

#270 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL



E3

Yılın en büyük fuarı merceğe altında!
Cyberpunk 2077, Final Fantasy VII Remake,
Watch Dogs: Legion ve fazlası...

www.level.com.tr



KKTC Fiyat: 15.50 TL

SAMSUNG

Gerçeküstü Performans, Gerçek Oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO PLUS

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

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

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Oyuncular için yılın o kutsal anı geldi ve geçti. Dört gün boyunca E3 2019'a kilitlendik, her konferansı dikkatle dinleyip ortamın gaziyle, ilgisini çekmeyen bir oyun için bile tezahüratta bulunduk.

Ve elbette her yıl olduğu gibi, "E3 bu yıl sönük geçti." demeyi de ihmal etmedik; kendimizle nasıl geliştiğimizi görmezden gelerek...

Yalnız gerçekten bu yılki E3'ün, Sony'nin katılmamasından ötürü zaten biraz sönük geçeceğine kendimizi hazırlamıştık. Microsoft konferansından yeni Xbox ile ilgili elle tutulur bir bilgi çıkmaması ve diğer firmaların da ağızımızı açık bırakacak açıklamalar yapmaması, E3 2019'u önceki dönemlere göre biraz daha geriye itti gibi geldi.

Fuarın en büyük olayı ise Keanu Reeves sürpriziydi. Cyberpunk 2077 fragmanında, Reeves'in ekrana gelmesinden hemen önce, kadraj ayarından ötürü bilindik bir ismin ortaya çıkacağını anlamıştım ama bunun Reeves olmasını asla beklemiyordum. Daha sonra adamın kanlı canlı sahnede yer alması hepten müthiş bir sürpriz oldu; CD Projekt RED'i ne kadar tebrik etsek az kalır. Biz de adeti bozmadan, fuarın en büyük başlıklarını yine dergiye taşıdık. Eğer E3 2019'u takip edemediysezeniz sizi devasa bir macera bekliyor, şimdiden söyleyelim.

E3 2019'un yanında ise merakla beklenen Warhammer: Chaosbane ve The Sinking City'yi inceleme konuları olarak dergiye aldık, Bloodstained: Ritual of the Night'in başarısını ilerleyen sayfalarda yorumladık. Herkese keyifli yazlar diliyorum, gelecek ay görüşürüz!

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

E3 2019

"Akmasa da damlıyor" denir ya,
bu seneki E3 de öyleydi işte.

Sayfa
22

#270

İÇİNDEKİLER

03	Editörden	56	The Sinking City	82	Road to Guangdong
06	Takvim	58	Octopath Traveler	83	Forager
08	Küheyhan	60	Naval Action	84	Fell Seal: Mark's Arbiter
10	Haberler	62	The Elder Scrolls Online: Elsweyr	84	Dark Devotion
İLK BAKIS		64	Crash Team Racing: Nitro-Fueled	85	Journey
14	Sea of Solitude	65	American Truck Simulator: Washington	85	The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II
16	Hell Let Loose	66	Assetto Corsa Competizione	86	Cooking Simulator
17	Barotrauma	67	MotoGP 19	86	Brothers: A Tale of Two Sons (Switch)
18	Between the Stars	68	My Friend Pedro	87	Mobil İncelemeler
19	Railroad Corporation	69	SpellForce 3: Soul Harvest		
20 Art Kaede		70	Layers of Fear 2	91	Online
DOSYA KONUSU		71	Kerbal Space Program: Breaking Ground	99	Donanım
22	E3 2019	72	Steel Division 2	104	Film, Kitap, Müzik
44 Anarşist		74	Yakuza Kiwami 2	106	Otaku-chan!
İNCELEME		76	Void Bastards	108	Cosplay Republic
48	Warhammer: Chaosbane	78	Battalion 1944		
54	Bloodstained: Ritual of the Night	79	Rescue HQ: The Tycoon	110	Köşe Yazıları
		80	Draugen		
		81	Whispers of a Machine	114	LEVEL 271

adore[®]
mobilya

Türkiye
Distribütörü

XRocker

AKRACING

DXR4CER



KENDİNİ
OYUNA BIRAK

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



Temmuz

1 Temmuz

They Are Billions (PC, PS4, XONE)

2 Temmuz

Final Fantasy XIV: Shadowbringers
(PC, PS4, Mac)

4 Temmuz

Stranger Things 3: The Game
(PC, PS4, XONE, Switch)

5 Temmuz

Sea of Solitude (PC, PS4, XONE)

10 Temmuz

SolSeraph (PC, PS4, XONE, Switch)

11 Temmuz

Blazing Chrome (PC, PS4, XONE, Switch)
Sky: Children Of The Light (iOS)
Dragon Quest Builders 2 (PS4, Switch)

12 Temmuz

**Marvel Ultimate Alliance 3:
The Black Order** (Switch)

Çılgınlık avuçlarınızın içinde!
Switch'te saatleri tüketmeye hazır mıyız?

22 Temmuz

Beyond: Two Souls (PC)

26 Temmuz

Fire Emblem: Three Houses (Switch)
Kill la Kill – IF (PC, PS4, Switch)
Wolfenstein: Youngblood
(PC, PS4, XONE, Stadia)

30 Temmuz

Madden NFL 20 (PS4, XONE)



TAKVİM

HOW IT WORKS

TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegemizin 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

TEMMUZ
SAYISI
BAYİLERDE

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





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

KÜHEYLAN

E3
ÖZEL

Bir E3'ü daha geride bıraktık. Seneler önce, "2019 yılında E3 aynen böyle geçecek!" desek belki inanmazdınız ama tüm gördükleriniz gerçektir.

Peki bundan tam 100 yıl sonra, 2119 yılındaki E3 sizce nasıl olur? Herkese Black Mirror'ın 5. sezon, 1. bölümündeki gibi kafalarına ufak birer çip takarak orada fiziksel olarak bulunmuş gibi mi izler, yoksa artık zaten izleyecek bir şey yoktur da direkt bir şeylerin parçası mı oluruz? Belki de küresel ısınma yüzünden Hunger Games oynanıyordur ve şakası bile yoktur olayın, kim bilir...



Sony yeni PlayStation sisteminin disk sürücü içerip içermeyeceği konusunda net bir bilgi vermedi

Sadece bir bezelye boyutuna düşen yeni PlayStation'ın -yoğun istekler sonucunda- bir disk sürücüyü sahip olması isteniyordu ve Sony'nin bu konuyu "düşünmekte olduğu" iddia edilmişti. Bakalım PS 100, bir optik sürücüyü sahip olacak mı?

Hayatın her alanını ele geçiren EA, loot box'ların yeni bir yaşam mücadelesi olacağını müjdesini verdi

Oyun işini 50 yıl önce bir kenara iten EA, artık her türlü temel ihtiyaç maddesini sağlıyor ve E3'teki yeni gelişmeyle bir deterjanı üç kutudan birinde olabileceğini ve diğer iki kutuda ölümcül birer tuzanın bulunabileceğini bildirdi. Amerikan hükümeti tarafından da desteklenen bu politika ile dünya üzerindeki nüfusun azaltılması hedefleniyor.

Google oyunları direkt olarak beyninize indirebileceğiniz Stadia Cortex'i tanıttı

Uzun süredir Stadia'nın farklı versiyonlarıyla oyuncularını mutlu eden Google, Stadia Cortex ile yepyeni bir oyun deneyimi yaşayabileceğimizin müjdesini verdi. Cortex'in tek negatif tarafı, beyin kapasitenize göre yer geldiğinde hafızanızdan ödün verecek olmanız...

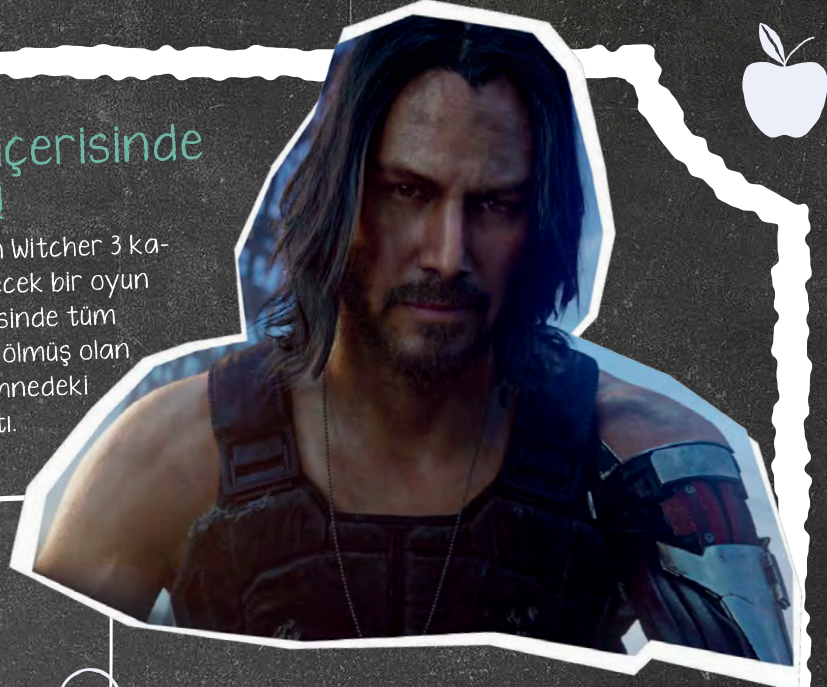
2K Games Borderlands Future and Back: Quantum Edition ile 1 milyara yakın silaha hem aynı anda, hem de hiçbir zaman sahip olamayacağımızı ve tüm bunlar olurken gelecek ve geçmiş arasında bir yolculuk yapacağımızı açıkladı

Silahlar hakkında bilgi vermek için -göreceli- 22 yıllık "zihin altı derin uyku" sürecine yatan yazarımızdan haber bekliyoruz.



Cyberpunk 2077'nin bu yıl içerisinde piyasada olacağı belirtildi!

22. kez erteleme yiyen Cyberpunk 2077'nin halen Witcher 3 kadar sorunsuz olamadığı ve oyuncularını mutlu edecek bir oyun kalitesine ulaşamadığı açıklandı ama bu yıl içerisinde tüm sorunların giderileceği söylendi; uzun süre önce ölmüş olan Keanu Reeves bir kez daha hologram olarak sahnede ki yerini aldı, 23. yılında yine aynı heyecanı yarattı.



Ubisoft Just Dance 2119 ile zihin dalgalarınızla dans etmenizi istiyor!

Çağın yeni popüler dansı, "Quanturax" insanların beyin dalgalarını molekülleri hareket ettirerek oluşturduğu yeni bir imgelemi konu ediyor ve Ubisoft da tüm yeteneğinizi yeni Just Dance'te göstermenizi diliyor.

FFVII Remakeology: Midgar Reloaded duyuruldu

Oyunda ilk FFVII'nin Materia sistemine dönüşeceği ve -tüm detayların yakalanması için- oyunun yaklaşık 120 bölümden oluşacağı belirtiliyor.

Activision Call of Duty: Most Modern Warfare ile politik mesaj vermeye hazırlandığını açıkladı

Terörist örgütleri terörist gibi göstermediğini bir kez daha belirten firma, yeni oyununda "İsimsiz kahramanların" bir kez daha sahnede olacağını belirterek tüm dünyada 120 milyar kişinin ölümüne neden olan topluluğu kahraman edeceğine ifade etti.

VE DİĞER HABERLER

- Valve'in, yayımladığı bir oyunda "3" ibaresi kullanması Half-Life 3'ün piyasaya çıkma hazırlığında olduğu söylentilerini bir kez daha alevlendirdi.
- Intel'in AMD'ye rakip olarak çıkarttığı i7 102. nesil işlemciler Quantum mekaniği kullandığı için yersiz kara deliklerin oluşmasına neden oldu. E3 tanıtımında birkaç standın yok olmasıyla işlemcilerin belirsiz bir süre ertelendiği açıklandı.
- Epic Games Fortnite ile kar etmeye devam ettiğini ve oyunlardan, teknolojik aletlerden, mobilyalardan, ev gereçlerinden, hırdavattan ve tekstil ürünlerinden sonra yapı malzemelerinin de Epic Store'a ekleneceğini bildirdi.
- Yeni Watch Dogs oyununda, seneler öncenin "NPC kontrol etme" mekaniğinin çok daha geliştirilmiş bir versiyonunun olacağı belirtildi. Buna göre yeni

- oyunda, gerçek hayatta gönüllü olan insanları kontrol edecek ve izin verilen ölçüde gezegenler arası suç işleyebileceğiz. (Mars ve Ay ana pakete dahil olacak, Satürn'ün uydularının ek paketle geleceği tahmin ediliyor.)
- Razer her türlü elektronik eşyayı RGB ile donatıktan sonra, bunu organik forma dönüştüreceğini açıkladı. Buna göre insanlara doğumda 64 bin renk enjekte edilebilecek ve bireyler zaman geçtikçe etraflarına dilediklerince farklı renkler saçabilecek.
- GTA V Online'a "Most Exquisite Real Life" eklentisini yaptıktan sonra ses, seda alınamayan Rockstar Games'in GTA VI ile bu E3'e mutlaka katılacağı düşünülüyordu, ama bu defa da beklenen karşılanamadı. Büyük bekleyiş 100 yıldır sürüyor...





DEATH STRANDING

Bak postacı geliyor, selam veriyor

E 3'e katılmayı reddeden Sony, bombayı Mayıs ayının sonunda patlattı ve Death Stranding'i daha da garip bir oyun haline getiren bir fragman yayımladı. Fragmanın en önemli kısmıysa oyunun çıkış tarihinin açıklandığı kısımdı: 8 Kasım 2019. Şimdiye kadar tam olarak ne yaptığımızın belli olmadığı oyunda artık ne yapacağımızı biliyoruz. Norman Reedus'ın canlandığı Sam Bridges olarak kargo taşıyacağız. Evet, görevimiz bu ve bizi gerçekten zorlu bir mücadele bekliyor. Uygarlığın çöküşünden sonra dünyanın belirli bölgeleri karanlık bir takım güçlerin hakimiyetine girmiş durumda ama buradaki karanlık gücü, fantastik romanlardaki, filmlerdeki zebaniler olarak düşünmeyin. Daha çok Uzak Doğu korku filmlerinden çıkmış olan karabasanlar olarak tasvir edebileceğimiz bu varlıklar insanlığı tehdit ediyor ve biz de insanlığın son umudu olan "kargocular" olarak yardıma muhtaç kişilere Kızılay paketi taşıyoruz... (Yardıma muhtaç kişi deyince

olay arabeskleşti, yapacak bir şey yok.) Yayımlanan yeni fragmanla birlikte gerçekten pek de güçlü bir karakter olmadığımız gerçeği ortaya çıktı. Karanlık yaratıkların varlığını gösteren bir teknolojik alet dışında kendimizi savunmak için pek bir numaramız olmayacak. Buna karşın yolumuzu bulmak için güzel ekipmanlara sahip olduğumuzu öğrendik. Örneğin teknolojik merdiven... Bu merdivenin nasıl işlediğini fragmanda net bir şekilde görebiliyoruz ama biz yine de anlatmaya çalışalım. Sam, yüksek noktalara çıkmak için aynı itfaiyecilerin kullandığı türde bir merdivenin hızla yukarı doğru açılmasını sağlıyor ve daha sonra buna tırmanıp ulaşılması mümkün olmayan yere varıyor. Sam aynı şekilde yüksek yerlerden aşağı inerken de yine halatlardan yardım alabilecek. (Far Cry'dakinin bir benzeri gibi ama burada daha büyük bir ciddiyet söz konusu.) Düşmanlarımız bahsettiğimiz karanlık yaratıkların türlü çeşidi olacak. Bazıları

ufak, bazıları büyük, bazılarıysa devasa... Bunların bazılarıyla savaşma olanağımız da olacak gibi gözüküyor. Yaratıkların yanında, kargomuzun peşinde olan bazı insanlarla da mücadele edeceğiz. Yaralandığımızda da kargomuzdan bazı kayıplar olacağı belirtiliyor. İlginç bir online oyun olanağı da sunuyor Death Stranding. Buna göre diğer oyuncularla aramızda ekipman alışverişi olabilecek, güvenli bölgeleri paylaşabileceğiz ve yol gösterebileceğiz. Oyunda öldüğümüz takdirde ise Game Over yazısıyla karşılaşmayacağız. Sam bir anda ters yüz olmuş bir dünyada bulacak kendini ve burada, normal dünyaya çıkış yolunu arayacak. Bu sistemin nasıl işleyeceğini bir hayli merak ediyoruz. Bir hayli garip bir oyun olacağı tam olarak kesinleşen Death Stranding, şimdiye kadar çıkmış en garip AAA oyunlardan bir tanesi olma adayı. Bu fırsatı değerlendirmeyen PS4 sahibi olmayacağını tahmin ediyoruz... ♦





BLASPHEMOUS

Son derece grotesk!

Düşünsenize, bir oyun üretmek için 50.000 dolara ihtiyacınız var ve elinizdeki malzeme o kadar çok beğeniliyor ki, bağış kampanyasından tam 333.000 dolar topluyorsunuz! Bundan daha gurur verici bir şey olamaz. (Olabilir: 1 milyon dolar toplamak!)

The Game Kitchen adındaki bağımsız firma, Blaspheamous adındaki 2 boyutlu, piksel grafikli Metroidvania türündeki oyununun hazırlığını neredeyse tamamladı ve oyunu

bu yılın sonlarında piyasaya sürmeyi planlıyorlar.

Oyunun en çok ilgi çeken kısmı elbette ki görselliği... Piksel grafiklerin inanılmaz detaylı olmasını geçtik, oyunun gotik ve grotesk havası o kadar etkileyici ki H.P. Lovecraft'ın kafasındaki tasarımlar oyuna birebir aktarılmış gibi duruyor. Kahramanımız The Pentitent One, ölüm ve yaşam arasındaki döngüde kendini cehennem benzeri bir yerde buluyor ve burada

hem birbirinden enteresan tasarımlara sahip düşmanlara karşı savaşıyor, hem de acı çeken ruhları sonsuzluğa yolluyor. Tüm bunları yaparken de bir yetenek ağacıyla geliştirilebilen birçok hareket kullanıyor. Bol kombine, mükemmel bir görselliğe sahip, her tarafından kalite akan Blaspheamous'u beğenmemek şu an için mümkün değil. Oyun çıktığında eksikleri olacaktır fakat gösterilen kadarı karşımıza gelirse bir klasikle buluşacağız demektir... ◆

PROJECT SCARLETT

Yeni Xbox E3 2019'da tanıtıldı

Tabii tanıtıldı derken, "Bakın konsol kanlı canlı karşınızdal" denilmedi, sadece gerçekten planlanmakta olduğu ifade edildi.

Kod adıyla Scarlett olarak bilinen yeni Xbox, alışlageldik konsol formatında karşımıza çıkacak. Bu da disk sürücülü, televizyona bağlanan bir kutu demek. Xbox One X'ten dört kat daha güçlü olması beklenen konsolun 8K çözünürlükte, 120 FPS hızında görüntü sağlayacağı belirtiliyor. Ray Tracing desteği de olacak olan konsolun bazı grafiksel eksiklikler olmadan böylesine bir güç sağlama-sıya pek olası gözüküyor zira Xbox One X bile 4K çözünürlükte 60 FPS hız vermekte zorlanıyor. (Scarlett'in 4K 60 FPS'yi standart olarak sunacağını düşünüyoruz.)

Xbox One ve Xbox 360 oyunları ile tamamiyle uyumlu olması beklenen Scarlett, Microsoft tarafından piyasadaki en güçlü konsol olarak adlandırılıyor. Bu da PS5 ve Stadia'yı geçeceğini gösteriyor.

Konsolda elbette PS5'in bir özelliği olarak gösterilen SSD de bulunacağı belirtilmekte. Bu konu da aslında bayağı ilginç çünkü PC'ler SSD'ye gerçek anlamda yıllar önce kavuştu ve konsolların bu konuya yeni geçiyor olması biraz çağ dışı geliyor. Tabii hiç

SSD görememektен iyidir diyerek SSD'lerin yeni nesil konsollarda bir "yenilik" olarak gösterilmesini kucaklıyoruz.

Peki konsol ne zaman çıkacak? Fark ettiyseniz birçok oyunun çıkış tarihi Mart-Nisan 2020 olarak belirtildi. Bunun en büyük nedeni de yeni nesil konsolların dolu dizgin

geliyor olması. Yeni Xbox'ın çıkış tarihi Aralık 2020 olarak belirtiliyor; büyük ihtimalle PS5 de bu zamanlarda piyasada olur. Scarlett ile ilgili daha net bilgiler ve konsol tasarımı ortaya çıktığında kocaman bir dosya konusuyla karşınızdaki olacağımızın müjdesini de verelim... ◆



SON DAKİKA! ⚡

◆ Gears 5'te loot box ve season pass bulunmayacağı belirtildi. Firmalar yavaş yavaş bir çeşit kumar olan loot kutularını terk ediyor...

◆ 2013'ten beri beklenmekte olan **GTA Online Casino'su, nihayet yaz sonunda geliyor. Diamond Casino & Resort** adındaki bina Vinewood'un en kaliteli mekanı olarak lanse edilmekte.

◆ Meğer Square Enix'in bir ahlak departmanı varmış ve bu departman, yeni FFVII oyununda Tifa'nın kıyafetlerinin "pek fazla şey göstermemek üzere" ayarlanmasının emrini vermiş. Dekolteye hayır!

◆ Tüm PS4 sahiplerinin merakla beklediği **The Last of Us 2'nin Şubat 2020'de piyasada olabileceği söyleniyor. Aslında hiç de anormal bir tarih değil...**

◆ Life is Strange'in yapımcısı Dontnod Entertainment, Twin Mirror adında bir psikolojik gerilim oyunu hazırlıyordu ve oyunun bu yıl içerisinde çıkması bekleniyordu. Firmadan gelen son açıklamaya göre oyun 2020'ye ertelendi ve bir yıl boyunca Epic Store'a özel olacak.

◆ Açıklandıktan sonra çıkışı için tam beş yıl beklediğimiz FFVII Remake'in devam bölümlerinin hazırlığının bu kadar uzun sürmeyeceği açıklandı, gönüllere su serildi.

◆ PC'lerde 2012 yılında boy gösteren ve çokça sevilen Torchlight 2'nin Eylül ayında PS4, XONE ve Switch için piyasada olacağı açıklandı. Diablo benzeri oyunları sevenler için kaçırılmaması gereken bir fırsat...

◆ Sağlam grafikleri ve detaylı karakter yaratma özelliğiyle ön plana çıkan **Black Desert Online, bu yıl içerisinde PS4'e geliyor.**

◆ Sony nihayet Uncharted filminin yayın tarihini açıkladı: 18 Aralık 2020. Yalnız filmde Nathan Drake'i Tom Holland'ın canlandıracağı söyleniyor. Biraz yaşı ve tavri küçük kalmaz mı?

◆ Bir söylentiye göre **Blizzard, 2 yıldır üzerinde çalışmakta olduğu StarCraft temalı FPS'yi iptal edip Diablo 4 ve Overwatch 2 üzerinde yoğunlaşmaya karar vermiş. Diablo 4 tamam da, Overwatch 2 ne alaka?**

◆ Eskilerin en sağlam shoot'em up'larından biri olan R-Type'in devam oyunu, R-Type Final 2 yeterli başışı topladı ve birkaç yıla PC, PS4, XONE ve Switch için piyasada olacak.



UPLAY+

100'den fazla Ubisoft oyunu, tek abonelikte

E3 2019'da Ubisoft'un müjdesini verdiği güzel haberlerden bir tanesi de Uplay+ servisi oldu. Aynı EA'nın Origin Access ve EA Access, Microsoft'un Xbox Game Pass hizmetleri gibi, aylık belirli bir ücret karşılığında Ubisoft'un tüm arşivine ulaşmamız mümkün olacak.

Uplay+ nedense bu bahsettiğimiz iki rakip sistemden pahalı. Aylık 14.99\$'lık servis, TL karşılığı olarak iyiden iyiye pahalıya geliyor ama düşündüğünüzde Ubisoft'un tüm oyunla-

rına ulaşabilmiş oluyorsunuz; hele ki Ubisoft oyunlarından uzak kalanlar için aylar sürecektir bir oyun keyfi demek oluyor bu.

Ubisoft'un abonelik servisinin bir güzel tarafı da Google Stadia'ya destek vermesi. Özellikle AC Odyssey, yeni çıkacak olan Ghost Recon: Breakpoint gibi oyunları Stadia'da ayrı ayrı almak gerekeceğinden, abonelik sistemi yine daha karlı olacak gibi duruyor -ki Stadia'nın Türkiye desteği olmadığından, bu konu bizi pek de ilgilendirmiyor. ◆

PC ENGINE COREGRAFX MINI

El kadar cihaza, devasa isim

Nintendo'nun, Sega'nın, Sony'nin "mini konsol" kervanına bir yenisi daha ekleniyor: TurboGrafx-16.

Her ne kadar başlıkta farklı bir isim yazmış olsak da Avrupa ve Amerika'da 1989 yılında çıkan bu konsolun bilinen ismi TurboGrafx'ten başkası değil. Ne var ki konsol Avrupa'da ve Japonya'da farklı isimlerle biliniyor ve Konami'nin yeni "mini" projesinde de farklı bölgelere göre verilen isimler kullanılacak. Bu da bizi Pc Engine CoreGrafx Mini ile başa bırakıyor...

Ne zaman çıkacağı henüz açıklanmamış

olan mini konsol, önceki miniler gibi önden yüklenmiş oyunlar içerecek ve bir tane de gamepad'e sahip olacak. Toplamda kaç tane oyun olacağı belli olmasa da açıklanan beş oyun şu şekilde listeleniyor: R-Type, New Adventure Island, Ninja Spirit, Ys Book 1 & 2, Dungeon Explorer ve Alien Crush.

Çok kişili oyun desteği bulunan oyunları oynamak için dört gamepad desteği veren bir ara aparat da ayrıca satışa sunulacak. Konsolun Türkiye'ye gelmesi pek mümkün gözükmediğinden gözünüz Avrupa'da ki satıcılarda olsun... ◆



SEA OF SOLITUDE

Muhteşem görselliği ile büyüleyen bir dünyada,
kendi şeytanlarıyla savaşan bir kadının hikayesi.

Sayfa
14

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Yapım Jo-Mei Dağıtım Electronic Arts Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web ea.com/games/sea-of-solitude Çıkış Tarihi 5 Temmuz 2019

Sea of Solitude

4 ★★★★★

Bir kadın nasıl canavara dönüşür?

Hikayesini sonu gelmez metinlerle, uzun ara sahnelerdeki bitmez bilmez diyaloglarla ve çoktan seçmeli sorularla anlatmak yerine direkt oyunun ruhuna işleyen yapımlar her zaman ilgi çekici, elbette bunu

kotarmanın dünyanın en kolay işi olmadığı da açık. Journey ile başlayan bu akım sonrasında benzer oyunlarla devam etse de hiçbirinin thatgamecompany'nin muhteşem oyununun seviyesine çıkamadığını kabul etmek gerekiyor. Neyse ki siz bu dergiyi okuduğunuz sırada piyasada olacak bir oyun bu boşluğu doldurmayı hedefliyor ve nereden bakarsak bakalım, umutlanmak için çok ciddi sebeplerimiz var. Şimdi isterseniz saati yavaşça geriye saralım. Belki hatırlayacaksınız, tarihin en iyi E3'ü olarak adlandırdığımız E3 2018 sırasında medyaya tanıtılan bir oyun vardı. Genç bir kadının, yükselen denizle beraber mahvolmuş bir dünyada tek başına, yalnız hayatta kalma öyküsünü anlatan yapım,

2018'in en çok merak edilen oyunlarından biri olmuştü. Oyunu bizzat EA'in CEO'su tanıtmış, Sea of Solitude konusunda çok heyecanlı olduğunu da dosta düşmana hissettirmişti.

Sea of Solitude, aslında psikolojik bir drama. İnteraktif bir roman gibi akıp giden etkileyici bir macera oyunu. Oyunun öyküsünü, konusunu, temasını özetlemekse çok zor değil. Kay adındaki bir kadının yalnızlıkla, umutsuzlukla, çaresizlikle yüzleşirken, içindeki canavarın onu ele geçirmesinin öyküsünü oynayacağız. Oyun tamamen öykü üzerine kurulu bir yapıda olduğu için Electronic Arts oyun hakkında çok fazla detay veremiyor. En bilinen detay, denizlerin yuttuğu bir





dünyada, küçük botuyla oradan oraya seyahat eden genç bir kadın ve onu sürekli takip eden, içindeki kötü canavar. Sea of Solitude'un temelinde, yalnızlık duygusu olacak. Oyuncu öykü boyunca yalnızlık duygusunun anlamını keşfedecek. Yalnızlığın etkilerini, yalnızlığın gerçekliğini anlayacak. Belki de yalnızlık bize anlatılan kadar korkunç bir şey değildir, onu mu göreceğiz, yoksa yalnızlık duygusu bizi gerçekten bir canavara mı dönüştürüyor, oynadıkça anlayacağız. Ya da belki de bize "canavar" diye gösterilen "öcü"lerin aslında öcü olmadığını, hepimizin canavarlardan korkmamızı istediklerini ama canavarların da akla, duygulara, amaçlara sahip olduğunu mu göreceğiz? Henüz hiçbirimiz bilmiyoruz, hepsi oyunun içinde saklı. Oyunun yapımcı şirketi, Jo-Mei 12 kişilik bir ekipten oluşuyor ve bu küçük ekip tüm enerjisiyle oyuna odaklanmış durumda.



Bu oyunu biraz, 2015'lerde karşımıza çıkan "No Man's Sky" macerasına benzetiyorum. No Man's Sky için de birkaç kişilik küçük bir ekip, küçük bir ofise kapanıp aylarca odaklanarak çalışırken, arkalarında da onlara inanan dev bir dağıtımçı Sony, oyun hakkında çok heyecanlı açıklamalar yapıyordu. Oyun piyasaya çıktığında beklentiler çok yüksek olduğu için ağır eleştiriler aldı, ama hatırlarsanız, biz oyundaki potansiyeli ve zengin içeriği fark edip yüksek notlar vermiştik ve bir yıl sonra oyun aldığı güncellemelerle çok güzel bir finale ulaştı. Sea of Solitude da şimdi EA'nın gözbebeği olarak ilgi görüyor. Küçük bir ekip ofise kapanmış, hayatlarını bu oyuna veriyorlar, EA'nın CEO'su medya önüne çıkıp bu "küçük" oyunu öve öve bitiremiyor. CEO'nun da bir kadın olduğunu düşününce, oyundaki psikolojik öykünün ona çok dokunduğunu düşünmek istiyorum ama EA gibi profesyonel bir şirketin koskoca CEO'su, basit bir duygusallıkla, şirketin imajını ve ticari başarısını hüsrana uğratacak amatörce açıklamalar yapmayacaktır. Dolayısıyla Sea of Solitude'un insanları çok etkileyecek bir yapım olacağını tahmin etmek zor değil. Zaten videolardan ve ekran görüntülerinden de bu hissi yaşıyoruz.

Ancak yine de aramızda kalsın, EA'nın CEO'su Cornelia Geppert'in bu oyunun öyküsünde kendine dair bulduğu izler olduğunu da biliyoruz. Baltık denizi kıyısında, bir balıkçı kasabasında doğan Geppert'in, balıkçı babasıyla sık sık kayığa atlayıp balık avına çıktığını, oyundaki karakter gibi, denizde av peşinde koştuğunu, denizin ortasındaki o uzun yalnızlık saatlerini deneyimlediğini biliyoruz. Kim bilir, belki hepimiz oyunda kendi öykümüzden bir parça bulacağız. Bakalım karşımıza ne çıkacak? Oyun 5 Temmuz tarihinde PC, PS4 ve Xbox One için satışa çıkacak, Switch sürümü için ise henüz resmi bir açıklama yapılmış değil. Yapısının uygunluğundan dolayı pas geçmesini beklemiyoruz, şimdiden söyleyelim.

◆ Cem Şancı

"Oyunun yapımcı şirketi, Jo-Mei 12 kişilik bir ekipten oluşuyor ve bu küçük ekip tüm enerjisiyle oyuna odaklanmış durumda."



Yapım Black Matter Dağıtım Team 17 Tür FPS Platform PC Web www.hellletloose.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Hell Let Loose



Bıçak sırtında bir İkinci Dünya Savaşı denemesi

Oyunların erken erişim hallerinden yola çıkarak haklarında yorum yapmak gerçekten çok zor. Çünkü bugün gördüğünüz bir şey bir sonraki versiyonda tamamen değişmiş olabilir ve bu oyunun da kendisini ciddi anlamda değiştirmesi şart. Çünkü şu haliyle Hell Let Loose çok kötü bir yolda. Hell Let Loose şu iddiada olan bir oyun: "İkinci Dünya Savaşı'ndaki savaş alanlarını aslında uygun olarak birebir yaratıyoruz. Siz de 50 vs. 50 takımlar halinde bu alanlara girecek ve gerçek savaş deneyimini yaşayacaksınız." Zaten burada oyun kendisini simülatör olarak konumlandırıyor ve ondan ne beklemeniz gerektiğini size anlatıyor. Yani bu oyunu taktiksel olarak oynamalı ve adam vurma peşinde koşmak yerine, kocaman bir takımın koordineli bir şekilde ilerlemesini sağlamalısınız. Oyun sizi alt takımlara ayırıyor. Mesela sadece iki kişilik iki adet keşif timi, üç tane tank takımı (komutan, doldurucu, nişancı) var ama geri kalanı altı farklı askerden oluşan piyade takımları olacak diyor. Piyadeleri de kendi içerisinde bir sürü alt sınıfa ayırıyor. Her sınıfa da farklı yetenekler

veriyor. Mesela komutan spawn noktası denebilirken bir başkası cephanesini atabiliyor vs. Ama piyade sınıflarının çeşitliliği bir takımın alabileceği asker sayısından fazla. İşte burada cephe komutanı rolündeki oyuncu işe dahil oluyor ve tüm takım komutanlarına emir vererek onları savaş alanı içerisinde ihtiyaçlara yönlendiriyor.

Bu çeşitlilik ve cephe komutanının etkisi, oyunun fark yaratan özelliği. Koordinasyon ve gerçekçilik için içerisinde girdiğinde gerçekten de tarihi savaşın bir parçası olduğunuzu hissedebiliyorsunuz. Ama oyunun şu andaki sorunu bunun dışındaki hissiyatın fena halde eksik olması. Şimdi tek tek başlıyorum: En büyük sorun tutorial yok. Oyun zaten gerçekçiliğin dibine vurmuş bir yapıda. Ne olduğunuzu anlamadan tek kurşunda ölüyorsunuz. Yani şu anda oyun bir "bol bol koş ve pat diye öl simülatörü". Her sınıfı seçip ne yaptıklarını öğreninceye kadar da defalarca ölmek çok can sıkıcı olabilir. İşin kötüsü ise bulunduğunuz takımdan çıkmadan sınıf değiştiremiyor olmanız. Bunun halledileceğini düşünüyorum. Oyunda sesli iletişim şart. Bir mikrofonunuz olmazsa oyundan aldığınız keyif yarı yarıya iniyor. Haritalar çok büyük olduğundan koordinasyonu sağlamak için mutlaka konuşmalısınız. Bu arada ölmenin bir kötü yanı da yine haritaların büyük olması. O kadar yolu koşuktan sonra nereden geldiğini anlamanız mümkün olmadığı ilk kurşunla ölmeye olasılığınız çok yüksek. Vurulduğunuzda kendinizi bandajlayabilirsiniz. Ölmek üzereyken beklemeyi seçip bir sıhhiye eri tarafından kaldırılabilirsiniz.

Oyun geniş alanlar üzerine kurulmuş olsa bile savaşlar haliyle hep aynı noktalarda yoğunlaşıyor. Çünkü haritalar bir noktayı ele geçirip ötekine ilerleme veya buraları koruma üzerine kurulmuş. Yani niyet iyi ama pratikte olay öyle işlemez. Büyük alanlar sadece daha fazla koşmanıza neden oluyor. Ama savaşlar küçük alanlarda gerçekleşiyor. Bu eksikleri daha fazla araçla kapatabileceklerini düşünüyorum. Biraz da iyi taraflarından bahsedelim: Silah modellemeleri, sesler ve üniformalardaki ayrıntılar çok iyi. Ama bunlar bu oyunu çok kurtarmıyor. Bunlar benzeri birçok oyunda da iyi zaten. Açıkçası şu anda bu oyunu oynayacağıma gider Heroes and Generals oynarım daha iyi. En azından çok uzun zamandır piyasada ve birçok açığı çoktan kapatmış durumda.

Son olarak: Oyunla ilgili birçok teknik sorun olduğunu ve yüksek seviye ekran kartı istediğini vs. okudum. Ama bunun oyunun daha erken erişimde olmasından kaynaklandığını düşünüyorum. Çıkışa yakın düzelteceklerdir. Tabii oyunu çıkartabilirlerse... ♦ **Burak Akmenek**





Yapım FakeFish, Undertow Games Dağıtım Daedalic Ent. Tür Simülasyon, Hayatta Kalma Platform PC Web barotraumagame.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Barotrauma

4 ★★★★★

Dünyadaki bütün denizleri bitirdik, sıra Jüpiter'de...

Dünya'nın hala keşfedilmemiş bir gezegen olduğunu söylesem şaşırır mısınız? Evet, Mars'a robotlar gönderiyoruz, güneş sisteminin dışına uzay gemileri yolluyoruz ama aslında insanoğlu henüz Dünya gezegenini bile tam anlamıyla keşfedebilmiş değil. Evet, tarih kitaplarına göre "keşifler çağı" çoktan bitti ama bu çağda yapılan coğrafi keşifler aslında çok sınırlıydı. Yani Amerika kıtasını keşfettik, okyanusları gezdik dolaştık, sağın solun haritasını çıkardık ama Dünya bitti mi? Hayır. Dünyanın sadece dörtte birini oluşturan kara parçalarını yarım yamalak keşfettik. Ama dünyanın dörtte üçü su ve henüz suyun altında neler var, o suyun altında neler saklanıyor, bilmiyoruz. Daha denizlerin, okyanusların tam anlamıyla dibine kadar inebilecek sağlıklı ve pratik teknolojilere bile sahip değiliz. Deniz altındaki varlığımızı çok kısıtlı şekilde sürdürülebiliyoruz. Yani denizin altı hala keşfedilmeyi bekleyen sayısız sırda dolu. Neyse ana konuya dönelim. Barotrauma, deniz altında geçen bir "keşif" ve hayatta kalma oyunu. Ama bunu Dünya'da değil, Jüpiter gezegeninin altıncı uydusu Europa'da yapıyoruz. Biliyorsunuz bu kararsız minik uydunun yüzeyi

kilometrelerce kalınlığında buzla kaplı. Buzun altında ise tamamen sudan oluşan devasa bir okyanus olduğu biliniyor. İşte Barotrauma, bu saklı okyanusu keşfetmek için, denizaltımızla göreve çıktığımız bir "keşif" ve hayatta kalma oyunu. Oyun temel olarak başarılı bir oyun olarak görünüyor. İsterseniz tek başına isterseniz de arkadaşlarınızla beraber oynayabildiğiniz oyunda, her oyuncu farklı bir görevi üstlenip denizaltıyı zorlu koşullarda çalışır durumda tutmaya ve hedefe ulaştırmaya çalışıyor. Ancak Europa'nın dev okyanusu, tehlikeli bir yer. Acayip canavarların dolaştığı bu okyanusta dev canavarların saldırısına uğrayabiliyorsunuz, onlarla savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz, dişleri denizaltıyı kağıt gibi yırtan sayko canavarların açtığı delikleri kapamaya, bozulan ekipmanınızı tamir etmeye çalışıyorsunuz. Tabii en güzeli, bu canavarları geminizdeki silahlar vasıtasıyla elimine etmek ama işte oyun bu ya, gemide de öyle problemler, sorunlar çıkıyor ki... Mesela tam ihtiyacınız olduğunda silah bataryalarını çalıştıracak sigorta kutusunda sorun çıkıyor. Hadi hop, git o sigorta kutusunu tamir et bakalım

Niyazi abi. Ama o da ne? Sigorta kutusunun bulunduğu koridor su altında kalmış, gidip su altı elbisesini giymen lazım. Fakat bir saniye, aman Allah'ım, su altı kıyafetlerinin bulunduğu dolaba giden koridora canavarlar girmiş. Ya bizim bu Europa'da ne işimiz var, dünyanın okyanusları bitti de buraya mı geldik? Ne güzel tatlı tatlı, balinalarla karşılıklı şarkılar söyleye söyleye önce bir dünya okyanuslarını falan keşfedeydik? Balinaların, denizaltında görevli denizcilerin şarkılarını duyup onlara eşlik ettiklerini duymuş muydunuz daha önce? Çok acayip şeyler oluyor denizlerin altında dostlarımız. Neyse, sonuç olarak Barotrauma erken erişimde bulunduğu bu ilk günlerde başarılı bir performans sergiliyor. Karakter modelleri ve animasyonları üzerinde biraz daha çalışılacak sanırım zira merdivenlerden inerken ya da su içinde yüzüp sağa sola dönerken, ayaklar bacaklar, ters dönebiliyor, k ama bunlar küçük detaylar, zamanla düzelecektir. Oyunun son halini merakla bekliyoruz, gözünüz bu "ambiyansı" çok güçlü olan oyunda olsun, bakalım final sürümünde nasıl bir oyunla karşılaşacağız? **◆ Cem Şancı**



İLK BAKIŞ

Yapım Isolated Games

Dağıtım Isolated Games

Tür Aksiyon, RPG

Platform PC

Web www.isolatedgames.com

Çıkış Tarihi Erken Erişimde

4



Between the Stars

Yıldızlar arasında kocaman bir drama

Bir süredir dikkatimizi çeken ilginç bir oyunu bu ay deneme fırsatı bulduk. Between the Stars, güçlü bir öyküye sahip, aksiyon RPG türünde ve uzayda geçen konuyla bilim kurgu sevenleri de tatmin edecek çok ilgi çekici bir oyun.

Henüz erken erişim aşamasında olan oyun aslında bir yanıyla Rebel Galaxy'ye de benzetiliyor ancak Between the Stars, Western temasıyla hazırlanmış bir oyun değil. Hatırlayacağınız gibi, güzel eleştiriler alan ve Firefly dizisinin atmosferine de benzetilen Rebel Galaxy, uzayda geçen bir Western filmi gibiydi. Between the Stars ise oynanış dinamikleri açısından biraz Rebel Galaxy'yi, biraz da Starpoint Gemini serisini anımsatıyor.

Oyun, erken erişim aşamasında olmasına rağmen, şimdiden ince işçiliği ile beğeni topluyor. Güçlü bir öyküye sahip oyunda çoğu diyalog seslendirilmiş ve görevler arasında öyküyü sinematik sahnelerle, seslendirilmiş şekilde takip edebilirsiniz.

Tabii "görevler arasında" ifadesi de yanlış anlaşılma yaratmasın. Oyun düz bir çizgide ilerleyen, görevden göreve gittiğiniz bir oyun değil. Açık bir dünyada, yıldız sistemleri arasında komuta ettiğiniz savaş geminizle görevlerin peşinde koşuyor, yeni silahlar ve araçlar geliştiriyorsunuz. Yeni gemiler satın alabiliyorsunuz, ticaret yapıyorsunuz,

Korsanlarla ve dahil olduğunuz Cumhuriyet güçleriyle savaşan katil ruhlu bir asi grupla savaşıyorsunuz.

Peki oyun güzel mi? Evet, güzel. Her şeyden önce sık sık şikayet ettiğim, önemini hatırlattığım güçlü bir öyküsü var. Karşınızda size renkli lazerler sık sık 3D bir uzay gemisi grafiği değil de, sizinle savaşan, size nefret kusan, sizinle alay eden, size düşmanlık besleyen bir rakip olduğunu hissediyorsunuz, çünkü abiler oturmuşlar güzel bir senaryo yazmışlar, güzel diyaloglar yazmışlar, oyunu sadece teknik olarak değil, detay olarak da geliştirmişler. Ayrıca, siz de kendinizi ekranda tuşlara basıp sağa sola döndürdüğünüz bir oyuncağı kontrol ediyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Aksine, komuta subaylarınız size sürekli bilgi veriyor, komuta subaylarının yeteneklerine göre, çatışmalardaki performansınız değişiyor. Hasar alan geminizde yaralanan personelinize göre bazı yetenekler devre dışı kalabiliyor. Hızınız

düşüyor, kabiliyetleriniz kısıtlanıyor. Komutanızın altında canlı canlı, yaşayan bir savaş gemisi olduğunu hissediyorsunuz. Ve elbette tüm bu detayları, bir RPG'de olduğu gibi geliştirebiliyorsunuz. Daha yetenekli subaylar bulabiliyorsunuz, yeni silahlar geliştirebiliyorsunuz, geminize yeni donanımlar takabiliyorsunuz. Grafik kalitesi olarak da oyunu çok tatmin edici buldum. Hem tasarımlar oyuna ciddi, güçlü, yüksek etkili bir ambiyans kazandırmış hem de grafik kalitesi, düşük ayarlarda bile etkileyici olmuş. Ancak, özellikle istasyon tasarımlarının biraz zayıf, biraz oyuncak gibi kaldığı gözümüze çarpıyor ama belli olmaz, belki final sürümüne ulaşmadan o tasarımları da güçlendirirler.

Bu başarılı aksiyon RPG uzay oyununu heyecanla bekliyoruz ve erken erişimden sorunsuzca çıkacağını, uzun yıllar beğenerek oynayacağımızı, yeni DLC paketleriyle zenginleşerek evrimleşeceğini umuyoruz. ♦ **Cem Şancı**





Yapım Corbie Games Dağıtım Iceberg Interactive Tür Strateji Platform PC Web www.railroadcorporation.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Railroad Corporation 3 ★ ★ ★

Buharlı lokomotiflerin altın çağında girişimcilik keyfi!

Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkmasına rağmen halen oynamadığım Railway Empire için bir yara. Senelerce Railroad Tycoon II oynayan birisi olarak, duyurusu yapıldığında "ben yazacağım" dediğim bu oyun öyle yoğun bir ayağa denk geldi ki incelemeyi başkasına vermek zorunda kaldım. Halen de oyunu satın alıp başına oturabilmiş değilim. Haliyle -içime oturmuş he- Railroad Corporation duyurulduğunda işi gücü diğer arkadaşlara dağıttım, oyuna dergide feng shuiyi yüksek bir yer buldum ve maalesef, biraz hayal kırıklığına uğradım. Bu arada hayal kırıklığı dedim ama yanlış anlaşılmasın. Oyunun potansiyelinin yüksekliği ve çıktığında ne kadar eğlenceli olabileceği konusunda pek şüphe yok aklımda. Lakin oyun erken erişimin şu aşamasında sorun çıkartmak dışında bir şey yapamaz halde. Buyurun, anlatayım.

Railroad Corporation, hat dizme, istasyon yerleştirme ve trenlerin rotalarını belirleme konularında Railroad Tycoon oyunlarına çok benzer bir sisteme sahip. Öyle ki eğer eski RT oyunlarını oynadıysanız çoğu oyuncu için sıkıntı verici olan öğrenme sürecini birkaç kat kısaltabilirsiniz. Hangi istasyonda ne üretiliyor, nereye

gidecek, tren nerede durmalı, oradan nereye gitmeli. Railroad Tycoon oyuncuları bunları saniyeler içinde çözebilir, çok eminim. Yeni başlayanlar ise maalesef tutorialın saç baş yolduracak denli hantal olmasından ötürü deneme yanılma yöntemini tercih etmek zorunda. Öte yandan oyun Railroad Tycoon'dan daha detaylı bir yönetim modeline sahip. RT'de olduğunun aksine sadece kendi işine gücüne bakan bir demiryolu şirketi sahibi değilsiniz, yerine göre lobici, yerine göre ise bizzat sektörün kendisisiniz. Mesela trenler "icat edilmiyor", bizzat siz projelendirip geliştiriyorsunuz. Elinizdeki geliştirmek veya yeni ve potansiyelli -ancak daha masraflı ve sık sık arıza çıkartması muhtemel- bir modele geçmek gibi kararların tamamı size ait. Oyun 19.yüzyılda tren yollarının yayıldığı ve buharlı lokomotiflerin altı çağı denen bir dönemde geçtiğinden günümüze kadar gelmiyor. Oyunda gerektiğinde lobi yapabiliyor, ekonomik gelişmelerden olumlu / olumsuz etkileniyor ve istasyonlarınızı büyütüp size farklı konularda yardımcı olabilecek personeli işe alabiliyorsunuz. Tamamı da gayet oturmuş hissettiriyor açıkçası, oyun erken erişim aşamasının henüz başlarında olmasına rağmen. Trenlerin

coğrafi şartlara verdiği tepkiler de gayet tatmin edici. Öyle bir anda 2km/s'ye düşmüyor hızları, zorlandıklarını, çekilen ağırlık arttıkça canlarının yandığını hissedebiliyorsunuz. Erken erişim demişken bu durumdan kaynaklanan eksiklikleri de yazalım. Bir kere sandbox modu henüz gelmedi ve sırf şu bile bazı oyuncuların oyunu satın almak için beklemesine yol açabilir. Haliyle geriye senaryo modları kalıyor ancak onlar da bir hayli eksik ve kusurlu şu an. Mesela görevi belli bir sürede bitirmek gibi bir şey var, direkt oyunu silme sebebi. Son gelen yama bu zamanları biraz rahatlatırsa da böyle bir oyunda "acele etmek" bana çok yersiz bir eylem gibi geliyor. Oyunda sinyalizasyon yok, trenler istasyona kadar gelip birbirinin üzerinden geçiyor ve sizin çektiğiniz bypass hatları da şimdilik hiçbir işe yaramıyor. Yük ve lokomotif seçeneği de kısıtlı, çok sayıda bug mevcut ve bazıları görevi bitirmenizi engelleyebilecek seviyede. Sonuç olarak RC, basit hataları düzeltildiği ve planlanan değişiklikler konusunda adım atabildiği sürece kuvvetli bir alternatif olmaya devam edecektir. Strateji sevenler takibe alsın.

◆ Kürşat Zaman



CUMHUR OKAY ÖZGÖR

ART KAEDA

Selamlar LEVEL okurları, nasılsınız? Sıcak yaz ayları geliyor. Bu dönemler bende nostaljik duyguları pekiştiren aylar. Her ne kadar eski atari salonları kalmasa da oyunla geçen bir çocukluğu unutmak mümkün değil. Elimizdeki Nintendo'ların yerini artık akıllı telefonlar almış durumda. Tek farkla: Nintendo'nun başında "ben de oynayayım", "ver ben geçeyim" diye bekleyen arkadaşlar artık yok. Onlar da sizin gibi sanal alemde. Piksel piksel kopmuş haldeyiz. Herkesin elinde kişisel telefon... Sanırım o yüzden biz, Y jenerasyonu şanslıyız. Popüler kültürün, elektronik aletlerin emekleme dönemlerini paylaşım içerisinde yaşadık diyebilirim. Bir mahallede iki tane Nintendo görmemiş biri olarak (Nintendo'su da olmayan biri olarak) kendimizi şanslı görüyorum.

Geçen ay bahsettiğim üzere bu ay kurgu hikayede en önemli etken olan kahramanların psikolojik yapısından, mitolojik geçmişine, dönüşüm içerisindeki yolculuklarından örneklerle bahsedeceğim. Bunu yaparken sinema ve oyun karakterlerinden örnekler vermeye çalışacağım.

Mutlak İyiler Vs. Gerçek Kötüler

Yaşı biraz geçkin olanlar bilir, çocukluğumuzda televizyonda Laff-A-Lympics Olimpiyatları

adlı bir çizgi film olurdu. İyileri temsilen Yogi Yahooeys ekibi, kazanan-kahraman ekip Scooby Dooby ve kötülerini temsil eden Gerçek Kötüler. 1977 yılında yayınlanmaya başlayan bu çizgi filmde mesaj açıktı. Süper kahramanlar (winner) genel olarak yarışı kazanır, hileye, kötülüğe bulaşmayan Yogi Yahooeys ekibi gönüllerin şampiyonu olur ve sahtekarlıkla kazanan gerçek kötüler ise her daim kaybetmeye mahkumdur.

Ben her daim Gerçek Kötülerini seven biri olmuşumdur. Belki de Frankenstein canavarını, Değeri'yi sevdiğim için olacak. Belki de korku sinemasına çocukluğumdan beri bağımlı olduğum için de olabilir... Terminatör'ün ikinci filminde veda eden Terminatör'e gözyaşı dökmüş, Jerry, Tweety ve Road Runner'a sinir olan biri olarak büyümüş olmamdan kaynaklı olabilir. Genel itibarıyla edebiyatta, sinemada yukarıdaki metot tercih edilir. Salt iyi karakter her zaman örnek olur, kutsal kitaplara göre hayatını yaşar ve ödülünü dünyevi ya da ruhani olarak alırdı. Kötüler ise cezalandırılmaktan kaçamaz. Daha önce pek benzeri olmayacak bir biçimde John Milton Kayıp Cennet (1667) öyküsüyle gerçek kötü bir karakteri merkeze koyar: Şeytani. Çoğu eleştirmene göre de Mil-

ton şeytani haklı görmüştür. Sonrasında gotik romanlarda da kötü karakterlerin aslında haklı sebeplerini görmeye başlarız. Dostoyevski romanlarında anti-kahramanlar kullanır ki günümüz sinemasını da etkileyecek derinlikte karakterlerdir bunlar. Sinema ve oyun karakterlerinin özündeki değişime değinmeden önce psikoloji açısından karakter modellerini incelemekte yarar var.

Süper Kahramanlardan Anti-Kahramanlara: Normale Dönüş

1940'lardan itibaren günümüze kadar büyük beğeni uyandıran çizgi romanlarda süper kahramanlar ilgi odağı durumundadır. Başta Marvel ve Dc Comics gibi firmalar insana doğaüstü güçler atfetmiş, bunu yaparken de söylenceler, mitoloji ve kutsal kitaplardan faydalanmıştır. Örneğin, kurt adam efsanesi, X-Men'de Beast karakterinde, Cyclop yine X-Men'de Cyclops karakterinde kullanılmıştır. Superman İsa tasviri olarak sunulurken, Herkül ile de benzerlik taşımaktadır. Marvel'in hayvan sokması sonrası dönüşüm içerisinde olan karakterleri yine mitik karakterlerle paralel bir yapıdadır. Vampirler, cadılar, canavarlar iyi-kötü kahramanlarla benzeşim içerisindedir. Marvel dünyası beyazperdede büyük ilgi ile takip edilirken Dc Comics evreni ise sinemada karakterlerde önemli bir yapılanma yolunu açmıştır. Marvel genel olarak doğaüstü güçleri ele alır ancak Dc Comics genel olarak, sevilen çizgi romanlarında, süper güçlere, olağanüstü yeteneklere yer vermez. Batman, zenginliği kullanan bir kahramandır. Düşmanları bilim tarafından lanetlenen/cezalandırılan karakterlerdir (deneyler, nükleer hastalıklar veya psikiyatri). Joker çoğu zaman Batman'den daha çok sevilen bir karakter olmuştur. V for Vendetta benzer şekilde süper güçlere sahip olmayan bir anti-kahramandır (anarşist kahraman). Watchmen'de de karakterlerin genelde özel güçleri yoktur. M. Night Shyamalan



gibi yönetmenler de anti-kahramanları, kötü kahramanları merkeze koyan yönetmenlerden olmuştur (Bkz: Ölümsüz üçlemesi).

Günümüzde, her ne kadar süper kahramanlar son derece popüler olsa da, sinemada özellikle süper kahramanların dışında bir model ortaya çıkmaya başlamıştır: Anti-kahraman. Death Wish'te Paul Kersey (Charles Bronson), Taxi Driver'da Travis Buckle (Robert De Niro), Scarface filmlerinde Tony Montana, Dirty Harry'de Harry (Clint Eastwood), Falling Down'da Foster (Michael Douglas), Payback'te Porter (Mel Gibson) anti-kahraman denilince akla gelen ilk örneklerdendir. Bu kahramanların dünyası genellikle karanlıktır. Polisler görevini yapmaz, siyasetçiler batağa saplanmış, halk suça sessiz kalmaktadır. Bu durumda anti-kahramanımız kendi adaletini kendisi uygular. Değer yargıları görecelidir ve ahlak yasaları ile çelişir. Kısaca, kötünün iyisidir. Örneğin, çoğunluğun refahını sağlamak için öldürmek (Death Wish filmi ve Death Note animesi), kolluk güçlerinin yerine adaleti sağlama (Taxi Driver) gibi eğilimler görebiliriz. Sisteme karşıtı, genel itibarıyla asosyal tiplerdir. Anti-kahramanlar, sosyopatlarla karıştırılabilir ancak sosyopatlar daha çok kendilerini üstün gördüğü için soğukkanlılıkla cinayet işlerken (Darwinist bir düşünceyle hareket ederler) anti-kahramanlar ise önüne çıkan engelleri yok eden karakterlerdir. Kendince ilkeleri vardır örneğin sosyopat karakter kadın ve çocuk öldürme konusunda tereddüt etmez ama Scarface filminde Tony Montana arabasını bomba ile patlatacağı senatörün arabada çocuğu ve eşi olması sebebiyle görevi gerçekleştirmez. Son dönem Hollywood sineması modern anti-kahramanlara fazlaca yer vermeye başlamıştır. Örneğin, John Wick (Keanu Reeves), The Equalizer'da Robert Mccall (Danzel Washington), Crank'te Chev Chelios (Jason Statham), Taken'de Bryan Mills (Liam Neeson) ve Bourne serisi gibi çok fazla örneğini sayabileceğimiz örnekte kendi adaletini kendi sağlayan, hükmü kendi uygulayan son dönem süper kahramanlarla karşılaştırız. Peki video oyunları? Son dönem oyunlarda da bu mutlak iyi olmayan kahramanlar çoğunlukta mıdır?

