikkat etmezsek yüksekte düşmek anlamına da gelebilir. Bir yandan yargıç olarak günlerimizi mahkeme binasında, insanların kaderini tayin etmekle geçirirken geceleri bizim için kaygılanan ailemiz ile ilgileniyoruz. En önemlisi de başımıza ne zaman neyin geleceği veya kimin ekşiyeceği belli değil. Hani "Papers, Please" diye bir oyun vardı hatırlarsanız. Aynı o şekilde birçok kez kestiremeyeceğimiz işler gelecek başımıza. Oyun, yapacağınız seçimlerin kimleri etkileyeceğini önceden gösteriyor ama ne şekilde etkileyecek sır vermiyor. Yargıç olarak statünüz ve gerek insanların gerekse ailenizin size karşı davranışları bazen sinir bozucu olabiliyor. Mesela yargıç beyimizin hanımı evde trip

yapıyordu, tüm aileyi gece dışarıya çıkarayım dedim. İşler daha beter oldu. Nasıl mı? Spoiler, söylemem.

Oyunda özellikle iki kesim karşınıza çıkıyor: Devrimciler ve sıradan halk. İki kesimin de size karşı görüşü farklı. Bu kesimlerden birini üzen bir karar mı verdiniz? Asla unutmazlar! Sırtlarını mı sıvazladınız, onlar da sizin sırtınızı sıvazlar. Burada denge kurmaya çalışmak önemli ama nereye kadar? Adalet ablanın terazisi hiçbir zaman dengede olmamıştır ve başınıza geleceklere sizi ister istemez bir yöne doğru kaydıracaktır. Bir yargıç olarak elbette eldeki deliller ve görgü tanıklarının ifadelerine göre hareket ediyorsunuz lakin doğru kararı vermenin bile yan etkileri olabiliyor. Örneğin zengin bir adamdan çalan bir adamı hapse atmak doğru bir karar ama bu adamın arkadaşları ve çevresi de var. Şimdi açık konuşacağım; çeşitlilik oyunda çok olsa da neredeyse hepsi negatif. Oyun yargıcın başı sürekli derinde olsun, zor kararlar versin istiyormuş gibi. Yani bir belayı bertaraf edip bir davayı kaparken iki bela birden üstünüze çullanıyor. Agresif yargıca da oynasanız aynı şekilde tepki görüyorsunuz.

Yargıç olarak hayati kararlar vermenin yanında yaptığımız en önemli ikinci şey bolca okumak. Açıkçası, uzun metinleri okumak biraz sıkıcı lakin karşınıza bir dava geldiğinde tek yaptığınız

okumak değil. Hafifletici nedenler, suçlama, tanık ifadeleri, suçlayanların geçmişleri gibi birçok ayrıntı mevcut. Herkesi dinliyor, tuzak sorular sorarak ya oltaya getiriyor ya da kaybediyorsunuz. Tabii bir de deliller mevcut. Parmak izi falan değil. Genelde suç unsuru veya çalınan obje oluyor. Bazı ipuçlarının peşinde koşarken birçok kere risk alacağınız için heyecan daima dorukta fakat alacağınız her beş karardan üçü sizi memnun etmeyeceği için heyecanın yanına siniri de ekleyin.

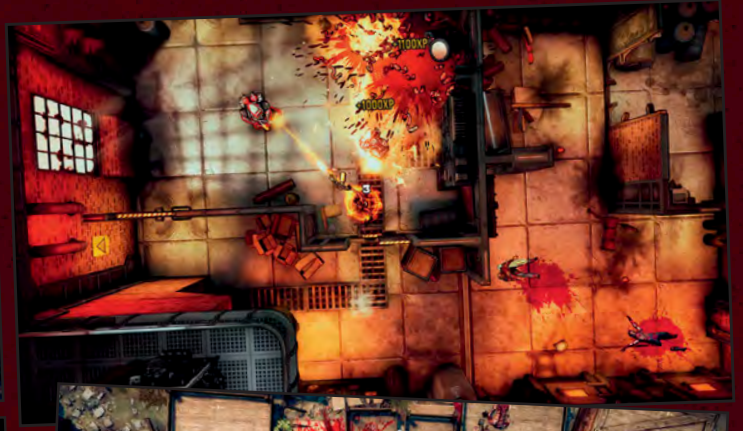
We. The Revolution'u oynamak için öncelikle bol bol okumayı seven birisi olmanız lazım. Ardından da sabırla düşünüp karar verebilen ve yanlış kararlarda sövmeyen bir yapıya sahip olmalısınız. Bu kriterler bende mevcut diyorsanız buyurun yargıç cübbesini üzerinize geçirin bakalım. ♦ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Heyecanlı oyun yapısı, ilgi çekici tema, vereceğimiz ahlaki kararların oyuna katkısı

EKSİ Okumayı sevmeyenler için oyunda çok fazla metin var. Sürekli önümüze taş konuluyormuş, yapay zeka hile yapıyormuş hissi.

71



Yapım One More Level **Dağıtım** Techland **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** godstriggergame.com

God's Trigger

Biraz Hotline: Miami, bir miktar Quentin Tarantino, bir tutam Amerikan çizgi romanı ve bolca eğlence!

Sevgili okur, bir itirafla başlasam iyi olacak sanırım. Oyun tercihleri konusunda epey ilginç bir oyuncuyum. Özellikle AAA oyunlara karşı her zaman biraz mesafeli duruyorum. Bunun da suçlusu bana sorarsanız ben değilim. Günümüzde yapımcılar reklam projeleri konusunda o denli başarılı ki, vasatı geçemeyecek oyunları adeta birer dünya harikası gibi bizlere pazarlamayı başarıyorlar. Sonundaysa hüsrana uğramış yapımcılar ve oyuncular görüyoruz. Diğer tarafta ise oldukça mütevazı bütçelerle harikalar yaratan bağımsız yapımcıları görüyoruz. Hatta öyle ki bazıları diğer bağımsız yapımcılara ilham kaynağı dahi olabiliyor. God's Trigger da bu örneğe oldukça uygun bir yapım. İlham kaynağı ise hemen hepimizin takdirini kazanan Hotline: Miami. God's Trigger, Hotline: Miami'ye benzer şekilde, kuş bakışı kamera açısına sahip olan bir oyun. Oyunda kontrol edebildiğiniz iki farklı karakter bulunuyor. Birisi melek (Harry); diğeri ise şeytan (Judy) olan bu karakterlerin tamamen kendine has yetenekleri var. Judy genel olarak daha uzun mesafeli saldırılara sahipken, Harry yakın mesafede çok daha etkili olabiliyor. Tek başınıza oynarken dilediğiniz bu iki karakter arasında dilediğiniz gibi geçiş yaparak, duruma uygun olarak hareket

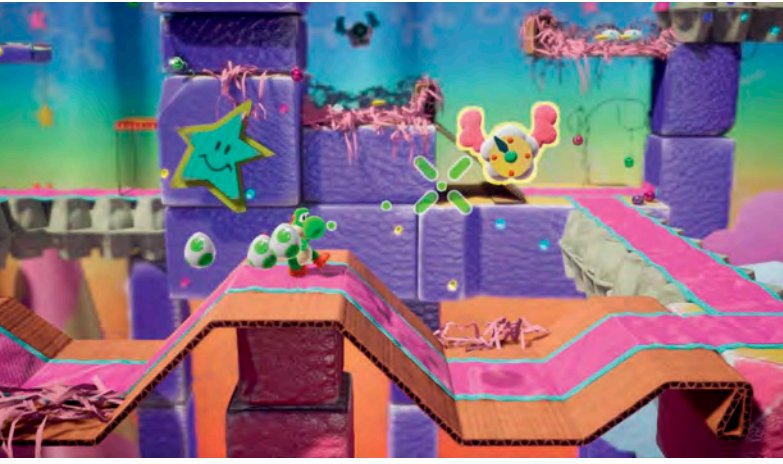
edebiliyorsunuz. Aslında bakarsanız bölüm tasarımları ve karakterlerin özel yetenekleri sebebiyle, yapmak zorunda kalıyorsunuz. Ne var ki tek başınıza oynarken, oyunu "yarım yamalak" tecrübe edeceğinizi söyleyebilirim. Gerçek eğlence oyunu iki kişi oynadığınızda ortaya çıkıyor. İki oyuncunun da karakterlerden birini kontrol ettiği çok oyunculu modda, oyunda yapabilecekleriniz adeta yalnızca sizin yaratıcılığınıza kalıyor. Judy'yi kontrol eden oyuncu kısmen arkada kurarak Harry'yi korurken, Harry ortalığı rahatlıkla birbirine katabiliyor. Eğer imkanınız varsa oyunu kesinlikle bir arkadaşınızla tecrübe edin derim. God's Trigger'ın tek ilham kaynağı ise Hotline: Miami değil. Oyunun özellikle Quentin Tarantino filmi benzeri atmosferi oldukça başarılı. Bu atmosferi bizlere sunan çizgi romanımsı grafikleri de görülmeye değer diyebilirim. Ancak çizgi romanımsı dediğim grafiklerden beklentiniz Belçika ya da İtalya çizgi romanı tarzı kesinlikle olmamalı. Ondan ziyade bir Amerikan çizgi romanı beklemeinizde fayda var. Oyunun bana göre tek eksiği ise müzikler tarafında. Oyunda defalarca kez öldüğünüzü ve bazı bölümleri muhtemelen defalarca kez oynamak zorunda kalacağınızı düşününce, müziklerin bir noktadan sonra kulaklarınızı

tırmalayacağını söyleyebilirim. Hatta bana sorarsanız God's Trigger'ın Hotline: Miami'nin gerisine düştüğü en önemli öge de müzikler. Lafı daha fazla uzatmadan, eğer hızlı oynanışa sahip, bolca öleceğiniz aksiyon oyunlarını seviyorsanız God's Trigger tam size göre. Hele ki benim gibi Hotline: Miami'nin tadı sizin de damağınızda kalmışsa. Eğer türe yabancıysanız ve türe adım atabileceğiniz bir oyun arıyorsanız da tercihim ve tavsiyem God's Trigger'ın selefi Hotline: Miami'den yana olacak. **◆ Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Eğlenceli ve hızlı oynanış ve güzel grafikler. Co-op modu
EKSİ Müzikler vasat. Tek kişilik modu yeterli değil

79



Yapım Good-Feel Dağıtım Nintendo Tür Platform Platform Switch Web yoshiscraftedworld.nintendo.com

Yoshi's Crafted World

Mario'nun yeşil dostu kendi hikayesini yazıyor...

Mario dünyasıyla az çok haşır neşir olanlar Jurassic Park'taki türdeşleriyle alakası olmayan sevimli dinazor Yoshi'yi tanıyorlardı. Kırmızı şapkalı zıppır Mario abimize çeşitli maceralarda, bir çeşit binek hayvanı olarak eşlik eden Yoshi'nin bu defa kendi dünyasını kurtarması gerekiyor. Oyunun başında, olayları gösteren kısa bölümde Yoshi Adasının en üst noktasında bulunan Sundream Stone üzerindeki beş sihirli kristalin Baby Bowser ve Kamek'in ani saldırısıyla dünyanın etrafına saçıldığını görüyoruz. Adayı ve Sundream Stone'u kurtarabilmek için 8 Yoshi'den birinin bir yolculuğa çıkması ve kristalleri Kamek ve Baby Bowser'dan önce bulması gerekiyor. Bu kristaller çeşitli adalara dağılmış durumdadır. Haritada bölümleri açça açça ilerleyip sırasıyla adaları geziyoruz. Nihayet ulaştığımız her kristal içinse birer boss ile savaşıyoruz.

Yoshi's Crafted World ile ilgili benim en çok hoşuma giden şey dünyasının tasarımı oldu. İsminden de anlaşılabilceği üzere her şey el işi dersinden çıkmış gibi görünüyor. Bana bir stop motion stüdyosunu anımsatan dünya, baştan aşağı kağıt ve benzeri materyallerden oluşturulmuş. Tasarımdaki yaratıcılık o kadar hoşuma gitti ki pek huyum olmamasına karşın her detayı inceleyerek ilerledim.

Tasarım açısından her biri kendine özgü bir konseptte sahip olan bölümler aynı zamanda Mario tipi platform öğeleri de içeriyor. Yani genel anlamıyla iki boyutlu bir düzlemde hoplayıp zıppıyor ve çevredeki ekstralaları toplayarak canlarımızı tüketmeden bölümü bitirmeye çalışıyoruz. Yoshi's Crafted World'ü biraz daha ilginç yapan özellikler ise 2,5 boyutlu olarak tasarlanması ve düşmanlarımızı yiyerek

yumurtaya çevirebiliyor olmamız. Daha sonra bu yumurtaları sağa sola fırlatarak kağıt çalırları devirmek ya da ulaşamayacağımız yerlerdeki ekstralaları toplamak gibi işler yapabiliyoruz. İtiraf etmeliyim, biten cephanemi yenilemek için ilerleyip yutulacak düşman aramak benim için çok eğlenceliydi.

Buna ek olarak, belirli bölümleri tamamladığınızda bölümün içinde kaybolan yavru Poochy'leri bulduğunuz bir ters çevrilmiş versiyon açılıyor. Tamamen isteğe bağlı oynadığınız bu ters versiyonlarda bölümleri karşı açıdan oynayarak daha öncesinde dikkatinizi çekmeyen yerlere bakıp daha fazla altın ve papatyayı toplayabiliyorsunuz. Oyunu oynadığınızda anlayacağınız üzere papatyaları haritada ilerlemek için, altınları ise el yapımı sevimli kostümler almak için kullanıyorsunuz.

Hepsi de birbirinden komik olan bu kostümler Yoshi'yi daha sevimli kılmak dışında ona birkaç hasarlık bir koruma da sağlıyorlar. Yoshi's Crafted World için, son zamanlarda oynadığım en eğlenceli platform oyunu diyebilirim. Üstelik, tek kişi olarak oynamanın yanı sıra dilerseniz iki Joy-Con kullanarak diğer Mario oyunları gibi bunu da co-op olarak oynayabiliyorsunuz. Ancak, ne yazık ki oyunun fiyatı oldukça yüksek ve bu da almadan önce insanı iki kez düşünmeye itiyor. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Yaratıcı el işi dünyası, aşırı eğlenceli ve iyi tasarlanmış bölümler
EKSİ Fiyatı çok yüksek, arka planda çalan müzik çok rahatsız edici

80





Yapım Warcave, Crazy Monkey Studios Dağıtım Warcave, Crazy Monkey Studios Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.warpartygame.com

War Party

Klasik RTS türüne dinazorca bir bakış!

Hayıy yahu, ben dinazor oldum diye böyle yazmadım! Sensiniz dinazor! Neyse efendim, şimdi mevzu olmasın. Benim kast ettiğim klasik RTS türünde bir oyun. Yani işçi üret, kaynak topla, asker bas, düşmana saldır. Her şey çok tanıdık. Dune 2 ile birlikte resmen kendisini bulan RTS türü, zaman içerisinde birçok farklı değişikliğe gitti. Her ne kadar çok sayıda RTS türü oyun olsa da şüphesiz aralarındaki en başarılı yapım StarCraft serisidir. Temelde aynı mekanik üzerine kurulu olan SC, sahip olduğu oyun içi denge ve talep ettiği oyuncu yetenekleri ile türe ait diğer oyunlardan ayrılır. Fakat ne hikmetse bu tür zaman içerisinde biraz ikinci, hatta üçüncü plana atıldı. Uzun süredir adam akıllı bir RTS oyun ile karşılaşmıyorduk ki hayatımıza War Party girdi. War Party Taş devrinde geçen bir oyun ve etrafımız dinazorlarla çevrili. Oyunun Single Player, Survival ve Multiplayer modları bulunuyor. Tek kişilik mod içerisinde oynanabilecek üç ırk ve üç senaryo bulunuyor. Widlander, Vithara ve Necromas olarak üçe bölünen ırkların her birinin kendine has birimleri mevcut. Nitekim oyunu bir tarafla oynarken dikkat edin, ikinci ırka geçtiğiniz zaman aynı haritayı diğer taraf ile oynadığınızı göreceksiniz ki bu da biraz garip. Şimdi hemen saldırıya geçmeyelim... Efendim oyunumuz Taş devrinde geçtiği için etrafımızda bu temada üretilen yaratıklar ve birimlerle dolu. Yazımın başında da belirttiğim üzere War Party klasik bir RTS. Önce işçi üretiyor, oyunun geneline hükmede iki kaynağı topluyor ve askeri birimler üretiyoruz. Özellikle Age of Empires serisine vakıf olanların hızlıca adapte olacağı yapımda, doğru şekilde kaynak yönetmek ve askeri birim üretmek ziyadesiyle önemli. Grafikler gereğinden fazla Warcraft 3'e benzediği gibi birçok ünite de fazlasıyla Blizzard'dan alınmış gibi duruyor. War Party'nin içerisindeki en önemli farklılık, yapabildiğimiz Shrine binaları ile ürettiğimiz üçüncü bir

kaynak sayesinde kullanabildiğimiz büyü güçlerimiz. Haritanın karanlık bir kısmını açmak ya da bir noktaya meteor yağdırmak gibi beş farklı büyü gücü ile oyun içerisindeki tüm strateji baştan aşağıya değişebiliyor. Ayrıca yine Warcraft 3'e benzeyen bir diğer özelliği de ırkların sahip oldukları kahramanlar. Bu kahraman arkadaşların hem öldürülmeleri zor hem de etraflarına bolca bonus sağlıyorlar. Çağ atlama temasını da kullanan War Party'de, her yeni çağa geçtiğimizde iki özellikten birisini seçerek yolumuza devam ediyoruz. Bu seçeneklerden bir tanesi genelde ekonomi, diğeri de askeri güçleri etkiliyor. Yaptığımız seçim oyun sonuna kadar bizimle ilerlediği için ne şekilde bir strateji yapacağımıza da en başından karar vermek gerekiyor. Yine de askeri bonusların çok daha güçlü olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Oyun genel hatlarıyla kolay gibi gözükse de temel mekanikler kısır bir döngüde ilerlediği için ne yazık ki kaynaklara erken ulaşan tarafın bir anda öne geçmesi gibi bir gerçek söz konusu. Benim en çok canımı sıkansa oyunun AoE ve

WC3 karışımı bir kopya olmasından çok yapay zekânın drama yaşatması. Benim 90'lı yılların sonunda bıraktığımızı düşündüğüm birimlerin yol bulma sorunu War Party ile tavan yapmış durumda. Birimleri tek tek takip etmeden bir yere göndermek resmen dram! Hatta savaşlar da bile çoğu zaman bir kısım birim düşmana saldırırken, diğerlerinin kenarda çekirdek çitilmesi gerçekten kabul edilebilir bir durum değil. Haritaların kendisini tekrar etmesi ve birimler arasındaki dengesizlikler ne yazık ki bu oyunu olması gerekenden çok daha zayıf hale getiriyor. İlla da RTS diye tutturuyorsanız, başka tarafa yönelmek isteyebilirsiniz. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

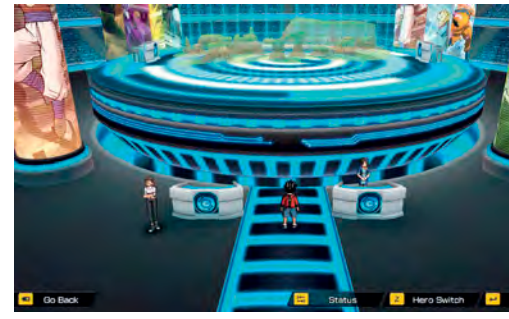
ARTI Kolay öğrenilmesi.

Klasik RTS mekanikleri. Eğlenceli oyun yapısı ve grafikler

EKSİ Tekdüze oyun mekanikleri. Yapay zeka sorunları. Tekrar eden haritalar

65





Yapım DIMPS Dağıtım Bandai Namco Tür Kart oyunu Platform PC, Switch Web bandainamcoent.com/games/super-dragon-ball-heroes-world-mission

Super Dragon Ball Heroes: World Mission

Saatlerce meşgul edecek, Dragon Ball evreninin hayranları için tasarlanmış harika bir kart oyunu...

// Madem herkes battle royale, MOBA falan yapıyor, kart oyunları da popüler madem, o zaman hadi biz de Super Dragon Ball Heroes: World Mission yapalım". Sevgili Dimps'in bu çıkışını gören Bandai Namco, karşımıza uzun oynanış deneyimi sunan bir kart oyunu çıkarttı. Unutmamak gerek ki SDB World Mission, bildiğimiz aksiyon oyunlarından değil. Elimizde 2010 yılında Japonya'da çıkmış arcade kartı oyunu var. Orijinal Japonca sürümünde, fiziksel Dragon Ball kartlarını satın alıyorsunuz.

Super Dragon Ball Heroes World Mission'ı leziz yapan, savaş modları. Savaşlar, Yu-Gi-Oh gibi bir kart üzerine odaklanmak yerine, yedi karakterin hepsinin aynı anda savaş alanını doldurduğu, 7'ye karşı 7 setten oluşuyor. Oyuncular daha sonra seçtikleri kadroları uygun gördükleri gibi konumlandırmak için belirli zaman süresine sahipler. İlk üç segment içindeki karakterler, ne kadar ileri olduklarına bağlı olarak dayanıklılığını tüketirler ve sonraki turda onları alttaki mavi alana çekerek dinlenmelerini sağlarız. İlk vuruş yapacak olan takım, hangi takımın güç seviyesinin en yüksek olduğuna bağlıdır ve bireysel istatistiklerine dayanarak belirlenir. Bu noktada, oyundaki animasyonlar karakterleriniz aksiyona girerken ortaya çıkar. Ancak aksiyon başladı demek, sadece izlemek anlamına gelmiyor. Çünkü her kavgaya girdi-

ğimizde bir çeşit zaman etkinliklerine ve diğer mini oyunlara dalıyoruz. Mini oyunlar, hangi turda olduğunuza ve özel karaktere bağlı olarak rastgele denk geliyor. Oyunda, diğer DB karakterlerine karşı savaştığımız Arcade Battle (saga olarak), DB evrenindeki kahramanlarla Dünya'yı saran tuhafıkları keşfetmek adına kendi maceramıza atıldığımız Story Mode, online olarak başka oyuncularla kart savaşları yaptığımız Network Battle modumuz ve kendi kart ve görevlerimizi yaratabildiğimiz Creation Mode yer alıyor. Oynanış kısmında kendi kartlarımızı düzenlediğimiz, avatarımızı değiştirebildiğimiz Tournament Mode ve alışveriş yapabildiğiniz modlar da mevcut. Kısacası oynanış kısmında keşfedilmeyi bekleyen çokça içerik var ve Dragon Ball evrenini seviyorsanız, sıkılmanız neredeyse imkansız.

Savaş karşılaşmaları sırasında kartların türlerine bağlı olarak çeşitli taktikler kurgulanması gerekebiliyor. Bunlar özel güçleri doğru zamanda aktif etmek, saldırı veya savunma anında doğru kartları karşı karşıya getirmek ve aslında daha fazlasından oluşuyor. Avatarımızı seviye atlarken, kartlarımız da doğru orantıda güçleniyor. Ayrıca avatarımızla aramızdaki bağ kuvvetlendikçe çeşitli bonuslara ulaşıyoruz. Oyunda bizi bekleyen 1000'den fazla kart var. Nadir bir karta ulaşmak demek, o

kartın çok güçlü olacağı anlamına gelmiyor ve bu kısımda rakamlara dikkat etmek gerekiyor. Ayrıca her kartın farklı yetenekleri ve pasif özellikleri olduğunu düşünürsek, elimizde çokça seçenek var. Oyundaki rahatsız edici tek nokta aynı karşılaşma animasyonlarını defalarca izlemek ve PS2 tadındaki grafik detayları olabilir. Ek olarak Super Dragon Ball Heroes hakkında önceden bilgisi olmayanlar için, Xenoverse veya FighterZ gibi başka bir Dragon Ball dövüş oyunu bekliyorlarsa hayal kırıklığına uğrayabilirler. Kart oyunları ile aranız iyi değilse, her şekilde uzak durun. Dragon Ball evreninin hayranıysanız ve sizi saatlerce meşgul edecek taktiksel bir kart oyununa sahip olmak istiyorsanız, doğru adrestesiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karas**

KARAR

ARTI Başarılı ses ve müzik seçimi. Birçok saldırı ve karakter kombinasyonu.

Oynanış süresi tatmin edici ve çeşitlilik çok fazla

EKSİ Biraz pahalı. DB evrenine hakim olmayanlara göre değil.

Grafikler çağın gerisinde.

