

#265 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

# LEVEL



# RAGE 2

RESIDENT EVIL 2 REMAKE - ANTHEM - MORTAL KOMBAT II  
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE - PLAYSTATION 5 DOSYA KONUSU  
ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN - SUNLESS SKIES - ANNO 1800  
BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA II

www.level.com.tr



9 771301 213116

KKTC Fiyatı: 15.50 TL

# G305

LIGHTSPEED WIRELESS GAMING MOUSE



## HERO SENSÖR

\*10 kat daha fazla verim



## LIGHTSPEED

\*Kablolu hızında (1ms) kablosuz oyun mouse'u



## 250 SAAT

\*1 AA pil ile 250 saat pil ömrü



logitech

PLAY ADVANCED

# RAGE 2

Kir, pas, abartılı kıyafetler. Mad Max'i steril gösteren oyun geri dönüyor.

Sayfa  
44

#265

## İÇİNDEKİLER

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

### İLK BAKIŞ

- 18 Anthem
- 22 Mortal Kombat 11
- 26 Far Cry New Dawn
- 28 Sekiro: Shadows Die Twice
- 30 Seeds of Resilience
- 31 Anno 1800
- 32 ATLAS
- 33 Raft

### 34 Anarşist

### DOSYA KONUSU

- 36 PlayStation 5
- 44 Rage 2

### 42 RPG Günlükleri

### İNCELEME

- 54 Resident Evil 2 Remake
- 60 Ace Combat 7: Skies Unknown
- 62 Battlefleet Gothic: Armada II
- 64 Sunless Skies
- 65 Ashen
- 66 Vane
- 67 Below
- 68 The Grand Tour Game
- 69 Beat Saber
- 70 Tales of Vesperia: Definitive Edition
- 72 NAIRI: Tower of Shirin
- 73 My Time at Portia
- 74 Astro Bot: Rescue Mission
- 75 Tourist Bus Simulator
- 76 Megalith
- 77 Monster Boy and the Cursed Kingdom
- 78 Zone of the Enders: The 2nd Runner MARS
- 79 Desolate
- 80 YIİK: A Postmodern RPG
- 81 ATOM RPG: post-apocalyptic indie game
- 82 Mana Spark
- 83 Life is Strange 2: Episode 2 – Rules
- 83 Arca's Path
- 84 Aftercharge

- 84 while True: learn()
- 85 Storm Boy
- 85 Damsel
- 86 Do Not Feed the Monkeys
- 86 R-Type Dimensions EX
- 87 The Hex
- 87 Deracine
- 88 Sunset Overdrive (PC)
- 88 Virginia
- 89 Mobil İncelemeler
- 92 Online
- 93 Ring of Elysium
- 94 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 98 Donanım
- 104 Film, Kitap, Müzik
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 266



## OYUN DÜNYASINDAN HABERLER

Geçtiğimiz aylarda oyun dünyasında bazı önemli gelişmeler oldu ve bunlar bir hayli ilgimi çekti, sizinle de paylaşmak istiyorum. Örneğin Activision ile Bungie'nin yollarını ayırması çok ilginç bir durum. Kim, kimden hayır göremedi de böyle bir karar alındı bilmiyorum lakin Bungie'den çok daha orijinal ve oyuncu odaklı işler çıkacağını düşünmekteyim. Fortnite'ın Epic Games'e 2.5 milyar dolar gibi saçma bir rakam kazandırmasının ardından firmanın ortaklarından Tim Sweeney'nin 7000 hektarlık orman alanını kurtarması gibi bir haber yayımlandı. Şayet ki bu durum Fortnite'ın başarısının ürünüyse, umarım Fortnite hayatımızda uzun süre daha kalır. Bir başka konu da EA'nın büyük, açık dünya konseptli Star Wars oyununu iptal etmesiyle alakalı. EA zaten tam anlamıyla para odaklı bir firmaya dönüşmüştü, bu kararla da geriye dönmeye niyeti olmadığını gösterdi. Ve son olarak Blizzard'ın gerileme dönemini irdeleyelim istedim. Overwatch, Hearthstone nispeten iyi durumda diyebiliriz ama Heroes of the Storm belli ki firmaya artık para getirmiyor. Büyük turnuvaların iptali ve ekibin başka oyunlara kaydırılmasıyla -bence- gayet başarılı olan HoS'un fişi bir anlamda çekilmiş oldu. Son derece üzücü bir durum...

Gelelim LEVEL'in yeni sayısına. Bizde durumlar aynı aslına bakarsanız. Mortal Kombat 11'in açıklanması ve Anthem'in demosunun yayımlanmasıyla dergi sayfalarına iyi bir hareket geldi son dakikada ve bunun üzerine bir de PlayStation 5 dosya konusu patlattık, bu sayıyı iyice güzel bir tat bırakacak hale getirdik. Rage 2'den de umutlu olduğumuzu belli ettiğimize inanıyoruz ve Resident Evil 2 Remake'ten aldığımız keyfi de sizlerle paylaşıyoruz. Mart ayında daha da hareketleneceğiz; o vakte kadar herkese iyi oyunlar!

*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

XRocker

DXRACER<sup>®</sup>

AKRACING<sup>®</sup>



Şimdi Oyun Zamanı

Profesyonellerin tercih ettiği Oyuncu Koltukları, sadece  
[adoremobilya.com](http://adoremobilya.com)'da



# Şubat

## 1 Şubat

Ace Combat 7: Skies Unknown (PC)  
Song of Memories (PS4, Switch)  
Wargroove (Switch)

## 5 Şubat

Etrian Odyssey: Nexus (3DS)  
The Occupation (PC, PS4, Xbox One)  
The Book of Unwritten Tales 2 (Switch)  
Spike Volleyball (PC, PS4, Xbox One)

## 6 Şubat

Astroneer (PC, Xbox One)

## 7 Şubat

BlazBlue: Central Fiction (Switch)  
Ape-Out (PC, Switch)

## 8 Şubat

God Eater 3 (PS4, PC)  
Monster Energy Supercross 2 (PC, PS4, Xbox One, Switch)

## 12 Şubat

The Liar Princess and the Blind Prince (PS4, Switch)  
Trials Rising (PC, PS4, Xbox One, Switch)

## 14 Şubat

Civilization VI: Gathering Storm (PC)

## 15 Şubat

Crackdown 3 (PC, Xbox One)  
Metro Exodus (PC, PS4, Xbox One)  
Far Cry: New Dawn (PC, PS4, Xbox One)  
Jump Force (PC, PS4, Xbox One)

## 19 Şubat

Yakuza Kiwami (PC)  
Steins;Gate Elite (PC, PS4, Switch)

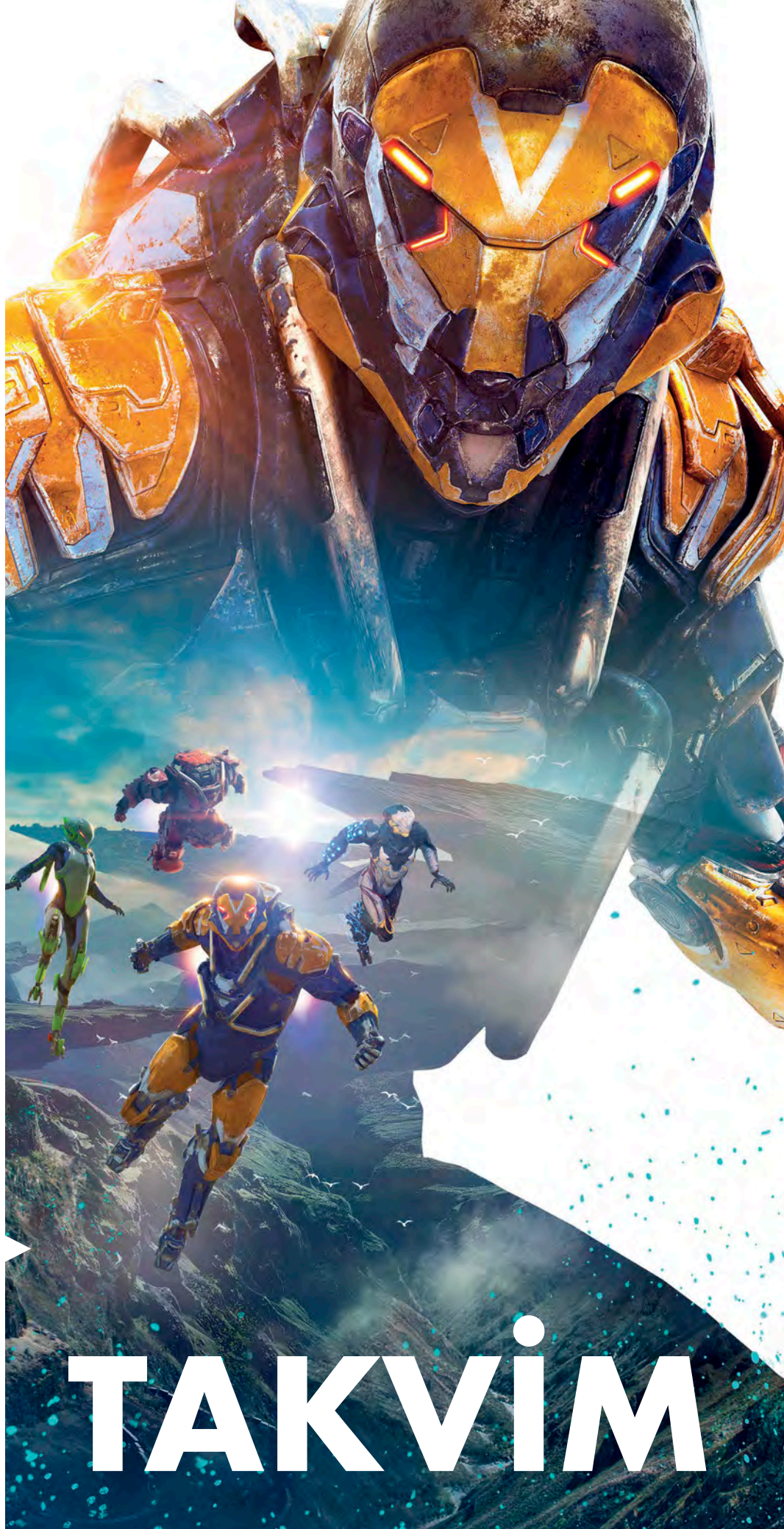
## 22 Şubat

**Anthem (PC, PS4, Xbox One)**

Bioware'in sihiri oyunu yeni bir Titanfall olmaktan uzaklaştırabilecek mi?

## 26 Şubat

Anno 1800 (PC)  
Dirt Rally 2.0 (PC, PS4, Xbox One)  
The Lego Movie 2 (PS4, Switch, Xbox One)  
Stellaris: Console Edition (PS4, Xbox One)



# TAKVİM

# 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

# “AŞKIM, BENİMLE OYUN OYNAR MISIN?”

Baştan anlaşalım, oyun oynamak sosyal bir kavramdır. Zaman içinde alışkanlıklarımız değişse de oyunların sosyal yönü giderek güçlenmeye devam etmekte. Hal böyleyken, 14 Şubat da yaklaşıyorken sevgilinizle ekran başında geçirdiğiniz zamanı artıracak veya onu çok sevindirecek birbirinden güzel oyunlara ne dersiniz?

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



## Forza Horizon 4

İngiltere'nin en güzel bölgesini gerçeğine uygun şekilde modelleyen dev bir harita, yüzlerce araç ve binlerce oyun içi etkinlik. Üstelik otomobil yarışı deyince sadece erkeklere özgü diye gelmesin aklınıza, VW Samba Bus ile oyundaki ilk turlarını atan hanım kızlarımızın oyunun

başından kalkması da en az erkekler kadar güç. Oyunun beraberce deneyim edebileceğiniz online modunda yeni maceralara yelken açabilir, kendi karakterinizi giydirebilir ve tasarımlarınızı araçlarınıza uygulayarak “gerçek bir çift gibi” direksiyon sallayabilirsiniz.

## PlayerUnknown's Battlegrounds

PUBG her zaman bol eğlence, heyecan ve elbette kahkaha vadeden bir oyun. Hemen uyarım olalım, bu oyunu sevgiliniz ile oynamak muhteşem bir deneyim olsa da aranızda kara kedi sokma ihtimali mevcut. PUBG'de oyun içinde anlaşamadıktan

sonra ettikleri kavga sosyal medyaya düşen çifti hatırlıyor olmalısınız? Peki bu sizi korkutmalı mı, hayır. Uçaktan aynı anda atıldıktan sonra Pecado'ya süzülürken paraşütünüze dolan rüzgarı hissetmek gibisi var mı hem?



## That's You

İşte size grupça eğlenebileceğiniz, saatler boyunca keyif alacağınız bir parti oyunu. Playlink'in birbirinden güzel oyunlarından oluşan eşsiz koleksiyonunun da en iyilerinden birisi. That's You'nun beraber oynanan kişiyi ne kadar tanıdığınızı sorgulayan işleyişiyle

hem çok eğlenecek hem de sevgilinize dair önemli bir detayı atladığınızda kendinizi affettirmek için çareler aramaya başlayacaksınız. Oyuna başlamadan önce That's You eşlik uygulamasını telefonunuza kurmayı unutmayın.

## FIFA 19

Futbol söz konusu olduğunda kadınlar ve erkekler arasındaki ilişki daima biraz gergin olmuştur. Öyle ya, kız arkadaşınız futbolu ya çok seviyordur ya da nefret ediyordur. Erkekler söz konusu olduğunda böyle bir durum söz konusu olmadığından, hatta futbolu

normalde sevmeyen bir sürü erkek de bayıla bayıla FIFA oynadığından erkek arkadaşına alınacak en risksiz hediyelerden birisi duruyor karşınızda hanımlar, tereddüt bile etmeyin bizce. Tabii erkek arkadaşınız sizden önce satın almadıysa!





# Until Dawn: Extended Edition

Sekiz arkadaş bir dağ kulübesinde mahsur kalıyor ve kısa sürede yalnız olmadıklarını, "birilerinin" onları teker teker avladığını fark ediyorlar. Uzun süredir gördüğümüz en sinematik oyun deneyimlerinden birisini sunan

Until Dawn, sevgilinizle beraber oynamak için sabırsızlanmanız gereken kadar iyi bir yapım. Yaptığınız her karar hikayeye etki ederken bakalım birbirinizle ne kadar uyum içinde olacaksınız?



# Just Dance 2019

Sevgiliniz ve arkadaşlarınız ile yapılacak en keyifli aktivitelerden birisinin karaoke olduğu bir dönemi artık geride bıraktığımızı düşünürsek, şimdi dans etme zamanı. Toplam 40 parçadan oluşan playlisti dinlerken hem

delicesine dans edecek, hem de figürleriniz ile ortamın neşesine katkıda bulunacaksınız. Çok daha iyi bir deneyim için oyunun PlayStation Camera destekli olduğunu da hatırlatmış olalım.

# Pro Evolution Soccer 2019

Eğer futbola bir sorununuz yoksa ancak sevgilinizin FIFA oynamasından artık fenalık geldiyse (ne mümkün) kendisine iyi bir seçenek sunmaktan daha güzel ne olabilir. Pek çok

FIFA tutkununun aklını çelebilecek kadar iyi bir oyun olan Pro Evolution Soccer 2019'da en büyük keyif elbette aynı koltukta yan yana oturarak yapılan maçlar.



# Uncharted: Kayıp Miras

Nathan'sız bir Uncharted oyunu olabilir mi gerçekten? Eğer Nathan'ın güzeller güzeli eski sevgilisi Chloe ile muhteşem bir maceraya atılacaksa neden olmasın? Grafikleri ve hikaye-

siyle sizi ekran başına bağlayacak olan bu oyunu tüm çiftlere tavsiye ediyoruz, laf değil. Üstelik oyun sizi Türkçe dublaj desteği ile karşılayacak, söylememiş olmalıyım.

# Microsoft Xbox One Wireless Oyun Kumandası Cincinnati WL3

Xbox One'ın standart siyah oyun kumandasından sıkıldıysanız sadece renkleriyle değil, stiliyle de sevgilinizin kalbinizi çalacak bu sınırlı üretim oyun kumandasını mutlaka görmemiz gerekiyor. Nane yeşili, beyaz ve gümüş renklerin muhteşem bir bileşkesini sunan bu oyun kumandası ile hem Xbox One hem de Windows 10 altında oyun deneyimini üst seviyeye çıkartmanız mümkün.



# KÜHEYLAN

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



Sevgili Küheylan fanatikleri. Nasılsınız inşallah? Şubat tatilini de kaptınız, iyisinizdir diye düşünüyoruz. Bizyse tatil yok ve ileride size de olmayacak! Çalışma hayatı adını verdiğimiz kapana bir kez kısıldınız mı, ne çıkmak mümkün, ne de zevk almak. "İşimden çok keyif alıyorum, her şey harika!" diyen zat ya yalancıdır, ya bunalımdadır, ya da zengin. Bakın zengin insanların psikolojisi bizden çok farklı çünkü onların %99'u çalışarak zengin olmamıştır ve haliyle var olan paranın üzerine oturup "çalışır gibi" gözükerseniz, "İşimden çok keyif alıyorum, her şey mükemmel" diyebilmektedirler. Peki şu an biz ne yapmaktayız; zengininin malının züğürdün dilini yorma durumunu yaşamaktayız. O zaman ne yapmalı? Elbette dans, dans Just Dans!

## Türk oyun sektöründe neler oluyor?

Hatırlar mısınız eskiden Türkiye'de de oyun yapılırdı, ne oldu o ortama? Bir heyecan vardı, bir çaba, çeşitli isimler, projeler... Herkes oyunu üretti, eleğini astı. Bakın şurada kaç yıldır bu işin içindeyiz, ne bir haber geliyor, ne bir Türk firması isim yapmış da onu övüyoruz, ne bir şey oluyor... Resmen duraklama dönemine girdik ki yükselişi yaşamamıştık bile. Şurada sevgili grafik sanatçımız Emre bile oturduğu yerden patir patir bir sürü mobil oyun üretti, siz neredesiniz ey diğer Türk oyun yapımcıları? Tahminimizce mobil oyun piyasasında birçok Türk yapımı oyun bulunuyor ama büyük projelerden eser yok. Bunun nedeni de büyük ihtimalle hayat gayesi, yapılan oyunlardan para kazanılamadığı için devamının gelememesi ve sonuçta buranın Türkiye olması. Fakat yine de destek isteyene kapımız açık, haberiniz olsun.

## O bir duvar değil

İlk bakışta bir duvar dolusu poster sandınız, değil mi? Oysaki Tuna arkadaşımız bize yatağının üzerine koyduğu dergileri ve bir tane de posteri göndermiş. "Merhaba Level Editörleri. Benim adım Tuna Kumbasar. 10 yaşındayım. Kendim gidip alamadığım için eksiklerim var fakat derginizi ilgiyle takip ediyorum." diyor Tuna ve ekliyor: "Sihirdar Postası'nı neden kaldırdınız?" Açıkçası LoL'ün popülaritesi artık düştüğünden ötürü farklı işleri ön plana almamız gerekti, tek nedeni bu.



## Draven cosplay

Draven kafasıyla ve poster koleksiyonuyla bize fotoğraflar atan Deniz Berber, "Ben uzun süredir LEVEL'i takip ediyorum. En sevdiğim oyun dergisisiniz çünkü yanında poster var. :) Şaka bir yana, dergiyi ilk gördüğümde resmen baba bunu al diye yapıştım. Salonumu posterlerle doldurup iki tarafından da çektim fakat hepsi sığmadı. Elimde, fotoğraftakilerden çok daha fazla posterim bulunuyor." diyor sevgili Deniz. Özellikle Draven kafasını çok beğendiğimizi belirtiyor, sevgilerimizi gönderiyoruz.



## AC Odyssey'in son iki DLC'sinde neler oldu?

LEVEL adlı oluşumda DLC tanıtımı pek yapılmadığından, şurada bir yer bulduk, oraya yazıyoruz. ACOD fanatığıyseniz bu iki DLC'yi çoktan oynadığınızı tahmin ediyoruz ama almayanlar için kısa bir bilgi verelim: İlk DLC'de Hidden Blade'li bir amcayla tanışıyoruz, ikinci DLC'de ise... Valla ikinci DLC artık aksiyondan öte tam bir aile filmi olmuş, o kadarını söyleyelim. Zaten maşallah herkesin çocuğu zivanadan çıkmış; ya savaşçı olmuşlar, ya ihanet etmişler, ya ihanete uğramışlar... Game of Thrones'da bile bu kadar garip bir ortam yoktu, o kadarını söyleyelim.

Velhasıl-ı kelam, orijinal oyunda pek vakit geçirmediğimiz bölgeleri fıldır fıldır dolaşmamızı isteyen bu DLC'ler oyuna taze bir nefes getiriyor, bizce alın, oynayın, oynadıkça da buraları hatırlayın...

## Osman?

Bize bazen içerisinde mesaj olan, bazen de sadece bir duvar dolusu poster fotoğrafı olan e-postalar geliyor. İçinde açıklama olmayan örneklerin sonuncusu Osman



Kartal'dan gelmiş. "LEVEL Hastası" başlığıyla attığı e-postada da posterlerimiz eşliğinde oyun oynayan bu hanımefendi bulunuyor. E-posta Osman'dan geldiğine göre hanımefendinin adının da Osman olduğunu tahmin ediyoruz çünkü düz insanlarız. Teşekkürler Osman!

## Süper test: Oyun dünyasındaki terimlere ne kadar hakimsiniz?

Soru uno: Battle Royale ne demektir?

- A. Devasa bir savaştan bahsediliyor.
- B. Saçmalık! Yani cevap olarak değil, A'nın dediği tam bir saçmalık. Hiç mi düşünmemiş bu cevabı verir- Aa yerim bitti!
- C. Battle Royal olması gereken şey niye film ismiyle karıştırılıp Royale'e dönüştü, hiç sordunuz mu?
- D. Herkesin birbirini öldürmeye çalıştığı bir çeşit vahşet.

Soru due: Peki Remake ile Remastered arasındaki fark nedir?

- A. Re re re, ra ra ra Gassaray Gassaray Şampiyon!
- B. A'nın tüm olayı gevezellik ve goy goy değil mi? Adam soru sormuş ne güzel, o gidiyor saçma sapan. Sana laf yetiştireceğim diye yine yer-
- C. Ben bu "Re" ile başlayan işlerden çok sıkıldım hocam. Yapın orijinal oyununuzu, eskiye mi kaldınız?
- D. Remastered'da ufak yenilenmeler oluyor, Remake'te oyun resmen baştan yapılıyor.

Soru tre: Son soru olarak Fortnite'in ne anlama geldiğini soracağız.

- A. Herkesin dadandığı oyun değil mi bu? Normalde de 14 gün anlamına geliyor İngilizce'de.
- B. A yine açtı ağzını, saçma sapan konuş- Ha? Oha adam ciddi cevap vermiş. Doğru da gibi sanki, ben de tam bunları söyleye- Lan!
- C. Tamam iyi, hoş da nereye kadar? Balon bu oyun da sonuçta, sönecek.
- D. A! A sana diyorum! Doğru cevapları hep ben veriyordum, niye böyle yaptın, günahım neydi?!

Sonuç: A-B-C-D fark etmez, herkes kardeşler.





HABER

ЗОНА 7  
75  
АНЬ БАТАРЕЮ 235

< C 28



8

## Rusya'da garip şeyler oluyor...

**B**ioshock'ın FPS türüne getirdiği çekici atmosfer, yıllar geçse de unutulacak gibi değil. Firmanın elini ayağını bu seriden çekmesinden sonra resmen FPS arenasında senaryo odaklı oyunlarda büyük bir kan kaybı oluştu. Gözlerimiz yeni bir Bioshock alternatifi ararken de pek ismini duymadığımız bir oyun firması, Mundfish bize Atomic Heart ile cevap verdi.

Geçtiğimiz aylarda ilk fragmanı yayımlanan oyun, alternatif bir Rusya manzarası çiziyor. Teknoloji gelişmiş, ortaya Rus tarzı bir ilerleme çıkmış. Robotların, drone'ların insanların kullanımına sunulduğu bir ortamda ne olduysa büyük bir savaş patlak vermiş ve robotlar saldırı moduna geçerek insanları birer tehdit olarak algılamaya başlamış. İşte biz de böyle bir ortamda, 3826 no'lu tesise, bir KGB ajanı olarak gidiyor ve orada neler olduğunu anlamaya çalışıyoruz.

Bir çeşit açık dünya konseptine sahip olan oyunda, farklı tipte bölgelerde bulunacağımız söyleniyor. Tesisin farklı bölgeleri, tesisin dışındaki ormanlık alanlar, tesisin tam altındaki yer altı bölgesi... Tüm bu bölgeler elbette robot istilası altında ve hiçbir yerde rahat değiliz.

Kahramanımız oyunda farklı silahlar taşıyacak, yakın dövüş silahlarına da bol bol başvuracak. En son yayımlanan oyun içi videosunda, tekme tokat size saldırı basit bir robotu etkisiz hale getirebilmenin bile bir hayli zor olduğu gözüküyor. Ateşli silahlar da bu tipteki robotlara karşı çok etkili değil; belli ki oyunda bir Rambo formülü işlemecek.

Atomic Heart'ı özel yapansa oynanışından çok atmosferi ve yaratıcı mekanları. İçinde bulunduğumuz tesis, karşılaştığımız robotlar ve boss kıvamındaki arkadaşlar o kadar iyi tasarlanmış ki görüntüleri izlerken apayrı bir heyecan duyuyorsunuz.

Bir çeşit PvP modu da bulunacak olan oyun, bizi bolca araştırmaya ve hikaye odaklı oynanışa sevk edeceğe benziyor. Şimdi tek dileğimiz oyun mekaniklerinin ve oyunun temposunun sağlam olması ve yepyeni bir Bioshock alternatifine kavuşmamız.

PC ve konsollar için piyasaya çıkacak olan Atomic Heart'in çıkış tarihi 2020 olacak gibi gözüküyor ve 2019'un sonlarında bir demonun yayımlanacağı belirtiliyor.



CLOSE TO THE SUN



## Deha olmak, felaket demek mi?

Eğer Haberler bölümümüzü en başından okumaya başlıyorsanız, Atomic Heart adlı oyun tanıtımında Bioshock'tan esinlendiğinden bahsettiğimizi görmüşsünüzdür. Daha doğrusu; oyun bir şekilde Bioshock'ın o garip havasına sahip. Fakat ortada, Bioshock'ın neredeyse tam anlamıyla izinden koşan bir oyun bulunuyor: Close to the Sun. Oyunda olaylar şu şekilde geliyor; Nikola Tesla teknolojiye çığır açıyor ve kendisine Helios adında şahane bir gemi yaptırıyor. Burada birçok ünlü bilim adamını barındıran Tesla, aynı Bioshock'taki Andrew Ryan gibi

bir "süper zeka" imajı çiziyor. Bir gün elbette bu gemide her şey ters gidiyor ve gemideki bilim adamlarından bir tanesinin kardeşi, Rose, gemiye ayak attığında herkesin ortadan kaybolduğunu görüyor. Gemideki gizemi çözmek de Rose'a, yani bize düşüyor... Her anlamda buram buram Bioshock kokan oyunun, Bioshock'tan en büyük farkıysa herhangi bir aksiyon ögesi içermemesi. Yapımcılar daha çok Soma ve Outlast gibi oyunları kendilerine ilham kaynağı olarak gösteriyor ve bu yüzden de oyunda sadece çeşitli nesnelere etkileşime geçiyor, kapıları

açıyor, merdivenleri tırmanıyor ve bulmacaları çözerek gemideki gizemi çözmeye uğraşıyoruz. Çok sık olmasa da oyunda "ani korkutma sahneleri" bulunacağı da belirtiliyor –ki oyunun oynanış demosunu YouTube'dan izlerseniz, bunların bazılarına denk gelebilirsiniz.

Close to the Sun'ı İtalya'daki küçük bir oyun firması olan Storm in a Teacup hazırlıyor ve şöyle söyleyelim, gayet iyi bir iş başarmaktalar. Wired tarafından dağıtımı sağlanacak olan oyun bu yıl içerisinde PC, PS4 ve XONE'da olacak. ♦

### PSYCHONAUTS 2

## Motherlobe'un gizeminin peşinden...

2005 yılında piyasaya çıktığında büyük bir hayran kitlesine kavuşan Psychonauts'un aslında çok daha önce devamının gelmesi lazımdı ama yapımcı firma Double Fine, finansal zorluklar nedeniyle bu projesini bir türlü hayata geçiremedi. Hatta bu durum hiç sonlanmadı ama yapımcıların ısrarcı halleri sayesinde Fig üzerinden bir başış kampanyası açıldı ve ikinci oyun için tam 4 milyon dolar toplandı. Böylece Raz, bir kez daha parmaklarımızın ucunda olacak hale geldi...

İlk oyunu oynamayanların neler döndüğünden tamamıyla bir haber olacağı Psychonauts 2, elbette yeni oyuncularını da kucaklayacak ama sağlam bir oyun tecrübesi için bir önceki oyunu oynamanızı tavsiye ediyoruz. Bunu yapmazdık en büyük neden, ikinci oyunun, ilk oyundan tam bir gün sonrasını konu alması. Raz ve arkadaşları ilk oyunun sonunda bir olayı çözüp Psychonauts karargahı Motherlobe'a geri dönüyor fakat sevinçleri biraz kursaklarında kalıyor; onların yokluğunda Motherlobe'un el değiştirdiğini öğreniyorlar ve bu yeni yönetim, ölülerini tekrar diriltme gibi son derece sakıncalı

işlere imza atmak üzere... Sasha, Milla gibi önceki oyunlarda yer alan karakterlerin geri dönüş yapacağı yeni oyunda Raz'ın karakteri ve geçmişiyile ilgili de daha çok şey öğreneceğimizi belirtiyor. Hatta Raz'ın "kız arkadaş" teriminin ne demek olduğunu öğreneceği açıklanmakta.

Oynanış açısından da elbette Double Fine'in yaratıcılığı yine kendini konuşturacak; karakterimiz Raz yine bolca zıplayacak, engelleri

aşıp garip bölgelerde, garip işler başarmaya çalışacak ve hiç alışmadığımız türde engellerle karşılaşacak. Oynanış hakkında pek fazla bilgi vermeyen yapımcılar, bizi daha ileriki dönemlerde bilgilendirmeyi düşünüyor. Normalde geçtiğimiz yıl piyasaya çıkması gereken oyun, bu yılın herhangi bir zamanına ertelendi ve dağıtımçı, şu an finansal zorluklarla baş etmeye çalışan Starbreeze olunca yepyeni bir erteleme olabilir diye de düşünmüyor değiliz. ♦



## GENERATION ZERO

# İsveç'te geçen bir çeşit Horizon

Düşünsenize dört arkadaş şehirden, kasabadan uzak bir tatile çıkıyorsunuz ve döndüğünüzde o tanıdık bölgenin tamamıyla alt üst olduğunu ve robotlar tarafından işgal edildiğini keşfediyorsunuz. Pek olası bir senaryo gibi durmasa da Generation Zero'da olan biten bu; hem de 1980'li yıllarda!

İlk bakışta biraz Horizon Zero Dawn, biraz PUBG, biraz State of Decay havası veren, Just Cause'un yapımcısı Avalanche Studios tarafından hazırlanan Generation Zero, bizi apaçık bir dünyada robot peşinde koşmaya itiyor. Birçok hayvandan esinlendiği her haliyle belli olan bu robotlar insanlardan asla hoşlanmıyor ve siz de tam teçhizatlı bir asker olmadığımız için, robotların en ufağı bile bir mücadele unsuru olacak.

Oyunda tam olarak nasıl bir amacımız var ve senaryo kısmında nasıl bir durum söz konusu, bunlar henüz açıklanmış değil –ki oyun Mart ayında piyasada olacak, herhalde o vakte kadar da pek bir şey açıklanmaz. Gösterilen görüntülerden anladığımız kadarıyla ise olay üç arkadaşımızı da yanımıza alıp bir çeşit survival mücadelesi yaşamak veya bu açık

dünyayı kendi başımıza keşfedip tuzaklarla, sıkıştığımız yerde kaçıp saklanarak arşınlamak. Silah ve cephane konusunda pek de cömert olmasını beklemediğimiz oyun, bolca tuzak kurup stratejik olmamızı isteyecek. Hatta şöyle ilginç bir durum da var ki, oyun dünyasında hasar verdiğimiz tüm robotlar, eğer onları yok etmeyi başaramazsak, hasar

aldıkları haliyle var olmayı sürdürecektir. Yani oyunu kapatıp geri açtığınızda, ayağınızdan vurduğunuz için topallayan o robotu tekrar görebileceksiniz.

İlginç bir çalışma olsa da oyun dünyasındaki bu bollukta ne kadar tercih edileceğini tam kestiremediğimiz Generation Zero, PC, PS4 ve XONE'da 26 Mart'ta boy gösterecek. ♦



## DEVOTION

# Doğu Asya korku mitolojisi mi aradınız? Buradan buyurun.

Vaktinde Detention diye bir oyun çıkmıştı, hatırlayanınız var mı? Tarihi bir korku oyunu olarak tabir edilen Detention bir hayli beğenilmiş ve Red Candle Games'e yeni oyunlar için de imkan sağlamıştı. İşte yapımcı firma da bu fırsatı değerlendiriyor ve Devotion'ı bizlerle buluşturmaya hazırlanıyor.

Alışık olduğumuz formatın pek de yakınında olmayan Devotion, 1980'lerde Tayvan'da, bir apartman dairesinde geçiyor. Bu daire elbette pek alışıldık bir ev değil çünkü içi gizemle dolu. Sadece gizemli olması da konu değil, içinde bulunmamız gereken bu ev kayıp bir bölge ve zaman içerisinde cehenneme doğru yaklaşmış. (Gerçek

anlamda değil, kaosa yaklaşmak anlamında.) Evde yaşayan aile, dini inançları yüzünden biraz kaybolmuş ve biz de bu inançları doğrultusunda ettikleri yeminlerin ne gibi sonuçlar getirdiğine, korku dolu anlarla şahitlik edeceğiz. Bravo bize! Önceki oyunun iki boyutlu görsel tarzının yerine, fragman da gayet de iyi gözükken üç boyutlu ve detaylı görüntüleri getiren Devotion, korku-gizem-araştırma ve Uzak Doğu'nun korku tarzına meraklı olanlara ilaç gibi gelecektir. Oyun sadece PC'de, Steam üzerinden satılacak ve sadece 15 gün sonra, 15 Şubat'ta piyasaya sürülecek. (Her zaman dergiyi 1 Şubat itibarıyla aldığınızı düşünürüz.) ♦

# SON DAKİKA! ⚡

◆ Epic Games Store'da her ay bedava oyunlar yayımlanmaya başladı, biliyorsunuz. 7 Şubat'tan itibaren burada sunulacak yeni oyunun adı da Axiom Verge olarak belirlendi. Gayet sağlam bir rogue-like'tır kendisi, kaçmaz.

◆ 2017'de bir logo ile tanıtımı yapılan Switch oyunu, Metroid Prime 4'ün baştan yapılmaya başlandığı açıklandı. İlk üç oyunun yapımcısı olan Retro Studios tekrar başa getirilerek daha sağlam bir oyun hazırlığında olduğu belirtiliyor.

◆ Günden güne büyüyen Netflix'in Resident Evil'i ekrana getireceği söyleniyor. Bir film mi, bir dizi mi, henüz belli değil...

◆ İki kardeşin veba salgını ve giyotinden kaçmaya çalıştığı karanlık 14. yüzyıl macerası A Plague Tale: Innocence'ın 14 Mayıs'ta PC, PS4 ve XONE için piyasada olacağı açıklandı.

◆ 67 milyon yıl önce yaşadığı düşünülen bir köpekbalığı cinsi, keşfedildikten sonra Galagadon olarak isimlendirildi. İsminde Galagadon adının geçmesi de 1981 yılında yayımlanan oyundaki gemilerin, köpekbalığının dişinin şekline benzemesi yüzünden.

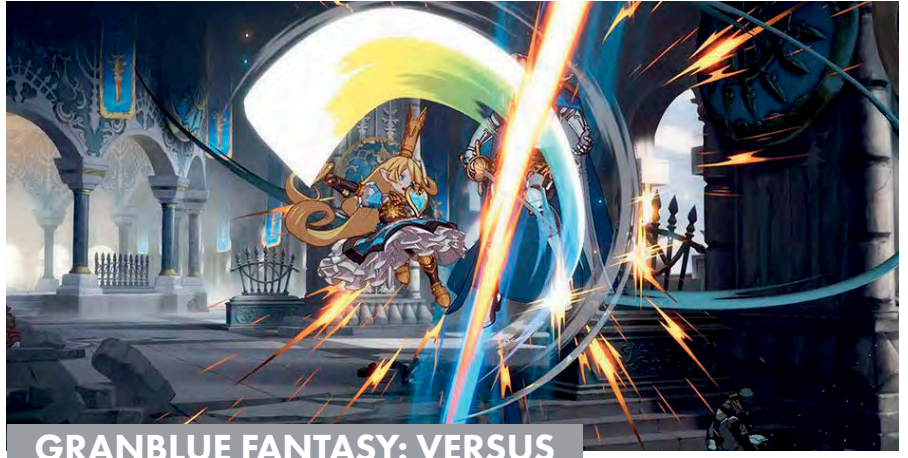
◆ Octopath Traveler'ın 3D ile birleşen 16 bit'lik grafik tekniği, HD2D isimlendirmesi Square Enix tarafından lisanslandı. Eğer yeni oyununuzu bu türün bir üyesi olarak belirleyecekseniz, artık başka bir isim bulmak zorundasınız.

◆ Fortnite'ı bir rakip olarak gören oyun firması sayısı kuşkusuz ki çok fazla ama bunlara ilginç bir eklenti daha geldi: Netflix. Her ne kadar Netflix'in izlenme oranları sürekli artsa da firma Fortnite'ı sağlam bir rakip olarak gördüğünü söylüyor.

◆ Geçtiğimiz ay Bungie, ani bir kararla Activision'la yollarını ayırdığını duyurdu. Firma daha sonra Destiny'nin devamıyla ilgili çalışmaların sürdüğünü de belirterek Destiny fanatiklerinin rahat bir nefes almasını sağladı.

◆ EA'nın belki uzun süreden beri ilk defa yapacağı güzel bir iş olarak gördüğümüz açık dünya konseptli Star Wars oyununun iptal edildiği açıklandı. Firma daha küçük ölçekli Star Wars oyunlarına yönelecektir. (Aferin!)

◆ Watch Dogs 2'nin içerisinde tanıtımını bulabildiğimiz Pioneer adındaki uzay keşif oyununun fişinin çekildiği açıklandı. Belli ki Ubisoft projeye yerli kaynak sağlamadı...



## GRANBLUE FANTASY: VERSUS

### Önce ana oyun çıksaydı, daha iyi olmaz mıydı?

Ne zaman olduğu belirsiz, PS4 başta olmak üzere bazı oyun sistemlerine yepyeni bir JRPG geliyor ve adı da Granblue Fantasy: Relink'ten başkası değil. Gerçekten muhteşem bir oyun olacağı şimdiden belli olan bu RPG, Arc System Works tarafından bir dövüş oyununa da dönüştürülüyor. Granblue Fantasy: Versus adındaki oyunumuz bolca BlazBlue ve Guilty Gear'ı andırıyor; hem oynanış, hem de görsellik açısından. PS4 için hazırlanmakta olan ve Cygames ortaklığıyla hazırlanan GF: Versus, GF: Relink RPG'sindeki karakterleri oyuna ekleyecek ve muhtemelen bazı Arc System Works oyunla-

rındaki dövüşçüleri de konuk olarak oyuna davet edecek. Şu an için Gran, Katalina ve Lancelot adındaki karakterlerin oyunda yer alacağı açıklandı ve bu karakterleri arenada görmek için hemen YouTube'a oyunun ismini tuşlayıp oyun içi videosuna bir göz atın. Her ne kadar dövüş oyunu piyasasının yeni bir dövüş oyununa ihtiyacı olduğunu düşünmesek de Arc System Works'ün elindeki isimlerin (BlazBlue vb.) dışında, yeni bir yöne sapsmış olması sevindirici. Bu taraflarda olmasa da oyunun özellikle Uzak Doğu'da bir fanatik kitlesi oluşacağını tahmin etmek zor değil... ◆

## THE PATHLESS

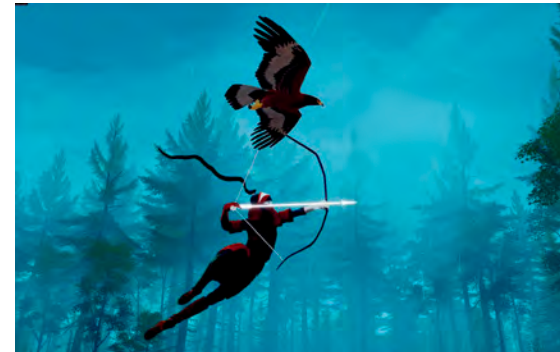
### Denizler fatihyken ormanların kralı olmak...

Giant Squid Games'i artık duymayan kalmamıştır diye tahmin ediyoruz. Atmosferiyle gönüllere taht kuran Abzû'nun yaratıcısı olan firma, yepyeni bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. The Pathless Abzû kadar iyi gözükse ama oynanış açısından çok daha hızlı ve aksiyon dolu olan, göz kamaştırıcı bir eser.

Oyunda basitçe Hunter adıyla anılan bir karakteri kontrol edeceğimiz açıklanıyor. Okçulukta bir uzman olan Hunter, aynı zamanda AC Odyssey ve Origins'in kahramanlarının sahip olduğu gibi bir kartala da sahip olacak ve bununla birçok engeli aşabilecektir.

Bir açıdan Shadow of the Colossus'u da andıran oyun, kahramanımızın son hız ormanlarda koşmasını ve devasa yaratıklarla mücadelesini ekranlara getirecek. Bu yaratıklara ok atmadığımız vakitlerde de ya ormanda koşturacağız, ya da çeşitli bulmacalar çözeceğiz. Orman

konsepti dışında farklı bölgelerin de oyunda bulunacağını sinyallerini veren yapımcılar, The Pathless ile bir hayli iddialı. Aynı Abzû'nun Epic Games Store'da bedava yayımlandıktan sonra satışa girmesi gibi, The Pathless da 2019 içerisinde, PC platformunda direkt olarak Epic Game Store'da satılacak. ◆





# FAR CRY NEW DAWN

Hope County semalarında nükleer serpinti keyfi.

Sayfa  
26

# İLK BAKIŞ



**Heyecan Metre**  
Oyunun potansiyelini  
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5



**Yapım** BioWare Edmonton **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** [ea.com/games/anthem](http://ea.com/games/anthem) **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2019

# Anthem 3 ★ ★ ★

Kocaman bir dünya içerisinde oradan oraya uçmaya, bitmeyen görevlere koşturmaya sadece bir ay kaldı!

**B**u oyunu ilk gördüğümüz andan beri takip ediyoruz. 2019 yılının en iddialı AAA oyunlarından birisi olmayı başaran Anthem, her geçen gün kendisi hakkında daha fazla bilgiyi gün yüzüne çıkartıyor. Nitekim çıkışına kısa bir süre kala yayınlanan VIP Demo ile de aklımızdaki birçok soru işaretini ortadan kaldırmayı başardı. BioWare Edmonton tarafından geliştirilen ve EA tarafından dağıtımı üstlenecek oyunun -ben size bu satırları yazıyorum- çıkış tarihi 22 Şubat 2019 ve umarım dergi piyasaya çıktığında da bu tarihe sadık kalırlar. PC, PS4 ve Xbox One konsolları için üretilecek oyunda, Alfa aşaması çoktan geride kalmış

bulunuyor. Hatta bu aşama esnasındaki birçok oyun içi videoya ulaşmanız mümkün. Fakat gelin, oyun piyasaya çıkmadan önce nasıl bir kıvamda, bir de yayınlanan demosu üzerinden bakalım.

### Devasa bir dünyada gezinti

Oyunun ilk defa kendini gösterdiği videoyu hatırlayacaksınız. Hani şu yüksek bir yerden atlayıp, akabinde uçmaya başladığımız, sadece havada değil, suyun altında da uçmaya devam edebildiğimiz video... Hah, işte o videodan bu zamana kadar çok şey değişti. Yine de önce biraz detaylardan başlayalım. Bu uça uça gitme durumu,

Anthem'ın geneline yayılacak bir yapı; yani durup dururken uçabiliyor, savaşlarda bu uçabilme durumunu avantajımıza kullanabiliyoruz. Aynı zamanda harita üzerinden bir noktadan diğerine hızlı şekilde yolculuk etmemiz de mümkün. Nitekim bu uçuşun bazı sınırlamaları olduğunu demo ile birlikte öğrenmiş bulunuyorum. Açık alanda uçmak gerçekten çok keyifli ama sonsuz değil. Isınma sebebi ile belirli noktalarda uçuşlarımıza ara vermek ve tamamen durmak zorunda kalıyoruz. Şelale gibi su ile temasa geçebildiğimiz noktalarda motorumuzun soğuması daha da hızlı şekilde oluyor ki bu da ince bir detay. Eğer savaş esnasında havadayken



vurulursanız, anında yere düşüyorsunuz. İşin ilginç yanı, daha önce yayımlanan videolarda böyle bir durumun olmayışı. Tabii havadayken saldırı yapabilmenin gücü yadsınamayacak seviyede. Yani bir yandan uçup bir yandan haritayı manipüle edebilmek gerçekten fark yaratıyor. Harita üzerinde on adet alt bölge(subregion) olacağı açıklanan bilgiler arasında yer alıyor ve öyle görünüyör ki bugüne kadar gördüğümüz tüm haritalar, sadece bir alt bölge üzerinde geçiyor. Yayımlanan demoda bunlardan sadece birini deneyim edebildik. Fakat deneyim edilen bu bölge o kadar büyük ki tüm haritanın ne derece devasa bir ölçekte olacağını habercisi niteliğinde. (Tabii tüm bölgeler için bu kadar çok özenilecek mi, deneyim etmeden bir şey söylemek imkânsız.)

#### Teknik tarafta durum nasıl?

Bu muazzam dünyanın ve oyunun şekillen-



#### Üretim aşaması

Anthem'in üretimine 2012 yılında, Mass Effect 3'ün çıkışından hemen sonra başlandı. Orijinal Mass Effect üçlemesinin İdari Yapımcısı Casey Hudson'un gözetiminde yapımına başlanan oyun, Hudson'un 2014 yılında BioWare'i terk etmesi ve 2017 yılında proje lideri olarak geri dönmesi ile engebeli bir dönemden geçti.

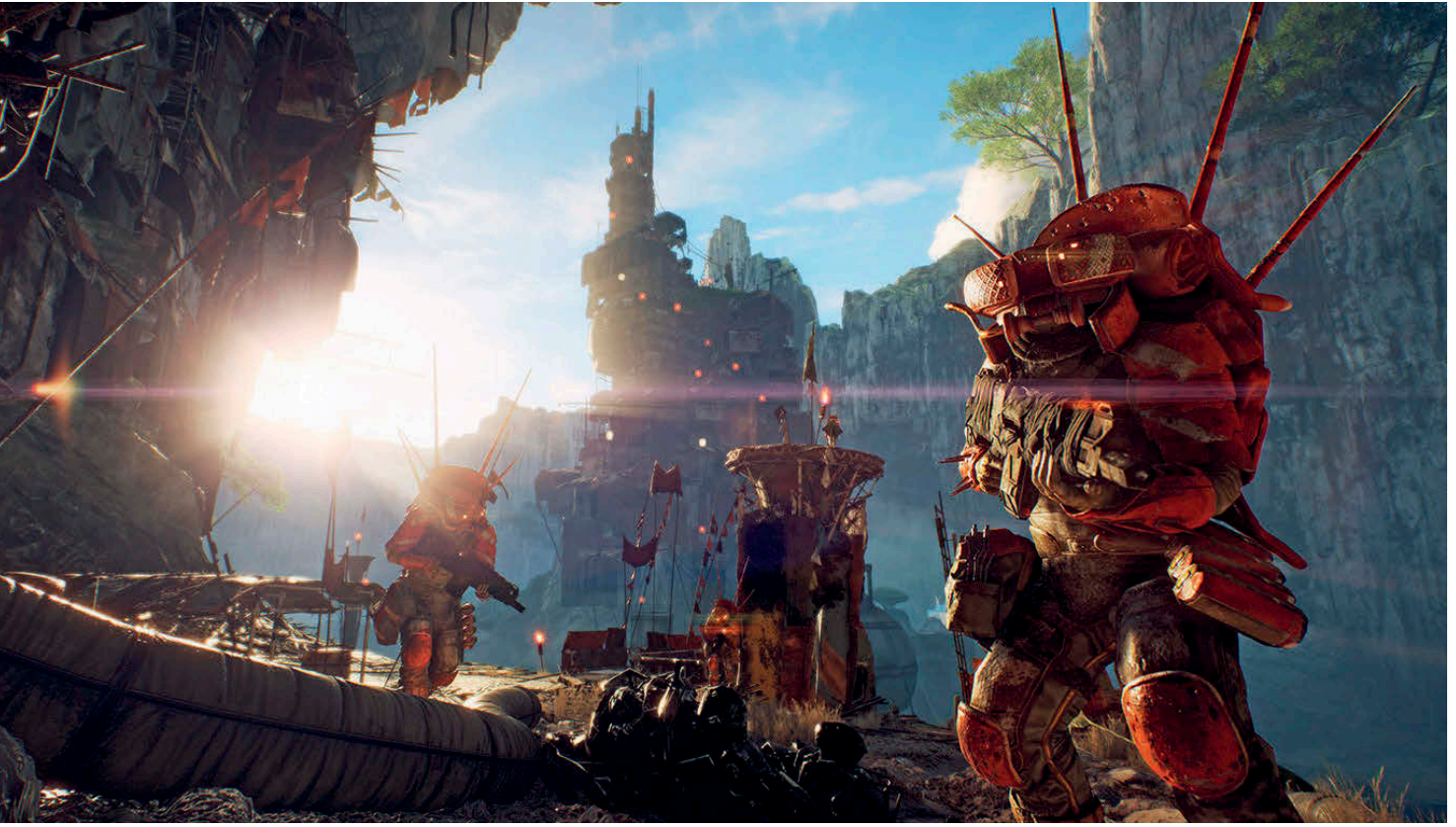
mesindeyse Frostbite grafik motoru başrolü oynuyor. Son zamanlarda üstün yetenekleri ile gündeme gelen bu güzide motorun adını duymak bile insanın içini ısıtıyor ve deneyim ettiğim kadarı ile Anthem saçma sıkıntılar yaşanmayacak. Demoda karşılaştığım en rahatsızlık edici durum, uçarken bir noktaya çarptığımızda karakterin bir anda başka bir yöne doğru "sekmesi" oldu. Açıkçası bu durum uçarken karakterin kontrolünü bir hayli zorlaştırıyor. Ayrıca havadayken aşırı ısınma yüzünden yere düşerken sağa sola çarptığımızda da yine bazı fizik motoru saçmalıkları yaşayabiliyoruz.

Bilindiği üzere oyunumuz dört kişilik co-op multiplayer bir yapı sunuyor ve tüm yapı, bu oyun modeli üzerine kurulu. Oyunda seçilmeyi bekleyen dört adet sınıf bulunuyor; Ranger, Colossus, Storm ve Interceptor. Her sınıfın kendisine has oyun yapısı bulunuyor ve hem gördüğümüz hem de verilen bilgilere göre birbirlerinden bir hayli alakasız özelliklere sahipler. Tabii burada dikkat edilmesi gereken, dört oyuncu da aynı sınıftan karakterle oyuna dahil olabiliyorsa bile, bir şekilde farklı karakterlere yönlenmesi olacaktır. Nitekim benim deneyimlerimde genelde her sınıftan bir kişi ile yola koyulduk. Sınıf demişken, dikkat ettiniz mi bilmiyorum ama oyunda hiçbir yakın dövüş silahı bulunmuyor ve yapımcılardan gelen bir açıklamaya göre, hiçbir şekilde kılıç ya da benzeri yakın savaş silahı oyunda yer almayacak. Ayrıca etraftan toplayabileceğimiz farklı silah ve zırhların da rastgele oluşan özellikleri bulunacak. Yani kaliteli bir "end game" cihaz için epey uğraşacağız gibi gözüküyor. loot konusunda merak edilen bir diğer soruya,

unutulan ya da gözden kaçan eşyalara ne olacağı hakkındaydı.

Bu sorunun cevabı da geçen ay geldi... Eğer bir eşyayı almayı unuttuysanız ve eğer Rare ve üzeri kalite seviyesine sahipse, otomatik olarak size gönderilecek. Ah, bu noktada eşya seviyelerinin de açıklandığını belirtmek isterim. Yapımcı ekibin şu anki hesaplarına göre, Common, Uncommon, Rare, Epic, Legendary ve Masterpiece olmak üzere altı farklı eşya kalitesi olacak. Tüm bu açıklamaların ardından daldığım oyunda loot konusunda çok iyi bir iş çıkarıldığını düşünüyorum. Şöyle ki her görevin sonunda tüm oyuncular yetenek puanı kazanıyor. Bazı oyuncular yaptıkları işlere ve oyun deneyim kalitelerine göre diğerlerinden daha fazla yetenek puanı kazanabiliyor ama genel olarak baktığımız zaman eşit olarak dağılan bir ödül mekanizması yaratıldığını gözlemledim. Lootlar kişisel olarak düşüyor; yani sağa sola salyalar saçarak saldırmaya gerek yok. Deneyim ettiğim ve anladığım kadarı ile erken seviyelerde genelde sahip olduğumuz ekipmandan çok daha iyisini bulamıyoruz. Fakat arada ufak da olsa upgrade olacak parçalar çıkabili-





yor. Bu sayede hem insanlar arasında eşya kapışma derdi ortadan kaldırılmış, hem de ufak farklarla da olsa kullanılabilen yeni eşyalar ota atılmış. Açıkçası ekipmana tek seferde gelen büyük değişikliklerden ziyade, zor ulaşılan ve ufak güçler sağlayan eşya toplama mantığını daha verimli buluyorum. Birçok yazımda da belirttiğim üzere, sırf bu sebepten bile Vanilya WoW'un üzerine WoW tanımam.

### Neler yapıyorsunuz?

Anthem içerisinde yapılacak bolca görev olacağı kesin. Fakat görevler haricinde Stronghold denilen yerlere girerek, normalden daha zor ama zorluğu kadar kalitede eşyaya ev sahipliği yapan noktalar bulunuyor.

Instance mantığında olan bu noktalarda, farklı düşmanlarla karşılaşış, zorlayıcı bossları yok etmemiz gerekmekte. Haritanın birçok noktasında bulunabilecek olan strongholdların an itibarıyla hesaplanan süresi, 35 ile 40 dakika arası. Yani içerisine girip saatlerce aynı noktada koşturmak zorunda değil ki bu gerçekten güzel bir haber. Eğer bu tarzdaki etkinliklerden düşen eşyalar bir türlü istediğiniz gibi olmuyorsa, sizi crafting tarafına alabiliriz. Deneyim ettiğim kadarı ile oyunda çok kolay kullanılabilen ve birçok ürün üretebileceğimiz bir crafting sistemi hazırlanmış.

Üretim yapmak için ilk olarak blueprintlere ihtiyacımız var. Akabinde harita üzerindeki parçaları toplamak ve lootlardan bize düşen ama kullanmayacağımız eşyaları parçalamak suretiyle hammadde ihtiyacımız karşılanacak. Böylece lootlardan düşen ve "çöp" diye tabir ettiğimiz parçaların bile oyuna önemli etkileri olacak. Misal, demonun başlarında bulduğum bir blueprint ve topladığım çöp eşyalar ile zırhımı ufak da olsa güçlendirecek bir upgrade yapmayı başardım.

### Tek platform

Oyun hakkında merak edilen başlıklardan bir tanesi de farklı platformlardaki oyuncuların bir arada Anthem deneyimi yaşayıp, yaşamayacakları hakkındaydı. Nitekim firmadan gelen açıklamaya göre an itibarıyla Cross Platform seçeneği söz konusu olmayacak. Yani Xbox One ile PC oyuncuların bile aynı sunucu üzerinde bulunamayacak.

Tıpkı loot sistemin kendisi gibi, ufak ama oyuncuyu kendisine bağlamayı başaran, en ufak parça ile bile bir şeyler üretilmesine imkan sunan bir sistem olması için beni ziyadesiyle memnun etmeyi başardı.

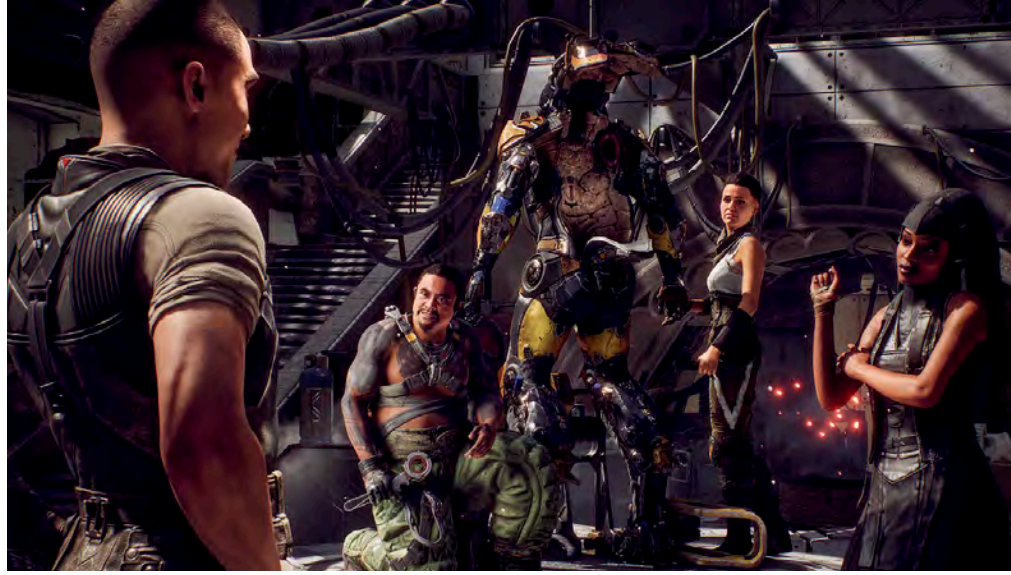
Bir diğer dikkatimi çeken konu da doğal yaşamı avlamak gibi bir durumun oyunda olmayışı. Özellikle mi yapıldı bilmiyorum ama etraftaki yaşayan canlılardan herhangi bir craft eşyası düşüğünü deneyim etmedim. Diğer taraftan, tıpkı birçok MMORPG'de olduğu gibi craft için gerekli bazı eşyalar satıcılardan temin edilebilecek. Zaman içerisinde bu satıcıların ürün yelpazesi ne şekilde genişler onu da birlikte göreceğiz.