Video Oyunlarında Kahramanlar

Video oyunlarında da aynı yöntem uygulanıyor desem yanlış olmaz sanırım. Önceleri aksiyon filmlerinin figürlerini kullandığımız oyunlarda dünyayı yaratıklardan, uzaylılardan, robotlardan kurtarmaya çalışırken artık süper kahraman olmak oyuncuların son derece sıkışık görünüyor. Artık canavar, vampir, hırsız, kiralık katil bizim canlandırdığımız karakterler olmaktadır. En çok beğenilen oyunlara bakalım olursak:



The Witcher III

İnsandışı bir varlık olarak askerler ve köylüler tarafından aşışılırız. İnsanlar bize güvenmek istemez. Karakterimiz kan akıtmaktan çekinmez.

GTA Serisi

The French Connection, Scarface, Heat, Boyz n the Hood, Menace II Society, The Sopranos gibi bir çok klasik filmde, diziden ilham alan seride, Rockstar Games başroler hırsız, katil, mafya babası, çete elemanı gibi suçluları koyar. Zaten amacımız da hırsızlık yapıp kaos yaratmak olacaktır.

Hitman Serisi

Ana karakterimiz bir tetikçidir. Oyun boyunca suikastlar düzenleriz bazı noktalarda görgü tanığı bırakmamak adına sokaktaki masum insanları da öldürürüz.

God of War serisi

Yazıya en uygun örnek Kratos'un yolculuğu olabilir. Zeus yüzünden kendi ailesini katleden ve diğer üç oyunda bütün Olimpos Tanrılarını yok eden anti-kahramanımız 4. Oyunla birlikte oğlunu yetiştirmeye çalışan dingin görünen, olgunlaşmış bir karakterdir. Ancak zamanla kontrolünü kaybetmeye başlayacak, oğluna pek de iyi örnek olmayan bir baba figürüne dönüşecektir.

The Last of Us

Kızını kaybeden bir babanın insanlarla ve başkalaşım geçiren insanlarla mücadelesinde (normal insanları da öldürmekten geri kalmayız) Joel'in verdiği son karar insanlık için verilen diğer kararlara nazaran ender rastlanan türdendir.

Uncharted serisi

Paralı askerleri, korumaları, askerleri, kimi

zaman da polisleri öldürdüğümüz Uncharted de çocukluk hayallerine ulamaya çalışan iki kardeşin hikayesi merkezdedir. Yetimhaneden kaçırız, hapisanede kaos çıkarırız, savaş alanına müdahil oluruz. İhanet, yalan ve entrika boldur ama ana karakterimiz kötünün iyisi olarak değer yargıları olan bir çizgide resmedilmiştir.

Assassin's Creed serisi

Hitman gibi suikastliğin kitabını yazacağımız oyunda askerleri zaman zaman da köylüleri öldürmekten geri kalmayız. Görüldüğü üzere son dönem sevilen oyunlarda ana karakterimiz topluma örnek olarak gösterebilecek bir kimliğe sahip değildir ancak kusursuz, sorunları silah yerine kalemle çözmeye çalışan bir entelektüel de değildir. Fiziksel becerileri, doğa yasalarının, kısmen, izin verdiği ölçüde gelişmiştir. Belki de bu durum ruhsal bir boşalma da imkan tanıyor oyuncuda. Şöyle ki, gün boyu hakaretlerine, mobbing'ine maruz kaldığınız bir patronun, 2 puan için 1 sene okulunuzu uzatacak bir akademisyenin ya da trafikte saygısızca canınıza kastetmiş bir magandanın yerini alabiliyor bu canavarlar. Katharsis (arınma, özdeşleşim) ile günün stresini atma imkanını tanıyor bu oyunlar. Çok fazlaya kaçmadan oyun oynamak güzel ama her şeyin fazlası zarar bildiğiniz üzere.

Bir dahaki sayıda sizlere özellikle Quantic Dream firmasıyla gelişmekte olan oyunda kadercilik kavramından ve sinema, dizi dünyasındaki alternatif son örneklerinden bahsedeceğim. İyi tatiller. Sevgilerle...

Not: Sinemada ve video oyunlarda örnek olarak gösterilebilecek çok yapım var. Ama malum yer kısıtlı olduğu için en çok bilinen ve sevilenlerinden örnekler vermeye çalışıyorum. Neo-Noir filmlerden ve oyun etkileşiminden de başka bir sayıda ayrıca bahsedeceğim. ♦



E3

Tüm oyun dünyasının gözlerini çevirdiği E3 Fuarı'nı atlattık. Peki fuarda neler yaşandı, neler tanıtıldı. Dosya konumuzda hepsini bulacaksınız. Her yıl sosyal medyada bir geyik muhabbet dolaşır ya hani, "E3'ü şu firma kazandı" diye. Sanırım bu yıl E3'ü kazanan bir firma değil, bir kişi oldu. Kimden bahsettiğimi biliyorsunuz ama ona sonra geleceğiz. E3 her yıl olduğu gibi büyük firmaların yeni oyunlarını görücüye çıkardığı eğlenceli bir fuar olarak geçti, gitti. Sayfaları çevirip dosya konumuza baktığınızda, bu yılın çok değerli oyunlara ev sahipliği yaptığını siz de göreceksiniz.



Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 6 Mart 2020

WATCH DOGS LEGION

Önce karanlık Chicago atmosferi, ardından güneş ışıkları ile bütünleştiğimiz ve "emo hacker" halimizle sokaklarda sürttüğümüz San Francisco, şimdi de yakın gelecek temalı Londra! Watch Dogs bir Ubisoft oyunu olması sebebiyle oyuncuların önüne çıktığı ilk an dikkatleri çekmiş, beklentileri yükseltmiş ama çıkış yaptıktan sonra bu beklentilerin çok altında kalmıştı. Ben ise çok beklentim olmadan oynamış, keyif almış ve sevdiğim oyunların arasına almıştım. Ardından Watch Dogs 2'de ilk oyunda yaptığı bu beklenti yükseltme durumlarına girmeyen Ubisoft, hatalarını tespit etmiş ve bizlere ilk oyunun çıkması gereken hali ile çıkan Watch Dogs 2'yi sunmuştu. Ben yine oynamış, San Francisco'nun canlı sokaklarında geçen daha eğlenceli hikayesinden ilk oyuna nazaran daha çok keyif almış ve bu sefer de Watch Dogs 2'i önerdiğim oyunlar arasına almıştım. Bunu niye anlattım? Ubisoft, bir şeyi olması gereken haline getirene kadar biraz can sıkıcı yapımcı konumunda. Birazdan anlatacağımızı lütfen bunu unutmadan okuyun ve Watch Dogs: Legion çıkana kadar da aklınızın bir köşesinde kalsın. Watch Dogs: Legion. Ubisoft lansmanında hatta E3 2019 genelinde gösterilen en dolu oyunlardan biri. Firma fuarda bize on üç dakikalık oynanış videosu gösterdi ve Legion'un neye benzeyeceğini öğrenmiş olduk. Hafif cyberpunk evrenine benzeyen teknolojik Londra'da suç ve çılgınlık hat safhaya çıkmış. Grafikleri kısaca geçmek istiyorum, Londra büyüleyici gözüküyor. Karanlık atmosferi, teknolojinin gelişimi ile sağlam bir şekilde harmanlamışlar. Beklediğimiz üzere Ubisoft'un bu konuda yapabileceğinin sınırı yok. Beni heyecanlandıran en büyük olay ise ana karakterin olmaması, tüm oyun boyunca Londra'da gördüğümüz her karakteri yönetebileceğiz. Eski suikastçı yaşlı teyzeyi,

yumruklarıyla vurduğu yeri morartan delikanlıyı, drone ve teknoloji yönetiminde uzman kadını... İzlediğimiz oynanış videosunda bize gösterilen tüm karakterlerde oynanış farklılaşıyor ki olması gereken bu. Çekincem bunun diğer kontrol edebileceğimiz karakterlerde geçerli olmaması. Elbette benzerlikler ve tekrarlar göreceğiz ancak Legion bunun düzeyini koruyabilirse tadından yenmez. Olayın güzel yanı daha önce bir üye olarak ctOS'in kötü kullanımına savaş açarken şimdi bu savaşı yöneten tarafta olacağız ve tüm üyelerimizle kazanmaya oynayacağız. Hem hatırlayacaksınız, önceki oyunlarda telefonumuz ile insanların bilgilerine baktığımızda yaşlarını, maddi durumlarını görebiliyorduk. Şimdi her birini canlandıracağımız için usta oldukları alanları ve güçlerini de görebileceğiz. Hatta uzaktan kontrol ile polislere karşı saldırılarını da sağlayabiliyoruz. Aldığımız bilgiler ışığında görevlerde ve ara sahnelerde oynadığımız karaktere göre değişimler de olacak. Sana

şimdiden bir tavsiyem var sevgili okur, karakterlerle derin bağ kurma. Ölüyorlar. Tahminim ve videoda gördüklerime göre ölen karakterlerin canlanmayacak gibi gözüküyor. Silah mekanikleri ve fizikler de ikinci oyundan aşına olduğumuz haliyle karşımıza çıkmış. O kısım da gayet başarılı. Araç kullanımı, hackleme ve ana mekanikler direkt ikinci oyundan hatırladığımız gibi. Dövüş mekaniklerinde ise gelişmeler olmuş, hissiyat nasıl, oynayıp göreceğiz. Watch Dogs: Legion, yenilikleri açısından ekstra bir heyecan yaratmadı üzerimde. Aksine zaten güzel yaptığı şeyleri geliştirmiş, olgunlaşmış bir yapım olduğunu hissettirdi. Çok güzel bir oyun olacağını düşünüyorum, umutluyum. Çıkar çıkmaz oynayacağım ve zevk alacağım. Ama bir serinin üçüncü oyunuyuz farklı şeyler yapmalısınız ki başarılı olun. Watch Dogs: Legion, erteleme olmazsa 6 Mart 2020'de raflarda yerini alacak. Bu arada, maskeler çok güzel bel! Hypelandınız! **◆ Tunahan Ertaş**





Yapım CD Projekt RED **Dağıtım** CD Projekt RED **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 16 Nisan 2020

CYBERPUNK 2077

Kim ne derse desin, bu yılın fuarına damgasını vuran olay Cyberpunk 2077'nin tanıtımı sırasında gerçekleşti. Cyberpunk 2077 hakkında ne sunarlarsa sunsunlar bizi tatmin edeceğini geliştiriciler de biliyordu. Yeni fragmanın finalinde ekranda boy gösteren Keanu Reeves ile birlikte çıldırmamız da kaçınılmazdı. Oyuna alakalı ne yazık ki yeni bir oynanış videosu ve içeriden bilgi paylaşılmadı. Keanu Reeves'in ağırlığı sağ olsun, daha fazlasını da istemedik. Gerçi fuar sırasında kapalı kapılar arkasında bir saatlik yeni bir video yayınlandığını açıkladılar. Geçen yıl da benzer bir durumla karşılaşmıştık. Bir-iki aya kalmadan bu videoyu da genel izleyici ile paylaşacaklarını düşünüyorum. Peki şu an Cyberpunk 2077 hakkında ne biliyoruz? Keanu Reeves neden oyunda

var? Bir çıkış tarihimiz var mı? Hemen son sorudan cevaplayarak başlayalım. Merakla beklenen oyunumuz 16 Nisan 2020 tarihinde bizlerle buluşacak. PC, Xbox One ve PlayStation 4 için aynı zamanda çıkacak oyunun bir de şahane bir koleksiyon seti bulunuyor. İçerisinden Night City haritası, ufak tefek stickler, ana karakterin bir figürü, tasarım kitabı, araba şeklinde anahtarlık ve daha birçok çılgın şey bulunuyor. CD Projekt RED, tam evladiyelik bir set hazırlamış. Onlardan da bu beklenirdi zaten. Biz oyuncuları sevindiren ek bir haber ise fuardan sonra geldi. Oyunun tamamı Türkçe arayüz ve altyazı desteği ile piyasaya sunulacak. Hikaye ve oynanabilirlik namına çok az yeni içerik açıklandı. En merak edilen

konu Reeves'in neden oyunda olduğu. Bildiğiniz üzere kendisi Cyberpunk türüne gönülden emek vermiş bir aktör. Cyberpunk 2077'de, serinin masaüstü rol yapma hikayelerinden aşına olanların tanıyacağı Johnny Silverhand'ı canlandıracak. Fragmanda dikkat ettiyseniz bir hologram gibi gözüküyordu. Gerçek mi değil mi sorusu henüz cevaplanmamış değil. Resmiyet kazanmasa da Silverhand'ın, V'nin kafasındaki dijital bir hayalet olduğu söylenmekte. Ancak şunu biliyoruz ki oyunun karakter yaratım ekranında kendimize seçeceğimiz akıl hocası/çocukluk kahramanı bölümünde, Reeves'in canlandırdığı Silverhand de olacak. Maceramız boyunca da bize eşlik edecek. Elbette Silverhand dışında birçok farklı karakterin de olacağı duyuruldu fakat medya ile isim paylaşılmadı.

Cyberpunk 2077'nin karakter yaratım ekranı hakkında da bazı bilgilere sahibiz. Oyuncular karakterlerini beklediklerinden daha detaylı bir şekilde tasarlayabilecekler ve oyundaki hikayeyi direkt olarak etkileyebilecek farklı cinsel kimliklere yönelebileceğimiz de belirtildi. Son olarak ekleyebileceğim bilgisiyse, tüm oyunu tek bir kurşun bile sıkmadan yani birilerini öldürmeden de bitirebileceğimiz. CD Projekt RED, oyunun çok yönlü olması adına fazlasıyla çalışıyor. Oyunun uyarlandığı Cyberpunk 2020'nin yaratıcısı Mike Pondsmith, geliştirilme sürecinin tümüne danışmanlık yaptı. Oyun sayesinde özgün rol yapma öğeleri konusunda devrimsel gelişmeler olacağını düşünüyorum. Tüm hikayeyi suya sabuna dokunmadan bitirebilme özelliğini nasıl işlediklerini merak etmiyor değilim. **Özay Şen**





Yapım Microsoft Studios Dağıtım Microsoft Studios Tür Simülasyon Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 2020

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Beni birazcık tanıyor ya da yazılarımı takip ediyorsanız, Microsoft Flight Simulator serisine nasıl gönülden bağlı olduğumu da biliyorsunuz demektir. Yaklaşık 20 yıl önce hayatıma giren bu serinin en son çıkan oyununa şimdiye dek 5000 saat'te harcadım ve eğer yeni oyun duyurulmasaydı, önümüzdeki beş sene boyunca da aynısını yapmaya -memnuniyetle- devam edecektim.

Dilerseniz hikayenin öncesini kaçırınlar için teybi yavaşça geriye soralım. Firmanın son "büyük" oyunu olan Flight Simulator X çıktığında FS2004'e göre kallavi bir ilerim adım olmuştu. Geriye uyumluluk konusunda hiç de fena bir iş çıkartmayan FSX ile beraber artık üst atmosfere çıkabiliyorduk ve Acceleration eklentisinden sonra da silahları kullanabilmeye başladık. Yine de Flight Simulator X'in masaya vurduğu an SP2 sürümüyle beraber DirectX 10'u destekleyen ilk oyunlardan birisi olmasıydı. O sıralarda tatsız bir Vista geçişi yaşıyorduk ve piyasada Dx10 destekleyen ekran kartı falan da yoktu. Zaten kısa sürede gördük ki elimizdeki makine ne kadar güçlü olursa olsun, o detay çubuğunu sola doğru çekememiz şart. Bir diğer konu, oyunun DLC denen illetin ne kadar karlı olabileceğini cümle aleme duyurmuş olmasıydı. FS 2004 ve FSX o kadar modlanabilir yapımlardı ki yapımı

Microsoft hariç binlerce firma bu paralı eklenti işinden ekmek yedi. Günümüzde tüm FSX eklentilerini satın almanın bedeli on binlerce dolar ile ölçülüyor, laf değil. Ne demiştik, Microsoft bu müthiş pastadan çok bir şey kazanamadı. Bunun sonucu olarak da 2009 yılındaki o büyük işten çıkartmalarda serinin 27 yıllık geliştiricisi ACES Studio'nun kapısına kilit vuruldu. Bam, hikayenin sonu.

En azından öyle sandık zira FSX çatır çatır para basmaya (Microsoft hariç herkes için) devam ediyordu ve grafiksel açıdan da günümüz standardını çoktan yakalamıştı. Bu açıdan, E3 fuarında yapılan yeni oyun duyurusu herkes gibi beni de şok etti. Hiç beklemiyordum açıkçası ama biraz düşününce Microsoft'un bu DLC işine "bizzat" dalıp ne kadar para kaldırabileceğini görmüş olması (e kör değiller) her şeyi çok mantıklı bir hale getirdi.

Peki, önümüzdeki sene piyasaya çıkacak olan E3'ün açık ara en muhteşem grafiklerine sahip oyun neler vad ediyor. Oyun ilk defa Xbox One için de çıkacak ve bu iki sonuca işaret ediyor. Ya Xbox One'in desteklediği bir joystick havuzu oluşacak ya da oyun gamepad üzerinden de kolayca kontrol edilebilmesini sağlayan giriş seviyesi kontrolleri mümkün kılacak. Azure'un yapay zekasını da kullanarak oluşturulan inanıl-

maz yer şekilleri ve grafikler daha önce tanık olmadığımız bir gerçekçilik vad ediyor. Diğer taraftan oyun halen simülasyon olma iddiasını koruyor ve bu da şu demek; herkes bu oyunu grafikleri sebebiyle deneyecek ve "hmm benlik değişmiş" diyerek kendi FPS / aksiyon oyunlarına dönecek. Açıkçası videoda gördüğümüz grafikler için de KALLAVİ bir sistem gerekeceğine çok eminim zira eklentileri kurulmuş bir FSX halen çoğu makine için sağlam bir rakip.

Oyunun kapsadığı alan henüz açıklanmış değil ancak Microsoft'un serinin geleneğini korumasını ve tüm dünyadaki hava alanlarını kapsamasını bekliyorum. Bunun tersi bizim gibi takipçiler için ciddi abuk olacaktır ve insanların kısa sürede "başlarım böyle işe" diyerek FSX'e geri dönmesine yol açar. Aman diyeyim. ♦ **Kürşat Zaman**



DOSYA KONUSU

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

TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

Jon Bernthal mı? Hollywood etkisi oyun pazarına ne de güzel yansıyor sevgili okur! Ubisoft, Tom Clancy's serisinin ekmeğini yemeye devam ederken Ghost Recon serisi de Wildlands ile tekrar hayatımıza girmişti hatırlanacağı gibi. Dört kişi co-op olarak açık dünyada uyuşturucu karteline savaş açmıştık. Tek başımıza da oynayabiliyorduk ama kendini tekrar eden yapısı yüzünden sıkıcı bir hal alıyordu oynadıkça. İlk oyundan bahsetmemin sebebi E3 2019'da Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint'in detaylı oynanış videosunu gördük. Açıkça söyleyebilirim ki ilk oyunun direkt aynısı olan bir yapım var karşımızda. Elbette grafikler, mekanikler geliştirilmiş. Aksiyona daha hızlı girebiliyor, hasar aldığımızı daha gerçekçi hissediyoruz. Oynanışa özellikle gizlilik tarafında yeni özellikler eklenmiş. Düşmanlarımızdan

saklanmanın yolları artırılmış. Bunlar ilk oyunun ana sıkıntısı olan tekrar eden yapıya ne denli karşı durabilecek bunu bekleyip göreceğiz. Yine ister co-op olarak dört kişiye kadar ister tek başımıza ana hikayede ilerleyebileceğiz. Karakterimizi özelleştirebilecek, kostümler satın alabileceğiz. Breakpoint, Aurora adı verilen Pasifik Okyanus bölgesinde geçiyor. Wildlands için çıkan Operation Oracle ek paketinden tanıdığımız Cole D. Walker da Jon Bernthal tarafından canlandırılıyor. Ghost adlı tim bölgeye hakim ve biz de ona karşı savaşıyoruz. Şöyle bir toparlarsak, Breakpoint'te oyunculara sunulacak açık dünyanın ilk oyundan daha büyük olacağını tahmin ediyoruz, bu bize heyecan veriyor. Eğer tekrara düşmezse zaten güzel olan mekanikleri ile bize uzun saatler geçirebilir. ♦ **Tunahan Ertaş**



Yapım Hardsuit Labs **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Mart 2020

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

Vampir temasını sevenlerin aklından bir an bile çıkmayan yapımlardan birisidir Vampire: The Masquerade. Hele bir de FRP olarak deneyim edilmişse, artık bu temadan kopmak diye bir şey yoktur. İlk oyunu ile büyük bir etki yaratmayı başaran serinin, bir süredir ikinci oyunu hakkında konuşuluyordu. Birkaç ay önce benim de ilk bakışını yaptığım Bloodlines 2 hakkında her geçen gün bir şeyler daha öğrendik. En önemlisi de çok beklenen oyun için deneyim videosu nihayet E3 fuarında gözler önüne serildi. Video esnasında ilk dikkatimi çeken atmosfer oldu. Malumunuz, vampir teması ile birlikte gelen bir karanlık vardır ama bu karanlık zifiri değil, daha ziyade kasvetlidir. Oyun açılır açılmaz tam da Masquerade dünyasına yakışan bir atmosfer ile karşılaşmaktan çok memnun kaldım. Hatta yayınlanan videonun tamamında atmosfer konusunda benden tam not almayı başardılar. Tabii oyun FPS kamera açısından oynandığı için biraz farklı gözükse de yine de beklentilerimi karşıladı. Genel hatlarıyla dünya harika şekilde yaratılmış. Arada robot gibi duran NPC'ler olsa da yine de yaşıyor. Görev sistemi biraz klasik gibi

gözükte; bu konuda çok da mutlu değilim ama farklı diyalog seçenekleri ve daha da önemli yetenekleri kullanarak farklı şekillerde cevap verebiliyor olmak böyle bir oyun için olmazsa olmazlar arasındaydı. Savaşlar esnasında da NPC'ler bana biraz odun gibi gözükte ama farklı vampir güçlerimizizin oyuna olan etkilerini

anlamak açısından harika bir video izledik. Özellikle sise dönüştürüp belirli havalandırma noktalarından geçip gidebilmek harika bir deneyim. Açıkçası gördüklerimden sonra biraz endişelendim ama yine de vampir ruhunun oyuna harika şekilde işlendiğini düşünüyorum. Bakalım neler olacak. ♦ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Respawn Entertainment **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 15 Kasım 2019

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

İlk gün gözlerimizi çipil çipil açıp EA sahnesini beklemeye başladık. Her yıl duyurulan standart spor oyunları tanıtımları için değil. Respawn'ın bir süredir üzerinde çalıştığı yeni Star Wars oyununu bekledik. Beklediğimize değdi mi dersanız, orası tartışılır. Geçtiğimiz bahar aylarında ilk tanıtım fragmanı Star Wars hayranlarına merhaba diyen Jedi: Fallen Order'ın oynanış videosu ilk defa E3 fuarında ortaya çıktı. Hatta yanılmıyorsam, bu yılki fuarda oynanış videosu gösterilen nadir oyunlardan biriydi. Herkesin kafasındaki bir soruyla başlayalım. Grafikler ve animasyonlar yeterli mi? Bana kalırsa oyun halen Alpha sürecinde. Görsel zayıflığının sebebi bu olabilir. Bir süredir devam eden söylentileri susturmak adına bu videoyu hazırlamışlar gibi hissettim. Yüz ve dövüş animasyonları sanki birkaç yıl

öncesine ait gibi duruyor. Ayrıca o kadar ışın kılıcı sallamasına karşın rakiplerin uzuvlarının kopmuyor oluşu da Disney'in müdahalesiyle alakalı diye düşünüyorum. Dövüş mekanikleri de biraz tutuk olmuş, unutmadan belirtiyim. Oyunun hikayesinin üçüncü film ve dördüncü film arasında geçeceği doğrulanmıştı. Fragmanla beraber Direnişçiler'i de görme şansını yakaladık. Ekibin başında Forest Whitaker'ın canlandırdığı ve SW hayranlarının yakından tanıdığı Saw Gerrera var. Tanıdık yüzler görmek adına güzel bir tercihte bulunmuşlar. Respawn Entertainment'in biraz daha çalışması gerektiği açıkça görülüyor. Oyunun çıkacağı 15 Kasım 2019 tarihine kadar bu sorunları ortadan kaldırmaları ve güzel bir hikayeye karşımıza çnkmaları en büyük isteğimiz. **◆ Özyay Şen**

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** JRPG **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 3 Mart 2020

FINAL FANTASY VII REMAKE

Bir versiyonunun PS5 için de hazırlanmakta emin olduğumuz FFFVII Remake, E3 2019'un parlayan yıldızlarındandı. Ziyaretçiler nihayet oyunun bir demosunu test etme imkanı buldu ve oyunun nasıl şekillendiğini bizzat gördü. Gördüklerimize ve Square Enix'ten gelen bilgilere göre, FFFVII Remake halen "bölüm" konseptini koruyor. Mart 2020'de çıkacak ilk bölüm de oyunun ünlü şehri Midgar üzerine kurulu olacak. Bu da aslında büyük bir soru işareti oluşturuyor: Oyunda, diğer bölgeleri özgürce gezemeyecek miyiz? FFFVII'nin en büyük nimetlerinden biri olan bu özgür dolaşım eğer sağlanamazsa, oyun çizgisel bir RPG olacaktır ve bu da oyunun doğasına bir hayli aykırı bana sorarsanız. Bu problemi bir kenara bırakacak olursak, savaşlarda istediğimiz karaktere geçip onu kontrol edebilmemizin olası olduğu, Materia sisteminin geri döndüğü, kahramanlarımızın hareket barını kullanarak büyü ve özel yeteneklerini istedikleri gibi kullanabildikleri

bilgilerine ulaştık, derin bir "oh" çektik. Neyse ki yapımcılar oyunun özünden çok da ayrılmak istemiyor ama seneler öncesinin durağan, sıra tabanlı dövüş sistemini de aynen koruyor. Görsel açıdan mükemmeli yakalayan Squ-

are Enix'in, FFFVII'nin en ünlü özelliklerinden biri olan "Summon"ları nasıl ele alacağını da merakla bekliyoruz. Bir Knights of the Round olmadan FFFVII'ye, FFFVII demek mümkün değil bana soracak olursanız...

◆ Tuna Şentuna





Yapım Larian Studios **Dağıtım** Wizards of the Coast **Tür** RPG **Platform** PC, Stadia **Çıkış Tarihi** Belli Değil

BALDUR'S GATE III

Bu yılın en büyük sürprizlerinden birisi Larian Studios'un, Baldur's Gate III'ün yayın haklarını satın alması ve oyunu duyurması oldu. Kapalı kapılar arkasında geliştirilen oyuna dair ilk bilgileri E3 Fuarı'ndan hemen önce öğrendik. Daha detaylı bilgiler ise fuarda karşımıza çıktı.

Oyun, Baldur's Gate II'nin yaklaşık 100 yıl sonrasında Kılıç Sahili'nin en büyük şehirlerinden biri olan ve oyuna adını veren Baldur's Gate'te geçecek. Henüz net olmasa da hikayenin sadece şehir içerisinde değil, çevresinde

de geçeceği belirtiliyor. Dungeons and Dragons'ın masaüstü rol yapma sisteminin yeni sürümünü (5th Edition) kullanacak olan Baldur's Gate III'te yine diyarları ele geçirmeye çalışan korkunç güçlere karşı mücadele vereceğiz. Hikaye namına çok bilgimiz yok fakat fragmanda gördüğümüz kadarıyla Baldur's Gate bir Illithid yani Zihin Yüzücü tehdidi altında. Buna ek olarak Cinayet Tanrısı Bhaal'ın yeniden dirilmesi üzerine de bir mücadelemiz olacak. Baldur's Gate 3, Larian Studios'un başarılı se-

risi Original Sin'in grafik motorunu kullanacak. Yapımcılar oyundaki çevreyle etkileşimin üst seviyede olacağını belirtiyor. Bu grafik motoru üzerinde yenilik yaptıklarını ve bu açıdan da oyunun üst seviye olacağını müjdelediler. Oyunun şu an için bir çıkış tarihi yok. Firmanın kurucu başkanı Swen Vincke, bu oyunu kendilerinin de yıllardır beklediğini ve doyum noktasına ulaşana kadar üzerinde çalışacaklarını belirtti. Şu haliyle aşağı yukarı 100 saatlik bir oynama süresi olacağını da ekledi.

◆ **Özay Şen**

Yapım Crystal Dynamics **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 15 Mayıs 2020

MARVEL'S AVENGERS

Tomb Raider serisinden tanıdığımız Crystal Dynamics'ten Marvel's Avengers: A-Day karşımızda! Yalan yok, E3 öncesi yeni bir Marvel oyunu göreceğimizi duyduğumda büyük heyecan ile o anı bekledim pek çoğunuz gibi. İlk açıklamalara göre oyunun ana hikayesini tek başımıza oynayacağız ancak farklı modlarda ve co-op olarak

da oynayabileceğiz. Açık dünya olmayacak, bölüm tasarımları ve hikayeye göre ilerleyeceğiz. Bölümlere göre kahramanların hepsini veya bazılarını kontrol edebileceğiz. Yayınlanan fragmanda Captain America, Iron Man, Hulk, Thor ve Black Widow karakterlerini gördük. Yenilmezler'in halk ile yaptığı kutlama sırasında San Francisco'ya

saldıran uzaylılar, yeni bir savaşı başlatıyor. Yenilmezler'in Dünya'ya faydalı mı yoksa zararlı mı olduğu sorularının üstüne yoğunlaşacak gibi duruyor ana hikaye. Golden Gate üzerinde Hulk, Thor, Iron Man ve Black Widow'un kamera açılarını yer yer görürken dövüş stilleri hakkında da ufak fikirler oluştu kafamızda. Oyundan beklentimiz de zaten ana hikayenin ve dövüş mekaniklerinin tatmin etmesi. Karakter modellemelerine çokça eleştiri geldi. Sinematik evrendeki oyuncuların çakması gibi durduğu için. Yapımcı firma bu konuda bir değişiklik olmayacağını açıkladı. Diğer taraftan kostümlerimizi özelleştirebileceğiz. Grafikler ilk bakışta güzel görünüyor ama geliştirilmesi gerek. Karakterlerin seslendirme kadrosu aşına olduğumuz isimlerden oluşuyor, yapımın ses tarafında başarı yakalamasını bekliyorum. Diğer bir özellik de oyuna daha sonra yeni karakterler ekleneceği ve hikayenin güncel olarak devam etmesi durumu. Marvel's Avengers: umut vadediyor, belki LEVEL kapağında bile görebiliriz? ◆ **Tunahan Ertaş**





Yapım Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 13 Eylül 2019

BORDERLANDS 3

Halen milyonlarca insan tarafından deneyim edilen seri, üçüncü oyunu ile karşımızda olmak için gerekli son hazırlıkları yapıyor. Bugüne kadar hakkında bazı açıklamalar yapılmış olsa da E3 fuarında birçok yeni bilgi edindik. Şüphesiz bunların en başında oynanabilecek yeni sınıfımız olan Moze ve yetenekleri yer alıyor. Bugüne kadar açıklanan karakterlerin kullandığı "action skill"lere yeni bir yaklaşım getiren Moze, "Augment actions skill" kullanıyor. Kullandığı Bear Mech isimli cihazın üzerindeki silahları farklı şekillerde güçlendirmemize imkan sunan karakterimiz, dilerse "Demolition Woman" yetenek ağacı üzerinden fazla fazla zarar verebilir bir hale geliyor. Nite-

kim birçok yeteneğinin sonu bir şekilde Bear mech isimli cihaz ile birleşecek gibi gözüküyor. Diğer taraftan isteyenler yeteneklerini "Shield of Retribution" ağacına vererek savaş yeteneklerinden birazcık feragat edip, çok daha güçlü bir kalkana sahip olup, canları düşükken daha iyi savaşabilir hale gelecekler. "Bottomless Mags" isimli yetenek ağacı da bolca ateş etmeyi severleri için tasarlanmış. Misal sahip olduğu pasif yeteneklerden bir tanesi otomatik olarak bize yeni mermi sunuyorken, bir diğeri de minigun ısındıkça daha çok zarar vermesine imkan sunacak. Jakobs klanının evi konumunda olan Eden-6 da yeniden görücüye çıktı. Etrafı bataklık ve bolca düşmüş uzay gemisi ile kaplı

olan gezegende dinozora benzeyen Saurian ve silah kullanabilecek kadar zeki Jabbers isimli iki ırk daha ortaya çıktı. Borderlands serisinde bulunan kişiselleştirme seçenekleri de geliştiriliyor ve her türlü renk değiştirme opsiyonu oyuna ekleniyor. Ayrıca görevler eskiye göre çok daha dinamik olacak. Bu sayede arkadaşlarınızın deneyim ettiği görevlerin sonuçlarına göre farklı görevler ile karşılaşacaksınız. Son olarak Vending Machine'ler sadece genel geçer parçalar satmak ile sınırlı kalmayıp, arkadaşlarınızın bu cihazlara sattıkları ürünler de sizin alım menünüze düşecek! Anlayacağınız Borderlands 3 bu E3 fuarında hiç boş yapmadı! **◆ Ertuğrul Süngü**

Yapım Bandai Namco **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** Aksiyon/RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2020

TALES OF ARISE

Tales serisini takip ediyorsanız şunu da bilmelisiniz ki Tales of Arise, serinin 17. oyunu. Tabii bunu, birbirini takip eden bir dolu Tales oyunu olarak düşünmemelisiniz. Aksine, Tales of Arise piyasaya çıktığında hiçbir Tales oyununu bilmeseniz bile keyif alabileceksiniz. Kısa bir fragmanla tanıtımı yapılan oyun, Dahna ve Rena adındaki iki dünyanın çatışmasını konu ediyor. Rena, Dahna'ya göre çok daha gelişmiş bir uygarlık ve Dahna üzerindeki baskısı sonunda büyük bir savaşın kopmasına neden oluyor. Bu savaşta bizim rolümüz, her

iki uygarlıktan iki karakterin kontrolünü alıp macerayı sürdürmekten başkası değil... Yakın dövüş silahları ve ateşin gücüyle dövüşen Dahna asıllı kahramanımızın yanında Rena'dan çıkıp gelen ve menzilli dövüş stiliyle dikkat çeken bayan arkadaşımız, oyunda kontrol edeceğimiz iki karakteri oluşturuyor ama hikayeye başka karakterler girip de kontrolümüze bırakılacak mı, bu konuda herhangi bir bilgimiz yok. Dövüş sistemi olarak eski Tales oyunlarının Lienar Motion Battle sisteminin daha özgürlükçü

ve akıcı bir versiyonunu kullanılacağı açıklanıyor ve fragmandan gördüğümüz kadarıyla bu sistem sayesinde gayet hızlı ve artistik hareketler yapabileceğimizi anlıyoruz. Dauntless benzeri bir ortamın da gözlemlendiği Tales of Arise, bizi ufak düşmanlarla da karşılaşılacak, daha büyük boss'larla Dark Souls benzeri bir mücadeleye de sürükleyecek. Oyunun çıkmasına daha bir hayli süre olduğu için Tales of Arise ile ilgili daha çok öğreneceğimize bilgi olduğuna da belirtelim... **◆ Tuna Şentuna**





Yapım FromSoftware **Dağıtım** Bandai Namco **Tür** RPG **Platform** PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Belli Değil

ELDEN RING

Bu yıl E3 fuarının bence en fazla heyecan yaratan oyunu Elden Ring oldu. FromSoftware'ın başkanı, Dark Souls serisi, Bloodborne ve Sekiro gibi oyunların başında bulunan Hidetaka Miyazaki ve başta A Song of Ice and Fire ve akabinde Game of Thrones isimli kitapların yazarı George R.R. Martin'in bir arada çalıştığı bu oyun, öyle bir video yayınladı ki kutum tutuldu. Açıkçası an itibarıyla oyun hakkında çok fazla bir bilgi yayınlanmamış olsa da Miyazaki'nin Xbox ile yaptığı bir röportajdan aldığım bilgilere göre Elden Ring, FromSoftware'ın bugüne kadar yaptığı

en büyük oyun olacak. Burada büyük derken, hem "Open World" temasının, hem de genel anlamda oyunun büyüklüğünden bahsediyoruz. Fazlasıyla Soul Like bir oyun olacağı şimdiden biliniyor olsa da detaylar halen gizemini sürdürüyor. Diğer taraftan oyunun tam bir ARP, yani Action RPG olacağını biliyoruz. Yine de RPG elementleri daha ağır basacak. Anladığım kadarı ile Dark Souls ile Sekiro arasında bir oyun ile karşılaşacağına benziyoruz. Oyunun çok zor olacağı hakkında da bir açıklama geldi. Özellikle Soul Like oyunların sahip olduğu zorlayıcı Boss savaşları bu

oyunda da yer alacak. Nitekim Miyazaki, bu savaşlarda oyuncuya daha fazla taktik yapma şansı vereceklerini belirtti. Tabii bir yandan da zorluk seviyesinde pek bir azalma olmayacak. Videodan gözlemediğim kadarı ile yine karanlık bir dünya bizleri bekliyor olacak. Özellikle siyah ve kırmızı tonlarının ön planda olduğu oyunda, kuvvetle muhtemel Souls Like oyunlara göre daha detaylı bir karakter yaratma menüsü ile karşı karşılaşacağız. Çok fena, çok fantastik bir dünyaya merhaba dememize az kaldı.

◆ **Ertuğrul Süngü**

Yapım Obsidian Entertainment **Dağıtım** Private Division **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 25 Ekim 2019

THE OUTER WORLDS

Tim Cain ve Leonard Boyarsky gibi oyun dünyasının ağır toplarının gözetiminde geliştirilen The Outer Worlds'ün de çıkış tarihini sonunda öğrendik. Önümüzdeki sonbahar aylarında evlerimize konuk olacak The Outer Worlds'e ait yeni bilgiler E3 Fuarı'nda genişçe kendisine yer buldu.

Oyunumuz Atompunk ve Retrofütüristik temayla inşa edilmiş, Fallout ve Bioshock gibi oyunları andıran kendine has bir rol yapma oyunu olacak. Fallout'u tasarlayan orijinal ekibin işin içerisinde olması, bu türe gönül vermiş oyuncular (benim gibi) oldukça heyecanlandırıyor. The Outer Worlds ile alakalı öne çıkan ilk önemli bilgi, V.A.T.S. benzeri bir sistemin aksiyon mekaniklerinde nasıl çalıştığını görmemiz oldu. Fragmandaki aksiyon sahnelerinde görülen yavaşlatılmış zaman mekaniğine "Tactical

Time Dilation - TTD" adı veriliyor. Bu özellik sayesinde zamanı kısa süreliğine de olsa yavaşlatıp saldırılarımızı daha taktiksel ve görsel coşkunluk içerisinde tecrübe edebileceğiz. Oyunu bitirmenin birden fazla yolu olduğunu açıklayan Boyarsky, şayet aptal bir karakter yaratırsak diyalogların da baştan aşağı değişeceğini belirtiyor. Rol yapma öğeleri konusunda olabildiğince özgürlük tanıyacak

olan Outer Worlds'ün hikayesinin yeniden oynanabilir olması için özel olarak uğraştıklarını da açıkladılar sunum sırasında. Bu özgürlüğü yayınlanan fragmanda da rahatlıkla görebiliyoruz. Oyun için çok önemli bir karakteri durduk yere öldürseniz bile, hikaye başka bir yoldan devam edecek. Kısaca, yılın en büyük hitlerinden birisinin ayak sesleri yavaş yavaş duyulmaya başladı. ◆ **Özay Şen**



DYING LIGHT 2

Xbox şovunun bir parçası olan Dying Light 2, belki çok büyük bir etki yaratmadı ama bu, bizi oyunu beklemekten alıkoymuyor. İlk Dying Light'ı halen hatırlarken ikinci oyunda yine bol bol çatıdan çatıya atlayıp zombilerden kaçmak için sabırsızlanıyoruz.

Yeni oyunda farklı bir kahramanı, Aiden Caldwell'i kontrol edecek ve "The City" olarak bilinen kurgu bir şehirde hayatta kalmaya çalışacağız. Her ne kadar zombiler yine sağlam bir tehlike oluştursa da yozlaşmış halk ve iyice ileri giden askeri kuvvetler de müthiş bir güç ayrılığı yaşatacak. Bu da bizi bol bol seçim yapmaya yönlendirecek.

Techland'den gelen açıklamaya göre yapacağımız seçimler, şehrin farklı bölgelerinde, farklı durumların oluşmasına yol açabilecek. Bazen işimiz kolaylaşacak, bazen zorlaşacak; kimi



zaman halk birbirine girecek, kimi zaman bir bölgeye huzur gelecek... Bu tip seçimler oyundaki en büyük özelliklerden biri ama elbette buna Aiden'in yetenekleri de eşlik edecek. Her ne kadar zombi virüsünü kapmış olsa da değişim geçirmemiş durumda Aiden. Bu virüsten midir bilinmez, kahramanımız çok sağlam parkur yeteneklerine sahip. Binalardan atlıyor, duvarlardan koşuyor, zombileri yüzleyip on-

larla birlikte yere iniyor ve ilerlemeye devam ediyor... Silah konusunda da uzman olduğu için düşmanlarına hiçbir şekilde merhamet göstermiyor. Aiden'i seveceğiz, bundan emin olabilirsiniz. Geceleri yine zombilerin parti yaptığı bir ortama dönüşen The City'deki yeni maceramız için daha bir hayli süre var fakat oyunu şimdiden takip listesine alabilirsiniz. ♦ Tuna Şentuna

DOOM ETERNAL

Doom (2016) ile büyük başarıya imza atan id Software, arayı fazla soğutmadan macerayı Doom Eternal ile devam ettiriyor. Yaratık istilası artık yalnızca UAC Mars ile sınırlı değil. Bu kez Dünya'mızda da savaşaacağız. Hatta, Doom Slayer ve iblisler arasındaki mücadeleye bu kez Cennet güçleri de dahil olacak. Daha önce de denildiği gibi, yalnızca Doom oyunu değil, büyük bir Doom evreni tasarlanıyor. Böylece yeni detaylarla karşılaşacak, pek çok bilgi öğreneceğiz. Mesela Eternal'daki karakterimiz, Doom 2016'daki karakterimizin ta kendisi. Peki ya orijinal Doom'daki karakter?

Aynı mı, yoksa farklı mı? Diğer bir merak konusu, Marauder. Giydiği zırh, Praetor Suit'in parçalarından oluşuyor. Pompalı tüfek ve özel bir baltaya sahip. An itibarıyla hikâyesi en çok merak edilen düşman. E3 2019'daki yeni oynanış videoları, Doom Eternal'in fazlasıyla hızlı ve retro soslu olduğunu gösterdi. Super Mario oyunlarını andırınan platform öğelerinden ekstra can (1UP) almanızı sağlayan kaska kadar pek çok irili ufaklı, renkli detay mevcut. id yetkililerinin üzerinde durduğu bir nokta ise, "Battlemode" multiplayer modu oldu. Bu

modda gerçek oyuncular tarafından kontrol edilebilen bir Doom Slayer ve iki yaratık yer alıyor. Hepsinin de özel saldırıları ve zayıf yönleri var. id Tech 7 motorunu kullanan yapımda RTX teknolojisi de olacak. Hatta, "Bunu herkesten daha iyi yapacağız" gibi iddialı bir açıklama da geldi. Yapımcılar, Doom Eternal'i hazırlarken "sürükleyici sinematik bir deneyim" değil, "gerçek bir oyun" hazırlama amacıyla yol aldıklarını belirtiyor ve bunun da "Doom'a en uygun yaklaşım" olduğunu ekliyor. ♦ Mahmut Saral





Yapım Black Forest Games **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2020

DESTROY ALL HUMANS! REMAKE

Öncelikle şunu belirtmek lazım ki bu oyunun isminde "Remake" takısı aslında yok ama bu seferlik, E3 2019 duyurusu adına, oyunun sıfırdan yeniden yapıldığını vurgulayalım.

50'lerin "Amerika'da uzaylı isyanı" konseptinden doğmuş olan Destroy All Humans, özette GTA'nın uzaylı versiyonu. Kocaman bir şehirdeyiz, bir uzaylıyız, espriliyiz ve elimizdeki türlü türlü fantastik silahla 1950'lerin Ameri-

ka'sının altını üstüne getirmeye çalışıyoruz. Kontrol ettiğimiz uzaylı dostumuz aslında kısa boylu, kocaman gözlü bir yaratıktan başkası değil. Ne var ki karşısına çıkana kolayca ortadan kaldıracak bir ton oyuncağı var. İnekleri havaya kaldırıp bir yerlere çakabiliyor, uzay gemisine atlayıp şehirdeki binaları patlatabiliyor, Anal Probe Gun ile... Evet, onun ne yaptığını az-çok tahmin edersiniz zaten. Tüm bunların son derece esprili bir yapıda ola-

cak olması da çok sevindirici zira ciddiyyetten fenalık gelmiş durumda. Maalesef oyunun çıkış tarihiyle ilgili net bir tarih belirtilmiyor ama oyunun iyi olması adına, 2020'nin sonunu bile bekleyebiliriz. Eski oyunu oynayan kimsenin oyunu pek hatırlayacağını da düşünmediğimden, Destroy All Humans'dan tüm insanlığın keyif alacağını şimdiden söyleyebilirim. Eline sağlık THQ Nordic, bizi utandırmayacaksınız umarım! ♦ **Tuna Şentuna**

Yapım inXile Entertainment **Dağıtım** Xbox Game Studios **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2019 Son Çeyrek

WASTELAND 3

Torment: Tides of Numenera üzerindeki çalışmalarını tamamladıktan sonra meşhur Wasteland serisine geri dönen inXile Entertainment, seriyi kaldığı yerden devam ediyor. Fig destek projesi olarak ilk adımını attıkları Wasteland 3, Microsoft'un desteği sayesinde daha da büyümüş durumda.

Wasteland 3, Colorado'da geçecek. Yepyeni bir haritanın yanı sıra, yeni yüzler, silahlar ve ekipmanlar bulabileceğimiz oyunun bu yılın sonlarına doğru çıkması planlanıyor. Gecikmeler yaşanabileceğini açıklayan yaratıcı ekip Wasteland 3'ü en doğru halde piyasaya sürmek istediğini belirtti bile. Yani, erteleme

sürpriz sayılmamalı. Yeni oyun da serinin önceki örneklerinde olduğu gibi sıra tabanlı ve bolca rol yapma öğelerine sahip olacak. Hikaye namına pek bilgimiz yok. Colorado'nun soğuk ve çetin topraklarında geçecek olan bu kıyamet sonrası oyunda, Team November isimli ekipten sağ kalan son korucu olacağız. Bu arada hikayenin Multiplayer olarak da oynanabileceği belirtiliyor. Yeni mekanikler ve özellikler arasında kendi aracımıza sahip olabileceğimiz. Araç üzerinde çeşitli modifikasyonlar yapma şansımız da olacak. Bize savaşlarda yardımcı olabileceği de gelen açıklamalar arasında. Rol yapma öğeleri açısından da bu sefer farklı bir yaklaşım tercih ettiklerini belirtiyorlar. Diyalogların daha dinamik hazırlanacağı ve oynama tarzına göre değişkenlik gösterebileceği. Oyuncu tepkisini hızlıca çekip anlık seçimler yapmaya zorlayacağından bahsediliyor. Wasteland 2 ve Torment: Tides of Numenera'da edindikleri tecrübenin üzerine koyarak yepyeni bir deneyim yaşatacakları kesin. ♦ **Özay Şen**



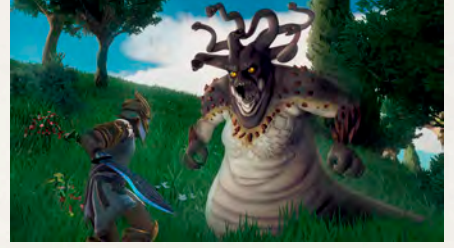
Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Stadia
Çıkış Tarihi 25 Şubat 2020

GODS & MONSTERS

Yepeyeni dünyalar oluşturma konusunda uzman olan Ubisoft, meğer bir süredir bambaşka bir oyun üzerinde çalışıyormuş ve bunu açıklamak için de E3 2019'u beklemiş. (Her firmanın bunu örnek alması gerekiyor. E3 var olan oyunlara bir iki detayın eklendiğini gösteren bir fuar olmaktan çok, yepyeni oyunların tanıtımının yapıldığı bir etkinlik olmalı.) AC Odyssey ile Yunan Mitolojisine eğilen ve buradan öğrendiklerini Gods & Monsters ile göstermeye hazırlanan firma, yeni oyununu

açık dünya konseptinde hazırlıyor ve bizi de Fenyx adında bir karakterin kontrolüne bırakıyor. Fenyx, bulunduğu adada birçok mücadelede bulunacak, bulmacalar çözecek ve Yunan Tanrıların en büyük düşmanı Typhon'la yüzleşerek, tanrılardan çaldığı gücü geri almaya çalışacak. Breath of the Wild görseleliğiyle de büyüleyen oyun için bir hayli heyecanlıyız; umalım da Ubisoft güzel bir hikaye hazırlamış olsun...

◆ **Tuna Şentuna**



Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor
Platform PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 27 Eylül 2019

FIFA 20

Bu sene FIFA 19 Ultimate Team'de 2000'e yaklaşık maç yaptıktan sonra açıkçası E3'de en çok beklediğim oyunların başında geliyordu FIFA 20. Hemen öncesinde çıkan dedikodular heyecanımı daha da artırmıştı ki bu söylentiler gerçek oldu ve Volta Futbol yani özlediğimiz FIFA Street'in FIFA 20 ile birlikte geri döneceği açıklandı. Karakterimizin saç tipinden dövmesine, sevinç hareketlerinden kıyafetlerine kadar özelleştirebileceğimiz bu modu 3v3, 4v4 ve 5v5 olarak oynayabilece-

ğiz. Ayrıca FIFA 19'da çok tartışılan ve hala bir türlü düzeltilmemiş olan savunma konusu da elden geçiriliyor. Yapay zekanın savunma etkileri azaltılarak oyuncuya daha çok iş bırakılacak. Savunmayı manuel olarak yapan oyunculara avantaj anlamına geldiğini de söyleyelim. Son olarak bir temenni ile yazımı bitirmek istiyorum; FIFA 19'da birçoğumuzun başını yeterince ağrıtan "Momentum"un bitmesi dileğiyle yeni FIFA'yı dört gözle bekliyoruz! ◆ **Emre Öztınaz**

Yapım Nintendo **EPD Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon **Platform** Switch **Çıkış Tarihi** Belli Değil

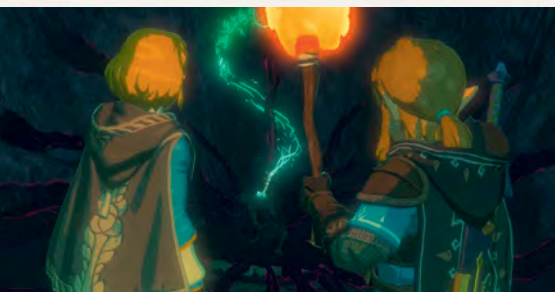
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD SEQUEL

E3 bu sene büyük oyunların duyurularıyla ortallığı yıkmadı belki ama umulmadık bazı duyurular kalp atışlarımızın hızlanmasına yol açtı. E3 2019 lansmanı sırasında Nintendo

da sürpriz bir şekilde yeni Zelda oyununun geliştirilmekte olduğunu duyurdu. 2017 senesinde pek çok basın kuruluşu tarafından yılın oyunu olarak seçilen The Legend of Zelda: Breath of the Wild'in devamı olacak olan oyunun fragmanında Zelda'yı karanlık zindanları keşfederken görüyoruz. Yeni yapım Link'in hikayesini devam ettirirken bizleri yeni tehditlerin olduğu bir dünyaya götüreceği gibi görünüyor. Ayrıca grafik ve mekanikler konusunda da bir önceki oyunla benzer niteliklere sahip olacağını düşünüyoruz. Nintendo Switch sahiplerini heyecanlandıran oyunun henüz çıkış tarihi ve ismi belli değil. Eğer (hiç ihtimal

vermiyoruz ama) The Legend of Zelda: Breath of the Wild'di henüz oynamadıysanız yeni oyun çıkmadan önce edinmeyi unutmayın.

◆ **Berçem Sultan Kaya**



Yapım Romero Games **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** Strateji **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2020 İlkbahar

EMPIRE OF SIN

// Icon of Sin" lakaplı John Romero, uzun süre sonra yeni bir oyunla, Empire of Sin ile geri dönüyor! Hazırladığı Wolfenstein, Doom ve Quake gibi oyunlarını göz önüne alırsak, bu kez çok farklı bir proje ile karşımızda. Aslında bu fikir, Romero'nun eşi Brenda'ya ait. Dediğine göre, yaklaşık 20 yıldır aklında olan bir fikirmiş. Chicago'da geçen Empire of Sin'de 1920 – 1933 yılları arasındaki bir dönemde geçecek maceramız. İçki yasağının başladığı, bu süreçte yasa dışı örgütlerin büyüyerek pek çok iş çevirdiği bir dönemde. Oyunda 14 farklı gangster olacak ve birini seçerek suç imparatorluğumuzu kurmak için

hareket edeceğiz. Her şeye sokaklardan başlayacak ve yavaş yavaş bilinirlik elde etmeye çalışacağız. Ya tatlı dille ya da zor kullanarak ilerleyeceğiz ve bu da oyunun ilerleyen aşamalarında bize hem dost hem de düşmanlar kazandıracak. Tabii ki düşman çeteler de yükselme ve bölge kapma yarışında olacak. Chicago'yu ele geçiren en büyük olmak ise, tüm düşmanları ortadan kaldırmaktan geçecek. Yaklaşık 25 kişilik mini bir ekip tarafından karakter odaklı bir strateji oyunu olarak tasarlanan Empire of Sin, içki yasağının başladığı 1920'nin 100 yıl sonrasında, yani 2020'nin ilkbahar döneminde satışta olacak. ♦ **Mahmut Saral**



Yapım Machine Games **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 26 Temmuz 2019

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Yeni Wolfenstein sonunda kapıya dayandı! Bu ayın sonunda oyunu almak mümkün olacak ve büyük ihtimalle de sunduğu aksiyon yüzünden salyamıza hakim olamayacağız. E3 2019'da, Bethesda konferansının bir parçası olan Wolfenstein: Youngblood, oyunda yine aksiyonun dibine vuracağımızı kanıtladı. Önceki oyunda olanlardan 20 yıl sonrası konu ediliyor ve bu defa B.J. Blazkowicz'i değil, kızları Soph ve Jess'i kontrol ediyoruz. İkisinin amacı, halen Nazi işgali altında olan Paris'e gitmek ve burada kaybolan babalarını bulmak.

Sokak çatışmalarının ön planda olacağı oyun, önceki Wolfenstein'ları oynamış olanlara bir DLC paketi gibi gözükecektir fakat bu asla kötü bir şey değil zira önceki oyunları oynamaya doyamamıştık. İki kişinin anlaşmalı oynamasına izin verecek olan Youngblood, farklı bir özellikle de birlikte gelecek: Oyunun Deluxe versiyonun alan bir oyuncu, bir başka arkadaşını oyuna davet edebilecek. Bu şekilde oyunu bedavaya oynama imkanı bulacak olan bu arkadaş, davet edilmediği süreceyse oyuna erişemeyecek. Güzel bir "filler" Wolfenstein olacağı

benziyor Youngblood, merakla bekliyoruz!

