

#249 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2017 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



FIFA 18



SÜPERLİĞ HEYECANI, KALDIĞI YERDEN

Emirates



PS4 Pro

PS4 PRO ENHANCED

4K
HDR
DYNAMIC 4K GAMING

GRAN TURISMO® THE REAL DRIVING SIMULATOR

SPORT

17/10/2017

TÜRKÇE

PLAYSTATION PLUS İLE
ÇEVİRİMİÇİ OYNA



PLAYSTATION VR
UYUMLU

PlayStation®4'e
ÖZEL

* PS4™ Pro and compatible 4K TV required for 4K game resolution.
HDR compatible TV required. HDR is supported by all PS4™ models.



* "PS4", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Gran Turismo Sport: TM & © Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



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

Oyun Mevsimi Başlasın!

Mevsim diye konuya heyecan getirdim gibi oldu ama aslında önmüzdeki sadece birkaç ay boyunca kafamıza bir ton oyun atılacak ve sonrasında bizi nelerin beklediğine biraz daha şüpheyle bakacağız.

Ekim ayı inanılmaz... Battle Chasers: Nightwar, Shadow of War, The Evil Within 2, ELEX, Destiny 2'nin PC versiyonu, AC Origins ve Wolfenstein II, Ekim ayı boyunca sırayla karşımıza çıkacak, işi gücü bırakacağız. Kasım'da da CoD WWII, NFS Payback ve Star Wars Battlefront II gibi harikalar var. Bu ayı oyun kitlijında da yine güzel bir sayı ortaya çıkarttığımızı düşünüyorum. Futbol fanatiklerinin tercihi FIFA 18 ve PES 2018 yine yerlerini aldılar. Destiny 2'nin konsol versiyonunda da Ertekin esti, gürledi ve güzel bir inceleme ortaya çıkarttı. Dövüş oyunu fanatiklerinin tercihi olması muhtemel Marvel Vs. Capcom Infinite ve Dishonored'in yan hikayesi gibi gözüken Death of the Outsider'in yanında, Heroes of the Storm'a gelmesi muhtemel karakterleri incelediğimiz makalemiz ve Kürşat'ın kaleme aldığı ilginç dosya konusu, "En kötü çıkış yapan oyuncular" da yine derginin ilerleyen sayfalarında sizleri bekliyor.

Bu ay ayrıca NTT Game ile yaptığımız iş birliğiyle sizlere NTT Game'in en yeni mobil oyunu Knights of Dungeon'a kolayca ulaşmanız için 60 TL değerinde oyun kodu hediye ediyoruz.

Hepinize keyifli bir Ekim ayı diliyorum; oyunlardan kafanızı kaldırıp dergiyi okumayı da ihmal etmeyin...

Uzun not: Ağustos ayının sonlarında, köşe yazılarıyla dergimize katkıda bulunan Şahin Derya'nın eski bir oyun dergisiyle ilgili yazdıkları, bu eski derginin FB grubundaki bir konu olarak yer aldı.

Şahin yıllar sonra o dergiyle ilgili bilmediğimiz bir takım detayları vermişti yazısında. Ben okuduğumda da, "Vay, arka plan böylediğini demek..." demiştım.

Lakin okudukları o derginin kafamda naif halini yine de etkilemedi. Sonuçta beni zamanında kendine aşık etmiş olan, yıllar geçmesine rağmen unutamadığım o derginin arka planında olanlar, ortaya çıkan eğlenceli oluşumu etkileyemeyecek bilgilerdi.

LEVEL'da da fırsatı her geldiğinde övgüyle bahsettiğimiz bu eski dergi, Şahin'in yazısında bahsettiklerinden çok daha şaşırtıcı bir şekilde saygılı kolayca elden bırakın, enteresan da bir kitleye sahipmiş meğer. 15 yıldır bu işi yapan bizlere ne çok akıl verildi, ne çok laf edildi... Bu yüzdendir ki şahsim adına, ben kendi çocukluk anılarımı, bu derginin fanatik kitlesini almadan sandığa kaldırıyorum; biraz geçmiş gitmek istedığimde sandığı tekrar, kendi başıma açıram...

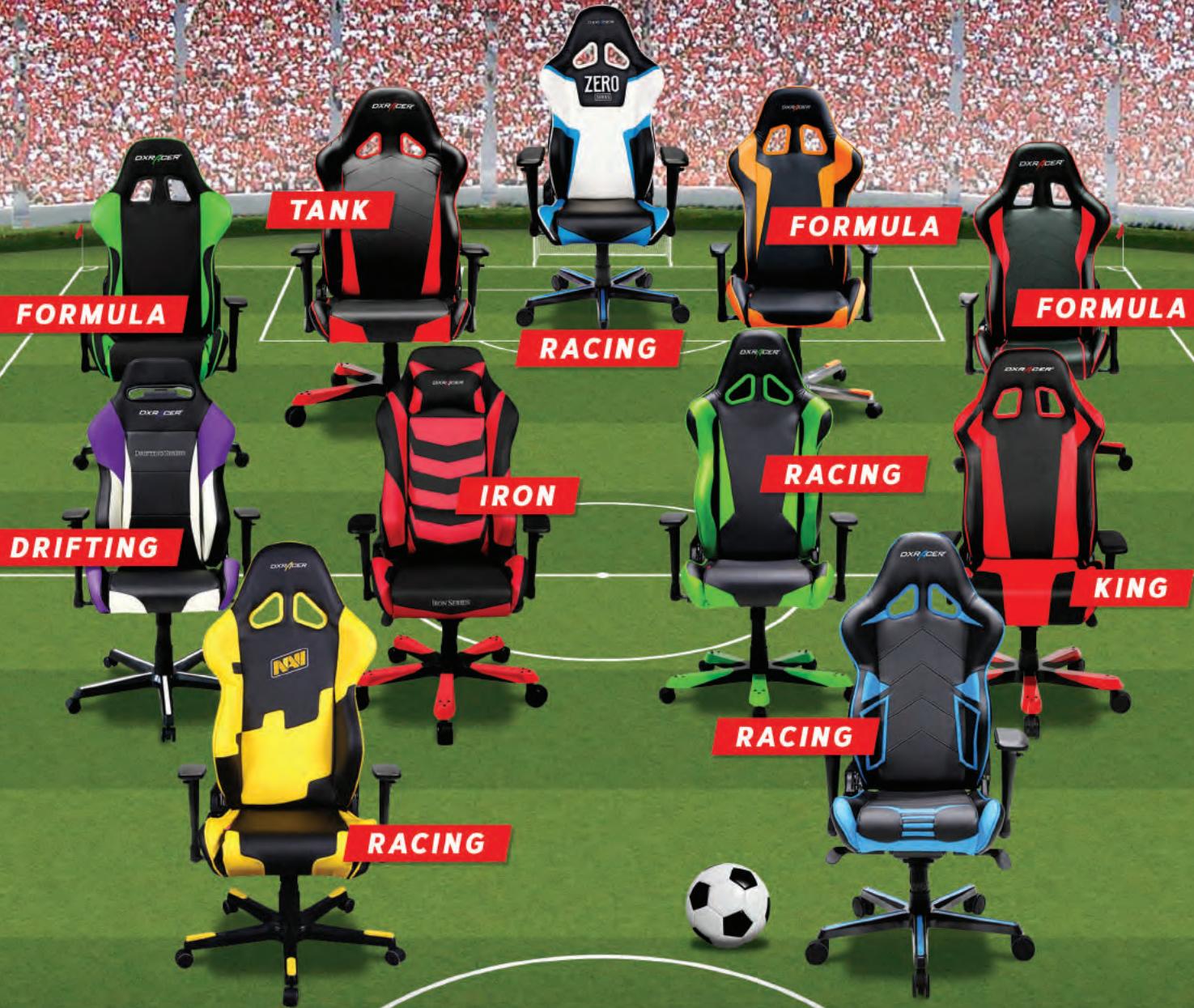
Tuna Sentuna

KNIGHTS OF DUNGEON PROMO KODU



Detaylar 16. sayfada...

DXRACER®



Rüya Takım Sahada!

DXRacer Oyuncu Koltukları, sadece adoremobilya.com’da



FIFA 18

Gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu mu?

syf48

#249

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 04 Ekip
- 08 Takvim
- 10 Küheylan
- 12 Sekiz
- 14 Haberler

İLK BAKIŞ

- 20 Call of Cthulhu
- 22 Ni No Kuni II
- 26 Need For Speed: Payback
- 28 Pillars of Eternity 2:
Deadfire
- 29 Sunless Skies
- 30 Bigfoot

32 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 34 En Kötü Çıkış Yapan Oyunlar
- 88 Heroes of the Storm

40 Mercek Altında

İNCELEME

- | | | | |
|----|--|-----|-------------------|
| 44 | Destiny 2 | 85 | Mobil incelemeler |
| 48 | FIFA 18 | 87 | Online |
| 52 | Life Is Strange: Before the Storm Ep01 | 92 | Sihirdar Postası |
| 54 | NBA 2K18 | | |
| 56 | Pro Evolution Soccer 2018 | | |
| 58 | Total War: Warhammer II | | |
| 60 | Marvel vs. Capcom: Infinite | | |
| 62 | Dishonored: Death of the Outsider | 97 | Donanım |
| 64 | Project CARS 2 | 101 | Kültür & Sanat |
| 66 | ARK: Survival Evolved | 104 | Çizgi Dünyalar |
| 68 | Absolver | 106 | Otaku-chan! |
| 69 | WRC 7 | 108 | Cosplay Republic |
| 70 | F1 2017 | 110 | Köşe Yazılıarı |
| 71 | Tooth and Tail | 114 | LEVEL 250 |
| 72 | Divinity: Original Sin 2 | | |
| 74 | Yakuza Kiwami | | |
| 76 | Oriental Empires | | |
| 77 | Last Day of June | | |
| 78 | Mario + Rabbids: Forbidden Kingdom | | |
| 79 | Don't Knock Twice | | |
| 80 | Knack 2 | | |
| 81 | Battlestar Galactica: Deadlock | | |
| 82 | Distrust | | |
| 83 | Aven Colony | | |
| 84 | Albion Online | | |

PS4®



NBA 2K18

Sony Eurasia
Garantisi

₺269*

*Tavsiye Edilen
Satış Fiyatı



Ekim

3 Ekim

Battle Chasers: Nightwar (PS4, Xbox One, PC)
Dragon's Dogma: Dark Arisen (PS4, Xbox One)
Forza Motorsport 7 (Xbox One, PC)

6 Ekim

Lady Layton: The Millionaire
Ariadone's Conspiracy (3DS)
Mario & Luigi:
Superstar Saga + Bowser's Minions (3DS)

10 Ekim

Middle-earth: Shadow of War
(PS4, Xbox One, PC)

13 Ekim

The Evil Within 2 (PS4, Xbox One, PC)

17 Ekim

Gran Turismo Sport (PS4)
Elex (PS4, Xbox One, PC)
Rogue Trooper Redux (PS4, Xbox One, PC)
South Park: The Fractured But Whole
(PS4, Xbox One, PC)
WWE 2K18 (PS4, Xbox One)

19 Ekim

Age of Empires: Definitive Edition (PC)

24 Ekim

Destiny 2 (PC)
Just Dance 2018
(PS4, Xbox One, Switch, Wii U, PS3, Xbox 360, PC)
Nights of Azure 2: Bride of the New Moon
(PS4, Switch, PC)
Road Rage (PS4, Xbox One, PC)

27 Ekim

Assassin's Creed Origins
(PS4, Xbox One, PC)
Misir'in altını üstünü getirmek için artık beklememize gerek kalmadı. Bayek ve Senu bizi bekliyor!
Super Mario Odyssey (Switch)
Wolfenstein: The New Colossus
(PS4, Xbox One, PC)





WWE 2K18

BE LIKE NO ONE

Sony
Eurasia
Garantisi

© 1994-2017 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Sports, Yuke's Co., Ltd, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyright are property of their respective owners. © 2017 WWE. All rights Reserved. The "PS" Family logo are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.





KÜHEYLAN

Merhaba sevgili Küheylan takipçileri. Fark ettiğiniz üzere bölümümüzün adı değişti. Nedenini Editörden'de anlattık. Fakat umurumuzda mı? Elbette ki değil! Nihayetinde eğlenmeye geldik; geçmişle İşlimiz olmaz.

Asıl konumuz şu: Bu ay içerisinde oynamamız gereken oyunları gördünüz mü? Kaç yüz tane oldukça fark ettiniz mi? Bunları oynayacak herhangi bir zaman dilimine sahip olmadığımızı yetkililere bildirdiniz mi? Hoş mu tüm bu olanlar?

Cevap veriyorum: Küheylan.



Bir hali dolusu LEVEL

Bize koleksiyonunu gönderen Rafi Maranga diyor ki, "Sayın LEVEL çalışanları. Uzun zamandır sizleri takip etmekteyim, harika işler başarıyorsunuz. Benim bir LEVEL koleksiyonum bulunmakta." Gerçekten sağlam bir koleksiyonu olduğunu görüyoruz. Bizi takip etmeye devam Rafi, görüşürüz!

Geçen ayın muhteşem olayları

Varan 1: Emre çok çalışmaktan bitap düştü ve halkın arasında kurdeşen adı verilen, daha sofistike ortamlarda ürtiker adıyla bilinen hastalığın pençesine düştü.

Varan 2: Bunu duyan Kürsat, "Hold my beer." diyerek şiddetli böbrek ağrılarıyla hastanenin yolunu tuttu ve meteor büyüklüğünde bir böbrek taşına sahip olduğunu öğrendi. Siz bu yazıyı okurken büyük ihtimalle taşını devretmiş olacak.

Varan 3: Bir domuz sağlığına sahip olan Tuna, tüm bu olanlara şefkatle bakıp, "Geçmiş olsun, bugün nasıl oldun?" diyerek ortamın nabzını tutmaya çalıştı.

Varan 4: Emre dolu göçüklerinden nasibini almış arabasını tamir ettirdi, rahata erdi.

Varan 5: Derginin serbest yazarları Rafet Kaan Moral ve Olca Karasoy nişanımsı bir şeyler yaptı, tam anlayamadık. Çok tebrik ediyoruz.

Varan 6: Yukarıdaki maddenin geçen aydan önceki bir aya tekabül ettiği anlaşıldı.

Son Varan: Geçen ayın Star Wars kapağına sahip sayısı rekor bir sayıda sattı, "dergicilik öldürdü" diyenlerin yüzleri asıldı.





Gamesalltime

Şimdi bazı arkadaşlar var, bizi Instagram'dan sağlam bir şekilde takip ediyor, beğenileri yapıyor, arada mesaj atıyor. Bir de bu "gamesalltime" adındaki arkadaş var ki o bizi her bir paylaşımında etiketlemeyi de eksik etmiyor. İşte bu arkadaşımız sağlam bir Star Wars fanatığımış meğer bize fotoğraftaki gibi bir kompozisyon yaratıp yolladı. Ellerine sağlık pek de güzel olmuş.



Çok hızlı bilgi yarışması

Soru 1: LEVEL'in geçen ayki sayısı kaç adet satmıştır?

- A. 101 B. Harca harca C. Bitmez D. 11.000 civarı

Soru 2: 1 milyon liranız olsa ne yapardınız?

- A. 1 milyon tane ağaç dikerdim B. 1 milyon tane oyun alırdım C. 1 milyon kim ister yarışmasına çıkardım
D. Hepsi

Soru 3: Çok mu zekisiniz?

- A. Elbette B. Sanki... C. Eğer bir odadaki en zeki kişiyeseniz, orada işiniz yoktur D. C doğru söylüyor

Sonuç: Heroes of the Storm oynayın.



Facebook'tan, Küheylan'a!

Bildiğiniz üzere artık bir işte çalışmıyorsanız e-posta atılmıyor. Varsa yoksa sosyal medyadaki mesajlaşma platformları... Neyse ki FB sayfamızda bize nasıl

e-posta atılabileceğini anlattık da Umut Çakır'ın güzel poster koleksiyonunu buraya taşıma imkanı bulduk. Alt kısımda bize göz kirpan PS4 arayüzüne de girmeden gelmedik. Sana teşekkürlerimizi sunuyoruz Umut, görüşmek üzere!



Ekim ayının oyunlarına hızlı bir bakış

Assassins Creed Origins

Bayek yola çıkar, 150 saatlik macerasında bir kez bile su içmez, bir dakika bile yorulmaz. Yaralarının kendi kendine iyileşmesine ve eklemlerinin bıyonik olmasına değinmiyoruz.



Shadow of War

Tüm Orta Dünya evreninin en tehlikeli ve karizmatik karakterinin neden Yüzüklerin Efendisi'nin bir parçası olmadığı kendinize bir kez daha soracaksınız.

ELEX

Türkiye'de toplamda 3 kişinin oynaması gereği bu oyunu, "Gothic çok iyiidi abil" diyecek olan dördüncü bir kişinin oynaması ihtimali daha var, o da o kadar. (Kendisi Tuna olabilir.)

The Evil Within 2

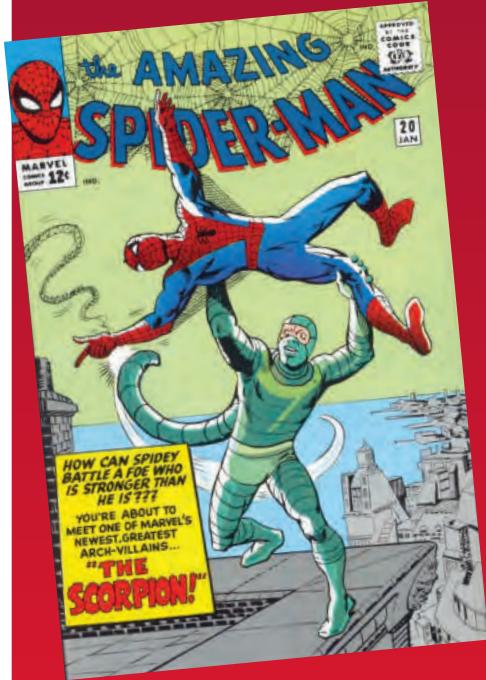
Hoş! Git! LAN! Eüzübillahimineşşeytanıracım...





MARVEL DÜNYASI

Devasa bir evrene dönüştü Marvel... Hele ki ünlü kahramanlar beyaz perdeye inince, artık Marvel dünyasını tanımayan kalmadı. Yillardır büyümekte olan bu evren hakkında çok fazla detay var ve ancak bir kısmını burada işlememiz mümkün. Bakalım bilmemişiniz, görmediğiniz konular var mı...



► Great Ultron Figür

2000 TL fiyat etiketiyle ülkemizde de satılan bu Ultron figürü, her anlamda çok güzel gözüküyor. Hali hazırda MvC Infinite'de de bolca Ultron gördüğümüz için ona daha da bir samimiyetle bakıyoruz.

► Böcek Adam

Onu hepimiz Örümcek-Adam olarak tanıyoruz. Ya da Spider-Man... Peki Stan Lee sizce bu kahramanımıza hemen Örümcek-Adam mı dedi? Hayır. Ona Fly-Man (Sinek-Adam) veya Insect-Man (Böcek-Adam) demeyi düşünmüş, neyse ki birileri engel olmuş!



► Marvel Defterleri

Okul yıllarda, okul çok sıkıcı geldiğinden eğlenceli hale getirmek için defterleri olabildiğince eğlenceli hale getirmeye çalıştık. 40 TL'den satılan bu defterler belki her türlü ihtiyacınızı karşılamaz ama daha genel bir kullanım için tercih edilebilirler zira çok güzel gözükmeğerler.



► Marvel'dan, Game of Thrones'a...

Game of Thrones'un yazarı George R. R. Martin'in eskiden Marvel'a bolca mektup gönderdiğini biliyor musunuz? Buradan şaşırtıcı geliyor ama bizaz düşününce çok da acayıp bir durum sayılmaz...



► I Am Groot!

Guardians of the Galaxy filmiyle kendini müthiş bir şekilde sevdiren Groot, aslında Marvel dünyasında çok eski bir karakter. Üstelik tanıdığımız gibi biri de değil... Planet X'in hükümdarı olan Groot, ilk defa ortaya çıktığında bir canavar olarak tasvir edilmişti ve Hulk'la savaşmıştı.

Dear Stan and Jack,

F.F. #17 was greater than great. Even now I sit in awe of it, trying to do the impossible—that is, describe it. It was absolutely stupendous, the ultimate, utmost! I cannot fathom how you could fit so much action into so few pages. It will live forever as one of the greatest F.F. comics ever printed, ergo, as one of the greatest of ALL comics. In what other comic mag could you see things like a hero falling down a manhole, a heroine mistaking a toy inventor for a criminal, and the President of the U.S.A. leaving a conference that may determine the fate of the world to put his daughter to bed. The epic story, spectacular and exciting as it is, is not all that made this mag so great. The letter column was top-notch, too. I nearly died when I saw Paul Gambaccini's letter. You've really made him change his tune; that letter was a far cry from the one printed in F.F. #9. Then there's your cover boast—THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE! Brilliant! You were just about the World's worst mag when you started, but you set yourself an ideal, and, by gumbbo, you achieved it! More than achieved it, in fact—why, if you were only half as good as you are now, you'd still be the world's best mag!!!

George R. Martin
35 East First St.
Bayonne, N. J.

We might as well quit while we're ahead. Thank you for your kind words, George, and the nice drawing for our favorite department—where we can tell you straight from the shoulder—



► Gamora Figür

MvC Infinite'in de güzide dövüşülerinden biri olan Gamora'yı rafınıza konuk etmek istemez misiniz? Şöyle bir kenarda 3250 TL gibi bir paranız varsa, 38 cm'lik bu figürü gözünüzün önüne koyup detaylarına her gün hayran kalabilirsiniz...



► Guardians of the Galaxy: Mission Breakout

Disney'in California'da yer alan parkında Twilight Zone adında bir aktivitesi vardı. Kocaman bir otele girip oradaki garip olaylara şahit oluyorduk. Bu aktivite bu yaz Guardians of the Galaxy ile değiştirildi. Kimileri beğendi, kimileri Twilight Zone'u geri istediler. Eğer Amerika'ya uğrarsanız, bu aktiviteyi de kaçırmayın.



► Thor'un Çekici

Bildığınız üzere Thor'un çekicini kendisinden başkası taşıyamamakta. Avengers filmlerinden birinde Captain America'nın kimidattığını gördük. Capt. America dışında, çizgi-romanlarda bu çekici kullanabilen kişiler Black Widow, Storm, Conan the Barbarian, Superman, Wonder Woman (DC Crossover çizgi-romanları) ve Loki olarak sıralanmaktadır.





Maximum Kart oyunseverler ile buluştu!

İş Bankası Maximum Kart'ın ana sponsorluğunda dijital eğlence ve oyun dünyasını buluşturan GameX 2017'yi 150 bin kişi ziyaret etti.

GameX Dijital Oyun ve Eğlence Fuarı, İş Bankası Maximum Kart'ın ana sponsorluğunda İstanbul TÜYAP Fuar ve Kongre Merkezi'nde 14-17 Eylül 2017 tarihleri arasında gerçekleşti. Dijital oyun dünyasının en yeni oyunlarını, oyun tutkunlarını, fenomen Youtuber ve 'streamer'ları, yerli ve yabancı dijital oyun firma ve markalarını bir araya getiren bu fuarında İş Bankası Maximum Kart e-spor severlerle buluştu. 150.000'i aşkın ziyaretçinin katılımı ile gerçekleşen GameX 2017 online fuar biletleri www.biletino.com'da İş Bankası Maximum Kart'a yüzde 50 indirimle satıldı. Gençlerle ve genç profesyonellerle etki-leşimi artırmak için League of legends (LoL) liglerinde yer alan 1907 Fenerbahçe Derneği, Galatasaray ve Beşiktaş E-spor

takımlarının ana sponsoru olarak e-spor alanına ilk yatırım yapan markalardan olan Maximum Kart, 19 Ağustos'ta Ülker Spor ve Etkinlik Salunu'nda gerçekleşen League of Legends Türkiye Büyük Finali etkinliğinde de Platinum sponsor olarak desteğini artırmıştı.

1907 Fenerbahçe e-spor takımı, Maximum Kart ana sponsorluğunda, LoL TBF 2017 şampiyonu olarak büyük bir başarıya imza attı ve Çin'de düzenlenecek Worlds 2017 Dünya Şampiyonası'na katılım hakkı kazandı.

Ayrıca e-spor özelinde iletişimini Maximum Gaming alt markası ile sosyal medyada yürüten İş Bankası Maximum Kart, oyun keyfini maksimumda yaşatmayı amaçlayan Maximum Gaming Youtube, Facebook,

Twitter ve Instagram hesaplarından yapılan eğlendirici ve bilgilendirici paylaşımalarla e-spor kitlesi ile olan etkileşimiğini artırmayı hedefliyor. Maximum Kart'in e-spor dünyasındaki bu yolculuğu, yeni nesil oyun ekosisteminin





tüm katılımcılarının toplandığı GameX 2017'de de devam etti.

Fuar girişindeki standında katılımcıları ağırlayan İş Bankası Maximum Kart, Maximum Gaming sosyal medya hesapları aracılığıyla e-spor tutkunlarına farklı deneyimler yaşattı. Maximum Kart, alışverişten sinemaya, spordan sanata kullanıcılarının hayatının her alanına dokunan bir kredi kartı olarak e-sporseverlerin ve gençlerin de ihtiyaçlarını karşılayabilecek mobil uygulaması Maximum Mobil'in ayrıcalıklarını ziyaretçilere aktardı. Stantta bulunan dev telefonlardaki Maximum Mobil uygulamasının simülasyonları sayesinde uygulama içerisinde yer alan Dijital Kod Market'ten oyun, eğlence ve müzik kodları satışı tanıtıldı.

Maximum Mobil uygulaması ile

Cinemaximum'dan sinema biletini satın alınıbiliyor, Yemeksepeti'nden yemek siparişi verilebiliyor, Dijital Kod Market'ten League of Legends Riot Puan kodu satın alınabiliyor.

14 - 17 Eylül tarihlerinde 4 gün boyunca GameX 2017 ana sponsoru Maximum Kart standında düzenlenen eğlenceli yarışmalar ile sürpriz hediyeler verildi, e-spor kitlesi ile birebir etkileşime geçindi. 1907 Fenerbahçe, Beşiktaş ve Galatasaray e-spor takımlarına



ait taraftar atkıcıları, Maximum Gaming çantaları, yüzlerce Riot Puan kodu, Yemeksepeti indirim kodu ve Cinemaximum sinema biletini düzenlenen yarışmalarla katılımcılara hediye edildi.

Oyun severler Maximum Kart standında Azir, Talon ve Nautilus gibi League of Legends karakterlerinin kostümlerini giyen cosplayerlara yoğun ilgi gösterdi. Ünlü spor ve e-spor yorumcusu Kaan Kural'ın ve 1907 Fenerbahçe e-spor takımının oyuncularının Maximum Kart standını ziyareti hem etkinlik alanında hem de Maximum Gaming sosyal medya hesaplarında büyük ilgi uyandırdı. Maximum Kart'ın ana sponsor olduğu takım oyuncularının oyun içi istatistik bilgilerini içeren video infografikler ve Maximum Kart standından yapılan canlı Lig Radyo yayını dört gün boyunca ziyaretçilerden yoğun ilgi gördü.

GameX Maximum 2017 Ödülleri'nde Yılın Yerli E-spor Takımı ödülünü 1907 Fener-

bahçe E-spor Takımı, Yılın Yerli E-sporcusu ödülünü de 1907 Fenerbahçe E-spor Takımı kaptanı Berke "Thaldrin" Demir aldı.

Maximum Kart, e-spora özel paylaşımıları ile bu dünyadaki gençlerle iletişimine ve yeni işbirlikleri ile ilklerle imza atmaya devam edecek.

Maximum Mobil

uygulaması ile

Cinemaximum'dan sinema biletini satın alınıbiliyor, Yemeksepeti'nden yemek siparişi verilebiliyor, Dijital Kod Market'ten League of Legends Riot Puan kodu satın alınıbiliyor.



Herkese
60 TL'lik
Promo Kodu!

KNIGHTS OF DUNGEON

GameX'in mobil şampiyonu burada!

Knights of Dungeon, RPG ile MOBA'nın mükemmel birleşimi...

1 4-17 Eylül tarihleri arasında Tüyap İstanbul Fuar Merkez'inde gerçekleşen GameX 2017'nin "2017 En İyi Mobil Oyun" kategorisinde kullanıcıların oylarıyla birinci seçilen Knights of Dungeon, NTT Game'in en yeni mobil aksiyon RPG oyunu.

Promosyon kodu içeriği

- 600.000 Altın
- 250 Elmas
- 20x Paladin Ruh Taşı
- 300x Savaşçı Nişanı
- 20x Barbekü
- 1x Ruh Sandığı

Kod kullanım rehberi

1. Oyun'a giriş yapın ve öğreticiyi tamamlayın.
2. Öğretici tamamlandıktan sonra karakter simgenizin üstüne tıklayın.
3. Ayarlar sekmesine basın.
4. Karşınıza çıkan ekranda Diğer sekmesine geçin ve "Lütfen Seri Numarası Girin" kısmına kodunuzu yazın.
5. OK butonuna tıkladığınızda promosyon kodunuz kullanılmış olacak. İyi Oyunlar!

Not: Kodlar her hesapta sadece bir kez kullanılabilir ve kodların son kullanım tarihi 28 Şubat 2018.

İçerisinde heyecanlı MOBA savaşlarını barındıran, tamamiyle üç boyutlu grafiklerle oyunculara kaliteli bir görsel dünya sunan Knights of Dungeon test aşaması versiyonuyla Ağustos ayı itibarıyla NTT Game tarafından oyun severlere sunuldu. 13 Eylül itibarıyla da resmi açılışı yapılan oyun mobil platformlar (Android ve iOS) üzerinden oynanabiliyor. Ülkemizde %100 Türkçe dil seçeneğiyle yayımlanan Knights of Dungeon'da amacımız sahip olduğumuz ve oyunda ilerledikçe sahip olacağımız karakterleri, zindanlardan toplayacağımız veya marketten alacağımız eşyalar ile geliştirmek ve diğer oyunculara karşı yapacağımız savaşlar ile genel sıralamanın zirvesine tırnamak. Tabii bu yükselişin o kadar da kolay olmayacağına belirtelim.

Oyunun hikayesi de kısaca şöyle: Kadim dönemlerde Tytania ile Nirvash krallıklarında yaşanan savaş yüzünden tüm kitada kitlik ve salgın baş gösteriyor. Halkın yaşadığı bu ölümcül kaosun üstüne savaşın en şiddetli noktasında uzun yıllardır görünmeyen, muazzam bir felaket getirecek olan ejder ortaya çıkıyor ve tüm kıtayı yerle bir ediyor. Savaşın yıkıntıları arasında bir çocuk hayatı kahiyor ve ejderin neden olduğu bu yıkıma karşı direniyor. Ailesini ve sevdigi insanları kaybeden bu çocuk, ejderi bulmaya ve bu ıstırabı sona erdirmeye yemin ediyor, olaylar gelişiyor...

LEVEL ve NTT Game işbirliğiyle sizi oyuna hızla ınsındırmak için güzel bir hediye paketi hazırladı; tam 60 TL değerinde oyun içi güzellikler sizi bekliyor! ■

Knights of Dungeon'in sundukları

- Özel yeteneklere sahip 20'den fazla Karakter
- 150'den fazla Bireysel Mücadele Alanı
- Boss Savaşları
- Klan Mücadeleleri
- 5 farklı Savaş Sistemi
- Etkileyici Grafikler ve Akıcı Savaş Deneyimi
- Dinamik Zindan Tasarımları
- Karakter ve Ekipman Gelişimi
- Özel Karakter Kostümleri ve Aksesuarlar





Fuarın Uzak Doğu boyutu

Tokyo Game Show 2017'de neler oldu?

Japonya'da yaşayıp da bu fuarı kaçırılmak olmazdı. Japonya'da yaşamadığımız için de kaçırıldık, olay bu kadar net. Lakin LEVEL olarak, bu fuarda açıklanan, olan bitenleri sizinle paylaşmamayı da görev biliriz.

Sony'nin egemenliğinde ilerleyen fuarda dikkat çeken ilk oyunumuz Left Alive oldu. Square Enix tarafından geliştirilen oyun, Front Mission evreninde geçiyor ve Front Mission 5 ve Front Mission Evolved'un geçtiği periyotun arasında bir yerde yer alıyor. Oyunun türü ise hayatı kalma/aksiyon olarak belirtilmiş durumda. Oyunda üç karakteri değişimli olarak kullanacağız ve bunlardan bir tanesi kadın. Oyunun tek bir sonu olacağı ama karakterlerimizin durumunun oyun içindeki hareketlerimize göre şekilleneceği belirtiliyor. 2017 yılında, Rusya'da gelecek olan Left Alive'in konsept tasarımları koltuğunda da Yoji Shinkawa bulunuyor. (Kendisini Metal Gear serisinden tanıyorsunuz.)

TGS 2017'deki bir başka duyuru da Monster Hunter World'ün çıkış tarihiyle alakalı oldu. Capcom'un bu merakla beklenen oyunu 26 Ocak 2018'de satışa sunulacak.

Duyurulduğu gibi piyasaya sürülen bir başka enteresan yapımda Final Fantasy IX oldu.

PS2'nin bu son FF oyunu, HD grafiklerle PS4 için satışa çıktı.

Yine PS2 zamanında büyük beğeni toplayan Zone of the Enders: 2nd Runner, Anubis: Zone

of the Enders – Mars adıyla ve PSVR desteğiyle piyasaya çıkacak. Bu oyun gerçekten çok iyiidi zamanı için; bakalım PS4'te nasıl bir performans sergileyecək.

Square Enix'in enteresan bir dövüş oyunu denemesi olan Dissidia Final Fantasy NT, bir süredir yapım aşamasında ve 1 Ocak'ta piyasada olacak. Square Enix'in ünlü karakterlerini içinde barındıran oyuna FFXV'in kahramanı Noctis'in de ekleneceği, yine TGS 2017 duyuruları arasında yer aldı.

2013'te PS3 ve PS Vita için piyasaya çıkan Dragon's Crown, 4K çözünürlük desteğiyle PS4'e geliyor. Oyunun ismi de Dragon's Crown Pro olarak belirlenmiş durumda. Vanillaware'in oyunlarını beğenenler için bu gayet güzel bir haber.

Bu haberler dışında TGS 2017 genel olarak açıklanmış olan oyunların yeni veya eski fragmanlarının tanıtımı ve ülkemize uğraması muhtemel olmayan bir dolu Uzak Doğu oyunlarının tanıtımıyla geçti. Zaten Japonya'nın tamamıyla kendi dinamikleri olan bir oyun kültürü var ve TGS de buram

buram bu kültürle kokan bir fuar. Emin olun şu kadar duyurunun yapılmış olması bile gayet sevindirici.

Bu oyunlar içerisinde özellikle Left Alive'i takip etmenizi öneriyoruz. Gerisiyle ilgili gelişmeleri de zaman içerisinde LEVEL'da zaten göreceksiniz. ■





150.000 oyuncu GameX'te buluştu!

Bu sene oyun severler TÜYAP'ta bir araya geldi ve elbette LEVEL da oradaydı.

Dijital eğlence ve oyun sektörünün en önemli markalarını Türkiye'de buluşturan GameX 2017 Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nı 4 gün boyunca 150 bini aşkın kişi ziyaret etti.

Yoğun katılım nedeniyle zaman zaman izdihamların yaşandığı GameX 2017'de dünyayı peşinden sürükleyen birçok dijital oyunun Türkiye prömiyerleri yapılmırken, muhteşem şovlar ve dünya çapındaki on-line oyun turnuvaları nefes kesti.

LEVEL standında kurulan PlayStation 4'ler fuarın buluşma noktalarından birisini oluşturanken dört gün boyunca dağıtılan LEVEL dergileri de kısa sürede tükendi.

Türkiye'de yaşanan terörle mücadele konusundan ilham alınarak Türk şirketi Rocwise

Entertainment tarafından geliştirilen "Hikaye Tabanlı First Person Shooter" (FPS) oyunu Soldiers of The Universe (SoTU) fuarda yoğun ilgi ile karşılaşırken, tüm dünyada milyonlarca kişiyi tutkuyla peşinden sürükleyen dijital oyun kahramanlarını birebir canlandıran Cosplay sanatçılarının katıldığı Cosplay yarışmaları GameX 2017'de nefesleri kesti. Balkanlardan Ortadoğu'ya uzanan bölgedeki ilk ve tek fuarı olma özelliğini taşıyan fuar, ayrıca muhteşem şovlara, dijital gösterilere, robot savaşları, drone ligi gibi birçok eğlenceli etkinliğe ev sahipliği yaptı.

GameX 2017 Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nı düzenleyen Rönesans Fuarcılık Başkanı H. İsmet Göksel, yerli ve yabancı firmaların katılımıyla düzenlenen fuarın her yıl büyük bir gelişim gösterdiğini belirtti. Göksel, 4 gün boyunca 150 binden fazla oyun severin fuarı ziyaret ettiğini belirterek "Sabahın ilk saatlerinden itibaren kuyruklar oluşmaya başladı. İzdiham nedeniyle bütün giriş kapılarını kapattığımız anlar oldu. Türkiye'de de oyun sektörü her geçen gün büyüyor. Bu doğrultuda GameX ziyaretçi sayısı da inanılmaz rakamlara ulaştı. Her yaş grubundan insana rastladığımız fuar misyonunu yerine getirmektedir. Ziyaretçi sayısının 200 bine yaklaştığı GameX fuarları önumzdeki yıllarda çok daha büyük potansiyellere ulaşacaktır" dedi.

Oyunlardaki asıl karakterler ile birebir aynı olan kostüm ve makyajlarıyla oyun tutkunlarının karşısına çıkan dijital oyun karakterleri de, GameX 2017 ziyaretçilerinin ilgi odağıydı. Marvel'in Scarlett Witch'i Wanda Maximoff, Çılgın Korsan Kaptan Jack Sparrow, Spider Man'den Mary Jane, dünyanın en popüler oyunlarından biri olan League of Legends'in Katarina, Caitlyn, Ezreal, Diana, Popstar Ahri'si, Black Desert Online ve Türk yapımı Soldier of The Universe'in karakterlerine büyük ilgi gösteren oyun tutkunları bol bol hatıra fotoğrafı çekitmeyi de ihmäl etmediler. 14 Eylül'de başlayan ve 17 Eylül Pazar günü sona eren GameX 2017 Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nda ayrıca "GameX 2017 Ödülleri" de sahiplerini buldu. ■



Need for Speed Payback

PC ve konsolların hızlı ve adrenalin dolu bir yarış oyununa ihtiyaç duyduğunu düşünüyorsanız, sizi nelerin beklediğine bir bakın.

syf.26



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz

5 ★★★★☆



Call of Cthulhu 5 / ★★★★☆

"Anlatmam gereken gerçeklerden kaçınılmaz olarak kuşku duyulacak; yine de eğer mantıksız ve inanılmaz gözüken şeyleri çıkaracak olsaydım, geriye hiçbir şey kalmazdı." H.P. Lovecraft

Call of Cthulhu serisi, 20. yüzyıl edebiyat ve bir noktada bilim kurgu dünyasına H.P. Lovecraft tarafından sunulmuş muazzam bir lütfuttur. Yazdığı romanlar hem döneminde, hem de aradan geçen yıllar içerisinde birçok farklı sanatkâr yol haritası olmuş, farklı bir okur kitlesini de beraberinde getirmiştir. H.P. Lovecraft, birçok yazarın yapmadığı bir noktaya odaklanmayı düşünen ve tam anlamıyla başarılı olan ender yazarlardandır; yani en büyük korkularımızdan bahsediyorum.

Gerçekten de en büyük korkunuzun ne oldu-

ğunu hiç düşündünüz mü? Köpektin mi korkuyorsunuz? Yoksa böceklerden mi? Belki de karanlık ya da gök gürültüsü? Gerçekten de bunlar sizin en büyük korkularınız olabilir mi? Yoksa insanoğlu olarak yaratılışımızdan ötürü bünyemizde barındırdığımız bambaşka korkularımız mı var? Siz bu soruya cevap araya durun, ben birazcık H.P. Lovecraft'ın bu konuda nasıl düşündüğünü ve bu düşünce üzerine kurulu olan yeni oyunu hakkında bir şeyler karalayayım...

En büyük korku

"İnsanoğlunun en eski ve kuvvetli duygusu korkudur; en eski ve kuvvetli korku ise bilinmezliktir" der Lovecraft. Aslında biraz düşündüğümüz zaman gerçekten de en büyük korkunun bilinmezlik olduğunu görürüz. İnsanoğlu her daim bir şeyleri anlamlandırmaya çalışır; yapısı gereği bilinmezliğin bir yeri yoktur. Açıklanamaz olanı açıklamaya çalışmaksa insan beyini delirmeye doğru götürür. İnsan beyni bir şekilde çevremizde olanları, belirli kurallar ve kanunlar çerçevesinde anlamaya çalışır ama bunu yapamama-

diği zamanlarda ortaya çıkan delirme hali, bambaşka bir düzlemi de beraberinde getirir ki Lovecraft bu düzlemi, gerçekle gerçek olmayanı muazzam şekilde kâğıda döken bir yazar. İşte oyunumuz da tam bu noktada devreye girmeye hazırlanıyor. Yapımı Cyanide, Lovecraft'ı çok iyi anladığını düşünen ve verdikleri röportajlarla da bunun doğruluğunu bana ispatlamayı başaran bir ekip. Özellikle Gamescom esnasında verdikleri bilgiler ile oyun basının ziyadesiyle ilgisini çekmeyi başardılar. Fuarda yapılan ufak tanıtım esnasında yaratılan atmosfer hakkında birçok bilgi ortaya çıktı. Açıkçası tüm oyunlarda atmosfer önemlidir; özellikle de FPS ya da TPS kamerası kullanılıyorsa. Fakat konu Call of Cthulhu olduğu zaman atmosfer kelimesi çok daha önem kazanıyor. Neden mi? Çünkü deneyim edeceğimiz oyun tamamen insan psikolojisine çalışan, karanlık bir yapımdır. Yani etrafı ateş ede ede koşturacağımız bir oyundan ziyade, çevremizdeki olay örgüsünü anlamaya çalıştığımız, karanlık





bir maceranın içeresine dalacağız. Atmosferin kalitesi, Unreal Engine 4 ve bu motor üzerinde çalışan tasarımın ekibinin koalisyonu sonucunda muazzam bir meyve vermiş gibi duruyor. Işıklardırmalar, hayal ve gerçek arasındaki geçişler esnasında kullanılan karanlık teması şimdiden büyük bir heyecan yaratmaya yetiyor. Call of Cthulhu genel olarak araştırma odaklı bir oyun olacak. Ana karakterimizin ismi Edward Pierce ve kendisi özel bir dedektif. Darkwater Adasına gelen özel dedektifimiz, tüm ailenin öldürdüğü bir davanın peşinde koşturuyor. Fakat bu koşturma esnasında olay örgüsünün bilinenden "biraz" öte olduğunu keşfedor. Keşfi esnasında ortaya çıkan bulgular sonucunda "Great Old One Cthulhu"nun yeniden canlandırılması üzerine peşi sıra cinayetler işlendiğini öğreniyor ve bir anda mantık devreden çıkıyor. Mantığın bittiği yerde (Tabii ki askerlik başlıyor!) ortaya çıkan dünya, Edward Pierce'in kaldırabileceğinden çok fazla. Bu noktada karşımıza çıkan karakterler, başımıza gelen olaylar ve bu olayların bizi götüreceği nokta düzenli olarak "delilik" olarak nitelendirdiğimiz nörolojik, psikolojik durumu beraberinde getiriyor. Bu da aslında tam olarak

Cthulhu dünyasının mantığının altını çiziyor. Yaptıcı Cyanide'nin de açıkladığı gibi; bu oyunu oynarken bir yandan kazanıyorken, bir yandan kaybediyor olacağız. Bazı sorulara cevap buldukça, kendimizden bir parça kaybedeceğiz. Biz kaybettikçe oyun kazanacak. Bu oyun herhangi bir şekilde "Parlak Zırhlı Şövalyelerin" kahraman şekilde ortada dolaştığı bir karakteri kontrolümüze sunmayıacık. Aksine, hemen her şeyden korkma potansiyeline sahip, genel geçer bir insanı kontrol edeceğiz. Oyun esnasında büyük ihtimalle ya delirecek ya da öleceğiz; hatta önce delirip sonra ölmemiz de mümkün!