Savaş kısmına baktığımızdaysa aksiyonun ziyadesiyle zirvede olduğunu görüyoruz.





Anthem bu açıdan fazlasıyla hareketli bir oyun diyebilirim. Yazımın başında da bahsettiğim üzere, savaşların büyük bir kısmını havadan yere ateş ederek geçirdim. Yere indiğimiz zaman bazı devasa düşmanlara karşı daha savunmasız kalıyoruz. Her karakterin farklı bir oyun yapısı var dedik ve bu oyun deneyimimizi de derinden etkiliyor. Ben olabildiğince Colossus ve Ranger oynadım. İkisi de birbirinden uzak yapılardalar fakat ortak olan noktaları, her ne olursa olsun oyuncudan seri tepkiler vermesini beklemek diyebilirim. Tabii ki Colossus olarak daha ağır bir zırha sahipken, Ranger ile gelen saldırılardan çok daha hızlı kaçabiliyoruz. Fakat her kim olursanız olun, kalabalık savaşlarda alınan darbelerden dolayı düzenli olarak bazı objelerin arkasına saklanmamız gerekiyor. Çok fazla patlayan ve etrafa zarar veren saldırı modeli olduğundan, kimi zaman saklanmak da yetmiyor. Canımızın yenilenme hızı oldukça düşük. Bu sebepten öldürdüğümüz düşmanları ve içerisinde bulunduğumuz çevreyi iyice kolaçan edip, düşen can ya da mühimmat var mı diye bakmak gerekiyor. Her sınıfın kendisine ait bir adet "Ultimate" silahı var ve kullanıma bir hayli yavaş şekilde hazırlanıyor. Kullanıldıkları zaman etrafa büyük ölçüde zarar verdikleri gibi, aynı zamanda karakterimizi de kullanım esnasında ölümsüz kılıyor. Çevre detaylarının savaşlarla olan etkileşimi ve



düşmanların çevreyi kullanımı da bir diğer dikkat çeken detay. Gördüğüm kadarı ile yapay zekâ an itibarıyla bir hayli "yapay." Vallahi tüm düşman birimleri delikanlı çıktı arkadaşlar. Birisi de demedi ki "Abi ben bir saklanayım, ölüyorum galiba." ya da "Dur lan şunun arkasından dolaşayım da öyle saldırayım." Anlayacağınız Anthem konu düşmanlar olduğu zaman tür olarak farklılık sunuyor ama kafa yapısı olarak bizlerin onlara ateş ettiği, onların da dümdüz bize ateş ettiği bir oyun olmaktan ileriye gidememiş. Umarım bu sıkıntı bir an evvel çözülür yoksa durum vahim. Ölene ne olacağı da bir diğer merak konusuydu ama artık ne olduğunu biliyoruz. An itibarıyla ölen oyuncu, en yakın respawn noktasından hayatına devam edebildiği gibi herhangi bir eşya ya da para kaybına da uğramıyor. Fakat bu durum ne kadar böyle devam eder işte o tam bir sır, tam bir muamma. Tabii konu BioWare olunca merak edilen konuların başında romantizm geliyor. Yapımcı ekibe konu hakkında yöneltilen

soruya verdikleri cevaba göre, Anthem içerisinde herhangi bir cinsel yakınlaşma ya da çıplaklık olmayacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Fakat karakterler arasındaki diyalog bir hayli detaylı olacak. Emote konusunda da günümüz oyun piyasasından geri kalmayacağına benzeyen Anthem'de, farklı durumlar için farklı emotelerin oyuna dahil olacağı paylaşılan bilgiler arasında yer alıyor.

### Bekleyelim görelim...

Anlaşıldığı kadarı ile Anthem büyük oranda grind mantığı üzerine kurulu olacak. Daha doğrusu bugüne kadar ortaya çıkan bilgiler ve oyun deneyimim doğrultusunda bundan emin oldum diyebilirim. Yapımcı ekibe grind bazlı bir oyunun oyuncularını nasıl kendisine bağlanacağı sorulduğunda, dinamik dünya, gündüz gece ve hava durumu gibi faktörlerin oyuna olan etkilerinin tüm deneyimi baştan aşağıya değiştireceği üzerinde durmuşlardı. Açıkçası bu söylenenler demo deneyimim esnasında bir noktaya kadar yeterli olacağını ama uzun süren oyun sürelerinde kimseye yetmeyeceğini açık ve net bir şekilde gösterdi. Ayrıca yapımcılar kullanılacak farklı silah ve zırh kombinasyonları ile de oyundaki grind yapısının oyuncuyu sıkmadan devam edebileceğine inanıyor. Ben de bu noktada çok fazla yol kat edilmesi gerektiğini düşünüyorum. Yani sadece demoda gördüğümüze benzer bir çeşitlilik ile bu oyun çok ileriye gidemez, onu da belirtmek isterim. Biz de yapımcıların bu inanışlarının arkasında olmak istiyoruz ama konu grind olduğu zaman içimizi hep bir korku sarıyor. Yani ne desek boş en sevdiğim okur. Grind bu, Diablo 2 gibi de olabilir 3 gibi de. Görüntüde güzel bir oyun ile karşılaşacakmışız gibi duruyor ama şapkadan ne çıkacağı belli olmaz. Siz siz olun, oyun piyasaya çıkmadan emin olmayın! ♦ Ertuğrul Süngü



## İLK BAKIŞ

**Yapım** NetherRealm Studios  
**Dağıtım** Warner Bros. Games  
**Tür** Dövüş  
**Platform** PC, PS4, XONE, Switch  
**Web** www.mortalkombat.com  
**Çıkış Tarihi** 23 Nisan 2019

4



# MORTAL KOMBAT

## RAIDEN KARANLIK TARAF A GEÇİYOR, SCORPION'LAR ÇOĞALYOR, SKARLET GERİ DÖNÜYOR!

NetherRealm Studios da güzel bir ritim tutturdu. Nasıl Activision Call of Duty oyunlarını bir yıl Treyarch'a, bir yıl Infinity Ward'a veriyorsa, NetherRealm de bir Mortal Kombat, bir Injustice şeklinde bir düzende işini götürüyor. Her iki oyunda da artık akrabalarımızdan bile daha iyi tanıdığımız karakterler ve aynı şekilde, unutulması pek de mümkün olmayan bir oynanış olunca, her çıkan yeni oyuna da aynı sempatiyle bakabiliyoruz.

2011 yılında çıkan Mortal Kombat ve ardından, 2015'te yayımlanan Mortal Kombat X ile resmen arenalara geri dönen NetherRealm, daha sonra MK XL ile onuncu oyunu tam bir paket olarak oyunculara sundu ve Injustice 2 ile DC fanatiklerini tekrar ekran karşısına çekti, arka planda da yeni MK projesini sürdürmeye devam etti –ki bu son kısmı bilen pek az kişi vardı.

MKX ile yakalanan başarı, NetherRealm'in artık çok saçma bir durum oluşmazsa piyasadan kolayına ayrılmayacağına bir işaretiydi. Dolayısıyla yeni bir MK oyununu bekliyor olmak da garip olmayacaktı lakin ne yalan söyleyelim, oyunun bir anda tanıtılıp 23 Nisan çıkış tarihiyle sunulmasına pek hazır değildik.

Geçtiğimiz ayın 17'sinde yapılan büyük

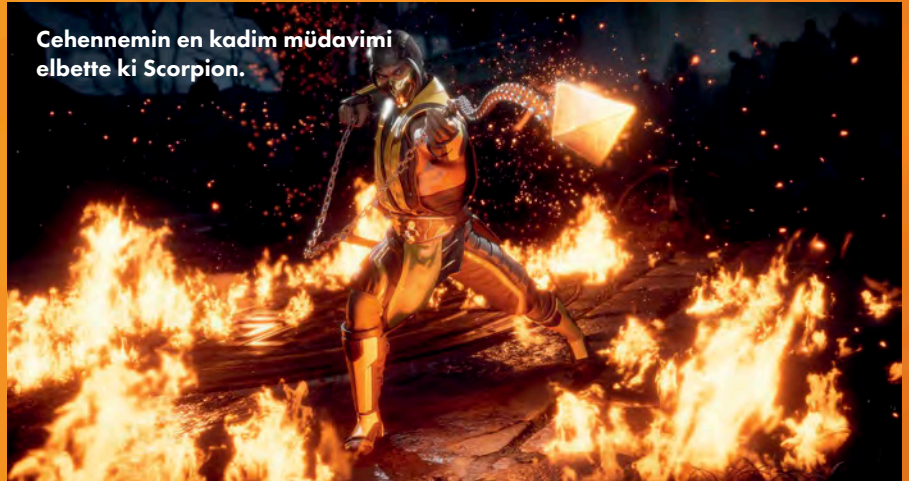
tanıtımla, etkinliğe katılanların ve canlı yayını izleyenlerin karşısına çıkartılan Mortal Kombat 11, yerimizde kıpır kıpır heyecanlanmamıza çok yol açmasa da beklenmeye değer bir oyun olduğunu kanıtladı. Türkçe meal: Bu oyunu alıp oynayacağız, aksi düşünülemez...

### Dark Raiden!

Oyunun hikaye kısmı çok vurucu. Tam olarak neler döndüğünü elbette bir fragmanla anlayabilecek değiliz ama Earthrealm'in

koruyucusu Raiden, artık pek de elini korkak alıştırmıyor. Artık kimsenin dünyaya bulaşmasını istemediği için Shinnok'a sağlam bir ders veriyor ve bu sırada kendisinin isterse ne kadar acımasız olabildiğini görüyoruz. Raiden tafirasını yapıp ekrandan kaybolurken, yeni bir isim, Kronika adındaki kadın kadraja giriyor. "Zamanın koruyucusu" lakabıyla bilinen Kronika Raiden'a savaş açıyor zira Raiden'in vaktinde, zamanla oynaması pek hoşuna gitmemiş. Bu sırada Shao Khan ne yapar, Liu Kang'e ne olmuştur, Kung

Cehennemin en kadim müdavimi  
elbette ki Scorpion.





Lao şapkasını koruyabilmiş midir, bunları öğrenemiyoruz ama zaman içerisinde her türlü detaya ışık tutulacağından eminiz. (Her şey anlatılsın ki oyun çıkınca asla heyecanlanmayalım.)

NetherRealm'in Mortal Kombat'ın senaryo kısmına bağlılığı gerçekten çok sevindirici. Her ne kadar yakından tanıdığımız karakterlerin başına pek bir şey gelmesede bu kadar aşına olduğumuz isimlerin birbirleriyle olan mücadelesi her daim ilgi çekici oluyor; MK11'de de durum değişseceği benzemiyor.

### Dövüşçüler bir bir arenaya iniyorlardı...

Yapılan tanıtımda, oyunda 24 karakterin bulunacağını öğrendik ve bunlardan sadece sekiz tanesinin ismi zikredildi. Scorpion ve Sub-Zero ikilisi, oyunun değişmez isimleri olarak oyundaki yerlerini alıyorlar. Bunlara elbette Raiden eşlik ediyor ve ünlü güreşçi-dövüşçü Ronda Rousey'in seslendirdiği Sonya Blade de karakterler arasında kendine bir yer buluyor. MK serisinin en korkunç ve vahşi isimlerinden biri olan Baraka, MK11'in en çok ilgi



### Kişiselleştirebildiklerimizden misiniz?

Injustice 2'yi oynayanların "loot box" manyağı olduğu bir ortam, elbette NetherRealm tarafından değerlendirilecekti. Oyundaki farklı kalitedeki kutuları açarak kahramanlarımıza yepyeni kıyafet parçaları, kostümler ve hareketler sağlayabiliyorduk. Eh, bu özelliğin yeni Mortal Kombat'a gelmesi elbette kaçınılmazdı. Kustom Variatons adındaki sistem, oyundaki her karaktere çok sağlam bir kişiselleştirme mekaniği getiriyor. Karakterlerimizi farklı giysilerle donatabildiğimiz gibi, ufak yetenek artışları sağlayan augmen'lerle de buluşturabiliyoruz. İşin güzel tarafı kıyafetler tamamıyla kozmetik kısımda

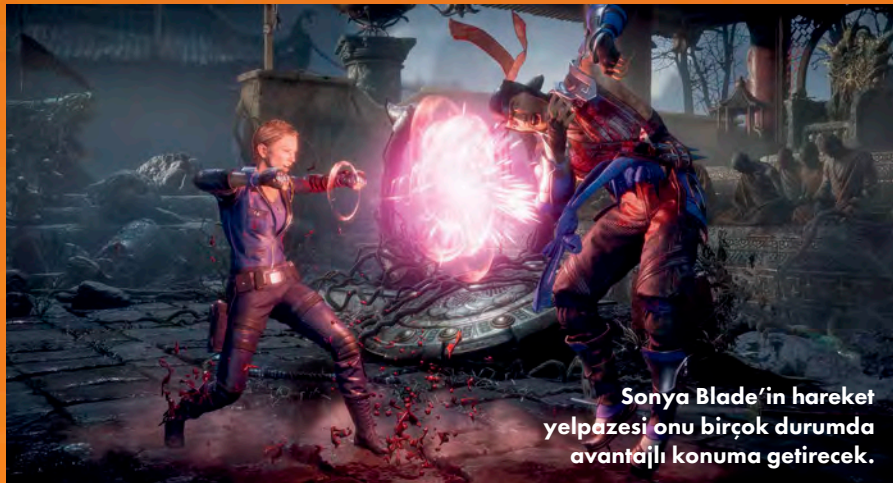
birakılmış. Yani Injustice 2'deki gibi, görüntüsünü pek de beğenmediğiniz bir kostüm parçasını, sadece getirdiği özellikler iyi diye kullanmak zorunda kalmayacaksınız. Kustom Variatons'un bir diğer getirisi de özel hareketler. Her karaktere belirli sayıda, ekstradan özel hareket ekleyebileceğiz ve bazı, nispeten güçlü olan hareketler bir slot yerine, birkaç slot'a yayılabilecek. Oyunda büyük ihtimalle hem kozmetikli, güçlendirilmiş karakterlerimizi kullanabileceğimiz bir multiplayer oyun modu bulunacak, hem de bu geliştirmelerin işe yaramadığı bir mod. Böylece herkes mutlu olacak, herkes istediğini alacak.

gören karakterleri arasına girerek, tanıtımda tüm ışıkları üzerine topladı ve o da oyunda sağlam karakterlerden biri olarak kendini gösteriyor. Bu isimlerin yanında, MK9'un kanlı dövüşçüsü Skarlet, oyunu ön sipariş verenlere hediye edilecek olan Shao Khan ve yeni karakterlerimizden bir tanesi, Geras da oyunda bulunacak son üçlüyü oluşturuyor. Özellikle Geras, hem hikayede önemli bir yere sahip, hem de kendisinin oynanış mekaniklerinde çok ilginç bir yeteneği bulunuyor. Hikayede-

ki yeri hakkında çok fazla detay verilmesede Ed Boon, Geras'ın daha ilk yapılan MK turnuvasında bile parmağının olduğunu ve sahip olduğu zamanı kontrol edebileceği yeteneğiyle turnuvanın gidişatını değiştirdiğini açıkladı. Geras dövüşlerde de bu zaman üzerindeki kontrolünü konuşturabilecek ve maç zamanından çalıp bir anda sizi gafil avlayabilecek. (Sağlık puanı sizden fazlayken, bir anda maç zamanından 40 saniye kadar çalıp maçın sonunu getirmek gibi...)

### Canımı yakarsan, kafanı kırarım!

Gelelim oynanışa... Oyuna ilgili ilk dikkat çeken kısım karakterlerin ve hareketlerin daha fazla detaya sahip olması. Sanki kamera açısı da daha yakına gelmiş gibi bir hal var ama emin konuşmayayım. Ed Boon'dan gelen açıklamaya ve gördüklerimize göre, oyunda bir çeşit yavaşlama da söz konusu. Artık MKX'teki gibi koşup koşup rakibimizi yumruk-tekme manyağı yapamayacağız. Kombolar daha az hasar verecek, maçlar bir anda sonlanmayacak. Her ne kadar yapımcılar "rakibinizi havada tutup bol bol yumruklama imkanı"nın daha az olacağını söylese de gördüklerimiz, köşeye sıkışan arkadaşların aynen bu duruma düştüğünü söylemekteydi. Yine de önceki



Sonya Blade'in hareket yelpazesi onu birçok durumda avantajlı konuma getirecek.

Scorpion'ın ünlü hareketi geri dönüyor ama dikkat edin; rakibiniz bundan kaçmayı başarırsa sağlam bir açık veriyorsunuz.



oyunlara göre "juggle" mekaniği biraz daha geriye çekilmiş benziyor.

MK11, her karakterin kendine özel dövüş mekaniğinin ötesinde, yeni birkaç tane de özellik getiriyor. Bunlardan en heyecan verici olan elbette ki Fatal Blow. MKX'in X-Ray, Tekken 7'nin de Rage Art'larına benzeyen Fatal Blow, karakterlerin %30 sağlık seviyesine düşmesiyle aktif oluyor. Sağlık barının altında "Fatal Blow" yazısını gördüğünüzde bilin ki o karakter biraz sonra rakibinin kafasını patlatmaya hazır. Rakibinizin %25'lik sağlığını alıp götüren Fatal Blow, aynı X-Ray hareketlerindeki gibi bol kemik kırmalı, bol vahşet içeren görüntüler ekrana getiriyor, rakibiniz nakavt olmadıysa da o kadar kırık kemikle nasıl ayağa kalkıyor, şaşırıp kalıyorsunuz. Bu önemli hareketten gard alarak sakınabiliyoruz ve hareketi her maçta sadece bir kez kullanabiliyoruz; dolayısıyla stratejik davranmamız da gerekecek.

Yine birçok dövüş oyunundan alışık olduğumuz "daha da özel hareket barı" kavramı, burada da yer alıyor ama Saldırı ve Defans olarak iki farklı kısma ayrılmış durumda. Her biri ikişer tane şarja sahip olan bu barlardan Saldırı kısmı, hali hazırdaki özel hareketlerimizi daha da güçlü bir şekilde uygulamamızı sağlıyor. Defans ise kombolardan sıyrılmamıza, etraftaki nesnelere saldırı için kullanmamıza ve farklı yerden kalkma hareketleri yapmamıza olanak tanıyor. Bu iki bar da zaman içerisinde otomatik olarak doluyor ve



bazı hareketlerin her iki bardan yiyeceği de söyleniyor.

Bir başka ilginç eklenti Krushing Blow adıyla oyunda yerini buluyor. Biraz deneme-yanılma veya araştırma yöntemiyle öğrenilecek olan bu hareketler, rakibimizin bir saldırısına belirli bir saldırıyla cevap verince ortaya çıkıyor. Örneğin bir yüksek saldırıya Sonya ile aparkat atarak cevap verirsek, ekranda güzel bir kemik kırılma görüntüsü ortaya çıkıyor ve rakibimizi komboyla buluşturma imkanına kavuşuyoruz.

Son olarak da yine birçok oyunda gördüğümüz, tanıdık bir sistemle karşılaşıyoruz: Perfect Guard. İsminden de anlaşılacağı üzere, saldırı bizimle tam buluşmak üzere-

ken gard aldığımızda bu Perfect Guard'a dönüşüyor ve güzel bir kontur atak şansına kavuşuyoruz.

### Nisan'a ne kaldı ki...

Yazının başında da söylediğim üzere, MK11 taklalar atmamızın neden olacak bir yapım değil. Kesinlikle her anlamda kalite kokuyor ve aldığımızda çok eğleneceğimiz de ortada fakat serinin her oyununu takip etmiş olanlar için yenilikle dolu bir yapım imajı da çizmiyor. Bunu kötü anlamda söylemiyorum, sadece MK11'i kendimizi hırpalamadan bekleyebileceğimizi belirtiyorum. Bakalım hangi karakterler oyuna eklenecek ve bizi daha ne gibi sürprizler bekliyor olacak... ♦ Tuna Şentuna



# MK11 TANITIM ETKİNLİĞİNDEN KARELER



E3'ü aratmayacak kalitede bir etkinliğe imza atılmıştı, emeği geçen herkesi tebrik etmek lazım.



Scorpion'daki orantı problemini gören kaç erkekiz?



Kim demiş Shao Khan erkektir diye? Kendisi gayet de karın kasları olan bir kadın olabilirmiş... MK



Zaman geçiyor ama Ed Boon yaşlanmak bilmiyordu... MK





Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web [far-cry.ubisoft.com/game/en-gb/home](http://far-cry.ubisoft.com/game/en-gb/home) Çıkış Tarihi 15 Şubat 2019

## Far Cry: New Dawn

4 ★★★★★

Bu kıyamet sonrası hikayesi, bildiğimiz kıyamet sonrası hikayelerine hiç benzemiyor!

Ubisoft bu ara oyun olayını çok iyi tutturdu mu desem, yoksa biz oyuncuları sömürecek yeni bir kapı mı buldu desem karar veremiyorum. Yine de adamlar işlerini hakkıyla yerine getiriyorlar, ona diyecek sözüm yok. Fakat her çıkardıkları Far Cry oyunu için aynı formülü kullanarak, sadece atmosferi değiştirerek bir sürü ek paket çıkarmalarına bir türlü anlam getiremedim açıkçası.

Kendi açımdan Far Cry serisine ilk defa üçüncü oyuna dahil olmuş, hayran kalmıştım. Hele bir de üzerine patlattıkları Blood Dragon ek paketiyle ihya olmuşum. Yahu o nasıl hikaye anlatıcılığıdır, bu nasıl kötü adam dizaynıdır? Antagonist hatlarını oluşturma konusunda Ubisoft'un birçok firmadan birkaç gömlek daha üstün olduğunu kabul etmek gerekiyor. Bunun son örneğini, geçtiğimiz yılın bahar aylarında piyasaya sundukları Far Cry 5'te gördük. Joseph Seed ve tarikatı, Amerikan kültürünü de sivri bir dille eleştiriyordu. Onlarca saat oyun süresinin yanında, Seed Kardeşler için gözünü kırpmadan bile kendini harcayacak adamların ortalıkta geziyor oluşu, liderlik vasfı konusunda da biz oyuncuları biraz olsun düşünmeye itmişti.

### Patlamadan bir müddet sonra...

Neyse, Far Cry 5 artık geride kaldı. Season Pass sayesinde zombilerle, Mars'la falan uğraştıktan sonra yeni yıla kıyamet sonrası atmosferde

geçecek Far Cry: New Dawn ile merhaba diyeceğiz. Far Cry New Dawn ile Hope County, Montana'yı bir kez daha ziyaret edeceğiz fakat bu sefer hikayenin 17 yıl sonrasına bakacağız. Ubisoft'un oyunun duyurusunu yaptığı dönem de pek manidar açıkçası. Fallout 76'nın çıkmasını pusuda beklemişler resmen. Yayınladıkları ilk fragmanda, "siz onu bırakın da buna gelin" havasını fazlasıyla sezinledim. Çünkü New Dawn, bildiğimiz kıyamet sonrası atmosferine hiç benzemiyor.

Hikayemiz ana oyunun 17 yıl sonrasında geçiyor. The Collapse adı verilen büyük bir savaş

patlak vermiş ve bildiğimiz dünyanın üzerine nükleer bombalar yağmıştır. Nükleer serpentinin ardından doğa ana her zaman olduğu gibi gezegeni sarmalamaya başlar. Bunu koyu tonlarla yapmak yerine, pembe, turuncu, sarı ve en uçuk renklerle yapıyor. Bu açıdan bakıldığında New Dawn'ın ortaya koyduğu renk paleti de oldukça büyüleyici gözüküyor. Aklımızda her daim yer edinmiş karanlık tonlar yerine, Super Bloom adını verdikleri bu atmosferi ben pek beğendim. Zaten şu son birkaç yıla baktığımızda, sinema ve oyun sektöründe de bu pembe ve mor birleşiminin sıklıkla kullanılmaya başlandığını





görüyoruz. Blade Runner, Altered Carbon gibi yapımlarda bu patlak renklerin fonla ne kadar uyumlu olduğu dikkatinizi çekmiştir. Cyberpunk 2077'nin ilk fragmanının ardından CD Projekt RED'in de kullandığı paletle hayran kalmıştım. İşe biraz renk getirmek, insanın algısını o yöne çekiyor sanırım. New Dawn o algıyı kolayca yakalamış olacak ki oyunu hiç merak etmesem de fragmanları ve oyun içi görüntülerde kendimi kaybettim.

### Bizi ne bekliyor?

Peki bu son bir-iki aylık süreçte Ubisoft'un yeni oyunu hakkında ne öğrendik? Yeni oyun diyorum çünkü New Dawn, ek paket ve tam oyun arasında duran bir yapıya sahip. Tam sürüm bir oyun olmayacak kadar kısa ve sade içeriğe sahip; öte yandan bir ek paket olmayacak kadar da uzun.

İlk tahminler oyunun 6 ila 7 saat arasında süreceğini belirtiyor. Amacın zaten hikaye olmayaacağı, yeni rol yapma öğeleriyle süslenmiş bir Far Cry deneyimi olacağı üzerinde duruluyor. New Dawn, harita olarak Hope County'nin aynısını kullanacak. Yapımcı ekip haritanın aynı olduğunu kabul ediyor ama birçok alanda değişiklikler, olmayan bölgeler ve sürprizlerle karşılaşacağımızı söylüyorlar.

Yeni oyunda Prosperity isimli karargahımızın önemi büyük. Burada silahlarımızı ve ekipmanlarımızı geliştirebileceğiz. Daha öncesinde Far Cry oyunlarında çok kullanılmayan zanaat sisteminin New Dawn'da önemli bir yer kaplayacağı söyleniyor. Oyuncular silahlar üzerinde çok büyük değişiklikler yapamayacak ama yeni ve farklı silahlara ulaşabilmek adına zanaat kısmıyla pek hasır neşir olacaklarmış. Tıpkı Borderlands gibi silahların enderliğini belirten renkler konulmuş. Elbette bu ender silahları yapabilmek adına daha fazla kaynağa ihtiyacımız olacak. Bu kaynakları da her Far Cry oyununda olduğu gibi karakol basarak elde edeceğiz. Bu karakol bas, haritayı aç, oraya adamlarını yerleştir sonra keyfine bak formülü benim adıma eskimeye başladı. Bunların bana zorluk çıkardığını düşünüyorum. Karakol basma unsuru bir süre sonra keyif verici olmaktan çıkıyor. Ubisoft bu mekaniği de New Dawn ile değiştirecekmış.

Oyuncular karakollara yerleşme dışında onları etanol üretimi için kullanabilecekler. Dilerse sadece yağmalayıp da gidebileceklermiş. Eğer bu iki tercihten birini seçerseniz, oyunda bize kök söktürecek düşmanlarımız yeniden karakola yerleşecekmiş. Hatta yeniden yerleştiklerinde savunma hatlarını güçlendirip daha iyi silahlar ve daha fazla adamla karakolu savunacaklarmış. Bak işte bu güzel bir gelişme! Benzer şekilde haritanın dışına çıkmamızı sağlayacak, Expeditions ile ABD'nin çeşitli bölgelerine helikopterle yolculuk edebileceğiz. Louisiana'da bir tema parkı ve Alcatraz Hapishanesi şu ana kadar duyurulan bölgeler. Bu bölgeler oldukça küçük ve zorlu olacak. Bunları bir nevi devasa karakollar olarak düşünebiliriz. Birkaç saatlik aksiyonun ardından topladığımız kaynaklarla bölgeden yine helikopter vasıtasıyla kaçabileceğiz. Bölgelere yeniden gitme şansımız hatta Co-Op olarak oynama fırsatımız da olacak.

### Bunlar nasıl tipler çocuğum?

New Dawn'a gelen yeni bir özellik ise karakterimizin görünüşüne ve cinsiyetine karar verebilecek olmamız. Anlaşılan büyük prodüksiyonlu oyunlar çıkaran büyük firmalar bu rol yapma öğelerini yeni keşfetti. Normal şartlar altında her RYO oyununun vazgeçilmezi olan karakter tasarımını, neredeyse her aksiyon oyununda görmeye başladık.

Yolculuğumuz boyunca bizlere yine yardımcı olacak yoldaşlarımız olacak. Bu sefer oyunda Boomer gibi tatlı bir çomarımız yok fakat onun yerine insan canlısı(!) Horatio isimli bir yaban domuzumuz var. Ayrıca FC5 ile gereğinden fazla vakit geçirdiyse, bu oyundaki birçok karakteri de görme ve ekibe dahil etme imkanımız olacak.

Yapımcı ekip çok bilgi vermese de Seed ve Tarikatın da oyunda gözükeceğini belirtiyor. Zaten ilk fragmanın sonunda Seed'i açıkça görebiliyoruz. Tarikatın başına neler geldiğini

New Dawn sayesinde öğrenebileceğiz. Kim bilir, belki yoldaş olarak bizimle çarpışmaya karar verirler. Çünkü bu seferki kötü karakterlerimiz bizi zorlayacak gibi duruyor. Bu seferki ana kötü karakter tek kişi değil. The Twins olarak bilinen Mickey ve Lou isimli iki kız kardeş. Kendileri babalarının yönettiği çeteye el koyarak başa geçiyorlar. Değişen dünyada hayatta kalabilmek adına daha agresif bir tutum sergileyen The Twins, ana karargahımıza ve ele geçireceğimiz karakollara göz dikecek. Her oyunda bir manyak yetmiyormuş gibi bu sefer de ikiz manyaklar tercih edilmiş. Bravo Ubisoft, harika bir seçim!

Far Cry New Dawn hakkında şimdilik elimizdeki bilgiler bunlar. Oyunun yeni RYO öğeleriyle zinde tutulmaya çalışması ilgimi çekti. Her sene aynı formülü kullanmak yerine kendilerini geliştirmeye çalışmaları güzel. Son dönemlerde büyük firmaların, oyuncuları sömürmek amacıyla çılgın girişimlerde bulduklarını gördük. Evet, New Dawn 40 dolarlık bir etiketle piyasaya sürülecek. Bu da bir açıdan sömürü politikasına giriyor. Ancak Ubisoft bu yeni formülü tutturabilirse ek paket ve tam sürüm arası oyun tadında yeni bir oyun anlayışına sahip olabiliriz. Ne AAA oyun kadar pahalı, ne de bizi 3-4 saat oyalayacak kadar kısa. Ben buna varım!

### ◆ Özy Şen





Yapım FromSoftware Dağıtım Activision Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.sekirothegame.com Çıkış Tarihi 22 Mart 2019

# Sekiro: Shadows Die Twice 5 ★★★★★

Hidetaka Miyazaki ve FromSoftware'in son bombası!

Eğer Japon aksiyon oyunlarını sevenlerdenseniz Devil May Cry V ve Sekiro: Shadows Die Twice gibi iki önemli yapıyı bizlere hediye edecek olan Mart ayını sanıyorum imle çekiyorsunuzdur. Ben de aynen bu durumdayım. Hem de Souls serisine bir türlü ısınamamış olmama rağmen. Çünkü Sekiro: Shadows Die Twice, Souls serisini sevmeyenlerin de günlünde taht kurmaya geliyor!

Sekiro: Shadows Die Twice, aslına bakarsanız Souls serisinin veliahdı olsa da, birçok yönüyle Souls serisinden ayrılan bir yapıdır. Özellikle oynanış konusunda ciddi farklılıklar söz konusu. Bu değişiklikler genel olarak oyunun atmosferini ve takma adı "Sekiro" olan, isimsiz bir shinobi olan karakterimize uygun olarak yapılmış. Bana sorarsanız bu değişikliklerden en önemli olanı karakterimizin bir adet kancaya sahip olması. Bu kanca sayesinde yükseklerdeki ağaçlara, çatılara çıkabiliyoruz. Bu, hem dövüşler sırasında hem de haritada ilerlerken ciddi anlamda özgürlük sağlıyor. Tabii ki bu kanca ile beraber oyunun ilerleyiş şekli de değişmiş. Souls oyunlarında bildiğiniz üzere labirent benzeri bir harita yapısı vardır.

Dönüp dolaşıp hemen hemen aynı yerlere çıkarsınız. Sekiro'da ise haritanın farklı bölümlerine ilerlemeye çalışıyor, bulunduğumuz haritadaki görevimizi tamamladıktan sonra ise o haritadan ayrıлып bambaşka bir haritada yolumuza devam ediyoruz. Ayrıca oyuncuyu daha ofansif davranmaya iten bir oyun yapısı da Sekiro'da karşımıza çıkıyor. Dövüşler sırasında hem bizim, hem de rakiplerimizin kondisyon benzeri bir savunma barı bulunuyor. Rakipleriniz ataklarını kılıcınızla her blokladığınızda bu bar doluyor ve 3-4 blok sonrasında tamamen dolduğundaysa kılıcınızla savunma yapamıyor ve saldırılara açık bir hale geliyorsunuz. Tabii aynı durum rakipleriniz için de geçerli. Bu bar dolduktan sonra rakiplerinizi kolaylıkla tek hamlede öldürebiliyorsunuz. Ayrıca oyunda ofansif bir savunma yöntemi de bulunuyor. Rakibiniz size saldırdığı rakibinize yakın olacak şekilde saldırıdan kaçıp, savunmasız hale gelen rakibinize ciddi hasarlar verebiliyorsunuz. Ancak ödüllü büyük olan bu mekaniğin, cezası da oldukça büyük. Yanlış zamanda

yapılmış bir saldırıyı, ölüm fermanınızı imzalamakla eş tutabilirsiniz.

## Ölüm

Sekiro bildiğiniz üzere bir FromSoftware yapıdır. Bunun ne anlama geldiğini hepimiz çok iyi biliyoruz: Sekiro oynadığımız sürece defalarca kez öleceğiz! Bu noktada da farklı bir mekanik devreye giriyor. Öldükten sonra dirilebiliyor ve kaldığımız yerden dövüşe devam edebiliyoruz. Hatta bu sırada bizi öldürdü zanneden düşmanlarımız arkasını dönmüş gidiyor oluyor ve bunu ciddi anlamda avantajla çevirmek mümkün. Ne var ki, bunu 2.



kez yapmak için öncelikle bizi öldüren düşmanımızı alt etmemiz gerekiyor. Eğer bunu başaramadan tekrar ölürsük oyun sonlanıyor ve kayıt noktasına geri gidiyoruz. Öldükten sonra ne şekilde cezalandırılacağımız ise henüz belli değil. Ancak FromSoftware İletişim Müdürü Yasuhiro Kitao'nun söylediğine göre, Souls serisindekinden farklı, kişiselleştirilmiş bir cezalandırma yöntemi oyunda yerini alacak.

### RPG Öğeleri

Sekiro, Souls serisine göre RPG öğeleri epey azaltılmış bir yapım. Oyunda karakterinizin özelliklerini geliştirmenize imkan sunulmuyor. Aynı şekilde, karakterimizin sağ elindeki ana silahımız olan kılıcımızı da değiştiremiyoruz. İlk etapta bunlar oyunu tekdüze bir aksiyon oyunu haline getiriyor gibi gözüküyor ancak RPG öğelerini çok da sevmeyen oyuncuların oyuna daha kolay adapte olmasını sağlayacağı da bir gerçek. Ancak tabii ki bu demek değil ki oyunda hiçbir RPG öğesi bulunmuyor. Hala karakterimizin yeteneklerini geliştirebiliyor, zırhını değiştirebiliyor ve diğer ekipmanlarının seviyesini yükseltebiliyoruz. Ayrıca karakterimizin bir de mekanik kolu bulunuyor. Şimdiye kadar gösterilen videolarda bu kol ile shuriken (ninja yıldızı) atabiliyor, ateş püskürtüyor ve balta kullanabiliyoruz. Tüm bunları ise düşmana uygun şekilde yapmamız gerekiyor. Örneğin balta düşmanlarımızın kalkanlarını kırmak konusunda etkiliyken, ateşe karşı güçsüz olan düşmanlarımızı yakarak kolayca alt edebiliyorsunuz. Yani mekanik kol dövüş mekaniklerini oldukça çeşitlendirmiş durumda. Ayrıca daha önce de belirttiğim üzere oyunun işleyişi kısmen daha düz koridor şeklinde olsa da, düşmanlarınıza nasıl yaklaşacağınız sizin elinizde. İster sessizce yaklaşıp, kimseye görünmeden ilerleyebilir, isterseniz de havalı bir giriş yaparak herkesi üstünüze çekebilirsiniz. Bu tamamıyla size kalmış. Ayrıca haritada bulabileceğiniz çeşitli materyaller de mevcut. Bu materyaller ile çeşitli dövüşleri daha kolay hale getirmeniz ya



da farklı yöntemler izlemeniz mümkün. Yani haritanın her köşesini aramakta fayda var. Ayrıca bu eşyaların kullanımını daha kolay ve muhtemelen daha mümkün hale getirmek üzere Sekiro'ya oyunu durdurma (evet bildiğiniz pause) eklenmiş. Bu değişiklik, Souls serisindeki gerginliği bir nebze olsun azaltacak gibi gözüküyor.

### Mükemmel Tasarımlar

FromSoftware düşmanlar konusunda Sekiro'da da oldukça iyi bir iş çıkartmış gibi gözüküyor. Tüm düşmanlar -özellikle bosslar- kendine has tasarımlara ve dövüş sırasında da değişebilen mekaniklere sahip. Ayrıca bossların da bizim gibi yeniden dirilme özelliği bulunuyor. Bu da can barının hemen üstünde bulunan elmas şeklindeki kutucuklarla temsil ediliyor. Yani bir bossu bir defa öldürmek yetmiyor. Karakter tasarımlarının tamamlayıcısı diyebileceğimiz animasyonlar ise göz kamaştırıcı denebilecek düzeyde. Şu ana kadar yayınlanan tüm videolarda animasyonlar oldukça akıcı ve tutarlı gözüküyor.

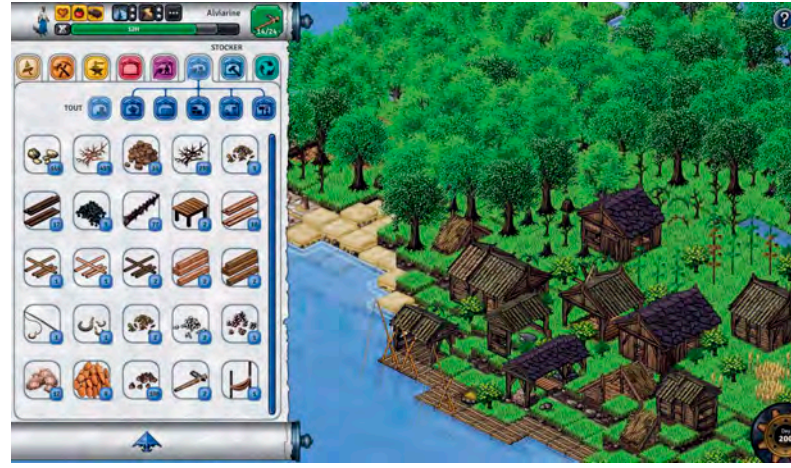
Sekiro, hikaye anlatımı konusunda da Souls

serisinden ayrılan bir yapım. Sekiro, Souls serisinin aksine daha net bir hikaye anlatımına sahip. Ancak Souls severlerin hemen kızmasına da gerek yok. Hala arka taraftaki onlarca ayrıntıyı birleştirerek ulaşılmış gereken bir hikaye de bulunuyor. Oyunun grafik anlamında inanılmaz bir deneyim sunmayı vademediğini de belirtiyim. Ancak bunu bir eksik olarak görmemekte fayda var. Ne de olsa FromSoftware harika çevre tasarımlarıyla grafikleri rezalet olan bir oyunu bile çok üst seviyeye taşıyabilecek bir stüdyo. Son olarak, Sekiro'da Souls serisinden farklı olarak bir soundtrack bulunduğunu da eklemekte fayda var. Yani artık boss savaşları dışında, tüm oyunu müzik eşliğinde oynayacağız.

### Bekleyiş

Yazının hemen başından itibaren anlattığım gibi, Sekiro: Shadows Die Twice, Souls serisinin veliahdı olsa da Souls serisinden oldukça farklı bir yapım. Ancak bu ayrılığa sebep olan hamleler oldukça yerinde yapılmış gibi gözüküyor. Öyle ki Sekiro: Shadows Die Twice, Souls serisini sevenlerin ilk andan itibaren başından kalkmak istemeyeceği, aynı zamanda Souls serisine ısınamamış oyuncuların da keyifle oynayabileceği bir oyun olmak yolunda emin adımlarla ilerliyor. Takvimlerde 22 Mart'ı işaretlemekte fayda var. ♦ **Tolga Yüksel**





Yapım Subtle Games Dağıtım Subtle Games Tür Strateji Platform PC, Mac Web seedsresilience.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

## Seeds of Resilience 2 ★ ★

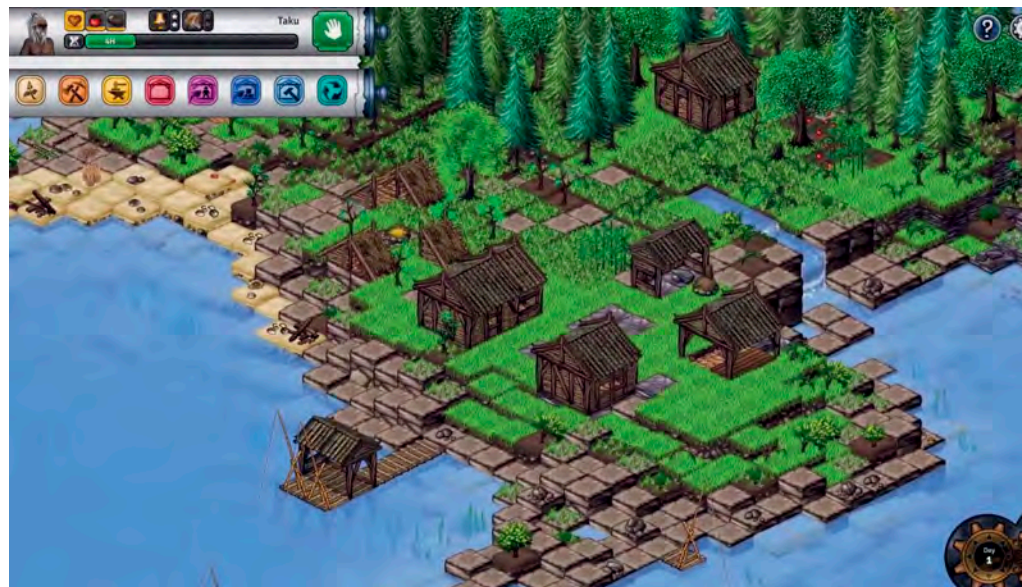
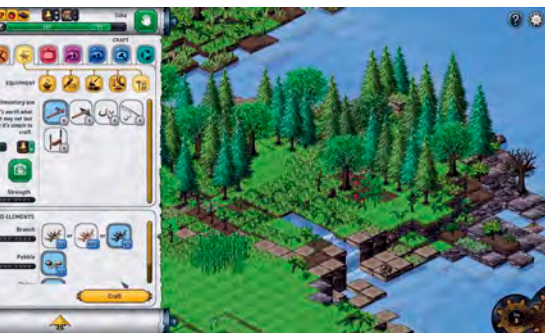
Ufak bir adada, sadece birkaç kişiyle kocaman bir koloni kurabilir misin?

**B**ir adaya düşersen yanına alacağın üç şey ne olurdu? Bu soruya oyunda hiç aklınıza gelmeyecek bir cevap verilmiş: Üç adet eli kazma tutan insan. Bir ada ve üç kişi neler yapabilir inanın başlangıçta bunu kestirmek biraz zorlayıcı olsa da Seeds of Resilience'a biraz şans tanıdıktan sonra neler yapılabileceğini görebiliyoruz. Biraz şehir kurma, birazcık hayatta kalma ve pek tabii bir yandan da doğayla birlikte hareket etme... İşte bu üç başlık tüm oyunu anlatıyor. Peki, yeni bir koloni kurmak için ne yapmak lazım?

Az önce de bahsettiğim gibi oyuna üç kişi ile başlıyoruz. Bu arkadaşların her birinin kendisine özel yetenekleri ve enerjileri bulunduğu gibi, kendilerini birçok konuda geliştirebiliyorlar. Enerji, oyundaki en önemli puanlama zira bir turda karakterlerin yapabilecekleri iş miktarını belirtiyor. Her karakterin yapabileceği birçok iş mevcut. Misal, karakterlerin toplama, kesme, üretme ve bina yapma gibi opsiyonları söz konusu fakat bazıları diğerlerinin yapamadığı yeteneklerle ön plana çıkıyor. Enerji harcama da burada devreye giriyor. Basit bir bitkiyi toplamak, bir enerji anlamına geliyorken, spesifik bir bitki ya da ağacı kesmek altı enerji isteyebiliyor. Eğer karakterlerimizden hiçbirinde yeterli enerji yoksa, bir sonraki

tura geçmemiz gerekiyor. Evet, Seeds of Resilience sıra tabanlı bir oyun. Gün hesabı üzerinden giden her yeni tur, karakterlerimizde belirli bir miktarda enerji sunuyor. Haritanın tamamı gözüktüğü için nerede, ne var biliyoruz ve ona göre hareket edebiliyoruz. Tabii ki ilk yapılması gereken başlıklar altında yiyecek ve yatacak bir yer yapılması kadar dinlenemediği için, onların yorgunluğu oyunun tümüne etki ediyor. Bir sonraki hareketimizin de yeni alet ve edevata ulaşmak olması gerekiyor. Kullandığımız aletler geliştikçe, daha farklı ham maddelere ulaşabiliyoruz. Kısa süre içerisinde tam anlamıyla işleyen bir köy yaratabilmek kolay olsa da felaketler peşimizi hiç bırakmıyor. Özellikle spesifik olarak yaptığımız binaların üzerinden geçen hortum sayesinde, tüm çabalarımız boşa gidebiliyor. Grafik kalitesi olarak çok bir şey vadetmese

de günün sonunda böylesine bir oyun için gayet ideal. Fakat oyunun en can sıkıcı kısmı, karakterlerimizin kendi aralarında hiçbir alış verişi olmaması ya da pek dert yamamaları. Ne istersek onu yapan robotlar olmalarından dolayı oyunun geneli de bir hayli sıkıcı olmuş. Ayrıca karakterlerimizin yetenekleri ortalama iki üç saatlik oyun deneyimi sonucunda en üst noktaya çıkıyor ve insan yapacak farklı şeyler arıyor ama nafiye zira oyunun içeriği bir hayli limitli. Oysaki erken erişim devam ederken eklenecek yeni teknolojiler, upgradeler ve farklı yetenekler ile çok daha sürükleyici bir yapım olabilir. Bir de crafting konusuna biraz daha eğilmek gerekiyor gibi geldi bana. Yani demem o ki bu oyun kendi çapında farklı ve güzel bir yapım gibi dursa da birçok noktada eksik kalmış. Yapılacak yeni güncellemeler ile tekrardan ele alınması gerekcek, şimdilik bekleyin. **◆ Ertuğrul Süngü**





Yapım Blue Byte Dağıtım Ubisoft Tür Strateji Platform PC Web ubisoft.com/en-us/game/anno-1800 Çıkış Tarihi 26 Şubat 2019

# Anno 1800

4 ★★★★★

Bir şehrin ne kadar derdi olabilir ki demeyin, gelin önce bir Anno deneyim edin!

Anno serisini oynamamak diye bir şey yok en beğendiğim okur. Yani kabul etmiyorum efendim, ne demek hiç Anno oynamadım. Aaaa! İlk olarak 1998 yılında görücüye çıkan seri, özellikle tarih ve şehir kurmaya meraklı oyuncuların odak noktası olmayı başarmış, oyun sektörünün en önemli isimlerinden birisidir. İlk oyunu 1602 yılı ile başlamıştı ve bu tarihler her yeni oyun ile biraz ileri, biraz geriye gitmişti. Nitekim son iki oyun ile biraz fazla ileriye gitmiş, 2070 ve 2205 yıllarını deneyim etmiştik. Fakat Blue Byte ekibi daha da ileriye gitmeyi istememiş olacak ki yeni oyunumuz ile birlikte 1800 yılına geri döndük.

Birçoğumuz içerisinde bulunduğumuz çağı, en büyük değişimlerin olduğu, her şeyin çok hızlı gittiği bir dönem olarak niteliyor ama zannediyorum 1760 yıllarında başlayan ve 1820 ile 1840 yılları arasında büyük bir patlamayla tüm dünyayı baştan aşağıya değiştiren endüstri devrimini unutuyor. Bu devrim sayesinde insanlar makineleşme denen döneme de geçiş yapmış oldu ve bugün geline nokta dair ilk

adımı attı. Anno 1800 de aslında tam olarak bu devrimin çarklarının nasıl çalıştığını, dünyanın nasıl değiştiğini anlatmak için karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Oyunumuzla birlikte bir adet campaign, bir adet sandbox ve multiplayer mod'ları deneyim edebileceğiz.

Tıpkı Anno 2205'de de olduğu gibi multi-session oyun modelini benimsemiş olacak ve rastgele yaratılan haritalar daha önceki oyunlara göre çok daha mantıklı dağılımlar sağlayacak. Yapay zekâ konusunda da önemli atılımlar yapan Blue Byte Stuido, farklı zorluk seviyelerinde, rakiplerimizin bizi farklı şekillerde zorlayacağını beyan ediyor. Endüstri Devriminin oyuna olan etkileri sadece görsel bir değişiklikten çok daha fazla olacak. Bu değişimlerin başında, dönemin en büyük

sıkıntılarının birisi olan kirlilik ve herkes için zor olan bu değişim çağındaki işçi grevleri yer alacak. Pek tabii toplar, trenler ve yeni teknolojiler derken, kapitalizmin resmen kölesi olacağız ki bu da Anno 1800'ü oynayış tarzımızı baştan aşağıya etkileyecek. Gelecek olan en iddialı yeniliklerin başındaysa

Blueprint kullanımı yer alıyor. Ma-lunumuz bu bir şehir kurma ve ticaret oyunu. Her şehir kurma oyununda olduğu gibi,

oyuncu olarak ister istemez hem düzgün bir planlama yapmak, hem de doğru şekilde ekonomi yönetme

derdindeyiz. Bu konuya yardımcı olmak için hazırlanan

Blueprint'ler sayesinde, kaynağımız olmasa da istediğimiz binaları, istediğimiz şekilde konumlandırabilecek, kaynağımız geldiği zaman yapımlarına devam edebileceğiz. Açıkçası seri için geç kalınmış ve aynı zamanda büyük bir kolaylık sağlamış, önemli bir yenilik yakın zamanda aramızda olacak. Bir diğer dikkatimi çeken yenilik de şehirlerin çekiciliği oldu. Anno 1800 ile birlikte yaptığımız şehirler, diğer yerlerdeki insanların dikkatini çekecek ve şehirlerimiz turist akınına uğrayacak. Böylece ekonomimize bambaşka bir katkı sağlamış olacaklar. Turist insanların dikkatini çekecek başlıklar arasındaysa, doğal alanlar, yöresel festivaller, farklı dekorasyonlar yer alacak. Diğer taraftan endüstrinin getirdiği, gürültü ve kötü koku gibi olaylardan olumsuz yönde etkilenecekler. Anno 1800 yakın zamanda piyasada olacak ve öyle görünüyor ki çok eğleneceğimiz bir strateji oyunu olmaya aday. Özellikle şehir kurmayı severlerin dikkatine! Bu oyunu yakından takip edin! ◆ Ertuğrul Süngü

## Arabirim

Her Anno

oyununda olduğu gibi yine kaynakların takibi bir hayli kolay görülebilecek ve anlaşılabilir şekilde ekranda yerini almış. Ayrıca harita üzerindeki önemli noktaları farklı şekillerde görebilmek de kolaylık sağlıyor. Misal, sadece kaynakları görebilmek, şehir kurmamız esnasında işleri çok hızlandıracak.



# 1 ATLAS

25 ocak 2019 Atlas faciası...

Bazen kendimi bu dergi içinde elinde mayın detektörü ile tarlaya salınmış bir asker gibi hissediyorum. Nerede sıkıntılı, ümit vadetmeyen, kimsenin yüzüne bakmadığı yapım varsa Kürşat'a dönüp "sal gelsin" dediğim için bu hissiyatım.

Görev bilinci sonuçta, birinin o tirt oyunları da incelemesi, gömmes... Öhöhhm, yazması gerekiyor. Yine böyle bir günün şafağında tamam dediğim ATLAS ciddi anlamda beni derin düşüncelere gark etti. İçeriği ile biraz darp da etti fakat düşüncelerimi çark ettiremedi.

Bir kısım ARK: Survival Evolved yapımcısının yeni oyunu olarak tarafıma büyük umutlarla yönlendirilen bu yapıyı anlamak için hatırı sayılır miktarda zaman harcadım. Mantık olarak baktığımızda ARK ile bazı şeyleri çözdüğünü düşündüğüm bir firmadan bu kadar ham bir oyun beklemiyordum.

Mesela oyuna başladım ikinci dakikaya doğru önümden öküz inek karışımı, ne olduğunu anlayamadığım bir şey geçti. Anlayamadım çünkü GTX 1080 ekran kartımda oyun takıla takıla çalışıyordu. Normal şartlar altında bu çapta bir oyun anca yeteri kadar düzgün işlenmediğinde böyle anlamsız durumlar yaşatır oyuncuya. Pencere moduna alınca kendine geldi oyun! Bu arada bir şeyler olmuş, karşımda biri duruyor, ağaçlar, otlar, bana bir şeyler anlatılıyor vs. Ben diyorum "abicim burada ne arıyorum, amacım ne?" Oyun bana diyor hadi zincire başla,

taş topla, ot topla, şunu yap, bunu yap. Bu tip en son hangi oyunu oynadın ve nasıl bir keyif aldın deseniz, Conan'ı ve The Forest'ı çok rahat söyleyebilirim. Raft çıktı henüz oynayamadım ama bir oyunun başlangıcına göre en iyi deneyim bu iki oyunda idi. Size temiz ve net bilgi vererek ortama ısındırıyordu.

Oyunda başlarda 45 dk harcadım, oraya buraya gittim, bir şeyler topladım, bir şeyler yapmaya çalışıyorum lakin niye yapıyorum, neden yapıyorum anlamak pek mümkün değil. Hayır anlamadığım bir diğer nokta da şu, bu oyunu indirmek için iki güne yakın uğraştım, üst üste çıkan patchlerden dolayı Steam tekrar tekrar sıfırdan başladı. Ben de büyük merak içerisindeyim "abi adamlar çalışıyor geliştiriyor" diyerek. Sonra önüme şak diye böyle bir tablo

çıkınca istemsizce sinir yaptım. Yazık ya, oyunun Steam kapak görsellerine şatafatlı resimleri koyup içeriği özensizce "zaten erken erişime açtık" diyerek koyduğunuzda kullanıcıların küfür kıyametine şahit olabilirsiniz. 19895 Steam incelemesinin %33'ü "çoğunlukla olumsuz" yönünde. Günümüz ekonomisinde 50 lira gibi büyük bir para karşılığında kötünün yeni tanımı olabilecek bir yapıyı ortaya koymak ve olası eleştiride de "e biz erken erişimdeyiz" diye savunmaya hazırlık yapmak kötü bir düşünce. Bitmediyse oyun, "siz bizi fonlamanın biraz, illaki oyunu çıkaracağız" düşüncesi hiç hoş değil. Aynı dünya üzerinde 40000 oyuncunun deneyiminden bahsediyor oyun. Dostum ben daha oyuna tahammül edemedim şu an, ne 40000'i ya!

◆ İlker Karas





Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



# AZAELIA



Yapım Redbeet Interactive Dağıtım Axolot Games Tür Hayatta Kalma Platform PC Web raft-game.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

## Raft 4 ★★★★★

Kuru topraklar sadece hedefimiz değil aynı zamanda kaderimiz.

Yapımcılarının tabiriyle Raft, "üniversitede oyun için pazar bulmaları ve o pazara oyun sunmaları gereken bir ders" almalarıyla ortaya çıktı. Üç kişilik bir ekibin üniversite dersi projesi olarak macerasına başlayan Raft, ilk olarak hala erişilebilir olan ücretsiz sürümüyle itch.io'da oyuncularla buluştu. Oyunu ilk deneyen oyuncular, oldukça kirlenmiş uçsuz bucaksız bir denizde, 2x2'lik altı plastik üstü tahtadan sallarıyla bir o tarafa bir bu tarafa sürüklenirken hayatta kalma fikrini çok sevdi. Oyunun gündelik oyunculara yön veren birkaç büyük yayıncı tarafından keşfedilmesi ve sevilmesiyle de Raft, birçok hayatta kalma oyununun aksine hayatta kalmayı başardı. Öyle ki, Steam'in Erken Erişim sistemi kapsamında satışa sunulduğu andan bir ay süresince, Steam'de en çok satan 10 oyun arasında yer aldı. Peki, şimdilerde bir milyon oyuncuya ulaştığı tahmin edilen bu oyunu türünün diğer örneklerinden ne ayırıyor? Kevin Costner'ın bütün dünyanın sular altında kaldığı kıyamet sonrası filmi Waterworld'ü andıran o çaresizlik hissi diyebiliriz.