♦ **Tuna Şentuna**



Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** Aralık 2019

FINAL FANTASY VII: REMASTERED

PlayStation 1'in (Biz hep PSX dedik) hayatının merkezinde yer aldığı dönemde bu oyunu bir arkadaşımın hediye ettiğini



ama başlangıç diskindeki sorun nedeniyle oynamadığımı hatırlıyorum. Aylarca süren arama taramalardan sonra oyunu çalıştırmayı başarıp Balamb Garden'ı gördüğümde dibim düştü. O nasıl çizimlerdi, o nasıl güzel bir mekandı öyle. Diğer taraftan FF VIII her zaman serinin hayranlarını ortadan bölmeyi başarmış bir oyun oldu. Kimisi FF VII'nin ardından gelen ve serinin genel geçer mekaniklerini darmadağın eden talihsiz bir

deneme olarak gördü, kimi ise serinin en iyi oyunlarından birisi olarak. Final Fantasy VIII maalesef FF VII gibi tamamen baştan yapılmıyor ancak yüksek çözünürlük ve oyunu günümüze yaklaştıran bazı dokunuşlar ile bu senenin sonunda hemen tüm güncel platformlarda piyasaya sürülmüş olacak. Eğer daha önce tanışmadıysanız oyunun ana karakteri olan ve çok konuşulan Squall'ı seveceksiniz. FFXIII'in muhteşem mekan tasarımları, ilginç junction sistemi ve 60 saatten uzun ana hikayesi verdiğiniz paraya değerdir, en azından ben öyle düşünüyorum. ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım 343Industries **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, XONE, Scarlett **Çıkış Tarihi** 2020 Son Çeyrek

HALO INFINITE

E3'te Microsoft'un en ağır topu bildiğiniz gibi yeni konsol Project Scarlett oldu. Master Chief'in hikayesini "yeni bir başlangıç" gibi anlatan ve bu açıdan bir "kadife reboot" diyebileceğimiz Halo Infinite de Windows 10 ve Xbox One ile beraber Project Scarlett'in çıkış oyunlarından birisi olacak. Peki, yeni oyun hakkında ne biliyoruz? Slipspac adlı

yeni bir grafik motoruyla geliştirilen oyunun E3 fragmanı tamamen ara sahnelerden ibaret olduğundan görsel açıdan neyle karşılaşacağız henüz çok fikrimiz yok. Diğer taraftan Halo 5 ile sonlanması gereken bir hikayenin farklı bir formatta anlatılması şimdiye dek Halo evrenine "kim oynayacak eski oyunları şimdi?" diyerek uzak durmuş oyuncuların ilgisini toplamasına

yol açabilir ki, 343 tam olarak bunu hedefliyor. Diğer taraftan eski oyuncuları "bizim oynadığımız neydi, ne oldu şimdi?" diye bıık bıık konuşturmayacak bir yaklaşımı olduğunu da defalarca belirttiler. Neticede Xbox'ınız varsa alacaksınız, kaçış yok. Üstelik PC oyuncuları da bu oyunu istek listelerine şimdiden eklemişler diye tahmin ediyorum. ♦ **Kürşat Zaman**

Yapım Tango Gameworks **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Belli Değil

GHOSTWIRE: TOKYO

Tango Gameworks tarafından geliştirilen ve Bethesda tarafından yayıncılığı yapılacak olan GhostWire: Tokyo, E3 2019'da duyurulan en farklı oyunlardan biri oldu. The Evil Within serisinden tanıdığımız Tango Gameworks, bu sefer Tokyo'da korkusuz bir savaşçı olarak bilinmezlikle savaşmayı sunuyor bizlere. İdari yapımcı olarak oyunda görev alan Sinji Mikami oyunu sunan isim olurken paranormal düşmanlara karşı savaşacağımızı ve şehri kötülüklerden temizleyeceğimizi söyledi. Oyunun kreatif yönetmeni Ikumi Nakamura ise kısaca oyunun içeriğinden bahsetti. Şehirde insanların

birdenbire kaybolduğunu ve bizim amacımızın bunun sebebini araştırmak olduğunu, karşılaşacağımız olaylara normal ve paranormal olarak bakacağımızı, özgün hikayeler ile çeşitliliğin fazla olacağını aktardı. Videoda gördüklerimiz de Nakamura'nın söyledikleri ile paralel durumdaydı. Ana karakterimiz olduğunu düşündüğümüz savaşçı ortaya çıktığında oyunun benim için ilgi çekici anı geldi. Bu sefer korkmuyoruz, hayatta kalmaya çalışmıyoruz. Kötülüğün üstüne gidiyor ve onunla tüm gücümüzle savaşıyoruz. Don't fear the unknown. Attack! ♦ **Tunahan Ertaş**



Yapım Platinum Games **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon **Platform** Switch **Çıkış Tarihi** 30 Ağustos 2019

ASTRAL CHAIN

Ortalama bir dövüş oyununda bile iki combo yapacağız diye canımız çıkıp tuşlara rastgele basarken Platinum Games işi farklı bir seviyeye taşımaya hazırladığını gösterdi. Fragmanındaki cyberpunk dünyası ve anime benzeri karakterleriyle dikkat çeken Astral Chain'de iki farklı karakteri kontrol ederek dövüşmeye çalışacağız. Oyunda karşımıza çıkan iki karakterden biri Chimera isimli yaratıklarla mücadele eden bir teşkilatta polis olarak görev yapıyor; öteki ise insanlar safında savaşması için devşirilmiş bir

Chimera. İsminden de anlaşılacağı üzere karakterlerimizin arasında astral bir bağ var ve kendileri bu sayede tek bir beden gibi hareket edip koordine olarak savaşabiliyorlar. Bu mekaniklerin zorlayıcı olduğu kadar eğlenceli olduğunu da söyleyen Takahisa Taura, Switch'in joy-con'larının ayrılabilir olması sayesinde co-op olarak da oynayabileceğimizi belirtmiş. Karakterleri senkronize hareket ettirmemiz gerektiği için co-op denemeleri fazlasıyla zorlayıcı olabilmemiş gibi geldi. Bakalım, bekleyip göreceğiz. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

Yapım Bloober Team Dağıtım Bloober Team Tür Macera Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2019

BLAIR WITCH

Vay be. Bu filmin ilk çıktığında nasıl bir patırtı kopardığını hatırlayacak yaştaysa-



nız eğer, E3'te gördüğünüzde hayli şaşırmış olmalısınız. İnternetin "o kadar da hayatımıza girmediği" dönemlerin avantajını kullanan ve adeta biz gizem kasırgası yaratan filmin popülerliği sonraki dönemde ışık hızıyla azalmış, birbirinden berbat devam filmlerinin ve üç adet "meh" oyunun ardından Blair Witch konusu da bir daha açılmamak üzere kapanmıştı. En azından öyle sanıyorduk. Layers of Fear ve Observer ile kısa sürede haklı bir ün edinen Bloober Team'in elinden

çıkacak olan yapım macera türünde ve en azından ilk bakışta Blair Witch'in o zamanlar neden bu kadar popüler olduğunu anlayamamış gibi duruyor. Fragmanda gördüğümüz ortalıkta gezen iblisler, mahluklar ve diğer şeyler ilk filmi başarıya götüren o "bilinmezlik" duygusunun üstüne limon sıkılmış. Diğer taraftan, adından bağımsız olarak oyunun ne kadar başarılı olacağını merak etmiyor değilim, bakalım yazın sonunda bizleri memnun edebilecek mi? ♦ Kürşat Zaman

Yapım Double Fine Dağıtım Starbreeze Studios Tür Platform Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2019

PSYCHONAUTS 2

Evet kıymetini bilmediğiniz o oyun geri döndü. Aranızda vicdan yapanlar var mı bilmiyorum lakin benim içim çok rahat. Seneler önce sevgili Şefik benden bir "kimsenin oynamadığı iyi oyunlar" dosyası istediğinde listeye ilk yazdığım oyundu Psychonauts. Raz adında, insanların zihinlerinin içinde seyahat edebilen bir "saykonot" olarak o zihinlerin temasına bürünen mekanlarda maceradan maceraya koşmuş, kolay kolay unutamayacağımız absürt bir deneyim yaşamıştık. Yine de iyi eleştiriler oyunun satması için yeterli olmadı ve Double Fine ciddi bir yükün altında kaldı vaktiyle. Değerini zaman içinde bulan ve geç de olsa hakkı verilen yapım tekrar Tim Schafer'in en az kendisi kadar enteresan arkadaşları tarafından geliştiriliyor. E3 fragmanında "saykonot çağrı merkezi" diyebileceğimiz üssümüz Motherlobe(!)'u görüyoruz ve evet, her şey hatırladığımız gibi. En az ilki kadar absürt

ve ilkinden çok daha güzel gözükken oyun biraz ertelense de ağır aksak geliştirilmeye devam edi-

yor. Starbreeze yine zor durumda kalmazsa bu sene Raz ile randevumuz var. ♦ Kürşat Zaman



Yapım Frontier Developments Dağıtım Frontier Developments Tür Simülasyon Platform PC Çıkış Tarihi 5 Kasım 2019

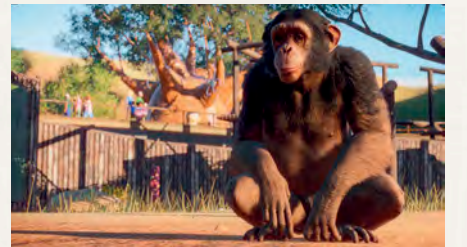
PLANET ZOO

Hayvanat bahçelerinin ne kadar etik olduğu konusunu burada tartışacak değiliz fakat Planet Zoo'nun yapımcısı Frontier'a göre bazı hayvan türleri eğer hayvanat bahçelerinde avlanmaktan uzak tutulmasaydı, şu anda soyları tükenmiş olacaktı. Bu yüzden ki



firma Planet Zoo ile hem hayvanlara, hem de ziyaretçilere keyifli vakit geçirecek bir hayvanat bahçesi hazırlamamız istiyor. "Bir hayvana kötü davranarak bir şey kazanmanıza asla izin vermeyeceğiz." diyerek sözlerine başlayan yapımcılar, Planet Zoo'da ziyaretçilerin mutluluğunun hayvanların mutluluğundan geçtiğini belirtiyor ve tüm hayvanların farklı ihtiyaçlarına göre, farklı tipte barınaklar inşa etmemizi istiyor. Maymunlara ağaç evler, timsahlara daha fazla yalnız kalabilecekleri alanlar, kaplanlara gölgelikler... Her türlü yapı malzemesinde kararımızın bulunacağı Planet Zoo, bize bir ton hayvan türü ile ilgili de öğretici bilgi vermeyi amaçlıyor. Oyuna sağlam bir

şekilde kendimizi kaptırdıktan sonra türler üzerinde bolca bilgi sahibi olacağımız kesin gibi gözükmekte. Roller Coaster Tycoon ve Planet Coaster'ın yapımcısından yine iyi bir oyun çıkacağını düşünüyoruz; eğer aktivistler oyunu kafalarına geçirmezse... ♦ Tuna Şentuna



Yapım People Can Fly Dağıtım Square Enix Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2020

OUTRIDERS

People Can Fly firmasının Epic Games'den ayrıldığı saniye aklında olan oyun fikri Outriders, nihayet gerçeğe dönüşüyor. Enoch gezegeninde, gizemli bir sinyalin peşinden giden modern savaşçıları konu alan oyun, ilk bakışta Destiny 2'yi andırıyor ama ortada bir MMOFPS durumu yok. Oyunu en fazla üç kişi, anlaşmalı olarak oynayabileceğimizin bilgisi veriliyor. Tek kişi başladığımız oyuna dilersek başka oyuncular da katılacak, oyunu terk ettiklerinde de biz, kendi oyunumuza devam edebileceğiz. Son derece hızlı oynanacak olan oyunda el-

bette bolca silahımız ve özel yeteneklerimiz de bulunacak. Kendi karakterimizi yaratıp oyunu onunla götürebilecek, arada da kişiselleştirebileceğiz.

Bu kadar cümle ile sıradan bir FPS oyunu gibi duruyor Outriders ama 200 kişinin bu oyun üzerinde çalışmasıyla, ortaya iyi bir aksiyon oyunu çıkacağını düşünmekteyim. Yakında birkaç oynanış videosu gelir, biraz daha bilgi açıklanır, biz de oyunun neye benzediğini anlarız. O vakte kadar sadece böyle bir oyunun yapım aşamasında olduğunu bilmemiz yeterli... ♦ Tuna Şentuna



Yapım Ninja Theory Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 2020

BLEEDING EDGE

Meğer uzun zamandır beklediğim ve aradığım oyun Ninja Theory'den gelecekmış. Devil May Cry serisinden tanıdığımız ve son olarak Hellblade: Senua's Sacrifice ile karşımıza çıkan firma şimdi de bizi eğ-



lendirmek için geri dönüyor. Bleeding Edge evreninde kahaahalar atarak, o muazzam ve kendine has canlı renkleri ile bezenmiş grafikleri arasında içimi rahatlatmak ve bir yandan da rakiplerimle savaşmak istiyorum. Bleeding Edge, kısaca 4vs4, çevrimiçi bir yakın dövüş oyunu. Microsoft, E3 konferansında Bleeding Edge tanıtımını izlediğimde "İşte, aradığım oyun bu!" diye haykırdım evin içinde, laf değil. Gördüğüm sekiz farklı karakterin tasarımları ve özellikleri ile her biriyle ayrı ayrı anlar yaşamak istediğimi içimde hissettim. E3 sonrası yapımın kısa bir oynanış videosunu da yayınladılar.

Görünüşe göre arena mantığında ilerleyip rakiplerimizle savaşacağız. Karakterlerimizin silahlarını ve görünüşlerini de özelleştirebileceğiz. Birçok çevrimiçi oyunda bu özellik çok umurumda olmasa da Bleeding Edge üzerinde bu kısımda çok fazla zaman harcayacağım gibi geliyor. Dövüş mekanikleri de heyecanlı görünüyor ki zaten o alanda DmC'nin direktörü ile çalışıyorlar. Neticede efendim, yazıdan anladığımız üzere bu oyun beni çok heyecanlandırıyor, sabırsızlıkla bekliyorum. 27 Haziran'da Alfa sürümü çıkacak olan yapımı yakından takip etmeyi unutmayın. ♦ Tunahan Ertaş

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

GEARS 5

Dile kolay, koskoca Gears of War serisi. Hikaye ilerlemeli saf aksiyon oyunlarının günümüzdeki en büyük temsilcisi ve Xbox platformunun belkemiği. Gears of War serisinin yeni oyunu Gears 5 ilk olarak E3 2018'de duyurulmuştu. Microsoft, Gears 5'in çıkış tarihini ve oyun modlarını da E3 2019'da açıkladı. Xbox One ve Windows 10 özel olarak hazırlanan yapım 10 Eylül'de bizlerle buluşacak, ayrıca beklediği gibi Xbox Game Pass sahipleri oyuna ek ücret ödemededen erişebilecekler. Gears 5'te açıklanan beş farklı mod bulunmakta. Önceki oyunlardan dolayı yine mükemmel bir ana

hikaye bekliyoruz. Bunun dışında Escape modunda üç kişi olarak -ister co-op ister tek başımıza- canavar yatağının içinde doğarak büyük bir mücadeleye giriyoruz. Önüne geleni öldür, mümkünse ölme yani. Versus modu ise online aksiyon oyunlarından aşına olduğumuz klasik multiplayer modu. Farklı haritalarda 10vs10 olarak savaşacağız. Horde modu oyunda olmasa da olur gözümüze baktığımız ve üstümüze dalga dalga gelen düşman güçlerine karşı savunma yaptığımız eğlencelik bir mod. Son olarak Map Builder modunda da haritalar tasarlayarak bunları Versus modunda kullanabiliyoruz. Eldekiler

bunlar. Peki Gears 5'in başında dolu dolu aksiyona, katliama ve savaşa hazır mıyız?

♦ Tunahan Ertaş



Yapım Mojang **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 2020 İkinci Çeyrek

MINECRAFT: DUNGEONS

2012'deki ilk beta döneminden, Microsoft tarafından satın alınana kadar ben de bir Minecraft bağımlısıydım. Ülkemizde ve dünyada, birçok YouTuber'ın ekmeğini bolca yediği Minecraft şimdi bambaşka bir boyuta doğru ilerliyor. Sadece kıyafet paketleri ve yeni bloklar çıkararak Minecraft evrenini canlı tutamayacaklarını Microsoft da anlamış olmalı. Minecraft: Dungeons, bir tür Dungeon Crawler (zindan temizleme) oyunu olarak karşımıza çıkacak. Yani Diablo benzeri bir tecrübeyi, yeni Minecraft oyununda edinebileceğiz. İlk olarak geçtiğimiz



yıl, oyunun yeni bir modu üzerinde çalıştıkları ortaya çıkmıştı. Meğerse, Diablo ve Minecraft'ı birleştirmeye çalışıyorlarmış. Bu oyun bir ek paket olarak çıkarılmayacak. Baştan aşağı yeni bir oyun olacak ve

oyuncular tek başlarına ya da ekip olarak Arch-Illager'ı yok etmeye çalışacak. Minecraft dünyasında gördüğümüz eşya ve ekipmanın yanı sıra, bu oyuna özel tasarımlarla da karşılaşabileceğiz. ♦ **Özay Şen**



Yapım Ys Net **Dağıtım** Deep Silver/Koch Media **Tür** Aksiyon/RPG **Platform** PC, PS4 **Çıkış Tarihi** 19 Kasım 2019

SHENMUE III

Bazı oyunlar vakti için iyidir, 14 yıl sonrası için değil. Misal Duke Nukem Forever çıksın diye taklalar atıldı, ortaya çıkan oyundan bahseden olmadı çünkü kısıtlı bütçe ile geliştirilmiş sündürülerek günümüze taşınmış bir oyunun iyi olma ihtimali pek düşük. Maalesef aynı konu Shenmue III için de geçerli... Seneler öncesi için büyük bir atılım olan oyun, ne yazık ki yarı yolda kalmış ve heyecanla beklenen devam oyununu hiç görmemiştik. Büyük çabalar sonucunda

hazırlanan üçüncü oyun ise E3 2019 şovunda bu döneme ait olmadığını kanıtlar nitelikte. Ryo'nun Çin'deki macerasını sadece serinin fanatigi olan 35 yaş üstündeki oyuncular oynayacak ve büyük ihtimalle dördüncü oyunu hiçbir zaman göremeyeceğiz. (Üçüncü oyunda sonlandırmazlarsa.) PC'de Epic Store'a özel olacağı belirtilen Shenmue III'ün, ilk iki oyunu da içeren bir Remake olarak piyasaya çıkması lazımdı ama olmadı... Kısmet. ♦ **Tuna Şentuna**



Yapım Next Level Games **Dağıtım** Nintendo **Tür** Aksiyon **Platform** Switch **Çıkış Tarihi** 2019

LUIGI'S MANSION 3

Luigi's Mansion serisinin son oyununun Lüstünden üç yıl geçmişti ki nihayet E3'te Luigi's Mansion 3 hakkında detaylar duyuruldu. Henüz hala resmi bir çıkış tarihi olmayan oyunun hikayesi ve mekanikleri hakkında ise ziyadesiyle bilgi sahibi olduk. Serinin bu oyununda Luigi, kendisine eşlik eden Mario, Peach, evcil hayvanı Polterpup ve birkaç Toad ile birlikte Last Resort isimli bir malikaneye tatil yapmaya gider ancak kısa bir zaman sonra malikanedeki herkes ortadan kaybolunca Luigi ekipmanı Poltergust G-00 ile

onları kurtarmaya koyulur. Luigi's Mansion 3 diğer oyunlardaki çizgisel yapıdan kurtulup oyunculara daha fazla keşif yapabilecekleri o özgürlüğü sağlamış. Buradan yola çıkarak malikanenin kapalı bölümlerini açıp gizlenmiş eşyaları bularak silahımızı yükselteceğimizi düşünüyoruz. Kısacası Mario'nun daha geri planda kalan kardeşi Luigi yeni eklenen özelliklerle birlikte kişisel macerasına devam ediyor, elbette bu oyun da sadece Switch sahiplerine özel olacak. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

Yapım Team Ninja Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Switch Çıkış Tarihi 19 Temmuz 2019

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 THE BLACK ORDER

İşte piyasaya çıkmaya yüz tutmuş bir başka oyun... Artık E3 2019'da son detayları gösterilen Marvel Ultimate Alliance 3, 19 Temmuz'da çıkışını gerçekleştirecek. Seneler önce ikinci oyununu bir yılbaşı gecesi arkadaşım ile bitirerek geçirmiştim ve çok keyif almıştım. Üçüncü oyunun da serinin eski oyunlarını aratmayacak kalitede olduğunu görmek çok sevindirici. Bunu sağlayan en büyük etkense oyunun dev kahraman arşivi ve her kahramanın farklı bir oynanış tarzına sahip

olması. Bu sayede tekrar oynanabilirliği bir hayli artan oyun, arkadaşlarıyla da vakit geçirmeyi sevenlere sağlam bir tecrübe sunacak. ISO-8'ler sayesinde yeteneklerimizi güçlendirebilmemize ve değiştirebilmemize olanak tanıyan oyun, dövüş ve kombo sistemiyle resmen göz dolduruyor. Hele ki dört arkadaş bir araya gelip oyunu oynarsanız, değmeyin keyfinize... İşin tek kötü tarafıysa oyunun Switch'e özel olması.

◆ Tuna Şentuna



Yapım Torn Banner Studio Dağıtım Tripwire Interactive Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi 2020

CHIVALRY 2

2012 yılında piyasaya çıktığında adından ziyadesiyle söz ettirmeyi başaran ortaçağ temalı savaş oyunu Chivalry, sonunda ikinci oyununu duyurdu. Döneminde War of the Roses ile birlikte beni benden almayı başaran seri, tam da aradığım savaş atmosferini beraberinde getirmişti. İkinci oyunuyla birlikte de kedisini bir hayli geliştirecek gibi duruyor. FPS kamera açısından deneyim edilen oyun, 32 kişilik oyun sunucularını iki katına çıkarıp, 64 kişilik bir multiplayer oyun deneyimi sunacağını garanti etti. Yine de

yeni oyun ile birlikte seriyeye yapılacak en büyük ekleme kesinlikle ata binebilmek. Özellikle geçtiğimiz ay incelediğim Mordhau'da deneyim ettikten sonra bu mekaniğin benzeri türdeki bir oyunda olmaması zaten düşünülemezdi. Fakat Chivalry'nin yapımcı ekibi anlaşıldığı kadarıyla savaş alanlarında bol miktarda at olacak şekilde bir tasarım peşinde. Ben kendi adıma sunucular 30 kişinin at ile oradan oraya koştuğu bir dünyada nasıl tepki verecek şimdiden merak ediyorum. Oyun hakkında yakın zamanda

daha fazla bilgi geleceğine şüphe yok ama ben şimdiden hatırlatayım; Chivalry 2 kesinlikle Epic Store'a özel bir ürün olacak.

◆ Ertuğrul Süngü

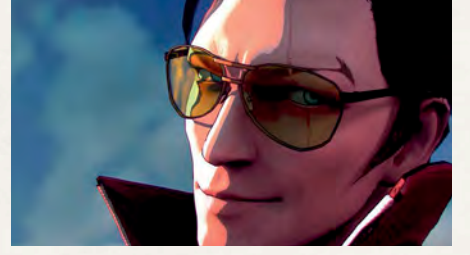


Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Tür Aksiyon Platform PC Çıkış Tarihi Belli Değil

DEATHLOOP

Bethesda konferansında duyurulan Deathloop'un yapımcı koltuğunda Arkane Studios oturuyor ki kendilerinin neler yapabildiğini Dishonored ve Prey adlı güzide yapımlarda gördük. Eh videoyu da izledikten sonra iştahınız kabardı, değil mi? Konferansta Deathloop için iki dakikalık fragman izledik. Hem video hem de Arkane Studios'un aktardığı bilgilere göre oyunda Colt ve Juliana isminde iki karakterin savaşını ve karşılaşmasını göreceğiz. Oyunun temel unsurunu oluşturan zaman kavramı da bu iki karakterimizin elinde. Biri zamanı bozmaya çalışırken diğeri onu korumaya çalışıyor. Karakterlerin ikisini farklı bölüm-

lerde mi kullanacağız? Birbirleriyle olan savaşta birini mi seçeceğiz? Co-op olarak arkadaşlarımızla çevrimiçi olarak mı oynayacağız? Bu gibi soruların cevaplarını ilerleyen zamanlarda göreceğiz. Oynanış olarak Dishonored mekaniklerinin geliştirilmiş halini göreceğimizi videodan da anlayabiliyoruz. Aynı şekilde fragmandan bölüm tasarımlarının da bir hayli başarılı olacağı hissine kapılmak mümkün. Oyun o kendine has tarzı bize yansıtabiliyor. Arkane Studios'un elinden çıkmasıyla bir anda radarımıza girmesi ve ilgi çekici tanıtımı birleşince fena halde sabırsızlanmaya başladık. ◆ Tunahan Ertaş



Yapım Grasshopper Manufacture **Dağıtım** Grasshopper Manufacture **Tür** Aksiyon **Platform** Switch **Çıkış Tarihi** 2020

NO MORE HEROES III

2010 yılında çıkan ikinci No More Heroes oyunundan sonra, ana seriyi devam ettiren bir oyun görememiştik ki Suda51 imdadımıza yetişti. Yeni No More Heroes oyunu sadece Switch için hazırlanıyor ve Travis Touchdown bir kez daha sahnede. Her ne kadar E3 2019 tanıtımında oyun hakkında detaylı bir bilgi verilmiş olsa da Travis'in Işın Kılıcı benzeri silahı ve güçlü zırlı bir kez daha sahnedeydi. Aksiyonun doruk noktasında olacağını hissettiren yapım, sinematik bir oynanış sunacağına benziyor. Oynanışta ne kadar özgür olacağımızda bir

muamma; fragmanı gözlemediğimizde "tuşlara zamanında basma" tarzında sahnelerin aksiyonu ilerlettiğini görüyoruz lakin tüm oyunun sadece bunun gibi komutlarla geçmesini beklemiyoruz. Travis'in yeteneklerini biraz DMC stili kullansak hiç de fena olmaz... ♦ **Tuna Şentuna**

Yapım Vaulted Sky Games **Dağıtım** Coffee Stain Studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** Belli değil

MIDNIGHT GHOST HUNT

A handa beni E3'te en fazla güldüren fragmanın sahibi. Birkaç sene önce Dead by Daylight'ın yolunu açtığı "av/avcı" oyunlarının henüz suyunu çıkartmamış olduğumuzdan Midnight Ghost Hunt halen ilgi çekici fikirler barındırıyor. Oyunda bir taraf hayalet, bir taraf ise hayalet avcısı. Hayalet avcıları malumunuz, ellerinde bir çeşit plazma silahları ile oyunun başlarında üstün olan taraf ve karşılarında da evin belli eşyalarının şekline girerek saldırarak uygun anı bekleyen hayaletler var. Eğer gece

yarısına dört dakika kala başlayan bu serüvende hayaletler paçayı kurtarmayı başarırca cehennemden çıkma mahluklar olarak geri dönerler ve bu defa hayalet avcıları kendilerine kaçacak delik arıyor. Oyun eğlenceli gözüküyor, grafikleri hayli hoş duruyor ve fragmanda sandalye şekline girdikten sonra hayalet avcısını koç gibi tepen hayalet arkadaş da beni gülmekten yerlere yatırdı. Çıkış tarihi henüz net olmayan oyun bu yaz gibi alpha testlerine başlayacak, bakalım sevecek miyiz? ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım Rebellion **Dağıtım** Rebellion **Tür** Strateji, Simülasyon **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2020

EVIL GENIUS 2: WORLD DOMINATION

Dungeon Keeper'daki şeytanları dışarı çıkartıp onlardan birisine insan sureti giydirdiğinizi, insanlara özgü hırslar ve entrikalar ile doldurduğunuz hayal edin. İşte 2004 yılında Vivendi'den çıkan Evil Genius tam da böyle bir yönetim simülasyonuydu. O zamanlarda oldukça sevilen yapım aradan 15 sene geçtikten sonra, bu defa Rebellion'ın tarifleriyle bizlere ulaşacak. Evil Genius 2'de bir kez daha kendimize bir ada seçecek, yabancıları gibi o adaya tüneyecek, şeytani planlarımızı yapacak, bunun için çirkeflik yetmediğinde yeni teknolojiler geliştirecek ve dünyanın zaten bir ayağı çukurda olan düzenini iyice rayından çıkartmak adına türlü aktivitelerde bulunacağız. Evil Genius'da diğer ülkelerin huzurunu kaçırdığınızda insanlar sizi ininizden çıkartmak için karasularınıza kadar yaklaşacağından öz savunma sistemlerine

yatırım yapmanız ve adanın dışarıdan sanki bir tatil merkezimiş gibi gözükmesi de önemli.

Oyun seneye geliyor ve şimdilik sadece Steam üzerinden satışa sunulacak. ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2020

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX QUARANTINE



Görülen o ki Battle Royale'ler, PvP mücadeleler geride kalıyor, yeni trend üç-dört arkadaş bir araya gelip yapay zeka düşmanlara karşı hayatta kalmaya çalışmak. "Rainbow Six Siege nasıl PvP ortamının lideriyse, Quarantine'in de PvE'de aynı başarıyı yakalamasını sağlayacağız." diyerek tahttaki yerini şimdiden ayırdığını belli eden Ubisoft, yeni RB6 mücadelesinde yaratıklara karşı savaşaçağımızı söylüyor. Bunu yaparken de

sırt sırta çatışacağımız, sürpriz saldırılar ve kaotik bir ortam vad ediyor. Gerçekten içimiz ferahladı...

Uplay+ servisinin de bir parçası olmayı hedefleyen Quarantine'in ne kadar başarılı olacağı tartışılır zira PvE oyunlar bir noktadan sonra tekrara bağlıyor ve yeterli mücadeleyi vermiyor. Oyunun çıkışına daha çok olduğu için merakımızı giderecek bilgileri de alacağımıza inanıyoruz. ♦ Tuna Şentuna

Yapım Forgotten Empires Dağıtım Xbox Game Studios Tür RTS Platform PC Çıkış Tarihi 2019'un son çeyreği

AGE OF EMPIRES II: DEFINITIVE EDITION

E3 fuarında birçok insan gibi ben de Age of Empires 4 haberi bekliyordum ama bu haberden dolayı da çok üzülüm diyemey-



yeceğim. Efsanevi RTS oyun Age of Empires 2'nin yirminci yılı dolayısıyla üretilen AoE 2: Definitive Edition, 4K çözünürlük desteği ile

bu muazzam efsaneyi yeniden deneyim etmemizi sağlayacak. Halihazırda Steam'de isimizi gayet gören bir HD edisyonu bulunan oyun, bu sefer birçok açıdan yenileniyor diyebiliriz. Hatta beraberinde getirdikleri, sadece bir yenilemeden çok daha fazlası. Dediğim gibi bir defa 4K grafik kalitesine kavuşacağız ki zaten videoda birimlerim

detaylarından animasyonlarına kadar muazzam bir gelişim yaşandığını görebiliyoruz. Aynı zamanda çağın çok gerisinde kalan seslendirme ve müzikler de baştan aşağı elden geçiriliyor. Bununla da bitmedi, Definitive Edition ile birlikte bugüne kadar üretilmiş tüm AoE 2 eklenti paketleri de birlikte gelecek. Daha da yetmediyse, The Last Kahns isimli daha önce hiç görülmemiş bir eklenti paketinin daha geleceğini söylemek isterim ki bu paket ile de üç yeni senaryo ve dört yeni medeniyet oyuna eklenecek. Artık daha ne olsun! ♦ Ertuğrul Süngü

Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Spor Platform PC Çıkış Tarihi 2020 İlk Çeyrek

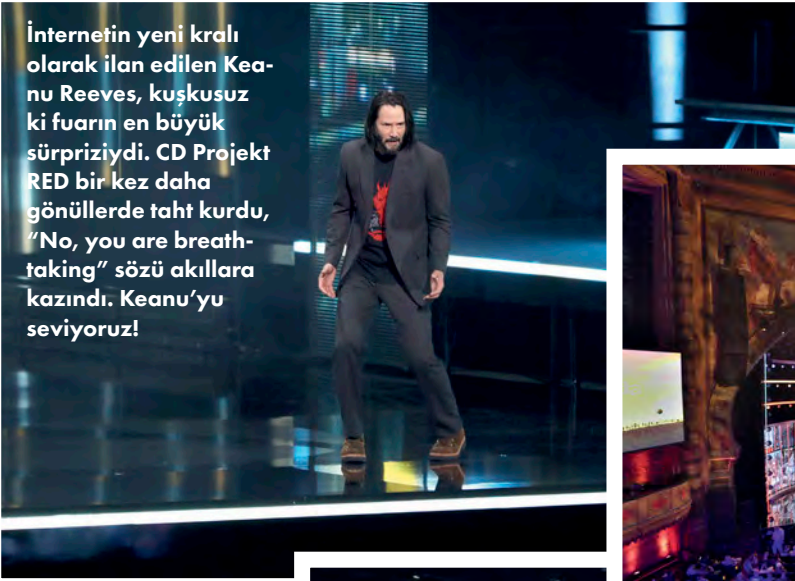
ROLLER CHAMPIONS

Futbol her ne kadar dünya genelindeki en popüler takım sporu olsa da formatını sevmeyen, sıkılan ve bir yenilik arayan oyunculara hitap eden Rocket League'in başarısı diğer firmaların da gözünü bu tarafa çevirmesine yol açmış gibi gözüküyor. Ve tabii konu Ubisoft. Fikir üretme konusunda herhangi bir varlık gösteremese de mevcut fikirleri alan, işleyen ve -son yıllarda- orijinalinden bile daha iyi hale getiren firma bu defa gözünü EA'in tekelindeki futbolun daha erişilebilir, daha hızlı ve daha yaratıcı bir türüne çevirmiş durumda. 2020 yılının başında PC'de Uplay üzerinden free to play olarak oyunculara ulaşacak olan Roller

Champions'da bir dikkörtgen değil, velodrom şeklinde bir sahamız var. Sürat pateni yapan iki takım, topu en az bir tam dur taşıyarak yukarıdaki kaleye atmaya çalışıyor ve hem topu taşımak, hem de rakibi engellemek için ekip halinde mücadele etmek zorunda. Beş puan biriktiren oyunu kazanıyor ve bu da kazasız belası üç tur atmayı (ve sonunda topu kaleye sokmayı) başarmak demek ki inanın hiç kolay değil. Oyunun Rocket League gibi bolca kozmetik, saha ve modu bizlere parayla sunacağını düşünüyorum, o yüzden lütfen Ubisoft, tadında bırak şu mikro ödeme işini. ♦ Kürşat Zaman



İnternetin yeni kralı olarak ilan edilen Keanu Reeves, kuşkusuz ki fuarın en büyük sürpriziydi. CD Projekt RED bir kez daha gönüllerde taht kurdu, "No, you are breathtaking" sözü akıllara kazındı. Keanu'yu seviyoruz!



Bethesda konferansının çok daha fazla heyecan vermesi gerekiyordu ama olmadı. Her türlü cümleye aşırı tepki veren, ön sıralarda bulunan kişiler de dikkat çekti, sosyal medyada "paralı asker" olarak konuşuldu.



Her anlamda çok sağlam bir reklama sahip olan Borderlands 3, E3 2019'un da yıldızlarındandı. Oyunu test etmek için bir dolu sistem yerleştirilmişti ve Cosplay turu da eğlenceli görüntülerin çıkmasına yol açıyordu.



FFVII'den tanıdığımız Cloud'un başarılı bir cosplay'i E3 2019'da görülmekteydi.



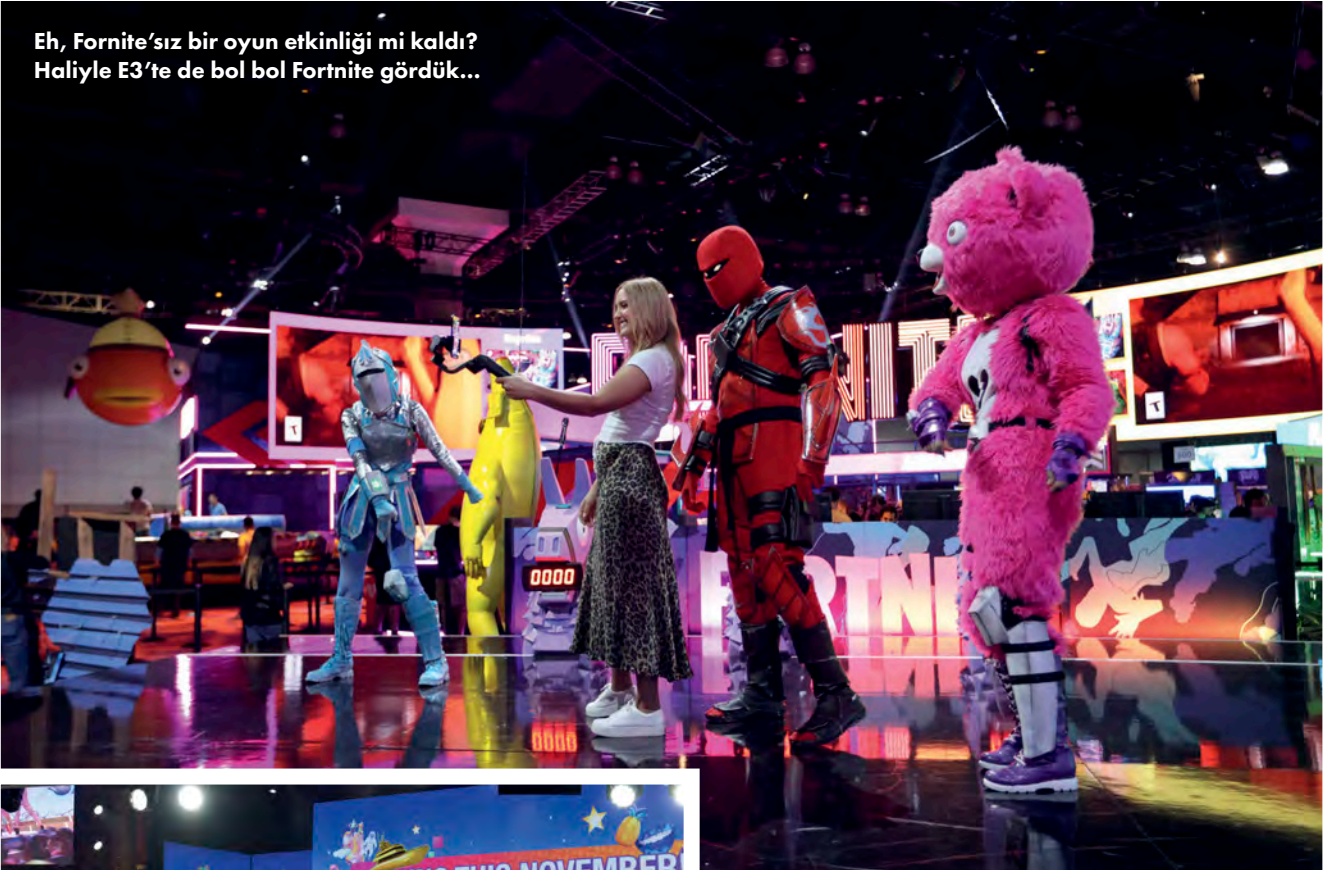
Oculus Rift için hazırlanan Asgard's Wrath'in standında bu tip pozlar vermek için baltayı kapıp makete kafa göz dalmak serbestti. Kazanan her zaman maket oldu...

Yılların eskitemediği Mario ve Luigi, eğlenceli fotoğrafların ortaya çıkması için ziyaretçilere sunulmuştu.



Netflix dizisi gibi gözükən E3 ortamında tüm dünya milletlerinden oyuncular görmek mümkündür.

Eh, Fornite'sız bir oyun etkinliği mi kaldı? Haliyle E3'te de bol bol Fornite gördük...



Büyük bir parti gibi geçen Ubisoft konferansında tonla oyun duyuruldu, açıklanmış olan oyunların yeni detayları paylaşıldı. Just Dance 2020'nin Wii'yi pas geçmemesi de bir hayli şaşırttı.



Mahşerin Dört Atlısı, Darksiders temasıyla fuarda yer alıyordu.

AN

AR

SI

ST

REMASTERED

E3 ÖZEL



Anarşi metre



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Oğlum! Arkadaşım! Yeğenim! Bir bak hele, bir bak, bir şey diyeceğim... Sen EA değil misin abicim? Milyar doların falan vardır bankada, öyle bir firmasın, herkes biliyor. Sırf ismin var diye bile elin yetenekli adamını yok paraya çalıştırırsın şirketinde. Başka firmadan transferini de yaparsın, ünlü film yönetmeniyle de anlaşırırsın.

Peki hocam bu nedir? Star Wars lisansı sende diye istediğini yapabileceğini düşünüp 1990'lara selam mı çakmak istedin? Hani bir oyunda sarmaşıktaki sallanmanın, duvarlarda koşabilmenin havalı olduğu dönemlere? Bu muydu isteğin, amacın, milyar dolar-

lık firma olma hedefin?

Abicim şurada üç kişi bir araya gelip şu elindeki oyundan katbekat iyisini yapabiliyor, sen niye bu kadar sığ ve heyecan vermeyen bir oyun yapıyorsun? Oğlum Star Wars lisansı var elinde, istesen neler neler yapabilirsin. Sana taht vermişler, imkan vermişler, sen gidip eski kartuşlardan oyun fikri çıkartmaya çalışıyorsun. EA valla seni kim, ne vakit seviyordu onu bile hatırlamıyorum ama sen git FIFA mı yapıyorsun, Battlefield 28 mi hazırlıyorsun, o taraflarda oyalan, çaba, emek, vizyon isteyen işlerden uzak dur... Yoksa bozuşacağız.

WATCH DOGS LEGION



Ubisoft hocam seni severim, bilirsin. Bu "dünya oluşturma" işinde üzerine yok. Elinde nasıl bir ekip varsa, "Bana Mars'ı detaylıca modelleyin" desen, hepsi arı gibi çalışıp, NASA'yla, uzaylılarla görüşüp sana oranın bire bir modelini yapar, verir.

Fakat abicim sende de şöyle bir problem var, gidip dünyayı kurup içinde ne yaptıracağını bilemiyorsun. Şimdi bu yeni Watch Dogs'da, önceki iki oyundaki tüm mekanikler var, Londra var ve bir de ne var, oyunda ortada dolaşan istediğimiz bir karakter mi olabiliyoruz?

Neden? Ne işimize yaradı bu? Gösterdiğin videodan

gördüm, bir NPC taret kurarsa onunla daha fazla hasar veriyor, bir diğeri daha hızlı hack'liyor falan filan. Gerçekten izlerken sıkıldım tüm olan biteni... Hocam, herkes olabilmek yerine, belirli bir grup ol-sak, Londra'daki çok büyük bir olayın farklı kollarında bulunsak, acayip heyecanlı bir hikayede bulunsak, bu karakterlerden bazıları oyun ilerleyince ölse, "Oha!" desek falan, olmaz mı? İlla sıradan görevler, sıradan işler, amaçsız özgürlük mü olay? Bu mu bizi ileri taşıyacak, bu mu yeni eğlence anlayışı olacak? Görülen o ki benim odunu dolaptan çıkartmam gerekiyor, biraz bekle hele.



MARVEL'S AVENGERS

Hahaha! Square Enix oğlum ne yaptın böyle sen ya? Mobil oyun yapmak istiyordun da büyük firma olduğunu hatırlayıp aklındaki mobil oyun fikrini AAA oyuna mı dönüştürdün? Ne bu abicim?

Dur, dur, oynanışın ve kurgunun dandikliğinden önce karakterler hakkında bir iki şey söylemem lazım. Black Widow'un Shrek'teki Prince Charming'e benzediğiyle ilgili paylaşımları görmüşsündür. Güzelim Scarlet'in incecik yüzünü alıp orantısız "scale" etmek, stajyer işi falan mı? Onlar bile yapmaz böyle bir şey, göz var ni-zam var. Maşallah Captain America'sından, Thor'una kadar herkes pek bir suratsız ve çirkin. Ayrı bir çaba

ister bu karakterleri bu kadar kötü uyarlamak... Oynanışa geldim, kaçma bir yere Square! Gördüğümüz kadarıyla bir takım Marvel karakterlerini grup grup alıp çeşitli düşmanlarla savaşırıp sonra yolumuza devam edecektik. Sen de DMC, ben diyeyim her türlü aksiyon/RPG türündeki mobil oyun. Hikaye yok gibi gözüküyor, özgür olma olanağımız da sıfır gibi. Ha bire güreş mi tutacağız oyunda, nedir yani? Bak EA gibi senin de eline müthiş fırsat geçti, gittin tutuk bir aksiyon oyunu yapıyorsun. Kickstarter'dan vizyon bağıışı isteyeceğim hepiniz için, başka türlü olmayacak bu iş...

KOZMOSUN BAŞLANGICI KONUSUNDA BÜYÜK PATLAMA DIŞINDA DA FİKİRLER VAR.

- ▶ Çernobil felaketi dizilere konu olurken konuyu bir de uzmanlardan dinleyin.
- ▶ Beslenme ve kolesterol hakkındaki mitleri çürütüyoruz.
- ▶ Dinozorlardan bile yaşlı bir fosili tekrar dünya üzerinde yürütmek.
- ▶ Kuantum dünyasından güncel haberler ve yenilikler

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller,

POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA SİZİ BEKLİYOR.



SAKIN KAÇIRMAYIN!

İNCELEME



Sayfa
52

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

THE SINKING CITY

Nihayet Lovecraft'ın ismine yakışan bir oyun.
Günahları ve sevaplarıyla.



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





Yapım Eko Software Dağıtım Bigben Interactive Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web warhammer-chaosbane.com

Warhammer: Chaosbane

Chaos'un yaratıklarına karşı, bitmeyen bir savaş

Bir dönemler sadece ufak bir zümreye hitap eden Warhammer, THQ'nun vakti zamanında ürettiği Dawn of War serisi sayesinde dijital oyun dünyasında da hak ettiği yeri buldu. Birçoğunuzun bildiği üzere, Warhammer aslında minyatürlerle oynanan bir savaş stratejisi. Warhammer Fantasy ve Warhammer 40K olarak ikiye ayrılan ve adından da anlaşılabilirce üzere iki farklı atmosferi son kullanıcının beğenisine sunan yapım, 1983 yılından beri hayatımızda. Nitekim Warhammer Fantasy, geçtiğimiz yıllarda yerini Age of Sigmar'a bıraktı. Tüm oyun mekaniği değişti ve bambaşka bir oyun sistemi devreye girdi. Yine de oyunun gidişatını belirleyen onlarca altılık zar atma etkinliği asla değişmedi. Hatta Games Workshop, biz tam "Daha detaylı model

üretemezler" derken, daha da detaylısını üretmeyi başardı. Genel olarak baktığımızdaysa Games Workshop genelde Warhammer 40K ile kendisini ön plana çıkarmıştı. En azından son yıllara kadar.

Nereden başlasak anlatmaya?

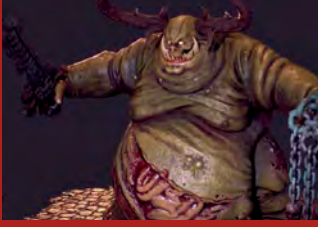
Bildiğiniz üzere Warhammer Fantasy dünyası da en az 40K kadar karanlık. Her daim kara bulutlar kol gezer ve her an bir umut peşinde koşurlar. Hikâyeleri genelde epik hikâye anlatımı kategorisine girer. Kimi zaman ırkların kendi içerisindeki husumetler, kimi zaman ırklar arası kavgalar, kimi zaman da bilinmeyen kötülüğe karşı yapılan savaşlar anlatılır. Her irkin kendisine ait iddialı bir senaryosu vardır ki Black Library ekibi bu konuda bir hayli iyi iş çıkartmıştır.

Bu senaryolar içerisinde bolca kahraman ile karşılaşırız. Yine de Warhammer dünyasının en büyük kötülüğü, kuzeyden gelen Chaos'tur. Ne olduğu bilinmeyen, teorik olarak bir şekilde sahip olsa da aslında bu dünyaya ait olmayan ve sadece belirli bir amaç için bu dünyada dolaşan Chaos, özellikle bir yeri çok sever: Kislev. Bu güzide şehir, İmparatorluk topraklarında bulunur. Temelde kimseyle bir sıkıntısı olmasa da belirli dönemlerde Chaos tarafı, Everchosen ismini verdikleri bir şampiyon seçer. Bu seçim belirli aralıklarla olur ve tacı giyecek arkadaşın, Kislev'den alması gereken bir eşya söz konusudur. (Bilmem anlatabildim mi?) Eh, İmparatorluk askerleri de gelen Chaos gücüne karşı var gücüyle savaşır. Sonuç? Sonuçta



BOSS SAVAŞLARI

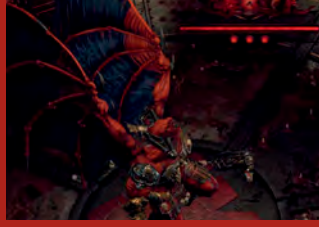
Toplamda bulunan her bir Chapter'ın sonlarında, dört farklı boss bulunuyor. Her boss bir Chaos Tanrısının yeryüzü üzerindeki beden bulmuş haliyle karşınıza çıkıyor. Unutmadan, ölünce yeniden denemesi bedava!



Great Unclean One

Chaos Tanrılarının en tombiği, en çirkini. Kendisi yaydığı pislik ile tanınan bir arkadaştır. Kendisi ile girdiğimiz savaşta ayağa bile kalkmayıp, oturduğu yerden bize içini kusuyor. İki temel saldırısı var. Birisi hardınları bu kayalara denk gelirse, iki seferde yıkıyor.

Yani ne yapıp edip bu kayaları kırdırmamak şart... İkinci ve üçüncü faza geçerken bolca rastgele düşman spawn olması da cabası. Bir yandan tavandan düşen objelerden de kaçmak gerekiyor. Bu sebepten boss'un saldırı öncesi hareketlerini iyi ezberlemek şart.



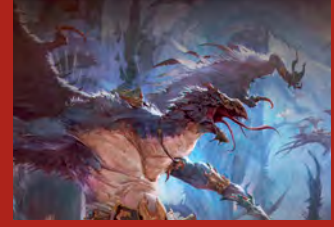
Bloodthirster

Chaos Tanrılarının en kombatif versiyonu. Kendisini bu güne kadar birçok oyunda gördük. Vurduğu yerde gül değil, gül bahçesi biten efsanevi iblis! Bu arkadaşın saldırıları tahmin edebileceğiniz üzere devasa, o yüzden ne yapıp edip hedef olmamakta fayda var. İlk fazda haritanın etrafında bulunan heykelleri bir an evvel kırmak gerekiyor. İkinci ve üçüncü faza geçtiğimizdeyse yuvarlak olarak tasarlanan mekan giderek daralıyor ve bizi içerisine hapsediyor. Dışarıda kalan kısımlar da tamamen alev alıyor. Burada yapmamız gereken Bloodthirster arkadaşımızın önceden hedef gösterip zıpladığı saldırıya hedef olmamak.



Keeper of Secrets

Chaos Tanrılarının en sinsisi. (Sinsisi yazmak da söylemek de çok komik ama ya!) Bazı şeyler sakladığı doğrudur. Kendisi hafif tentacle ekolü bir iblis olduğu gibi yarattığı yaratıklar da bu ekolden gelmektedir. Savaş alanı en rahat rahat rahat gezmek mümkün. Her Boss'da olduğu gibi bu da tek seferde devasa bir saldırı yapıyor ve kaçmak gerekiyor. Faz değişimleri esas kritik olan nokta zira bu esnada ortaya çıkan heykeller üzerinden gücüne güç katıyor. İşini uzatmadan tüm heykelleri yıkmak gerekiyor. Bir de etrafa gönderdiği daire şeklindeki ponçik şeylerden kaçın. Yakaladıkları zaman çok can yakıyorlar.



Lord of Change

Chaos Tanrılarının en değişik hali! Kendisi bu dünyaya geldiği zaman bilinen en ulu Ejderhayı tek seferde ortadan kaldırmış, değişime hükmeden ve Chaos büyüsünü en iyi kullanan Tanrıdır. İlk zorluğu havada olması ve havadan yere büyüler yağdırması. Aynı zamanda etrafta dolaşan küçük iblisler de cabası. İkinci saldırısı bizi takip eden bir ışın. Her ne kadar yavaş olsa da değdiği zaman olayımız bitiyor. Bir de yerde bulunan yeşil noktalara değdiğimiz zaman yavaşlıyoruz. Aman dikkat! İkinci fazda kendisinden beş tane klonlayıp savaştan uzakta kalıp yaratıklarla uğraşmamız gerekiyor. Üçüncü fazda da hem verdiği hasar, hem de yarattığı yaratık miktarı büyük ölçüde artıyor.

tüm İmparatorluk askerleri patates olur ve Chaos yeni şampiyonunu seçer... Günümüzde bu hikaye çoktan geride kaldı ama Chaosbane biraz geçmişte geçiyor. "Great War Against Chaos" olarak bilinen dönem, dünyanın yok olup, Age of Sigmar dünyasına geçiş yapılmadan, yani "End Times" olarak bilinen dönemden birkaç yüzyıl öncesini konu alıyor. Gelen şampiyonumuzun adı Asavar Kul ve kendisi dördüncü Everchosen olmanın peşinde. Olayı duyan İmparatorluk ekibi başlangıçta "çok şaapmasa da" nihayetinde Magnus ve Dwarf kişiler bir araya gelip, "The Battle at the Gates of Kislev" etkinliğine katılıp, Asavar Kul'u mağlup ediyorlar. Hal böyle olunca insanlar Magnus'a çötönk diye krallığı veriyor. Bu sayede dağılmaya yüz tutmuş olan İmparatorluk, yeniden kralına kavuşup bir araya geliyor. Aynı dönemde efsanevi High Elf büyücüsü Teclis de dünyada geziyor. Magnus'un hükmü esnasında başına gelen bazı Demonic olaylardan sonra devreye giriyor ve kralı kurtarmak için elinden geleni yapıyor... Özetle-

mek gerekirse, Chaosbane, Warhammer Fantasy dünyasının en epik zamanlarından birisinde geçiyor. Şimdi tek hedef, yeniden gelen Chaos şeytanlarını ortadan kaldırmak. Peki, bunun için ne gerekiyor? Eh, bazı kahraman kişiler olmadan pek bir şey yapmak mümkün değil sanki...

En kahramanlar burada mı?

Buradalardır diye umuyorum zira aksi tatsız... Efendim oyunda seçilebilen dört farklı sınıf bulunuyor. Bu dört sınıf da belirli ırkların Fantasy dünyasındaki olup olabilecek en doğru temsilcilerine sahip. İlk olarak Imperial Soldier ile başlayalım. Kendisinin adı Konrad Vollen. Uzmanlık alanıysa counter saldırı ve gelen saldırılardan kaçmaca ya da göğsünde yumuşatmaca. Yani uzun lafın kısası, bu arkadaşını öldürmek biraz zor. Adam tank, yapacak bir şey yok. Bolca zırh giymek, bir elinde kalkan taşımak ve gelen saldırıları toplayıp karşı tarafa fırlatmak en sevdiği iş. Özellikle online oyunlarda kendisinden bir tane bulunması, büyük avantaj sağlıyor.