Masaüstünden dijitale

Fakat bu oyunun en önemli noktası, H.P. Lovecraft tarafından yazılan kitaplardan ziyade, ilk olarak 1981 yılında üretilen ve son olarak yedinci edisyonu kickstarter'a çıkan masaüstü oyunu üzerinden tasarlanmış olması. Evet, tüm atmosfer ve hikâye akışı Lovecraft'a sadık kalarak yazılmış ama oyun mekaniklerinin kendi RPG oyunu üzerine kurulacak olması harika bir haber. Özellikle beşinci ve altinci edisyon ile FRP oynamış

SOL Karanlık, yenilmesi gereken korkuların ilki ama kesinlikle sonuncusu değil
ALT Oyunda bizden başka "canlı" karakter görmek bizi bir nebze olsa da rahatlatacaktır



oyuncuların iyi bileceği üzere, yaratılan mekanik tam da dijitalleşmeye hazır, harika bir altyapı sunuyordu. Bu oyuncunun inceliklerini görmeyi başaran yapımcı ekip, harika bir sisteme karşımaçla ulaşabilecek gibi duruyor. Henüz RPG sisteminin oyunda nasıl bir yere sahip olacağı bilinmese de özellikle "insanity" gibi durumların gelip gidişlerine anlık etki edebilecek bir puanlama sistemi yapılması isten bile değil.

Call of Cthulhu kesinlikle bir savaş oyunu ama insanoğlunun varoluşundan beri kendisiyle yaptığı, sonu gelmez bir savaşa ele alıyor. Fakat bu savaşta bizim bildiğimiz anlamda kesici, delici ya da patlayıcı silahlar yok. Tek sahip olduğumuz bir gaz yağı lambası ve zihnimiz. Yapabileceklerimizde içerisinde bulunduğu dünyaya, bizim bildiğimiz şekilde yeniden anlam verebilmek. Bir an kontrolü tamamen kaybedip büyük bir çöküş yaşayacakken, akabide bulacağımız bazı parçaların bir araya gelmesi ile bir anda kendimizi toparlayabileceğiz. Hiçbir silahın gücünün yetmeyeceği bir zorluk ile karşı karşıya gelmeye hazır olun; Cthulhu aklınızı başınızdan almaya geliyor! ■ **Ertuğrul Süngü**

Lovecraft etkisi

Lovecraft çağının çok ötesinde bir yazar olduğunu bize her zaman kanıtlamayı başarıyor. Bugün oyun sektöründe bile kendisini hemen her yerde görürüz. Blizzard'in World of Warcraft için ürettiği birçok eklentide Lovecraft'a selam çaktığı en az bir nokta mevcut. Benzeri şekilde Dark Souls'un yaratıcısı Miyazaki'nin ellerinden çıkan Bloodborne'un her yerinde Lovecraft Tanrılarını görmek mümkün. Benzeri şekilde Netflix'in sevilen dizisi Stranger Things'in de Dimensional Shambler'dan etkilendiği aşikâr.





Yapım **LEVEL-5**
Dağıtım **Bandai Namco**
Tür **JRPG**
Platform **PC, PS4**
Web ninokunigame.com
Çıkış Tarihi **19 Ocak 2018**



5 ★★★★

Ni No Kuni II Revenant Kingdom

Bir Anime dünyasının başrolüne oturmak ve muhteşem bir yolculuğa çıkmak isteyenleri buraya alalım...

Su dergide de ne çok anime, RPG deyip durduk değil mi... Sürekli bir animecilerle hitap etmeler falan... Ben bile kendimden sıkıldım! Fakat yapacak bir şey yok, LEVEL 5 yine anime stili bir RPG hazırlıyor ve onu zaten, 2013'ten beri tanıyorsunuz. Ni No Kuni, 2013'te PS3'te yayılmıştıktan sonra hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Stüdyo Ghibli'nin desteğiyle hazırlanan oyun, her anlamda bir "animeci" cennetiyydi. Kendini bir anime tutkunu olarak nitelendirip de şu oyunu beğenmeyen biri var midir, bilmiyorum. Ni No Kuni anime bölgesinin Witcher 3'ü olarak tasvir edildi, çok beğenildi ve Ni No Kuni II'den bahsetmem olsaydım, bu oyunu şu an alıp oynamanızı önerirdim. (Hala da öneriyorum aslında; paranızı saklayın diye endişe ettim.)

Aksiyon kısmı daha ön planda olacak olan Ni No Kuni II ile ilgili bildiklerimin tümünü burada paylaşacağım ama öncesinde, bu seride aşina olmayanlara güzel haber vereyim: İkinci oyunu anlamak, sevmek ve oynamak için ilk oyunu oynamanıza veya bilmenize gerek yok! Ni No Kuni II, ilk oyundan ufak referanslar alacak olsa da tamamıyla başka bir dünyada geçen,ambaşka karakterlere ve farklı bir olay örgüsüne sahip, yepyeni bir RPG heyecanı. Sizin de ilginizi çektiğime göre, detaylara inebiliriz.

Darbeye hayır!

Kahramanımızın adı Evan. (Daha da uzun bir ismi var, buralardaki bir kutuda görebilirsiniz.) Evan Ding Dong Dell'in veliahtı. Lakin olaylar pek planlandığı gibi gitmiyor ve bir darbe oluyor, Evan da kapı dışarı ediliyor. Her ne kadar sinirden köpürse de saçma bir şey yapmıyor ve mantılı

düşünerek, imparatorluğunu tekrar nasıl kazanabileceğini planını yapmaya başlıyor; bu uzun macerada da ona yardım etmek bize düşüyor.

Ve yola çıkıyoruz... Tek kişi başladığımız maceramız bizi yeni dostlarla ve bolca NPC ile tanıştırıyor. Yepyeni bölgelere gidiyor, normalde evcil hayvan olarak beslenebilecek yaratıklarla dövüşüyor ve adım adım hükümdarlığa yaklaşıyoruz. Ya da yaklaşacağız diyelim, sanki oyunu oynamış gibi oldum. Bu macerada Evan'a kimlerin yardım edeceğini detaylarını, kahramanlarımızın portreleriyle birlikte bu sayfalarda göreceksiniz ama özetlemek gerekirse Roland ve Tani adında iki arkadaşımız bizimle birlikte olacak.

Minik yaratıklar, hoş geldiniz

İlk oyunu oynayanlar bilir; oradaki kahramanımız dövüşmeye pek sevmediği için bin bir farklı türde yaratığı toparlayıp, onları savaşa sokuyordu. Bir çeşit Pokemon durumu söz konusuudu ve sürekli farklı yaratıklar yaka-

Ni No Kuni II,
*ilk oyundan ufak
referanslar alacak olsa
da tamamıyla başka
bir dünyada geçen,
ambaşka karakterlere
ve farklı bir olay
örгüsüne sahip, yepyeni
bir RPG heyecanı*



lamaya çalışmak da büyük bir eğlenceydi. Düşünün ki bu yaratıkların tümü de Stúdyo Ghibli'nin ellerinden çıkmış...

İşte o yaratıklar artık yok. (Plot twist!) Bu defa Higgledies adında, biraz daha şahsiyetsiz bir takım minik varlıklarla içli dışlı olacağiz.

Şöyledi ki, savaş sırasında takım üyelerimiz arasında artık istediğimiz gibi geçiş yapabileceğiz lakin bu üyelerin hiçbiri, sokaktan topladığımız yaratıklar değil. Higgledies adındaki minik yaratıklar da yanımızda taşıdığımız, farklı renkte ve grup olarak hareket

eden varlıklar olarak rol oynayacak ve onlar sayesinde farklı tipte büyüler yapıp, takım arkadaşlarımızı iyileştirip, çeşitli büyülerle güçlendirebileceğiz.

Olay aslında büyү gücü kazanmak yerine, bunları Higgledies adındaki yaratıklar üzerinden sunmak. Yani Evan'ın Fireball, Protect, Heal gibi büyülerini de olabilirler ama onun yerine bu büyülerini, yanımıza belirli tipte alabildiğimiz varlıklar üzerinden yapacağız.

Yeşil, sarı, beyaz, mavi, mor gibi renklerle birbirinden ayrılan yaratıklar, savaşlarda

ortalıkta dolaşıp duruyor. Bunların yanına gidip ilgili tuşlara bastığımızda da, hangi tipte olduklarına göre bir büyü yapıyorlar. Fragmanlardan anladığım kadariyla farklı renkteki büyülerini karıştırıp daha güdü bir büyü oluşturmak da olası. Yapımcılar gireceğimizavaşlardaki stratejimize göre, farklı tipteki Higgledies arasında seçim yapmamız gerekeceğini de söylüyor. Gözlemediğim kadariyla Higgledies savaşlarda ölmüyor ama sanki savaş içerisinde ölüp etkisiz hale gelebilirlermiş gibi bir konuşma da duymadım değil...

Ordular, ilk hedefiniz...

Yaklaşık 50 saat süreceği söylenen hikayede, bolca bölge görüp bolca zindana uğrayıp bin farklı görevi yerine getirmeye çalışacağımızı tahmin etmişsinizdir. Bölgeler arasındaki yolculuğumuzu kısa

Kayıp taç kurtarma ekibi

Hikaye üç karakterin etrafında dönenek. Başrolde Evan var ve ona Roland ve Tani eşlik ediyor.

Evan

Onun tam adı Kral Evan Pettihwhisker Tildrum. Kendisi aslında Ding Dong Dell'in hükümdarı olacakken –yazında da bahsettiğim üzere– darbeye kurban giyor ve tahtını kaybediyor. Hırslı ve güçlü bir çocuk olan Evan, oyun boyunca herhalde kontrolünü en çok elimize alacağımız kahraman olacak. Neden tilki kulaklarına sahip olduğunu ise bilmiyoruz.



Roland

Dünya'dan geldiği düşünülen Roland, aslında 40küsür yaşında bir yönetici. Lakin bir şekilde Ding Dong Dell'e işinlendi ve kendisini 20 yaş kadar gençleşmiş olarak buluyor. Roland oyununda Evan'ın hem arkadaşı, hem de akıl hocası rolünü üstlenmekte. Tipinden iyi dövüşüğünü de çıkartabiliyoruz.

Tani

Çılgın bir hava korsanı mı aramışınız? Sizi Tani ile tanıştırıyorum. Bu kahramanımız okuya savaşıyor ve gayet hızlı hareket ediyor. Evan'a niye yardım ediyor, nasıl tanışıyorlar, bunları oyun çıktılarında öğreneceğiz ama kendisini takımda tutmak isteyeceğimizden de şu anda emin gibiyiz.

Oyunu oynamadan önce...

Ni No Kuni II'ye, bir anime izleyicisi değilseniz sempati duymazsınız biraz zor. Dolayısıyla aşağıdaki tavsiyeleri değerlendirerek oyuna kendinizi hazır hissedebilirsiniz. Şayet ki filmlerin hiçbiri hoşunuza gitmezse, bilin ki bu oyunu da sevmeyeceksiniz...



Spirited Away

Miyazaki'nın ünlü eseri Spirited Away, bir başyapıt. Büyük ihtimalle bu animeyi izlemiş olmalısınız ama izlemediyorsanız, şu an her şeyi bırakıp bu şaheseri izleyin. Küçük bir kızın ailesiyle birlikte bir lunaparka gitmesi ve ailesinin bir anda domuzlara dönüşmesiyle başlayan hikaye, bu kızın doğaüstü varlıklarla kaynaşması ile fantastik bir boyuta uzanıyor. Hayal gücünün sınırlarının olmadığını gösteren bir anime Spirited Away.



Summer Wars

Bir başka görsel manyaklık da bu filmde sevgili LEVEL okurları. Yaratıcılık da almış başını gitmiş, daha ne isteriz? Olaylar şu şekilde cereyan ediyor; 11. sınıfı giden, kafası matematiğe biraz fazla basan bir öğrenci, matematiksel bir denklemi çözüyor, paralel bir dünyanın yapay zekası uyanıp Dünya'yı yok etmeye karar veriyor. Nasıl? Bence muhteşem! Derhal izleyin, pişman olmayacaksınız.



Paprika

Şimdi bu Atsuko Chiba, normalde bir bilim adamı. Lakin akşamları da Paprika adıyla, rüya detektifliği yapıyor. Chiba'nın DC Mini adındaki bir cihaz üzerinde çalışması, bu cihazın hastaların zihinlerini tedavi edebilmesi ama daha sonra çalınması da olaylar bütünü oluşturuyor. DC Mini ile ortaya çıkan çarpık zihinsel imajeleri de siz hayal edin... Ya da etmeyin, Paprika'yı izleyip gözlerinizle görün.



Büyük düşmanların biraz fazla sağlık puanı var; ancak büyük uğraşlarla devriliyorlar.

yoldan yapmak mümkün olacak ama bunun mümkün olmadığı durumlarda, yürümek gerekiyor. Karakterlerimizde bir değişim olacak. JRPG'cilerin bildiği bir tanım olan "Chibi" stili benimsenmiş durumda ve uzun yolculuklarda karakterlerimiz küçük bir hale gelerek World of Final Fantasy havası yaşatacak. Bu kısımlarda savaşlara dahil olursak ayrı bir savaş ekranı ortaya çıkacak ama zindanlarda ve diğer küçük alanlarda, FFXII stili, olduğumuz yerde savaşa gireceğiz.

Bu tip standart savaşların yanında, oyunda bir de Army-on-Army adında farklı bir görev biçimini gösterildi. Burada yaklaşık 10 kişiden oluşan orduları yanımıza alıp çeşitli görevlere çıkıyoruz. Şöyle düşünün, karakteriniz tam ortada ve etrafında da 10 kişilik bir asker grubu var. Şimdi bir başka asker grubu daha ekleyin ve bunları saat yönünde veya tam tersi yönde döndürüp sizinizi hayal edin. (Edememiş olabilirsiniz, olay karışık.) Askerleriniz otomatik olarak diğer gruplarla savaşabiliyor ve onları döndürerek, farklı zayıflıkları olanlara karşı denk getirmeye çalışıyorsunuz.

Aslında olay gayet net ve anlaşılması kolay fakat yazarak anlatmaya çalışınca hezeyan oldu. Siz iyisi mi YouTube'a bir ugrayın, "Ni No Kuni 2 Army on Army" diye arama yapıp videoyu izleyin; ne demek istediğimi çok daha kolay anlayacaksınız.

Army-on-Army kolay oynanışı sayesinde oyuna güzel bir tat katacak gibi duruyor fakat LEVEL 5'in elinde daha büyük bir koz daha var: Şehir kurma! Evet, bu sistemin tam olarak nasıl işleyeceğini belli değil ama Evan'ın yavaş yavaş hükümdarlığını kuracağı, birçok inşaat yapacağı ve bir yandan halkıyla da ilgileneceği açıklanmaktadır. Kulağa hiç de fena gelmiyor ama olayı çok karmaşık bir hale getirirlerse tadımız kaçıbilir...

Tüm gördüklerimiz ve anlatılanlar neticesinde, Ni No Kuni II'nin çok iyi bir devam oyunu olacağını anlımış bulunuyoruz. Çıktığı gibi alınacak, işten, okuldan kaytarmalara neden olacak bir eserle karşı karşıyayız; planınızı şimdiden iyi yapın...

■ Tuna Şentuna



Umuyorum ki bu yaratıkla dövüşmek zorunda kalmayız...

00:59.77

- 01 EL COCO
- 02 TYLER
- 03 WILDEBEAST
- 04 BELL
- 05 NASIM
- 06 DANNY
- 07 RAZORBACK
- 08 GEARBOX

NFS atmosfer konusunda
yine bir iş çıkaracak gibi duruyor



Yapım Ghost Games Dağıtım Electronic Arts Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web ea.com/games/need-for-speed/need-for-speed-payback Çıkış Tarihi 10 Kasım 2017

Need for Speed: Payback

3 ★★★★

Hız, tehlike, adrenalin ve bitmek bilmeyen bir yarış macerası...
Need for Speed Payback yolların tozunu yutturmaya geliyor!

Kaç nesil geçti saymak bilmek hayli güç ama Need For Speed uzun süredir yüzbinlerce kişinin ortak konuşma başlıklarından birisi olmayı sürdürüyor. İlk oyunundan bugüne kadar çok büyük değişiklikler geçen seri, kimi zaman baş tacı edilirken, kimi zaman da yüzüne bakılmaz bir oyun oldu. Yarış oyunları dün-yasında rekabet arttıkça, zirveden giderek uzaklaştı. Bugün gelinen noktadaysa kendi kulvarında, zorlu bir yarış verdiğini görüyoruz. Son çıkan oyunundan da beklediğini bulamayan efsane seri, şimdi de yeni oyunu Payback ile sınırları zorlayacak.

Uzun bir yolculuk

Sizce Need for Speed: Payback serinin kaçinci oyunudur? Şöyledir bir tahmin etmeye çalışır mısınız? Onuncu? On beşinci? Hayır! Tamı tamina 23. oyunu! Ghost Games tarafından geliştirilen Payback, pekabilii Electronic Arts tarafından dağıtılacek. Kendisini ilk olarak 2 Haziran 2017 tarihinde gördük ve o günden bugüne kadar geçen süre içerisinde oyun ile alakalı birçok detay kendisini gösterdi. Bu tarz ön inceleme yazılarında ilk olarak birçok okurumuzuza da merak

Modifikasyon

Yarışmak için kaliteli araç kullanmak şart. Fakat bu araçlara ulaşmak her zaman olduğu gibi zor. Yine de esas zorluk, bu araçları tasarlayabilmekte.

Yapımcı ekibin iddiasına görese Payback, bu güne kadar üretilmiş en detaylı modifikasyon özelliklerine sahip olan NFS yapımı olacak.

ettiği grafik motoru ile konuya girmek istiyorum. Evet, birçoğunu doğru tahmin etti: Need for Speed: Payback, Frostbite 3 grafik motoru üzerine kurulacak bir oyun. Oyun içi videoları izlemiş olanlarınız zaten görüntü kalitesinin ne kadar detaylı olduğunu görmüşür. İzlemeyenler de bir baksın derim. Işıklardırmalar, çarpışma esnasında alınan hasarlar, genel geçer fizik motoru oyun içi videolara baktığımız zaman hiç de fena gözükmemiyor. Nitekim bazı çarpışmaların "odun" gibi olduğu da gözden kaçıyor. Özellikle rampalarдан uçtuktan sonra yapılan sert inişlerde, sanki araçlar gereken hasarı almadı, sanki fizik motoru işini tam yerine getirmiyormuş gibi gözüküyor ama oyunu deneyim etmeden bu konu hakkında ahkam kesmeye gerek yok. Yine de bir dip not olsun isterim...

Oyunumuz tek kişilik ve multiplayer olmak üzere iki mod üzerine kurulacak. Tek kişilik senaryo esnasında eski bir yarışçı olan Tylar Morgan'ının etrafında dönen maceraya eşlik edeceğiz. Öyle görünüyor ki Tylar Morgan, başına gelen bir dizi olaydan sonra intikam için yeniden kendisini yollara vurmuş du-



rumda. Tabii ki bunu tek başına yapamayacağı için bir ekip toplaması şart. Tüm bu maceranın içerisindeyse kocaman bir Cartel bulunuyor. Yani bu arkadaşımızın geri dönüp intikam alması için bazı sıkıntılarla göğüs germesi gerekecek. Tylar haricinde karşımıza çıkacak diğer isimlerse Mac ve Jess. Her ikisi de kendine has özelliklere sahip. Oyunun her iki modunda da içerisine daldığımız yarışlarda elde ettiğimiz de-recelerden, gösterdiğimiz performanslara kadar birçok farklı konuda puan toplayabileceğiz. Tüm bu puanlama karakterler arasında dağıtilacak mı, yoksa tek bir yerde mi toplanacak henüz bilinmiyor. Ayrıca farklı iş erbabı olan Mac ve Jess'in oyuna ne gibi etkileri olacağının konusu da ben bu satırları yazarken tam bir sırrı, tam bir muammayıdı.

Etkinlikler

Öyle görünüyor ki Payback'i ön plana çıkaracak özelliklerin başında "Event"ler geliyor. Oyun içerisinde her üç karakter için de farklı etkinlikler bulunacak. Bu da farklı karakterle oyun deneyimi yaşayacağımızı gösteriyor. Bazı görevleri karakter karakter deneyim edecekken, bazlarında da üç karakteri birlikte deneyim edeceğiz. Etkinliklere girmeden önce farklı araçlar seçmek mümkün olacak. İçerisine daldığımız etkinlikler neticesinde, reputation, cash ve speed card gibi ödüllere kavuşacağız. Event'lerin haricinde bir de Side Bet isimli farklı bir başlık oyunda yerini alacak. Side Bet isminde de anlaşılabileceği üzere bir bahis modu. Bu başlık altında bir etkinliğe başlamadan önce bir bahis ortaya atacağız. Eğer etkinliği kazanırsak, bahis ile gelen ekstra para ve puanları gömüleceğiz. Aksi halde, koyduklarımızı da kaybedeceğiz. Autolog ise özellikle arkadaşlarıyla oyun deneyimi yaşayanları etkileyebilecek bir oluşum. Autolog ile lider tablosunda bulunan arkadaş ya da rakiplerimizi geçtikçe ödül kazanıyor olacağız. Speed Card'larsa oyunu derinden etkileyebilecek gibi gözüküyor zira bu



kartlar araç performansını doğrudan etkiliyor olacak. Kendilerini kazanmak için pek tabii etkinliklerden galip gelmek gerekiyor. Pursuit ise günümüzün en moda başlıklarından birisi olarak Payback'te de karşımıza çıkıyor. Polisten kaçmaya çalıştığımız bu mod esnasında farklı Heat Level'lar olacak. Bu seviye arttıkça farklı polis araçları, helikopterler ve hatta Rhino adı verilen devasa araçlar da devreye girecek. Şu ana kadar birçok araç modeli çoktan açıkladı. Bolca Audi, BMW, Mercedes, Nissan, Porsche gibi marka göreceğimizin garantisini verebilirim. Ayrıca araç marka ve modelleri haricinde çokça merak edilen araç sınıfları da görücüye çıktı. Yeni oyunda Race, Off-road, Drag, Drift ve Runner olmak üzere beş farklı başlık altında araç sınıfı göreceğiz. Pek tabii "Customization" da olmazsa olmaz bir özellik olarak yine karşımıza çıkacak. Bildiğiniz üzere birçok seri gibi NFS serisi de araçları kişiselleştirme konusuna ziadesiyle eğiliyor. Tıpkı önceki oyunlarda olduğu gibi satın aldığımız arabaların hemen her noktasını didik didik edip, bize en çok uyan araba

modelini tasarlatabileceğiz. Payback esnasında hız doyacağımdır aşikar. Oyunun sunduğu hız duygusu videolardan anlaşıldığı kadarıyla daha önceki oyular kadar kaliteli olacak. Ha, daha iyi olacak mı işte onun hakkında bir şey söylemek pek mümkün değil. Çevre detayları bir hayli iddialı olduğu gibi, dileyen oyuncular Payback'in sunduğu devasa harita üzerinde kafalarına göre dolaşabilecek. Hoş, bu "rahatça dolaşabilecek" ibaresinin genelde olumlu bir şekilde sonuçlandığına henüz şahit olmadım; onu da bekleyip göreceğiz.

Şu ana kadar ortaya çıkan bilgilerin geneline baktığımızdaysa sanki son iki oyundan çok daha farklı bir yapıp ile karşılaşmayacağız gibi duruyor. Yani NFS serisi, özellikle 2006 yılından beri devasa bir revahet dönemine girdi dersem sanıyorum pek de yanılmam. Hoş, oyun henüz piyasaya çıkmadı ve her farklı bir hamle ile bizleri ters köşeye yatrabilir. Bakalım Payback gerçekten de aradığı intikamı almayı başarabilecek mi?

■ Ertuğrul Süngü

5 ★★★★

Pillars of Eternity II: Deadfire

Eski kafa dinazorlar tarafından kurulup yine eski kafa dinazor oyunculara hitap etmeyi amaçlayarak yola çıkan Obsidian'ın yeni oyunu, RPG dünyasını yakıp geçmeye aday.

Baldur's Gate ve Icewind Dale gibi unutulmaz rol yapma oyunlarının ruhani devamı olarak ortaya çıkan PoE, geçtiği Eora dünyası, dinamik yapısı ve oyuncu dostu mekanikleriyle 2015 yılının en iyi oyunlarından biri olmuştu. Obsidian, bu markayı birçok farklı platformda geniş kitlelere sunmak için çalışmalara da başlıdı. PoE sadece bir bilgisayar oyunu olarak kalmayacak, masaüstü kutu oyunu ve bir sistem kitabı ile birlikte masaüstü rol yapma severlerin de beğenisine sunulacak.

Bu haberler devam ederken, devam oyunu Deadfire için de bir kampanya başlatılmıştı. 4 milyon doların üzerinde destek alan Deadfire, ilk oyunun üzerine daha fazlasını koyarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Deadfire, ilk oyunun kaldığı yerden devam edecek. Eğer ilk oyunun kayıt dosyalarına sahipseniz, önceden yarattığınız karakterle Eora dünyasını tekrar ziyaret edebileceksiniz. Öte yandan yeni sınıfların da geleceği bilgi dahilinde. Bu sınıflar kendi aralarında farklılık gösterirken, her sınıfın da altında farklı alt sınıflar olacak. Böylece her oyuncu kendine has bir şekilde hikayeyi tecrübe edebilecek.

Oyuncu karakterlerinin, NPClerle olan iletişimini üzerine özellikle degnīldiği söyleniyor. NPCler, sabit karakterler olmaktan çok dinamik olarak hikaye içerisinde gezebilicekler. Onlarla olan ilişkileriniz ilerleyen görevlerde vermeniz gereken kararları da değiştirecek. Benzer şekilde ana karakterler dışında, bilgisayar kontrolünde olan dört yardımcı olacak. Bunlarla olan diyalog da tamamen oyuncunun keyfine kalacak. Bahsi geçen yardımcıları çeşitli ufk işleri yapmaları için görevlendirebileceğiz. Deadfire ile birlikte kara üzerindeki seyahatlerimize bir de deniz yolculukları eklenecek. Sahip olduğumuz gemiyle keşfedilmemiş adalara yolculuk edebilecek ve deniz savaşlarına da girebileceğiz. Geminin bakımı, içeriği ve tasarımları yine oyunculara ait olacak. Kisaca, yeni gemiler satın alabilir ya da düşmanlarınızdan çalabilirsiniz. Geminizi korumak da tamamen oyuncunun

yükümlülüğünüzde. Kara üzerinde bir görev çıktıığınızda güvenmediğiniz ya da kötü bir ilişkiye sahip olduğunuz yardımcı gemiyi korumak için bırakırsanız, başınıza geleceklerden siz sorumlu olacaksınız. Aynı şekilde geminin tayfa seçimi de yine oyuncunun kendisine bırakılacak.

Deadfire, ilk oyunda daha önce görmedigimiz bir yer. Bir sahil şeridi olan Deadfire çevresinde irili ufaklı birçok ada bulunuyor. Oyuncuların bu bölgeyi daha rahat keşfetmeleri için gemi kullanmaları gerekecek. Obsidian Entertainment'taki geliştiriciler ilk oyuna göre daha büyük bir dünya, zengin hikaye ve daha iyi dövüş mekanikleri geliştirdiklerini söylüyorlar. Oyun için hazırladıkları kampanya videosunda da değişiklikleri rahatlıkla görebiliyoruz. Rol yapma öğelerinin de bir hayli geliştiği ve verilen her kararın oyuncunun gidişatını büyük ölçüde değiştireceği belirtiliyor. İlk oyundan farklı olarak PoE 2: Deadfire, Paradox firması yerine The Banner Saga serisinden hatırlayacağınız Versus Evil firması tarafından yayınlanacak. Bu değişikliğin arkasında nasıl bir hikaye yatiyor, bilemiyoruz. Paradox konusunda ilk oyunda bir problem yaşanmamıştı. Pillars of Eternity 2: Deadfire için henüz net bir çıkış tarihi yok. 2018 yılının bahar aylarında piyasaya sürülebilir. O zamana kadar ruh arayışımız devam edecek. ■ Özay Şen



Sunless Skies 4 ★★★★

Londra'dan geriye kalanlardan başlayıp tekinsiz denizlere uzanan macerada yeni istikamet, gökyüzü!

Failbetter Games piyasadaki en olmadık işler yapan, en kaliteli firmalardan birisi. Önce mobil cihazlar ve tarayıcı üzerinden oynanan Fallen London ile bir kesimin –ama oldukça küçük bir kesimin– dikkatini çekmeyi başardılar, ardından da Sunless Sea ile esas darbeyi indirdiler. Unterzee adında bir bölgede geçen oyun, pratikte tepeden kameralı, karanlık çizimlere sahip roguelike bir keşif oyunu ve macera mekanikleri yanında bolca gerilim ve hayatı kalma ögesi barındırmaktaydı. Oyunda harita her seferinde yeni baştan oluşturuluyor, biz de başlarda ancak kendisine yetebilen gemimizle beraber haritayı keşfetmeye, limanlardan ulaştığımız ipuçları ile hikayeyi anlamaya ve kendimiz ve mürettebatımızı mümkün olduğunca hayatı tutmaya çalışıyorduk. Çalışıyorduk evet ama ölmek oyunda başınıza gelen en normal şeylerden biriydi, özellikle de ilk saatlerinizde, meraklı ve tecrübesizken.

Sunless Sea'nın temelleri üzerinde yükselen Sunless Skies ise oyuncun Victorian havasını alıp göklere savuruyor. 100.000 dolarlık Kickstarter hedefini sadece dört saatte tuttururan, bununla da kalmayıp üçe katlayan oyuncun hikayesi Sunless Sea'den on yıl sonra, yani 20.yüzyıl başlarında geçiyor. Oyun steampunk etkisinin buram buram hissedildiği bir yapıya

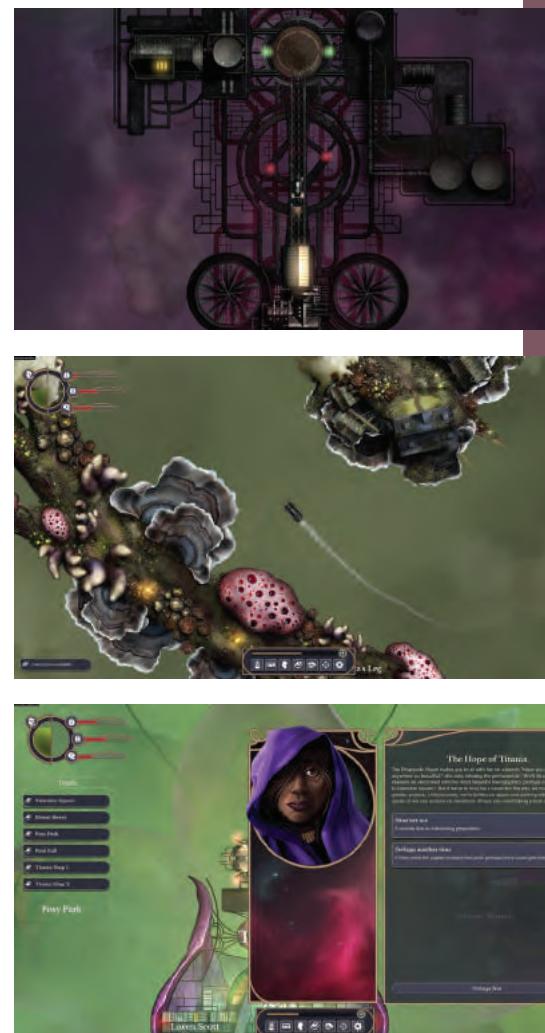
sahip ve gözüken o ki Kraliçe, Birleşik Krallığın geleceğini uzayda görmüş, haliyle altımda bir tekne değil, gerçek bir şaheser olan uzay lokomotifi var!

Lovecraft'tan esinlenmiş bir oyun olarak Sunless Sea, üstadın Cthulhu'yu üzerine kurduğu temalara çok yakın bir yapıya sahipti ve limandan fazla uzaklaşmak, sizi "ya kadim bir yaratıkla baş başa kalırsam" korkusuna itiyor, nefesinizi kesiyor ve ihtiyatlı olmaya zorluyordu. Açık konuşayım, uzaya bu hissin verilebileceğine pek inanmadım ancak Failbetter Games uzayı da en az Unterzee kadar tekinsiz bir bölge haline getirmeyi başarmış gözüküyor.

Hemen heyecanlanmayın, oyun şu an erken erişimin çok başlarında olduğundan içerik konusunda ciddi sıkıntıları var, diğer tarafından hikaye kesinlikle ilgi çekici. The Reach adı verilen bölge kısaca imparatorluğun şimdiye kadar keşfedip el attığı alandan oluşuyor ve burada yıldızlar, yaşıyor. Diğer taraftan benim fena halde "Great Old Ones" kokusu aldığı bu kadim varlıklar giderek güçlerini kaybetmekte ve İngilizlerin de bunu fırsat dönüştürmeye niyeti olduğu açık. Haliyle hem olmadık varlıklar, hem de korsanlar siz "fazla açılmak" konusunda iki defa düşünmeye davet etmekte.

Sunless Skies piyasaya çıktığında kendi çağının Doğu Hindistan Şirketi olan Windward Company'nin The Reach'te yaptıklarını öğrenmeye çalışırken onlarca limana uğrayacak, hikayeye ait bilinmeyenleri toplayacak ve nihayetinde de gerektiğinde lokomotifimi upgrade edeceğiz. Her bir kaptanımız öldüğünde hikayeye katkıda bulunmuş olacak. Sunless Skies en az Sunless Sea kadar ağır, hikaye temelli bir keşif oyunu olacak gibi gözükme. Eğer keşif ve bolca yazı okumak kelimeleri ilginizi çekmiyorsa, uzak durabilirsiniz, gerisi zaten oyunu listesine aldı bile.

Kürşat Zaman





Yapım CyberLight Dağıtım CyberLight Tür Macera Platform PC Web store.steampowered.com/app/509980/BIGFOOT Çıkış Tarihi Erken erişimde

Bigfoot 2 ★★★★

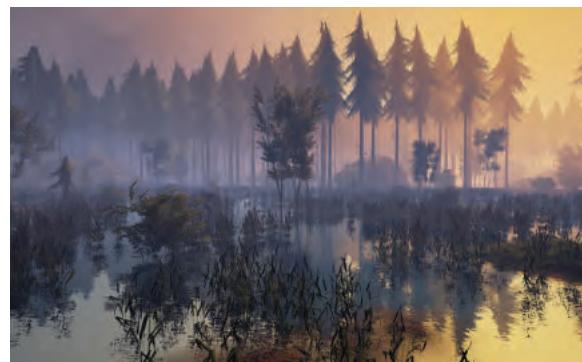
Karanlığın içinden size doğru bakan bir şey var...

Bigfoot, yani Kocaayak'ın adını ne zaman duysam aklıma severek izlediğim Afacan Louie ve Wisconsin Kar Canavarı gelir. Zaten esinlenme noktası Bigfoot diye tahmin ediyorum. Bigfoot dışında Sasquatch olarak da anılan bu efsanevi yaratığın iki büyük metre boylarında, vücutu maymun gibi kollarla kaplı bir beyhude olduğuna, iki ayak üzerinde yürüyebildiğine ve Amerika'nın kuzeyinde bir yerde yaşadığına inanıyorum. Şimdilik tek bir haritada, tek bir düşmana karşı, tek bir silahla oynadığımız oyunun küçük de bir hikayeciği var. Ulusal Park'ta dört turist kaybolmuştur ve polislere göre turistler rafting yaparken hayatlarını kaybetmişlerdir. Biz ve bizim gibi düşünen "üstün zekalı" insanlar içinse durum farklıdır. Bizlere göre olayın faili Bigfoot'tur ve bunu kanıtlamak için gerçeğin peşine düşeriz. Ormanlık bir alanda modern ekipmanlarla donatılmış karavanda oyumuza başlıyoruz. Karavan, haritada istediğiniz yere direk bileyeciniz kameralar, aylı kapanları, fişek tabancası, gece görüş gözlüğü, tüfek, ip, sağlık ekipmanları gibi envai çeşitli malzeme ile donatılmış olsa da bunları nasıl kullanacağımız bize anlatılmıyor. Yani tutorial yok. Hem hayatı kalmak hem de koca bigfoot'u yakalamak istiyorsanız "tamamen" tek başınıza, her şeyi çözmeniz gerekiyor. Hiçliğin ortasında etrafında dev bir maymunun

gezindiği bilgisiyle baş başasınız. Diyelim ki kameralar nasıl kullanılır, kapanlar en etkili nerede olur çözduk, iş yine bitmiyor! Geldi sıra avlanmaya. Peki, Bigfoot nerede? Valla bana sormayın, o kadar saat oynadım ve sadece birkaç kez karşılaşabildim. Ve o kocaayakçılık karşılaşlığımızda bir an heyecanlandım, yani o kadar oyna bir an karşısında gör mutlu oluyor insan! Kamera – kapan kurma gibi fikirler güzel ama Bigfoot'u bulana kadar ne sabır kalyor ne de istek. Elbette oyun erken erişimde olduğu için fazla eleştirmek istemiyorum lakin bir ayak izi, yahut Bigfoot'u bir kez vurdugunuza oluşan kan izi gibi kolaylaştırıcı etmenler olsaymış çok iyi olurmuş.

Kamera dikmekten bahsettim. Fikir güzel ama kameraları diktikten sonra gidip karavandan izlemek gerekiyor. Eee? Ben Bigfoot'un peşine mi düşeceğim kameraların başına mı geçeceğim? İşte burada multiplayer giriyor devreye! Üç kişiye kadar oyun beraber oynanıyor. Böylece eğer anlaşırsanız en azından birisi monitörlerin başında kalır, talimat verir ve diğer iki kişi de ormana dağılırlar. Tabii önce üç kişi aynı odaya girebilmeniz lazımlı çünkü parola koymadan oyun başlatamayorsunuz. "Pass is 1" diye bir oda açınca iki kişi daha bana katılabildi neyse ki. Bigfoot'un en güzel yanı Unreal 4 grafik motoru ile oluşturulmuş grafikleri. Doğa

manzarası, gece ve gündüz değişimi güzel. Gece demişken, o fener keşke sadece elimi aydınlatmasaymış da ararken neredeyse bunalıma gireceğim Bigfoot pat diye çalışma çikmasaymış. Gece görüş gözlüğü daha iyi bir alternatif ama onun da pil ömrü iki daki ka. Yedek pil alamıyorsunuz yanına ve yeni pil için mecbur karavana dönmek gerekiyor. Yapımı CyberLight'in hakkını yemek istemem lakin düşünüyorum; Bigfoot'un yerinde sıradan bir ayı olsa ne olurdu? Açıkçası her şey aynı olurdu. Peşine düştüğümüz Bigfoot'un ne yazık ki pek bir esprisi yok. Herhangi bir hayvan bile olabilir çünkü ormanda yürümekten başka bir şey yapmıyoruz. Dolayısıyla oyunun özellikle iz sürme konusunda daha çok geliştirilmesi gereği ni düşünüyorum. ■ Olca Karasoy





msi®



KAZANDIĞIN AN ÖZGÜRLEŞTİĞİN ANDIR

GT75VR Titan Pro

Rapid steelseries
MECHANICAL KEYBOARD

Gaming Keyboard by
SteelSeries
PER KEY **RGB**

3ms
120Hz
(optional)

KILLER
MULTI GIG

Cooler Boost
TITAN

MSI NB GT75VR 7RF (TITAN PRO)-078TR

| INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMÇİ | WINDOWS 10 HOME | GEFORCE® GTX1080 GDDR5X 8GB |

| 32GB DDR4 | 256GB (2x128) SSD+1TB 7200RPM | 17.3 FHD 120HZ 3MS |

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTALARI

[MSI.COM](#)

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada! **Ertuğrul Süngü**

Tüm RPG okurlarına kocaman selamlar. Efendim uzun süren bir yaz etkinliğinin, nihayet sonuna geldik. (Dergi piyasaya çıktığında halen yaz devam ediyorsa, bana ulaşın!) Bu esnada Eylül ayı içerisinde birçok etkinlik kendisini gösterdi. Siz bu satırları okuyorken biz GoblinCon macerasını yeni atlatmış olacağz... Fakat benim için daha ön planda olan bir oyun söz konusuydu. Pek sevgili Kendo arkadaşım Günsişi Cihangir efendi ve abisinin uzun süredir üzerinde çalıştığı VR oyunu, nihayet Steam üzerinde kendisini gösterdi. Ben de Günsişini tuttum kolunda, "Gel abi seni meşhur edeyim." dedim. (Zaten dergi üzerinden de ne biçim meşhur olunuyor değil mi?) O da sağ olsun kırmadı beni; soruduğum tüm sorulara cevap verdi.