70





Yapım Inkle Ltd. Dağıtım Inkle Ltd. Tür Macera Platform PC, PS4 Web www.inklestudios.com/heavensvault

Heaven's Vault

Kadim bir imparatorluğun gizemlerini çözmeye çalışırken...

Yavaşta havaların ısınmasıyla içi kıpır kıpır olan güzel okurlarımız şu dönemde kafalarını oyunlardan uzaklaştırmak isteyecektir. Önümüzdeki aylarda öyle büyük bombalar da çıkmayacak piyasaya. Fakat araya şöyle kafa dinlemelik, görselliğe boğulacağınız bir oyun sıkıştırmak isterseniz Heaven's Vault aradığınız sığınak olabilir.

Daha öncesinde ufak tefek oyunlar geliştiren Inkle'nin ilk büyük çaplı oyunu olan Heaven's Vault'ta, Aliya Elara isimli bir arkeoloğu canlandırıyoruz. Kendisi kadim diller ve tarih konusunda oldukça bilgili bir şahsiyet ve mezun olduğu Iox Üniversitesi'nden hocasının talebiyle kendini gizem dolu bir maceraya atmış. Oyun, görünüş ve oynanış itibarıyla 90ların meşhur point&click macera oyunlarını andırıyor. Aksiyona girdiğiniz ya da zamana karşı mücadele verdiğiniz anlar yok. Oyunun sunduğu minik bulmacaları aşarak, gizem perdesini aralayıp hikayeyi öğrenmeye çalışıyoruz.

Aliya'ya bu macerasında kafası biraz ağır çalışan Six isimli bir robot yardımcı oluyor. Oyunun boş geçen kısımları olarak adlandırabileceğim

anlarda Aliya ve Six arasındaki konuşmalarından Nebula dünyası hakkında bilgiler öğrenebiliyorsunuz. Nebula, irili ufaklı gökadalardan ve ayların bulunduğu bir tür gökyüzü dünyası. Bölgeler arasında rüzgarın gücüyle çalışan ufak bir gemiyle dolaşıyor. Amacımız da Iox Üniversitesi'nde çok önemli bir kademede bulunan robot bilimleri öğretmenini bulmak. Onu bulmak için çıktığımız arayışta, kadim bir imparatorluğun gizemlerini çözmeye başlıyoruz. Heaven's Vault, oyunun mekaniğine bir tür hiyeroglif çözme bulmacası yerleştirmiş. Aliya, dile olan yatkınlığı sebebiyle etrafta bulunduğu ufak kelime öbeklerini çevirmeye çalışıyor. Oyun hikaye namına ilginç, orasına katılıyorum fakat biraz ağır ilerliyor. Bu ağır ilerleme kısmını eğlenceye çeviren de hiyeroglif çözmek. Elimizdeki ufak bilgiyle, duvar kenarlarına kazınmış veya kadim bir eşya üzerindeki kelime öbeklerini çevirmeye çalışıyoruz. Öbekler içerisinde şekil itibarıyla ipuçları veren çizimler var. Bunları birleştirip bir sonraki aşamaya geçmek için hikayenin üzerindeki gizem perdesini aralamaya çalışıyoruz. Anlatışından çeviri bul-

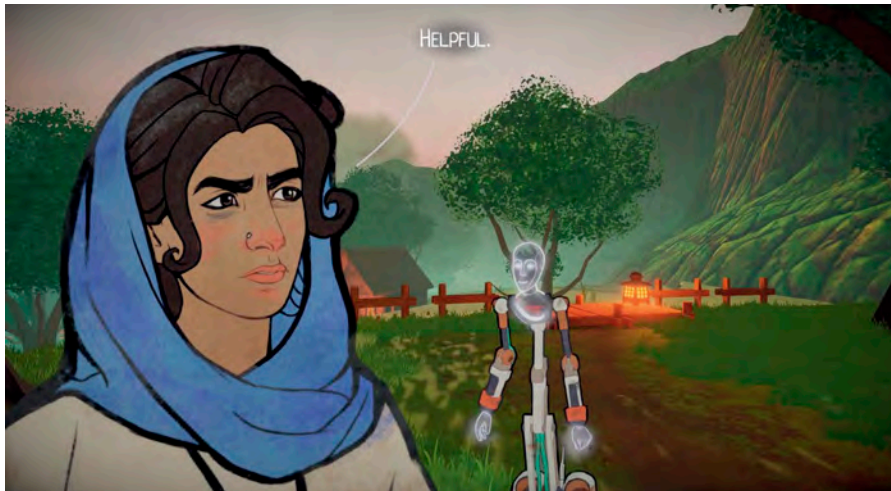
macalarını kolaymış gibi düşünebilirsiniz. Oyun ilerledikçe daha karmaşık öbekler çıkıyor. Eğer bir yerde hata yaptıysanız, Aliya bu kelimenin öbeğe tam oturmadığını fark edip üzerini karalıyor. Böylece oyunun bir yerinde yaptığınız hata, tüm hikaye boyunca devam etmiyor. Ayrıca çözemediğiniz bir kelimeyle karşılaşınca, ekran karşısında saatlerce vakit geçirmeniz gerekmiyor. Oyun menüsüne girip geriye dönük çevirilerinizi üzerinde çalışma imkanınız var. Oyunun menü kısmı da bir hayli hoşuma gitti. Bir arkeolog olduğumuz için yaşanan olaylar bir zaman çizgisi üzerinde belirtiliyor. Aliya'nın başından geçenler bu çizgiye eklendiği gibi bahsi geçen kadim imparatorluk hakkında bir bilgiye ulaştığımızda, çizginin en gerilerine de yeni bilgilerin eklendiğini görüyorsunuz. Heaven's Vault, görsel tasarım konusunda interaktif bir çizgi roman sahnesi sunuyor. Dinamik bir oynanış olmaması ve oynanabilirliğin hantal kalması, Heaven's Vault'un en zayıf yönleri. Aliya'ya komut vermediğiniz halde bir anda durup Six ile konuşmaya başlayabiliyor ya da siz kontrol etmeseniz de bir yere doğru hareket etmeye başlayabiliyor.

Hikaye anlatıcılığı konusunda örnek bir iş çıkartmış olan Heaven's Vault, zaman zaman girip kafanızı dağıtabileceğiniz bir hikayeye sahip. Diyalog tercihlerine yönlendiren RYO yapısı ve bulmaca çözme mekanikleriyle oldukça keyifli bir oyun olmuş. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Hikaye ilgi çekici, dil çözme bulmacaları çok keyifli, sanat tasarımı ve görsellik

EKSİ Oynanabilirlik ve kontroller çok hantal, hikaye ağır ilerliyor, seslendirme eksik kalmış





Yapım Lab42 Dağıtım Ripstone Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.snooker19.com

Snooker 19

128 oyuncu, bir masa, iki isteka...

İlkbahar ayları, snooker severler için dünyevi aktivitelerin iki haftalığına durduğu bir Dünya Snooker Şampiyonası heyecanına şahitlik eder. 17 Nisan tarihinde, yani Dünya Snooker Şampiyonası'nın birkaç gün öncesinde oyun konsollarımızın Snooker 19 ile yeşillenmesi, bizlere bu sene çifte bayram yaşatmış vaziyette. Çoğunlukla "sıkıcı" olarak lanse edilen bir sporun, ilk lisanslı oyununun detaylarını gelin benden dinleyin.

128 snooker oyuncusunun dahil edildiği Snooker 19'da hızlı maç, kariyer ve online oyun seçenekleri karşınıza çıkıyor. Hızlı maçlarda, 1-35 frame arası, aklınıza gelebilecek birçok snooker arenasında snooker, Six Reds ve Shootout maçları gerçekleştirmeniz mümkün. Kariyer seçeneğinde ise kariyer yapmak istediğiniz favori oyuncunuzu seçtikten sonra snookerın mental ve fiziksel zorluklarla bezenmiş, bireysel bir spor olduğu gerçeğiyle yüzleşmektesiniz. Kariyerinize başlarken ortalama veya ortalama üstü bir oyuncuyla devam etmek veya gelecek vadeden bir yıldızı sıralama listesinin üst kısımlarına taşımak size kalmış.

Ekranlarınızda snooker yayını yapan spor kanallarının açık olmasına alıştıysanız, oyunu açtığınızda herhangi bir snooker maçı izliyormuş hissine kapılmamanız mümkün çünkü grafikler bir o kadar gerçekçi. Neal Foulds

ve David Hendon'ın yorumları oyuna hareket katarken, tecrübeli hakem Brendon Moore ve seyircilerin alkışları da bizlere eşlik ediyor.

Snooker'ın doğası gereği zor bir spor olmasının emareleri tabii ki oyunda da kendini göstermiş. Pot yapabilmek ve beyaz topu kontrol edebilmek ne kadar zorsa oyunda da yardımcı hedef noktalarını kullanmak bir o kadar zor. Pot yapmadan önce standart olarak verilen açı ile topun arkasından bakabileceğiniz gelişmiş açısı arasında oldukça fark var. Bu noktada, WSC'deki gibi tepe açısı olsaydı fena olmazdı gibi duruyor. Tabiriimizce "ince görmek" için her iki açıdan da hassaslığı kontrol etmek gerekecek zira imkansız gözükten uzun potları alabilirken, cebin ağızındaki topu göremediğiniz durumlar olabiliyor. Bu zorluklara rağmen oyunda 147 yapanların sayısı ise günbegün artmakta, dolayısıyla başarı pratiğe dayanıyor.

Her oyunda olduğu gibi, Snooker 19'da da geliştirilmesi gereken birkaç nokta var elbet; maçların alkış hariç seyirci atmosferinden arındırılmış olması, oyuncuların ve hakemlerin arenaya girişlerinin gösterilmemesi, kupa törenlerinin düzenlenmemesi bu ufak noktalardan birkaçı olmakla birlikte oyun zevkini çok da etkilemiyor.

Gelelim diğer detaylara; oyuncuların isteka, pantolon ve ayakkabı renkleri değiştiri-

lebilirken yelek, gömlek ve papyonlar bu değişimlerden nasibini almamış. Yine de favori oyuncunuzu kısmen de olsa genelde görmeye alıştığınız şıklıkta dizayn etmek sizin elinizde. Yalnız bu aşamada Ronnie O'Sullivan için çorapla veya spor ayakkabıyla oynama seçeneğini, Alan McManus'un pijamadan hallice pantolonlarını veya Mark Allen'in meşhur yeşil yeleğini görmeyi hayal etmeyin.

Her ne kadar yerini tutmayacak da olsa, snooker masası olan bir bilardo salonu bulmanın veya snooker oynamanın zorluğu düşünül-duğünde, sanal olarak pot yapmanın bile ne kadar keyif verdiğini gösteren bir oyun Snooker 19. Artıları ve eksileriyle, bilardo severlere günün sonunda snooker ruhunu, turnuva keyfini evlerinde deneyim ettirmeyi başarıyor. Her zaman mavinin doğru tarafında kalmanız dileğiyle. **◆ Ezgi Ulutaş**

KARAR

ARTI 128 lisanslı oyuncu ve tüm önemli turnuvalar oyunda mevcut. Seslendirme çok başarılı.

EKSİ Kamera açıları konusundaki eksiklikler gerçekçiliğe darbe vurmuş. Atmosferik öğeler eksik.

82





Yapım 3DClouds.it Dağıtım SOEDESCO Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.xenonracer.com

Xenon Racer

Yıl 2030, elektrikli süper arabalarla yarışmaya hazır mısınız?

Arade yarış oyunlarını sevenler için karışık duygular yaratacak olan Xenon Racer incelememe hoş geldiniz! Öncelikle belirtmeliyim ki eğer arcade araba yarış oyunlarını sevmiyorsanız hemen şimdi Xenon Racer'ı es geçebilirsiniz. Fakat durum bunun tam tersi ise bekleyin konuşacaklarımız var. 2030 yılında nasıl bir yaşantımız olacak çok merak ediyorum ama Xenon Racer'da uçan araçların çağında son kez düzenlenen tekerlekli arabaların yarışına katılıyoruz. Tamamen elektrikli olan ve korkunç torkları sayesinde bir anda 300 km/s gibi hızlara çıktığımız araçlarla, hızı dengede tutmaya çalışarak kontrolü elden kaybetmemeye çalışıyoruz. Çünkü yapılan her fren, hızlanmalar veya hızlı dönüşler bize çok büyük dezavantajlarla geri dönebiliyor. En başta söylemem gereken bir diğer ayrıntı da oyun tamamen Türkçe! Evet, bunu oyuna girdiğimde şaşkınlıkla öğrenmiş olsam da bunun için oyunun yapımcısı 3DClouds ve dağıtıcısı SOEDESCO Publishing şirketlerine çok teşekkür ediyoruz.

Xenon Racer'da birden fazla mod mevcut. Yan yana ekranı bölerek arkadaşınızla kapışabilirsiniz ki bu seçeneğin bir araba yarışında olmaması beni sinir eder. Bunun dışında ister çevrimiçi modunda diğer oyuncularla yarışabilir, isterseniz de hikaye modunda Xenon Racing Şampiyonluk Kupası'nı kaldırabilirsiniz. Xenon Racer'da en sevdiğim özelliklerden biri de her konuda kendine has bir tarzı korumayı başarabilmiş olması. Oynanış kısmında ERS sistemine (bildiğimiz Turbo) ve drift mekanizmasına odaklanıyoruz. Virajlarda frene uzunca ve dönmek için değil, drift atarak dönmek için bir kez basıyoruz. Xenon Racer arabaları Formula 1 araçlarından da daha az dönüş açısına sahip çünkü. Yaptığımız driftler ve yolda topladığımız ERS destekleri ile de turboyu kullanarak hızımızı düzlüklerde arttırıyoruz. Yarış içerisinde aracımıza hasar verdikçe sol alt tarafta bulunan can barı gittikçe azalmaya başlıyor ve yirmilere geldiğimizde aracın yavaşladığını hissedebiliyorsunuz. Bunun olmaması için elinizden geldiğince bir yere çarpmadan yarış tamamlamanız gerekiyor. Bu hem aracın sağlığı hem de zaman için çok kritik. Yarışlar da kendi içerisinde arabaları ayırıyor ve böylelikle her yarışta istediğimiz aracı seçmiyoruz. Bunun için de kendi her aracın geliştirmelerini dikkatlice haritadaki dönüşlere ve düzlüklere göre şekillendirmemiz gerekiyor. Burada sinirimi bozan şey seçimlerimiz sırasında hep bir özelliğin düşüşünü kabul etmemiz gerekiyor. Örnek olarak, kontrolü arttırmak istersen hızlanmadan feragat etmem

gerekiyor. Böylelikle kontrolüm artarken hızlanmam azalıyor. Yapacak bir şey yok, fizik kuralları böyle. Geliştirme için oyun içerisinde herhangi bir para birimi veya loot sistemi bulunmuyor. Yarıştıkça ve bölüm geçtikçe bunların kilidini açıyoruz. Xenon Racer'da arabalar fütüristik temaya çok güzel yakışmış. Her aracın görünüşünü de özelleştirerek bu temada kendi zevkinize uygun araçları ortaya çıkarabiliyorsunuz. Grafikleri konusunda çok fazla bir şey söylemek gerekmiyor çünkü fazlası da eksiği de yok. Etkilenmiyorsunuz ama kendine has yapısı ile asla da kötü hissettirmiyor. Sonuç olarak Xenon Racer, parasızın her kurşunu hak eden bir yapıym olarak karımıza çıktı. Evinize gelen arkadaşlarınız ile turnuva yapabilir, hikaye modunda farklı ve eğlenceli yapısı ile zaman geçirebilirsiniz. Bir zamanlar efsane olan ve hala da birçok oyuncunun bir yerlerde oynadığı Blur'u hatırlattı bana bu oyun. Ah, güzel ve güneşli günler. Uzun zamandır Blur'da yaşadığım heyecana en yakın hissi Xenon Racer'da yaşadım sevgili okur. Kısaca arcade yarış oyunu seviyor musun? Al, hemen al. Kaçırma! **Tunahan Ertaş**

KARAR

ARTI Çok başarılı optimizasyon. Gayet tadında kontrol hissi. Keyifli oyun mekanikleri. Türkçe dil desteği.
EKSI Çarpışma fizikleri kötü, yapay zeka gayet vasat.

80



Yapım Workbench Entertainment Dağıtım Workbench Entertainment Tür Korku Platform PC Web workbench-ent.com

Wounded

Eski usul korkuya hazır olun!

Herkes Kickstarter peşinde en sevdiğim okur. Etrafımdaki birçok öğrencim ve oyun sektöründe bir şeyler yapmaya çalışan insan, o ya da bu şekilde Kickstarter ya da türevi bir yerden para toplamayı düşünüyor. Böyle söyleyince kötü bir şeymiş gibi oldu ama değil; pek tabii üreteceğiniz proje için bir şekilde yatırım bulmak en doğal hakkınız. Peki, hiç Kickstarter'a çıkıp da hedeflediği bütçeye ulaşamayan oyunları deneyim ettiniz mi? Eğer cevabınız "hayır" ise sıkı durun, Wounded iki defa bu kampanyada aradığını bulamamasına rağmen, inatla piyasaya çıkmayı başaran bir oyun! Korku oyunu ya da filmi sevmem ama korku temasını severim zira insanın en temel duygularından, hatta ona tam anlamıyla hükmeden duygudur. Bir insan korktuğu sürece, her şeye boyun eğer. Fakat "jump scare" temelleri üzerinde yükselen ve "korku" denen şeye ben karşıyım arkadaş. "Bö" diye bağırdığım zaman zaten herkes korkar. Önemli olan o anlık duyguyu değil, genele yayılan ve gerilimle başlayıp, korku ile biten duyguyu verebilmektir. İşte Wounded da bu fikre odaklanmış bir yapım. Eski usul korku temasını benimseyen yapımçı ekip, özellikle atmosfer hakkında hummalı bir çalışma yapmış. Klasik bir tema ve anlatı üzerinden ilerlenen oyunda, güzel bir gece geçirdikten sonra evlerine gitmek üzere yola çıkan ailelerden birisindeki baba rolünü üstleniyor. Yolda başımıza giren ağrı nedeniyle geceyi

bir motelde geçirmeye karar veriyoruz. Fakat gözümüzü açtığımızda halen arabada olduğumuzu ve bir kaza geçirdiğimizi fark ediyoruz. Ön yolcu koltuğuna baktığımızda Lisa isimli kızımızın sırta kadem bastığını anlıyoruz. Maceramız da burada sonra başlıyor çünkü birazdan içerisine gireceğimiz yer, uzun süre önce terk edilmiş, hafif ürpertici bir mekân... Wounded'ın ilk 20 dakikasında fazlasıyla yavaş bir oyun deneyim ediyoruz. Etrafta okunacak notlar, dokümanlar ve dinlenecek teypler var. Aslında senaryonun temelleri de bu üç başlık üzerinden oluşturulmuş. Bu sebepten karşımıza çıkan objeleri gözden kaçırmadan ilerlememiz gerekiyor. Günün sonunda elde ettiğimiz bilgiler sayesinde boşluklu yerleri doldurmaya çalışıyoruz. Özellikle bulduğumuz notlar ile dinlediğimiz teypler arasında harika bir bağlantı sağlanmış. Oyunun geneline pek tabii karanlık hâkim ve ne yazık ki ışıklandırmalar da öyle şahane değil. Aslında oyun ufak bir bütçe ile üretildiği için genel olarak grafikler ve animasyonlar biraz zayıf diyebilirim. Animasyon tarafında aslında çok da detay söz konusu değil zira zombimsi düşmanlarla çok nadir karşılaşıyoruz. Hatta ilk 30 dakika boyunca bir tanesine bile denk gelmedim. Kendileriyle karşılaştığımız anda da koşarak kaçıp, bir şekilde saklanmamız gerekiyor. Bir defa saklandıktan sonra uzun süre ortadan kayboluyorlar. Genelde tek tek gelen düşmanlar "Bö" diye korkutmak yerine, uzakta bir yerde kendilerini gösterip üzerimize

koşarak gerginliği zirveye taşıyabiliyorlar. Wounded'da birçok bulmaca da mevcut ama oyunun genelinde olduğu gibi çok da zor değil. Yine de bazı bulmacalar gerçekten ilginç. Çevre detayları kaliteli olsa da grafik kalitesinin çok da iddialı olmaması yüzünden yeterli etkiyi veremiyor. Yine de karanlığın arkasına sığındığı için grafik sorununu seslendirme ile kapatmaya çalışan yapımçı ekip, bu noktada başarılı olmuş. Wounded genel hatlarıyla eski tarzda korku oyunu arayanların kaçırmaması gereken bir yapım ama diğer bir yandan da fazlasıyla kolay. Özellikle gerilim ve hikâye anlatımının birleştiği bir yapım arıyorsanız, harika bir seçim olacaktır. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Korku gibi korku oyunu, kaliteli atmosfer, merak uyandıran hikâye
EKSİ Zayıf grafikler ve yapay zekâ, oyun fazlasıyla kolay, çevre etkileşimi çok sınırlı

75





Yapım GrizzlyGames Dağıtım GrizzlyGames Tür Strateji Platform PC Web store.steampowered.com/app/1046030/ISLANDERS

Islanders

Kolları sıvayalım, inşaat var...

Şehir inşa etme oyunlarına yeni bir soluk. Biraz puzzle, biraz strateji karışımı, minimalist bir yapıya sahip çok ama çok tatlı bir şehir inşa etme oyunu. Öncelikle grafikleri oldukça keskin hatlara sahip ve yumuşak renkler kullanıldığı için gözü asla yormuyor. Oyunun müzikleri de keza huzurlu bir hava estiriyor çevrenizde. Ama genel olarak alışkın olduğumuz o karmaşık strateji ve şehir inşa etme oyunlarındaki yol, ulaşım, gökdelen inşa etme ve benzeri şehircilik yapısı ile asla karşılaşmıyoruz. Oyunda sadece temel gereklilikler üzerine hazırlanmış küçük şehircilik paketleri var. Bize boş bir ada veriliyor ve bu adaya yaşanabilecek ufak bir şehir kurmamız isteniyor. Bu noktada bizlere verilen şehircilik paketlerini kullanmamız gerekiyor. Bu paketlerde belli sayılarda bina ve üretim öğeleri yer alıyor. Bunları belli bir mantık çerçevesinde yerleştirerek mümkün olan en yüksek puanı almaya çalışıyoruz. Oyunun nihai amacı bu. Belli bir puana ulaştığımızda bir sonraki adaya geçebiliyor ya da mevcut adada oynamaya devam edip puan toplamaya devam edebiliyorsunuz.

İlk olarak kontrollerle ilgili küçük bir eğitim ile oyuna giriş yapıyoruz. Oynadıkça da binaları rastgele yerleştirmemizin bize oyunu kaybettir-

diğini görüyoruz. Islanders'da çeşitli yapıların ve binaların birlikte ya da birbirinden uzakta olması gerekiyor. Örneğin kereste atölyesi ağaçlara yakın olmalıyken, tapınaklardan bazılarının şehir merkezine uzak olması önemli. Amaç doğru yapılaşma ile elde edilebilecek en yüksek puanı elde etmek. Bölümlerde basit binalardan başlayıp, daha karmaşık ve kompleks yapılarla şehrimizi inşa ediyoruz. Bu yüzden bazı yapıların olması gereken yerleri tahmin edip önceden yerlerini ayırmak gerekebiliyor. Yani, oyunun daha başındayken, sonunu da düşünmemiz gerekiyor. Kulağa çok karmaşık geliyor olabilir, ancak aslında oldukça basit bir mantığı ve oynanışı var. Hızlı ilerlemesi de artıları arasında. Oturup bir şeylerin yapılması ve ortaya şehir imgesinin çıkması için öyle saatlerinizi vermiyorsunuz.

Oyundaki en güzel noktalardan biri de sürüsüne bereket harita olması. Oyunda çok farklı haritalar var. Bir an çölde şehir kurmaya çalışırken, diğer an kutuplarda balıkçı teknesi yerleştirmemiz gerekebiliyor. Manzaraların gerek ortam gerek renk paleti açısından sık sık değişmesi, oyunun oldukça keyifli ilerlemesini sağlıyor. Bunların dışında kayalara bağlı iskelelere şehir kurmaya çalıştığımız da oluyor. Kısa-

cası, her bir haritada bizi şaşırtacak bir farklılık mutlaka oluyor. Oyunun genel yapısı itibarıyla sadece ufak bir sıkıntı var, bir noktadan sonra müzikleri olsun grafikleri olsun, kendini tekrar etmeye başlıyor. Hep aynı odak noktası, hep aynı yapılaşma. Evet, oynadıkça farklı haritalara geçtikçe bir-iki farklı yapı, öge ekleniyor ama geneli itibarıyla monoton ve kendini tekrar eden bir oyun durumuna geliyor. Oturup başından kalkmadan gün boyu oynanacak bir oyun olmadığını düşünüyorum. Oyuncuyu, oyunun içine çektiği kadar da bir noktadan sonra yine aynı şekilde kendinden itiyor. Sıkıcı hale geliyor. Tabii ki bu oyundan keyif alınamaz demek değil. Sadece başına oturup, bu oyunu oynayarak sabahlamayı beklemeyin.