İkinci sınıfımız ki benim açık ara en çok oynadığım ve genelde üzerinden deneyimlerimi sunacağım High-Elf Mage kişi. Adı Elontir ve hayatını DPS yapmaya adanmış bir kimse. Sahip olduğu büyü gücünü farklı elementler üzerinden rakibe yansıtabiliyor. Bu sayede mazzadan zararlar verebiliyor. Dwarf ülkesinden yarışmaya katılan arkadaşımızda bir Slayer; adı da Bragi Axebiter! Karşısına çıkan herhangi bir şeyin üzerine atılması saliseler içerisinde gerçekleşen bu arkadaş da bir diğer DPS makinesi ama biraz yakına girmesi gerekiyor olabilir. (Kol uzanmıyor komutanım yani yapacak bir şey yok.) Bolca Bleeding ve AOE saldırı yapabiliyor olması, onu takım oyunlarının aranan isimlerinden birisi yapıyor. Son olarak karşımıza Elessa isimli Wood Elf Scout çıkıyor. Açıkçası oyun yapısı açısından deneyim etmesi ve verim alması en zor sınıf olduğunu söyleyebilirim. Pek tabii genlerinden gelen bir ok atma becerisi var. Fakat aynı zamanda tuzaklar kurup, doğadan aldığı güç ile yanında savaşacak yandaşlar yaratabi-



liyor. Anlayacağınız bu dört arkadaş bir arada olduğu vakit, harika bir ölüm takımı meydana geliyor. Şimdi gelelim bu arkadaşların yeteneklerine. Efendim her sınıfın aktif, pasif, God, Collector's Guild ve Fan olmak üzere beş adet yeteneği bulunuyor. Aktif yeteneklerden olan "Basic Skill" sekmesinde, adı üzerinde temel saldırılar bulunuyor. Temel saldırıların oyundaki esas önemi, "Advanced Skill"leri kullanmak için gereken ener-

jiyi ürettiyor olmaları. Eğer enerjiniz yoksa herhangi bir şekilde skill kullanamadığınız gibi kalabalık içerisinde enerjisiz kalıp çöpe gitmeniz an meselesi. Yani oyunun temelinde enerji toplayıp, yetenek kullanma mikrosunun yeri bir hayli önemli. Bu arada tüm Basic ve Advanced Skill'lerin üç seviyesi bulunuyor. Her birisinin de açılacağı seviye önceden belirtiliyor. Yani yetenekleri açmak için herhangi bir puan kullanmıyoruz. Fakat Chaosbane'de kullanılan ve

benden tam not almayı başaran yetenek sistemi sayesinde, seviye atladıkça ya da farklı görevler yaptıkça elde ettiğimiz, elimizdeki yetenek puanı ile menümüzdeki yeteneklerden bir tanesini seçip yolumuza devam ediyoruz. Durun bunu biraz daha açıklayayım... Şimdi her yetenek zamanla açılıyor ama her yeteneğin üzerinde bir ücreti bulunuyor. İlk basamaklar genelde dört yetenek puanı istiyorken, ikinciler sekiz, on iki diye gidiyor. Bazılarında durum beş, on, on beş gibi ilerlemekte. Anlayacağınız elimizdeki toplam yetenek puanını, bu güçleri üzerimizde taşıyabilmek için harcıyoruz. Hal böyle olunca da ona göre bir build kurmak gerekiyor. Bazı şeyleri çok iyi yapıp, bazı şeyleri daha zayıf kullanmak verilebilecek en iyi örneklerden. Hatta konu Mage karakter olduğu zaman işler daha da değişiyor zira aynı yeteneğin bir seviyesi Magic, diğer seviyesi Fire Damage verabiliyor. Bu noktada da pasif yetenekler ile kullanacağımız büyü cinsine göre karakterimizi desteklememiz gerekiyor ki sırf bu build kurma mantığı bile bir hayli eğlenceli.

Bilinmeyen güçler

God Skiller'i kısmına geldiğimizdeyse bambaşka bir dünya ile karşılaşacağız. Bu



yeteneklere ulaşabilmek için, tıpkı Diablo III'deki Paragon sistemine benzer bir yapı kullanılıyor. Seviye atladıkça ve bazı görevlerle elde edilen puanlar ile kocaman bir ağacın üzerinden adım adım ilerleyerek hem karakterimizi belirli yönlerde güçlendiriyoruz, hem de yol üzerinde farklı God Skill'lerini açıyoruz. Bu ağacı istediğimiz zaman resetlemek mümkün olduğundan dolayı ilk seferde kafanıza göre bir yol çizmenizi tavsiye ederim. Bu sistem sayesinde karakterimiz daha da güçlü bir hale geliyor ama siz yine de bazı bonuslar ile gelen debuffları göz ardı etmeyin ederim. Oyunda bolca loot olduğunu söylemeye sanıyorum gerek yok. Her yerden bir şeyler düşüyor. Yine de siz haritaları iyice fahrlamadan çıkmayın çünkü birçok harita içerisinde bulunan devasa kasalardan harika eşyalar bulmak işten bile değil. Diğer taraftan etrafta gezinen ve rahatsız edici güçteki Chaos şampiyonlarından da harika eşyalar bulabiliyoruz. Eşyaların farklı seviyeleri olduğu gibi, neredeyse her seviyede farklı setlere dönüşebiliyorlar. Ben yine de bir klasik hack & slash taktiğini izleyerek, en kudretlisi hangisiyse onu giyerek yoluma devam ettim. Başıma da hiçbir kötü şey gelmedi diyebilirim. Size de tavsiyem olsun. Oyunda dört adet Chapter bulunuyor ve her Chapter'ın sonunda dev Chaos Tanrılarının birisi bizi bekliyor. Kendileri ile mücadele etmek kimiz zaman çok zor olsa da savaş mekaniğini ve Boss'un saldırı döngülerini anladıktan sonra her şey çok daha kolay hale geliyor. Özellikle Mage'in teleport yeteneği, birçok Boss savaşını aşırı kolay hale getiriyor. Her bölüm bir Tanrı tarafından kontrol edildiği için, o bölümde ilgili Tanrı tarafından yaratılan farklı Demon'lar gözüküyor ve her yeni bölümde öldürülmeleri giderek zor hale geliyor. Genel geçer düşman birimlerini yok etmekse

özellikle 30. seviyeden sonra bana bir hayli kolay geldi ki bu da oyundaki hack & slash mantığını harika şekilde deneyim etmemi sağladı.

Biraz da sıkıntılardan bahsedelim

Chaosbane'in ilk üç saatini nasıl oynadığımı gerçekten hatırlamıyorum. O kadar hızlı ve o kadar eğlenceli geçti ki anlatmak mümkün değil. Atmosfer harika şekilde işlendiği için kendimi Warhammer Fantasy dünyasının ortasında buldum. Fakat her şey üçüncü saatin ardından başladı. Bir de fark ettim ki bayağı aynı harita üzerinde dönüp duruyorum. Yani bazen bir şeyler değişiyor gibi oluyor ama genelde aynı haritada, farklı bir görev yapıyorum. Tabii bu noktada görevlerin de çok verimli olmadığını söyleyebilirim. Ha, nedir, Warhammer Fantasy dünyasında nasıl bir görev olacaktı ki seni mutlu edecek diye sorabilirsiniz. Bence

bu geçerli bir yaklaşım... Sonuçta Chaos var abi işte, Kuzeyden kuzeyden geliyor. O gelince tüm Demon'ları da geliyor. Yani ne kadar farklı olabilir? O yüzden bu görev ve genel anlamıyla senaryo tarafına satışmanın çok da doğru olduğunu düşünmüyorum. Sadece "daha iyi olabilirdi" demekle yetineceğim.

Yapay zekâ ilginç bir şekilde, bizim kadar kaliteli. Yani bizim kadar derken, biz hareket ettikçe o da gaza geliyor. Sırf test için karakteri bir yerde hareketsiz bıraktım. Bir tane düşman gelip arada bir vurdu, sonra gitti, geldi vurdu, sonra gitti. Yani yeterince kalabalık olmadığı zaman da öyle boş boş bakıyorlar. Genelde de malum bizim peşimizdeler. Kalabalığın ortasında kalmadığınız sürece ölmeniz pek mümkün değil. Çok fazla düşman ve geniş bir alan olduğundan dolayı "alt" tuşuna basarak eşyaları görünür kılma özelliğinin Chaosbane'e de eklenmesi gerektiğini





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Aksiyondan aksiyona, iblisten iblise savrulacağınız rüya gibi bir ilk saat sizleri bekliyor. Beklentinizi yüksek tutun.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Oyun yeterince deneyim edilmiş, haritalardaki çeşitsizlik iyice kanıksanmış ve oyunun detaylarına iyice gömülmüş olacaksınız.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Kaçınız hala burada olur bilmiyorum ama unutulmaması gereken şey, oyunun peşinden gelebilecek DLC'lerin sırada bekliyor olacağı.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Önümüze geleni kılıçtan geçiriyoruz.

%20 Hikaye ve yetenek sistemine kafa yoruyoruz.

%10 Kaçırılmış hit olma fırsatı için hayıflanıyoruz.



ARTI

- + Warhammer Fantasy dünyası ve atmosferi
- + Farklı ve geliştirilebilir yetenek sistemi
- + Eğlenceli Boss savaşları

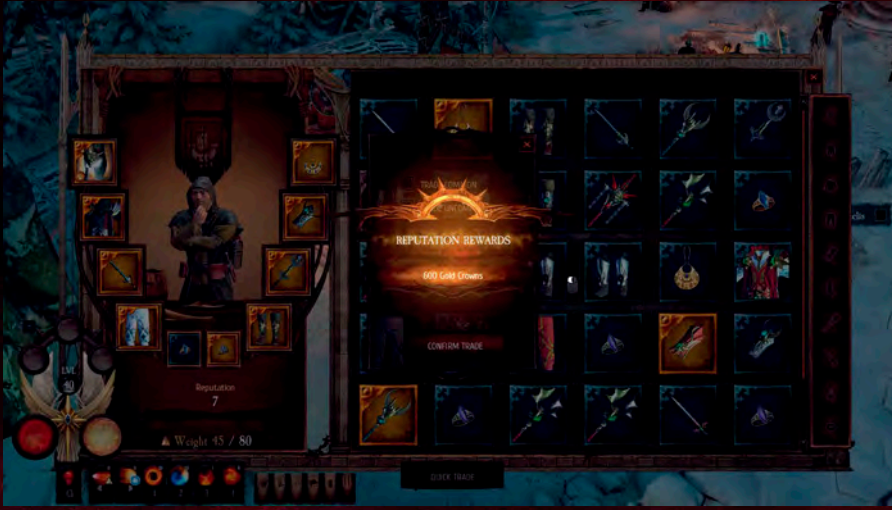
EKSİ

- Tekdüze oyun yapısı
- Aynı haritayı defalarca deneyim etmek
- Rahatsız edici bug'lar

SON KARAR

Evet Warhammer Chaosbane türü sevenler için iyi bir alternatif, aynı zamanda da kaçırılmış bir fırsat. Keşke ufak tefek detaylara daha fazla özenilmiş, bazı şeyler de DLC'lere bırakılmamış olsaydı.

75



düşünmekteyim. Arada çok fazla eşya kaçır-dığım kesin. Fazlasıyla Mage ile oynadığım için diğer sınıflara göre çok daha güçlü olduğumu düşünüyorum. Daha doğrusu sınıflar arasında gözle görülür bir dengesizlik söz konusu. Ha bir de topladığımız altın ve Fragment'ları kullanmanın pek bir yolu olmaması da çok üzücü. Sadece Collector's Guild'e eşya bağışlayarak Rep kasmak çok yetersiz olmuş. Oysaki bu oyunda kesinlikle bir Craft sistemi olması şart. Ayrıca topladığımız altınlar ile de bir şekilde alım - satım yapabiliydik harika olurdu. Yapabildiğimiz tek alım - satım işlemi, sarı Fragment'dan verip, yeşilden alabilmekten öteye gidemiyor. Genel hatlarıyla aynı şeyi yapıp karakter levelladığımız için, hack & slash sevmiyorsanız kısa sürede bu oyundan sıkılacağınızı garantisini verebilirim.

Haritaların sürekli kendini tekrarlıyor ve atmosfere herhangi bir yenilik katmıyor olması da cabası. Skill sistemi bence kaliteli olsa da hala üzerinde çalışılması gerekiyor. İleri seviyelerde açılan yeteneklerin birçoğunu kullanmaya gerek olmadan oyunun başındaki yetenekler ile ilerleyebiliyor olmak da sistemi sekteye uğratmış. Eşyalar da bol

keseden düşüyor arkadaş. Yani bu kadar da çok loot verilmez. İlk karakterimi 50. seviyeye taşıyorken o kadar rahat ilerledim ki anlatamam. Zorluk seviyesinin de biraz daha artırılması taraftarıyım. Genel hatlarıyla oyun için hikâye ilerleyişine atarlanmadım ama genel olarak Warhammer Fantasy ruhunu taşıyan çok daha güzel bir hikâye yazılabilirdi. Ne hikmetse çok sallamamışlar gibi geldi bana. Ha bir de online taraf var tabii. Hatta esas sorun burada. Bir kere aynı kayıt dosyasına sahip olan oyuncularla eşleşememe gibi bir durum var. Ben neredeyim, o nerede. Alakasız iki oyunu oynuyor gibiyiz. İnsanlarla aynı şekilde oyunu deneyim etmeye çalışmak beni bir hayli yordu. Ha bir de klasik buglar var. Uçan düşmanlar, duvara sıkışan düşmanlar vs.

Açıkçası ben bu oyunu sevdim. Chaosbane kesinlikle geliştirilmeye muhtaç bir yapım ama felaket bir oyun falan değil. Sadece daha farklı haritalara ve biraz daha dengelemeye ihtiyacı var. Eğer üzerinde biraz oynanırsa, aldığı nottan çok daha fazlasına tekabül edecektir.

◆ **Ertuğrul Süngü**





Oyunda kahramanımızın görüntüsünü değiştirmemizi sağlayan bir NPC de bulunuyor.



Yapım ArtPlay, DICO, WayForward Tech. Dağıtım 505 Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web 505games.com/games/bloodstained

Bloodstained: Ritual of the Night

Klasik söylemler iyidir: Castlevania fanatikleri buraya!

2015 yılında bir Kickstarter projesi olarak başlayan ve işin arkasında Castlevania'nın eski yapımcılarından Koji Igarashi olduğu için bir hayli "hype" yaratan Bloodstained'e nihayet kavuştuk ve –adetimiz olmasa da- ilk cümleden şunu söyleyebilirim ki bu oyun "olmuş".

Miriam ve Gebel'in hikayesi

Bir simyacı topluluğu çeşitli "zebani" odaklı deneyler yapmaya karar verir ve seçtikleri kurbanların hepsi bir bir ölür. Aslında amaçları onları güçlendirip birer zebani-powered insana dönüştürmektir. Bu deneyler uzunca bir süre devam eder, nihayetinde de iki tane denen bundan kurtulur: Miriam ve Gebeş. Pardon Gebel. Miriam ve Gebel aslında deneyin kurbanları olarak birbirlerine sarılmıştır ama Miriam'ın 10 yıl komada kalması ve bu sırada Gebel'in kendini karanlık güçlere teslim etmesi arkadaşlık formülünü bozar. Miriam her ne kadar zebani güçlerine

sahip olsa da Gebel'in karanlık tarafla işi olmasını kabul edemez, büyük mücadele başlar... (Tabii bu arada Gebel kendine karanlık ve fantastik bir kale de kurmuşur ve Miriam da bu kaleyi baştan aşağı arşınlayarak Gebel'i bulmak zorundadır.) Senaryo biraz klasik elbette fakat bizi ilgilendiren zaten oynanıştan başkası değil. Elbette Miriam'ın sağlam bir amacı olması önemli lakin devasa kalenin tüm sırlarını ortaya çıkartmaya çalışırken Gebel'i öldürme fırsatı önümüze çıksa, bunu geri tepeceğimizden emin olabilirsiniz zira oynanış o kadar keyifli ki, oyunun bitmesini istemiyorsunuz.

Aynı Castlevania, aynı...

Normalde bir oyunun, başka bir oyuna benzemesi çok iyi bir şey değildir ama orijinal oyunun yapımcısı, kendi oyununun izinden gidince işler hiç de fena olmuyor. Bloodstained inanılmaz derecede Castlevania'ya benziyor; haritanın bize

sunuluş şeklinden, mumları ve lambaları kırmaya, odadan çıkıp geri girdiğimizde her şeyin eski haline gelmesinden, boss savaşlarına kadar... Fakat ortada taklit hareketler olmadığından ve Castlevania'yı da seneler önce oynadığımızdan, tüm tecrübe müthiş bir keyif vermekte.

Miriam'ın zebani güçleriyle donatıldığından bahsettik fakat bunun yanında, kahramanımız sağlam da bir dövüşçü. Öyle ki oyunun en başlarında bir silahı bile olmuyor, düşmanlarımızı tekmelerle pataklıyoruz –ki oyunun ilerleyen kısımlarında daha sağlam çizmeler bularak bu dövüş stilmizi devam ettirebiliyoruz. Kullanabildiğimiz silahlar arasında farklı çeşitte kılıçlar, topuzlar, bıçaklar, mızraklar, baltalar, kamçılar, ne ararsanız bulunuyor. Her silahın farklı bir hızı, yönlendirmesi ve gücü bulunduğu için de oynayıp şeklinize, karşınıza çıkan düşmanın özelliklerine göre silah seçiminizde farklılıklara gidebiliyorsunuz.

Silahların yanında Miriam'ın en önemli güçlerinden bir tanesi de farklı Shard'lar bularak harekete geçirdiği zebani güçleri. Bunlar büyü gücümüzden kullanıyor ve birçok değişik hareket yapmamızı sağlıyor. Beş farklı tipte olan Shard'lar direkt ofansif büyüler yapmamızı da sağlıyor, pasif güçler vererek –örneğin- kılıçlarımızla daha çok hasar verebilmemizi de. Hatta yanımızda bir "familiar" taşımamıza izin veren Shard'lar da bulunabiliyor. Shard'ları güçlendirmek için bize yardımını esirgemeyen Johannes'i bulup istediği öğeleri ona vermek yeterli oluyor.

Zorlu düşmanlar

Şunu bilmelisiniz ki Bloodstained asla





Castlevania fanatikleri oyundaki kamçıyı kullanmayı sevecektir.

ama asla kolay bir oyun değil. Bir Dead Cells manyaklığı da taşıyor ama oyunda ölmek çok kolay. İşin kötüsü de alışıldık "kontrol noktası" sistemi oyunda bulunmuyor. Bir labirenti andıran haritada Kayıt Odalarını bulup burada oyunu kaydettikten sonra, bir sonraki kayıt anınıza kadar aradaki süreç, öldüğünüz takdirde tamamıyla siliniyor. Oyunu kaydettiniz, arada 12 tane oda gezdiniz, seviye atladınız, rastgele düşen Shard'lerden tam istediklerinizi buldunuz, bir tane de mini-boss hakladınız ama sonra aptal bir yarasa az olan sağlığını sıfırladı ve öldünüz... İşte bilgisayarınızı, konsolunuzu kırmak için iyi bir fırsat! Dolayısıyla oyunu kaydettikten sonra ne yapacağınızın stratejisini de belirlemeniz gerekiyor, sakın bu konuyu da atlamayın.

Cilalayayım mı abi?

Bir Kickstarter projesi olduğundan ve oyunun arkasında Konami'dir, Capcom'dur, bu tür bir firma olmadığından, Bloodstained'in biraz "ham" kalmış olmasını normal karşılıyoruz, sakın oyunu alıp oynadığınızda bu konuda üzülme. Zaten oyundaki hamlık sadece büyük sinematiklerin, sahne geçişlerinin olmaması gibi konularda kendisini gösteriyor; oyunda hata anlamında bir şeyler görmek çok zor.

Yakında oyuna gelecek olan ek iki karakter, anlaşılmalı ve karşılaşılmalı oyun imkanı, kaos modu, klasik kontroller ve daha fazlasıyla, Bloodstained Castlevania'yı aratmayacak güzellikte bir oyun olacak. Elbette oyunu şu anda da alıp fazlasıyla keyfini çıkartabilirsiniz ama ileride de bizi birçok güzellik bekliyor, haberiniz olsun.

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Keşfedilecek tonla alan, sürekli geliştirebildiğimiz karakterimiz, ödüllendirilen, keyifli oyun yapısı.

EKSİ Kayıt sistemi yüzünden öldükten sonra aynı yerleri oynamak insanı gerçekten çok sınırlendirebiliyor.





Yapım Frogwares **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.thesinkingcity.com

The Sinking City

Batan geminin malları bunlar!

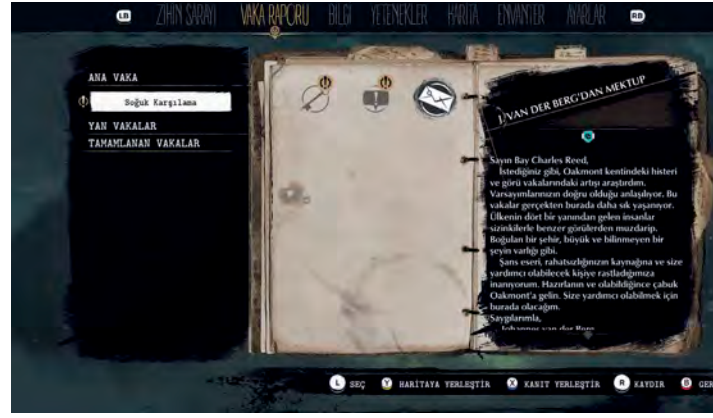
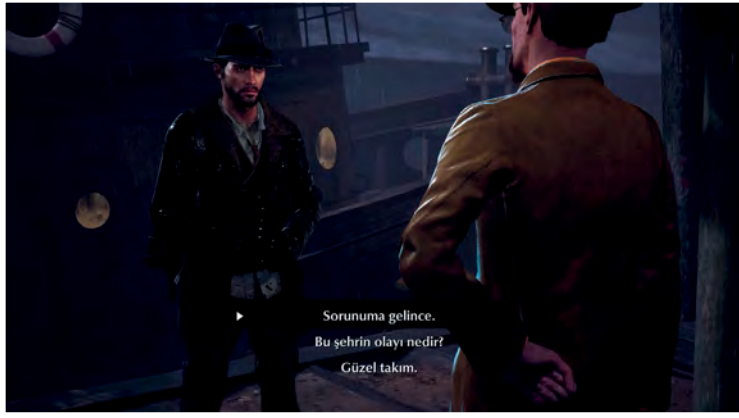
2019 yılı hızla Japon fantezisine dönmeye devam ediyor. H.P Lovecraft'a selam çakan herkes, balık vari ve yapışkan dokunaçlı yaratıkları, tanrıları veya doğrudan Cthulhu mitosunu oyunlarına ekliyor. Ufak bir iki örnek vereyim sevgili ve tonton yanaklı okuyucu. World of Warcraft; kafadan Lovecraft'tan aldığı göndermelerle kozmik terörün ustaları ahtapot çakması tanrılarını tekrar sahneye çıkardı (ve yıllardan beri gelen ek paketlerin aslında hep bu tanrıların etrafında döndüğünü anlamış olduk). Sonra bu sene çıkan Call of Cthulhu vardı mesela, çok ucuz bir oyundu, aynı karakter modellemelerini görmekten gözlerimden kan geliyordu ama Twitch yayınında kendini oynatabiliyordu. Yakında çıkacak erotik Lovecraft oyunu Lust from Beyond'u saymıyorum bile. Bu ay ise, hepsinin üzerine uzun süreden beri heyecanla beklenen ve Epic Store'dan bayağı uygun fiyata satışa sunulan

The Sinking City geldi. Sizi bilmiyorum ama ben 2019'da her yanımdan Hentai dokunaçları tarafından sarıldığımı hissediyorum.

Islak asfalt, pas ve yosun

Lovecraft vari bir oyun hazırlıyorsanız sayacağım her şeyi eksiksiz yapmalısınız. Öncelikle havası Londra'dan beter, üzerine sanki hiç güneş doğmayan, içinizi fenalıklardan fenalıklara sokacak bir balıkçı kasabası. İkincisi, tabii ki bu kasaba genellikle küften geçilmeyen tahta barakalardan oluşmalı ki ortam iyice ürpertici olsun. Üçüncüsü, davet alarak ya da oyundaki ana karakterimiz Charles Reed gibi peşimizi bırakmayan kâbusları kovalamak amacıyla bu kasabaya gitmeliyiz ve tabii ki oranın kabadayı, balıkçı halkı tarafından hor görülerek karşılanmalıyız. İçine biraz tarikat biraz da Cthulhu mitosunu kattınız mı alın size The Sinking City'deki Oakmont kasabası!

Call of Cthulhu oynadıysanız kafanızdaki ilk izlenim The Sinking City'nin ona benzeyen daha pahalı bir kopyası olması olabilir. Doğrusu Kürşat'ın oyunu bana verirken merak ettiği ilk şey buydu ve oynadıktan sonra ona cevabım: Evet, olmuştu. Ama bu kesinlikle kötü bir şey değil. Frogwares zaten Sherlock Holmes ile haklı bir üne sahip, The Sinking City'de Lovecraft mitosunu dedektiflik öğeleri ile birleştirip güzel bir harman yapmışlar. The Sinking City'yi Call of Cthulhu'dan ayıran en önemli şey oyuncuya hareket etmesi için biraz daha geniş bir alan vermesi çünkü CoC gayet çizgiseldi. SC'de keşfetmeniz gereken koca bir harita var. Özellikle oyunun başlarında size verilen adresi koca kasaba haritasında bulmaya çalışırken GPS'in nasıl hayat kurtaran bir teknoloji olduğunu anlıyorsunuz. O adresi ararken başka yan görevler alıyorsunuz ve yolunuzu iyice kaybediyorsunuz. CoC'dan diğer



bariz farkı grafikleri ve silah kullanabilmemiz ki bu da hikâyeye aksiyon katıyor. Az sonra açıklayacağım zihin görüsü gibi yetenekler ise hemen hemen CoC ile aynı.

Bir diğer tekinsiz kasaba

Oakmont bilinmeyen bir sebepten ötürü (Cthulhu!) toplu halde delilik belirtileri gösteriyor. Kasabanın yarısı su altında olduğu için kah tabanvay kah motorlu kayıkla Venedik vari kanalların arasında dolaşıyorsunuz. SC'nin en belirgin özelliğinin geniş oyun alanı olduğunu söylemişim, işte oyun tam bu noktada acımasızlaşıyor. Özellikle SC'yi keşfetmeye çalıştığınız ilk dakikalarda hunharca cezalandırılıyorsunuz. Misal bir maceramı anlatayım; bu tür oyunlarda ana göreve abanmadan evvel yan görevleri yapmayı sevdiğim için Reed'in rüyalarında gördüğü, yüzünden gözünden dokunacılarını fırladığını ve vücudunun deforme olduğunu söyleyen bir ablamızı aramaya çıktım. Nottaki adres tarifine göre üç aşağı beş yukarı yerini işaretledim. O mahalleye geldim ve pusulanın gösterdiği yöndeki evlerden birine daldım. Sağda solda hemen bulduğum mermilerden

belanın yakın olduğunu anlamam lazımdı ama erken uyanamadım. Reed önce kıllanmaya başladı, sonra tüyleri ürperdi. Üst katlardan böğürme sesleri gelince salak gibi kaynağını izledim ve abla yerine kâbus gibi yaratıklarla elimdeki on iki mermiyle kapışmaya çalıştım. Tam hepsini hallettim derken aralarından babaları çıktı ve beni tek vuruşta yere serdi... Tabii bu esnada Reed'in delirmeye başladığını da söylemem gerekli çünkü canımızın yanı sıra akıl sağlığı çubuğumuz da var. Kısacası SC'yi oynarken gerçekten bilmediğiniz bir adresi aradığınızı düşünün aynen o şekilde çaresizsiniz ve girdiğiniz kapılardan hiç beklenmedik şekilde sizi cezalandıran sürprizler çıkabiliyor. Kapıların üzerinde bulunan işaretlerde o evin kimlere ait olduğuna dair ipucu veriliyor ama güvenli sandığınız noktalardan her an yaratıklar fıskırabiliyor.

Yalnız değil, tek başına

The Sinking City dolu bir şehir, oyunun en sevdiğim yanlarından biri bu. Farklı ve birbirleriyle rekabet halinde olan aileler, dışlanan başka ırklar (balık vari), hikâye örgüsünde sizi tahmin edilebilir sona hazırlayan kazalar ve şehrin başına gelenler gerçekten ince ince elenerek hazırlanmış. Bulduğum her notu zevkle okuduğumu söylemem gerekli. Bunun en önemli sebeplerinden birisi SC'nin Türkçe çevirisinin gayet iyi olması. Facebook'ta gördüğüm bir mesajda çok kısa sürede çevirisinin yapıldığı için patlak olabileceği söylenmişti ama erkenden oynayan biri olarak ekibin gayet iyi iş çıkardığını belirtmem gerekli. Gördüğü rüyalara cevap aramak için Oakmont'a gelen Birinci Dünya Savaşı Gazisi Reed basit bir dedektif değil; öbür tarafı görme diyebileceğimiz bir "durugörü" yeteneğine sahip ve kimsenin çözemediği olayları bu şekilde rahatlıkla sonuçlandırabiliyor. Girdiğiniz mekânlarda olayların aslında nasıl gerçekleştiğini görmek için bazen durugörü yeteneğinizi açmanız gerekiyor. İpuçlarını bu şekilde takip ediyor ve olayı çözüyorsunuz. Hatta bulduğunuz eşyaları evirip çevirirken durugörü yeteneğinizi kullanırsanız o eşya ile ilgili farklı bilgiler de edinebiliyorsunuz (Durugörü özelliği akıl sağlığı çizginizden yediği için nerede kul-

landığınıza dikkat edin). Fakat burada SC'ye özel güzel bir mekanik eklenmiş. Bulduğunuz ipuçlarını Reed defterine not ediyor. Oyuncu olarak biz de birbiriyle alakalı olan ipuçlarını birleştirerek büyük resmi bulup olayı çözmüş oluyoruz. Öldürdüğünüz ve çözdüğünüz olaylardan tecrübe puanı kazanıyorsunuz ve bunları "Dövüş Yeteneği", "Güç", ve "Zihin" ağacı arasında dağıtıyorsunuz. Benim tavsiyem ilk başta gücünüzü arttırın çünkü çok kolay hasar alıyorsunuz. Aynı zamanda zihin sağlığınıza da yüklenin keza Reed çok çabuk deliriyor. Öldüğünüz zaman oyun sizi en son kayıt ettiğiniz mahallenin güvenli bir noktasında doğuruyor. Bu biraz rahatsız edici çünkü yaptığınız şeylerin bazılarını yok sayıyor ve tekrar denemek için aynı yolu geri tepmek zorunda kalıyorsunuz.

Olmuş mu bu oyun?

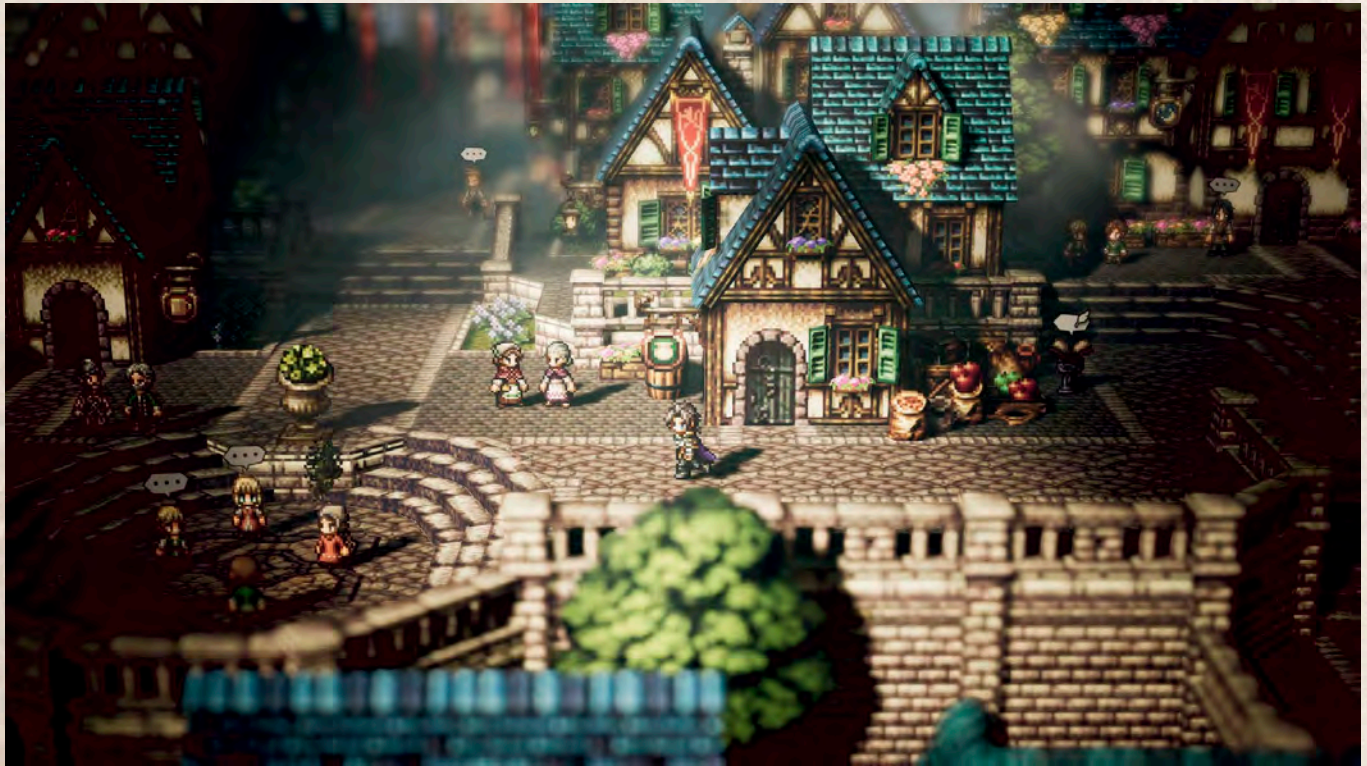
The Sinking City ilk duyurulduğunda bayağı ilgimi çekmişti ama aynı zamanda patlama ihtimali yüksek saatli bombalardan biri gibi de duruyordu. Oyunun açık dünya olması bir avantaj çünkü lanet olası Oakmont'ta bir şeyleri çözme hissini oyuncuya gayet iyi hissettiriyor ki araştırma tarzında oyunları seviyorsanız buna bayılacaksınız. Silah kapışmaları biraz heyecan katsın diye koyulmuş, yeterli olmasa da görevini fazlasıyla yerine getiriyor. Biraz daha cilalansa ya da daha ünlü bir stüdyonun elinden çıksa çok daha farklı bir yerde olacağını düşünüyorum ama halen son zamanlarda oynadığım en iyi araştırma oyunlarından biri diyebilirim. Lovecraft evreni artık kabak tadı veriyor olsa da The Sinking City bu temadan ilham alan en başarılı oyunlardan biri olmuş. Ben mutlaka bakın derim, Epic Store fiyatını -bana kalırsa- gani gani hak ediyor.

◆ Nurettin Tan

KARAR

ARTI Açık dünya özgürlük hissi. Geçmiş güzelce işlenmiş Oakmont şehri ve başarılı yazılmış diyalogları.
EKSİ NPC'lerin konuşma animasyonları ve basite indirgenmiş silah çatışmaları.

75



Yapım Square Enix, Acquire Dağıtım Square Enix, Nintendo Tür RPG Platform PC, Switch Web nintendo.com/games/detail/octopath-traveler-switch

Octopath Traveler

Switch'in en güzel oyunlarından birinin PC çıkartması...

Belli bir seviyenin üstünde olup da LEVEL Dergisi'nde göremediğiniz oyun yoktur muhtemelen. Ama listemiz kusursuz sayılmaz zira Octopath Traveler piyasaya çıktığında sevgili Nintendo Switch'imiz henüz bize ulaşmamıştı bile. Çıktığında da inceleme kodu bir türlü gelemedi, gelen de çalışmadı. Yalan yok, oyun öyle fena aklıma takılmıştı ki neredeyse bir sene sonra PC'de tekrar piyasaya çıkacağını öğrendiğimde gittim Emre'ye kahve alıp geldim. Evet, geçtiğimiz yıl çabuk çabuk 1.5 milyondan fazla satış gerçekleştiren, Switch'in zirvesine de ters bakışlar atan Octopath Traveler nihayet PC platformuna iniş yaptı. Oyunun adı Latince "sekiz" ve İngilizce "yol" kelimelerinin birleşiminden oluşuyor ve tecrübeli RPG okurlarının hemen tahmin edebileceği gibi, oyuna başlarken seçebileceğimiz sekiz karakteri simgeliyor. Bu karakterler arasında üniversitede hoca olanından tutun da dansçıya kadar türlü türlü insan var. Her karakterin kendi hikayesi var ve bu hikaye de bir yerlerde diğer karakterler ile birleşiyor. Peki bu sekiz hikaye ne kadar uzun, ne kadar doyurucu. Doyuruculuk tarafına geleceğiz ama her bir karakterin dörder bölüme ayrılmış hikayesi ortalama 6-9 saat arasında sürüyor. Bu da her şeyi yapmak, herkesi

gruba toplamak, tüm hikayeleri görmek istiyorum diyen bir oyuncu için 70-80 saati geçen bir macera demek.

Onlar nasıl güzel pikseller öyle

Tenchu'yu hatırlar mısınız? PSX zamanlarında kendi türünde tek olan bu oyunun yapımcısı Acquire ve daha ilk bakışta hissedeceğimiz Final Fantasy havasından sorumlu olan Square Enix bu müstesna güzellikteki yapımda ortak çalışmışlar. JRPG türündeki Octopath Traveler kendisine özgü bir grafik

tarzına sahip. İlk baktığınızda Final Fantasy 4-5-6'yı andıran yapımda karakterler ilerledikçe arka plan buğulanıyor ve ön plan netleşiyor. Basit görünse de detaylara ince ince çalışılmış ve oyun eğer retro grafikleri seviyorsanız fena halde göz okşuyor. Kendi adıma, şimdiye dek daha güzel gözükken bir retro oyun görmemiş bile olabilirim. Karakterlerin "path ability" denilen iki ucu keskin bıçak bir özellikleri var. Mesela benim oyuna başladığım Cyrus ve daha sonradan bulduğum Alfyn insanları analiz



edip haklarında bilgi toplama konusunda uzman. Çoğu kişinin favorisi olan H'aanit ise karakterleri bir şekilde istediği noktaya çekebilmek gibi bir yeteneğe sahip. Hangi karakteri seçeceğiniz elbette önemli ve bazılarıyla başlamak, özellikle de tek başlarına girmek zorunda kalacakları boss savaşları düşünüldüğünde oyunu ciddi anlamda zorlaştırıyor. Benim önerim Cyrus, H'aanit veya Ophilia'yı diğerlerinin önüne koymaz. Hikaye ilerledikçe diğer karakterler ile karşılaşılıyor, parti oluyor ve onların hikayesini de deneyim edebiliyorsunuz. Elbette parti dediğiniz dört kişiye kadar. Bu da eğer oyunu sevdiyseniz minimum iki tur atacağınız anlamına geliyor.

Hikaye ve savaş mekanikleri

Octopath Traveler, konuşma okumaktan hoşlanmayanların uzak durması gereken bir oyun zira oyunda geçirdiğiniz sürenin muhtemelen yarısında bir şeyler okuyorsunuz. Bu diyalogların temposu düşük ve seslendirme de kısmen yapılmış (ister Japonca seçin ister İngilizce, durum aynı), üstelik ağıdalı bir İngilizce kullanıldığından en azından orta seviyede dil bilmeniz gerekiyor. Eğer bu kısımlarda problem yoksa, hikayelerin iyi yazıldığını ve merak uyandırdığını söyleyebilirim. Üstelik bu noktaya sayılabilecek başlangıçlardan gelmiş olmaları, ortaya koydukları hikaye yazım performansı gayet etkileyici. Esas övgüyü hak eden nokta ise ilk anlarda "Final Fantasy I'in üzerine bir şey koyamamışlar" diye taşladığım, sonradan büyük beğenimi kazanan savaş mekanikleri. Savaşlar eski FF oyunları gibi sıra tabanlı olarak, 2D bir ortamda gerçekleşiyor. İki ana dayanağınız var, HP (sağlık) ve SP (büyü gücü). Karşınızdaki düşmanların sayısı her seferinde değişiyor ve girdiğiniz her zindanın da bir tehlike puanı var. Haliyle, karakteriniz henüz yeterince gelişmediğinde uzak durmanız gereken yerlerden haberinizi oluyorsunuz. Savaşlarda en önemli iki nokta; düşmanın gardını düşürmek ve zayıf noktalarını



bulmak. Her düşman biriminin ve her bossun bazı zayıf noktaları var, siz savaş başında kaç tane zayıf noktası olduğunu biliyorsunuz ancak çoğunun ne olduğunu bilmiyorsunuz. Burada tek tek denemek yerine size yaptıkları saldırıların türüne dikkat etmenizi öneririm. Ayrıca ekibinizdeki elemanların yeteneklerine hakim olmanız ve bunları uyumlu bir şekilde kullanmanız çok önemli. Mesela düşmana materyal hasarı verebilirsiniz sersemletiyor ve bir tur daha vurma şansına sahip oluyorsunuz. Boost Point dediğimiz özellik de size turların sonunda ekstra atak / savunma şansını tanıyor. Bu inanılmaz derecede önemli zira sağlık kolay dolmuyor ve ölürseniz savaşa baştan başlıyorsunuz.

PC versiyonu ne kadar iyi?

İlk söylememiz gereken konu ister gamepad kullanın ister klavye, oyunun kontrolleri pek bir hımbil. Octopath Traveler'da fare kontrolü yok (en azından ben oynarken yoktu) ve menüden menüye geçmek veya bir şeyi onaylamak gibi basit işler bile aksıyor. Oyunun bu tarafı Switch'e uygun halen. Grafik

detayları üzerinde minik kontroller yapabiliyor olmak elbette avantaj ancak oyunun sistem gereksinimlerinin düşüklüğü ve özel grafik tarzı bu farkı minimize etmiş.

Daha önce değindiğimiz grafiklere tekrar dönersek, Orsterra'da dolaşmaktan keyif alacağınıza çok eminim. Oyunun her pikselinden emek damlıyor ve şehirde geziyor olmanın verdiği keşif duygusu, oyunun en çizgisel olduğu anlarda bile serinletici etkide.

Oyunda karşılaştığınız yaratıklar ve düşmanlar da Hollow Knight'ta gördüklerimiz kadar olmasa da özenle çizilmişler. Boss savaşları konusuna ayrıca eğilmek gerekirse, Parasite Eve'in son boşsunu hatırlıyorsunuzdur? İşte o şanlı son bossa ayırdığım zamandan fazlasını daha oyunun başlarında karşılaştığım birisine ayırdım diyeyim de anlayın. Mevzu sürekli ölmek falan da değil, adamlar boss savaşlarını destan gibi uzun tutmuşlar, yapacak bir şey yok. Ortasında ölürseniz de geçmiş olsun.

Son sözlerle gelirse, Switch sahiplerinin mutlaka denemesi gerektiğini, derin ve kaliteli JRPG seven bilgisayar okurlarının da mutlaka radarlarına almaları gerektiğine inanıyorum. Maalesef bu noktada fiyat devreye giriyor zira Steam fiyatı 320 TL olan bir oyundan bahsediyoruz. Bu da ne istediğinizi bilmeniz ve beklentilerinizi buna göre sıralamanız yönünde bir işaret. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Sekiz farklı karakter, sekiz farklı hikaye. Muhteşem grafik tasarımı. Tatminkar oyun süresi. Karakter derinlikleri ve savaş mekanikleri takdire şayan.

EKSİ Türün tutkunu değilseniz fiyatı pahalı. Diyaloglar oyunun hızını aşırı yavaşlatıyor. Kontroller biraz hantal.



Yapım Game-Labs Dağıtım Game-Labs Tür Aksiyon Platform PC Web www.navalaction.com

Naval Action

Uzun bir erken erişim sürecinin ardından yelkenler fora!

Yine farklı ve kendi çapında fantastik detaylara sahip bir oyunla karşıyım en sevdiğim okur! Uzun süredir erken erişimde olan Naval Action, bazılarının hatırlayacağı üzere epey bir süre önce konuştuğumuz olmuştu. Bizi fazlasıyla heyecanlandıran yapımlardan birisi olan bu güzide oyun, nihayet piyasaya çıktı. Özellikle vakti zamanında Sid Meier's Pirates! ve benzeri oyunları deneyim edenlerin dikkatini çekecek oyun, fazlasıyla "gerçekçilik" başlığına eğilmiş, belki de türünün en önemli yapımlarından birisi olmaya aday. Pek tabii bu bir adaylık ama gerçekte ne kadar başarılı? İşte o konuda biraz kelimeler edebiliyorum en sevdiğim okuyan insan...

Denizlerin efendisi olmak

Deniz ve gemi ile alakalı oyun yapmak her daim zor olmuştur. Geçmişte birçok farklı isimin önemli denemeleri olduğunu sanıyorum hepimiz biliyoruz. Fakat takip edilmesi gereken o kadar çok başlık, yazılması gereken o kadar çok kod var ki anlatmakla bitmez. Diğer taraftan bu kadar emeğe karşı -gerçekten- gemi, gemicilik ve deniz kaç kişiye hitap

ediyor ki? Hele bir de dijital ortamda? Fakat yapımcı ekip bir şekilde tüm bu sorulara kendi içerisinde gerekli cevabı vermiş olacak ki muazzam bir temel üzerinde yükselen, harika detayda bir oyun üretmeyi başardılar. Oyunumuz genel hatlarıyla 18. yüzyılı temel alan bir tarihsel arka plana sahip. Bölge olarak Karayipler seçilmiş. Malumunuz meşhur Karayip Adaları 18. yüzyılın en önemli noktalarından bir tanesiydi. Ticaretin muazzam ölçüde geliştiği bu bölge, Yeni Dünyanın bugünkü haline gelmesinde önemli bir rol oynamıştır. Tamamen MMO olarak tasarlanan Naval Action'da, döneminde bu bölgede sancağı bulunan on ırktan herhangi birisini seçerek yola koyuluyoruz. Tabii on birinci ırk konumunda olan korsanları da unutmamakta fayda var. Her ırkın kendisine özel gemileri bulunsa da prensipte benzerlik gösteriyorlar. Öncelikle oyunun genel yapısından bahsedeyim. Karşımıza çıkacak çok ama çok fazla gemi var. Gemilerin büyüklükleri, güverte sayıları ve buna direkt etki eden top adetleri gibi detaylar ince elenip sık dokunmuş. Her şeyden önemlisi, deniz ve dalga mekanikleri

konusunda muazzam iş çıkartılmış. Dalgalar, dalga boyları, dalgaların gemilerin fiziksel hareketlerine etkileri ve gemi ebadının dalga üzerindeki etkisi gerçekten şaşılacak derecede detaylı. Zaten hangi gemi olursa olsun, önce gemiyi kullanmaya alışmak için ter dökmeniz gerekiyor ki bu da hatırı sayılır miktarda zaman gerektiriyor. Bu sebepten savaş ortamlarına akmadan önce kullandığınız gemiye alışmanız çok ama çok önemli. Aynı şekilde, kullanılan fizik motorunun hava olaylarına olan etkisi de kayda değer... Rüzgârın nereden estiğini hesaplayamazsınız bayağı işiniz var demektir. Rüzgârın yönü aynı zamanda





gideceğiniz yönü belirlemeniz açısından da önemli. Ha bu arada, oyuna girince gideceğiniz yeri bulmak için herhangi bir gösterge aramayın zira bulamayacaksınız. Tek görebileceğiniz, aldığınız görevin yeri. Oraya gitmek içinse pusula yeteneklerinize güvenmek zorundasınız. Pusuladan anlamam diyorsanız, Naval Action'a girmeden önce birkaç "pusula nasıl kullanılır?" videosu izleyin derim.

Gemi olmadan nereye?

Oyuna başlarken yapabileceğiniz iki seçenek bulunuyor; Peace ve PvP. Oyunu deneyim ettiğiniz süre boyunca birçok insanın PvP seçeneği üzerinden gittiğine emin oldum zira herkes bir noktada rahatça aksiyona girebilmek istiyordu. Aksiyon demek gemi demek, gemi demek masraf demek. Masraflar için bolca alışveriş yapmamız, yani bir noktada görevden göreve koşmamız gerekiyor. Yaptığımız her görevden bolca malzeme ve para alıyoruz. Akabinde yapmamız gerekense bu paralarla gemimizi geliştirmek. Gerçekten farklı olan gemileri üretmek için de en az beşinci seviye olmak şart. Bir geminin batması tahmin edeceğimizden daha fazla vakit alıyor. Farklı zırhlar ve HP seviyesi sayesinde uzun süre su üzerinde kalabiliyorlar. Önemli olan gerçekten zayıf oldukları noktaları bulup, kendilerine yakışan toplarla ateş etmek! Şimdi top deyip geçme en sevdiğim okur; onlarca farklı top modeli olduğu gibi, hepsinin kendisine has bir etkisi de bulunuyor. Chain Shot, Grape Shot, Cannon, Obusier, Blomfield, Mortar, Edinorog, Congrieve ve Carronade gibi birbirinden farklı cinsten top bulmak mümkün. Kullanım şekillerinden dolayı doğru zamanda ateşlenmeleri oyunun gidişatında önemli bir fark yaratabiliyor. Düşman gemilere verilen zararlar da sadece HP üzerine olmuyor. Sızıntı, yapısal zarar, ateş alma, patlama, yelken delinmesi ve daha birçok farklı hasar söz konusu. Hasarların farklılıkları yüzünden gemiye olan etkilerini iyi kavramak ve alınan hasara göre hareket etmek de oyunun en önemli noktalarından bir tanesi. Yani gemiyi

iyi tanımak, zor durumlarda ne şekilde hareket edeceğimizi önceden bilmekte gerektiği gibi, anlık hasarlara karşı da doğru taktiklerle yola devam etmek çok önemli.

Tayfaya dikkat

Gemileri her ne kadar biz hareket ettiriyor olsak da tayfalar olmadan bir hiçiz. Naval Action'ın bu konu hakkında da bazı yaptırımları söz konusu. Optimal Crew ile her işimiz hızlıca halloluyorken, Minimal Crew ile bazı sıkıntılar yaşıyor, Less than Minimal Crew ile neredeyse hiçbir iş yapamaz hale geliyoruz. Bu sebepten Grape Shot gibi direk tayfaları hedef alan saldırılar gemimizi içten çökertebiliyor. Tayfaların bir diğer özelliği de tabii ki bordalamaya imkân sunabilmeleri. Bir gemiyi yeterince zarar verip, köşeye sıkıştırdıktan sonra bordalamak mümkün. Yine de siz siz olun, etrafta başka düşman varsa hiç bu işe girmeyin.

Oyun üzerinde 365'den fazla liman bulunuyor efendim. Bu limanların her birini gezmek çok vakit olsa da farklı limanlardan gelen farklı görevler sayesinde hayat bize daha kolay hale geliyor. Fakat oyunun belki de en can sıkıcı noktası da burada başlıyor ve genele yayılıyor. Evet, harika bir temele sahip olabilir ama günün sonunda o kadar çok görev alıp, görev yapıp en yakın limana geri dönüyoruz ki kısa süre sonra on tane şu yaratıktan öldür, şimdi de yirmi tane şu çiçekten topla döngüsünün içinde olduğumuzu anlıyoruz. Yani baya baya grind yapar hale geliyoruz. Hele PvP sunucularında durum daha da beter! Görev alıyoruz, diyor ki git şurada kavga et. Haritada kılıç ile işaretli noktalar başka gemilerin savaşacağı anlamına geliyor. Hop, gittin savaşın geldin. O zaman on tane çiçek toplasana?

Vallahi Naval Action'ın görev sistemi o kadar yorucu ve o kadar statik ki oyunu deneyim ederken dev baydım. Hani bir yerden diğerine açılıyorum diyorsun, bazen dakikalarca öyle ilerliyorsun. Bana hava hoş, ben gemicilik de deniz de severim ama sevmeyen için



dünyanın en manasız yolculuğu olabilir çünkü etrafta sataşacak hiç kimse olmuyor. Savaşlar kesinlikle çok eğlenceli ve gerçekçilik konusunda iyi bir iş çıkartılmış olsa da PvP sunucularında araya alınma ihtimaliniz o kadar çok ki anlatamam. Tek başınıza çıktığınız her yolculuk kocaman bir ölüm tehlikesi anlamına geliyor. Ha emi kötüsü geminiz çalınabilir; sonra demedi demeyin.

Açıkçası mekanikleri ve "gerçekçilik" açısından iddialı bir oyun olsa da "oyun olma" hali açısından zayıf bir yapıya olmuş. Yani nasıl desem bilemedim en sevdiğim okur. Korkunç bir UI ile harika bir oyun deneyim etmek istiyorsan hiç düşünmeden alabilirsin. Ha bir de deniz seviyorsan âşık olacaksın. Diğer insanların oyunu iyice araştırmadan bu pahalı (120 TL) topa girmemesini tavsiye ederim.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam detaydaki oyun yapısı. Farklı gemiler ve silahlar.

Gemilerin başına gelebilenler.

EKSİ Aşırı sıkıcı görevler. Sürekli grind yapmak.



Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC, PS4, XONE Web www.elderscrollsonline.com

The Elder Scrolls Online: Elsweyr

Şimdi ejderhaların zamanı!

Hatırlar mısın sevgili okur, The Elder Scrolls: Arena diye bir oyun çıkmıştı. Tabii sene kim bilir kaç! Daha İstanbul Bizans toprağı... Kimsenin geçen yıllar içerisinde ne ile karşılaşacağından haberi yoktu. Sonra bir Dağgerfall icat oldu. İşte orada oyun dünyasına bambaşka bir efsane daha "merhaba" dedi. Zaten hikayenin devamını hepimiz biliyorsunuz. Özellikle 2000'li yıllarda efsaneleşen birçok oyunun, WoW sağ olsun, MMO versiyonlarının çıkması arzulandı. Bildiğiniz üzere bu maceraya SW: TOR ile birlikte TESO da girdi. Her ne kadar bu iki isim tek kişilik oyun dünyalarında muazzam bir başarı elde etmiş olsalar da, MMO dünyasında aradıklarını pek de bulamadılar. Nitekim her ikisi de düşündüğümüzden biraz daha ısrarcı çıktı ve halen kendilerini yenilemeye devam ediyorlar. Fakat bu konuda TESO'nun birkaç adım ileride olduğunu belirtmekte fayda var. Her seferinde merak edilen bir diğer bölgeyi gözler önüne seren ZeniMax ekibi, bu sefer de Elsweyr yöresi ile karşımızda!

Kedilerin insan olduğu, insanların kedi olduğu bir yer

Elsweyr, TES dünyasının sevimli ama bir o kadar da asabi ırkı Khajiit'lerin dünyasıdır. Tüm The Elder Scrolls serilerinde oynanabilen bu ırkın yaşadığı dünyaya ilk defa bu kadar yakından bakıyoruz. Skyrim esnasında yaşanan olaylarda iki farklı ulusa bölünen Elsweyr'in kuzey kısmı bataklık ve çöl ile kaplıyken, güney kısmı daha ziyade gür ormanlar tarafından sınırlanmıştır. Kedi nüfusunun bir hayli kalabalık olduğu bu harita, 1994 yılındaki TES:

Arena'dan beri ziyaret edilmemişti. Aradan geçen zamandan mıdır bilinmez, yapımcı ekip bu yeni dünyayı harika şekilde modellemeyi başarmış. Hatta biraz ileri gidecek olursam, bu zamana kadar mekân olarak en ilginç ve en dinamik TESO haritasını deneyim ettim diyebilirim. Mimari açıdan harika bir ışık çarpan ZeniMax ekibi, aynı zamanda ana şehir rolündeki Rimmen konusunda da oyuncuları mutlu edecek hareketler yapmış. TESO oynayanların çok iyi bildiği üzere craftın oyunda önemli bir yeri var ve bazı şehirlerde craft noktalarını ve satıcıları bulmak mümkün olmayabiliyor. Nitekim Rimmen şehrinde aradığımız her şeyi rahatlıkla bulmak mümkün. Yeni oyun ile birlikte karşımıza çıkan en meşhur kediler arasındaysa, Razum-dar ve Rawl'kha bulunuyor. Eğer bu isimler size tanıdık geldiyse, ZeniMax'ın hikaye

üzerinden de bir şeyler yapmaya çalıştığını zaten anlamışsınızdır. Bu ve benzeri efsanevi Morrowind, Oblivion ve Skyrim isimlerini yeniden gündeme getirerek, özellikle tek kişilik oyunları sevenlerin de dikkatini çekecek bir hamle yapılmış. Fakat ZeniMax sadece kedi ve eski karakterlerin yeniden karşımıza çıkması ile yetinmekle kalmıyor zira bu oyunda ejderhalar uzun bir aradan sonra yeniden kendilerini gösteriyorlar! Evet, doğru duydun en beğendiğim okur, ejderha dedim! Bilindiği kadarı ile TESO'nun geçtiği tarih aralığında tüm ejderhalar çoktan yok olup gitmişti. Daha da önemlisi, ana hikayeye göre bu dünyada yaşayanların son gördüğü ejderha, 400 yıl önce uçup giden Mirmulnir'di. Nitekim bir şekilde para kazanmak lazım değil mi? Biraz acı ama TES serisinin en önemli ve





merak uyandırıcı varlıklarından birisi olan ejderhalar yeniden aramızda; hem de tüm nefretleri ve şiddetleri ile birlikte geldiler. Her ne kadar bu durum benim canımı sıkmış olsa da anladığım kadarı ile insanları bir hayli heyecanlandırdı. Ejderhaların geri dönüşleri benim açımdan birçok sıkıntı barındırıyor. Misal, bu kadar zaman sonra geri dönmelerine rağmen, kendilerine sıklıkla rastlayabiliyoruz. Tamam, genelde güçlü varlıklar ama savaş alanlarında çok zayıflar. Yani ejderha dediğin, sürekli göğe doğru böğürüp arada bir ateş topu atan bir varlık olmamalıydı. Özellikle açık alanda yakalanan ejderhaların savaş mekanikleri o kadar zayıf ki kendisine sataşan oyunculardan herhangi birinin ölmesi çok ama çok zor. Özetle, çok ayağa düşmüş durumdalar...