Ertuğrul Süngü: Malum ben seni tanıyorum; röportajlarımızın bir klasiği olarak senin kendini okurlarımıza tanıtmayı rica edeceğim. Kimsin, nesin, neredensin?



(Oldu mu sana ASL?)

Günsişi Cihangir: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü mezunuyum. Üniversite öğrenimim sırasında freelance olarak çeşitli film, reklam ve dizilerin post produksiyon, kreatif ve storyboard kısmında çalıştım. Aynı zamanda yaptığım interaktif enstalasyonlar, hareketli heykeller, video art gibi yeni medya sanat çalışmalarıyla çeşitli sergilerde yer aldım. Daha sonra İstanbul'da bir oyun şirketinde iki sene kadar çalışmaktan ve Header Goal VR gibi bir çok başarılı oyun projesinde yer aldıktan sonra, ağabeyim Ozan Cihangir ile, LazyLab adını verdigimiz iki kişilik geliştirici takımı olarak Diesel Express VR oyununu hazırladık.

E.S: Peki neden VR? Asırın sorusu değil mi?
Açıkçası VR ile ilgilenmek bana çok ilginç geliyor. Halen oyun sektöründeki yerinden pek emin değilim. Sen neden VR ile oyun geliştirmek istedin?

G.C: Kısa cevap: İnanılmaz bir teknoloji değil mi? Cihazların hala yeni olması ve hala emekleyen VR oyun sektöründe kalıplasmış bir kullanıcı deneyiminin, hikâye anlatıcılığının ve oynanışın olmaması oyun geliştiricilerine alabildiğine geniş bir deney sahisi açıyor. Karşılaşılan sorunların üstesinden, başka oyunları incelemeden, kendin kafa yorarak gelmeye çalışıyorsun. Çünkü çoğu zaman o problemi ilk defa sen yaşamış oluyorsun. VR'in gelecek yıllarda daha büyük kitlelerce kullanılacağını düşünüyorum ve şu anda çıkan oyunlar bu platformun avangart çalışmaları.

E.S: O zaman bize biraz da oyunundan bahseder misin? Ne tarzda bir oyun? Seni bu tarzda bir oyun üretmeye iten etken neydi? VR olmasadı da benzeri tarzda bir oyun üretir miydin? Üretseydin, nasıl bir tür başlığı altında olurdu?

G.C: Diesel Express, post apokaliptik bir dünyada, şehirler arasındaki kaynak alışverişinde kullanılan "Dreadnought" isimli trenlerin güvenliğini sağlayan bir gruba dahil olmamızla başlıyor. Kaynak yüklü treni, yağmacılara karşı korumakla görevliyiz. Oyun bol miktarda arcade özelliği taşıyor. Düşmanları etkisiz hale getirmek için araç sürücüsünü ya da nişancısını vurmanız gerekiyor. Veya düşman araçlarının lastiklerini patlatıp kaza yapmalarına ya da yakıt tanklarını vurarak patlamalarına sebep olabiliyoruz. Gerektiği zaman bariyerler arkasına saklanıp düşman atışlarından saklanmanız gerekebiliyor. Yani çok dinamik ve aksiyon dolu bir oyun oldu.

Oyunu işin başından beri VR'da planladığımız için başka platformlara pek yakıştırmıyorum. Ama yapsak, Outlaws'in level 3'teki trenli bölümü, Western Express arcade oyunu ve Kabaneri of the Iron Fortress animesi üçgeni içinde olsun isterdim.

E.S: Malum konu VR olduğu zaman, oynamış büyük önem arz ediyor. Peki, Diesel Express VR'in oynamışında en çok neye dikkat ettin? Diğer VR oyunlara göre nasıl farklılıklar barındırıyor?

G.C: VR oyunu geliştirirken ilk önce motion sickness yaratmaktan kaçınmak gerekiyor.



Bu, oyundaki kameranın oyuncunun isteği dışında hareket ettirilmesinden kaynaklanıyor ve mide bulantısı ve baş dönmesine sebep oluyor. Piyasadaki VR cihazlarıyla kendi adımlarımıza maplenmiş olarak yaklaşık 20 metrekare içinde özgürce hareket edebilmemize karşın, daha fazla ilerlememiz için çoğunlukla teleport gibi, oyunun hikayesine uygun olmadığı sürece (Bilim kurgu veya büyülü bir hikaye olabilir.) pek gerçekçi olmayan çözümler bulunuyor. Diesel Express'te oyuncuya bir trene yerleştirerek hem kendi hareket alanı içinde -bu bulunduğu tren vagonu oluyor- hareket etmesini sağlamış olduk, hem de treni, bulunduğu arazide hareket ettirerek mekânda değişiklik yaratıp oyuncunun düşman araçlarını etkisiz hale getirebilmesi için farklı, değişen koşullar yaratmış olduk.

E.S: Bize birazcık da Diesel Express VR'in gelişim sürecinden bahseder misin? Steam Green Light'a gelinceye kadar neler yaşandı? Ne gibi programlar üzerinde çalıştin?

G.C: Öncelikle oyun fikrini oluşturduğumdan hemen sonra bir Game Design Document hazırladık. Bu en başta zaman harcatıyor gibi görünse de oyun geliştiricisinin olmazsa olmaz yol haritası. Daha sonra yapılacak görevleri düzenlemek için Kanban Board hazırladık. Oyunun oynanabilir ilk modeli iki hafta içerisinde ortaya çıktı. Deadline'lar konusunda cömert davrandığımızdan mı bilmiyorum ama neredeyse her iş planladığımız süreden erken bitti. Altı - yedi ay içinde Steam Early Access'e çıkabildik. Benim bu süreçte kullandığım programlar: Unity3D, 3Ds Max, Adobe'un neredeyse bütün programları, Substance Designer/Painter, World Machine, ZBrush, Marmoset Toolbag olarak sıralayabilirim.

E.S: Oyunun üretimi esnasında ne gibi zorluklarla karşılaşınız? Teknik ya da sanatsal

zorluklarla nasıl başa çıktınız?

G.C: Oyun üreme sürecinde irili ufaklı, sayısız sorunla karşılaşılıyor. Örneğin, araçların trene hızlıca yaklaşıp, bizim bulunduğuumuz vagona geldiğinde yavaşça hızlarını kesip, trenle aynı hızda seyretmesini sağlamak, bu sorunla karşılaşana kadar öngörememişim bir problem oldu. Bu noktada araçların gaz kontrolünde robotik ve otomasyon teknolojilerinde kullanılan PID algoritması kullanarak çözüldü. Düşman araçları için daha önceden belirlenmiş bir path yok. Bu sayede rastgelelik sağladık. Gaz, fren ve direksiyon kullanımı tamamen araçların AI'sının kontrollünde. Bu da düşmanların önlerine bir engel çıktıığında frenle basıp, direksiyonu çevirip, engelden kurtulabilmelerini sağlıyor. VR cz-hazırları yüksek seviye sistemlere gereksinim duyduğu halde, oyunlarda 90 FPS yakalamak bir hayli zor. Bunun için 3D modelleri iyi optimize etmek ya da yüksek poligon modelden düşük poligonlu modele indirmek (bake) etmek gerekiyor. Ama bizim için en öngörülemeyen problem oyuncuların oyunda nesnel bir şekilde ellerinde tuttukları tabancayı nasıl kullanacaklarını bilmemeleri oldu. HTC Vive ve Oculus Rift kontrolcülerini oyundaki silahlara map'lı olduğundan, oyun gerçek bir atış simülasyonuna dönüştü ve doğru bir şekilde nişan almadan hedefleri vurmanız olanaksız. Bunun üstesinden gelmek için açılıp kapatılabilen, havada süzülen crosshairler yaptık.

E.S: Bir diğer klasik olan, senin eklemek istedigin bir şey var mı?

G.C: Oyun yapımında yer almak inanılmaz keyifli bir şey. Diesel Express VR'da her şeyiyle içimize sinen bir proje oldu. Yurtçi ve yurtdışından birçok olumlu mail ve destek aldık. İlgili olan herkese, hayal kurmayı bırakıp başlamalarını tavsiye ediyorum. ■

Ne Okudum

*Slay the Dragon:
Writing Great Video
Games*



Bugün oyun sektörü yabancı gözlere граф teknolojisi ile güzel gözükse de bu işin içerisinde olan hem oyuncu, hem üretici, hem de akademisyenler aslında hikâyeyin ve hikâye anlatıcılığının da en az görseller kadar önemli olduğunu bilirler. Bugün piyasaya çıkan birçok oyunun bir hikâyesi vardır. Peki, bu hikâyeler nasıl yazılır? Neye göre hesap yapılır? Son kullanıcıyı bir oradan bir buraya taşıyan hikâyeler neye dayanarak yazılır? Tüm bu sorulara cevap arayanlardansanız, o zaman bu kitabı en kısa sürede bir göz atın derim.

Ne Dinledim

Mistweaver



Mistwaver İspanyadan çıkan güzide bir melodik death metal grubu. Her ne kadar melodik death metal söz konusu olduğunda çekinsem de ekibin yaptığı müzik içerisinde şapka çıkarttım. 1997 yılından beri aktif olarak müzik icra eden Mistwaver, bugüne kadar yedi albüm imza attı. Benim naçizane tavsiyemse açık ara 2010 yılında çıkan Tales from the Grave albümü olacaktır. Bu albümde kullanılan metronom, rifler ve genel anlamda melodiler gerçekten muazzam.

Ne İzledim

*Medici:
Masters of Florence*



İngiliz İtalyan ortak çalışması olan dizi, 15. yüzyılda yaşamış ve mirası bugüne kadar uzanan Medici ailesinin inişi, çıkışlı hayatını anlatıyor. Dönem dizisi olarak muazzam bir dekor ve sanat yönetmenliği sunan dizide, Giovanni di Bicci de' Medici rolünü Dustin Hoffman, Cosimo de' Medici rolünü de Game of Thrones'dan Robb Stark rolüyle tanıdığımız Richard Madden oynuyor. Döneminin en zengin ailelerinden birisi olan Medici'lerin, Floransa içerisinde hayatlarını kimi zaman destansı, kimi zaman da bir pembe dizi edasıyla anlatan dizi, özellikle tarih severlerin kaçırılmaması gereken bir yapımdır.



EN KÖTÜ ÇIKIŞ YAPAN OYUNLAR

Çok sevdiğim filmlerden Elizabethtown, "başarısızlık" ve "fiasco" arasındaki farkı çok güzel anlatır. Buna göre başarısızlık herkesin başına gelebilecek ve "arzulanan hedefe ulaşamayan" durumlara denir. Fiasco ise bir ortama girildiğinde insanların yüzlerini size çevirip "iyi ki onun yerinde değilim" diye acıyarak baktığı, nesillerce anlatılan, mitik ölçülerde bir felakettir. Oyun dünyasında geliştirici olmak da bu ikisiyle kol kola bir hayat sürmenizi gerektiriyor. AC: Unity örneğinde gördüğünüz gibi, bir oyun serisine hakim olmanız veya arkanızdaki onca tecrübe size başarıyı garanti etmiyor. Tüm bunlar bir anda altınızdan kayıp gidebilecek şeyler ve "fiasco" olarak adlandırılabilen tek bir yanlış adıma bakıyor. Haliyle, oyun dünyası böyle hikayeler ile dolu. Biz de yer sıkıntısı sebebiyle hepsine değinmemesek de, son yılların en önemli başarısızlık öykülerini kısaca hatırlayalım istedik.



10 Driveclub

Yapımcı: Evolution Studios **Dağıtımçı:** Sony Interactive Entertainment **Platform:** PS4 **Cıkış tarihi:** 7 Ekim 2014

En dandığinden tutun da en muhteşemine kadar, piyasaya çıkan tüm yarış oyunlarına karşı sonsuz bir ilgi besleyen ben, bu oyuncuların ilk duyurusunu gördüğümde PS3'ümü satma ve çıktıığı gibi PS4'e upgrade etme kararı almışım, laf değil. Gran Turismo serisinde bile görmediğimiz detayda otomobiller, ilk Need for Speed oyunundaki gibi muhteşem gözüken uçsuz bucaksız yollar ve hava efektleri yanında, çıkışları bizim yerli futbolculardan beter olan Evolution Studios'un varlığı elbette biraz şüphe

uyandırıyordu ama bu kadarını tahmin edemedik. Öncelikle oyun PS4'ün çıkışına falan yetişmedi, ertelemelerin biri diğerini izledi ve oyun ilk duyurulduğunda oluşan o müthiş hype yerini "Vrally gibi olmasa barı..." endişelerine bıraktı. Oyun tam bir yıl gecikmeye çalıştığından korktuğumuz ne varsa başımıza geldi. Keyifsiz sürüş fizikleri, berbat AI, uzun süre çözülemeyen multiplayer sorunları gibi olumsuzluklar üst üste binince Driveclub oyun basınından "meh" denilebilecek puanlar

aldı. Oyunun kısa süre içerisinde piyasada olması beklenen ücretsiz Ps+ versiyonunu da ancak sekiz ay sonra görebildik. Driveclub zaman içinde eklenenlerle zenginleşip (Yine de rakipleriyle kıyaslayınca DLC'ler hariç 55 otomobilin garaj son derece yetersizdi.) sorunlarının neredeyse tamamını çözse de, o ertelemelerin yarattığı hasarı asla gideremedi. Sony de belki bu yüzden, oyunun çıkışının üzerinden 1.5 yıl geçmişen yapımcı Evolution Studios'un kapısına kilit vurmaktan çekinmedi.

9 Dead Island

Yapımcı: Techland **Dağıtımçı:** Deep Silver **Platform:** PC, PS4, XONE, PS3, X360 **Cıkış tarihi:** 6 Eylül 2011

Bugün manyakça gelebilir ama piyasaya çıkacak zombi temalı oyunlar için heyecanlandırmış bir dönem vardı. Burada aslan payını ister muhteşem fragmanına, isterse de The Walking Dead'in henüz yeni yeni palazlanıyor olmasına verin, Dead Island'in çıkışını ay sunu

maas yatmasını bekler gibi bekledi insanlar. Techland de en az bizim kadar heyecanlı olacak ki, oyunun son sürümü yerine hala geliştirilmekte olan bir konsol portunu oyunculara sunarak hala üzerine geyiği yapılan, torunlara hikaye diye anlatılabilecek kalitede bir fiyat-

koya imza attı. Açıkçası ne olduğunu çoğu kişi ilk anda anlayamadı, piyasaya sürülen ölesiye bug dolu, optimize olmakla uzaktan yakından alakası olmayan ve modern oyunçuluk çağında çoktan unutulmuş cheat'lere erişimi mümkün kılan bir program parçası idi ve eğer isterseñiz, size duvarlardan geçip havallarda ulaşma imkanı bile tanımaktaydı. (NOCLIP!) Hata fark edildikten sonraki durumda hiç iç açıcı sayılmazdı. PC oyuncularına sunulan özemsiz bir konsol portu olduğunun açıkça çıktığı yetmiyormuş gibi, başlamayan / bitmeyen görevler, onlarca grafiksel hata ve en önemli, tüm ilerlemenizi sıfırlayan bozuk kayıt dosyaları ile Techland, "çuvallamak" tabirinin hakkını fazlaıyla verdi. Tüm bunlar onlarca yamanın ardından aşılıysa da serinin üzerindeki lanet daha yeni isınıyordu, o kesin. Devam oyunu Dead Island 2 sanki ilk oyun henüz diyetini ödememiş gibi defalarca yapımcı, motor ve nihayet dağıtımçı değiştirdi, halen de geleceği hakkında kocaman soru işaretleri var. Neyse ki ilk oyunda çok eğlendik, nazarımızda halen biraz kredi mevcut.



8: Simcity

Yapımcı: Maxis **Dağıtımci:** Electronic Arts

Platform: PC **Cıkış tarihi:** 5 Mart 2013

Bu oyun çıkışana kadar bana "Simcity ile alakalı en kötü anını yaz!" deseniz herhalde oturur ve size Simcity 4'ün muhtemel zorluğundan bahseder, "Maliye Bakanı olmak için sınava girmiyoruz, oyun oynuyoruz biz oyun!" falaş derdim. Ama işte, ne dilediğine dikkat edeceksin diye bir laf var. Şimdi hatırlamaya çalışıyorum da, Simcity'nin çıkışında karşılaşılan tüm o problemler o tarihten önce potansiyel bir sorun değilmiş gibi geliyordu. EA mi çok iyi gizledi yoksa biz şehir kurma oyunu açlığı içinde pembe düşler mi gördük bilmiyorum. Durum saçmalık derecesine can sıkıcıydı; oyunun tek kişilik modlarında bile EA sunucularına bağlanmanız ve bağlı olmanız gerekiyordu ki oyunun o çok övülen "cloud" sistemi doğru çalışabilisin. Üstelik diğer oyuncularla yüz yüze bile



gelemiyorduk. Neticede beklenen oldu ve o saçma sistem daha ilk gün patladı, ertesi gün ve sonraki hafta boyunca da oyuna her bağlandığımızda şükretmemize yol açtı, ta ki kayıt dosyalarımız EA'in kapasite artırımı yaptığı yeni sunucularda bozulana dek! Artık durum kontrolden çok geçmiş ve oyuncular hızla Simcity'den uzaklaşamaya başlamıştı

ki EA bu sürekli online olma zorunluluğunu yayınladığı bir yama ile kaldırıldı. Simcity ilk başta beklediğimiz oyun değildi. Minicik haritaları, süregelen problemleri yanında halkın isteklerinin önceden tahmin ve kontrol edilebilirliği rağmen bir süre daha ilgi görmeye devam etse de Cities: Skylines'in çıkışıyla tamamen unutuldu.

7 Half-Life 2

Yapımcı: Valve **Dağıtımci:** Valve **Platform:** PC, PS3, X360, XBOX **Cıkış tarihi:** 16 Kasım 2004

O zamanlar farklında olmasak da oyun tarihinin en güzel dönemlerinden biri, 22 yaşındayım ve bilgisayar donanımlarına, overclock olayına, upgrade' e falan kafayı takmış durumdayım. Biraz para biriktirdikten

sonra MMX'imi yeni bir sistemle değiştirdim ama FX 5700 ekran kartımdan hiç randiman alamayınca gidip bir HIS Excalibur 9600 XT satın alıyorum. En önemli sebeplerden biri, yanında birkaç ay sonra çıkacak ve

ön yüklemesini yapabileceğimiz Half-Life 2'yi hediye ediyor olması. Neyse efendim, kart alınıyor ama içinden Half-Life 2 diskini yerine oyunu Steam adlı bir uygulama aracılığı ile indirebileceğimi söyleyen bir kağıt ve bir kod çikiyor. Steam ne ya?

3.5GB boyutundaki oyunu 128Kbps ADSL ile nasıl indireyim? Derken Donanımhaber forumunda kıyameti kopartıyorum ve HIS'in Türkiye Distribütörü olan beyefendi gayet nazikçe beni Mecidiyeköy'e davet ediyor, Steam'den indirdikleri oyunu disk olarak bana teslim etmek için...

İşte böyle, Steam bugün olduğundan çok başka bir şeydi ve çalışmak için Steam'e ihtiyaç duyan ilk oyun olan Half-Life 2 de gerçekten müthiş problemlere yol açmıştır. Valve'in sunucuları o kadar yetersiz kalıyordu ki oyunu kaydettirmek günlerce süren bir sıkıntısı haline gelmiş, oyun çıktıktan sonra çalıştırabilenler de korkunç performans problemleri ile yüzleşmişti. Steam sağ olsun, ne yapacağımızı bilmemişiz bir süreçten geçtiğimiz doğrudur, üstelik Valve hiç de başarabilecek gibi durmuyordu o günlerde, hayat garip.





6 Diablo III

Yapımcı: Blizzard **Dağıtımçı:** Activision Blizzard **Platform:** PC, PS3, X360, Mac **Çıkış tarihi:** 15 Mayıs 2012

Bir oyun düşünün ki ARPG türünü geniş kitlelere duyurmak konusunda çağ açıp çağ kapatsın. İlkinci oyunu ile kırılmadık rekor, aşılmadık hedef, salya torbasına dönmeyen oyuncu bırakmasın. Ve aradan neredeyse 15 sene geçtikten sonra, yine Blizzard'in kanatları altında hayata dönsün. Ne beklersiniz? Blizzard'a yakışacak seviyede esir eden bir oynanış, mümkün olduğunca az bug ve World of Warcraft ilk gün tecrübesinden alınan dersle, saat gibi tıkır tıkır çalışan sunucular. Değil mi? İşte bu saylıklarımızdan sonucusu maale-

sef küçük çaplı bir felakete dönüştü. Şimdi, Blizzard'in yeni çıkardığı bebe önlüklerini bile alınacaklar listesine ekleyen bizim Emre'yi düşünün. Beklentisini, heyecanını hissetmeye çalışın. Sonra Emre'yi oyuncun açıldığı saatte bir bilgisayara oturtun ve tahminen bir milyon tane kopyasını üretin. İşte Blizzard, onca tecrübeine rağmen bir milyon adet Emre'nin sunuculara nasıl bir yük bindireceğini öngöremediğinden, meşhur "Error 37" ile tanışık. Bu kısaca Blizzard'ın titizlikle hazırladığı ve müjdelerle duyurduğu sunucu altyapısının

talebi karşılamakta yetersiz kaldığı anlamına geliyor ve maalesef bu hata yüzünden oyunun tek kişilik modunu da oynamak mümkün değildi. Yapımcıların bir dönemde musallat olan bu "sürekli online olma" tutkusunun asla iş yapmayacağı anlaması biraz zaman alırken, Diablo III de giderek daha problemsiz, daha bağlayıcı ve daha "genç" bir oyuna dönüştü. Yine de, EmreSAT-1 Blizzard Haber Uydusu geçenlerde yeni Diablo'dan bahsetmeye başladığına göre belki yeni bir şeyler duymanız zamanı geliyor, kim bils?

5 EVE Online: Trinity

Yapımcı: CCP **Dağıtımçı:** CCP **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 5 Aralık 2007

Bu çok efsanevi bir olay, yani EVE Trinity daha büyük kitlelere ulaşmış bir oyun olsayıdı oyun tarihine adını altın harflerle –tersten– yazdıracak bir fiyaskodan bahsediyoruz. 2003 yılında oyuncularla buluşan EVE Online'in sekizinci genişleme paketi olan ve 20 yeni gemi yanında geliştirilmiş grafikleriyle de oyuncuların ilgisini çeken EVE Online: Trinity, binlerce

hatasıyla beraber çıktılarında tamamıyla oynanamaz haldeydi. Bu hatalar arasında bir tanesi ise daha önce benzeri görürmemiş bir şedyi, yeni eklenen gemilerden birinde yer alan bir program hatası sebebiyle oyun çökmele kalıyor, işletim sisteme ait "Boot.ini" dosyasını sildiğinden bilgisayarın yeniden başlatılmasını da engelliyordu. Her ne kadar CCP hatayı saatler içinde bir yama yayinallyarak çözse de atı alan Üsküdar'ı geçmişti artık. 200 civarında oyuncu sorunun çözümü için direkt olarak CCP'nin kapısını çaldı, hatadan etkilenen toplam oyuncu sayısı ise net olarak bilinmese de binlerle ifade ediliyor. Trinity çok fazla şeyi bir seferde oyuna eklemeye çalışırken oyunu berbat eden eklenen paketlerinin en önemli örneklerinden birisi oldu, öyle ki bu hatalar ancak çok sayıda acil güncelleme ile kontrol altına alınabildi. Neticede CCP bir daha

asla bu boyutta bir fiyasko yaşamadı ve 2016 yılı Nisan ayında da oyunun kırıncı genişleme paketi / yaması olan Citadel ile tanıştık. EVE Online eski parlak günlerini arıyor olsa da çıkışından 13 sene sonra hala hayatı ve bir süredir sunduğu free to play seçeneği ile de yüzbinlerce oyuncunun toplanma yeri olmayı sürdürüyor.

```

LIST           List the entries already in the boot list.
/REDIRECTREDIRECT Disable redirection in the boot loader
/REDIRECT      Enable redirection in the boot loader with the specified
               configuration
               example: bootcfg /redirect com1 115200
                         bootcfg /redirect useBiosSettings

C:\>bootcfg /rebuild
Scanning all disks for Windows installations.
Please wait, since this may take a while...
The Windows installation scan was successful.

Note: These results are stored statically for this session.
If the disk configuration has changed since this session,
you must first reboot the machine and then rescan the disks.

Total identified Windows installs: 1

1: C:\WINDOWS
Add installation to boot list? (Yes/No/All)? Y
Enter Load Identifier: Windows XP Professional
Enter OS Load Options: /Fastdetect
C:\>

```





4 No Man's Sky

Yapımcı: Hello Games **Dağıtımçı:** Hello Games **Platform:** PC, PS4 **Çıkış tarihi:** 9 Ağustos 2016

Sayısı kentilyonlar ile ifade edilebilen gezegenler, sürekli yenilenen ve birbirine benzer hiçbir gezegenin, hiçbir yaratığın bulunmayacağı bir yıldız sistemi, 4X öğeleri, asla sonu gelmeyecek keşifler, son derece çekici bir sanat yönetimi, optimize grafikler, başından kalkamayacağınız uzay savaşları, evim diyeceğiniz, ismini koyduğunuz gezegenden ayrılmak, başka insanlarla daha önce görülmemiş bir maceraya ortak olmak... Hello Games tüm bunları üstünörü olarak vadettiğinde Dünya ayaklarının altından kaymıştır. Daha ilk duyurulduğunda hemen kapağa taşımak istedik, uzun dosya konuları hazırladık, çok konuşuk, çok merak ettik. Oyunun çıkış tarihi ufak ufak ertelemler ile sarkarken ve biz heye-

canımızı korurken, ilk uyanan sevgili Cem Şancı oldu. Cem, "Adamlar aylardır matematikten, yıldız sistemlerinin sayısından, farklı ihtimallerden falaş bahsediyor. Daha bir tane oynanmış videosu görmedik, hikayeye veya yapabileceklerimize dair bir tane açıklama duymadık" derken No Man's Sky beklençileri öyle yükseltmişti ki, oyuncular arasında küçük bir Half-Life 3 etkisi yapmış, asla altından kalkamayacağı yükleri omuzlamak durumunda kalmıştı. Firma ne "oyun online olacak demedik" dediğinde kendisini dinlettirebildi, ne 4X öğeleri bekleyen oyunculara hayatta kalma ve macera oyunu mekaniklerini sevdirebildi ne de oyuna dünya kadar para saymış kalabalıkları "oyunun sü-

rekli ve sürekli güncelleneceği" vaadi ile mutlu edebildi. Oyunda aynı gezegende karşılaşması gereken iki oyuncunun birbiriley denk gelmemiş olduğunun ortaya çıkması da başka bir fiyasko oldu ve firma bu konuya halen net bir yanıt verebilmiş değil. Neticede oyun basınından olmasa da öfkeli oyunculardan öyle kötü yorumlar aldı ki, bazıları ilk hayal kırıklığının ardından direkt olarak oyunu iade etme yoluna gitti. Aradan geçen bir yılda ise No Man's Sky büydü, serpiledi ve ilk günlerde vadettiği oyun olmaya bir adım daha yaklaştı. Hala "bu oyunu neden kapak yaptınız ya?" diyen öfkeli okurlarımız varsa, oyuna tekrar bir göz atmalarını öneriyoruz.

3 Battlecruiser 3000AD

Yapımcı: Derek Smart, 3000AD **Dağıtımçı:** Take-Two Interactive **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** Eylül 1996

Derek Smart... Bugün pek çok oyuncuya hiçbir şey ifade etmeyen bu isim 90'ların ortasında bir John Romero, bir John Carmack, bir Richard Garriott kadar havalıydı. Wing Commander'in uzay simülasyonlarını milyonlara sevirdiği, TIE Fighter'in piyasaya çıkmak için gün saydığı zamanlarda ortaya çıkan heyecanlı ve ikna kabiliyeti yüksek bir oyun geliştiricisi, Derek Smart, her oynamışta sizи farklı bir maceraya sürükleyecek, uçsuz bucaksız bir oyun olan Battlecruiser 3000AD'yi duyurduğunda büyük bir heyecan yarattı. Gel gelelim aradan üç sene geçmiş, oyun defalarca yapımcı değiştirmiş ve finansal açıdan sürekli kaynak tüketen bir karadelige dönüştürülmüş. Derek Smart sürekli yeni bütçe talebinde bulunurken oyunun binlerce eksiği henüz giderilmemiş, büyük

umutlarla başlanan proje milyonlarca dolarlık bir gecekondu yazılıma evrilmişti. Nihayetinde kafası bozulan Take-Two oyunu bitmemiş haliyle piyasaya sürüp, harcadığı paranın bir kısmını umutsuzca geri kazanmaya çalıştı. Take-Two ile Derek Smart'in mahkemelik olmasına yol açan bu kararın sonu ise tam bir felaket olarak hatırlanıyor. Menüsü, kullanıcı arabirimini ve hatta klavye örtüsü bile hazır olmayan oyun çoğu sisteme çalışmıyor, çalıştığı nadir zamanlarda da sürekli hata vererek masaüstüne dönüş simülasyonu görevini icra ediyordu. Derek Smart ve yapımcılar ellerinden geleni yapıp oyuna yama desteği verseler de oyunun gedikleri kapatılacak gibi değildi. Battlecruiser 3000AD daha sonraları Interplay'den çıkan 2.0 versiyonu ve Derek

Smart'ın bedava olarak piyasaya sürdüğü Battlecruiser Millennium ile adını yaşatmaya gayret etti. Star Citizen ne zaman piyasaya çıkacak diye kendinizi yiyorsanız bu hikayenin içine dalmanızı öneririm, Chris Roberts'ın "işler bitmemişken bile ortaya çıkarıldığı şeylere" büyük saygı duyacaksınız, demedi demeyin.





2: Assassin's Creed: Unity

Yapımcı: Ubisoft Montreal **Dağıtıcı:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, XONE **Çıkış tarihi:** 11 Kasım 2014

Duraklama dönemine giren seri AC IV: Black Flag ile yeni bir soluk almış, yeni nesil konsollar piyasada, dönem merakla beklediğimiz Fransız devrimi dönemi, Ubisoft iddialı, kısaca hiçbir aksilik beklenmiyor. Hal böyleyken, AC: Unity öyle bir vaziyette piyasaya çıktı ki, bugün insanlar bir oyuna ön sipariş vermeden önce kırk kere düşünürlerse bunda ciddi payı vardır. Oyun, menüsünden çıkış ekranına kadar bug'lı, silah kişiselleştirmesi babında hiçbir şey sunmayan, eski oyunların görev yapısını alıp hiç geliştirmeden önmüze getiren, en sağlam

sistemleri bile yavaşlıktan ağlatan ve karakterlerin yüzünün kaybolmasına veya Philadelphia Deneyi'ne maruz kalan zavallılar gibi duvarların içinde sıkışık kalmasına yol açan korkunç, bir o kadar da komik hataları üzerinde barındıran bir yapım olarak piyasaya çıktı. Firma oyuncularla arasını düzeltmek için satın alanlara bedava DLC bile hediye etti ki daha sonra bu hediyeyi kabul ederken "Ubisoft'u dava etmeyeceğine" söz verdığınız bir kullanıcı sözleşmesine imza attığımız anlaşıldı. Ortalık durulduktan sonra bile AC: Unity'nin

öğretikleri hem Assassin's Creed ismini yere çaldı hem de Ubisoft'un itiraf ettiği gibi, sonraki oyun olan ve oldukça olumlu eleştiriler alan Syndicate'in ilk hafta satışlarının yavaş ilerlemesine yol açtı. İnsanlar bir süreliğine ne Ubisoft hakkında ne de yeni AC oyunu hakkında bir şey duymak istemiyordu, zaten Ubisoft da oyunun Season Pass'ını iptal etti. O dönemde yaptığımız Ubisoft haberlerinin nasıl tepkiler aldığını hatırlıyorum da, fmanın bu geçiş dönemini hiç de fena yönetmediğini düşünüyorum.

3: Batman: Arkham Knight (PC)

Yapımcı: Rocksteady Studios **Dağıtıcı:** Warner Bros. **Platform:** PC, PS4, XONE **Çıkış tarihi:** 23 Haziran 2015

90'ların ortasında PlayStation'ın çıktıığı günden beri dillendirilen bir laf var biliyorsunuz, PC oyunculuğu ölü ölecek diye. Konsola özel çıkan oyunlara, konsolların giderek artan satışlarına, koltukta oyun oynamanın rahatlığına rağmen beni buna inanmaya en fazla yaklaştıran an, Batman: Arkham Knight'ın PC versiyonunun bir skandal dönüşen çıkışydı. Oyun binlerce liralık sistemleri bile oturtup ağlatan feci performans problemlerine sahipti. Bunun da en önemli sebebi özensiz bir konsol portundan başka bir şey olmadığı gereğiydi elbette. Oyunda -asla yakalayamadığımız- 30 FPS sınırına aklınıza gelebilecek en basit opsiyonlardan bile yoksun bir grafik seçenekleri menüsü, yüklenmeyen veya bozuk yüklenen kaplamalar ve son darbe olarak da Vrally gibi berbat fiziklere sahip bir Batmobile kullanımı eşlik ediyordu. Eleştiriler alıp başını giydince Warner Bros. oyunu önce Steam üzerinde satıştan çekti, ardından da mağazaların kutulu versiyonları geri toplamaya başladı. Oyunu satın alıp dehşete kapılan binlerce kişiye de parasını iade etti. Arkham Knight ayalar sonra

satışa sunuldu sunulmasına ama gördük ki problemler aynen yerinde duruyor. Daha fazla patch geldi, daha fazla umutlandı, her seferinde bir delik kapatılırken bir diğer eksisinin yerini aldı. Oyun asla beklediğimiz kıvama gelmedi ve gözüklen o ki Warner Bros. oyunu elden geçirip yeni baştan

piyasaya sunmadığı sürece de asla konsol versiyonları gibi keyifli bir oynanış sunamayacak. Bize gelirse, Tuna bu oyunu başlarda PC'de incelemek istiyordu ama ilahi bir şeyler mi dürttü nedir, çıkacağına yakın konsol versiyonunu talep etti adam. Oyunu da huzur içinde oynayıp bitirdi tabii, mübarek insanmış





Mercek Altında

Gelişen Teknoloji ve Oyunlardaki Değişim

Bu ay biraz klişe bir başlangıç yapmak ve teknolojinin gelişiminin hayatımızdaki her şeyi nasıl da değiştirdiğinden dem vurmak istiyorum. Hatta biraz abartmadan da edemeyeceğim. Bu değişim öyle bir hal aldı ki, oyunları oynama şeklimizden tutun da; oyunlardan beklenelimize kadar her şeyi değiştirdi. Şunu eklemekten de geri durmayacağım; bu değişim aynı hızda devam edecek. Bu ay ben de sizler için bu değişimde ışık tutmaya çalışacağım.

En Önemli Ölçüt: Grafikler

Son dönemde grafikler üstüne dönen muhabbetten oldukça rahatsızım. Adeta oyunları eğlenmek için oynamayı bırakık ve tek amacımız en iyi grafiklerle oyun oynamak oldu. Bunun hem iyi; hem de kötü yanları var. İlk olarak iyi yanlarından başlayayım. Grafik tutkumuz sayesinde firmalar devamlı olarak bu alana yatırım yapıyorlar. Oyun motorları yenileniyor, görüntüleme birimleri her geçen gün gelişmeye devam ediyor, burlara ayak uydurmak adına donanımsal olarak PC ve konsollarımız da güncellenecek. Grafiklere verilen özenin kötü tarafı da tam olarak bu. Bu grafiklere

ulaşmak için devamlı olarak yeni konsollar almamız, ekran kartlarını değiştirmemiz, monitörlerimi yenilememiz gerekiyor. Tüm bunlar da daha çok harcama anlamına geliyor. Tabii bu da firmalar için daha fazla kar anlamına geldiği için bu gelişmeler devam ediyor. Anlayacağınız sonsuz bir döngü içerisinde bu devam edecekmiş gibi duruyor. Kısa vadede grafiklerden yana en önemli beklenim ve isteğimse Native 4K'nın konsollar için mümkün olması (Xbox One X ile bunun olacağı iddia ediliyor) ve bu seviyedeki PC'lerin daha erişilebilir olmasından yana.



Virtual Reality

VR'in üstünde aslina bakarsanız çok da uzun durmak istemiyorum. Malum geçen ay bu konuda uzun uzun yazmıştım. Ancak belki de geçen ay dergimizi es geçmişsinizdir diye şöyle bir özet tabii ki geleceğim. Herkesin bildiği üzere VR artık kısmen daha ulaşılabilir bir teknoloji. Gerek Oculus Rift'in yaz indirimini olsun; gerek PlayStation VR'in rakiplerine göre uygun sayılabilen fiyat olsun... Bu noktada

çok da söylemeyecek söz yok. Ancak VR hala yapabileceklerini tam olarak göstermiş değil. En önemli bekleniyse tek başına çalışabilen başlıklar -ki önumüzdeki günlerde piyasada olacak-, insanı oyunun içine daha iyi çekebilecek kontrolcüler ve çeşitli donanımsal gelişmeler. Ayrıca bunun yanında hala oyun, film ve ticari uygulama yönünden eksik olan VR'a yatırının artması da şart.



Augmented Reality

Geçen ay da bahsetmiştim, bana soranız AR geleceğin gerçek yıldızı olmaya aday. Sanal herhangi bir nesne ya da varlığı Dünya'ya yerleştirmeye yarayan teknolojinin son dönemdeki en ünlü uygulaması tartışmasız şekilde Pokemon GO. Pokemon'lari evimize getiren teknolojinin yapabileceklerinin pek de sınırı yok. İster evinize yeni alacağınız oturma

takımının salonunuzda nasıl duracağını deneyebilir; isterseniz de bulunduğu sokağa sanal olarak eklenen yol tabelalarını ve haritaları görebilirsiniz. Augmented Reality uygulamalarının bana sorarsanız tek sınırı insanlığını hayal gücü olacak ve yakın gelecekte AR temelli uygulamaları çok daha aktif şekilde kullanıyor olacağız.



Mixed Reality

AR'dan olduğu gibi Mixed Reality'den geçen ay yüzeyel bir şekilde de olsa bahsetmiştim. MR temelde AR ve VR'in birleşiminden oluşan bir teknoloji. Bir VR başlığı takıyorsunuz -bildiğiniz başlıklar gibi olmak zorunda değil, bunu şeffaf bir gözlük şeklinde de düşünülebilirsiniz- ve bu başlıkta gerçekten bulunduğu yeri görüyorsunuz. Bu noktada devreye AR giriyor ve bu görsele sanal nesneler eklemeye başlıyor. Bu yaptığınız yepyeni bir 3D tasarımda olabilir, yeni çıkan

bir korku oyunundaki varlıklar da. Bu konudaki en büyük hayalimse kendi evimizde oynayabileceğimiz bir korku oyunu. Tabii bu deneyimden sonra bir daha bırakın evimize, eviminin bulunduğu sokağa bile giremeyebiliriz ama bunun biz oyuncuları böyle bir oyunu oynamaktan alıkoyamayacağı kesin. Günümüzdeki en başarılı MR uygulaması Microsoft'un Hologram'ı. Henüz piyasada bulunmama da Hologram'le ilgili oldukça güzel örnek uygulamalar mevcut.

Daha Neler Göreceğiz?

Dürüst olmak gerekirse bu cevaplaması en zor soru bu. Artık teknolojinin neye gidebileceği konusunda tek emin olduğum şey, tek sınırın hayal gücümüz olduğu. Bu bahsettiğim -ve az sonra bahsedeceğim- teknolojiler yalnızca

şu anda üzerinde çalıştığını bildiklerimiz ve kendi adıma benim hayalimde olabileceğim canlanan ufak tefek şeyler. İleride belki de şu an hayal dahi edemediğimiz bir Dünya'nın tam da ortasında olacağız.



Yapay Zeka

Endüstri 4.0 denen, 4. sanayi devriminin yaşadığı günlerdeyiz. Bu devrimdeki en önemli rol ise yapay zekaya aittir. İçerisinde işi bile ihtiyaç duyulmayan dev fabrikalar artık hayatın bir gerçeği. Bu fabrikalardaki tüm robotların arasındaysa inanılmaz bir iletişim var. Tüm robotlar anlık olarak üretim bandında diğer robotlar ne yapıyor, hangi parça ne durumda bunu görebiliyor ve buna uygun hareket ediyorlar. Anlık olarak

karşılaştıkları sorunlara da cevap vermeye çalışıyorlar. Karşılaştıkları her sorundaysa kendilerini geliştirmeleri ve yeni şeyler öğreniyorlar. En önemli uygulaması sanayi alanında olsa da, öğrenebilen ve kendini geliştiren yapay zekayı oyunlarda da yavaş yavaş görmeye başladık. İleride tamamıyla yapay zeka tarafından yaratılmış bir oyun görmek de benim için şaşırtıcı olmayacağı.



KÜRESEL BİR GIDA KRİZİ KAPIDA. NEYSE Kİ DOĞRU STRATEJİLERLE BUNDAN KURTULMAK MÜMKÜN.

- ▶ Evinizdeki ortam, çocuğunuzun okul başarınızı doğrudan etkiliyor.
 - ▶ İştahınızı kontrol etmek için cevizden yardım alabilirsiniz.
- ▶ Beyne farklı biçimlerde egzersiz yaptıarak öğrenmeyi geliştirmek mümkün.
 - ▶ Bakterilerle kanser arasındaki kayıp halka.

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

SADECE
5,00
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

H
I
N
C
E
F
T
M
E



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

LIFE IS STRANGE: BTS

Duygusal anlar, güzel müzikler ve sürükleyici macera
geri döndü. Fırtınadan önce - Bölüm 1...

İNCELEM





Yapım **Bungie** Dağıtım **Activision** Tür **FPS Platform PS4, XONE, PC (24 Ekim)**
Web www.destinythegame.com Türkiye Dağıtıcı **Aral**

Destiny 2

*Uzak bir gelecekte, insanlar güneş sisteminde
cirit atmaya başlamışken...*

Bazen hiç hesapta yokken o kadar büyük oyunların içine düşüyorum ki... Misal, ilk Destiny'e söyle bir bakıp çıkmışım zira amaçsız bir shooter gibi görünmüştü gözüme. Destiny 2 de sırf bu yüzden, duyurulmasının hemen ardından ön yargılara takıldı. Ama o gün Kürşat arayıp "Destiny 2 sende hacı!" deyince, işin rengi değişti. Oyunu indirme aşamasında şöyle bir ilk izlenimlere bakınca anladım ki Destiny 2, ilk oyunun hikayeli versiyonu olmuş. En azından yüzeysel haliyle böyle görünecekti. İlk oyunu es geçenlerin ekmeğine yağ sürülmüşti yani. Tam olarak bu kafada daldım içeri ve ilk oyundan da muaf olunca epey eğlenceli olabileceğini düşündüm. Bir gün sonra da Kürşat'a şunu yazdım: "Aga nerden sardin başıma bunu, elimden bırakamıyorum!"