Oyuna biçilen fiyat da (11.50 TL) oyunculara sunduğu bu keyifli deneyim için oldukça makul bir rakam. Strateji ve şehir inşa etme oyunlarından hoşlanmayan oyuncuların dahi hoşuna gidebilecek, farklı bir yapım. Denemenizi tavsiye ederim. ♦ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI İlginç grafik tarzı, müzikler, kolay oynanışı

EKSİ Bir süre sonra kendini tekrar etmesi

74

A Case of Distrust

Stili ile etkileyen fakat içi pek de dolu olmayan bir yapım...

Herkesin oyunlardan beklentisi farklıdır. Tek kişilik oyunlarda grafik, oynanış vs. gözetmeksizin benim için senaryo ve oyunun kurduğu dünya çok önemli bir yer tutuyor. Bu sebeple yazı tabanlı olan A Case of Distrust tam benim oyunum gibi düşündüm. Oynadıktan sonra da biraz hayal kırıklığına uğradım.

A Case of Distrust'ın oynanışı çok basit. Daha çok yazı üzerinden giderek, etraftaki objelere tıklıyorsunuz. Objeler ve kişilerle ilgili bilgi toplayıp bir dedektiflik olayını çözmeye çalışıyorsunuz. Oyunun minimalist-noir stili çok güzel. Müzikler, yazı tipleri ve yer yer bulunan animasyonlar harika. Seçimlerinize önemli olduğu oyunda mekanik olarak not defterinize topladığınız bilgileri kullanarak sonuçlara varmaya çalışıyor ve kararlar alıyorsunuz. Bu da oyunun birden fazla dalda, farklı farklı yollarda ilerlemesine sebep oluyor. Buraya kadar her şey çok güzel. Fakat bence oyunun en önemli ve temelinde olan edebiyat kısmı zayıf. Ben tabii

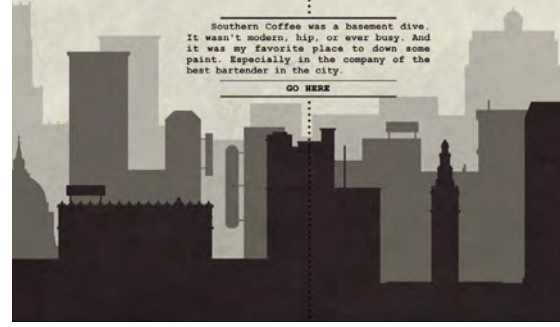
ki bir edebi eseri doğru düzgün değerlendirecek kapasitede biri değilim. Fakat benim için bile, bu yazı tabanlı oyundaki yazım stili ve oyunla beraber ilerleyen kurgu zayıf geldi. Haliyle de bu oyundan soğumama sebep oldu.

Senaryo tabanlı oyunları, noir atmosferi, seçeneklerin önemli olduğu oyunları seviyorsanız A Case of Distrust'ı sevebilirsiniz. Çok yormayan, sakin biraz kitap tadında bir oyun. Bunları geçerse çok kalıcı bir yapım değil. Daha çok mobil oyun havasında ve tüketip bir sonraki oyuna atlayacağınız türden bir oyun. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Başarılı noir atmosferi ve görseller
EKSİ Yazı tabanlı bir oyun için amatör hissettiren bir yazımı var oyunun

55



Don't Escape: 4 Days in a Wasteland

Eski tip macera oyunları ile modern hayatta kalma türü birleşirse...

Bazı oyunlarda her şey yerli yerinde yapılır. Oyun kendi içinde kompakt ve hayal kırıklığı üretmeyen bir deneyim sunar. Büyük yapımlar için bunu başarması zor olsa da daha küçük ölçekteki oyunlar bunu iyi başarabiliyorlar. Don't Escape: 4 Days in a Wasteland bu oyunlardan biri. Pixel grafikler ve post-apokaliptik bir dünya... Çok yapıldı biliyoruz ama hemen burun kıvrımayın çünkü Don't Escape kendine has özellikleriyle ön plana çıkıyor. Oyun özünde bir point&click macera oyunu. Oyun dünyasındaki şeylere veya karakterlere tıklayıp, onlarla etkileşime geçip var olan problemleri çözüyorsunuz. Buraya kadar

her şey sıradan. Don't Escape'in numarası ise oyuna kattığı hayatta kalma elementleri. Oyunda vaktiniz kısıtlı. Gerçek zamanlı bir vakit ilerlemesi yerine yapımcılar sizin aksiyonlarınızla beraber ilerleyen bir zamanı tercih etmişler. Bu da çok mantıklı olmuş. Yani boş boş durduğunuzda zaman ilerlemiyor (Gerçek hayat gibi demek istedim). Karakterinize bir iş yapması veya haritada hareket etmesi için komutlar verdiğinizde bu hareketin ne kadar zamana mal olacağını söylüyor oyun size. Bu da oyuna stratejik bir derinlik katıyor. Çünkü her günün sonunda sizi bir tehdit bekliyor ve

çeşitli yöntemlerle bu tehditlere karşı kendinizi ve çevrenizi hazırlamalısınız. Yoksa sağ kalıyorsunuz ve yeniden başlayıp nerede hata yaptığınızı düşünmeniz gerekiyor. Sakin, çok şey vaat etmeyen fakat yaptığı işi de çok iyi uygulayan bir oyun Don't Escape. Kurduğu dünya ve oyunun atmosferi çok başarılı. Sıkılmadan yeniden yeniden oynayabilirsiniz. Benim son zamanlardaki bağımsız oyun favorilerimden. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI İki türü çok iyi birleştiriyor
EKSİ Göreceli olarak kısa ve bulmacalar çok zor değil

82

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Baba is You

Kafası sonradan gelen oyunlarda bu ay: Baba! Bu Sensin!

Öyle bir oyun var ki karşımızda, ilk başladığınızda ne olup bittiğini anlamıyorsunuz bile. Dört ayağı üzerinde giden "Baba" adında tavşancık benzeri bir yaratık var ve amaç tavşancığı altın bayrakla buluşturmak. Engeller, tuzaklar, geçilemeyen duvarlar falan var etrafta. Buraya kadar her şey normalmiş gibi görünüyor. Sanıyorsunuz

ki Baba'yı engelleri aşarak hedefe, yani bayrağa vardıracaksınız. Ta ki, etrafta göreceğiniz "Baba is You" ya da "Rock is Push" gibi yazıları fark edene kadar. İşte o zaman anlıyoruz, bu oyunda olay aslında bambaşka! Yani oyunun kafası sonradan geliyor arkadaşlar!

Basitçe anlatmak gerekirse; eski Mario oyunlarındaki gibi çeşitli dünyalar ve aşamalar var. Elbette bunlar basitten iyice karmaşığa doğru katlanıyor. Amaç dediğim gibi Baba'yı bayrakla buluşturmak ama bunu gerçekleştirmek için etraftaki bloklarla oynamamız lazım. Verdiğim örnekteki gibi Rock – is – Push adlı üç bloğu dizeniz bölümdeki taşlar itilir bir hal alıyor. Yahut Baba – is – You bloğunu bozarsanız Baba artık hareket edemez oluyor ve oyunu birkaç hamle geri sarmanız gerekiyor.

Neden mi hareket edemiyor? Çünkü siz artık Baba değilsiniz.

Sistem basit. Etrafta bulunan yazı bloklarını kullanarak Baba'yı bayrağa, bazense bayrağı Baba'ya getiriyorsunuz. En önemli noktada dikkat. Çünkü bizim kafalar bazen öyle bir çalışıyor ki en basit çözümü göremeyip dakikalarca başka formüllere başvuruyoruz. Bu yüzden iyice düşünün, vakitten bol başka bir şeyiniz yok çünkü. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Hem düşündürücü hem keyifli, acayip bir yapısı var ve bağımlılık yapıyor
EKSİ Bazen basit çözümler gözden kaçınca girilen sinir harpleri

82

One Finger Death Punch 2

Dünyanın en iyi oyununun ikincisini yapmışlar!

Evet, dünyanın en iyi oyunu çünkü oynanması çok basit, eğlenceli ve bağımlılık yapıcı. Oyun size girer girmez ilk şunu diyor: Bu oyunda hikaye yok, sadece dövüş! Olay ise çok basit. Olağanüstü Kung Fu yeteneklerine sahip bir çöp adamımız var (ilerleyen kısımlarda çöp adamlara gözler ve ten rengi ekleyebiliriz) ve sağdan – soldan akın eden çöp adam istilalarını eşsiz dövüş yeteneğimizle bertaraf ediyoruz. Düşmanlar soldan geliyorsa (mavi renk) farenin sol tuşu ile ve sağdan geliyorsa (kırmızı renk) sağ tuş ile bir hayli başarılı Kung Fu animasyonları ile bir güzel pataklıyoruz. Tek dikkat etmeniz gereken bizim elemanın altındaki çubukta beliren doğru renge göre doğru tuşa basmak. Eğer ki yanlış veya gereğinden fazla basarsanız hareketiniz başarısız oluyor ve doğal olarak dayak yiyorsunuz.

Kung Fu yeteneklerinizin yanında envai çeşit

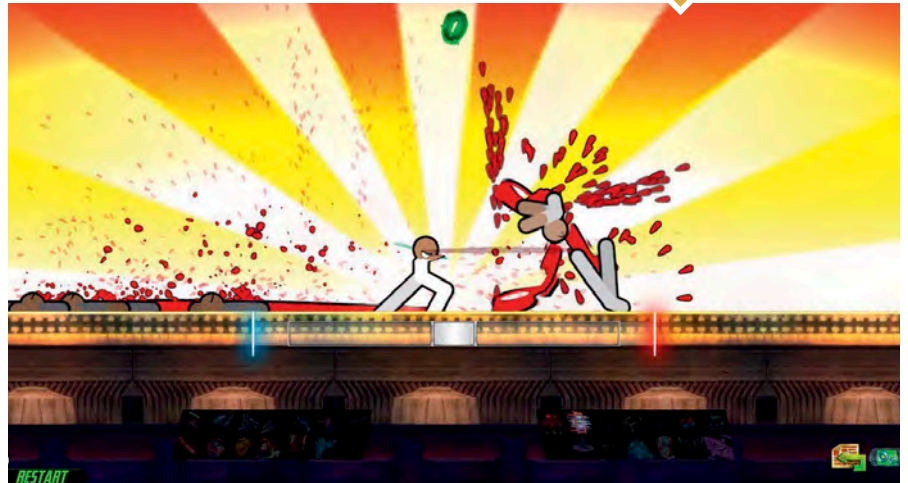
silah da mevcut. Klasik kılıç ve nunçakulardan ışın kılıcı ve testerele, tabanca ve tüfeklere kadar bir sürü destekleyici unsur mevcut. Tabii insanın elinde ışın kılıcı olunca, kılıcın efektleri ile beraber adam kesmek daha bir eğlenceli hale geliyor. Ayrıca rakipler kendi aralarında da güçlü/zayıf olarak çeşit gösteriyor. Kimisi üç tuşa ölüyor veya bazı bosslar ile daha bir "extreme" kapışıyorsunuz. Yani düşman çeşidi fazla ve doğal olarak daha bir dikkatli olmanız gerekiyor. Bu arada, oyunda bir anlatıcı var ve Japonca İngilizcesi ile konuşması oyuna cuk

oturmuş. "No Button Smash!" yani ardi ardına deli gibi basmayın diye arada sizi azarlaması efsane. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Bağımlılık yapıyor, eğlenceli ve animasyonlar başarılı, seslendirme efsane
EKSİ Bağımlılık yapması kimine göre eksisi sayılabilir

95





Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Strateji, RPG Platform PC Web gog.com

DIABLO

WARCRAFT

ORCS & HUMANS

WARCRAFT

Battle.net II Edition

Eski dostlar yıllar sonra yeni bilgisayarlarda!

Orijinal Diablo ve Warcraft 1 & 2 geçtiğimiz günlerde GoG.com üzerinden tekrar satışa sunuldu. Biz de bu vesileyle her iki serinin de tarihine bir göz atalım istedik. Öncelikle üç oyunu da günümüz makinalarında çalıştırmak mümkün değildi. En azından kolay bir yolu yoktu diyelim zira emülatöre ihtiyaç duyuluyordu. O yüzden tekrar yayınlanmış olması, özellikle de daha önce bu oyunları oynamamış olanlar için sevindirici bir haber!

Tarih sıralamasına göre gidecek olursak bu üç oyundan ilki olan Warcraft, 1994 yılı Kasım ayında piyasaya sürüldü. Zaten oyunu ilk açtığımızda yaşını en çok hissettiren de yine Warcraft 1 oluyor. Daha ilk açılışta bir DOS ekranı bizi karşılıyor. Yılına göre ne denli başarılı olduğunu daha ana menüden anlamak mümkün. Düşünün ki 1994 yapımı bir oyunda hem modem üzerinden hem de ağ üzerinden multiplayer oynama şansı bulunuyor. Hikaye kısmında ise ister Orc ister Human görevlerini seçerek başlayabiliyoruz. Zaten oyun da adını buradan alıyor. Oyuna başladığımızda ise gerçek yüzümüze adeta bir tokat gibi çarpıyor. Remastered olmadığından dolayı bir birimi seçip sonra da sağ tıklayarak ilerletmek bile mümkün değil! Birimi önce seçiyor sonra sol taraftaki menüden ona vereceğimiz komutu işaretliyor ve öyle yönlendiriyoruz.

Ayrıca çoklu birim seçmek için fareyi sürüklemeye şansımız da yok. Shift ile tek tek birimlere tıklayarak seçmek durumundayız. Kısacası ilk Warcraft günümüze hiç ama hiç uygun değil. Hikaye için oynamak isteyenler bunu göz ardı edecektir diye düşünüyorum. Hele ki Warcraft dünyasına aşina olanlar daha ilk saniyeden çalan müzikleri, diyalog halindeki karakterleri anında tanıyacaktırlar. Şimdi bahsedeceğim oyun da 1996 yapımı olan Diablo. Özellikle de o dönemlerde oyun oynayanlar hatırlayacaktır ki oyunlardaki gelişmeler günümüze göre çok daha hızlı ve hayrete düşürücü olabiliyordu. İşte 1994 ile 1996 arasında sadece iki yıl olmasına karşın Warcraft'ı kapatıp hemen akabinde Diablo'yu açtığımızda gerçekleşen gelişme oldukça büyük. En azından ilk Warcraft'a kıyaslırsak bu oyun günümüzde rahatlıkla oynanabilir.

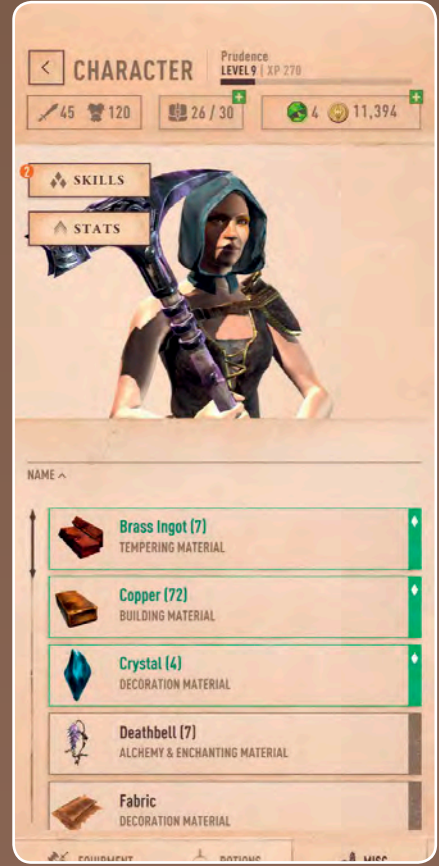
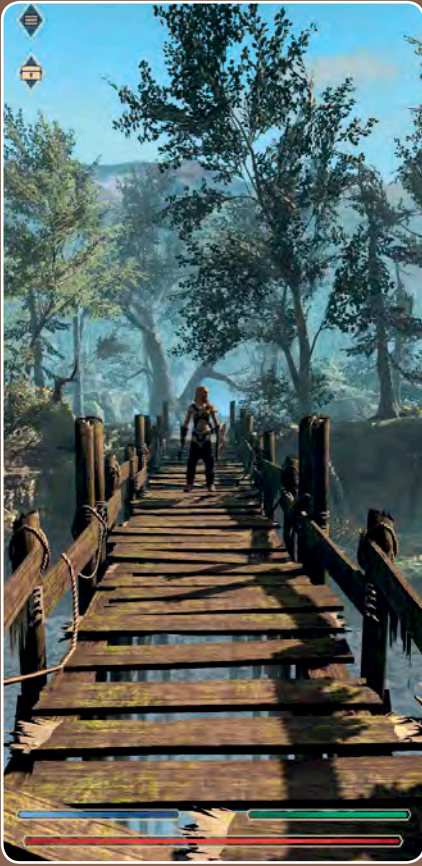
Oyunda üç farklı sınıf bulunuyor. Bunlar Warrior, Rogue ve Sorcerer. Yakın dövüşü sevdiğim için Warrior sınıfını seçip oyuna başladım ve ilk çalan müzikle birlikte kulaklarımın pası adeta silindi. Oyunda ilerledikçe, Diablo III'ün ilk Diablo'ya ne kadar benzediğini gördüm ve bu temellere sadık kalınmış olması beni sevindirdi. Ancak oynayacaklar için şunu söylemeliyim ki; öldüğünüzde her şeye en baştan başlamak istemiyorsanız oyunu

kaydetmeyi sakın unutmayın! Üç oyunu aynı sayfada anlatmak için yerimiz oldukça kısa, dolayısıyla söyleyebileceğim yegâne şey; hikayesi için rahatlıkla oynanabilir. Ve geldik 1995 yapımı Warcraft II'ye. Bu oyun Battle.net versiyonu olarak yayınlandı ve açılışta Warcraft II (Geliştirilmiş) ve Warcraft II Classic şekilde ikiye ayrılıyor. Geliştirilmiş versiyonda çözünürlük ve LAN ayarları iyileştirilmiş durumda. Yazıma bu versiyon üzerinden ilerleyeceğim. Bu oyunda da tıpkı ilki gibi Orc ve Human şeklinde ikiye ayrılmış senaryolar mevcut. Ayrıca hem ana oyun hem de Beyond the Dark Portal eklenti paketi bu versiyonla beraberinde geliyor. İlk Warcraft'a göre bu oyun resmen çağ atlamış diyebilirim. Zira kontroller ve grafikler gerçekten ilk oyuna göre katbekat iyi. Hem yeterince modern hissettiriyor hem de oynaması oldukça keyif veriyor. Yine Blizzard'ın geçmişine ne kadar sadık kaldığını bir kez daha görüyoruz. Karakterler, bölgeler ve hikaye gerçekten son derece başarılı. Diablo'yu 9.99\$, Warcraft 1 & 2'yi de 14.99\$ gog.com üzerinden satın alabilirsiniz. Yazı içinde de defalarca bahsettiğim gibi bu oyunları şu anda sadece hikayeleri için oynamak istiyorsanız alın derim. Özellikle Warcraft 1 günümüz teknolojisine ve oyun modeline göre oldukça yaşlanmış durumda. Önce Warcraft III: Reforged'u ve akabinde Warcraft IV'ü (Lütfen artık!) görmek umuduyula... ♦ Emre Öztınaz

KARAR

ARTI Günümüz bilgisayarlarına uyarlanmış olmaları, güçlü hikayeleri
EKSİ Çözünürlükler konusunda bir geliştirme yapılsa fena olmazdı. En azından sağ ve solda siyah şerit görmek hoş değil. Fiyatları daha ucuz olabilirdi.





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

The Elder Scrolls: Blades

Bir dev daha mobil arenasında...

20 yıldır hayatımızda olan The Elder Scrolls serisi Blades ile mobil oyun dünyasını değiştirecek bir adım atmış oldu. Bilgisayar ya da konsolda oynayabileceğiniz kadar kapsamlı bir oyuna hem ücretsiz hem de telefonda ulaşabiliyor olmak çok ilgi çekici. Blades, ilk bakışta eksikleri olsa da grafik ve oynanış yönünden oldukça iyi görünüyor ama bu kadar ayrıntılı bir oyunu telefonda oynamaya gerek var mı sorusu da zihnimi kurcalamıyor değil.

Oyuna, seçtiğim karakterin saçını, yüzünü, kıyafetini özelleştirerek başlıyorum. Nasıl savaşacağımı öğreneceğim ufak bir eğitim sonrası, "görev bizi bekler" diyerek hemen ortamlara atıyorum kendimi. Zindan benzeri yerler veya "açık alanlarda beş tane iskeleti öldür" ya da "kasabadan kaçırılmış iki insanı kurtar" gibi basit görevlerle başlıyoruz oyuna. Savaş mekanikleri tabii ki asıl TES serisindeki kadar detaylı değil, bunu beklemek de anlamsız. Ortamda olan yaratığın etkileşim alanına girdiğinizde bir anda kendisiyle karşı karşıya kalıyorsunuz (TES: Arena gibi) ve silahınızla saldırıp yok etmeniz gerekiyor. Bu

düşmanın gücü görevin başında belirtilen zorluk derecesine göre değişiyor. Derecesi 4 olan görevde, "kalkan sevmiyorum, ben bodoslama dalarım" olmuyor, kendinizi korumanız ve sihir kullanmanız gerekebiliyor. Tam anlamıyla bir açık dünya deneyimi yaşayacağınızı da söyleyemem, görevler doğrultusunda ilerleniyor oyunda. Elbette bulunduğunuz yerde amacınıza ulaştıktan sonra dilediğiniz gibi gezebilirsiniz. Topladığınızı materyallerle kasabada ev yapıp nüfusu artırabiliyor, silah alıp / satıp, yapabileceğiniz demirci gibi diğer meslek gruplarının olduğu binalar yapılabiliyorsunuz. Ana görevlerin yanı sıra karakteri geliştirmenize sağlayan yanı işler de alabiliyorsunuz. Ana menüde olan "Abyss", karakterin sürekli bir kat aşağı doğru ilerlediği ve ölene kadar savaşış pek çok ödül kazanabileceği bir bölüm. "Oyunda rahatsız edici reklamlar yok, bu adamlar nereden para kazanacak o zaman?" derken sandıklar dikiliyor karşıma. Her bölümde içinden silah-zırh gibi malzemeler çıkan, altın, gümüş ve ahşap sandıklar kazanıyoruz. Öncelikle bunları öyle

kafamıza göre açmıyoruz her birinin belirli bir süresi var. Tamam bu çok sorun değil beklerim diyorum ama meğer 20 sandık kapasitem varmış, bunu artırmak için altın almak zorundayım. Kapasite sınırlı olunca görevlerden kazandığım sandıkları oyunda bırakmam gerekiyor ki bu da oldukça üzücü. Oyunla ilgili en büyük eleştiri de bu sandık olayı lakin oyunun halen geliştirme aşamasında olduğunu da dikkate almak lazım. Belki bu konuda bir iyileştirme gelebilir. Hatta ben oynarken gümüş sandık açılma süresi üç saattir, şimdi bir saate indi. The Elder Scroll: Blades, genel anlamıyla mobil platformda beklentileri karşılıyor. Daha iyisi tabii ki yapılabilir ama bu biraz da oyuncunun beklentisinin ne olduğuna da bağlı. The Elder Scrolls: Oblivion gibi ayrıntılı bir oyun mu oynamak istiyoruz, otobüste sadece zaman geçsin diye kafa dağıtacak bir oyun mu? Belli eksikleri ve bir süre sonra hep aynı şey oluyormuş hissiyatı dışında ben oyunu sevdim. Peki oynamaya devam eder miyim, henüz bunu bilmiyorum.

75



Tür Macera Platform iOS Fiyat 19,99 TL

Rolando: Royal Edition

Orijinal iPhone'un oyunlarından biri, 11 yıl sonra geri döndü.