Yeni bir sınıf

Gelelim yeni sınıfımız olan Necromancer'a! E artık herkes bu sınıfı tanıyor. Necromancer denildiği zaman aklınıza ne geliyorsa TESO'daki versiyonunda da bulabileceğinizin garantisini verebilirim. Yine de kendisine yakından baktığınız zaman, bu sınıfta genel geçer Necromancer yapısından biraz daha fazlası olduğunu gözlemliyoruz. Evet, temelde bolca ölü diriltmece, yokluktan bir şeyler getirmece ve pek tabii düşmandan can çekmek gibi birçok özelliğe sahip bir sınıf fakat kendisinin Tank, DPS ya da Healer gibi üç ana rolden birisine bürünebilmesi her şeyi baştan aşağıya değiştiriyor. Bu yapıyla da TESO'ya bugüne kadar eklenmiş en iddialı sınıf olmayı başarıyor. Oyun mekanikleri açısından da seri için bir ilk. Minionlarından bir tanesi öldüğü zaman, geride cesedi kalıyor ve bu cesedi kullanarak başka



bir minion çağırma, AOE bir büyü patlatmayı ya da canımızı doldurmayı seçebiliyoruz. Bu da sadece belirli yetenekleri ezberleyip belirli bir düzen içerisinde yetenek kullanma yapısını alaşağı etmeyi başarıyor. Anlayacağınız bu sınıfı deneyim ederken sürekli takipte kalmak, uyanık olmak gerekiyor.

MMO oyun olunca yeni görevler de beraberinde geliyor. Açıkçası ana senaryo bu sefer beni pek sarmadı, hatta biraz zayıf kaldı diyebilirim. Yine de yan görevlerin öneceki oyunlara göre bir hayli iddialı olduğunu belirtmeden de geçmek istemiyorum. Hem ciddi hem de eğlenceli görevler deneyim edebiliyor olmak gerçekten çok keyifli. Görevlerden sıkılanlar için de yeni zorluklar, yeni zindanlar bulunuyor. Ejderhaların talan ettikleri Alkosh tapınağını temizlemek gerçekten eğlenceliydi mesela. Yine 12 kişilik bir raid olan Sunspire, farklı düşmanlara ve zorluklara sahip. Ayrıca herkese açık Public

Dungeon ve de World Boss gibi farklılıklar olduğunu da belirtmekte fayda var. Açıkçası Elswery bugüne kadar deneyim ettiğim en iyi TESO eklentisi oldu. Hatta oyunu harika bir yere getirdi dersem hiç de abartmış olmam. Özellikle geçtiğimiz yıl çıkan Summerset'e kıyasla açık ara daha iyi bir paket. Necromancer sınıfı oyuna bambaşka bir tat katmayı başarmış olsa da yazının genelinde de bahsettiğim üzere, ejderhaların bu kadar çok olması bence oyunun dünyasına olumsuz bir etkiye bulunmuş. Seriyi severlerin kaçırmaması, Summerset ile aradığını bulamayanlarınsa kesinlikle göz atması gereken bir oyun olmuş. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yaratılan yeni dünyaya ait ince detaylar. Necromancer sınıfı ve mekanikleri. Bolca yan görev.
EKSİ Ejderhaların ayağa düşmesi. Genel sorunların devam etmesi. Yeterince raid eklenmemesi.

Ejderha peşinde

Ejderhalarla karşılaşmak grup halindeken kolay olsa da birebirde bir hayli zorlayıcı... Hele bir de Necromancer olarak geziyorsanız, bir ejderha ile tek başınıza mücadele etmeniz pek yolu olmadığını söylemek isterim.



Yapım Beenox Dağıtım Activision Tür Yarış Platform PS4, XONE, Switch Web www.crashbandicoot.com/crashteamracing

Crash Team Racing: Nitro-Fueled ◆

Grafiklerine bakıp çocuklar için yarış oyunu olduğunu düşünenler ilk yarıştan sonra hezimete hazır olun!

Her ne kadar CHIP dergisi ve web sitesindeki incelemelerim ile oyun dünyası için olsam da uzun zaman sonra tekrar LEVEL'a katkıda bulunmak çok güzel bir duygu. Yirmi yıl öncesine ait bir oyunun geri dönüşünü inceliyor olmam da hoş bir tesadüf oldu. 2000 öncesi PS One klasiklerinden biri olan Crash Team Racing'den bahsediyorum. Zamanında –bence- bu yarış türünün atası olan Mario Kart'tan bile daha iyi bir oyundu CTR, fanları geri dönmesini heyecanla bekliyordu. Beenox da bu beklentiye boşa çıkarmadı ve bir remaster ile yetinmeyerek, mükemmel bir remake ile karşımıza çıktı. CTR: Nitro-Fueled, hafızalarımıza kazınan aynı oynanış hissiyatını, günümüzde bir oyundan bekleyeceğinizi üst düzey grafik kalitesi ile mükemmel şekilde bir araya getiriyor. Ve tüm bunları hatırı sayılır bir bonus içerik ile de destekliyor. Oyunda araç gövdeleri, tekerlekler, boya ve süslerin olası kombinasyonları neredeyse sonsuza yakın. Yakın zamanda incelediğim diğer bir benzer yarış oyunu olan Team Sonic Racing ile kıyaslamam gerekirse kat be kat

daha iyi bir hikayeye sahip olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim. Oyunda başarıyı elde edebilmek için CTR'in ustalık isteyen turbo boost mekanikleri ve yanlama (power slide) sanatı üzerinde gerçekten zaman harcamanız gerekiyor. Zamanlama çok önemli. Yarışırken bir yandan yanlama ile elde ettiğiniz boostlar ve turbo çubuğunu da aynı anda kontrol ediyor olmanız gerekiyor ki doğru zamanda aktif hale getirip hız kazanabilirsiniz. Her rampadan fırladığınızda, havada kaldığınız bu sürede etrafa göz atıp, planlamalarınızı yapmazsanız ve turbo metrenizi yanlama yaparak doldurmazsanız ayvayı yediğinizin resmidir. Elbette bir de power-up'lar var. Güdümlü füzelerden TNT sandıklarına geniş bir yelpazede; nitro kutuları, deney şişeleri, kalkanlar, hız artırıcılar, bowling bombaları ve diğer silahlar yarışın başından sonuna pisti birbirine katmak için size tüm imkanları sunuyor.

Yarışları kazandıkça ve çeşitli başarımları elde ettikçe sahip olacağınız Wumpa paralarını ise yeni karakterler, aracınız için çıkartmalar, boya, tekerlekler ve içinde çoklu eşyalar bulunan temalı bundle paketleri almak için kullanabiliyorsunuz. Tüm toplanabilir nesnelere sadece oynayarak kazandığınız Wumpa paralarını kullanarak alabilmek ise gerçekten büyük bir avantaj. Beenox'u bir EA olmadığı için kutluyoruz.

Adventure modu, CTR: Nitro-Fueled'un tek kişilik bölümünü oluşturuyor. Tek başına oynayacakların en çok takılacağını düşündüğüm bu moddaki tüm pistlerin aynı zamanda CTR

Tokens ve Relic Race modu da bulunuyor ki bu da oyunculara daha fazla meydan okuma sunuyor. Yarış oyunu söz konusu olunca elbette online modlardan bahsetmeden de geçmek olmaz. CTR, bu konuda da oyunculara aynı kalitede deneyim sunuyor. Online yarışlarda en ufak bir lag ve rakip bulma sorunu yaşanmıyor. Oyunu deneyimlediğimiz Xbox One X üzerinde 4K olarak muhteşem görüldüğünü söylemek gerekiyor. Karakter modellerinin üzerindeki kürk o kadar detaylı ki neredeyse her tüyü saymak mümkün oluyor. Ancak bu kadar yüksek detaydan mı bilinmez, One X'de bile 10 saniyeyi geçen yükleme ekranı süreleri bana biraz fazla geldi. Crash Team Racing, yeni oyun Nitro-Fueled ile hala bu türün en iyilerinden biri iddiasını sürdürüyor. Tekrar söylüyorum, bence Mario Kart'tan daha iyi bir oyun! Arkadaşlarınızla bir araya gelip konsol başında eğlencenin dozunu kaçırmak istiyorsanız şu anki en iyi seçeneklerden biri. Grafiklerine bakıp çocuk oyunu olarak görmeyin, üzülmüşünüz.

◆ **Mahmut Karslıoğlu**

KARAR

ARTI Hatırladığımız oyun hissiyatı. Yüksek grafik kalitesi. Crash Nitro Kart ve Crash Team Racing içerikleri.

Microtransaction yok.

EKSİ Nispeten uzun yükleme süreleri.

Split screen online yarış yok.



Yapım SCS Software Dağıtım SCS Software Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.americantrucksimulator.com

American Truck Simulator Washington

Yaprak dökmeyen eyalete hoş geldiniz...

Kanada sınırına ne kaldı şurada? Bu yıl Amerika gezimizi erken yapıyoruz çünkü harita atmosferini çok sevdiğimiz ATS için iki ayrı eyalet yayınlanacak. İlki 11 Haziran'da çıkan Washington oldu. Takma adı Evergreen State olan eyalet yine bir sürü doğal güzelliği önünüze sunuyor. Steam'de 29 TL fiyatla yayınlanan paketi satın alarak Washington gezisine çıkabiliyorsunuz. Toplamda 3,800 mil yeni yol ve 16 yeni şehir ekleniyor. Böylece ABD'nin batı kıyıları tamamlandı, geçmiş olsun.

SCS, Washington eyaletinin kendine ait ruh ve hissini oyuna iyi şekilde aktarmayı başarmış. Yepyeni manzaralar, endüstri bölgeleri, yoğun şehirler, büyük limanlar ve çeşitli yerleşim yerleri ile ilgili tonlarca yeni içerik oyuncuları bekliyor. Başkenti Spokane olan eyaletin en büyük şehri Seattle! Seattle'ın yoğunluğunu yansıtmak için dinamik hız sınırlaması levhaları bile eklenmiş. Bir sürü önemli, büyük firmanın genel merkezlerinin olduğu Seattle büyüklüğünü hemen hissettiriyor. Renton bölgesinde Kenworth kamyon fabrikası montaj tesisleri, Everett'te Boeing'in dünyanın en büyük uçak fabrikalarından biri olan devasa tesisi, Seattle'ın büyük limanı, Tacoma limanı dahil ilk kez gelen körfezi geçmemizi sağlayan Keystone-Port Townsend feribotu ile ne yaparsanız yapın özeni her pikselde hissediyorsunuz. Dünyanın en büyük barajlarından biri olan Grand Coulee ise eyaletin doğusunda sizi bekliyor. Bu çok yüksek ve görkemli yapı tüm çevresi ile oyuna aktarılmış. Ormancılık endüstrisi burada da önemli rol oynadığı için uçurumlu dağlık orman yolları bile eklenmiş. Bu yola gitmenizi şiddetle

tavsiye ediyoruz. Oregon ile Washington eyaletlerindeki bu endüstri sonucunda Forest Machinery isimli yeni bir DLC de piyasaya çıkmış durumda. Burada orman makinelerinin yüklendiği dorseleri taşıyabiliyoruz. Tarım da önemli sektörlerden birisi çünkü gerçek hayatta buralarda 40 bin kadar çiftlik var ve bunların ihtiyaçlarının karşılanması gerek. Çiftlikler bu kez daha büyük ve alanları hayli geniş. Balıkçılık yapan yeni şirketlerin yanı sıra eklenen yeni tersaneler sayesinde yat da taşıyabiliyoruz. Ve eyalet genelinde 10 tane orijinal dinlenme alanı var. ABD tarihinin en büyük volkanik patlamasının yaşandığı St. Helens Dağı ve çevresi de milli park olarak gerçek arazi taramaları kullanılarak oyuna aktarılmış. Sefer yaparken mutlaka gidilmesi gereken bir yer olarak işaretleyin çünkü muhteşem görünüyor. Bellingham çevresindeki dağlarda ormancılık yaparken Omak'a doğru yola çıktığınızda birçok dağı tırmanacak, Washington geçidinin olduğu zorlu rampalar heyecan verici deneyimler yaşayacak, Diablo gölü ve barajı gibi manzaralara bayılacaksınız. Colville'de Kolombiya nehri üzerinden geçmek ve Kanada sınırındaki dağlara bakmak da insana mükemmel hissettiriyor. Peki başka neler var? Eyalet genelinde 10 tane orijinal dinlenme alanı ve özel nakliyeler DLC'si için üç farklı rota bulunuyor. 1.35 güncellemesi ile yeni dorseler, yeni yollar, sesli navigasyon, DirectX 11 gibi çok istenen ve beklenen özellikler gelmiş oyuna. ATS için yapılan geliştirmeler bizleri her zaman heyecanlandırıyor. Kamyonculuğu burada çok daha iyi hissediyoruz desek ETS 2'ye haksızlık yapmış olur muyuz? ATS'yi

oyladıktan sonra bu umurunuzda olmuyor. Şimdi Utah eyaletinin çıkışını sabırla beklemek zorundayız. Neyse ki sene de iki yeni eyalet hiç de fena değil. **◆ Hasan Elmaz Öfke**

KARAR

ARTI Yine kendine hayran bırakan harita tasarımı. Detaylara gösterilen özen üst düzeyde. Fiyatı epey uygun.
EKSİ Ücretli harita genişleme sayısının giderek artması.

90





Yapım Kunos Simulazioni Dağıtım 505 Games Tür Simülasyon Platform PC Web www.assettocorsa.net/competizione

Assetto Corsa Competizione

Bir nesle Blancpain Endurance Series'i sevdirmek için geldi!

Doğru olduğu kadar da ironik bir alt başlık aslında. Yıllardır dayanıklılık şampiyonalarının en elit ve en keyifli serilerinden birisi olan Blancpain Endurance Series nihayet tanınırlık anlamında bir adım atma gereği hissetti ve Assetto Corsa gibi, simülasyon dünyasının en prestijli markalarından birisiyle ortaklık kurdu. Geçtiğimiz sonbaharda erken erişime çıkan Assetto Corsa Competizione'ye birkaç ay önce ilk bakış atmış, gördüğümüz bazı eksikliklere gözümüzü kapamıştık. Artık oyun piyasada ve bu kadar güçlü rakiplerin içinde (en güçlüsü de öncülü, Assetto Corsa) ne kadar ayakta kalabilecek, gelin beraber bakalım.

Kunos geçtiğimiz senelerde Assetto Corsa'yı piyasaya sürdüğünde bu kadar yüksek satış rakamlarına ulaşacağını herhalde kendisi de beklemiyordu. Kitlesi hardcore simülasyon tutkunlarıyla kısıtlı olmasına rağmen oyun öyle başarılıydı ki, o kısıtlı kitlenin -neredeyse- tamamına kendisini deliler gibi oynatmayı başardı. Birbiri ardına gelen içerikler, oldukça uygun fiyata sunulan DLC'ler yetmezmiş gibi Kunos öyle rahat modlanabilen bir oyun üretmişti ki, birkaç ay içinde etraf cennet bahçesi gibi oldu. Şu an Assetto Corsa için topluluk tarafından modellenen pistlerin sayısı yüzlerle, araçların sayısı ise binlerle

ifade ediliyor, nereden bakarsanız bakın müthiş bir rakam. Ve maalesef tüm bunlar, yeni oyun Assetto Corsa Competizione'nin pazardaki yerini zora sokacak şeyler aynı zamanda.

ACC, ilk oyunun aksine sadece Blancpain Endurance Series otomobilleri ve pistleri üzerine kurulmuş bir yapım. Oyunda en ince detayına kadar modellenmiş 10 pist ve bir o kadar da araç modeli bulunmakta. Az geldiğini biliyorum ancak oyun lisanslı bir Blancpain oyunu olduğundan elimizdeki tüm araç modelleri GT3 sınıfından ve bu seride yarışan araçlar. Tüm takımlar ve (Salih Yoluç dahil) pilotlar da oyunda yerini almış durumda. İlk bakış yazısında oyunun modlanabilirlik durumunun büyük bir soru işareti olduğunu belirtmiştim ve maalesef bu konuda iyi haberlerim yok. Yakın gelecekte daha fazla araç ve pisti oyunda görmemiz çok olası gözüküyor. Bir de araçların kokpit kamerasının konumu ne kadar gerçekçi bilmiyorum ancak direksiyon simidine yakınlığınız her araçta birbirinden farklı oluyor. Bunun çözümü de ha bire FOV ayarını değiştirmek, maalesef.

Bunlar Assetto Corsa oyuncularının bir kısmı için kötü haberler ama oyunun başardığı çok önemli işler de var. Öncelikle Unreal Engine 4'e geçiş beraberinde hava koşullarının da oyuna eklenebilmesini sağlamış. Görsel olarak Forza Motorsport serisindeki kadar gözünüze sokulmasa da pistin belli noktalarında su birikintileri oluşabiliyor ve üzerinden geçtiğinizde ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz adeta. Özellikle gece başlayan fırtınalı yağmurun oluşturduğu atmosfer oldukça başarılı. Benim ilk bakış yazısında çok eleştirdiğim force feedback efektleri de elden geçirilmiş ve ana oyun kadar başarılı diyebilirim. Oyunda çeşitlilik zayıf. Bildiğimiz zamana

karşı tur ve multiplayer yarışlarının yanında basit mi basit, laf olsun diye koyulmuş bir de kariyer modu var. Diğer taraftan oyunun online taraftaki şahaneliği tüm bunları unutturmayı başarıyor. Mesela daha üst seviye etkinliklere girmek için sadece hızlı olmanız değil, güvenlik puanını (safety rating) da belli bir seviyeye çıkartmanız şart. Bunu başardığınızda size sizden fazla değer veren rakiplerle yarışacaksınız ve biliyorsunuz, bunun keyfi hiçbir şeyde yok. ACC'nin ülkemizdeki fiyatı (67 TL) son derece uygun ve eğer istediğiniz şey "koltuğa oturup yarışmak" ise piyasadaki en iyi seçeneklerden birisi olduğunu söyleyebilirim. Diğer taraftan tüm yeniliklerine rağmen -malum kısıtlamalar sebebiyle- maalesef Assetto Corsa'dan daha iyi bir yapım değil.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Unreal Engine 4 ile gelen hava koşulları. "Adam gibi adamlardan" oluşan online topluluk. Çok başarılı fizikler ve muazzam kontrol hissi.

EKSİ Gamepad desteklenmiyor. Araç ve pist seçeneği sınırlı. Şu anda mod desteği yok.

81



MotoGP 19

Viraja girdikten sonra nasıl çıkacağına düşünenler başka kapıya!

MotoGP 19'un gerçekçi yarışlar ve simülasyonlardan hoşlananlara hitap eden bir oyun olduğunu daha yazıya başlamadan belirteyim. Öyle uçarım, son sürat sürerim, rüzgarı iliklerimde hissedirim diye düşünüyorsanız çok yanlış gelmişsinizdir demektir. Tıpkı Dirt Rally serisi gibi, MotoGP aslında yarış oyunu değil, bir simülasyon. Çünkü amaç yarış kazanmanın yanında mümkün olduğunca beladan uzak durmak. MotoGP 19, tıpkı daha önceki oyunlar gibi kapı gibi MotoGP lisansı ile beraber geliyor. Codemasters'ın F1 serisinin aksine kariyer modu hikayeden pek nasibini almamış. Bu oyunda amacımız şampiyonadan şampiyonaya katılarak basamakları tırmanmak ve en iyi yarışçı olmak. Buna da istediğiniz şampiyonayı seçerek gerçekleştirebilirsiniz. Red Bull Rookies Cup'tan ünlü Grand Prix'e kadar birçok zorlu şampiyona sizleri bekliyor. Üstelik bir önceki oyundan farklı olarak sizleri yarışmak için ihtiyacınız olmayan bilgilerle (deneyim puanları ile ne yapılır, para ne işe yarar gibisinden) oyalamıyor. Sadece profesyonel oyuncu musunuz yoksa yarış oyunlarını seven sıradan bir oyuncu musunuz diye sorarak kısa bir yönlendirme gerçekleştiriyor.

Motor dünyasının zorlu kulvarlarına daldan önce kendi karakterimizi yaratıyoruz. Hazır yüzlerden birini seçiyor, saç rengi, göz rengi ve deri rengi derken bir beyefendi yaratıyoruz. Tabii yaşını ve ismini de es geçmeyelim. Daha sonrasında ise bu beyefendiye çeşitli kasklar gibi aksesuarlar

satın alabiliyoruz. Kaskı istediğiniz renge boyayabilmek ve çeşitli logolar yapıştırabilmek de cabası.

Seçtiğiniz kariyerin izlemeniz gereken basit kuralları mevcut. Deneme sürüşüne katılarak pisti test etmek ve geliştirme testlerine katılmak gibi. Bu testlere göre motorunuza bir hayli ince ayar çekiyorsunuz. Örneğin aşınan tekerleri değiştirmek veya pistin eğimine göre süspansiyonları ayarlamak. MotoGP bir simülasyon olduğu için motorunuzu en iyi hale getirmek için çok fazla uğraşıyorsunuz ve bu kimi zaman baş döndürücü olabilir. Modifiye ve ayar çekmek için detaylı rehberler mevcut fakat okuması bayağı bir zaman alıyor. Ama şunu da bilin ki makinelerinize nasıl bakarsanız karşılığını da öyle alıyorsunuz. Ayar olayını sisteme de bırakabilirsiniz ama hiçbir zaman el emeği göz nurunun yerini tutmuyor, bilin.

Bu seneki oyunda yarış hassasiyeti bir hayli gerçekçi. Özellikle yakın geçmişte düşünülemeyecek bir şey olan gece yarışları benim çok hoşuma gitti. Motorun sesi, vites atımı, keskin virajlar hepsi iyi güzel de bu tarz oyunlar için deneyiminiz yoksa bolca motorunuzdan uçacaksınız. En ufak bir hız hatası, virajı çok hızlı dönme veya motoru fazla yatırmanın sonucu yeri boylamamız. Ben de ilk başlarda çok uçtum ama yılmadım çünkü bugünün hatalarının yarın başarılarını getirecektir! Belki inanılmaz profesyonel bir yarışçı olamadım ama yarışları da bitirmeyi en azından başardım.



Tüm bu kontrol hassasiyeti Unreal Engine 4 grafik motoru ile birleşince ortaya keyifli ama zorlu yarışların çıktığını görüyoruz. Kariyer modunun yanında multiplayer ve tarihi yarışlar da mevcut. Ünlü motorcuların ünlü yarışlarını tekrar yaşamak ayrı bir zevk. Dediğim gibi MotoGP 19 bir nevi simülasyon ve böyle bir oyun ile deneyiminiz yoksa anlamsız gelebilir fakat simülasyon seviyorsanız ve üstüne bir de MotoGP hayranı iseniz MotoGP 19 hakkını fazlasıyla veren bir yapım. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Motora ayar çekmek zor değil. Tarihi yarışları tekrar yaşayabilmek. Sürüş hassasiyeti başarılı.

EKSİ Fazla gerçekçi oluşu bazen yorucu olabiliyor. En ufak bir hatada motora veda edip uçmak. Yeniyseniz öğrenme eğrisi hayli dik.

80





Yapım DeadToast Entertainment Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon Platform PC, Switch Web deadtoast.com

My Friend Pedro

Bir muz en fazla ne kadar aklınızı çelebilir?

İlk olarak Wachowski kardeşlerin yönetmenliğini üstlendiği Matrix serisinin ilk filminin senaryosunda ortaya çıkan "Bullet Time" terimi popüler kültürün, Max Payne serisinin ilk oyunu ile birlikte ortaya çıkan "Bullet Time" mekaniği ise oyun dünyasının parçası olmayı başarıyor. Ne yazık ki bu terim, 2005 yılında Matrix evreninde geçen başka bir yapım olan The Matrix Online isimli oyunun çıkışıyla birlikte Warner Bros.'un bir markası olarak tescilleniyor. İsveçli bağımsız bir ekip olan DeadToast Entertainment tarafından geliştirilen My Friend Pedro da, bu mekanik üzerine kurulmuş iki boyutlu bir aksiyon oyunu olarak göze çarpıyor. Muhtemelen haklarının Warner Bros.'da bulunması sebebiyle yapımda "Focus" ismiyle yer alan bu mekaniği, Max Payne serisinin son oyunundan beri My Friend Pedro kadar başarılı kullanan başka bir yapım olmamıştı.

Hikâye anlatımı konusunda vasatı aşamayan yapımda, maskeli karakterimiz bir kasap dükkanının bodrumunda gözlerini açar. Bu sırada beliren ve kendine Pedro diyen bir muz tarafından tehlikede olduğuna inandırılmasıyla birlikte,

kasap dükkanını bir uçtan bir uca geçmeye ve sahibini öldürmeye karar verir. Pedro'nun kendisini farklı bir boyuta götürerek Focus ile tanışmasıyla birlikte maceramız da başlar. Yapımın bu şekilde geçen ilk bir dakikasının ardından, ilerleyen bölümlerde karakterimizin hikâyesine dair bazı geçmişe dönüşler yaşasak da üzerinde çok fazla durulmamış. Sonuçta My Friend Pedro, bizlere anlatacakları değil gösterecekleri olan bir yapım. Elimize aldığımız ilk tabancayla birlikte bir o yana bir bu yana ağır çekimde atlayarak, adeta bir rönesans ressamı gibi Michelangelo'nun "Ademin Yararılışı" tablosunu canlandırmayı deneyebiliyoruz. Henüz ustanın sanatına erişemesem de, bulduğum ikinci tabancayla birlikte tavadaki ipe ayaklarımızı dolayarak ters bir şekilde sallanırken iki farklı düşmana aynı anda ateş etmek belli bir tatmin oluşturuyor. Kırk adet bölümden ve yaklaşık dört saatten oluşan maceramızda her yeni bölümle birlikte sıkılmamızı engelleyecek yeni bir özellik sunuluyor. Bu yeni özellikler kimi zaman hafif makineli tüfek, pompalı tüfek, saldırı tüfeği ve keskin nişancı tüfeği

gibi oynanışı doğrudan etkileyen yeni silahlar, kimi zaman da etkileşime girebileceğimiz yeni eşyalar ve platform öğeleri oluyor. Bölümlerin ilk yarısında etkileşime girebileceğimiz bolca yeni eşya ile karşılaşırız. Üzerine çıkarak yuvarlayabileceğimiz variller, düşmanlarımıza tekmeyle fırlatabileceğimiz basketbol topları ve bıçaklar, devirip arkasına saklanabileceğimiz masalar, havaya fırlatıp sonrasında ateş ederek mermi sektirip (!) düşmanlarımızı vurabileceğimiz tavalar ve ağır çekimde sürerken üzerinde düşmanlarımıza ateş edeceğimiz sonrasında zıplayıp tekrar üzerine inerek ateş etmeye devam edeceğimiz kaykaylar da bu eşyaların arasında yer alıyor. Sıradan düşmanların aksine bölüm sonu canavarlarında oyunun bizlere farklı alternatifler sunmaya çalıştığını görüyoruz. Mesela kasap dükkanının sahibi ile motosiklet üzerinde yaşadığımız mücadele damaklarda iki boyutlu bir "Road Rash" aksiyonu bırakıyor. Bölümlerin ikinci yarısında yeni platform öğeleri ile karşılaşırız. Ancak, yapımın havada süzülme için tasarlanan kontrolleri bu kısımda işleri biraz zorlaştırabiliyor. Dahası, karakterimizin ayakları aniden bir yüzeyle temas ettiğinde oldukça saçma görüntüler oluşmasına sebep olabiliyor. Bu sebeple bölümlerin ikinci yarısı, ilk yarısına oranla sönük kalıyor. Kısacası My Friend Pedro, ondan sahip olduklarını istediğimizde ve gözlerimizi bazı noktalarda yumduğumuzda hoş vakit geçirebileceğimiz bir yapım olmuş. ♦ Ahmet Ridvan Potur

KARAR

ARTI Focus mekaniği. Estetik görünen çatışmalar. Çevreyle etkileşimin çeşitliliği.

EKSİ Düşman çeşitliliğinin az olması. Kontrollerle örtüşmeyen platform öğeleri. İkinci yarısından itibaren düşüşe geçmesi.

SpellForce 3: Soul Harvest

Anne! Şimdi de kılıcımı bulamıyorum!

Çok göz önünde olmadığından unutulmuş olabilir ama RPG ve stratejiyi bir araya getiren SpellForce'un üçüncü oyunu, 2018 Ocak ayı civarında bilgisayarlarımızdaki yerini almıştı. Grimlore ve THQ o vakitten bu vakte boş durmamış, oyunun üzerine bir şeyler katmak için çalışmışlar. Üstelik bu eklentiye oynamak istiyorsanız SpellForce 3'e sahip olmak zorunda değilsiniz, tek başına oynanabiliyor. SpellForce 3 sahibiyse de THQ bir güzellik yapmış, eklenti daha ucuza geliyor. Bu gibi sebeplerden Soul Harvest'a DLC demeye dilim varmıyor ancak durum bu, yapacak bir şey yok. Efenim özünde SpellForce 3'ten çok da farklı olmayan Soul Harvest'ta önceki oyuna ek olarak Cüce'ler ve Karanlık Elf'ler oynanabilir ırk olarak oyuna dahil olmuş. Purity Wars isimli savaşın üzerinden üç yıl geçmiş durumda. Kraliçemiz bizi anavatanımıza geri çağırıyor, üstelik gözden düşmüş bir general olmamıza rağmen. Cüceler birbirlerine ağız burun dalmış durumdadır, bu nedenle ortaklık

iyice karışmış ve dünyamız tehlike altında. Bir yandan da bilinmeyen bir neden yüzünden Karanlık Elf'ler ruhlar ile haşır neşir olmaya başlamışlar. Neticede dünyamızı felakete sürükleyecek olan bu olayları durdurmamız için ittifaklarımızı toparlamalı ve dünyamızı kurtarmalıyız.

Karakter yaratım ekranında hazır sınıflar içerisinde istediğimizi seçebiliyor ya da arzu ettiğimiz iki yetenek ağacını seçip kendi özel sınıfımızı belirleyebiliyoruz. Mesela ben Necromancy ve Evocation seçtim. Bir yandan büyülerim ile toz yutturduğum düşmanlarımı bir yandan da tekrar ayağa kaldırıp kendim için savaştırırım dedim. Oldukça da güzel oldu aslında.

Dediğim gibi, oynanış açısından önceki SpellForce oyunundan farklı olmayan Soul Harvest, kendi başına çalışabiliyor olmasından dolayı -oyuncuyu ısındırmak adına- hikaye içerisine yedirilmiş bir alıştırma bölümü ile başlıyor. Sonrasında durum bildiğiniz gibi, kimi zaman Diablo kıvamında aksiyona

dalıyor, kimi zaman ise Warcraft oynarmış gibi binalar dikip askerler basarak, geliştirmelere kaynak yatırıyoruz. Diablo gibi diyorum ama sadece General Aerev'i değil (bizim karakter) yan karakterleri de kontrol ediyoruz. Bir izometrik RPG'den beklediğimizi fazlasıyla veriyor yani. Strateji kısmında ise bu sefer biraz daha rahat bırakılmışız gibi hissettim. Yani Diablo gibin olan tarafına nazaran strateji tarafı hafif ve basit kalmış. RPG öğeleri, özellikle de diğer karakterler ile diyaloglar yine çoktan seçmeli ve en az ana oyun kadar doyurucu.

Yaklaşık olarak 20 saatlik bir oynanış sunan Soul Harvest, bolca yan görev içeriyor. Gayet akıcı olan hikaye merak duygusunu yaşatmakta başarılı. Eh, bütün bunları katınca oyun süre olarak doyurucu hale geliyor. SpellForce 3'ün genişleme paketi olmasından dolayı o geçen sene yaşadığım heyecanı bu sefer yaşamadım ama yanlış anlaşılmasın, oyunu sevdim, eğlendim ve diyebilirim ki gayet başarılı şekilde kaldığı yerden de devam ediyor.

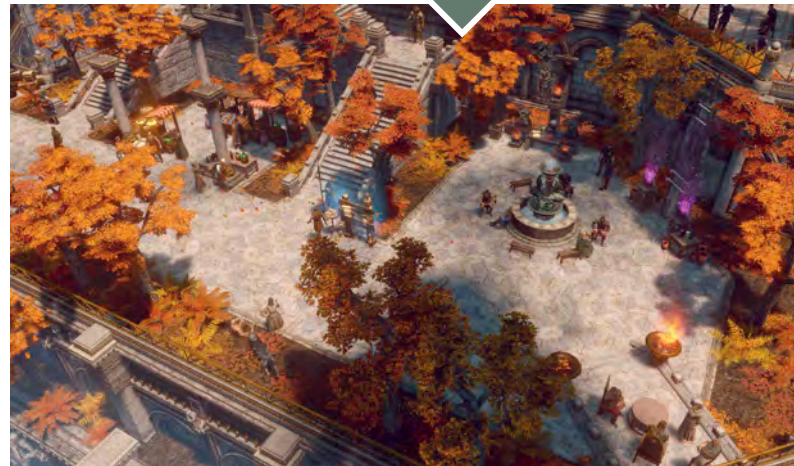
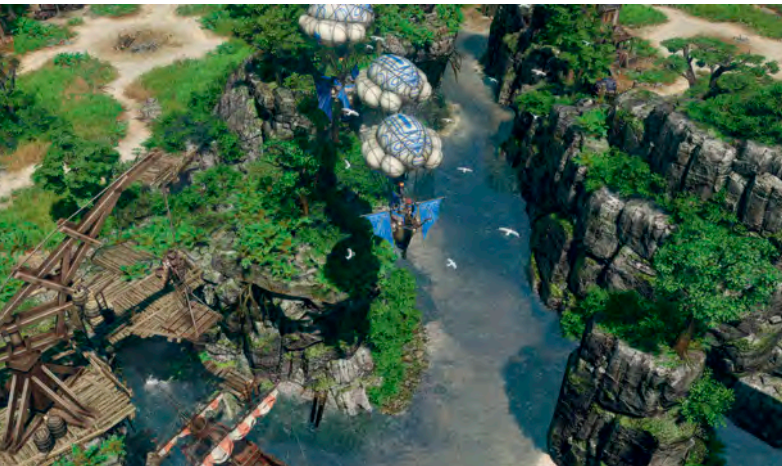
Hepimizin bildiği bir gerçek var onu tekrar dile getirmekte fayda görüyorum SpellForce serisi herkese göre değil. Hele ki strateji ya da zorlayıcı RPG oyunlarını sevmiyorsanız başka oyunlara bakabilirsiniz. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI RPG ve stratejinin o güzel harmanı kaldığı yerden devam ediyor. Grafikler ve animasyonlar başarılı

EKSİ Oyun çoğu oyuncu için fazlasıyla zor. Strateji öğeleri biraz basit kalmış, maalesef SpellForce 3'ün üzerine çok çok büyük yenilikler getirmiyor

75





Yapım Bloober Team **Dağıtım** Gun Media **Tür** Korku **Platform** PC, PS4, XONE **Web** layersoffear2.com

Layers of Fear 2

Güzel hikaye ile soslandırılmış, öncülünü aratan bir oyun

Layers of Fear, oyuncuyu gerçekliğin kurallarından koparıp, korkutucu atmosferiyle etkilemeyi başaran nadide yapımlardan biriydi. Fırçanın çarpık dokunuşları ve o perili ev atmosferinin yaratımındaki ustalık, tüm rahatsız ediciliğine rağmen oyun ile bağ kurmanıza yol açıyordu. Herkeste iyi anılar bırakmış ilk oyunun ardından bu defa karşımızda Layers of Fear 2 var ve maalesef "korku" kelimesi biraz gölgede kalmış gibi. Hikayemizde bir aktörü canlandırıyoruz ve ünlü bir yönetmenin filmi için başroldeyiz. Film çekimleri için bir gemiye davet ediyoruz. Bizim yönetmen de oyuncuların karakterlerin moduna girmesi olayına kafayı takmış, biraz kaçık bir tip. Haliyle tam bu noktada o "çarpık korku" kısmında kendimizi koca bir karadeliğten çıkmaya çalışırken buluyoruz. Layers of Fear 2, oyuncunun kendisini tedirgin hissetmesini sağlamak için -değişen gerçeklik- metodunu kullanıyor ancak bunu yapar-

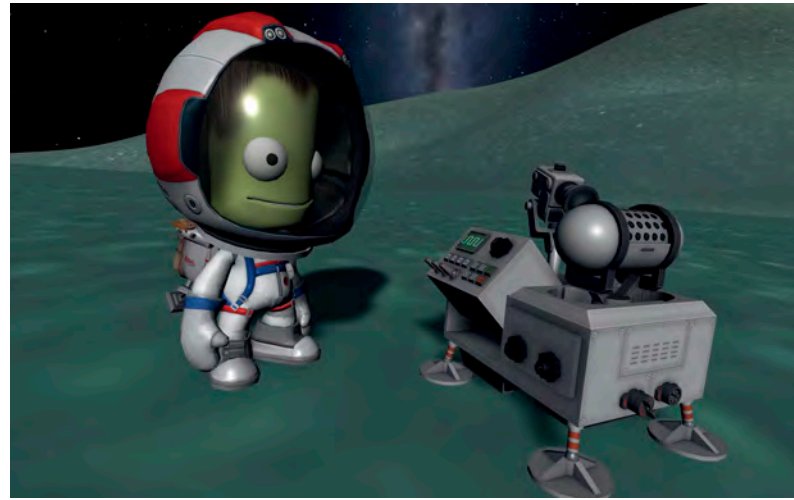
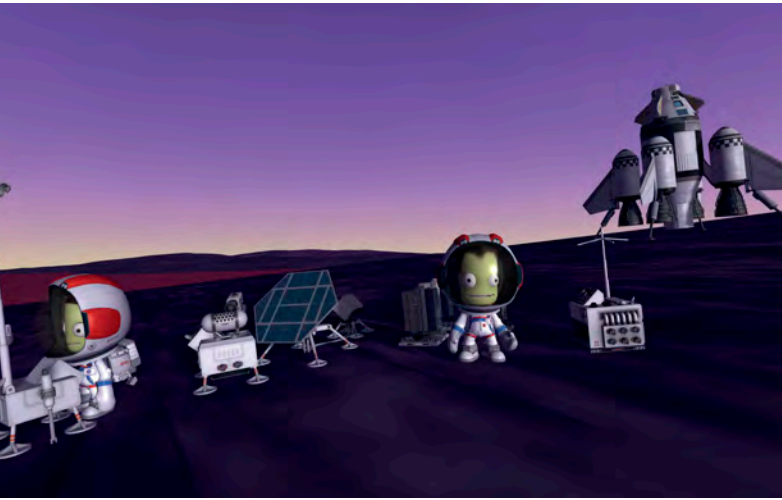
ken de kafamızın karışmasına yol açıyor. Labirent kafasını yaşamak güzel de oynanışın hep bu yönde gitmesi hoş değil. Aynı şeyleri tekrar etmek, genele baktığımızda bu oyunun en büyük eksisi. Bir noktada takıldığınızda aynı koridorları turlayıp durmak korku duygusunun canına okuyor. Daha kötüsü bu sorun, bulmaca öğelerine de yansıyor. Etkileşim kısmı az olunca, korku atmosferinin kendi sihrini yapması imkansızlaşıyor. Oyun, canavarların varlığını haddinden fazla kullanıyor ve sanki oyuncuyu zorlu labirentlerde sıkıştırarak terbiye etmeye çalışıyor gibi. Bir de paso "anı korku" zıplamaları yaşamasak keşke. Bir korku oyununu "korku" yapan "jump scare" dir, ancak yoğunluğu fazla ise yapımın kalitesini yerle bir eder. Layers of Fear 2, bu kaderin kurbanı olmuş. Daha kötüsü bu kovalamacalar kimi zaman kafa karıştırıcı ve canavar o kadar hızlı hareket ediyor ki nasıl kaçacağınızı anlamadan ölebiliyorsunuz. Bu da sizi ölümler korkutuyor, aksine rutine dönüşüyor ve oyundaki eksikliğin suratınıza vurulduğunu hissettiriyor. Her şekilde eksikleri bir kenara bırakmayı başarırınsanız, oyunun muhteşem koridorları arasında kaybolmak anlamsızca eğlenceli. Rahatsız edici cansız manken modelleri, karanlığın arasından fırlayan çocuksu anılarla süslü detaylar, hatta kimi zaman ne yapacağımızı bilememe hissiyatı "orta şeker" de olsa türünü yeterince yansıtıyor. Oyun hikayesi görüldüğünden daha karma-

şık. Mesela Lily ve James isimli iki ufaklık, kimi zaman sadece sesleriyle bize yön veriyor. Kendi hayal güçlerinde korsancılık oynayan kardeşler, bir noktada karakterimizle olan bağlantıları hususunda ilginç konumlandırmalar yapıyorlar. Bir bakmışız hiçbir şey görüldüğü gibi değilmiş ya da tam tersi. Hikayeyi anlamak için çokça "okunması kimi zaman Sonuç olarak Layers of Fear 2, huzursuz edici dinamiklere ve oynanış kısmında geri planda kalan bazı iyi fikirlere sahip. Korku öğeleri kendisini tekrar ediyor, diğer tarafta halihazırda korkutucu olan atmosferi de ışık oyunlarıyla süslüyor. Benzer modellemelerin fazla kullanılması, gerilim düzeyini düşürüyor. Diğer tarafta seslendirme muazzam ve gemideki birçok bölgenin tasarımı için büyük uğraşlar verildiği gün gibi ortada. En azından oyun, görsel anlamda tatmin ediyor. İlk oyunu beğendiyseniz, bu oyun da muhtemelen isteklerinizi karşılayacaktır. Siz her şekilde beklentiyi düşük tutun. ♦

KARAR

ARTI Hikaye oldukça başarılı. Ses ve bölüm tasarımları muazzam. Korkutucu gölge oyunları.

EKSİ Oynanış kısıtlı ve kendini tekrar ediyor. Ufak tefek teknik sorunlar. "Jump scare" kullanımı fazla ve zorlama hissettiriyor.



Yapım Squad Dağıtım Private Division Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.kerbalspaceprogram.com

Kerbal Space Program: Breaking Ground

Kerbalcıklarımız yeni gezegenler keşfediyor

İlim, bilim ve fen dolu popüler video oyunumuz Kerbal Space Program, yeni DLC paketi ile yine gündemimizde. Kerbal gezegeninde yaşayan minik Kerbalcıkların uzaya çıkma öyküsünü anlatan ve oyuncuya farklı uzay gemileri tasarlayıp yaratıcı yöntemlerle uzay programı geliştirebilme imkanı veren Kerbal Space Program, şimdi güneş sistemi içinde yer alan gezegenlere, uydulara ve asteroidlere iniş yapabilecek şekilde, yeni uzay programları yürütmemize izin veriyor.



Yeni DLC; Kerbal Space Program: Breaking Ground oyunculara çok zengin yeni bir içerik sağlıyor. Artık Kerbalcıklarımızı uzaya çıkardıktan sonra, güneş sistemindeki hedefimiz olan yeni gezegene veya uyduya inmemiz gerekiyor. İndikten sonra ise iş yeni başlıyor. O gezegeni keşfetmemiz, analizler yapmamız, hatta gezegende bir bilim üssü kurmamız gerekiyor. Bunun için de elimizde çok sayıda yeni modülümüz var. Ana gezegenle iletişim kurmak için telsiz modülü, taş, toprak, kaya analizi yapacak mobil laboratuvarlarımız, gezegen yüzeyinde keşif yapacak roverlarımız...

Üstelik bu roverları da, uzay gemilerimiz gibi yine biz tasarlıyoruz. Farklı mekanik ve elektronik parçalardan, gezegenin şartlarına uygun, engellere rağmen görevine devam edebilecek roverlar geliştirmemiz gerekiyor ki gezegenin keşfinde yol kat edebilelim ve kuracağımız bilim üssü için gerekli materyallere bir an önce ulaşabilelim.

Eğer ana oyunu daha önce oynamadıysanız, Kerbal Space Program: Breaking Ground DLC'si oyuna başlamak için güzel bir fırsat olabilir zira oyun artık uzaya ulaşmanın dışında, başka gezegenlerde "koloni" kurmak gibi bir amaca da hizmet eder halde. Böylece, oynadığınız oyunun "havada" kalmadığını görmek de güzel bir gelişme.

DLC bize sadece yeni uzay görevleri yaratmak için zengin bir içerik sunmuyor, aynı zamanda minik Kerbalcıklarımızın

uzay kıyafetlerine de biraz makyaj yapmamıza izin veriyor. Bu sayede başardığımız görevler sonrasında sevinç çığlıkları atan minik Kerbalcıklarımızın ekran görüntüsünü alıp Instagram'a bastığımızda, Kerbalcıklarımız daha havalı görünüyorlar. Zaten Instagram olmasa olmaz, hiçbirimiz onsuza yaşayamıyoruz, değil mi?

Yaratıcılığınızı sonuna kadar kullanabildiğiniz eğlenceli ve minnoş bir oyun olduğu kadar sürükleyiciliğiyle de sevdiğimiz Kerbal Space Program, yeni DLC'si sayesinde adeta yeni bir oyuna dönüşmüş durumda. Şahsen ben bu tatlı oyunun bu kadarla kalmayacağını, yakın zamanda Kerbalcıklarımızın kötü kalpli uzaylılarla karşılaşacağını ve galaktik bir savaşla yüz yüze kalabileceklerini de düşünüyorum.

Açıkçası ben oyunun yapımcısı olsam, bu kadar beğeni toplayan bir oyunun temelini attıktan, oyun dinamiğini oturtuktan sonra oyuna biraz drama, biraz aksiyon, biraz heyecan katmayı düşünürdüm.

Eğer Kerbal Space Program'a sahipseniz, DLC'yi de oynamanızı mutlaka tavsiye ediyorum. Birilerinin o gezegenleri artık keşfetmesi gerekiyor. **◆ Cem Şancı**

KARAR

ARTI Yer görevleri oyuna derinlik katmış.

Rover tasarlamak çok keyifli.

EKSİ Oyuna katılan yeni mekanikler sebebiyle öğrenme eğrisi daha da uzamış.



Yapım Eugen Systems Dağıtım Eugen Systems Tür Strateji Platform PC Web www.steeldivision2.com

Steel Division 2

Savaşın soğuk yüzü yaklaşıyor, Doğu Cephesi bizi bekliyor!

Konu strateji ve WW2 oyunu olunca elimiz ayağımızın fitredığı doğrudur. Bu ay bıraksanız bütün dergiyi Kürşat ile birlikte bu oyun üzerine çıkartabilirdik. Eugen System tarafından sahaya sürülen Steel Division 2, firmanın bugüne kadar oluşturduğu çizgisinden sapmadan, fazlasıyla ciddi ve bir o kadar da eğlenceli bir şekilde karşımızda.

Öncelikle biraz firmadan bahsedelim. Kimileriniz bu firmayı Wargame serisi ile hatırlayacaktır. Kanser olmaya ilk başladığımız yapımda bu seri. Savaş alanına saldırdığınız birimlerin mermilerinin, mazotlarının bitebileceğini, destek gelmediğinde işlevsiz kalacağını acımasızca göstermişlerdi bizlere. Onları kurtarmaya gön-

dereceğiniz birimlerin pusuya düşebileceğini, keşif uçağı göndermeden piyade, tank ya da aklınıza gelecek herhangi bir birimi yolladığınız coğrafyada ktır ktır doğrayacaklarını yaşayarak öğrenmiştik. Üstüne o kadar fazla detay vardı ki, hava savunma birimlerinin bazılarının yer hedeflerine ateş edemediğini ya da pek işe yaramadığını da deneyim ettirmişlerdi. İşte bizim gibi yıllardır RTS namına Red Alert benzeri oyunlar oynayan oyunculara burada ters köşe yapılmıştı. Bu noktada firmanın geçmişinde Act of War, Act of Aggression ve R.U.S.E. da bulunduğu için sesimi yükseltmiyorum. Savaş alanı nedir, nasıl yönetilir konusunda gerçekten çağ atladılar Wargame serisi ile.

En büyük savaşa dönüş

Ve bir gün dönüp "işte bunun WW2 olanını yapmalıyız" diyerek Steel Division: Normandy 44'ü sürdüler piyasaya. Wargame serisi daha bi modern dünya konseptinde ele alıyor ve Eugen'in gerçekçi yaklaşım sayesinde oyunda kullanılan ileri teknolojiler hiç sınıtmıyordu. Fakat Steel Division da zamanın detayları ve teknolojileri ile fazlasıyla iyi bir iş olarak ortaya çıktı. O kadar iyiydi ki, Metacritic ortalaması böyle zor ve karışık bir oyuna göre 83'e oturdu. Hem Wargame hem de Steel Division'ın kökleri Flames of War mantığında olunca sevenleri bir anda kucakladı bu yapımları. Yıllarca Panzer General oynamış ihtiyar kurtlar nasıl sevmez bunu yahu? Benim gibi Alman tarafıyla konuya dahil olmayı ve kola kutusu Sherman'ları delmeyi sevenler için (Böylece İlker bir yazıda daha Sherman'a çaktı, hamdolsun. – Kürşat) harika bir opsiyon da mevcuttu. Evet, çoğu oyunun aksine tarihi aksiyonları Wehrmacht tarafından da oynama opsiyonu sunuyordu Steel Division.

Ve yine günlerden bir gün Steel Division 2 dediler... Tükendik elbette. Bu defa yönümüz Doğu Cephesi idi. 600'den fazla birim, 25 farklı harita, farklı görev ve oyun tipleri, dinamik senaryo türleri ile 150x100 km haritalar genişliğinde bir eğlence bizi bekliyor!

Biraz genel olarak Steel Division 2'nin nasıl bir oyun olduğundan bahsedelim. Genel anlamda tam bir taktik strateji oyunu duruyor karşımızda.





Elinizde belirli bir puan, savaşın belirli fazları ve çeşitli engeller ile dolu bir savaş alanı mevcut. Öyle hiç küçümsemeyin. Yapacağınız en ufak hatada birimleri güvenli bir yere çekene kadar telef olmaları çok kısa bir süre alıyor. O nedenle haritadaki engeller size bazen yarar bazen de zarar sağlıyor.

Birimleri haritaya dağıtmadan evvel çok iyi analiz etmeniz gerekiyor. Örneğin Pegasus Bridge görevini çoğu oyuncu hatırlar. İlk oyunda mevcuttu, hatta Call of Duty'de de oynamıştık. Bu görevi Alman tarafı olarak oynarken amacımız köprüyü ele geçirmek. Oraya yaklaşırken önümüzde ağaçlık bir bölüm ve solumuzda da Caen Kanalı kalıyor. Kanala yakın konumlanırsanız eğer karşı kıyıdan ateşe maruz kalıp ziyan olmanız garanti. O yüzden bilmediğiniz ya da tehdit olacağını düşündüğünüz yerde keşif uçaklarını ve keşif yapma kabiliyeti olan öncü piyade birliklerini yollamanız lazım. Bazı görevlerde haritaya eşit zamanda erişip ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Bazı noktalarda ise yerleşik düşmanı oradan çıkartmaya çalışıyorsunuz. Bu ikisi birbirinden inanılmaz derecede farklı taktiklere sahip mekanikler. Yerleşik düşmanlar özellikle makineli tüfek kurulumları ve havan topları ile birlikte ölüm kusuru ve sizi olduğunuz yere çiviliyorlar. Birimlerinizde ise şöyle bir durum var. Bir birim bir miktar üzerine ateş edildiğinde önce geriliyor, sonra telaşa kapılıyor, ateş sürerse kontrolünü yitirip en son olduğu yerde yere kapanıp sizin komutanızdan tamamen çıkıyor.

Detaylara dalmak

Birimlerin silah kalibreleri, etkileri ve işlevleri birbirinden çok farklı. Piyade ağırlıklı bir grup, karşısında tank görünce bir anda bütün işlevini yitirebiliyor. Fakat o piyadeler arasında bir tank avlayacak mühimmata sahip birim varsa işte o zaman durum değişiyor. Kalibre kadar görüş açısı da fazlasıyla önemli. Savaş alanında dikili olan her obje sizin görüş alanınızda bir alana sahip. Tanklar öyle ormanlık alanın arkasındaki başka bir evi ya da aracı şak diye vuramıyor. Çünkü göremiyor! Gören bir açıdan hedef alması ve ateş etmesi gerekiyor. Bu nedenle gö-

zükmesini çok istemediğiniz birimleri ağaçların ve binaların etrafında saklayabilirsiniz. Yüksek noktalar muazzam bir üstünlük sağlıyor fakat uçakları unutmamalısınız. Uçan birimlere karşı bir savunmanız yoksa yerden ya da havadan, yem olursunuz. 600'den fazla birim var demiştim, oyunu oynarken elinize ansiklopedi almış kadar olacaksınız.

Gelelim Steel Division 2'nin yeniliklerine. Yapım geçen oyuna göre göze daha hoş gözüküyor. Yeni birimler, ikonik T-34 tankı, dillerden düşmeyen Katyusha ve IL-2 Sturmovik gibi başrol birimlerini görebileceksiniz. 600 tane birim ile bir çeşit kart oyunu oynamışçasına deck oluşturuyor, savaşa girdiğimizi iyice hissediyoruz. Bu defa Kızıl Ordu ve Nazi Almanyası arasında fırtına kopuyor. Önceki oyuna göre iyileştirilmiş harita ve mekanikler ile oyun sırasında daha çok şeyi düşünüp ter dökmek durumunda kalıyoruz.

Bir sürü savaş, bir sürü mekan

Harita büyüklüğüne göre birimler gerçekten bazen bit kadar geliyor gözümüze. Birden fazla oyun modu, online ve offline oyun seçenekleri, co-op ve 10v10 çok oyunculu yapı gerçekten inanılmaz bir deneyim sunuyor. Solo oynanışta Skirmish, Historical Battles ve Army General seçenekleri var. Skirmish artık RTS sevenlerin olmazsa olmaz olayı. Kendinizi farklı seçenekler ile zorlayabileceğiniz bir ortam oluşturma-

nızı sağlıyor. Asıl mevzu Historical Battles'da kopuyor. Dünya tarihinde yer edinen altı farklı önemli savaşı size deneyim ettirmeyi hedefleyen bu mod gerçekten sizi terletebilir.

Burada yer alan 6 senaryo 2v1, 2v2 ve 3v3 büyüklüğe sahip. 2v1 de 2 farklı askeri gruba karşı bir grup ile mücadele ediyorsunuz. Örneğin Alman tarafı için Kampfgruppe Bridoux (LVF) iken Sovyet tarafı ise 18th Guards Armored Brigade ve 62nd Guards Motorized Infantry Battalion olarak yer alıyor. Gerçekçi bir yapı olduğundan ötürü bunu değiştirmeniz de yasak. Alman tarafı 1e2 olarak bu görevi oynamak zorunda.

Bir diğer yenilik ise Army General isimli bölüm. R.U.S.E.'da olduğu gibi dev bir harita üzerinde konumlanmamızı ve stratejimize göre operasyonları yönetmemizi sağlayan bir mod. Şu an için dört farklı senaryo mevcut. Orsha, Berezina, Bobruisk ve Baranovitchi sunulmuş bize. Kafanızın karışmaması için yapımı arkadaşlar zorluk seviyesini hemen görevin kenarına iliştiirmiş. Allah razı olsun zaten manyak gibi zor bir görev serisi bu. Anlayana kadar 67 dakika harcadım. Hala da galip gelebilmiş değilim. İster siz savaşıyor, isterseniz birimleri otomatik savaştırıyorsunuz. Kronolojik olarak gidiyor ve ana görev ekranında görevin gerçek tarihini akabinde de küçük bir durum açıklamasını okuyabilirsiniz.

Steel Division 2, ses ve ambiyans olarak fevkalade bir yapım. Her şey o kadar iyi hazırlanmış ki, oynarken kaybolup gidiyorsunuz. Oyuna ilk başladığımda harita, mod, birim gezeceğim diye 92 dakika harcamışım. Zerre fark etmedim. Kısaca, strateji sevenler ve WW2 konusunda meraklı oyuncuların başyapıtı olacak bir oyun olmuş. ♦ İlker Karas

KARAR

ARTI Hem WW2 hem RTS, daha ne isteriz. Birbirinden heyecanlı görevler. Bir sürü ünite seçeneği.

Zengin strateji olanakları.