Bindik bir alamete

Genel hatlarıyla çok eğlenceli ve sürükleyici bir oyunla karşı karşıyasınız arkadaşlar. Şimdiye kadar neler duydunuz bilmiyorum ama ben bu ilk satırları yaklaşık 20 saatlik bir Hunter tecrübesiyle yazıyorum. Bu süreç devam edecek tabii ki ve hatta yeni bir inceleme tarzı deneyeceğim bu sefer. Hazır 4 sayfam varken, ilk iki sayfada bu 20 saatlik tecrübeyi okuyacaksınız. Geri kalanına da yaklaşık 1 hafta sonra kaldığı yerden devam edeceğiz. (Maksat cinslik olsun.)

Konuya kısaca hikayeyi özetleyerek girdik zaten ama biraz detaya girsek daha iyi olacak. Mevzu güneş sistemi olunca işin ciddiyeti de büyüyor haliyle. Uzak bir gelecekteyiz arkadaşlar. Uzak yani, epey uzak... İnsanlık güneş sisteminde fink atıyor. En yaşanmaz denilen gezegenlerde ve bazılarının uydularında bile uygurlıklar kurmuşuz, enteresan enteresan uzayırlı irkları üşüşmüş tepemize. Red Legion adında

kötü bir uzayırlı irkı insanların son kalesini yerle bir etmiş, kaçanlar kurtulmuş, kalanlar telef olmuş durumda. Güçlerini ışıktan alan muhafizlerin, yani Guardian'ların yapabilecek hiçbir şeyleri yok. Aniden ortaya çıkan hain bir saldırısı bu. Geride kalan son Guardian'ın rolünü devralarak başlıyoruz maceramıza.

Titan, Hunter ve Warlock olarak 3 sınıf var bu hikayede. Ben Hunter'i gözüme kestirdim ve insanlığı mı yine terk edemeyerek Human irkı tarafında yer aldım. Kabaca şekilli şemalımı da belirledikten sonra büyük perde nihayet açıldı. Red Legion'in son şehri yok edisine tanık olduktan sonra tekme tokat attılar beni dışarı. Gücümü ışıktan alırdum ama Red Legion, onu da ele geçirmiştir. Yabanda can çekişerek yolumu bulmaya çalışırken ilk izlenimlerim de yavaş yavaş oluşmaya başladı.

İlk olarak oyunun görsel kalitesine takıldım. Muazzam çalışmaları, Bungie'nin hakkını vermek lazım burada. Teknik olarak üst seviye değil ama sanatsal anlamda muhteşem bir çalışma yapılmış. Dünyanın yerle bir olmuş hali, Saturn'ün uyduusu Titan'ın sularla kaplı yüzeyine kurulmuş bir liman şehri ve diğer gezegenler çok güzel tasarlanmıştır. Bunların her biri çok büyük bir alan genişliğine sahip ayrıca. Ve bu güzelliğe eşlik eden müzikler de inanılmaz. Genel olarak senfonik ağırlıklı sanat eserleri çalışıyor arka planda. Aksiyon anında devreye girenler de efsane. Bir uzay senaryosu ancak bu kadar güzel resmedilebilirdi diye düşündüm bir an.

FPS tarzında bir oyundan bahsediyoruz, biliyor sunuz. Bu çerçevede bir ana silahımız, bir enerji silahımız ve bir de süper silahımız var. Öncelikle şunun altını çizmemiz lazımdır, çeşitlilik çok fazla.

Oyun silah çeşitliliği açısından beklenisi en yüksek oyuncuları bile mutlu edebilecek kadar zengin.



Borderlands çeşitliliğinden halice olan bir bolluk düşünün. Tabancalar, otomatik tüfekler, pompalı tüfekler, nişancı tüfekleri ve roketatarlar etrafında bolca seçenek toplanıyor. Yeteneklerini istediğiniz gibi şekillendirebildiğiniz bir el bombanız da var işin içinde. Bir de zor zamanlarda kullanacağınız süper gücünüz var tabii ki. Bunların yanı sıra, seviyenize göre güçleri artan zırh seçenekleri de olayın tuzu biberi.

Biraz daha mekanik detaylara girecek olursak, vuruş hissiyatı ve silahların kullanımı konusunda çok tatmin oldum mesela. Hedeftekilerin yedikleri kurşunlara karşı verdikleri tepkiler nefis. Bu aşamada da çok çalışılmış, belli. Bol ışıklı ve patlamalı görsel efektlerle süslemişler bunları. Düşmanların yapay zekaları düşük seviyelerde ama yine de saldırının anında saklanmak veya koştığınız yöne doğru sıkışık gibi gicik hareketler yapabiliyorlar. Bu arada, bir Hunter olarak yanına çok yaklaşanların ağızına vurdugum bir "melee" hareketim de var ve kendisinden çok memnunum. O kadar memnunum ki bazen silahlarımı bir kenara bırakıp pata küté daliyorum karşıma çıkanlara. İlk 20 saatlik izlenimin özetü bu arkadaşlar. Görüdüğünüz gibi, henüz yüzeysel detaylara değinebildik. Şimdi ben müsaadenizi isteyeyim ve şu hikayeyi bir bitireyim artık. Şu an oyunun online tarafından pek faydalananamadım. Ara sıra karşıma çıkan Public Event'lere daldım, o kadar. Oralara bir bakalım, hikayeyi

bir bitirelim, diğer sınıflara şöyle bir bakalım, olayın genelini şöyle bir gözden geçirelim, sonra haftaya tekrar burada buluşalım. (Parдон, siz bir yere gitmek zorunda değilsiniz ama illa gideceksiniz bir çay koyun gelin bari.)

Bir hafta sonra...

Ne çabuk bir hafta oldu yahu... Gerçek zamanın bu kadar çabuk geçmesinde bizzat Destiny 2'nin payı da var. Yazılı yetişirme derdi bir yana, her gün önemli bir vakit dili mimi iyiyerek büyük bir başarı kazandı bende Destiny 2. Bu esnada neler oldu, neler bitti, o 20 günlük tecrübeye neler katıldı, onlara

bakacağınız bundan sonrasında. İlk oyunda olmayan hikaye, ikinci oyunda klişe bir konuya girişini yaptı ve yine klişe bir sonla bitti. Tabii burada oyunun sonundan bahsedip tadımızı kaçırılmayacağız ama klişe bir son olduğunu bilin, yeterli şimdilik. Sadece söyle bir detay vermek istiyorum. Oyunun sonunda ya bir sonraki Destiny'e ya da yeni bir ek pakete dair bir gönderme var. Yani her şey burada bitmedi demek istemiş Bungie ve kapısı aralık bırakmış. Ve zaten Destiny 2 macerasının uzun soluklu bir proje olduğu yönünde de açıklama yapmışlardır. Oyuna ait son izlenimlerimi de almışken, biraz online tarafına bakınmak istedim zira





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

Ne olduğunu bile anlamıyorsunuz. Seçtiğiniz karakterin Tutorial'ı bitene kadar 1 saat geçiyor zaten ki daha da fazla olabilir. Önemli olan sonrası, yani bundan sonra kaç saat?

İlk hafta •••••

İlk hafta içinde benim gibi ortalama 20 saatlik bir deneyiminiz olur. Temel detaylara hakim olursunuz ve ince detaylara dalmaya başlaysınız. Önce yan görevleri yapmak gibi bir hastalığınız varsa, bu ilk haftada hikaye bitmemiş olur.

İlk ay •••••

Hikaye bitmiştir artık. Multiplayer detaylarına da söyle bir bakıp çıkmışsınızdır en azından. Hatta gözünüzü Leviathan Raid'ine bile dikmişsinizdir belki. O Power sınırına varmak için de en güzel yol Crucible maçları ve Strike görevleri olacaktır



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Hikayeye ve yan görevlere kasıyoruz.
%50 Ve geri kalan zamanda online tarafı sonsuza doğru uzanıyor



ARTI

- + Sanatsal çalışılmış görsel kalite
- + Atmosferi destekleyen müzikler ve ses efektleri
- + Tarza göre karakter sınıfları ve envanter bolluğu
- + Süresi çok uzun olanlar da dahil ana ve yan görevler
- + Çok oyunculu tarafı eğlenceli

EKSİ

- Klişe sınırlarına takılmış hikaye

SON KARAR

Karar verilmiştir, bağımlılık yapıçı olması bakımından tehlikeli bir oyun Destiny 2. Eğer vaktiniz sınırlıysa pek üstüne düşemeyebilirsiniz. Bol vakti olanlar için bulunmaz hint kumaşı niteliği taşıyor ayrıca.



İNCELEME



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım EA Canada Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360
Web www.easports.com/tr/fifa Türkiye Dağıtıcı Aral Dijital Dağıtıcı Playstore

FIFA 18

Futbol sever oyuncular için yılın en özel dönemi geldi çattı. Belki de koca bir sene en çok oynayacağımız oyun, FIFA 18 karşımızda!

Ülkemiz, PlayStation salonu olarak adlandırdığımız oyun salonlarıyla tanıştı yıldır oldu. Bu mekanların ilk müdüvimiği artık belki de 40'lı yaşlarındalar. Bu salonların bu denli popüler olmasında tartışmasız en önemli unsur da ülkemizdeki futbol ve futbol oyunu sevgisiydi. İlk başlarda yalnızca PES oynanan bu salonlarda yeni nesille birlikte işler değişti ve bayrağı FIFA devraldı. Bu devir teslimde EA'nın yaptığı doğrular kadar, Konami'nin yaptığı hatalar da başroldeydi. Tabii bu durum başı başına başka bir yazının konusu. Zaman kaybetmeden FIFA 18'den bahsetmeye başlıyorum. Anlatmak istedigim çok şey var...

Oynanış

Spor oyunları için bana sorarsanız en önemli unsur oynanış. PES'in tüm lisans sorunlarına rağmen popüler olduğu seneler de sanırım bunu kanıtlıyor. Bunun farkında olan EA de her sene üzerine koyarak devam etmeye çalışıyor. FIFA 17 ile oldukça iyi hale gelen oynanışta bu sene kısmen daha küçük ayarlamalar yapılmış. Bu noktada gözüme çarpan ilk unsur, oyunun daha yavaş bir oynanışa sahip olması. Bu durumun temel olarak en büyük sebebiye oyuncuların çevikliğinin eskisine göre daha az olması. Top sürme yeteneği yüksek seviyelerde olmayan oyuncular eskisi gibi ani dönüşler yapamıyor, bu da oyuncuları pas yapmaya zorluyor. Pasların gözle görülür şekilde kolaylaşmış olması da buradaki bir diğer etken. Özellikle ara paslar adresine çok daha kolay ulaşıyor. Tabii bu durumun bir de ters etkisi oluyor. Savunma oyuncuları genel olarak çevik oyuncular olmadığı için araya koşu yapan hücum oyuncularını kovalamak epey zorlaşıyor ve birkaç duvar pası sonucunda topu ağlarınızda görüveriyorsunuz. Bu

konuda en büyük tavsiyemse defansta eski-sine göre daha dikkatli olmanız ve topu rakip oyuncunun ayağından almaya çalışmaktansa, tehlikeli olabileceğini düşündüğünüz pasların önüne geçmeye çalışmanız. Hazır laf defans-tan açılmışken, yapay zeka artık defansta size neredeyse hiç yardım etmiyor. FIFA 17'de oyuncuların çoğunu en çok yakındığı durum olan bilgisayar tarafından yönetilen defans oyuncularının kolayca topu kapmaları artık son bulmuş. Buna bir de uzaktan çekilen şutların çok kolay bir şekilde gol olması da eklenince, otobüs çekip maçı 1-0'a bağlamak neredeyse imkansız hale gelmiş.

Oynanış konusunda beni en çok üzен noktaya kaleciler oldu. FIFA 17'de zaten oldukça kötü olan kaleciler maalesef artık facia denebilecek noktaya gelmiş. Öyle ki, topu kalecinin üstüne vurmadığınız sürece hemen her şut golle sonuçlanıyor. Anlayacağınız FIFA 17'deki Jack Butland efsanesi son bulmuş durumda. Kalecilerin penaltılardaki davranışlarıysa kısmen daha iyi gözüküyor. FIFA 17'deki çıkartması imkansız olan, kalecinin altından giden penaltılar, FIFA 18'de artık doğru hamleler ile kurtarılabiliriyor. Ayrıca penaltı kullanma sistemiyle ilgili de bir değişikliğe gidilmiş ve artık koşuya başlamadan topa vuracağınız gücü belirlemeniz gerekiyor. Ancak vuracağınız köşeyi koşu süresince değiştirmeniz hala mümkün.

Oynanış konusunda son değerlmek istediğim noktaya hakemler. Maalesef hakemlerin forma seçimleri hala sıkıntılı ve takımların formaları ile karıştırılıyor. Ayrıca durmaları gereken nokta konusunda da kafalarının oldukça karışık olduğu açık. Hücumda çıkarken hakeme takılıp topu kaptırmanız oldukça olası bir durum ve epey can sıkıcı.

Atmosfer

Yeni nesilde EA'in belki de en başarılı olduğu nokta atmosfer. FIFA 18 ile birlikte de özellikle tribünlerde epey değişiklik yapılmış. Artık daha canlı kanlı gözüken taraftarlar var ve maç içerisinde daha doğru tepkiler veriyorlar. Yeri geliyor sizi ıslıklamaya başlıyorlar, yeri geliyor attığınız gole sevinirken birkaç sıra aşağıya kayıyorlar. Ayrıca artık oyuncularımız gol sevinçleri sırasında taraftarlarla iletişim kurabiliyor. Oyunda atmosferi en çok baltalayan durumsa kale ağları. Oyundaki kale ağları o kadar kötü durumda ki anlatmak oldukça güç. Genellikle gol olduğunu oyuncunuz sevmeye başlayınca ya da tribünler ayağa kalkınca anlıyorsunuz. Kaleye giden topsa adeta bir süngere çarp-

Ucuz Kadro İsteyenlere

Yardım

Ultimate Team'de para harcamadan iyi bir takım sahibi mi olmak istiyorsunuz? Buyurun, oldukça kullanışlı ve ucuz bir başlangıç kadrosu.

Taktik: 4-2-3-1

Kaleci:

Gerónimo Rulli

Defans:

Dalbert, Mateo Musacchio, Emanuel

Mammana, Igor Smolnikov

Ortasaha:

João Mário, Manuel Fernandes, Christian Noboa

Hücum:

Oleg Shatov, Quincy Promes, Fyodor Smolov

SAĞDA Kadro Savaşlarında ödüller FUT Champions kadar iyi olmasa da denenmeye değer
ALTTA Alex Hunter geri dönüyor, hem de başka ünlü isimlerle birlikte



mışcasına olduğu yere düşüveriyor. Ne ağırl olması gereki gibi hareket ediyor, ne de top. Oyunca geçtiğimiz senelerde eklenen Bundesliga ve Premier League yayın paketleri oyunda yer almaya devam ediyor. Bu ikiliye bu sene bir de La Liga eklenmiş durumda. Oyunun hemen girişinde karşınıza çıkacak olan Real Madrid - Atletico Madrid maçıyla da bu eklenti oldukça güzel sunuluyor. Ancak burada hala anlamadığım bir durum var. EA'nın sponsorluk anlaşması da yaptığı Real Madrid'deki Casemiro, Asensio gibi oyuncuların hala gerçek yüzleri oyuna eklenmiş değil. İşin ironik tarafıysa Asensio'nun yılın ilk oynanış videosunun yayınlandığı etkinlikte bizzat oyunu oynayan isimlerden birisi olması. Manchester City'li Benjamin Mendy de Twitter'daki "Ben neden Emile Heskey'e benziyorum?" serzenişinde kesinlikle sonuna kadar haklı...

Atmosfere dahil etmek konusunda çok emin olmasam da oyunun bir diğer sorunuysa mini haritaya ilgili. Mini haritada artık yalnızca iki



renk var, siyah ve beyaz. Ancak hangi takımın hangi renk olacağı tamamen rastgele belirleniyor. Siz siyah ağırlıklı renklere sahip olan Milan üçüncü formasıyla oynarken mini haritada beyaz renklere sahip olabilirsiniz. Bu sırada rakibiniz de gri ağırlıklı olan Borussia Dortmund üçüncü formasıyla mini haritada siyah oluyor. Sonundaysa eğer benim gibi mini haritayı çok kullanan biriyseniz afallayıp kalyorsunuz. Umarım en yakın zamanda bu durum düzeltildir.

Alex Hunter Geri Dönüyor!

FIFA 17'nin tartışmasız en büyük silahı "The Journey" moduydu. Genç bir yıldız adayı olan Alex Hunter'ı kontrol ettiğimiz mod, FIFA 18 ile kaldığı yerden devam ediyor. Spoiler vermemek adına hikayeden bahsetmemeyi tercih ediyorum. Ancak pek çok oyuncuya heyecanlandıran FIFA Street görüntülerinin The Journey'den alındığını söyleyebilirim. Çok kapsamlı olmasa da kısa sokak futbolu bölümü oldukça başarılı. Belki de gelecekte göreceğimiz bir FIFA Street oyununun da sinyallerini verir nitelikte.

The Journey modunun en çok eleştirilen noktalarından birisi yetersiz kişiselleştirmeydi. Bu konuya EA -çok yeterli olmasa da- el atmış durumda. Artık Alex'in saç modelini değiştirebiliyor, çeşitli dövmeler yaptırabiliyoruz. Ayrıca moda çeşitli görevler de eklenmiş. Bu görevler sayesinde bir takım özelleştirmelere ulaşmak da mümkün. Ancak belirtmem gerekiyor ki bu görevlerden bazılarını zorlayıcı buldum. Ayrıca hikayeye bu sefer daha fazla ünlü isim konuk oluyor. Thierry Henry, James Harden, Cristiano Ronaldo, Dele Alli ise bu isimlerden yalnızca bazları. Son olarak, artık Alex ile kariyerinize İngiltere dışında da devam edebiliyorsunuz. Daha önce de söylediğim gibi spoiler vermemeğ için bu moddan daha fazla söz etmeyeceğim.



Menajerlik Modu

FIFA 17 ile Frostbite'a geçiş yapan seri, yeni motorundan sonuna kadar faydalanan konusunda oldukça kararlı gözüküyor. Bu motorun bir diğer getirisisi olarak menajerlik modunda transfer görüşmelerini anlık olarak bir ara bölüm şeklinde yapabiliyoruz. Bu ara bölümlerin en büyük eksisiyle maalesef seslendirme olmaması ve yalnızca altyazı ile yapılan görüşmelerin bize aktarılıyor olması. Ayrıca transfer görüşmelerine sonraki satıştan pay, serbest kalma ücreti, imza parası gibi seçenekler de eklenmiş ve yapay zeka bu seçenekleri oldukça aktif şekilde kullanıyor. Yaptığınız transferler de gerçek hayat gibi bir imza töreni ile takıma katılıyorlar. Bunun yanında sezon boyunca olan her şey daha fazla görsel eşliğinde haber bölümünde yer alıyor. Kısıtlı sürede çok fazla sezon bitirememiş olsam da, oynadığım süreçte yaptığım gözlemlere göre yapılan transferler ve maç sonuçları daha tutarlı olacak şekilde düzenlenmiş. Artık Arsenal hem Koscielny'yi hem de Mustafi'yi Mertesacker'in emekli olacağı sezonda satmaya çalışıp 2. ligin yolunu tutmayacakmış gibi duruyor.

Pro Clubs

Oyundaki Ultimate Team'den sonra bence en önemli online mod Pro Clubs. Ancak bu moda

Yapın

- Bol bol pas yapın
- Gerektiğinde topu geriye oynamaktan çekinmeyin
- Verkaçlar oyunda çok verimli, bir parmağınız hep L1'de olsun
- Defansta pas atabilecek boşlukları kapatmaya yoğunlaşın
- Müsait durumlarda uzaktan şut çekmekten çekinmeyin
- Kornerlerde yerden paslı oynayın, kornerlerde ortaya gol atmak hala çok zor
- 4-3-2-1 taktığını deneyin

Yapmayın

- Defansta rakibinizin üstüne koşmayın
- Aceleci davranışmayın
- Defansta ikinci oyuncuya presi kullanırken dikkat edin, çok ciddi açıklar verebilirsiniz
- Defansta Mertesacker gibi ağır oyuncular kullanmaktan kaçının
- Rastgele oradan oraya koşuturmayın
- Tahmin edilir olmayın, hep bir B planınız olsun
- Oyunu fazla ciddiye almayın



bu sene pek de ciddi yenilikler yapılmamış. Tek kayda değer değişiklik oyuncunuza ait birden fazla özellik seti hazırlayıp kaydedebiliyor olmanız. Böylece maçtan önce taktik değişikliğine gittiğinizde oyuncunuzun tüm özelliklerini baştan belirlemenize gerek kalmıyor. Bana sorarsanız bu moda da artık EA'ın el atma vakti geldi de geçiyor bile...

Ultimate Team

Yeni nesille birlikte FIFA'nın en önemli modu tartışmasız Ultimate Team haline geldi. Gerek FIFA turnuvalarının bu mod üzerinden yapılması olsun, gerek her sene yapılan yenilikler olsun, Ultimate Team EA'ın göz bebeği konumunda. Tabii bunun bir sebebi de EA'in kasasını en çok dolduran modun Ultimate Team olması ki buna daha sonra değineceğim.

Ultimate Team bu sene oyunun en çok yenilik barındıran modu konumunda. Bu yeniliklerden ilki ve en önemlisiyse kadro savaşları (Squad Battles) modu. Basit haliyle tüm haftaya yayılmış, tek oyunculu hafta sonu ligi gibi tanımlanabilecek modda, her gün dört maç hakkınız oluyor. Önceden belirlenmiş kadrolara karşı yaptığınız bu maçların zorluğunu siz belirliyorsunuz ve oynadığınız zorluğa göre alacağınız puan da değişiklik gösteriyor. Elde ettiğiniz puanlara göre hafta sonu liginde olduğu gibi elit, altın, gümüş, bronz gibi klasmanlara ayrılıyorsunuz ve ödüllünüzü buna göre alıyorsunuz. Ancak bu sıralamada hafta sonu liginden farklı olarak klasmanların belirli puanları yok. Örnek vermek gerekirse; altın 3 oyuncuların %39'luk bölümünü kapsıyor ve toplam sıralamada %39'a girerseniz altın 3 ödüllerini kazaniyorsunuz. Haliyle hafta boyunca bu klasmanlar için gerekli puanlar da değişiklik gösteriyor. Hafta sonu liginde oynamak istemeyen, "casual" olarak adlandırılabilen oyuncular için kayda değer bir değişiklik olduğunu söyleyebilirim.

Ultimate Team'deki bir diğer yenilikse Icon

oyuncular. Bu seneye kadar EA ve Microsoft arasındaki anlaşma sebebiyle Xbox'a özel olan efsane oyuncular bazı değişikliklerle artık tüm platformlarda oynanabilir hale geliyor. Buradaki değişiklikse artık efsane oyuncuların üç farklı kartının olması. Oyuncunun parlamaya başladığı, orta seviyede olduğu ve en üst noktaya çıktığı dönemleri temsil eden bu kartlardan ilk ikisini paketlerden çıkartmak mümkün. Ancak oyuncunun en iyi kartını elde etmenin tek yolu, oyuna geçen sene eklenen kadro kurma görevlerinden geçiyor. Henüz yayınlanmış bir görev olmasa da EA'in daha önceki duyurularına bakılrsa bazı perşembe günleri #TBT adı altında bir etkinlik yapılacak ve görevler yayınlanacak. Bekleyip göreceğiz...

Ultimate Team'in kötü yanı olan öde ve kazan sistemindeyse tahmin edebileceğiniz üzere değişiklik yok. Hala eğer kısa yoldan iyi bir kadroya sahip olmak istiyorsanız ödeme yapmak zorundanız ki bu ödemeler hiç de küçük sayılmayacak miktarlarda. İçin daha kötü tarafıysa bu ödemelerin size ne getireceğini bilmenizin imkansız olması. Paketten Bale da çıkarılabilirsiniz, markette hiç alıcısı olmayan oyuncular da...

Karar

Açık konuşmak gerekirse bu sene FIFA'da çok da ciddi değişiklikler yok. EA, bunun yerine basit dokunuşlar ve oyun modlarına yapılan yeniliklerle seneyi geçirmeyi tercih etmiş. Bana sorarsanız fena olmamış olsa da hala çeşitli sorunları olan bir oyun olmuş FIFA 18. Arkadan gümbür gümbür gelen bir PES olduğunu da düşünürsek, EA'in gelecek seneye çok daha iyi hazırlanması gerektiği su götürmez bir gerçek. Ancak o zamana kadar FIFA oynamaya devam edecekmiş gibi duruyor. Ultimate Team'de görüşmek üzere.

■ Tolga Yüksel



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Oyunu ilk açtığınızda muhtemelen ne yapacığınızı şaşırıp modlar arasında hızlı bir tur atıp hemen maç yapamaya başlayacaksınız. Yolun çok başı, yapacak daha çok şey var.

İlk hafta ●●●●●

Muhtemelen Ultimate Team takımınızı adam etmeye başladınız. Pro Clubs takımınız da hazır. Belki The Journey modunu da bitirdiniz ancak hala yapılacak onca şey var.

İlk ay ●●●●●

Oyundaki her şeyin tadına baktığınıza göre artık oyunu daha az oynuyor olacaksınız. Ancak sonuçta bu bir spor oyunu. Seneye bu zamanlara kadar oynamaya devam.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Maç Yapıyoruz.

%40 Takımımızla İlgileniyoruz.

%10 Sinirlerimize hakim olmaya çalışıyoruz.



ARTI

- + Daha başarılı oynanış
- + Geliştirilmiş atmosfer
- + Modlardaki yenilikler

EKSİ

- Yenilikler yetersiz
- Mini harita, hakem forması gibi hatalar can sıkıcı
- Kaleciler facia

SON KARAR

FIFA 18'den %100 tatmin oldum diyemem ancak elimizdeki en iyi futbol oyunu hala o. Seneye bu zamanlara kadar oynayacağımızı ve muhtemelen yine birlerle söyleyecek miktarda maç yapacağımızı düşünürsek, kesinlikle almaya değer.



Life Is Strange

Before the Storm - Episode 1: Awake

"Gitme, çünkü bu günü de hayatındaki her şey gibi berbat etmek istemiyorum." – Chloe

Rayların üzerinde... Evet, ilk oyundan tanıdığımız o asi, ağı bozuk kız, Chloe, işte orada. Sigarasını tüttürüyor ve trenin makinisti onu fark edip frenlere asıldığında bile olanca umursamazlığı ile olduğu yerde durmaya devam ediyor. Belki de tüm o dövmelerden, ve öfke nöbetlerinden, ve giderek daha ve daha uzaklara sürüklenmeden önce her şeye burada bir son vermemi düşünmüştü? Belki hayatı tek arkadaşı Max'e gönderdiği ve cevap almadığı mesajlar, tüm o gönderemedikleri, tüm söyleyemedikleri, tüm kabusları ve tüm vazgeçikleri ile beraber, o son sigara için seçtiği yerasıydı. Kim bilir?

Her şeyin başladığı yere

Chloe tren kendisine çarpmadan hemen önce o raylardan indiğinde bizim hikayemiz de başlamış oluyor. Before the Storm, Chloe'nin bir trafik kazası sonucunda babasını kaybettiği o korkunç günden iki sene sonra, ilk oyunda tanık olduğumuz olaylardan ise üç sene öncesinde geçiyor. Chloe için zor zamanlar. Desteğe en fazla ihtiyacı olduğu günlerde Max başka bir şehrde taşınmış, daima meşgul ve her hareketi ile de "artık benim için o kadar önemli değilsin eski dostum" der gibi. Annesi Joyce ise ciddi bir maddi krizle karşı karşıya ve hayatı devam etmeye, tutunmaya çalışıyor. Yeni bir de erkek arkadaşı var Joyce'un, bu elbette babasının bırakıldığı kocaman boşluğa alışmaya çalışan Chloe için "ev" ile arasındaki o pamuk ipliğiinden örülmüş bağların giderek incelmesi demek. Tüm bu yalnızlık, mutsuzluk ve daha iyi günlerin

olacağına olan o inançsızlık içinde Chloe ufanılmaya başlıyor. Bir zamanlar son derece başarılı olduğu derslerine girmemeye, kötü alışkanlıklar edinmeye ve ağını da gitgide bozmaya başladığı bu günlerde karşısına çıkan ve onu hayata tutunmaya teşvik eden kişi ise ilk oyunda kayboluşunun arkasındaki esrarı çözmeye çalıştığımız tanıdık bir isim: Okulun en popüler kızı olan, diğer taraftan herkesin çok sevdığı güzeller güzeli Rachel Amber. Ne demişti, Max artık yok, çok uzaklarda ve belki de hatırladıkça onu mutsuz eden o korkunç günlere dönmemek için Chloe'den uzak durmakla meşgul. Chloe, Max'in bu kayıtsızlığı sonrasında arkadaşlığı ve hayatı yönelik fikirleri konusunda tekrar düşünmek zorunda kalıyor, tipki günlüğüne yazdığı gibi. Max'in olmaması demek, oyunda yönettiğimiz ana karakterin de Chloe olduğu anlamına gelmesi demek elbette, evet bu oyun, Before the Storm, bütünüyle Chloe'nin ve onun Rachel Amber'la arkadaşlığı ve aralarındaki özel iletişim sayesinde beraberce ayakta durmalarının hikayesi.

Tünelin ucundaki ışık

Oyun grafiksel olarak ilk oyun ile kıyaslanlığında pratikte pek farklı değil, karakterler halen Barbie bebekleri gibi gözüküyor ve animasyonlar da halen biraz kabaca. Diğer

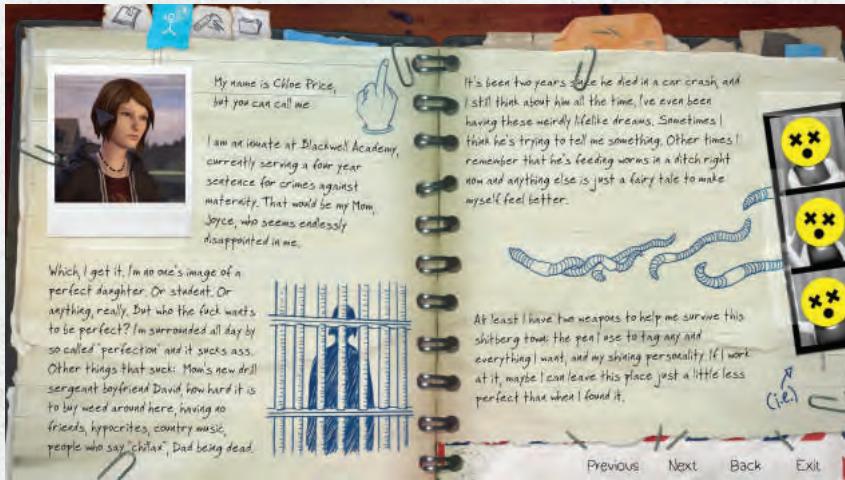
taraftan renk paleti, kullanılan ışık efekleri ve özenle işlenmiş mekanlar ilk oyuna göre ciddi anlamda seviye atlamiş gibi gözüküyor. Oyunun belkemiği olan diyalog sistemi de mouse ile For Honor oynar gibi, sert hareketlerle seçimler yaptığımız eski modele göre elden geçirilmiş. Buna göre seçim yapacağımız konuyu belirledikten sonra WASD tuşlarını kullanarak verebileceğimiz cevabı seçebiliyoruz. Böyle yazınca çok etkili olmuyor ama oynadığınızda fark edeceksiniz, feci pratik ve rahat bir kullanım sağlamış.

Ne demişti, Max yok. Bunun hikayeyi bir tarafa bırakırsak en önemli anlama, artık Max'in süper yeteneklerinin, yanı zamanı geriye sarıp yediğimiz hataları düzeltme şansının elimizden alınması elbette. Chloe böyle yeteneklere sahip değil bildiğiniz gibi, ancak onun elinde de "Backtrack" adı verilen ve bazen atarlanarak bazen de nabza göre şerbet vererek hemen her tartışmayı lehine çevirebileceği, "şeytan tüyü" diyebileceğimiz bir lütf var. Backtrack mekanizması elbette oyunun tümünde gördiğimiz tüm diyaloglar gibi sonuçlara gebe ve karşımızdakinin sözlerinden küçük ipuçları kopartarak verdiğimiz hazır cevaplara dayanmaktadır. Son derece keyifli olduğunu söylemem gerek. Elbette zamanın geri alınamıyor olması

Ana oyun gerekiyor mu?

Hayır, gerekmiyor. Life is Strange: Before the Storm kendi başına çalışabilen bir paket ve fiyatı da başı başına bir oyun kadar. Hatta bana sorarsanız seride yeni girecekler hikâyeye bu oyundan başlayıp farklı bir tat bile yakalayabilir.





oyunun genelinde bir "kolaylaşma" ve "basitleşmeye" yol açmış, diğer taraftan çizimler, müzükler ve diyaloglar tam bir uyum içinde ve oyuncun ilk bölümünü olan Awake'i tüm serinin en iyi bölümleri arasında sayan bu kadar insan olması da hiç sürpriz değil. Bu kadar geçmişe dönmüşken Arcadia Bay ve eski dostların bazlarını görmemek olmazdı elbette. Oyunda yepenin karakterler olduğu gibi, şimdilik egosu şaşın bir Instagram fenomeni kıvamındaki Victoria Chase ve gelenin geçenin itip kaktığına hayretler içinde tanık olduğumuz "Prescott'ların Nathan'ı" gibi eski yüzleri de görüyoruz. Güzeller güzeli denize nazır kasabamız Arcadia Bay ise Prescott ailesinin birkaç yıl içinde gerçeklestireceği "büyük dönüşümün" ilk günlerini yaşamakla meşgul.

Rachel Amber hakkında bir iki şey söylesek eğer, ilk oyundaki tüm o "Laura Palmer" benzetmelerini haklı çıkartacak seviyede iyi yazılmış, iyi işlenmiş bir karakter. Hani "çevrede olduğu sürece her şeyin mümkün olduğu" insanlar olur ya, Rachel öyle. Tüm o popüleritesine ve "kokos" görüntüsüne rağmen içindeki serseriyi güclükle dizginleyebilen, bir o kadar da sevilen bir insan olmasını sağlayan karakteri gözüken o ki türlü sürprizlere gebe.

İlk oyun kadar iyi mi?

Hiç kasmayalım, Before the Storm bir prequel'den beklediğimiz her şeyi ve daha

fazlasını daha ilk bölümünden verebileceğini gösterdi bizlere. Serinin diğer iki bölümünün Ekim ve Kasım ayı başlarında yayanmasını bekliyoruz ve en az "Awake" kadar başarılı olacağından da neredeyse şüphemiz yok, özellikle de ilk bölümün nasıl bir travma ile bittiğini göz önüne alırsak. Life is Strange'ı oynayıp çok sevmiştir olsanız da, "kız oyunu biraz" deyip burun kıvırılmış olsanız da Before the Storm pürdikkat kesilmenize delegecek bir yapım. Max'in o "elit" havasından çıkip (Evet, görebileceğiniz gibi kendisine tepkiliyim!) sizleri Chloe'nin spontane gerçekliğine götüren Before the Storm pahalı fiyatla sebebiyle canınızı sıkabilir. Oyunun Deluxe versiyonunu edinmeniz ise yeni bir oyun modu, Chloe için fazladan kostümler ve en önemli üç bölümün ardından bizleri Chloe ve Max'in çocukluğuna götürecek, "Farewell" adında bir bonus bölüme ulaşmanızı sağlayacak. Bu elbette cebinizden çıkacak para miktarını biraz daha artırıyor.

Diyeceğim o ki Before the Storm tam da beklediğimiz kadar, muhtemelen beklediğimizden bile iyi olacak yeni sezona harika bir giriş yapmış. Kaçırsanız dost sohbetinde kıskanarak dinlersiniz, yapmayın.

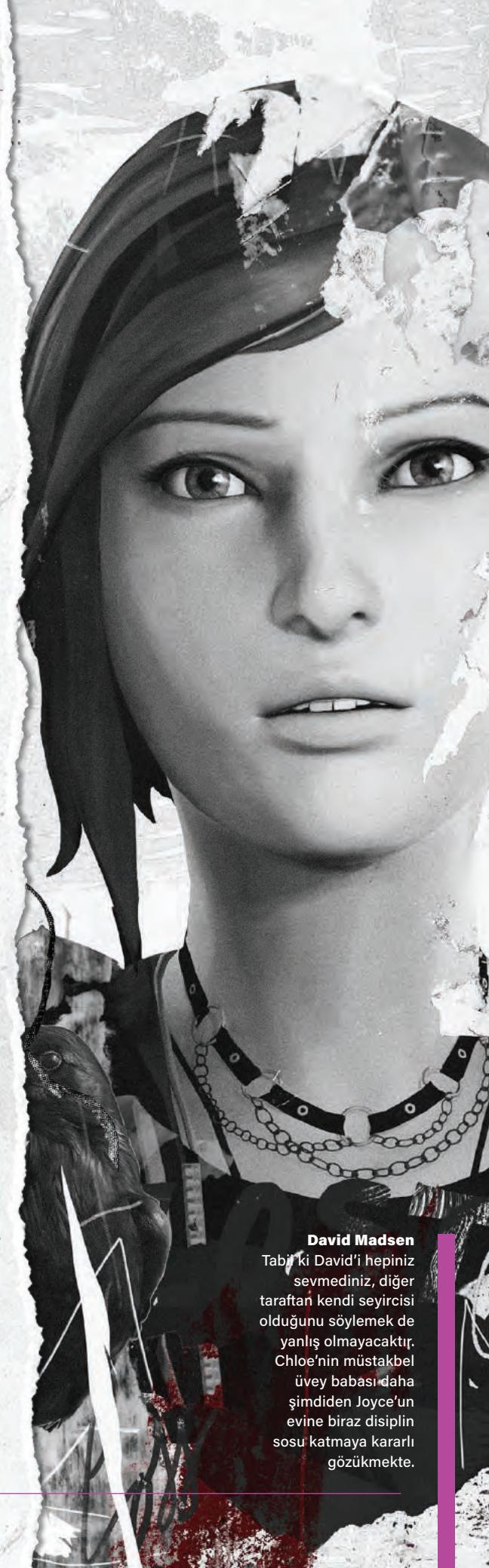
■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem hikaye işlenisi, akılda kalıcı karakterler, elden geçirilen grafikler.

EKSİ Karakter animasyonları ve detayları zamanın gerisinde

• (89) •



David Madsen

Tabii ki David'i hepiniz seymediniz, diğer taraftan kendi seyircisi olduğunu söylemek de yanlış olmayacağındır. Chloe'nin müstakbel üvey babası daha şimdiden Joyce'un evine biraz disiplin sosis katmaya kararlı gözükmete.



Yapım **Visual Concepts** Dağıtım **2K** Tür **Spor** Platform **PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360** Web www.2k.com/games/nba-2k18

NBA 2K18 ★

En iyi olmak beraberinde "iyi niyetli olma" sorumluluğunu da getirir mi?

Yanılmıyorsam birkaç sene önce Charles Barkley bu hususta bir şey söylemişti; NBA'nın gökten inme devi Tim Duncan üzerine konuşurken, "onun kadar iyi oyuncu olsaydım ben de kimse hakkında ileri konuşmazdım herhalde" diyerek. Bu elbette genele vurdugu muzda bir zorunluluk değil. 2K ve Visual Concepts de on küsür senedir sürekli ileri gitmeyi başarmış bir basketbol simülasyonu yaratarak nazارımızda yeterince kredi edindiler. Ama, artık bazı şeyler konușmamız gerekiyor. Evet, 2K serisi piyasadaki en iyi spor simülasyonu, geçen sene FIFA 17'yi yılın spor oyunu seçen yazarlarımızın çoğu da bu dönemin bilincindeydiler, sonucu belirleyen ise kişisel tercihler olmuştu. Üstelik 2K serisi her sene öyle küçük ama öyle muhteşem ilaveler yaparak bu zamana geldi ki, artık beklenilerimizi de yükselttilik. Hal böylesken, en yüksek fiyat düzeyinden satılan bir oyuna bu kadar microtransaction eklemek ve cepten ekstra para çıkmadan bazı modları keyif alınamaz hale getirmek firmaya hiç yakışmamış.

İnsanlar bunu hatırlar

Bazı kırılma noktaları vardır. FIFA oyunu kalbimize kazıyan küçük detaylardan (En basit, maç yüklenirken karşımıza çıkan stadyum

tanıtımları) vazgeçtiğinde Winning Eleven'in yanından hızla geçip uzaklaşmasını izlemiştir mesela. Need for Speed ise bu kırlımı ile ilk Most Wanted'in ve Carbon'un hemen ardından oyunun genetiği ile oynayarak yaşamıştı, halen de kendisini toparlayamadı, milyonların gözünde yüzü eskimiş, ismi artık eğlence vaat etmeyen bir isme dönüştü. Bugün hala yeni oyuncularla popülerliğini artıran World of Tanks'i ise eski oyuncuları, oyuna "gold mermi" mekanlığını dahil ettiği o kara gün ile hatırlıyor.

NBA 2K yaklaşık beş senedir oyun içinde microtransaction özelliğine sahip, 2K18'de konuyu bu kadar öne almamıza neden olan şeylerin başında ise oyun içinde kazandığınız VC miktarının çok azaltılması ve özellikle MyCareer modunda yarattığınız oyuncuya yapacağınız her eklemenin (yeniden saç traşçı, bir dövme, ayakkabı veya yeni bir skill seti) fahiş fiyatlarla karşımıza çıkması geliyor. Visual Concepts'in içinde birileri belli ki bu işin oyuncular nezdinde kabul göreceğini ve yeterince kemik oyuncuya sahip olduklarını düşünmüştür. Çok kötü karar.