Çıktığı 2008 yılında uzun süreler liste başında kalmış oyun yeni yüzüyle tekrar karşımızda. Rolando, başrollerinde minik, yuvarlak yaratıklardan oluşan bir platform oyunu. Kelebeklerin uçtuğu, tilkilerin uyuduğu yemyeşil bir ortamda, küçük

pufuduk karakterler yuvarlanarak hedefe ulaşmaya çalışıyor ve bu amaçta ilerlerken bazen yerçekimine bile karşı koydukları zamanlar oluyor. Her bölüm kendine özgü olsa da amaç birlikte hareket edecek olan renkli yaratıkları bir kare içine alıp engelleri

aşmalarına yardımcı olmak. Grup halinde ilerleme denince akla Lemmings geliyor ama Rolando o kadar da komplike bir oyun değil. Örnek vermek gerekirse o bölümün kahramanlarının yanında diğerlerinden daha büyükçe bıyıklı bir yaratık var ama uyuduğu için onu araya alıp öyle ilerletmek gerekiyor. Böyle zamanlarda önemli olan uyuyanı yalnız bırakmamak yoksa diğerleri tek başına da olsa sorun olmadan ilerleyebilir. Her bölümün süresi var ama oyunları verilen zaman dahilinde bitirebilen insanlardan değilim ve olması için de uğraştığım söylenemez. Seviyeleri geçtikçe farklı özellikler de işin içine giriyor, bu da oyunu sıkıcı- lıktan uzak ve eğlenceli hale getirmiş. 2008 yılında Rolando ilginç ve yenilikçi gelebilir ama bu zamanda biraz daha fazla aksiyon bekleyebiliyoruz. İlerledikçe bölümler biraz zorlayıcı hale geliyor -hatta "ben kesin bir şeyi yanlış yapıyorum" duygusu uyandırıyor- ama platform oyunları sevenleri mutlu etmesi muhtemel.

75



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Mafioso: Gangster Paradise

İtalyan mafyası yine birbirine girmiş...

Hollywood sinemasında pizza restoranı sahibi İtalyan ailelerin başrolde oldukları filmleri ve adında mafya olan oyunları kesinlikle kaçırmam. Nasıl bir oyun olduğunu bile araştırmadan, direkt tek dalarım. Mafioso'yu da hemen telefonuma indirdim, haliyle. Sıra tabanlı bir strateji oyunu olduğunu açıkçası tahmin etmemiştim, beklediğimden de eğlenceli çıktı. Renkler mi yoksa grafiklerden mi bilemiyorum, hafif retro havası olan oyunda başlangıçta ufak bir ekibimiz var. Büyükanne, kasap ve Harry adında çelimsiz bir bekle. Oyunda ilerledikçe açılacak 25 tane daha karakter var. Büyükanne'nin elinde kocaman bir tüfek, kasabın elinde çeşitli büyüklüklerde bıçaklar ve bekçide de kelepçe ve telsiz var. Savaş dediğimiz anda başka bir mafya ekibiyle karşı karşıya geliyoruz. Bize her sıra geldiğinde iki silah kullanarak karşımızdaki grubu yok etmeye çalışıyoruz. Kim daha önce karşı tarafı öbür tarafa yollarsa o ekip kazanmış oluyor. Yeni karakterleri ve silahları

güçlendirme kartlarını savaşlarda başarılı olduğumuzda ve gün içerisinde açtığımız sandıklardan kazanıyoruz. Level 3'e gelindiğinde bir klanı girme imkânı da oluyor ama seviye ilerleme o kadar da çabuk gerçekleşen bir şey değil. Düelloları başta sadece tren

istasyonunda gerçekleştiriyorsunuz ama altın kazandıkça liman, garaj, havaalanı ve banka gibi yerler de açabiliyorsunuz. Fikir olarak eğlenceli, multiplayer olması da güzel ama oyun biraz durgun sanki. Aksiyon istiyoruz sayın yapımcılar.

70





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Stack Ball 3D
2. Clean Road
3. Mr Bullet – Spy Puzzles
4. PUBG Mobile
5. PAC-MAN

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Adalet Namluda: Afrin
2. Plague Inc.
3. Construction Simulator 2014
4. Hermes: KAYIP
5. Hitman Sniper



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Clean Road
2. Stack Ball
3. PUBG Mobile
4. Kelime Gezmece
5. Rise of Kingdoms: Lost Crusade

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Adalet Namluda: Afrin
2. İnşaat Sim 2014
3. Real Drift Car Racing
4. Farming Simulator
5. Earn to Die 2



Tür Aksiyon Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Bombastic Brothers - Top Squad

Dünyayı kurtarma görevi sizi bekliyor.

A dı üstünde bombastik bir oyunla karşı karşıyayız. Karakterimiz gayet huzurlu bir şekilde öğlen uykusunu uyurken bir anda robotumsu böceklerin saldırısına uğrar. Aslında sadece o değil, Dünya tehlike altındadır. O da elini taşın altına koyar ve dünyayı kurtarmaya ant içer. Dünya haritasında ilk görevine başlayan Jeff, havalı silahı ve korunaklı kıyafetleriyle önüne ne gelirse ateş etmeye başlar. Oynanış bakımından bana 90'lardaki oyunları (Metal Slug başta) hatırlattığı için bir süre elimden bırakamadım. Zorluk seviyesi çok iyi ayarlanmış, otomatik olarak karşısına çıkan her şeyi yok etmeye programlı olduğunuz için elinizi ateş tuşundan kaldırmadığınızda başarılı oluyorsunuz. Her bölümü normal ya da zor seviyede oynama imkânı

sunuluyor. Jeff dışında başka karakterler de işin içinde. Ginger, Vance, Grim ve TNT gibi ve hepsinin ayrı yetenekleri var. Karakterleri ve silahları güçlendirmek için yine sandıklar işin içine giriyor. Her bölüm farklı yerlerde geçiyor ve en sevdiğimiz bosslar da bazı yerlerde karşımıza çıkıyor. Bazen bir tekneyle denizde saldırıları önlemeye çalışırken bazen de havada jetle tüm gücümüzle karşı koymaya çalışıyoruz. Ateş etme dışında bomba ya da ateş huzmesi gibi saldırı yöntemlerimiz var. Bu arada zıplarken ateş etme, özellikle jetle giderken yön tuşlarını kullanırken sorun yaşama gibi bazı aksaklıklar var. Eğer bunları da güncellemelerle çözebilirlerse oldukça eğlenceli bir oyun olacağını söyleyebilirim.

85



Tür Strateji Platform iOS Fiyat 34.99 TL

Holy Potatoes! A Spy Story?!

Kutsal Patatesler yeniden iş başında.

H oly Potatoes serisinin dördüncü oyunu A Spy Story, Steam'den sonra IOS platformunda da karşımıza çıktı. Ren ve Rexa isimli ikizlerin ailesi gizemli bir şekilde kaybolunca bu olayın arkasında olduğunu düşündükleri şirkete sızmaya karar verirler. Burada yeni binalar inşa edip, yetenekli casusları işe alarak sis perdesini aralamayı planlarlar. Savaşçı, Analist, Etikleyici gibi özellikleri olan casusları haritada yer alan binalarda eğiterek

daha başarılı olmalarını sağlayabiliyorsunuz. Genel olarak oldukça komik görevler var. Ağaca sıkışan şişman kuşu kurtarmak ya da büyükannenin kaybolan gözlüklerini bulmak bunlardan sadece birkaçı. Oynama şekli oldukça ilginç, ilk olarak o görevde başarılı olacağını düşündüğümüz kişiyi ve dört görev rotasından birini seçiyoruz. Bu rotada kimlerle karşılaşacağımızı ve özelliklerini bize gösteriyor. Her görev bu kadar kolay olmayabiliyor, toplamda 6 kişi ile karşılaşabilir ya da o kişinin nasıl biri olduğunu görmek için araştırmanız gerekebilir. Bu şekilde olduğunda oyun sizin stratejinizin riskli olduğunu söyleyip uyarabilir. Kutsal Patateslerle ilk karşılaşmama rağmen oynarken oldukça zevk aldım ama sanki daha büyük ekranda daha eğlenceli olur diye düşünmedim değil. Bu tarz strateji oyunlarını sevenleri mutlu edecektir.

80

Nevra İlhan



Gelecekte bizi neler bekliyor?

Yapay zekâ ve algoritmaları konusunda en ilginç projeleri derlediğimiz yeni yazı dizimiz ve benzeri teknoloji makaleleri ile bu ayki CHIP yine bilgisayar ve mobil cihaz kullanan herkesin tüm sorularına cevap verecek!

CHIP

YENİ YAZI DİZİSİ
GELECEKTE BİZİ
NELER BEKLİYOR

SAYI 2019/2 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • SÜRELİ YAYINDIR İSSN: 1300-9419 • YIL: 23 • 11.90 TL

Windows 10 Akıllı Telefon Tablet Ev Ağı

%100
reklamsız internet!

REKSİL

Kıbrıs (yazır: 35 0011)
9 773 009 941000
WWW.CHIP.COM.TR

MYCROFT: KENDİ SESLİ ASİSTANINIZI KENDİNİZ YAPIN!

YAPAY ZEKA EN FAZLA
KİMİN KADAR ZEKİ OLABİLİR?

SARI CİHAZI ÜZERİNDEN
TELEFONLARI HACK'LIYORLAR

HER KESEYE
UYGUN PC
TOPLUYORUZ

HER BÜTÇEYE UYGUN İDEAL KONFIGÜRASYONLARI OL

TEST: 55" 4K TV'LERİ
SİZİN İÇİN TEST ETTİK
Bu testi okumadan TV seçmeyin!

TEST: BU KULAKLIKLAR
GÜRÜLTÜYÜ ENGELLİYOR
Herkes biraz sesliliği hak ediyor

TEST: AKILLI
AKILLI BİLEMLER
Tercih yapmanıza yardımcı oluyoruz

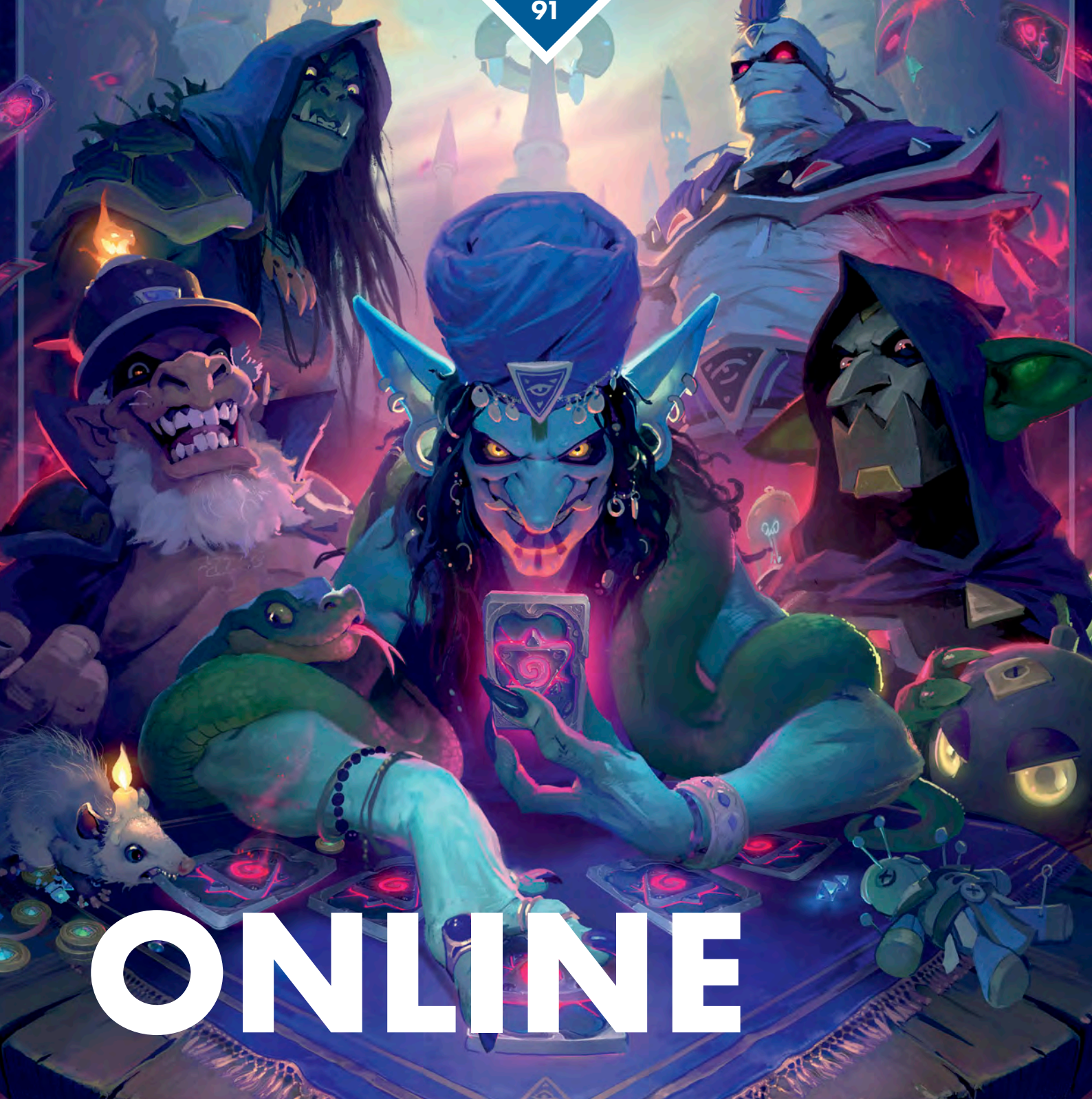
3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMEYECEKSİNİZ!

HEARTHSTONE RISE OF SHADOWS

Piyasadaki en kuvvetli, en eksiksiz kart oyununu neden bu kadar çok sevdiğimizi hatırlatan bir eklenti.

Sayfa
91



ONLINE



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Nepal'de bu oyunu oynamak hapis sebebi!

Bugüne kadar birçok oyun çeşitli sebeplerle farklı ülkelerde yasaklandı. Bu listeye geçtiğimiz Nisan ayında bir yenisi daha eklendi. Nepal Metropolitan Polisi tarafından açılan kamu yararı davasında PUBG'nin yasaklanması istendi. Ardından bu durum Kathmandu Bölge Mahkemesi tarafından hızlıca onaylandı. Bu yasağa sebep olan iddia ise oyunun gençler ve çocukların davranışları ile dersleri üzerinde olumsuz etki ediyor olmasıydı.

Peki bu kadarla kaldı mı, hayır. Nepal Telekomünikasyon Kurulu tüm bölgede oyuna erişimi engelledi. Daha da ilginç olan durum ise bölgesel polisin yaptığı açıklamaya göre oyunu oynayan her oyuncu tutuklanacak. PUBG Mobile'ın bu duruma en büyük sebep olduğu bildirilirken, aileleri onlara oy-

namalarını bırakmalarını söylediği için telefonlarını onlara fırlatan çocukların varlığından bahsediliyor.

Nepal Telekomünikasyon Kurulu müdür yardımcısı Sandip Adhikari oyunun çocuklar ve gençler üzerinde bağımlılık yaptığı için yasaklandığını belirtmiş. Yapılan diğer açıklamalara göre ise özellikle ailelerin, okulların ve eğitim derneklerinin oyun hakkında çok fazla şikayette bulunduğu belirtildi. Oyunun gençleri daha agresif yaptığı iddia edildi.

Bu kararın alınmasının ne kadar doğru ya da yanlış olduğu bugüne kadar pek çok kez tartışıldı. Geçtiğimiz Şubat ayında Oxford'un yaptığı araştırmaya göre oyunların agresif davranışlarda etkili olmadığı açıklanmıştı ama bu olayla beraber konu daha çok tartışılacak gibi duruyor. ♦



BLADE & SOUL

Sunucu sayısında azalmaya gidildi

Blade & Soul'u uzun yıllar bekledik. Nihayet 2016 yılında piyasaya çıktığında dergi için oyunu incelemiştim. Oyuna saatlerimi, haftalarımı harcadım. Senaryosu çok ilginç olmasa da anime tadındaki görselliği, sınıfların oynanış dinamiği bir hayli hoşuma gitmişti. Açıkçası bir MMORPG'ye ayrılarımı gömecek vaktim olsa yine oynamak istediğim bir oyun olurdu. Ancak oyun yavaş yavaş başlangıçtaki popülerliğini kaybetti. Bu durumun oluşmasındaki en büyük neden bence oyuna gelen yeni içerik paketlerinin yeterince ilgi çekici ya da geniş kapsamlı olmamasıydı. Bu düşüşün sonuçları geçtiğimiz Nisan ayında etkilerini gösterdi.

Daha önce beş sunucuya sahip olan Blade & Soul, artık sadece iki sunucuya düşmüş durumda. 24 Nisan'da gerçekleşen bu durum sonunda Avrupa sunucusunun adı Jinsoyun, Kuzey Amerika sunucusunun adı ise Yura oldu. Diğer sunucuların oyuncuları bu sunuculara aktarılmakla beraber, sunucu

birleşimi öncesi satın alım işlemleri de askıya alındı. Bakalım bu sunucu birleşimi oyunun ömrünü uzatmasına yetecek mi. Bu arda dergiyi elinize erken geçiren tayfadan-

sanız güzel haber, Mayıs ayının sekizine kadar sunucu birleşimini kutlamak amacıyla yapılan Reborn etkinliğinin devam edecek olması. ♦



◆ Enes Özdemir

Sevdiğimiz Hearthstone'a dönüş...

Hearthstone takipçilerinin bildiği üzere, Blizzard belirli periyotlarla ve çeşitli hayvan isimleri verdiği sezonlarda kart paketleri yayımlıyor. 135 karttan oluşan bu paketler de genellikle bir tema ve hikaye üzerinde dönüyor.

Nisan ayında yayımlanan Rise of Shadows, Hearthstone'un en yeni eklenti paketi. Bu paketle birlikte Year of the Raven sona erdi ve Year of the Dragon başladı. (Dragon senesinde iki paket daha gelecek ve hikaye Rise of Shadows'u takip edecek.) 135 tane yeni kartın yanında oyuna The Great Dalaran Heist adında tek kişilik bir adventure da gelecek fakat bu sayıya yetişmedi, belki şu sıralar yayındadır. The Great Dalaran Heist'in eski Solo Adventure'lar gibi farklı bölümlere sahip kanatlardan oluşacağı da belirtiliyor. Rafaam'ın Dr. Boom, Madame Lazul gibi isimleri toplayarak oluşturduğu League of E.V.I.L. adındaki oluşumun Dalaran ile mücadelesini konu eden Rise of Shadows, oyuna üç tane yeni kelime eklemiş durumda: Lackeys, Schemes ve Twinspell. Lackey'ler 1 mana'ya oynanan, 1/1 askerlerden oluşuyor ama önemli bir özellikleri var; hepsi enteresan özelliklere sahip Battlecry'larla birlikte geliyor. Bir tanesi bir büyü keşfetmemizi sağlıyor, bir diğeri 2 mana isteyen rastgele bir yaratık çağırıyor vb. Zoo desteleri için güzel bir eklenti ama başka meta'lara da uygunlukları bulunuyor.

Schemes, elimizde durduğu sürece güçlenen kartlara verilen isim. Mesela 5 mana isteyen Hagatha's Scheme, ilk turn'de oynarsanız tüm yaratıklara sadece 1 hasar veriyor ve haliyle çok pahalıya patlıyor. Kart elinizde durduğu sürece, her sırada bir puan daha fazla hasar verecek hale geliyor. Scheme'ler League of E.V.I.L. üyelerinin özel üretimleri ve toplamda beş tane bulunuyor.

Son olarak, bir büyü yaptıktan sonra kartı elimize döndüren Twinspell bulunuyor. Elimize dönen büyü Twinspell özelliğini yitiriyor ve bir kez daha, normal bir büyü olarak uygulanıyor.

Rise of Shadows'un getirdiği son eklenti ise yeni Priest kahramanı Madame Lazul. Anduin'den sıkılanlar için güzel bir seçenek...

Gelelim bu paketle birlikte nelerin değiştiğine... Öncelikle Knights of the Frozen Throne'daki Hero kartları Wild'a gittiği için bu kartları kullanan desteler de Standart formattan silinmiş oldu. (Sadece üç Hero kartı Standart formatta kaldı.) Bunun ötesinde, yeni paketin eski mekaniklere –nihayet- destek sağlaması da büyük bir yenilik olarak yer aldı zira daha önceki paketlerin hepsi belirli temalar, belirli askerler veya mekanikler üzerine kuruluydu ve bir paket diğerine zemin hazırlamıyordu. Rise of Shadows ile Blizzard daha çok desteye destek veren ve eski Hearthstone formatına daha uygun kartlar hazırlamayı başar-

dı. Yeni desteleri internetten araştırdıkça göreceksiniz ki yepyeni desteler ortaya çıkartmak yerine, eski destelere yenilenmeler gelmiş...

Birçok yorumdan ve istatistikten de görüleceği üzere Rise of Shadows, yıllardır süregelen kart paketleri arasında neredeyse en popüler olanı. Oyuna dönmek için de güzel bir fırsat yaratıyor.

Bize 80 tane paket hediye eden Blizzard Türkiye'ye de bir kez daha teşekkür ediyoruz. Açarken canımız çıktı ama her Legendary karta değdi... ♦ **Tuna Şentuna**





Yapım EA DICE **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Battle Royale **Platform** PC, PS4, XONE
Web www.ea.com/tr-tr/games/battlefield/battlefield-5/about/firestorm

Battlefield V: Firestorm

DICE'in uzun süredir beklenen Battle Royale hamlesi...

Battlefield V'in Battle Royale modu Firestorm çıkışta biraz oldu. O yüzden bu inceleme, ilk çıkışını yapmış bir oyundan daha çok bir süredir oynadığım bir modun incelemesi olarak karşınızda. Çünkü zaten Battlefield V sahibi olanlar bu moda hiç olmazsa bir defa girip baktılar. Battlefield V sahibi olmayanlar ise hiç bir şey yapamadılar. Çünkü Firestorm bedava verilmedi. Bu modu oynamak için önce Battlefield V sahibi olmalısınız. Yani parayı basıp Battlefield V almalısınız. Eeveet, şimdi bir paragrafın içerisinde kasıtlı olarak beş defa Battlefield V yazıp (bununla beraber altı oldu) bunu size iyice anlattığıma göre yazının devamına geçebilirim.

Mod BFV gerektirmesi sebebiyle ölü doğdu diyebilirim. Rakipleri herkese erişebilen bir yerdeyken Firestorm kendini kısıtlı bir kullanıcı kitlesi içinde daha da kısıtlı bir kitleye hitap ederken buldu. Bunun iyi yanı ne dersenez hemen söyleyeyim: Büyük rakamlardaki toksik kitleyi kendinden uzak tutmak için araya kocaman bir bariyer koymuş oldu. Battlefield Serisi'nin oyuncuları genelde bu seriye sadık ve biraz daha seçkin bir kitledir. Çünkü bu oyun yavaş oynanır ve takım halinde oynamayı gerektirir. Bu algıyı kavrayan ve resme daha geniş bakan oyuncular bu oyunda başarılı olabilir. Yaş

kitlesi de daha yukarıdadır. Muhtemelen seri bu yüzden beklenen satış rakamlarına ulaşmıyor ama topluluk olarak kemik kitlesini mutlaka koruyor. Firestorm'da bu saptamayı net olarak hissedebiliyorsunuz.

Firestorm'un yenilikleri

Uçaktan atlama, yerdeki silahları ve ekipmanı toplama gibi tipik Battle Royale özelliklerini geçiyorum. Hatta Battlefield'in tipik özellikleri olan yıkılabilir binalar, atış mekaniği, sesler vb. ayrıntıları da geçecek, işin direkt özüne gireceğim: Yeni haritamızın

ismi Halvøy ve BFV'in en büyük haritası. Burada silah toplayabileceğiniz 12 büyük nokta bulunuyor. İniş yaptığınızda ya yerden, ya sandıklardan ya da kasalardan silah ve ekipman topluyorsunuz. Yerden alınanlar genelde T1, sandıklardan çıkanlar set, kasalardan çıkanlar ise T2-T3 oluyor. Burada T farkları silahların üzerindeki dürbün vb. eklerden ibaret. Ancak çantalarda daha büyük zırh kapasitesi elde ediyorsunuz. Özellikle kasayı açarken savunmasızsınız. Aman dikkat edin. BFV'in bu en büyük haritasında sığınaklara





konulmuş tanklar bulunuyor. Bunları sığınacağın sağındaki kolları çevirerek açtığınız kapıların arkasından çıkartabiliyorsunuz. Bu kolları çevirirken de savunmasızsınız. Üstelik tüm haritada inim inim sirenler çalarak bunu yaptığınızı herkese ilan ediyor. Ayrıca bu aletleri kullanmak için benzine ihtiyacınız var. Sadece bunları değil tüm araçları kullanırken benzini harcıyorsunuz. Ama araçları ele geçirdiğinizde –haliyle– oldukça büyük bir avantaj da elde ediyorsunuz. Araçları flare ile de çağırabilirsiniz. Çağırduğunuz noktaya parasızlıkla bırakılıyorlar. Bunun yanı sıra kontrol noktalarını ele geçirdiğinizde buradaki yüksek seviyedeki ekipmanlara da konabiliyorsunuz. Burada her zaman bir şans faktörü mevcut. Havadan içerisinde silahlar bulunan bir tüp de gelebilir, Tiger tankı da düşebilir. Artık orası dua gücünüze kalmış.