EKSİ Oyunun detayları tecrübesiz oyuncuları bir saat içinde boğabilir.

85





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



Yapım Sega Dağıtım Sega Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4 Web yakuza.sega.com/kiwami

Yakuza Kiwami 2

İki ejder çarpışırса samanlık seyran olur.

Dünya'nın her köşesinde popüler olmayan ama her oyunu sağlam, sürükleyici ve dolu dolu olan seri hangisidir diye sorsalar aklıma ilk gelen Yakuza olur. 2006'da PS2 için başlayan maceraya 2017 yılında geri dönmüştük. Yenilenmiş grafikler ve senaryoya eklenen ufak dokunuşlarla efsane, daha da efsane olmuştu. Üstelik 2019 yılında Kazuma Kiryu ve Yakuza, PC'ye de adım attı. Şubat ayında ilk oyunun yenilenmiş sürümünü Yakuza Kiwami ve şimdi inceleyeceğimiz Yakuza Kiwami 2, PC kullanıcıların da keşfine sunuldu.

Tokyo dar geldi, haydi Osaka'ya!

İkinci oyunda ana hikayeye geçmeden önce kendimizi 1980'li yıllarda buluyoruz. Ortada bir bina ve bina içinde bir Koreli katliamı vardır. Hatta ilk oyunun önemli karakterlerinden birisi olan Fuma, bir Koreliyi öldürdüğünde Koreli; "muhakkak geri geleceğiz" der son söz olarak. Bir yandan da genç bir dedektif, vurulan bir Korelinin çocuğunu ve karısını kurtarır. Peki, bu insanlar kimdir? Neyin savaşı yaşanmaktadır? Tüm bunlara anlam veremeden kabustan uyanan Üstat Kazuma Kiryu ile günümüze döneriz. İlk oyunda yaşananlardan sonra aradan bir sene geçmiştir. Kazuma ve himayesine aldığı Haruko sessiz, sakin bir yaşam sürmektedir. Efsane Tojo Klanı

ise yaşanan olaylardan ötürü oldukça kötü durumdadır. Oyuna başladığımızda, ölüm yıl dönümü oldukları için Kazuma ve Haruko; Nishiki, Fuma ve Yuki'nin mezarını ziyarete gider. Elbette bela Kazuma'nın peşini bırakmaz ve mezarlıkta Tojo Klanı'nın şimdiki başı ve Kazuma'nın arkadaşı olan Terada ile karşılaşır. Terada tahmin edebileceğiniz gibi Kazuma'nın Tojo Klanı'na geri dönüp ortalığı toparlamasını ister. Terada'nın dediğine göre Tojo Klanı'nda yaşanan iç savaş yetmezmiş gibi 35.000

üyesi ile Osaka'nın sahibi olan Omi Birliği de Tojo Klanı'na karşı savaş açmıştır. Olayın tuzu biberi ise Omi'nin mezarlıkta bizim ekibe saldırması olur. Terada ölür ve doğal olarak Kazuma intikam duyguları içerisinde Tojo Klanı'nı toparlamak için geri döner. Kiwami 2'nin en büyük özelliklerinden birisi bizleri Kamuroccho sokaklarından alıp Osaka'ya götürmesi. Yabancı bir şehir, aksanlar derken Osaka'nın ejderini de gördükten sonra Kamuroccho'ya dönersiniz gelmiyor. Üs-



I don't know why I'm the only one still alive...



telik Kiwami 2, Kazuma Kiryu'ya eş değer bir rakip görebileceğiniz tek oyun. Tamam, elbette diğer oyunlarda da birçok dişi adam var ama karizma bakımından Dojima'nın Ejderi'ne karşı Kansai'in Ejderi, yani Ryuji Goda yakışırdı. İki de ejder dövme, ikisi de onurlu, ikisi de inandığı amaç uğruna hayatlarını vermeye hazır. Tam efsanelerdeki gibi!

Yakuza 2 vs Kiwami 2

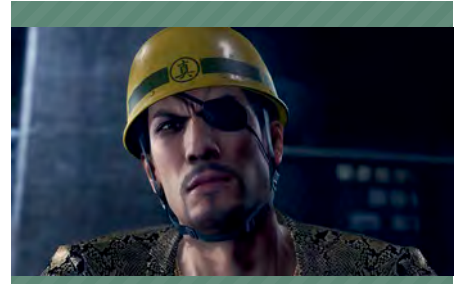
İlk Yakuza ve ilk Kiwami arasında çeşitli farklılıklar görmüştük. Daha doğrusu rötüş diyelim. Özellikle çok sevdiğim Goro Majima üzerinde yoğunlaşılması ve ek senaryolar eklenmesi güzel detaylardı. Öncelikle Dragon Engine adı verilen grafik motoru yine iş başında. Daha kaliteli, daha dinamik ve daha özgür bir dünya elbette ki bizleri bekliyor. Dükkanlara girip çıkmak daha rahat, etrafta etkileşime geçilebilen birçok nesne mevcut. Bu, oyunun teknik kısmı. İçerik olarak da ana hikayeye dokunulmamış ama yan görevler komple elden geçirilmiş. Eski oyundaki birçok hikaye ile alakasız göreve veda etmiş ve yerine yine hikaye ile pek ilgisi olmayan başka eğlenceli görevler gelmiş. Karaokeler, liselilerin aşk hikayesi, resim çekme yarışmaları veya Kabare Kulübü kurma, Klan Yaratma derken işi uzatmak isterseniz dilediğiniz kadar uzar gider. Bu



yan aktivitelerin birçoğu aslında oldum olası tasvip etmiyorum çünkü Kazuma'nın karizması yerle bir oluyor. Fakat eğlence yönünü ele aldığımızda tebessüm ettirdiklerini de inkar edemem. En önemli yeniliği ise yerinde bir karar ise Goro Majima üzerinde yoğunlaşması. İlk oyunda her başı sıkışanın imdadına yetişen Majima'nın nasıl Kuduz Köpek Majima'ya dönüştüğünü oldum olası merak etmişimdir ve Kiwami 2 bu boşluğu dolduruyor! Majima Saga adı verilen ve yaklaşık üç saat Majima'yı kontrol edebildiğimiz bu bölümde kendisi hakkında bayağı bir şey öğreniyoruz.

Senin burada ne işin var?

Bahsettiğim gibi bu sene Kiwami ve Kiwami 2 ile beraber seri PC'ye de kancayı taktı ve benim de PC'de deneyimlediğim ilk Yakuza oyunu oldu Kiwami 2. Öncelikle 40 küsür GB yer ayırmaya hazır olun. Akabinde oyuna girdiğinizde sizleri şöyle bir yazı karşılıyor: Gerçek Yakuza'lar gamepad Kullanır. Bu uyarıyı sanırım gamepadi oyunda kusursuz çalıştırmak biraz zor olsa gerek diye veriyor. Çünkü çeşitli yan uygulamalar kullanmadan gamepadi düzgün çalıştırabildiğimi söyleyemeyeceğim. Bunun dışında ise açık konuşayım, biraz ön yargılıydım ama konsoldan bilgisayara olabilecek en yumuşak geçişlerden birisi olmuş. Klavye ile mouse kullanacaksanız tarz olarak Assassin's Creed örneğini verebilirim. Kontroller beklediğimden rahat çıktı açıkçası. Farenin tuşları ile yumruk atıyor, shift ile blokluyor veya space ile kaçınıyoruz. Kombinasyonlar rahat, dövüşler akıcı. Üstelik ekran kalabalıklaştığı zamanlarda bile gayet optimize, herhangi bir FPS düşüşü olmadan oynanabilir. Her şeye rağmen konsoldan aldığım kadar tat aldığımı söyleyemem. Belki alışkanlık deyin, belki ön yargı ama Yakuza serisi konsol için yaratıl-



GORO MAJIMA

Goro Majima şüphesiz Kazuma Kiryu'dan sonra en fazla sevilen karakter ve Yayımcı SEGA da bunu fark etmiş olacak ki Majima'ya yoğunlaşan bir senaryo modu eklemişler. Ana oyundan bağımsız olan bu hikaye, ana hikayede beşinci bölümü bitirdikten sonra ana menüde ortaya çıkıyor ve Majima'nın Tojo Klanı'nda nasıl yükseldiğine ve "Mad Dog" yani Kuduz Köpek lakabını nasıl aldığına tanıklık ediyoruz.

miş bir seridir ve yuvası orasıdır arkadaşlar. Tabii konsolu olmayan ya da tercih etmeyen arkadaşların PC'de bile olsa muhakkak ama muhakkak oynamasını öneriyorum. "İtiraf ediyorum", gerçek 4K çözünürlük PS4 versiyonunda mevcut değil ve bu ayrıcalık sadece PC kullanıcıları için.

Biraz da dövüslere değinmek **istiyorum**. Dedğim gibi -beklemediğim şekilde- klavyede oynamak ve dövüşmek bir hayli rahat. Kazuma Kiryu ile çeşitli dövüş teknikleri, kombolar ve oyun esnasında öğrenebileceğimiz yeni tekniklerin yardımıyla -adeta- beraber geliyoruz. 56 yakın dövüş tekniği, 33 heat modu (özel hareketler) ve 34 adet life skill (Kiryu'nun canını, dayanıklılığını, hızını arttırabileceğiniz özellik) ile ne kadar çok adam döverseniz o kadar çok deneyim topluyorsunuz. Tabii kazandığınız bu deneyimler sizlere yumruk, tekme, can, hız olarak geri dönüyor. 21 Haziran 2019'da yine Yakuza evreninde geçen, Judgment adında bir PS4 oyunu çıkacak (Bu yazıyı okuduğunuzda çıkmış olacak aslında) ve editörüm Kürşat'ın bana sarf ettiği cümle şuydu: "Buralarda Judgment için heyecanlanan bir tek sen varsın." Heyecanlanırım tabii. Yakuza'nın yeri benim için ayırdır, Yakuza geçmiş ise Kiwami gelecektir ve Kamurocho'da geçen her oyunun yeri özeldir. Demem şu ki arkadaşlar, Yakuza oynayın!

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Goro Majima Saga üzerine yeni görevler. Yenilenmiş grafikler. PC'de bulunduğu rahat kontroller
EKSİ Bazı yan görevler yine karizmayı çizdiriyor

90



Yapım Blu Manchu Dağıtım Humble Bundle Tür FPS Platform PC, PS4, XONE, Mac Web www.voidbastards.com

Void Bastards

Uzay göründüğünden de karanlık bir yer olabilir

Uzaylıların dünyaya gelip kötü kötü işler çevirmesinden hiçbir zaman korkmadım. Aksine insanların galaksinin ücra köşelerine gidip çeşitli felaketlerle karşılaştıkları senaryolar hep çok daha ürkütücü geldi bana. Bu korkunun sebebini bilmiyorum, sonuçta kimsenin beni alıp zorla boyutlar arası bir göreve göndereceği yok. O bilinmezlik, uzay gemilerinin kloströfobik yapısı, yaşam şartlarının

zorluğu ve tabii ki sınırlı kaynak. Bunların hepsi tüyleri ürperten detaylar. İlk Alien filmi ile hayatımıza giren bu tema Sunshine, Event Horizon gibi filmlerle zirve yaparken oyunlarda da Dead Space veya System Shock gibi başyapıtlarda karşılığını buldu (Konusu açılmışken Netflix'in Love, Death & Robots'unun Beyond The Aquila Rift bölümünün bu temaya harika bir örnek olduğunu eklemeyi geçemeyeceğim).

Zaten görüyorsunuz, genel olarak da bir oyun için oldukça elverişli bir tema.

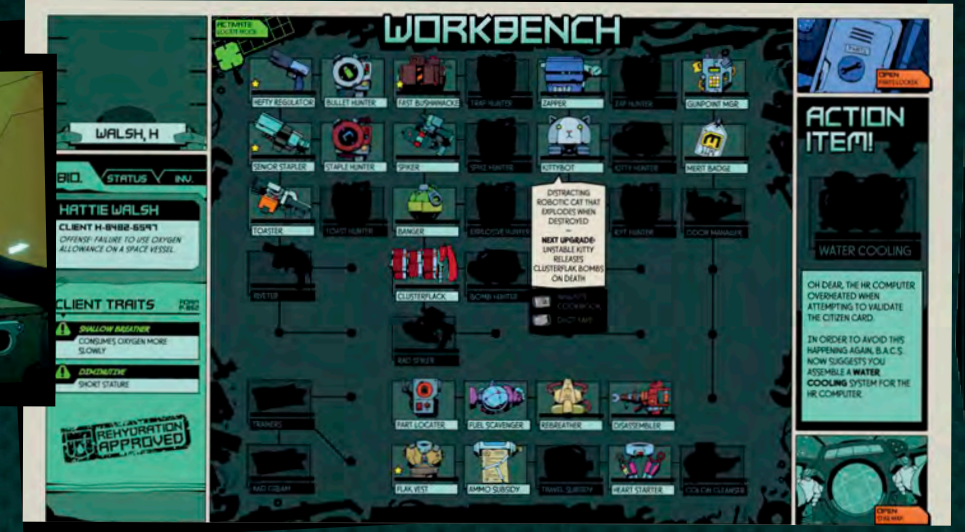
Borderlands Paint terk?

Void Bastards bu temadan yola çıkan ve içerisinde pek çok türü barındıran oldukça başarılı bir oyun. Oyunun tarzına genel yaklaşım olarak Roguelike yaklaşımı bir FPS diyebiliriz. Void Bastards'da doğal olarak dikkatimi çeken ilk şey Cel Shading stilinde yapılmış olan görselleri oldu. Oyun bu konuda beni gerçekten çok etkiledi. Grafikler sadece stilize ve güzel görünmek için hazırlanmamış. Her şey çok güzel görünüyor evet fakat aynı zamanda oyunun anlatımı ve oynanışa da çok fazla etkisi var görsellerin. Neyin nerede olduğu ve nasıl bir işleve sahip olduğu oyundan kopuk bir şekilde olmadan çok iyi bir şekilde anlaşılıyor. Ses ve müzikler de aynı şekilde, hem oldukça yaratıcı hazırlanmışlar hem de oynanış içerisinde de yerleri var. Sesler özellikle harika yapılmış. Menülere girdiğinizde tüm seslerin bir anda filtreye girmesi, haritada gezerken tıkladığınız yerlerden çıkan seslerin müzik ile uyumluluk göstermesi gibi harika fikirler var. Buradan da oyunun stili hazırlanırken





çok özenli ve detaylı bir iş çıkartıldığını söyleyebilirim. Stilize ses ve görseller kullanıp gerisini önemsemeyen birçok kendini beğenmiş bağımsız oyun ve oyun yapımcısına ders olacak bir nitelikte Void Bastards. İlk Mirror's Edge kadar başarılı diyebilirim bu konuda. Peki oyunda ne yapılıyor? Void Ark isimli mahkum gemisi uzayın derinliklerinde kayboluyor ve gemi arızalanıyor. Gemi-yi kurtarmak tabii ki geminin içerisindeki mahkumlara düşüyor. Sırayla bu mahkumlar uzayda kaybolmuş veya arızalanmış başka gemi ve istasyonlara gidip oralardan kaynak ve parça toplamaya çalışıyorlar. Oyunun haritada geçen bu kısmı kaynak yönetimi ve crafting gibi elementler içermesi sebebiyle oldukça Faster Than Light'ı andırıyor. Başka gemilerle yolculuğa çıkan bu mahkumlar uzaya bir nevi sürgüne gönderildikleri için halihazırda bir zayıf olarak görülüyorlar. Void Bastards'ın karanlık tonu, kara mizahı yapısı ve roguelike oyun elementi de burada devreye giriyor. Oynadığınız her mahkumun bir ismi ve karakteristiği var. Bu karakteristik elementler oyuna da yansıyor. Bazıları daha az acıkabiliyor, bazıları daha çok vs. gibi. Bir gemi veya istasyona vardığınızda oyun FPS'ye dönüyor ve oyunda ölmek -tahmin edeceğimiz üzere- oldukça basit. Karakteriniz ölüyor ve uzayın derinliklerinde kaybolan unutulmuş başka bir cesede dönüyor.



Derinlere işlemiş özen

Oyunun FPS kısmı basit görünse de oldukça derinlemesine bir oynanışa sahip. System Shock'daki gibi pek çok farklı oyun elementini içerisinde barındırıyor. Yeri gelince gizlenerek oynamanız veya silahlarınızı kullanarak rakiplerinize direkt temasa geçmeniz, yeri geldiğinde ise aklınızı kullanarak sizden çok daha kuvvetli olabilen düşmanlarınızı alt etmeniz gerekebiliyor. Void Bastards'da mermi, can gibi kaynaklar oldukça sınırlı olduğu için oyun genelde oyuncuyu stratejik hareket etmeye zorluyor. Gemilerdeki aklını yitirmiş olan insan ve insanımsı düşmanlarınızdan (Seslendirmeleri ve tasarımları hem çok eğlenceli hem de oldukça ürkütücü) odalarda kilitle bırakmak, güvenlik sistemini hackleyip onlara doğru doğrultmak veya tuzağa düşürüp uzay boşluğuna yollamak gibi farklı yöntemlerle kurtulabiliyorsunuz. Bu oynanış farklılıkları oynanışa keyif katıyor ve oyuncuyu tek bir yöne zorlamaktansa gerçek anlamda bir çeşitliliğe sürüklüyor. Bir de oksijeninizin sınırlı olduğunu söylemeliyim tabii ki. Girdiğiniz her geminin atmosfer odası, güvenlik

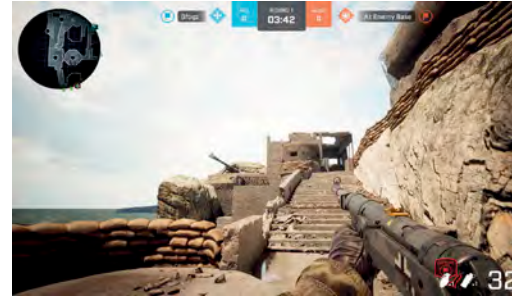
sistemleri odası veya komuta merkezi gibi çeşitli odaları oluyor. Hangilerine önceliklere gireceğinizi iyi planlamalısınız. Oksijeninizin yetersiz olduğu bir bölümde ilk olarak atmosfere ulaşmak veya düşmanlarınızı yok edemeyeceğiniz bir gemide ilk olarak komuta merkezine gidip gemide toplanabilir eşyaların nerede olduğunu öğrenip bir an önce oradan uzaklaşmak çok daha akıllıca olacaktır.

Hiç mi eksiği yok?

Oyunun tek zayıf noktası bana göre içerik. Haritada kısmında gelişen veya her gemiye has rastgele olaylar oyuna bir çeşitlilik katsa da bir yerden sonra yaptığınız şeyler aynılaşıyor ve monotonlaşabiliyor. Zamanla daha çeşitlilikte düşmanlar, farklı görsellerde gemiler ve bir kaç tane daha farklı oyun elementi eklenirse Void Bastards çok rahat bir şekilde klasiğe dönüşebilir. Yine de oyunun monotonlaşması için uzun bir zaman geçirmeniz gerekecektir çünkü Void Bastards gerçekten keyifli ve iyi hazırlanmış bir oyun. Benim için son zamanların sadece bağımsız değil, genel olarak da en iyi oyunlarından biri oldu Void Bastards. Umarım yapımcı ekip oyunu geliştirmeye devam eder veya pahalı olmayan bir genişleme paketi çıkarırlar. Pek çok türü içerisinde barındırdığı ve oldukça anlaşılır bir oynanışa sahip olduğu için Void Bastards'ı her çeşit oyuncuya rahatlıkla tavsiye ediyorum. Ben şimdi psikolojimi toparlayabilirsem Chernobyl izlemeye devam edeceğim. Görüşürüz. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Harika ve bütünlüklü görseller, sesler ve müzikler. Pek çok türü içerisinde derinlemesine barındıran oyun yapısı.
EKSİ İçeriği çok geniş olmadığı için uzun vadede tekrar hissi verebiliyor.



Yapım Bulkhead Interactive Dağıtım Square Enix Tür FPS Platform PC Web battaliongame.com

Battalion 1944

Call of Duty 2 ile geçen eski günleri özleyenlere...

Erken erişim sürecini tamamladıktan sonra piyasada tutunmaya çalışan bir diğer oyunla karşılaştım. Eğer ilk bakış yazımı hatırlıyorsanız Battalion 1944'ün "elinde dürbünlü Kar98K ile zıp zıp zıplayan adamlar" diye kısaltabileceğim yapısını hiç ama hiç sevmeyişimi de hatırlayacaksınız. Peki, o günlerde Quake 3 ve CoD 2

sevenlerin göz atması gerektiğini düşündüğüm oyun şu an ne durumda? Battalion 1944, ışık hızında maçlara ev sahipliği yapan, WW2 dönemine kurulmuş bir FPS oyunu. Oyunda tek kişilik herhangi bir mod bulunmuyor, antrenman modu ise pek bir zayıf. Sonuç olarak oyunu açtığınız anda cumburlop diye Battalion 1944'ün katillerinin arasına düşüyor ve çoğu zaman merminin nereden geldiğini bile anlamadan hayata görkemli şekillerde veda ediyorsunuz. Oyunun haritaları nispeten küçük olduğundan ve spawn noktaları kolaylıkla basılabildiğinden bazen uyandığınız gibi mermiyi yediğiniz oluyor. Yine de oyunda tutunabilmek bu ilk dakikalarda sandığınız kadar güç değil ve yeteneğin önemi büyük. Yeterince iyiyse koca takımı sürükleyebilirsiniz bile. Oyundaki en büyük zorluk, içinden gelen "Battlefield V varken benim burada ne işim var?" sorularına yanıt verebilmek aslında.

Battalion 1944'te modlar üçe ayrılmış durumda. Arcade başlığı altında toplanan modlar bildiğimiz Deathmatch, Capture the Flag ve Domination modlarıken kısa süreli olarak gelen etkinlikler de belli bir silah türüne odaklanıyor. FACEIT tarafından desteklenen sıralamalı kısım ise Wartide moduna ev sahipliği yapıyor ve bu mod nereden bakarsanız bakın kaçırılmış bir fırsat şu haliyle. 5v5 oynanan bu modda bir takım bomba kurarken diğer taraf iki adet bölgeyi savunmaya çalışıyor ve 15'e ilk ulaşan takım kazanıyor. 15 rakamını okuduğunuz gibi "oha" çektiğinizi biliyorum, haklısınız da zira bir haritadan diğerine savrulmak ve minimum 15 el boyunca (ki 15 elde bitmiyor) oyuna dikkatini verebilmek hayli güç. Belli ki şu sıralarda anlık 4000 oyuncu civarında gezinen Battalion 1944'ün yapımcısı bizim

oyundan çıkmamızı istemiyor, aksi halde Arcade modunda haritadan haritaya atarken bize bir nefes fırsatı verir veya devam etmek istiyor musun diye bir sorardı, ne bileyim. Grafikler konusunda negatif bir şey söylemek zor ancak fizik motoru son derece primitif. Çevrenizdeki hiçbir şey yıkılmıyor, hasar görmüyor veya bir yerlere fırlamıyor. Aksine askerlerimiz yer çekiminden bağımsız ve Vince Carter'ın en iyi zamanında yapabildiğinden daha yükseğe sıçırıyorlar. Yapımcının hızlı ve eğlenceli shooter hedefine bir lafım yok, ancak bunu Kar98K ve Springfield gibi silahlarla yaptığınızda göze ne bileyim, biraz komik gözüküyor açıkçası. Silahların hissiyatı ve vuruş hissi ise oldukça başarılı. Bir diğer konu, oyunda hile yapan oyuncuların sayısının toplam oyuncu sayısına oranı hayli yüksek gibi. Yani öyle açıldan öyle tek atışlar gördüm ki firmanın bu konuda Easy anti-cheat sistemi dışında da önlemler alması gerektiği aşikar. Netice olarak Battalion 1944 sadece ama sadece Call of Duty 2'nin online tarafını seven ve CS:GO benzeri bir oynanışı WW2 konseptinde görmek isteyen oyunculara hitap ediyor. Fiyatının da 89 TL olduğunu düşünürsek geri kalan herkes için pas geçilebilecek bir yapım.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Başarılı vuruş hissiyatı. Güzel grafikler. Can sıkımayan level atlama sistemi. **EKSİ** Wartide modu aşırı uzun tutulmuş. Araçları kullanmak mümkün değil. Fizik motoru çok zayıf. Silahlar modlanabilir değil ve sayıları az.

60

PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 120

1080P / Ultra / VSync açık

Battalion 1944'ü bu kadar yerdikten sonra yapımcıların oyunun tam sürümündeki optimizasyon başarısına alkış tutmak gerekiyor. Erken erişim safhasındayken stuttering üzerine stuttering problemleri yaşatan oyun şu an saat gibi çalışıyor arkadaşlar. Elbette bunda canavar test sistemimizin de payı var ancak oyunun artık bir sistem canavarı olmadığını söylemek zorundayım. Bu tarafta online oyun keyfinize nar ekşisi sıcakcak bir şey yok.





Yapım Still Alive Games Dağıtım Aerosoft GmbH Tür Simülasyon Platform PC Web rescue-hq.aerosoft.com

Rescue HQ - The Tycoon

-Sanayi bölgesindeki kimya laboratuvarı havaya uçtu, acilen yardım edin!

-2 kişi gönderiyorum, yeter bence...

Bir ara Tycoon oyunları ne kadar popülerdi değil mi? Neredeyse her ay yeni bir Tycoon oyunu kendi şirketimizi kurup yönetmeye çalışıyorduk. Alışveriş merkezi, hayvanat bahçesi, oyun stüdyosu, lunapark derken akla hayale gelmeyecek her iş modeline uygun bir Tycoon oyunu vardı. Şimdilerde çıkan ana akım oyunların bir kısmında bu ufak ekonomik sistemleri yönetmek adına mekanikler görebiliyoruz ve evet, eskisi kadar Tycoon oyunu yok çevremizde. Çoğu hep aynı şeyi tekrar ederken, çok az bir kısmı gerçekten eğlenceli olabiliyor. Rescue HQ - The Tycoon önüme düştüğünde, uzun bir aradan sonra Tycoon incelemesi yapmak istediğimi hissettim. Bu oyun acaba başarılı olan dilime girebiliyor muydu?

Rescue HQ, ufak bir firma olan Still Alive Studios tarafından geliştirildi. Firma daha öncesinde Bus Simulator 18 ile iyi yorumlar almıştı. Yeni oyunlarında ise bir acil müdahale / arama kurtarma merkezini kontrol ediyoruz. Bu merkez içerisinde polis, itfaiye ve ilk yardım ekibi ortaklaşa çalışıyor. Yani sadece bir kolluk kuvvetine yönelik çalışmalarda bulunmuyorsunuz. Bu açıdan baktığımda aynı alana farklı kolluk kuvvetlerini koyma fikri garip geldi. Yine de sistemi anlayabilirseniz, güzelce işletebilirsiniz. Oyunda şu an iki adet harita var. Berlin ve San Francisco şehirlerinde yaşanan olaylara, afetlere ve krizlere karşı hızlıca itikal etmeniz gerekiyor. Bu iki haritayı daha zor modda oynama şansınız da var.

Harita olarak oyunun iki şehre sığdırılmış olması gözüme az gözüktü. Oyunda birkaç saat geçirdikten sonra aynı şeyleri yapmaya başladığınızı hissediyorsunuz zira. Zaten Tycoon oyunlarının en büyük sorunlarından biri de budur. Fakat Rescue HQ, kolay çözü-

lebilir olmasıyla başında vakit harcayabileceğiniz bir oyun.

Oyunda bir yandan işe alımları yönetip yeni personele odalar inşa etmeniz gerekiyor; bir yandan da afet koordine merkezleri kurup görevler için hazırlanmanız lazım. Her bir birimin kendine ait farklı alet ve edevatları mevcut. Polisler için çekik kuvvet malzemeleri üretirken, itfaiyeciler için balta, hava tüpü gibi ekipmanları düzenliyorsunuz.

Her bir birim kendi görevlerine gidebildiği gibi ortaklaşa görevlere de gidebiliyorlar. Örneğin, yaşanan bir fabrika patlaması sonrasında bölgeye hem itfaiye erlerinizi hem de ilk yardım personelinizi göndermeniz gerekli. Tabii bunlar kendi araçlarına binip görev yerine gidebiliyor. Tycoon mekanikleri açısından hoşuma giden bir detay oldu. Elinizdeki kaynaklar ile acil durumlara en iyi şekilde müdahale etmeniz gerekli.

Personeliniz bu görevlerden sonra seviye atlayıp belli alanlarda yetenek geliştirebiliyorlar. Bir itfaiye erini sürekli olarak sanayi bölgesindeki görevlere gönderirseniz bu alanda yeterlilik sağlıyor. Bunun faydası ise görevleri başarıyla yerine getirme şansınız yükseliyor. Yine de bazı noktalarda oyunun garipleştiğini de itiraf etmem gerek. Kocaman sanayi bölgesinin havaya uçtuğunu, birçok yaralı olduğunu söyleyen göreve, üst rütbeden bir itfaiye eriyle bir adet ilk yardım personeli gönderip görevi %100 oranında tamamlayabiliyorum. Üç saniye düşününce garip geldiğini siz de anlayabilirsiniz.

Yaptığınız görevlerden sonra itibar puanınız yükseliyor ve bunun sayesinde merkezimize yeni ekipmanlar alabiliyorsunuz. İtibar puanını yükselttikçe gelen görevlerin zorluk dereceleri de artmaya başlıyor. Merkeze yardım eden keltoş danışman ara sıra ortaya

çıkıp "Bak önümüzdeki hafta futbol maçı var, etraf holigan kaynar. Ona göre önlemini al!" diyerek oyuncuyu yönlendirmeyi de unutmuyor.

Rescue HQ, biraz basit kalmış bir oyun. Oynaması zevkli ama birkaç saat içerisinde bir Tycoon oyununun sunabileceği her şeyi size gösteriyor. Grafiklerin ve animasyonların da yavan kaldığını söylemem gerek. Zaman zaman ufak hatalar göze çarpıyor. Ayrıca merkezini büyüttükçe optimizasyon sorunlarıyla karşılaşma ihtimaliniz de var. En büyük artılarından biri ise Steam Workshop desteği. Dilediğiniz gibi yeni haritaları, görevleri, ekipmanları oyuna ekleyebiliyorsunuz. Yine de geliştirici firmanın oyuna biraz daha fazla yenilik getirmesini bekledim. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Kendini oynatıyor. Az da olsa seslendirme yapılmış. Türkçe dil desteği
EKSİ Daha fazla harita ve görev gerekli. Performans sorunları var. Kısa sürede tekrara düşüyor. İçeriğine göre fiyatı biraz pahalı

63



Draugen

Dreamfall Chapters'tan yürüme simülatorüne geçiş çok sert olmuş.

Ragnar Tornquist dediğiniz zaman macera oyunları camiası ceketinin önünü ilikler. Nedeni kendisinin The Longest Journey, Dreamfall ve Dreamfall Chapters adlı şahane oyunların arkasındaki isim olması elbette. İlk iki oyunda Funcom altında çalışan Ragnar, daha sonra ekibiyle beraber Red Thread Games adı altında üretmeye ve insanları mutlu etmeye devam etti. Draugen 2013 yılında ilk kez duyurulduğunda da takipçiler bir hayli heyecanlıydı lakin oyunun yapım süresi lastik gibi uzadıkça uzadı ve ortaya çıkan şeyin arkasındaki büyük isme layık olup olmadığı tartışılır.

Gelelim hikayeye. Yıl 1923'tür, yer Norveç'te terk edilmiş bir kasaba ve karakterimizin adı da Edward Charles Harden'dir. Edward ve ona eşlik eden Lissie buraya Edward'ın kayıp kız kardeşini bulmak için gelmiştir. Edward'ın elindeki son ipucuna göre kız kardeşi bu kasabada görülmüştür. Neyse ki araştırma fazla vaktinizi almayacak çünkü üç saat sonunda oyunun bitiş yazılarına bakıyor olacaksınız!

Öncelikle Draugen ilk duyurusunda açıklandığı gibi bir hayatta kalma / korku oyunu değil, korku öğelerine bezenmiş bir yürüme simülasyonu. Korkutucu olaylar, bizi takip eden garip şekiller, saklanma gibi etmenler 2013 yılında açıklanmasına rağmen oyunda maalesef bulunmuyor. Etrafı araştırıyor, etkileşime giriyor ve hikayeyi takip ediyorsunuz. Diyalog seçimleri de mevcut ama sadece illüzyonlar çünkü hikaye kesinlikle değişmiyor. Bazı diyaloglar ve aldığımız cevaplar değişse de karşımıza çıkan şeyler hep aynı. Bahsettiğim gibi üç saatte bitmesi de cabası. Bu üç saat aslında bizlere dolu bir hikaye vadediyor. Felsefe ve psikolojik olaylar bol kepçeden. Senaryo iki olgu üzerinde yoğunlaşıyor. İlki köye ve köy halkına ne oldu? İkincisi ise

karakterimiz neden burada, kız kardeşi neden kayıp? İçerik olarak dolu olsa da hikayenin sonu -ne yazık ki- hayal kırıklığı. Şimdi, bu tarz oyunlarda bir – iki açık uç olur. Amaç da diğer oyuncularla bunu tartışmaktır. Lakin asıl hikaye açık ve tatmin etmeyen bir şekilde biterse bu işte bir terslik vardır. Draugen ise maalesef ikinci kategoriye giren türden. Üç saatin sonunda "kısaydı ama değdi be" bile diyemiyorsunuz. Görsel olarak oyun şahane manzaraları ile göz dolduruyor. Özellikle Lissie'nin etrafta koşuşturması ve size eşlik etmesi güzel bir ayrıntı. Bu arada, oyunun asıl ana karakteri Lissie çünkü onun konuşması bitmeden oyuna devam edemiyorsunuz. Bir işle mi uğraşıyorsunuz ve Lissie konuşmaya mı başladı? Yaptığımız işi yarım bırakacak ve Lissie'yi dinleyeceksiniz. Aksi halde oyun size başka şeylerle etkileşime girmenize izin vermiyor. Müzikler ise Draugen'in en beğendiğim yönü. Sonuçta müziklerin arkasında Dreamfall oyunlarında da beste yapmış olan Simon Poole var. Ses etkilerini de unutmamak lazım. Kimi zaman uzaktan gelen sesler yüzünden yerimden birkaç saniye kıpırdamadığım anlar oldu. Zaten oyunun korku kısmını bu sesler oluşturuyor ki onlar da harbiden korkutuyor yani.

Draugen benim gözümde sıradan bir yürüme simülatorü. Beş sene sonunda ve Dreamfall'dan sonra böyle bir oyun görmek? Şaka gibi. Yapımcılar Svalbard adlı başka bir oyun üzerinde daha çalışıyor. Belki Draugen'in yapımının bu kadar uzun sürmesi ve bu denli çaptan düşmesi arka plana atılmasından kaynaklıdır. Umarım öyledir çünkü Red Thread Games beş sene sonucunda böyle bir oyun çıkarıyorsa, ne yazık ki bitmişler.

◆ Olca Karasoy Moral

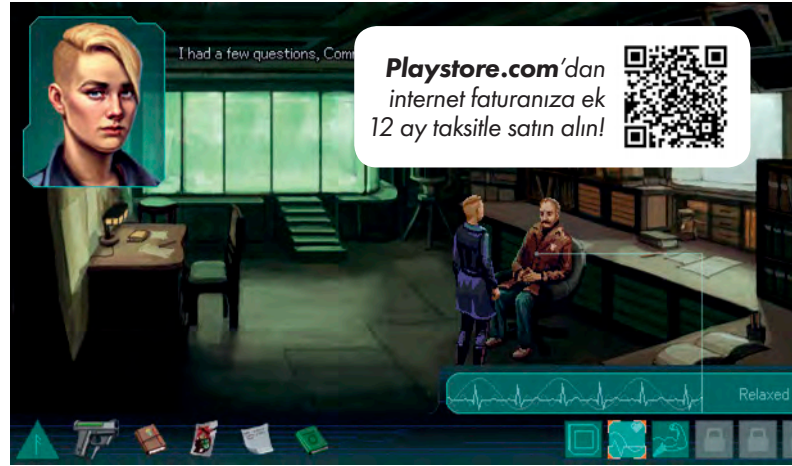


KARAR

ARTI Keşfetmeye açık kendine özgü Norveç ortamı, atmosferi etkileyen harika müzikler ve sesler, hikaye bir müddet sonra kopuyor ve sonu tatmin etmiyor

EKSİ Diyalog seçimi oyunun gidişatını etkilemiyor, yalnızca üç saatte bitiyor

60



Yapım Clifftop Games, Faravid Interactive **Dağıtım** Raw Fury **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** rawfury.com/portfolio/whispers-of-a-machine

Whispers of a Machine

Bilimkurgunun her zaman karanlık ve yağmurlu olması gerekmediğinin nadide kanıtı

2016 yılının sevilen macera oyunu Kathy Rain'i geliştiren yapımcıların arkasında olduğu Whispers of a Machine, bilim-kurgu ve cyberpunk öğeleri bünyesinde barındıran bir oyun. Ama bu tür oyunlarda alışık olduğumuz kocaman gökdelenlerin bulunduğu, insan kalabalığına boğulmuş, sürekli gecenin yaşandığı ve yağmurun yağdığı bir şehirde değil, tam tersine gayet sakin ve gündüzleri yolculuk edilen küçük bir İskandinav kasabası olan Nordsund'da geçiyor hikayemiz.

Hikâyemizin baş aktristi Vera Englund. Kendisi sibernetik yeteneklerle donatılmış özel bir ajandır ve bir dizi vahşi cinayeti araştırmak ile görevlendirilerek Nordsund'a yollanmıştır. Vera, araştırmasında ilerledikçe olayların sadece vahşice işlenmiş sapık cinayetlerden ibaret olmadığını fark edecek, işin içine politika ve kimsenin bulaşmak istemeyeceği bir dizi karanlık sır girecektir.

Whispers of the Machine, büyük yapımcı firmaların çoktandır terk ettiği ve küçük / bağımsız yapımcıların yaşatmaya çalıştığı (oldukça iyi işler de çıkardıkları) klasik point&click tarzının en güzel örneklerinden biri. İçerisinde barındırdığı farklı

unsurlar çok iyi şekilde bir araya getirilmiş. Birçoğumuzun aklına bilimkurgu ve noir denildiğinde Blade Runner veya Deus Ex gibi yapımlar geliyor lakin bahsettiğim gibi bu oyunda gündüzleri araştırmamızı yapıyor ve gayet sakin bir şehirde yolculuk ediyoruz. Dört günden, daha doğrusu dört bölümden oluşan oyunda insanlarla konuşuyor, etrafı geziyor ve sibernetik yeteneklerle pek de zor olmayan bulmacalar çözüyoruz. Quick time event gibi hızlı sahneler yok. Sadece akıllıca yazılmış, merak uyandırıcı bir senaryo var. Hikâye ve verdiğiniz kararlar oyunu çok iyi tamamlıyor. Siz nasıl kararlar veriyorsanız, oyun da ona göre şekle giriyor. Veya bir karakterle nasıl konuşursanız o karakter bundan sonra sizin ona davranış biçiminize göre tavır takınmaya başlıyor.

Vera'nın üç temel yeteneği var ve bu yetenekler Vera için belirleyeceğiniz kişiliğe göre gelişme gösteriyor. Bu yetenekler: Empati kurabilmek, iddialı olmak ve analiz kabiliyeti buldurmak. Vera'nın bu yetenekleri ile bulmacaları değişik şekillerde çözebiliyor ve diyalog seçimlerini de yine farklı şekillerde yapabiliyoruz. Vera'nın kişiliğini de konuşmalara vereceğimiz cevaplara göre şekillendiriyoruz. Mesela Vera saldırgan tavırlar takırırsa makinelere aşırı yüklemeye yaptırabilme gibi bir özellik kazanıyor. Ya da acınası bir tavır takındığında karşındakine kısa süreli hafıza kaybı yaşatan bir yeteneğe kavuşuyor. Teoride oyun tekdüze ilerliyormuş gibi görünse de gidışı siz ve sizin yarattığınız Vera belirliyor.

Oyun elinizi tutup yönlendirmese de ipuçları ile sizi destekliyor. Bir kere hotspot sistemi mevcut. Yani etkileşime girilebilen her şeyi ekranda görebiliyorsunuz. Bazen Vera da "şuraya gitsem iyi olacak" gibi küçük ipuç-

ları veriyor. Buna karşın yapılacaklar listesi ve ipucu sistemi gibi öğeler Whispers of a Machine'de bulunmuyor. Zaten oyun size ilerlemeniz için her türlü bilgiyi sunuyor, gerisi sizin yeteneğinize kalmış. Mesela bazen ben önce ne yapmam gerektiğini bilemedim ama daha sonra yapacağım olayı keşfettiğimde her defasında "tabii ya!" diye tepki verdim. Yani oyun sizi "her şeyi kendin çöz" diyerek terk etmiyor.

Whispers of a Machine'de sadece bir dizi cinayetin sırrını keşfetmiyor, oyunun geçtiği dünyanın da sırrını keşfediyorsunuz. Din, yaradılış ve yapay zekâ hakkında karakterlerin çok ilginç görüşleri mevcut. Ayrıca bilimkurgu olmasına karşın İskandinav mitolojisi ile harika bir harman oluşturulmuş.

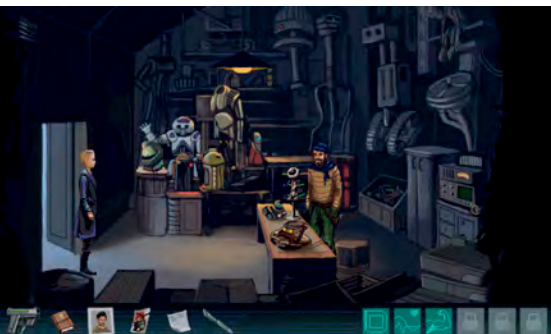
◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Vera'nın kişilik gelişimi ve kazandığı yetenekler. Bilimkurgu ile İskandinav mitinin güzel bir bileşimi.

EKSİ Piksel animasyon ve elle çizilmiş resimlerin harmanı herkesi memnun etmeyecek. Bazen hikâye çok hızlı ilerliyor.

90





Yapım Just Add Oil Games Dağıtım Excalibur Games Tür Macera Platform PC, XONE Web www.roadtoguangdong.com

Road to Guangdong

Şoförü de var, güzel mi güzel...

İşte size ilk bakışta Jalopy'yi andıran, gül gibi, pek çok oyuncunun merakla beklediği erken erişim araba sürme simülasyonu... Ama beklentileri karşılıyor mu? Şimdilik sanmıyorum. Öncelikle bu oyunun tam olarak bir araba sürme simülasyonu olmadığını belirtmek gerek. Evet araba kullanıyorsunuz ama oyunun çok büyük bir kısmı konuşmalar ile geçiyor ve yollar hep düz. Yani sürüş kısmında bir sağ sol, ne bileyim bir nereden gideceğiz, nereye döneceğiz durumu falan yok. Neyse, bunlara daha sonra değineceğim. Öncelikle oyunun en güçlü yönü olan hikâyesinden biraz bahsetmek istiyorum. Oyunun kilit ismi Yen Ooi.Yen, CreateThinkDo'nun kurucularından ve ilk defa bir oyunun yapımında rol alarak hikâye tasarımını ve senaryosunu yazan biri. Ancak ilk işi olmasına rağmen mükemmel bir iş çıkarmış. Oyunu tasarlarken Çin kültürünü öğrendiğince yansıtmak istemiş ve oyuncuların bunu iyi bir şekilde anlamasını amaçlamış. Bu nedenle oyunda pek çok kültürel öğe yer alıyor. Bunlara bir örnek olarak Guu-Ma'nın "baba tarafından en büyük hala" anlamına gelmesini gösterebiliriz. Çin'de ailelerin her bireyinin özel birer ismi bulunmakta ve bunlar değişmemekte. Bu kültürel öğe, hikâyeye çok iyi bir şekilde yedirilmiş. Başta bize saçma kelimeler dizisi gibi gelse de Çin aile kültürü hakkında çok şey anlatıyor. Oyundaki baş kahramanımız olan, sanat

okulu mezunu tatlı bir hanımcağ olan Sunny yakın zamanda ailesini talihsiz bir kazada kaybediyor ve kendisine bir aile restorani miras kalıyor. Bu restoran da halası Guu Ma, yani asıl adıyla Grace Tong tarafından işletiliyor. Yine Çin kültüründen bir parça önümüze çıkıyor bu noktada. En büyük kardeş olmasına rağmen restoran Guu Ma'ya değil, Sunny'nin babasına bırakılmış, çünkü en büyük erkek çocuk oymuş. Demek ki Çin kültüründe ufaktan ataeril bir sistem hüküm sürmekte. Bir kızın restoranın başına geçmesi gelenekselden farklı bir durum olduğundan, ailenin diğer üyelerinin rızasını ve gönülleri alarak gizli aile tariflerini toplamak için babasının Sunny'ye bıraktığı Sandy'yi, yani arabasını alıp yollara düşüyorlar. İşte burada da bizim yolculuk keyfimiz başlıyor. Arabamız zart zurt bozuluyor, adeta Car Mechanic Simulator oynuyormuşçasına kaputu kaldırıp, yok yağ filtresini değiştiriyoruz, yok kayış değiştiriyoruz falan. Benzinini, yağını doldurmak da bize kalmış. Gerçi teknik kısımları, gerçek hayattaki araba mekaniği ile oldukça benzer yapımlar, bu açıdan güzel olmuş. Ama her uzun yola çıktığımızda, mutlaka en az bir sorunla karşılaşılıyor ve hızımız, kullanım biçimimiz bu sorunların ortaya çıkış sıklığını etkiliyor. Oyun yapısında kaybetmek ya da başarısız olmak gibi bir durum yok. Sadece gidişata göre yaptığımız seçimler, rızasını aldığımız

aile üyesi sayısını ve topladığımız gizli tarif sayısını etkiliyor. Yolculuk ederken iki adet de radyo istasyonumuz var. Biri daha geleneksel Çin ezgileri sunarken, diğeri daha genç ve canlı müzikler sunuyor. Aslında hikâyesi bir sayfaya sığdırmaya yetmez ki daha spoiler bile vermedim, yani hikâyenin çok başlarındayız. Ama ne yazık ki biraz da teknik özelliklerine bakmak lazım. Buraya kadar oyun harika, çok güzel, hikâyesi efsane. Ama oynanış, kolay olduğu kadar da can sıkıcı. O kadar fazla konuşma var ki space tuşunun rengi falan attı. Araba sürerken biraz sağ sol yapabiliriz, bir iki trafik ışığı olabilirdi. Ama olsun, neticede oyunun erken erişim sürecindeki gelişimi devam ediyor. Hikâyesi de sizi öyle bir içine çekiyor ki zaten bunların önemi kalmıyor. Tek sorunu bu kadar ağır ve uzun konuşmaların olduğu bu oyunda Türkçe dil desteğinin eksikliği. Bunların dışında fiyatı oldukça uygun, sadece destek vermek için bile alınabilir.

◆ Gizem Kiroğlu

KARAR

- ARTI** Hikâyesi. Kültürel öğeler içermesi. Güzel el çizimi grafikleri.
- EKSİ** Uzun konuşmalar. Hareket kısıtlamaları. Oyunda şimdilik dublaj yok.



Yapım HopFrog Dağıtım Humble Bundle Tür Macera, Simülasyon Platform PC Web hopfrogsa.net/forager

Forager

Steam listelerinde zirve yapıp merak uyandıran bir oyun

Forager, Minecraft, Legend of Zelda, Don't Starve ve Terraria karşımı, piksel grafikleri ile sevimli mi sevimli bir oyun olarak çıkıyor karşımıza. Üstelik Türkçe arayüze de sahip. Hikaye olarak bir şey beklememeniz gerektiğini şimdiden söyleyeyim. Küçük bir adada, Hayalet Casper gibi bir arkadaş elinde baltası ile (yemin ederim ki o aletin adını unuttum) sizi bekliyor. Amacınız ağaç kesmek, taş kesmek, malzeme toplamak ve medeni dünya için ilk adımınızı atmak: Bir şeyler inşa etmek!

Forager'daki amaç elde ettiğiniz malzemelerle çeşitli yapılar inşa etmek, ardından bu yapılarla başka malzemeler elde edip, bu malzemelerle başka yapılar kurup, altın da elde ederek level atlamak ve yeni adacıklar açmak. Oyunda ilerledikçe farklı adalar karşınıza çıkıyor ve görevler bir taraftan zorlaşırken bir bakmışsınız ki size yapacak bir şey kalmamış. Kafa karıştırıcı bir cümle oldu, şöyle anlatayım:

Forager, bir süre sonra kendisini oynamanızı istemiyor. Galiba kafalar iyice karıştı. Şimdi, ilk başlarda bizim bir amacımız var. Yeni malzemeler elde etmek ve yeni adalar açmak. Fakat seviye atladıkça level atlamak zorlaşıyor ve dolayısıyla oyun tıkanıyor. Sürekli malzeme topla, birden karakterin enerjisine ve sağlığına dikkat et. Adalarda gezinme falan derken yoruluyorsunuz. Sonra bir bakmışsınız ki size yapacak bir şey kalmamış. Nasıl mı? Malzemeler otomatik olarak toplanırsa, sizin yerinize savaşan dronlar icat ederseniz ve düşman öldürünce enerji kazanma gibi avantajlı yetenekleri açarsanız tabii! Uzun lafın kısası, gelişmemekten şikayet ederken fazla geliyorsunuz arkadaşlar.

Yetenek demişken kısaca onlara da değineyim. Oyunda deneyim puanları kazanıyorsunuz ve bu puanlarla level atlıyorsunuz. Level atladıkça da karakterinize yeni bir özellik satın alabiliyorsunuz. Mesela daha hızlı malzeme toplama veya bir inşa için daha az malzeme gereksinimi gibi. Buraya kadar iyi, hoş ama yetenek ağacı biraz kumar gibi olmuş. Sebebi ise, bir yeteneği aktif ettiğinizde iki yeni yetenek beliriyor ve her yetenek satın alışımda başka yetenekler piyasaya çıkıyor. Yani hangi yeteneğin ne zaman karşınıza çıkacağı şans işi olmuş. Level atlamak bir süre sonra zorlaşıyor demiştim. Burada da imdadınıza Ruh küreleri yetişiyor. Ruh küreleri ile karakterinize sağlık, enerji ve daha güçlü saldırı gibi yetenekler alabiliyorsunuz.

Bir başka alabildiğiniz ise anında level atlama. Tabii kürelere fazla güvenmeyin çünkü ilerledikçe daha da nadirleşiyorlar. Ayrıca karakterinize de ekipman alabildiğinizi belirtmek isterim. Bu ekipmanları da geliştirebiliyoruz. Daha az enerji tüketimi, daha fazla sağlık gibi.

Satın aldığımız adacıklar tesadüfi olarak oluşuyor. Örneğin ilk satın aldığınızda müzeli ada sol tarafınızda kalıyorsa, bir sonraki oynayışınızda sağ taraftan satın aldığınız ada müzeli ada olabiliyor. Her adacığın kendine has bir özelliği var. Kimi adanın kendisine özel bulmacalı bir odası olabilir, kimi adada üzerinize kıyafet satın alabilir veya kimisinde size görev veren bir NPC bulunabilir. Bu görevler basit getir götür görevlerinden deneme yanılma görevlerine kadar değişebiliyor. Forager'ın ilk birkaç saati ile bağımlılık yaratıyor yaratmasına ama bir müddet sonra işkenceye dönüşüyor, daha sonra da yapacak bir şey bulamadığınız için maalesef monoton, sıkıcı bir hal alıyor. Yine de türü seviyorsanız bir göz atın diyebilirim. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Yenilikçi ada satın alma ve ilerleme sistemi. İlk birkaç saati hayli sürükleyici
EKSİ Ortalara doğru sıklığa başlaması, sonlara doğru ise hiç tat vermemesi.
 Yetenek sistemi daha iyi işlenebilirdi

Dark Devotion

Yandım anam diye bağırtan oyun arıyorsanız tam yerine geldiniz

Hatırlar mısınız, geçtiğimiz yıl dergi için bir dosya konusu hazırlamıştım. Gelmiş geçmiş en zor bilgisayar oyunlarına yer verdiğimiz o sayfaları şimdi yazıyor olsaydım, Dark Devotion'ı üst taraflarda bir yere koyardım.

Dark Souls tadında zorluk seviyesi sevenler için hazırlanmış olan Dark Devotion, ilk kez 2017 yılında erken erişime çıkan Dead Cells'i andırıyor. Fakat ondan daha da zor ve daha da karanlık.

Kutsal bir görev amacıyla yolculuğa çıktığımız oyunda, sürekli olarak ölüp geri dönüp tekrar ölüp nihai sona ulaşmaya çalışıyoruz. Bu yolculukta edindiğiniz tecrübeler, yeniden dirildiğinizde size yeni özellikler katıyor. Kargah olarak adlandırabileceğimiz alanda yapacağınız yenilikler ile her maceranızı biraz daha güçlü başlayabiliyorsunuz lakin oyun cidden zor; ne kadar iyi olduğunuzu düşünseniz de daha karşınıza çıkan ilk yara-

tıkta ölme ihtimaliniz çok yüksek.

Dark Devotion'ın haritası değişmiyor. Sadece ilerledikçe bazı yol ayrımlarıyla karşılaşabilirsiniz. Canavarların ve tuzakların yerleri sabit kalıyor. Bu denli zor bir oyunda biraz nefes alabilmek için ezber yapmanız gerekebilir. Çünkü bölüm sonu canavarları da saç baş yoldurtacak cinsten.

Tüm oyun boyunca azıcık can ile ilerlemeye çalışırken, tüm büyülerinizi, saldırılarınızı ve savunmalarınızı kontrol edebilmek adına stamina barınızı göz önünde tutmanız şart. Souls serisindeki topaç gibi yuvarlanma şansınız da bu oyunda yok. Dead Cells ve Dark Souls karşımı olan Dark Devotion ne yazık ki her kesimden oyuncuya hitap etmiyor. Oyunun öğrenme eğrisi oldukça sarp. Tekrar tekrar deneyeceğiniz için sıkılma ihtimaliniz de var. Yine de fiyat-performans olarak düşünüldüğünde içeriği oldukça doygun bir oyun olmuş. **◆ Özyay Şen**

KARAR

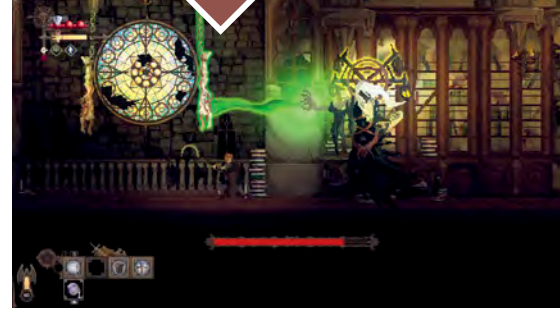
ARTI Tasarım ve atmosfer müthiş.

Fiyat-Performans açısından iyi.

Zorlayıcı unsurlar.

EKSİ Öğrenmek ve ustalaşmak zor. Bazı alanlar çok karanlık kalmış. Gamepad desteği yetersiz.

71



Yapım 6 Eyes Studio Dağıtım 1C Entertainment Tür Strateji Platform PC, XONE, Mac Web www.fellseal.com

Fell Seal: Arbiter's Mark

Taktik strateji deyince çay demleyenler buraya!

Final Fantasy Tactics seviyorsanız söyleyin! Yani sevmiyorsanız da söyleyebilirsiniz ama eğer sevmiyorsanız yazının devamını okumanıza gerek yok. (Yok ya, bir göz atın buraya kadar gelmişken.) 6 Eyes Studios tarafından geliştirilen Fell Seal: Arbiter's Mark isimli oyun, yapımcı ekibin de dediği gibi fazlasıyla Final Fantasy Tactics'ten esinlenmiş. Fakat bu esinlenme üzerine hummalı bir çalışma yapılmış ve karşımıza çok daha farklı bir yapılmış. Öncelikle şu belirtmeliyim ki oyunun senaryosu ve hikaye akışı bir taktik

stratejiye göre hayli iddialı. Çok fazla "Twist" ve "Turn" söz konusu. Ana karakterimizin peşinden çıktığımız yolda başımıza gelmedik kalmıyor; kim iyi, kim kötü anlayamaz hale geliyoruz ki bu açıdan kesinlikle sürükleyici bir yapılmış. Oyunda çok fazla karakter bulunuyor ve her karakterin kendisine ait bir hikayesi mevcut. Başta ana karakterimiz olmak üzere, karakterler hakkında daha fazla bilgi almak için yapabileceğimiz opsiyonel etkinlikler de söz konusu. Oyun genel olarak el çizimi oldu-

ğu için daldığımız haritalar göze bir hoş geliyor. Her ne kadar çizim şekli bana çok hitap etmese de beni cezbetmeyi başardı. Tabii haritalar göze güzel gözüksün diye değil. Her bölgede bolca savaşa giriyoruz. Tamamen sıra tabanlı şekilde ilerleyen savaşlarda, karakterlerimizin seviyesi ve birbirleri ile olan sinerjileri büyük önem arz ediyor. Genel hatlarıyla haritayı kavramak ve buffların etkileri üzerine çalışarak savaşlarda rahat edebiliyor olsak da genel olarak hızlı bir şekilde ilerlemek pek mümkün değil. Hatta oyunun belki de en büyük eksisi sürekli geri dönüp, düzenli olarak grind yapıp karakter kasma durumunda kalmak. Ayrıca savaşlara girişmeden önce yapılan hazırlık aşaması da bazıları için ıstırap gibi gelebilir. Yine de Fell Seal türü içerisinde harika bir oyun olmuş; denemedi geçmeyin! **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Derin senaryo ve hikaye.