Oyna gelirsek

NBA 2K18, nasıl olduğunu anlamadığımız

şekilde grafiksel açıdan bir kez daha aşama kat etmemi başarmış. Oyuncuların formaları artık statik durmuyor ve oyuncu hareket ettikçe ahenkle dans ediyor. Oyuncuların terlemeleri, sahadaki ışıklandırmalar ve ara videolar da son derece başarılı. Ayrıca oyun fizikleri konusunda da Visual Concepts şahane bir iş çıkartmış. Artık birebirde rakibinizi kolayca geçmek mümkün değil, diğer taraftan pas verirken eski kadar top kaybı da yapmıyorsunuz. Ayrıca yüksek skorlu maçlardan (Ben 12dk'lık çeyrekler ile Superstar'da oynardım ve maçlar 154-144 falan biterdi.) fenalık geldiye iyи haberlerimiz var. Oyunda pick & roll ve yardım savunmaları son derece geliştirilmiş ve atılan skor ciddi anlamda aşağı çekilmiş. Bunda şutların çemberden dönmesinin direkt bir etkisi yok. Savunmaları aşmak zorlaşınca topun 24 saniyenin sonuna kadar döndüğünü hemen fark edeceksiniz zaten. Boş adamları bulmak da aşırı önemli (Spurs'ün hücum setlerini ezberlein derim.) çünkü el üstü atışlar yüzde 30'dan daha isabetli olarak gitmiyor potaya.

Oyunun MyCareer modunda sokak basketbolu oynamarken keşfedilip kendisini NBA parkelerinde bulan draft edilmemiş



bir oyuncuyu yönetiyorsunuz. Bize sunulan kişiselleştirme seçenekleri ise çok kısıtlı, beş tip saç ve birer çeşit skill setinden oluşmaktadır. Yine de en azından başlangıçta oyuncumuzun genel karakterini oluşturan iki ayrı yetenekten birisini seçebiliyoruz. Ben mesela, Westbrook gibi içeri drive edebilen ve Stockton gibi saha görüşü olan bir guard yarattım, tabii düşük bütçeli olanını (60 OVR).

Geri kalan her şey için de para ödülüyorsunuz. Overall'u 80+ bir adam yaratmak size 30\$ veya 150 maçtan fazlasına mal oluyor, hatta bunun için küçük bir şehir parçası modellemiş durumda ve diğer gerçek oyuncularla beraber bulunduğuımız The Quarter adlı yerde bulduğumuz Foot Locker adlı ayakkabı saticısına, berberimize, antrenman salonuna veya diğer "para tuzağı" dükkanlara erişebiliyorsunuz.

Burada çok ciddi bir sıkıntı daha var. Gerek MyCareer gerekse MyGM modunda bazen dakikalar süren ara sahneler var ve bunları

katıyan geçemiyorsunuz. Bu diyaloglar da eğer sokak kültüründen hoşlanmıyorsanız size eziyet gibi gelebilecek höyüklerden ibaret. Menü de neredeyse hiç değiştirilmeden oyuna aktarılmış, bu kötü bir şey değil, yanlış anlaşılması.

Hani Fenerbahçem?

MyCareer modıyla beraber üç beş tane üniversite takımını nasıl kaybettiysek, bu oyunda da Euroleague takımlarını komple kaybettik arkadaşlar. Herhalde finansal açıdan anlaşlamamış olacak ki oyunda küçük bir yer kaplayan ancak 2K'e en ciddi eleştirilerin geldiği Euroleague takımları devre dışı bırakılmış. Diğer taraftan klasik takımlara ek olarak 30 takımın her birinin "All time best" takımları oyuna eklenmiş. Bu ne mi demek? Magic Johnson – Kobe Bryant – James Worthy – Kareem Abdul Jabbar – Shaquille O'Neal böyle sahaya çıkan bir Lakers düşünün? Nasıl? İşte, bir Celtics taraftarı olarak aynısını düşündüm. Bu kadrolarda bazı eksik oyuncular olsa da

(Drexler gibi) 2K sunucularında onları da oyuna ekleyen yamalar göreceksiniz. Kendi adıma oyunda en fazla vakit geçirdiğim mod olan MyGM modu da bazı ilginç kararlardan nasibini alsa da yerli yerinde duruyor. Şimdi gelen raporlara bakılırsa ikinci yıla geçmeyecek takvim, takasın ardından iki takımında da aynı oyuncuların olması gibi milyon tane bug mevcut (Ben yaşamadım.) ancak bunların gelen ilk yama ile düzeltileceğini tahmin ediyorum. Aynı şekilde oyunun PC versiyonunda da ciddi performans problemleri olduğunu duydum.

Son periyod

NBA Live 18'in kendi yapımcısının basına inceleme kodu vermeyi reddetmesine yol açacak kadar rezil bir oyun olduğunu düşünürseniz, NBA 2K18'in kalbinde basketbol sevgisi eksik olmayanların ilk bakacağı oyun olacağı aşikar. Diğer taraftan MyCareer ve MyTeam modlarına gönül vermiş oyuncuların kalbini tekrar kazanması için Visual Concepts'in bir şeyle yapması gerekmekte. Bu frekansı artan microtransaction olayı gerçekten can sıkıcı bir seviyeye ulaşmış.

Sırf bu yüzden, eğer MyGM veya arkadaşınızla maç yapmaktan ziyade bu iki moda takılıyorsanız 2K17 ile devam etmenizi öneririm, elbette her şeye rağmen 2K18 akınızı celebilecek kadar "zalim" bir oyun.

■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Geliştirilen maç mekanığı ve grafikler, rap sevmeyenlere rap dinletecek müzikler, All Time Best kadroları.

EKSİ Microtransaction seviyesi çok can sıkıcı, geçilemeyen ara sahneler, bazı teknik problemler, Euroleague takımları yok

VC Pack	Price	Bonus
5,000 VC PACK	\$1.99	
15,000 VC PACK	\$4.99	Pay for 12,500 GET 2,500 FREE
35,000 VC PACK	\$9.99	Pay for 25,000 GET 10,000 FREE
MOST POPULAR		
75,000 VC PACK	\$19.99	Pay for 50,000 GET 25,000 FREE
200,000 VC PACK	\$49.99	Pay for 125,000 GET 75,000 FREE
BEST VALUE		
450,000 VC PACK	\$99.99	Pay for 250,000 GET 200,000 FREE



Pro Evolution Soccer 2018 ★

Futbol dünyasının en büyük iki isminden birisi yeniden sahnedeki yerini aldı.
Peki, bu yıl neler vadediyor?

PES ve FIFA, bu iki isim uzun yillardır birbirleri ile rekabet halindeler. Birçoğunuza vakıf olduğu üzere 1995 ile 1999 yılları arasında FIFA, futbol oyunlarının yönünü belirlerken, gerilerden gelen International Superstar Soccer ya da sonraki isimleriyle Winning Eleven ve PES, futbol oyunun nasıl yapılacağını bir anlamda öğretir şekilde piyasaya çıkmıştı. Ta ki 2011 yılına kadar üstünlüğü elinde tutan seri, FIFA 2011'in muazzamlığı karşısında mağlubiyeti kabul etmişti. Geçen sene yeniden toparlanmayı başaran PES serisi, FIFA ekibinin rehavetinden yararlanarak yarıya yeniden ortak olmuş olsa da, konsollar ve PC deneyimi arasındaki farklar birçok oyuncuya rahatsız etmişti. Açıkçası geçen sene ne FIFA, ne de PES tam olarak kendilerinden bekleneni yapmayı başaramamışlardı diyebiliriz. Bu sebepten midir bilinmez ama her iki oyun da yeni yıla bomba gibi hazırlanmış durumda. Şimdilik FIFA bir köşede dursun, gelin biz PES 2018 ile nasıl bir deneyim yaşadık birazcık ondan bahsedeyim.

Parlak görüntü

Grafik teknolojisi şüphesiz her oyun türünde

olduğu gibi futbol oyunlarında da ön planda. Baktığımız alandan, oyuncuların yüz hatlarına kadar her türlü detayı resmeden grafik teknolojisi, bu yıl geçmişे göre ayrı bir ön planda. Oyun testini PC ortamında, 2K çözünürlükte yapmış birisi olarak şunu söyleyebilirim ki ilk maç görüntüsü ekrana yansır yansız "Parlaklı kışmamayı!" dedim. Neyse sonradan alıştim ama Fox Engine ile geliştirilen PES 2018, PC oyuncularının gözlerini kamaştıracak seviyede netlige sahip. Ne yazık ki aynı durum animasyonlar için pek geberli değil. Malumunuz futbol, basket gibi çok fazla oyuncunun bulunduğu spor oyunlarında, genel geber grafik hatlarından ziyade, detaylı animasyonlar olması gerekmekte. Ne hikmetse PES 2018'de bu detayları bir türlü göremedim. Oyuncular halen olması gerekenden çok daha odun. Hareket geçişleri çok sert ve animasyonlar yetersiz. Oyunun genel geber hızı eski yapımlara göre biraz daha yavaş. Hatta yakın zamanda PES 2017 oynadıysanız, 2018 size çok yavaş bile gelebilir. Fakat oyun üzerinde yapılan bu ufak yavaşlatma, kesinlikle paslaşmayı ve şut

çekmeyi çok daha rahat bir hale getirmiş. Oyuncu olarak bir yandan haritayı okuyup, bir yandan da farklı stratejiler kurmak eskiye göre çok daha kolay. Hızlı koşma konusunda da bazı yeniliklere gidilmiş. Artık oyuncular çok daha hızlı şekilde top sürebildikleri gibi, meşhur oyuncuların belirleyici özellikleri bu sayede daha da görülebilir hale geliyor. Ayrıca farklı alanlarda oynayan oyuncuların ön plana çıkan farklı özellikleri de söz konusu. Misal, orta saha ve forvette oynayan oyuncuların sırtları dönük pozisyonlarda savunma oyuncularına büyük bela olabiliyorlar. Bu pozisyondaki oyuncular defans oyuncularına göre topla daha hızlı dönüp, daha isabetli paslar ya da şutlar atabiliyorlar.

Mesir Macunu

PES'in bir dönemler tek adam sorunu vardı. Hani meşhur bir oyuncuyu alıp, herkesi dize dize gol atmak gibi... 2017 yılında bu sorunun büyük oranda üstesinden gelmeyi başaran yapımcı ekip, bu sene yine bu pahali arkadaşları göze sokmak istemiş.





Geçmişe göre çok daha "mantıklı" şekilde tasarlanmış olan meşhur oyuncu dinamiği, bu futbolcuların çok daha net şut çekmelerini ve topa sahip olmalarını sağlamış. Yani tanınmış bir oyuncunun ayağında top varsa, o şutu çekin arkadaşlar. Hele bir de kendisi forvetse, oh oh! Tabii bu durum savunma tarafında olduğumuz zamanlar için de geçerli. Bu isimli arkadaşlara daha ciddi bir markaj şart. Aksi halde vurdukları gol oluyor. Aslında bu noktadan yola çıkararak oyundaki büyük bir sorunu da belirtmek isterim. Yapay zekâya karşı, orta seviyede deneyim ettiğim ilk maçtan son maça kadar hep galip geldim. Resmen hiç yenilmedim. Bu FIFA oynarken pek başıma gelen bir durum değil. Fakat yapay zekâ öyle hatalar yapıyor ki anlatamam. Özellikle belirli stratejilere karşı çok çaresiz kalıyor. Hızlı ve çok top çevirmede kesinlikle başı dönüyor; ayrıca belirli noktalardan yapılan ortalarda, kesin vole ya da kafa vuracak bir oyuncumuz boşta olabiliyor. Bunlar can sıkıcı hatlar olmasa da orta zorluk seviyesinde bu kadar kolay bir yapay zekâ deneyimi yaşanmaması gerekiyor.

Gelelim PES'in efsanevi kalecilerine. Bu insanlar kaleci sorununu ne zaman çözecek gerçekten bilmiyorum ama bu yıl da çöz(e)

Yakın takip

PES 2018 ile birlikte yaratılan yakın takip modeli, özellikle oyuncuların fiziklerini daha önce olmadığı kadar detaylı kullanabileceklerine imkân sunmuş. Artık top saklama, farklı hızlarda top sürmek ve anı hareketler yapmak, hem dijital ortamda oyuncunun, hem de bizlerin yeteneklerini daha önce olmadığı kadar detaylı bir şekilde kullanmak için muazzam bir zemin hazırlamış.

medikleri aşıkâr. Yahu bir top geliyor, kaleci ne yapacağını şaşırıyor. Resmen kucağına gelen top için kendisini havalara fırlatan kalecilerden bahsediyorum arkadaşlar. Hani bazen kaplan kesilip harika toplar çıkartıyorlar ama genel olarak dev saçılıyorlar. Gidin PES 2018 kalecileri hakkında iki adet video izleyin, siz dergiyi okuyuncaya kadarki sürede bir yama çıkmazsa baya eğlenceli dakikalar sizi bekliyor olacak diyebilirim. Özellikle online lig yapacaklara sabırlar diliyorum.

Sıkıntı büyük

Bir diğer can sıkıcı noktasya oyuncuların genel odunlukları. Yazının başında da bahsettiğim üzere, animasyonların sınırlı olmasıyla başlayan bu konu, genel geçer fizik motoruna kadar gidiyor. Her bir oyuncu resmen kamyon gibi diyebilirim. Futbolcu mu sürüyorum, kamyon mu gerçekten çok rahatsız oldum. Top kayıplarında oyuncuların oyundan düşme süresi de çok uzun. Yani topu kaybeden oyuncu direk patates, onu unutun. Artık baskiya gelecek başka birisi varsa anca o gelir. Omuz omuza mücadeleler de yine aşırı sıritiyor. Hani

diğer tarafın hiç mi şansı olmaz? Bu yan yana koşamama, top kaybedince oyunda düşme gibi durumlar da zaten yavaşlatılan oyun hızı içerisinde daha da sırtmış. Kayarak topa müdahale esnasında da rakip oyuncuya biraz dokunduğumuz anda faul olması da muhteşem bir detay! Diğer taraftan online mecrâ da boş durmuyor. MyClub ve Become a Legend modları yine hayatımızdalar. Özellikle bir oyuncunun kariyerini baştan sona yaşamak isteyen oyuncular içi Become a Legend modu yine muazzam bir detay olarak karşımıza çıkıyor. Online modların haricinde UEFA, Europe ve AFC liglerini deneyim etmek mümkün. Yani her türlü turnuva yapmak işten bile değil. Bunun haricinde artık bahsetmekten sıkıldığımız lisans sorunu günün sonunda yine uzaktan sırtmaya devam ediyor. Deneyim edilebilen stadyumlar da ne yazık ki bu durumdan mustarip. Her yıl olduğu gibi yine lisansa kafayı takmadan işimize bakmamız gerekiyor. Aksi halde işimiz biraz zor. Sonuç olarak PES 2018 top ile iletişim konusunda önemli adımlar atıp, oyunun genel yapısı hakkında radikal kararlar vermiş olsa da halen birçok noktada kendisini geliştirmesi gerekiyor. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Online Co-Op modu, online Lig entegrasyonu, oyuncu kullanımındaki değişiklikler.

EKSİ Vasat yapay zeka, yetersiz fizik motoru, bitmeyen kaleci sorunları



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Creative Assembly Dağıtım SEGA Tür Strateji Platform PC Web totalwar.com/total_war_warhammer_2

Total War: WARHAMMER II

Maketlerden dijital dünyaya hayli sık bir geçiş yapan Warhammer Fantasy, ikinci Total War oyunuyla karşımızda.



Sanychorum artık Warhammer ismini duymayan kalmamıştır. Yani artık kalmasın yahu? Bu insanlar 1983 yılından beri dünyanın en detaylı figürlerini ve en detaylı strateji oyunlarından birisini üretiyorlar. İngiliz bir firma olan Games Workshop tarafından hayatımıza ilâşirilen bu güzide yapım, Warhammer Fantasy ve Warhammer 40K olarak ikiye ayrılmakta. Hoş, Fantasy kısmı artık

Oyun tarzi
İki büyük başlığı tek potada eritmek zordur.

Fakat bu oyunda bir yandan Total War'un hedeflediği 4X strateji modelini, bir yanda da gerçek zamanlı stratejinin etkisini aynı anda deneyim edebiliyoruz. Özellikleırkların ortak bir görevi olması, bu birleşmeyi olabileceğinden on kat daha iyi yansıtmış. Vortex senaryosu sayesinde hesaplanan her şey tek başlık altında toplanmayı başarmış.

"Age of Sigmar" olarak bambaşa bir boyuta geçiş yapmış olsa da halen "The 9th Age" olarak bilinen, tamamen oyuncular tarafından geliştirilmiş bir Fantasy dünyası mevcut. Bugüne kadar hem Fantasy hem de 40K üzerinde birçok oyun yapıldı. Özellikle 40K oyunları, Fantasy'e göre çok daha başarılı oldu. Malumunuz Dawn of War 2, döneminde ortalığı yıkıp geçmiştir! Geçen zaman içerisinde hiçbir şekilde başarı gösteremeyen Warhammer Fantasy oyunlarısa, hiç beklemeyen bir başlık olan Total War altında, en az tarzı kadar beklenmeyen bir başarı elde etti. Bu başarı hem Warhammer Fantasy dünyası için, hem de her oyununda biraz daha oyuncu kaybeden Total War serisi için muazzam bir hareket oldu. İlk oyunuyla ortalığı kasipl kavuran Total War WARHAMMER da kısa bir süre sonra ikinci oyunuyla sahnedeki yerini aldı.

Nereden, nereye?

Yani ilk oyun piyasaya çıktı da ne kadar oldu ki? Üzerine bir de otuz tane DLC ile herkesin aklını başından aldınız. Ne ara ikinci oyuna ihtiyaç duyduyunuz? İşte insan merak ediyor en sevdiğim okur. O yüzden ben de

oyuna erkenden bir erişeyim dedim. Yoksa bu yazı zor çíktı! Yeni oyunumuzla birlikte yepeniyi bir haritaya merhaba diyoruz. Bu harita üzerinde Lustria, Ulthuan, Naggaroth ve Southlands gibi mekanları görüyoruz. The Great Vortex Campaign olarak hazırlanmış olan ana senaryo, Warhammer severlerin oyuna resmen yapışmasına sebep olacak. Epik senaryo akışı veırkların harita üzerindeki farklı kullanımları ile birlikte yepeniyi bir oyun deneyim ettiğimizi oyunun ilk dakikalarından itibaren anlıyoruz. Total War: WARHAMMER II ile birlikte, High Elf, Lizardmen, Dark Elf ve Skaven olmak üzere toplamda dört adet ırk bizlere merhaba diyor. Pek tabii her ırk, tipki ilk oyunda da olduğu gibi kendisine has iki adet efsanevi kahramana sahip... High Elf cephesinde, Tyrion ve Teclis, Lizardmen tarafında Lord Mazdamundi ve Kroq-Gar, Dark Elf'lere zafer sözü veren Malekith ve Morathi ve Skaven'lara bolca et tattırmak sözü veren Queek Kellealıcı ve Lord Skrolk bulunuyor. Bu efsanevi karakterlerin, oyuna hem senaryo hem de denge açısından büyük etkileri söz konusu. İlk oyunu deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere,



SOLDA Birçok Total War oyununda olduğu gibi görevleri yapmak, bolca bonus anlamına geliyor.
ALTÀ Nizami bir formda duran Elfciklere karşı, sonsuz fare saldırısı!



her karakter seviye atlıyor ve belirli konularda uzmanlaşabiliyor. Bu durum ikinci oyun için de geçerli. Ayrıca her efsanevi karakterin belirli bir seviyede açılan kendisine has görevler sayesinde, kısa sürede epik eşyalara ulaşması ve savaşlarda durdurulamaz hale gelmeleri de işaret bile değil. Özellikle onuncu seviyeye gelmiş ve kendisine ait iki görevi yapmış olan bir karakter varsa, etrafı dehşet saçacağından emin olabilirsiniz.

Farklı bir oynayış

İlk oyundaki ırklara DLC'ler ile yenileri eklenmiş ama ikinci oyun ile ortama giren bu dörtlü, yapıları ve üzerlerine kurulan mekanik gereği, oyuna büyük ölçüde yenilik katmayı başarmış. Misal, Lizardmen ırkı hem sahip olduğu Stegodon gibi devasa dinozorları ile saf gücün kudretini düşmanlar üzerine işlerken, hem de Slan'nın büyү gücünü muazzam şekilde resmetmeyi başarmış. High Elf ırkı az ama öz olmanın gücünü kullanırken, Dark Elf'ler nefretle şekillenen bir savaş mantığı üzerine kurulmuş. Warhammer dünyasının sevimli psikopat ırkı olan Skaven'lar da kendilerine has oyun mekanikleri ile kalabalığın ve çürümüşlüğün kalitesini ortaya koymuş. Şahsen ilk olarak Skaven deneyim ettim zira oyun yapısı bana hayli ilginç geldi. Her ırkta olduğu gibi Skaven ırkında da bazı farklılıklar söz konusu. Bunların en başında gıda geliyor. Bu kaynak aslında Skaven için ilaç gibi bir şey. Eksik kaldığı zaman eksici bonus, fazlası varsa her türlü savaşıma şevkine bonus sağlayan gıda, savaş kazandıkça ve ele geçirilen düşman birimlerini yediğe artıyor. Skaven'lar ilk oyundan tanıdığımız Chaos ve Vampir ırklarına bazı konularda paralellik gösteriyor ki bunların en başında yozlaşma geliyor. Ele geçirilen topraklar üzerinde artırılan yozlaşma, bu bölgelerin giderek tarafımıza geçmesini sağlıyor. Ayrıca Skaven kentlerini düşmanların tam anlamlıyla görmesi için bölge yakını bir yere birim göndermeleri gerekiyor.

Savaşmadan olmaz

Total War: WARHAMMER II savaşlar konusunda ilk oyundan geride kalmıyor. Önce-likle animasyonların yine ziyadesiyle zengin olduğuna得分meye fayda var. Özellikle yüksek performanslı bir bilgisayar ile bir orta çağ filmindeymiş gibi hissedebilirsiniz. Yıkıcı silahların verdiği hasarlar, benzeri şekilde "canavar" kategorisine giren birimlerin, insan boyutundaki varlıklara verdiği hasarlar gerçekten ürpertici. Ormanlık arazinin sağladığı koruma, savaş esnasında birçok stratejiyi derinden etkilemeye devam ederken, tepe gibi savaşlar esnasında farklı bonuslar sağlayıp noktalar sayesinde bizden sayıca üstün bir rakibi alt etmek mümkün. Bu da her Total War oyundan olduğu gibi yine olabildiğince otomatik savaş modundan ziyade orduları kontrol etmenin önemini gösteriyor. Hemen her saniye savaş ile çalkalanan oyunumuzda, diploması yine en zayıf özellik olarak karşımıza çıkıyor. Yani rakiplerimiz o kadar belirli isteklerle karşımıza çıkarıyor ki hani ne yapsanız olmuyor. Keşke Total War ekibi bir an-

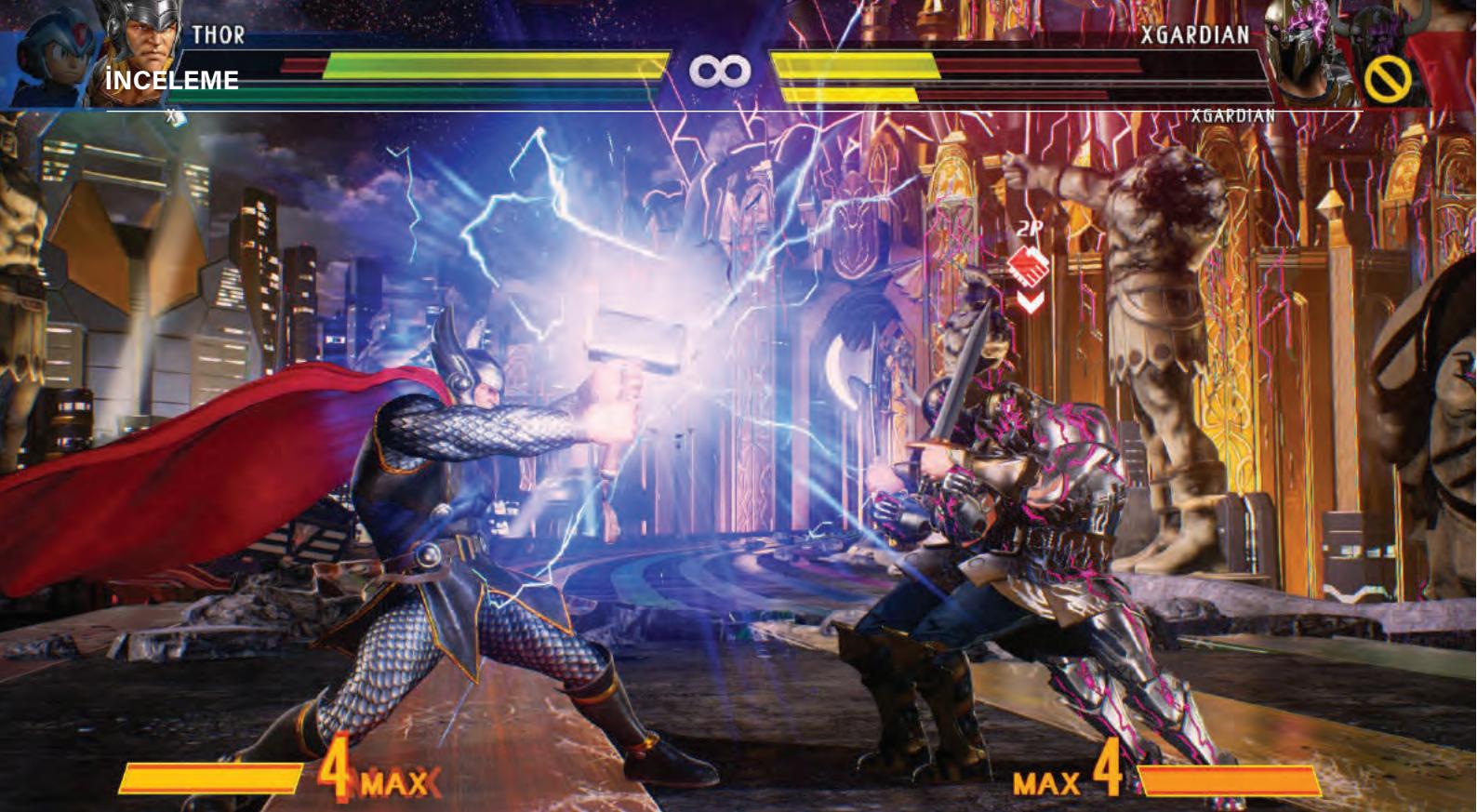
evvel diploması konusuna da eğilse... Tabii bu noktadan sonra yine bolca DLC oyuna eklenecek gibi duruyor; anlayacağınız DLC'lerden kaçamayacağız. Özettekigerekişse; Total War: WARHAMMER II tipki ilk oyundan, her iki başlığın da en iyi yönlerini dijital ortamda beğenimize sunuyor. Yeni ırklar, yeni senaryo ve harita ile bambaşa bir Total War: WARHAMMER deneyimine hazır olun! ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yeni harita, başarılı senaryo işlenisi, farklı ve bir o kadar da dengeli ırklar

EKSİ Diploması mekanığında zayıflıklar, yeterince yenilik yok





Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE Web www.capcom.com

Marvel Vs. Capcom Infinite

Ünlü kahramanlar? Burada. Muhteşem görsellik? O da burada. Rengarenk özel yetenekler? Mevcut. O halde neden bekleyesiniz? Yumulun!



Evet bu oyunu beğendim. Beğendim çünkü Ultimate Marvel Vs. Capcom 3'ten -bence- daha iyi bir oyun olmuş. Nedenini açıklayamam.. Şöyle olayların tarihçesine kısa bir göz atmak gereklisse, her şeyin X-Men: Children of Atom ile başladığını görürüz. Sadece X-Men kahramanlarından oluşan bu dövüş oyunu dönemi için çok iyiydi. Hem hızlıydı, hem de görselliği etkileyiciydi. Capcom bu seriyi işin içine Capcom karakterleri katarak devam ettirmeyi seçti, X-Men Vs. Street Fighter gibi bir oyun ortaya çıktı. Bundan sonra da Marvel işin içine karıştı, bir maça kontrol edileBILECEK karakter sayıları artı ve Marvel Vs. Capcom serisinin temelleri atıldı. İlk iki MvC oyunu daha sakinken, üçüncü MvC oyununda ipler kopmuş; 3v3 maçlar geldi, herkes shoot'em up oyunundan fırlamışçasına davranışmaya başladı: Havada uçuşan enerji toplarının haddi hesabı yoktu, kombolar artık sıradan birer saldırı biçimini olmuştu. Bu kontrol dışı durumu Capcom da fark etmiş olacak ki MvC Infinite'de biraz daha köklere dönüş yapmış. Artık en azından kim kime vuruyor, neyle vuruyor, görebiliyoruz!

DLC

Aynı HotS'da olduğu gibi, burada da bir tema etrafında dönen DLC'lerden bahsediliyor. Örneğin Fantastic Four Vs. Darkstalkers veya X-Men Vs. Street Fighter gibi temalarla, oyuna farklı evrenlerin karakterlerinin ekleneceği söyleniyor. (Ayrica Ant-Man, Monster Hunter'in Hunter', Sigma ve Venom da gelecek gibi duruyor.)

Ultron Çağı

Marvel filmlerini seviyorsanız, Marvel çizgi-filmlerini de ara ara izliyorsanız, burada sizi çok mutlu edecek bir durum var: Story Mode! Evet; dövüş oyunlarında hikaye kısmını görmeye alışık ama burada tam bir uzun metrajlı Marvel animasyonunun konusunu oluşturacak bir senaryo mevcut. Ultron'un dünyayı istila etmesi ve yaydığı virüsle canlıları kendi tarafına çekmeye çalışmasını konu eden hikaye kısmı, bizi oyun-daki tüm kahramanlarla buluşturuyor. Ryu ile Hulk'un aynı takımda olması, Thanos'un Captain America'ya yardım etmesi, Jedah'in Ghost Rider ile karşılaşması... Üstelik çıktığımız bu macera bir hayli de uzun. İlerleyen kısımlardaki plot twist de hiç fena olmamış. İlk defa bir dövüş oyunundaki hikaye bölümü ters köşe yaptırmıyor, saygı duyuyorum.

Hikaye kısmını tamamladıktan sonra olay normal dövüşlere geliyor veya daha güzeli, hikaye kısmından da önce Mission bölümune göz atmak.

Mission kısmında genel olarak oyunun kontrollerini öğrenebiliyor ve bundan daha iyisi,

karakterlerin özel yeteneklerini ve kombolarını görevler şeklinde tamamlamaya çalışırsınız. Bir karakter hakkında bilgi sahip olmak için Mission kısmı çok iyi olmuş ve emin olun, bazı komboları yapmak hiç de kolay değil.

Dante!

Her karakteri anlatmak için yerimiz yok ama söyle genel anlamda duruma bir bakalım... Ağır abiler klasmanında Thanos, Nemesis, Dormammu, Hulk ve Haggar yer alıyor diyebiliriz. Bu karakterler ağır hareket ediyor ama sağlam vuruyor. Haggar içlerinde en esnek olanı. Captain Marvel, Iron Man, Doctor Strange ve Ultron işin saldırısı odaklı karakterler arasında yer alıyor. Bu dört karakter de çok sağlam ve orta seviye bir hız sahipler. Özellikle Ultron'ı çok sevdigimi söyleyebilirim. Keza Doctor Strange de bayağı sağlam DPS'e sahip. Hızlı karakterler arasında da Spider-Man, Gamora ve Strider başı çekiyor. Bu karakterlerle rakibinizi şaşı etmeniz gayet mümkün. Diğer dikkat çeken karakterler arasında, Ghost Rider'in çok sağlam saldırılara sahip olduğunu gözlemedim. Pek hızlı bir karakter değil ama hem uzun menzilde, hem kısa mesafede etkili. Ayrıca saldırılарının görsel efektleri de on numara. Rocket Raccoon da göründüğünden çok daha iyi bir performans sahibi. Özellikle tuzak kurma özellikleyle bayağı farklı bir oynamış yaratıyor. Yetenekli ellierde tam bir canavar oluyor. Thor bana çok ağır ve kullanışsız geldi, bir türlü sevemedim. Jedah ve Morrigan gayet iyi olmuş. Özellikle Jedah, rakibi deli edecek saldırılara sahip. Ryu -bana sorarsanız- biraz zayıf kalmış. Yine oynamasını bilen iyi iş çıkartır ama ben çok beğenmedim. Ve Dante... Tüm hareketlerini öğrenmek ve etkili bir şekilde kullanabilmek için sadece ama sadece bu karakterle uzun süre oynamanız gereklidir. Fakat o kadar sağlam bir karakter olmuş ki... Her türlü duruma uygun saldırısı var ve komboları birer efsane. Sahip olduğu özel



yeteneklerin de sayısını ne siz sorun, ne ben söyleyeyim. Tüm karakterler arasında en çok Dante'yi sevdim.

Rakip aranıyor...

Her dövüş oyununda olduğu gibi MvC Infinite'i almayı düşünenlerin de online kısmında rekabet etmesi gerekiyor yoksa oyunun geri kalıyla münasebetiniz bir haftayı geçmez. Online oyun kısmı Ranked, Casual gibi standart maçların yanında Beginner's League ve Lobby kurma gibi hoşluklara da ev sahipliği yapıyor. Beginner's League sizin düşük rank'teki oyuncularla buluştuğu için yüksek seviye maçlara çıkmadan önce iyi bir antrenman sahası oluşturuyor. Bu arada fark ettim ki Sonsuzluk Taşları'ndan hiç bahsetmemiştim. Hikaye modunda bolca göreceğiniz bu taşlar, yine bu modda ara ara kullanımınıza da sunuluyor ama sıradan maçlarda altı farklı taştan birini seçmeniz gerekmekte.



Taşlar Reality, Space, Time, Mind, Soul ve Power şeklinde sunuluyor ve her birinin Infinity Surge ve Infinity Storm şeklinde ikişer farklı kullanımı var. Infinity Surge, tek bir tuşla yapabildiğiniz ve kullandığınız taşı göre değişen bir hareket. Örneğin Reality kırmızı renkli bir enerji saldırısı yapmanız sağlıyor, Mind düşmanınızı sersemleten bir yakın mesafe saldırısı hazırlıyor, Time ile işinlaniyorsunuz. Infinity Storm ise Infinity barınız dolduğunda gerçekleştirdiğiniz, daha uzun süreli olan bir durum. Space taşı düşmanınızı bir kutu içine koyup hareketlerini sınırlıyor, Soul ile ölmüş olan takım arkadaşınızı canlandırbiliyor, Reality ile farklı tuşlara basarak farklı saldırırız gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu taşlar akillice kullanıldığında büyük bir avantaj sağlıyor ve oyuna güzel birer eklenti olmuşlardır. Nihayetinde, MvC Infinite'in "olmuş" olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hele ki MvC 3'ten sonra çok iyi bir adım olmuş. Zamanla oyundaki küçük dengesizlikler de giderilecektir zaten. Dövüş oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyunu kaçırmayın.

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Görsellik muhteşem. Oynamış da muhteşem. Dante inanılmaz.

EKSI Önceki oyunları hatırlamadığınızda burada olan biten çok da orijinal değil.

• (91) •



Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS / Macera Platform PC, PS4, XONE Web dishonored.bethesda.net/en/outsider

Dishonored: Death of the Outsider

Güçün ve boşluğun kaynağını düşman bellemek mi?
Bu ancak bir delinin hayatı olabilir...

Size olayların nasıl geliştiğini anlatayım... Kamaramdan dışarı çıkip serin bir esintiyle buluşmak kafamı yerine getirdi ve Daum'u bulmam gerektiğini hatırladım. Nerede olabileceğini biliyordum ama Eyeless'larla dolu olan bu mekandan onu nasıl kurtaracağım hakkında hiçbir fikrim yoktu.

1920'lerin boks salonlarını andıran köhne mekanda yasa dışı dövüşler gerçekleştiriliyor ve herkes buna göz yummak zorunda kalyordu. Daum, boks ringinin hemen yanında, bir kat alta, özel bir güç bariyeriyle sersemletilmiş halde tutulmaktadır. Eğer o bariyer olmasa

zaten eğitmenim orayı yerle bir ederdi. Kimse bariyerin kapatma düğmesini incelememle ilgilenmiyordu ve bunun nedenini de hemen öğrendim: Kutu açmak için bir anahtar gerekiyordu ve o da Jeanette'deydi. Jeanette mekanın üst katlarında, kendi odasında oturmaktaydı. Oraya ulaşmanın tek yolu olduğunu düşündüğüm iki merdiven de kapalı kapılar ardındaydı.

Ne yapacağımı bilemeden bir oraya koştum, bir oraya ziplamaya çalıştım, bir bu kapıyı zorladım, bir şu görevliyle konuşmayı denedim ama nafile; bir türlü üst kata çıkışının yolunu bulmadım. Ben de kararımı verdim, kapıyı tutan görevliyi oracıkta öldürüverdim. Elbette tüm mekan peşime düştü... Hemen üst kata kaçtım, boruların üzerinde kendime bir yol açmaya çalıştım, beni taşlayarak öldürdüler.

Bir sonraki denememde kuytu bir odaya kaçmaya çalıştım, gelenleri tek tek haklayacağdım, onlar beni hakladı... Sonraki, sonraki derken, bir sobanın önünde dövüşmeye başladım ve voila! Enteresan bir biçimde sobanın sıcaklığı bana yaklaşan tüm düşmanları sersemletip yere serdi.... İşte size bu Dishonored hikayesinin kısa bir tasviri; Billie Lurk olmak, deneme-yanılma prensibini de yanında getiriyor...

New Game+
Oyunu bir kez bitirdikten sonra dilerkeniz New Game+ ile aynı senaryoya dönüş yapabiliyorsunuz ama büyük bir fark oluyor: Billie'nin güçleri Dishonored 2'den tanıdığımız güçlerle değişiyor. Bunlar da Blink, Dark Vision ve Domino'dan başkası değil...

Bir başka hikaye

Adımız Billie Lurk ve bu ismi Dishonored 2'yi veya Dishonored'in eklenti paketini oynayanlar bilmekte. Kahramanımız Daum'u kurtardıktan sonra büyük bir işe kalkıyor ve o da Dishonored serisinin mistik varlığı Outsider'ı öldürmek. İlginç bir şekilde oyunun hemen başında Outsider bizi ziyaret ediyor ve kolumuzu, suratımızı çalarak bize bazı güçler bahsediyor. Üç farklı gücümüz ve silah yeteneklerimizle, Outsider'ın peşine düşüyor, ortalığı birbirine katıyoruz.

Şayet ki önceki Dishonored oyunlarının hiçbirini oynamadıysanız, bu oyun biraz garip gelecektir size ama özellikle Dishonored 2'yi oynamış olup daha fazlasını isteyenler için oyun tam olması gereki gibi. (İnceleme sonunda anlatmam gerekeni şimdilik yazdım.) Oyun süresi Dishonored 2'nin yarısı kadar ve oynanış da Dishonored 2'yle neredeyse birebir aynı.

Farklılıklar, kahramanımızın artık Void enerjisi üzerinden büyü yapabilmesi ve bu enerjinin otomatik olarak dolması ve daha farklı güçlere sahip olması olarak özetlenebilir.

Billie Lurk'ın güçleri Displace, Semblance ve Foresight olarak üçe ayrılıyor. Displace Blink'in bir benzeri lakin kullanımını biraz daha farklı. Çok da uzak olmayan bir mesafeye



bir işaret yolluyorsunuz ve önünüzde bir engel yoksa, bir sonraki tuşa basınızda karakteriniz oraya işinlənir. Eğer bu noktada bir canlı varsa Bille onun içine işinlənib bu canlıyı patlatıyor ve kendisi de biraz hasar alıyor. Semblance ile Arya Stark'ın yüz calma operasyonunu gerçekleştirdiğimizde Foresight ile de belirli bir süre ruhani bir forma dönüşüp etraftaki nesneleri, düşmanları ve özellikle Bonecharm'ları görüntüleyip işaretleyebiliyoruz.

Billie'nin güçleri saldırıcı odaklı değil ve bu da bizi bolca silah kullanmaya ve gizlenmeye itiyor.

Barmeni kaçır, parayı kap

Ana görevlerimizin yanında Contracts adında, yer altı satıcılarının bulunduğu yerden alınabilecek yan görevlerimiz bulunuyor. Bunlar bize para ve başka hediye olarak geri döndüğünden ve oyuna iyi bir hava getirdiğinden kaçırılmaması gereken unsurlar. Görevlerin nihai sonucunda ne istendiği bize açıklanırken, bu görevleri nasıl yapacağımızsa belirtilmiyor –ki olayı kendimiz



keşfedelim.

Örneğin sadece üyelerin girebildiği bir bara girmemiz isteniyor. Bunu yapmak için nasıl bir yol seçeceğiniz söylemeyi. İçeri girdikten sonra da iki tane farklı kişiyi kaçırmanız isteniyor. Bunlardan biri üst katlarda, baygın bir şekilde karşımıza çıkıyor. Bir diğeri de kaslı güçlü bir barmen ve o hiç de baygın değil. Şimdi eğer üst kattaki adamı kaçırırmaya çalışırsanız barmen ve diğer bar sakinleri buna sinirlenip peşinize düşüyor. Dolayısıyla önce barmeni bayıltmalı, sonra herkesi temizlemeli ve ancak barmeni teslim ettikten sonra üst kattaki adamı belirtilen noktaya bırakmalısınız. (Bu işlemi denerken 3 kez falan öldürüm sanırım.)

İşte Dishonored'daki güzellik bu; sizi tutorial'larla, oklarla, göstergelerle, önünüze izci köpeği gibi yapay zekalar koymak yöneldirip duruyor. Neyi, nasıl, yapacağınızı siz keşfetmiş ve kendi yolunuza seçiyorsunuz.

Yalnız oyunda şartsız-kuralsız bir şekilde gard alabildiğimiz için dövüşler bir hayli kolay

geçiyor. Önünüze 8 tane adam çıksa bile onları durdurabiliyorsunuz. Yeni Clockwork askerleriyle baş etmek daha güç ama oyuncunun genelinde, herkesi temizleyip ilerlemek pek kolay ve diğer oyunlardaki "ahlak" derecesi söz konusu olmadığından, milleti şişe dizerek ilerleyebiliyorsunuz.

Death of the Outsider'in bir başka zayıf kalan özelliği de görevlerdeki çeşitlilik. Nerede Dishonored 2'nin mekanik evi, nerede buradaki sıradan görevler... Bu bazı kişilere pek güzel gelmeyecektir, oyunu monoton bulacaklardır fakat eğer oyunu Dishonored dünyasında geçen bir yan hikaye olarak değerlendirdirseniz, bu konu çok da rahatsız etmiyor. Hali hazırda Dishonored'i çok sevdigim için ben bu oyundan da büyük keyif aldım. Daha orijinal görevler, daha farklı düşmanlar ve oyundan dinamikleriyle elbette daha iyi bir oyundan olabilirmiş ama bu hali de son derece tatmin edici. Özellikle Dishonored'la aranız iyiye, kesinlikle kaçırmayın. ■ Tuna Şentuna

Yan görevlerden Kazandığımız paralarla silahlarımıza ve fizikal özelliklerimize güçlendirmeler yapabiliyoruz.