Ben Sniper oynayacağım diyemiyorsunuz

Dört kişilik takımınızı oluştururken seçtiğiniz sınıflar size oyun içinde görüntü dışında hiç bir avantaj sağlamıyor. FAKAT bu sınıfları oynarken yaptıklarınız size sınıf tecrübe puanı olarak dönüyor. Hatta Firestorm'da kullandığınız silahların ve araçların da tecrübe puanı sayılıyor. Aynı şey assignmentlar

için de geçerli. Yani benim gibi sniper sınıfını kasmaktan baymış olanlardansanız burada sadece sniper'ı seçerek seviye kasabilir ama bir yandan da yerde ne bulsanız silah olarak onu kullanabilirsiniz.

Kırmızı traktör

Traktör, amfibi cip, helikopter gibi yeni araçlarımız da var. Traktör çok çevik olmasına rağmen müthiş korunaksız olduğundan sadece bir eğlence ögesi olarak konumlandırılmış. Ama suda gidebilen cip ve havadan her yere erişim imkanı tanıyan helikopter size büyük bir hareket imkanı sağlıyor. Helikopterdeyken bariz hedef oluyorsunuz. Herkes size sıkıyor. Yine de bu çevik aletle hızla yol alıp kimsenin gidemediği lootlara konabiliyorsunuz.

Oyun alanınızı daraltarak kapanan ve yoluna çıkan her şeyi yakıp kavuran ateş fırtınasını seyretmek ise gerçekten tüyler ürpertici. Ona yakalandığınızda veya birisi sizi indirdiğinde ise hemen ölmüyorsunuz. Eğer daha önceden bir tabanca bulmuşsanız onunla, yoksa elinizdeki bıçakla son bir savunma yapabilirsiniz. Eğer takım arkadaşınız sizi kaldırılabirirse ne ala. Ama üzerinize son bir defa ateş açılırsa bir daha dönmemek üzere terk-i diyar ediyorsunuz. Yaşam sürenizi uzatmanın yolu ise üstünüze zırh ve



can basmaktan geçiyor. Üstelik bandajları sadece kendinize değil takım arkadaşlarınızı da basabiliyorsunuz.

Çıktığı günden bu yana oyunun en büyük sorunu envanter yönetimi. Özellikle vurduğunuz adamın envanterini ayıklamak ciddi bir sıkıntı. Burada hızlı bir toplama sisteminin kurulmasına ihtiyaç var. Onun dışında bugların büyük bir oranda temizlendiğini rahatlıkla söyleyebilirim.

Taktikler

Bir süredir Firestorm ve hatta Battle Royale oynayan bir oyuncu olarak bir iki minik taktik vermek istiyorum: Firestorm rakiplerine göre daha yavaş bir oyun. Daha taktiksel ve sakın oynamanız gerekiyor. Mermilerinizi idareli kullanmalı, daha askeri kafayla düşünmelisiniz. Hareket halindeyken görünmemeye çalışmalı ama bir yerde duracaksanız yüksekleri seçmelisiniz. Evlere ve yerleşim alanlarına girerken aynı anda dalmalı ve takım oyunu oynamalısınız. Burada binaların yıkıldığını unutmayın. Yani illaki bir yere girmek yerine orayı tanksavarlarla veya topçu saldırısı çağırarak, hatta tankla düşmanınızın başına indirebilirsiniz. Firestorm sizin düşmanınız değil dostunuzdur. Çünkü arkanızı güvenle ona yaslayabilirsiniz. Sadece temas etmemeye dikkat edin. Bu oyunda çalılar var ve haritanın çoğu karla kaplı. Bu yüzden beyaz bir kamuflajla başlanmanız da tavsiye ederim. Araçların da benzine ihtiyacı olduğunu unutmayın. Bu yüzden tepe aşağıya giderken ayağınızı gazdan çekebilirsiniz. Aracınız aldığı ivmeyle hareket edip daha az benzin harcar. Bir de oyunun başında iniş yapacağınız yeri seçerken herkesin MUTLAKA gittiği Halvoy Dam yani barajı seçmeyin. Tamam, burada güzel loot var ama çatışmayı kazansanız bile en az bir ekip arkadaşınızı son yolculuğuna uğurlamanız garanti. Bunun dışında tüm bu tip oyunlarda işe yarayacak genel geçer taktikleri burada vermeme gerek yok sanırım.

Firestorm, benim gibi daha gerçekçi çatışmaları seven adamlar için çekici bir Battle Royale deneyimi. Fakat oyunu sadece Battlefield V sahiplerinin oynayabilmesi ve oyunun Türkiye'de çok pahalı kalması da Firestorm'u maalesef ülkemizde popüler kılmayacak. ♦ **Burak Güven Akmenek**



LEVEL

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

125 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



ASUS

ROG Strix Scope

Cherry MX anahtarlar ve herkesin beğenisini
kazanacak harika bir tasarım.

Sayfa
97



DONANIM

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



Monster Abra A5 V16.3 ✦

Yeni GTX 1650 ekran kartı ile adeta uçuyor!

Evet, sonunda Intel'in 9'uncu nesil mobil işlemcileri ve NVIDIA'nın beklenen ekran kartı GTX 1650 tanıtıldı ve oyunculara sunuldu. Oyuncular tarafından heyecanla beklenen bu ikili, daha önce de olduğu gibi hızlıca Monster dizüstü bilgisayarlara geldi ve şu an ABRA A5 V16.3 modeli ile beraber elimizde. ABRA A5 V16.3, tasarımıyla Monster'ın önceki modellerine benzer hatlar içeriyor. İç ve dış yüzeyiyle fırçalanmış siyah renkli gövdeye sahip olan laptop, ince ekran çerçevesi ve ince tasarımıyla dikkat çekiyor. Laptopın ekran çerçevelerinin ince olmasıyla beraber daha küçük bir gövdeye daha geniş bir ekran sığdırılmış. Laptopın kalınlığı 24 mm dolaylarında ve ağırlığı sadece 2 kilogram. Bu da güçlü bir oyun bilgisayarı için dizüstü bilgisayarını çantasında rahat taşımak isteyenlere güzel bir haber.

Laptopın çevresindeki yeşil şeritler tasarıma hareket katarken, detaylarda güç tuşunun da Monster'ın yeşil gözlü logosundan oluşması dikkat çekiyor. Ayrıca iç yüzeyde yer alan klavye de RGB renklendirmesiyle laptopın genel tasarımına katkıda bulunuyor. Bu arada bu modelde klavyenin tek bölge aydınlatmasına sahip olduğunu görüyoruz. Yani klavyede ışıkların rengini bölge bölge değiştiremiyorsunuz. Ancak bu klavyenin tümünün rengini istediğiniz gibi değiştirebildiğinizi de bu noktada söyleyelim. Monster'ın tamamen RGB özgülüğü sunan modelleri de var elbette, fakat bu model biraz daha uygun fiyatlı

olduğundan bu özellikten feragat edilmiş. Hazır yazılım konusuna değinmişken hoparlörlerden de bahsedelim. ABRA A5 V16.3'te Sound Blaster destekli 2 adet 2W'lık hoparlör yer alıyor. ABRA A5 V16.3'te 15.6 inç boyutunda bir ekran yer alıyor. Mat malzemeye sahip olan bu ekran böylece ışık parlamalarına engel oluyor. Panel olarak yine IPS tercih edilmiş. Bu sayede de geniş görüş açısı sağlayan ekran, Full HD çözünürlük üretiyor. ABRA A5 V16.3'ün işlemcisi, Intel'in yeni tanıttığı Core i7-9750H mobil işlemcisi. Intel'in 9'uncu nesil mobil işlemcilerinden olan Core i7-9750H, 6 fiziksel çekirdek ve 12 izlek içeriyor. Taban frekansta 2.60 GHz üreten bu işlemci, tavan noktada, yani maksimum performansta da 4.5 GHz'e değin ulaşabiliyor. Laptop'ın işlemcisinin performansı ölçümlemek için Cinebench testini çalıştırdık ve gördüğümüz sonuç son derece muazzam. Intel Core i7-7700K'yı geride bırakan Core i7-9750H, Intel'in Xeon ve AMD'nin Ryzen 7 1700X işlemcisine yakın sonuç üretiyor. Laptop'ın RAM hanesinde ise tek kanal kullanılmış 8 GB kapasiteli ve 2666 MHz frekanslı DDR4 bellek görüyoruz. Depolama ünitesi olarak da Samsung'un M.2 SSD'si notebooka konumlandırılmış durumda. Evet, artık geldik merak edilen noktaya, ABRA A5 V16.3'ün grafik performansına. Intel Core i7-9750H işlemci ve GTX 1650 ekran kartıyla beraber fiyat/performans noktasında iyi ve yeni bir platform arayışın-

da olanlar açısından gayet beğenilecektir kanısındayız. Performans açısından iki AAA oyunda değerlendirdiğimiz ABRA A5 V16.3, yeni nesil oyunları Ultra grafik ayarlarında 45 – 60 FPS arasında oynatabiliyor. Eğer ayarları biraz daha optimize ederseniz, daha net sonuçlar da sağlayabilirsiniz. Bu arada merak edenler için söyleyelim, laptopın fanları yük altında muadilleri gibi elbette gürültülü çalışıyor.

Tüm bunların yanı sıra ABRA A5 V16.3 elbette sadece oyun performansıyla değil, günlük kullanımlar için de iyi bir platform oluyor. Laptopın işlemci gücü gayet yerinde. Oyun bilgisayarları arasında tasarımıyla da taşınmaya da uygun olan ABRA A5 V16.3, bizce onu tercih edenleri kendinden memnun edecek.

Peki, Monster ABRA A5 V16.3'ün fiyatı ne kadar? Monster, ABRA A5 V16.3 6299 TL gibi gayet uygun bir fiyattan kendine yer buluyor. Bu anlamda şu sıralar hem iyi hem performanslı bir notebook arayanlar bu Monster'a bir bakmalılar. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Fiyat/performans, AAA oyun performansı, kullanımı rahat klavye, başarılı ses performansı, geniş bağlantı seçeneği
EKSİ Turbo modda fan sesi, tek kanal bellek



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Corsair

Ironclaw RGB ★

Her oyuncunun ihtiyacına uygun.

Kabul etmek gerekir ki "oyuncu faresi" dediğimiz şey artık çok genel bir tanım haline geldi. MOBA oyunları için farklı fareler, FPS oyunları için optimize edilmiş diğerleri ve her şeyi bir arada yapmaya çalışan mutlu azınlık. Corsair'in Ironclaw RGB modeli de son saydığımız, tüm oyunculara hitap eden türde bir fare.

Sağ elini kullanan ve avuç içi tutuşu tercih eden oyuncular için tasarlanmış olan Ironclaw, görünüş anlamında hayli iri bir oyuncu faresi. Diğer taraftan bu ilk izlenim oldukça aldatıcı zira farenin ağırlığı sadece 105 gram. Malzeme kalitesi ise son derece yüksek. Bu özelliğiyle FPS oyuncularının dikkatini üzerine çeken fare Pixart'ın en yeni optik sensörlerinden PMW3391'i kullanıyor ve 100-18.000 DPI arasına programlanabiliyor. PMW3391 kağıt üstünde son derece etkileyici değerlere sahip bir sensör. 1000Hz polling rate, 50G hızlanma ve 400 IPS hız gibi sektörün zirvesine oynayabilecek rakamlarla geliyor ve oyunlardaki performansı da takdire şayan. Buna 50 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlar ve Kailh'in tekerlek hareket algılayıcısı da eklendiğinde karşımızda oldukça etkileyici bir paketin olduğunu söyleyebiliriz.

Tasarıma geri dönersek, ürün 7 ayrı ayarlanabilir düğme ile geliyor ve iki bölge, çoğu zaman avucunuzun altında kalan bir RGB aydınlatmaya sahip. iCUE üzerinden bu aydınlatmaya müdahale edebildiğiniz gibi Corsair'in uygun mousepadini seçerek farenizi kalibre edebilirsiniz. Sol taraftaki düğmelere oldukça rahat erişilebiliyor ve bu kısımdaki pürüzlü deri kaplama sayesinde uzun kullanımlarda bile eliniz yorulmuyor. Bu açıdan MOBA ve MMORPG oyuncularının da beğenisini kazanacak bir ürün var karşımızda.

Ironclaw RGB teknik açıdan hiçbir sıkıntısı olmayan, son derece yetenekli bir oyuncu faresi. Eğer küçük elleriniz varsa belki sizi ürkütebilir lakin hafifliği ile bunu telafi ediyor. Fiyatı da gayet uygun, 375 TL civarında. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI PMW3391 sensör, fiyatı oldukça rekabetçi, iCUE desteği, kaliteli malzeme ve işçilik, yeterince hafif.

EKSİ Biraz büyük, RGB aydınlatma avuç içinde kalıyor.

92



Asus

Rog Strix Scope ★

Kontrol "iki kat" elinizde!

Özellikle son yıllarda oyuncuların olmazsa olmazı haline geldi mekanik klavyeler. Cherry MX Red anahtarlara sahip olan Rog Strix Scope ise FPS oyuncuları için özel olarak geliştirilmiş mekanik bir oyuncu klavyesi. Piyasadaki en hızlı anahtar olan Cherry MX Red'in tuş basım ömrü 50 milyon, 45 gramlık çalışma kuvvetine ve 2 mm'lik de aktivasyon aralığına sahip. Bu da şu demek, anahtarların hassaslığı tadında olduğundan yazı yazarken de keyif almanızı sağlıyor. Yine biraz evvel bahsettiğim üzere FPS oyuncuları için özel üretilen bu klavyenin kutusunda gümüş renkli WASD tuşları bulunuyor. Dilerseniz normal tuşları kolayca bunlarla değiştirebilirsiniz. Bu klavyenin bir başka özelliği ise iki kat daha geniş olan ergonomik Xccurate Ctrl tuşu. Ekstra geniş olması sayesinde heyecanla Ctrl yerine başka tuşlara basma olasılığınızı azaltıyor ve daha hassas bir oynanış sunarak oyun deneyiminizi artırmayı ve iyileştirmeyi hedefliyor. Oyuncu ekipmanı denildiğindeyse akla gelen bir diğer unsur da RGB aydınlatma oluyor.

Asus Rogue Strix Scope, Aura Sync RGB LED teknolojisi ile sınırsız kişiselleştirme olanağı sunuyor. Tuş profilinin oldukça yüksek olmasından dolayı tuşların alt kısmından da ışıklandırmayı görmek mümkün. Klavyenin üst kısmında bulunan multimedya tuşları ise F5 ve F12 arasına atanmış durumda. Üst sıradaki tuşların Medya veya Fonksiyon (Fn) özellikleri arasında kolayca geçiş yapılabilmesini sağlayan bir de Fn Lock tuşu atanmış. Böylece iş veya oyun için farklı özellikler kullanılabilir.

Alüminyum çerçeveye sahip olan Rog Strix Scope'un Mayıs ayı içerisinde 699 TL son kullanıcı fiyatıyla satışa sunulması bekleniyor. Özellikle benim gibi ışıklı ekipmanlardan son derece keyif alanlardansanız ve sağlam bir klavye arıyorsanız kesinlikle tavsiye ediyorum. ♦ **Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI Özel olarak genişletilmiş Ctrl tuşu, sağlamlığı sonuna kadar hissettiren alüminyum çerçeve, RGB aydınlatma, makul fiyat

EKSİ Yüksek profilli olması nedeniyle bir bileklik yer alabilir.

90



HyperX Savage EXO SSD

Oyun konsolu sahipleri buraya!

Agresif hatlı tasarımıyla oyunculara özel hazırlanan HyperX Savage EXO, elbette temelde veri taşımak ve depolamak isteyen herkese hitap ediyor. Metalik sağlam gövdesi oldukça küçük yapıda ve cihaz bu formuyla gayet de hafif; yalnızca 56 gram ağırlığında.

Kutu içeriğinde hem Type-A hem Type-C kablosu bulunduran HyperX Savage EXO, böylece hem USB-C arayüzlü laptop ve Mac'lerle, hem de geleneksel USB portu sahibi bilgisayar ve oyun konsolları ile çalışabiliyor.

Özellikle oyun konsolları için depolama alanı dolduğunda kullanıcılar harici depolama ürünlerine yöneliyorlar. Elbette konu oyun olduğunda, hız önem kazanıyor ve bu noktada seçim arifesinde de tercih kuşkusuz SSD'lerden yana oluyor. HyperX Savage EXO, bu tip kullanımlar için gayet uygun yapıda bir cihaz. Diskin tabanında 3D TLC NAND bellek yer alıyor ve sıralı okuma noktasında 500 MB/s'ye, sıralı yazma noktasında ise 480 MB/s'ye kadar transfer hızları sergileyebiliyor.

Yaptığımız okuma ve yazma testlerimizde, CrystalDiskMark üzerinde okuma noktasında 525 MB/s gibi iyi bir sonuç alırken, yazma noktasında ise 106 MB/s değerinde kaldık. Bu da disk in veri okuma noktasında başarılı, ancak aynı şekilde yazma konusunda ise beklentiyi karşılamadığını gösteriyor. Elbette bu değerler HyperX Savage EXO'yu taktığınız cihazdan cihaza farklılık gösterebilir, bunu da belirtmek lazım.

Son olarak HyperX Savage EXO'nun elimizdeki modelinin kapasitesinin 480 GB olduğunu da söyleyelim. Diskin ayrıca 960 GB'lık farklı bir modeli daha bulunuyor.

HyperX Savage EXO, taşınabilir SSD'ler arasında iyi bir model. Agresif tasarım hatlarıyla oyuncuların seveceği bir tasarım çizgisine sahip olan disk, ayrıca pratik kullanımda performansı da dengeli duruyor. 480 GB'lık kapasiteli bu cihaz, 790 TL fiyatla bulunabiliyor. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Agresif tasarım, fiyat/kapasite, oldukça hafif, sıralı okuma performansı
EKSİ Gerçek dünya yazma performansı

80



XPG Emix H20

XPG'den fiyat performans ürünü...

XPG EMIX H20, sahip olduğu tasarımıyla bütçe dostu kulaklık- lar arasında oyuncuların beğeneceği bir model. 50 mm gibi geniş kulak yastıklarıyla başınızda rahat duran ve bunu kulaklık köprüsü üzerindeki yumuşak yastıkla da destekleyen kulaklık, RGB ışıklandırmasıyla bu kategoriye uygun davranıyor. Kulaklığın malzemesi ise plastik yapıda.

Kulaklığın sol ünitesi üzerinde dahili bir mikrofonu da var ve bu mikrofonu esnek yapısı sayesinde kendinize göre ayarlayabiliyorsunuz. Ancak kulaklığın sökülemediğini ve gizlenmediğini de bu noktada belirtelim. Fakat kullanmadığınız durumlarda yukarı doğru kaldırabiliyorsunuz.

USB arabirimini kullanan XPG EMIX H20, 2.2 metre uzunluğunda örgü tipi bir kablo kullanıyor. Bu sayede yeterli bir mesafe sunan ürün, kablo üzerinde bir ayar kumandası da bulunduyor. Burada yer alan ses ve mikrofon düğmesi ile ayrıca kulaklığın RGB aydınlatmalarını da kontrol edebilirsiniz.

Kulaklığın ağırlığı ise 305 gram. Bu ağırlıkla kulaklığın nispeten hafif modeller arasına konumlandığını söyleyebiliriz. XPG EMIX H20, oyunlarda iyi ses performansı sağlaması için sanal 7.1 kanal çevresel ses desteği sunan kulaklıklardan biri oluyor. Bu sayede oyun içinde adım takibi yapmak, iyi bir dinlemeyle rakibinizin konumunu belirlemeniz mümkün. Bu arada kulaklığı elbette yalnızca oyunlarda kullanmayacak, müzik dinleyecek ve film de izleyeceksiniz. Bu alanlarda da kategorisine uygun ölçüde iyi performans sağladığını gördüğümüz EMIX H20, bas seslerde de iyi iş çıkartıyor.

Konforlu yapısı ve ses performansı ile kendinden memnun bırakan kulaklık, 7.1 sanal çevresel ses desteği sağlaması ve RGB yapısıyla dikkat çekiyor. Kategorisi dahilinde rakiplerine baktığımızda aralarında tercih edilebilir bir model olduğunu söyleyebiliriz. XPG EMIX H20'nin fiyatı ise 299 TL olarak belirlenmiş durumda.

♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 7.1 sanal ses desteği, rahat yapısı, örgü tipi kablo, nispeten hafif
EKSİ Mikrofon kısa, plastik tasarım

88



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Sony WH-1000XM3 ✦

Hemen her açıdan şaşırtıcı performans.

Ses konusunda uzman Sony'nin 1000X serisi kulaklıklarını zaman içinde geliştirdiğine tanık olduk. Elimizdeki bugün değerlendireceğimiz WH-1000XM3 modeli, son iki yılda gelen WH-1000XM2 ve MDR-1000X modelleriyle fazlasıyla tutarlı duruyor ve yeni geliştirmelerle karşımıza çıkıyor.

Sony WH-1000XM3'te, en büyük değişiklik kulaklıkların tasarımında görülüyor. Geçtiğimiz yılki modele göre daha hafif bir kulaklık olan 1000XM3, ayrıca daha uygun formuyla kulak üzerine rahat oturuyor. Selef modele kıyasla tam 23 gram daha hafif olan yeni model, bu kez kulak köprüsünün iç kısmının yanında dış yüzeyinde de dolgu malzemeye yer veriyor. Kulak ünitelerinin dış yüzeyleri ise bu kez daha sade. Selef modelde çatlamış deri görümlü sert plastik malzeme kullanan Sony, bu kez daha sade yapıda bir dış yüzeyi tercih etmiş. Kulaklığın çevresinde sağ tarafta yalnızca USB-C portu yer alırken, sol yanda iki buton bulunuyor. Bunlardan biri güç ve Bluetooth, diğeri ise Gürültü Engelleme ve Ambient tuşu olarak kullanılıyor. Peki, şarkılar arasında nasıl geçiş yapacak veya sesi nasıl ayarlayacaksınız? Bu kulaklıkta yine tüm bu kontroller, sağ kulak ünitesi üzerinde jestle kontrol şeklinde yer alıyor. Parmaklarınızı sağa sola veya yukarı aşağı yönde kaydırarak bu işlevleri kullanabiliyorsunuz.

Bu arada sol kulak ünitesi üzerinde de N logosu var. Yani bu kulaklığı yine NFC

kullanarak kolaylıkla telefonunuzla eşleştirebiliyorsunuz.

Gelelim kulaklığın performansına. Bu konuda Sony, açık ara çok iyi iş çıkartmaya devam ediyor. Baslar yine derin ve etkili; mid sesler özellikle enstrümantal, klasik müzik ve geniş orkestra topluluklarını dinleyenler tarafından çok beğenilecek. Aynı zamanda kulaklıkta sesler çok iyi dengelenmiş. Bas, diğer frekansları zorlamıyor, yine mid ve vokallerdeki tiz sesler kulağa sert gelmiyor.

Biz kullandığımız süre boyunca özellikle elektronik müzik dinlediğimiz 1000XM3'te, mesela Daft Punk'ta, müziğin tüm enerjisini aktarabildiğini gördük. Elbette odyofillerin bu kulaklık hakkında söyleyecek daha çok sözü olacaktır ve eksikliklerine dikkat çekeceklerdir, fakat o farklı bir klasman.

Kulaklıkta yine önemli olan aptX HD standardı benimseniyor. Mesela bu özellik de QuietComfort 35 II'de yoktu. Bu açıdan da elimizdeki model bir adım önde. Ayrıca yine kulaklıkta LDAC desteği de mevcut. Bu arada eğer elinizde önceki model varsa, 1000XM3'te ses konusunda büyük fark yaşanmadığını söyleyelim. Yani ses gelişimi için bu modele terfi etmeyi düşünmeyebilirsiniz, fakat büyük bir değişiklik var ki, o da gürültü engelleme noktasında yaşanıyor.