Diğer hayatta kalma oyunlarında olduğu gibi Raft'ta da keşfedilmeyi bekleyen kocaman bir dünya bulunuyor. Ancak, biz o dünyada altındaki tahta parçasıyla çoğu zaman gitmek istediği yönün aksine sürüklenmekte olan bir karakteri kontrol ediyoruz. "Birinin çöpü başkasının hazinesidir" mottosundan yola çıkarak,

elimizdeki plastik kancayla denizde sürüklenen malzemeleri toplayarak maceramıza başlıyoruz. Bu malzemeleri kanca yerine yüzerek de toplamamız mümkün ama hem peşimizdeki baş belası hem de evimizin bizden uzağa sürüklenebilecek olması çoğunlukla fikir değiştirmemize sebep oluyor. Baş belası dediğimiz köpekbalığının her an kaba etimizi ya da salımızın bir parçasını ısırarak için tetikte beklemesi oyundaki gerilimin sürekli belli bir seviyede kalmasını sağlıyor. Elbette, zaman içerisinde denizin ortasında susuzluğumuzu ve açlığımızı idare edebilecek seviyelere gelebiliriz ve köpekbalığına besin zincirinde kendisinden üstte olduğumuzu hatırlatacak kadar gelişebiliyoruz. Oyunda üretilebilecek birçok eşya olduğu gibi, salımız için de geliştirmeler bulunuyor. Bu geliştirmeler yemek yapabileceğimiz bir ocaktan, kendi çapımızda mucitlik yapabileceğimiz araştırma masasına ve salımıza hem yatay hem de dikey olarak eklemeye yapabileceğimiz yapı malzemelerine kadar farklılık gösteriyor. İyi kötü gideceğimiz yönü belirlemek için bir yelkene, rüzgârın yönünü belirlemek için bir flamaya ve gerektiğinde durmak için çapaya ihtiyacımız oluyor. Zamanla toplayacağımız çöplerden birer anten, batarya ve radar ekranı da üretebilecek konuma geliyoruz. Bu sayede erken erişimdeki oyunun sahip olduğu hikâye kırıntısının peşine de düşüyoruz. Hareket kabiliyetimizin artması dünyada

keşfedilmeyi bekleyen adaları ve diğer salları ziyaret edebileceğimiz anlamına geliyor. Buralarda salımızdaki saksımızdaki yetiştirmek için kullanabileceğimiz tohumlar gibi denizde bulamayacağımız hazineler bizleri bekliyor. Peşimizdeki köpekbalığından kurtulduğumuz kısa anlarda, denizin derinlikleri de başka çöplerle yani hazinelerle bizleri bekliyor. Dahası, Raft sahip olduğu çevrimiçi kooperatif oyun modu sayesinde bütün bu macerayı arkadaşlarımızla paylaşmamıza da izin veriyor. Oyun bütün tehlikelere rağmen çevremizi izlememiz neden olan görselleri ile takdiri hak ediyor. Raft, Waterworld filminde yaşamak isteyenleri, denizde nasıl hayatta kalınacağını en iyi ben bilirim diyenleri ve küçük bir ekibin sıkışık bir takvimle yavaşça geliştirdiği bir oyuna destek olmak isteyenleri bekliyor.

◆ Ahmet Ridvan Potur



**AN**

**AR**

**SI**

**ST**

**REMASTERED**



**Anarşi metre**

## ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Mesela hangi gökyüzü o bilinmeyen? Oyunda buna bir cevap veriliyor mu? Hayır. Peki oyunda, her şeyin neden bu kadar statik olduğuna değiniliyor mu? Yok. Hiçbir şekilde akılda kalması olanak sınırları dahilinde olmayan bir senaryoya imza atılmasına verilen bir cevap var mı? Sıkıcılığa, monotonluğa, çağ dışılığa karşı savlar geliştirilmiş mi? Yok, hayır, asla ve niceleri...

Bak Japon arkadaşım Bandai Namco; sizin ülkede, animelerde de bulunan böyle bir lafı sakız gibi uzatma, çok konuşup hiçbir anlatmama ekolü var. Herkes durmadan konuşuyor ama ortaya çıkan

bir şey yok. Sen bunu neden benimseyip 3. Dünya Savaşı kıvamındaki bir aksiyonu anlatmak için kullandın? Hele o brifingler... Anlatıyor da anlatıyor adam, kendimi kesecektim yemin ederim.

Ben seni anladım; sen dedin ki yeni nesil zaten Ace Combat'tan bir haber, ben eski oyunların iyi grafiklisini, hafif şovu olan versiyonunu yapayım, nasıl olsa beğenen çıkar. Fakat şunu unutuyorsun ki devir Fortnite devri, Red Dead Redemption 2, AC Odyssey devri; sen bu nenemden kalma kafayla şuradan şuraya gidemezsin. Ver o F-104'ü, git yürü nereye gideceksen...

## RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Bak ver bana cevheri, ben de işlemiyor muyum Capcom; neyin havasındasın? Vaktinin en sağlam korku oyununu almışsın, vermişsin oradaki elemanlara, "Bunu yeni nesle uygun hale getirin" deyip çekilmişsin, sonra da övünüyorsun vay ne güzel oyun yaptım diye. Buna vizyon değil, na-vizyon denir Osmanlıcada.

Vaktinde RE2'yi oynamamış olan tonla adam türedi tabii. Z kuşağı mı ne, onlardan bir sürü var. Onlara yeni gelecektir bu oyun; aynı Ace Combat örneğindeki gibi. Fakat biz dinazorlar yer miyiz? Yeriz. Yemişiz bile. Çünkü oyunu gerçekten ince eleyip sık dokumuşsun be abi!

Her neyse! Eleştirim var yine de! Oyuna yeni ekledim dediğin alanlar, bölgeler tırt bir kere, bunu bil. Ayrıca oyunda yine böyle bir şey var... Tutukluk mu desem, dar bakış mı desem, diyeceğim bir şeyler de bulamıyorum tam kelimeyi. Hani adım atmak istersin de beceremezsin ya, öyle bir durum var bu oyunda. Şimdi Fortnite oynayan çoluk çömbalak gelecek buraya, basacak ileri, adam 100 KM'ye ulaşacakken sadece bir adım atacak, isyan da bundan çıkacak.

Diyeceğim o ki Capcom hocam, bir şeyler başarmışsın da sanki tam da bir olmamış mı, ne olmuş, tam isyan edemiyorum, delireceğim!

## BEAT SABER

Hah, zaten "ışın kılıcı" deyince akan tüm sular duruyor, değil mi? Millette bitmeyen bir Yıldız Savaşları sevdası, sömürüp durun bunu. Neymiş, ışın kılıcı varmış, müzik çalıyormuş, kutular geliyor, onları kesip duruyormuşuz, engel geliyormuş eğiliyormuşuz, müzik fena da değilmiş, kutuları tempolu kesince iyi geliyormuş, sanki eğleniyormuşuz, müzik iyice coşmuşmuş... Oğlum çaktırmadan eğlendirdiniz beni burada! Tam isyanımın ortasında daydım!

Tamam lan durun; beni kameraya çeken oldu mu? Oldu değil mi? İzlet bak şimdi. Al abi, bu ne? Dışarıya müziğin sesi de gitmiyor, ben burada eşine

kur yapan mavi taçlı motmot kuşu gibi çırpınıp duruyorum! Teknoloji ilerledi ama biz ne hale geldik; şu hale bak gözünü seveyim ya! Elimde iki tane ışıldayan top, kafamda motosiklet kaskından bozma, ışıklı bir tantana, manyak manyak savrulup duruyorum. Beni şu halimle kim görse kutusuna koyup bir hayır kurumuna bağışlar, üstüne de not yazar: "Günahıyla, sevabıyla, lütfen kabul edin." İnsanı eğlendirirken gülünç duruma düşüren bu garabet oyunu en gıcık kaptığınız kişilere, "Bak bir oyna, delireceksin." diyerek oynatın, onlar oynarken açın canlı yayını, cümle aleme rezil edin hasminizi. Bu oyun anca buna yarar!



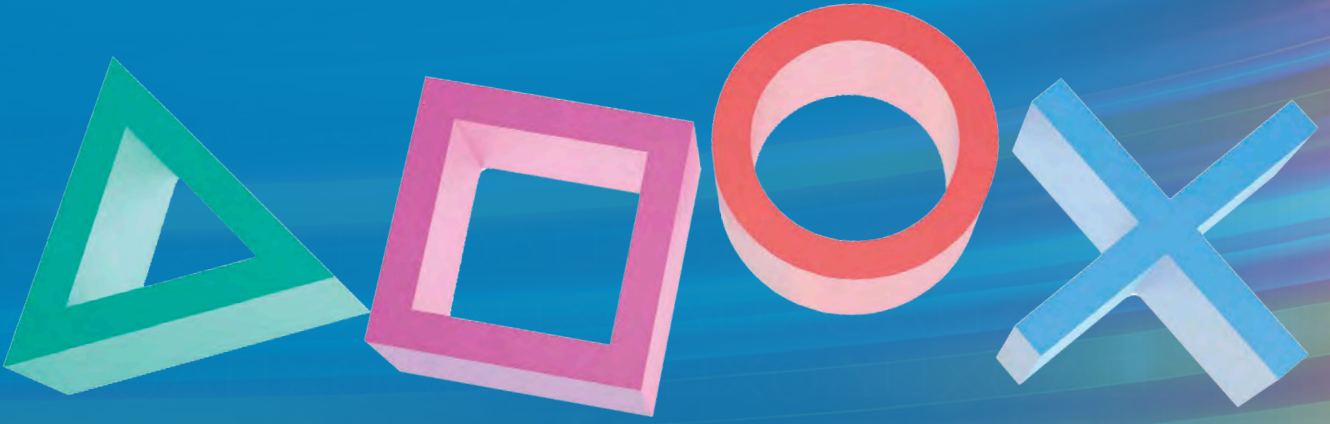


# 2020

## BİR PLAYSTATION 5

## HİKAYESİ

Zaman hızla akıp giderken firmalar elbette boş durmuyor ve geleceği şimdiden tasarlıyorlar. Belki fark etmediniz ama PS4'ün çıkışının üzerinden altı sene geçti. Halen "yeni nesil" demeye tenezzül ettiğimiz PS4, aslında artık eskidi. PS4 Pro ile bir adım atıldı belki fakat o da gerçek yeni neslin tarifi değil, sadece şimdiki nesle gelen bir güncellemeydi. Sony'nin PS4 ile yakaladığı başarı elbette firmanın liderliği elinde tutmak istemesine neden olacaktı ve sadece bir cümle ile yol planlarını özetlediler: "PS5 yapım aşamasında." Evet, PS4'lerimizi rafa kaldırmamıza neden olacak olan ve sadece ismiyle bile şu an heyecan yaratan PS5, Sony'nin araştırma geliştirme departmanında, kapalı kapılar ardında yavaş yavaş işleniyor, biz oyunculara hazır hale getiriliyor. Her ne kadar Sony PS5'le ilgili en ufak bir bilgi bile paylaşmamış olsa da birçok analist ve araştırmacının konuyla ilgili fikirleri bulunmakta. Biz de bunları derleyip PS5 ve PSVR 2 ile ilgili tahminlerimizi, ön görüşlerimizi ve duyduklarımızı sizinle paylaşmaya karar verdik. Bakın bakalım PS5 neye benzeyecek ve bizimle ne zaman buluşacak...



**P**S4 ilk defa açıklandığında büyük bir heyecan duymuştuk zira maratona kötü başlayan PS3, maçın sonlarında büyük bir atağa kalkıp sağlam bir konsol olduğunu göstermişti. Sony'den umudunu kesmeyen oyuncular da yeni bir PlayStation'ın bu defa hatalarından arınarak geleceğini düşünüyordu ve yanılmadılar; PS4 çıktığı gibi piyasanın tozunu dumana kattı ve başarısı her saniye büyüdü.

Bir süper PC rolü üstlenmiş olan PS4, 1.6 GHz hızında, sekiz çekirdekli AMD Jaguar işlemcisi, 8 GB GDDR5 belleği ve AMD Radeon grafik işlemcisiyle vakti için müthiş bir donanıma sahipti. Sony, PS4 Pro ile işlemci hızını 2.1 GHz'e çıkarttı, ve daha hızlı çalışan bir grafik işlemciyle 4K çözünürlüğün konsollarda mümkün olabildiğini gösterdi –ki bu konuda yine de çoğu oyun 30 FPS sınırını aşamadı. Var olan donanıma daha fazla güncelleme yapmak yerine, yeni ve daha yenilikçi bir PlayStation'ın gerekliliği söz konusu olmuştu ve yeni PS üzerine çalışmalar başladı.

“Bizim tahminimizce PS5 4K çözünürlük ve 60 FPS'yi problemsiz ve istisnasız olarak ekranlarımıza getirecek. 8K çözünürlük ise imkansız değil fakat bunu da ilk aşamada tam desteklemeyecek”

### Zen ve Navi ortaklığı

Hemen teknik detaylara bir göz atalım. Sony'nin PS5'te de yine AMD'yi seçeceği tahmin ediliyor. AMD'nin Zen mimarisi kullanan Ryzen işlemcileri, Zen+ ile ikinci nesilde ve PS5'te de yine Zen mimarisini kullanan ama kaçınıcı nesil olduğunu şu an ön göremediğimiz özel bir işlemci kullanıcağa benziyor. Eğer –nispeten- yıllanmış bir işlemci seçimi yapılsa bile grafik departmanında bu problem Navi mimarisini kullanan sağlam bir grafik işlemciyle çözülecektir. Forbes'e katkı sağlayan önemli isimlerden biri olan Jason Evangelho'nun kaynaklarına göre, Navi mimarisi Sony ve PS5 için geliştirilmeye başlanmış. Eğer bu bilgiler doğrusa, AMD'nin Vega mimarisi sürerken, sağlam bir ekip de sadece Navi üzerinde çalışıyormuş.

Vega mimarisi kullanan en yeni Radeon ekran kartı, Radeon VII bu ay piyasaya çıkıyor ve bu bize PS5'in nasıl bir grafik performansı sunabileceği yönünde bilgiler verecek. Radeon VII'nin Devil May Cry 5'i 4K çözünürlükte 60 FPS'den daha da yüksek bir performansta rahatça çalıştırabildiği söyleniyor. Her ne kadar DMC 5 grafiksel olarak fazla detaya sahip bir oyun olmasa da bir fikir oluşması için fena bir örnek sayılmaz. PS4'te APU adındaki Accelerated Processing Unit işlemci ve grafik işlemciyi aynı çipte çözmüştü. PS5'te de yine benzer bir sistem olacağı düşünülüyor: Zen ve Navi mimarileri yan yana çalışarak ortak bir performansa imza atacaklar.

Peki tüm bunlar neye işaret ediyor? Bazı analistler 8K çözünürlük ve 120 FPS gibi

performanslardan bahsediyor fakat bunların PS5'te olması çok da muhtemel gözüküyor. Geçtiğimiz yıl Tokyo'da yapılan bir fuarda, Sony yeni televizyon teknolojisi olan Crystal LED Display System'in (CLEDIS) tanıtımını yaptı. Burada da 12 saniyelik bir yarış oyunu demosu bulunuyordu ve 8K çözünürlük, 120 FPS hız gözlemlenmişti. Bir PS4'ün böyle bir performans sergileyebileceği düşünülmediğinden, yeni bir donanımın arka planda çalışıp çalışmadığı akıllara geldi. Belki de prototip bir PS5 arka planda işini yürütüyordu, belki de iki tane Titan RTX ekran kartı performanslarını sergiliyordu.

Şu anda on binlerce lira yatırırsanız bile 120 FPS, 8K çözünürlük alabileceğiniz bir bilgisayar toplamanız neredeyse imkansız. Dolayısıyla PS5'in “her oyun için” böyle bir desteğe gidebilmesi çok muhtemel gözüküyor. Tabii vaktinde 500\$'ın altında fiyata sahip bir konsolun 4K çözünürlük vermesi de imkansız deniyordu ve 400\$'lık fiyatıyla PS4 Pro tokat gibi indi piyasaya. Olur mu olur diyelim fakat yine de çitayı çok yükseltmeyelim.

Bizim tahminimizce PS5 4K çözünürlük ve 60 FPS'yi problemsiz ve istisnasız olarak ekranlarımıza getirecek. 8K çözünürlük ise imkansız değil fakat bunu da ilk aşamada tam desteklemeyecek, bazı oyunlarda, detaylarda ve öne çıkan öğelerde sağlayıp arka plandaki öğelerde yumuşatılmış 4K ile değişik bir iş başaracak.

GearNuke sitesinin ortaya çıkarttığı bir patent ise PS5'in donanımında Vsync desteğinin bulunacağını işaret ediyor. PS5 grafik işlemcisinin gücüne dayanarak Vertical

## SANAL GERÇEKTE YENİ NESİL: PSVR 2

Sony'nin PS4 için sunduğu PSVR, bir şekilde başarıya ulaştı diyebiliriz. Her ne kadar AAA kalitesinde pek fazla oyun görememiş olsak da iş eğlenceye geldiğinde PSVR fena iş başarmıyor. Astro Bot, Beat Saber, Moss, Tetris Effect, WipEout Omega Collection, Far Point vb. birçok başarılı yapım PSVR'ı alınabilecek bir teknoloji haline getiriyor. Ne var ki PSVR'ın birkaç önemli eksiği var. Bunlardan en önemlisi kuşkusuz ki görüntü kalitesi. 368ppi görüntü ile VR teknolojileri arasında en arka sırada yer alan PSVR, birçok oyunda pikselleri görmemize, detayların bulanıklaşmasına ve Skyrim VR gibi oyunlarda çağın çok gerisinde olduğumuz hissiyatını almamıza neden oluyor. Üzerinde çok uğraşmış, Astro Bot, Moss gibi oyunlarda bu eksikliği daha az hissediyor olmamıza

karşın bir sanal gerçeklik tecrübesi olarak PSVR, görüntü kalitesi yüzünden bizi tam olarak sarıp bir başka dünyaya götürmüyor. Sony'nin de üyesi olduğu Japan Display, son prototipinde 1001ppi'ya ulaşmayı başardı. Bu da demek oluyor ki artık bir VR cihazı, böylesine inanılmaz bir görüntü kalitesi sunabilir. Eh, haliyle bu neden PSVR 2 olmasın diye düşünmüyor değiliz. Durum bu kadar mucizevi olmasa bile Sony'nin rakiplerinden önde olmak isteyeceğini ve HTC Vive Pro'nun 615ppi kalitesini geçmeye çalışacağını tahmin ediyoruz. Gelen diğer duyurular arasında ise PS5'in direkt olarak PSVR 2 ile birlikte satılacağı konuşuluyor. Şu anda PSVR'da yer alan o kablo merkezi kutunun tamamıyla ortadan kalkacağı

ve çok daha basit bir VR kurulumu olacağından bahsediliyor. PSVR 2'nin hali hazırda üzerinde bir kamera bulunacağı da konuşulan diğer konular arasında. Ayrıca PSVR 2'ye özel eldivenlerin ve yeniden tasarlanmış Move kontrol cihazlarının da yapım aşamasında olduğu söylenmekte. Bizim isteğimizize basit: Kafamızı bir süre sonra yoran ve özellikle yaz aylarında çekilmez bir hale gelen cihazın hafifletilmesi, 1001ppi olmasa bile şimdikinden çok daha iyi bir görüntü kalitesi sunması ve sağlam oyunlarla desteklenmesi. Gerçek dünyadan, gerçek anlamda ayrılmaya fırsat tanıyan bir VR tecrübesine açız ve Sony'nin bunu yeni nesilde sağlayacağını umut ediyoruz.

*Not: Görsel temsildir, PSVR 2'nin varlığı ve tasarımı resmi olarak açıklanmadı.*



 PlayStation VR<sup>2</sup>  
Welcome  
to the Future  
of Gaming

## EREBUS

Zamanı bol, kafası çalışan bazı meraklı kişilerin araştırmalarının sonucunda çok ilginç bir bilgiye erişildi –ki bu, PS5'in Sony tarafından açıklanmasından önceydi. Şöyle ki Unreal Engine 4'ün kaynak kodları arasında işletim sistemlerinin listelendiği bazı satırlar bulunuyor ve burada Android, PS4, Xbox One gibi bilinen isimlerin arasında Erebus kod adlı bir platformdan bahsediliyor. Erebus adında bir cihazın var olmamasından ve Erebus'un Yunan mitolojisinde Karanlığın Tanrısı'na tekabül etmesinden mütevellit, konu kısa sürede merak uyandırıcı bir hale geliyor ve gözler PS4'ün seneler önceki kod ismine çevriliyor: Orbis. Hatta PSVR'in Morpheus, PS4 Pro'nun Neo kod adlarına sahip olduğunu da not edersek Erebus'un sağlam bir PS5 kod adı olarak düşünülmesinde hiçbir sakınca olmadığı ortaya çıkıyor. PS5'in Erebus adıyla piyasaya çıkma ihtimali yok ama PS5 yerine PS Next gibi enteresan bir isim düşünülürse de şaşırmayız.

Blanking adındaki sistemle eksik frame'leri oyunun framerate'i ve ekranın tazeleme oranıyla eşleştirecek, görüntüdeki yırtılmalar, duraksamalar ortadan kalkacak.

### Vita 2.0?

Donanım kısmındaki tahminleri ve söylentilerin yanında, PS5'in neye benzeyeceği ve direkt olarak kapalı bir kutu olarak mı sunulacağı soruları gündeme geliyor. Nintendo'nun Switch ile masaüstü konsol ile el konsolunu birleştirmesi konsol piyasasında müthiş bir gelişme olarak yer aldı. Switch'in bu bağlamda muhteşem bir başarıya koşması diğer konsol üreticilerini de muhtemelen heyecanlandırmıştır. Sony'nin PS Vita ile uğradığı hüsrana ise kötü bir anı olarak tarih sayfalarına geçti. Çok sağlam bir oyun keyfi vaatmesine rağmen oyun desteğinin kısıtlı kalmasından ötürü sadece fanatiklerinin ilgisini sürdürdüğü PS Vita, Sony için de bir ders oldu. Sony PS5 tasarımıyla ilgili bir patent başvurusunda bulunmuş değil veya açıklanan bir durum yok. Dolayısıyla PS5'i hem el konsolu, hem de evde kullanılacak bir cihaz olarak düşünmek için bir nedenimiz yok lakin bu pek olası gözüküyor. Nintendo ve Sony & Microsoft iki farklı yönde ilerliyor. Nintendo daha hızlı ve eğlenceli oyunları portföyünde barındırarak daha renkli ve eğlenceli bir dünya sunarken diğer iki firmamız hardcore oyuncu olarak

```

1 // Copyright 1998-2018 Epic Games, Inc. All Rights Reserved.
2
3 #pragma once
4
5 #include "CoreMinimal.h"
6
7
8 #define OSS_PLATFORM_NAME_PS4 TEXT("PSN")
9 #define OSS_PLATFORM_NAME_XBOX TEXT("XBL")
10 #define OSS_PLATFORM_NAME_WINDOWS TEXT("WIN")
11 #define OSS_PLATFORM_NAME_MAC TEXT("MAC")
12 #define OSS_PLATFORM_NAME_LINUX TEXT("LNX")
13 #define OSS_PLATFORM_NAME_IOS TEXT("IOS")
14 #define OSS_PLATFORM_NAME_ANDROID TEXT("AND")
15 #define OSS_PLATFORM_NAME_SWITCH TEXT("SWT")
16 #define OSS_PLATFORM_NAME_OTHER TEXT("OTHER")
17 #define OSS_PLATFORM_NAME_EREBUS TEXT("TST2")
18
19

```

tabir ettiğimiz profesyonelleri ve alıştıkları yönde ilerlemeyi seven kitleyi hedefliyor. Dolayısıyla daha çok FPS, daha yüksek çözünürlük, daha büyük ve kaliteli oyunlar isteyen bir oyuncu kitlesine el konsolu sunmak çok da anlamlı olmayacaktır. PS5'in yine PS4'ün izinden giden bir kutu olacağını düşünmekteyiz. Oyunların disklerde mi, başka bir medyada mı geleceği konusu ise tam bir muamma. Açıkçası bazı şanslı ülkeler ve bölgeler dışında, dünya henüz internet hızları konusunda bir standarda oturmuş değil. Sony'nin oyunları internet üzerinden "stream" etmemize yarayan PS Now hizmetinin yıllardır bir atılım yapamayışının en büyük nedeni de bu. Dolayısıyla yeni konsolun sadece internet üzerinden oyun stream etmeye veya indirmeye yönelik olacağını düşünmemekteyiz. Yine dünyadaki alışkanlıklardan yola çıkarak, "oyun hediye etme" mevzusunun da devamlılığı halen söz konusu. Sadece internet üzerinden oyun satın alındığında bunların birer hediye olarak paketlenemesi değişmemiş bir problem. Bir başka konu da elbette koleksiyoncu olma durumu. İnsanoğlu denen ırkımız, bir şeyleri toplama ve bunları evinde yan yana dizmeye çok meraklı. Bu kitap olur, film olur, bir başka konu olur, hobimiz olan konuları raflara dizip hayran kalmayı çok seviyoruz. Dolayısıyla koleksiyoncuların oyunlarını sadece birer kod olarak konsollarında tutmak istemeyeceğini tahmin ediyoruz. Blu-Ray film konusu olmasa, yeni konsolun

Switch gibi kartuşlarla geleceğini de tahmin ederdik. Hatta oyun yapımcılarının da bu konuda tertli olduğu biliniyor. Oyunların disklere yazılabilmesi için tam iki ay öncesinden her şeyin bitmesi gerektiği ve ardından paketleme işlemine geçildiği belirtiliyor. Kartuş, flashdisk gibi cihazlarda ise bu süreç çok daha kısa. Fakat bizce yeni nesil konsollar yine oyun dışında işlevlere sahip olmak isteyecektir ve disk sürücüsü yine olacaktır. Belki disksiz farklı, daha ucuz versiyonlar da satışa sunulur –ki bu da sağlam bir olasılık. PS5'e eşlik edecek olan yeni gamepad'imiz –ki adı Dual Shock 5 olabilir rahatlıkla- yine DS4'ün izinden gidecektir ama bizce şu anki dokunmatik panelin geliştirilmeye ihtiyacı var. Çoğu oyunda sadece haritayı açmaya yarayan ve dokunmatik hassasiyetini neredeyse hiç kullanmadığımız bu siyah panelin yerine bir ekran geleceği söyleniyor. Oyunlarda çok daha fazla kontrol imkanı sunacak olan bu panel ile oyun yapımcıları daha da detaylı oyunlar hazırlayabilecek zira şu anki gamepad'lerde bir tuş sayısı sıkıntısı da bulunmakta.

### Yeni nesil, ne zaman?

Microsoft'un Xbox One ile başardığı çok önemli bir konu var: Geriye uyumluluk. Her geçen gün Xbox One'ın portföyüne yeni bir Xbox 360 oyunu ekleniyor ve elinizdeki diskleri, kütüphanenizde bulunan dijital oyunları Xbox One'da rahatlıkla kullanıp eski oyunlarınızı de-



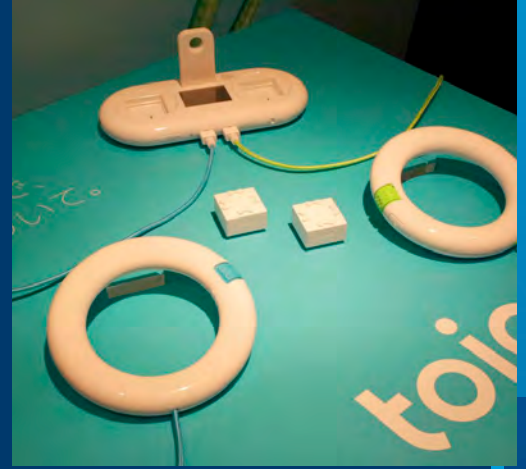
# KARTUŞ BİLMECESİ

PS5'in ne tip bir medyaya sahip olacağı tartışma konusuysen, Sony'nin aldığı bir patent bir anda herkesi heyecanlandırdı. Güney Kore'de alınan patent bilgilerine göre Sony bir çeşit kartuş tasarlamıştı. Üzerinde bir delik bulunan ve alt kısmındaki giriş ile bağlanacağı cihazla iletişime geçen bu kartuş için hemen "PS5'in yeni medyası! denildi.

Söylentiler alıp başını gitmişken Sony'den resmi bir açıklama geldi: Bu kartuş bir Sony cihazı içindi ama konunun PS5 ile bir alakası yoktu.

Meğer bu kartuş, Sony'nin küçük bir projesi olan Sony Toio adındaki cihaz için geliştirilmiş. Bir çeşit robot uğraşı sağlayan oyuncak olan Toio, özellikle küçük yaştaki çocukların kendi yaratıcılıklarını kullanarak minik küplerle çeşitli oyunlar geliştirmesini sağlıyor. Kağıttan kestiğiniz ufak bir arena da iki küp robotu dövdürebiliyorsunuz veya labirent benzeri bir ortam yaratıp birçok küpü kullanarak çıkışa ulaşmaya çalışıyorsunuz.

İşte bu kısa öyküyle de PS5'in farklı bir oyun medyasına sahip olma macerası da sona ermiş oldu...



ğerlendirebiliyorsunuz.

İlk PS3 sistemlerinde yer alan bu özellik, PS3'ün sonraki modellerinde ve PS4'te terk edildi bildiğiniz üzere. PS5'in ise geriye uyumluluk konusunda atılım yapacağı söyleniyor. Hatta bazı tahminlere göre tüm eski dönem PS sistemlerinin oyunlarına ulaşabileceğimizden bahsediliyor. Bu demek değil ki elimizdeki eski PS oyunlarını PS5'e takıp rahatlıkla oynayabileceğiz ama bunun sağlanabileceği bir sistem üzerinde konuşulmakta. Hatta eski oyunların otomatik sistemlerle grafik kalitesinin yükseltileceği ve oyunları daha iyi bir kalitede oynayacağımız söyleniyor. PS4'ün bu kadar sağlam bir arşivi olmasından ötürü PS5'in en azından PS4 desteği sunmasını gönülden istiyoruz ve bu desteğin verileceğini de tahmin ediyoruz. Ve gelelim PS5'in ne zaman çıkacağına. Çoğu analistin yorumu, PS5'in bu yılın ortalarında duyurulacağı yönünde. Duyurulduktan sonra Eylül ayında gerçekleşmesi muhtemel olan PS Experience'da da konsolu tam olarak tanıtacağı açıklanıyor. Bunun ardından ise 2020'nin Mart veya Kasım ayında konsolun piyasada olacağı belirtiliyor. Hatta çıkış oyunları arasında PS5'in grafik kalitesini ortaya çıkararak şekilde düzenlenmiş Ghost of Tsushima, The Last of Us Part II ve Death Stranding'in yer alması muhtemel. Bizce de bu oyunların arasına mutlaka Final Fantasy VII Remake girecektir.

## Bizim tahminlerimiz

Analistler, oyun piyasasında bulunan isimler, araştırmacılar, herkesten bir şeyler duyduk, dinledik. Elbette oyun piyasasının nabzını

tutan LEVEL olarak bizim de bazı tahminlerimiz var.

Öncelikle yazılan, çizilen ve anlatılanların çoğunun kulağa gerçekten anlamlı geldiğini söyleyebiliriz. PS5 güçlü bir konsol olacak ve PS4'ü kesinlikle aratmayacak. Teknolojik trendler göz önünde bulundurulduğunda konsolun 8K çözünürlüğe bir şekilde göz kırpağını düşünüyoruz. Bu belki ilk PS5 modelinde olur, belki PS5 Pro'da ama görüntüyü ön planda tutanlar mutlu edilecektir. Aynı şekilde ekrandaki frame sayısı manyaklarının da gönüllerinin okşanacağından eminiz; 60 FPS hızın sabit tutulacağını ve daha üzerinde performansın sağlanacağını tahmin ediyoruz. Oyunların diskte sunulmasının ötesinde, konsolun bulut ve stream servislerine de bir noktada iyice ağırlık vereceği gözden kaçırılmayacak bir konu. Hele ki 5G teknolojiye ileri ülkelerde standart olmaya yakinken, internet üzerinden oyun oynamak da PS5 nesliyle birlikte daha da normalleşecektir.

Dünyanın internet yayını ve sosyal medya paylaşımına ne kadar yöneldiği düşünülünce firmanın bu konuda da çok basit ve kullanışlı yazılımları devreye sokacağını, çoğu işin otomasyona bağlanacağını düşünüyoruz.

PS5'in tek bir model olmama ihtimali de kuvvetle muhtemel. Hatta daha ilk çıkış yaptığında, konsolun diskli ve disksiz iki versiyon olarak yer alması büyük bir olasılık. Sony'nin PS5'in piyasada kalma süresini de şimdiden hesapladığını varsayarsak, aynı PS4 Pro hamlesi gibi belirli süreçlerde

güncellenmiş konsollar piyasaya süreceğini tahmin etmek zor değil.

Dünyada henüz yeni bir teknoloji eğilimi olmasa da Sony'nin PS5 ile, PSVR 2 dışında yeni bir teknoloji sunma olasılığı da var. Bu konsolun çıkışında olmayacaktır ama ileriki süreçte ilginç bir eklenti görebiliriz. Ekranlarımızı 4K çözünürlüğe kesinlikle taşımamızı buyuracak olan PS5, evdeki oyun alışkanlıklarımızı değiştirmeyecektir. Yine koltuğumuzun başında, gamepad'imizle Sony'nin sağlam oyun arşivine dalacağız ve çok eğleneceğiz, şimdiden hissedebiliyoruz! ♦

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkes selamlar en sevdiğim RPG okurları. Malumunuz uzun süredir sizlere farklı oyun sistemleri hakkında bilgiler veriyorum. Bu sistemlerden bir tanesi de Warhammer. Başta Warhammer Fantasy olmak üzere, bu güzide minyatür savaş oyunu hakkında onlarca sayfa

## Oyuna ulaşmak için aşağıdaki linkler yararlı olacaktır.

Oyunun kitaplarını satın almak için;  
■ [brigadegames.3dcartstores.com/Bloody\\_Big\\_Battles](http://brigadegames.3dcartstores.com/Bloody_Big_Battles)

Oyunla ilgili blog ve Yahoo grubu;  
■ [bloodybigbattles.blogspot.com/](http://bloodybigbattles.blogspot.com/)  
■ [uk.groups.yahoo.com/neo/groups/BBB\\_wargames/info](http://uk.groups.yahoo.com/neo/groups/BBB_wargames/info)

K.Travlos'un blogu;  
■ [phdleadhead.blogspot.com](http://phdleadhead.blogspot.com)

10mm modeller için model siteleri;  
■ [www.pendraken.co.uk](http://www.pendraken.co.uk)  
■ [www.magistermilitum.com](http://www.magistermilitum.com)

6mm modeller için model sitesi;  
■ [www.baccus6mm.com](http://www.baccus6mm.com)

1/72 (20mm) modeller için inceleme sitesi;  
■ [www.plasticsoldierreview.com](http://www.plasticsoldierreview.com)

Dönemin Osmanlı üniformaları için referans linki;  
■ [www.ottoman-uniforms.com](http://www.ottoman-uniforms.com)

yazdım. Nitekim piyasadaki tek minyatür oyunu Warhammer değil. Özellikle son zamanlarda bu kategoride birbirinden farklı oyun üretildi ve bunlardan bir tanesi de seri atışlı silahlar çağına ait. Birçok farklı örneği olan bu oyun modeline nihayet farklı bir tanesi daha eklenmiş durumda. Bugün size bu genel akımdan uzak, popüler ve rekabetçi olmayan bir masaüstü savaş oyunundan bahsedeceğim.

## "BBB"

Oyunumuzun ismi Bloody Big Battles. Kısaca BBB diyebilirsiniz. Oyun mekaniği klasik sıra tabanlı, hareket ve savaş mekanizmalarını iki zar atıp iki şemaya bakılarak sonuçlandırılan, kuralları basit ama bir o kadar zevkli bir oyun. Tarihi savaş oyunlarına meraklı olanların hemen soracaktır: Hangi dönem için yapılmış? Oyunun yaratıcısı İngiliz Chris Pringle, oyunu Napolyon sonrası 19. yüzyıl

dönemi büyük (100.000'er kişilik) orduların savaşlarını bir akşam içinde oynayabilecek bir sistem olarak tanımlıyor. Dönem, barutlu silahların menzillerinin ve isabet oranının arttığı, fakat taktiklerin henüz bu hızda ilerlemediği bir zamana denk geliyor. Haliyle çatışmalar da çok kanlı geçiyor. Oyun ismini de buradan alıyor; Büyük Kanlı Savaşlar.

Oyun bizim alışık olduğumuzdan daha küçük ölçeklerde, 6mm ve 10mm boyunda modellerle oynanıyor. Savaş alanlarının boyutu ve orduların büyüklüğü yüzünden normal masalara sığmak için küçük modeller kullanımı gerekiyor. Siz bu oyun nereden çıktı veya bizimle ne alakası var diye sorabilirsiniz. Bu dönem Osmanlı İmparatorluğunun en büyük ve en önemli savaşlarını verdiği dönem olarak da bilinmektedir. 93 Harbindeki (1877 Rus - Türk Savaşı) Plevne Savaşı başta olmak üzere, Kırım Savaşı muhabereci ve 1897 Türk - Yunan Savaşı'ndaki Dömeke Muharebesi





gibi önemli çatışmalar hep bu dönemde yapıldı. Bu savaşları oynamak için senaryolar BBB'nin ilk eklentisi Blood Big European Battles'da mevcut. Esas haber ise Osmanlı İmparatorluğu'nun en büyük hezimetlerinden birini yaşadığı Balkan Savaşlarına özel bir eklenti çıkması. Eklentinin ismi tahmin edebileceğiniz gibi Bloody Big Balkan Battles (BBBB).

BBBB büyük ölçüde Konstantinos Travlos tarafından hazırlandı. Oyunun yaratıcısı Chris Pringle'in yanında Danimarka'dan ve Türkiye'den oyuncular da senaryoların test edilmesi aşamasında büyük rol oynadılar ve eklentinin ortaya çıkması yaklaşık iki yıl sürdü. 1912 ve 1913 yılları arasında süren Birinci ve İkinci Balkan Savaşlarında, ilk önce Yunanistan, Bulgaristan, Sırbistan ve Karadağ'dan oluşan Balkan Birliği Osmanlı İmparatorluğu'na karşı savaştı. Osmanlı, Edirne dahil Rumeli'deki topraklarının çoğunu kaybetti. İkinci Balkan Savaşı aynı devletler arasında, bu sefer herkes Bulgaristan'a karşı olarak yapıldı. İşte BBBB bu iki savaşın toplam 14 muhaberesinin senaryolarını, dönemin kısa tarihçesini, kullanılan modeller için kaynak ve önemli kişilerin biyografilerini içeriyor. Senaryolar standart bir formatta üç sayfa halinde geliyor. İlk sayfada kısa tarihçe, oyunun hedefleri, tur sayısı ve birinci ordunun listesi oluyor. İkinci sayfa senaryoya özel kurallar, hedefler ve ikinci ordunun listesini içeriyor. Sonuncu sayfa ise oyunun oynanacağı harita ve birliklerin konuşlanmalarını, hedefleri gösteriyor.

### Yakın geçmişe bir bakış

Senaryolardaki ünite ve tur sayısı oyunların bir akşamda (Üç - dört saat) bitmesini sağlayacak şekilde ayarlanmış. Tarihi çatışmaları yeniden canlandırmak amaçlardan biri olduğu için güç dengesi her zaman taraflara %50'ye %50 şans vermiyor. Ama bu da elde edilecek hedef (objective) sayısını ayarlayarak dengelenmiş. Örneğin saldıran taraf çok güçlü ve kesin yenecek şekildeyse bu durumda saldıranın yenmesi için

sınırlı bir tur sayısı içinde çok sayıda hedef ele geçirilmesi gerekiyor.

Oyunu oynamak için gerekenleri sıralamak gerekirse, öncelikle ana kural kitabı, klasik 6x4' boyutunda bir masa ve iki adet altı yüzlü zar şart. Pek tabii bir de orduyuza ait modeller gerekmekte. Bu modeller konusunda oyun kuralları esneklik sağlıyor. Belirli bir ölçüğe bağlı kalmaya gerek yok. Önemli olan modellerin üstünde durduğu tabanların boyutu. Üniteler 1x1 inçlik kare tabanlardan meydana gelen iki ila altı parçadan oluşuyor. Tabanların üstüne hangi boyutta ve kaç tane model koyacağınız size kalmış. Ama genel kabul görmüş sistem, bir tabana üç ya da dört piyade, iki süvari veya bir topçu koymak şeklinde. Ortalama bir oyunda bir tarafın 12 - 15 kadar ünitesi 50 - 60 kadar da tabanı oluyor. Yine genel kabul gören model ölçüğü 6mm ya da 10mm. Bu durumda boyayıp hazırlamanız gereken model sayısı 200'ü geçmiyor. Modeller küçük (ve görece ucuz) olduğu için de orduyu kurması, boyaması kolay ve hızlı oluyor. Ortalama bir ya da iki ay içinde bir ordu tamamen boyanıp oynamaya hazır hale geliyor.

Peki, nasıl ve kimlerle oynayacağız? Tarihi savaşlara meraklı bir grup İstanbullunun elinde yeterince ordu var. BBBB yazarı Konstantinos Travlos İstanbul'da yaşayan bir akademisyen. Kendisine Karargah Derneği ve Pegasus Oyuncak'da rastlayabilirsiniz. Tarihçi / oyuncular Emir Yener, Doruk Akyüz ve Karargah'dan H. Onur Buyuran'ın da çeşitli orduları var. Size oyunu tanıtmak ve öğretmekten mutluluk duyarlar. Ayrıca İzmir'den Mehmet Batuhan da oyunlara ve testlere katılan bir oyuncu oldu. Oyun, yazarı tarafından devamlı desteklenmekte ve her geçen gün yeni senaryolar eklenmektedir. Amerikan İç Savaşı muhabereci şu sıralar gündemde ve ücretsiz online senaryolar Yahoo gruplarında mevcut.



### Ne Okudum? Teach Like a Gamer: Adapting the Instructional Design of Digital Role-Playing Games

Birçok farklı teori üzerinden, disiplinler arası bir çalışma yaparak elde ettiği veriler sonucunda başta RPG oyunları olmak üzere, oyunların nasıl birer eğitim aracı olabileceğine harika yanıtlar içeren bu güzide kitap, Oyun Çalışmaları alanına muazzam bir katkı sağlamış durumda. RPG dünyasına farklı bir gözle bakmak isteyenler kaçırmasın.



### Ne dinledim? Unearthed Elf

2015 yılında geçirdiği diz sakatlığı yüzünden bir süre hareket edemeyen ve eve kapalı kalan Keith isimli arkadaşımız, kendisini bu süre içerisinde müziğe vermiş. Kendi sitesinde "metal dünyasına kaçış" olarak bahsettiği dönem içerisinde, birçok heavy metal, epic doom metal ve power metal grubundan feyz almış ve nihayetinde bir albüm kaydetmiş. Sadece iki ayda tüm kayıtları tamamlanan Into the Catacomb isimli albüm, 2016 yılında piyasaya çıkmış. Albüm içerisinde bolca fantastik bir tarz ile bezenmiş, sağlam gitar riflerinin yer aldığı, iddialı bir Doom Metal dinleyeceğinizin garantisini verebiliriz.



### Ne izledim? You

Dizide, New York şehrinde bir kitapçıda çalışan Joe Goldberg'ün, dükkanı ziyaret eden Guinevere Beck isimli kadına âşık olmasını ve bu aşkın nasıl bir psikolojik gerilime dönüştüğünü izliyoruz. Dizi, beşer bölümlük iki sezondan oluşuyor ve ikinci sezon da yine Kepnes tarafından yazılan Hidden Bodies kitabından yola çıkarak ekranlara yansıtılmış. Dizi esnasında düzenli olarak Joe'nun iç sesini dinliyoruz ve bu sayede "farklı" bir anlatım modeli deneyim etmiş oluyoruz. Aşk ve hayat ile alakalı farklı bir dizi arayanlar için harika bir seçim olacaktır.

Yapım Avalanche Studios, id Software Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC, PS4, XONE  
Web [bethesda.net/en/game/rage2](http://bethesda.net/en/game/rage2) Çıkış Tarihi 14 Mayıs 2019

# RAGE 2

**KİMSENİN İSTEMEDİĞİ AMA HERKESİ HEYECANLANDIRAN OYUN..**

**E**vet, alt başlıkta yazdığım gibi kimsenin istemediği ama herkesi heyecanlandıran bir oyun var karşımızda. E3 2018'de duyurulan ve hepimizi gafil avlayan Rage 2, eğer herhangi bir erteleme olmaz ise 14 Mayıs 2019 tarihinde bizlerle buluşacak. Aslında çeşitli görsel sızıntılardan (Walmart'ın oyunu sitelerinde yayınlaması gibi) bu haberi beklemiyor değildik ama açık konuşacağım, kimsenin ısrarla bir Rage devam oyunu istediğini de sanmıyorum. Ve o gün geldiğinde, Bethesda

o fragmanı yayınladığında hepimiz birden Rage 2 bekler olduk. İsterseniz Rage 2'ye geçmeden önce ilk oyunu kısaca bir yad edelim ve bilmeyen arkadaşları bilgilendirelim.

**Benim gözlerim mi buğulu görüyor yoksa kaplamalar geç mi geliyor?**

Bundan tam sekiz sene önce Wolfenstein ve Doom'un yaratıcıları id Software'den Rage adında bir oyun çıkmıştı piyasaya. Biraz Borderlands,

biraz da Fallout 3'ün FPS haline benziyordu bu oyun. 2029 yılında bir göktaşı dünyaya çarpacağı için Eden Project adı verilen bir operasyonla insanlığın nüfusunu devam ettirecek olan şanslılar kocaman kürelerle yeraltına sığınacak ve dondurulmuş uykuya yatırılarak uyanacakları zamanı bekleyeceklerdir. Fakat olaylar planlandığı gibi gitmez ve 2135 yılında, yani 106 yıl sonra plansız bir şekilde karakterimiz Nicholas Raine

uyanır. Ark adındaki sığınacağının ağır hasar aldığını, herkesin öldüğünü görür. Tüm bunlar yetmez, adeta kafayı yemiş gibi hareket eden haydutlar dünyaya

musallat olmuştur ve nedendir bilinmez sığınakları arayarak hayatta kalanları öldürmektedirler. Kafası karışan Raine'i bir dizi olaylar silsilesi takip eder ve kendimizi Mad Max'in dünyasında buluveririz! Tabii kaplamalarla ilgili teknik sıkıntıları çözebilirsek!!

Rage çıktığı vakit, hikayesinden veya Borderlands - Mad Max benzeri havasından çok teknik sıkıntıları ile konuşulan bir oyun olmuştur. Assassin's Creed Unity veya Batman Arkham Knight örneklerinde olduğu gibi buradan Nepal'e uzanan buglarla piyasaya sürülmüştü ve çok iyi hatırlıyorum, büyük patırtı kopmuştu. Nasıl kopmasın? O zamanlar son birkaç yıldaki gibi "bitmemiş oyunu piyasaya süreyim, peşine yama çıkarırım" gibi sapkın bir algı



yoktu. Oyuncu da Rage'i açıp kamerayı hareket ettirdiğinde haklı olarak Kratos'a (son God of War öncesi:D) bağlıyordu. AMD işlemcilerinde yaşanan performans sorunlarının yanında oyunda kaplamaların yüzde doksanı yüklenmiyordu bile. Çıplaktı her şey. Şaka bir yana, ATI'ler için ayrı, GeForce'lar için ayrı, Smart VSync'ler, normal VSync'ler derken envai çeşit yama yayınlanmıştı. Ben de bu yamalar sayesinde sıkıntımı bir nebze çözmüştüm. Oyunu rahat ve akıcı bir şekilde oynatabiliyordum ama kaplamalar bir saniye geç geliyordu. Sağlık olsun diyerekten Rage'i o kötürüm haliyle bitirmenin asil mutluluğuna erişmişim.

Peki, tek sıkıntı teknik tarafta mıydı? Bana sorarsanız fena bir oyun değildi Rage ama çıktığı vakit yapılan değerlendirmeleri incelseniz dengesiz yorumlar aldığını görürsünüz. Kimisi için Doom gibi Wolfenstein gibi klasik bir id Software yapımıydı, kimisine göre ise bomboş kocaman bir dünya. Keşfedilmeyi bekleyen kocaman bir açık dünya, RPG öğeleri ve dallanıp bu-

daklanan bir senaryo isteyip de hayal kırıklığına uğrayan insan çoktu. Buna karşın Rage gayet başarılı bir shooterdi ve düşmanlar bir müddet sonra kendilerini tekrarlasalar da gayet yaratıcı, zeki ve ilgi çekicilerdi. Özellikle Hokuto no Ken animesinden fırlamış gibi duran mutant düşmanlar bana kalırsa bir hayli ilgi çekiciydi. Elbette küçük düşmanlar da çevik ve akrobatik hareketleri ile öldürülmesi zor ama zevkli hedeflerdi. Ayrıca Rage'de envai çeşit silah da mevcuttu. Hatta Doom'a gönderme olarak BFG 9000 silahı bile vardı. Kısacası Rage dolu dolu bir yapım değildi ama yaptığı işi de başarılı bir şekilde kotarıyordu. Gelgelelim zaman geçtikçe Rage unutuldu ve tarihin tozlu raflarında can sıkıcı problemleri ile anılan, eğlenceli bir oyun olarak yerini aldı.

### Sıcak bir Haziran günüydü

Takvimler haziran ayını gösterdiğinde insanlar E3 için heyecanlıydı. Yeni duyurular, uzun süredir beklediğimiz



oyunlar için de yeni videolar ile yemlenmeye hazır beklerken Bethesda Rage 2'yi patlatıverdi. Hem de ne patlatmal Rengarenk live-action traileri ve oyun içi görüntüleri ile Rage 2, kimsenin aklında yokken en çok beklenen oyunlar arasında bodoslama daldı.

Öncelikle bahsettiğim gibi oyunun çıkış tarihi 14 Mayıs 2019. Yapımcılığını ise id Software ile beraber Avalanche Studios üstleniyor. Yani id Software bu yapımda küçük kardeş konumda. Avalanche Studios'u ise Just Cause serisinden ve Mad Max oyunundan tanıyabilirsiniz. Evet... Mad Max'i yapan abiler ve ablalar aynı temada, aynı tarzda tek farkı shooter olan bir oyun daha geliştiriyor. Mad Max'in shooterlığı (radyonun resimlisi gibi oldu) yani. PC, PS4 ve Xbox One'a çıkacak bilgisini de verdikten sonra Rage 2'yi biraz daha yakından irdeleyelim bakalım.

Elbette ilk Rage gibi bir open world, yani açık dünyada geçen bir oyun olacak Rage 2 fakat tek bir farkla: Daha büyük ve daha dolu! İlk Rage'de de serbestçe gezinebilme imkanımız vardı lakin yapabileceklerimiz bir yere kadardı ve sadece farklı manzaralar seyretmek için kaçımız keşfe koyulur ki? Demek istediğim sevgili okurlar, siz gibi ben de Fallout tadında bir evren istiyoruz. X mağarasına girip garip yaratıklar keşfedelim, Y şehrinde değişik yan görevler edinelim. Tabii yan

işlerin arasında boğulmamak kaydıyla. Yani bir yan görev bir başka yan görevi o da başka bir şeyi doğurmasın.

### Apex Engine

İşin içinde Avalanche Studios olduğuna göre Rage 2, o meşhur Apex grafik motorunda çalışacak. Just Cause oyunlarını veya Mad Max'i oynadıysanız nasıl bir açık dünyanın karşımıza çıkacağını az çok tahmin edebilirsiniz. Tahmin edemeyenler içinse hemen söyleyeyim: Bir hayli detaylı. Zaten videolardan gördüğümüz kadarı ile çöller, sıkı ormanlar ve terk edilmiş endüstriyel binalar gibi çok çeşitli mekanlar çıkacak karşımıza. Bu mekanların hayat dolu (daha doğrusu tehlike dolu) ve Mad

Max'teki gibi şahane hava efektleri ile süslendiğini düşünürsek ortaya gözlerimize bayram ettirecek bir eser çıkacak gibi. Bir de bu ortamda serbestçe hareket etmemizi sağlayan görevler ve yan görevler olduğunu düşünsenize! İlk Rage bu bakımdan tekdüze ilerliyordu fakat Rage 2'de işler bizim hayal gücümüze bırakılırsa demeyin keyfimize artık. PC ve konsollarda oyunun 60FPS olacağı da açıklandı. Fakat konsol yönüne baktığımızda tahmin edersiniz ki 60FPS'i destekleyen sadece PS4 Pro ve Xbox One X olacaktır. Dolayısıyla standart konsol sürümler 30FPS olacak. Elbette arabaların da Rage 2'deki yeri bayağı bir büyük. İlk Rage oyununda



da araba sürmenin önemli bir yeri vardı fakat Rage 2'de arabaların önemi iki kat daha fazla olacak gibi. Yine yayınlanan videolardan görebileceğimiz üzere araba dövüşlerinin yapımdaki yeri büyük ve epay de bir çeşitlilik olacak. Neler mi? A noktasından B noktasına gitmemizi sağlayan külüstürlerden canavar kamyonlara, gyrocopter adı verilen minik helikopter benzeri araçlara kadar ne ararsanız var! Zaten videoda belirtiyor: Eğer görüyorsanız sürebilirsiniz. Ve şunu da ben ekleyeyim: Sürebiliyorsanız hepsine roket ekleyip yeryüzüne birkaç delik daha açabilirsiniz. Şaka bir yana, her dört tekere roket eklenir mi bilinmez ama ağır makinelerin yanında roketler, füzeler gibi ağır toplar da emrimize amade olacak.

Rage 2'in shooter tarafında direksiyonda id Software olacak ki tıpkı 2016'da çıkardıkları şahane Doom oyunu gibi hızlı bir aksiyon bizleri bekliyor. Aynı zamanda videolardan görebildiğimiz kadarı ile fizik kuralları ile biraz oynanmış ama iyi yönde! Havada süzülen düşmanlara ateş edilen sahneleri gördüğümde aklıma Bulletstorm gelmedi değil. Ve tabii Rage'in meşhur bumerangı (kenarları jilet olan ve kafa koparan destansı Wingstick!!) da tıpkı Bulletstorm'un kamçısı gibi hızlı bir dayak için en iyi yardımcımız konumunda. Tabii koşarak eğilince slide denilen kaymayı gerçekleştirebiliriz fakat bunun rakibe pek de etkisi yok. Yani kalabalık bir ortama kayarak girmek isterseniz siz bilirsiniz.

### RAGE 2'DE NELER İSTİYORUZ?

- Akıcı bir hikaye
- Doom tarzında pürüzsüz kontroller
- Etkileşime girilebilecek ve yerinden oynatabileceğimiz eşyalar
- Keşfe açık mekanlar ve beraberinde getirecekleri görevler
- Detaylı ama kafa karıştırmayan bir upgrade sistemi
- Yeri geldiğinde akıllı, yeri geldiğinde komik ve şapşık düşmanlar
- Bolca araba ve silah
- Ana karaktere destek verecek sempatik yan karakterler

### RAGE 2'DE NELER İSTEMİYORUZ?

- İlk oyundaki gibi teknik sorunlar
- Performans sorunları, frame düşüşleri
- Bomboş bir dünya ve yerinden oynamayan eşyalar
- Üzerimize bodoslama gelen Stormtrooper tadında düşmanlar
- Sürekli tekrarlanan görevler
- Ana karakter dışında beş para etmeyen karakterler
- Bolca olmalarına rağmen aralarında pek fark etmeyen silah ve arabalar
- Mikro ödemeler ve ballandıra ballandıra anlatılan silahlar için para vermek

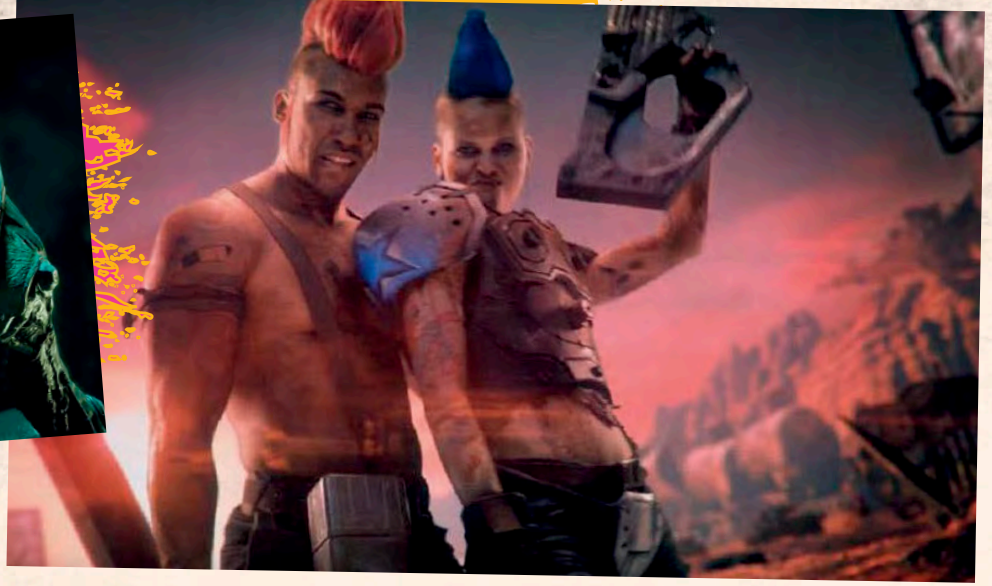
Sonuçta intihar etmenize karışacak değilim. Tıpkı arabalar gibi silahlar da çeşit çeşit. Çeşit dediğim de öyle tabanca, pompalı veya taramalı değil. Siz ne arzu ederseniz. Upgrade sisteminin yanında silahlarımızı limitlerinin ötesinde modifiye edebilme imkanına sahibiz. Orijinal Rage'te silahlarımızı bir yere kadar modifiye edebiliyorduk ama Rage 2'de rengine dahi biz karar vereceğiz ve yine ilk Rage'den hatırlayabileceğimiz karakterimizi güçlendirme olayı da aynen Rage 2'de mevcut. Override adı verilen bu güçler ise kısa süreliğine ölümsüz olma, etrafa otomatik silahlar yerleştirme, daha hızlı koşma gibi tanıdık yetenekler arkadaşlar. Ayrıca her oyunun olmazsa olmazı ve benim hiç tasvip etmediğim "pre-order bonus" denilen zimbirtı sayesinde

erken sipariş veren vatandaşlar "Cult of the Death God" adlı ek bir göreve, silaha, zırha ve arabaya da merhaba diyecek.

### Bu oyun bize ne anlatıyor?

Sekiz sene önceki Rage oyunu aslında biraz hayal kırıklığıydı. Yani tek başına ordu şeklinde geçen mücadeleden sonra Nicholas Raine, Authority'nin baş şehrinde tüm Ark'ları aktive ederek yüzeye çıkmalarını sağlıyordu. Buradaki amaç Ark insanlarından oluşan bir ordu kurarak Authority'ye karşı gelmekti. Eee? Ne oldu diye sorarsanız bunun cevabını inşallah Rage 2'de göreceğiz. Oyun aynen böyle, havada asılı şekilde sona ermişti ve birçok soru işareti ile geride kızgın bir oyuncu kitlesi bırakmıştı.