KARAR

ARTI Dishonored'in sağlam atmosferi aynen korunmuş. Billie'nin güçlerini kullanmak eğlenceli. Yan görevler güzel bir eklenmedi.

EKSİ Pek fazla orijinalilik yok. Herkesi kılıçtan geçirerek ilerlemek oyunu çok kolaylaştırmış.





Yapım Slightly Mad Studios Dağıtım Bandai Namco Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.slightlymadstudios.com

Project CARS 2

Bir bilsen ne kadar güzeldir, Brands Hatch'te sonbahar...

Project CARS ismi piyasaya çıkmadan önce şimdikinden çok daha ünlüydü galiba. Slightly Mad Studios, okullarda ders olarak okutulacak kalitede bir medya kampanyası yürütmüştür, oyunculardan gelen hemen her türlü talebi gündeme almış ve ortaya çıkacak olan oyunun da "türün tutkunlarından gelen isteklere göre" şekilleneceği belirtmişti. Sonuç hangi tür oyundan hoşlanırsınız hoşlanın etkileyiciyi, her ne kadar DLC'lerini satın almayanlar için araç ve pist seçenekleri sınırlı olsa da, son yılların en başarılı "simcade" yarış oyularından birisi olarak tarihte yerini aldı Project CARS. İlk oyunun nasıl dik bir bayırı tırmandığını ve neticede finansal açıdan ne kadar başarılı olduğunu düşünürsek Project CARS 2'nin bu kadar erken duyurulması da sürpriz olarak nitelendirilmemeli aslında, nedense ben ilk duyduğumda "biraz erken mi ne?" diye dü-

şündüm ve E3 2017'deki kısıtlı deneyimimde de ilk oyunun üzerine eklendiğini fark ettiğim belki tek şey araçların kontrollerinin eskisi kadar lineer olmamasıydı. Neyse ki oyun piyasaya çıktıında şunu söyleyebiliyorum, bu oyunda anlatacak çok şey var.

Daha fazla araç, daha fazla parkur
Project CARS 2 ilk oyuna göre çok daha etkileyici bir garaja sahip. Herhangi bir DLC ortadan yokken bile bize sunulan araç sayısı 180'in üzerinde ve benim gibi bir motorsporları tutkununu bile mutlu edebilecek kadar iyi seçimler yapılmış. Bunca senedir ilk kez bir firma çıkıştı Porsche 936 Spyder'i modellemeyi akıl etti ya, ölse de gam yemem artık. Slightly Mad Studios bu oyunla beraber yarışabildiğiniz araç tipleri konusunda da yeni alternatifler getirmiştir. Ovalde 230+ mil hızla ulaşabilen Indycar araçları, yeteneğinizi

sonuna kadar zorlayacak Rallikros araçları ve nihayet NASCAR araçlarına ev sahipliği yapan oval pist yarışları oyuna eklenmiş durumda. Açık konuşmak gerekirse eklenen bu yeni disiplinler oyunun üzerinde en fazla çalışılması gereken yerleri. Mesela ayağınıza gazdan çekmeyeceğiniz Daytona'da, Indycar araçlarının arkası olmasının gereklendirdiği çok daha oynak, yaptığınız ayarlar da sorunu düzeltmek konusunda pek yardımcı olmuyor. Aynı şekilde, NASCAR araçları konusunda bekleniniz nedir bilmiyorum ama Papyrus'un efsanevi NASCAR Racing 2003'ü değil de Eutechnyx'in NASCAR '14'ü seviyesinde bir gerçekçilik düzeyi olduğunu söylemek zorundaydım.

Bunun yanında oyunda çok sayıda pist ve eğer yetmediyse bu pistlerin de farklı versiyonları mevcut. Hemen her tür pistten yeterince bulunduğuandan modlarla desteklenmese veya DLC'leri satın almasanız bile sizi uzun süre



oyalayacak kadar fazla seçenek var.

Oyunun fizikleri belki de en önemli gelişmelerden biri, özellikle de Logitech G29/G920 gibi bir direksiyon setiniz varsa. Araçlar ağırlık değişimlerine eskisiyle kıyaslanmayacak derecede iyи tepkiler veriyor ve sürüs stiliñiz lastiklerinizi nasıl kullandığınız konusunda direkt olarak söz sahibi. Artık aracınızı bir virajdan bir viraja atarken dolma lastikli Rodeo bisikletler gibi lineer çizgiler izlemek yerine G kuvvetini lastiklerinizden başlayarak hissedebiliyorsunuz. Ayrıca yapılan setup'lar da oyuna eskisinden çok daha fazla etki ediyor ve eğer "kafam karışıyor benim ayarlardan falan" diyorsanız, verdığınız geribildirimlere göre aracınızı ayarlayan bir şef mekanığınız var. Bu kısım her ne kadar %1'lük ufak değişimler ile biraz ağır aksak ilerlese de hayli hoşuma gitti.

27 Temmuz İstanbul yağmuru

Project CARS 2, 24 saatlik bir gün döngüsüne

sahip ve bunun ne kadar hızlı olacağı, yarışın kaçıta başlayıp kaçta biteceği gibi konularda sayısız ince ayar söz konusu. Hava koşulları yarış sırasında aniden değişebiliyor ve LiveTrack 3.0 sayesinde de pistin her noktasındaki su kalınlığı birbirinden farklı. Bu şu demek; Brands Hatch'teki Pilgrim's Drop gibi yerlerde su birikmesi mümkün ve bu suya hızlıca vurdugunuza dünya bir süreliğine ayaklarınızı altından kayıyor. Açıkçası göze çok güzel gözükse de Forza Motorsport 6'ya kıyasla su havuzlarının fiziklerini hayli başarısız buldum. Bir de yağmur hızlanıp pist islandikça özellikle viraj içinde kalan su birikintilerinde grafiksel bazı hatalar oluyor ve göze hiç hoş gelmiyor. Sanıyorum yakın zamanda bu sorun çözülecektir.

Oyun grafiksel anlamda herhangi bir beklenenin rahatlıkla cevap verebilecek durumda. Suyun pist üzerindeki görüntüsü, akşam güneşinin gözünüzü kör ettiği anlar, karanlıkta hava koşulları birden değiştiğinde nefesini kesen atmosfer ve öünüüzde ilerleyen araçların spreyinden bir şey görememek... Project CARS 2 tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bir yarış oyununda gördüğümüz en kallavi yağmur atmosferini sunuyor.

Ne kadar Sim, ne kadar Arcade?

İlk oyunda prototip araçlar muhteşem fizikle sahipken, GT serisindeki araçları kullanmak sıkıntından çatlamanıza yol açıyordu, hatırlarsınız. Bu oyunda da benzer bir durum var ve seriden serise, hatta araçtan araca oluşan keyif farkını ifade edebilmek için "zevkler renkler" kelimeleri çok yetersiz kalıyor. Bazı araçların fizikleri (Lotus 25 gibi) sanki vakit yetmemiş de üzerinde yeterince kafa yorulamamış gibi. Açık konuşmak gerekirse Project CARS serisi dışında hiçbir kalburüstü oyunda buna benzer bir şey hissetmedim. Oyunda motor sesleri vasat, en azından bu tip oyunlarda referans olarak aldığım

**Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!**



Corvette'i deneyip diğer oyunlara kıyasla-dıktan sonra buna karar vermek hayli kolay oldu. Frenajlar sırasında lastiklerden çıkan o gürültü yüzünden de frenleri sürekli olarak kilitlediğimi zannettim ve umutsuzca frenleme gücünü öne kaydırıp sorunu çözmeye çalıştım. Buraya da bir eğilmesi gerekecek yapımcının.

Oyundaki kariyer modu ilk oyuna hayli benziyor ama en azından kartingle başlamak dışında seçenekleriniz de var. Bir Touring Car pilotu, bir uzun mesafe koşucusu(!) veya bir open-wheel pilotu olmak arasındaki çizgiler biraz daha netleştirilmiş. Ayrıca aynı marka bir araçta uzmanlaştığınızda o markanın fabrika pilotu olabiliyor ve diğer etkinliklerden aldiğiniz davetler ile de sezon devam ederken başka yarış türlerini tada-biliyorsunuz. Oyunun online modunu çok fazla deneme fırsatım olmadı, özellikle de E-spor tarafı için heyecanlıydım ama karşı-laştığım şey gerçek bir matchmaking yerine oyun içi derecelerinize göre sınıflandırılmış custom sunucular oldu.

Son sözler

Project CARS 2, ilk oyuna sahip olsanız da, olmasanız da eğer yarış oyunlarını seviyorsanız kesinlikle sahip olmanız gereken bir yapım. Diğer taraftan Grand Prix Legends, Richard Burns Rally ve iRacing gibi ciddi simülasyonlar ile vakit geçiren kitle için biraz cerezlik kalıyor, açık konuşmak gerekirse. Çok sayıda pist seçeneği ve 200'e yakın araca muhteşem grafikler ve üst seviyedeki optimizasyon da eklenince önumüzdeki dönemde piyasaya çıkacak GT Sport ve Forza Motorsport 7'ye sağlam bir alternatif olacağını düşünüyorum. ■ **Kürşat Zaman**



KARAR

ARTI Muhteşem yağmur atmosferi, cennetten çıkma grafikler, çok sayıda pist ve araç seçeneği, geliştirilen fizik motoru
EKSİ Vasat sesler, yeni eklenen disiplinler özensiz olmuş



ARK: Survival Evolved

Haydi durma, sen de evcil bir dinozor edin!

Oyun sektörü öyle bir noktaya geldi ki piyasaya yeni bir oyun türü damga vurduğunda, bir süre sonra kendi alt türlerine ayrılıyor ve her geçen gün dallanıp budaklanıyor. Bir günde -hatta daha geniş bir zaman sürecine dayanırsak mesela bir haftada- piyasaya çıkan oyun sayısına baktığımızda, 2000'li yıllar ile 2010'lu arasında önemli bir fark olduğunu görüyoruz. Eskiden neredeyse

S.W.A.T gibi dinozor: Raptor
 Yazında da belirttiğim gibi oyun dinozor türleri açısından oldukça zengin. Aralarında kiçinə tekme atsanız dönüp höyükmeye üşenenler olduğu gibi, SWAT titizliğinde hareket eden Velociraptor'lar da mevcut. Her birinin zayıf noktasını öğrenmeniz için biraz zamana ihtiyacınız olacak.

piyasaya çıkacak her oyununun bilgilerini takip edebiliyorduk. Artık böyle bir durumun - bizler için bile- mümkün olmadığını söyleyebilirim. Her gün çok sayıda yapım piyasada yerini alıyor ve en popüler olanlarından biri de hayatta kalma oyunları adını verdigimiz bu ara tür.

T-Rex'in sesi uzaktan hoş gelir

Evet, hayatta kalma oyunları son yılların en popüler oyun türlerinden biri haline geldi. Elbette bu akımı yaratanlar da türün bayraktarlığını yapan birkaç oyun. Ayrıca daha önce bahsettiğim gibi hayatta kalma türü de kendi alt kategorilerine ayrıldı. Crafting ekseinden başlayan bu oyun türünde, zamanla görüntünün FPS'e dönüşmesine tanıklık etti. Rust, The Forest gibi craftinge ve keşfe dayalı oyunların yanında, H1Z1 ve PUBG gibi Battle Royale temsilcileri de bu türün önemli bir kanadını oluşturuyor. Elbette her oyun türünde olduğu gibi, bu türün temsilcilerinin de piyasada kalmayı sürdürmeli adına farklı temalara, orijinal fikirlere ihtiyacı var. Daha ilk çıktığı alfa aşamasında test ettiğim ARK: Survival Evolved da orijinal fikirlerle yoluna devam etmeyi amaçlayan bir yapım. Alfa aşamasında uzunca bir süre test ettiğim oyunu bugüne kadar birkaç ayda bir bilgisayara kurup denedim. O günden bugüne

neler değişti, ne gibi farklılıklar yaşandı gözlemledim. 29 Ağustos tarihinde tam sürüm olarak yayınlanan ARK bakalım nasıl bir

oyun olmuş?

ARK: Survival Evolved, hemen anlayacağınız gibi, diğer hayatta kalma oyunlardan ayrılmak adına farklı bir tema kullanmış. Yine birçok oyunda olduğu gibi bir adadayız. Adada uyanıp çevremize baktığımızda fark ettiğimiz ilk şey, dört bir yanımızın dinozorlar ile çevrilmiş olduğu oluyor. Diplodocus gibi devasa otoburlardan tutun da Velociraptor'a ve hatta Pteranodon gibi uçan türlere kadar pek çok dinozor türü mevcut oyunda. Ancak yaratık çeşitliliği bunlarla sınırlı değil. Dinozorlar oyunda yer alan en dikkat çekici ve özel yaratıklar olsa da birçok sürüngen, devasa kuş türü, balık türleri, memeliler ve böcek türleri de oyunda yer alıyor. Tüm bu yaratıkların bir kısmı, ıysal ve kendi halinde davranışları sergileyen canlılar. Bana dokunmayan yılan bin yaşasın tadında ilerleyen bu yaratıkların yanında istediğiniz gibi takılabilirsiniz. Bazı devasa türler, kaplumbağalar ve bazı dinozor türleri ile iyi geçinmek hiç de zor değil. Ancak bu ortamda çok daha vahşi yaratıklarla karşılaşmak işten bile değil. Bu vahşi yaratıkların bir kısmı, yeterince yaklaştığınız sürece size dokunmasalar da bir kısmı beş yüz metre öteden sizi görüp "Allah Allah" nidaları ile üzerinize koşuyor. Vahşi doğanın kendi kendine işlediği bir yapıya sahip olan bu dünyada yaşamak, özellikle oyunun ilk safhalarında gerçekten pek kolay olmuyor.

Besin zincirinin dibinde hava nasıl?

Daha önce de belirttiğim gibi bir adada uyanarak oyuna başlıyorsunuz. Bu sıralarda





yapmanız gereken ilk şey hayatı kalmak elbette ve bunun için crafting yapmaya odaklısınız. Basit bir baltadan başlayıp ateşli silahlara kadar uzanan geniş bir crafting yelpazesi mevcut oyunda. Yaptığınız her hareket, hatta nefes almanız bile tecrübe puanı demek ve kazandığınız tecrübe puanları ile seviye atladığınızda, yeni eşyalar araştırmanız için açılıyor. Her seviye atladığınızda Engram Puanı kazanıyor ve bu puanlarla teknoloji ağaçında yeterli puana sahip olduğunuz eşyaları araştırıyorsunuz. Araştırmalarдан sonra ise her eşyanın ihtiyaç duyduğu malzemeleri toplayıp, o eşyayı geliştirebiliyorsunuz. Oyunun ilk seviyeleri genellikle haritanın en güvenli noktaları olan kıyı bölgelerde geçse de, buralarda hayatı kalmak pek de parkta yürüyüş yapmaya benzemiyor. Daha iç kesimlere ilerlediğinizdeambaşa ve daha zorlu yaratıklar ve hatta çeşitli bosslarla karşılaşmak mümkün. Ancak bu seviyeye gelmek için bir hayli çalışmanız ve ekipman toplamanız gerekiyor.

Hayatta kalmak bazı eksenlerde gerçekleşiyor. Açıklık ve susuzluk en önemli konular. Çevrede

yer alan bitkisel gıdalarla ya da avlanarak karnınızı doyurabiliyor, tatlı suya girip çıktıığınızda susuzluğunuzu azaltabiliyorsunuz. Ancak gündüz vakti güneşin altında pişerek ve gece soğukta donna tehlikesi geçirmek suretiyle de hayatı veda etmeniz olası. Vahşi yaratıklardan korunmak ya da avlanmak için kondisyonunuzun yüksek olması da şart. Diğer yandan hepsi olmasa da oyundaki en büyük düşmanlarımızdan olan dinozorlar, aynı zamanda en büyük dostunuz oluyor. Oyunun başlarında sizi zorlayan bu yaratıklarla mücadele yöntemlerini keşfettiğinizde, işin seyri değişiyor. Yiyecek amaçlı olarak bu yaratıkları kullanabildiğiniz gibi ilerleyen dönemlerde onları evcilleştirip binek olarak ve hatta bir asker olarak da kullanabiliyorsunuz.

Medeniyeti sopayla getirmek

Gelelim en zorlayıcı kısma. Çoklu oyuncu modunun da yer aldığı ARK'da hem resmi hem de oyuncuların oluşturduğu sunucular yer alıyor. Bu sunucuların bir kısmı PvP, bir kısmı ise PvE sunucular. Yani co-op oynanışı da destekleyen bir oyun yapısına sahip olan

SOLDA Ateşli silahlar mı?

Şaka ediyorsunuz herhalde.

ALTTA Yeme bulunca koş, Triceratops görünce kaç!



yapımda özellikle PvP bölümü bana pek bir zor geldi. Yukarıda anlattığım onca detayla uğraşırken diğer oyuncuların bir anda gelip sizi katletmesi pek de hoş olmuyor. Bu tür oyunlarda PvP mücadelelerden uzak durmayı sevdigim için tek kişilik ya da co-op oynanış beni çok daha fazla sardı. Eğer rekabetçi biriyseniz PvP kısmı aradığınızı verecektir. ARK'in en büyük sorunu ise teknik anlamda oraya çıkıyor. Oyun alfa testindeyken, yükleme sürelerinde ciddi manada problemler vardı. Zaman zaman 10 dakikadan fazla yükleme bekleyebiliyordunuz. Daha sonra bu sorun büyük oranda giderilmiş olsa da hala yükleme sürelerinin pek kısa olmadığını belirtmek isterim. Bunun yanında oyunun optimizasyonu halen çok iyi sayılmaz, grafik ve fizik tarafında da her dakika bir bug ile karşılaşmak mümkün.

ARK: Survival Evolved, teknik açıdan hala yetersiz bir oyun ama birçok hayatı kalma oyunu gibi kısa bir sürede oyuncuyu kendine bağlıyor. Dur şunu yapalım, yok bunu halledeyim derken zaman geçiyor. Ama teknik sorunlar ve özellikle optimizasyon can sıkabiliyor. Açıkçası şu anki fiyatını pek de hak ettiğini düşünmedigim oyunu daha ucuz yollarla temin edebilirseniz hoş vakit geçirilebilirsiniz. Son olarak VersusBlack dostuma, Hugo ve Tolga Abi'ye katılan bir çocuk tadında selamlarımı iletiyorum. ■ **Enes Özdemir**



KARAR

ARTI Geniş crafting yelpazesi, uğraşılacak tonlu iş, Türkçe arayüz, DİNOZORLAR!

EKSİ Başarısız optimizasyon, grafik ve fizik motorunda oluşan hatalar



Absolver

Yemek buldun ye, dayak buldun kaç... Gerçi bu atasözü, Absolver'da pek geçerli değil. Dayak bulduğunuzda üzerine gitmeniz gerekiyor.

Absolver için bir dövüş oyunu demek yetersiz olur. Karşımızda tam teşekkürü bir "dövüş sanatları" oyunu var. Bu türde daha önce değinmiş başka bir oyun hatırlamıyorum (Yamuluyorsam, düzeltin). Oyunculara sadece çeşitli tuş kombinasyonlarına basarak, karşısındaki rakibi yemeleri gerektiğini söyleyen bir oyun değil. Duruşunuz, hareketleriniz ve tekniginiz hayatı kalmanız için güvenmeniz gereken yegane unsurlar.

Absolver, MMORPG yapısıyla oyuncuyu gezmeye yönlendiren bir oyun. Amacınız harabelerin aralarında dolşmak ve daha fazla düşmanı alt etmeye çalışmak. Öte yandan Absolver'in tam anlamıyla bir hikaye anlatlığını söylemek çok zor. Böyle bir imparatorluk neden yıkılmış, bu arkadaşların yüzüne takıtları maskenin anlamı

ne ve neden herkes dövüş sanatları konusunda bu kadar uzman?

Oyuncuya sunulan dövüş stilleri hakkında bile oldukça az bilgi var. Örneğin, anlamsızca seçmiş olduğum Windfall tekniğinin gerçekten de bana çok uygun olduğunu ilerleyen safhalarla anladım. Windfall, rakibin saldırılardan kaçip uygun zamanda seri ataklar yaptığıınız bir teknik. Öte yandan Kahlt adı verilen teknik biraz daha saldıriya yönelik. Rakıpten gelecek her türlü saldırıya açık olarak pata kute dalmanız gerekiyor. Son olarak Forsaken ise daha kaçamak dövüşçüler için sunulmuş.

Bu stillerden en uygun olsayıyla oyuna daldıktan sonra önmüze gelene bin tekme edasıyla oyunda koşturursanız, sizi bir güzel paket ediyorlar. Absolver, klasik dövüş oyunları gibi değil. Rakip,



bilgisayar kontrolünde bile olsa gerçekten çok akıllılar. Sizin dövüş teknığınızı çıkarıp kontrollü bir şekilde size saldıryorlar. Yeni teknikler için ya dayak atmali ya da bolca yemelisiniz.

Absolver'in MMORPG yanlarından da bahsetmek gereklidir. Haritada dolaşırken birçok oyuncuya karşılaşma ihtimaliniz var. Birçogu seviye olarak üstün olsa da herkes birbirine yardım etmeye meyilli. Kendinizden yüksek seviyeli oyuncuların peşine takılmak, oyunda hızlı bir biçimde ilerlemenizi sağlayacak. Bu yüksek seviyeli oyunculardan aynı zamanda hocalık teklifi alabilir ya da bağlı olduğu okula girmek isteyebilirsiniz. Her dövüş okulunun kendine has dövüş stilleri olduğu için sadece onlar üzerinde çalışacağınızı da unutmayın. Oyunun ilerleyen safhalarında kendi dövüş okulunuza açığınızı da belirteyim. Bunun için karakterinizi bir hayli geliştirmeniz gerekiyor. Yani bol bol seviye almak gereklidir.

Absolver'in PvE mantığı bir hayli keyifli olsa da iş PvP arenasına girince bir anda tepetaklak oluyor. Oyuncu kitlesi oldukça iyi niyetli, ona sözüm yok. Her PvP karşılaşmasından önce rakip saygıyla sizi selamlıyor. Ama kimsenin kimseye acıması da yok. En sıkıntılı kısım ise oyuncu bulma (Matching) tarafı. Daha henüz 5. Seviye olmamın keyfini çıkarırken, PvP arenasında karşısında 23. Seviye bir oyuncuyu görünce ne yapacağımı bilemedim. Bir noktadan sonra yediğim dayaktan keyif alır hale geldim.

Ufak tefek sorunlara rağmen, Absolver yenilikçi dövüş mekaniğiyle ön plana çıkan bir oyun olmuş. Slocap gibi oyun arenasında yeni bir firmadan böylesine iyi bir oyun çıkışmasını alıkışlamak gereklidir. Dövüş hissiyatının gerçekliği, atmosfer, dünya tasarımları ve kendisi gibi özgün köşeli grafikleriyle Absolver, son zamanlarda oynadığım en iyi oylardan birisi oldu. ■ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Yenilikçi dövüş sistemi, başarılı atmosfer, öğrenmesi kolay
EKSİ Hikaye noksan, PvP kısmı çok acımasız, kötü matchmaking





Yapım Kylotonn Dağıtım Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE
Web www.wrcthegame.com

WRC 7 ★

Sebastien Loeb'ü mağlup etmeye çalışan
Mikko Hirvonen gibi oyun...

Evolution Games ile yola çıkan WRC serisi, geçmişimiz yıllarda bayrağı Kylotonn'a devretmiş ve özellikle de altıncı oyunıyla hafif hafif kırıdanma sinyalleri vermişti. Elbette resmi WRC lisansına sahip olmanın avantajları kadar dezavantajları da var. Mesela hemen akla gerçek WRC etaplarında, gerçek WRC araçlarıyla yarışabilmek geliyor ama işin diğer taraftan bu lisanslı araçların sayısı gayet kısıtlı. Kylotonn da bunun farkında ki arkalarında kocaman difüzörleri ile asfaltı kazıyan 2017 model WRC canavarlarına, geçen yıla ait WRC araçlarını ve Romain Dumas'ının asfalt rallilerde hayli ses getirdiği, arkadan çekilişi Porsche 911 RGT'yi eklemişler. JWRC ve WRC 2 araçlarını da dahil ettiğinizde 15 farklı araç ve 55 farklı livery siz bekliyor oyunda. Sayı yeterli değil evet, ancak ne demistik, lisans sahibi olmanın dezavantajları da var.

WRC 7'nin grafiklerinde bazı geliştirmeler söz konusu. Oyun, her ne kadar detaysız ve özensiz kokpit tasarımları ve başarısız ışıklardan çekiyor olsa da, günüsgî efektleri ve başarılı pist tasarımları ile beklenileri karşılamayı başarıyor. Oyundaki 13 adet rallide bazı Epic Stage'ler bulunmakta ve normalden daha uzun olan bu etapları (Dirt Rally'de bu uzun etaplardan bolca bulunmakta.) hasar görmeden ve aracı da servis alanındaki tamirlere ayrılan 45dk'luk süreyi tehlkiye atmayacak kadar az yıpratarak bitirmek önemli.

Zorluk seviyesi artıkça rakiplerinizin hızından çok aldiğiniz hasar ve tamir süresi canınızı sıkıyor neticede.

2017larındaki yeni kuralların WRC araçlarını küçük birer Grup.B'ye çevirdiğini oyunda net olarak hissedebilmeniz mümkün. Bu yılın araçları müthiş hızlanıyor ve hızlı virajlardaki yol tutuşları da korkutacak kadar iyi. Aracın farklı zeminlere gösterdiği farklı tepkiler son derece iyi kotarılmış olsa da pistten on santim ayrıldığınız anda işler karışıyor. WRC 7'deki çevreyle etkileşim bir felaket, 3 santim kalınlığında bir korkuluk sopasına çarptığınız anda 900kg'luk araç civilemiş gibi orada kalyor, bir virajı kestiğinizde aracınız saçma sapan tepkilerle tüm tutuşunu ve ağırlığını kaybediyor ve Korsika gibi pistlerden verim alınan olmazsa olmazı olan el freni mekanikleri de size yardımcı olmak yerine ekstra zaman kaybetmenize yol açıyor.

Oyunun kariyer modunda yola 180 beyigr gücündeki, standarda yakın JWRC araçlarıyla çıkıyoruz ve ilk sezonda yarışacağınız 15 etap sizin için çok önemli bir antrenman fırsatı.

WRC 2 araçları ve nihayet WRC araçları son derece hızlı ve teknik araçlar, özellikle asfalt etaplarda yolda tutmakta zorlanabilirsiniz. Bu yüzden önceliginizi "başınızı derde sokmama" vermenizi öneririm ki zamanla hızlanacağınıza fark edeceksiniz.

Oyunun multiplayer tarafı konusunda konu-



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



şulması gereken tek şey ise başarılı co-op modu. Ayrıca oyunun mod desteği olmayacağından hareketle içeriği bitirmenizin de pek uzun süreceğini sanmıyorum.

Nihayetinde WRC 7 hiç fena bir oyun değil ancak GT Sport ve Forza 7 gibi ağır topların çıkışına yaklaşırken feci bir zamanlama ile piyasaya çıktığını söylemem gerekiyor. Ralli seviyorsanız ve Dirt Rally'den sıkıldysanız alın, aksi halde daha iyi alternatifler mevcut.

■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Başarılı sürüş hissi, lisanslı etaplar ve araçlar, geliştirilmiş grafikler

EKSİ Detaysız kokpit kamerası, pist çevresindeki objelerle etkileşim bir felaket



İNCELEME

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Mac
Web www.formula1-game.com

F1 2017

Logitech
G29 ile
inceledik!

McLaren taraftarı böyle zulüm görmede arkadaş...

Geçen seneki F1 2016 incelememde de söylemiştim, F1 lisansını aldığına başlarda hiç sevinmediğim ve ilk altı senesinde de beni yaniltmayan Codemasters'a bir haller oldu. Dirt Rally'nin aldığı olumlu yorumlar ile başlayan süreçte Codemasters, "oyuncu geribildirimlerine değer verme" dediğimiz şeyi biraz geç de olsa keşfetti ve bam, kalite bir anda tavan yaptı. Geldiğimiz noktada son söylemem gereken şeyi baştan söyleyeceğim, F1 2017 gelmiş geçmiş en iyi "F1'e özel oyun". Evet Grand Prix serisi dahil.

F1 2017'ye geçmeden önce bu senenin F1 araçlarında yapılan bazı aerodinamik değişik-

liklere değinmek gerekiyor. 2009 F1 sezonu ile beraber kullanılmaya başlanan ve arkada oluşan kirli havayı azaltarak geçişleri artırması beklenen o çırkin ötesi arka kanat nihayet tarihe karıştı. Yerini ise 2008 F1 sezonundan çok A1GP aracı olarak tanınan Lola B05/52'lerde kullanılmış benzeyen bir arka kanat aldı ve bu araçların arkasını çok daha "hareketli" hale getirdi. Bunu F1 2017'de de hemen fark edeceksizez.

Neyse, öncelikle oyun 2017 yılının tüm araçları ve pistleri yanında 12 adet de klasik araçla geliyor. Bu araçların kullanıcıları da yeni araçlardan çok farklı ve bana sorarsanız, gerçekten bir F1 aracı kullandığını hissettiğen araçlar bunlar. Bu araçları özel etkinliklerde kullanabileceğiniz gibi tek seferlik kaçamaklar da yapabilmeniz mümkün.

On senelik kariyer modu ise F1 2017'nin en çok parlayan kısmı. Genç bir pilot olarak istediğiniz takımla başladığınız serüveninizde seçtiğiniz takım ne kadar iddiyalısa hedefler de o kadar zorlaşıyor. Ne sandınız? Lewis Hamilton'in takım arkadaşı iken elbette gözler ve yönetim baskısı sizin üzerinde olacak. Ayrıca diğer takımlardaki pilotların da gözü koltuğunuzda.

Aşağıdaki fotoğraflarda görebileceğiniz gibi artık ciddi bir geliştirme ağacınız var ve her takım bu konuda farklı gelişmişlik düzeyinde. Mesela Honda motoru açık ara sonuncuyken McLaren şasisi en iyi beş şasiden biri olarak gözüküyor. Haliyle gelişime açık yer bellii ve bunun için data toplamanız gerekiyor. Antrenman seanslarında tur atarken yakıt tüketimi, lastik aşınması, sıralama hızı gibi konularla size bir hedef veriliyor ve siz de bunların

gerçekleşme durumuna göre geliştirme puanı toplayorsunuz. Her geliştirmenin belli bir süresi var, mesela ateşleme sistemini ilk yarışta geliştirmeye başladığınızda mühendisleriniz size gelip "Çin'e yetişmez ama Bahreyn'de hazır" diye briefing veriyorlar.

Oyunun pist üstü AI fiziklerinde birkaç sıkıntı gözüme çarptı, açık konuşmak gerekirse. Yarışta olmasa da antrenman turlarında çarpışığınız bir pilot manevra yapmak yerine aracı hale size dolaklı durumdayken gaza yüklenebiliyor. Multiplayer kısmı da bildiğiniz gibi, F1 2017 asla bir Assetto Corsa kitlesine sahip olmayacağı, haliyle yarışlarda saç baş yoluysunuz. F1 2017 derin kariyer modu, keyifli oynaması ve Gamepad ile de fena olmayan kontrolleri ile benim büyük beğenimi kazandı. Yine de oyunun Logitech G29 gibi bir direksiyon ile feci fark yarattığını söylemeye gerek yok.

Kısaca, F1'de son senelerin en keyifli sezonlarından biri yaklaşırken oynamazsanız üzülsünüz. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Detaylı kariyer modu, bir sürü farklı yarış türü, geliştirilmiş antialiasing, efsanevi araçlar

EKSİ AI fizikleri hala sorunlu, klasik pistler hala yok, force feedback şahane sayılmas





Yapım Pocketwatch Games Dağıtım Pocketwatch Games Tür Strateji Platform PC Web www.toothandtailgame.com

Tooth and Tail



Kemirgen olabiliriz ancak bu uygar olmadığımız anlamına gelmiyor!

RTS seviyor musunuz? Üzerine bir de pixel art serpiştirsek? Peki şirin kemirgenler ile aranız nasıl? Eğer bu soruların cevapları olumlu ise Tooth and Tail tam aradığınız oyun olabilir. Askeri üniformalar içerisindeki fareler, sincaplar ve diğer farklı hayvanları ile oldukça ilginç bir yapıp var karşımızda. Alışageldiğimiz RTS'lerden farklı bir tat sunan Tooth and Tail, bir Pocketwatch Games oyunu. Pocketwatch Games nereden tanıkık geldi bana diye düşündüyseniz hemen hafızınızı tazeliyeyim, Monaco isimli oldukça zevkli oyunu yapan geliştiricilerimiz kendileri.

Tooth and Tails, bir çok farklı kemirgeni komutamız altına aldığımız bir oyun. Haritaları ufak, kafa karıştırmayan, oldukça basit, üret ve savaş temelli bir oynanışa sahip. Elinde sancak taşıyan, kocaman, oğlu elinden alınmış ve intikam ateşi ile yanıp tutuşan bir kemirgen olarak ordumuza komuta ediyoruz. Savaş sistemi ise yine oldukça basit, elimizdeki sancağı sallayarak birliklerimize istediğimiz şekilde komuta ediyoruz. Komutamız altındaki muhteşem kemirgen ordumuza saldırımıları ya da bize doğru geri çekilmelerini emredebiliyor, istediğimiz şekilde ayırtılabilir ve bu sayede bize en iyi avantajı sağlayacak ve savaşı kazandıracak strateji gerçekleştirebiliyoruz. Hepsи çok güzel, birlikleri ayı, emir ver, karşısındaki düşmana saldır. Basit demiştim değil mi? Bazı bölümlerde öyle hiç aman şu birlik şuradan, bu birlik buradan yürüsun diye uğraşmadım ve tahmin edeceğiniz üzere acımasızca düşmanının üzerine sürdürdü. Çünkü oyun bizden türün ustası olmamızı beklemiyor. Herkesin zorlanmadan oynayabilecegi bir

yapım olmuş Tooth and Tail. Tek yapmanız gereken birlikleri doğru zamanda doğru yere yollamak ya da yerleştirmek. Tabii bir de birlikleri üretme kısmı var, o da zaten yine oldukça basit, ünitelerin üretileceği binanın gerektirdiği kaynağa erişince belirli bölge içerisinde inşa ediyoruz ve ilgili ünenin üretimi başlıyor. Bunun yanında savunma amaçlı makinalı tüfek yuvaları falan da kurabiliyoruz.

Savaş kısmı ile ilgili ipucu isterseniz hemen vereyim. Bırakın sincaplar alandaki üniteler ile kafa kafaya gelsinler. Onlar bu üniteleri oyalarken köstebekler de binaları halletsin. Keskin nişancılar zaten geri planda kalmalı, artık aramızda bunu bilmeyen oyuncu yoktur herhalde diye tahmin ediyorum. Keskin nişancılar ile düşmanın en değerli, sizin için en tehlikeli olan ünitelerini avlayın. Tabii şimdı burada oturup tek tek her yapmanız gerekeni saymayacağım, gerisi de size ve sizin komutanıza kalsın.

Tek kişilik görevler oldukça keyifli ancak tekrar ediyorum zorlayıcı değil, hatta kim böülümler bir öncekinden daha da kolay. Hatta bölüm içerisindeki Epic olarak geçen bonus görevler bile oldukça rahat tamamlanabilir düzeydeler. Ancak multiplayer kısmında söyle bir durum var. Ben AI ile birlikte oynadım, başka oyuncular ile oynamak için çok bekledim ama bir türlü bulamadı. Tek kişilik gibi değil sistem, yani oyun bize altı tip ünite seçme şansı veriyor ve bunları istediğimiz kombinasyonlar ile oyuna sürüyoruz ve savaşıyoruz.

Oyunda gerçekten potansiyel var, eğlenceli,

farklı, çok kafa yormadan düşünmeye iten bir oyun olmuş. İşten, okuldan çıktıktan sonra eve gelip biraz soğumam lazım, çok da kendimi kaptırmadan bir oyun oynamak istiyorum diyenler için biçilmiş kaftan olmuş. Zaten bu oyun öyle tüm gününü isteseniz de size harcatmayacak bir yapım. Grafikleri pixel art (Çok severim) ancak bu oyun için doğru seçim bence. Müzikler de atmosfere uygun olarak hazırlanmış. Oynanışındaki o sadeliği sayesinde günün tüm yorgunluğunu sizinle atmanıza yardımcı olacak.

Ben beğendim, umarım sizler de beğenirsiniz dierek bitiriyor ve kemirgenlerim ile bir görev daha yapmak üzere incelememi burada sonlandıryorum. Umarım bu sayfalarla tekrar görüşmek dileği ile, iyi eğlenceler.

■ Sonat Samir

KARAR

ARTI Farklı ve eğlenceli yapı, güzel pixel art grafikler, atmosferi tamamlayan müzikler

EKSI Grafik tarzı herkesin hoşuna gitmeyecek, oyun haddinden fazla kolay





Yapım Larian Studios Dağıtım Larian Studios Tür RPG Platform PC Web www.divinity.game

Divinity: Original Sin 2

Hikâyeler hazırlansın, karakterler yaratılsın, içecekler hazırlansın ve artık zarlar atılsın!



Masa üstü RPG deneyimi büyük bir heyecanıdır. Fakat her heyecanın sonunda olduğu gibi kimi zaman bekleneni verir, kimi zaman da vermez. DM bulmak bir ciledir, bulunan DM tecrübesizse bu da bambaşka bir sorun yaratır. DM iyi olduğu durumlarda illa arada bir yerde oyunu trollemek isteyen birileri çıkar. Her şeye hazırlanmış olsa bile ortalama bir FRP grubu ile eğlenceli vakit geçirip, kaliteli oyun deneyimi yaşamak gerçekten zordur. Benzeri bir durum dijital dünyada da söz konusu ve masa üstü RPG deneyimini dijital ortamda olabildiğince yaşamak isteyenlerdenseniz, birazdan mutlu olacaksınız demektir.

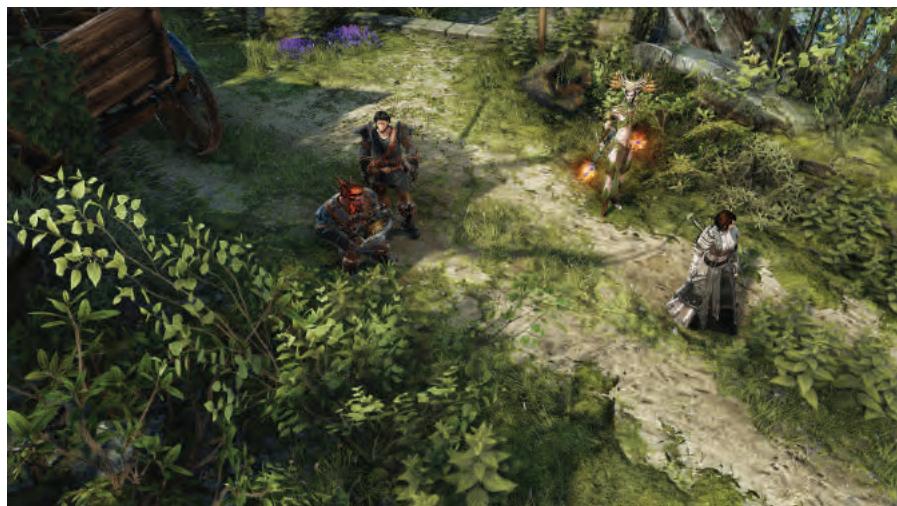
Kötülüğe karşı bir savaş

Seriyi takip edenlerin iyi bileceği üzere, Divinity birçok epik fantezi hikâyesinde olduğu

gibi kötülüğe karşı olan bir savaşı anlatır. Original Sin 2'de de durum pek değişiklik göstermemiştir. Hikayemiz, Bishop Alexander the Innocent'in piyasadaki tüm Sorcerer'ları suçlu ilan etmesiyle başlıyor.

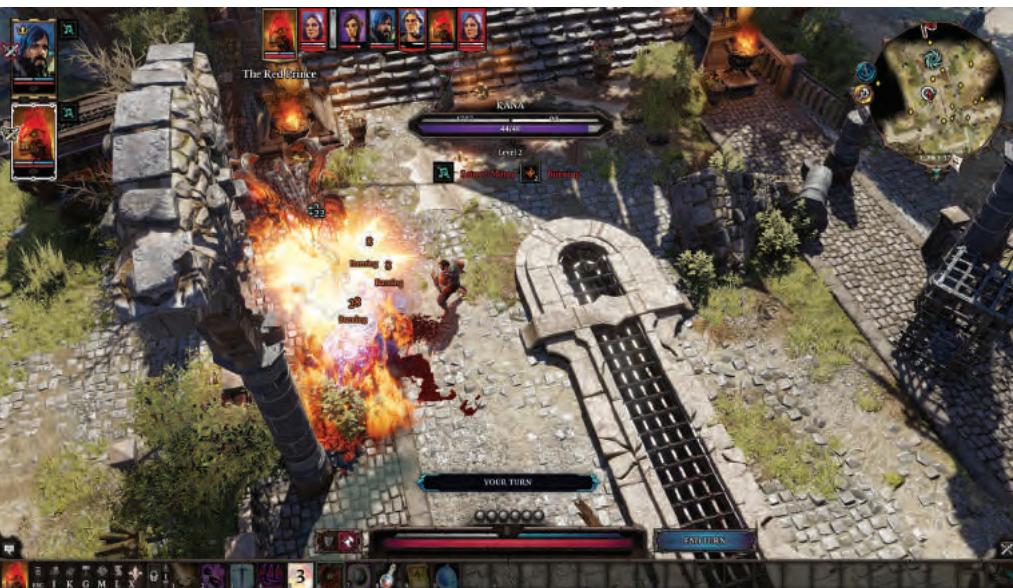
Ortaya atılan bu iddiaya karşı gelen bir karakteri canlandırdığımız yapımda, nihai amacımız Alexander kişisini ortadan kaldırmak. Oyun'a girdiğimiz anda birçok CRPG yapımda olduğu gibi karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Buradan Human, Elf, Dwarf, Lizard ya da Undead ırklarından birisini seçebiliyoruz. Esas fark yaratansa "custom" karakter ya da yapımcılar tarafından isimlendirilmiş, kendi hikâyelerine sahip karakterler yaratılmaktır. Her ırkın oyuna derinden etki eden avantajları ve dezavantajları

mevcut. İrk seçimimizi yaptıktan sonra sıra sınıf seçimine geliyor. İrk konusunu az biraz düşündürseniz hazır olun; zira Original Sin 2'de tam tamına 14 farklı sınıf bulunuyor. Bu sınıflar arasında klasik Rogue, Wizard gibi isimlerin yanı sıra, Inquisitor ve Witch gibi farklı sınıflar da kendilerini gösteriyor. Her karakterin kendisine ait özellik puanı ve yeteneği bulunduğu için ırk - sınıf uyumunu iyi ayarlamak şart. Bu noktadan yola çıkarak, Original Sin 2'de yaratılan sayısal verilerin derinliğine inmekte fayda var. Toplamda altı adet ana özellik puanı olsa da, bu puanlar üzerinden hesaplanan çok fazla alt başlık bulunuyor. Bu sayede tipki masa üstündeki bir RPG sisteminde oyun deneyim ediyormuşuz hissiyatına, daha en baştan kapıl-



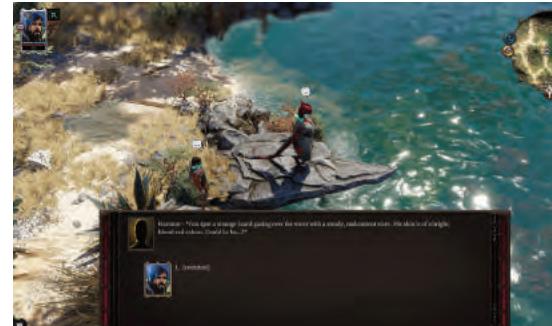
Mesafe

İkinci oyun ile birlikte savaşlara yönelik kritik bir adım atılmış ve düşmanların bizleri fark etme mesafesi görülebilir hale gelmiş. Tıpkı Commandos oyunlarında olduğu gibi ne zaman fark edilebileceğimizi bilmek, savaşın tüm mekaniklerine etki etmiş. Özellikle "sneak" özelliğinin etkin olduğu bir oyun için önemli bir karar.