Sony tarafından yapılan testlere göre, gürültü engelleme özelliği bu kulaklıkta selef modele kıyasla 4 kat daha etkili çalışıyor. Açıkçası net

rakam olarak kaç kat olduğunu söyleyemeyiz, fakat uygulamamızda, tren ve uçakta değerlendirme şansı bulduğumuz 1000XM3'ün, çevrenizdeki insanların konuşmalarından, ortam seslerinden neredeyse tamamen soyutlanmanızı sağladığından bahsedebiliriz. Şimdi gelelim pil ömrüne. Gürültü engelleme özelliği aktifken 30 saate kadar pil ömrü sağlayabilen 1000XM3, eğer gürültü engellemeyi kapalı olarak kullanırsanız, bu süreyi 38 saate kadar çıkartabiliyor. Kulaklığın pili bittiğinde ise, 10 dakikalık hızlı şarj ile 5 saatlik bir kullanıma kavuşabiliyorsunuz. Bataryayı tam kapasiteye de 3 saatlik bir şarj ile ulaştırabiliyorsunuz. Bu konuda ise QuietComfort 35 II daha hızlı davranıyor diyebiliriz. O kulaklığı 2.5 saat içinde tam kapasiteye kavuşturabiliyoruz.

Sonuç olarak Sony, WH-1000XM3 elbette ucuz bir model değil. 1000XM3'ün fiyatı 2500 TL dolaylarında seyrediyor. Mükemmel ses kalitesi ve sınıf lideri gürültü engelleme özelliği arayan müzikseverler değerlendirecektir. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Olağanüstü ANC, muhteşem ses kalitesi, konforlu tasarım, pil ömrü, hızlı şarj ile 5 saate kadar kullanım
EKSİ Şarj süresi

96



CoolerMaster MasterBox MB511

Geniş ve ferah bir oyuncu kasası...

MasterBox MB511, Mid Tower form faktöründe bir kasa. İç kısmı oldukça geniş olan kasa içine ATX, micro ATX ve mini ATX anakartları rahatlıkla yerleştirebilirsiniz. Rahat kablo dolaşımı için gerekli kanallar açılmış ve özellikle CPU'ya özel kanalların mevcut olması, montaj sırasında önemli avantaj sağlıyor.

Yine alt tarafta yer alan PSU yuvasının önüne de hava kanalları yerleştirilmiş. Bu sayede öndeki fanlardan içeriye hava dolabiliyor ve bu sayede hava sirkülasyonu maksimize ediliyor. Yine burada, PSU yuvasının ön tarafında sabit disk braketlerini görmek mümkün. SSD yuvaları nerede diye soracak olursanız, bunlar da anakartın monte edildiği plakanın hemen arka tarafına yerleştirilmiş. Kutu içeriğinde yer alan contalarla SSD'lerinizi buraya sabitleyebilirsiniz. PSU noktasında 180 mm'ye kadar uyumluluk sağlayan MasterBox MB511, 410 mm'ye kadar GPU uyumluluğu gösteriyor. Ayrıca yine 165 mm'ye kadar CPU bloğuna destek sağlıyor.

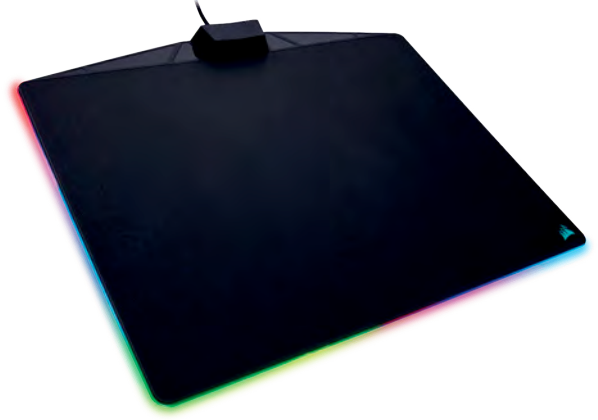
Yine ön tarafta 3 adet 120 mm'lik fan bulunduran MasterBox MB511, fan alanlarında toz filtrelerine de sahip. Bunlardan üst taraftaki manyetik yapıda, alt kısımdaki ise değil. Kasanın ön yüzünde üst tarafta 2 adet USB 3.0 portu yer alıyor, ayrıca burada kulaklık, mikrofon girişleri de yerleştirilmiş. Yine elbette güç ve reset butonları da burada bulunuyor. Kasanın yan tarafındaki kapak ise, cam değil arkadaşlar; pleksi bir kapaktan oluşuyor. Yan tarafın temperli cam olması daha güzel bir manzara sağlayabilirdi, ancak CoolerMaster bu modelde pleksi bir malzeme tercihinde bulunmuş. Bunların ötesinde ısı ve ses değerleriyle de iyi bir model oluyor MasterBox MB511. Şu an bu kasayı piyasada 500 TL dolaylarında fiyatla bulabildiğiniz bilgisini de son olarak verelim. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Geniş ve ferah iç yüzey, hava sirkülasyonu, geniş radyatör ve fan desteği, sessiz tasarım

EKSİ Yan panel temperli cam değil

86



Corsair MM800C RGB Polaris

Standart mousepadler sıkıcı geldiğinde...

Oyuncuların ihtiyaçları arasında geçmişte o kadar da büyük bir yer kaplamayan mousepadler son yıllarda çıkan birbirinden çekici modellerle yeniden spot ışıklarını üzerine toplamış vaziyette. Corsair'in hem sert hem de kumaş üst yüzey seçenekleri ile sunulan MM800C Polaris mousepadi de son derece başarılı bir model olarak karşımızda.

Kutudan çıkarttığınız gibi kullanmaya başlayabileceğiniz MM800C, RGB ışıklandırma için bir USB slotunuzu işgal ediyor. Corsair'in iCue yazılımıyla yönetebileceğiniz 15 ayrı RGB ışıklandırma bölgesine sahip olan MM800C, diğer Corsair ürünleriyle de senkronize edilebiliyor. Böylece The Division 2 gibi oyun profillerini indirerek çok daha atmosferik bir deneyim yaşayabilirsiniz, ortam adeta bir ışık gösterisine dönüyor. Bu 15 ayrı RGB bölgesinin son derece yumuşak bir geçiş sağladığını ve adeta "likit" bir ışık gösterisi sunduğunu söylememiz gerek.

Kendi adıma konuşayım, bugüne dek sert yüzeyli mousepadlere daha yakın durdum ve bunun en önemli sebebi de daha zor kirlenip daha "akıcı" bir kontrole imkan sağlamasıydı. MM800C'nin testte kullandığımız modeli ise kumaş üst kaplamaya sahip ve boyut olarak "orta" diyebileceğimiz ölçülerde. 350x260x50mm ebatlarındaki ürün genellikle büyük alanlara ihtiyaç duymayan oyuncular için gayet ideal. Alt kısımda kullanılan kauçuk kaplama sayesinde zemine oturan ve kaymayan mousepadin kumaş kaplaması toz kapıp kirlenebiliyor. Sağladığı hassaslık hissini ise çok beğendim.

1.8 metrelik bir kabloyla gelen ürünün üst kısmında bir de USB 2.0 slotu var. Bu sayede bir USB hub gibi kullanmak da mümkün. Yani donanım açısından yok yok.

Neticede karşımızda "niche" bir ürün var ve 400 TL civarındaki Türkiye fiyatına da bu açıdan bakmak gerekiyor. Farklı ve daha renkli bir deneyim arayan oyuncular için son derece keyifli bir sistem ögesi olacaktır. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI İki farklı yüzey seçeneği, iCUE destekli RGB aydınlatma, ekstra USB slotu, kaymayan alt yüzey

EKSİ Fiyatı yüksek olduğundan önceliği mousepad olmayan oyuncuların aklını çalmakta zorlanabilir.

90



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
102

AVENGERS: ENDGAME

Son yılların en fazla beklenen filmi olabilir mi? Muhtemelen öyle.

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bu ay bir değişiklik yapıyor ve çıkacak albümler hakkında ufaktan bir öngörü ile karışık piyasaya salınan ilk şarkıları analiz ediyoruz. Konuklarımız Rammstein ve Sabaton, kaleye uzaklığımız ise 35 metre...

TEKLİ

RAMMSTEIN
DEUTSCHLAND

Yıl 99 falan. Bir şekilde Ich Will ve Du Hast ile keşfetmişim bu arkadaşları. Devamında Feuer Frei ile katlanmış dinleme zevki. Sonrasında Live Aus Berlin ile başlayan tutku bugün bu albümün şarkısına kadar geldi. 20 yıl. Hatta Rammstein Türkiye topluluğu ile tanışmak, oradan nice dostlar edinmek gibi şeyler bile oldu. Zaten toplasan 3-5 kişiydik Türkiye’de. O nedenle öyle bir sarıldık ki Rammstein’a bugün bu adamların kötü yapacağı ilk işte ilk küfürü biz ederiz diye tahmin ediyorum. Bu şarkıya baktığımızda klasik Rammstein çizgisi görüyoruz. Beklendiği gibi bu şarkıda da göndermeler, giydirmeler, eleştiriler ve türlü türlü düşünce klibe ve şarkıya serpiştirilmiş. Çoğu filmin trailer’ından çok daha başarılı bir klip çıkardıklarını rahatça söyleyebilirim. Müzikal olarak eskiye oranla biraz daha yavaşlar artık. Benim gibi adamlar hemen bir Sehnsucht, Links 2 3 4 görmek istiyor. Daha hızlı, daha ritmik olmasını bekliyorum ama onlar da yaşlandı artık bunu kabul etmemiz gerek. İkinci bir Du Hast vakası çıkarsalar fena olmaz mı? Gerçi ona ikinci bir Matrix filmi de gerekir... ♦ İlker Karaş



FİLM

PET SEMATARY

Stephen King’in 1983 yılında basılan romanından hayat bulan Hayvan Mezarlığı, korku ve gerilim türünü sevenlere hitap ediyor. Hikayemiz ise karısı Rachel (Amy Seimetz) ve iki küçük çocuğuyla birlikte Boston’dan kırsal Maine’e taşınan Dr. Louis Creed’in (Jason Clarke) hikayesini anlatıyor. Ailenin kedisi Church ölünce komşuları Jud, Louis’i karanlık bir Hayvan Mezarlığı’na götürür. Rahatsız edici rüyalarına ve uyarılara rağmen kediyi gömer ve ertesi gün Church, mucizeyi şekilde geri döner. Ancak ailenin bireylerine zarar vermeye başlar. Asıl trajedi dolu anlar ise Ellie’nin doğum gününde yaşanır. Louis’in korkunç kararı, tüm aileyi etkisi altına alır. 2019 filmi hem 89’daki filminden hem de 83’teki kitaptan bir olay örgüsüne sahip. Gerek karakterler, gerekse son noktasında bazı izleyicilerin tatmin olmama ihtimali de var. Her şekilde atmosfer ve rahatsız edici sahneler kısmında film, türünün hakkını veriyor. Kim bilir, belki de film çıkışı kitaba dalarsınız (bunu yapın). ♦ Ceyda Doğan Karaş



TEKLİ

SABATON BISMARCK

Bu ay böyle müzik alemi resmen bana çalıştı diyebilirim. Önce Rammstein üstüne Sabaton, ölsem gam yemem şu dakikadan sonra. Sabaton’un nesini seviyoruz? Bol yardımcımalı, hikayeli, yüksek tempolu, vurdulu kırdılı ve içinden tank geçen şarkılarını seviyoruz. Bu defa adamlar gemi soktular kadrāja. Klibi dahil hem de öyle bir soktular ki geminin bir kısmı dışarda kaldı! Tam bir ölüm makinesi olan Bismarck Zırhlısında 2000’den fazla mürettebat 250 metrelik gemide görev almaktaydı. 46 bin tonluk bu yüzen şey bazen kişiye “bunu insan yapmış olamaz” dedirtiyor. Aynı şiddetle baktığımızda şarkının da olabildiğine ağır ve güçlü, bir o kadar da ateş gücü yüksek olmasını bekliyoruz. Bekleneni de veriyor. Sabaton geçen yıllar içinde ilk çıktığı dönemdeki koşa koşa müzik yapma eğilimini biraz daha teatral tabana oturttu. Onun bir klibini izliyor, şarkısını dinliyor, konserine gidiyorsanız, size muharebeden bir an yaşatacağına emin olabilirsiniz. Şarkı sözü seçimleri yine muazzam derecede güzel. Bismarck’ı “Pride of a nation a beast made of steel” ve “The terror of the seas” çok şık detaylar. Klibi de fevkalade yapmışlar. Hatta tekne kiraladıkları yerdeki teknelerin adının Karadeniz ve İmparator olması tesadüf değil. Grubun Türklere olan bakışı ve sevgileri yadsınamaz bir düzeyde. Albümün açılış şarkısı böyle ise gerisi dinamit gibi geliyor demektir. ♦ İlker Karaş





DİZİ

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA : PART 2

Eski metal kafalardan kim kaldı? Saçı beline kadar uzatmış biri olarak şimdilerde tekrar bir uzatma demeleri söz konusu. Tabii bu defa yanları kazıtıp biraz daha çılgınlıklar, Papa Roach stili bir şeyler peşindeyim. Bu esnada şunu fark ediyorum, eskisi gibi fişek albümler, şarkılar da bulamıyorum. Bayadır şöyle dur bir açayım dediğim albüm ve şarkı da çıkmadığını fark ettim. Özellikle de Death Metal ve Melodic Death Metal kısmında. Eskiden Norther vardı, COB vardı diyorduk yıkılmaz kaleler geliyordu aklımıza. COB da kendini çok bozdu bir dönem, lakin Hexed albümü bayağı bir

değişik olmuş. Bir güzel geldi kulağıma, anlatamam. Riff dediğin şeyin eğlenceli ve bağlayıcı olması, sizi sardı mı bir döngüye sokması gerek. İnişler ve çıkışlara ayak uydurdunuz mu o şarkının müptelası olursunuz. Bu albümde de "Under Grass and Cover" gibi bunu sağlayan şarkılar yakaladım. Güzel olan nokta, yukarıda da dediğim gibi, kendine yakışanı bulmuş olmaları. Bu durum, bizim bütün motivasyonumuzu da geri getiriyor. Eski sevgili ile yıllar sonra denk gelmek gibi, çoğumuz istemeyiz belki ama, yerini dolduran biri yoksa anında eski moda. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**

SİNEMA

SHAZAM

DC evreninin "ergen" kahramanı olarak bilinen Shazam, eğlenceli içeriklerinin yanında Zachary Levi'nin başarısıyla öne çıkıyor. Filmimiz, 14 yaşındaki kimsesiz bir çocuk olan Billy Batson'ın (Asher Angel), "Shazam!" diye bağırmasının ardından güçlerini keşfetmeye çalışmasını konu alıyor. Bu sırada ise yanın da Billy'yi yeni evlat edinen ailenin "süper kahraman takıntılı" çocuğu olan Freddy (Jack Dylan) bulunmakta. Bazı noktalarda fazla çocuksu olması nedeniyle izleyiciyi rahatsız edebilecek detaylarla süslü film, genel hatlarıyla karakterlere bağlı olanları mutlu etmeye yetiyor. Hiç kuşkusuz beklentiyle doğru orantılı olarak sevebilecek filmlerden olan Shazam, aksiyondan çok karakterlerin kendilerini bulma yönündeki hayat derslerine odaklanmış. Her şekilde eğleneceğiniz kesin. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**



SİNEMA

AVENGERS ENDGAME

Sinema sektöründe bir çağın kapanışına tanıklık ettik. Marvel Evreni'nin en büyük olayı, 11 yılın ve 22 filmin ardından son buldu. Artık Marvel filmleri için yepyeni bir çağa doğru geçiş yapacağız. Peki film nasıldı? Açıkçası büyük bir Marvel hayranı olarak benim adıma doyurucuydu. Fakat sinema anlamında biraz yetersiz kaldığını da kabul etmem gerek. Filmin 3 saatlik süresi bir hayli yorucu. Filmin ilk yarısı dramatik ve karamsar tonunu



koruyarak, hikayenin kırılma noktasına güzel bir altlık yapıyor. Filminden beklentinizi karşılayacak tüm sahneleri göreceğinizin garantisini veriyorum.

Kimsenin filmin bu kadar uzun olmasına itiraz edeceğini de sanmıyorum. Sonuçta koca bir nesle süper kahramanlığı sevdiren bu dev macera, soluksuz bir finale izleyicisine veda ediyor.

♦ **Özay Şen**



DERGİ

DOOM ZINE

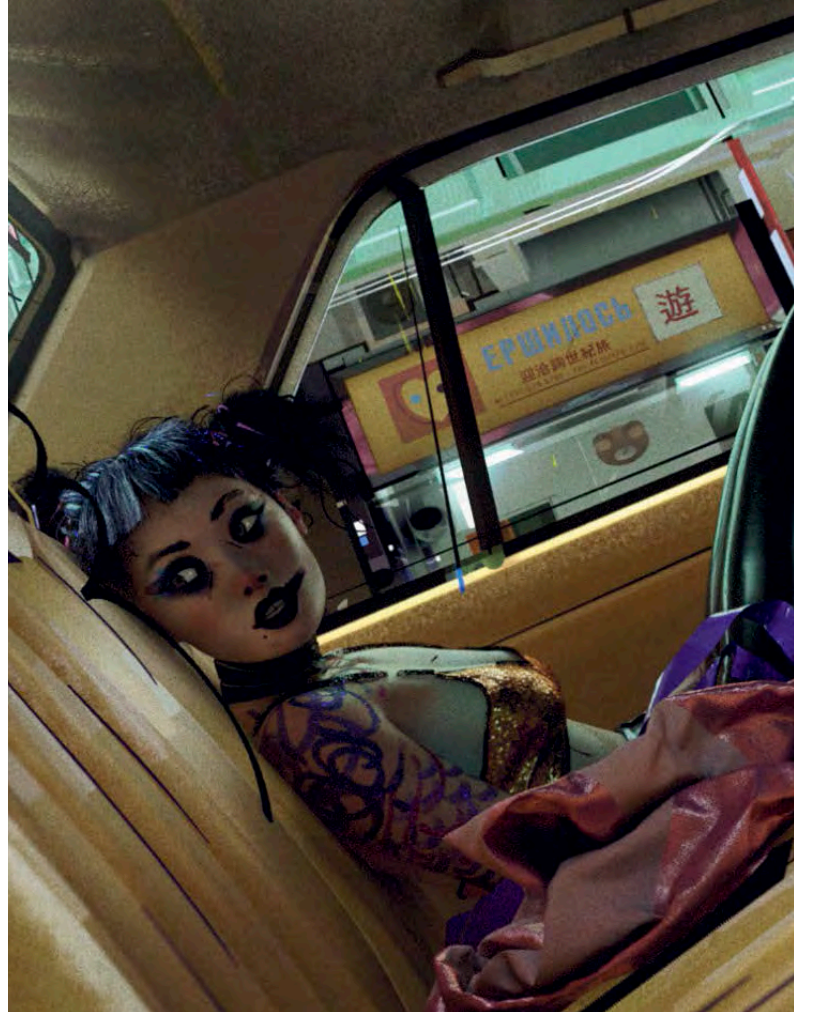
Artık onu tanımayan kalmadı... Türkiye'nin ve belki de dünyanın en büyük Doom fanatığı olan Mahmut Saral'dan bahsediyorum. Kendini resmen Doom'a adanmış olan Mahmut, geçtiğimiz senelerde iki tane Doom kitabı yayımladı ve bunlar yetmemiş olacak ki şimdi de kendini dergi sektörüne veriyor.

Doom Zine adındaki ufak dergi, tam bir "Zine". Zine nedir peki? Eskiden, sosyal medya, internet yokken, bir şekilde paylaşım yapmak isteyen, bildiklerini diğer kişilere aktarma çabasında olan kişiler bir araya gelip, genellikle fotokopide çoğaltılmış basit dergicikler hazırlardı. Uyduruk bir mizanpaj, renksiz görseller ama ruh sahibi bu dergiler bir dönemin ünlü bağımsız paylaşım portalla-

rıydı. İşte Doom Zine da aynı bunun izinden gidiyor ama eski dönemden farklı olarak dergi tamamıyla renkli ve tek bir kişinin elinden çıkıyor. Doom Zine'in içeriğinde elbette ki bolca Doom ile ilgili bilgi var. Doom'daki ilk bölümden de bahsediliyor, Doom için vaktinde yapılan tek bir ilk bakıştan da, oyundaki enteresan kütüphanenin nasıl oraya konduğundan da... Çeşitli çizimler ve internetteki haberlerin yorumlarıyla da desteklenen Doom Zine'i edinmek için mahmutmk2@gmail.com adresine e-posta atabilirsiniz. Derginin fiyatı 25 TL ve yanında, yayımlanan Doom kitaplarından biri de hediye olarak geliyor. Biz de Mahmut'u tekrar tebrik ediyor, ikinci sayıyı beklediğimizi belirtiyoruz. ♦ **Tuna Şentuna**

ÇİZGİ DÜN- YALAR

Yıllar sonra okuldaki bir arkadaşınızın ülkenin en azılı seri katillerinden biri olduğunu öğrenseydiniz, ne hissederdiniz? Peki sıradan bir fotoğrafçının yavaş yavaş olgunlaşmasında izleyici olmak ister miydiniz? Cevaplar evetse, sizi buraya alalım.



Herkes hoş geldi, buyurun şöyle geçin. Size öncelikle bir haberim var fakat önce arka planı anlatmak gerekiyor. Özellikle dergi sektöründe, yazılan yazılar, makaleler, ilgili oldukları konunun sağlayıcısı tarafından gizli bir sponsorluk altındadır. Bu ne demek? Misal dergide tonla oyun incelemesi görüyorsunuz, değil mi? Biz elbette bu oyunları mağazaya gidip satın almıyoruz, tedarikçiler bize ulaştırıyor. Veya başka bir teknoloji dergisinde, bir ürün incelenmiş. O ürünü yazan kişi, gidip de o ürünü kendisi satın almıyor, firma ürünü yazarın masasına bırakıyor. Ya da bir gezi dergisini ele alalım. “Ben sürekli geziyorum, param çok, sizin

“Çizgi Dünyalar adını koyduğum bu bölümde çizgi-roman tutkumdan ötürü, kimseye bulaşmadan, kendi halimde size, sevdiğim, beğendiğim çizgi-romanları tanıtıyorum”

dergiye de bir şeyler yazayım mı?” demiyor yazarlar; onların gezi masraflarını da birileri karşılıyor.

Ben ise Çizgi Dünyalar adını koyduğum bu bölümde çizgi-roman tutkumdan ötürü, kimseye bulaşmadan, kendi halimde size, sevdiğim, beğendiğim çizgi-romanları tanıtıyorum. Lakin ülkemizdeki enflasyon ve yayınların ardi arkası kesilmeden çıkmasından ötürü, bir baktım ki ben bayağı para harcıyorum bu işe. Bir dolu yayınevinin, bir dolu çizgi-romanına saçtığım paralar sağlam bir meblağ olmuş da gitmiş. Yayınevi yayınevi dolaşıp, “Bize kitap sağlarsanız tanıtımını yapalım” demek, yanıt beklemek, arada unutulmak, siz kimdiniz diye cevap almak da can sıkacağından ötürü, bu bölümü bu ay itibarıyla sonlandıracağımı bildirmek istiyorum. Ha, çizgi-roman almaya elbette devam edeceğim ama kendime kadar olacak gibi gözüküyor. Bu bölümü de hangi yayınevi takip ediyordur bilmiyorum ama bir gün onlar bize ulaşırsa, tekrar değerlendirmeye alırım.