Peki, ya Rage 2? Efendim, Rage 2 bizleri ilk oyundan otuz sene sonrasına götürüyor. Yöneteceğimiz karakterin adı Korucu Walker ve Nicholas Raine'in aksine kendisi konuşabiliyor! Hatırlarsanız ilk oyunun kahramanı Raine, Gordon Freeman gibi sessiz takılan tiplerdendi ama Walker tam tersi, susmaya niyeti yok gibi. Neyse, dediğim gibi olaylar otuz sene sonrasında geçiyor; yani 2165. Serbest gezinmenin mümkün olduğu kıyamet sonrası dünyadaki son korucu olan Walker'ın cinsiyeti ve yetenekleri bizim elimizde.

2165 yılında insanlar nihayet medeniyete dönmenin bir yolunu bulmuştur ve ilk adımları atmıştır. Çöl alanların bazı kısımları ormanlara ve sulak alanlara dönüştürülerek insanlığa umut olmuştur ama şiddet hala bu dünyadaki en büyük düşmandır. Bir yandan psikopat katiller bu yeşil alanları

ve kaynakları kendine isterken bir yandan da -ilk oyundan tanıdık gelecek olan- The Authority adlı örgüt geri dönmüştür ve kurallarına uymayanları cezalandırmaktadır. The Authority'nin başında ise General Cross adında bir psikopat vardır ve hain gizli emelleri için her şeyi yapmaya hazırdır. Walker da intikam yemini edip Authority'nin peşine düşecek ve diktatörlüklerini sonlandırmanın yolunu arayacaktır. Walker'a bu yolculukta da yeni karakterlerin yanında Antonin Kvasir gibi ilk oyundan tanıdık yüzler de eşlik edecek, eğer merak ediyorsanız.

Peki, sevgili General Cross'un amacı nedir? Onu da hemen söyleyeyim; gözü dönmüş generalimizin amacı dünyada kalmış olan

son Ark insanlarını, yani eski dünyadan kalan safkan insanları avlamaktır. İlk oyunu bitirdiyse hatırlayın, sonunda Raine sayesinde tüm Ark'lar aktif hale gelip yeryüzüne çıkmıştır. Cross efendi de bu vatandaşların peşindedir. Neden mi? Nanomachines! Pardon o başka yapımdı. Buradaki olay Nano Abilities. Ve bu nano yetenekleri de sadece Walker gibi saf ark kanına sahip insanlar tarafından elde edilebiliyor. Dolayısıyla Cross, Walker'ın de peşindedir ve bu gücü kendine almanın yolunu aramaktadır. Videolarda bu nano güçlerin zaten bazılarını gördük. Bir Jedi gibi itirme, yere sismik dalgalar yayan bir yumruk atma ve Walker'ı havaya fırlatan garip yetenek gibi. Kısacası hikaye bizlere yeni bir şey vadetmi-

## RAGE TADINDA OYUNLAR



### BORDERLANDS

Wasteland teması ve psikopat karakterleri ile adeta Rage'in karikatürize edilmiş versiyonu olan Borderlands serisini oynamadıysanız çok şey kaybedersiniz. Ayrıca ikinci oyundan bu yana karşımıza çıkan Handsome Jack'i tanıyorsanız daha çok şey kaybedersiniz.



### BULLETSTORM

Aslında içerik olarak farklı olsa da hızlı aksiyonu ve tadına doyumlanmayan FPS elementleri ile Rage'e bir hayli benziyor ve oynaması bir o kadar da keyifli. Yani düşmanı tekme ile havaya savurup mermi manyağı yapmak nasıl eğlenceli olmasın ki.



### MAD MAX

Yani bu örneği vermezsem olmazdı değil mi? :) Peki ya ekstra bir şey söylememe gerek var mı? Sanırım yok...Mad Max için Rage'in daha ciddi versiyonu ve üçüncü şahıs bakış açısından oynananı dersek herhalde olur.





yor. Yani Arnold Schwarzenegger gibi bir adam koca dünyaya karşı olayı ile daha önce hiç karşılaşmadım dersiniz oyun oynamıyorsunuz demektir. Asıl sürpriz ise ilk Rage'den Raine karakterinin yaşlı (ve konuşan!) versiyonun bir yerde karşımıza çıkacak olması. Belki görevde belki sırt sırta vererek kafa koparıyoruz. Belki de koparmayız ama kesin olan bir şeyi rahatlıkla söyleyebilirim: Override güçleri ile nano güçlerimiz birleştiğinde on Rambo gücünde olacağımız kesin.

### Override

Birkaç kez Override'dan kısaca bahsettik ve burada toparlamak istedim. Sonuçta Override özelliği Rage 2'de mohawk saçlı, gözleri sapsarı parlayan psikopat rakipleri karşı çok önemli bir rol oynuyor. Düşman zaten çevik ve yerinde durmuyor. Videolardan gördüğümüz kadarı ile de kafasız bir şekilde üzerinize gelmekten ziyade köşelerden kenarlardan ve siper olarak, üstelik ekip halinde tepenize binmeye çalışıyorlar. Demem şu ki; Rage 2'de kas yığınlarından ziyade zeki düşmanlar var karşımızda ve köşeye sıkıştığımızı hissettiğimiz zaman Override moduna geçerek Hulk'a dönüşeceğiz. Biraz Bulletstorm'un "Cool Kill" mekaniğine benzeyen Override ile başarılı öldürüşler gerçekleştirdikten sonra Override barımız dolacak ve gücümüze güç katacağız. Tank gibi güçlü olma, silahların hasar miktarını dörde katlama ve Tarkan misali düşmanların ortasına atlama gibi aksiyonlar Walker Bey için override modunda çocuk oyuncağı olacak. Sonra mı? Sonra güzel bir siper bulun bence. Ya da en iyisi sürekli hareket halinde olun çünkü düşman düşünebiliyor!!

## RAGE TADINDA KİTAPLAR

### YOL

2009 yılında aynı adla filme de uyarlanan Cormac McCarthy'nin yol adlı kitabı kıyamet sonrası bir dünyada geçiyor ve bir baba ile oğlunun yolculuğunu konu alıyor. Dünya çürümeye başlamış ve insanlar bir lokma yiyecek için birbirini öldürmeye, hatta birbirini yemeye bile razıdır bu dünyada.

### CORAK TOPRAKLAR

Christopher Mitten ve Anthony Johnston tarafından kaleme alınan Tozlu Şehirler serisinin ilk kitabı Çırak Topraklar'a wasteland tadında bir hava hakim ve bir çöl leşçisi olan Michael'in macerasını konu alıyor.

### Gerçek dünya?

Sırada ilginç bir söylenti var. Bilindiği üzere Rage, Wasteland adındaki kurgusal bir dünyada geçiyordu. Rage 2'de ise oyunun bir bölümü; mesela bir şehir gerçek hayattan alınma olabilir. Çünkü çeşitli kaynaklarda Walker, Vineland'ın son koruyucusu olarak anılıyor ve Google amcaya Vineland yazarsanız New Jersey'ye bağlı bir şehir olduğunu görebilirsiniz. Bu iddianın elbette bir dayanağı yok ama Rage 2'deki yeni ve farklı mekanları görünce bu şehrin de gerçek Vineland olabilmesi çok da imkansız değil. Ya da bu satırları tamamen boşa yazdık ve Vineland ismi oyunda dahi geçmeyecek.

### Walker... The Last Ranger

Son Ark insanı dedik, Korucu dedik,

Vineland'lı dedik... Ama tam olarak kim bu Walker? Açıkçası elimizde fazla bir bilgi -henüz- yok. Korucu Walker'ın cinsiyetinin erkek olduğunu görebiliyoruz lakin yapılan açıklamalara göre cinsiyetini ve görünüşünü dilediğimiz gibi değiştirme imkanımız olacak. Bunun dışında Nano yetenekleri sayesinde Walker bayağı tehlikeli ve öldürücü bir tip. Yani ne yapın ne edin bu adamın düşmanı olmayın. Ve görünen o ki, Walker'ın tek amacı The Authority'nin kökünü kazımak. Buradaki en büyük soru şu: Aşağıya baktığımızda ayakları görünecek mi? :D İster erkek olsun ister kadın, sonuçta Walker'ı yarattıktan sonra şekli şimalini pek göremeyeceğiz çünkü oyun FPS. Bunun için asıl mesele ayaklar arkadaşlar. Misal id Software'nin Doom'unda Doomslayer'in





ayakları yoktu. Walker'ın ayakları olacak mı? Ayaklı oluşu bir artı mı eksi mi? Ayakları olursa Doomslayer'dan daha mı güçlü olur? İşte asıl konuşmamız gereken konular bunlar da... Başka yazıda artık:D

### Yeğenim sen hangi partidensin?

Walker'ın, yani bizim tek rakibimiz The Authority ve General Cross olmayacağı besbelli. İlk oyuna dönersek tıpkı Fallout oyunundaki gibi çeşitli çetelerin ve organizasyonlar Rage'de bizlere merhaba demişti. Kendilerine Ghosts, Scorchers, Wasted, Gearheads gibi garip çeteler canımızın peşindeydi. Rage 2'de hangileri olacak yahut hepsi yeni mi olacak bilinmez ama birçok dişin yerinden çıkıp kolye niyetine takılacağı kesin. Yazının başlarında bahsettiğimiz çevik ve yerinde duramayan düşmanlardan tutun da hantal ama zırh ve bazukalarla gezen iri kıyımlardan dev ve daha da dev mutantlara kadar çeşit çok. Fakat sakın korkmayın! Ne demişler, kanıyorsa öldürülebilir! Kanamıyorsa... nanomachines!!

### Mutant-Bash Tv

Dünya düzeni çöktü, kötüler ve deliler yüzüne hakim oldu diye en büyük zevkimiz olan ekran başına geçmekten mahrum kalmayacağız ya. Belki artık televizyonlarda Müge Anlı ve Palu ailesi yok ama ilk Rage'den hatırlayacağımız Mutant-Bash Tv, Rage 2'de de doludizgin yerini almış gibi duruyor. Evet, Wasteland'in en popüler ve kanlı televizyon programı da videoda kısa da olsa gözüküyor. Video bize fazla bir şey göstermiyor ama Mutant-Bash Tv'in en popüler yarışmalarından olan top atışı ile havaya uçurulan dinamit bağlı mutantı havada vurma oyununu oynayacağız sanki.

### Battle Royale?

İd Software'den Tim Willits şöyle bir açıklama yaptı: "Şu anda sadece single player kısmıyla ilgileniyoruz çünkü oyun çok büyük". Avalanche Studios'tan Magnus Nedfors ise "Oyunda multi player olmayacak çünkü en iyi single player hikaye deneyimi üzerinde çalışıyoruz" şeklinde açıklama yap-

tı. Benim açımdan bakacak olursak bu güzel bir haber çünkü hiçbir zaman multiplayer ve online oyun oynama taraftarı olmadım. Yani Fortnite'mış, PUBG'miş geçiniz bunları. Fakat günümüzde hikaye anlatımı üzerine çalışan kaç stüdyo kaldı diye sormadan da edemiyorum. Call of Duty'ye baksanıza. Treyarch ve Activision son Black Ops 4 için single player modunu tamamen es geçtiler çünkü günümüz gençleri her oyunda battle royal görmekten keyif alıyor. Ve ne yalan söyleyeyim; Rage de hızlı aksiyonu ile battle royal için ideal bir ortam sunuyor. Düşünsenize, mutantlar, çete üyeleri, korucular, The Authority elemanları falan aynı bir haritada koştura koştura birbirini avlıyor. Bunu da multiplayer sevmeyen ben söylüyorum. Konumuza dönecek olursak; Rage 2, kesin olarak multiplayer olmadan çıkacak ama çıktuktan bir müddet sonra bir şeylerin update yolu ile eklenebileceği görüşündeyim. Çünkü yapılan açıklamalara göre oyunda online unsurlar tamamen yok değil. Misal; social component adında oyuncularını bir-

## RAGE TADINDA NELER İZLENİR?



### MAD MAX

Bariz bir örnek olacak ama Rage oyunu tadında bir film arıyorsanız 2015 yapımı Mad Max: Fury Road'a -eğer hala izlemediyseniz- bir göz atabilirsiniz. Oyunu ile beraber filmini de önermek doğru mudur bilemem ama Rage ve Mad Max birbirine çok yakın, ben ne yapayım?



### HOKUTO NO KEN

1984 ve 1987 yılları arasında yayınlanan Hokuto no Ken veya batıdaki adıyla Fist of the North Star adlı anime, post-apocalyptic teması ve ucube karakterleri ile aklınıza Rage'i getirebilir. Tıpkı Walker gibi Kenshiro adlı karakterimiz bir dünya dolusu psikopat hayduda ve daha psikopat, üstelik ölümcül dövüş sanatları bilen elemanlara karşı mücadele ediyor.

### Rekabet yok, kafalar rahat

Rage 2'nin çıkış tarihine yakından baktığımızda (14 Mayıs) bazı diğer beklenen oyunlardan sonra çıktığını görüyoruz. Örneğin Devil May Cry'n beşinci oyunu 8 Mart'ta, Far Cry New Dawn 15 Şubat'ta veya Bioware'in Anthem'i 22 Şubat'ta piyasadaki yerini alacak. En yakın rakipleri Mortal Kombat 11 (23 Nisan) ve Days Gone (26 Nisan). Mayıs ayına baktığımızda sadece 21 Mayıs'ta çıkacak olan Team Sonic Racing'i görüyoruz. Gülesim geldi bir an Sonic'i görünce. Yani Sonic, Robotnik/Egemen (Eggman yazmadığımın gayet farkındayım:) falan... Kısacası şu anki çıkış tarihi planlarına bakarsak Rage 2 rakipsiz. Bu bilinçli bir hareket miydi yoksa tesadüf mü bilemem ama çıktığı zaman bakından şimdilik tek konuşulacak oyun Rage 2 gibi görünüyor.

### Ya çok fena kasıp kavuracak ya da...

Kimsenin istemediği ama herkesi heyecanlandıran bir oyun... Hem de öyle bir heyecanlandırdı ki, Rage 2'nin artık sadece iki seçeneği var: Ya 2019'un en iyi oyunlarından birisi olacak ya da son Duken Nukem gibi bir fiyasko. Yayınlanan videolardan, oyun-ichi görüntülerinden ve yapımcıların ağızından adeta bal damlıyor. Yüz saatin üzerinde bir deneyim, kocaman - keşfedilmeyi bekleyen bir harita, envai çeşit silah ve araba, bunlara yapılabilecek geliştirmeler, zeki düşmanlar, zevkli - akıcı bir oynanış ve sürükleyici

bir hikaye... Hayal gibi değil mi? Üstelik bana göre en iyisi; multiplayera yoğunluk vermeyen, biri oynanışı ile diğeri grafikleri ile harikalar yaratan iki yapımcı stüdyo! Bu saydıklarımın hepsi Rage 2'de olur mu? Kimseyi kandırmayalım arkadaşlar. Açık konuşacağım; ben God of War veya Red Dead Redemption 2'den daha iyi bir oyun beklemiyorum ama yapımcılar saydıklarımızın yarısını adamakıllı yerine getirebilirse zaten başarılı bir oyun çıkar oynaya. Senaryosu düzgün olsun, oynanması rahat olsun, göze hoş gelsin bitti gitti. En azından benim için ideal bir oyun olmanın şartları bunlar. Elbette fazlası göz çıkarmaz. Artık tüm bu soruların cevabını da oyun çıktığında alacağız ve tüm kartlar ortaya dökülecek. Bakalım platformlar arası performans sorunları olacak mı, Fallout 76 gibi kocaman ama boş bir evren mi olacak yoksa her köşesinden macera mı fişkiracak, düşman harbiden zeki mi yahut önümüze gelene bin tekme mi hepsini göreceğiz; oyunu ya öveceğiz ya da gömeceğiz.

### ◆ Rafet Kaan Moral

lerine bağlayan bir link var. Borderlands oyunlarındaki gibi arkadaşlarla görevler yapmayacağız belki ama bir şeyler paylaşabileceğimiz muhakkak.

### Ya mikro ödemeler?

Yine Tim Willits'e yöneltilen bir soruydu bu ve cevap: "Şimdilik bilmiyorum" ve peşine de şunu ekledi: "Loot kutuları (Loot Boxes) denilen illet kesinlikle olmayacak. Mikro ödemeler dediğimiz oyun içi satın alımlar ve Loot kutuları da bir kutu satın alıp içinden şansınıza çıkan eşyalar (Star Wars Battlefront 2 gelsin aklınıza). Bu konunun çok hassas olduğunu da ekleyen Sayın Willits dengeli bulacaklarından emin. Yani adamlar zaten para verip satın aldığımız oyunda bir daha para verip bir şeyler satın almaya zorlamayacaklar bizi ama yaşatacakları deneyimin bir tık üstü için anlaşılabilir pamuk eller ceplere girecek. Yine de neyi satın alıp ne katkısı olacağı henüz netlik kazanmış değil. En azından bize öyle bir bilgi gelmedi.



# HOW IT WORKS

# TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



## TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

## BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

## UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzay...

## ÇEVRE

Gezegeneğimizin doğası mercek altında

## ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

## TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

## BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

**ŞUBAT SAYISI**  
BAYİLERDE

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



# İNCELEME



Sayfa  
54

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

## RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Capcom orijinal oyunu bile aşan bir yapımla  
karşımıza çıkarırsa...



**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon, Korku **Platform** PC, PS4, XONE **Web** residentevil2.com

# Resident Evil 2 Remake

20 yıl sonra Raccoon City'de heyecanlı bir tatil...

Eskiden bitirdiğim oyunları tekrar yükleyip oynamam. Nostaljiye inanmıyorum, en azından benim bünyem bunu kesinlikle kaldırmıyor. Teknoloji bağımlısı pislik bir adam oldum çıktım çünkü grafikler iyi değilse (özellikle hareketli oyunlarda) atmosferden zevk alamıyorum (gerçi bunu şu an "Not Tonight" oynayan adam söylüyor, 8bit grafiğe bayılırım). Geçmişte grafikler o kadar iyi olmadığı için yüksek çözünürlük problemini hayal gücümüz çözüyordu. O yüzden 20 yıl önce oynadığım bir oyunu bugün yüklediğimde "Ben bunu böyle hatırlamıyordum" deyip hayal kırıklığı yaşıyorum. Vefasız bir adam mıyım? Belki... Ama benim için geçmiş, geçmişte güzel anılarla beraber sarmaş dolaş kalmalı orası kesin. "Remastered" süzgecinden geçen ve yılan gibi deri değiştiren oyunlar da sevemiyorum. Misal Blizzard'ı ve Starcraft'ı delice sevmeme rağmen SC Remastered'ı içim zerre almıyor, alamıyor. Starcraft ben 17 yaşındayken görevini tamamladı, unutulması imkânsız eğlenceli zamanlar geçirtti ama bugün 37 yaşındayım. Büyük sanatçımız Burak Kut'un da vaktinde söylediği gibi "Yaşandı, bitti saygısızca."

Ama gelgelelim bir de "Remake" dediğimiz

fenomen vaziyet var ki benim gibi oyuncular için biçilmiş kaftan. Geçmişin kült oyunları günümüz teknolojiyle birleşince tam bir dünya harikası oluyorlar. Ve bunun en kanlı canlı örneğini şu günlerde Resident Evil 2 Remake'le tecrübe ediyoruz. Klasik Resident Evil 2'yi bitireli sanırım 20 yılı geçmiş olması lazım (evet bayağı yaşlanmışım). Başlarda "Remake" haberini görünce pek tepki vermemiştim ama Capcom'un sunduğu her videoyla heyecanımda ufak tefek kıpırtılar olmaya başlamıştı. Oyun süresinin daha fazla olacağı ilgimi iyice arttırmışken bir baktım oyunu bekler olmuşum. Ve o gün geldi çattı. Beyler ve hanımlar Raccoon City'e (tekrar) hoş geldiniz!

## Aşılarını yaptırmayan bir halkın hazin sonu

Leon ya da Claire'in hikâyesi arasında bir seçim yaptıktan sonra oyuna klasik sürümdeki gibi başlıyoruz ve araya talihsiz kamyon şoförünün neden ilk oyunda polis araçlarına daldığına dair harika bir ara sahne giriyor. RE2R'yi etkileyici kılan etmenlerden ilki bu zaten; günümüz grafikleriyle hazırlanmış aşırı detaylı ara sahneleri. Diğer et-



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





## ZOMBİLERLE SAVAŞMAK

Zombiler size yaklaştıkça gayet çevikler ve çok zor ölüyorlar. Üzerinize biri atladığında eğer canınızın gitmesini istemiyorsanız çok kısa bir anlığına o an üzerinizde aktif olan ekipmanı kullanabilirsiniz. Örneğin Flashbang ya da el bombası takıyorsanız doğru zamanlamayla bunu zombinin ağızına özenle fıkalabilir ve kafasının patlamasını ya da bir süre sersemlemesini sağlayabilirsiniz. Yeni oyuncularımızdan Rambo bıçağı da zombilere karşı gayet faydalı bir oyuncağıımız. Sizi yıllardır görmemiş akrabamız gibi sarılmak için üzerinize atlayan zombiye bıçağı monte etmek suretiyle onu bir süre uzaklaştırıyorsunuz ve bam bam bam; headshot. Oyunun ilerisinde göreceğiniz üzere yeni silahlarımızdan birisi de Alev Makinesi. Bu silah özellikle bir düşman üzerinde (spoiler vermek istemiyorum) çok etkili o yüzden gaza gelip tetiğe basarak ha babam alev püskürtmeyin. Silahın avantajı şu; düşmanı alevler içinde bıraktığında hedef sürekli hasar alır hale geliyor ve beklerseniz ölüyor. Sizin daha fazla ateş kusmanız sadece gaz israfı olacaktır.

menler kamera açısı, atmosfer ve oynanabilirlik ve şimdiden söylemeliyim hepsi kendi çapında harika iş çıkarıp RE2R'yi zirveye taşımışlar. Klasik oyundaki bakış açımız bir yönetmenin kontrolündeki sette karakterimizi ilerletmek gibiydi. Bulduğumuz mekâna belirli bir açıdan bakan kameranın verdiği kısıtlı açıyla oynardık. Benim üstümde sanki bir film setinde bana verilen rolü yerine getirmeye çalışıyorum gibi bir izlenim bırakmıştı. Tabii o zamanlar bunun farkına varamadan oyunu zevkle oynamıştım ama RE2R'nin yeni bakış açısı omuz üstü kamerayı tecrübe ederken eskiyle yeni arasındaki bu ayrıma ayıldım. Omuz üstü kamera istediğimiz özgürlük hissini verirken artık yönetmenin kuklası değil kendi maceramızı yaşıyoruz hissinin tatlıyor. Bir korku oyununun vermesi gereken en önemli tecrübeyi yani oyuncuyu atmosferin içine çekerek sürekli diken üstüne oynatmayı beceriyor. Fakat bazı zamanlarda omuz kamerası karaktere çok yakın olduğu için yakına giren düşmanları görmekte ve vurmakta sıkıntı yaşıyabiliyorsunuz. Ya da bir kapıdan girdiğinizde görüş açınız dar olduğu için hemen yanınızda duran bir zombinin üzerinize atlamasıyla bezinizi doldurabiliyorsunuz (her ne kadar RE2R ucuz jump scare taktikleri kullanmasa da omuz üstü kamera bunu sizin için yapıyor).

### Karanlıktan korkuyorsanız size kötü haberlerim var

Remake'in en önemli farklarından birisi atmosferin çok daha karanlık olması. Klasik sürümde gündüz gibi aydınlık mekânlarda dolaşırken artık bir bakmışız buralar elimizde fenerle yolunuzu bulmaya çalıştığımız karanlık

koridorlara dönüşmüş. Rahatlıkla oyunun 80%'nin bu zifir ortamında geçtiğini söyleyebilirim. Hele ki Raccoon City polis karakolunun daracık koridorlarında önünüzde birkaç zombi varken karanlıkta gideceğiniz yönü bulmaya çalışmak özellikle oyunun başlarında insanı çok geriyor (sonradan alıştım). Karanlığın bir diğer sorunu yanlarına geldiğinizde üzerlerinde bir imge çıkmasına rağmen eşyaları görmenizi zorlaştırması... Capcom sağ olsun bu noktada hayatımızı biraz kolaylaştırmış. Eğer fark etmeden bir eşyanın yanından geçerseniz dahi hemen haritada işaretleniyor. Tek yapmanız aralıklarla gözden kaçırdığınız bir şey var mı yok mu diye haritayı yoklamak. Aynı şekilde bütün kilimli kapılar ve bulmacalar da keşfettiğiniz sürece haritaya işleniyor.

Hiçbir şey karanlıkta boynunuzdan lezzetli bir et parçası koparmak için bekleyen dost canlısı bir zombi kadar sürpriz dolu olamaz. RE2R'nin popüler elemanlarından olan zombiler için söyleyebileceğim tek şey; tehlikeliler. Hatta açık ara Tyrant'tan (evet o geri döndü! Sonra bahsetmeye devam edeceğim) daha çok can yakıyorlar. Şimdi size "Zombi Felaketinde Hayatta Kalmak 101" adlı kitabımdan paylaşacağım birkaç önemli noktayı söylememe izin verin. RE2R'de zombiler aranızda belirli bir mesafe varken gayet yavaşlar ve yaptıkları tek şey gerçekten sinir bozucu sesleriyle asabınızı bozmak ve korkutmak. Yalnız bu yaşam formları yanınıza yaklaştıkça atlet kesilip, çevikleşiyorlar. Eğer aranızdaki boşluk bir metreye kadar inerse artık kucaklama mesafesine girmişsiniz demek oluyor ve sizden kanlı, sulu, lezzetli bir parça almak için beyin ameliyatına girişiyorlar. Bu noktada sadece bir seferlik olmak üzere zombiye bıçak





saplayabilir ya da ağzına kör edici el bombası sokup onu uzaklaştırabilirsiniz. Sonrası kafasına mermi isabet ettirme yeteneğinize kalıyor ki işler o noktada biraz karışıyor. İsbetli atış için bir süre nişangâhın küçülmesini beklemek lazım ama buna rağmen zombinin kafasına üç dört el ateş etmiş olsanız ve onu yere yıksanız bile genellikle kafatasının içindeki beyin çiçek gibi ortalığa saçılmadığı sürece kalkıp paçanızdan tutabiliyor. Yerde ölü gibi bir yatan kurban mı gördünüz? Bir bankta son nefesini vermiş cesetle mi karşılaştınız? Onları dekor sanmayın, tereddüt etmeden kafalarına sıkın. Zombiler konusunda Capcom'un ortaya tam bir sanat şaheseri çıkardığını söylemeden edemem. Öncelikle eski dostumuz Cappy zombi modelleri konusunda olabildiğince cömert davranmış. Her iki adımda bir sürekli aynı zombi modeliyle karşılaşmıyorsunuz. Tabii ki belli bir noktadan sonra deforme olmuş yüzler artık tanıdık gelmeye başlıyor ama insanların yüzlerce zombi için ayrı modelleme yapmasını beklemek de hayalperestlik olurdu. Buna rağmen zombi çeşit yelpazemiz gayet geniş. Buna ek olarak zombilerin vurduğunuz uzuvlarına göre tepki vermeleri harika olmuş. Pompalıyla vurduğunuz bir zombinin midesindeki her şeyi yere dökmesi, omzundan vurulmanın eklemelerinin paramparça olması girdiğiniz kapışmaları gerçekçiliğin ötesine taşıyor. Olayın vahşet kısmına gelirsek de Capcom'un ekranı kırmızıya boyamakta tereddüt etmediğini söyleyebilirim. Ama bu kırmızıya boyamayı bir DOOM vahşeti olarak almayın, Capcom'un kullandığı daha çok estetik bir vahşet. Leon'un daha oyunun başında duvara

yaslanmış ölü bir polis cesedini kaldırdığı anda adamın çenesinin çiçek gibi açıldığı sahne en ufak sinir dokusuna kadar işlenmiş gibi. Burada tiksinden çok dijital sanat işçiliğinin detaylarına şapka çıkaracağınız bir vahşet dokusundan bahsediyorum. Kesinlikle mide bulandırıcı bir durum yok (tabii ki bu kişiden kişiye değişir) ama karşılaşacağınız "The Hills Have Eyes" vaziyetleri sizi dehşete düşürecek kadar kızıl.

### Savaş ya da kaç!

Gâvurun "fight or flight" dediği mesele. Yukarıda anlattığım, her gördüğünüz hedefe mermi sıkma tavsiyemi unutun. RE2R öyle bir oyun ki mermi sayınızı hep asgari düzeyde tutarak sizi Türkiye'de yaşıyor gibi hissettiriyor. Dolayısıyla karşınıza çıkan her hedefi mermi manyağı yapmıyorsunuz. Belirli aralıklarla yaptığınız boss kapışmalarını da hesaba katarsanız kaçmak bazen (aslında çoğu zaman) en iyi seçenek. Önünüze kalabalık bir zombi grubu mu geldi? Kafalarına minimum beş mermi sıkacağınıza ayağına iki tane sıkıp onu yere düşürün ve yanından geçip gidin. Çok gerekmediği sürece hemen hemen her şeyin yanından (bazen bir iki ısırık almalarına izin vererek) geçebilirsiniz. İşte tam bu noktada keşke yeni bir özellikle olarak yapılan saldırılardan kaçınma (Dodge) seçeneği oyuna eklenseydi dediğim çok oldu. Boss kapışmaları ya da zombilerle çarpışmalar olsun karakteri etrafında koşar halde 360 derece döndürerek kaçmak bana bir hayli yapay geldi.

### İki farklı hikaye?

Aradan 20 yıl geçtiği için klasik oyunu birebir



## EŞYALARINIZI DÜZENLİ TUTUN

Çanta düzeni Resident Evil 2 Remake'de hayatta kalmanızı sağlayacak en önemli etkenlerden bir tanesi. İlk olarak herberden yani sağda solda bulduğunuz kocakarı otlarından başlayalım. Çok gerekmedikçe bunları birbirine karıştırmayın! Çünkü canınızın üç aşaması var; Fine, Caution ve Danger, tahmin edeceğimiz üzere Danger'da darbe alırsanız eşek cennetine bedava yolculuk kazanıyorsunuz. Yeşil ve kırmızı otu birbirine karıştırırsanız ilk yardım spreyi kullanmış gibi hayatınız anında dolar, yeşil ot ise tek başına sadece bir kademe arttırır. Yeşili sağda solda daha fazla bulacağınız için büyük tehlike olmadığı anlarda sadece bunu yutun, kırmızıyı çok zorlanmadıkça yeşille karıştırmayın, karıştırsanız da hemen yutmayın bırakın canınız Danger bölgesine düşsün. Envanterinizin oyunun başında çok kısıtlı taşıma kapasitesi olduğunu göreceğiniz o yüzden oyundaki bütün bel çantalarını bulmaya çalışın, sadece üçünün polis istasyonunda çıktığını söyleyerek size ufak bir tüyo vermiş olayım. Çantanızda yer açmak için eşyaları "combine" ederek birbiri üzerine dizin, gene de gerekmedikçe herbleri kombin etmeyin. Kayıt noktalarına geldiğinizde eşyalarınızı sandığa atıp saklamaktan çekinmeyin. Onları tamamen kaybetmektenense biraz zaman kaybedip ihtiyacınız olanı tekrar gelip alabilirsiniz. Tembel olmayın. Bazı eşyaları taktıktan sonra başka yerlerde de kullanabiliyorsunuz (ve önemli eşyalar bulmanıza neden oluyorlar), o yüzden geri almayı deneyin. Bu size müthiş zaman kazandıracaktır.



## İNCELEME

hatırlamamamı maruz görün lütfen. Çok derine giremesem de (Capcom babanın istekleri) hikâyeler arasında eklentiler olduğunu ve bunu beğeneceğinizi söylemem gerekli. Öncelikle teknolojinin bütün nimetlerinden yararlanan son oyunun klasik isimlerinin bütün detayına kadar tekrar karşımıza çıkartması çok etkileyici... Örneğin evelden piksel manyağı olan Marvin gibi bir karakteri yepyeni haliyle gıcır gıcır görmek sevindiriciydi. Yanlış şehir ve yanlış zamanda karşılaşma talihsizliğine düşen kahramanlarımız Leon ve Claire'in hikâyeleri birebir gibi başlasa da aynı klasik oyunda olduğu gibi belirli bir noktadan sonra macerayı aynı yollarda tecrübe ediyorlar. Farklı karakterlerle karşılaştıkları gibi bazen farklı bulmacaları da çözmek zorunda kalıyorlar. Hazır bulmaca demişken o konuya da balıklama atlayalım. RE2R sizi bulmacalarıyla asansör yapıyor. Bir yere gitmek için bir bulmacayı çözecekseniz onun parçasını haritanın ta terk edilmiş bir noktasında bulup öbür noktasına taşıyorsunuz. Raccoon City'deki hayatınız genellikle bu şekilde geçerken belirli sayıda taşıyabildiğiniz eşya kapasiteniz yüzünden neyi sırtlandığınıza dikkat etmelisiniz. Bazen sadece çantamda yer açmak için eşyayı çöpe atmamak adına saklama sandığına bol bol yolculuk ettiğimi bile hatırlıyorum. Çünkü attığınız eşyalar yerde sizi beklemiyorlar, sonsuza kadar gidiyorlar. Eski dost Capcom burada da devreye girmiş ve bi-



raz da olsa hayatımızı kolaylaştırmış. Eğer daha fazla kullanmayacağınız herhangi bir obje varsa onun altına kırmızı bir tik atıyor ve bunu gönül rahatlığıyla çöpe sallayabiliyorsunuz. RE2R klasik sürümündeki hikâye ve detaylara oldukça sadık kalmış olsa da gözünüze çarpan bazı farklılıklar yok değil. Örneğin benim net olarak hatırladığım, ilk oyunda polis karakolunun merkezindeki tanrıça heykeline bir adet yuvarlak amblem koyarken RE2R'de üç amblem koymamız oldu. Bu arada polis karakolundaki detay ise muazzam, klasik sürümünde ana hol neredeyse bomboşken yeni oyunda zombi istilasına karşı savunmaya çekilmiş bir acil durum bölgesi gibi. Bir başka değişiklik ise Resident Evil 7'deki gibi bazı kapıların zincirle kapatılması olmuş. Klasik oyunda böyle bir şey hatırlamıyordum ve nette ufak bir yolculuktan sonra hafızamın halen beni yanıltmadığını görmek sevindirdi. Bu yüzden zincir kırıcı levye benzeri alete sıkı sıkı sarılmanızı tavsiye ederim. Klasik RE'de hatırlarsanız her kapıyı açtığınızda rahatsız edici bir kapı açılma animasyonu araya girerdi. Remake'de doğal olarak bu animasyonlar yok, aksine karakterler kapıya hızlıca abanarak çabucak açıyorlar. Odaya bu kadar hızlı girmek tabii ki her zaman iyi olmuyor çünkü kapının yanında bir zombi park etmişse anında üzerinize atıyor. Bir de oyunun sonuna doğru çıkan örümceklerin yerine çok

daha korkunç, grotesk ve iğrenç yaratıkların eklendiğini belirteyim. Karşılaştığımız birkaç yeni karakterin yanı sıra klasik oyunda üstünkörü geçilmiş diyebileceğim bazı sahneler RE2R'de derinleştirilmiş. Derinleştirmeden kastım sadece grafik anlamında bir yüklenme değil. Örneğin klasik oyunu oynayanlar hikâyenin sonuna doğru Ada ve Leon karşılaşmasını bilirler. Yeni oyunda bunun grafik olarak çok daha dramatize edilmiş halini görüyorsunuz ve bu kesinlikle etkileyici. Fakat benim değindiğim nokta bazı sahnelerin duygusal olarak derinleştirilmiş olması. Spoiler vermeyeceğim tabii ki ama bunun en güzel örneğini Kendo'nun Silah Dükkanı'nda göreceksiniz. Klasik oyunda gayet yüzeysel işlenen karakterler basit bir zombi salgını klişesi sahnesiyle duygusal anlamda sizi taşıyor ve hikâyeye sokuyor. Marvin şöyle olmuş, Sherry bunları yaşamış, Kendo'nun meğerse bir kızı varmış (benden size minnak bir spoiler) gibi detayları gördükçe kendinizi daha çok klasik'in remake olmasını ister halde buluyorsunuz.

### Tyrant geri döndü bebeğim!

Her serinin bir kötüsü var değil mi? Resident Evil 2'nin de kötü abisi Claire senaryosunda çıkan Tyrant idi. Güzel haber şu ki artık Tyrant'ı normalden çok çok daha fazla göreceğiz hem de teknolojinin bütün nimetlerinden yararlanmış



## PERFORMANS TABLOSU

### MSI GT63 Titan 8RG

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

**Ortalama FPS: 130**

DX11, 1080P, FXAA+TAA+SSAO, Texture Quality: High, Shadow Quality: Max

Capcom hemen her konuda sınıfı geçtiği gibi optimizasyon konusunda da çok başarılı bir iş çıkartmış. Oyun canavarı test bilgisayarımız Resident Evil 2'nin "özgür" ayarlarında 120FPS'in üzerinde kalırken, VSync'i açtığımızda da stabil kalmayı başardı. Elbette karanlık alanların performans üzerindeki pozitif etkisi çok fazla ancak bu yapımının optimizasyondaki başarısını gözlemliyoruz.





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Asla bu grafiklerle göremeyeceğinizi sandığınız sokaklar, polis merkezi, bitmek bilmeyen zombiler. Şu an rüyada olmalısınız, itiraf edin.

### İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyunu bitirmeden başından kalkmış olmanız düşünülemez bile. 10 saatlik oyun süresi bittiğinde tekrar bitirmek için arkadaşları eve çağırma zamanı.

### İlk ay ◆◆◆◆◆

Maalesef her güzel şeyin bir sonu var, RE2R'nin içeriği de çoktan tükenmiş olmalı. Capcom'un oyuna ekleyeceği DLC'ler yine de oyunu sisteminizde tutmaya yetecektir.



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- **60** Hiç unutamadığımız koridorlarda zombi avlıyoruz.
- **30** Basit bulmacaları çözüyoruz.
- **10** İyileşmek için ilaç arıyoruz.



## ARTI

- + Muhteşem grafikler.
- + Yeni oyunun baş kötüsü Tyrant.
- + Oyunun sesleri de üst düzeye taşınmış.
- + Oyunun asıl kahramanı zombiler.

## EKSİ

- Türkiye satış fiyatı.
- Karakterlerin zıplayamıyor oluşu.
- Bazı eleştirilere göre oyun süresi.

## SON KARAR

Bir firma yıllar sonra yeniden nasıl tarih yazar, satış rekoru kırar ve markasının ismini altın harflerle oyun tarihine tekrar kazır... Capcom bu konuda herkese iyi bir ders verdi. Remake'i çıkan oyunlar içerisinde Resident Evil 2 kesinlikle parlayan bir yıldız. Hikâyeyi bilseniz bile kendisini hiç sıkmadan oynatan ve oyuncuyu soktuğu karanlık atmosfere sonuna kadar hapseden harika bir macera olmuş.

90

daha korkutucu ve karşısındaki daha çaresiz hissettirecek şekilde. Klasik oyundaki kütük benzeri vücut yapısı temelde pek değişmemiş olsa da T-1000 gibi üzerinize yürüyerek size nefes alacak fırsat bırakmıyor. Merdiven tırmanıyor, yüksek yerlerden atlıyor ve dilerse duvarları yıkarak size tatlı, minik sürprizler yapıyor. Görsel olarak iyice korkunç hale getirilmiş karakterimiz kafasında bir şapka sizi karşılıyor (ona ateş ettiğiniz anda şapkanın dönmek üzere gittiğini söylememe gerek yok sanırım). Oyunda en gerildiğim noktalar kesinlikle Tyrant'ın arkamdan geldiği anlardı. Takip eden ve yeri sarsarcasına gümleneyen ayak seslerinin ensemde olduğunu bilerek kaçmak psikolojimde ağır yaralar bıraktı sevgili okuyucu. Kamera açısı bu noktada çok sinir bozucuydu. Tyrant'tan kaçarken ayak seslerini duymaktan başka çareniz yok. Arkanıza bakma gibi bir seçenek olmadıgından sizi ne kadar yakından takip ediyor anlamıyorsunuz. Belki bunu gerginliği iyice tırmandırmak için özellikle yapmışlardır, bilemiyorum ama beni oynanış açısından çok rahatsız etti. Tyrant'ı vurarak mermi harcamanızı tavsiye ederim çünkü bu onun üzerinde sivrisinek saldırısı etkisi bırakıyor. Bir süre sendeliyor ve size saldıramıyor fakat bu mermi harcamanıza değmez. İnanın Tyrant'ın sadece görüntüsü sizi psikolojik olarak yıldııyor, bana kalırsa zombilerden daha zararsız. Çünkü çok yavaş, ani hareketler yapmıyor ve aniden hızlanmıyor bu da ondan kaçmanızı kolaylaştırıyor. Kendi taktiklerimden size vereyim; tek yapmanız gereken sola doğru (ya da tam tersi) kaçır gibi yapıp sizi yumruk atıp duvara sümük gibi yapıştırarak direksiyonu sağa kırmak, hop, yanından geçip gittiniz. Beni biraz kütüphanede sıkıştırdığı olmuştu fakat ona karakol halinde uzun bir tur attırarak kitaplık bölümünü de rahatlıkla geçtim. Kısacası kahraman olma-ya çalışmayın, kaçın.

Leon ve Claire'ye ek olarak özel kuvvetlerden Hunk ve Tofu'yla (ismini bile duymak güldürüyor) zamana karşı yarıştığınız mini oyun

modları bulunuyor. Güzel haber şu ki Capcom, Resident Evil 2 Remake'i öylece bırakmayacak gibi çünkü şimdiden ücretsiz olarak çıkartacakları Ghost Survivors oyun modunu açıkladılar. Bu modda oynayarak puan kazanacak ve oyun içi eşyaları açacağız. İşin güzel yanı toplamda üç karakterle oynama fırsatımız olacak; Robert Kendo, ismini daha bilmediğimiz bir USS üyesi ve Vali'nin kızı Katherine. Resident Evil 2 Remake'in oyun süresi için kısa denebilir, iki karakter benim yaklaşık 10-11 saatimi aldı ki ben bayağı bir etrafı araştırdım ve ağırdan aldım. Capcom'un ana hikâyeden çok sapmadığını düşündüğünüzde normal bir bitirme süresi sayılabilir ama ilk oyundan çok uzun dediklerine kanmayın. Evet uzun ama kesinlikle fark yaratacak kadar değil. RE2R'nin asıl olayı artık kült olmuş ve bana kalırsa serinin en iyi oyununu günümüz teknolojiyle tekrar bize sunmuş olması. O yüzden hikâyenin uzunluğu beni pek ilgilendirmedir. Gençliğimde turladığım mekânların 2019'un grafik nimetleriyle görmek bana resmen teknoloji turu attırdı. Eğer 17 yaşındayken bana şu oynadığın oyunun görüntüsü ileride böyle olacak deselerdi kaba etlerle gülerdim (ya da şok geçirirdim bilemiyorum). Çünkü o dönemin ara sahnelerindeki görüntüler bile ağızımın suyunun akmasına yetiyordu. Umarım Capcom serinin geri kalan oyunlarına da "Remake" ayarı çeker çünkü rahatlıkla söyleyebilirim ki ben bu işin hayranı oldum. Bilgisayar oyunlarına yeni girmiş genç arkadaşlarımızın belki de hayatları boyunca ismini şöyle bir duyacakları ama asla tecrübe etmeye dahi vakit ayırmayacakları Resident Evil 2'yi öğrenmeleri için harika bir fırsat (aynı zamanda harika bir pazarlama taktiği kabul etmek gerek). Resident Evil 2 Remake'in tek sorunu fiyatı. Steam'de şu an 400 TL, bugünün kuruna bölersek 77\$ yapıyor ki bu ABD satış fiyatından bile fazla. Umarım etiket fiyatına yakında mantıklı bir ayar çekerler çünkü bunun üzerine yorum yapılacak bir durum göremiyorum. ◆ Nurettin Tan



Yapım Project ACES Dağıtım Bandai Namco Tür Uçak savaşı Platform PC, PS4, XONE Web [www.bandainamcoent.com/games/ace-combat-7](http://www.bandainamcoent.com/games/ace-combat-7)

# Ace Combat 7 Skies Unknown

Eskiden olduğu gibi göklerin fatihi olmak istemiştik ama biraz da yeniliğe hayır demezdik...

Her türlü konson oyununa adım attığımda, oyunun kontrol menüsüne girip "Invert Y Axis" seçeneğini aktif hale getirmemin sorumlusudur bu seri. 1995 yılında Air Combat isimle ilk PlayStation'da denediğimden ve sonra serinin hiçbir oyununu es geçemediğimden, benim için kamera kontrollerinde analog

kolu yukarı itmek kameranın aşağı inmesi demek, kolu aşağı çekmek de kameranın yukarı doğru gitmesi anlamına gelmiştir, kamuoyuna duyurular. Dolayısıyla Ace Combat 7 elime düştüğünde ilk defa kontrol kısmına uğramadım çünkü biliyordum ki her şey hazır, her şey benim için düşünülmüştü!

Campaign moduna sahibiz. Burada her görev öncesinde briefing dinliyor, ardından hangarda uçağımızı seçip göklerde süzülmeğe başlıyoruz.

Her görevde elbette ki farklı işler başarmamız isteniyor ama bunların çoğu –normal olarak- bir takım hedefleri vurmaktan ibaret oluyor. Oyun boyunca karşımıza farklı tipte ve farklı manevra kabiliyetlerinde olan uçaklar çıkıyor. Bunların dışındaysa tanklar, APC'ler, taretler, savaş gemileri ve drone'lar da sağlam bir mücadele istiyor. Kara kuvvetlerine karşı savaşmamız gereken bölümlerde, eğer kara saldırısına uygun silahları kuşanmadıysak zorlanabiliyoruz; uçağımız son hız ilerleyen bir jet ve zemine yaklaşsın diye tasarlanmamış. Özellikle bu görevlerde işimiz biraz zorlaşıyor.

Hava araçlarıyla savaşmamız gerektiğinde yapacağımız basit: Rakibimizi hedefe oturtmak ve roketleri, makineli tüfekleri ateşlemek. Tabii iş bu kadar kolay değil... Ace Combat serisi kontrolleriyle şahane bir iş başaran bir seri olmuştur ve yedinci oyunda bu değişmiyor. Dolayısıyla uçağınızı tam anlamda kontrol edebilmek için ya eski oyunları oynamış olmanız gerekmekte, ya da bolca antrenman yapmanız icap ediyor. Oyun ilginç bir şekilde size hiçbir şeyi anlatmıyor. Ne bir tutorial, ne bir ant-



## PERFORMANS TABLOSU

### MSI GT63 Titan 8RG

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

### Ortalama FPS: 92

1080P - High

Ace Combat serisinin ara oyunu olan Ace Combat: Assault Horizon'ı saymazsak, seri bilgisayarlarımıza ilk defa konuk oluyor. Elbette bu kadar harika grafiklerin bilgisayarımızı ne kadar zorlayacağı da bu ayki en büyük meraklarımızdan birisiydi. Bandai Namco'nun optimizasyon konusunda hiç de fena olmadığını kabul etmek gerekiyor öncelikle, üstelik bu test yapıldığı sırada oyunun PC sürümü piyasaya çıkmamışken ve Nvidia da henüz Ace Combat 7 optimizasyonları içeren bir driver yayınlamamışken. Sonuç olarak GT63 Titan bir yeni nesil oyunun daha (üstelik en fazla soru işaretiyle gelen yapımlardan biriyken) hakkından gelmeyi başarıyor.



## Atladım uçağıma, bastım gaza...

1984 adlı romanı okuyanların tanıyacağı tipte bir takım ülkelerin birbirleriyle savaşından bahsediyor yeni Ace Combat'ımız. Önceki oyunları oynayıp olan biteni aklında tutanlar bile senaryoyu anlarken kangren olacaktır ama size bir özet geçeyim. Şöyle ki 2019 yılında Erusea kafayı yiyip Osea'ya savaş açıyor. Osea'nın kontrolündeki ileri teknoloji ürünü uzay asansörünü de kontrolüne geçiren Erusea, Usea civarındaki IUPF kuvvetlerini de etkisiz hale getiriyor. Tüm bu savaşın ortasında da kendi uçağını yapmayı başaran Avril Mead adındaki kızcağız bulunuyor –ki biz de hikayeyi onun anlatımıyla tecrübe ediyoruz. Şöyle söyleyeyim, senaryo bir hayli uyduruk. Daha doğrusu ülke isimleri, hikayede rol üstlenen isimler, olaylar bir hayli sıkıcı. Her görev öncesi bize neler olduğu ve savaşta nasıl bir ilerleme kaydedildiği aktarıyor ve bunları dinlerken ölmek istiyorsunuz. Anlatım o kadar düz ve sığ ki gerçek bir pilot olup görevinizi dinlerken bile daha çok eğlenirsiniz diye tahmin ediyorum. Zaten tüm Ace Combat'larda benzer bir problem vardı. Japonların müthiş ağıdalı ama bir şey anlatmayan söz öbekleriyle dolu diyalogları, tüm Ace Combat oyunlarında yer alıyordu ve 2019 yılında durum değişmiş değil.

## Roket geliyor, kaçın!

Birbirini takip eden görevlere bölünmüş bir



Düşman uçaklarını patlattığınızda  
ortaya çıkan parçaların etrafa  
saçılma detayı bile işlenmiş.

Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



renman bölümü... Dolayısıyla ne yapmanız gerektiğini görev içerisinde, deneme yanılma yöntemiyle öğreniyorsunuz.

İt dalaşı adını verdiğimiz Dogfight'lardan başarıyla çıkmanız için önemli bir formül var ve o da rakip uçaklarla hizalanmak. Manevra yapmakta olan bir uçağa roket yollamanın neredeyse hiçbir anlamı yok; keza makinelinizle kurşun saydırmanın da. En sağlam yöntem düşman uçağını takip edip arkasında yer almak ve sonra elinizdeki silahları bir bir hedefe göndermek.

### Bir silah buraya, diğeri de şuraya; şahane oldu!

Demıştim ya her bölüm öncesi hangara uğruyoruz diye... Burada ne yaptığımızı anlatayım: Elbette kendimize şahane bir uçak seçiyoruz. Ardından bu uçağımız için silahları belirliyoruz. Önümüzdeki görevin neler istediğine bağlı olarak farklı özel silah seçimleri yapabiliyoruz –ki burada sakın fütüristik veya fantastik ürünler beklemeysin. Farklı uçaklar ve daha fazla özel silah seçmenin yolu da görevleri başarıyla tamamlamak. Görevler dışında multiplayer maçlarından da puan kazanmak mümkün. Bu puanları daha sonra hangarda harcayabiliyoruz lakin çoğu seçenek pek fazla heyecan yaratmıyor. Uçağımıza yeni boyalar da uygulayabiliyoruz fakat bunların çeşitliliği de fazla sayılmaz.

İşin multiplayer kısmında sekiz kişinin birbirine karşı mücadele verdiği bir oyun modu ve takım deathmatch'i bulunuyor. Her iki oyun modunda da uçağımıza yaptığımız kişiselleştirmeleri ve güçlendirmeleri taşıyabiliyoruz. Burada aklınıza şu gelmesin: Uçağın daha çok geliştiren kazanıyor. Aksi-

ne, manevraları düzgün yapan, hizalamaları iyi gerçekleştiren kazanıyor. Siz eğer bir roketten nasıl kaçılır bilmiyorsanız, 180 derece loop ile stratejik üstünlük nasıl sağlanır bir fikriniz yoksa, bunları bilenler size karşı daha avantajlı konuma geçiyor. Oyunun bir de PS4'e özel VR modu bulunuyor. Tüm oyunu PSVR ile oynamak mümkün değil; aksine VR için özel bir kısım bulunuyor. Burada üç görev boyunca rakip güçlerle mücadele ediyorsunuz ve pek fazla değişik iş yapmıyorsunuz. PSVR beni neredeyse hiç zorlamazken ilk defa kendimi uçağın içinde havada bulduğumda resmen afalladım ama bir süre sonra duruma alışılıyor, endişeniz olmasın. Hatta kafanızı kokpitte istediğiniz gibi döndürebildiğiniz için görüş hizanızdan çıkan uçakları takip etmek de bir hayli kolaylaşıyor. Yine de VR hassasiyeti olanlar için korkunç bir deneyim olacaktır, hiç demeyin derim. Zaten bu üç görev dışında, belirli haritalarda özgürce dolaşıp bazı uçak şovları izlemenin ötesinde VR kısmının hiçbir numarası yok. Sadece butik bir eklenti olmuş.

### Ben olsaydım...

Açıkçası yeni Ace Combat'ımızı pek sevmedim. Senaryo ilgi çekici değil, görevler bazen sıkıcı, bazen gereksiz zor. Oyuna eklenen hava şartları konusu da biraz butik bir eklenti olmuş. Bulutun içine girince yağmur damlaları olsun, yıldırım çakınca silahlarımız bir süre kilitlensin, kum fırtınası görüşü düşürsün... Bunlar da oyunu heyecanlı hale getirmeye yetmemiş.

Her türlü oyunun daha özgür bir formata büründüğü devrimizde, Ace Combat da harita üzerinde farklı görevlere çıkmamıza, yan



görevler yapmamıza, görevlere başka arkadaşlarımızı göndermemize izin verse harika olurdu diye düşünüyorum. Bu görevlerin sonunda puan dışında uçak parçaları, silahlar kazansak, kendi Epic, Legendary uçaklarımızı inşa etmek için fırsatlar yaratsak...

Hikayedeki kahramanlar daha fazla kişilik sahibi olsa, anime tadında, görünce titreyeceğimiz ve intikam almak için tutuşacağımız rakiplerimiz ekrana gelse oyun çok daha fazla karakter sahibi olurdu.

Şu haliyle, önceki Ace Combat oyunlarını oynayanlar için pek fazla heyecan yaratmayacak bir oyun olmuş Skies Unknown. İlk defa Ace Combat oynayacaklar için değişik bir tecrübe olabilir ama Bandai Namco çok daha iyisini yapabiliirdi... ♦ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Uçak kontrolleri çok sağlam. Belirli bir süre eğleniyorsunuz.

**EKSİ** Senaryo takibi zor ve sıkıcı. Görevlerde çeşitlilik az, bazıları çok sinir bozuyor. Topyekün bir yenilenme olmalıydı.



Kinguin'den  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Tindalos Interactive Dağıtım Focus Home Interactive Tür Strateji Platform PC Web [www.battlefleetgothic-armada.com](http://www.battlefleetgothic-armada.com)

# Battlefleet Gothic: Armada II



Karanlık geleceğin sonsuz savaşına ikinci defa merhaba!

Warhammer başlığını gördüğünüz yerde ben bitiyorum en sevdiğim okur; farkındayım. Fakat uzun yıllardır deneyim ettiğim bu güzide minyatür oyunu, senin de bildiğin üzere dijital dünyada kendisine bambaşka bir yer edindi. Özellikle Dawn of War 1 ve 2 ile zirveye koşmayı başaran seri, Relic firmasının batmasının ardından sessizliğe gömülmüştü. Nitekim oyunun üreticisi GamesWorkshop'un Warhammer lisansının kullanım haklarını önüne gelene vermesi sebebi ile birçok farklı firma, birçok farklı Warhammer oyunu ile karşımıza çıktı.

Genelde 40K evrenine ait olan bu oyun serilerinden bir diğeri de Battlefleet Gothic oldu. İlk oyunu 2016 yılında piyasaya çıkan yapım, Unreal Engine 4 kullanılarak hazırlanmış ve dikkat çekici detaylara sahip bir oyundu. Daha önceki yazılarımda da belirttiğim üzere, Battlefleet Gothic ilk olarak 1999 yılında, son olarak da 2013 yılında üretilmiş olan, devasa 40K filolarının mücadelesini konu alan bir tema. Nitekim zaman içerisinde yitip gitti. Ülkemizde de az sayıda insanın düzenli olarak oynadığı bu oyun, dijital versiyonunun ikinci oyunu ile yeniden kendisini göstermiş bulunuyor.

## Nereden nereye...

Tey tey en sevdiğim okur; nereden nereye gerçekten. Misal daha geçen ay oyunun ilk testini yapıp size deneyimlerimi anlatmıştım. Aradan bir ay geçmiş olmasına rağmen şimdi de incelemesi ile karşınızdayım! Battlefleet Gothic: Armada 2 (BG: A2) ile birlikte Warhammer 40K dünyasını derinden etkileyen bir dönemi, yani Gathering Storm ve The 13th Black Crusade'i deneyim edi-

yoruz. Malumunuz 40K dünyası hikâyeleri ile ön plana çıkmayı başarmış bir dünya ve Gathering Storm ile birlikte yaşananların göbeğinde bulunmak, yetmezmiş gibi tüm bu olayları devasa filolar üzerinden deneyim etmek bambaşka bir deneyim. Oyunda toplamda 12 adet ırk bulunuyor ki bu ırklar orijinal masa üstü yapımda da mevcut. İrklardan beş tanesi senaryo görevleri esnasında deneyim edilebiliyor, geri kalanları da multiplayer ve skirmish modlarda bulunuyorlar. Yani anlayacağınız, aradığınız hemen her türlü ırkı bulmak mümkün. Campaign tarafına baktığımız zamansa üç ırk beğenimize sunulmuş durumda. Bu arkadaşlar da Imperium, Necrons ve Tyranids olarak sıralanıyor. Imperium kabaca tabir etmek gerekirse 40. yüzyıldaki insanları temsil ediyor, Necron'lar için Uzay Mumyaları diyebilirim. Son olarak gelen Tyranid'ler de tüm dünyayı yemeye odaklanmış farklı boyutlardaki böcek varlıklar. Her ırkın kendisine has bir amacı ve kendisine has bir oyun modeli bulunuyor ki zaten BG: A2'yi birkaç adım öne çıkarmayı





**ALL AHEAD FULL**  
The All Ahead Full maneuver increases the speed of the ship.  
**Sorun var dediler, biz de kalemi aldık geldik; nedir yani?**

başaran başlıkların başında da bu yapı yer alıyor. İmpérium tarafında devasa ama bir o kadar da hantal gemileri kontrol ediyor, Necron'lar ile kısa mesafelere ışınlanabilen ama dayanıksız gemileri kontrol ediyoruz. Daha bir "organik" olan Tyranid tarafında da bambaşka bir oyun modeli mevcut.