SOLDA Animasyonlar ve görsel efektler çok detaylı. Hemen her yerde farklı bir animasyon görmek mümkün

ALTTA Anlatıcının oyuna olan etkisi şahane... İnsan kendisini masa üstünde RPG oynuyor-muş gibi hissediyor!



mak işten bile değil. Karakterin nasıl seviye atladığını detaylı bir şekilde görebilmek, ney, ne derece başarabileceğimizi önceden hesaplayabiliyor olmak kesinlikle oyuncu ve karakter arasında etkileşimi kusursuz hale getirmiştir. Geçelim detaylara, Original Sin 2 görsel olarak kesinlikle muazzam bir dünya sunuyor. Her türlü detay, bir CRPG oyunu için fazlasıyla ön planda. Çevre ile etkileşimse yine ilk Original Sin'de olduğu gibi üst seviyede. Hemen her yerden bir şey bulmak mümkün! Bu da oyun haritasının ne kadar dinamik olduğunu bir göstergesi. Henüz başlangıç haritasında bile etrafta bulunacak o kadar çok şey var ki anlatamam.

Efendim, oyunumuzun sadece görüntüleri güzel değil. Aynı zamanda kullanılan fizik motoru sayesinde "olmaz" dediğiniz birçok şey olabiliyor. Misal, tipki ilk oyunda olduğu gibi bir su birkintisinin üzerine elektrik temas ederse, suyun bağlı olduğu herkesi elektrik çarpiyor ya da herhangi bir yerdeki asit bulutlarını ateş ile yakabiliyor, ateş ile kaplı bir yeri su ile söndürebiliyor. Bu tarz noktaların sağında solunda "genelde" bazı bonuslar bulunuyor. Tabii bu elementler arası etkiyi, genel geçer savaşlarda da kullanmak mümkün. Harita üzerindeki bu etkileşim alanları sayesinde, her an bir sürpriz ile karşılaşabiliyoruz. Kimi zaman hazine, kimi zaman da belamızı bulunuyor, orası da ayrı bir konu...



Sıkıntı çıkabilir

Original Sin 2'de kullanılan diyalog sistemi, ilk oyuna göre büyük ölçüde değişmiş. Hatırlarsanız ilk oyunun diyaloglarında seslendirme yoktu ve ancak yeni bir yama ile eklenebilmişti. Nitekim yeni oyunumuz her türlü seslendirmeye sahip. Ayrıca diyaloglar belirli bir kısır döngü içerisinde dönüyor; aksine biz konuşukça bambaşka yönlere doğru eviriliyor.

Parti içerisinde biz artı üç kişi, yani toplamda dört kişi olarak ilerleyebiliyoruz. Eğer bir konuşma esnasında partide başka oyuncular da varsa, o oyuncular için de farklı konuşma seçenekleri çıkıyor. Bu sayede farklı şekilde oyun senaryoları deneyim edebiliyoruz. Ayrıca bir anlatıcının hikâyeyin gidişatı hakkında genel bilgileri vermesi de kabası! Konuşma ile çözülemeyen işlerse pek tabii bazı kılıçlar, bir takım büyüler atılmasına sebebiyet verebiliyor.

Original Sin 2'deki savaş sistemi şahsen çok sevdigim Action Point üzerine dayalı, inisiyatif kullanılan bir mekanik. Savaş başladığı zaman haritanın üst kısmında inisiyatif sırası belirirken, aşağı kısımda da toplam AC puanımız gözüküyor. Karakterlerin hangi mesafeye, kaç AC harcayarak gideceği önceden biliniyor. Eğer bir tur içerisinde sahip olduğunuz tüm AC'yi kullanmak istemeysek, kalan puanları bir sonraki tura saklayabiliyoruz. Fakat sakladığımız puanlar, toplam AC kutucuklarından daha fazlasını vermiyorlar. AC mekanigine olan bu yeni yaklaşım oyuna farklı bir tat katmış diyebilirim. Savaşlar esnasında özellikle elementlerin rolü büyük. Bu sebepten hangi yeteneklerimizi, hangi düşman ve bölge üzerinde kullanacağımıza dikkat etmemiz gerekiyor. İşin en güzel kısmışa tüm bunları co-op olarak deneyim edebilmek. Özellikle arkadaş çevresi ile çıktı-

lan yolculuklar, kesinlikle masaüstündekine çok yakın bir RPG deneyimi sunuyor. Açıkçası Divinity: Original Sin 2 düşündüğümden çok daha fazla ile karşıma çıktı. İlk oyun da fena değildi ama ikinci oyunun bu kadar detaylı ve kaliteli olacağını düşünmemiştim. Yazımın genelinde de bahsettiğim ve yapımcıların da üzerinde sıkılıkla durduğu gibi, bu oyun özellikle pen & paper RPG'leri CRPG olarak, dijital ortamda deneyim etmek isteyenler için biçilmiş kaftan. Eğer RPG seviyorsanız, hele bir de CRPG hayranıysanız düşünmeden alın derim.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam harita ve etkileşimler, farklı karakter ve sınıflar, sonu gelmeyen bir özgürlük hissi, eğlenceli co-op mod, derin senaryo

EKSİ Görev log'u üzerindeki karmaşa, yabancılarla co-op oynamanın zorluğu

95



Yapım Sega Dağıtım Deep Silver Tür Aksiyon, Macera Platform PS4, PS3 (Sadece Japonya) Web yakuza.sega.com/kiwami

Yakuza Kiwami

Efsanenin öncesine gittik. Peki ya her şeyin başladığı yere
yeniden gitmeye hazır mısınız?



"2006 yılının son günleriyydi" diye bir başlangıç yapmıştım Yakuza 0 yazımında. Kaderin bir cilvesi edasıyla Kazuma Kiryu ile tanışmış, adeta ağzımın suyu akmişti. Şimdi Sega benim ağzımın suyunu akıtan bu PS2 oyununu almış, evirmiş - çevirmiş ve yepis-yeni yaparak PS4'e hazırlamış. Yaklaşık on bir sene sonra yeniden ilk maceraya adım attığında bu sefer sadece ağzımın suyu akmadı. "Nishikiiiiii!!!" diye bağırrarak odayı göl yaptırm göl!

Bilenler zaten ezbere biliyorlardı, da, bilmeyenlere Yakuza 1'in; pardon Yakuza Kiwami'nin epik macerasını kısaca özet geçeyim. Kazuma Kiryu ve Akira "Nishiki" Nishikiyama, yetimhanede bir diğer kız ar-

Gorocan

Bu sefer oynanabilir karakter olmasa da Goro

Majima yine tüm haşmetiyle Kiryu'nun başının etini yiyor.

Uzak kalmayan Yakuza hayranlarına duyurulur.

kadaşları Yumi ile beraber büyümüştür. Kiryu ve Nishiki, Tojo Klanı'na hizmet eden Dojima Ailesine Shintaro Kazama'nın himayesi sayesinde katılmışlar ve yıllar boyunca iyi hizmet ederek rütbe atlamlardı. Öyle ki; Kiryu kendi ailesini kurmaya bile hazırlanıyor. Gelgelelim, özellikle Yakuza 0'da altın günlerini yaşayan Daigo Dojima eski ihtişamından uzakta, kadın düşkübü bir adama dönüşmüştür. Daha beteri, gözünü Yumi'ye dikmiştir. Zaten olan olur ve Kiryu aldığı bir telefon ile sarsılır. Dojima, Yumi'ye sahip olmaya çalışmış, onu korumak isteyen Nishiki de patronu Dojima'yı delik değil etmiştir. Kiryu aparatopar olay yerine gider ve Nishiki'ye Yumi'yi alıp gitmesini söyler. Cinayetin suçunu üstlenir ve tam on senesi hapishanede geçer. On sene sonra Kiryu dış dünyaya adım attığında artık hiçbir şey eskisi gibi değildir. Tojo Klanı aileleri adeta bir iç savaşta, Nishiki kendi ailesini kurmuş ve acımasız bir lider olmuş, klanın on trilyon Yen'i (doksan milyon dolar) ve Yumi ortadan kaybolmuştur.

Hayrına dönüş

Uzun bir aradan sonra eskiyi görmek çok güzel. Üstelik firma oyunu elden geçirmek

le kalmamış, çeşitli eklemeler de yapmış. Mesela oyunun başında Yumi'ye doğum günü hediyesi almamız veya birazdan detaylı bahsedeceğim Majima Everywhere gibi...

En büyük artı ise berbat İngilizce dublajın Kiwami'de olmaması. İlk Yakuza oyunu batıya İngilizce dublaj ile çıkarılmıştı ve negatif dönüşülerden sonra ikinci oyundan itibaren batı dünyası da orijinal dublajlı sürümü kavuşturdu. Hatırladıkça gerçekten tüylerim diken diken oluyor. Tabii ilk oyunu oynarken bilemiyoruz ama ikinci oyundan sonrası gördükten sonra "biz ne dinlemişi öyle?" demeden edemedim. Hele Shintaro Kazama'nın adını Kazuma Kiryu'ya benzettiği için Shintaro Fuma olarak değiştirmelerini hatırlamak dahi istemiyorum. Bir diğer değişiklik de kayıt sisteminde göze çarpıyor. Artık meşhur telefon kulübelerine ek olarak, istediğimiz zaman menüden de kayıt yapma imkanına sahibiz.

Zaten iyi olan bir senaryo eklemelerle zirve yapsa da Yakuza 0'dan sonra küçük kopukluklar göze çarpımıyor değil. Örneğin, Yakuza 0'da Tojo Klanı başı



Masaru Sera önemli bir yere sahipken ilk oyunda/Kiwami'de iki dakikalık oyuncu. Veya Nishiki'nin bahsi geçen ve hastanede yatan kız kardeşi kimdi? Yakuza 0'da neden hiç bahsi geçmedi? Bu tarz şeyleriste. Dövüş sistemi Yakuza 0 ile aynı. Akıcı ve zevkli combolar yapabileceğiniz dövüşlerde Kiryu ile dengeli Brawler, hızı dayalı Rush ve güçle dayalı Beast teknikleri ile dövüşebiliyoruz. Ek olarak Dragon tekniği de var ve bu tekniği Majima Everywhere'de, çok sevdiğim ve Yakuza 0'da da oynanabilir karakter olarak karşımıza çıkan Goro Majima'yı pataklayarak geliştirebiliyoruz. Şehirde gezinirken anısızın karşımıza çıkan Majima'ya meydan okuyarak Kiryu'nun Dargon teknüğine ilave yetenekler katabiliyoruz. Diğer teknikleri ise dövüşlerde kazandığımız deneyim puanlarını kullanarak geliştiriyoruz. Yakuza 0 ile ilk defa geçilen para ile level atlama olayı yeniden eski haline çevrilmiş yani. Elli kişi ile konuşma, Brawler stilinde Elli kişiyi yenme gibi meydan okumaları gerçekleştirdiğinizde ise CP puan kazanılıyor ve bunlarla da Bob adındaki garip

palyaço makyajlı elemandan silah, daha hızlı koşma gibi yetenekler satın alabiliyoruz.

Kiryu'nun pikselleri

Ana hikayenin yanında elbette yine yapılacak tonlu iş var. Mini oyunlardan yan görevlere kadar envai çeşit atraksiyon mevcut ve benim tavsiyem özellikle mümkün olduğunda çok Majima Everywhere meydan okumalarını gerçekleştirsin ki güçlü bir Kiryu'ya kavuşun. Bilhassa Yakuza 0'da dikkatimi çeken fazla çocuksu hareketler, tipki ilk çıkan oyunda olduğu gibi Kiwami'de de minimal seviyede, ki bu iyi bir şey. Grafikler tipki Yakuza 0 gibi göz dolduruyor. Bu arada, sürekli Yakuza 0 ile kıyas yapmanın sebebi batıda bir önceki çıkan oyunun o olması. Yakuza 6'da görmeyi dört gözle beklediğim yeni Dragon Engine grafik motoru Kiwami'de tercih edilmemiş. Bunun sebebinin de Kiwami'nin Japonya'da aynı zamanda PS3'e de çıkması diye tahmin ediyorum. Yaşayan şehir Kamurocho'yo da iki satır değinelim ama, dimi? Her oyunda olduğu gibi

envai çeşit alışveriş mağazası, gerek enerji doldurmak gerekse sadece zevk için yemek yenilebilecek restoranlar ve eğlencenin dibine vurabileceğiniz arcade salonları şehrin sokaklarını süslüyor. Pek sevmediğim karaoke barlar da (Kiryu o karizma ile şarkı söylemesin lütfen) elbette mevcut. Sokaklarda yürürken insanların yaptığı dedikodular, onlara çarparken verdikleri tepki, serseriler, garip tipler kısacası capcanlı bir Kamurocho var karşımızda. Hiçbir şey yapmasanız bile Kiryu'nun bi sigara yakması da hoş bir ayrıntı. Sağa sola koşturken de gözlerinizi dört açın. Şehre anahtarlar sağlanmış durumda ve bunlarla kilitli dolapları açarak faydalı eşyalar elde edebilirsiniz. Hideo Kojima reis'in MGS'lerinden hatırlayabileceğimiz uzun ara sahneler de Yakuza'nın kalıplışı bir parçası olarak yine karşımızda. Aslında daha bahsedeyecek çok şey var ama bize ayrılan sürenin ne yazık ki sonuna geldik. Karşımızda çok başarılı bir yeniden uyarlama var ve ikinci oyuncunun uyarlaması da Aralık başı Japonya'da piyasaya sürülecek. Benim hedefim ise 2018'in ilk aylarında piyasaya çıkacak olan Yakuza 6: The Song of Life. Bu arada, aynı yapımcıların elinden bir Hokuto no Ken oyunu geliyor! Tipki Yakuza tarzında olacak olan ve adı da Hokuto ga Gotoku olacak oyun 2018 yılında Japonya'da piyasaya çıkacak ve Kenshiro'yu Kiryu'nun seslendiricisi Takaya Kuroda seslendirecek. ■ Rafet Kaan Moral



KARAR

ARTI Başarılı grafikler, hikayeye yapılan eklemeler, doyurucu içerik ve başarılı dövüş sistemi

EKSİ Yakuza 0 ile arasındaki küçük hikaye kopuklukları





Yapım Shining Pixel Studios Dağıtım Iceberg Interactive Tür 4X Strateji Platform PC Web www.orientalempires.com

Oriental Empires

4X Strateji mahsülü yepyeni bir oyun

Strateji denildiğinde akla ya sıra tabanlı uzun seanslar süren oyunlar ya da RTS türünden olanlar gelir. İki türün seveni ve beğeneni de var. Kendine göre ayrı kuralları olan bu türler bizleri yepyeni heyecanlara sürüklüyor. Tarihte olup biten savaşları ya da yakın gelecek, hatta uzayda geçecek konuları işleyen yapımlar da kendine yer buluyor. Bu yazda konuğumuz Oriental Empires 4X Strateji türünde, ilginç gözüken bir yapım.

Öncelikle 4X nedir bilmeyenler için açıklayalım. "4X" tabiri, İngilizce olan 4 kelimeden "eXplore, eXpand, eXploit ve eXterminate" (Keşfet, yayıl, sömür, yok et) gelmektedir. Oyuna yeni başladığınızda önce keşfetmeye, aynı zamanda yayılmacı bir politika izlemeye başlıyor, devamında gücsüz olan rakiplerini ve çevreyi sómurmeye, eğer başarabiliyorsanız güçlü olanlarını da yok etmeye yöneliyorsunuz. Tabii işler her zaman bu saylığımız sırada ve kolaylıkta olmuyor.

Bütün bu veriler ışığında antik Çin medeniyeti üzerine kurgulanan Oriental Empires, uzun bir süredir tür sevenler tarafından bekleniyordu. Şahsen RTS seven biri olarak

4X stratejilere çok uzak değilim, oyuna söyle bir göz attığında üzerinde düşünüldüğü ve titiz çalışılmak için gayret edildiği anlaşılıyor. 14 Eylül'de piyasaya çıkan yapım yaklaşık 1 yıl erken erişim sürecinde kalmış. Bu süreçte diplomasi ve savaş mekanikleri de dahil olmak üzere birçok nokta ilden geçirilmiş.

Konu Çin olunca ve ben de çok meraklısı olmayınca, Faction ekranında "hmm, iyimiş?!" diyerek kendime bir taraf seçtim. Seçtiğiniz tarafa göre gelen artılar ile birlikte nasıl oynamanız gerekişi konusunda bonuslara sahip oluyorsunuz. Bu noktada siz galip getirecek kilit nokta savaşlar. Fakat savaşmak kadar teknolojik ve kültürel olarak da üstün olmanız gerekiyor. Oyun içinde o geliştirme ekranına geçtiğinizde ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacağınız.

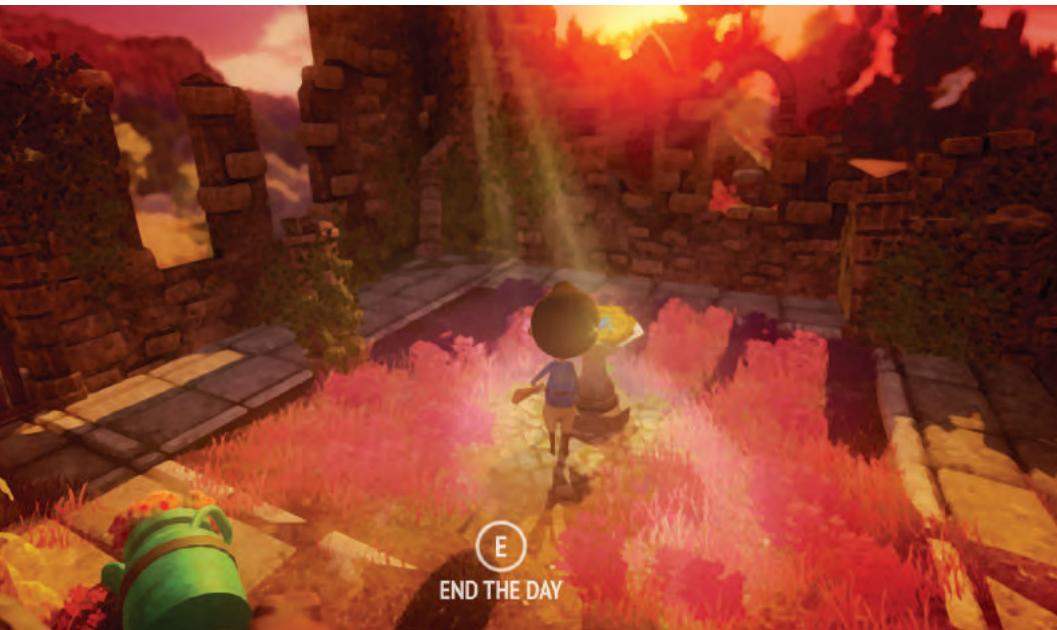
Grafikleri göze fazla batmayan yapının belki de tek sıkıntı yaratacak kısmı müzikeri. Mistik ortamı vermek isterken özellikle doğu kültürünü fazlasıyla içeri taşıyan yapımcı ekip, Çin vb. bölge kültürünü sevmeyen kişilerin katlanamayacağı bir ambiyans müziği seçimi yapmış. Beşinci

saniyeden sonra komple kapattım, kafa ağrıtır bir hale geliyor oyun uzadıkça. Genel olarak fena bir yapım değil. Lakin daha yürümesi gereken çok yol var ekibin. Bağımsız bir geliştirici olarak ortalamanın üzerinde bir işe imza attıklarını da söylemeden geçemeyiz. Yapımı hem tek başınıza hem multiplayer olarak arkadaşlarınızla oynayabiliyorsunuz. Çayı kahveyi alıp başına geçtiğinizde geceleri gündüze bağlayabileceğiniz, türü seviyorsanız oldukça zaman geçirebileceğiniz bir oyun. ■ İlker Karaş

KARAR

ARTI 4X Strateji ve doğu kültürü sevenlere nimet niteliğinde
EKİSİ Doğu kültürünü sevmiyorsanız, işiniz zor





Yapım Ovosonico Dağıtım 505 Games Tür Macera Platform PC, PS4 Web 505games.com/games/last-day-of-june

Last Day of June ★

Sevdığını kurtarmak için neler yapardın? Neleri feda ederdin?

Macera oyunlarının kendisine has bir yapısı vardır. Bazılarının işleyışı, derinliği ve müzikleri kalbinize hızla dokunur. Bazıları oynanış süresince sizi bayar ve sadece sonundaki göndermeleri veya şok edici etkileriyle, sizi koltuğunuza kilitlemeye başarır. İki yoldan da gitmeyi başaran Last Day of June, macera severleri gözyaşlarına boğabilecek bir yapıp. Merak etmeyin, iyi anlamda tabii ki. Last Day of June, dram ve etkileyici müziğin bir arada harmanlandığı, oyuncunun hafif bulmaca türüne olan yakınlığını tekrar alevlendiren oyunlardan biri. Hikayemiz bizi June ve Carl ile tanıştırıyor. Ancak June'un kaderi, ne yazık ki istemediğimiz şekilde karanlık koridorlarda ilerliyor. Carl, sevdığı kadını kurtarmak için elinden gelen her şeyi yapmaya çalışıyor ve bunun için "sihirli" gücüne ihtiyacı var. Ne demiştiğim, birbirini tetikleyen olaylar neticesinde amacımız, June'u kurtarmak. Bu süreçte, June'un hikayesine bağlı ve onun kaderini değiştirmeye çalışan birey olarak, yeri geliyor hikayemizdeki minik çocuğun topla oynamasını engelliyor, yeri geliyor avcının kuşu vurmasını engelliyor veya aslında uğmaması gereken uçurtmanın, taşınan kadının kutularını toparlamasını sağlıyoruz. Kafalar iyice karıştı değil mi? Güzel. Oyunda kontrol ettiğimiz belli karakterler mevcut. Her biri, June'un kaderiyle bağlantılı. Bu karakterleri tek tek

kontrol ederken, June'un hayatını kurtarma-ya çalışıyoruz ve bu bağlamda yapmamız gereken, aslında gerçekte zaten gerçekleşmiş olayları, biraz farklı yönlerde çekmek. Tabii bu sırada gerçeklige olabildiğince sadık kalmak da önemli.

Oyun gerçek anlamda "güzel". Bizi karşılayan altı karakterin yanında, iki de hayvan karakter mevcut. Gözleri olmayan ve koca kafalı dostlarımız, aslında birer süper kahraman-dan farksız. Karakterlerin hiçbiri, bildiğimiz dilde konuşmuyor. Yapımı firma tipki The Sims oyundan gibi karakterlerin kendisi-ne has bir dili olsun istemiş. Ayrıca, oyuncun atmosferine dikkat ettiğimizde bol bol renoir esintilerine denk geliyoruz. Doğanın güzelliğinin tadını çıkartırken, bir yandan da 1950'leri yansitan detaylara hayran olmamak imkansız. Üçüncü güzel detay ise oyuncun dizaynı. Last Day of June, sadece hikayeden oluşan ve tıkla geç kafasında bir oyun değil. Yani, gerçek anlamda başarılı bir oyun. Hiçbir ipucu verilmeden çözülmesi gereken bulmacaların yanında, hafızanızın da kuvvetli olması gerekiyor.

Oyun, hem Carl'ın zihinde, hem de gelecek ve geçmişte geçiyor. Belli noktalarda tarihi sürekli tekrar ve tekrar yaşamak zorunda kalıyoruz. Bu noktada aynı ara videoları izleme, bazlarınızın sıkılmasına neden olabilir.

Spoiler vermeden yazacak olursam, oyuncun sonu "mükemmel".

Sonuç olarak duygusal anlamda oyuncuya kalbinden vuran Last Day of June, harika karakterlerinin yanında ilginç çizimleriyle de dikkat çekiyor. Oyun, ayrıca ödüllü müzik yapıcı Steven Wilson, yönetmen Massimo Guarini ve yönetmen/yazar/animatör Jess Cope gibi özel isimlerin bir araya gelmesiyle ortaya çıktı. Sağda solda kontrol ettiğimiz karakterin anılarını toplamak isterken, yaklaşık 3 saat süren oyumuz, her dakikasında macera türünü sevenleri tatmin etmeyi başarıyor. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

ARTI Suluboya konseptinde çizimler, hayranlık uyandıran atmosfer, ilginç bulmacalar, başarılı hikaye
EKSİ Oynanış süresi kısa ve tekrar oynamak için bahane üretmek zor.





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Strateji Platform Switch Web ubisoft.com/en-us/game/mario-rabbids-kingdom-battle

Mario + Rabbids: Kingdom Battle ★

Switch'in en önemli 3 parti oyunu düşündürmek, güldürmek, sinirlendirmek ve hepsinden önemlisi eğlendirmek adına raflardaki yerini aldı!

Nintendo Switch tartışmasız şekilde son dönemde beni en çok şaşırtan konsol olmayı başardı. Wii U'nun inanılmaz satış grafiği ve çıkışta yaşadığı çeşitli problemler sebebiyle oldukça mesafeli yaklaşışım konsol, düşündüğüm aksine son dönemin en başarılı cihazlarından birisi oldu. Ne var ki konsolun 3. parti oyun konusunda çeşitli sorunları olduğu da su götürmez bir gercekti. En azından şimdije kadar... Mario + Rabbids: Kingdom Battle, XCOM oyuncularına çok da yabancı gelmeyecek bir yapım. Lideri Mario olan ve en az bir tavşan barındıran üç kişilik bir ekibi yönlendirdiğimiz oyunda, rakiplerimiz ise diğer tavşanlar. Bosslar dışındaki normal tavşanlar gibi olsa da, midboss -oyunda mini bosslar bu adı alıyor- ve bosslar tavşanların çeşitli Nintendo karakterleriyle birleşmiş hali. Oyunun henüz başlarında karşılaşacağınız bir Donkey Kong var ki, anlatmak imkansız... Oyunun temelini oluşturan bu tur bazlı savaş bölümleri dışında da klasik Mario oyunlarına benzer şekilde numaralandırılmış bölümler arasında ilerlemeniz gerekiyor. Bu ilerleyişte sandıklar aracılığıyla bazı açılabilir silah, 3D figür, müzik gibi içeriklere erişebiliyorsunuz. Aynı zamanda gizli Dünyaları açmak için de çözmeniz gereken çeşitli bulmacalar oyunda yer alıyor. Genellikle o Dünyayı tamamladıktan sonra kazandığınız özel gücünüzü kullanarak tamamlayabileğiniz ve böylece oyuncunun tekrar oynanabilirliğini artıran bu bulmacalar çok da zor sayılmazlar.

Oyunda ayrıca her bölümde geçmek için kullanılabileğiniz farklı kombinasyonlar bulunuyor.

İster Luigi'nin uzun mesafe atış yeteneğinden faydalabilir (Evet Luigi oyunda bir sniper.); isterse de Rabbid Mario'nun yakın mesafe gücüyle düşmanınızı ağızına acımasızca vurabilirsiniz. Oyunda yönetebildiğiniz 8 karakter bulunuyor. Bunlar: Mario, Luigi, Peach, Yoshi ve bu karakterlerin Rabbid versiyonları. Çeşitlilik muazzam olmasa da yeterli denebilecek düzeyde. Özellikle karakterlere yapabildiğiniz güçlendirmelerin ve alabildiğiniz silahların çeşitliliğini de hesaba katınca.

Mario + Rabbids: Kingdom Battle tam anlaşıyla bir şaheser olmasa da, Mario evreni ile Rabbids'i inanılmaz güzel harmanlayan, yer yer inanılmaz zorluktaki bölmüleriyle saç baş yoldurutan, yer yer tavşanların aptallıklarıyla kahkaha attırabilen bir yapım. Switch sahibi seniz kesinlikle kaçırma!



KARAR

ARTI Muazzam Mario ve Rabbids harmanı, düşündürücü bölümlerler, yüksek tekrar oynanabilirlik,

EKSİ Çeşitli kamera hataları

(85)



Uzun versiyona buyurun!

Mario + Rabbids: Kingdom Battle, buradaki kısıtlı yerimizde anlatıp bitiremeyeceğimiz kadar özel bir oyundur, en azından Tolga bu konuda çok iddialı. O yüzden sizleri aşağıdaki QR-Code aracılığıyla, incelemenin uzun hali içi

LEVEL Online'a davet edelim.



Yapım Wales Interactive Dağıtım Wales Interactive, Perpetual Tür Korku Platform PC, PS4, XONE, PSVR Web walesinteractive.com/dontknocktwice

Don't Knock Twice

Garip sesler, cep telefonuna gelen gizemli mesajlar, pencerenin ardından karanlık siluetler...
Korkmak ya da korkmamak, işte bütün mesele bu.

Hali hazırda korku oyunlarından çok korkan bir insan olduğum için Don't Knock Twice resmen ilaç gibi geldi; gizemli bir evde yapayalnız olduğunuzda başınıza gelebilecek her şeyi oyuna eklemişler sağı olsunlar. Chloe'nin annesi Jesse olarak bu gizemli evde dolanıp bol bol korkmam gerektiğini, ancak ve ancak bu oyuncuun aslında 2016 yapımı İngiltere menşeli bir film olduğunu öğrenince anladım. Diğer türlü nedensiz bir şekilde evde dolanıp duran, kimiksiz bir karakter olacaktım.

PS4 ve PSVR ikilisi ile deneyimlediğim oyun, dediğim gibi bizi sıradan bir Amerikan evinde ağırlıyor. Aslında çok sıradan da değil; biraz malikane gibi bir hal var. Evin odaları, mekanları, normal bir korku filminde olması gereği gibi: Siz arkanızı döndüğünüzde devrilen masa lambalarına da sahip, kimin itelediğini bilmediğiniz bir topun sekebileceği merdivenlere de... Elbette şimşek çaktığında kapının önünde bir siluet olarak görebileceğimiz davetsiz misafiri bizle buluşturan camlı giriş kapısını da unutmayalım. Resident Evil 7'nin birkaç basamak aşağısı olarak düşünebileceğimiz Don't Knock Twice

ile ilgili en büyük problem, kontrol mekanizması. "Motion sickness" a mahal vermemek için "tıkla, ilerle" şeklinde çağ dışı bir kontrol mekanizması belirlenmiş ve bu da oyunu, ilk defa oyun oynayan biriyim gibi oynamama mahal verdi, bir hayli sinir oldum. Şöyle ki karakterimi "yürütmek" için önmüzdeki bir noktaya X ile basıyoruz ve karakterim oraya işinlanıyor. Sanki 7th Guest oynuyorum; yıl 1993. Etrafımızda dönmek için de Kare ve Daire tuşlarını kullanıyoruz. Onlar da dört kademeden oluşan bir dönüş yapıyor; ancak 90 derecelik dönüşlere izin var. Hal böyle olunca da ilerlemek, çevremize bakmak bayağı bir zorlaşıyor. Bunun ötesinde etraftaki kağıtları, dergileri okumak istediğimizde ekrana gelen yazılar da net okunamadığından kör olmanın eşigine geliyor.

İçinde bulunduğumuz ev bizi, genellikle açılmayan kapıları açmaya yönlendiren bulmacalara itiyor. Sürekli çekmeceleri açıp, eşyaları kaldırıp detektiflik yapıyoruz. Ve bunlara da elbette korku öğeleri ekleniyor. Misal oyunun hemen en başında, birinin cama "tık, tık, tık" diye vurduğunu duyuyoruz. Cama gitsen bir türlü, gitmesen bir türlü... Ses hiç kesilmeyince ortam daha da geriliyor ama sonradan anlıyorsunuz ki bu, sadece o ortamda bir gerilim yaratmak

în hazırlanmış bir enstantane. Yani cama yaklaşırsanız kimse üstünüze atlamıyor. Oyun bunun gibi "aniden korkutma" sahneleri de dahil, bir takım sinir bozucu olaylarla dolu. Hele ki korku oyunlarını pek denemediyseniz, direkt olarak oyundaki her türlü klîşe sahneden etkilenmeniz mümkün. Ne var ki söylediğim gibi oyundaki kontrol mekanizması kabaklılığı tüm zevki alıp götürüyor. Keşke PSVR'dan kafa olmayanlar için daha özgür bir kontrol mekanizması da seçeneklere eklenseydi. Şu haliyle oyunu oynanabilir bulmuyorum, tavsiye etmemde imkan yok... ■ **Tuna Şentuna**

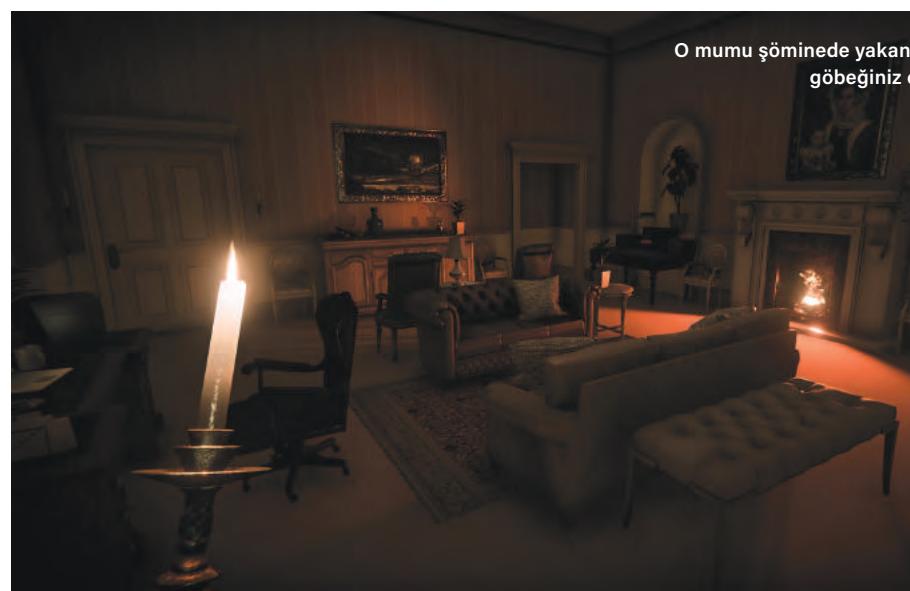
KARAR

ARTI Yalnızlık vurgusu güzel. Ev zaman zaman gerçekten korkutucu.

EKSİ Kontroller tam anlamıyla enkaz. Korku oyunlarıyla içli dışlı olanlar için bir şey vaat etmiyor. Oyun çok kısa.



O mumu şominede yakana kadar
göbeğiniz çatlıyor.



Knack II



Yeri geldiğinde minik bir yaratık da olabilen, bir takım tuhaf parçaların vücutuna yapışmasıyla devleşebilen Knack, yeni macerasıyla daha coşkulu ve daha renkli..

Knack ilk olarak 2013 yılında PS4'ün "Day One" oyunlarından biri olarak piyasaya çıkmış ama çok da beğenilmemiş. Oyun anlamında yaratıcı hiçbir özelliğinin olmaması, dönüp dolaşıp aynı bölümleri oynuyor hissi, herhangi bir hikâyesinin ve karakterlerin derinliğinin olmaması gibi eleştiriler almış. Gelelim benim oynadığım ve anlatacağım Knack II'ye. İsmi de Knack olan karakterimiz kocaman dev görüntüsünün altında aslında minicik bir yaratık. Bu dediğimi, hem fiziksel hem de ruhsal olarak düşünebilirsiniz çünkü çocuk ruhlu Knack yeri geldiğinde üzerindeki fazlalıklardan kurtularak minicik deliklere girebilecek hale dönüştürüyor.

Knack başlar başlamaz sizi, hemen dünyasının içine alıyor "öyle kenarda beklemene gerek yok, senin yanındayım, içín rahat olsun, yapman gerekenleri ben sana söyleyeceğim, sen aksiyona dal" diyor adeta. Evet, oyunlar

başlarken, böyle konuşuyor benimle. Şehirde başlayan oyunda, öünde geleni parçalayarak, fırlatarak, ezip geçerek, kendimi heye-can dolu bir maceranın içinde buluyorum. Kahramanın derdini ve özelliklerini anlamak açısından gayet doyurucu bir giriş, hatta Knack zıncırlı dev topun üstünde salınırken Miley Cyrus'un "Wrecking Ball" şarkısını bile mirıldanıyorum, farkında olmadan. "Bütün oyun böyle mi geçecek, bir duralım, biz kimiz, neyiz ne yapıyoruz?" diye düşünürken o ilk bölüm bitiyor, 6 ay öncesine ve dağlara bayırlara dönüyoruz. Knack'in yanında iki karakter var ve "oo çok güclüsün, dikkat et Knack" diye yancılık yapmaları dışında bize herhangi bir yardımları yok. Kahramanımız, vücutuna yapışan parçalarla farklı yeteneklere sahip olabiliyor, mesela karlı bir bölgede buzlu Knack olup nefesiyle düşmanlarını ya da dönen mekanizmaları dondurabilmek gibi. Metalle kaplandığı ya da görünmez olduğu bölümlerde avantaj kazanıp, düşmanlarını kolaylıkla alt edebiliyor. Yeri geldiğinde de büyük aksiyon oyunlarının kahramanıymış gibi koca bir silahın başına oturup, kaba kuvvet kullanmadan sağa sola ateş edebiliyor. Knack II'ın en güzel özelliklerinden biri de aynı koltukta iki kişi oyun oynayabilme özelliğinin olması, böylelikle siz oynarken yanınızda olan kişinin oflamları püflamalarını çekmek zorunda kalmayacaksınız. "Birlikte daha güçlü" sloganıyla bölümleri hızlı bir şekilde geçebilirsiniz.

Oyunun görselleri çok başarılı, kendinizi animasyon filminin başrolünde gibi hissedebilirsiniz. Knack II toplamda 13 bölümden oluşuyor ve ormanın derinlikleri, çoller, buzullar, ilginç kapalı alanlar gibi yerlerde oynamaya imkânı sunuluyor. Karşılaştığınız düşmanlar fazlasıyla çeşitli akrep, sinek gibi hayvanlar da var, dev robotlar da. Ben oyunu normal seviyede oynadım neredeyse hiç zorlanmadan, ölümeden (ölseniz de hemen hemen kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz) oyun akıcı bir şekilde ilerliyor.

Neticede, özellikle küçük çocukların oyunu çok seveceğini düşünüyorum.

■ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Oyun renkli, akıcı ve eğlenceli. Görseller başarılı, pek tekrara düşmüyör

EKSİ Karakterlerin ve hikâyeyenin derinliği yok, zorluk derecesi düşük





Yapım Black Lab Games Dağıtım Slitherine Ltd. Tür Strateji Platform PC Web slitherine.com

Battlestar Galactica: Deadlock ⚙

İlk Sylon savaşı hemen önmüzde gerçekleşiyor ve belki de 12 insan kolonisinin son günleri...

Yapay zekanın insanlığın sonunu getireceğine dair tartışmaları takip ediyor olmalısınız. Dünyadaki binlerce bilim insanı ve aydın Birleşmiş Milletler'e baskın yaparak ülkelerin yapay zekalı robot silahlar geliştirmelerinin önüne geçmesini istiyorlar. Ancak ne var ki, Birleşmiş Milletler'in kurucusu ve en ağır abi üyeleri olan ABD, Rusya ve Çin zaten yapay zekalı robot silahlar geliştirmek konusunda birbirleriyle yarışıyorlar ve durmaya da niyetli değiller.

Peki robotlar insanlara nasıl tehlike yaratır? Bu sorunun cevabını Matrix veya Terminator gibi filmlerde aldık. Ancak Matrix ve Terminator'den çok önce 1970'li yıllarda Battlestar Galactica vardı. Battlestar Galactica, uzak bir evrende yaşayan insanların geliştirdiği yapay zekanın isyan ederek insanların gezegenlerini yok etmesini, bu kıymadan kurtulan bir savaş gemisi olan Galactica ile beraberindeki bazı diğer gemilerin robotlardan (Sylonlar) kaçışını anlatıyordu. Bu öykü o kadar çok sevildi ki, 70 ve 80'li yıllarda büyük bir fenomene dönüşen dizinin

yeniden yorumlanmış hali 2008'de yeniden televizyonlara geldi. Bu kez öykünün aksiyon yanı kadar felsefesi de öne çıkmıştı ve öykü kısa sürede TV'lerin en fazla seyredilen dizisine dönüştü. İşte bu efsanevi dizi film, Battlestar Galactica, şimdi bir strateji oyunu olarak PC ekranlarına geldi.

Oyun, Galactica evrenindeki ilk Sylon savaşını konu alıyor. Yani robotların isyan ederek insanlara saldırdığı ilk büyük savaşın öyküsünü oynayacak ve 12 insan kolonisi robotların acımasız yok etme hırsından koruyacağız.