Bol karakter ve sınıf seçeneği.

Taktik oyun yapısı hayli dengeli.

EKSİ Çok fazla Grind yapmak zorunda kalıyoruz. Savaşların zorluğu paçayı geçebiliyor.

85



Yapım Nihon Falcom Dağıtım Nihon Falcom Tür JRPG Platform PS3, PS4, PS Vita Web trailsofcoldsteel.com

The Legend of Heroes Trails of Cold Steel II

İlk oyun bittiğine göre, sıra ikincisine geldi

Bazı devam oyunları vardır ki ilk oyundan tamamiyle bir haber olmanız bile anında konuya hakim olursunuz. Trails of Cold Steel II bu oyunlardan bir tanesi değil.

Daha önce PS3 ve PS Vita için çıkmış olan devam oyunu, önceki oyuna o kadar bağlı ki tam anlamıyla ilk oyunun bittiği yerden devam ediyor. Bize önceki hikayeyi anlatacak bir sistem de sunulmuş durumda ama Rean'ın önceki oyunda kurduğu ilişkileri bu oyuna taşımak için ilk oyunu da oynamanız gerekiyor.



Fakat endişelenmeyin, direkt olarak bu oyuna başlayıp keyif almak da çok mümkün. Bir Lord of the Rings hikayesi anlatılmadığı için konuyu kapmak kolay oluyor ve kahramanımız Rean'ın Class VII ile tekrar buluşmasında rol oynarken konuya da ısınıyoruz.

İlk Legend of Heroes oyunu ile ilgili eleştirilerimi belki okumuşsunuzdur. Özellikle görsel alanda bir hayli geri kalan oyun bu defa kendine gelmiş ve bir PS3 oyunu olmasına rağmen çok daha iyi gözüküyor. Buna sağlam savaş mekanikleri ve daha özgür oyun yapısı eklenince ortaya iyi bir JRPG çıkıyor.

Yine hikaye odaklı bir oyun yapısı söz konusu ve bu da oyunun çizgisel olmasını ön görüyor. Ne var ki oyunda, bir süre sonra daha serbest kalarak hem Erebonia'yı daha da detaylıca keşfedebiliriz, hem de karakterlerimizi daha rahat geliştiriyoruz.

Savaş sistemine gelen Overdrive özelliği de

zor savaşlarda bir anda üstün konuma geçmemizi sağlıyor. Sıramızda art arda üç saldırı yapabilmemizi sağlayan bu özellik ultra güçlü olmamızı sağlamasa da çokça işe yarıyor. Yarım sayfalık incelemede çok detay vermek mümkün değil ama bilmelisiniz ki bu oyun oynamaya değer. Tabii yine de JRPG türüne aşina olanlara hitap ediyor; özellikle ilk oyunu oynayıp beğenenler için kaçırılmaması gereken bir yapım olmuş. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Savaş mekanikleri sağlam, daha özgür oyun yapısı, senaryo sürükleyici.

EKSİ İlk oyunu oynamayanlar için bazı konular havada kalabiliyor, nereden bakarsanız oyun yaşını gösteriyor.

80

Yapım thatgamecompany Dağıtım Annapurna Interactive, SIE Tür Macera Platform PC (Epic Store), PS4, PS3 Web thatgamecompany.com/journey

Journey (PC)

Işığa doğru giden yolda üçüncü perde...

Dün gibi hatırlıyorum. Dergimizin eski yazarlarından Ayça (Zaman) ve Burçin (Yılmaz) bu oyunu LEVEL için incelerken ben yanlarında otuyordum ve askere gitmem artık saatler kalmıştı. Nasıl bir his olduğunu kelimelelere dökülebilmek zor, uçağa binmeden aklınızda kalan son manzara gibi düşünün. 3.5 saatlik, ışığa doğru ilerlediğimiz bu naif macera nasıl yerleştiyse zihnime, askerde günlüğüme düşüğüm notlar arasında adını gördüm geçenlerde: "30 yaşında gidilen askerlik de Journey gibi işte, nadiren denk gelebiliyoruz bizimle eşit miktarda yol kat etmiş birilerine."

İlk defa 2012 yılında PS3 için piyasaya çıkan yapım son zamanlarda çok takdir ettiğim Annapurna Interactive aracılığı ile PC sahipleriyle buluşuyor. Önemli, çünkü Journey hayatında hiç konsol veya PlayStation sahibi olmamış oyuncular tarafından da oynanması gereken, güzelliği kelimelerle anlatılamayacak (ki oyun da bunu tercih etmiyor zaten) bir macera. Aynı zamanda bir oyunun nasıl genç kalabileceğinin, nasıl asla yaşlanmayacağıının da okullarda ders olarak okutulması gereken bir kanıt. Journey'de kelimeler yok, boş muhabbetler, yüklem ekranları ve kocaman bir haritaya dağıtılmış çoğu birbirinin aynısı görevler de yok. Uzakta bir dağ ve zirvesinde parlayan bir

ışık var. Çevrenizde nereye gitmeniz gerektiği konusunda bulabildiğimiz tek ipucu bu ve tüm yolculuk da bu doğrultuda devam ediyor. Bazen sizin dışınızda birileri de oluyor çölde. Bunlar oyunda sizinle aynı noktada bulunan diğer oyuncular ve kendileriyle kurabildiğiniz tek iletişim de nota benzeri bir ses ile sınırlı. Düşmanlarımız var, kafamızda soru işaretleri var, muhteşem manzaralar var ve asla bitmek bilmeyen bir merak var. Bir yolculuktan daha ne istersiniz ki zaten?

Oyunun fiyatı uygun, daha önce denemediyse-niz hiç düşünmeyin, alın gitsin. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Oyunlardan beklentilerinizi sorgulatan muhteşem konsept. Harika manzaralar. Uygun fiyat.

EKSİ Belki aksiyon arayan oyuncuları bayabilir.

92





Yapım Turn Me Up Games **Dağıtım** 505 Games **Tür** Macera

Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360, IOS, Android **Web** www.nintendo.com/games/detail/brothers-a-tale-of-two-sons-switch

Brothers: A Tale of Two Sons

Switch ile yenilenen eski bir macera

İlk kez altı sene önce Xbox 360'a çıkan Brothers: A Tale of Two Sons, aradan geçen zaman içerisinde başka platformlarda da kendine yer edindi. Hasta babalarını iyileştirmek için Yaşam Ağacı'nın suyunu bulmaya çalışan iki kardeşin hikayesini anlatan oyun pek çok kişi tarafından oldukça sevildi. Şimdi de bu iki sevimli kardeşin hikayesi Switch'e taşındı. Aynı anda iki karakteri birden kontrol ettiğimiz, "Ya ben hangisini oynuyorum şu an," diye beynimizi yaktığımız oyun Switch'e geçerek hoş bir özellik de kazanmış oldu: Co-op sayesinde iki kişi oynayabilme. Aslında Brothers'ın yönetmeni Josef Fares'in "oyunu co-op yapmaktansa ellerimi kesmeyi tercih ederim" dediğini hatırlıyoruz. Kendisinden

sözünü yerine getirmesi gibi bir beklentimiz yok ancak demek ki büyük konuşmamak gerekiyor. Çünkü Switch'in joy-con'larının ayrılabilmesi özelliği sayesinde iki karakter aynı anda iki kişi hareket ettirebiliyor. Böylelikle Yaşam Ağacı'nı bulmaya çalışan kardeşlerin yolculuğunu bir arkadaşımızla birlikte takip edebiliyoruz. Tek de oynasanız, bir arkadaşınızla da oynuyor olsanız kontrollere alışmak biraz zaman alıyor. Çünkü aynı anda hem senkronize hem de bağımsız hareket etmeye çalışıyorsunuz. Bu kontrollere alışmanın dışında ise pek bir zorluk olduğunu söyleyemeyeceğim. Daha çok çizgisel bir hikayede ilerleyen Brothers için ufak bulmacaların olduğu sakın bir oyun diyebiliriz. Diyalog olmadığı için interaktif bir hikaye deneyimi ala-

mıyorsunuz ancak yine de zamana yenilmeyen (ama biraz kısılan) grafikleriyle Brothers oldukça sevimli ve sıcak bir oyun olmuş.

Brothers: A Tale of Two Sons'ın çok fazla şey vaat etmediğini itiraf etmeliyim. Eğer kısa ve sakın bir oyun arıyorsanız diğer oyunlardan farklı kontrol mekanizmasıyla Brothers ilginizi çekecektir. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Co-op ve tek başına oynanabilmesi. Özenli görsel tasarımlar. Duygusal hikaye. **EKSİ** Grafik kalitesi biraz düşmüş. Kontroller biraz can sıkıcı olabiliyor.

75

Yapım Big Cheese Studio **Dağıtım** PlayWay **Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac **Web** bit.ly/2Nk1rv5

Cooking Simulator

Kim istemez Sara La Fountain gibi yemek yapmayı?

Evinde makarna suyunu kettle ile kaynatan koca yürekli aşçıları göreyim! İçinizdeki çılgın aşçıyı ortaya çıkarma vakti. Birbirinden yaratıcı tekniklerimizi de alıp her şeyiyle dolu dolu bir mutfakta, büyük bir şef olma şansını ayağımıza geldi. Tabii bir şeyleri tutuşturup bütün mutfağı alev vermezsek... Big Cheese Studio tarafından geliştirilen Cooking Simulator, 60'tan fazla tarif ve 120 malzemesiyle koca bir mutfakta yeteneklerimizi sinamamızı



sağlıyor. Oyunu isterseniz senaryo modunda oynayarak başarı basamaklarını birer birer yükseltebilirsiniz; isterseniz de direkt mutfağa dalıp sevginizi ve mouseunuzun lezzetini katacağınız tariflerinize başlayabilirsiniz. Cooking Simulator'da aynı gerçek bir mutfak gibi her şeyi kontrol etmeniz ve kriz yönetimine hazırlıklı olmanız gerekiyor. İsminin hakkını verir şekilde, gerçek bir yemek yapma simülasyonu olan oyunda kendi mutfağınızda verdiğiniz uğraşı vermeniz şart. Eğer "Ben kendi mutfağında tost bile yapmıyorum ya" diyenlerdenseniz de kesmek, doğramak, haşlamak, kızartmak, çırpma gibi her türlü eylemlerle karşı karşıya kalarak mutfak yönetimini deneyimlemiş olacaksınız. Nitekim kirli bulaşıkları kenarda biriktiren her an yıkılabilir bir Pisa Kulesi inşa ettiğinizde ya da ufak sakarlıklarla etrafı dağıttığınızda

içine düştüğünüz trajikomik durumdan ders almaya başlıyorsunuz. Cooking Simulator ile ilgili en çok hoşuma giden şey bu oldu zaten. Daha önce pişirmek bir yana hiç yememiş bile olduğum tarifleri denerken kendimi gerçek bir aşçı gibi hissettim. Oyunun popülerliği kesinlikle rastlantısal değil. Fena halde bağlayıcı ve eğlenceli bir oyun var karşımızda. Şimdilik görebildiğim tek eksiklik kısır yapamıyor olmamız. Kısır önemli. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Fena halde bağlayıcı oyun modeli. Mikro yönetim elemanları gayet başarılı. Fiyatı uygun. Türkçe dil desteği var. **EKSİ** Bir noktada işlerin kontrolünü kaybetmek çok kolay. Optimizasyon sorunlu.

83



Tür Macera Platform iOS, Android Fiyat 54,99 TL

Wonder Boy: The Dragon's Trap ★

Çocukluğumuzun oyunu 30 yıl sonra sürprizlerle geri dönüyor.

Kahramanların sadece erkek olabileceğinin düşünüldüğü bir zamandan, yani 1989 yılından günümüze gelen oyun, çıktığı zamanda ödülleri almış ve oldukça sevilmiş. Her yerde ismi Wonder Boy olarak geçiyor ama artık 2019 yılında olduğumuzdan (Yine buram buram SJW! – Kürşat) kahramanı kadın olarak da seçebiliyor ve maceranızı Wonder Girl olarak devam edebilirsiniz. Oyunun en güzel özelliklerinden biri de tamamen elle çizilmiş animasyonlardan oluşması. Müzikleri özel olarak bestelenmiş ve plak formatında satışa çıkmış durumda. 2017'de PC ve konsollarda çıkan oyunu şimdi IOS ve Android telefonlarda oynamak mümkün.

Meka-Dragon tarafından lanetlenmiş kahramanımız başta insan gibi görünüyorsa da aslında bir anda piranha, fare ya da aslana dönüşebiliyor. Her dönüştüğü hayvanın kendine özgü yetenekleri var, başlangıçta bebek ejderha ile ateş püskürerek çıktığımız yolda, daha sonra minik kılıç ve kalkarıyla saldırıya geçen fare olarak devam edebiliyoruz. Bir diğer sürpriz de, retro pikseli filtreyle oynama imkânının olması. Ben o zamanları bizzat deneyim ettiğim için açıkçası pikseli oyunlar bana çok çekici gelmiyor. Nostalji duygusu da yaşamıyorum pek, mümkünse her şeyi son teknoloji hali ile görmeyi tercih ederim. Bu oyunu da derseniz pikseli filtre ile oynayabilirsiniz ama yok ben temiz görüntü istiyorum derseniz o seçeneği kapatabiliyorsunuz. Oyun içerisinde bir



anda retroya dönebiliyor ama yine ayarlardan değiştirebilirsiniz. Kahramanımız Hu-Girl'ün lanetini kaldırmak için çıktığı macerada amacımız, Semender Haç'ını bulmak. Oyun bölümlerden oluşuyor ve kazandığınız altınlarla yaşadığınız kasabada bulunan mağazadan silah ve çeşitli savunma aletleri satın alabiliyorsunuz. Başarılı bir şekilde bitirdiğinizde, kasabada bir evin kapısı açılıyor ve macera başlıyor. Bölümler hayli ilginç tasarımlara sahip. Bazen bir denizin altında yengeçler ve ahtapotlarla, bazen de çöllerde yılanlarla savaşıyorsunuz. Karada bir yerden bir yere atlarken düşerseniz eğer su altından devam edebilirsiniz ki bu atlama

zıplamalar benim için hep çok zor. Oynanış oldukça kolay, sol tarafta yönlendirme menüsü, sağda ise ateş etme ve zıplama seçenekleri var. Belli bir canınız var ve onu bitirdiğinizde bölümün başına dönüyorsunuz. Oyun bu anlamda biraz zorlayıcı çünkü biz yeni nesil oyunlarda kaldığımız yerden devam etmeye fazlasıyla alıştık. Nasıl bakarsanız bakın can sıkıcı. Her bölümün sonunda ağzından ateşler çıkan ama aslında çok da yetenekli olmayan ejderhalar karşımıza çıkıyor. İlk başta nasıl zarar verebileceğimi anlamamıştım ama oyun küçük bir ipucu vererek sizin yanınızda olduğunuzu hissettiriyor. Oyun, hikayesi, elle çizilmiş animasyonları ve müziğiyle oldukça eğlenceli. Bu tarz oyunlar bir süre sonra hep aynı şeyi yapıyor musunuz hissi verir. Wonder Girl: The Dragon's Trap'de bu olmuyor çünkü her bölümde çok ilginç düşmanlar ve mekanlarla karşılaşabiliyorsunuz, bu sayede de oyunun temposu hiç düşmüyor. Alın, oynayın.

95





Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat 15,99 TL

Where Shadows Slumber

Gölgelerin gücü adına (İkinci zafer ayı!)

Bu tarz oyunlara hep aynı alt başlığı yazacağım, baştan söyleyeyim. Gölge oyunlar popülerleşti mi yoksa ben sevdiğim için mi görünce hemen atlıyorum bilemiyorum ama Where Shadows Slumber övgüyü fazlasıyla hak ediyor. Yaşlı bir adam olan Obe, orman gezisinde büyüdü bir fener keşfeder ve ona dokunduğu anda ışık ve gölge oyunları dolu bir maceraya atılmış olur. Her bölümde çıkışa ulaşan yoldaki engelleri aşmanız gerekiyor ve bunun için de gölgeleri kullanıyoruz. Karlı, kumlu birbirinden ilginç platformlarda geçen oyunda amaç, ilerlemenizi engelleyen yolları yapabilmek. Bu nasıl oluyor, mesela köprüde yer alan eksik bölgeyi karakterin hareket etmesiyle oluşan gölgeyi kullanarak tamamlayabiliyorsunuz. Gölgeler o anda yarım görünen bir yeri tamamlayabiliyor, böylelikle yolunuza

devam edebilmenizi sağlıyor. Oyun herhangi bir tuş olmadan, tamamen ekranda gördüklerinize dokunarak oynatabildiği için hiç zorluk yaşamadan karakteri ve gölgeyi kontrol edebilirsiniz. Bir anda ormanda bulunan hayvanlar size saldırıp hapse gönderebiliyor oradan da yine aynı şekilde kaçabiliyorsunuz. Her bölümde de farklı bulmacalar olduğu için sıkılmak da söz konusu olmuyor. En önemlisi de böyle oyunlarda zorluk derecesinin çıldirtici boyutlara çıkabilmesi. Where Shadows Slumber bunu yapmıyor. Zorluk derecesini çok tadında tutuyor ve bu yüzden telefonu elinizden fırlatmak istemiyorsunuz. Müzik ve efektler çok başarılı, kulaklıkla oynadığınızda oyunun ilginç atmosferine kendinizi kaptırmamanız mümkün değil. Türu sevenlere öneriyorum.

80



Tür Simülasyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Citytopia

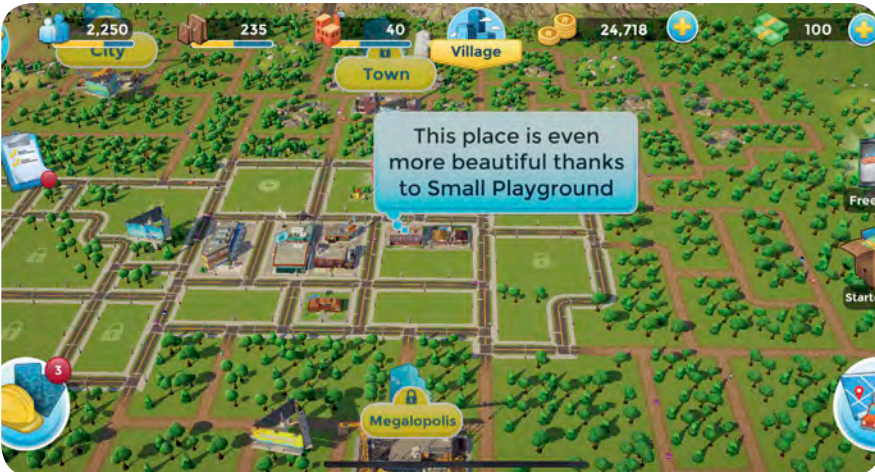
Hayalinizdeki şehri telefon ekranında yaratın

Ara ara hala The Sims 4 oynadığımı itiraf ederek başlayayım yazıya. Evet, simülasyon ve şehir kurma oyunlarını severim. Citytopia'yı da görünce aradığımı bulacaktım gibi hissettim ama pek de öyle olmadı. Nedenini hemen açıklayabilirim "kartlar". Telefonda oynadığımız neredeyse her oyunda kart zorunluluğu olması çok can sıkıcı değil mi? Oysa bakın her şey ne kadar güzel başlıyor. Oyunda güzel yeşil alanla-

rın, ağaçların olduğu bir bölgeye sahibiz. Citytopia bizden güzel evler, çocuk parkları, marketler, alışveriş merkezleri, fabrikalar ile birlikte hayalinizdeki düzenli şehri yapmanızı istiyor. Çalışanların haklarını savunabildiği, vatandaşların mutlu olduğu bir şehir, bir nevi ütopya. Böyle bir şehirde yaşamayınca, insan en azından oyunda kurduğu şehrin güzel ve düzenli olmasını hayal ediyor. Kopenhag'da yaşıyor olsam hiç böyle bir

derdim olmaz, yaşadığım yerin aynısını oyunda da inşa ederdim. Citytopia'da ise öncelikle evleri, sonra minik minik iş yerlerini kurmaya başlıyordum ve ardından her adım kartlara bağlı olarak devam ediyordum. Tamam, belki telefon oyunu olduğu için böyle bir zorunluluk var ama sürekli kart açma hali ve bunun üzerine sahip olduğumuz binaları güncellemek ve yeni yerler açılmasını sağlamak bir süre sonra sıkıcı bir hal alıyor. Bir yandan da halk sürekli bir şey istiyor. "Paketleri açmakla mı uğraşsam yoksa yeni kafe mi yapsam" (Nevra'dan politikacı olmaz, anlaşıldı - Kürşat) diye diye işler saç baş yolduran bir hale dönüşünce oyunu usulca kapattım. Kartlar sorun değil diyorsanız oynanabilir, eli yüzü düzgün bir simülasyon oyunu Citytopia.

70





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Bus Simulator: Ultimate
2. aquapark.io
3. Dig it!
4. Fun Race 3D
5. Mr Bullet - Spy Puzzle

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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

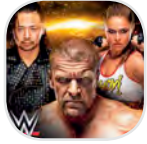


En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Bus Simulator: Ultimate
2. Bottle Flip 3D
3. aquapark.io
4. Train Taxi
5. Konuşan Tom: Kahraman Koşusu

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

WWE Universe

Amerikan güreşi meraklılarına

WWE Universe'i telefona indirdiğimde en son ne zaman dövüş oyunu oynadığımı unutmş haldeydim. Artık kendisiyle günün stresini mi atarsınız, daha da mı hırslanırınız çok eminim değilim. Yenince iyi hissediyorsunuz orası kesin de, yenilmek de çok üzücü olmuyor. Karakterlerin tamamen Nia Jax, Sasha Banks gibi gerçek WWE güreşçilerinden oluşması çok güzel. Amerikan güreşi takipçiyse, desteklediğiniz güreşçiye seçerek oynamak ve kazandığınız maçlar sonunda onu geliştirme imkânınızın olması oldukça eğlenceli. Basit bir dövüş oyunundan çok, tam bir WWE deneyimi yaşamanız için özel etkinlikler ve karşılaşmalar, çevrim içi olarak diğer kişilerle yapılan maçlar, hikayeler gibi çok fazla bölüm var oyunda. Oyun içi satın almalar da mevcut ama WWE bonkör davranmış, her başarılı maç sonunda sizi ödüllere boğuyor ve bu sayede de güreşçileri geliştirebiliyorsunuz. Gelelim maçlara; kan, ter falan yok, baştan söyleyeyim. Güreşçi hamle yapacağı zaman "light, medium, heavy" saldırı seçeneklerinden birini seçmenizi istiyor. Hep heavy seçerim gibi bir şey düşünmeyin çünkü sizden daha güçlü bir rakipse ya da yaptığınız harekette çok da

başarılı değilseniz bu hamle pek işe yaramıyor, hatta dövüşçünüze zarar verebiliyor. Bazı maçlarda heavy ve medium'u seçerseniz başarısız olacağınızın uyarısını da yapıyor. Bunun dışındaki saldırıların başarısı, hareketli ibredeki yeşili bulma refleksinizin ne kadar iyi olduğuna bağlı. Çok kana kan, diş diş dövüşler olmuyor, kısa sürüyor ve kaybetse bile farklı bir alternatif sunuluyor.

70



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Full Metal Monsters

Metal dinazorların savaşı ilginizi çekiyorsa

Horizon Zero Dawn dinazorlarını sevdiyseniz eğer Full Metal Monsters'a bir şans vermenizi isteyebilirim. Fikir güzel; kıyamet sonrası dünya, bir grup insan ve metal dinazorlara kalmış. Siz de Mad Max filmlerini andıran birbirinden ilginç yerlerde takımlar halinde savaşarak hayatta kalma mücadelesi veriyorsunuz. Savaş! dediğiniz anda beşli bir takımın üyesi olarak atılıyorsunuz meydana, rakibi yok etmeye çalışıyorsunuz. Bunu yaparken karada ve havada gidebilme imkânınız var. Gelelim dinozorlara, takımınız kazandıkça sahip olduğunuz silahları ve dinozorları daha güçlü

hale getirebiliyorsunuz, her seviye atladığınızda daha ilginç özelliklere sahip canavarlarınız da oluyor. Level 19'a kadar yeni dinozor ve silahlar ücretsiz alınabiliyor ama ücretli olanları da var. 6.99 TL'den 699.99 TL'ye kadar. O fiyata satılan dinozorun neler yapabildiğini merak ettim ama sanırım YouTube'da videolarını izlemekle yetinebilirim. Tyrannosaurus, Spinosaurus ve Triceratops olmak üzere ayrı yeteneklere sahip üç ana dinozor var. Yeni seviye ile gelen dinozor daha iyidir gibi düşünmeyin çünkü daha hızlı hareket edebilen Velociraptor'la daha iyi bir savaş çıkartabilirsiniz. Dinozorları kullanan sürücüler var ama sanırım özellikle arka planda bırakılmış onunla ilgili herhangi bir güncelleme yapılamıyor belki ilerleyen zamanda olabilir çünkü yapımcılar oyunda sürekli yenilikler olacağını bilgisini veriyorlar. Dinozorları sevdiğim için fikir hoşuma gitti, oynanışı oldukça kolay ve yön tuşunun ekranda sabit olmaması da çok akıllıca.

80

Nevra İlhan



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>



Tüm marketlerde

WAR THUNDER

1.89 gncellemesi ile gelen yenilikler
buradan Japonya'ya kadar!

Sayfa
92



ONLINE



DESTINY 2

Gerçekten de ücretsiz mi oluyor?

Çıkışından bu yana karışık tepkiler alan Destiny 2 hakkında Haziran ayı içerisinde önemli gelişmeler oldu. İlk oyunu ile dikkatleri üzerine çekmeyi başaran, konsollardan sonra Battle.net platformunda da kendisini gösteren Destiny 2, Bungie'den gelen bazı haberlere göre ücretsiz olacak. 17 Eylül tarihinde piyasaya çıkması beklenen Destiny 2 Shadowkeep eklenti paketi, herhangi bir Destiny oyununa ihtiyaç duymayan "stand alone" bir yapım olarak karşımıza çıkacak. Nitekim, öyle görünüyor ki Bungie ekibi aynı gün Destiny 2: New Light isimli, ilk yıla dair tüm içeriği, yani Curse of Osiris ve Warmind eklenti paketlerinin de dahil olduğu, tamamen ücretsiz bir oyun üretecek.

Bungie, gelen bir diğer habere göre de cross-save sistemini baştan aşağıya yeniliyor. Yenilenen sistem sayesinde oyuncular, bir platformda denetim ettikleri oyunlarını, başka bir platformda kaldıkları yerden oynamayı sürdürebilecekler. Yeni cross-save sisteminin kullanılabilceği platformlarsa Xbox One, PS4, Stadia ve Steam olarak sıralanıyor. ◆



WAR THUNDER

Yeni oyun gibi güncelleme geldi arkadaş!

War Thunder 1.89 numaralı yeni güncellemesine kavuştu ama bu kavuşma o kadar büyük, o kadar detaylı oldu ki ne yapacağımızı şaşırдық! Yeniliklerin arasında, Japon İmparatorluk Donanması, diğer ülkelere eklenen yeni deniz araçları, kara araçları, hava araçları, iki yeni harita ve düzenlenen onlarca bug var! Yani adamlar öyle bir güncelleme yaptı ki oyun resmen DOS'a döndü arkadaş! Yeni gelen Japon gemileri arasında, Furutaka, Kuma, Akizuki ve Mutsuki gibi gayet meşhur makineler de bulunuyor. Kara güçlerinde de her ırka özel üst seviye cihazlar geldi. Misal, Amerika ADATS, Almaya FlaRakPz1, Sovyet Rusya Shturm-S, Birleşik Krallık Stormer HVM, Japonya Type 16 gibi uçaksavar platformlarına kavuştu ki bunların oyuna etkisi muazzam olacaktır. Eskisi kadar kolay görmek yok göklerde.

Bunun dışında İtalyanlar C1 Ariete, OF-4 (MTCA) ve son olarak da Fransa Leclerc, Roland 1 ve Super AMX-30 (Premium) gibi tanklara kavuştular. Benzeri yenilikler uçak ve helikopterlerde de mevcut. Hızlıca geçmek gerekirse artık A2D-1 Skyshark, AM-1 Mauler, Hunter F6, F-86K Sabre, J5N1 Tenrai, AH-1S Cobra, Me 264 "America Bomber", Re.

2002 ve Yak-3U gibi uzun süredir beklenen uçakları oyunda görmek mümkün. Eklenen yeni bölgelerden bir tanesi olan "Smolensk" tam da uçak görevleri için tasarlanmış bir yer. "Volcanic Island" isimli yeni adamızsa özellikle deniz ve kara savaşlarının bir arada cereyan etmesi için özel olarak tasarlanmış bir harita. Bunun haricinde Sicilya ve Malta'daki tüm bina modelleri güncelledi. Alaska'daki ele geçirme noktaları

arasındaki denge düzenlendi. Afganistan haritasına yeni yollar ve köprüler eklendi. Berlin ve Sicilya'da bulunan havaalanlarının assetleri görsel açıdan geliştirildi. Ayrıca cihazların verdikleri ve aldıkları farklı hasar tipleri üzerinde de düzenleme yapıldı. Bunlardan en önemlisi hullbreak efektlerinin üzerindeki değişiklik oldu. Yani daha o kadar çok güncelleme oldu ki bence siz girip bir sitesi üzerinden bakın. ◆



◆ Ertuğrul Süngü



FPL-Q DAVETİ • ÖDÜLLÜ LİGLER • ÖZEL TURNUVALAR • TÜRK LİRASI İLE ABONELİK

TURKISH STARS LEAGUE



TURKISH STARS LEAGUE
RESMİ PARTNERLERİ

TURKISH STARS LEAGUE

Espor adına geleceği şekillendirme vakti!

Espor ile yetişen nesil için artık başarılı olmak daha kolay. Turkish Stars League ile şu an CS:GO, yakında ise PUBG oynayan oyuncular için hem gelişebilecekleri hem de her ay 5.000 TL civarında para ödülü ve donanım ödülleri kazanabilecekleri bir platform mevcut.

Bugüne bugün tam 20 yılımı sizin espor dediğiniz, benim için ise pro gaming olarak geçen olguya adadım. 20 yılda çok şey değişti. Mesela 20 yıl önce CS oynarken tanıştığım arkadaşlarım ile hala görüşüyorum. Ölmez sağ kalırsak 20 yıl sonra da görüşürüz eminim. "Potti, Heaton, Ahl, Fisker, Spawn" diye saydığımızda hala içimiz titriyor. R2WCG yazdığımında bunu okuyup gözü dolacak arkadaşlara sahibim. O zamanlar saçım bile sakalımdan uzundu, hatta beyazlar hiç yoktu, öyle hesap edin işte. O günlerden bu günlere çoğu şey yoluna girdi ve artık oyuncuların birbirleri ile mücadele etmesi, antrenman yapması, düzenli bir şekilde kendini geliştirmesi çok daha kolaylaştı.

Oyuncuların bu süreçte bazı şeylere de dikkat etmesi gerektiği ortaya çıktı. Bedava turnuva düzenleyip, ücretsiz katılım ile klavyesine, faresine ya da para ödülüne turnuva yapan ama sonrasında ödülleri vermeyen, sen hilecisin diyerek turnuvadan atan, paranın ve ödüllerin üzerine yatan, kendi arkadaşlarını kayıran, şaibeli yollarla turnuvalara takım sokup koydukları para ödülleri kendilerine indirmeye çalışan,

sağa sola laf atarak işinden başka her şeyi yapmaya odaklanan ve en önemlisi hayalleri uğruna klavyenin farenin başına geçen gençlerin hayallerini çalmaya odaklanan organizatörlerin sayısı çoğaldı. Bu durum oyuncuların espora olan motivasyonunu da kıran, onları bu heyecanlarından ve tutkularından uzaklaştıran bir durum.

Bütün bu olumsuzlukların arasında Turkish Stars League projesi 14 Aralık 2018'de ortaya çıktı. Counter Strike bir tutkudur ve bu tutkuyu yaşayan Project NoScope tarafından daha fazla kişiye yayılması adına FACEIT ile yapılan anlaşma sonucunda, ülkemizde CS:GO server'ı bulunan tek yetkili FACEIT Partneri olarak operasyonu başladı. Kurumsal bir yapıyla başlayan TSL organizasyonu hem ülkemizde hem de dünyada bilinen üç büyük marka ile partnerlik anlaşmasını da hızla imzaladı. Önce Viewsonic, daha sonra MSI en son ise Logitech G ile el sıkışan ekip, Türkiye'de CS:GO oyuncularının gelişimi adına partner oldu.

TSL ne sunuyor?

Oyuncular için küfür kıyametin dönmediği, döndürenlerin süresiz uzaklaştırıldığı, hile koruması olan, güvenle ve bilinçli olarak oyun deneyimi yaşayacakları ve kazanacakları nakit ödülün ise 7 gün içinde oyuncuların hesaplarına yatacağı bir sistem sunuyor.

Ayrıca 128 Tick-Rate ve İstanbul yerleşimli bir sunucuya sahip tek FACEIT Partneri

olarak, çok düşük ping değerleri ile oyunculara profesyonel sahnenin deneyimini sunma opsiyonunu da özel olarak elinde bulunduruyor.

Başarılı oyuncuların FACEIT'in ünlü organizasyonu FPL'e kadar uzanan bir yola da buradan çıktığını belirtmemiz gerek. Bu sistem ile birlikte kendini geliştirmek isteyen oyuncular, kendi seviyelerine göre oyuncular ile eşleşerek ve uyumlu oyunlar sergileyerek gelişim gösterme şansını yakalıyor. Birlikte maça girdiği oyuncunun da kendisi kadar oyuna odaklı olması, açık iletişimde bulunması ile birlikte kazanmaya oynayan bir ekip ortaya çıkıyor.

Her ay yetenek gruplarına göre ayrılmış liglerde ve partner markaların desteği ile ayrıca düzenlenen etkinlikler ile oyuncular bir ay boyunca turnuva ve lig deneyimi yaşıyor.

Bugün dünya arenasında Woxic ve Xantares'i konuşuyorsak, bu bir tutkunun peşinden koşan, asla bırakmayan, zorlayan, yılmayan bir motivasyonun ürünüdür. Etrafınızda "ekipmana para vermem, 50 TL'lik fare ve klavye ile şahaneler yaratıyorum" diyenler olabilir. Fark yaratan ekipman asla 50 TL değildir ama 24 TL üyelik parası ile bu macerada gerçek bir fark yaratabilirsiniz. Ülkemizde düzenli CS:GO organizasyonu olmayan bir yapıda Turkish Stars League üzerine düşeni fazlasıyla yapmakta ve sizlere de bunu sunmaktadır.

◆ İlker Karas



MAGIC

The Gathering®

Arena'ya başlamadan önce size yardımcı olabilecek birkaç temel bilgi...

Kart oyunu severler bir süredir Magic: Arena'nın adını duyuyor hatta kendilerine engel olamayıp oynuyorlardır. Vakti zamanında RPG Günlükleri sayfamda kendisinden bolca bahsettiğim, hatta ülkemizdeki turnuva raporlarına bile yer verdiğim MtG, Wizards of the Coast'un nihayet dijital ortamdaki oyuncu kitlesini kabul etmesi ile bugün bambaşka bir seviyeye geldi. Paper Magic, yani gerçek kağıtlarla oynanan

Magic, ülkemizde 1995 yılından beri bulunuyor. Beni tanıyanların iyi bildiği üzere, ben de yirmi seneden uzun bir süredir kimi zamanlar yarı profesyonel, kimi zaman da Casual olarak bu oyuna hatırı sayılır miktarda zaman harcıyorum. Hal böyle olunca, biz de Enes'in yokluğunda Kürşat efendi ile biraz Magic ve Magic: Arena'dan bahsedelim istedik. Ben de kolları sıvadım, konuya ya-

bancı olan arkadaşlar için iki kart üzerinden bir analiz yaptım. Bu analizi yaparken de "MtG en iyi kart oyunudur" argümanımı da destekleyecek açıklamalar yapmaya çalıştım. Düşünsenize, 1993 yılında çıkan bir oyun ve akabinde üretilen tüm oyunlar, bir şekilde onun etrafında dönüyor. Dünyada örneği az bulunan bu "en iyisi" olma durumu, öyle görünüyör ki uzun bir süre daha devam edecek.

Karn Liberated Planeswalker Analizi

Karn Liberated! 1998 yılından beri Magic oynayanlar ya da Lore'u takip edenler için Karn karakterinin önemi büyüktür. Koskoca bir sete adını veren ve belki de en çok sevilen Magic seti olan Urza'nın yaratımı olan Karn Silver Golem, yıllar sonra Planeswalker olarak kendisini göstermişti. Planeswalker teması da görece yeni bir yapı. İlk olarak 2007 yılında üretilen Lorwyn seti ile gündeme gelen Planeswalker'lar, bugün Magic dünyasının marka yüzü haline geldiler. Hikâyenin tamamen bu arkadaşlar üzerinden dönmesi ve son sette bolca Planeswalker ile karşılaşmamız da pek sürpriz olmadı.

Planeswalker da bir türdür ve kendisine ait kurallara sahiptir. Daha önce bahsettiğimiz üzere, aynı isimli iki Planeswalker masada bulunamaz. Fakat birisinin gücü azalmışsa, masaya yenisini koyup eskisini mezarlığa atabiliriz. Bir dönemler ikisi aynı anda yok oluyordu ama bu kural sonradan değiştirildi. Yaratık kartlarına göre bir diğer değişiklik de yine Planeswalker olmalarıdır. Yani aralarında Human vs. olanları yoktur.

Tıpkı tüm Magic kartlarında olduğu gibi Planeswalker'lar da belirli bir kaynak ücreti karşılığında masaya inerler. Ücretleri büyüdükçe, yapabildikleri ve genel olarak oyuna olan etkileri de doğru orantılı olarak büyür. Bu örnekte artifact olmasından dolayı, sadece yedi adet renksiz kaynak isteyen bir kartı görüyoruz.

Planeswalker'lar da oyuncu gibidir. Sol aşağıda masaya geldiklerindeki toplam Loyalty puanları yazar. Bu rakam sıfıra düşünce ölürler. Rakip de tıpkı bize saldırıyor gibi Planeswalker'a saldırabilir ama ona saldırdığını Attack fazı başında belirtmesi gerekmektedir. Aynı şekilde, elden direk saldırı yapabilecek büyük kartlarını da Planeswalker'a atabilir. Nitekim bu kartların üzerinde farklı özellikler bulunur. Kimilerinde üç, kimilerinde dört ve yeni üretilenlerle birlikte artık statik özelliği de olan versiyonları vardır. Oyuncu Planeswalker kartını masaya indikten sonra, rakibin atacağı "Counter Spell" haricinde, herhangi diğer bir müdahaleden önce herhangi bir özelliğini kullanabilir. Bu örnekte de göreceğiniz üzere, Karn +4 diyerek hem başlangıç Loyalty puanını 10 yapar, hem de rakibin elinden bir kartı oyundan atmasını sağlar. -3 diyerek masada olan herhangi bir kartı oyundan atar. Bu özelliklerden herhangi birisi, turda sadece bir defa kullanılabilir. Bu hesapta Karn, iki tür +4 deyip, üçüncü tur -14 diyerek kendisini patlatıp ulti atabilir. Küçük ya da büyük fark etmez ama genelde, Planeswalker'lar ulti kullandıklarında, oyunun gidişatı büyük oranda değişir zira etkileri büyüktür. Bu yüzden engellenmeleri gerekmektedir. Karn örneğinde ulti attığı zaman tüm oyun baştan başlıyor ama o ana kadar Karn tarafından oyundan atılmış kartlar, Karn'ın sahibinin kullanımına hazır bir şekilde masada hazır oluyor! Ölümcül bir ulti!



Yaratık Kartı Analizi

Mtg dünyasında her kartın bir adı vardır. İsimler sadece bir yazıdan çok daha fazlasıdır zira belirli kurallar çerçevesinde aynı isimde iki kart masada bulunamaz. Mısal, türü Legendary olan aynı isimde iki kartı kontrol etmek mümkün değildir. Yani sadece isim deyip geçmemek lazımdır.

Burada kullanılan kartın türü yazar. Creature, Sorcery, Instant, Enchantment, Artifact, Land vb. gibi farklı kart türleri bulunmaktadır. Mısal, saldırı ve defansı olan tüm kartlar Creature olarak sayılır. Sorcery kategorisindeki büyüler sadece Main 1 ve Main 2 fazlarında kullanılabilirken, Instant büyüler kaynağınız olduğu sürece, herhangi bir zaman kullanılabilir ki zaten MtG'yi diğer tüm kart oyunlarından farklı kılan en önemli mekanik de budur; rakibin turunda da oynayabilmek... Bu kısımda ayrıca subtype da yazmaktadır. Mısal bu örnekte bir yaratık kartı var ama kendisi hem Treefolk, hem de Shaman. Bu type'lar sayesinde birçok farklı tema deste kurulmaktadır. Günümüzde Humans teması özellikle Modern formatında bir hayli rağbet görmektedir.

Her kartı farklı özellikleri ve oyuna etkileri olduğu gibi, bir de yaratık kartlarının üzerinde bulunan özellikleri bulunmaktadır. Lifelink, Vigilance, First Strike, Double Strike, Deathtouch vb. Burada gördüğümüz Trample özelliği ise en az oyun kadar eskidir. Eğer düşmanınıza yaptığınız altı hasarlık saldırıyı, düşmanınızın dörtlük savunması olan bir yaratıkla durdurmaya çalışırsa, arada kalan iki hasar puanı rakibe çarpar.

Tıpkı Trample gibi kartın ana özelliklerinden bir diğeri olan Persist, sete özel yeteneklerden olduğu için alt tarafa yazılmıştır. MtG'nin en güzel özelliklerinden birisi, her yeni blok ile birlikte, bolca yeni özellik oyuna eklenir ama o blokla beraber gider. Bu da oyunu dinamik tutmaya yeter. Persist özelliği, bu yaratık öldüğü zaman, eğer üzerinde -1 / -1 counter yoksa, -1 / -1 counter ile yeniden savaşı alanına dönmelerini sağlıyor. Bu sayede kart yeniden oyuna girdiği için, özelliği tekrardan triggerlanıyor ve yaratık olmayan bir kart yok etmeye imkân sunuyor. Bu tarzda kartların masaya geri gelmeleri için, ölüp Graveyard'a değil, direk oyundan Exile olmaları lazım. Bunun için de farklı kartlar olduğunu belirtmek isterim.

Bu rakamlar ve semboller, kartı oynamak için gereken kaynak türü ve miktarını belirtir. Bu örnekte en az üç yeşil kaynak, artı beş adet istediğiniz renkten kaynak ile yani toplamda sekiz kaynak kullanarak bu kartı masaya inebilirsiniz. Tabii rakibin bu duruma "Counter Spell" atmak gibi bir cevabı yoksa.

Her kartın üzerinde bir sembol vardır. Sembol kullanımının geçmişine baktığımızda, Alfa, Beta, Unlimited'dan başlayıp, 5th Edition'a kadar uzanan süreçte, herhangi bir şekilde sembol kullanılmadığını görürüz. Nitekim bu iş ilk Expert deste olan Arabian Nights ile başlamıştır. 1993 ile 1995 yılı arasındaki setlere Pre-Block setler denir. Set mantığı ise 1995 yılında üretilen Ice Age block ile başlayıp bugün halen devam etmektedir. Tabii bir de bu sembollerin renkleri vardır. Siyah: Common, Gümüş: Uncommon, Altın: Rare ve sonradan aramıza katılan Turuncu: Mythic Rare manasına gelmektedir. Kartların teorik olarak değerlerini belirten bu renklerin ilk kullanımı da 1998 yılında üretilen Exodus seti ile başlamıştır.

Kartların özellikleri saymakla bitmez. Özellikle oyuna gelince ya da gidince çalışan birçok mekanik vardır ve genelde rahatsız edici olurlar. Bu örnekte de Woodfall Primus'un oyuna girdiği gibi masada bulunan yaratık olmayan herhangi bir kartı yok etme özelliği olduğunu görüyoruz ki gerçekten kuvvetli bir hareket.

Sol taraftaki rakam saldırı, sağ taraftaki rakam da savunma gücünü nitelemektedir. Oyunda iki adet Main Faz bulunmaktadır ama sadece bir saldırı fazı vardır. Yani tüm saldırılar aynı anda yapılır ve rakibe bildirilir. Her saldırı direk rakibe yapılır; Hearthstone'daki gibi bununla buna, şununla da şuna saldırıyorum diye bir şey denemez. Rakip isterse gelen saldırıyı üzerine alır, isterse önündeki kartlar ile bloklar ya da elindeki kartlar ile bir büyü yapıp durdurmaya çalışır. Ayrıca iki kartı birbirine vurma anında, damagelar stack olmaz. Yani bir şekilde bu yaratığın altı canı ya biter, ya da tur rakibe geçince üzerindeki hasar tamamen silinir.





PUBG LITE

Şekersiz kola gibi, daha hafif bir sürüm

PUBG ilk çıktığında yer yerinden oynamıştı. Çok iyi hatırlıyorum, bugüne kadar herhangi bir benzer oyunu merak edip oynamamış ben bile açık oynamıştım. Benim gibi çoğu kişi de benzer bir mahalle baskısı ve merak sonucu oyuna dahil olmuştur. Grafikleri oldukça iddialı, oynanışı hırs yaptırıcı, arkadaşlar ile toplanıp mücadele vereceğimiz değişik bir deneyimdi. Genel olarak böyle bir ortam kendiliğinden en sevdiğimiz buluşma noktası haline geldi. İlerleyen süreçte turnuvaları ve etkileşimi artıkça oynayan sayısı da uçup gitti. En önemli sorun teknik olarak oyunun cidden ortalamanın üstünde bir PC'ye ihtiyaç duyması idi. Özellikle "Esports ready" demeye de başladıkları dönemde bu durum gerçekten onlar için sıkıntı yaratacak bir noktaydı zira ancak GTX 1060 ekran kartı ve Intel i7 serisi bir işlemci ile birlikte keyifli deneyim alınabilecek bir grafik seviyesinde oynamaya imkan veriyordu. Lakin oyunun iyi grafiklerde yüksek FPS verebilmesi ve akıcı olabilmesi adına özellikle düşük donanıma sahip bilgisayarlarda sıkıntı yaşıyordu. Özellikle internet kafe gibi mekanlarda da keyifle ve en iyi deneyimle oynanması isteniyordu. Tüm bu durumları değerlendiren PUBG Corp. en iyi yolu oyunun daha salt, daha az GB dosya boyutuna sahip, oynanış mekanikleri daha kolay ve kullanıcı dostu bir sürümünü hazırlamaya giriştiler. Tabii bu süreçte ana oyunu da boş geçmediler. PUBG LITE'in hazırlanıldığı süreçte de ana oyunda "Uсталık" sistemi hayata geçti. Güncellemeler ve iyileştirmeler de gelmeye devam ediyor. İyi bilgisayarlar sahip olanlar için PUBG, donanımı daha naif bir yapıda olan oyuncular için ise PUBG LITE piyasada yerini buldu.

PUBG'den farkı ne?

Fark sadece daha düşük donanım için iyi optimize edilmiş bir PUBG sürümü çıkartmış

olmak değil elbette. Örneğin PUBG LITE'ı oynamak için Steam değil kendi sitesinden oyunu indiririz ve bir hesap açmanız gerekiyor. Herhangi bir Free to Play oyundan farksız bir yapıya bürünen PUBG LITE, daha önce Steam hesabı açmamış ya da alışveriş yapmamış oyuncuları da kapsayan bir hale gelmiş. Oyun daha basit bir oynanışa sahip. Özünde yine uçaktan atlayıp, paraşüt açıp, eşya toplayıp, ölü taklidi yaparak en son ayakta kalan kişi olmaya çalışıyoruz. Fakat arayüz ve oynanışta ilk başlayanlar için en büyük problem, oyunun komplike bir dikkat istemesiydi. PUBG LITE ile birlikte mini haritada etrafınızda ateş edildiğinde yakınlık uzaklık ve yön bilgisine dair bir tahmini yönlendirme ikonu beliriyor. Çok yakında ise koyu kırmızı, sizinle alakası olmayan bir uzaklıkta gelişen mevzular için ise daha soluk bir kırmızıda işaretçi beliriyor. Ayrıca haritada bulduğunuz bir aracı biraz kullandıktan sonra inerseniz, mini haritada etrafınızda arabayı nereye bıraktığınızı

da görebiliyorsunuz. Bu iki detay o kadar kıymetli ki, oyuna yeni başlayan ve daha önce belki hiç PUBG oynamamış insanlar için oyunun çok zor bir ortama dönüşmemesini engelliyor.

Kozmetik güncellemeler de oldukça güzel. Örneğin üstümüze başımıza değişik tematik eşyalar artık dükkân seçeneğinden alabiliyoruz. Paraşütümüzün bezi bile değişiyor. Oyunda silahlara skin düzenlemesi gelmiş durumda.

Bütün bu detaylar PUBG LITE için uzun soluklu, ücretsiz ve keyifli oynanışa, kalıcı olmasına yönelik düşüncenin eseri aslında. PUBG için teknik altyapıdan, hatalardan ve sorunlardan çok fazla eleştiri alındı. Hatta çok fazla demeyelim, bildiğin taşlandı senelerdir. Şimdi ise karşımızda gelişim sürecinde olan ve gün be gün üstünde çalışılan bir oyun var. PUBG LITE daha iyi organize olunmuş ve üstünde daha önce yaşanan sorunlardan da deneyimler alınarak hazırlanmış olduğu çok hissedilen bir yapıymış olarak önümüzde duruyor. ♦ İlker Karas





QUAKE II, RTX VE FATALITY

Başlığı okuyup üç kelimeyi birden biliyorsanız, siz bir veteransınız!

İtiraf edelim, spotta size yaşlı demek istemedik. O nedenle daha afil bir terim ile ortamı yumuşattık. Eğer bilmiyorsanız bu yazının sonunda "Vay anam vay, neler dönmüş Kürşat?" diyebilirsiniz. Yazıları isteyen pek sevgili dostumuza böyle şaşırabiliyoruz arada. Neyse, konumuz Quake, RTX ve Fatal 1ty! Hadi gidiyoruz! Quake. Oyun dünyasının en sıra dışı yapımları arasında önde gidip bayrak sallayanlarından. Çok hızlı düşünmeniz, karar vermeniz, aksiyon almanız ve aynı hızda da rakibinizi takip etmeniz gereken, ezber ve zamanlamaya dayalı dünyanın en çılgın oyunu. Günümüzde bile onu geçebilen bir oyun yok. En çok yaklaşanı Apex Legends, onun da durumu ortada. Şu an Quake oynatsanız, tahammül edebileni de çıkmaz. Akıl almaz bir adrenalin üzerine kurulu yapım.

Quake II RTX nereden çıktı?

Aslında bu icadı NVIDIA çıkarmamış. Hani şirketlerde bir sıkıntı olursa ilk stajyerlere yıkılır ya, bu durum da öyle. Quake II için açık kaynak kodlu olarak ortada dolanan projelerden birinin adı Q2VKPT. Eski bir NVIDIA stajyeri olan ve şu anda Karlsruhe Institute of Technology'de Ph.D. öğrencisi olan Christoph Schied tarafından yaratılmış. RTX teknolojisinin primitif hali diyebileceğimiz Path Tracing isimli yoğun hesap içeren bir teknoloji ile ortaya çıkmış. Christoph kendi web sitesinde Q2VKPT'i gelecek araştırmalar için bir temel ve ışın izlemenin güzellikleri için bir platform olarak tanımlamış. NVIDIA, Q2VKPT'nin yayınlanmasından sonra onunla daha önce birlikte çalışmış ışın izleme uzmanların çalışmaya eklemeler yapmak istemiş. Teklifi kabul eden Christoph GDC 2019'da yeni yaratılmış Quake

II RTX'i NVIDIA ekibi ile birlikte tanıttı. Bana göre bu müthiş bir şovdu. Quake dünyanın en hızlı oynanan oyunu, oynarken grafiklerin güzelliği asla umurunuzda olmayan bir yapım. RTX ise tam tersi sizi alıp götürün, muhteşem ışın izleme sahnelerine maruz bırak ve oyun zevkinizi keyif yönünde yavaşlatan bir yapım. Bir gövde gösterisi olarak "bu hızda oynanan bir oyunda bu kalitede ışın izleme teknolojisi ile şov yaparım, alırım anahtarını mayk" durumu söz konusu. Dünyanın en hızlı oynanan oyununda hangi manyak buna dikkat eder? Bildiniz, Fatal 1ty! Henüz konu ile bir bağına görmedim aslen ama her an bir yerlerden çıkıp onu tekrar Quake oynarken görebiliriz. Geçmişte Nvidia Basın Konferanslarında boy göstermiş, yeşil siyahlı ekibin aynı ceketinden 55 tane olduğunu düşündüğüm ve hiç eskimemesinden meraklandığım jantı patronu Jen-Hsun ile çeşitli oturumlar gerçekleştirmiştir. ♦ İlker Kardeş



KİMDİR FATALITY?

Gerçek adı Johnathan Wendel, 1981 doğumlu. Dünyada espor, esporcu değil progamer ya da cyberathlete olarak tanımlanırken bir idol olarak ortaya çıkan, totalde 450.000 dolar kazanan, devamında Fatal 1ty adını markalara pazarlamaya ve kendi ismini ürüne çevirmeyi başarmış, Time, The NY Times, Forbes ve BBC World gibi dünyaca ünlü basın kuruluşlarının dikkatini çekmiş, Quake, Unreal Tournament ve Painkiller ile ismini duyurmuş bir oyuncudur. Adımı açıklamak bile bir paragraf aldı, faresinin kablosuna beton yetmez. Siz düşünün işte şanını. Biraz daha açayım konuyu, arkadaşın oyun skalası şöyle: Quake, Quake 2, Quake 3, Aliens versus Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty 2, Counter-Strike: Source, Unreal Tournament 2003, Doom 3, Painkiller, Quake 4, Counter-Strike. Özellikle bireysel oyunlarda muazzam bir yeteneğe sahip. Özellikle NVIDIA'nın geçmişte birçok etkinliğinde bulunan bir isim. XFX firması ile de adına özel Nvidia 8800 GTS 320 modeli ve alt modelleri piyasaya çıkmıştı. Bu aralar Twitch'te yayınlarını sıklaştırmış halde ve yine Overwatch, Apex Legends gibi FPS odaklı gidiyor. Ben bu yazıyı yazarken ise Dota Underlords oynuyordu. Belli mi olur, Quake II RTX Championship yapılır, finalde de onunla bir gösteri maçı düzenlenebilir. Seviyoruz seni Fatal 1ty. Heaton ile birlikte espor konusunda girişimliliği nasıl yapmamız gerektiğine dair muazzam örnekler sundun. Şu teorileri yazacak kadar delirmemizi sağladın. İyi ki varsın.

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

125 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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



ASUS

ROG Gladius II Wireless

Kablodan kurtulmak isteyen oyuncular için makul fiyatlı ve performanslı bir alternatif.

Sayfa
102



DONANIM

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



MSI GE75 Raider 9SE

RTX 2060'ın gücünü hissedin.

Masaüstü oyun canavarlarının taşınabilir alternatifi olarak karşımıza çıkan MSI dizüstü bilgisayarları arasında çok sayıda model var. Özellikle son dönemin popüler ekran kartı olan GeForce RTX 10 ailesi ve Intel Core i7-9750H işlemciyle beraber güçlenen oyun özelinde dizüstü bilgisayar tarafına yeni bir örnek de MSI'ın GE75 Raider 9SE modeli.