## İkinci oyun

Serilerin problemlerinin başında, birbirlerine benzemeleri yer alır. Aslında BG: A2 da ilk oyuna bir hayli benziyor ama bu sadece görünüşte öyle. Değişimin dikkat çeken kısmı şüphesiz savaşlarda olmuş. BG: A2 uzay üzerinde dönen, gerçek zamanlı bir RTS. Bu sebepten öncelikle gemileri tanımamız gerekiyor. Daha evvel de bahsettiğim üzere her ırkın kendisine has bir oynanış tarzı var ve pek tabii gemileri de bu tarzın yansıması. (Ya da tam tersi.) Genel olarak baktığımızda her ırkın farklı büyüklükte gemileri olduğunu görüyoruz. Gemiler büyüdükçe güçleri gibi puanları da artıyor. Bu da demek oluyor ki masaya çıkarken kuracağımız filoların güç dengelerini doğru şekilde ayarlamalıyız. Hal böyle olunca da farklı şekillerdeki oyun yapıları karşımıza çıkıyor. Bir anda az ve öz gemiye sahip, daha ağır bir filo ile savaşa girebilirken, bir noktada da kalabalık ve bol gemiyle oyuna dahil olabiliyoruz. Oyuncu olarak seçim yapabiliyor olmak bir hayli eğlenceli olduğu gibi, nasıl bir oyun deneyimi yaşayacağımızı da belirlemiş oluyoruz. Savaş kısmına dalmadan önce haritayı da iyi okumak şart zira harita üzerinde birçok "değişik" nokta bulunuyor. Misal, gaz bulutlarının içerisine daldığımız anda düşman bize yaklaşıp kadar görün-

mez kalabiliyoruz. Farklı şekillerde bulunan harita yüzeylerini en iyi şekilde kullanmak, kesinlikle savaşlarda büyük fark yaratıyor. Düşman gemileri ile karşılaştığımız anda da ilk olarak devreye menzil giriyor. Her geminin farklı menzillere ateşleyebildiği, farklı silahları bulunuyor. Aynı zamanda farklı açılara da farklı silahlar ateşleniyor. Yani ilk olarak gemilerimizi tanımak şart. Gemiler büyüdükçe, silah ve yetenek çeşitliliği de artıyor. Sadece manevra kabiliyetleri için bile birçok farklı seçenek bulunabiliyor. Düşman gemilerin, dört farklı noktasına odaklanmak mümkün. Direk gövdeye yapılan saldırılarla düşman gemilerine genel hasarlar vermeyi hedeflemek ya da direk silahlarına saldırmak mümkün. Ayrıca gemilerde bulunan mürettebatı öldürmek ya da morallerini bozmak gibi hareketler de söz konusu. Büyük sıkıntılar ve tehditler sonucunda mürettebat isyan edip geminiz tamamen kontrolden çıkabilir. Bu durumda ya gemiyi toparlama opsiyonu ya da iş çıkmaza girerse, bir kişiyi vurarak soruna çözüm bulmak mümkün.

## Detay

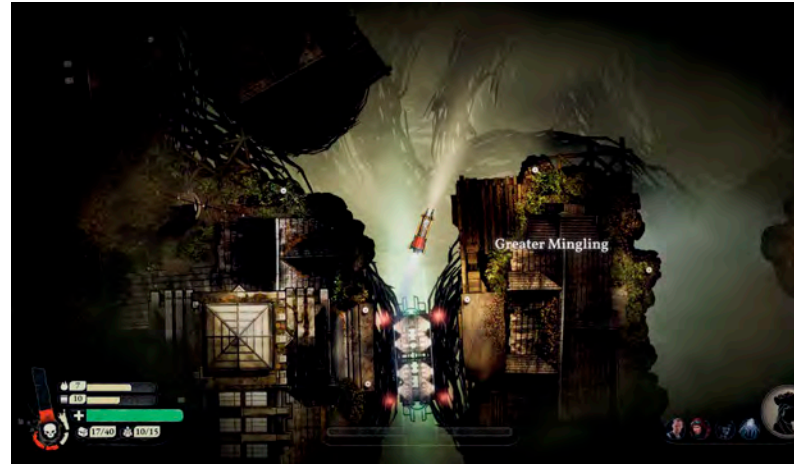
Genel olarak baktığımızda BG: A2'nin ilk oyuna göre bir hayli detaylı olduğunu deneyim ettim. Gemilerin manevralarından yeteneklerine, silahların verdikleri zarardan animasyonlara kadar uzanan uzun bir liste sıralamak mümkün. Nitekim savaş kısmında gerçekten iyi bir iş çıkararak yapım, özellikle 4X stratejileri andıran harita üzeri deneyimde sınıfta kalıyor. Özellikle kaynak yönetimi kısmında resmen çuvallamış demek durumundayım. Oyun ile haritalar kesinlikle büyümüş ama biraz deneyim etikten sonra büyüyen haritaların



savaşlara olan etkisinin çok da fazla olmadığını göreceksiniz. Hatta daha da önemli, BG: A2'nin ne RTS türüne, ne de Warhammer dünyasına herhangi bir yenilik getirmediğini fark edeceksiniz. Açıkçası bu bir eksi değil ama demem o ki oyun ile birlikte "Of süper bir fikirmiş!" diyebileceğiniz hiçbir şey olmayacak. Bunun haricinde tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bazı dengesizlikler ve bazı buglar söz konusu ama gelecek ilk yama ile bu sorunların ortadan kaldırılacağını düşünüyorum. Özellikle multiplayer ve skirmish modları bir hayli keyifli. BG: A2 kesinlikle başta Warhammer hayranları olmak üzere, RTS severlere hitap edecek bir oyun olduğu gibi aynı zamanda kaliteli bir bilim kurgu dünyasını beğenimize sunuyor. **◆ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Detaylı birimler, farklı özelliklerde tonla gemi, 12 farklı ırk ve oyuna etkileri  
**EKSI** Hantal oyun yapısı, ilk oyunun üzerine çok bir yenilik getirmemesi



Yapım Failbetter Games Dağıtım Failbetter Games Tür Keşif, Macera, Hayatta Kalma Platform PC, Mac Web [www.failbettergames.com](http://www.failbettergames.com)

# Sunless Skies

Ve kraliçe gökleri işaret etti...

Yaklaşık 16 ay önce Sunless Skies'in erken erişim versiyonunu incelemiş ve beklenti puanına 4/5 vermiştim. Bu o sıralarda erken erişim sürecinin başlarında olan oyunun kısıtlı içeriğine verilmiş bir puan değildi, Failbetter'ın önce Fallen London, sonra da Sunless Sea ile ortaya çıkarttıkları işe ve bizlere verdikleri o "ne eyerlerse güzel eyerler" hissiyatına bir geri ödemeydi aslında.

Aradan geçen sürede Sunless Skies ve ilk oyunda en büyük eleştiri konusu olan savaş mekanikleri çok ciddi değişiklikler geçirdi. Erken erişim sürecinde The Reach adındaki tek bir bölgeye kurulan oyun şu anda dört dev bölgeden oluşmakta ve The High Wilderness olarak adlandırılmakta. Sunless Sea ile tanıdığımız ve çok sevdiğimiz tüm o mekanikler ise aynen yerinde duruyor, ufak ama isabetli değişiklikler ile beraber. Hikayeye dönmek gerekirse oyun Sunless Sea'nin geçtiği dönem in o sene sonrasında, 1905 yılında geçiyor. Unterzee'den sonra kraliçenin işaret ettiği uzay hedefi gerçekleşmiş ve İmparatorluk, uzaya el atma kararının ardından hayli etkileyici keşifler yapmış.

The High Wilderness adlı bu bölgedeki yıldızlar yaşıyorlar, lakin onları gündün güne sömüren, yaşam güçlerini ellerinden alan ve ölüme doğru götüren gizemli bir güç var. Daha önce bahsettiğimiz gibi Fallen London evreninde geçen yapım bir macera-keşif oyunu ve paçalarına kadar steampunk kokuyor. O uzun diyaloglar, sizi ahlaki yönden sınanan ve birbirinden zor ikilemler içinde bırakan seçimler, muhteşem yazılmış, ikinci tekil şahısta anlatılan bir hikaye, keşfedilecek bir sürü şey ve ölmenin 1001 yolu, hepsi burada. Ölmek derken, ilk oyunları oynadıysanız Sunless Skies'in Souls serisine taş çıkartacak kadar fazla ölüme sahne olacağını da anlamışsınızdır. Her seferinde geçmiş (asker, şair vs.), önem verdiği şeyler (para, güç, onur) gibi seçenekler arasından yarattığınız kaptanınız eninde sonunda, genellikle kısa süre içinde ölüyor ve yeni bir kaptan onun yerini alıyor. Sunless Sea'den farklı olarak bu defa iki seçenek sunuluyor bizlere. Her öldüğümüzde yeni kaptan ile devam etmek veya eski bir kayıttan devam etmenin de içinde bulunduğu bir seçim imkanı. Bu defa göklerde olduğumuzdan ve

Barlarda tecrübeli kaptanlara yancılık yapıp kendilerinden karlı ticaret yolları hakkında tüyolar almak, gemimize aldığımız yabancılarla yeni maceralara çıkmak ve birbirinden ilginç profillere sahip mürettebatları işe almak gibi eylemler de oyunun hikayesini her saniye biraz daha derinleştiriyor.

Lokomotifimizde yiyecek ve yakıt miktarı son derece önemli zira mürettebat aç kaldığında veya gemi yakıtız kalma tehlikesi içine girdiğinde ekip terörize oluyor, bundan sonra olabilecekleri bilmek bile istemezsiniz. Keşif oyunda önemli bir pay oynasa da çok fazla açılmamak, hep küçük adımlar atmak bu açıdan çok önemli. Oyunda geri dönülemeyecek noktanın neresi olduğunu kavradığınızda da (kesinlikle kısa sürmüyor) hayatta kalma süreniz de ciddi miktarda artıyor.

Evet Sunless Skies aslında bir nevi bu evrenin Doğu Hindistan Şirketi diyebileceğimiz Windward Company'nin bize yabancı bir dünyada yaptıklarına ve kendi geçmişimize bir yolculuk. Hemen söyleyeyim, oyunu en az Sunless Sea kadar beğendim ve kesinlikle tekrar duygusu yaşamadım. Steam fiyatı 39 TL olan yapım verilen her kuruşu hak ediyor ve eğer yeterince sabrınız varsa size unutulmaz bir macera sunmak üzere hazır bekliyor. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Alabildiğine uzanan muazzam hazırlanmış bir oyun alanı, harika hikaye anlatımı, çok güzel grafikler ve müzikler, keyifli savaş mekanikleri  
**EKSİ** İlk oyunun üzerine çok fazla yenilik getirmiyor, İngilizce bilmeniz şart





Yapım A44 Dağıtım Annapurna Interactive Tür Aksiyon, RPG Platform PC, XONE Web [www.ashen-game.com](http://www.ashen-game.com)

# Ashen

Biraz Dark Souls, biraz Absolver, biraz Monster Hunter...

**B**in yıl boyunca karanlıkta kalmış, kötü güçler tarafından çekilip çevrilmiş ve insanoğlunun yaptığı her şeyin üzerini külle örtmüş, güneşsiz bir dünya. İyi ve kötü arasındaki denge karanlık tarafa kaydığından beri umut dağların ardına kaçmış. Derken, Ashen adı verilen mitik varlık uyanıyor ve "güce denge getiriyor". Güneşi olmayan bu dünya aydınlığı görüyor görmesine ama karanlığı tercih edenler hala güce hükmediyor ve biz de evini arayan bir savaşçı olarak tüm bunlarla karşılaşmak, yolumuzu metre metre kazanmak zorundayız.

Ashen üçüncü şahıs kamerasından oynanan açık dünya bir Aksiyon-RPG oyunu, savaş sistemi ve zorluğu ise fena halde Souls serisini anımsatıyor. Tıpkı Souls serisinde olduğu gibi, tüm savaş mekanikleri doğru zamanda hamle yapmak, yüksek risk – yüksek getiri ve staminanın doğru kullanılması üzerine kurulu. Grafikler ise tarz olarak çok farklı, ilk saniyeden itibaren fena halde Absolver'ı andırıyor, yüzü olmayan karakterlerimize kadar, öyle

diyeyim. Karakterler ve çevredeki nesnelere düşük poligonlu olmasına rağmen grafikler kesinlikle kötü gözüküyor, aksine renk oyunları ve hava efektleri ile gözünüzü okşuyor. Açıkçası bu kadar yoğun pastel renk kullanımına rağmen oldukça iyi bir iş başarılmış.

Ashen'ı bir Souls klonu olarak düşünmek hiç fena bir fikir gibi gelmiyor biliyorum ama çok ciddi farklılıklar söz konusu. Bir kere oyuncu daha fazla yardım alıyor. Kocaman bir haritamız, haritada kabak gibi gözükken görevlerimiz ve hatta pusulamız var. Düşmanlarla savaşlarınız fena halde benzese de zorluk / kolaylık anlamında bir dengeden bahsetmek zor. Oyunda düşmanlarınız arkaları dönükken bile sizi hissediyor ve anında saldırıya geçip hevesinizi kursağınızda bırakıyorlar. Ayrıca dash sistemi o kadar iyi işliyor ki, en azından bir süreliğine "vuramasam da vurulmam" kafasında gidebiliyorsunuz. Görev sistemi konusunda da dağlar kadar fark var, herhangi bir açık dünya RPG / FPS oyununda gördüklerinizden farksız olan bu sistem sayesinde çizgisellikten biraz daha uzaklaşmış. Oyundaki ekipmanların loot olayı ve onları nasıl giyebileceğimiz konusu da Souls'tan ziyade diğer ARPG oyunlarına benzemekte.

Yapımcı Ashen'ı pasif multiplayer özellikleriyle de donatmış. Tıpkı Journey'de olduğu gibi oyunun belli yerlerinde rastgele olarak başka oyuncularla karşılaşabiliyor ve görevleri beraberce yapabiliyorsunuz. Bu zorunlu değil, tek başınıza takılabilir veya yanınıza yapay zekayı da alabilirsiniz.

Yapay zeka partneriniz o kadar iyi ki pek çok bölümde hiç utanmadan peşine takılıp kendisinden artanlarla çarpışım desem yeridir. Partneriniz öldüğünüzde sizi yerdere kaldırmak ve güçlü yaratıklarla baş etmenizi kolaylaştırmak konusunda da son derece yardımcı. Kısaca, tek başınıza dolaşmayın. Oyun hikaye anlatımı konusunda hiç fena olmamasına rağmen Souls serisinin sahip olduğu çekicilikten yoksun, hikayeyi bırakıp mekaniklere odaklandığınızda da karşınıza az sayıdaki silah seçeneği, olmayan rare içerikler, olmayan level atlama sistemi gibi şeyler çıkıyor. Karşılaştığınız herkesle iletişim kurabiliyor ve gerek kendilerine gerekse hikayeye dair detayları öğrenebiliyorsunuz ancak tüm bunlar oyunun 20 saatlik süresini düşündüğünüzde size devam etme adına yeterince yardımcı olmuyor.

Ben oyunu Xbox One X'te deneyim ettim ve bu yazı yazıldığı sıralarda oyunun PC sürümü gün sayıyordu. 110 TL'lik Xbox Live fiyatını düşündüğünüzde oyunu türün sevenlerine önermekte bir sakınca görmüyorum. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Başarılı dövüş mekanikleri, ilginç tasarımlı düşmanlar, kıvamında zorluk derecesi

**EKSİ** Oyun pek çok yapımcı örnek almasına rağmen hiçbirinde yeterli derinliğe ulaşamamış

76



Yapım Friend & Foe Dağıtım Friend & Foe Tür Macera Platform PS4 Web [www.friendandfoegames.com/vane](http://www.friendandfoegames.com/vane)

# Vane

Ben burada neler döndüğünü anlayabilmiş değilim...

Oynamaya başladığınız ilk dakikada sizi kaosla karşı karşıya bırakan bir oyun düşünün. Etrafta korkunç bir fırtına var ve siz, Harry Potter'ın Büyücü Turnuvasında ipucuna ulaşmak için açmaya çalıştığı çığlık atan yumurtanın bir benzeri ile beraber, hızla kaçıyorsunuz. Neyden kaçuyorsunuz? Siz kimsiniz? Nereye gitmeniz lazım? Bu sorulara cevap aramaya vaktiniz yok çünkü rüzgar ve şimşek, üzerinde koştuğunuz zemin dahil her şeyi paramparça etmekte. Tam o sırada karanlık ve güvenli görünen bir yere koşarsınız, koşarsınız, etraf kararır. Oyun yeniden başlar. Meğer o yönden gitmemeniz gerekiyormuş. Friend & Foe tarafından yayınlanan Vane, açık dünya bulmaca oyunu yapılmamalıymış -ya da en azından bu şekilde yapılmamalıymış- dedirten türde bir yapım olmuş. Ne olduğunu anlamadığım fırtınalı ilk bölümü tamamladıktan sonra kendimi çölün ortasında siyah bir kuş olarak buldum mesela. Karşımda uzanan kocaman bir dünya vardı. Yine nereye gideceğim ve ne yapacağım konusunda en ufak bir fikrim yoktu ama en azından bu defa hava daha durgundu. En sonunda etrafta rastgele dolaşıp ne yapmam gerektiğine dair ipucu aramaya başladım ki şansa bakın, meğer oyunun geri kalanı boyunca yapacağım şey tam olarak buymuş. Bununla birlikte, bölümler boyunca etrafta gezinip bulmacaları çözmeye (ya da bulmacaların nerede olduğunu bulmaya) çalışırken Vane'nin atmosferinden etkilenmediğimi söyleyemem. Çizimlerin fazlasıyla sanat-

sal olması bir yana, kocaman bir dünyada küçük bir kahramanı yönlendiriyor olmak hem sevimli hem de hüznü hissettiriyor. Sanki bir şekilde bu dünyanın içinde yalnız gibiyiz. Bir şekilde omuzlarımızda başkalarının hayatlarının yükü var ve güçlü olmak zorunda gibiyiz. Yani en azından ben öyle gibi hissettim. Doğrusunu isterseniz oyunun ne anlattığı konusunda en ufak fikir yok. Açıkçası oyun boyunca bir grup kuşu ya da bir grup çocuğu bir araya toplayarak onlara bir şeyler yaptırıyor ve başka şeylerin olmasını sağlıyoruz ve ben olan şeylerin bile tam olarak ne olduğunu anlayamadım. Nitekim size de anlatmayı beceremedim zaten. Oyun boyunca neden kuş olup altın renkli suya gelince insan olduğumuzu bile anlayamadım. Yani kısacası oyunun çok güzel bir hikayesi varmış ama yapımcılar nedense bunu bize anlatmamayı tercih etmiş gibi hissettiriyor biraz.

Bunun dışında, evet, dediğim gibi hem insan hem de kuş olabiliyoruz. Her formun kendi avantajları var ve bulmacaları çözerken insan formu ağırlıkta olsa da ikisini de kullanmamız gerekiyor. Kuş olarak uçmak çok eğlenceli ve insan formuna göre çok daha hızlı olsa da bir yere konmak ve manevra yapmak o kadar zor ki sonraki hayatımda dünyaya bir kuş olarak gelsem yumurtadan çıkar çıkmaz intihar etmeye karar verdim. Az alçaktan uçmaya çalışırken aşağı pike yapmalarım ya da olduğum yerde yükselmek için duvarda örümcek gibi gezmelerim yet-

miyormuş gibi, karakterin bug yüzünden kuş ve insan arasında kalıp sürüne sürüne gitmesi de hiç hoş olmadı. Bu tip buglar yüzünden oyunu baştan açmak gerekiyor ki bölüm içi kaydetme seçeneği olmaması bütün bölümü baştan oynamanızı gerektiriyor.

Kısacası Vane benim için oynaması biraz can sıkıcı, biraz da ilginç bir oyun oldu. Kuş formunun kontrolü oldukça uğraştırıcıydı ve oyun yeterince yönlendirici olmadığı için bazen aynı yerlerde dakikalarca dolanınca sinir bozucu olmaya başlıyordu. Üstelik ne yazık ki Vane kendini yeterince açıklayan bir oyun da değil ve ne yapmanız gerektiğini anlamadığınız gibi tüm yaptıklarınızda bir anlam/bir hikaye arayıp aramamanız gerektiğini de anlayamıyorsunuz. Hiç yoktan, bulmacaları çözenin yaşadığı tatmin ve oyunun artistik çizimleri her şeye rağmen oyunu oynanmaya değer kılabilir olsaydı da en azından öncelikle bugların halledilmesi gerektiğini düşünüyorum. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Sanatsal çizimler, bulmacaların verdiği tatmin, başarılı uçuş hissi...

**EKSİ** Oyunda ne yaptığımız pek belli değil, bug kaynıyor, kontroller çok tepkisiz

60

Yapım Capybara Games Dağıtım Capybara Games Tür Roguelike Platform PC, XONE Web www.whatliesbelow.com

# Below

Altı senenin ardından sislerin içinden çıkagelen ölmeli oyun...

Vaktiyle daha sabırlı olduğum dönemler olsa da ölmenin rutine döndüğü oyunlardan kısa sürede sıkılabilmek gibi bir huy edindim bu aralar. Demon's Souls'ta mesela, beni oyuna daha fazla bağlayan o zorluk serinin son oyunlarında "hikayeyi yakalayabildiğim kadar yakalayayım, gerisine bakmaz" noktasına gark etti beni. Capybara Games ekibinin ilk defa E3 2013 sırasında duyurduğu ve aradan geçen beş yılda nice badireler atlatan oyunu Below da geliştirilirken yaşadığı tüm o zorlukları oyuncularından çıkartmaya ant içmiş, güzüküğünden daha acımasız bir yapım.

Göze son derece hoş gelen bir grafik yapısına sahip olan Below, atmosferik müziklerin de yardımıyla sizi hemen kendisine çekiyor. Kameramız izometrik, karakterimiz minnak. Tüm bu şirinlik girdiğiniz ilk birkaç odada sizi taşışa da önünüzde 30 saati aşkın bir yol, kendi kendinize çözmenin gerekeceği bir hikaye ve kah tuzaklar, kah canavarlardan kaynaklı bolca ahiret yolculuğu var.

Roguelike türünün üzerine inşa edilen ve içeriğinde bolca macera / hayatta kalma öğesi barındıran Below, Irwin Allen'ın 70'lerde çektiği felaket filmlerine taş çıkartacak, uzun mu uzun

bir giriş sekansı ile açılıyor. Karakterimizin bir ismi yok, gemimiz de bilerek veya bilmeyerek usulca karaya (The Isle) oturuyor ve bulduğumuz bir mağaraya dalıp "The Depths" adı verilen koridorlarda bilinmeze doğru yol alıyoruz. İlk başlarda yanımızda olan şeyler bir şişe su, kalkan, kılıç, ok ve yaydan ibaret. Zamanla bu dehlizlerde dolaştıkça yiyecek bulabiliyor, yeni silahlar ve soğukta hayatta kalmamızı sağlayacak alet edevatlar craft edebiliyor ve suyunuz bittiğinde mağara içindeki kaynaklardan tekrar doldurabiliyorsunuz. Burada oyunun hayatta kalma mekaniğinden söz etmemiz de gerekiyor. Oyunda açlık, susuzluk ve vücut ısı kontrol etmemiz gereken hayati değişkenler arasında. Eti bulduğunuz gibi tüketebiliyor veya türlü çeşnilerle zenginleştirip hem açlığınızı dindirecek hem de farklı bonuslar verecek leziz bir yemeğe dönüşürebiliyorsunuz. Oyun bir roguelike lakin hayatta kalma mekanikleri gayet iyi oturmuş, özellikle de derine indikçe hem soğğun artması hem de yiyeceğin daha zor bulunur hale gelmesi oyunun zorluk seviyesini artırıyor. Below size hikaye anlatmayı sevmeyen bir yapım. Tıpkı Dark Souls serisinde olduğu gibi gizem başrolde ve neler olup bittiğini anlaya-

bilmeniz, hikayeyi, sembolleri ve karşınıza çıkan onca yaratığı anlamlandırabilmeniz zamanınızı ve kalbinizi bu oyuna adamanıza bağlı. Mesela oyunda kim olduğumuzu bilmiyoruz, neden bu adaya geldiğimizi de. Tek yaptığımız önümüzdeki engelleri bir bir aşmak ve daha derine, biraz daha derine yol almak. Yolda barişımıza türlü şeyler gelip nihayet öldüğümüzde ise BAM! En başa dönüyoruz. Yeni bir denizci sahile çıkıyor ve çantası bizimki kadar hafif. Yolda eski karakterimizin cesedine rastladığımızda onu lootlayabiliyor ve bu gizemi çözmeye doğru bir nefes, bir adım ilerliyoruz. Bir sonraki ölümümüze dek.

Below son derece sorunsuz çalışıyor ve Capybara'nın bunca sene boşuna çalışmadığı çok belli. Özellikle grafikler ve animasyonlar ince ince işlenmiş ve üzerine büyük emek harcanmış. Aksayan yönler yok mu? Bir kere oyunun yapısı uzaktan "Dark Souls sevmiyorsan sen gelme" diye bağırıyor, haliyle kısıtlı bir kitleye hitap ettiğini söyleyebiliriz. Permadeath mekaniği her seferinde daha uzun yollar kat etmenize yol açtığından biraz fazla acımasız. Bu da oyunu kısa sürede -hele de sabırsız biriyerseniz- tekrara çevirip ilginizi yitirmenize yol açabilir.

Kısaca, roguelike / ölmeli oyun seviyorsanız bu oyun 40 TL'ye değer. Senelerce süren geliştirme aşaması oyunu yaşlandırmamış, aksine oyuna dair detayların daha da parlattığını sağlamış. Öte taraftan sabırsız bir oyuncusanız Below sizi üzecektir, uzak durun. **◆ Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Pek çok türü bünyesinde barındırması, güzel grafikler ve müzikler, zorlayıcı oynanış

**EKSİ** Permadeath mekaniği oyunun uzunluğu ile birleşince çok can yakıyor, türü sevmeyenlere kesinlikle hitap etmiyor



Yapım Amazon Game Studios Dağıtım Amazon Game Studios Tür Yarış Platform PS4, XONE Web www.playthegrandtourgame.com

# The Grand Tour Game

En sevdiğiniz televizyon şovu parmaklarınızın ucunda...

**F**ifth Gear ve Top Gear. Bugün belgesel kanallarını dolduran onca otomobil toplama / satma temalı televizyon şovundan önce bunlar vardı ve özellikle de Jeremy Clarkson'ın önderliğini yaptığı Top Gear 2002 yılından beri kendisine çok sağlam bir yer edinmişti. "500 pounda satın alınabilecek en hızlı otomobil" veya "Ford Fiesta suda yüzer mi?" gibi birbirinden acayip bölümlerle bizleri ekrana bağlayan Top Gear, Jeremy Clarkson'ın yanına eklenen delişmen Richard Hammond ve Gibson gitar asaletindeki James May ile muhteşem bir trio yakalamıştı. Derken ortalık karıştı. Jeremy Clarkson 1.97'lik boyuyla BBC'nin program yapımcısına saldırdığında bu ekibin bir daha toplanmamak üzere dağılacağını düşünmüştük. Neyse ki öyle olmadı, Clarkson eski dostlarını yanına aldı ve Amazon Prime'in yolunu tuttu, neredeyse sınırsız bütçeli The Grand Tour ile de böylece tanışmış olduk.

The Grand Tour Game oyun tarafında yeni ama son derece tutkulu bir oluşum olan Amazon Game Studios'un elinden çıkıyor ve serinin TV bölümlerinde gördüğümüz çoğu şeyi, çoğu

otomobili, çoğu sahneyi konsollarımıza taşımayı vad ediyor. En düz tabirle "episodik yarış oyunu" demek mümkün olsa da oyun daha önce deneyim ettiğimiz hiçbir şeye benzemiyor. Basitçe anlatmak gerekirse, oyun The Grand Tour'un ilk üç sezonundan birer bölüm ile beraber geliyor ve bu bölümlere sezon ilerledikçe 11 yeni bölüm daha eklenecek. Her bölüm de kendi içinde 15 farklı sahneye bölünmüş durumda. İçerik şimdilik sınırlı gözükse de toplamda en az 14 bölüm olacak bir oyun için istenen 69 TL son derece uygun gözüküyor.

Peki oyunda ne yapıyoruz? Hemen örnek verelim, mesela "The Holy Trinity", The Grand Tour televizyon şovunun pilot bölümü ve aşırı modifiye edilmiş üç farklı Ford Mustang'ın Burning Man festivaline yolculuğunu anlatıyor. Siz de Shelby GT350'nin direksiyonunda diğer iki Mustang'e karşı mücadele ediyorsunuz ve yarış toplam bir dakika içinde bitiyor. Bitirme zamanınıza göre (altın, gümüş, bronz) bir derece elde ediyor ve sonraki yarışa geçiyorsunuz. Yükleme ekranı olarak da değerlendirebileceğiniz bu bölüm birebir televizyon şovundan alınmış. Burada James, Jeremy ve Richard'ın muhabbetini dinleyebileceğiniz gibi ileri alıp sonraki yarışa da geçebilirsiniz. Bu programdan kesit kısmı benim çok hoşuma gitti, lakin hemen yarışa girmek isteyenler R1 tuşuna basmaktan bitap düşebilir. Keşke direkt geçme seçeneği olsaydı. Bu arada yarışlara takılmadan televizyon şovunu direkt izleyebilme şansınız da var lakin Amazon Prime ülkemizde çalışmıyor, şansınıza küsün. Bu bölümler televizyon şovunda ne görüyorsak ekrana taşımaya hedefliyor. James May'in LaFerrari'sini arkadaşlarına karşı yarıştırmak,

Eboladrome(!) pistinin hız rekorunu kırmak veya trafiğe açık yolda McLaren P1 ile Porsche 918'i kapıştırmak karşınıza çıkacak şeyler arasında. Grafikler gayet yeterli gözüküyor ve konsolda donmalar yaşanmıyor. Maalesef bu noktada çok büyük bir sıkıntı var, o da The Grand Tour Game'in hayatımda gördüğüm en kötü kontrol lagine sahip olması. Bir direksiyon ve iki farklı marka gamepad ile denemiş olmama rağmen -en azından oyunun çıkış sürümünde- 0.5sn gibi korkunç bir gecikme var kontrollerde. Bu özellikle pistin yavaş kısımlarında işlerin içinden çıkılmaz bir hal almasına yol açıyor. Umarım sorun çözülür zira oyun şu haliyle -bana göre- oynanamayacak durumda.

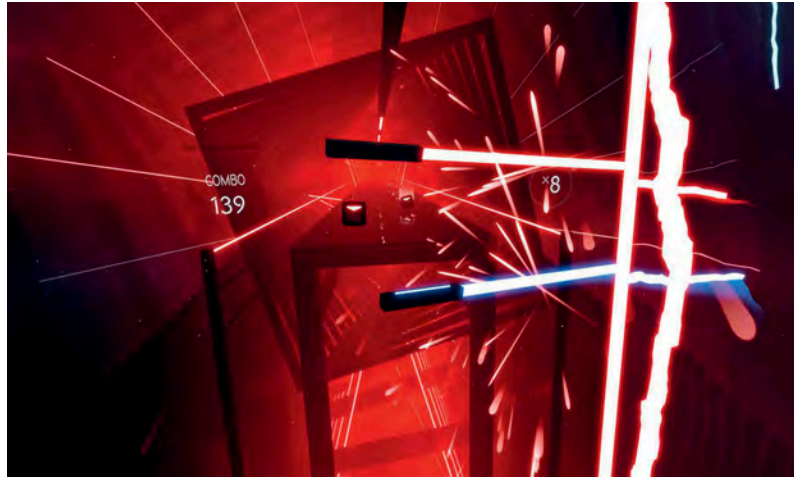
Sonuca bağlarsak, ben konsepti çok sevdim. Keşke ileride ilk iki sezondaki tüm bölümler de oyuna entegre edilebilse ve kontrol gecikmesi sorunu tarihe karışsa. Oyun içerik ve derinlik anlamında bir yarış oyunu denilemeyecek kadar zayıf olmasına rağmen interaktif bir The Grand Tour içeriği olarak başarılı ve potansiyel vadetmekte. Üstelik fiyatı da ucuz, sorunların çözülmesini bekleyip bir gözatabilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Konsept çok yenilikçi, yarış aralarında programdan kesitler izlemek mümkün, grafikler gayet yeterli, fiyatı ucuz **EKSİ** Kontrol lag'i oyunu düşük hızlarda oynanamayacak hale getirmiş, içerik fazla yüzeysel, istediğiniz araçla istediğiniz pistte yarışmak mümkün değil, tüm bölümler yok

55





Yapım Hyberbolic Magnetism **Dağıtım** Beat Games Tür Müzik / Aksiyon Platform PC, PS4 Web beatsaber.com

## Beat Saber

Bir çift ışın kılıcı, kesilmesi gereken bolca kutu!

**G**eçtiğimiz ay yılın VR oyunu olarak be-  
lirlediğimiz Beat Saber'la ilgili bir şeyi  
unuttuğumuzu düşünüyorduk ki bir anda fark  
ettik: Oyunun incelemesi yoktu! Evet, oyunu  
bir güzel oynadık, bayıldık, kendimizi yerlere  
attık ama dergiye incelemesini girmeyi, bazı  
durumlar yüzünden unuttuk, itiraf ediyoruz.  
Fakat gün bugündür ki bu muhteşem oyun  
LEVEL'da yer alsın, herkes neden Beat Saber'ı  
derhal alması gerektiğini bilsin.

PS4'te PSVR ile tecrübe ettiğim Beat Saber,  
Harmonix eski günlerinde olsaydı, muhteme-  
len onların elinden çıkmış olurdu ama şimdi  
adı-sanı duyulmamış fakat mucize bir iş ba-  
şarmış bağımsız bir grubun ürünü olarak evle-  
rimize girdi. Müziğin ön planda olduğu, ritim  
duygusu olmayanların bir hayli zorlanacağı  
ve el-göz koordinasyonunun ileri derecede  
iyi olmasını isteyen oyunumuz, bu zorluklarla  
daha keyifle baş edebilmemiz için elimize bir  
çift de ışın kılıcı veriyor –ki PS4 dilinde bunlar  
bir çift Move kontrol cihazı oluyor.

Oyunda yapmamız gereken şey son derece  
basit. Bir platform üzerinde duruyoruz ve  
müzik eşliğinde üzerimize akan kutuları,  
elimizdeki kırmızı ve mavi ışın kılıçlarıyla,  
kutuların üzerinde belirtilen yönleri göz önünde  
bulundurarak kesiyoruz. Diyelim ki aşağı oku  
bulunan, kırmızı bir kutu geliyor. Bunu sol  
elimizdeki kırmızı ışın kılıcımızı aşağı yönde  
savurarak kesiyoruz. Sağ tarafı gösteren,  
mavi bir kutu mu geldi? Mavi ışın kılıcını sağa  
savuruyoruz, durum çözülüyor. Bazen kutular  
çift olarak geliyor, bazen farklı renkte iki kutu  
geliyor, bazen de kutuların kesme yönleri  
belirtilmiyor, istediğimiz gibi kılıçlarımızı  
savuruyoruz.

Bir Campaign, yani bölümleri bir bir atlaya-  
rak finale ulaşmaya çalıştığımız oyun modu  
bulunan Beat Saber'da, her şey normal

başlıyor. Müzik çok hızlı değil, kutular çok  
çeşitli değil, artistik hareketler yapmak için  
bolca fırsatımız var derken, birkaç bölüm  
sonra işler karışmaya başlıyor. Misal bölüm  
diyor ki, şu kadar puana ulaş. Bu bazen o  
kadar acımasız bir sınır oluyor ki iki hata  
yaptığınızda o skoru tutturamıyorsunuz. İki  
hata demişken, bir başka bölüm tipinde  
belirli sayıda hata yapmamıza izin verili-  
yor ve hatta bu sadece bir tane hata bile  
olabiliyor. Oyunda bulunan en gıcık bölüm  
tipiyse sanırım kutu yönlerinin kaybolduğu  
bölümler... Burada kutuların ileride belirlediği  
andaki hallerini aklınızda tutmanız gerekiyor  
ve art arda gelen kutularda artık deneme  
yanılma yöntemiyle gidiyorsunuz. Özellikle  
bu bölüm tipi mutlaka birçok deneme yap-  
manızı gerektiriyor.

Vaktinde bu tip müzik oyunlarında genelde  
doğru anda doğru tuşa basmamız gere-  
kirken, artık doğru anda doğru ışın kılıcını,  
doğru yönde savurmamız isteniyor ve buna

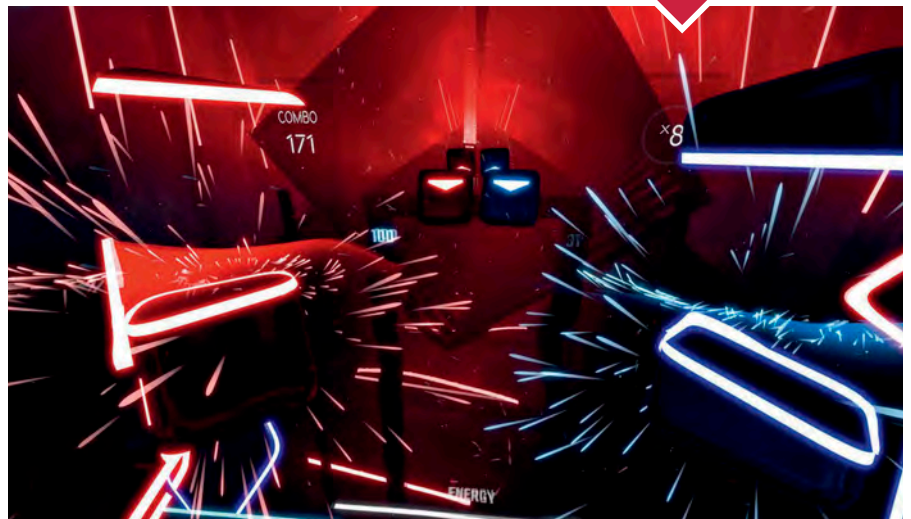
da sanırım teknolojiye gelişim dememiz ge-  
rekiyor. Oyun gerçekten daha ilk saniyeden  
sizi kendine bağlıyor zira kontroller muhteşem  
işliyor, müzikler acayip gaza getiriyor ve  
savurduğunuz kılıcın gerçekten doğru yerleri  
kesmesi ve hızlı bölümlerde kendinizi bir  
samuray gibi hissetmenize yol açması, başka  
hiçbir oyunda bulamayacağınız nimetler. Mü-  
cadeleci yapısı sayesinde de sizi ustalaşmaya  
zorlayan oyun, kesinlikle her VR sahibinin  
tercih etmesi gereken bir yapım olmuş.  
Sağlam da birer kulaklığınız varsa, değmeyin  
keyfinize... **◆ Tuna Şentuna**

### KARAR

**ARTI** Oynanış inanılmaz eğlenceli, mü-  
zikler muhteşem, zorluk derecesi kallavi.

**EKSİ** Diğer VR oyunlarına göre biraz  
daha geniş bir alan istiyor, sağa sola  
çarpmanız bayağı kolay.

95





Yapım Namco Tales Studio, Bandai Namco Studios **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** JRPG  
Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** [www.bandainamcoent.com/games/tales-of-vesperia-definitive-edition](http://www.bandainamcoent.com/games/tales-of-vesperia-definitive-edition)

# Tales of Vesperia Definitive Edition

10 yıl sonra kendini yeniden oynattırmayı başardı mı başardı...

Yıl oldu 2019 ve JRPG konusu, aşılması zor türlerden biri olmaya devam ediyor. Günümüzde eskisi gibi okuyarak, zorlu bulmacaları çözerek ilerlemeye çalışan oyuncu sayısı az. JRPG ve RPG isimleri oyun dünyasında her zaman taptıgım türler. İtiraf etmem gerek ki yıllar önce bana sözlük açtıran yegane oyun türleri aynı zamanda. Pek sevgili Tales of Vesperia: Definitive Edition'ın duyurulmasının hemen ardından kendimi tam olarak 10 yıl öncesinde buldum. O zamanlarda Tales of Vesperia, "Tales" serilerinin parlayan yıldızıydı. Hikaye, çizimler ve dahası. Dünyası o kadar büyüktü ki ertesi gün yeni bir şeyler öğrenme umuduyula konsol başına oturdunuz ve sizi gerçek anlamda doyururdu. Tabii AI yani yapay zeka konusunda pek derin düşünmezdik. Eh, "zorlu" oyun çılgınlığı bugünkü kadar popüler değildi malum. "Tales" serisi her zaman, Dragon Quest

ve Final Fantasy'den sonra Japonya'nın gözbebeği oldu. Seri, Final Fantasy gibi çok derin bir evrene ait ve birçok noktada sanki birbirleriyle aynıymış gibi görünüyor, farkındayım. Ortak nokta oldukça fazla olsa bile aslında FF ve Tales tamamen ayrılır. İlk olarak 2008 yılında piyasaya çıkan Tales of Vesperia, bizi Blastia denilen antik teknolojiye bağımlı bir uygarlığa çağırıyor. Ancak bir iktidar mücadelesi patlak veriyor. Bu sırada yıllar önce birbirlerinden ayrı kalan iki arkadaşın yolları keşiyor ve kendilerini bu savaşın tam ortasında buluyorlar. Ana karakterimiz Yuri. Kendisine alçakgönüllü bir şövalye (Flynn Scifo), saf bir prenses (Estelle), sadık köpek (Repede) ve hikayenin gidişatıyla şekillenen farklı kişilikler katılıyor. Parti genişledikçe konunun aslında ne kadar tuhaf olduğunu fark ediyor ve tabii ki bol bol gülüyorsunuz. İlginçtir ki senaryo bazı politik yorumlar da içeriyor ancak animelerdeki klişeleri suratınıza vurmaktan da geri kalmıyor. Her şekilde serinin hayranıysanız, genelin "klişe" olarak düşündüğü bazı detayları görmezden gelmeyi başarabiliyorsunuz. Yeneden piyasaya çıkmış oyun olarak 60FPS kalitede çalışan Tales of Vesperia Definitive Edition, güzelleştirilmiş ve düzeltilmiş grafik detaylarıyla öne çıkıyor. İngilizce seslendirmede Yuri dahil birkaç yan karakterde birtakım değişiklikler var ve Troy Baker'a da veda etmiş gibi duruyor. Aradan geçen 10 yıl sonrasında bile Vesperia,

hala eğlenceli oynanış dinamiklerine sahip. Geleneksel JRPG döngüsünden çıkmamış. Öğrenmesi kolay ama ustalaşması zor. Mekanlar ve keşfetme döngüsü etkileyici, oyunun yetenek sistemi, karakterlerin silahlarla donatılması, kişiselleştirmeler derken her şey basit ve etkili. Normalde yedi oynanabilir karaktere sahip olan oyunumuz, Definitive Edition ile iki yeni üyeye kavuşuyor. Her karakter kendi benzersiz özelliğine sahip ve karakterler arasında "artes" isimli özel saldırı stiliyle vuruşlar ölümcül olabiliyor. Genel olarak sevimli anime havasındaki grafiği ve içerdiği hikaye kurgusu herkese hitap etmiyor, doğal olarak türünü sevmeyenlerin uzak durması şart. Tabii JRPG ve "Tales of" serilerini seviyorsanız, durduğunuz hata. Gönül isterdi ki içerik olarak Definitive Edition, iki yeni karakter ve birkaç farklı zindandan daha fazlasını sunsun. Her şekilde türünün en iyilerinden ve 2019 yılında bile kendini oynattıran klasiklerden. **◆ Ceyda Doğan Karas**

## KARAR

**ARTI** İzlemesi de oynaması kadar keyifli. Eğlenceli ve derin savaş sistemi. Seslendirme ve müzik etkileyici  
**EKSİ** Yapay zeka fazla pasif. Yeni nesil oyuncular sıkabilir. Yüzlerce kez görünen klişe olaylara ve boş bir açık dünyaya sahip



# CINEMAXIMUM'DA

*Filmi Yaşamaya Hazır mısın ?*



## 4DX™

**Film sırasında kullanılan 9 farklı efekt ile filmi hisset!**



Sis



Baloncuk



Işık Efektı



Su



Hareketli  
Koltuklar



Rüzgar



Koku



Titreşim



Kar

Istinye Park • Maltepe Piazza • Marmara Forum • Panora • Emaar Square Mall'da

[cinemaximum.com.tr](http://cinemaximum.com.tr)

**cinemaximum**

# NAIRI: Tower of Shirin

Tıkla, ilerle ve mümkünse kaybolmamaya çalış

Bir gün aniden bütün hayatınızın değiştiğini ve içine sürüklendiğiniz yabancı ve tehlikeli bir dünyaya ayak uydurmaya çalıştığınızı düşünün. Bu süreçte sahip olduğunuz yegane arkadaşlar ise bir grup pamuk kalpli hırsız olsun. Point and click tarzında oynanan NAIRI: Tower of Shirin, hayatı alt üst olsa da cesaretinden hiçbir şey kaybetmeyen küçük bir kızın hikayesini anlatıyor. Nairi, ailesi ile birlikte şehrin zengin bölgesinde dış dünyadan kopuk bir şekilde yaşarken bilinmeyen bir sebepten ötürü muhafızlar anne ve babasını tutuklar. Son anda aile dostu bir tüccarın evine kaçarak kurtulmayı başaran Nairi'nin güvenliği için şehirden uzaklaşması ve olan bitenlerle ilgili kafasındaki sorulara cevap bulması gerekmektedir.

Nairi'nin yolcuğu bizi hırsızların inlerine, fakir bölgelere, antik yapılara ve hatta geç-

mişe bile götürürken şehrin içerisinde yepyeni sırlar da keşfediyoruz.

Oyunun ilk dakikadan hareketli başlayan hikayesi insanı hemen sarıyor. Her bölümde karşımıza çıkan yeni mekanlar ve beraberlerinde getirdikleri bulmacalar sıkılmadan ilerlemeyi sağlıyor. Bununla birlikte hiç ses olmayan, yalnızca tıklayarak ilerlediğimiz diyaloglar yer yer oyunun ağırlaşmasına sebep olmuş. Özellikle bu diyaloglarda ara ara şakalaşmalar ya da karakterleri içselleştirmemi-zi sağlaması gerektiren daha kişisel konular yer aldığı ister istemez hızlıca geçmeye çalıştım. Karakterlerin ekranda tek tek beliren cümleleri de tempoyu biraz düşürüyordu. NAIRI: Tower of Shirin'in acıklılığını korumasını sağlayan şey ise her bölümde karşımıza çıkan bulmacalar olmuş. Hikaye ile iç içe geçerek oyunun merkezinde hiç de sıyrılmayan bu bulmacalar, "sinirden konsola kafa atma"

ile "hemen çözüldüğü için sıkıntıdan oyunu kapama" derecelerinin tam ortasında bir zorlukta bizleri sınıyor. Yalnız şu var ki ilerlerken çevrenize bol bol bakınip toplayabildiğiniz her şeyi toplamanız gerekiyor çünkü ilerledikçe bir şeyleri açmak için devamlı geri gidip eksik materyalleri toplamak zorunda kalıyorsunuz.

Herhangi bir FPS oyununda bu sorun olmaz ama Nairi'nin odadan odaya geçerken bile karşımıza yüklem ekranı çıkarması sebebiyle oyunun başında geçen birkaç saatin ardından kendinizi sabırsızca ilerlemeye çalışırken bulabilirsiniz.

Üstelik bazı mekanlar gerçekten tam anlamıyla bir labirenti andırıyor. Ben bunun da bulmacaların zorluğunu arttırmak adına yapılmış bilinçli bir hamle olduğunu düşündüm. Nitekim oyun sizi o labirentin içinde ileri geri gezinmeye zorlarken elinize bir kağıt kalem alıp kendi haritanızı çizmeniz veya aklınızda kaldığı kadarıyla ilerleyip tek seferde hedefinize ulaşabilmeyi ummanız gerekiyor. Her mekanı kendine özgü olan NAIRI: Tower of Shirin bana bir oyundan çok bulmacalarını çözerek ilerlediğim naif bir hikayeyi anımsattı. Diyaloglar söz konusu olduğunda yer yer biraz çocuksu olsa da özellikle bu tarz oyunlardan hoşlananların sıkılmadan vakit geçireceğini düşünüyorum.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

## KARAR

**ARTI** Hikaye, bulmacaların zorluğu tam yerinde, çizimleri oldukça güzel  
**EKSİ** Zaman zaman oyunun temposu çok düşebiliyor, sürekli bir yüklem ekranıyla karşı karşıyasınız

75







Yapım Pathea Games Dağıtım Team 17 Digital Tür Simülasyon Platform PC Web portia.pathea.net

# My Time at Portia

Mutlu, huzurlu bir hayata giden yol tam karşınızda duruyor.

Erken erişim sisteminden nasiplenmiş pek çok oyun bu süreci iyi kullanamayıp piyasaya çıktıktan sonra bile "eksik" halleriyle karşımıza dikiliyorlar. Uzun süredir merakla beklediğim My Time at Portia'da da bu durum ne yazık ki var. Hala metrelerce uzanan bir bug listesi düzeltilmek için bekliyor, daha hiç dokunulmamış oyun elementleri de cabası. Aslında yazıya girişim her ne kadar negatif olsa da My Time at Portia saatler harcadığım ve sevdiğim bir oyun oldu, hemen belirteyim. My Time at Portia daha önce Harvest Moon veya Stardew Valley oynadıysanız size çok tanıdık gelecek bir yapım. Oyun crafting ve insan ilişkilerinin harmanlandığı bir yaşam simülasyonu. Maceramız karakterimizin Portia şehrine yolculuk etmesiyle başlıyor. Şehir eski ve oldukça gelişmiş bir medeniyetin üzerine kurulmuş. Ancak bu medeniyetin nasıl çıktığı ve ellerindeki teknolojinin nasıl yok olduğu bir gizem. Bu konsept oldukça güzel çünkü oyun içinde zaman zaman bu eski medeniyet ile ilgili araştırmalar da yapıyor ve bu sayede çeşitli üretim araçları elde ediyoruz. Bu şehir Özgür Şehirler İttifakı'na üye mutlu bir şehir olarak karşımıza çıkıyor. Buraya gelme amacımız ise babamızın bıraktığı miras. Onun küçük atölyesini devralıyoruz ve Portia'da yaşamaya başlıyoruz. Bu noktadan sonra amacımız ise şehir ile iyi ilişkiler kurmak,

atölyemizi ve sahip olduğumuz toprakları geliştirmek. Şehir belediyesinden gelen çeşitli görevleri yaparak Portia'ya hizmet ediyoruz mesela. Bu durum ve her mevsim düzenlenen festivaller Portia insanları ile ilişkimizi kuvvetlendiriyor. Bu görevler zaman zaman otobüs durakları inşa etmek, zaman zaman ise şehir suyundaki kirliliğin sebebini bulup çözüm üretmek. Ancak bu görevlerin yanında şehir insanlarının verdiği görevleri de yapıyoruz. Bu görevler ise atölyemizde yapabileceğimiz çeşitli eşyaların siparişleri ya da farklı ricalar olabiliyor. Yaptığımız her bir görev, ağaç kesme, maden kazma, savaşa gibi aklınıza gelebilecek her türlü etkinlik size seviye kazandırıyor. Seviye atladıkça yetenek ağacınızda yetenek puanlarınızı dağıtabiliyorsunuz. Yetenek ağacınız üç bölüme ayrılıyor. Bunlardan biri dövüş ve fiziksel yeteneklerinizi geliştirirken, diğeri ise özellikle toplama yeteneklerinizi artırıyor. Yetenek ağacının son bölümü ise insanlarla ilişkilerinizi kolaylaştırıyor. İnsan ilişkileri demişken bu noktaya da değinmek istiyorum. Şehirdeki her bir birey ile ilişki seviyemizi artırabiliyoruz. Bunun için ise o karakterlerin verdiği görevleri ve günlük aktiviteleri yapıyoruz. Günlük aktiviteler ile diğer şehir insanlarına her birinin hoşlandığı farklı hediyeleri verebiliyor, taş-makas-kağıt

oynatabiliyor, sohbet edebiliyor ya da ufak bir düello yapabiliyoruz. Tüm bu etkinlikler arkadaşlığımızı geliştiriyor hatta işi daha da ilerletirsek sevgili edinebiliyoruz. En sonunda evlenmek de mümkün tabii ki. Oyunda bazı materyalleri toplamak için ise savaşmamız gereken mağaralara, madenlere girebiliyoruz. Bu madenlerin bir kısmı çeşitli seviyelere sahip oluyor ve her seviyenin sonunda daha nadir eşyaları elde edebildiğiniz bosslar bulunuyor. Bu bossları kesmek açıkçası çok da zor değil. My Time at Portia girdikten sonra dur şu nu da yapayım, dur bunu da hallediyim derken saatlerin nasıl geçtiğini anlamayacağınız bir yapım ancak hala çok çeşitli buglar, dublağla ilgili eksiklikler vs. bulunuyor. Yine de Stardew Valley'e zamanında saatlerinizi harcadıysanız aynısını My Time at Portia'da da yapacağınıza eminim. Eğer ileride oyuna daha orijinal ve farklı içeriklere gelecek olursa, oyun çok daha iyi bir hal alacaktır. ♦ **Enes Özdemir**

## KARAR

**ARTI** Oldukça sürükleyici oyun yapısı, eski ve gelişmiş medeniyet konsepti  
**EKSİ** Eksik orijinallik, çeşitli buglar, dublağ sorunları

70





Yapım Sony Japan Studio Dağıtım SIE Tür Platform Platform PS4 Web playstation.com/en-us/games/astro-bot-rescue-mission-ps4

# Astro Bot: Rescue Mission

PSVR'in başına gelen en iyi "şey"!

PSVR'in çıkışıyla birlikte bir demo diski de yayımlanmıştı hatırlarsanız. Bunun içerisindeki PS Worlds'de London Heist ve Astro Bot gibi muhteşem oyunlar yer alıyordu. Sony sağlam bir adım atarak, Ekim ayında bu Astro Bot'u, yanına Rescue Mission takısını ekleyerek tam bir oyun olarak oyuncularla buluşturdu, PSVR'in en sağlam macera-platform oyunu ortaya çıkmış oldu. Astro Bot: Rescue Mission, baştan sona kalite kokan ve bir VR cihazıyla oynanabilecek en iyi platform oyunu tecrübesini yaşatan, muhteşem bir oyun. Öyle ki bence Moss'u bile geçmiş durumda. (Moss'u ne kadar sevdiğimizi LEVEL takipçileri iyi bilir.) Oyunu bu kadar sağlam yaparsa inanılmaz özenli hazırlanmış olması, görsel açıdan müthiş tatmin etmesi ve VR söz konusu olduğundan, bir VR deneyimi olarak da sizi tam anlamıyla sarıp sarmalaması. Aynı Moss'ta olduğu gibi, Astro Bot'ta da biz ortami tepeden izleyen bir varlığımız gibi davranıyoruz. Gamepad ile minik robotumuzu, sıradan bir platform oyunundaki gibi yönlendiriyor ama bu sırada etraftaki her şeye eğilip bükülerek

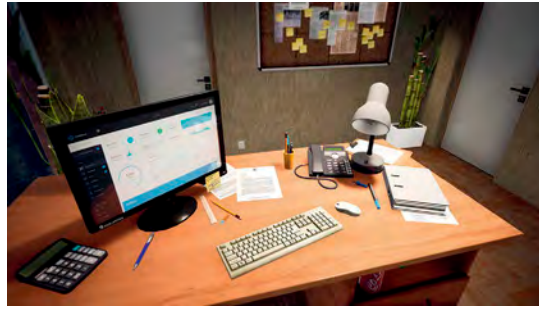
bakabiliyor, gizli yerleri görebiliyoruz. Oyunda kamera açılarının sabit tutulması da gayet güzel bir karar olmuş ve böylece heyecan verici anların kurgulanması sağlanmış. Örneğin bir bölümde robotumuzu yüksek bir yerlerde, incecik bir demir parçası üzerinde yürütmeye çalışıyor ve ortamı rahat göremediğimiz için ayrı bir stres yaşıyoruz. Ya da bir başka bölümde, bir platforma oturup denizin altına inerken gerçekten yavaştan denize sürükleniyormuş hissi yaşıyor ve garip bir mutluluk hissediyoruz. Beş farklı dünyaya bölünmüş olan oyunda, her dünyada beş farklı bölümde büyük Astro gemimizin parçalarını toplamaya çalışıyoruz. Daha doğrusu bölümler içerisinde gemimizin dağılmasından sonra etrafa saçılan Astro Bot arkadaşlarımızı arıyoruz ve final boss'uyla karşılaşılıp onu yendiğimizde gemimizin bir parçasını elde ediyoruz. Bölümler içerisinde Astro Bot'ları bulmak çok kolay sayılmaz. Bazıları her ne kadar göz önünde olsa da, bir çoğu da gizli saklı köşelerde inleyip duruyor. Bu sesler de onların varlığından haberdar olmamızı ve çevreyi

iyice kolaçan etmemize yardımcı oluyor. Astro Bot'ları ararken, her bölümde bir takım ufak düşmanlarla da karşılaşılıyor. Bunların neredeyse hiçbiri zorlu değil, sadece biraz dikkat istiyorlar. Kontrol ettiğimiz ufak robotun yanında, bizim de mekanda bir varlık olarak yer almamız düşmanlar tarafından fark ediliyor. Bazı yaratıklar görüşümüzü engelleyecek sınırlar atıyor, bazıları direkt saldırıya geçip kaskımızda çatlak açıp yine görüşümüzü kısıtlıyor... Bunlardan korunmanın en güzel yolu da, saldırı sırasında kafamızı çevirmekten başkası değil. Yine robot dışındaki bir varlık olarak bazı nesnelere kafa atmak ve bize sunulan bazı araçları kullanmamız olası. Su hortumuyla su fıskırtmak, halka bulunan yerlere kanca atıp robotumuza ipten bir yol açmak olası. Hatta hareketlerimizi taklit eden çiçekler ve üflenince üstündeki tozları dağıtan bitkiler bile önümüze çıkıyor. Bölüm tasarımlarının her biri de birbirinden iyi. Öyle ki bazı yerlerde oyunu, "Sony'nin Sonic Adventure'ı" diye nitelendirdiğim bile oldu. Keşke biraz daha epik ve hızlı anlar da olsaymış, hepten kopup gidermişiz. Anlatmadığım birkaç detay daha kaldı ama onları da siz oyunu alınca görün; nasıl olsa bir PSVR sahibiyse bu oyunu almamanız olası değil. Hatta bana sorarsanız PSVR alıracak kadar iddialı bir oyun. Yanına da Beat Saber'ı çektikten sonra, kimse sizi tutamaz! **◆ Tuna Şentuna**

## KARAR

- ARTI** Bir PSVR oyunu olarak inanılmaz eğlenceli. Görsellikteki ve oynanıştaki detaylar muhteşem.
- EKSİ** Bazı bölümler çok daha heyecanlı hale getirilebilirdi.