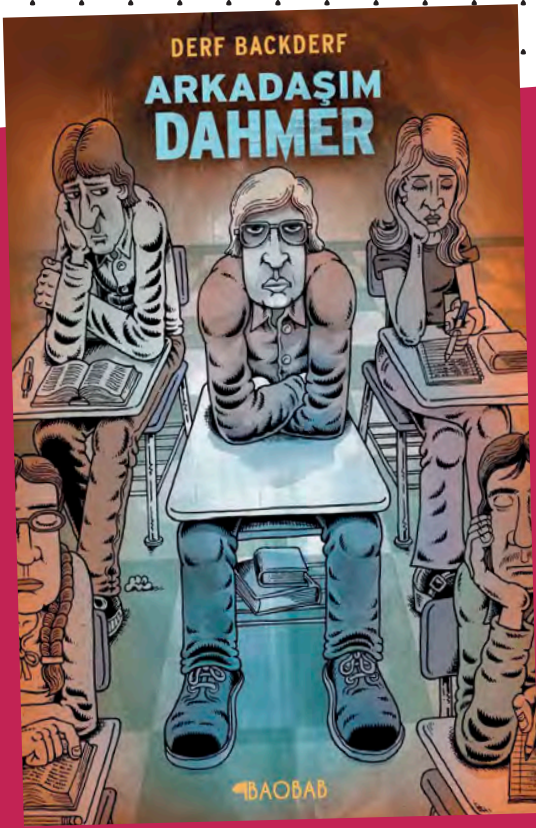
Robotlar, ölüm ve aşk

Geçtiğimiz ay Kürşat derginin Kültür & Sanat köşesine sıkıştırmıştı; Netflix’in efsane

kısa animasyon dizisi Love, Death + Robots’u ben de izledim ve tek kelimeyle bayıldım. Uzun zamandır art arda bu kadar sağlam animasyon izlememiştim. Neredeyse hepsi animasyon kalitesi açısından aşmış gitmiş ama bazıları apayrı bir klasmandaydı bana sorarsanız. Animasyonların senaryoları ve kurguları da mükemmeldi. O üç enteresan robotun diyalogları ve karakterleri misal... Alın o robotları, derhal uzun metrajlı film yapın, gişe rekoru kırsın. Keza bir otel odasında katille yüz yüze gelen kahramanın olduğu bölümdeki sinematografi nedir arkadaş? Tek kelimeyle inanılmaz. Yoğurt hükümdarlığı gibi biraz daha garip ve sönük bölümler de elbette var dizide ama hiçbirini izlerken sıkılmıyorsunuz; sadece bazılarını biraz daha fazla beğeniyorsunuz. Umarım serinin devamı gelir de yeniden hayatımız renklenir. Şimdi sizi iki düşündürücü çizgi-romanla birlikte bir yolculuğa davet ediyorum. Bir tanesi ünlü seri katil Jeffrey Dahmer’in okul yıllarını konu eden Arkadaşım Dahmer ve bir diğeri de yaşamla iç içe bir öyküyü bizle buluşturan Sıradan Zaferler.

Herkese bol çizgi-romanlı günler, aylar, yıllar diliyorum. Umarım tekrar görüşürüz!

◆ Tuna Şentuna



ARKADAŞIM DAHMER

Derf Backderf

Bu çizgi-romana sempati duymamın öncelikli nedeni elbette ki yazarın ismi. Derf Backderf, bir çeşit Tuna Şentuna değil de nedir? İşte kafiye manyağı ailelerin ürünleri biz oluyoruz.

Şaka bir yana, Derf gerçekten keyifli bir eser ortaya çıkartmış ve sanıyorum ki bu çizgi-romanı en çok seri katillere ilgi duyan benim gibi fantastik tipler sevecektir. Seri katillerin hayatı bence çok ilginç. Adamlar bir şekilde sosyal hayatlarını da idame ettirirken, bir yandan da katır kutur adam kesiyorlar. Ben şurada bir kez işe geç gitsem nasıl bahane uyduracağımı bilemiyorum, adamlarda yalanın bini bir para... Çok garip. Amerika'nın ünlü seri katillerinden biri olan Jeffrey Dahmer'in okul arkadaşı olan Derf, Arkadaşım Dahmer'da Dahmer'in nasıl yavaştan sıyırdığına ana konu olarak anlatmasa da okuldaki garip hallerini bize aktarıyor. Bunu yaparken Dahmer'in aslında nasıl kurtarılabileceğini de görüyor ve bu tip psikopatların genellikle ailevi sorunlarının bulunduğunu da fark ediyorsunuz.

Arkadaşım Dahmer'in çizim tarzı da enteresan.

Gerçekçi değil, çok karikatür gibi de değil ama daha çok sanki gençlere hitap eden bir tarzda. Bu da çizgi-romanı okuduktan sonra konuyla birlikte çizimleri de hatırlamamızı sağlıyor.

Tek kitap halinde yayımlanan Arkadaşım Dahmer'la ilgili ilginç bir konu daha var ki o da 2017 yapımı bir filminin de bulunması. Size tavsiyem filmi, çizgi-romanı okuduktan sonra değerlendirmeniz çünkü –bence– çizgi-roman daha vurucu olmuş.

Keşke her ünlü seri katile böyle çizgi-romanlar hazırlansa da okusak... ("Var zaten?" mi dedi biriniz?!)



SIRADAN ZAFERLER

Manu Larcenet

Marvel, DC, Image çizgi-romanlarını zaten bir yana koyuyorum, az önce okuduğunuz Arkadaşım Dahmer da nihayetinde fantastik kurgu gibi bir hikaye; nereden bulacaksınız seri katili de hikayesini inceleyeceksiniz... Tüm bunlardan farklı olan bir çizgi-roman akımı da var ve bunda, genelde daha hayatın içinden hikayelere yer veriliyor. Bir kitap fuarında keşfettiğim Saniyede Beş Bin Kilometre, beni Sıradan Zaferler'le de tanıştırdı.

Manu Larcenet'in yazarlık ve çizerliğini yaptığı Sıradan Zaferler, genç bir fotoğrafçının hayatını konu ediyor. Fotoğrafçı dediysem, ünlü bir sanatçı olarak düşünmeyin; hayatını idame ettirmeye çalışan sıradan bir Fransız kendisi. Bu arkadaşımız kendi evinde yaşayan biri ve yeni çocuğu olmuş kardeşi (Ağabeyi de olabilir, hatırlayamadım.) ve onun eşiyile de rutin bir görüşme halinde. Fotoğrafçımız bir gün, bir kızla tanışıyor ve hayatı değişiyor... diyeceğimi sandıysanız, yanıldınız. Aynı gerçek hayatta olduğu gibi kahramanımızın hayatına bir kadın giriyor ama kitabın ana konusu bu değil. Hatta ortada bir ana konu var bile diyemem. Fotoğrafçının kendi irili ufaklı sorunları ve yaşadıklarını uzun uzun okurken onun bir arkadaşımıştınız gibi hissediyor ve kendi hayatınızdan da benzerlikler bularak sakın ve "sıradan" bir serüvene yelken açıyorsunuz. Eser o kadar kolay okunuyor ki, üzerinize saf bir rahatlık da çöküyor, kitabı bitirdiğinizde kendi sıradan zaferinizi kazanmış gibi hissediyorsunuz.

Bol aksiyonlu veya çok keskin bir konu etrafında dönen çizgi-roman okurlarını pek tatmin etmeyeceğini düşündüğüm Sıradan Zaferler'i yine de bu sanat dalına ilgi duyan tüm çizgicilere tavsiye ederim.

OTAKU CHAN

Türkçeye çevrilmiş mangalarda geçen ay kaldığımız yerden devam edelim. Efsanevi Yalnız Kurt ve Yavrusu'ndan bahsetmişim en son. Bu ay ise güzel haberlerle karşı karşıyayız; yeni iki Manga daha bizlerle!

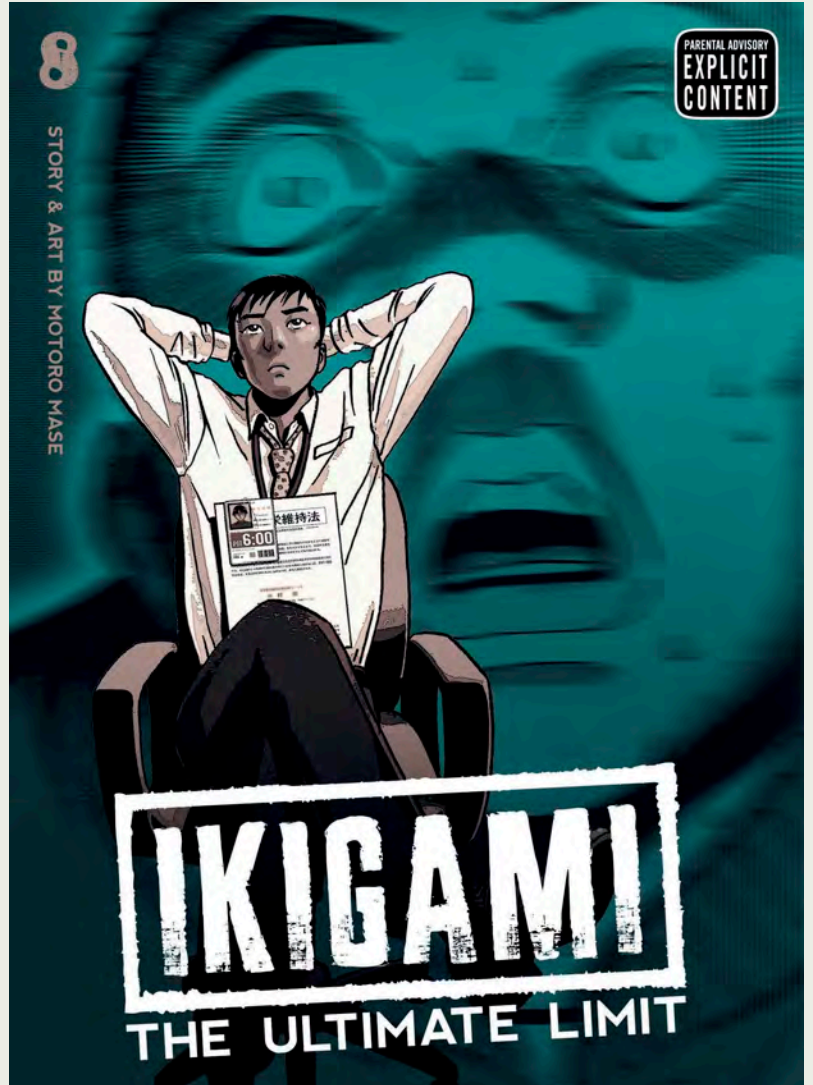
House of Five Leaves: Manga daha çıkmadığı için nasıl Türkçeleştirdiler bilemiyorum ama Natsume Ono gibi çok sevdiğim bir mangakanın eserlerinin Türkçeye çevrileceğini duyduğumda mutluluktan uçtuğumu söyleyebilirim. Natsume Ono yetişkinlere yönelik hikâyelerini müthiş detaylı karakterlerle destekleyen ve çok farklı bir çizim tarzına sahip bir yaratıcı. Türkçeye çevrilen ilk eseri House of Five Leaves ise Edo döneminde sahipsiz kalmış bir samurayın bodyguard olarak işe alınmasıyla başlıyor. Elbette onu işe alanın bir çete üyesi olması ana karakter ronin Akitsu Masanosuke'nin kendi samuray inancıyla ters düşmesine neden oluyor. Trajedisini ve karakter gelişimini sindire sindire ilerleyen bu sekiz ciltlik mangayı daha farklı işler okumak isteyen ya da yetişkinlere yönelik mangalar arayan herkese tavsiye ederim.

House of Five Leaves



İkigami: Marmara Çizgi'nin yetişkinlere yönelik diğer yeni başlayan serisi de İkigami. Ölümle yüzleşmek, kendi ölümlülüğünü keşfetmek ve ölümü dağıtmak gibi ilginç konulara değinen nadir bir manga. Çok bilinmemekle birlikte şaheser nitelikleri barındırıyor. Distopik bir gelecekte ulusal bolluk aşısı diye isimlendirilen ve içinde nanobotların bulunduğu bir aşı yapılıyor gençlere. Ve her ay içlerinden bazıları insanlığa yaşamın değerini hatırlatmak için seçiliyor. Ölmelerinden 24 saat önce de İkigami denilen, ölümlerini bildiren bir belge teslim ediliyor. Teslim eden görevli ana karakterimiz. Episodik olarak ilerleyen mangada bir yandan kendi ölümüyle yüzleşen karakterlerin başlarından geçenleri takip ederken bir yandan da ana karakterimizin değişimini izliyoruz. Çizimler çoğu zaman karanlık tona oranla ön plana çıkmayan bir tarzda olsa da dramatik anlarda kendini öyle etkileyici bir şekilde hikâyeye dahil ediyor ki görmeden anlatması hakikaten zor. Her cilt başlayan ve biten hikâyesiyle üzerine düşünme imkânını veriyor okuruna. Fakirlik, politika, şiddet gibi ağır konulara giren ve felsefi tartışmalara varan hikâyesiyle öyle herkesin de kaldıramayacağı bir manga olma özelliği taşıyor İkigami.

Cadı Avcısı / Witch Hunter: Cadı Avcısı daha devam eden bir Kore Manhwa'sı, ülkemizde de iki cildi çıktı. Gerçekten havalı çizimleri var. Genelde Kore ya da Çin





manhwa ve manhualarında çizimler müthiş olur, önemli olan bir yandan hikâyenin de iyi akmasıdır. Daha iki cildi çıkan bu serinin dünyasında cadılar birden saklandıkları yerlerinden çıkıp dünyaya savaş ilan ediyorlar. Ve dünyanın üçte ikisi onların boyunduruğu altına giriyor. Onlarla savaşmak için de doğaüstü güçlere sahip insanlardan oluşan Witch Hunter WH kurumu kuruluyor. Ana karakterimiz Taşa Gospel de WH'nin en güçlü cadı avcılarının biri. İlginç olan tarafı Taşa'nın aslında cadılardan nefret etmemesi, her ne kadar kendi kasabası cadılar tarafından yok edildiyse de... Bunun altında yatan nedeni okudukça göreceğiz. Ama aksiyonu bol bir seri isterseniz göz atın derim.

The Breaker: Bol aksiyonlu bir Kore manhwası daha. Ama Cadı Avcısı'na göre ecchi olanı yüksek, çizimleri daha gerçekçi. Şiun okulda dayak yiyen pısrık bir tipken okuluna gelen yedek öğretmen Çonvu sayesinde bilmediği bir dünyayla tanışıyor. Yeraltı ve dövüş sanatı murim ile. Dövüşlerin anlatıldığı panellerde çizimler hakikaten nefes kesiyor. Hareketlerin koreografisi, yeni hareketlerin dahil edilmesi sürekli etkileyici kalmalarını, okuyanın bıkmamasını sağlıyor. Usta-çırak ilişkisi de oldukça keyifli ilerliyor. Anlatıcının ustadan çırağa, çıraktan ustaya değişmesiyle giderek detaylanıyor karakterler gözümüzde. 10 ciltlik The Breaker'ın ilk üç cildi yayınlandı bile. Bu serinin ardından umarım devam serisi New Waves de Türkçeye çevrilir. Marmara Çizgi'nin ardından Türkçe manga külliyatımızın çoğunu kataloğunda barındıran Gerekli Şeyler'e geçelim. Elbette açıklayasam da, birkaç aya başka firmalardan çıkacak süper mangaların haberini aldım. İlerde çıktıkça "kyaa" çığlıklarıyla almaya koşacağınıza inandığım müthiş mangalar yayın programlarına girdi yayınevlerinin. Çok, çok güzel seriler geliyor...



One Piece: 22 senedir devam eden, dünyanın en çok satan mangası One Piece. Yeni başlayanların genelde cilt sayısından ötürü gözünü korkutan bir seri ama ben size diyeyim korkmayın! Ülkemizde 41. cildi çıktı, animenin ilk bölümleri artık yeni bölümlerdeki kaliteyi yakalayamadığı için mangasını ısrarla öneririm. Ayrıca animede her detay yeterince işlenemiyor ve manganın yaratıcısı, Japonya'nın dâhi çocuğu Eiçiro Oda ise tam bir detay manyağıdır. Size bir ciltte minik bir detay verir, üç sene sonra onun üzerine bir dünya inşa eder. One Piece görüp görebileceğiniz en eğlenceli mangalardan biri. Aksiyonu da, komedisi de bitmez. Bilmeyenler için One Piece'in harika bir korsan hikâyesi olduğunu da ekleyelim. Bu manganın Türkçesinde özellikle sevdiğim şey çevirisi oldu. Çoğunlukla İngilizceden ve seriye takip ederim mangaları ama bu seriyi sıfırdan tekrar başladım çünkü müthiş keyifli bir dili var.

Naruto: İlk göz ağrım. Şimdiki çocuklar gelip Boruto'dan bahsedince biraz bozuluyorum. Ekonomik sebeplerle başlatılmış ve Naruto'nun yaratıcısı Kişimoto'nun elinden çıkmamış bir mangayı okumak istemiyorum. Naruto içinde bol bol dram da barındıran One Piece'ten sonra büyük ün kazanmış shounen mangalarından biri. Ve kesinlikle her yaş grubu tarafından okunabilir. 72. ciltte bitti, ülkemizde ise 41. cildinde. Özellikle animesindeki filler bölümlerle uğraşmayıp doğrudan Kişimoto'nun çizimleriyle baş başa kalmak çok daha eğlenceli. Bilmeyenler için Naruto bir Ninja kasabasında doğmuş küçüklüğünden beri dışlanmış ve kendini kanıtama arzusuyla dolup taşan biraz saftirik bir oğlan. Daha sonra üç kişilik bir ekibin parçası oluyor ve bütün hikâye o noktada başlıyor. Shounen mangası nedir diye sorulsa en iyi cevabı One Piece ve Naruto



verir. Bir anlamda şu anki piyasayı Dragon Ball'un ardından şekillendirmiş iki önemli mangadan bahsediyoruz. Bu serinin de uzun olması gözünüzü korkutmasın. İkisi de özellikle mangada sürükleyiciliğinden pek bir şey kaybetmeden devam ediyor. Her hafta birer bölüm çizildiği düşünülürse çizim kalitesinin de düşmediğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Tokyo Göl: Şu sıra Türkiye'nin en sevilen mangası Tokyo Göl. Hem lise hem de ortaokul öğrencileri ana karakter Kaneki için yanıp tutuşuyor. One Piece ve Naruto'ya göre çok daha trajik bir hikâyesi var. Komedi öğelerini de tamamen uzaklaştırmış kendinden. Bir organ nakliyle yarı Göl yarı insana dönüşen Kaneki'nin pek çok psikolojik savaştan da geçtiği bol aksiyonlu bir seri. Ama duygusal yanını çok daha ön planda tutuyor. İlk serisi 14 ciltte bitiyor ardından gelen re serisinin ise şimdilik 6 sayısı çıktı. Ayrıca bir light novel çevirisi de yayınlandı. Her şeyin siyah ve beyazdan ibaret olmadığını gösteren bir manga. Özellikle animesinde ikinci sezonun mangadan bambaşka olması, re serisinin de animasyon kalitesindeki düşüş kesinlikle manganın tercih edilmesini sağlıyor. Karanlık bir atmosferde ciddi bir hikâye okumak isteyenler için birebir. Mangası Sui İşida'nın en sevdiğim shounen mangası Hunter x Hunter'da da asistan olarak çalıştığı bilgisini vererek bir sonraki mangaya geçelim.



Uzumaki: Gelecek ay Türkçeye çevrilmiş mangalarla ilgili bu yazı dizisinin sonuna geleceğiz. Ama bu ayki yazının son mangası Uzumaki olsun istedim. Uzumaki Junji İto'nun elinden çıkma müthiş bir hikâye. Junji İto korku dediğinizde kesinlikle bilmeniz gereken bir isim. Gerekli Şeyler'in yayın çizgisinin dışına çıkarak Junji İto basması da gerçekten ülkemiz manga okuru için müthiş bir şey. Bakın korku deyince Japonya'nın çok eskilere dayanan bir korku geleneği olduğu, bir dönem tüm dünya sinemalarını da filmleriyle etkisi altına aldığı biliyoruz. Junji İto'nun harika tarafı, korkutmak ya da sizi germek için öyle klasik klişelere ya da abartı çizimlere başvurmaması. Tamamen nevi şahsına münhasır bir çizim tarzı var. Ustası kabul ettiği Kazuo Umezu'ya bir derece yakın bir tarzda çizse de Junji İto hikâyelerinin de etkisiyle bambaşka bir dünyaya sürüklüyor sizi. Mizahi bile kara adamın. Hikâyesini anlatıp da büyüü bozmayacağım elbette. Japon mangasında korkunun efendisi sayılan Junji İto'yu okuyup kendiniz deneyimleyin isterim. Üç ciltte biten Uzumaki İto'yu tanımak için de mükemmel mangalardan biri. ◆ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay demek kalıp çıkarmayı da gerektirir. Hava tabancanızı hazırlayın, EVA şekillendiriyoruz...



Her geçen gün gelişen ve takibi de kolaylaşan cosplay konusu, kategori açısından da çeşitleniyor. Bu çeşitlilik, kimi zaman yanlış anlaşılmalara da beraberinde getiriyor. Cosplay, bazılarımıza göre "peruk takip çıkmış" konusunda rahatsız ederken, diğer tarafta "asker cosplayi de neymiş" tartışmasını yaşıyor. Eğer bu yazı dizisini takip ediyorsanız, cosplay konusunda fazla agresif olmamanız gerektiğini anlamışsınızdır. Hoşgörü önemli bir konu malum. İlk defa bu hobiye başlayanları doğru şekilde yönlendirmek için dersinize iyi çalışmanız gerekiyor. Bazı cosplayerlar sadece bir aylık süreçte, üç yıllık cosplayerı profesyonellik anlamında rahatça geçebilir. Bunun nedeni zamanını sadece cosplaye ayırmasıdır. Ancak işiniz olan cosplayle, hobiniz olan cosplay arasında dağlar kadar fark vardır. Bu farkındalığı anlıyorsanız, vicdanınız rahat olacaktır. Geçtiğimiz aylarda EVA sünger konusunda balıklama dalmıştık. Cosplayde en çok kullanılan malzeme listemize ulaştıysanız ne mutlu size, ulaşamadıysanız beni sosyal medyadan dilediğiniz zaman dürtebilirsiniz. Konumuz olan EVA süngerde kalıp çıkarmak, boyamak, kesmek, türler derken derinlemesine açtığımız konuyu, biraz daha detaylandırmak şart. Bu ayki yazımızın ilk dersi de kalıp çıkartmak.

Manken kullanın

Belki gereksiz masraf gibi görünebilir ancak cansız mankenler, cosplayde çok işinize yarayacaktır. Eğer eviniz müsaitse birkaç tane alabilir ve zırh odaklı kostümlerinizi, rahatça saklayabilirsiniz. Ancak unutmayın ki bu arkadaşlar yer kaplıyorlar. Daha da önemlisi, üzerinde çalışabileceğiniz rahat mankenlere ulaşmanız gerek. Eğer iğneleme gibi işlemler uygulayacaksanız, süngerli olan mankenleri tercih etmelisiniz. Bu mankenler üzerinde kumaş çalışması çok rahattır. Daha



sert ve ucuz olan mankenler üzerinde de kalıp işlemini uygulayabilirsiniz. Ayrıca bütün bir manken yerine bacak, göğüs ve kafa kısmını ayrı satın alabilirsiniz. Seçim sizin. Tamir bandı yani gri renkteki tamir bandı (duct tape), kalıp çıkarma noktasında hayat kurtarıcı olacak. Tabii yanına siyah keçeli kaleminizi de eksik etmeyin. Eğer manken üzerinde çalışmak istemiyorsanız, kendi üzerinizde de işlemi gerçekleştirebilirsiniz. Hemen bir örnekle başlayalım; çizme kaplamak istiyorsunuz. Yapmanız gereken hazırda var olan çizmeniz üzerinden çalışmak. Kaplamak istediğiniz kumaşı çizmenizin şekline göre "pay bırakarak kesip, ardından aynı şekilde dikip, ters çevirip, çorap gibi kullanabilirsiniz. Söz konusu EVA olduğu zaman tabii ki işlem değişecektir. Ayakkabı, çizme, bot gibi türlerde EVA için kalıp çıkarmak kolaydır. Unutmayın ki her ayakkabı türünün de kalıbı farklı olacaktır.