Tasarım anlamında boyutları itibarıyla büyük, ancak agresif yapıdan ziyade daha sade çizgide tasarlanan GE75 Raider 9SE, böylece aslında yalnızca oyunculara değil, güçlü bilgisayar arayan kullanıcıların geneline hitap etmeyi başarıyor. 17.3 inç büyüklüğünde ekranı ve özellikle ince çerçeveleriyle bu sade görüntüsünü, geniş görüntü alanıyla da zenginleştiren laptop, oyuncuların pek sevdiği SteelSeries RGB klavyeye de üzerinde yer veriyor.

17.3 inç ekranı 1920x1080 piksel çözünürlük sunan GE75 Raider 9SE, 144Hz tazeleme hızına sahip ekranıyla ekran kartının performansına ayak uydurabiliyor. Bu modelinde GeForce RTX 2060 ekran kartını kullanan MSI, işlemci hanesinde de az önce söylediğimiz gibi Core i7-9750H işlemciye yer veriyor. 6 çekirdekli ve 12 izlekli bu işlemci, 2.60 GHz frekansında çalışıyor, ancak turbo modda 4.5 GHz frekansına yükselebiliyor. Bilindiği gibi bu yılın taze işlemcilerinden biri olan Core i7-

9750H sayesinde gerek popüler oyunları gerek üst seviye güç gerektiren uygulamaları rahatlıkla çalıştırabiliyorsunuz. 6 GB GDDR6 belleklere sahip GeForce RTX 2060 ekran kartı hazır elimizin altındayken elbette GE75 Raider 9SE ile Battlefield V oynamayı ihmal etmedik. Elbette bu kart ile Ray Tracing konusunda RTX 2080 kadar yüksek performans sağlayamıyorsunuz, ancak grafik detaylarıyla gayet tatmin edici bir oyun deneyimi elde edebiliyorsunuz. Özellikle Battlefield V gibi online oyunlarda büyük oranda ihtiyaç duyacağınız internet bağlantısı konusunda da eğilen MSI, pek çok laptop modelinde olduğu gibi bu modelinde de Killer Ethernet ile kabloyla internete gecikmesiz bağlanma olanağı tanıyor. Kablosuz olarak da keza. Zira bu noktada da Intel Wireless-AC 9560 yonga ile 802.11ac standardında Wi-Fi desteği mevcut. Öte yandan merak edenler için Bluetooth 5 desteğinin de olduğunu söyleyelim.

GE75 Raider 9SE'in diğer önemli teknik detayları arasında da güçlü özellikler mevcut. 32 GB DDR4 RAM'lere sahip olan laptop'ta bu RAM'ler 2666 MHz frekansında seçilmiş. Öte yandan aynı anda hem performans hem kapasiteye oynayan MSI, GE75 Raider 9SE'de hem SSD hem sabit diske yer veriyor. 256 GB SSD'nin yanı sıra laptop'ta ayrıca 7200 RPM 1 TB

kapasiteli bir sabit disk yer alıyor. Bu arada merak edenler için SSD'nin CrystalDisk-Mark sonucunda 1585 MB/s okuma, 849 MB/s yazma performansı sağladığını da söyleyelim.

Son olarak GE75 Raider 9SE'in CoolerBoost 5 soğutma sistemine sahip olduğunu ve Dynaudio ses desteğine sahip Giant hoparlörleri bulduğunu da söyleyelim.

MSI GE75 Raider 9SE, sağladığı performansla pek çok oyuncunun sevgilisi olacak bir dizüstü bilgisayarı. Gerek 17.3 inç büyüklüğünde 144Hz ekranı olsun, gerek yeni ve güçlü işlemcisi olsun, gerekse de diğer bahsettiğimiz çevre özellikleriyle iyi bir oyun bilgisayarı arayanlara hitap ediyor. GeForce RTX 2060 sahibi olmasıyla oyunlarda da gayet başarılı performans gösteren laptop, fiyatıyla ise RTX 2080'li olan modellere kıyasla daha uygun fiyatlı elbette. Şu an bu dizüstü bilgisayarını piyasada 14 bin TL civarına bulabiliyorsunuz.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek performans. İnce ve güzel görünen ekran. Steelseries RGB klavye. Ses performansı. Başarılı soğutma sistemi
EKSİ Ülkemiz şartlarında çok da ucuz sayılmaz



Asus ROG Delta

ESS 9218 Quad DAC'lı ilk oyuncu kulaklığı

Bu incelememizde Asus'un oyunculara özel ailesi Republic of Gamers'ın iddialı bir kulaklık modelini değerlendireceğiz. Özellikle profesyonel oyunculara hitap eden bu kulaklık, pek çok yönden kullanan kişiyi kendinden memnun bırakacak cinsten bir ürün oluyor.

Hemen kilit noktalarından bahsederek başlayacak olursak, bu kulaklık ESS 9218 Quad DAC ile donatılmış ilk oyuncu kulaklığı olarak önem arz ediyor. Bu sayede netlik ve ayrım konusunda oyunculara fazlasıyla iyi performans sunan Delta, piyasanın bu anlamda en iyi kulaklıklarından biri olmayı başarıyor diyebiliriz. Hi-fi sınıfı ESS 9218 Quad DAC ile kayıpsız ses işleme özelliğine sahip olan kulaklık ile oyunlarda rakiplerin konumunu net biçimde kestirebiliyor, ayak seslerinin yönünü tayin edebiliyorsunuz. Elbette bunun için iyi de bir oyuncu olmanız gerektiğini söylememize gerek yok sanıyoruz ki.

Kulaklığın özel alanı FPS oyunları. Quad-DAC ile 127 dB'lik sinyal gürlüğü oranına ulaşabilen kulaklık, RGB ışıklandırılabilir yapıyla da dikkat çekici duruyor. Yine tanıtıldığı dönemde tek renkli aydınlatmadan ziyade, dairesel gökkuşağı efektiyle RGB aydınlatmaya sahip ilk oyuncu kulaklığı

olan ROG Delta, farklı renk ışıklandırma ve efektlerini Asus Aura Sync yazılımı ile belirlemenize olanak tanıyor. Bu sayede oyun oynarken istediğiniz ışıklandırmayı seçebiliyorsunuz.

Kulaklığın tasarımı da D-Shaped olarak belirlenmiş. Kulaklıkta sürücüler D şeklinde tasarlanmış ve 50 mm büyüklüğünde olarak yer verilmiş. Biz kullandığımız süre boyunca farklı kişilerce de denediğimiz kulaklığın büyük yapıyı sebebiyle herkese uygun olmadığını söyleyebiliriz. Ancak eğer başınıza uyuyorsa, gerçekten de çok rahat edeceğiniz bir gerçek. O nedenle satın almadan önce denemenizi önemle öneriyoruz. Bu arada kulaklığın ağırlığının da 387 gram seviyesinde olduğunu söyleyelim. Bununla beraber kulaklık oldukça sağlam yapıda tasarlanmış. Menteşeler, kafa bandı ve çevresindeki birimler uzun yıllar boyu kullanılabilir cinsten.

Kulak ünitesi üzerinde RGB ışıklandırmayı kontrol edebileceğiniz, ses ve mikrofon ayarlarını yapabileceğiniz kontrol birimlerini de bulduran ROG Delta, kullanmadığınız durumlarda yerinden çıkartabileceğiniz bir mikrofonu üzerinde yer veriyor.

Kulaklığı PC'de kullanabileceğiniz gibi elbette konsol ve mobil cihazlarla da kul-

lanabiliyorsunuz. Geleneksel USB'nin yanı sıra USB-C bağlantısı da sunması ile yeni nesil akıllı telefonlarla da kullanmak isteyen oyuncular bu kulaklıktan bu platformlarda da rahatlıkla yararlanabilirler.

Sonuç olarak Asus ROG Delta, özellikle profesyonel oyun severler tarafından tercih edilecek bir oyuncu kulaklığı oluyor. Yine özellikle FPS oyunlarına gönül verenlerin seveceği bir model olacağına da altını çizelim. Ses performansının yanı sıra RGB ışıklandırmalarıyla bir hayli çekici duran kulaklık, yapı itibarıyla de başına uyanlar tarafından çokça rahat bulunacak ve sevilenecek. Ancak D-Shaped yapıyla kulak sürücülerinin herkese uygun olmadığını bir kez daha hatırlatmak gerekiyor.

Asus ROG Delta'nın fiyatı ise 1500 TL dolaylarında. Bu anlamda pahalı bir kulaklık olduğu da aşikar. **♦ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Rahat ve konforlu yapı. RGB ışıklandırmalar. Ses kalitesi muazzam. ROG Armoury yazılım desteği.
EKSİ Boyutları herkese göre değil. Fiyatı yüksek

90



TP-Link Deco M4

Evi büyük olanlar için mesh çözümü

Eğer eviniz büyükse, çok katlıysa sağlam bir internet için en temiz bir mesh sistem kurmak. Buna ilişkin çok sayıda çözüm bulunuyor. Deco M4 için şunu söyleyelim. Bu cihaz bir modem görevi görmüyor. Bir router ve erişim noktası olarak kullanabiliyorsunuz, fakat bir modeme ihtiyacınız olacak. İkili ve üçlü set olarak tercih edilebilen Deco M4'ün bir tanesini modeminize kablo yoluyla bağlıyorsunuz. Diğerini ise, eğer çift katlı bir meskende kullanacaksanız diğer kata, geniş alanda kullanacaksanız ise, alanın diğer noktasına yerleştiriyor, prize takıyor ve ardından da Deco mobil uygulamasını açılıyorsunuz.

Deco M4 mesh sistemin, router'la genişletilen internetten önemli farkı, kapsama alanı ve performansının yanı sıra katlar arası dolaşımarda anlık internet kesintileri yaşatmaması oluyor. Her ne kadar farklı birimlerden oluşsa da, tek bir birleşik ağ oluşturan Deco, böylece dolaşımarda, akıllı telefon, tablet veya dizüstü bilgisayarınızın internetten kopmasına izin vermiyor. Deco M4'ün elimizdeki ikili paketi, toplamda 260 metrekareye varan bir alana Wi-Fi erişimi sağlayabiliyor. Eğer alanınız bundan daha geniş ise, o halde 3'lü Deco M4 paketini de tercih edebilirsiniz. Öte yandan geniş alanlarda değil, katlı sistemlerde kullanacaksanız da kat satışına göre Deco M4 tercih etmek faydalı olacak.

802.11ac standardından faydalanan Deco M4, çift bant teknolojisini kullanıyor. Bunlardan 2.4 GHz frekansta 300 Mbps, 5 GHz frekansta ise 867 Mbps teorik hızlar sunan kit, her bir ürününde dahili 2 anten bulunduyor.

Sonuç olarak Deco M4, özellikle geniş menzil alanına ihtiyaç duyan, birden fazla kata internet ağı yaymak isteyenler tarafından ilgi duyulacak bir ürün. Kurulumuyla da gayet kolay bulacağınızı düşündüğümüz Deco M4'ün fiyatının şimdilerde 1025 TL olduğunu söyleyelim. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Hoş tasarım. Mükemmel maksimum hız. Diğer Deco ürünleri ile çalışıyor. Çift Gigabit Ethernet portu.

EKSİ Fiyat farkını telafi etmek için diğer Deco sistemlerinden daha az özelliğe sahip.

90



Asus ROG Gladius II Wireless

Uygun fiyata kablosuz performans faresi

Gladius II Wireless cüssesi hayli büyük bir oyuncu faresi. Kablosuz haliyle 132 gram ağırlığındaki fare uzun süredir teste konuk ettiklerimiz arasında en ağırı diyebiliriz. Eğer eliniz büyük değilse ve palm tutuşu tercih ediyorsanız zorluk yaşamanız olası. Bunun dışında ergonomi için söyleyecek bir söz yok. Ele gayet iyi oturan ve yan kısımlardaki Aztek temalı kauçuk kaplama sayesinde elden kaymayan fare oldukça rahat bir kullanım sunuyor. Yan kısımdaki düğmelere ulaşmak oldukça kolay ve oyun oynarken buraya tuş atadığınızda size yük olmuyor kesinlikle.

Gladius II Wireless, kablolu modele kıyasla iki önemli farka sahip. İlk olarak kablolu modelde kullanılan 12000dpi (250IPS/50G) Pixart PMW3360 sensör, bu modelde yerini 16000dpi (400IPS/50G) destekleyen Pixart PMW3390'a bırakmış. Şimdilik Asus'un kablosuz farelerine özel gibi gözükken bu sensör hakkında oldukça fazla teori var ama en mantıklısı PMW3390'ın güç tüketimi konusunda daha tutumlu bir PMW3389 olduğu yönünde. Her durumda piyasadaki en iyi sensörlerden birisi veya en iyisi olduğu bir gerçek.

Diğer fark ise RGB ışıklandırmada ortaya çıkıyor zira kablolu modele göre çok daha mütevazı bir aydınlatma kullanılmış, tahmin edebileceğiniz gibi sebep güç tüketimini sınırlamak. Tüm aydınlatmaları açıkken 30 saat üstünde bir dayanım gösteren batarya ışıklar kapatıldığında 45-50 saati bulabiliyor. Kutu içeriğinden çıkan en dikkat çekici parça ise Asus'un pakete bir çift Omron anahtar eklemiş olması. Daha yumuşak bir tıklamaya sahip bu anahtarlar birkaç vida sökülerek rahatlıkla değiştirilebiliyor ve sertlik konusuna önem vermeseniz bile direkt olarak "orijinal yedek parça" görevi yapıyorlar. Çok beğendim açıkçası. Gladius II Wireless başarılı yan donanımı ve teknolojik özellikleri ile dikkat çeken, fiyat konusunda da aşırıya kaçmayan bir ürün. Şu anda piyasada 660 TL civarında bulunabiliyor ki bu yetenekte kablosuz bir model için gayet ideal. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Zengin kutu içeriği, yüksek performanslı PMW3390 sensör, kaliteli malzeme ve işçilik, ergonomik tasarım.

EKSİ Eli küçük olanlara göre değil. 132gr ile sınıfının en ağırlarından.

86



Sayfa
104

KÜLTÜR & SANAT

GODZILLA

KING OF THE MONSTERS

Japon kültüründe kocaman bir yer kaplayan
seri batı sosuna bulandırılırsa...

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Yaz sıcaklarında buz gibi albümlere, kitaplara ve filmlere hazır mısınız? O zaman başlıyoruz!

ALBÜM

MANOWAR
KINGS OF METAL

Bu ay çıkan albümlere şöyle bir baktım, bir tarafta Overkill'i gördüm. Geçen ay tanıttık zaten. Dedim Overkill peşine başka bir "baba" yazmak gerek. Bu ay Manowar konseri olacağını da hatırlamamla birlikte Manowar'ı çoğumuzun tanıdığı ilk albüm olan 1988 yılı çıkışlı Kings of Metal'i şöyle bir yazayım dedim. Şarkıların gazı öyle bir noktada ve öyle bir derecede ki diğer tüm Manowar albümlerini toplasanız -çoğu dinleyici için- bu albümün etkisini yakalayamaz. Albümün açılış şarkısı Wheels of Fire. Kafadan mevzuyla motorlarla açır çatır çutur giriyorlar. Bu giriş size Annihilator ve benzeri Speed / Thrash Metal gruplarını anımsatacaktır. Arkasından Kings of Metal çalmaya başladığında kendinizi bir Harley Davidson'un üzerinde düşünmeniz olası. Böyle de kral bir şarkı, albümün iki numarası olup ortalığı talan etmesi ve daha ikinci şarkıda albüme dair bütün beklentileri yükseltmesi de cabası. Other bands play, Manowar kill! Çok iddialı olduğunu kabul etmemiz lazım lakin gerçeklerden kaçamayız. Böyle alev alev bir şarkı üzerine Heart of Steel resmen tüy dökücü krem etkisi yaratıyor. Kings of Metal hem Manowar'ın hem de Heavy Metal dünyasının gördüğü en baba albümler arasında parmakla gösterilerden biridir. ♦ İlker Kardeş



SİNEMA

TOY STORY 4

1995 yılından bugüne kadar milyonlarca sinemaseverin ilgisini kazanan Oyuncak Hikayesi serisi maceraya kaldığı yerden devam ediyor. Bir nesli büyüten, aynı neslin gözyaşlarıyla hatırladığı seride Andy, yolculuk nedeniyle biricik oyuncak dostlarından vazgeçmek zorunda kalmıştı. Bonnie bu yalnızlığa fazla dayanamamış ve kendisine Forky adlı yeni bir oyuncak arkadaş yaratmış. Maalesef Forky bu oyuncak olma işine pek alışamamış ve kendisini bir çöp gibi, fazlalık gibi hissetmeye devam etmekte. Hikaye de burada başlıyor

zaten. Bonnie, tüm oyuncakları ailesinin çıktığı yolculuğa dahil edince, bu yolculuk Woody'nin Bo Peep ile bir araya geleceği beklenmedik bir maceraya dönüşüyor. Her yaşta izleyicinin keyifle zaman geçireceği Toy Story 4 gerçek bir görsel şölen. Türkçe dublajın başarılı olmasının yanında özellikle nostalji kokan parçalar, içinizi ısıtmaya yetiyor. Five Nights at Freddy's, PUBG gibi oyunlara da gönderme yapıp, bol bol güldürmekten geri kalmayan animasyon, zamanınızı hak eden detaylara sahip. ♦ Ceyda Doğan Kardeş



DİZİ

GOOD OMENS

Şeytan'ın oğlu Deccal'ın doğumu ile dünyanın sonu gelmektedir. Cennet Bahçesi'nde ortaya çıkan "ilk günah" zamanından beri arkadaşlık kuran Crowley (David Tennant) ve Aziraphale (Michael Sheen), Deccal'ı kendi yöntemleriyle büyüme görevine sahiptirler. Kıyamet adım adım yaklaşırken, biri cennetin biri de cehennemin dünyadaki temsilcisi olan ikili, yerine göre ortak hareket etmeye başlarlar. Çünkü ikisi de Dünya'ya değer vermektedir. Altı bölümden oluşan dizinin her bölümü, neredeyse bir saat. Dizi, 1990 basımı

olan aynı isimli romandan uyarlanmış. Fantastik ve komedi türündeki dizi, kendinizi çok hızlı kapırtımanızı sağlarken, özellikle hikayesini izleyiciye yansıtmada başarılı. Absürt replikler, İncil'den alıntılar, leziz müzikler, özellikle tüm kadronun oyunculuğu mükemmel. Dizinin introsu bile kendi halinde eğlenceli. Kitabın tamamının diziyeye tam olarak yedirilmesi, ne yazık ki ikinci sezon beklentisine girenleri üzebilir. Ancak hala devam etme ihtimali olduğunun da altını çizelim.

♦ Ceyda Doğan Kardeş



DİZİ

NOS4A2

Bildiğiniz vampir temalı yapımlarından oldukça farklı olan NOS4A2 (Nosferatu), Stephen King'in oğlu Joseph Hillstrom King'in aynı isimli romanından uyarlandı. Dizinin ilk sezonu 10 bölümden oluşuyor ve ikinci sezon için şimdilik gözler AMC'ye çevrilmiş durumda. Yapım, çocukluğundan beri özel güçlere sahip ve bu gücünü gizli kullanmak zorunda olan Victoria McQueen'in (Ashleigh Cummings) hikayesini anlatıyor. Vic, bulunamayan şeyleri bulmakta çok iyi bir ablamız. Diğer tarafta küçük çocukların ruhlarıyla beslenerek gençleşebilen Charlie Manx (Zachary Quinto) de dizide Christmasland adlı

hayali kasabanın sahibi olarak boy gösteriyor. Günün birinde ikilinin yolları genişir ve Manx, sırrının ortaya çıkma ihtimaline karşı Vic'i ya kendi tarafına çekmek zorunda olduğunu anlar. Eğer bunu da başaramazsa Vic'i ortadan kaldırmalıdır. Çünkü Vic, kasabanın kaybolan çocuklarını bulmakta karardır. Eğer romanı okuduysanız, dizide birtakım değişikliklerin olacağına hazırlıklı olmanız şart. Barındırdığı "ağır dram" konusu ise türünü sevmeyenleri itecek konularla işlenmiş. Diğer tarafta makyaj, oyunculuk, müzik derken birçok konuda da izleyiciyi çeken detaylara sahip. ♦ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

NITRATE OPEN WIDE

Yeni keşfettiğim çingıraklı metal gruplarından biri de Nitrate. Müzikleri tam bir salaşlık abidesi. Çığlık çığlığı. Yaş kaç olursa olsun kemiklerinizi ısıtacak bir enerjiye sahipler. Ne çok arsız ne çok gereksiz. Tam ortasında, kulak memesi kıvamında. Geçmişte Mud Slick çok hoşuma gitmişti benzer tonlarda, Nitrate onlardan daha bir taze gitar tonuna sahip. Yormuyor ama kıpırdatıyor. Night Time City şarkısını bir arkadaşınıza adını göstermeden dinletin, Bon Jovi'nin ilk dönemleri sanacaktır. ♦ İlker Karaş

SİNEMA

GODZILLA: KING OF THE MONSTERS

Japonların canavarlarla arasının iyi olduğu malumunuz. Godzilla ve Kong: Skull Island'ın küresel başarısının ardından, şimdi de kral ile tanışma vakti geldi. Godzilla: King of the Monsters'da aralarında Godzilla'nın da bulunduğu kudretli canavarlar Mothra, Rodan ve Üç Başlı Kral Ghidorah birbirleriyle kafa kafaya gelirler.



Antik çağlara ait oldukları düşünülen bu gökdelen boyutundaki canavarlar hayata dönünce insanların mutsuz ama kendi halinde ilerleyen yaşamı alt üst olur. Filler tepişirken olan bize olur yani. Godzilla efsanesini sevenlerdenseniz bu filmi muhtemelen beğeneceksiniz. Özellikle titan modellemeleri konusunda yaratıkların detayları takdire değer. Aksiyon, macera ve fantastik öğelere sahip olan filmde iki farklı son mevcutmuş. Galiba bu olaya yavaş yavaş alışsak iyi olacak.

♦ Ceyda Doğan Karaş

ALBÜM

JORN LIVE ON DEATH ROAD

Jorn ile yolum yoğun gitar çalıp stüdyo yaptığım dönemlerde keşişmişti. Cover hastası biri olarak ve özellikle de stüdyoda sürekli cover çaldığımızdan Deep Purple'ın Burn şarkısına yaptıkları efsane coverdan yakalamıştım. İlginçtir, o şarkı üstüne başka bir şarkısı var mı yok mu diye araştırma gereksinimi de duymadım. Bende bazı gruplarda böyle oluyor. Bu ay ne yazsam diye dolanırken canlı kayıt albümlerine denk geldim ve artık bir yazalım dedim. Evde, yolda ya da iş yaparken konser kaydı dinlemenin en güzel yanı, o konsere gitmişseniz anılarınız depreşir. Gitmemişseniz ise hayal kurarsınız. Albümde birbirinden güzel şarkılar var. Fakat en güzeli tabii ki DIO'nun Rainbow in the Dark şarkısı ve ona yaptıkları yorum. Kimse o şarkıyı DIO gibi yorumlayamaz. Fakat kim yorumlarsa yorumlasın gerçekten harika deneyimler yaşıyoruz bizlere.

♦ İlker Karaş



OTAKU CHAN

Dünyanın en çok satan mangaları, en sevilen animeleri dediğimizde karşımıza hep Shounen seriler çıkıyor. Peki Shounen dediğimiz nedir ki?

Shounen Japonya'da aslında belli bir yaş grubuna hitap eden manga ve animeler demek. Genç erkek anlamına gelen Shounen kelimesiyle adlandırılmış bu türün en ünlü ve çok satan dergisi 1968'de başlayan Shounen Jump. Ve bu derginin kapağında da yazan mottosu, gençlere "arkadaşlık, zafer ve gayret" aşlamak. Shounen dergilerinde yayınlanmayan mangalar ise aslında bu türe girmiyor. Yani birinci kural bu yaş grubuna hitap eden bir dergide yayımlanmak. Senelerdir Shounen dergilerinde yazılan çizilen mangaların "arkadaşlık, zafer ve gayret" temel maddelerinin bir kombinasyonu olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Karakterimiz kendi tayfasını, yoldaşlarını toplayacak gayretle dövüşecek, yıkılsa bile geri kalkacak ve sonunda zafere koşacak. Ama elbette zaman içinde oturmuş birtakım klişelere de sahip oldu bu tür. Masaya yatırıp biraz mıcıklayalım bakalım neler çıkacak altından bu klişelerin.

Saf bir ana karakter

İstisnaları olmakla birlikte çoğunlukla Shounen serilerinin ana karakterleri, içinde naiflik barındıran, genellikle pek kurnaz olmayan, düşünmeden atılan kişiliklere sahipler. One Piece'den Luffy'nin katmerli



oyalara daha basit bakması, Bleach'den Ichigo'nun hiç düşünmeden aksiyona atılması ve bazen bunu, özellikle de Naruto'nun, aptallık ve komedi seviyesinde yapması naifliklerinin bariz göstergesi. Dragon Ball'dan Son Goku'nun başta Bulma'nın kız olduğunu anlamaması, Kahramanlık Akademi'de Midoriya'nın saf ideallerine göre hareket etmesi vs. gibi pek çok örnekler var elimizde. Bu tipten en büyük istisnası da tabii ki Death Note'dan Light Yagami. Kurnazlığın, giderek çarpılan ideallerin önde gidenine sahip bir arkadaşımız kendisi.

Bol bol dövüş

Düşünmeden olaya atıldık; n'apacağız, elbette dövüşeceğiz! Shounen serilerinin olmazsa olmaz özelliği aksiyon. Bu aksiyonu dövüşle de kısıtlamamak lazım elbette. Tür içine giren spor anime ve mangalarından Kaptan Tsubasa'nın bölümlerce bitmeyen maçları, bir türlü düzleşmeyen sahada saatler süren top koşturmaları da buna örnek. Elbette bu kadar dövüşü Naruto'da Ninja görevleri kisvesinde, One Piece'de her uğranan adada bir olayla izliyoruz ama açtığımız başlık altına girecek önemli bir alt başlık da turnavalar. Bol bol turnuva görmezsek olmaz. Dragon Ball bunun üzerine kurulmuştu neredeyse. Hunter x Hunter'da Heaven's Arena arki tamamen turnuva dövüşleri-





ne adanmıştı, bu sayede serinin üzerine biçimlendiği nen özelliği dövüşler üzerinden tanıtılmıştı. Bunlar olmasa karakterlerimiz kendilerini geliştiremez haliyle. Bu nedenle sürekli dövüşmeli ve yeni hareketler, yeni formlar bulmalılar.

Bol bol form ve hareket

Dragon Ball ve devam serilerinde bu dönüşümlerin tillahını bulabiliyoruz. One Piece'de Luffy'nin vites atmaları, Naruto'nun Sennin (bilge) modu gibi pek çok form çıkıyor karşımıza. Elbette yenile yenile, dövüle dövüle elde ediliyor bu formlar ama insanın bazen sorası geliyor: Üç bölüm sürecek ve güçlü bir rakiple yapılacak dövüş normal formla niye başlanır? İki bölüm karakterin rakibini alt edememesini izler sonra da form değiştirip yendiğini görürüz. Ya da mechalarda gettai (kısaca voltran oluşturmak diyelim) sonrası yenişemediklerinde asıl kılıç sahnesi başlar. Yahu kılıcı en başta niye çekmedin?

Bol bol saldırı ismi

En koptuğum klişe de budur. Luffy'nin Gomu Gomu'ları, Naruto'nun Rasengan'ları ve bir sürü farklı kombinasyonla yanlarına değişik isimler almaları, her hareketin öncesinde adının da bağırılması Shounen serilerinin olmazsa olmaz bir diğer özelliği. Elbette fan girl/boy olarak gaza gelip hangimiz bu sahnelerde o saldırının ismini karakterle birlikte bağırmadık ki! Full Metal Alchemist'ten Scar'ın saldırmadan önce ismini söylediği sahne... Makaraya alıyor elbette, ama en uzun isim olarak buraya notunu düşelim. "Jugemujugemugokonosurikirekaijarisuigyonosuigyomatsunraimatsufuraimatsukunerutokoronisumutokoroyaburakōjinoburakojipapipapipapipaponoshuringanshuringannogurindaigurindainoponpokopinoponpokonanochokyumeinochosuke."



Bol Bol Yemek

O kadar dövüştük, o kadar form değiştirip saldırı adı bağırarak haliyle acıktık. Ana karakterlerimiz müthiş oburlar olmazsa keyfi nasıl çıkacak o yorgunluğun. Luffy et için her şeyi yapar misal. Dragon Ball istisna değildir. Toriko ve Shokugeki no Soma tamamen ağızımızı sulandıran yemekler üzerine biçimlenmiş serilerdir.

Bol bol romantik okul hayatı

O kadar dövüşle yemek sahnesiyle animeler geçmez. Dünyamızı da kurmamız lazım. Bu serileri öğrenciler takip ediyor. Haliyle dünyamızın içine okul ve sınıf derdi de sokmalı. Bleach gibi içinde gerçek dünyayı da barındıran serilerde okul hayatı olmazsa olmaz. Akşamları kahramanlığa soyunacak karakterimiz gündüzleri öğrenci olacak ki, okur onunla özdeşleşsin. Kahramanlık Akademim, Suikast Sınıfı doğrudan hikâyesini sınıfta kurgulayan seriler. Naruto'nun ninja dünyasında bile mezun olmanız gerekiyor.

Tek Taraflı Aşk

Ergenliğimizin verdiği coşkuyla dövüşmek yetmez, işin içine biraz da aşk katmalı. Ya Naruto gibi kendini kanıtlama girecek ana karakterimiz ya da asıl kız yan gözle süzecek hiç o taraklarda bezi olmayan elemanımız. Hadi içinde okul yok diye baş tacı ettiğim One Piece'den de örnek verelim, korsanların imparatoriçesi saydığımız Boa Hancock bile aşkından yataklara düşebiliyor. Zaten serinin sonunda değil de başında tatliya bağlansa bu aşklar, kahramanımızın yolculuğu başlamazdı. Evlenir barklanır otururdu oturduğu yerde.

Fan Servis

Ergeniz dedik ama aşkımızı da tatliya bağlayamıyoruz seride. Tek taraflı sürüp gidiyor. Eh okurun gözünü gönlünü açmalı özür babında. N'apacağız: Fan Servisi! Shokugeki no Soma bunun en güzel örneği, o güzel yemeklerden bir lokma atıldı mı ağza üstte ne kıyafet kalıyor ne bir şey. Ama fan servisle, aşkla, okul serpiştirmeleriyle dünya kurulmaz. Sadece eğlenceyle de peynir gemisi yürümez. Yüreğimiz burkulmalı, biraz gözyaşı dökmeliyiz.



Trajik geriye dönüşler

Shounen serilerinde dünyayı kurmak için çok zaman harcayamazsınız aksiyona girip okuru heyecanlandırmanız gerekir. Ama sırf içinde yaşanan dünyanın aksiyon içinde gösterilmesi yetmez. Karakterlerin geçmişlerini, nasıl bir ortamdan geldiklerini göstermelisiniz ki neler çekti bu yavruca diyebilmesi okur, böylece o zafer ağızımızda güzel bir tat bıraktıktan sonra yanında yüreğimize de işlesin. Bunun en çok örneğini Naruto'da görürüz. Sasuke'nin yaşadıkları, Pain, Jiraiya, Orochimaru... Ya da Kahramanlık Akademim. Midoriya'nın quirk'i olmadığını öğrenmesinin üstüne All Might'ı ekranda gözyaşlarıyla seyrederken annesiyle yaptığı konuşma yüreğimizi burkar, onunla birlikte gözyaşı dökeriz.

Kötü Kalamayan Kötüler

İşte Shounen'in ilginç bir özelliği. Kötülerimizin başından geçenleri o trajik fleşbeklerde izleyince onların haline de üzülürüz. Naruto bunu çok yapar; çünkü serinin asıl derdi nefret zincirini kırmaktır. Ama en büyük antagonist Hunter x Hunter'daki Meruem'dir. Geçirdiği değişim en başarılı karakter yolculuklarından biridir.

Âlemin Kralı Olma Derdi

Kurulan dünyanın ve tüm bu dövüşlerin nihayete ermesi, karakterimizin yolculuğunu tamamlayabilmesi için peşinde koşulan bir hayal lazım bize. O da genellikle âlemin kralı olmaktır. Luffy korsan kral olmak ister, Naruto Hokage. Tsubasa bile milli takımda dünya şampiyonluğuna ilerler. O kadar form ve hareketle güç toplayıp herkesi yenince kral olmamak da imkânsız zaten. Kısa bir not da genellikle Shounen'le karıştırılan serilere düşelim. Tokyo Göl bir seinen dergisinde yayınlandığı için aslında üst yaş grubuna hitap etmektedir. One Punch Man de bir parodidir ve seinen sayılmaktadır. Ama gelin görün ki çok daha karanlık atmosferli Death Note Shounen Jump'da yayınlandığı için tür içine girmektedir. Gerçi kendileri bile bu seri bize fazla demiştir ya neyse.

◆ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Doğru cosplay karakteri nasıl seçilir? Nelere dikkat etmek gerekir?

Her şey Kuzey Amerika'da, 1930'lu yılların sonuna doğru başladı aslında. Tabii şimdi yıl olmuş 2019, artık ortalıkta çılgın malzemeler dönüyor. Renkli peruklar, türlü kumaş çeşitleri, EVA sünger, Worbla, silikon tabancası derken, cosplayi mükemmelleştirecek yığınla güzelliğe sahibiz. Tahmin ediyorsunuzdur, her etkinlik öncesinde canlandırılacak cosplay karakteri konusunda sürekli soru işaretleriyle boğuşulur. Süreç zordur, nihai kararı kişisel tarzınıza ve tercihinize göre vermek ise çok önemlidir. Herkese uygun bir cosplay karakteri vardır ve buna kendinizi yansıtmaya, yaratıcılık da eklediğinizde hedefinize ulaşırsınız.

Bütçe ve zamanlama

Karakter seçimi veya minik detayları kenara bırakıp, önce bütçenizin olup olmadığına karar verin. Sonuçta kostümü yaratmak için paraya ihtiyacınız var. Profesyonel kostümler veya yurt dışı / yurt içi belli dükkanlardan alınan kostümler genelde pahalıdır. Ancak bu mükemmel kostüm istiyorsanız, hiçbir şey para harcamanız için engel değil. Kostümü satın almak daha hızlı hazır olmanızı sağlar, diğer taraftan kendiniz yaparsanız daha ucuz olacaktır. Ayrıca kostüme harcanacak bütçeyi belirlemek, aksesuar, peruk, ayakkabı, silah vb. detaylar için de nefesinizi tutmanız gerektirir.

Son tarih

Etkinlik zamanına göre kendinizi ayarlamanız önemlidir. Diğer taraftan etkinlikten en az bir hafta veya üç dört gün önce hazır olmak, işinizi kolaylaştıracaktır. Eğer bütçeniz yüksekse profesyonel yardım almaktan asla çekinmeyin, tabii yarışmaya katılacaksanız ve bunu engelleyen kurallar yoksa. Bütçe daha küçükse ve acele etmeniz gerekiyorsa kostüm kiralamayı da düşünebilirsiniz. Aceleniz yoksa ve makul bir de bütçeniz varsa kendi kostümünüze hayat verebilirsiniz. Bu konuda internetten yardım almak mümkün. Hatta ufak tefek aksesuarları bile internetten satın alabilirsiniz.



nis. Ayrıca arkadaşınızdan da her zaman ödünç alabileceğiniz ufak tefek ekipmanlar olabilir.

Kurallara bakın

Bazı etkinlikler, her türlü cosplaylere açık, bazıları ise türe ve seriyeye özel yapılır. Katılmayı düşündüğünüz belirli bir etkinlik varsa, kurallarını ve karakterler kısıtlamaları mutlaka inceleyin. Mesela bazı Kuzey Amerika etkinliklerinde spesifik olarak Harry Potter, Star Wars ve Disney özelinde anlaşmalar var. Sadece serilere uygun kostümler giyerek etkinliğe girebiliyorsunuz. Ya da sadece anime özelinde olan etkinliklerde, oyun karakterlerinin kostümlerine izin verilmiyor. Bu gibi durumlarla karşılaşmamak için hazırlıklı olmalısınız. Sonuçta kostümünüzün belirtilen türe ait değilse, girişiniz reddedilecektir.

Favorileri sıralayın

Karakter seçmeden önce özellikle çok sevdiğiniz uzun vadede takip ettiğiniz favori karakterlerinizi sıralayın. Böylece karakter seçiminde zamandan kazanmış olur ve kostümünüzü de daha hevesli çalışırsınız.

Dizayn seçin

Listenizi hazırladınız ve en sevdiğiniz isimleri not aldınız. Listenizdeki karakterleri kendi aralarında tanımlayın. Her ne kadar hepsini eşit derecede seviyor olsanız bile hangi



kostümü giydiğinizde daha mutlu olacağınızı düşünmeniz bir tercih sebebi olabilir. Bu yüzden kağıda karakterleri not alıp, onların isimlerine bakarken ne hissettiğinize göre son kararınızı verin. Elbet aralarından bir tanesi baskın çıkacaktır. Karakterinizi seçtiniz, sıra geldi dizaynı belirlemeye. Favori karakterinizin en sevdiğiniz tasarımına odaklanın. Seçeceğiniz karakterde de belli kategoriler kullanabilirsiniz. Mesela daha güçlü, güzel, zeki veya yetenekli görünüp görünmek istemeyeceğinize göre seçiminizi kolaylaştırabilirsiniz. Ardından parlak renkler, aksesuarlar, kıyafet seçimi, ayakkabı ve saç stili gibi detayları düşünün.

Konfor seviyesi

Seçtiğiniz karakterin tasarımlarından herhangi birini seçemiyorsanız, en rahat edeceğinzi kostümü seçin. Örneğin yüksek topuklu giymek sizi rahatsız ederse, karakter kostümünüze tekrar bakın.

Arkadaşlarınızla konuşun

Sizin gibi cosplaye ilgilenen arkadaşlarınızla

Bütçeniz uygunsa hazır kostüm satın alabilirsiniz



buluşuyorsanız, onların hangi karakterleri yapacağını öğrenin veya kendinizinkini söyleyin. Belki de arkadaşlarınız bir dizi kadrosunu doldurmak için size ihtiyaç duyacaktır. Bu da karakter seçiminize size inanılmaz yardımcı olabilir ve hatta kalabalık olacağınız için çok daha fazla eğleneceksiniz.

Yarışma için

Cosplay yarışmasına katılacaksanız kostümü olabildiğince vücut tipinize göre düzenleyin. Detaylara çok dikkat edin ve jürileri etkilemek için şovunuzu iyi yapın. Jüriler kostümleri karakterlere benzerlikleri ve detaylarıyla değerlendirirler. Yarışmaların dışında hemen hemen hiçbir kurumda resmi cosplay kuralı olmaz. Bu nedenle istediğiniz kostümü giymekte özgürsünüz. Benzersiz olmaktan çekinmeyin.

Parçalara ayırın

Kostümünüzü tek parça taşımak korkutucudur ve hatta emeğinize zarar bile verebilir. Kostümünüzü yaparken parçalar halinde yaratın veya paketlerden ayırın. Peruk, kumaş, aksesuar, ayakkabı vs. bunları kategorize edip farklı poşetlere koyun. Varsa ufak bir valize yerleştirin. Kostümünüz ne kadar ufak olursa olsun, dayanıklılığını arttırmak için en iyi çözüm budur.

Test edin

Kostümü satın almak, kiralamak veya baştan yapmak fark etmez, gerçekten karakter seçiminin kilit noktası onu test sürüşüne çıkartmaktır. Arkadaşlarınıza, ailenize kostümünüzü giyip gösterin ve gözünüzden kaçabilecek düzeltmeler konusunda yardım almaktan çekinmeyin. Karaktere bürünmekte zorlanıyorsanız, rol almak için sosyal medyada veya internette oyunculuk dersi alabilirsiniz, videolar izleyebilirsiniz.



Kostümünüzü test edin

Birden fazla seçin

Cosplayi tek karakterle sınırlandırmayın. İki veya üç karakter seçip, zamanınız ve bütçeniz varsa uzun etkinliklerde her gün için farklı kostümler giyebilirsiniz. Ya da bir sonraki etkinliği listenizi hazır tutun.

Olumlu yorum

Cosplay, eğlenceli, heyecan verici, yaratıcı bir dünyadır. Ancak diğer tarafta zorbalık, alaycılık, yalan gibi potansiyel tehlikelere de açıktır. Potansiyel risklere karşı kendinizi koruduğunuzdan emin olun. Sizi mutsuz edecek insanlardan ve durumlardan uzak durun. Karakter veya kostüm için uygun olmasa bile, acil durumlarda cep telefonunuzu daima yanınızda bulundurun. Acil yardım durumunda etkinlik görevlileri ile mutlaka konuşun ve sizi rahatsız edenler varsa bilgi vermekten çekinmeyin.

◆ Ceyda Doğan Kardeş



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Mobil oyunları kim tutacak?

Video oyun dünyasının bir süredir en büyük gelir kaynağına dönüşen mobil oyunlardaki hızlı gelişimin farkında mısınız?

Telefonlardaki ve tabletlerdeki işlem gücünün artmasıyla hem grafik kalitesi hem de içerik olarak çok zengin mobil oyunlarla karşılaşmaya başladık.

Bugün mobil bir oyun olarak telefonlarımıza indirdiğimiz sıradan bir oyun, 15 sene öncesinin en üst seviye PC'lerinde çalışan video oyunlarını aratmıyor. Tabii bu noktada, sık yaptığım bir eleştiriyi dile getireceğim. 15-20 sene önce video oyunlarını yeren, küçümseyen, video oyunları ile eğlenmeyi tercih eden gençleri horlayan kesimin, bugün ellerindeki minik telefon ekranlarında o yılların kalitesindeki oyunları oynamak için sabahını akşamını feda etmesi çok ibretlik bir hadise.

Fakat, mobil oyunlardaki hızlı gelişim, aynı zamanda bir fırsat da doğuruyor. Zekice bir fikirle ve güzel bir tasarımla mobil video oyunları hazırlayabilecek Türk oyun yapımcılarının dünya çapında dikkat çekebileceği bir pencere önümüzde duruyor. Bu pencere kapanmadan, piyasa "delice" dolmadan, rakipler ortalığı hallaç pamuğu atmadan önce, yerli oyun yapımcılarımız mobil oyunlara daha fazla enerji vermesi halinde, dünya çapında dev oyun geliştiricileri arasına girebileceklerini görmek zor değil.

Elbette piyasa şimdiden pek çok şirketle, pek çok oyunla dolmuş durumda ancak mobil oyuncuların "yeni oyun arayışının" bitmediğini de görmek gerekiyor. Çok delice sarmadığı taktirde, bir oyuncunun belli bir mobil oyuna ayırdığı zaman uzun sürmüyor, oyun severlerin mobil bir oyundan birkaç gün içinde bıkmayı

oyunlar aramaya başladığını görüyoruz. Bu atmosferde, sürekli yeni heyecanlar yaratacak, güzel senaryolu, sürükleyici, zekice tasarlanmış, kullanıcı dostu bir arayüze sahip oyunun oyuncuları çok daha uzun süre bağlaması ve oyunun hızla yaygınlaşması zor değil.

Kısa süre önce dünyaya 1 milyar dolarlık video oyun ihracatı yaptığını duyuran video oyun geliştiricilerimizin, körlemesine, ezbere, kopya oyun tasarımları yapmak yerine, orijinal ve zekice tasarlanmış, üzerine emek dökülmüş etkileyici oyunlar yaratmaları halinde, dünyadaki rakipleri gibi, on milyarlarca dolarlık gelirlere ulaşmaları mümkün olacak. Bir sonraki basın toplantısında, 10 milyar dolarlık ihracat rakamını açıklamaları dileğiyle, oyun geliştiricilerimizden bu hamleyi artık bekliyoruz. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Pike

Bu ay daha öncelerde sizlere bahsettiğim ROMM (role oriented massive multiplayer) yani belirli görevlerin oyunculara dağıtıldığı ve sicil olarak tutulup rütbe ile des-teklandığı sistemle ilgili bir şey yazmak istedim. NTP-1 "new type player 1" demek, yani ilk kez karşılaştığım bir oyuncu türü. Sanki aklımdaki için biçilmiş kaftan, bana tehditkâr şekilde bir güven verdi ROMM için.

Star Trek Fleet Command'den bahsediyoruz. İlk önce beni ona saldıran, dalga geçen biri sandı ama sonra beni birkaç kez tehdit etse de niyetimin ciddi olduğunu anlayarak 10 sorumu yanıtladı. Her oyun gibi Fleet Command de progress sistemine dayanıyor ve oyunculara daha iyi gemiler, daha kuvvetli silahlar, hız, maden ve haliyle dominasyon sağlıyor. Pike olarak anacağım bu oyuncu ise fark ettiğimde bunun tam tersini yapıyordu. 17 ve 19. seviye oyuncularını kendine hedef almış, belirli bir seviyenin üzerine çıkmayı reddediyor, seviyesinin en üstüne dek gelişmiş, toplanarak alınan gemi planlarından iki üst seviyenin en alt tierında yer alan gemileri edinmiş. İlk fark ettiğimde bir oyuncu ona "Pike, hala bu levelda olduğuna inanamıyorum, bunca zaman sonra ha?!" dedi ve onu sinirlendirdi. Pike'ın "savunması" daha çok saldırı şeklinde oluyor insanlara karşı. Görevini sanki sorulan oymuş gibi hep anlatıyor ama asabı stilden ödün vermiyor.

1-Pike kaç yaşındasın?

-Yine o meşhur soru...

2-Neden böyle belirli level aralığındaki oyuncuları hedef alıyorsun ve üstlere doğru ilerlemiyorsun?

-Ben halimden memnunum, onlara cehennem mi yaşıyorum.

3-Beceriksiz bir oyuncu olmadığın kill sayından belli, hostile yerine sürekli player öldürüyorsun değil mi?

-Evet, maden aramaktan çok daha eğlenceli ve verimli. Sen de denemelisin.

4-Peki neden daha üstlere tırmanarak daha iyi gemiler, güç veya etkinlikleri kovalamıyorsun?

-Daha üstleri aramıyorum, yeni başlayan ve bu serverdaki oyuncular önce beni geçmek zorunda.

5-Seninle neden röportaj yaptığımı söyledim, sence bütün oyunlardaki gelişme arzusu ve güç seni neden çekmiyor?

-Anlamadım ama dergide benden bahsedilecek olması güzel. Tam adımlı yazmana da gerek yok, Pike yaz. Benim durduğum yer

büyük gemileri, dev üsleri olanların zaten yapmaya çalıştığı yer ve ben tek başımayım.

6-Türk oyuncular sence ne düşünecekler?

-Sanıyorum bana özenenler olacaktır.

7-Alliance'ın bu konuda ne diyor?

-İçlerinden bazıları ile kavga ediyorum ama çoğu beni sever ve yardım istediğimde hemen gelir. İsviçreli ve Alman iki tip var, eğer ayrılırsam ilk onları yok edeceğim. Farm edeceğim ölene dek.

8-Bana 2 milyondan fazla parsteel çalışdığını ve zengini olduğunu söyledin. Oyunda bu seviyedeysen o miktarı stoklamadan bile imkansız, zenginiyim derken de ne demek istediğini anlamadım, oyunda para mevhumu ya da oyuncular arası alışveriş yok?

-Cevaplamıyorum.

9-Sondan bir önceki soruyu yanıtlamalısın bence, oyunun sıralamasında 2400. olduğunu görmek seni daha ileriye gitmek için hırslandırmıyor mu?

-Hayır.

10-Have you seen attack ships on fire?

-What? That doesn't compute.

Bu sonuncu cevap beni benden aldı, sorduğum saçma şey, Blade Runner filminden Rutger Hauer'ın monoloğundan bir satırdı. Bir bilgisayar gibi "bu işlemlenemiyor" demiş olması çok ilginç, sorarken aklımdaki de sanki onun "kopya" olup olmadığını anlamak için sorulmuş trick bir soru olmasıydı. Planlanmadığı kadar, şaşırtıcı bir cevap. Sonradan diğer oyuncularından çaldığım cevaplara göre Pike aslında 21 yaşında, Alman ve üniversite öğrencisi. Gerisi meçhul bunlar da kesin değil. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Efsaneler ölmez, ele geçirir

A çıkçası şu efsaneler ölmez lafına biraz karşıyım. Neden mi? Çünkü ölmeleri gerekir de ondan. Daha doğrusu birçok insanın efsaneleri nasıl yaşatmaları gerektiğine dair büyük sıkıntıları olduğunu düşünüyorum.

Her şeyin bir yeri ve zamanı vardır. Zamansızlık büyük bir suçtur. Zamansız olmak, anı yaşamayı etkiler ve birazdan olacıklara müdahale eder. İnsanların bu zamansızlığa verdikleri tepkilerin sonuçlarını birçok sektörde yaşıyoruz. Öyle insanları, markaları baş tacı yapıyoruz ki kraldan çok kralcılık, sanıyo-

rum endüstri devriminden beri daha hızlı yayılamazdı... Pek tabii benzeri bir durum oyun sektörü için de geçerli. Oyun sektörü halen zamansızlığın sorunlarını, devasa bir yük olarak sırtında taşımakta. Halen ben ve benim gibi dinazor kategorisi oyun severler, geçmişte ortaya çıkmış oyunların, o zamanlar ne kadar iyi hatta hala ne kadar iyi olduğunu söyler durur. Keşke bu durum sadece bizim söylediklerimizle kalsaydı. Nitekim öyle görünüyor ki "insanların" ortaya çıkardıkları bu "nostalji" durumu, oyun firmaları için de önemli bir gelir kapısı.

Her ne kadar bu çok kapsamlı bir konu olsa da çok uzağa gitmemize gerek yok. Sadece geçtiğimiz ay gerçekleştirilen E3 fuarına bir baksak kafidir. AoE 2: Definitive Edition, Wasteland 3, Baldur's Gate 3, Borderlands 3, Commandos 2 Remaster, Gears 5, Fallout 76, FIFA 20, Final Fantasy 7 Remake, Final Fantasy 8 Remastered, Evil Genius, Zelda, Mario ve daha birçok adını uzun süredir duyduğunuz oyunun ya devamı ya da yenilenmiş hali geliyor. Geçmişte kalan bazı efsanelerin yeniden aramıza gelmesinden dolayı bir sıkıntım yok ama bu noktada sunu sormak istiyorum. Madem geçmişteki oyunlar bu kadar iyiydi, neden onları yeniden yapmak yerine, en az onlar kadar kaliteli oyunlar üretmiyoruz? Neden eldekini cilalayıp "efsane" kisvesi altında servis ediyoruz? Bu sorularına kendince cevaplarım var ama ne olur siz de bu soruları bugüne kadar kendinize sormadıysanız bir sorun isterim. Neden yeni isimler üretmekten bu kadar korkuyoruz? Neden yeni isimlerin sayısı, 20 yıldır piyasada olan oyunlardan bu kadar çekiniyor? Hele ki oyun sektörü bu kadar tekdüze hale gelmiş, tek tipleşmişken yapılabilecek o kadar farklı oyunlar var ki bir şekilde ellerin taşların altına koyulması gerektiğini düşünüyorum.

Efsaneleri, oldukları yerde bırakıp, yeni efsaneler yaratmak için kolları sıvamak lazım en sevdiğim okur. Eğer bir efsanenin gölgesinde yürümeye devam edersek, ondan daha ileri gidemeyeceğimizi hatırlatmak istedim. Sen zaten durumun farkındasın ama sadece daha evelden bildiğin bir oyunun 68. versiyonu çıkıyor diye diğerlerini göz ardı etme. İnsan olarak en büyük güçlerimizden bir tanesi deneyim ederek öğrenebiliyor oluşumuz ve oyun sektörü deneyimin her anlamda en çok getirisi olan piyasalardan bir tanesi. Birçok yazımın özünde olduğu gibi yeniden hatırlatıyorum; soru sor en beğendiğim okur! Soru sor! ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejleri

Çok boş yapıyorsun, yapma

Bazen insanları anlamakta çok zorlanıyorum. Nedendir bilinmez, son zamanlarda herkes haklı veya herkes haksız. Ortası asla yok. Efendim karşındakinin durumunu düşünmekmiş, empati falan sıfır. Geçenlerde başıma gelen tuhaf bir anıdan bahsedeceğim size, böylece insanlığın gün geçtikçe nasıl bencil yaratıklara dönüştüğünün ve yalanın onlar için "zorunlu" alışkanlıkmış gibi maddeleştirdiğini fark edeceksiniz. İftira çok kötü bir şey, bunu biliyoruz. Eğer bilginin doğru olduğundan emin değilseniz ya hiç o konuyu dillendirmezsiniz, yazmazsınız ya da doğrusunu öğrenene kadar araştırırsınız, okursunuz, konuşursunuz. İnsanların bu yüzden beyin, kalp, dil falan çeşitli organları var. Hani yaratılma ve gelişme amacımızı kullanmak bu kadar zor olmamalı değil mi? Ancak bazıları, bu organlarını pek kullanmadığı için küflenmiş zihinlerinde kaybolmuşlar. Konuyu iyice felsefeye bağlamadan devam edelim. Geçenlerde yakın bir arkadaşım gözüne ilişen bir başlığı gösterdi. Şimdi burada yazıp, o başlık sahibini yerin yüz bilmem kaç kat altına koymayalım,

yazıktır. Siz sadece mesajı alın, özne kısmını boş geçin. Bu arkadaş; başlık ve içerikte, hiç gerçekleşmemiş olayı almış, küflenmiş beyninin haznesine sokmuş, tam olarak çıktı alamayınca "varmış" gibi göstermiş. Yalan söylemek, tedavisi kesinlikle yapılması gereken ve kimi zaman bazı hastaların tedavi sürecine cevap vermeyip, bitkisel hayata sürüklendiği çok ciddi bir hastalıktır. Alışkanlık yapar ve kendi kafanızda yaşanmayan olayları, hayatınıza yansır. Daha kötüsü, iş ve aşk hayatınızı ciddi anlamda çürütür. Hani, bildiğiniz boş yapmak gibi. Hepimizin zamanı değerlidir. Sevdiklerinizi görmek, işinizi düzene sokmak, yani hayatı gerçek anlamda yaşamak için böyle toksik insanlardan uzak durmak şart. İşin kötü yanı bu boş yapan, yalan dolanla hayatını geçersenan bireyler; ne yazık ki masum kalpleri de kimi zaman kandırmayı başarırlar. Hoş, burada kandırılmaya müsait olanların hatası zaten büyük, orası ayrı konu. Neymiş efendim, o söylemiş, o yüzden doğru. DAAAAAT! Yanlış cevap, ebelendiniz, çıkın.

Şimdi gelelim yalanın çekirdek noktasına. Her gün gündemde yüzlerce haber okuyorsunuz, bunların bazılarının doğru, bazılarının sadece magazinsel olduğunun farkındasınız. İşte magazin kısmı nasıl reklam ise ve "iyisi, kötüsü olmaz" konusunu anlıyorsanız, aynı şekilde yalan da magazin maddeleşmiş halidir. Sonuçta magazin sürekli okunması için çok sayıda içerik çıkması gereklidir. Kim kiminle takılıyor, nerede ne yedi ne içti, neden yedi, kilo aldı, selülitli coştı vs. Bazıları doğru, bazıları ise sadece dikkat çekmek için orada. Sosyal medya çirkin bir platform, onu güzelleştirmek de direkt olarak sizin elinizde. Kimse her bir şeyin olacağını bilerek doğru değil. Gözlemler, kendini eğitir. Bu durum aslında dikiş dikmek gibidir. Nasıl yapılacağını bilirsiniz, ancak bazı teknik dikişlerin de elle yapılamayacağını işin profesyoneline yutturamazsınız. Çünkü yalan söylediğiniz ortaya çıkar. Üzücü kısım işe "o işin" profesyoneli olmayanlar, konudan habersiz olanlar, sırf dikkat çekmek için yalanı çiğ çiğ yer. Yazık, oysa ülser olmak için ne kadar da gençler. ♦



LEVEL

#270 Temmuz 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

Ceyda Doğan Karaş

Cumhur Okay Özgör

Enes Özdemir

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Mahmut Karslıoğlu

Merve Çay

Nevra İlhan

Nurettin Tan

Olca Karasoy Moral

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Bölgeler Satış Müdürü: Dilek Ünlü

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

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

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 42716

Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



NEXT LEVEL

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

İkiz kızları Jess ve Soph, B.J. Blazkowicz'i özgürlüğüne kavuşturmak için geliyor.

Kartuş Derdine Son

Kaliteden ödün vermeden
düşük maliyetli baskı.



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

G432

DTS HEADPHONE 2.0 TEKNOLOJİSİ



50mm Sürücüler



Spor Kulaklık Yastıkları



3,5mm ya da USB bağlantı