Yapım TML Studios Dağıtım Aerosoft GmbH Tür Simülasyon Platform PC Web www.tml-studios.de

# Tourist Bus Simulator

Fernbus'ı büyütme varken çok gereksiz bir zorlama...

Fernbus Simulator'ın geliştirici stüdyosu TML Studios ile OMSI 2 için eklentiler geliştiren PEDEPE takımı birlikte Tourist Bus Simulator adında, Kanarya Adalar bölgesinde yer alan Fuerteventura'da geçen yepyeni bir otobüs simülasyonu yayımladı. Tamamen Fernbus altyapısı ile ortaya çıkan yapımda en büyük yenilik yönetim ve ekonomi sisteminde oldu. 20 ayrı şehrin bulunduğu ada haritasında ortam farklı görünse de haritayı keşfettikçe her şeyin aynı olduğunu ve çok kolay yerleştirilip oyuna fazla zaman harcanmadığını anlıyorsunuz. Daha güzel turistik bir ada veya ülke olabilirdi ancak ETS2'nin giderek büyüyen haritasında ruhu okşayan oyuncular bu şekilde tavlama çok zor. Şehir tasarımları güzel ve otobüsü zorlayacak yollara sahip. Oyunda bol bol dağlık, virajlı yollar bulunuyor ve tamamen açık dünya, canınızın istediği her yere girebiliyorsunuz. Ancak otobüs sürüşünde herhangi bir geliştirimin olmaması ve en kötüsü de optimizasyonda hala aynı sıkıntılarla karşılaşmamız ilk oyundan tanıdığımız eksiklikler, bir gelişme yok.

Yeni ekonomi sistemine gelirse artık kendi otobüs şirketimizi kuruyoruz, ofisimiz var, tamirhane var, otobüsleri özelleştirebiliyoruz, parçaları değiştirebiliyoruz (kağıt üzerinde diyelim), ikinci el otobüs alabiliyoruz, normal 4x4 araç kullanarak işlerimizi görebiliyoruz. Tamirhane için yedek

parça (otobüslere) satın alabiliyoruz. Kilometre, yağ bakımı gibi ayrıntılar da var. Otellere gezi turları ekleyebiliriz, havalimanı ve şehirler arasında seferler düzenleyebiliriz. İşe aldığımız şoförleri bu hatlara atayabiliyoruz tabii onların memnuniyet derecesi de oyunda var. Hatta çalışanların oturacağı apartman dairesinin konumu bile önemli, bu gibi yerleri tamamen özelleştirebildiğinizi belirtelim. Tabii yine onları spor salonuna, plajlara, barlara gönderip motivasyonlarını düzeltebilirsiniz. Vereceğiniz maaş da dikkat etmelisiniz.

Gezi turları için rehberleri işe alabiliyoruz. Bunlar istediğimiz özelliklerde ve bir kısmı Futbol Takımı Otobüsü DLC'si ile Fernbus Simulator'a ücretli olarak gelmişti. Ayrıca burada yolcular otobüse ışılanmıyor ve yürüyerek biniyorlar. Otobüs kirlelenebilir ve bunu istasyonlarda yıkatabiliyoruz. Açık dünya havası hissettirilmeye çalışılmış ancak klasik sorunlarında devam etmesi yüzünden yine büyük potansiyeli olan bir oyunu öldürmüş. MAN Lion's Coach otobüs modeli başlangıçta geliyor. Eğer Fernbus'ta diğer otobüs DLC'lerine sahipseniz burada da uyumlu olarak çalışıyor (ek ücret ödemenize gerek yok). Araçlarınızı kazalara karşı sigortalatmayı unutmayın, şoförler bile gidip bir yere çarpabiliyor! Otobüste internet hizmeti için sözleşme de yapacaksınız, neyse ki fiyatlar çok uçuk değil!

Sesler hakkında herhangi bir yorum yapamıyorum çünkü bir önceki oyun ile tamamen aynı! Burada ortamın değişmesi de pek etkilemiyor. İlk defa TML oyununu satın alacaksınız denenebilir ancak bu gibi özellikler Fernbus gibi bir simülasyonda harika olurdu. Sonuca gelirse tekrar tekrar kopya oyunlar üretmek yine aynı sorunlarla çıkarmak firma ile özdeşleşiyor ve oyuncular umudunu yitiriyor. Burada gördüğümüz sorunlar Unreal Engine 4'te çözülemeyecek türden değil. Anlayacağınız otobüs simülasyonu cephesinde durum hala kritik! Oyun için gelecekte neler olacak onu da bilmiyor ve aslında ilgilenmek de istemiyoruz. TML takımından beklentimiz multiplayer destekli şehir içi otobüs simülasyonu The BUS'ı yayımlamasıdır. Berlin'de geçen bu oyun şu an firmayı kurtarabilecek potansiyele sahip tek proje diyebiliriz. Tourist Bus Simulator nereden ortaya fırladı ki zaten? ♦ **Hasan Elmaz Öfke**

## KARAR

**ARTI** Ekonomi ve yönetim sistemi harika olmuş, Türkçe dil desteği, otobüs mekanikleri ve ortam itibarıyla hoş özellikler var  
**EKSİ** Klasik performans optimizasyonu sorunu, harita tasarımı, otobüs sürüş fizikleri zayıf, fiyatı aşırı yüksek

60





Yapım Disruptive Games Dağıtım Disruptive Games Tür Aksiyon, MOBA Platform PS4 Web [disruptivegames.com/projects](http://disruptivegames.com/projects)

# Megalith

Sanal gerçeklik gözlüğünüzü şenlendirecek, FPS tadında bir MOBA.

Megalith cesur bir deneme. Çünkü MOBA ve FPS türlerini PS VR içerisinde bir araya getiren ve sizi daha en başından sersemeye çeviren bir oyun. MOBA'da strateji yapmak için haritanın bütününe görünmeniz gerekir. FPS'de ise aksiyon içerisine ne kadar aktif olarak dalarsanız o kadar eğlenirsiniz. Fakat Megalith'de maç yaparken oyunu FPS açısından oynadığınız için genel stratejiyi kavrayamamak, FPS bakış açısından aksiyona daldığınızda da çarpışma duygusunu size tam olarak verememesi sizi şaşırtıyor. Bu oyunda bir tutorial olmaması işin üstüne tuz biber ekliyor. Ben VR'da uzun süre oyun oynasam da baş dönmesi vb. bir sorunla karşılaşmıyorum. O yüzden oyunun uzun ve acılı öğrenme süresini aşarken en azından bu tarafa bir zorluk çekmedim. Ama ne olup ne bittiğini anlayıncaya kadar feci yenilgiler aldım ve maalesef takım arkadaşlarımı üzdüm. Megalith, karşılıklı iki kişilik takımlardan oluşan bir MOBA. Beta sürecinde oynayabileceğiniz tek harita ve seçebileceğiniz beş farklı kahraman vardı. Altıncı kahraman bonus olarak

geliyor ve ancak kodla açıp kullanabiliyorsunuz. Tek haritanın olması, maç sayınız artıktıkça devasa bir monotonluk yaratırken bu durumu ancak farklı kahramanları deneyerek aşabildim. Kahramanların detaylarına dalmıyorum çünkü klasik bir MOBA'dan farklı değil. DPS, Tank, support sınıfları burada da var. Ama iki kahraman, daha doğrusu titan olması oyunun stratejisini çok etkiliyor. Kombo çıkartma gerekliliği oyunu beraber oynamanızı zorunlu hale getiriyor. Hani klasik MOBA'larda bir "Zekai" karşı tarafı durmadan feedler ya. İşte burada da iki kahramana karşı tek başınıza yakalanmanız kaçınılmaz olarak feedlemekle sonuçlanıyor. Ama komboları başarılı bir şekilde çıkartabilirseniz bir o kadar da ölümcül oluyorsunuz.

Oyunu ister kumandayla isterseniz Move ile oynayabiliyorsunuz. Açıkçası ben kumandayla daha rahat ettim. Move ile hem ilerleyip hem savaşmak işkence olabiliyor. Minionlar ise bir MOBA'ya göre bana fazla güçlü geldi. Özellikle başta savunmanızı iyi yapmazsanız son

direnışte sizi oldukça uğraştırıyorlar. Tamam, MOBA'nın olayı bu ama bence minionlardan daha çok kahramanlarla uğraşmak daha heyecan verici olurdu.

Megalith'i kesinlikle işini bilen bir partner ile birlikte oynamalısınız. Bu partner hem oyunun akışını iyi okuyabilmeli hem de haritayı iyi bilmeli. Nerede yatmalı, hangi köşede "line of sight" olup rakibi çıldırtabilirsiniz, hangi kombolarda kuleleri çatır çatır indirip, rakip sizin base'e son saldırı için dalarken sürpriz bir karşı saldırıyla onların kristalini yok edebilirsiniz? Bunları ya size birisi sabırla öğretecek ya da iyi ikililer her seferinde karşınıza çıkıp sizin üstünüzden geçecek. Maalesef bu işin ortası yok. Oyunun daha alacak çok yolu var. Yeni haritalar ve kahramanlar şart. Alışmak çok zaman alıyor. Oynamak için VR sahibi olmak zorunluluğu daha başından büyük bir giriş bariyeri olarak karşımıza çıkıyor. Nasıl para kazanıyor diyorsanız tabii ki skin satışı yapılıyor. Bunları oyun içinde maç aldıkça kazandığınız parayla da satın alabilirsiniz.

Peki VR'ı olanlar için bu oyun olmazsa olmaz mı? Bilemiyorum. Bu sorunun cevabını vermek için henüz çok erken. Ama Megalith bana sanki erken düşünülmüş fazla yenilikçi / deneysel bir yapım gibi geldi. Fikir iyi, uygulama idare eder ama zamanlama bakımından çok erken piyasa çıkan bir oyun gibi görünüyor. Belki ikinci nesil VR'ı beklese şansı daha yüksek olurdu.

◆ Burak Güven Akmenek

## KARAR

**ARTI** Ses, müzik ve atmosfer üçlüsü çok iyi oturtulmuş. Yenilikçi oyun yapısı  
**EKSİ** Tutorial yok, oyuna alışmak çok güç. Sadece tek harita mevcut





Yapım Game Atelier Dağıtım FDG Entertainment, SEGA Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.monsterboy.com



# Monster Boy and the Cursed Kingdom

Hayvanlar âlemine dönüşen krallığı kurtarmak için yola koyulan bir gencin öyküsü

Sega'nın eski bir serisi olan Wonder Boy'un ruhani devam oyunu olan ve benim acayip şekilde Shantae – Half Genie Hero'ya benzettiğim Monster Boy and the Cursed Kingdom, ilk başta sevimli mi sevimli bir oyuna benziyor ama giderek zorlaşan bölümleri ve acayiplikleri ortaya çıkınca çetin ceviz bir yapım olduğunu kanıtıyor. Hem de bağımlılık yapan cinsten! Hikayeye göre, bir zamanlar rengarenk bir krallıkta Jin adında (Cin hani, şekil değiştirebiliyor. Çaktınız mı ipucunu) bir genç yaşamaktadır. Lakin bu gencin amcası Nabu, nedendir bilinmez kafayı yemiştir ve krallıkta önüne geleni hayvana dönüştürerek kaos yaratmaya başlamıştır. Kılıcını ve kalkanını kuşanan Jin, amcası Nabu'yu alt etmek ister fakat Nabu, Jin'i de bir hayvana dönüştürür. Korsan gibi göz bandı takan (ne alakaysa) bir domuzcuğa dönüşür Jin. Taze domuzcuğumuz Jin hemen soluğu krallığın büyücüsü Mystical'ta alır. Edindiği bilgiye göre Jin, krallığın farklı köşelerine dağılmış olan beş hayvan cevherini bir araya getirirse Nabu'nun yaptığı büyüü bozup onları tekrar insan haline getirebilecektir. Lakin bu cevherleri toplamak maceranın daha ilk bölümüdür ve asıl olay bundan sonra başlayacaktır. Asıl olay ne mi? Eh, bunu öğrenmek için oynamanız lazım. Jin'in dönüşebileceği karakterler bir domuzcuk ile sınırlı değil. Koku duyuları ile gizli

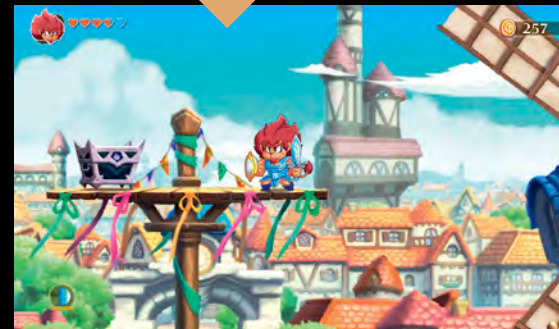
kapıları ve hazineleri açığa çıkarabilen domuzcuğun yanı sıra; oyunda ilerledikçe, küçük deliklere girebilen ve duvarlara tırmanabilen bir yılan, nesnelere taşıyabilen ve uzun dili sayesinde bir yerden bir yere sarkabilen kurbağaya, favorim olan ve sert tuğlaları kırabilen savaşçı bir aslana ve son olarak uçabilip ateş çıkarabilen bir ejderhaya dönüşebilmektedir. Elbette ek olarak zırhlar ve silahlar edinerek bu formlarını güçlendirebilirsiniz. Yani her duruma göre bir karaktere bürünmeniz şart ve o karakterin zayıf kalmasını istemeyiz sonuçta. İlk gördüğümde çizimleri ile beni kendine âşık eden Monster Boy, 15 ila 20 saat arası bir oynanış sunuyor. Rengarenk ormanları, karanlık zindanları yahut bataklıkları ile çeşitli mekanlar da sunan oyun giderek zorlaşan bir yapıda. Hatta bir ekranda sanki Cuphead oynuyormuş sandım, o derece. Lakin zor olsa da sıkça karşımıza çıkan kayıt noktaları ile öldüğümüz yerden fazla uzaklaşmadan devam edebiliyoruz. Monster Boy'da göreceğiniz her kuruşu toplamaya çalışın çünkü para ile mağazadan çeşitli güçlendiriciler ve eşyalar satın alabiliyorsunuz. Örneğin, öldüğünüzde anında canlanmanızı sağlayan iksir gibi. Bunun dışında oyunda ilerledikçe güçlendiriciler elde edeceksiniz. Mesela ateş topu, tepeden inen yıldırım, önüne geleni yıkan yıldırım ve bumerang gibi. İşte bu güçlere çok ihtiyacınız olursa cephaneyi satıcılar-

dan temin edebilirsiniz. Lakin dikkat edin dolar yine yükselişe geçmiş olacak ki her şey ateş pahası. Giderek zorlaşsa da oyun sizi asla kızdırmıyor. Hatta tam tersine oynadıkça oynayasınız geliyor. Çizimleri olsun, müzikleri olsun veya Jin'in farklı formları olsun gayet güzel. Kısaca, son derece sürükleyici bir platform oyunu. Elbette bazı düşmanlar pat diye karşınıza çıkınca gıcık edebiliyor ama bir oturuşta saatlerce kalkamayacağınız da garanti. **◆ Olca Karasoy Moral**

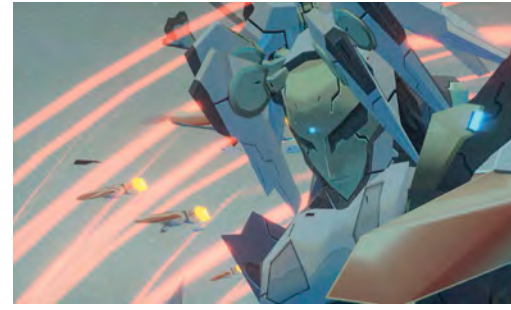
## KARAR

- ARTI** Rengârenk çizimler, bağımlılık yapan oynanış, farklı stratejiler farklı sonuçlar
- EKSİ** Giderek zorlaşması ve bazen fazla zor olması

86



Playstore'dan  
dijital olarak  
satın alın!



Yapım Konami, Cygames Dağıtım Konami Tür Aksiyon Platform PC, PS4 Web [www.konami.com/games/zoe\\_mars/gate](http://www.konami.com/games/zoe_mars/gate)

# Zone of the Enders: The 2nd Runner MARS

Kojima'nın eski göz ağrısı yeniden sahnede...

Çağ açıp kapatmamış olsa da çıktığı dönemlerde kendi hayran kitlesini yaratan, gerek ara sahneleri gerekse grafikleriyle PS2'nin kapasitelerini gerilmiş bir sapan gibi zorlamayı başarmış bir oyundu Zone of the Enders. İkinci oyunu ile beraber hikaye anlatımı kadar aksiyonu da ön plana alan seri, direktör koltuğunda oturmamış olsa da Kojima'nın elinin değdiği nadide işlerden biri olarak kabul edilir. Maalesef değeri sonradan anlaşılmiş pek çok oyun gibi Zone of the Enders serisi de bilançoda eksi yazmaktan kurtulamadı ve insanlara ulaşabilmek için PS3'e remaster olacağı günü beklemek zorunda kaldı. Belki de bu sebepten, ne Konami ne de Kojima cephesinde yeni oyuna dair ciddi bir çaba görmedik.

Zone of the Enders: The 2nd Runner'ın 4K çözünürlük ve dolaylı VR desteği ile yeni-

lenmiş hali olan MARS ise serinin PC'deki ilk deneyimini temsil ediyor aynı zamanda. Hemen söylemiş olayım, oyunu VR başlığı ile test etmedim, açık konuşmak gerekirse zırt pırt ara sahnelerle aksiyona ara veren bu oyunun VR'a çok uygun olduğunu da düşünmüyorum. ZotE, ayrıca inanılmaz hızlı dövüş sahneleriyle bilinen bir oyun ve bu sahneleri izlerken kafamda bir VR başlığı olması fikri hiç de sevimli gelmiyor. Zone of the Enders: The 2nd Runner MARS, ikinci oyunun tam uzunlukta bir remasteri demiştik. Remaster derken ara sahnelerin yeniden yapılmadığını, upscale edildiğini söylemem gerekiyor. Göze çok kötü gözükme de bu videoların günümüz standardını yakalamasını beklemeyin. Hızlıca konuyu geçecek olursak, Mars'ta üslenmiş bir askeri organizasyon olan BAHRAM'ın eski pilotlarından Dingo Egret'in madencilik yapıp ekmek parasını kazanmaya çalıştığı sırada aldığı garip bir sinyal ile başlıyor oyun. Dingo sinyale doğru ilerlediğinde bir nesne içine hapsedilmiş bir mecha görüyor ve arkasında ağır sanayi hamlesi ile alana teşrif eden eski komutanı Nohman'dan geri dönmesi üzerine bir davet alıyor. Bunu reddettiğinde ise canını kurtarması için Jehuty adlı bu mechaya atlaması ve savaşması gerekiyor. ZotE: The 2nd Runner, ilk oyunun aksine birden çok hedefe saldırabilmemizi sağla-

yan silahlarla haşır neşir olmanızı sağlayan bir oyundu. Grafikler de neyse ki -ara videoların aksine- son derece akıcı. 60fps kilidi 120Hz ve üzeri monitörlere sahip oyuncuların canını sıkırsa da genel anlamda oyunun eski gözükmediğini, yenileme tarafında hayli iyi bir iş çıktığı kabul etmek gerek.

Peki, oyun yeniden satın almaya değer mi? Ben PS3 döneminde ultra sorunlu Zone of the Enders: HD Collection'ı oynamış oyuncuların bu oyunu tekrar satın alması için sebep göremiyorum. PS2'de oyunu seven ve bir daha oynamamış olan oyuncular ile mecha ile alakalı ne varsa tüketirim diyen diğerleri ise bu oyuna döktükleri paranın karşılığını bulacaklardır. Neticede ortalık mecha oyunu kaynamıyor, bu oyun da başarılı hikayesi, son derece yüksek hızlı dövüşleri ve günümüzde bile sırtımayan grafikleriyle son derece başarılı bir alternatif. ♦ **Kürşat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Yenileme konusunda özellikle grafiksel olarak iyi iş çıkartılmış, 4K desteği, aklınızı çececek dövüş sahneleri  
**EKSİ** Ara videolar laf olsun diye elden geçirilmiş, 60fps kilidi var, oyun fazlasıyla çizgisel





Yapım Nearga Dağıtım HypeTrain Digital Tür Hayatta Kalma Platform PC Web desolate.game

# Desolate

Olan olmuş, biten bitmiş mi acaba? Yoksa hala bir şansın var mı?

Hayatta kalma oyunlarından gına gelmedi mi sevgili okur? Ya tamam, hemen kızma. Yani ben doydum ama sen hala seviyorsan saygım sonsuz. Fakat bir şey soracağım; bu hayatta kalma tarzındaki oyunların neden hepsinde fizik motoru draması yaşıyor? Bu ortak alınmış bir karar mıdır? Yani tüm firmalar aynı ekolden mi gidiyor? Beni ne olur aydınlat. Ya bak tamam, sen seviyorsun ama bu oyun türündeki yapımların neden hem grafikleri, hem de oyun yapıları bu kadar benziyor? Ay tamam, anladım; bir şey demiyorum...

Durup dururken okuyucuya da trip attıktan sonra gelelim Desolate isimli bu güzide hayatta kalma oyunu hakkında konuşmaya. Efendim oyunun giriş kısmını deneyim etmeden geçmeyenler olarak öğrendiğimiz üzere, olaylar Granichny Adası diye bir yerde geçiyor. Öğrendiğimiz kadarı ile

adada fantastik bir salgın meydana geliyor ve her yer birbirine giriyor. "The New Light" isimli, ne olduğunu çok sonra öğrendiğimiz "şey" de tüm bu olan biteni örtbas etmeye çalışıyor. Biz de bölgeye giden birçok gönüllüden bir tanesiyiz. Amacımız, adada ne olup bittiğini çözmek. Oyuna başladığımız anda birçok görevin peşinde koşturmaya başlıyoruz. Eğer biraz okumayı ve dinlemeyi sevenlerdenseniz, zaman içerisinde yaşanan tüm olayları öğreniyorsunuz. Oyun dünyası tamamen karanlık ve gerilim her daim üst seviyede. Harita üzerinde birçok farklı nokta bulunuyor ve girdiğimiz her yer farklı şekilde ürpertici. Jumpscare yok demek isterdim ama dönem dönem oyuncuyu koltuktan fırlatacak seviyede "bööö" ile karşılaşacağınızın garantisini verebilirim. Sessiz kalabilmek Desolate'de büyük önem arz ediyor. Sessiz şekilde yapılan saldırılarda düşmanı gafil avlamak mümkün. Fakat sessiz kalarak uzun süre oyunu manipüle etmek mümkün ki bu durum hakkında birçok oyun severin şikayeti var. Oyun içerisinde tamamen mutasyona uğramış yaratıklar olduğu gibi, bizim gibi gözükken ama delirmiş askerler de mevcut. Bu iki tarafın tek ortak düşmanı biz değiliz zira adada kimse kimseyle geçinemaz durumda. Bu sebepten içerisine daldığı-

mız savaşlarda bir anda yaratıklara vuran başka insanınsalar görürseniz şaşırmayın. Desolate dünyasına dört kişilik ekipler halinde dalmak mümkün ki bu şekilde önceden kurulmuş bir parti ile hayatta kalma şansımız çok daha yüksek. Aslında size Desolate'i tek bir seferde açıklayabilirim gibi hissettim; bu oyun Dead Island ile S.T.A.L.K.E.R.'in evliliğinden doğmuş bir oyun fakat her ikisinin de iyi yanlarını tam anlamıyla almayı becerememiş gibi geldi bana. Yani grafik optimizasyonu kocaman bir drama olduğu gibi fizik motoru da fantastik seviyede saçmalayabiliyor. Animasyonlar ve genel anlamda görüntüler beni bir hayli rahatsız etti. Ayrıca oyunun bug dolu olduğu da belirtmeden geçemeyeceğim. Bug derken, aklınıza ne geliyorsa düşünebilirsiniz; o derece sıkıntı var. Düşman yapay zekasına düzenli olarak güncelleme geliyor ama Şubat ayı içerisinde ne derece gelişmiş olur emin olamadım. Yani daha önce hiç hayatta kalma oyunu oynamadıysanız bir denenebilir ama aksi halde çok da bir şey kaçırmayacaksınız.

◆ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Kaliteli atmosfer, dört kişi ile oynamak eğlenceli, farklı fraksiyonların varlığı  
**EKSİ** Grafik ve fizik motoru draması, gerçekten çok bug var, türe yeni hiçbir şey getirmiyor

65



Yapım Ackk Studios Dağıtım Ysbryd Games Tür RPG Platform PC, PS4, Switch, PSVita Web yikrpg.com

# YIIK: A Postmodern RPG



Yeni bir Prens Peach vakası...

Evet, elimizde yeni bir Prens Peach vakası var. Adeta Mario gibi bölümden bölüme atlayıp kız kurtarmaya çalışıyoruz. Bu süreç boyunca da başımızdan farklı farklı şeyler geçiyor.

Öncelikle oyuna şöyle bir bakalım. YIIK, Amerikan yapımı Japon tarzı bir RPG oyunu. Son zamanlarda 8bit nostaljik oyun tasarımına yaşanan geri dönüşün bir diğer ismi diyebiliriz. PS1 grafiklerine benzer ancak biraz daha geliştirilmiş. Kendi sitesinde ise 25 saat oyun deneyimi vaadi bulunduğunu görebiliriz. Oyunu açıyoruz, başlar başlamaz 8bit bir kuş tarafından ismimizin ne olduğu, en inek, en popüler arkadaşlarımızın kimler olduğu gibi sorularla birlikte tema rengi gibi pek çok soru soruluyor. Karmaşık kontrol yapısı ile ilk olarak burada karşılaşılıyor. Soruları yanıtıyor ve oyunumuza başlıyoruz. Kontrolleri çözüp çayımız bile soğumadan haritayı keşfetmeye başlıyoruz. Oyunda yapmamız gerekenlerle alakalı kesin yönergeler yok, çoğunlukla haritada dolanarak ne yapacağımızı kendimiz keşfetmek zorundayız.

Oyunumuzun ana kahramanı Alex, üniversiteden daha yeni mezun olmuş hipster bir genç. Kendi halinde, annesiyle yaşıyor. Alex, annesiyle yaşadığı eve gidiyor ve annesinin onun için bir alışveriş listesi bıraktığını görüyor. Bu arada, zaman zaman garip telefonlar alıyor. Annesinin istediklerini

almak için çarşıya giderken de bir kedi listesini çalıp ormana kaçıyor. Karakterimiz de listeyi almak için kediyi kovalıyor. Bu abuk başlangıcın ardından Alex kendisini fabrikadan bozma bir otelde buluyor. Oyunda savaşmak zorunda kaldığımız doğüstü varlıklarla da ilk olarak burada karşılaşılıyor ki savaşmak konusuna birazdan döneceğiz.

Oyunda absürt durumların haricinde çeşitli karakterlerin özel yetenekleri bulunan ve araç adı verilen hayvan figürleri bulunmakta. Bu araçlar bize savunma, görevleri tamamlama konularında yardımcı oluyor. Sammy'ye kedisini bulmasında yardım ediyoruz ve oteden tam çıkacakken Sammy doğüstü varlıklar tarafından kaçırılıyor. İşte tam da bu anda oyunun ana konusuna giriş yapmış bulunuyoruz. Alex kızdan çok etkileniyor ve kafasından çıkartamadığı için onu kurtarmayı kendine görev biliyor. Karakterimiz ve oyun ilerledikçe bize katılacak olan 8 karakter ile birlikte Sammy'yi bulmaya ve onu kaçırılanların kim olduğunu çözmeye çalışıyoruz. Bu yolda karşılaştığımız canavar ve kişilerle de tıklama üzerine kurulu bir sistem ile savaşacağız. Her karakterin kendi savaşma biçimi var. Örneğin Alex plaklarla, Sammy kedisini savaşır. Savaşıkça deneyim puanı kazanıyor, seviye atlıyor ve yeni beceriler açabiliyoruz. Biraz da teknik özelliklerine bakacak olur-

sak, müzikler çok başarılı. Kontroller çözene kadar oldukça karmaşık, ama alıştıktan sonra oldukça kolay. Ne yapıyorsak klavye üzerinden yapıyoruz. Bir de kayıt özelliği var ki, düşman başına. Sürekli olarak oyunu çeşitli kayıt noktalarından kaydetmek zorunda kalıyoruz, yani otomatik kayıt özelliği yok. Kaydetmeyi unutursanız da şarjınız biterse yandınız. Bunun dışında görevlerin açıkça belirtildiği bir sistem olmaması, ortalıkta ne yapacağınızı bilemeden uzun süre ortalıkta dolanmanıza neden olabiliyor. Zaten oyunda anlayarak ilerleyebilmek için oldukça iyi bir İngilizce bilgisine ihtiyacınız varken, görevlerin ve yapılmaması gerekenlerin açıkça belirtilmemesi biraz vakit kaybına neden oluyor. Belki kimileri bunu sevebilir, ama bence oyunun akışkanlığına büyük zarar veriyor ve "kaptırıp" gitme durumunu ortadan kaldırıyor.

Bunları göz önüne alıyorsanız sadece grafikleri ve ilginç diyalogları bile bu oyunu sevecek oynamak için yeterli. ◆ **Gizem Kiroğlu**

## KARAR

**ARTI** Çok başarılı Müzikler, nostaljik tasarım

**EKSİ** Kontroller, elle kayıt olayı, oyunun akışkan olmayışı

78







Yapım AtomTeam Dağıtım AtomTeam Tür RPG Platform PC Web atomrpg.com

# Atom RPG: post-apocalyptic indie game

Nükleer Savaş sonrası bir dünyayı anlatan oyunları seviyorsanız, uzun süre bu oyuna kilitlenip kalacaksınız.

Post Apokaliptik dünya konsepti film, edebiyat ve oyun dünyasının her daim ilgisini çeken bir başlık olmuştur. Bugüne kadar tema üzerinden o kadar çok ürün üretildi ki saymakla bitmez. Fakat işin ilginç yanı, genelde post apokaliptik konusu üzerinden yaratılan hemen her şeyin kaliteli olmasıdır. Ne yalan söyleyeyim, ben bu başlık altında "kötü" diyebileceğim pek bir şey deneyim etmedim. Ne yapalım arkadaş, konu iyi. Hayır, bir de bilinen Dünya tarihinde birkaç defa kıl payı kurtulduğumuz bir gerçeklik olunca, konu daha da bir ilgi çekici oluyor.

Tabii konu Nükleer felaket olduğu vakit, Sovyetler olmadan olmuyor. Atom RPG de aslında vakti zamanında gerçekleşme ihtimali yüksek gözükken o nükleer savaşın gerçek olduğu bir döneme dayanıyor. 1986 yılında Sovyetler

Birliği ile Batı Bloğu arasında gerçekleşen nükleer atışma sonucunda, Dünya patatesten hallice bir hale geliyor. Biz de bu korkunç patlamalar silsilesinden canlı kurtulmayı başaran bir karakteri canlandırıyoruz. Ekran görüntülerinden de anlayacağız üzere, Atom RPG ziyadesiyle Fallout 1 ve 2'yi andırıyor. Hatta oyunun genel mekanikleri de yine ilk iki Fallout yapısında. Bu ne mi demek? O çok sevdiğimiz GURPS sistemini uzun süre sonra yeniden deneyim ediyoruz demek!

Oyunda detaylı bir karakter yaratma menüsü bulunuyor. Ayrıca kullanılacak onlarca farklı yetenek var. İşin güzel kısmı, tüm özellik ve yetenek puanlarımızın oyunu farklı şekillerde etkiliyor oluşu. Misal, sorunları yumruk ile çözmek ile silah ile çözmek arasında bile önemli farklar olabiliyor. Action Point sistemi ile sıra tabanlı bir savaş sistemine sahip olan oyunda, bolca strateji yaratmak gerekiyor. Anlayacağınız sıklıkla "save" etmek hayat kurtarıyor zira her savaşın kazanmanın birçok farklı yöntemi var. Diyalog mekaniği de gayet kaliteli. Belki daha önce görülmemiş yenilikte değil ama RPG oyuncularını kalbinden vuracak detayda işlenmiş. Konuşarak yapılabilecekler ve konuşmaların farklı sonuçları sayesinde oyuna kısa sürede bağlanacağınızın garantisini verebilirim. Karşıma çıkan onlarca farklı düşman var. Düşman konusunda

da iyi bir iş çıkarmayı başaran yapımcı ekip, post apokaliptik dünya konseptini bu noktada da iyi bir şekilde işlemeyi başarmış. Karşıma çıkan yüzlerce görev de cabası! Her görevin birbirinden farklı işlenişi, birbirinden farklı sonuç olması da yüzümü güldüren bir diğer nokta oldu. Görevler esnasında içerisine daldığımız dünyada da tıpkı Skyrim'de olduğu gibi bir noktadan diğerine koşturmak çok eğlenceli. Bu oyunda ne eksik diye soracak olursanız, görsellik ve animasyon diyebilirim. Yine de indie bir oyun için bence gayet yeterli. Savaşlar esnasında da düşmanların biraz daha doğru kararlar alabilmelerini isterdim. Yani çok sıkıntı çıkarmıyorlar ama daha iyi olabilerlerdi. Ha bir de en önemli sorun, 2019 yılı itibarıyla gerçekten kaç kişiye hitap edeceği... Misal, benim gibi dinazor bir RPG'ci için tadından yenmez bir yapımken, RPG oynamaya yeni başlamış ve genelde ARPG türü deneyim eden insanlar için çok detaylı ve bir o kadar da yorucu bir oyun diyebiliriz. ♦ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Harika atmosfer, kaliteli oyun mekanikleri, özlenen CRPG kalitesi, detaylı diyalog sistemi  
**EKSİ** Görsellik eksik kalmış

90



Yapım BEHEMUTT, Kishimoto Studios Dağıtım BEHEMUTT Tür Aksiyon, Rogue-like Platform PC Web behemutt.com

# Mana Spark

İnsan oynadığı oyunu arkada açık unuttur mu ya?

Beni biliyorsunuz, souls-like oyunları seviyorum. Ancak ilginç bir şekilde Mana Spark'tan çok geç haberdar oldum. Souls-like oyunların cezalandırıcı oyun tarzını ve The Binding of Isaac tarzını bir araya getiren Mana Spark, ilk başlarda "MEH!" dedirtmiş olsa da ilerleyen süreçte kendisini "EAH!" şeklinde, zor da olsa oynamayı başarabilen bir yapım oldu, ama bu demek değil ki kendisine bağladı, başından kalkmadım. Öyle bir şey yok. Durumu bir de şöyle dile getirmemde fayda var, oyun her ne kadar benim damak tadına hitap ediyor olsa da oldukça sıkıcı. Dünyası ve tasarımı da bir o kadar var, sanki daha yolun çok başındaymış yani erken erişimde olması gerekiyormuş da yanlış bir tuşa basarak tam sürüm olarak marketteki yerini almış gibi duruyor. Oyunun en elle tutulur yanı tabii ki öldüğünüzde cezalandırılıyor olsanız da bir ilerleme

kaydediyor olmamız. Yani, üssümüze mi diyeyim artık neyse burası, oraya döndüğümüz zaman yeni ekipmanlar, silahlar, yeni power-up'lar derken öldüğünüz zaman harcadığınız vaktin tamamen boşa gitmemiş olduğunu fark ediyorsunuz. Bir de daha ileri bölümlerde karşıma ne çıkacak, başıma ne gibi dentler musallat olacak merak ediyorsunuz, zaten tüm olay bundan ibaret. Oynama sebepim budur özette, ilerilerde ne varmış acaba diye merak etmiş olmam. Ancak, harita çeşitliliği nasıl dersenez, yok diyebilirim. Hani o merak ettim ilerilerde ne varmış acaba diye oynadım ya, siz hiç yorulmayın. Öyle çok da birbirinden farklı odalar, bölgeler falan beklemeyin, üç aşağı iki yukarı aynı maalesef. Sürekli aynı odalarda dolaniyormuş hissiyatı üzdükçe üzüyor insanı. Oyunun dövüş sistemi ise açıkçası oyunu kadan sıkıcı hale getiren ilk etken diyebilirim.

Yani o kadar yavan ki, bir takla atıp iki saldırı yapıyorsunuz, daha da kötüsü hani deriz ya "aga bunda vuruş hissiyatı yok" hah tam olarak da sorun bu işte. Oyunda hoşuma giden bir özellik var, ancak bu da öyle yeni keşif bir özellik değil. Öldüğünüz zaman son bir kaç saniyeyi GIF olarak kayıt alabiliyorsunuz, eğer yamulmuyorsam bu sistem Domina'da da vardı, pek sevmiştim. Oyna-

madıysanız gidin bi Domina oynayın, hele ki Roma, Gladyatör falan olaylarına merakınız varsa çok eğlenebilirsiniz. Neyse konu dağıldı, zaten oyunda da böyle oldu sürekli olarak, bir harita bitirip Alt-Tab atıyordum sonra bir baktım, başka işler ile ilgilenirken oyunu unuttuğum arkada. Indie oyunları çok seviyorum, souls-like oyunları ekstra seviyorum, ikisi bir araya geldiği zaman çok eğleniyorum. Ancak maalesef, Mana Spark henüz yeteri kadar pişmeden servis edilmiş bir yemeğe benziyor. Sosları da eksik üstelik. Sadece iki kişi tarafından geliştirilen Mana Spark'a karşı, geliştirici kardeşlerime karşı bu kadar acıması olmak istemezdim ama gerçekten bence aceleci davranmışlar. Keşke biraz daha pişseler, soslasalarmış. Neyse sağlık olsun, olur böyle, ne olursa olsun indie'lerin yanındayız. Umarım hatalarından ders alır ve bir sonraki oyunlarında beni ekran başına kilitletler. Sırf iki kişi uğraşmışlar, souls-like bir rogue-like yapım ve indie diye 30 veriyorum. BÜT'e kaldınız hacı, tekrar deneyin. ♦ **Sonat Samir**

## KARAR

**ARTI** Souls-like ve Binding of Isaac arasında bir rogue-like oluşu  
**EKSİ** Sıkıcı atmosferi ile, evlere şenlik oynanış hissiyatı ile, tuttuğum yerden elimde kalıyor olması.  
Çok eksik var çok.



PSN Türkiye'den  
dijital olarak  
satın alın!



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

## Life is Strange 2 - Episode 2: Rules

Kurallar bozmak için konulmuştur

Yeni çağın en sağlam adventure oyunlarından biri olan Life is Strange'in devam oyunu Life is Strange 2, ilk oyun kadar patırtı kopartmasa da hızını kesmeden türü devam ettirmeyi sürdürüyor. İlk bölümde Sean ve Daniel'in hikayesi, ikinci bölümde biraz daha yavaş bir tempoda sürüyor fakat birkaç tane önemli noktada da bizi şaşırtmayı başarıyor.

İlk bölümde yollara düşen iki kardeş, bu bölümde biraz nefes alma imkanı buluyor ama bunun tam olarak nasıl gerçekleştiğini anlatmayalım. Yine birkaç tane önemli seçim yapmamız gerekiyor ve işin en güzel tarafı, bedava yayımlanmış olan ön LiS 2 bölümü, The Awesome Adventures of Captain Spirit'in kahramanı Chris'i nihayet

görme imkanına kavuşuyoruz; hem de gayet hikayede güzel bir yere sahip bir şekilde. (Şöyle bir görüp çıkmıyoruz yani.) Bu bölüme özel olarak dikkatimi çeken bir hata var ki o da birçok sahnenin garip bir kopuklukla birbirini takip etmesi. İlk bölümde, yaptığımız seçimlerin sonrasında gelen ekranlarda bile böyle bir kopukluk yoktu, sanki bu defa iyi bağlantı kurulamamış. (Teknik bir bağlantı kopukluğundan bahsediyorum; hikaye ilerleyişi değil.) Ayrıca yine bu oyunda da seslendirmelerin fazla ön planda olması yine biraz asap bozucu fakat buna yapacak bir şey yok; tüm bölümlerde aynı durumla karşılaşacağız.

Bence LiS 2 gayet iyi bir yönde ilerliyor. Bu oyunu

ve yayımlanan bölümleri heyecan dozajlarına göre değerlendirmek çok doğru değil. Her ne kadar Rules bölümü daha ağır bir tempoda olsa bile bence hikayeyi iyice içimize işletmek için gayet tutarlı ve güzel olmuş. Eğer LiS 2'yi beğendiyseniz, bu bölüm de hoşunuza gidecektir.

◆ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Yeni karakterler ve Captain Spirit'in eklenmesiyle genişleyen hikaye  
**EKSİ** Sahne aralarındaki teknik kopukluklar. Bazı seçimleri yapmamıza izin verilmemesi

79

Yapım Rebellion Dağıtım Rebellion Tür Bulmaca / Platform Platform PC, PS4 Web arcaspath.com

## Arca's Path

Gözler yolun aynasıdır derler... Öyle mi gerçekten?

Demim ya PSVR gözünden bir türlü çıkmadı diye; işte bu sürecin üyelerinden bir tanesi de Arca's Path oldu. Denediğim birçok VR oyunundan farklı olarak, herhangi bir kontrol cihazına ihtiyaç duymayan oyun, dışarıdan beni izleyen birinin tamamıyla kafayı yediğimi yola açmasını sağladıysa da canı sağ olsun, sonuçta ben eğlendim mi, eğlendim...



Bölgelere ayrılmış olan ve bulmaca / platform türü olarak nitelendirilebileceğimiz Arca's Path, bizi yuvarlanan bir topun kontrolüne oturtuyor. Bu topu A noktasından, B noktasına götürmeye çalışıyor ve önümüze çıkan engelleri, boşlukları hassas hesaplamalar ve hamlelerle aşmaya çalışıyoruz. Başlarda son derece basit başlayan oyun, geniş yollar ve basit engellerle oyunu öğrenmemizi sağlıyor ve birkaç bölüm sonra suratımıza tokadı basıyor. Artık yollar o kadar geniş karşımıza çıkmıyor, engeller artıyor ve basit bir rampa hesabını bile üç denemeden sonra yapar hale geliyor.

Dediğim gibi oyun bir kontrol cihazına ihtiyaç duymuyor. Bu da oyunu sadece kafa hareketlerimizle yönetmemiz anlamına geliyor. Topun sola gitmesini istediğimizde kafamızı sola eğiyor, ileri gitmesini istediğimizde yukarı kaldırıyor ve bu şekilde, sanki elimizdeki telefonu çeşitli yönlerle yatırıp içindeki nesneyi kontrol

ettirdiğimiz oyunlardaki gibi bir performans sergiliyoruz. Bu kontrol şeması bir VR oyunu için gayet değişik ve iyi çalışıyor; tecrübeyle sabit...

Bölüm tasarımları ve farklılığının da gayet yerinde olduğu oyun elbette biraz basit bir yapıya sahip. Dolayısıyla uzun oyun süreleri veya müthiş bir mücadele de içermiyor. Bu şekilde kabul edilse bile Arca's Path'in çok uzun bir ömrünün olmadığını ve paranız kısıtlıysa daha farklı oyunlara yönelmeniz daha faydalı olacağını bilmelisiniz. ◆ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** Kontrol cihazı istemeyen kontroller iyi işliyor, bölüm tasarımları güzel  
**EKSİ** Oyunun ömrü kısa ve çok sürükleyici değil

71

# while True: learn()

İki noktayı birleştiren kendimizi hacker gibi hissettiren bir simülasyon.

Bir zamanlar çok popüler olan köprü kurma oyunları vardı, hatırladınız mı? İlk çıkışı siyah beyazdı sanırım. Hani noktaları birleştiriyor, köprü kuruyor ve start butonuna basarak araçların üzerinden geçişini veya köprüünün yıkılışını izliyorduk. Bunu neden mi anlattım? Çünkü while True: learn() adlı oyunu gördüğümde aklıma ilk gelen köprü kurma simülasyonu da onandı. Bir yazılım mühendisini canlandırdığımız oyunda kodlar oluşturarak geçimini sağlamaktadır lakin birçok bug ile karşılaşmaktadır. Yine böyle bir günde kocaman bir bugdan sonra kahve almaya mutfağa gittiğinde kedisinin bilgisayarın peşine

duşer ve pürüzsüz bir şekilde kodu halleder. Bizim mühendis de bunu kedisinin yaptığını fark eder ve hayatının kararını verir: Kedisinin söylediklerini insan diline çeviren bir kod geliştirmek! Elbette bu görüldüğü kadar kolay değildir. Bir yandan günlük işlerini devam ettirecek, para kazanacak, yeni yazılımlar satın alacak, forumlardan kedi dili ve davranışları hakkında ipuçları edinecek ve en sonunda kedisinin ne dediğini anlayacaktır!

Peki, tam olarak ne yapıyoruz diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Açıkçası bunu anlatmak zor. Şöyle diyeyim; Gamazon, Tatari gibi kuruluşlar sizlere görev veriyor. Şöyle bir sistem kur, böyle bir arayüz geliştir vb. diye. Sonra önümüze bir ekran geliyor ve ana devrelerin yanında ekranın sağında kullanabileceğiniz devreler oluyor. Bazen kullanabileceğinizden fazla devre oluyor, yani hepsini kullanamıyorsunuz. Doğru devreleri birbiriyle bağladıktan sonra Test Run butonuna basıp tıpkı köprü kurma simülasyonunda olduğu gibi deneme gerçekleştiriyorsunuz. Başarılı olursanız "Release" butonu ile piyasaya sürüyor, başarısız olursanız sıkıntılı devreyi bulup alternatif fikirler geliştiriyorsunuz. Demem şu ki, oyun

karışık bir yapım ve yeri geldiğinde eğlenceli olabildiği gibi yeri geldiğinde baş ağrısı da yapabiliyor. **♦ Rafet Kaan Moral**

## KARAR

**ARTI** Sıra dışı ve eşi benzeri olmayan bir puzzle sistemi, bir yandan kodlama ve tarihi hakkında ilginç bilgiler vermesi  
**EKSİ** Yeni bir kodlamaya/puzzle'a başlandığında yaşanan karmaşa, daha fazla eğitim olsa iyi olurdu

78



Yapım Chainsawesome Games Dağıtım Chainsawesome Games Tür FPS Platform PC, XONE Web www.afterchargegame.com

# Aftercharge

Görünmez robotlarla güvenlik güçlerinin bitmeyen mücadelesine dalmaya hazır olun.

Aftercharge isimli bu minnoş oyun FPS kamera açısından deneyim edilen bir oyun ama en büyük özelliği, bugüne kadar üretilmiş ve artık tıkanma noktasına gelmiş FPS oyun model ve modlarına elinden geldiği kadar alternatif olmaya, alternatif bulmaya çalışması.

Aftercharge "farklı" bir oyun modeli üzerine kurulu. Oyunda iki taraf var. Bir taraf görünmez robot ekibi, diğer taraf da farklı silahlarla bezenmiş ileri seviye güvenlik güçlerinden oluşuyor. Her iki tarafın da beş farklı sınıfı var ve her sınıfın da kendisine has, oyunu bir şekilde etkileyebilen özellikleri mevcut. 3'e 3 şekilde deneyim edilen oyun haritalarının hepsi rekabetçi yapı üzerine kurulu. Daha doğrusu an itibarıyla oyunda sadece bir adet mod var ki aslında bir hayli eğlenceli diyebilirim. Mekanik basit, her harita üzerinde "Extractor" denilen altı adet güç binası var. Robotların amacı, bu binaları yok etmekken, güvenlik güçlerimizin amacı da tüm bu binalar yok olmadan robotları ortadan kaldırmak. Tabii bu noktada farklı

ve ilginç mekanikler devreye giriyor. Bu Extractor dediğimiz binalar, aynı zamanda her iki tarafa da güç sağlıyor.

Her harita, üç oyuncu da aynı anda ölüncüye ya da tüm Extractor'lar yok oluncaya kadar devam ediyor. Nitekim tüm bu ilginç ve dikkat çekici yanlarına rağmen kesinlikle kendi içerisinde kısır bir döngüde dönüyor. Evet, yaratılan mekanik ve mantık gayet eğlenceli ama hepsi bu mu? Yani başka bir fikir yok mu? Her iki tarafta da beş farklı sınıf var ama oyuna olan etkilerini tam anlamıyla göstermeleri çok zor zira harita tasarımları buna pek el vermiyor. Ayrıca deneyim ettiğim kadari ile güvenlik güçleri tarafı sanki biraz daha kuvvetli. Sürekli aynı şeyleri yapmak bir noktadan sonra can sıkıyor. Aftercharge kesinlikle

eğlenceli bir oyun olmuş ama bence en kısa zamanda farklı fikir ve haritalarla karşımıza çıkması gerekiyor. **♦ Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Farklı oyun yapısı, eğlenceli ve ilginç, haritalar hızlıca bitiyor  
**EKSİ** Tek oyun modu bulunması, farklı ve dengeli harita ihtiyacı, taraflar arası dengesizlik

75



# Damsel

İnsanlar ve vampirler birlikte yaşayabilir mi? Saçmalamayın, tabii ki olay çıkacak!

Şimdi bana kimse kızmasın ama ben aksiyon-platform oyunlarında çok seçici biriyimdir. Her oyuna öyle kolay şans vermem. Damsel'i kendim seçmedim ama bu ay bana oynatanlara çokça teşekkür ediyorum. Çünkü karşımızda çok güzel eğlendiren, sınırlarımızı geren, başından saatlerce kaldırmayan yapıya sahip özel bir yapım duruyor. Damsel, hem karakterimizin hem de oyunumuzun adı. Kafalar karışmasın. Damsel evreninde vampirler ve insanlar arasında barış anlaşması yapılmış ve vampirlerin kendilerine hakim olması için de Red Mist adında bir içecek üretilmiştir. Ancak bir süre sonra vampirlerin bu içeceğin içine farklı maddeler eklemesi ve daha tehlikeli olarak insanları kaçırmaları ile hikayemiz başlıyor. Devlet vampirleri yakalaması ve insanları kurtarması için Damsel ve ekibini görevlendiriyor. Oyun boyunca tüm bu hikayeyi ara sahnelerde çizgi roman üzerinden karakter diyalogları ile takip ediyoruz. Bu yöntem anlatımı farklı ve eğlenceli kılıyor. Oyun içerisinde sürekli öldüm, yeniden başladım. Oyunun 10 saatinin yarısı ölerек geçti diyebilirim. Kontroller üzerine

geliştirici ekibin biraz daha fazla çalışması gerekiyor. İstedığınız gibi çapraz nişalamak bazen sınırlarınızı bozabiliyor. Doğru zamanda doğru tuşlara basmanız çok önemli. Temel olarak, hızlı hareket etmeli, ateş etmeyi ve yumruk atmaya iyi zamanlamayı ve her şeyden önemlisi çok dikkatli olmayı öğrenmelisiniz. İki canlı vampire üç kere ateş ederek arkasındaki sivilin ölmesine neden olabilir ve bölüme tekrar başlamak zorunda kalabilirsiniz. Oyunun grafikleri hoş ve karikatürize olmuş biçimde size güzel bir atmosfer sunuyor. Çizgi romanlar ve oyun içi renk paletleri çok uyumlu. Sizi içine çeken bir yapıya sahip. Sonuç olarak Damsel eğlenceli, zorlayıcı yapıyla oynanması tavsiye ettiğim oyunlardan. ♦ **Tunahan Ertaş**

## KARAR

**ARTI** Oynanış ve grafikler başarılı. Oyun süresi gelen yeni bölümler ile artıyor  
**EKSİ** Bölüm tasarımları bazen kendini tekrarlıyor

85



# Storm Boy

Tüm insanlık adına özür dileriz Mr. Percival!

Colin Thiele'nin aynı isimli romanından birçok film ve animasyon uyarlamasını izledik. Storm Boy, ders niteliğinde hikayesi ve benzersiz atmosferi ile şimdi de oyun olarak karşımızda. Annesini kaybettikten sonra babası ile sakin bir deniz kıyısına yerleşen Storm Boy ve onun en yakın arkadaşı pelikan Mr. Percival'ın hikayesine tanık oluyoruz oyunumuzda. Storm Boy'u sahil boyunca kontrol ederken hikayeyi üstümüzde beliren yazılardan takip ediyoruz. Storm Boy'u daha önce hiç duymadıysanız hemen izlemenizi,

okumanızı veya oynamanızı tavsiye ediyorum. Hatta üçünü de yapın. Storm Boy hikayesini anlattığımızda tüm heyecanı kaçacağı için diğer kısımlara geçmek istiyorum. Oyun, dünyasını sulu boyaya benzer renk paletleri, harika müziği, sanat yönetimi ve oynanışı ile bize çok başarılı bir biçimde sunuyor. Yalnızlığı, mutluluğu, üzüntüyü, daha doğrusu Storm Boy o an ne hissederse siz de onu hissedebiliyorsunuz. Storm Boy, hikayesi ile ön plana çıktığı için oynanış mini oyunlar ile desteklenmiş. Mr. Percival'ı kontrol ederek güzel manzara ve harika müzikler ile rahatlayabilir, denizde yelken açabilir, kumda sörf yapabilir, pelikan dostlarınızı besleyebilir, Mr. Percival ile top yakalama oynayabilirsiniz. Tabii ki her zaman kitaptan uyarlanan oyunlar bazı olayları ve duyguları aynı oranda yansıtamayabilir. Aslında oyunumuz bize duyguları güzel hissettiriyor ama bunu çok kısa sürede yapıyor. Olayları hızlı geçiyor. Ben her mini oyunu uzun uzun oynamama ve Storm Boy'u hep yavaş hareket ettirmeme rağmen oyunu bir saat kadar bir sürede bitirdim. Storm Boy kısa film gibi oyun

olmuş. Kaliteli kısa film! Daha önce Morphite ve Gunscape oyunları ile tanıdığımız Blowfish Studios'un yeni oyununa şans vermenizi tavsiye ediyorum. Hatta 10-15 yaşlarında kardeşiniz varsa ona da oynatın. ♦ **Tunahan Ertaş**

## KARAR

**ARTI** Grafikleri, atmosferi ve müzikleri şahane  
**EKSİ** Çok kısa oynanış süresi

80



# R-Type Dimensions EX

Kendi türünün en iyi oyunlarından biri geri döndü!

R-Type'ı ilk olarak hangi platformda oynadığımı hatırlamıyorum ama oyun nedense bana çok zor gelmişti. Hatta bu yüzden çok ilerleyemediğimi de hatırlıyorum. R-Type Dimensions EX, hem ilk hem de ikinci oyunu bir arada sunuyor. Üstelik iki oyunun da keyfini yayıla yayıla çıkartmanıza imkan tanıyor. Öncelikle şunu kesinlikle belirtmeliyim ki bu oyun "shoot -em right" klasikleri içerisinde ilk üçte sayılır. (Ne oldu? Shoot-em up kelimesindeki "up"ın bir anlam ifade etmediğini mi sanıyordunuz?). Zamanında bu grafiklere bayıla bayıla bakıyorduk. Hem tasarım hem de zorluk bakımından bir efsaneydi. Grafikler demişken Dimensions EX, yenilenmiş grafiklerle gelen bir oyun. Ama işin güzel tarafı isterseniz eski piksellerle de oyunu oynayabilirsiniz. Üstelik bu geçişi, oyununuza ara vermeden, sadece tek tuşla gerçek zamanlı olarak yapabiliyorsunuz. Daha da ötesi oyunu bir arcade makinesi ekranında da oynayabilirsiniz. Yetmedi mi? O zaman oyunda istediğiniz bölümden başlayıp devam edebilme olanağının da size verdiğini buraya yazayım. Yani isterseniz klasik modda tek tek bölümleri geçebilir ya da sonsuz yaşam

hakkı alıp, öle kalka bölümleri oynayabilirsiniz. Burada tek fark, canınız bitince oyundan çıkmanız bile bir kazananlar listesinde yer almanız ve burada puan kasıp yukarılarda görünmeye çalışabilemeniz. Tabii bu tamamen size kalmış. Son olarak oyunu dilerseniz çok oyunculu modda bir arkadaşınızla beraber de oynayabileceğinizi de belirteyim. Yani eskiden R-Type ile ne yapamıyorsunuz bu versiyonda tepe tepe yapabilirsiniz. Üstelik sabit diskinizde 161 MB yer kaplıyor. Peki almaya değer mi? Eski oyunu seviyorsanız kesinlikle değer. Ama 98TL'lik fiyatı biraz can sıkıcı. ♦ **Burak Güven Akmenek**

## KARAR

**ARTI** Oyun sırasında eski/yeni grafikler arasında geçiş imkanı sunması. İki oyunu da içermesi. Yenilenen grafiklerin oyundan bir şey eksiltmemesi

**EKSİ** Lanet olası döviz kuru dostum!

89



# Do Not Feed The Monkeys

Birileri sizi gözetliyor, siz de birilerini...