Kesme ve şekillendirme

Ayak kısmı kolay. Ancak göğüs kalıbı, özellikle hatun cosplayerlarımız için başlangıçta zor. İşte tam bu noktada kadın iç çamaşırları ve bolca tamir bandı hayat kurtaracaktır. Eğer kalıp konusunda başarısız olursanız veya biraz daha alıştırmaya yapmadan işlemi uygulamayı düşünmüyorsanız, korkmayın. Sütyen kullanabilir ve onun üzerinde çalışabilirsiniz ki kesinlikle tavsiye

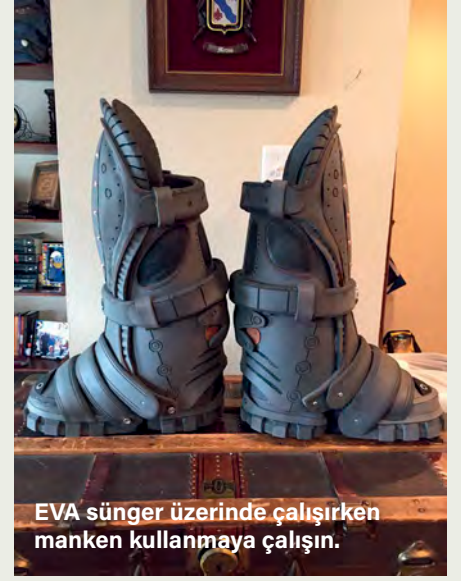


ederim. Unutmayın ki EVA süngeri sütyen üzerine olduğu gibi sarıp uygulamayın, belli noktalardan kesmek önemli. Yapmanız gereken tamir bandı ile sütyeni sarmak, ardından çıkartmak istediğiniz zırhın şeklini görmek ve yapıştırabileceğiniz yerleri işaretleyerek kesmek. Kafanız karışmasın, maksimum üç denemede olayı kapacaksınız. Hata yapmaktan korkmayın. Kimse cosplay konusunda mükemmel değildir. Bazılarımız dikişte başarılıyken, diğerlerimiz makyajda mükemmeldir. Hepsinden az biraz bilmek, kimseye zarar vermez. Bacak, bel ve kol kalıbı en rahat olanlardır. Tamir bandınızı belinize sarıp, aynı şekilde keçeli kaleminizle işaretlemeleri yapıp, ardından kesebilirsiniz. Tamir bandı kesiminden sonra yapacağınız, EVA süngerinizin üzerinde aynı kalıbı kesmek olacaktır. Önemli bir konuyu atlamamak gerek. Zırh konusunda sadece EVA'ya asla güvenmeyin. EVA'nızı sağlam tutacak alt malzeme çok önemlidir. Pantolon, ayakkabı, bileklik, belki de tüm fiziğinizi kaplayan bodysuit. EVA, direkt teninize değdiğinde özellikle sıcak havalarda rahatsızlık verebilir. Hatta bazılarınıza alerji yapabilir. Eğer bileklik yapacaksanız, en azından alt kısmına kumaşla destek verebilirsiniz veya boyamasanız bile iki kat ahşap tutkalı uygulayabilirsiniz. EVA, sadece boya ve tutkalla uzun süre hayatta

kalabilecek bir ürün değil. Bir noktada boya çatlamaya başlayacak ve dökülecektir. Malum durumda, bakımını yapmanız gereklidir. Ne kadar kaliteli tutkal ve boyama, o kadar dayanıklı zırh.

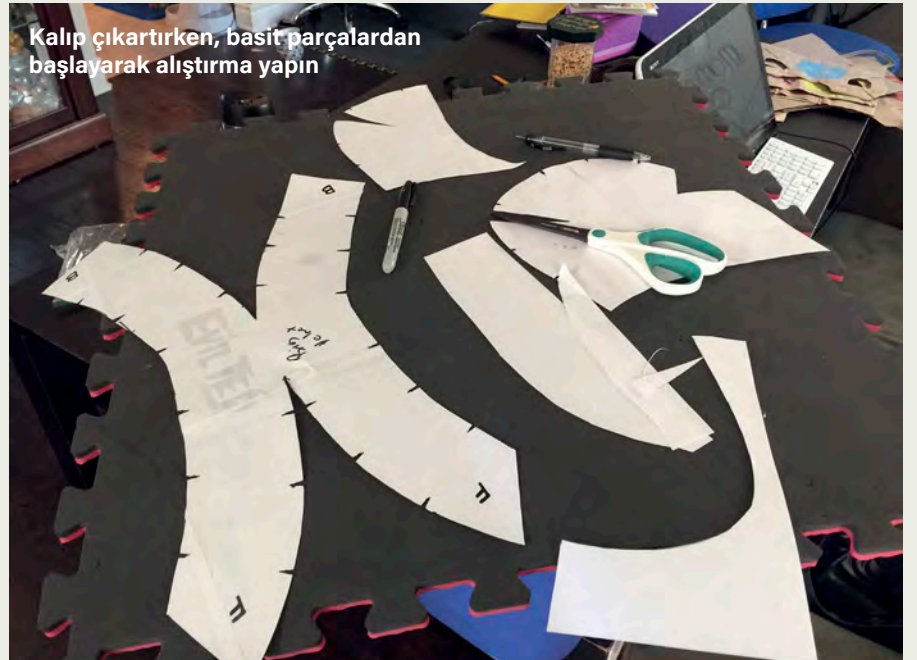
Parçalara ayırmak önemli

Kalıbını çıkardığınız EVA'nızı dümdüz kullanamazsınız. Kendi üzerinizde kalıp da çıkartsanız, sağlam bir zemine ihtiyaç duyar. Ayrıca belli şekle ulaşabilmesi için sıcak hava tabancasına ihtiyaç duyacaksınız. Sıcak hava tabancasının en önemli görevi, EVA'nın üzerindeki pürüzleri yok etmesidir. Böylece tutkallama ve boyama işleminiz inanılmaz kolaylaşır. Bir ayakkabının tam ön kısmına yapıştıracağınız (üzerini koruduktan sonra, tabii kullanmayı düşünmediğiniz ayakkabının tamamını kullanabilirsiniz) iki parça EVA'yı önce hafifçe bükme gerekecektir. Bükme, yani ayakkabının şekline



EVA sünger üzerinde çalışırken manken kullanmaya çalışın.

getirmek istediğiniz EVA'yı sıcak hava tabancası ile şekillendirmek çok daha doğru bir seçimdir. Ardından iki üçgen veya ayakkabınızın şeklinden çıkardığınız kalıp neyse, onları sıcak silikon ile yapıştırabilirsiniz. Kalıp çıkartırken internetin güzelliklerinden her zaman yararlanabilirsiniz. Bazı cosplayerların direkt kalıplarını bulmak son derece kolaydır. Hangi parçalara ihtiyacınız varsa, ölçüleri dahil en ince detayına kadar incelemekten çekinmeyin. Tavsiyem, siz her şekilde hazırlıklı olup tamir bandınızı ve sıcak hava tabancanızı yanınızdan eksik ekmeyin. Eninde sonunda eliniz bir kere alışınca, yepyeni zırh parçaları üretmek için kendi hayal gücünüze dalmak zorunda kalacaksınız ki bu, cosplayin en güzel adımındır. Yapmanız gereken basitten başlamak ve sonrasında profesyonelliği hedeflemek. Merak etmeyin, korkmayın, inanıyorum ki başaracaksınız. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



Kalıp çıkartırken, basit parçalardan başlayarak alıştırma yapın





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Gerçekçi oyunlar ne kadar gerçekçi?

Video oyunlarını incelerken, "gerçekçi" ifadesini sık kullanmaya başladık.

Çoğu zaman grafik kalitesi standartların çok üzerinde olan oyunlar için foto gerçekçi tanımını da kullanıyoruz ancak video oyunlarındaki grafik, ses, efekt gibi teknik detayların en üst seviyeye yaklaştığı günümüzde, artık gerçekçilik kavramını yeniden tanımlamamız gerekecek diye düşünüyorum. Şimdi şöyle düşünün... Örnek olarak bir FPS oyununu ele alalım. FPS bakış açısıyla oyun dünyasına baktığınızda, gerçek yaşamınızdaki bakış açınıza göre çok daha dar bir alanı görürsünüz. Yani, bir insan önündeki neredeyse 180 derecelik açıyla başını çevirmeden görebilme yeteneğine sahipken, video oyunlarında görebildiğimiz açı yaklaşık 90-100 derecedir. Ekran kartınız çok güçlüyse ve oyunda da ayar yapma şansını varsa, belki 120 dereceye de çıkabilirsiniz.

Aynı şekilde, gözüme takılan ve oyun keyfini kaçıran çok saçma bir detayı da paylaşayım. Açık dünya mesela Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands gibi, olağanüstü büyük ha-

ritaların yer aldığı bir oyunda, dikkatini çektimi bilmem ama dağları, tepeleri, ormanları, dik yamaçları, hopyaya zıplaya ve sadece saniyeler içinde aşabiliyorsunuz. Fakat şimdi size acı bir gerçeği hatırlatmak zorundayım, gerçek dünyada 100 metre yüksekliğinde, orta eğimli bir tepeyi, birkaç dakikadan önce çıkamazsınız ki bu tepeye çıkan patika bir yol varsa mümkün. Eğer kayaların, çalılıların, ağaçların arasında gitmeye niyetlenirseniz, bu süreyi 10 ile çarpın. Tabii, bir de "stamina" dediğimiz, glikoz deposu problemi var. Yani, siz bir tepeyi tırmanmaya başladığınızda vücudunuzdaki glikoz depolarınız birkaç dakika içinde tükenir, kendinizi toplayabilmek için dakikalarca oturmak, dinlenmek, enerji veren küçük besinler atıştırmanız gerekir. Ama video oyunlarında, maşallah, tepelerle dolu onlarca kilometre yolu, hopyaya zıplaya birkaç dakikada aşılıyorsunuz. "Enerjiniz" biterse de bir köşede 5 saniye dinlendiniz mi, yeniden zıpkkkın gibi oluyorsunuz. Bu mu gerçekçilik? Üstelik bu open-world haritaları çoğu zaman

hopyarak zıplayarak bile değil, otomobillere aşılıyorsunuz, değil mi? Bir düşünün bakalım, o otomobillerle tepelerin, kayaların, ağaçların üzerinden atılıyorsunuz, yolu olmayan tepelere giriyorsunuz. Gerçek dünyada otomobilinizi asfalt yoldan çıkardığınız anda sağı solu dağılmaya başlar. 15-20 santimlik bir kaya parçası bütün otomobilin kaportasını, altındaki yürür takımları dağıtıp aracınızı yolda bırakır. Ama video oyunlarında, otomobillerin giremediği dağ, tepe, arazi, kaya var mı? Yok.

O zaman, gerçekçilik konusunu -ana akım oyunlarda- yeniden ele almamız gerektiğini düşünüyorum. Tahminimce bu mesele yakında video oyun yapımcılarının aklını kurcalamaya başlayacak. Bir yandan oyuncular zorlayıp oyunların keyfini kaçırmak istemeyecekler ama bir yandan da gerçekçilik kavramını oyunlarına hakkıyla katıp oyuncuları da cezbedip merak uyandırmak isteyecekler ve bir iki seneye kalmaz, bu tartışmalara şahit olacağız diye düşünüyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

LEX UNIVERSUM

-Tüm evren insanlığa aittir

-İntergalaktik seyahat ve teknolojik faaliyet gösterebilen uygarlıklar bu kurala bağlı değildir.

-Dünya ana merkez olmak üzere ana amaç; tüm evrenin keşfi ve insanlığın faydası için çalışmaktır.

-Tüm Dünya vatandaşları gereklilikleri karşıladıkları sürece uzayda eşit haklara sahiptir.

-Atılım gösteren teknolojiler ve insan gücü yetiştirme dengesine göre, gelirlerden ve fetihlerden her millet payına düşen miktarda yararlanabilir.

-Uzay veya herhangi özel bölgede tarihi/politik/dini hiçbir ideoloji diğerinden üstün kabul edilemez. Ekip takımında ayrılığa sebebiyetine yol açanlar süresiz görevden uzaklaştırılır.

-Keşfedilecek yer, maden, atmosferik data, gezegen ve galaksi benzeri her ayrıntı kayıtlara geçirilmek zorundadır. Datayı manipüle etmek süresiz uzaklaştırma ile cezalandırılır.

-Uzayda doğanlar, kas hastalığı, vücut kapasitesi sorunları yaşamayanlar otomatik olarak rütbe kayıtlarında önde olacaklardır.

-Her türlü büyük anlaşmazlıkta Uzay Tribünü son kararı verecektir. Tribün, üç en üst rütbeli kadrodan, uzay tecrübesi bulunan farklı ülkelerden ve önceden birbirini tanımayanlardan oluşacak, 3 yıl süresinde görevini yerine getirecektir. Kararlar için toplanma dışında Tribün'ün iki üyesinin dahi bir araya gelmesi yasaktır.

-Alt anlaşmazlıklarda yeter sayı sağlanırsa -uzayın anlaşmazlık yaşanan bölgesinde- geçici mahkeme tarafından karar verilecektir. Yeter sayı 12'dir ve yine bölgedeki en üst rütbelilerden seçilecektir.

-Uzayda doğanlar ile Dünya menşeli insanlar arasında karışık bir görev yerine getirilemez.

-Uzayda doğanların kültürel ve zihinsel bilgileri gerekli görülen şeylerle örülecek, cinayet, savaş ve öldürme gibi cezası ağır olan suçların varlığından haberdar edilme-yeceklerdir. Universum yasaları bunu dikte etmektedir. Aykırı halde davranan ve bilgi kirliliğine yol açmaya açık davranışlar en ağır şekilde, Tribün'ün uygun göreceği şekilde cezalandırılacaktır.

-Uzay ortamında kaydedilecek datanın dışında mürettebattan habersiz olarak, görev kurallarını uygulama durumları ve rahatsızlıkları önceden görebilmek adına kayıt altına alınacaktır. Kayıtların ve tüm görev datalarının tutulacağı yegane yer Dünya'dır. Her gemi, uydur, ekskavatör, maden arayıcı/tarayıcılar/ us kurucular ve benzerleri datalarını iletmek zorundadır. Datayı manipüle etmek, bilerek geciktirmek, Imperium Universum aleyhine kullanmaya çalışmak, Tribün tarafından en ağır şekilde cezalandırılacaktır.

-Ekipman ve hayatta kalmayı sağlayan ekipmana bilerek zarar vermek, görevi ihmal, üstlerin emirlerine itaatsizlik, saldırı, ekipmanı amacı dışında sebepsiz kullanım uygun şekilde hapis ve tecrit ile cezalandırılacaktır. Süresi görevin iki komutanına aittir.

-Yapılacak her seferde komuta önceliği takımın tecrübe ve rütbelere göre seçilecektir. Gerektiğinde uzayda beliren yeni gereklilikler ve uyum gösterilmesi zorunlu hale gelen yeni karşılaşılan durumlar bu derecelendirmeyi uyuma göre personel bazında etkileyecektir.

-Tüm ekip tek bir dili ana seviyede bilmek zorundadır. İkinci bir dili iletişim amacı ile bazı mürettebatı dışarıda tutarak kullanmak yasaktır. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

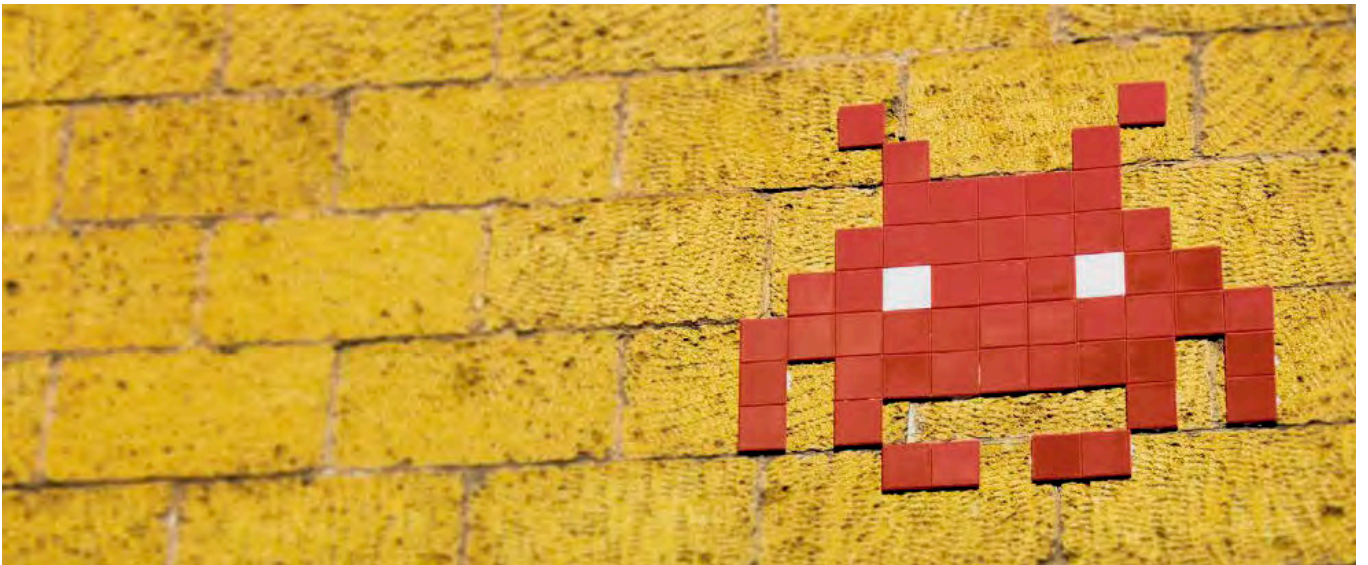
✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

Indie olmak

Bildiğiniz üzere indie diye bir şey var; bizim konumuzda anlamı bağımsız oyun yapımcısı olmak. Günümüzde teknolojinin ve oyun pazarının geldiği nokta itibarıyla, artık kendisine güvenen oyun programcıları ya da yapımcıları, herhangi büyük bir dağıtımıcının yardımı olmadan kendi oyunlarını piyasaya sunabiliyorlar. Pek tabii bu gelişmenin arkasındaki en büyük isimlerden bir tanesi Steam platformu. Steam sayesinde ürettiğiniz bir oyunu, herhangi bir ismin boyunduruğuna girmeden yapmak mümkün ama işte esas sorun da burada başlıyor. Yani Steam zaten var olduğundan beri benim için garip bir yer. Devasa orijinal oyun kutularından DVD kutularına uzanan oyun satışı macerasının, belki de son halkası. Steam kütüphanemde kaç tane oyunum olduğuna dair en ufak fikrim yok zira çok fazla var ama hiçbirisi benimmiş gibi hissettirmiyor. Yani sonuçta oyunlar Steam hesabımda. Yarın birisi çıkıp dese ki "Yok kardeş Steam falan" tüm o harcanan paralar, biriktirilen arşivler uçup gidecek. Birisi gaza gelip bir fişi çıkarıp taksa

uçacak dijital bir ortamdan bahsediyoruz. Indie yapımcı olarak gerçekten ürettiğim oyunu burada dağıtmıyor olmam, beni ne kadar indie yapıyor temelde bunu sorgulamaktayım. Yani bir noktada indie olmanın o ya da bu şekilde imkansız olduğunu, kurulan ağ sayesinde illaki ana akım bir dağıtım aracı ile yollarının kesiştiğini söylemek istiyorum. Bu da bana günümüzde resmen patlamış olan indie oyunların geldiği noktadan ziyade, gideceği yeri sorgulatıyor. Malum bir ay içerisinde yüzlerce indie oyun üretiliyor. Bunlardan bazıları sadece deneysel yapımlarken, bazıları da gerçekten dikkat çekiyor. Çekiyor ama nereye kadar? Piyasayı gözlemlediğim kadarı ile bu "güzel" indie oyunlar, aradan çok da geçmeden, başka bir AAA oyunun mekaniklerine yansıyor. Peki, bunun nasıl önüne geçilebilir? İşte ben de onu demeye çalışıyorum en sevdiğim okur; bence geçilemez. En azından şu anda elimizde olan sistem ile geçmenin imkânı yok. Evet, ben de indie oyun mantığını çok beğeniyorum ve kesinlikle şu anda sektöre yön verecek

beyinlerin, eserlerin ve öngörünün esas noktası buradan geçiyor. Nitekim işler öyle bir noktaya geliyor ki o muazzam fikri bir esere dönüştürmek gerçekten indie olmaktan fazlasını talep ediyor. Bu noktada indie deyip her şeyi kapsamamasını beklememek gerekiyor. Indie demek sadece kendi başına var olmaya çalışan bir yapıyı işaret etmemeli. Indie oyun üreten kişi, bir gün parayı bulduğu zaman da oyunlara ilk deneyimlerinde yaklaştığı gibi yaklaşabildiği zaman gerçekten indie oyun yapıyor demektir. Bu bir ispat da içermemeli. Aksine, bunu yapabilen indie yapımcıların zaten ürettikleri ikinci, üçüncü oyunlarında da sahip oldukları estetik ve tasarım duygusunu ne derece oyunlarına yansıttıklarını deneyim ediyoruz. Indie demek sadece kendi çabası ile oyun üreten kişi ya da kişiler değil, piyasanın artık ezberlediği yapılardan kaçan, özgür olan ve bu özgürlüğü sayesinde oyun dünyasına ufak da olsa bir parça katabilen kişilerdir diye düşünüyorum. Umarım bu indie oyun ruhu asla ölmez ve çok daha iyi noktalara gelir. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📌 cepejleri

Geçen yine Star Wars gazım gelmiş!

Bazı filmler konusunda gerçekten takıntılı bir insanım. Hani defalarca izleyip, bıkmadığınız diziler de vardır eminim. Friends, How I Met Your Mother, Seinfeld, Scrubs ve daha verilebilecek birçok örnek. Komedi dizilerinde bazılarını arada rastgele bölümlerini seçerek izlemeyi tercih edenler vardır. Kendimden örnek vereyim. Yemek yerken bir şeyler izlemeye bayılırım. Bu noktada ya gider Friends, That 70's Show gibi dizilere gömülürüm, animasyon falan açarım ya da Star Wars, Yüzüklerin Efendisi gibi filmlerde yok olurum. Sonra bir bakmışım, o yemeğin yanına paketlerce çerez, cips eklenmiş, hatta biraz da meyve kesmişim de ne ara yemişim hatırlamıyorum falan. 12 Nisan günü Star Wars: The Rise of Skywalker fragmanını izlediğim anda yapmam gereken tek şey vardı; eski isimlerin blu-ray dvd'lerini özenle çıkaracak ve kendimi birkaç gün sosyal hayatımdan uzaklaştıracaktım. Bazı filmlerde bu tarz yaptırımları kendime uygulamayı pek severim. Aynı durum Yüzüklerin

Efendisi için de geçerlidir, özellikle de Extended versiyonlarıyla birlikte.

Bu isimlerin arasında Geleceğe Dönüş, Matrix, The Godfather (Baba), Alien, Jurassic Park, Indiana Jones, Terminatör, Rush Hour (Jackie Chan candır!), Shaun of the Dead, Hot Fuzz, The World's End, Scott Pilgrim vs. the World, Split ve bu liste uzar gider. İşin güzel yanı bazı filmleri ne kadar çok izlerseniz izleyin fark etmez, diyalogları ezberlemek asla canınızı sıkmaz ve saatlerinizi kaybetmeniz de önemli değildir.

Film kültüründe ciddi değişiklerin olduğunu kabul etmek lazım. Söz konusu aksiyon olunca son zamanlarda John Wick veya Mission: Impossible – Yansımalar kadar içimi kıpır kıpır eden film sayısı çok az. Kenarda köşede kalmış ve izlenmeye değer çokça film olduğu da ortada ancak o kadar karanlıkta kalıyorlar ki göze hitap etmesi çok zor. Bir noktada Matrix'i defalarca izlemek (eğer türünü seviyorsanız) sizi rahatsız etmez, ancak Görevimiz Tehlike

serisini kaç kere izlersiniz? İkisini kıyaslamamın mantıksız olduğunun farkındayım. Sadece aksiyon kısmını düşünün. Biri görev, saf aksiyon odaklıyken; diğeri sizi inanılmaz bir dünyanın içerisine atıyor ve düşünmeniz için sizi zorluyor. Her ikisinin de kendi türünde güzellikleri var elbet.

Sonuçta her izleyicinin beklentileri farklı. Kimisi mesajı açıkta görmek ister, bazıları da gizem dolu sokaklarda saatlerce takılmayı tercih eder. Sonuç olarak bazı filmleri, animasyonları, dizileri arşivlemeyi seven insanlar olarak tekrar noktadan kaçmayı pek uygun görmeyiz. Ne de olsa hem eğlenceli zaman geçirecek, hem de gaza gelip belki de birkaç arkadaşımızla hafta sonumuzu seri filmlere ayıracağız. Hatta bu gaz büyüyecek, bir bakmışız masa üstü oyun çeviriyoruz falan. İnsanın hayal gücü geniş olunca, kafasındaki fikir ve aksiyonun sonu gelmiyor. Ben de bu sırada gidip bir tur daha Pulp Fiction izleyeyim bari. Haydi size iyi seyirler. ♦



LEVEL

#268 Mayıs 2019

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

ETKİNLİK VE PROJE DİREKTÖRÜ

Ali Erman İleri

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Ezgi Ulutaş

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 Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

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

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 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 lisansıya T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

NEXT LEVEL

RAGE 2

Kıyamet sonrası senfonisi için
son geriye sayım...

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

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVISLİ OYUNCU MONİTÖRÜ