Toplumsal ve bireysel ahlak normlarını konu alan, oldukça politik alt metinleri olan ve sunduğu tercihlerle oyuncuyu zor durumda bırakan bağımsız oyunlara alıştık. Yeni medyanın dünyasında oyunların da bu konulara girmemesi imkansız bir şeydi zaten. Bu tarzdaki oyunlara en iyi örneklerden biri Papers, Please sanırım. Do Not Feed The Monkeys de hem yaklaşımıyla hem de yönetim tarzı sunduğu oynanışı ile Papers, Please'e benzerlik gösteriyor. Oyundaki amacınız basit. Gizli bir organizasyon size ulaşıyor ve belli başlı yerlerdeki gizli kameralar aracılığı ile insanların

hayatlarını izlemenizi istiyor. Baştan zaten kesinlikle ahlaki olmayan bu davranışı kabul ederek işe başlıyorsunuz. Göreviniz olağan veya olağan dışı durumları not etmek. Bu görev sırasında tek ve çok önemli bir ayrıntı var: Maymunları besleme! Ya da diğer bir deyişle izlediğin insanların hayatlarına hiçbir şekilde olumlu veya olumsuz karışma. Tabi ki tahmin edeceğiniz üzere oyunda yer yer kendi çıkarlarınız, yer yer de izlediğiniz insanların çıkarları için karışmanız gereken durumlarla karşılaşabileceksiniz. Oynanış basit. İzlerken point&click adventure oyunlarındaki gibi

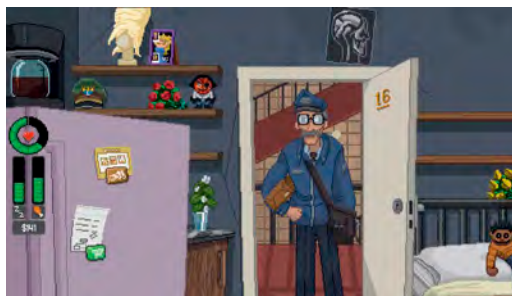
diyaloglara ve objelere tıklıyorsunuz ve bu sayede defterinize otomatik olarak notlar düşülüyor. Bu notları birleştirerek de izlediğiniz kişilere dair sonuçlar çıkarıyorsunuz. Bu sonuçlar oyunda karar verme aşamasında sizlere yardımcı olacak. Oyunun bir de yönetim kısmı var. Siz de bir insan olduğunuz için yemek yemeli, kiranızı ödeyebilmeli ve dinlenmelisiniz. Bu yüzden ne kadar süre kamera başında olacağınıza, paranızı neye ne kadar ayıracağınıza siz dikkat edeceksiniz. Do Not Feed The Monkeys, provokatif, sorgulayıcı, cesur ve biraz da rahatsız edici bir oyun. Ben böyle oyunları çok seviyorum. Papers, Please'i sevdiyseniz veya farklı bir oyun deneyimi arıyorsanız öneririm. ♦ **Ege Tülek**

## KARAR

**ARTI** Yaratıcı ve cesur bir tema

**EKSİ** Oynanış olarak çok ekstra bir şey yok, görsel tarzı biraz zayıf

75





Yapım Daniel Mullins Games Dağıtım Daniel Mullins Games Tür Macera Platform PC, Mac Web www.the-hex.com

## The Hex

Varoluş sıkıntısı çeken oyun karakterleri emekli olunca ne yaparlar?

The Hex bu ilginç soru ile başlıyor. Tabii bu zamana kadar siz oyun karakterlerinin emekli olup olamayacağını bile düşünmemişsiniz değil mi? The Hex'in evreninde oluyorlar. (Keşke bizim dünyamızda da bazılarını rahat bıraksalar artık. Mesela Lara Croft?) Hatta herhangi bir aktör/aktris gibi iş bulup çeşitli oyunlar arasında geçiş yapıyorlar. En nihayetinde onlar da hayatlarını kazanmak zorundalar.

Ben meta-oyun diye bir tür uydurdum. Belki de kullanılan bir şeydir, ben denk gelmedim. Oyunu kendi arayüzünden dışarı çıkaran ve oyunun açılmasını, kapanmasını, menülerini ve hatta yükleme aşamasını bile oyunun deneyiminin

tamamına dönüştüren yapımlar için kullanıyorum bu terimi. Undertale bu tür için iyi bir örnek. The Hex'in yapımcısı Daniel Mullins'in önceki oyunu Pony Island'da bu türe dahil ediyorum. Hatırlarsanız o oyunda şeytani bir bilgisayar oyunun kendisini oynadığınız sırada kodluyor ve oyuncuya türlü zorluklar çıkarıyordu (Evet, garip bir konsept. Kesinlikle öneririm). The Hex de böyle bir oyun. Oyuncuyu, oyunun yapımcısını, oyun karakterlerini bir araya getirip zihninizi allak bullak edecek garip fakat çok başarılı bir yapım. Çok fazla anlatamıyorum çünkü oyunla ilgili anlatılan her şey Spoiler olabilir. Sadece The Hex'i oynarken her oyun türüne bulaşacağınız bilin.

Daniel Mullins oyunların sınırlarını zorlayan ve farklı pencereler bakan bir isim. Kendisi iyi ki de var. The Hex ile kendi geleneğini bozmamış ve bir bağımsız yapımcı kültürü olabilecek bir oyun çıkarmış. Farklı oyunlara ilgi duyuyorsanız kesinlikle kaçırmayın. ♦ Ege Tülek

### KARAR

**ARTI** Yaratıcı ve çok farklı deneyimleri bir arada barındırıyor

**EKSİ** Kısa ve çok lineer bir oynanışa sahip

85

Yapım FromSoftware Dağıtım SIE Tür Macera Platform PS4 Web www.playstation.com/en-us/games/deracine-ps4

## Deracine

Perilere inanmamak elde değil...

PSVR'ı son dönemde biraz fazla kullandım ve alete yeniden alıştım diyebilirim. (Neredeyse üzerine dantel örtecektik.) Astro Bot, Beat Saber derken bir süredir beklemede olduğum Deracine'i de sonunda deneme imkanına kavuştum.

Dark Souls ve Bloodborne gibi oyunların yapımcısı olan FromSoftware'ın ellerinden çıkan Deracine, aslında gayet iyi vaatlerle ve farklı oynanışıyla dikkat çekmekteydi. Ne var ki oyunu oynayınca bunların çok da başarılı olmadığını görmüş oldum. Yatılı bir okulda, bir öğrencinin çağırdığı bir periyi kontrol ettiğimiz Deracine, iki tane Move gamepad'ıyla bu periyi sağa sola ışın-



lamamızı istiyor. Her bölümde okulun belirli kısımlarında gezilebilir ve perileri korkutan kedilerin olduğu alanları aşmıyoruz. Her bölümde farklı bir görevimiz oluyor ve bu da çoğunlukla çevreyi iyice araştırmamızı gerektiriyor. Bazen ne yapacağımızı veya gizli nesnenin nerede olduğunu anlayamayıp delirdiğimiz de oluyor ama bunları bir şekilde çözebiliyoruz. Bundan daha zor kısım, PSVR'ın ve oyunun birbiriyle etkileşiminin çuvalladığı yerler. Örneğin bir bölümde, bir nesneyi bir köpeğin boynundan almamız gerekiyor ve bu köpek bir verandanın altında yatıyor. Onun bulunduğu yere ışınlanabilmek için eğiliyor, bükülüyor ve milimetrik noktayı ortaya çıkarmak için debeleniyoruz. Aynı şekilde oyunda bulunan gizli paraların bazılarını da PSVR'ın saçmalaması yüzünden elde edemiyoruz. (Ya da tüm bunlar sadece benim başıma geldi!) Erişim zorluklarının yanında, oyunda bir yavanlık da söz konusu maalesef. Bölümlerdeki görevlerimiz ve oyunun temposu, görselliği, pek iyi değil. Hatta direkt olarak iyi değil bile diyebiliriz. Oyuna ara verdikten sonra

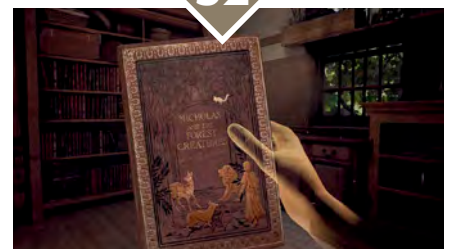
yeniden devam etmek için kendinizde bir istek bulmak pek kolay olmuyor ve bu da Deracine'i maalesef tercih edilmesi zor bir PSVR oyunu yapıyor. Keşke biraz daha parlak fikirler ve daha sürükleyici bir oynanışa hazırlansaydı... ♦ Tuna Şentuna

### KARAR

**ARTI** İlginç bir şekilde oyunun atmosferi akılda kalıyor

**EKSİ** Görevler orijinalikten yoksun, hareket kısıtlamaları kötü, bazı hatalar asap bozuyor

52



Playstore'dan dijital olarak satın alın!



Yapım Insomniac Games, Blind Squirrel Games Dağıtım Microsoft Studios Tür Aksiyon Platform PC, XONE Web microsoft.com/tr-tr/p/sunset-overdrive/brzhfr5xblq

## Sunset Overdrive

Xbox One'ın çok sevilen "özel" oyununun PC çıkartması...

Sunset Overdrive, Xbox'ın "Xbox Play Anywhere" programından faydalanamayan son iddialı oyunlardan birisiydi hatırlanacağı üzere. Her ne kadar "konsol alıracak oyun" tabirine katılmasam da Serious Sam benzeri mizahı, birbirinden eğlenceli görevleri ve gökkuşağının her rengini bol bol görebileceğiniz haritası ile son yılların en keyifli oyunlarından birisi olmayı başarmıştı. Açık dünya konsepti üzerine kurulu olan oyunda tema alabildiğine klişe. Zombiler ansızın ortaya çıkıyor ve gözüktüğü kadarıyla bunun sebebi de içine ne haltlar karıştırdığı bilinmeyen bir içki. Oyundaki geyik kısmı daha karakter yaratma ekranında başlıyor; yarattığınız karakterlerin saçını, başını, gözünü falan seçebiliyorsunuz ama tipler akıllara zarar. Ayrıca kullanacağınız silahlar

da bu mizahtan nasibini alıyor; plak fırlatan ama kendisini MP5 zanneden silah var mesela, görmeniz gerek. Bu silahları AMP sistemi sayesinde bazı yeteneklerle donatmanız da mümkün. Sunset Overdrive'da başarılı olmanın olmazsa olmaz şartı, hareket halinde olmak. Oyunda şimdiye dek sadece Tony Hawk's Pro Skater oyunlarında gördüğümüz hareketleri yapmanızı sağlayan bir parkur sistemi var ve zombiler ile daha fena yaratıkları kendinizden uzak tutmanın tek yolu bu çevre etkileşimini kullanmak. Mutlaka yüksekte kalmalı ve -bu zombilerin her yere tırmanabildiğini düşünürsek- hiç durmadan hareket etmelisiniz. Oyundaki görevler tamamen eğlence üzerine kurulu, hiçbirisi size "dünyayı kurtarıyoruz he" hissi vermiyor, zaten amaç da bu değil. Ben

PC versiyonuna özel içerikler beklerdim. Yine de oyunun 30fps kilidinin kaldırılması akılcılığa muazzam katkı sağlamış, optimizasyon da harika, takır takır çalışıyor oyun. Son söze gelirse, Xbox One'da kaçırın herkese öneririm. Hele de Playstore fiyatı 38TL gibi böyle bir oyun için komik seviyede. ♦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** Rengarenk açık dünya teması, akıllara zarar silahlar, parkur sistemi, fiyatı aşırı uygun

**EKSİ** Birbirini tekrar eden görevler, pek de büyük olmayan harita, yeni içerik yok

84

Yapım Variable State Dağıtım 505 Games Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, Mac Web 505games.com/games/virginia

## Virginia

"Ben az önce ne oynadım?" dedirtecek bir hikaye...

David Lynch filmleri insanı oradan oraya sürükleyen, karmaşık, rüya benzeri sahneleriyle bana hep Edvard Munch tablolarını hatırlatmıştır. Hikaye her geçen dakika biraz daha bilmece halini alırken olaylar içinde karakterler kadar kaybolmuş hissedip psikolojik gerilimin akışına kendimi bırakmak hoşuma gitmiştir. Virginia'nın da benzer bir tatta olduğunu duyduğumda oyun oldukça ilgimi çekmişti ancak oyunu oynadıktan sonra üzülerek kabul ettim ki

David Lynch değilseniz David Lynch kurgusu yapmaya çalışmamalısınız.

Virginia'nın hikayesinde Anne Tarver adında bir FBI ajanını canlandırıyoruz. Virginia eyaletine bağlı Kingdom kasabasında bir kayıp vakasını üzerinde çalışırken bir yandan Maria Halperin isimli ortağımızı gizliden gizliye takip etmek için görevlendiriliyor.

Virginia diğer pek çok oyunun yaptığı gibi elinizden tutup sizi oradan oraya sürüklemiyor; onun yerine sizi tutup adeta sahneden sahneye fırlatıyor. Öyle ki bir yerden sonra nerede ya da hangi zamanda olduğunuz bir yana karakterinizin akıl sağlığı yerinde mi onu bile anlamamaya başlıyorsunuz. Aslında oyunun kendine özgü ani sahne geçişleri oldukça güzel olmuş; ancak oyunda tek kelime konuşma olmadığını da hesaba katarsak hikayenin ana hatları dışında anlaşılmayan pek çok şey oluyor. Oyunu sevmeyi çok istedim zira interaktif hikaye anlatımı tarzı oyunları

ilgi çekici bulmam bir yana, Virginia oldukça güzel sahnelere sahip. Üstelik oyunun Prag Filarmoni Orkestrası tarafından kaydedilen o muhteşem müzikleri de atmosferi ekstra güzelleştirmiş. Ne yazık ki Virginia başından sona kadar bizi aynı sahneler arasında bir ona bir buna fırlatmaktan başka bir şey yapıyor gibi hissettirmede. Dahası, ben de oyun içinde kendimi çok bir şey yapıyor muşum gibi hissetmedim.

Kısacası, görselleri ve müzikleri dışında Virginia benim bir oyundan beklediğim nitelikte değildi. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

### KARAR

**ARTI** İlginç hikaye akışı, muhteşem müzikler, stilize grafikler

**EKSİ** Hikaye haddinden fazla kopuk kopuk, sürreal bölüm gereksiz olmuş, diyalog yok ve görseller ile anlatılmak istenen eksik kalıyor

55







Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Brawl Stars

Supercell'in yeni para basma makinesiyle tanışın.

Yaklaşık 1 yıl süren geliştirilme sürecinin ardından Supercell'in yeni oyunu Brawl Stars nihayet karşımızda. Oyunda birden fazla mod var ama asıl oynayacağınız, üçer kişiden oluşan iki takımın mücevherleri topladığı harita. Gerçek insanlarla oynanan oyunda eğer altı kişi bulunamazsa yerine bot gelebiliyor. Amaç, haritada

gizlenmiş olan 10 mücevheri toplamak, her oyuncu birden fazlasını elinde tutabiliyor. Zaman sınırı yok, defalarca ölüp geri gelebilirsiniz. 10 mücevher toplandıktan sonra geri sayım olacak, bu sırada çok kargaşaya girmeden elinizdekileri kaybetmemeye çalışmak en mantıklısı. Kaç tane topladığınız savaşçınızın üzerinde

yazıyor. Karşı takımın elindeki mücevheri onu yok ederek almanız da mümkün o yüzden fazlasıyla karmaşık bir rekabet ortamı var. Kontrolü biraz alıştıktan sonra kolay. Ekranın sol tarafını hareket etmek, sağını da ateş etmek için kullanıyorsunuz. Yakınızdaki olan düşmanı vurabildiğiniz ya da daha geniş bir aralık oluşturarak birden fazlasını ateş edebildiğiniz iki silah seçeneğiniz var. Farklı yeteneklere sahip toplam 22 savaşçıya oyunda ilerleyip jeton kazandıkça sahip olabilirsiniz, gelişmelerini de kazandığınız jetonlarla ya da oyun içi satın alımlarla sağlayabilirsiniz. Arkadaşlarınızı ekleyip, ligler düzenleyebilir ya da dostluk maçları da yapabilirsiniz. Ben oynadığım bir iki maçta oluşan kaos nedeniyle ne olduğunu anlamadım bir süre, bu sebeple ilk anda "bu ne kargaşa" diyerek kapatma eğiliminde bulunmak mümkün ama sabır gösterirseniz çok ayrıntılı ve eğlenceli bir oyun olduğunu göreceksiniz.

8.0



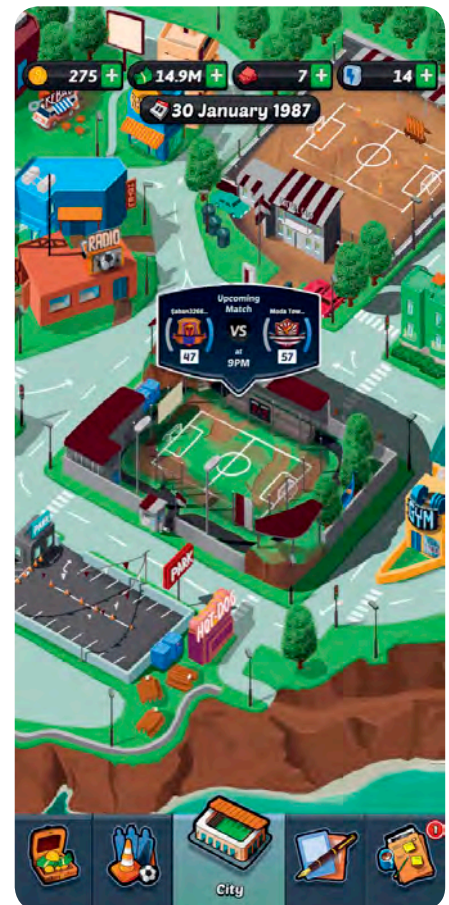
Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## 9PM Football Managers

Yılmaz Hoca'nın patlayıcı enerjisi bu oyunda!

Futbolu, menajerlik oyunlarını ve Yılmaz Vural'ı seviyorsanız hemen şimdi telefonu elinize alıp 9PM'i indirmenizi rica edeceğim. Pişman olmayacağınıza emin ve bunu üstün futbol yeteneklerim sayesinde bulunduğum ligde birinci sırada olduğum için söylemiyorum. Üniversite öğrencilerinden oluşan ekibin geliştirdiği oyunun ismi, maçların her akşam 9'da oynanmasından geliyor. Yılmaz Vural'ın kariyerinden esinlenen oyunda 1986 yılında takımı Vural'dan devralarak başlıyoruz. Yıldan dolayı, oyun size nostaljik anlar yaşatabilir, başka bir teknik direktörle sohbet etmek için faks göndermek gibi. Akşamki maça hazırlanmak için her gün değişen minik oyunları oynamak gerekiyor. Oyunlar bir gün penaltı atmak şeklinde olurken bir diğer gün farklı kartı bulmak gibi gayet eğlenceli

aktiviteler sunuyor ve her gün değişiyor olması da ayrı bir dinamizm katıyor. Her futbolcunun bir puanı var ama potansiyelini sadece altın kullanarak görebilirsiniz. Bu işlemi transfer sırasında kullanırsanız işe yaramayacak adamı almamış olursunuz. Oyunda transfer ve önerilenler listesinden futbolcu satın alabilir, kullanmadığınız adamları satabilirsiniz. Diğer takım direktörleriyle arkadaş olup dostluk maçları yapabilirsiniz. Ayrıca oyunu telefonunuza yükleyeceğimiz adımıyara bağlayarak gerçek hayatta atacağınız adımlarla futbolcuların antrenman kalitesini arttırabilirsiniz. Eğlenceli animasyon görseli ve kolay oynanır haliyle 9PM'i oldukça başarılı buldum. Ligleri biraz daha çekişmeli hale getirebilir ve yeni özellikler eklenebilirse çok sevilen bir oyun olacağına eminim.



9.0



Tür Kelime Platform iOS Fiyat Ücretsiz

## Word Planet

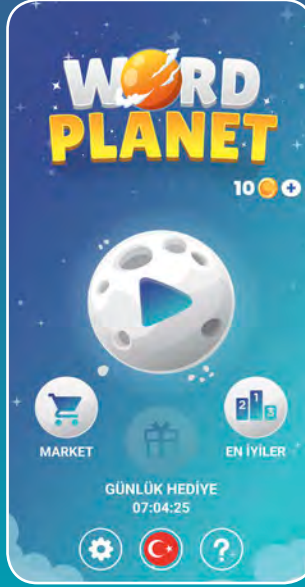
Kelime oyunları tutkunları buraya.

Etrafımda küçük büyük herkesin oynadığını görünce kelime oyunlarının ne kadar çok sevildiğini daha iyi anladım. Bu yüzden birbiri ardına daha fazla kelime oyunu geliştirdi. Dergimizin Görsel Yönetmeni Emre Öztınaz tarafından geliştirilen Word Planet bu oyunlardan biraz daha farklı. Kendi kendinize oynayabileceğiniz oyun, Dünya, Atlas, Mesa gibi sekiz bölümden oluşuyor yakın zamanda yeni bölümler de ekleneceğinin bilgisini verelim. Her bölüm 30 seviyeden oluşuyor. Seviyelerde size verilen karışık harflerden kelimeyi oluşturmanız isteniyor. İlk soru dört harfli bir kelimedenden oluşurken ilerleyen seviyelerde hem harflerin hem de kelimelerin sayısı artıyor. Benim gibi karışık harflerle aranız çok iyi değilse mesela ekranda "arıs" yazsa, sarı olduğunu anlamamız beş dakika sürebiliyor. Word Planet’de bunun için ipucu var, 50 altın karşılığında kelimenin hangi harfle başladığını görmek mümkün. Seviyeleri bitirdiğinizde, günlük çark çevirdiğinizde

ve video izlediğinizde altın kazanabiliyorsunuz. Word Planet Türkçe ama İngilizce de oynamak mümkün bu seçenek de İngilizce geliştirmek için kullanılabilir, yeni diller de yolda üstelik. Oyun video izlemek dışında internet bağlantısı gerektirmiyor. Seviyelerdeki iki kelimenin birbirinden bağımsız olması bana biraz alışılmadık geldi. "Dergi – kutu" gibi, bunu ben uydurdum size ipucu vermiyorum. Bunun yerine birbiriyle bağlantılı kelimeler kullanılması ya da 9 harf olursa 9 harfli bir kelime kullanılması daha mantıklı olabilirdi. Henüz yeni bir oyun olduğu için daha

da geliştirilirse kelime oyunları arasında yerini sağlamlaştırabileceğine inanıyorum.

7.5



Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

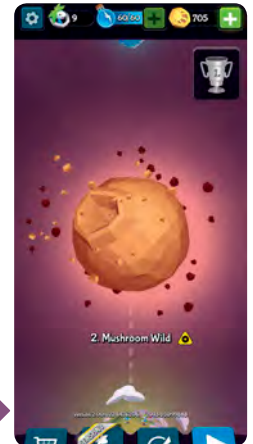
## Lemmings

Eski dostlara elinizi uzatma zamanı.

90'larda Amiga ya da Atari ile haşır neşir olan insanlardan Lemmings adını duymuşsunuzdur. 1991 yılında ilk olarak Amiga için çıkan Lemmings, o dönem oyuncularının favori oyunu olmuştu. Hadi bulmaca türündeki oyunları sevenlerin favorisi diyelim. Eski oyunların yeniden gündeme gelmesi, geliştirilmesi kolay bir karar değil çünkü o dönem muhteşem gelen bir oyun şimdiki nesle hiç ilginç gelmeyebiliyor. Gelelim yeni mobil Lemmings'e; toplamda 120 bölümden oluşan oyunda zorluk dereceleri tahmin edeceğimiz üzere ilerledikçe artıyor. Lemmings, çok da akıllı olmayan(!), toplu halde hareket eden yeşil dağınık saçlı küçük yaratıklara verilen isim. Ekranda bir platform var ve amacınız elinizdeki yaratıkları çıkış noktasına ulaştırmak ama dediğim gibi pek akıllı olmadıkları için bir duvara rastladıklarında sonsuza dek o yolu gidip gelebiliyorlar. Bu yüzden sizin yapmanız gereken engeli nasıl aşacaklarına yardım etmek. Karşınıza çıkan bloğu patlatabilir ve kaza-

bilir, yukarı ya da aşağıya gitmelerini sağlamak için merdiven koyabilir, düşmesinler diye şemsiye ekleyebilirsiniz. Bu komutları verirken hızlı düşünmeniz ve harekete geçmeniz gerekiyor çünkü ağırdan aldığınızda lemmingleri kaybetmeniz söz konusu oluyor. Her bölümün başında göreviniz belirtiliyor "5 lemming kurtar" gibi ve booster seçip oyuna başlanıyor. Oyun grafikleri ve müzikleriyle günümüze gayet başarılı bir şekilde uyarlanmış, bu oyun türünü seven yeni oyuncuları ve geçmişte en ilkel haliyle oynamış olan eski hayranlarını mutlu edeceğini düşünüyorum.

7.0





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Kelime Gezmece
3. Words of Wonders
4. Subway Surfers
5. Happy Glass

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Adalet Namluda: Afrin
2. Hermes: KAYIP
3. Football Manager 2019 Mobile
4. Plague Inc.
5. Minecraft



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Kelime Gezmece
3. Subway Surfers
4. Helix Jump
5. My Talking Tom 2

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Minecraft
2. Adalet Namluda: Afrin
3. Earn to Die
4. İnşaat Sim 2014
5. Hitman Suikastçı



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Command & Conquer: Rivals

Beklediğiniz değil, ihtiyacınız olan C&C oyunu!

Mobil platformda çıkmış olması hayranlarını üzmüş olsa da kazanma hırsını iliklerinize kadar hissedeceğiniz bir oyun olmuş Command & Conquer: Rivals. Seriye düşkün olmadığım için gayet objektif bir şekilde inceledim oyunu. Harcadığım dakikalar ve yaşadığım iki günlük boyun tutulması için de kendisine kırgın değilim. Gerçek zamanlı strateji oyunu oynamayı sevenleri oldukça mutlu edeceğini düşünüyorum ama hayranlar ya da hikâye bekleyenler için hayal kırıklığı olabilir. Ufak bir eğitimden sonra oyun bir anda başlıyor, iki mod var GDI ve Nod. Nod için level 9'a gelmeniz gerekiyor. Kışlanızda kimler mi var; bir kumandan (oyunda ilerledikçe daha farklı yetenekleri olanları da eklenecek), çeşitli özelliklere sahip askerler, yerden giden saldırı araçları, savaş uçakları, oldukça ilginç özelliklere sahip teknolojik bir grup. Savaş yaptıkça kazandığınız altınlarla adamlarınızı geliştirebiliyorsunuz ama asıl önemli olan günlük görevleri yerine getirdiğinizde ve aşama kaydettiğinizde kazandığınız sandıklardan çıkan kartlarla level atlamalarını sağlayabilir, yenilerine ekibinizde yer açabilirsiniz. Oyun içinde gerekirse para harcarım diyorsanız muhteşem özelliklere sahip sandıklar alıp daha hızlı ilerleme sağlamak mümkün. Gelelim savaş ortamına; sizin seviyenizde karşınıza getirilen rakibi ortadaki roketi harekete geçirecek iki darbe ile yerle bir edebiliyorsunuz, eğer çok çekişmeli bir ortam yoksa maçlar pek uzun sürmüyor. Sesli oynayınca daha bir havaya giriliyor benden söylemesi. Ses ve dil tercihlerinde hem Türkçe hem

de İngilizce oynamak mümkün. Eğer yenilmişseniz oyun bitişinde size yaptığınız hatayı bir cümle ile yüzünüze vurabiliyor; "hasatçıyı erken çıkarmadın", "saldırı uçaklarını kullansaydın daha iyiydi" gibi. O andaki panik halinde üstüme doğru örümcek araçlar, yerin altından gelerek kafa koparan kurtlar falan gelince ben de ne yapacağımı şaşırıyorum tabii karşılığında. Savaş ortamındayken hangi düşmanı nasıl yok edebileceğinizi düşünmeli ve hızlı hareket etmelisiniz çünkü adamlarınızı oluşturmuş alana sallana sallana gitmelerini beklerken rakip büyük bir orduyla sizi bekliyor olabilir. Bu yüzden saldırı ekibinizin hızını, verdiği zararı, dayanma gücünü iyi bilmelisiniz. Oyunda var olan ittifaklara girebilir ya da siz bir takım kurabilirsiniz.

Güzel, büyük zaferlerle level 9'a geldim Nod açıldı. Burada yeni kumandan, yeni araçlar ama daha saldırgan bir ortam sözü konusu ve siz daha yüksek seviyede GDI modunda olsanız dahi, Nod'la karşılaştığınızda büyük bir olasılıkla yenilgiyle sonuçlanıyor. O yüzden her ne kadar GDI ekibini daha çok sevmiş olsam da yenmek için Nod oynamak zorunda kaldım. Oyunu bir iki gün oynadıktan sonra üç gün geçerli olan Rivals Champions bölümü açıldı burada da sırasıyla savaşıp puanları toplayarak büyük ödülü kazanabilirsiniz. Nod ve GDI arasındaki dengesizlik dışında ben oyunu sevdim. Command & Conquer beklentisine girmeden sadece gerçek zamanlı strateji oyunu gözüyle bakarsanız gayet başarılı ve eğlenceli.

8.0



◆ Nevra İlhan



## REALM ROYALE

# Nihayet konsollar için hazır...

Realm Royale alfa süreci ile hayatımıza oldukça hızlı girmesine rağmen kalıcı bir yer edinemedi. Aslında oldukça güzel bir Battle Royale mantığına sahip olmasına rağmen oyun içeriği bakımından biraz sönük kalması, sürükleyiciliğinin düşük, sanatsal açıdan donuk olması bunda etkili oldu. İlk çıktığında gerçekten de ciddi bir oyuncu kitlesine ulaşan oyun, bir süre sonra neredeyse dibi gördü. Yine de geliştirici ekip Hi-Rez oyunu geliştirmekten çekinmediği gibi PS4 ve Xbox One için de kapalı beta halinde oyunu piyasaya sürdü.

Oyunun her iki konsol sürümü de oynanabilir durumda. Denemek isteyen oyuncular PS Store ya da Xbox Live üzerinden oyuna erişim sağlayabilirler. Bunun yanında PS4 kullanıcıları bir nebze şanslı sayılabilir. Çünkü PS Plus üyeleri oyunun Battle Pass içeriğine ücretsiz şekilde sahip olabilecekler. Seviye atladıkça size yeni içerikler kazandıran bu sistemle 80 seviye boyunca ninja ya da korsan temalı içerikler kazanabileceksiniz. Bu haberi yazdığım sırada aynı durumun oyunun Xbox One versiyonunda olup olmayacağı henüz belli değildi. Realm Royale'in konsollardaki performansı bakalım PC versiyonundaki gibi saman alevi etkisi mi gösterecek yoksa kalıcı mı olacak. ◆

## THE ELDER SCROLLS: LEGENDS

# Uzun aradan sonra yeni güncelleme

PC, IOS ve Android ile kendisini gösteren kart oyunu The Elder Scrolls: Legends, aslında sevilen ve kendi kitlesini oluşturan bir yapım olmayı başardı. Bildiğiniz gibi oyun geçtiğimiz yıl el değiştirmişti ve geliştirici koltuğuna Sparkypants Studios oturmuş, oyunun son genişleme paketi ise neredeyse dokuz ay kadar önce yayınlanmıştı. Elbette bunun arkasında geliştirici ekibin değişmesinin getirdiği zorluklar var. Dolayısıyla oyuncular yeni kartlara ve oyun mekaniklerine hasretti ve nihayet oyunun yeni güncellemesi Isle of Madness yayınlandı. Bu yeni güncelleme ile beraber oyunculara toplayabilecekleri 55 yeni oyun kartı sunuluyor. Güzel olan nokta ise bu kartların bazıları yeni koridor mekanikleri sunacak. Bunlardan biri Double Card mekaniği olacak. Bu kartlardan bir tane çektiğiniz zaman bölünerek aynısından bir tane daha elinizde olmasını sağlayacak. Ayrıca De-

metia ve Mania oyun mekanikleri de oyuna eklendi. Mania, masada en yüksek sağlığa sahip yaratığı kontrol eden oyuncuya bir

adet kart çekme hakkı sunacak. Demetia ise masadaki en güçlü yaratığı kontrol eden oyuncuya kart çekecek. ◆





Yapım Aurora Studio Dağıtım Tencent Games Tür Battle Royale Platform PC Web www.ringofelysiumonline.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

## RING OF ELYSIUM

# Karlı tepelerden kaçış planın var mı?

Hoş geldiniz arkadaşlar. LEVEL dergisi Battle Royale oyunlardan sorumlu kalem müdürü olarak sizleri bu satırları okurken görmekten mutluyum. İlk bakışımız 15 dakika içinde başlayacak, lütfen çayınızı, kahvenizi, kurabiyenizi yanınıza alınız ya da eğer varsa diğer ihtiyaçlarınızı gideriniz. Bu arada derginin üzerinde kahve izi ya da kurabiye birikintisi bırakanları toplayıp bir adada ölüm kalım mücadelesinin içine atacağız bilginize olsun. Haydi çabuk, 15 dakikanız var!

Tekrar hoş geldiniz efendim. Zamanında buraya gelemeyen varsa onlar çoktan fırtınaya kapılıp gittiler ve yaşam mücadelesini kaybettiler. Biz Battle Royale'lerin en önemli özelliğimizin zamanı doğru kullanmak olduğunu unutmayalım lütfen. Büyük Battle Royale tarihi kitabını okuduyunuz (Yazarı benim ve herhangi birinizde kitabın fotokopisini görürsem yakarım!) PUBG ve Fortnite'ın ardından, Fransız ihtilaliyle milliyetçilik akımının diğer ülkelere yayılması gibi Battle Royale'in de oyun sektörüne yayıldığını biliyorsunuz demektir. Bu iki oyunun ardından çıkan sayısız yapım içinde bunların bir kısmı Fortnite gibi daha Arcade bir Battle Royale yapısı sunarken, Rules of Survival ve Ring of Elysium gibi yapımlar daha PUBG'ye yakın, daha taktiksel ve dikkat gerektiren oynanışa sahip oyunlar oldular. Ring of Elysium (RoE) da bir süredir takipte olduğum bir oyundu ve denemek bu aya kismet oldu.

RoE'de de amacımız elbette haritada hayatta kalmak. Yine bir harita üzerinde loot yapıyor ve daralan alan karşısında karşılaştığımız düşmanlarla çatışıyoruz. Yine en son alana gidip hayatta kalmaya çalışıyoruz ama bir farkla. Bu oyunda hayatta kalan birden fazla kişi olabiliyor. Ana amacımız haritanın son küçülmesinde, haritanın belirli bir noktasına inen helikoptere ulaşmak ve diğer üç kişi ile ona binip kurtulmak. Tabii şöyle bir şey var. Diyelim ki dört kişi kaldınız ama henüz kimse helikoptere binmedi. Bu durumda iyi niyetli

oyunculara denk gelirsiniz el ele tutuşup "Hepimiz Kardeşiz" türküsünü söyleyerek helikoptere binebiliriz. Ancak elbette burası Battle Royale güven dediğin bir yanılsamadan başka bir şey değil. O yüzden dikkatli olmak zorundasınız.

Gel gelelim oyundaki harita kapanmaları dairesel değil ve CS:GO'nun Danger Zone modundaki gibi oldukça düzensiz. Oyun sizi belirli bir bölgeye gitmeniz için uyarıyor ve belirli bir süre veriyor. Süre bittiğinde ise güvenli bölge dışında kalan bölgeler zıncı diye bir anda tehlikeli bölge konumuna ulaşıyor ve her geçen saniye canınızdan gidiyor. Yani öyle "aha süre bitti, mavi alan gidiyor, yetişeyim" falan yok. Direk güvenli bölgenin dışında kalan her yer süre bittiği an kapanmış oluyor. Ancak harita kapanmaları sırasındaki etkiler oldukça güzel. Haritanın PUBG'nin Vikendi'si gibi karlarla kaplı bir harita olduğunu söyleyeyim. Güvenli bölgeye gidiz zamanı azaldıkça önce küçük kar taneleri düşüyor. Daha sonra bu kar taneleri sıklaşıyor. Süre daraldıkça hava

adeta kararıyor ve en son süre bittiğinde çılğın bir tipi canınızdan can alıyor. Oyundaki silah çeşitliliği ise biraz yeterlidir. Elbette oyun hala erken erişimde ve silah çeşitliliği artacaktır. Ancak özellikle SMG'ler çok yetersiz. Tüm silah türlerinde tanıdık silahlar var ve hem silahlar hem de oyun içerisinde eklentilerle yapılan silah gelişimi PUBG'ye bir hayli benziyor. Bu arada oyunun ikinci haritasının 16 Ocak'ta geleceğini belirteyim.

RoE, hala geliştirmesi gereken birçok detayla dolu olsa da oyunun performans açısından iyi olduğunu da gözden kaçırmamak gerekiyor. Yine de silah çeşitliliği ve özellikle ses efektlerinin anlaşılabilirliği konularında daha çok geliştirilmesi gerek. Yine de Battle Royale için ücretsiz alternatifler arıyorsanız bence göz atın.

İlk bakışımız bitmiştir arkadaşlar. Bu noktaya kadar hayatta kalmayı başardığımız için tebrik ederim. Diğer sayfaya geçebilirsiniz. Yeni bir Battle Royale yazısında görüşmek üzere. ♦ Enes Özdemir





## PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

# Yeni favori haritamız: Vikendi

**G**eçtiğimiz ay Vikendi haritasına şöyle bir göz atmış ve beyazlarla kaplı bu haritamız ile beraber yeni güncellemeyi üstünkörü incelemiştik. Bu ay ise Vikendi haritasına biraz daha derinden bakacak, haritayı daha detaylı inceleyeceğiz. Karların arasında nasıl bir hayat var, bu yaşam mücadelesi burada nasıl geçiyor göz atacağız.

### Eksik platform kalmadı...

Öncelikle oyunun konsol sürümleri için bir haber aktarmak istiyorum. Vikendi oyunun konsol sürümlerine yaklaşık bir ay kadar gecikmeli olarak geldi. Daha önce aralık sonuna yakın PUBG Mobile'a ulaşmış olan Vikendi, en son olarak konsol sürümlerinde yayımlandı. 22 Ocak itibarıyla da PS4 ve Xbox One'da oyuncularla buluştu. Kısaca,

konsol oyuncuları da artık kartopu savaşına dahil oldu. Skorpio ve G36C silahları oyunun her iki konsol sürümü için de bu güncellemede oyuna eklendi. Aynı şekilde bu güncellemeyle dereceli oyunlar artık Xbox One ve PlayStation 4'de de oynanacak. Tabii ki her iki konsola özel arayüz ve performans güncellemeleri de yapıldı. Aslında bunun yanında son bir aydır PUBG'de büyük sükses yaratacak bir haber olmadığını söyleyebilirim. Yine de artık oyun tekrarı izleme aracı çok daha detaylı bir şekilde kontrol edilebiliyor. PUBG'de yaşadığınız epik ya da eğlenceli anları çok daha etkileyici şekilde düzenleyip kaydedebilirsiniz.

Bildiğiniz gibi Vikendi pek çok lokasyona ev sahipliği yapıyor. Cosmodrome isimli bir roket istasyonu, devasa bir kale, içinde kaybolabileceğiniz bir fabrika ve birçok kasaba ve şehirden meydana geliyor. PUBG'de genelde belirli bir bölge seçip her zaman o bölgeye atlayışımızı gerçekleştirme taraftarıyım. Her zaman Erangel'de Rozok'a, Miramar'da Los Higos'a, Sanhok'ta ise Quarry çevresine atlarım (Çok sıkıcı, bizimle değilsin - Kürşat). Bu durum, bölgeleri ilk





atlayışta nasıl oynamanız gerektiğini iyice ezberletiyor hatta refleks haline getiriyor (Ya da oyunun zaten kısıtlı olan içeriğini daha da daraltıyor- Kürşat). Daha sonra buradan nasıl bir yol izleyeceğinizi, en güvenli seçeneğin ne olduğunu da ilk harita daralması ile beraber hızlıca kavriyorsunuz. Özellikle yeni haritalarda bunu yapmak oyun başını iyi oynamak için çok büyük avantaj sağlıyor. Peki yeni haritada neresi? Kendi adıma Vikendi'de Movatra benim en sevdiğim mekan oldu. Yine de tabii ki çeşitli şehirleri en azından gezip görmek için atlardım. Vikendi'de oynanışa çeşitlilik katan nokta şehirlerin kasabaların veya loot yapabileceğiniz diğer geniş alanların diğer haritalara oranla ve birbirilerine oranla farklı yapıda olmaları. Bu durum her bir lokasyondaki stratejinizi farklı kılabilir. Bu yüzden taktiksel detaylara önem veren bir oyuncuysanız, oyundaki büyük alanların her biri için nasıl bir yol izlemeniz gerektiğine dair savaş planları oluşturmayı ihmal etmeyin derim. Peki Vikendi'de hayatta kalmak için en önemli noktalar neler? Harita özelinde ne tür içeriklere sahip olabiliyoruz?

**Buzların içinden gelen hayalet...**  
Bembeyaz bir haritaya sahip olduğumuz için harita üzerinde fark edilmemiz de oldukça kolay. Dolayısıyla olabildiğince sessiz ve görünmeden oynamak özellikle orta ve geç oyunda çok önemli. Bana kalırsa haritadaki en önemli eşya da tam da bu yüzden kamuflaj elbisesi. Bildiğiniz gibi bu elbise diğer haritalarda da var ve sizi haritanın renkleri ile karıştırıyor, otları

bitkilerin taşların arasında kaybolmanıza olanak sağlıyor. Vikendi'de iki çeşit kamuflaj giysisi bulunuyor. Bunlardan birisi açık kahverengi ve haritada kar olmayan azınlık bir bölgede işinize yarayabilir. Ancak haritanın çok büyük çoğunluğu karlarla kaplı olduğundan elbette herkes Vikendi'ye özel olan beyaz kamuflaj giysisini ele geçirmeye çalışıyor. Bu giysi gerçekten de sizi neredeyse görünmez yapıyor ve güzel bir noktaya konuşlandığınızda bir de susturucunuz varsa bir hayaletten farksız oluyorsunuz. Tabii kamuflaj sırasında özellikle gölgelerden hareket etmeyi ihmale etmeyin, güneşin parladığı alanlarda yine büyük oranda kamuflaj olsanız bile daha belirgin hale gelebiliyorsunuz. Özellikle bu denli açık alanların olduğu beyazlarla örtülü bir haritada kamuflajın önemi diğer haritalara oranla çok daha önemli durumda. Bu nedenle kamuflaja giremediğiniz durumlarda olabildiğince beyaz zeminden uzak durmak, yakınlardaki ağaçlıklı alanları kendinize siper yapmak en kötü ihtimalle açık alanları araçlarla geçmek fayda sağlayacaktır.

Eh, tabii ki kendinizi ne kadar gizlemeye çalışsanız bile aranızda bazı izler bırakıyorsunuz. Karda giderken ayak izleriniz belirli bir süre aranızda kaldığı için her zaman dikkatli olmalı ver aranızdan sizi takip edebilecek tehlikelere karşı uyanık olmalısınız. Ama tabii ki bu durum aynı zamanda avantajınıza da dönebilecek bir nokta zira karda ayak izlerini takip etmek ve rakiplerinizi sinsice avlamak da mümkün. Bu nedenle oyuncuların ayak izlerini

ve araç izlerini aramayı ihmal etmeyin. Tam da bu yüzden aslında güvenli bölgelere olabildiğince geç girmek iyi bir karar olabilir. Araç demişken haritadaki en önemli araç elbette kar aracı. Kar aracı tahmin edebileceğiniz gibi sadece Vikendi'ye özel. Ancak bu aracın yanında Dacia, açık ve kapalı UAZ, su botu ve motosiklette bulunuyor. Ama tabii ki kar aracını kontrol etmek diğer araçlara oranla daha kolay olabiliyor. Yine de dört kişilik takım halinde oyuna girdiğiniz zamanlarda kapalı bir UAZ çok daha işe yarayacaktır. Geçtiğimiz aydan itibaren PUBG'nin büyük bir güncelleme ve yepyeni bir harita yayınlaması kısa bir süre daha oyunun sessiz kalmasına neden olacaktır. Yine de ileride oyun için büyük haberler beklemiyor değilim. Ancak şu anda PUBG'nin gelişimi için ikinci bir kulvar daha var. O da espor sektörü. PUBG yönünden 2019 yılının espora çok daha fazla yatırım yapılacak ve oynanıştan ziyade espor alanında daha büyük gelişmeler göreceğimiz bir yıl olacağını düşünüyorum. Gelecek günler beni yanıltacağını mı yoksa haklı mı çıkaracağını göreceğiz.

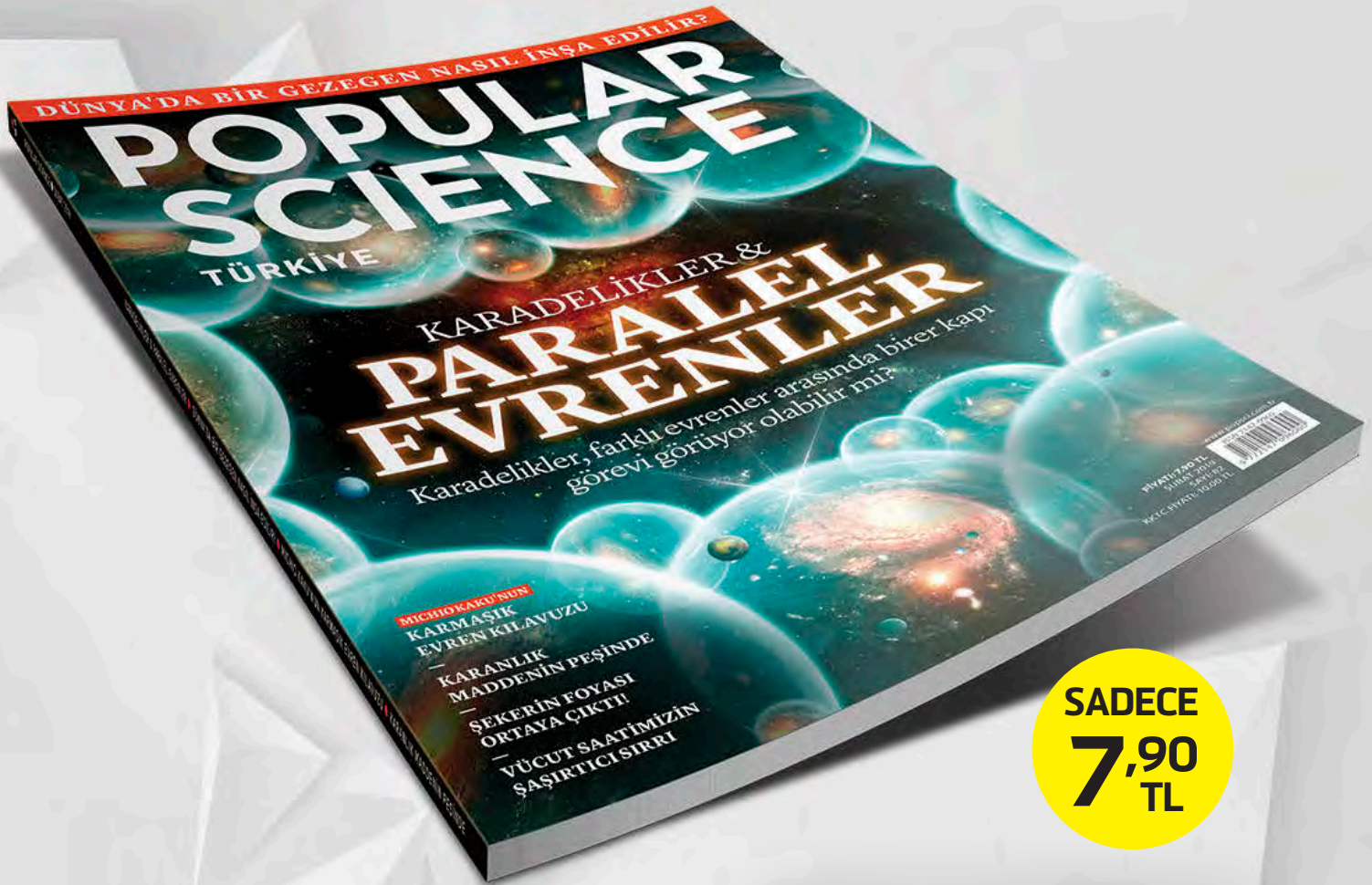
◆ **Enes Özdemir**



**KARADELİKLER VE PARALEL EVRENLER, GÜNÜMÜZ BİLİM DÜNYASININ EN İLGİ ÇEKEN KONULARI ARASINDA. PEKİ YA BU İKİSİ ARASINDA DAHA ÖNCEDEN FARK ETMEDİĞİMİZ BİR BAĞLANTI VARSA?**

- ▶ Kozmosu bir de Michio Kaku'dan dinleyin.
- ▶ Dünya üzerinde bir gezegen inşa ederken evrenimize dair bilmediğimiz pek çok şeyi öğreniyoruz.
  - ▶ Suyu hidrojen yakıtına nasıl çeviririz?
  - ▶ Elektrik üreten çılgın bakteriler.
  - ▶ Çin'in Ay'a dair planları var.

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



**SAKIN KAÇIRMAYIN!**



# ACER

## Predator Triton 700

GTX 1080'i hiç bu kadar ince bir oyuncu bilgisayarında görmediniz...

Sayfa  
98



# DONANIM

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

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



## Acer Predator Triton 700 ✦

Uzun zamandır gördüğümüz en yenilikçi laptop!

**H**atırlayacaksınız, geçtiğimiz ay Acer'ın X27 monitörünü incelemiştik ve inovasyon anlamında sınırlarda dolaşan bir modeldi. Gördüğünüz her şeyi unuttun zira bu defa karşımızda olan ürün laptoplar söz konusu olduğunda gördüğünüz en "acayip" yeniliklerin bazılarını bünyesinde barındırıyor. LEVEL'in Youtube kanalından görebileceğiniz gibi IgroMir 2018 sırasında "yüz sürme" imkanı bulduğumuz modeller arasında Predator Triton 700 açık ara en çok dikkatimizi çeken üründü. Nasıl olmasın ki, 18.9mm inceliğinde ve 2.4kg ağırlığındaki kasaya MaxQ maharetiyle sığdırılmayı başaran GTX 1080 ekran kartı mı istersiniz, Dolby Atmos'u arkasına alan sanal ses sistemi mi yoksa daha önce hiç görmediğimiz, touchpad ve klavyenin hayatımıza kazınan yerlerini tersyüz eden olağandışı tasarımı mı?

15.6' ebadında, 1080P çözünürlük destekleyen 120Hz IPS ekrana sahip olan Triton 700'de elbette G-Sync desteği de bulunuyor. Bu sayede VSync açık olsun veya olmasın ekrandaki kırıklar olmaksızın üst seviye bir oyun deneyimi yaşamanız mümkün. Ön kısımda yer alan mekanik klavye oyunlarda yüksek performans gösterse de düşük

tuş yüksekliği ve yüksek kavrama noktası (ve elbette inovatif konumu) sebebiyle yazarken pek konforlu değil. Klavyenin RGB destekli olduğunu da belirtelim.

Ürünün alametifarikası olan touchpad alışlagelmiş bir konuma sahip değil. Gövdenin arka bölümünde yer alan touchpad hayli yenilikçi ve alanı da oldukça büyük. Son derece hassas olsa da bu bölümde ekran kartının bulunması parmaklarınızın üşümeyeceğinin garantisi diyebiliriz. Şeffaf olan bu bölümde yer alan fan ışıklandırılmış ve pek güçlü bir ışıklandırma olmasa da loş ortamda göze oldukça hoş geliyor. İşlemci tarafında ise Intel Core i7-7700HQ tercih edilmiş, bu işlemci & Intel HM175 anakart önümüzdeki dönemde upgrade edilecektir ancak bildiğiniz gibi halihazırda son derece iyi performans değerlerine ve düşük ADP'ye sahipler. Triton 700'de 8 & 16 & 32GB DDR4 – 2400Mhz RAM seçenekleri sunuluyor, elbette ihtiyacınız ve bütçeniz dahilinde seçim yapabilirsiniz. Oyuncuları en fazla etkileyecek kısmı ise bu incecik kasanın içinde yer alan canavar, yani Nvidia GeForce GTX 1080 MaxQ (8GB) ekran kartı. Günümüzde piyasada olan ve yakın gelecekte piyasaya sürü-

lecek tüm oyunlarda yüksek performans garantili olan bu kartın böyle ince ve hafif bir makinede kendisine yer bulması kulağa başta inanılmaz geliyor. Alıştığınızda bile takdirinizi gizleyemiyorsunuz. Ürünün Turbo modunda oldukça sesli çalıştığını ancak soğutma performansının gayet başarılı olduğunu belirtelim.

Sonuç olarak, biz oyuncular güçlü olanın büyük ve kaslı olmasına alışkın bir topluluğuz. Haliyle Triton 700'le ilk kez karşılaşım performansına tanık olduğumuzda sevgili Zeki Alasya & Metin Akpınar'ın "Nereye bakıyor bu adamlar?" afişindeki gibi kalakaldık.

Elbette bunca güzellik ucuza üretilmiyor, ürünün şu anki Türkiye fiyatı 20.000 TL ve bu açıdan hardcore oyunculara hitap ediyor. ✦ **Kürşat Zaman**

### KARAR

**ARTI** İnovatif tasarım, son derece hafif ve sık, çok yüksek performans, başarılı soğutma performansı, kaliteli ses sistemi  
**EKSİ** Touchpad kullanımı pratik değil, yedinci nesil Intel işlemciyle geliyor



## XFX Radeon RX 590

Orta seviye ekran kartı fiyatına üst seviye performans...

**R**adeon RX 590, AMD'nin 12nm FinFET Polaris 30 mimarisini temel alıyor ve selefi RX 580 ile temelde en büyük farkı da bununla sağlıyor. Hatırlarsanız RX 580, 14nm FinFET Polaris 20 üretim sürecini temel alıyordu. İki kart arasındaki mimari farklılığıyla beraber elbette saat frekansları yukarı çıkıyor.

Kartın teknik detaylarına geçeceğiz, ancak hemen baştan söylemekte yarar var, elimizdeki RX 590, NVIDIA tarafında GTX 1060 ile GTX 1070 arasında konumlanıyor. Hatta GTX 1070'e çok çok yakın bir grafik seyrediyor. Uyguladığımız tüm senaryolarda GTX 1060'ı geriye düşüren RX 590, fiyat olarak da adam akıllı bir soğutma sistemli GTX 1060'tan kabaca 1000 TL kadar daha ucuz. Bu da kartın bir diğer avantajı. Şimdi kartın teknik detaylarına bakalım.

Elimizdeki Radeon RX 590, 12nm mimarisine sahip ve tepe işlem performansı 7.1 TFLOPs'a kadar. 36 işlem birimiyle, 2304 Shader Processors sahibi olan kart, bu noktada RX 580 ile benzer yapıda. ROP ünitesi da keza 32.

256-bit bellek bant genişliği ve 8 GB GDDR5 bellek kullanan RX 590, efektif

bellek hızıyla 8 Gbps çalışma frekansı sunuyor. Çekirdek saat hızıyla 1469 MHz base clock'ta çalışan kart, tepe noktada 1545 MHz'e erişebiliyor. Ancak elimizdeki kart XFX'in fabrika çıkışlı overclock'lu bir modeli ve tepe noktada varsayılan olarak 1580 MHz'e erişebiliyor. Eğer ayrıca hız aşırma uygularsanız kartın saat frekansını 1600 MHz'e de ulaştırabiliyorsunuz. Yine piyasada farklı markalar altında bu kartı bulabiliyorsunuz.

Çift slot form faktörüyle kasanızda yer alan RX 590, bağlantıları arasında da 3 adet DisplayPort 1.4 ve 1 HDMI 2.0b portu bulunduruyor. Kartın yüksekliği de 241 mm seviyesinde. Yine kartın arka yüzünde alüminyum plakanın yer aldığını görüyoruz. Performans konusunu kapatıp sonuç bölümüne geçmeden son olarak RX 590'ın ısı ve güç tüketim değerlerinden de bahsedelim. Sistem boşta çalıştığında ortalama ısı 35 derecelerde seyreden RX 590, yük altında da bize maksimum 78 dereceyi gösterdi. Bu sonuçla da değerlendirecek olursak, kartın GTX 1070'den 1 - 2 derece daha sıcak çalıştığını söyleyebiliriz.

Güç tüketimi ise yüksek tarafta kalıyor

ki kartın elle tutulabilecek belki de tek eksisinin bu olduğunu söyleyebiliriz.. Kartın oyunlarda tam yükte çektiği güç 220 Watt civarında, bu değer de hemen hemen RTX 2080'e yakın.

Radeon RX 590 Full HD ve 2K çözünürlüğünde oyun oynayacaklar için ideal bir kart olmayı başarıyor. Şu an piyasada 1900 TL fiyatlarla bulunabilen RX 590, NVIDIA'ya karşı büyük bir avantaj sağlıyor diyebiliriz. Ha, bu kart, elinde RX 580 olanlar için tercih sebebi yaratmıyor elbette. NVIDIA GeForce GTX 1060'tan daha performanslı ve daha ucuz bir ekran kartı almak isteyen, Full HD ve 2K çözünürlükte akıcı oyun deneyimi elde etmek isteyen oyun severler Radeon RX 590'ı tercih edebilirler. **◆ Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** Harika 1080p performansı, Rakibi GTX 1060'tan daha performanslı, saat hızı ve verimlilik geliştirilmiş.

**EKSİ** Yüksek güç tüketimi.

87



## HyperX

### AMP USB Ses Kartı

Stereo kulaklığınıza çevresel ses desteği!

**A**MP USB Ses Kartı, özellikle HyperX'in bazı kulaklık modelleri için sunulan bir yükseltme. Halihazırda stereo kulaklıkları, 7.1 çevresel ses ile güncelleyen bu minik cihaz, etkili çalışıyor. Eğer elinizde Cloud, Cloud Stinger, Cloud Alpha ve Cloud Revolver modellerinden biri varsa, yeni bir 7.1 ses destekli kulaklık satın alacağımıza, bu cihaz yoluyla bu kulaklıkları güncelleyebilirsiniz.

AMP USB Ses Kartı, işini iyi şekilde yerine getiriyor. Tak ve çalıştır mantığını benimseyen cihaz, USB bağlantısı yoluyla bağlanabiliyor. Diğer ucuna da kulaklığınızın 3.5 mm jakını takıyor ve butona basıyorsunuz. Hepsi bu kadar.

Biz cihazı incelerken, elimizdeki HyperX Cloud II modeli üzerinden değerlendirdik. Sonuç önemli ölçüde başarılıydı. Bu minik cihaz, sesleri ayırmak için iyi iş çıkartıyor. Ancak performans açısından şunu söylemek lazım ki, sağlanan çevresel ses beklediğimiz ölçüde kulağa yüksek gelmiyor. Yani buna ilişkin olarak doğrudan şunu söyleyebiliriz: Eğer elinizdeki pastanın üzerine krema sürmek istiyorsanız, bu cihaz işinize yarayacak; fakat pastanın üzerinde çilek olmayacak.

Cihazın kablosu 2 metre uzunluğunda. Bu uzunluk bizece yeterli, ancak aranızda kısa bularlar da olacaktır muhakkak. Kumanda üzerinde ses ve mikrofon seslerini ayarlayabileceğiniz butonlar mevcut. Bu arada tüm bu tuşlar ve elbette içindeki ses kartı PC'nin yanı sıra PS4 ve PS4 Pro'da da çalışıyor. Sonuç olarak AMP USB Ses Kartı, Cloud, Alpha, Stinger ve Revolver kulaklık setlerine sahip olanlar tarafından tercih edilebilecek niş bir ürün. Ses deneyimini geliştirdiği kesin; bundan oyunlarda olduğu kadar filmlerde de yararlanabiliyorsunuz. Kanalları ayırması ve seste ayrıntı sunması cihazın beklenen özellikleri. Fiyat olarak da makul. AMP USB Ses Kartı'nı 169 TL civarında fiyatla bulabiliyorsunuz. ♦ **Ercan Uğurlu**

#### KARAR

**ARTI** Tak ve çalıştır, örgülü kablo, uygun performans, PC ve PS4 uyumluluğu, uygun fiyatlı çözüm

**EKSİ** Çevresel ses farkı çok yüksek değil

83



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## XPG

### SX8200 Pro M.2 SSD 1TB

Hem hafif hem kaliteli

**S**on dönemde XPG ürünlerinin ülkemizde oldukça ilgi çekici bir hal almaya başladığını kabul etmek gerek. Özellikle performans konusunda oyunculara güzel seçenekler sunan XPG, bildiği gibi ADATA'nın bir markası. Daha önce de XPG'nin çok sayıda ürününü inceleme şansını bulmuştuk. Bu defa ise, elimizde 1TB kapasitesinde XPG SX8200 Pro M.2 SSD yer alıyor.

XPG SX8200 Pro M.2 SSD, elimizde az önce de söylediğimiz gibi 1 TB gibi devasa kapasiteli modeliyle bulunuyor. Dolayısıyla bu diski satın aldıktan sonra ayrıca bir sabit diske de ihtiyaç duymayacaksınız. XPG SX8200 Pro M.2 SSD, tipik M.2 formunda bulunurken, eğer anakartınızın bir M.2 soğutucusu yok ise, kutu içeriğinde bir soğutma plakası da bulunduruyor. 64 katmanlı 3D NAND flaş belleklerini kullanan disk, NVMe 1.3 standardını destekliyor. 3D TLC NAND Flash sahibi olan XPG SX8200 Pro M.2 SSD, SMI kontrolcüsüne sahip. ADATA'nın bu disk ile ilgili iddiası, 3500 MB/s okuma, 3000 MB/s yazma performansı sağladığı yönünde. Şimdi biz de aldığımız sonuçlara bakalım.

CrystalDiskMark'ta ölçümlediğimiz XPG SX8200 Pro, sıralı okumada aldığı sonuçla 3357 MB/s performans sergilerken, sıralı yazmada da 3021 MB/s sonuç sağlıyor. Bu sonuçlarla halihazırda önemli rakiplerini geride bırakmayı başaran XPG SX8200 Pro, gerçek dünya kopyalama sürelerinde de gerçekten oldukça hızlı çalışıyor.

Sonuç olarak XPG SX8200 Pro M.2 2280 SSD, gayet yüksek performanslı bir disk olmayı başarıyor. Eğer şu sıralar gerek yüksek performans gerek yüksek kapasite sunan bir M.2 SSD arıyorsanız, gönül rahatlığıyla XPG SX8200 Pro M.2 SSD'yi tercih edebilirsiniz. XPG SX8200 Pro M.2 SSD'nin fiyatı ise 1399 TL. ♦ **Ercan Uğurlu**

#### KARAR

**ARTI** Üst seviye performans, rakiplerine karşı avantajlı fiyat, opsiyonel soğutucu, 5 yıllık garanti

**EKSİ** Fiyat / performans oranı yüksek de olsa pahalı bir ürün.

95



## Monster Abra A7 V10.2

Uygun fiyat, 17' ekran, yüksek performans...

**M**onster Abra A7 V10.2, her zamanki sade tasarım çizgisini koruyor, ancak oldukça ince bir gövdeye sahip olmasıyla rahat taşıma imkanı tanıyor. Öte yandan 17 inç büyüklüğünde bir laptop olmasına karşın 2.5 kilogram ağırlığında olan cihaz, böylece gezgin oyuncular tarafından da tercih edilebilir. Işıklılandırılmalı alanlarıyla tasarıma katkıda bulunan Monster Abra A7 V10.2'in bir diğer güzel görünen yanı kuşkusuz ekranında gizli. 17.3 büyüklüğünde olan ekranın çerçevesi sadece 5 mm kalınlığında. Evet, şimdi Abra A7 V10.2'nin diğer özelliklerine geçelim ve ilk olarak ekrana daha yakından bakalım. Bu modelin en büyük farklarından biri ekranında yaşıyor diyebiliriz, zira bu ekran native olarak 144Hz tarama hızına sahip. Böylece yüksek kare hızlarında akıcı bir oyun deneyimi elde ederken, bunun görüntü karşılığını da ekrandan alabiliyorsunuz. Ekran Full HD çözünürlük sunuyor ve panel IPS olduğundan dolayı 178 dereceye kadar görüş açısı sağlanabiliyor. Intel Core i7-8750H işlemciden güç alan laptop, yalnızca oyunlarda değil, aynı zamanda yüksek güç gerektiren uygulamalarda da rahatlıkla kullanabileceğiniz bir makine, ayrıca 8 GB DDR4 bellek bulunuyor. Burada tek kanal yerine çift kanal kullanılsa daha iyi olurmuş gerçi. 256 GB kapasitesinde XPG PRO M.2 SATA diskin yer verildiği laptopa ayrıca boşta duran bir M.2 slotu daha var. Artı olarak 2.5"lik bir sabit diskle daha geniş depolama alanı da oluşturabilirsiniz. Abra A7 V10.2 modelinde NVIDIA'nın GeForce GTX 1050Ti ekran kartı yer alıyor. FPS değerini yukarı çekmek için elbette 1050Ti'da bazı ayarları optimize etmeniz gerekiyor, biliyorsunuz. Sonuç olarak Monster'ın yeni Abra A7 V10.2 dizüstü bilgisayarı, sahip olduğu teknik kadro ışığında performans açısından olduğu kadar fiyatıyla da kategorisi için en iddialı modellerden biri oluyor. Şu an bu modeli 7199 TL fiyatla satın alabiliyorsunuz.

◆ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Yeni nesil işlemci, uygun performans, ince çerçeveli 144Hz ekran, mekanik RGB klavye

**EKSİ** Tek kanal RAM

90



## Plantronics RIG 800HD

Başarılı performans, uzun pil ömrü...

**K**ablosuz oyuncu ürünlerine karşı ne kadar ön yargılı olursanız olun, bu uzun sürmeyecek. Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Corsair HS70'in ardından yine son derece başarılı ve rekabetçi bir kulaklık olan RIG 800HD, kulaklık denilince en köklü firmalar arasında yer alan Plantronics'in kabloyu aradan çıkartmak isteyen oyunculara cevabı olarak konuğumuz. Tasarımdan başlamak gerekirse, bataryalara rağmen sadece 290 gram gelen kulaklık son derece hafif ve tam şarjda 24 saate kadar varan bir pil dayanımına sahip. Bu konuda tek eleştirimiz tak & kullan tipindeki bu üründe pil ömrünü takip edebileceğimiz tek geribildirim kulaklığı açtığımızda sesli olarak yapılan "low, medium, high" uyarıları olması. Ürünün mikrofonu oyunlarda sesinizi karşı tarafa son derece net bir şekilde iletebiliyor ve yukarı katladığınızda otomatik olarak mute moduna geçiyor. RIG 800HD tıpkı diğer RIG serilerinde olduğu gibi modüler bir yapıya sahip. Her ne kadar mikrofon yerinden sökülemese de gerdirmeye kayışı ve köprü sökülebiliyor ve ayrıca satılan farklı renk ve tasarımdaki modeller ile değiştirilebiliyor. Beraberinde gelen Wi-Fi adaptörünün kablosu oldukça uzun, firma wi-fi menziline 10 metre olduğunu söylese de 12 metreye kadar herhangi bir sorun yaşamadık. RIG 800HD, 40mm sürücüler ile gelen, stereo bir ürün. Diğer taraftan kutudan çıkan ön ödemeli Dolby Atmos kodu ile sanallaştırmaya hazır halde ve oyunlardaki performansı da son derece başarılı. Müzik dinlerken de yüzünüzün güleceğinin müjdesini verebilirim zira ürün hem tiz hem de baslarda dengeli son derece iyi tutturuyor. Son derece konforlu olan kumaş kulak yastıkları kullanılmasının yan etkisi ise hem içeri ses kaçırmaması, hem de tam ses açırken dışarıya ses vermesi. Neticede karşımızda hem oyun hem de müzik konusunda üst seviye performans gösteren bir ürün var. Yurt dışı fiyatı 180 dolar olan ürünün 800 TL'lik Türkiye fiyatının da çok rekabetçi olduğunu belirtelim. ◆ Kürşat Zaman

### KARAR

**ARTI** Son derece hafif, hem oyunlarda hem müzik dinlerken yüksek performans, çok uzun pil ömrü, konforlu kulak yastıkları

**EKSİ** Wi-fi adaptörü hayli büyük, kumaş kulak yastıkları hem içeri hem dışarı ses geçiriyor

90

# 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





# KÜLTÜR & SANAT

Sayfa  
105

## ***RALPH BREAKS THE INTERNET***

Adını duyduğumuzda indie oyun sandığımız  
film mercek altında.

KÜLTÜR  
SANAT  
KÖŞESİ

2019 biraz kaotik geçecek sanıyorum. Yoğunluk bir yana terslikler bir yana dursun, bu ay iki albüm konduğumuz var, geçmişten birer dost diyebileceğim. Bakalım neler karşımıza çıkmış...

## ALBÜM

EVERGREY  
THE ATLANTIC

Ne yalan söyleyeyim, Evergrey şarkısı dinlemeyeli kaç zaman oldu bilmiyorum. Öyle bir silinmiş ki hafızamdan... Hatta albüm çıkardılar mı, hayattalar mı, ne yaptılar falan hiç bakmamışım. Karşıma bir anda çıkınca yeni albümleri az biraz utandım bile. Yıllarca Caravan dahil birçok mekanda defalarca kliplerini izlemiş biri olarak bu albümün keyfini de eskiler gibi buldum. Albüm müthiş bir güce sahip. Bazen sizi hızlandırıyor, bazen yavaşlatıyor, tam derin düşüncelere dalacağınız anda tekrar fırtınanın ortasına bırakıyor. Yorucu bir günün arkasından dinlediğinizde allak bullak olmanız garanti. Lakin o fırtınadan bir şekilde kurtulduğunuzda ise pırl pırl pırl bir zihinle size eşlik ediyor. Geçmiş şarkılarına göre çok daha güzel geliyor kulağa bu albüm. Yaşlanma belirtisi mi bilemiyorum ama ben oldukça beğendim! ♦ İlker Karaş



## SİNEMA

HOW TO TRAIN  
YOUR DRAGON  
THE HIDDEN WORLD

2010 yılında Dean DeBlois ve Chris Sanders yönetmenliğinde başlayan ejderha macerası How to Train Your Dragon: The Hidden World (Ejderhanı Nasıl Eğitirsin: Gizli Dünya) ile kaldığı yerden devam ediyor. Sevimli ejderhamız Toothless, tükendiğine inanılan kendi soyuna mensup dişi başka bir ejderha ile tanışınca ortalık iyice karışıyor. İlk isimden farklı olarak Gizli Dünya konusuna odaklanan animasyon, Türkçe dublaj seçeneğine de sahip. Yeni düşmanın baş göstermesiyle Berk halkının topraklarını terk etme zamanı gelmiştir. Hiccup, liderliği konusunda şüpheye düşerken Astrid, ona yardımcı olmaya çalışır. Bir yandan halkının diğer yandan da ejderhaların güvenliğini aynı anda sağlamak zordur. Hiccup, zorlu bir kararla baş başa kalır. Görsel anlamda izleyicinin istediğini veren animasyon, müzik seçimlerin de etkileyici notalara sahip. Gizli Dünya, ilk iki seriden farklı olarak duygusal anlamda isminin hakkını veriyor ancak belli noktalarda fazla hızlı ilerleyen olaylar tam olarak doyum yakalamanıza izin vermiyor. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin'in ilk iki filmi izlediyseniz, muhtemelen Gizli Dünya'yı da beğeneceksiniz. ♦ Ceyda Doğan Karaş







## ALBÜM

# PAPA ROACH WHO DO YOU TRUST?

Geldik bir başka eski dosta, Papa Roach. Bu ismi duyunca kıpır kıpır olanları kenara ayırırsak 2000'lerin en hareketli eğlencesini kaçırmış çok kişi sayabilirim sanırım. Artık böyle gruplar çıkmıyor. Alien Ant Farm, Linkin Park, Papa Roach vb. çok kıymetli gruplar mevcut tarihin tozlu raflarında. Hiç eskimesin, hiç bitmesin istiyoruz. Limitsiz bir eğlence sunuyorlar, bu albümde öyle bir yapıda. Vızır vızır ya, tonu, şarkı yumuşaklığı, hızı her şeyi demli bir çay gibi. İlk yudumu aldıktan sonra ikinci yudum için saniyeleri sayarsınız ya, aynen öyle bu albümün hoşnutluk düzeyi de. Şimdiden uyarık lazım, Papa Roach'un tarzı herkese göre değil. Biraz daha salaş, biraz daha haşarı bir çocuk gibi hissetmeniz lazım kendinizi.

◆ İlker Karaş



## FİLM

# BIRD BOX

Kıyamet sonrası dünya konusu yıllardır birçok yapıma ev sahipliği yapmıştır. Cep telefonundan yayılan virüs, uzaylılar, konuşamamak derken bu sefer gördüğünüz anda en büyük korkunuzla yüzleşmenizi ve kendinizi öldürmenize neden olan ilginç bir vakayla karşı karşıyayız. Netflix üzerinden izlenebilen filmin başrol oyuncularları Sandra Block, Sarah Paulson, Trevante Rhodes ve John Malkovich. Josh Malerman'ın aynı isimli kitabından uyarlanan filmimiz, bir kadın ve iki çocuğunun gözü bağlı bir şekilde yola koyulmasını konu alıyor. Bu noktada film, çocukların ve annenin geçmişine dönerek, olayların nasıl başladığını ve bildiğimiz Dünya'nın nasıl kaosa sürüklendiğini gösteriyor. Sık sık geçmişe ve şimdiki zaman arasında geçiş yapan gerilim filmimiz, konu işleyişi bakımından izleyiciyi tatmin etse de çok fazla soru işaretiyle baş başa kalmamıza neden oluyor. Fazla tatmin edici olmayan sonuna rağmen dram konusunda türünü sevenlerin istediğini vermeyi başarıyor. Beklentiyi fazla yükseltmediğiniz sürece Bird Box, sizi yeterince tatmin edecektir. ◆ Ceyda Doğan Karaş



## SİNEMA

# RALPH BREAKS THE INTERNET

Başarılı Türkçe dublaj seçeneğiyle vizyona giren animasyon Ralph ve İnternet (Ralph Breaks the Internet), günümüz internet kullanıcılarına özel mesajlar vermekten geri kalmıyor. 2012 yılında vizyonda giren animasyonun devamı olan Ralph ve İnternet, Vanellope'nin Ralph ile olan macerasının ikinci zorlu yolculuğu. Hikayemiz, Sugar Rush için ihtiyaç duyulan parçasının internette bulunmasıyla başlıyor ve ikili kendilerini zamana karşı yarışırken buluyorlar. Disney prenseslerinden, Oyuncak Hikayesine ve Star Wars'a kadar birçok

karaktere denk geldiğimiz animasyonda, sosyal medya platformlarını ve arama motorlarını bulmak da mümkün. Her yaşta izleyiciye hitap eden animasyondaki mekan tasarımları muazzam ve rengarenk dünyanın içerisinde kaybolacaksınız. Çok çeşitli göndermelere denk gelirken, eğlenceli müziklerin tadını çıkartacak ve internetin yarattığı eğlenceli evrenin kimi zaman ne kadar zorlayıcı olduğunu da öğreneceksiniz. Animasyon biter bitmez koltuğunuzdan kalkmayın, iki farklı sürpriz son sizi bekliyor.

◆ Ceyda Doğan Karaş



# OTAKU CHAN

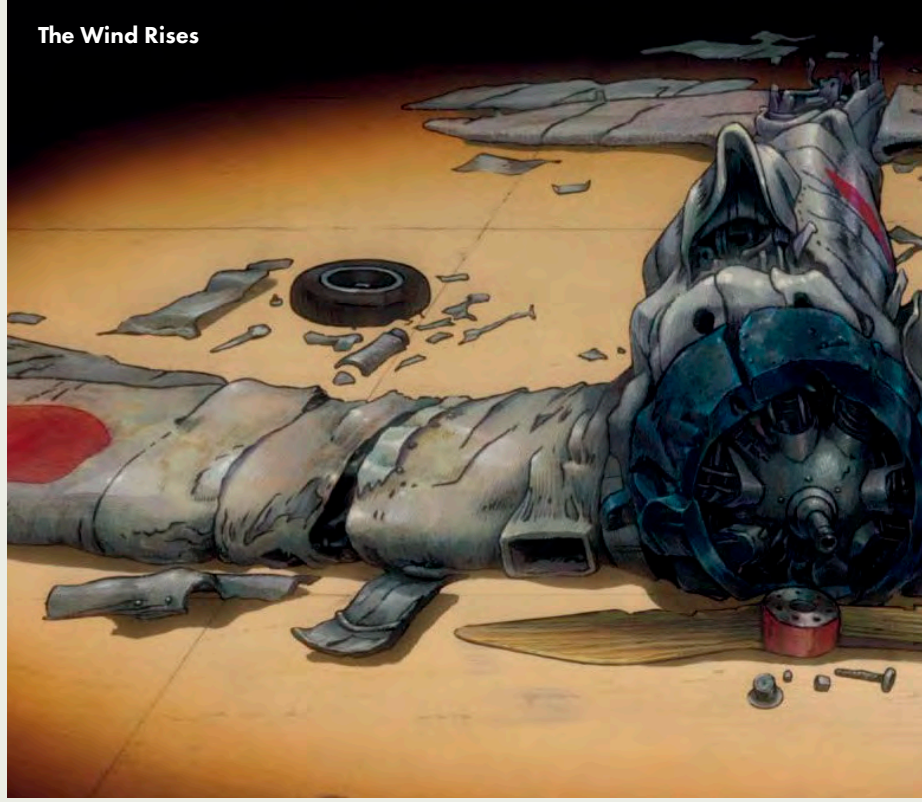
Senelerdir animeler üzerine yazırım. Fark ettim ki hareketlenen çizimlere öyle kaptırılmışım ki kendimi, bu çizimlere hayat katan önemli bir faktörü hep atlamışım: Ses tasarımı.

**S**es tasarımını teknik açıdan incelemek elbette benim harcam değil çünkü çok geniş bir konu. Sadece karakterleri seslendiren "seiyuu"lar değil, OST'yi hazırlayan müzisyenler, her aksiyon ya da atmosfer için oraya uygun sesi, efekti bulan ses tasarımcıları gibi geniş bir ekip çalışıyor bu konuda... Hepsi, sonuçta animenin soundscape'i (ses manzarası/algısı) diyebileceğimiz şeyi yaratıyor.

"Seiyuu"lar zaten idol gibi görüldüğünden çok daha ön plandalar. Kendi hayranları, takipçileri var. Daha gölgede kalan isimlerden bir kısmı OST'leri hazırlayan müzisyenler. Sadece popüler grupların, popüler şarkılarının kullanılmasından ya da açılış ve kapanış şarkılarından bahsetmiyorum elbette; tüm animenin atmosferine uygun müzikler hazırlayanlardan bahsediyorum. Bu konuda gerçekten kendine isim yapmış olanlar da var elbette. Mesela modern anime klasiklerinden saydığımız Cowboy Bebop'ta Yoko Kanno 1930'ların ve bigband orkestralarının caz müziğini tüm OST'ye yaymasa belki de Cowboy Bebop bu kadar ünlü olmayacaktı. Polisiye filmlerin Noir havasıyla, spaghetti westerni ve bilimkurguyu birleştiren bu serinin her bölümünde karakterlerinin hislerine ya da yaşanan aksiyonun temposuna uygun bir caz müziği eşlik eder. Açılış parçası Tank serinin polisiye kısmına caz türüyle destek çıkarken, Spokee Dokey parçası armonika ve gitarla western kısmına ağırlığını verir. Kanno'nun yaratıcılığını konuşturduğu tek seri Cowboy Bebop değil elbette. Wolf's Rain, Zankyou no Terror, Space Dandy, yine caz müziği ile öne çıkan Sakamichi no Apollon, Memories, Macross F... Ve tabii ki Ghost in the Shell Stand Alone Complex...

Gits'in SAC serisi Mamoru Oshii'nin filminden ve Kenji Kawai'nin müziklerinden biraz farklıdır. Seri aksiyonu öne çıkardığı gibi Kanno'nun müzikleri de Kawai'nin etnik tonunu barındırırken bir yandan daha tempolu ve elektro gitar gibi Kawai'nin kullandıklarına göre daha

The Wind Rises



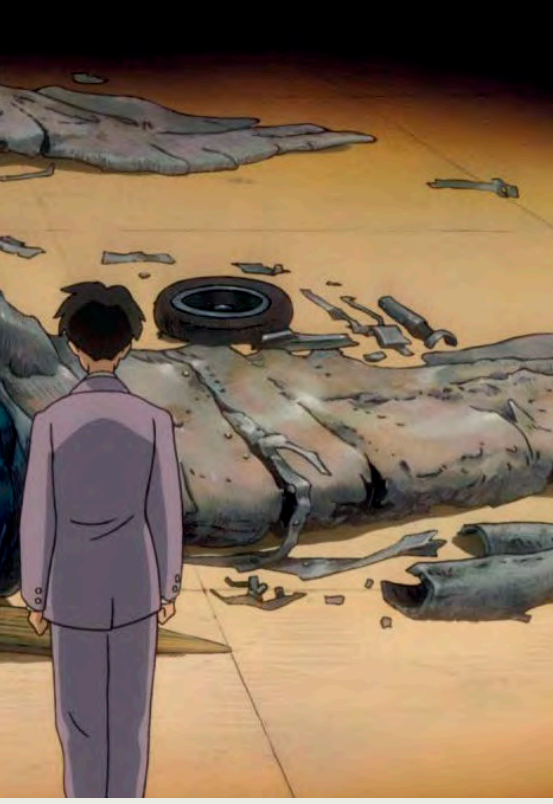
yeni enstrümanlarla doludur. Tıpkı Cowboy Bebop'taki gibi bu serinin müzikleri de kendine has atmosferini oluşturmasını sağlayan en büyük etkenlerden biridir.

## Atmosferi sağlamak

Hazır lafı açılmışken Kenji Kawai'den bahsetmeden geçmek olmaz. Mamoru Oshii'nin ağır tempolu, bol alt metinli ve göndermeli filmi de Kawai'nin müzikleri olmasa aynı havaya sahip olamazdı. Bol bol siberpunk öğeler ve teknoloji içeren filmde Oshii'nin Şinto tanrılarına yaptığı göndermeleri Kawai eski bir halk şarkısıymış gibi beslediği ve tanrıları dansa çağıran, bir duayı anımsatan şarkısıyla destekler. Kullandığı enstrümanlar da çok daha basittir. Davullar, ziller, atmosferik synth efektleri... Bu konuda kendini kanıtlamış bir diğer isim ise Joe Hisaishi'dir. Yani Miyazaki'nin filmlerinin OST'lerini hazırlayan kişi. Kanno ya da Kawai'den farklı olarak şarkıları çok daha batlıdır. Miyazaki'nin doğu ve batı hibridi



Mushishi



filmlerinin, özellikle de çoğu zaman kullanılan Avrupalı mimarinin özellikleriyle daha iyi örtüşür müzikleri. Totoro gibi daha Japonya ağırlıklı filmlerde de üfleli çalgılar, yaylılar ve piyanoyla harikalar yaratmıştır. Miyazaki'den devam ederek OST'leri arkamızda bırakıp animelerdeki efektlere dalalım biraz da. Rüzgâr Yükseliyor'un en dramatik sahnelerinden biri deprem sahnesidir. Ana karakter Jiro Horikoshi'nin trende yakalandığı deprem, insan sesi kullanılarak canlandırılmıştır. Deprem iç çekişlerle başlayan toprakta ilerlemeye ve dalga dalga binaları sallarken kakofoniye dönüşür. Depremin gücü azaldıkça ortam sesleri kendini duyurmaya başlar, trenin raylardaki sesi ve birbirine vuran çakıltaşlarının sesi yavaşça yerini sessizliğe bırakır. Biz sessizce şehre bakarken yaşanan dehşetin sessizliğini bir bebeğin ağlaması bıçak gibi keser ve insanlar tekrar hayata dönmüşçesine panik içinde trenden çıkmaya başlar. Bu filmdeki bir diğer etkileyici örnekse Jiro'nun kendi eseri olan uçağı yerde param-



parça yatarken gördüğünde filmin tamamen sessizliğe bürünmesidir. Bu sessizlik, Jiro'nun yaşadığı duyguları bir çılgıktan çok daha iyi hissettirir.

### Sessizliğin müziği

Sessizliği bir ses gibi tüm atmosferine taşıyan animelerden biri ise Mushishi'dir. Soluk renk tonları ve ağır ağır ilerleyen hikâyesine çoğunlukla doğanın sesleri eşlik eder. Rüzgârın, yaprakların, denizin sesi kesildikçe sadece davullardan ve zillerden oluşan çoğu zaman sessizleşip yükselen enstrümanların sesi eşlik eder hikâyenin akışına. Bir anlamda zen bahçelerinin, eski Japon mimarisinin sadeliğini seslerine taşır. Şinto inancının temellerinin eski ve farklı Japonya'ya uyarlanmasıdır Mushishi, bu yüzden de kullanılan her ses içinde kendi yalınlığını ve görkemini taşır.

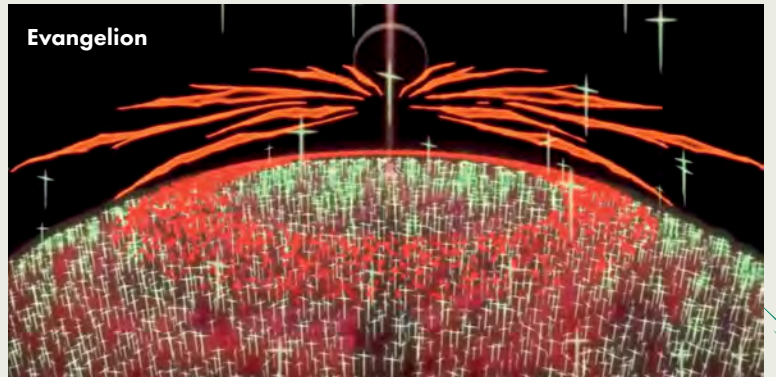
İçinde bulunduğu dünyayı seslendirme açısından etkileyici kullanımları görebileceğiniz filmlerden biri de senaryosunu Akira'dan Katsuhiko Otomo'nun hazırladığı, yönetmenliğini Rintarou'nun yaptığı, Osamu Tezuka'nın mangasından uyarlanan Metropolis'tir. Rintarou farklı şehir katmanlarını farklı renklerle ve mimariler kullanarak ayırdığı gibi aynı ayırımı ses tasarımında da görmüş belli ki. Şehrin üst katmanı fütüristik iken alt katmanı daha organiktir, Japonya'nın ara sokaklarına benzer. Kullanılan efektler ve şehre ait sesler de bunu destekler. Şehrin yaşamasını sağlayan sistemlerin bulunduğu katlara inildikçe makinelerin sesleri ağırlık kazanır. Yönetmen gözümüzü boruların, makinelerin arasından ilerletirken farklı metallerin, robotların sesleri çizimlerde detaya verilen önemin ses efektlerinde de geçerli olduğunu gösterir.

Metropolis'teki gibi ses konusunda detaycı

animelerden biri de Attack on Titan'dır tabii ki. Giydikleri 3DMG mekanizmanın ve kablolarının sesleri çok inandırıcıdır. Titanların ayak sesleri de gerçekten korkunç bir şeyin yaklaştığını hissettirir.

Bu kadar makine sesinden bahsedince mecha animelere de girmek gerek. Ama orası kendi içinde ayrı bir dünya elbette. Tüm o gattai (birleşme) sahnelerinde, mekanik hareketlerin ya da silahların seslerinde, ses tasarımının önemi bir kez daha kendini gösterir. İçinde gattai bulunmasa da müziği ve efektleri konusunda en başarılı serilerden biri de Anno Hideaki'nin Evangelion'udur. Bölümlerinin adı kadar seçilen şarkı türlerinde bile (enstrümantal, gospel vb.) mesaj veren, her detayıyla anlatılan hikâyeye bir şey katan serilerden biridir Evangelion. Bu arada serinin üstünden yıllar geçmesine rağmen açılış parçası hâlâ en çok söylenen karaoke parçalarından biridir Japonya'da.

Silah konusunda başarılı örneklerden biri Psycho Pass'teki Dominator'ların dönüşüm geçirirken çıkardığı seslerdir. Distopik dünyasının etkileyici ve gerçekçi hissettirmesinin sebeplerinden biri olduğunu düşünürüm bu seslerin. Velhasıl bu tip efektler şarkılar kadar ön planda değilse de sineğin ufak olup da mide bulandırması gibi önemlidir. Genelde bu tip efektleri eksikliğini çektüğümüzde daha çok fark ederiz. Bazen de çok fazla, yüksek volümlü ve keskin efektlerin kullanımı rahatsız eder. Bu yüzden iyi kotarılmış bir ses tasarımı animasyon kalitesi ve hikâyesi gibi seriyi destekleyen ama gizli kalan kahramanlardır. Bir iki tane de farklı tür müziklerin kullanımıyla öne çıkan seriyi tanıtalım. Spice and Wolf, Japon Şinto inancından beslense de Avrupalı bir dünyada geçer bu yüzden Kelt ve ortaçağ temalı müziklerle atmosferini yaratır. Klasik müzikle harmanlanmış seriler arayanlar eğlenceli Nodame Cantabile ve dram ağırlıklı Your Lie in April serilerine göz atabilir. İki seri de temeline müziği yerleştirdiği için hem klasik müziğe doyur hem de gerçekten iyi hikâyeler anlatır. Eğer Cowboy Bebop gibi caz ağırlıklı serilere göz atmak isterseniz de Baccano 1930'lar Amerika havasını çok iyi aktarır. Ghost Hound da caz kullanarak doğaüstü, gizemli havasını kuvvetlendiren serilerden biridir. ♦ **Merve Çay**



# COS- PLAY REPUBLIC

EVA sünger, cosplayin profesyonel sihribazı gibidir. Doğru kullanımda harikalar yaratabilirsiniz.



EVA süngeri satın alırken, doğru kalınlıkta olması önemlidir.

Her malzeme, ellerinizin hünerleriyle şekil alsın da işin ucunda bol bol araştırma yapmak gereklidir. Cosplay malzeme çeşitlerinden sadece biri olan EVA, zorunluluk gibi düşünülmemeli. Elbette birçok detayda hayatınızı kurtaracağına gerçeğini de kabullenmek gerek. EVA konulu yazı dizimiz muhtemelen birkaç ay sürecek. Ufak tefek kemer tokaları, düğmeler, kolyeler, omuzluklar, göğüs zırhları ve daha çoğaltılabilecek yüzlerce örnekle EVA'yı, doğru yerden satın almak önemli. Diğer önemli konu ise EVA'yı şekillendirme aşamasında kullanılan tutkal ve sıcak hava tabancasıdır. Ne yazık ki EVA oldukça mükemmel bir malzeme gibi görünse de tek başına tam olarak istediğiniz sonuçları doğuramayabilir.

## EVA Nedir?

Bilim ve kimya jargonu bir yana EVA, hangi seviyede olursanız olun en önemli malzemelerden biridir ve üzerinde çalışması da kolay değildir. Güçlü, esnek, şekillenebilir, kesilebilir ve ucuz bir malzemedir. Zırhtan tutun sahne dekorlarına kadar hemen hemen her cosplay aracında kullanılabilir. Cosplay amacıyla kullanılan EVA, biraz daha farklıdır. EVA, özünde EVA Foam yani EVA sünger olarak tanımlanır. EVA süngerin hiç kuşkusuz en büyük rakibi Worbla'dır. Worbla, EVA'ya oranla daha pahalı ancak çok daha dayanıklıdır. Kolay şekillenir, ısınır ve zırh yapımında popülerdir. EVA ve Worbla arasında farklı çalışma teknikleri geliştirmek mümkündür. Zımparalama ve boyama gibi

farklı dinamikleri geliştirirken, ikisi üzerinde de çalışmak gerekir. Tabii Worbla'yı ülkemizde bulmak oldukça zor ve yurt dışı fiyatları biraz el yakıyor. Yeterince alıştırmaya yaparsanız, EVA ile harikalar yaratabilirsiniz ancak yarattığınız kostümde bakım da yapmanız gereklidir. EVA sünger aynı zamanda ayakkabı tabanlarında da kullanılır. Tabii zamanla aşınacağı için dayanıklılığını arttırmak adına farklı malzemelerle güçlendirilir. EVA süngerler sert veya yumuşak olabilir. Yapacağınız kostümün zırh parçalarına göre doğru çeşidi kullanmak, daha rahat çalışmanızı sağlayacaktır. En önemlisi bu süngerle çalışmadan önce kalıp çıkartmak gereklidir. Direkt EVA'yı keserek de işlem yapabilirsiniz ancak ölçüm yapmak, işinizi kolaylaştı-





racaktır. İnternette yapacağınız kostümün kalıplarına bakabilirsiniz ya da kendiniz çıkartabilirsiniz. Kalıp noktasında sadece plastik ambalaj ve koli bandıyla kendinizi sarabilir, ihtiyaç duyduğunuz şekilleri çizip, yapıştırabilir ve şekillendirebilirsiniz. Oluşturmak istediğiniz hemen hemen her zırh parçası için uygulayabileceğiniz oldukça basit bir tekniktir. Bu da bir sonraki ayın konusu olsun.

### EVA Çeşitleri

Rulo paspas denilince aklınıza yoga paspasları gelebilir ancak karıştırmayın. Rulo mat köpük olarak da bulunabilen paspas modeli, kare veya dikdörtgen şeklindedir. Çalışması biraz zahmetlidir ve tam olarak istediğiniz şekli alabilmesi için kesmek zorundasınız. Bunun nedeni rulo olarak satılmasıdır ve uzun süre o şekilde kaldığı için üzerinde çalışması zaman alır. Kask ve sert eldiven gibi sağlam parçalar için idealdir. Şekil alması için de ısıtmak gerekir. Paketlenmiş EVA süngerler, rulolarla oranla daha incedir ve çeşitli kare boyutlarında yapboz şeklindedir. Tam Türkiye'ye çevirirsek döşeme paket köpüğü olarak çeşitli ev dekorasyonu mağazalarında bulabilirsiniz. Genellikle bağlayıcı paketler halinde satıldığı için levhalar halindedir ve mükemmel derecede düzdür. Göğüs zırhı ve kalkanlar için kullanılır. Özellikle Mass Effect zırhları için mükemmeldir. Kiremit, seramik gibi bir görüntüye sahiptir ve çoğunlukla gri renktedir. Unutmamak gerek ki rulo ve döşeme olan EVA süngerler arasındaki farkı anlamak önemlidir. Her ikisinin de bir tarafı pürüzsüzdür. Böylece zırh kullanımında dilerseniz pürüzsüz tarafı kullanarak süngerleri şekillendirebilirsiniz. Son olarak "craft foam" olarak geçen ve her çeşit zırhta, çeşitli kalınlıkta ve renkte olan yumuşak EVA süngeri vazgeçilmez malzemedir. Diğer ikiliye olan çok çeşitli detaylarla kullanabilir-



sınız. Kütle efekti verebilir, dokulu kombinasyonlar yapabilirsiniz. Ayrıca kalınlıklarıyla bağlantılı olarak dikişleri örtmek için veya üst üste yapıştirarak daha kalın olarak kullanabilirsiniz.

### Her şey bir yana

Asıl önemli olan EVA süngerleri nereden bulmak. İstanbul içinde Eminönü ve Sultanahmet taraflarında dericilerde çok çeşitli, metresine ve inceliğine göre satılan EVA süngerler bulabilirsiniz. Üç çeşitten oluşan EVA süngerlerden rulo ve kiremit şekilleri Koçtaş, Bauhaus gibi ev dekorasyon mekanlarından bulabilirsiniz. Çeşitli kalınlıkta daha yumuşak ve çalışması kesinlikle daha kolay olan EVA süngerler için adresiniz Sultanahmet ve Eminönü tarafları. İstanbul dışı için ayakkabı tamircilerinde ve dericilerde şansınızı deneyebilirsiniz. Tabii ki en kolay yol her türlü internet. Ancak internette satın alırken, doğru EVA'yı almaya dikkat edin. Çift taraflı yapışkan EVA süngerler, levha halinde satılanlar, düz silikon da dahil olmak üzere yapacağınız kostüme göre doğru seçimi yapmaya özen gösterin. Simli yapışkanlı, A4 boyutunda olan çok renkli EVA süngerler de kullanılabilir ancak pek tavsiye etmiyorum. Onun yerine birkaç metrelik beyaz veya

siyah renkli EVA sünger almak daha mantıklı olacaktır. Böylece cüzdanınız da rahat edecektir. Yüksek yoğunluklu EVA köpüğünün yanı sıra, genellikle daha yumuşak olan siyah süngerler de bulabilirsiniz. Beyaz EVA'ya oranla daha ucuz ve şekillenmesi daha kolaydır. EVA sünger, Worbla gibi ısıttığınızda yapışan bir malzeme değil. Yapıştırıcı malzeme olarak beyaz ahşap tutkalı işinizi görecektir. Ancak kullandığınız tutkalın kalitesine göre yapışma süresi artacaktır. Kişisel olarak tenekede satılan ahşap tutkalından oldukça memnunuz. Ayrıca EVA süngeri biraz daha güzelleştirmek ve ayrıca şekillendirmek için sıcak hava tabancasına ihtiyaç duyacaksınız. Kullanıma dikkat edin ki süngerin ham şeklini korumaya çalışın. Diğer şekillendirme aşamasında kullanılan malzememiz ise dremel. Bu arkadaşın kendisi gibi parçaları da biraz pahalı. Bir kere kullanmaya başlayınca, EVA süngerinizin mükemmel şekillendiğine şahit olacaksınız. EVA süngere doğru malzemeyle şekil vermek, kalıp çıkartmak, yapıştırmak, akrilik ile boyamak gibi konular oldukça uzun sürecektir. Şimdilik ara verelim, bir sonraki ay kaldığımız yerden devam edeceğiz.

◆ **Ceyda Doğan Karaş**





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem\_Sanci

# CRPG'ler geri dönüyor

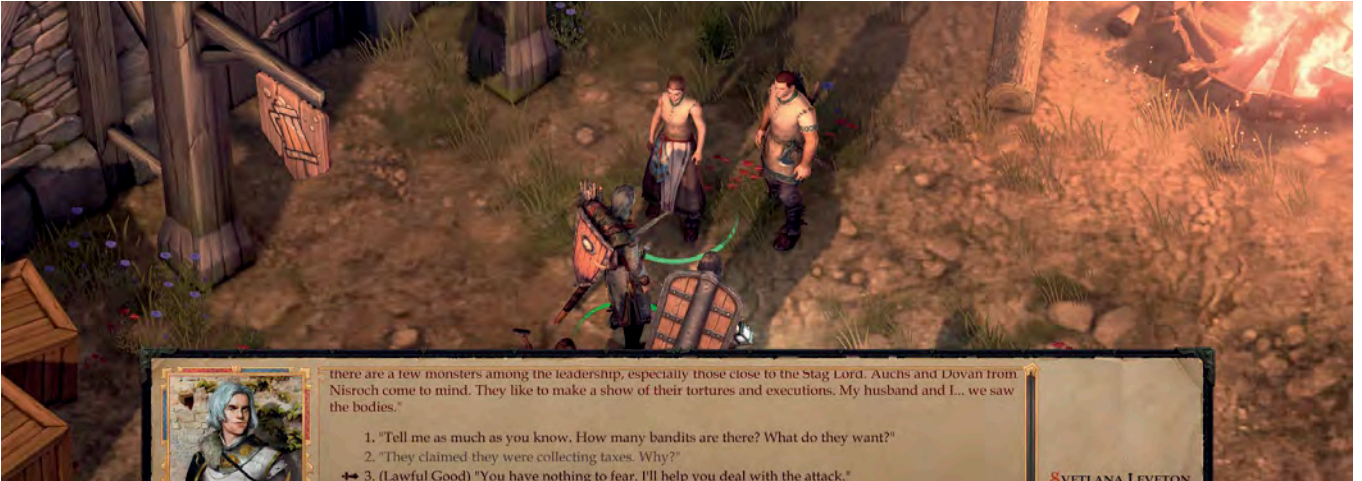
**F**arkında mısınız, son birkaç yıl RPG severler için çok sürprizlerle dolu geçti. Baldur's Gate ekolünden gelen RPG oyunları uzun süredir, yeni teknolojilerle günümüz oyuncuları için hayata geri döndürülüyordu ancak adam akıllı, güçlü, derin bir öyküye sahip yeni CRPG'leri çok sık göremiyorduk. 2015'te Pillars of Eternity ile başlayan, 2016'da Tyranny ile devam eden CRPG alanındaki hareketlenme 2017'de karşımıza Torment: Tides of Numenera'yı, 2018'de de Pillars of Eternity 2 ve Pathfinder: Kingmaker'ı çıkardı. Ve hatta 2014'teki Divinity: Original Sin'in ikincisi de 2017 sonunda ortalığı kasıp kavuruyordu.

2018 sonunda, merakla beklediğimiz ilk Pathfinder oyunu Kingmaker elimize geldiğinde, bugları ve tasarım sorunları nedeniyle biraz patchlenmesini beklemek istemişim. Ocak'ta oyuna bakma fırsatı bulduğumda, sorunların büyük oranda giderildiğini ve oyunun çok keyifli, çok güçlü bir CRPG olduğunu fark ettim. Ama aynı zamanda, oyuna Türk oyuncularının çok ilgi göstermediği gerçeğini de gözden kaçırmadım.

Bu tür RPG oyunları, ne yazık ki, İngilizce bilmediğinizde öyküyü takip edemediğiniz için

oynanması imkansız bir hal alan yapımlar. Türk oyuncuların türe yoğun ilgisi olmadığı için de Türkçeye çevrilmediklerini biliyoruz. Ancak genç yaşlarında masa üstü D&D oynamış bir abiniz olarak da tavsiyemi isterseniz, eğer biraz İngilizceniz varsa, CRPG'leri hayatınıza dahil edin derim. Sıradan bir bilgisayar oyunu değil, başlı başına sanat eseri olan ve hem yapımı hem de oynaması zeka isteyen CRPG'ler, hem genç yaşta yabancı dilinizi geliştirmeye katkı sağlayacağı gibi, yaratıcılığınızı da zenginleştirecektir. Sayfalarca metnin yer aldığı bir tür interaktif roman gibi süregiden CRPG'lerde, amacınız "düşmanınızı nasıl kestiğinizi" değil, öyküye nasıl dahil olup görevleri ve ana öyküyü nasıl açtığınızı olmalıdır. Yani kendi öykünüzü nasıl yaratacağınıza odaklandığımız oyunlardır bunlar. Çoğu genç arkadaşın, özellikle D&D sisteminde zorlandığını, zar formatlarının ne anlama geldiğini anlamadıkları için oyunun arka planında zar atarak sonuca varan çatışma kurallarını çözemediklerini görüyorum. Özellikle bu sistemi kullanan Pathfinder: Kingmaker'ın bu nedenle oyunculardan tepki aldığını da okudum. Oysa, zar meselesini hiç işin içine karıştırmadan "bu silah 10-15 puan arasında

zarar verir" açıklamalarıyla hazırlanmış Pillars of Eternity oyunlarına aynı tepkinin gösterilmediğini de fark edeceksiniz. Yani CRPG'lerden insanları kaçıran bir neden de sanırım bu "2d7" gibi tanımlanan zar formasyonları... Yine de, ister zar formatında hasar ve olasılık değeri versin, isterse düz 10'luk sistemde puanlama yapсын, bütün CRPG'ler biraz dikkatinizi odakladığınızda sistemini kolaylıkla anlayabileceğiniz oyunlar. Ondan sonra ise dijital dünyanın bu modern satranç oyunları sayesinde hem beyin jimnastiği yaparak, hem de yaratıcılığınızı geliştirerek, çok güzel bir oyun deneyimi yaşarsınız. İçinde anlatılan öyküler sizi sürükler, yıllarca unutmazsınız ve devam oyunları geldikçe, eski öykünün heyecanıyla yeni öyküye başlarsınız. Yani, ülkemizde çok az tercih edildiğini gördüğüm CRPG'lere de bir şans vermenizi tavsiye ediyorum. Belki de çok seveceksiniz zira dünyada milyonlarca oyuncunun bu oyunları çok sevmesi tesadüf olamaz. Üstelik, gördüğüm kadarıyla yapımcılar da bu sevgiyi fark etmiş durumdadır ve yapımı, geliştirmesi çok zor olmasına rağmen, artık daha fazla CRPG oyununu karşımızda görecekiz. ♦





## Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

# Tüylü dostlar ve sorular

**T**am 11 yıl oldu. Mahallede ilk kez hayvanlara yardım etmeye kalkışalı. Ne oldu 11 senede dersiniz, 11 kat daha yorgun, üzgün, hep öyle şeylere şahit olmuşluktan bir bitiklik.

Kenar mahalle olduğu için görebildiğiniz rezilliklerin sınırı, kafir ilan edilmiş -biraz daha iddialı- mahallelerden katbekat daha çok. Görüntü ile işlev arasındaki uçurumun sahtekarlığı ise çok daha hüznün verici. Nedenlerini ve sonuçlarını biraz olsun irdeleyelim bence: Artık cevap vermekten bıktığım sorular ise şöyle:

- 1-Sen ne iş yapıyorsun?
- 2-Kaç para kazanıyorsun?
- 3-Neden bunu yapıyorsun?
- 4-Başka işin yok mu?
- 5-İnsanlara yardım etsen daha iyi değil mi?
- 6-Kediler nankör değil mi?
- 7- İlginç -mesela başka bir ilde hatta başka bir ülkede olmuş- vahşet, ölüm, hastalık benzeri haberleri örnek vererek; sen ne diyorsun, bak sen besliyorsun böyle olmuş? En akıl tutulması yaratana budur.

2008-2019 arasında bana iyi davranan, bir Allah razı olsun'u esirgemeyen, parayı zorla elime tutuşturup "bizim için de yardım et"

diyenerin, ben düşsem yerden kaldıranların sayısını toplasanız 50 tane insan çıkmaz. Özellikle dua edenlerin hepsinin çok fakir, kağıt toplayıcılar, esrarkeş gençler veya çok yaşlılar olduğunu gözlemledim. Açlığı ve sokakta kalmışlığı, yalnızlığı ve yalnızlığa terk edilmişliği biraz olsun bilebilen insanları bunlar.

İlk dört soru, bu alt zekanın sizi kalıba sokmak, nasıl oluyor da böyle düşüğünü (ki onlara göre siz eğer hayvanlarla alakalıysanız hemen hemen hayvansınız ve sosyal basamakta en alttasınız) anlamak, kafasını rahat ettirmek çabasından kelli. Bir süre sonra artık sinirlerinize hakim olamayarak kızına damat bakar gibi sorular soran bu insanlara "Sana daha iyi bir iş bulsak da bu gariplerin lokmasına hasetle bakmasan?", "iş mi vereceksin abi/abla?" gibi gittikçe kaba cevaplar verebiliyorsunuz. Sizi gariban teyze gibi algılayan bu tipler ilk başta karşılık aldıklarında "N'oluyor lan!?" gibi bir şey oluyor. Verdikleri yanıtı göre ilk üç sene bazılarında -fiziken saldırmaları sebebiyle- cevap vermek zorunda kaldım. Besleme yapan hanımlara bunu önermiyorum. Ne kadar fiziki

güce aynı şekilde cevap vermek tatmin edici olsa da intikamını elbette ki o gariplerden alacaklar sonrasında. Bunu hiç unutmayınız. Sizi dövemeyen, elinden bir şey gelmeyen, onlara kaynar sular atacak, arabasını üzerine sürecek veya bilfiil öldürecek.

5.soru biraz daha zeka sahibi veya empatiden bir çay kaşığı almış çakal sorusudur, tuzaktır dikkat. Bu insanlara verilecek en kolay ve sinirinizi azaltacak cevap; "abi/abla bunu hiç gerçekten parası olan bir dükkan sahibine, zengine, ya da elinden gelebileceğini bildiğiniz birine sordunuz mu?" olmalı. Haliyle o an sizi bulduğuyula gevrek gevrek gülen bu geri zekalı, gerçekten yapılması gerekenin "hali hazırda birine taş koymak, aptal olarak davranmak" yerine sizin söylediğiniz olduğunu anlarsa ne ala. Çok uğraşmaya değecek bir tiplere değil. 6.soru karşısında mal gibi bakmakla yükümlü-sünüz. Şimdi bunu soran ne böyle bir eyleme kalkışmış, ne sohbet etmeye çalışıyor, ne de amacı belli. Nankörlük kavramının ne olduğunu size sorgulattırken daha cevap vermeden uzaklaşacaktır zaten. Hani kediye borç vermiş de alamamış mı, yoksa sofrasında çocuklarına yedireceği o eti kedi mi köpek mi almış kaçmış bilen yoktur. Çağlar boyu insanla yaşamış, onların vicdanlarını temizleyerek aynen onlar gibi insanların sokağa attıkları bu garipleri beslerken size bu zeka dolu sözleri söyleyen ama gözleri görmeyenlerin böceklerini, akreplerini, farelerini yakalamış, kapısını, malını, çoluğunu çocuğunu, kendisini hayatıyla korumuş bu küçük kahramanları empati, sevgi, şükür duygularından yoksun varlıklara açıklamanız imkansızdır. ♦



Yazının devamını okumak için



## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 📧 ErtugrulSungu

# Remastered Furyası

**B**u konu hakkında daha evvel de bir şeyler yazmıştım en beğendiğim okur ama son yıllarda üretilen ve ardı arkası kesilmeyen remastered oyunlar yüzünden bu konuyu yeniden gündeme getirmek istiyorum. Bence remastered konusu üzerinde çokça konuşulması ve bir şekilde gelmesi gereken başlıklardan bir tanesi. Benim her daim öğrencilerime yaptığım argümanların başında, 1995 ve 2001 yılını, yani oyunların altın çağını kaçırdıkları ve geriye dönük oyun deneyim etmeleri gerektiği şeklindedir. Baktığınız zaman remastered oyunlar da aslında tam olarak benim bu naçizane dileğimi gerçek kılıyor. Yine de her remastered oyun, hedeflediğini yapamıyor. Bu noktada remastered oyundan ne beklediğimizin bir hayli önemli olduğunu düşünmekteyim. Remastered demek, aynı oyunu, grafik optimizasyonlarını geliştirerek, daha albenisi olan bir yapıma dönüştürmek midir, yoksa oyunu günümüz oyuncularına, içeriğini de değiştirerek, dönemin şartlarını baz

alarak yeniden tasarlamak mıdır? Açıkçası benim bu soruya vereceğim cevap her ikisi de olacaktır. Hemen bu ay incelemesini yaptığım Onimusha: Warlords oyunundan bir örnekle başlayayım. Efendim yazımda da okuyacağınız üzere, oyunun sadece grafik optimizasyonları yapılmış ve böylece piyasaya sürülmüş. Eski sabit kamera açısı yüzünden büyük dramlar yaşanıyor ve son kullanıcının oyunu tüketimini olumsuz yönde etkiliyor ki günümüz oyuncusunun oyun içi teknik problemlere tahammülü sıfır. Daha da kötüsü, yenilenen grafik optimizasyonları o kadar cıvalı görüntüler ortaya çıkarmış ki karakterlerin oyun dünyasından resmen kopmasına sebep oluyor. Sonuç: Bazı şeyler olduğu gibi güzeldir... Diğer taraftan ilk Resident Evil ve bu ayın sonuna doğru piyasaya çıkan Resident Evil 2 Remake aklıma geliyor. Tüm oyun görsel olarak baştan aşağıya değiştirilmiş, hem de benzeri sahneler, farklı şekillerde deneyim edilebiliyor. Özellikle seri ile bütünlüğü olan

karakter ve bazı düşman birimlerinin baştan aşağıya değişmiş olması da cabası! Bu oyunları deneyim ederken, eski ve yeni arasında bir yerde kaldım. Böylece dönemde bu oyunları deneyim etmiş hardcore bir oyuncu olarak 2019 yılında farklı ama aynı oyunu oynayabildim. Bu noktada gözlemlediğim kadarı ile bazı oyunların sadece grafiklerinin geliştirilmesi hiçbir işe yaramadığı gibi, dönemde kaliteli olan bir oyunu, resmen paçoz haline getiriyor. Benim anladığım, bir oyunu remaster yapıyorken, hem sadece grafik optimizasyonlarının değiştirildiği ve oyunun aynı kaldığı, hem de Resident Evil serilerindekine benzer şekilde her şeyin baştan aşağıya düşünülerek remastered edildiği iki versiyonun aynı anda piyasaya çıkması. Bu noktada da size tavsiyem, remastered oyun oynamadan önce oyunun orijinalini bir şekilde deneyim etmeye, en azından videolarını izlemeye gayret gösterin. Böylece ne ile karşı karşıya olduğunuzu çok daha iyi anlayacaksınız. ♦







## Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

# Sevgililer Günü Laneti!

**S**evgililer günü konusu yıllardır birçok oyuncunun canını sıkar. Oyun oynayan bir sevdiceğim olsa keşke dileği, kulaktan kulağa dolanır durur. Ancak ortada var olan bir gerçek var ki oyun oynayan her iki cins de yıllardır burnunuzun dibinde. Tek yapmanız gereken çılgınlar gibi sağa sola koşturmak yerine, sakince oyununuzu oynamak veya ekipmanınızı mıncıklamak o kadar. Bu özel günde illa amacınız farklılık yaratmaksa, kendinizi Atari salonuna bile atabilirsiniz. Çok af edersiniz, artık o tarz salonlardan kalmadı değil mi? Ah arkadaş. Jeton kuyrukları, piksellerin dansı, o Street Fighter'lar, o Tekken'ler, Snow Bros, Mortal Kombat, Punisher, Metal Slug, Shdow Dancer ve dahası. Nostalji yapalım derken ağlamayalım şimdi. Madem Atari salonumuz yok, o zaman VR veya PlayStation kafeye gidiyoruz. Özellikle VR kafe kısmı oldukça popüler. Hatta ilk defa VR deneyenler için ilginç deneyim alanları oluşturan mekanlar bile var. PlayStation kafelerin kaderini hepimiz biliyoruz. Çok çeşitli co-op oyunlarla

süslü konsollar, partnerinizle gidebileceğimiz tatlı mekanlar arasında. Şimdi diyeceksiniz ki "e sadece oyun mu oynayalım?" Evet. İlla farklılık yaratmaksa amaç, kadın veya erkek olun fark etmez, partnerinize hazırlamak istediğiniz sürpriz oldukça farklı olmalı. Sıradan bir buket çiçek yerine unutamayacağı aksiyon dolu bir gün, çok daha eğlenceli olacaktır. Sevgililer Günü laneti de tam olarak burada ortaya çıkıyor. Bu tarz özel günlerin para tuzağından ibaret olduğunu düşünenlerdenim. Normalde 10-15 TL'ye bulabildiğiniz bir peluş oyuncak, bir bakmışsınız Sevgililer Günü'nde 50-60 TL'lere fırlamış. İnsan hayret ediyor. Ülkemizin havasından mıdır, suyundan mıdır bilemiyorum da sürekli bir şeylere fazla para koyayım da çok kazanamam kafası yaşıyor esnafımız. Sizin yapmanız gereken ise hediye alıyorsanız, aylar önce alıp saklamanız ve 14 Şubat zamanı çiçek falan almamanız. Ne gerek var, yazık zaten solup gidiyor sonra çöp. Saksıda çiçek alın bari de bakıp bakıp sizi ansın. Sular falan hem hobi olur işte. Karşı taraftan düşününce

en son Sevgililer Günü zamanı "hadi gidip kumpir gömelim" diyecek kadar odun bir insan olduğum için romantizm noktasında vereceğim tavsiyeler genellikle mide veya anlamsız gülmekten ibaret olacaktır. Luna-park, boş boş sahilde gezmek, tavla oynamak, VR kafe, bisiklet kiralayıp takılmak, internet kafeye gidip CS:GO atmak, Gitar Hero kafe, kalabalık olmayan mekanlarda yemek yeme ve dahası. Böyle zamanlarda merkezi yerler çok kalabalık olur. Partnerinizle yalnız kalmak istiyorsanız veya en azından kafanızın şişmesini istemiyorsanız, yeni yerler keşfetmek de o günün eğlenceli geçmesini sağlayabilir. Her şeyi bir kenara koydum, bekarsanız aynı şeyleri yine yapabilirsiniz. Lanetin güzelliği de burada zaten. Hayatın tadını çıkartın. Birileri, elbet sizin farkınıza varacak ve pembe toz bulutu suratınıza vurduğunda, her şey için çok geç olacak! Yalnız oyun oynamak, teknoloji dünyasına dalmak çok güzel de aynı duyguları paylaşan biriyle bunları yaşamak efsane bir his. Darısı başınıza. ♦



# LEVEL

#265 Şubat 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  
Enes Özdemir  
Ege Tülek  
Ercan Uğurlu  
Ertuğrul Süngü  
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 Çoçka  
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 - Faks: (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

# METRO EXODUS

Artık metro tünellerinde fare gibi yaşamak yok. Güneşe doğru yürüyoruz...



# OYUN ŞİMDİ GERÇEK OLDU

GT63 Titan



MSI NB GT63 TITAN 8SG-034XTR

| INTEL® CORE™ i7-8750H İŞLEMCİ |

| NVIDIA® GeForce RTX™ 2080 GDDR6 8GB EKRAM KARTI | 16GB DDR4 |

| 256GB SSD + 1TB HDD | 15.6 UHD | DOS |

GeForce RTX™ Dizüstü Oyun Bilgisayarları RTX. It's On.



Cooler  
Boost  
TITAN



SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM



# YENİ TAMBU'YLA SOHBETTEN ÇIKMADAN ARADIĞINI BUL ve PAYLAŞ



Sohbetten  
çıkmadan  
internette  
arama



Çıkartma  
arama



Daha güçlü  
kelime önerme  
ve düzeltme



Yeme-içme  
mekânlarını  
bulma ve  
paylaşma

HEMEN İNDİR



tambu

..... SEN DE YAPIŞTIR CEVABI .....