Oyun alt seviye bir amiral olarak başlıyorsunuz. Emrinizdeki birkaç gemiyle çevrede tehdit oluşturan robot gemileri yok etmeye çalışırsınız ancak işler zamanla değişiyor ve dev bir savaşın içine giriyorsunuz. Bu sırada koloni gezegenleri korumalı, kendinize yeni gemiler inşa etmelii, donanmanızı güçlendirmeli ve robotlarla savaşmalısınız.

Battlestar Galactica: Deadlock, bir imparatorluk kurma / 4X strateji oyunu değil. Oyundaki amacınız sadece 12 koloninin askeri varlıklarını yönetmek. Kolonilerin sağladığı kaynaklarla, tersanelerle donanmanızı yeniliyorsunuz. Savaşta ise farklı gemilerin farklı yeteneklerini kullanarak kendinize değişik taktikler yaratıbilityorsunuz. Taktik savaş kısmı ise bir hayli detaylı. Gemilerdeki farklı alt sistemleri, farklı silahları kullanıp, doğru manevralar yaparak düşmanla çatışmayı zafere götürmeye çalışırsınız. Oyun genel olarak başarılı ve keyifli bir yapılmıştır. Ancak birkaç ufak detaya dikkat edilmemesi benim keyfimi kaçırdı. Örneğin,

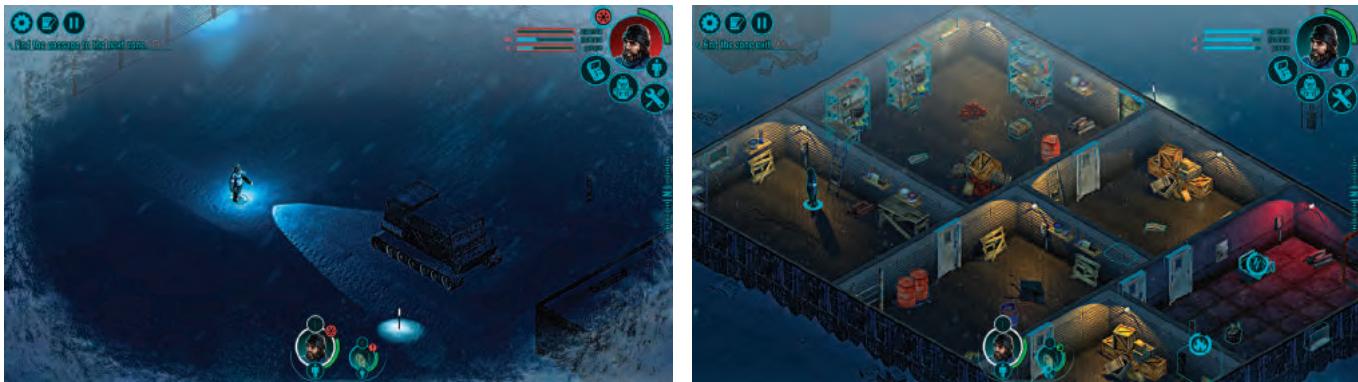
Battlestar Galactica evreni, karakterlerin ağırlıkla olduğu bir evrendir. Robotların fizikal üstünlüğüne karşı karakterlerin zekası ve yetenekleri ön plana çıkar. Oyunuda bazı gemilere atanabilecek kumandanların farklı yetenekleri ile oyuna çok güzel bir RPG tadı da katılmıştır. Grafik olarka, çok ahım şahım bir yapılmamıştır. Rağmen, oyun kendini oynattırıyor. Ancak ışıklandırma konusunda biraz daha hassas davranışın gemilerin gölgelerde kalan kısımlarını aydınlatmak birkaç ışık kaynağı daha kullanılmıştır, gölgelerin arasında kaybolan gemi tasarımlarını incelemek için gözüümüz o kadar yormak zorunda kalmazdır. Sonuç olarak, oyun güzel. Strateji severleri mutlu edecek, Galactica sevenleri ise mest edebilecek bir oyun. Sanırım, ikinci oyunda Battlestar Galactica'nın robotlardan kaçış öyküsünü oynayacağız ve artık orada karakterleri de görme şansı bulacağımızı umuyorum. ■ Cem Şancı

KARAR

ARTI Detaylı stratejik öğeler, keyifli oynanış, merak uyandıran hikaye

EKSİ Bazı grafiksel problemler, karakterler geri planda kalmış





Yapım Cheerdealers Dağıtım Alawar Tür Hayatta kalma Platform PC Web www.distrust.info

Distrust

Burada soğuk sizı öldürmezse, uykunuz öldürecek.

Bilim kurgu hikayeleri sayesinde öğrendik ki ölmek için gidilecek yerler listesinin başında Antarktika geliyor. Özellikle bir araştırma ekibi ile mi gideceksiniz? Hiç merak etmeyin! Muhtemelen ilk haftanızı doldurmadan bir çeşit uzaylı-canavar tarafından teker teker avlanacaksınız.

Cheerdealers tarafından geliştirilip Alawar tarafından yayınlanan Distrust da bize uzaylılar tarafından avlanmak istiyorsak uzaya çıkmamıza gerek olmadığını; Antarktika'da da bu işi gayet rahatlıkla halledebileceğimizi gösteriyor. Oyunun hikayesine gelirse; kurtarma görevindeki bir helikopter kaza sonucu Antarktika'da terkedilmiş bir üssé düşer. Bu kazadan kurtulan iki şanslı karakterimiz; helikopter düştü de biz hayatta kaldık diye sevinmeden buz gibi bir soğukun ortasında, kilitli bir araştırma bölgesinde mahsur kaldıklarını fark ederler. Bir de yetmiyormuş gibi (yetmiyormuş demek ki) uzaylı anomaliler yavaş yavaş kendilerini göstermeye başlar.

İnsanı uykusunda öldüren Freddy Krueger hainliğine sahip olan bu uzaylı anomaliler bize uykumuzda saldırırken "E uyumam o zaman!" dediğimizde ise uykusuzluktan sağlığını kaybetmeye başlarız. Bundan sonra;

karnımı mı doyurayım, ısınayım mı, üstən mi kaçayıp diye oradan oraya koştururken bir yandan da uykı için mücadele etmeye başlarız. Bu noktada not geçmekte fayda var. Oyunun bizzat kendi yapımcıları, 2002'de Konami tarafından John Carpenter'in kült bilimkurgu filmi baz alınarak geliştirilen The Thing oyunundan esinlendiklerini söylüyorlar.

Üçüncü kişinin bakışından oynadığımız Distrust, gerçekten de kar, fırtına, terk edilmiş üçlüsü ile The Thingvari bir atmosfere sahip ama... The Thing benzetmesi ve Distrust (güvensizlik) ismi hikaye konusunda sizi yanlış yönlendirmesin. Boşu boşuna oyunun ismiyle ilişkilendirecek alengirli bir durum aramayın. Dümündüz kaçamaya ve hayatta kalmaya bakın siz.

Kaçmak ve hayatta kalmak demişken, evet amacımız içinde bulunduğu 6 araştırma bölgesinden kaçmak ve kaçarken hayatta kalmak. Her bölgenin kapısını açmanızı sağlayacak çok da zor olmayan bir bulmaca mevcut. Bununla birlikte, sanki cehennemin yedi katı gibi, üslerin olduğu bu bölgeler gitmekçe kötüleşiyor, her birini geçtikçe hayatta kalmak zorlaşıyor. Karakterlerden biri açıyor, birinin uykusu gelişyor. Derken uzaylılar beliriyor. Hadi onlardan da kaçıyoruz derken yakacak bitiyor, bu sefer üsler oluyor derin dondurucu. Oyunun asıl mücadelesi de bizim için tüm bunlarla aynı anda mücadele etmek oluyor. Yani sakın altı bölge azmiş asında diye düşünmeyin. Deneyimli bir şekilde oynandığında bile altı bölgeyi bitirmek 11 saat kadar sürüyor -muş. Ben henüz bitiremedim, bitirenlerin yalancısıyım.

Sonuç olarak Distrust, hayatı kalma mücadele açısından oldukça başarılı bir oyun

olmuş. Oyunda bazı eylemleriniz ve aldığınız ufak tefek kararların etkisinin olması çok hoş. Üstelik oyun izometrik kameradan oynansa bile soğuğu, açlığı ve böylesi bir kabusun içinde kalmanın çaresizliğini iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Eğer full aksiyon seven bir kişiseniz belki Distrust size uzak gelebilir ama kaynak toplamak, bunları idare ederek hayatı kalma fikri ilginizi çekiyorsa kesinlikle Distrust'ı oynamalısınız. ■ **Berçem Sultan Kaya**

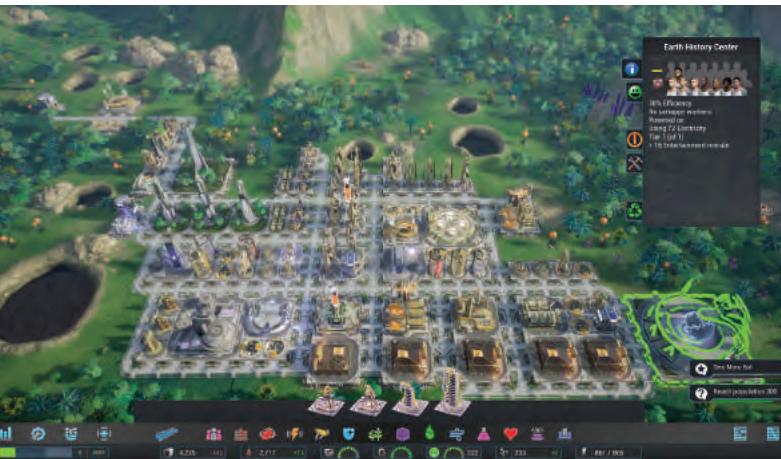
KARAR

ARTI Birbirinden farklı oynanış stilleri sunan karakterler, çok iyi yedirilmiş atmosfer ve hayatı kalma mekanikleri

EKSİ Etrafta çok fazla kaynak var, karakterler akıl sağlığını kaybettikçe zorlaşan oynanış

85





Yapım **Mothership Entertainment** Dağıtım **Team17** Tür **Strateji** Platform **PC, PS4, XONE** Web avencolony.com

Aven Colony

Gelişmek adına yer altı yer üstü demeden her türlü kaynağı tüket, politik savaşı kazanabilmek için insanlara uyuşturucu sat... Bütün bunları dünyada da yapabiliyorken, uzaya neden geldik?

Yeterince uzun bir Tropico macerasının ardından El Presidente olarak uzaya koloni kurduğumuz hissi veren Aven Colony, insanların bilinmeyen dünyalardaki ilk adımlarını yönetmemimize olanak sağlıyor. Maceramız bir uzay aracı, yaşam destek modüller ve bir avuç mürettebatla yüzeyde başlamakta. Amacımız, uzay aracına bağlı yaşam destek modüllerinin sınırlamalarından kendi teknolojimiz ile kurtulmak ve bulunduğuuzumuz gezegende sürdürülebilir bir koloni kurmak. Bunun için öncelikle enerji ihtiyacımızı gidermemiz gerekiyor. Enerji konusunda, yazın nükleer santral kadar elektrik üretirken kişi bir avuç patates kadar elektrik üreten güneş panellerinden rüzgâr değirmenlerine, jeotermal santrallere ve uzayı bir madde olan "Zorium" jeneratörlerine kadar birçok seçenekimiz bulunuyor. Sonrasında yaşamın temel maddesi olan suyu elde etmek için su pompası ya da atmosferik yoğunlaştırıcı arasında seçim yapmamız gerekiyor. Bu noktadan sonra mürettebatımızın karnını nasıl doyuracağımıza da karar vermemiz şart. Toprağı eski usul tarlalarda işleyip arpa, buğday veya pirinç gibi bildik lezzetler üretebileceğimiz gibi, doğrudan yemeyen ama değiirmende ya da kimyasal tesislerden işlendikten sonra yiyecek ve uyuşturucu olarak kullanabile uyaklı tohumları da ekebiliyoruz. Tarlalarda kişi üretim tamamen durukan seralarda üretimin devam ettiğini

hatırlatmak gerekiyor. Bu noktadan sonra mürettebatımızın kendilerini evlerinde hissetmelerini sağlamak için yaşam alanları inşa etmemiz, modüllerin içindeki havanın kalitesini yüksek tutmamız ve çalışacakları yerlere tünellerle gidebileceklerinden emin olmamız gerekiyor. Sonrasında bulundugumuz gezegenin kaynaklarını sömürerek üretimdeki ana madde olan Nanite'ları üretmeliyiz. Bu maddeyi ana gemiyle ticaret yaparken para birimi yerine de kullanabiliyoruz. Boşuna dememişler ne kadar "nanite" o kadar "ration pack".

Bir yerden sonra kolonimizdeki göçmenlere hayatı kalmak yetmiyor, iyi yaşamak istiyorlar. Bunun ilk örneği de kolonide 100 göçmen sınırı aşıldığında seçime gidilmesi oluyor. Seçmenlerin gönlünü -ya da en azından aklını- uzayı uyuşturucuları ve salanal gerçeklik salonları ile çelerek, ne kadar umutsuz olduklarını unutturarak oyalarını çalabileceğimiz gibi, besin çeşitliliğini artırarak, tünellere taşıma istasyonları kurarak, kısacası yaşam kalitelerini yükselterek de oyalarını alabiliyoruz.

Oyunda "sandbox" moduna hazırlık niteliğinde olan senaryo modu, bu türde görmeye alışık olmadığımız bir özellik olarak göze çarpıyor. Senaryo modıyla birlikte haritaların birbirinden oldukça farklı olması da oyunun ömrünü uzatıyor. Yine de haritaların egzotik hissettirmediğini hatta devasa şimşekler, kocaman dolu taneleri, uçan sporlar

ve Dune solucanları dışında dünyadan çok farklı görünmediğini belirtelim. Aven Colony, türü severlerin en azından hafta sonlarını kozmosun karanlık bir köşesinde geçirmelerini sağlayabilir.

■ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Senaryo modu, harita çeşitliliği, uzaya koloni yönetmek

EKSİ Dünyadan farklı olmayan ekosistem, ünite çeşitliliğinin az olması





Yapım Sandbox Interactive Dağıtım Sandbox Interactive Tür MMORPG Platform PC, Mac, iOS, Android Web albiononline.com

Albion Online

MMORPG dünyasına yeni bir soluk mu? Yoksa sadece farklı bir açı mı?

Selamlar en sevdiğim MMO sever okuyucu. Bildığınız üzere MMO işine bir defa girdin mi, geri dönüşü pek yoktur. Bu havayı soluyan insanlar, artık sonsuza kadar onun etkisinde kalacak demektir. Belki bir daha hiç MMO oynamayacak olanlar bile, en azından gündelik hayatlarında "Ulan ne güzel 40 kişi raid yapardık bea!" diye hayflanacaktır. Fakat gel zaman git zaman, MMO dünyasında büyük bir monotonalaşma başlıdı. Benzeri kamera açıları, aynı oyun mantığı, bilindik kullanıcı arabirim ve daha birçok birbirinin aynı başlık, ısitılıp satılmaya çalışıldı. Albion Online da tüm bu klişe oyuna yapısına karşı bir deneyim sunmak için uzun yıllardır kendisini bugün için hazırladı. Peki sonuç? Albion Online, ucu bucağı olmayan bir harita üzerine kurulmuş yapımlardan birisi. En dikkat çekici özelliklerinin başında şüphesiz, PC, Mac, Linux ve Android gibi farklı platformlar üzerinden deneyim edilebiliyor olması geliyor. Oyunumuz orta çağ temasına sahip. Çok limitli bir karakter

yaratma menüsü sunuyor ama zaten karakterlerimizi yakından görmediğimiz için, zamanla karakter tiplenebilirlerdeki yetersizlik göze batmamaya başlıyor. Bu noktada kullanılan kamera açısının izometrik olduğuna dejinmeye fayda var. Yani birçok MMO'dan alıştığımız TPS kamera açısını unutun. Bu tepe kamera sayesinde de harita ile olan etkileşim pek tabii çok daha kolay hale gelmiş ki oyunun mekanikleri de sunulan kamera açısı üzerinde dönüyor. Nasıl mı? Şöyle ki Albion Online'da sadece savaşmaktan çok daha fazlasını yapabiliyoruz. Oyunun ana mekanikleri kaynak toplama, kullanma ve satma üzerine kurulu. İçerisine daldığımız haritaların hemen her yerinden kaynak toplayabiliyoruz. Bu kaynakları toplamak içinse ilgili alete ihtiyacımız var. Yani ağaç keserek balta, taş toplayarak casak da kazma lazımdır. Etraftaki toplanacak materyaller, her yeni haritada daha da yüksek kaliteye çıkıyor. Bu noktada bizim de daha kaliteli alet üretmemiz gerekiyor. Topladığımız hemen her materyali, market üzerinden satabiliyoruz. Dileyen oyuncular, kendilerine ait bir yerlesime de sahip olabiliyorlar. Özellikle bir lonca mensubusunuz, arkadaşlarınız ve loncanız için büyük karlar getiren tarımcılığa yönelmeniz harika olacaktır. Eğer şitätı biraz daha yükseltmek isterseniz, büyük evler yapıp, içlerini dekore ederek satışa çıkartabilirsiniz.

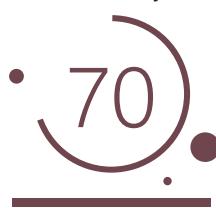
Tüm bu alım satım mantığı, aslında oyun ekonomisinin oyuncular tarafından yaratıldığının da bir resmi. İşin savaş kısmına geldiğimizdeyse, yine benzeri bir şekilde eşya üretimine giriyoruz. Üretilen savaş malzemeleri farklı "Tier"ler olarak sıralanıyor. Bir üst seviye olanı üretmek için,

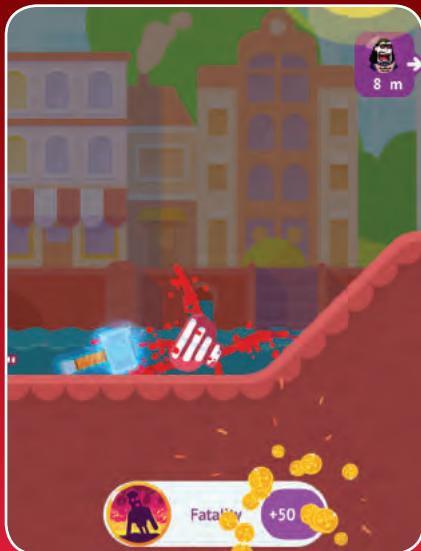
peki tabii daha zor bulunan ya da işlenen ham maddelere sahip olmak şart. Savaş kısmına tam olarak dahil olmak içinse en azından Tier 5 eşyalara sahip olmak gerekiyor zira daha önceki birazcık sağa sola iğne saplamaya benzıyor. Tabii ben PvP yapacağım derseniz orası ayrı. Albion Online PvP yapacaklar için bambaşa bir dünya sunuyor... Yine de tüm bu başlıklar, Albion Online'ı "farklı" bir MMORPG yapmıyor. Aksine, benim gibi Ultima Online ile internet kafe çekyatlarında yaşamış nesil için, eski ile yenin bir harmanından ileriye gidemiyor. Her haritanın kendisine has olması da bir MMO için büyük ölçüde kopukluk anlamına geliyor. Evet, ekonomi kısmı gerçekten cafcaflı ama oyunun her yerine işlemiş olan "Tier" ürün mantığı, her şeyi baltalıyor. Özettekem gerekirse Albion Online sadece farklı kamera açısına sahip, ekonomi odaklı bir MMO olmuş. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Geniş dünya, toplanabilir kaynaklar ve oyuna etkileri, oyuncu odaklı ekonomi
EKSİ Türe yeni bir şey katmaması, sürekli üretim halinde olmak, PvE ve PvP'de büyük eksikler, bitmeyen "bug"lar

Ticaret her yerde
Birçok MMO'da ticaret için belirli noktalara gitmek gereklidir. Fakat Albion Online'ın üzerinde kurulu olduğu harita mantığı sayesinde, her şehirde bir adet market bulmak mümkün. Bu sayede farklı noktalarda topladığımız ya da ürettiğimiz ürünler, anında satışa çıkarabiliyoruz.





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

BowMasters

İki okçu çıktı meydana!

Ş telefona geldiğinde basit oyunlar her daim karışık olanların üzerine çıkmayı başarıyor. Bu durumda da çok farklı değil. Daha önce bir Türk yapımı oyunda da gördüğümüz üzere, belirli bir uzaklıkta bulunduğuımız düşmanımızı (NPC veya oyuncu), yayın doğrultusunu ve atış hızını ayarlayarak vurmaya çalışıyoruz BowMasters'ta. Öldürdüğünüzde ise fazladan bir hamle kazanıp Fatality yapabiliyoruz. Bunun yanı sıra kuş avladığımız bir mod ve uzaktaki rakibin kafasında

bulunan elmayı vurma çalıştığımız bir diğer mod mevcut. Oyunda bir dolu karakter olduğunu ve her karakterin ok dışında bir şeyler kullandığını söylemem gerekiyor. Çünkü belki de oyunun en eğlenceli yanı bu. Oyun Thor, Walter White, Deadpool gibi popüler birçok karakteri barındırıyor ve bunlarla oynamak oldukça eğlenceli. Otobüste, metroda veya uzun yolculuklarda zamanı geçirmek için ideal bir oyun. ■ Puan: 7,0



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Paper.io

Agar.io + Volfied

Eminim efsanevi oyun Volfied'i bilmeyen yoktur aranızda. Ufak karakterimizle yaratıklara dokunmadan ekranın parçalarını keserek oyunun sonuna gelmeye çalışıyoruz. Hala keyifle oynanacak derecede iyi bir oyundur. Bu oyuncun son dönemlerin popüler oyunu Agar.io ile birleştiğini düşünün. Evet, hayal etmesi zor gibi geliyor ancak sonuç gayet eğlenceli olmuş. Ufak bir kareyle başlıyoruz ve karakterimiz sürekli ekranın belirli bir parçasını kesip o kareyle birleştirmek zorunda. Bunu yaparken arkamızda oluşan çizgiye eğer bir başka karakter degerse yok oluyoruz. Aynı şekilde biz de rakip karesini bitirmeden onun çizgisine dokunursak, onu yok etmiş oluyoruz. IO oyunlarında klasik olan "ne kadar büyük olursanız olun ölümeniz sadece ufak bir hataya bakar" mantığı burada da geçerli. Telefondan oynanışı oldukça kolay ve aynı zamanda karakterimizi farklı görüntülerde seçip oynayabiliyoruz. IO oyunlarını seviyorsanız eğer mutlaka denemeniz gereken bir oyun olmuş. ■ Puan: 7,0



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Snipers vs. Thieves

Hırsız vs. Polis

Son dönemde oynadığım en eğlenceli ve en bağımlılık yapan oyun kendisi. Bir kere oyunun en eğlenceli özelliğini hem hırsızları hem de keskin nişancı oynayabiliyor oluşumuz. Sniper olarak haritada gördüğümüz hırsızları özellik veya normal sniper mermisi kullanarak öldürmeye çalışıyoruz. Hırsız olduğumuzda ise henüz soyduğumuz bankadan kaçan bir ekibin üyesiyiz ve eşyaların arkasında saklanıp belli başlı şartsırtma özellikleri kullanarak sniper'a görünmeden kaçacağımız arabaya yetişmeye çalışıyoruz. Elbette bu oyunu tekdüzelikten kurtaran birkaç tane harita, bolca kullanıma açık yetenek ve bir sürü silahımız var. Oynadıkça gelen kasaları veya günlük hediyeleri açarak içerisindeki yetenek veya para kazanıyoruz. Bu paraları kullanıp yetenekleri geliştirek rakibimizin canını daha çok sikiyor, keskin nişancımıza daha iyi bir silah alıp hırsızları her öldürüşümüzde içimize sinen o rahatlığa kendimizi kaptırıyoruz. Oyunun tek eksisi yanısı gerçek parayla alınabilecek bir sürü şey olması. Silahların bir kısmını oyun içi parayla alıyo olmamıza rağmen geri kalan yarısını ancak gerçek parayla alabiliyoruz. Bu biraz can sıkıcı olmasına rağmen şu ana kadar çok büyük bir dezavantaj hissetmedi oynarken. Yine de silahı değiştirmek isteyip gerçek parayla satılan harikalardan almak istemedim değil birçok kere. Kendi klanınızı da kurabileceğiniz oyuna isterseniz arkadaşlarınızla beraber girip bir banka soygunundan sonra sniper'dan kaçmaya çalışabilirsiniz. O durumlarda şansınız çok daha yüksek oluyor arada iletişim olduğundan, SvT'yi kesinlikle kaçırmayın. Ama çok şarj yediğini de unutmayın. ■ Puan: 8,0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Idle Balls
2. Boonk Gang
3. Snake VS Block
4. My NBA 2k16
5. Flip Master

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Heads Up!
3. Plague Inc.
4. Bloons Tower Defense 5
5. Iron Marines



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Football Strike
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Sniper 3D Assassin
5. Magic Tiles 3

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. True Skate
2. Akıl Oyunları PRO
3. Zombie Gunship
4. Hitman: Sniper
5. Minecraft: Pocket Edition

Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Stack AR

Stack masanızda

Eminim birçoğunuza bu oyunu bir yerden görmüş veya duymuştur. Adı tanık gelmese bile oyuna bir kez baklığınızda hatırladığınızı fark edeceksiniz. iOS 11'in gelmesiyle beraber AR'ye olan geçişte arttı. Iphone 8 ve X gösterilirken bunun üzerinde durmalarının etkisiyle birçok oyunun AR versyonunu bulmanız mümkün. Bunlardan bir tanesi de Stack. Öncelikle oyun bildiğimiz Stack, yani hala blokları üst üste dizmeye çalışıyoruz ve eğer tam yerlestiremezsek blokların küçüldüğü bir oyunun içerisindeyiz. Burada asıl değineceğim şey AR kısmı. Öncelikle oyuna başlamak bir işkence onu söylemem gerekiyor. Çoğu zaman yüzeyi algılaması bir iki dakika sürebiliyor. Bu süre zarfında kameralı yaklaştırıp geri çekmek sürekli bir süre sonra yorabiliyor. Bir kere algıladıkten sonra, çok iyi olmasa bile, diğer zeminleri de algılamaya başlıyor. Elbette bu sadece oyunda restart yaptığınızda geçerli, kapatıp tekrar açtığınızda oyunu bütün işkence başa dönüyor. Ama oynaması zevkli ve yüzeyi

tutturdugunuzda o AR hissini veriyor. Hep diyorum oyunların geleceği AR ve VR'de. Eğer daha önce AR oyunlarından birisine denk gelmediyseniz indirin ve tadını çıkarın. ■ **Puan: 5,0**



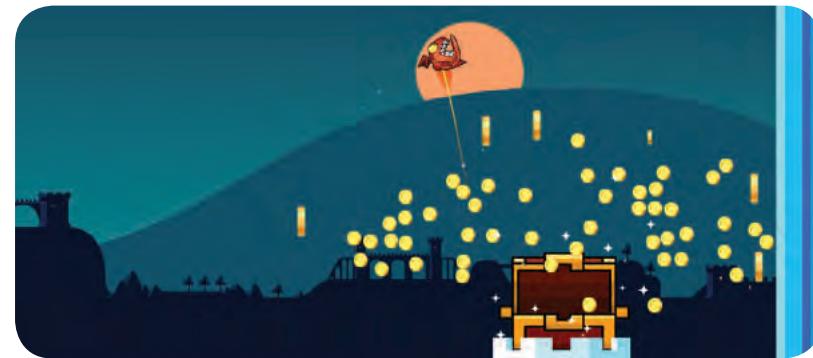
Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Drag 'n' Broom

Bıçak kullanma sanatı

Bu incelemelerim arasındaki en iyi düşünülmüş oyun diyebilirim. Kırımızı küçük bir ejderhayı kontrol ediyoruz oyunda. Ekranın sağ yarısı ateş topu atmamıza sol yarısı ise ejderhayı fırlatacağımız yeri seçmemizi sağlıyor. Evet, ejderhayı fırlatmak dedim. Angry Birds tarzı bir fırlatma sistemi düşünün, işte bunu ejderha için kullanıyoruz ancak sürekli. Yani herhangi bir kısıtlama olmadan ejderhamızı her yöne fırlatabiliyoruz. Bu sırada ateş topunu

kullanarak karşısına çıkan şövalyeleri alt etmemiz gerekiyor. Elbette öldürmemeye seçeneğiniz de var ancak öldürmesi zevkli olduğundan pas geçeceğinizi düşünmüyorum. Bölümler ilerledikçe şövalyelerin yanına okçular da katılıyor ve bizim için tepe gittikçe dikenliyor. Yine de ben herhangi bir zorlukla karşılaşmadan, ölüm stresine girmeden rahatça oynadım diyebilirim. Başarılı bir yapıp olmuş. Bir denemenizde fayda var. ■ **Puan: 7,0**



Sihirdar Postası

Kendisini LoL'le bütünleştirmiş olan Enes Özdemir
arkadaşımız, artık bir LoL karakteri! (Diye düşünüyoruz...)

syf.92



ONLINE



HEROES OF THE STORM

SİZE GELECEKTEN HABERLER GETİRDİK...

Artık iyiden iyiye anladığınız üzere dergi olarak HotS kısatsız! Heroes of the Storm'u bir hayli beğenmekte ve deliller gibi oynamaktayız. Hal böyle olunca da her ay öyle ya da böyle HotS'yu dergiye taşımak istiyoruz. Aylar boyunca yeni yayımlanmış karakterleri, haritaları burada inceledik (Ve büyük ihtimale bunu yapmaya devam edeceğiz.) ama bu seferki dosya konumuzda, oyunda bizi gelecekte nelerin beklediğine dair bilgileri paylaşmaya karar verdik. 4Chan ve Reddit gibi sitelerde "leak" tanımıyla zamanından önce yakalanan bilgiler ve HotS yayıldığında, hızla veri madenciliği yapan arkadaşlar sayesinde oyunda görmemizin muhtemel olduğu karakterler hakkında bilgi alındı.

Bunun yanında iki tane Warcraft 3 temali haritadan da söz ediliyor. Bunlardan bir tanesinin adı Culling of Stratholme ve diğerinin ismiyse Icecrown Glacier. Culling için Battlefield of Eternity ve Braxis Holdout benzeri bir oynanış söz konusu ediliyor ve Icecrown'da da -bir HotS haritasında ilk defa göreceğimiz- değişken yeryüzü şekillerinden bahsediliyor. Bu iki harita da kulağa gayet hoş geliyor fakat bakalım, gerçek olacaklar mı...

Ve şimdi hazırlısanız bizi öncümüzdeki aylarda bekleyen karakterlere söyle bir göz atalım. Aslına bakarsanız görüşünüz bu karakterlerden çok daha fazlasının yapım aşamasında olduğu belirtiliyor. Belki onları da bir başka dosya konusunda işleriz...

ANA

İşte bir Overwatch karakteri daha. Üstelik Overwatch'a da sonradan katılan bir karakter...

Ana'yı aslında tahmin olarak burada ağırlayacaktık fakat Blizzard Rus temalı bir paket açıklayınca Ana da afişe olmuş oldu. Onu "Ranged Support" olarak düşünmektediyik ve tam da tahmin ettiğimiz gibi, dostlarını uzak mesafeden iyileştirebilen bir yeteneği

olduğunu gördük. Rakip kahramanları uytabilmek de muhteşem bir yetenek olacağı benziyor. Düşünün ki Heroic yeteneklerini kullanmak üzere olan rakiplerinizi tek bir hamlede yerlerine oturtabildiğinizi... Takım arkadaşlarının da bir süre güçlenebilmesini sağlayan Ana, siz bu yazıyı okurken Nexus'a giriş yapmış olacak. Onu seveceğimizi düşünüyoruz...



JUNKRAT

Sü anda oyunda pek fazla Overwatch karakteri yok ve bu yüzden, "Play 2 games as an Overwatch Hero" şeklinde bir görev de göremiyoruz. Zaman içerisinde bu karakterler elbette artacak ve Junkrat de Ekim sonrasında oyuna eklenerek tahminlerimizin ne kadar tutarlı olduğunu gösteren bir başka karakter. (Onu da tahmin olarak burada konuk ediyoruk ki Blizzard açıklamayı patlattı.)

Bir Assassin olacağı açıklanan Junkrat, hali hazırda bomba atarıyla oyunda yer alacaktır. Elbette sahip olduğu mayınlar ve ayı kapanla-

rını da yanında getirecektir. Overwatch'taki süper yeteneği de HotS'a gayet iyi uyacak diye düşünüyoruz. Patlayıcı tekerleği ortaya salıp kontrol edebilmek enteresan olacaktır. (Büyük ihtimalle bu sırada Junkrat de saldırılara açık olacak.) Kahramanımızın mayınlarla kendini zıplatabileceğini ve tuzaklarıyla da düşmanlarını kısa bir süre sersemleteceğini de tahmin etmek zor değil. Acaba ölübünde etrafta bombalar da bırakacak mı? HotS'da bu durum çok daha fazla ölüme neden olabilir...



TILDON (FIREBAT)

StarCraft oyuncularının yakından tanıdığı Firebat ünitesi, Tildon adındaki ünlü Firebat ile HotS'a eklenecek gibi gözükyor. O kadar uzun süredir ismi geçiyor ki bu kahramanın, gerçek olmama olasılığını düşünemiyoruz bile.

Melee Warrior olarak düşünülen Firebat'ın yeteneklerinin isimleri bile belli. (Kod adalar olmaları muhtemel.) Flamethrower, Cool off, Catching fire, Pyromaniac, Wings of fire,

Napalm spray ve Full o fuel şeklinde sıralanan yeteneklerden ve Firebat'in genel özelliklerinden anladığımız üzere, Tildon bolca ateşe oynayacak. Dragon Shire'daki savaşçı ejderhanının puskürüğü ateş benzeri, yerde bir süre kalan alevler göreceğimizden emin olabilirsiniz. Tildon'ın SC dünyasında psikopat olarak tanımlanmasından agresif bir oynanışa sahip olacağını tahmin ediyoruz.



AIDAN

Diablo 1'in kahramanı Aidan, ikinci oyunla birlikte "Dark Wanderer" adıyla tanınmıştı hatırlarsanız. Onun HotS'da yer alacak olması bile apayrı bir heyecan bana sorarsanız. Punish, Berserk, Stone curse, Repair, Dark possession ve Gates of terror isimleriyle sizintisi yapılmış olan yeteneklere sahip olan Aidan'ın Warrior olma olasılığı da var, Assassin

de. Oynanışına dairse tahmin yürütütmek biraz güç zira Dark Wanderer adını aldıktan sonra ne gibi bir dövüş şekli benimsediğini kestiremiyoruz. Acaba karanlık sanatlarda ustalaşıp bir büyük mühr oldu? Yoksa Leoric ve Diablo'nun karışımı bir savaşçıya mı dönüştü? Bunların hepsini Aidan yayıldığında göreceğiz diye ummaktayız...

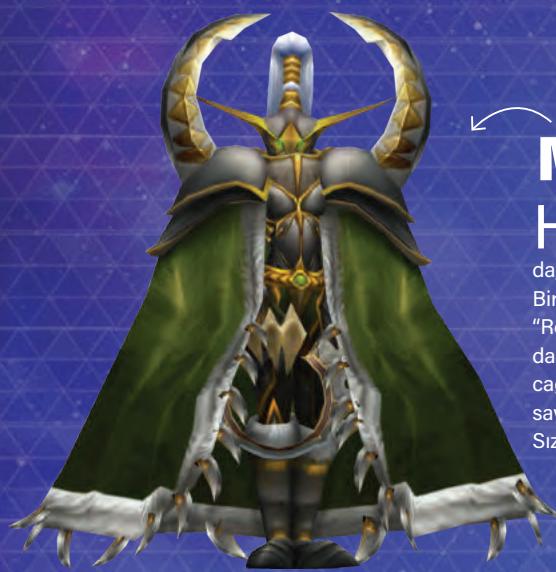


ALEXSTRASZA



Oyuna %100 geleceğini bildiğimiz ama zamanını kestiremediğimiz ünlü doğa düşküń ejderhamız, Emre'nin tahminine göre BlizzCon'da büyük bir etkinlikle oyunda yer alacak. Ben de bu konuda Emre'ye katılıyorum ve olayı bir adım ileriye taşıyarak Alexstrasza'nın bir multi-class kahraman olacağını söylüyorum. Şimdi bakacak olursanız WoW dünyasında iyileştirici bir karakter olarak yer alıyor kahrama-

nımız. Fakat bir yandan da ağızdan burnundan güzelce alevler fırlatarak da savunmasını yapabiliyor. Acaba Support / Warrior veya Support / Assassin gibi bir formül olabilir mi? (Support / Specialist?) Soaring, Breath of flame, Sacrifice health, Cleansing fire, Renew life ve Dragon form isminde yeteneklere sahip olacağını düşünülen bu ünlü karakter için çok heyecanlıyız!



HORACE WARFIELD



Horace ile ilgili ilginç bir konu var ve o da şu ki, Horace aslında HotS'un ilk yapım aşamasında oyunda bir kahraman olarak düşünülmüş. Hatta bir tankın içindeymiş... Bu size kimi hatırlattı? Elbette ki Sergeant Hammer. Zaten Blizzard daha sonra Horace'ı rafa kaldırıp yerine Hammer'ı getirdiğini de gizlemiyor. Lakin sizan ses dosyalarında, Hammer'in "Warfield, you magnificent bastard, I read

your book" şeklinde bir cümlesinin olduğunu görmekteyiz. Bu da demek oluyor ki Hammer'dan sonra Horace, oyunda farklı bir şekilde yer alabilir. Horace'in hangi konumda oyunda olacağını da tahmin etmek güç. Support dışındaki herhangi bir sınıf olabilir ama Hammer Specialist sınıfının üyesiyken o tarafta olacağını düşünmüyorum. En uygunu Assassin gibi...

rakibi olan Illidan'ın "Can you put aside your anger?" gibi bir giriş cümlesi olduğu ve Maiev'i öldürdüğünde de Illidan'ın, "You have failed warden..." dediğine şahit olmaktayız. Maiev kuşkusuz ki oyuna güzel bir ekleni olacaktır fakat dediğim gibi, hakkında bilgi almak için sanırım daha çok beklemek zorundayız...



AZSHARA



HotS'taki karakter portföyüne bakacık olduğumuzda görüyoruz ki Naga familyasının bir üyesi olan hiçbir karakter yok. Peki bir tane gelse iyi olmaz mıydı? Elbette mükemmel olurdu! Azshara'nın yanında Lady Vashj da bir karakter olasılığı olarak sizan bilgilerde yer alıyor ama Azshara'nın olasılığı daha kuvvetli gibi durmaktadır.

Empress of Nazjatar olarak anılan

Azshara'nın oyuna çok uygun bir karakter olacağını düşünüyorum. Şöyle Naga'lar taksa peşine, suyla ilgili büyüler yapsa, birlilerini kontrol altına alsa, fena mı olurdu... Bu bağlamda da Warrior dışında herhangi bir sınıfa uygun gidecektir Azshara. Sizan ses dosyalarında Tyrande'nin Azshara'yı nasıl çekemediğinin de bir kanıt bulunuyor: "Hah, your skill is as faded as your beauty..." Kadınlar...

VALERIAN MENGSK SC

Oyunu daha fazla SC kahramanı gelmeli sanki, değil mi? Valerian da bunlar arasında kendine iyi bir yer bulacaktır; bundan şimdiden eminiz.

Master Miyamoto'nun öğrencisi olan Valerian, sağlam bir Kenjutsu ustası. Bunun yanında gauss tüfegini de gayet iyi kullanıyor. Dolayısıyla nedir, Valerian'ı Warrior veya

Assassin koltuğunda görmemiz kuvvetle muhtemel.

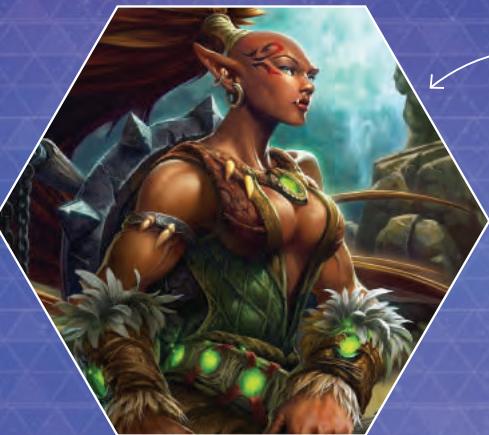
Sıçıntılar içerisinde Nova ve Hammer'in Valerian'ı öldürdüğünde söyledikleri sözler bulunuyor ama daha fazlası söz konusu değil. Bu da bizi biraz karanlıkta bırakıyor. Yine de SC oyunlarında ön planda olan bu karakterin HotS'da bir gün olacağına bahse girebiliriz...



AGGRA W

Garrosh açıklanmadan hemen önce, tahlimler Aggra'ya doğru da kaymıştır ama ortaya çok daha popüler olan Garrosh çıktı. Fakat bu demek değil ki Aggra da kendine oyunda bir yer bulamayacak. (Zaten Blizzard oyundan sıyrılmadığı takdirde tüm Blizzard kahramanlarını HotS'da göreceğiz. 10 yıl içerisinde falan...) Thrall'ın Aggra'yı yendiğinde, "You'll have to

be faster than that, Aggra." dediği ses dosyası sizintisıyla oyunda kendine bir yer bulacağındı düşündüğümüz Aggra, Thrall'ın Assassin, Garrosh'ın Warrior olmasından ötürü Specialist sınıfının bir mensubu olacağını tahmin etmektedir. Çok tanınan bir karakter olduğundan ötürü de Aggra'nın çok da ileri bir tarihte değil, daha önce oyuna eklenecektir.



KIL'JAEDEN W

Bir çeşit rapçı ismine sahip olan ünlü demon'ımız Kil'jaeden'i, Burning Legion'in efendisi olarak tanıyoruz. WoW oyuncularının yakından tanıdığı bu ünlü isim, HotS'a da iyi bir ekleni olacaktır. Kil'jaeden'in oyunda yer alabilme ihtimalini, "I fear no demon, even you..." diyerek Kil'jaeden'a gözdağı vermesiyle tahmin etmektedir.

Peki bu karakter oyuna gelirse, neler yapar? Bildiğiniz üzere bu demon, Archimonde klasmanında güçlere sahip ve "yanıltma" konusunda ünlü. Dolayısıyla düşmanlarını şaşırtacak güçlerle oyuna gelmesi muhtemel. Siz deyin Specialist, ben diyeyim Warrior... Belki multi-class? (Ne olur multi-class sayısı artsın!) Öyle ya da böyle, Kil'jaeden'i oyunda görmek güzel olacaktır...



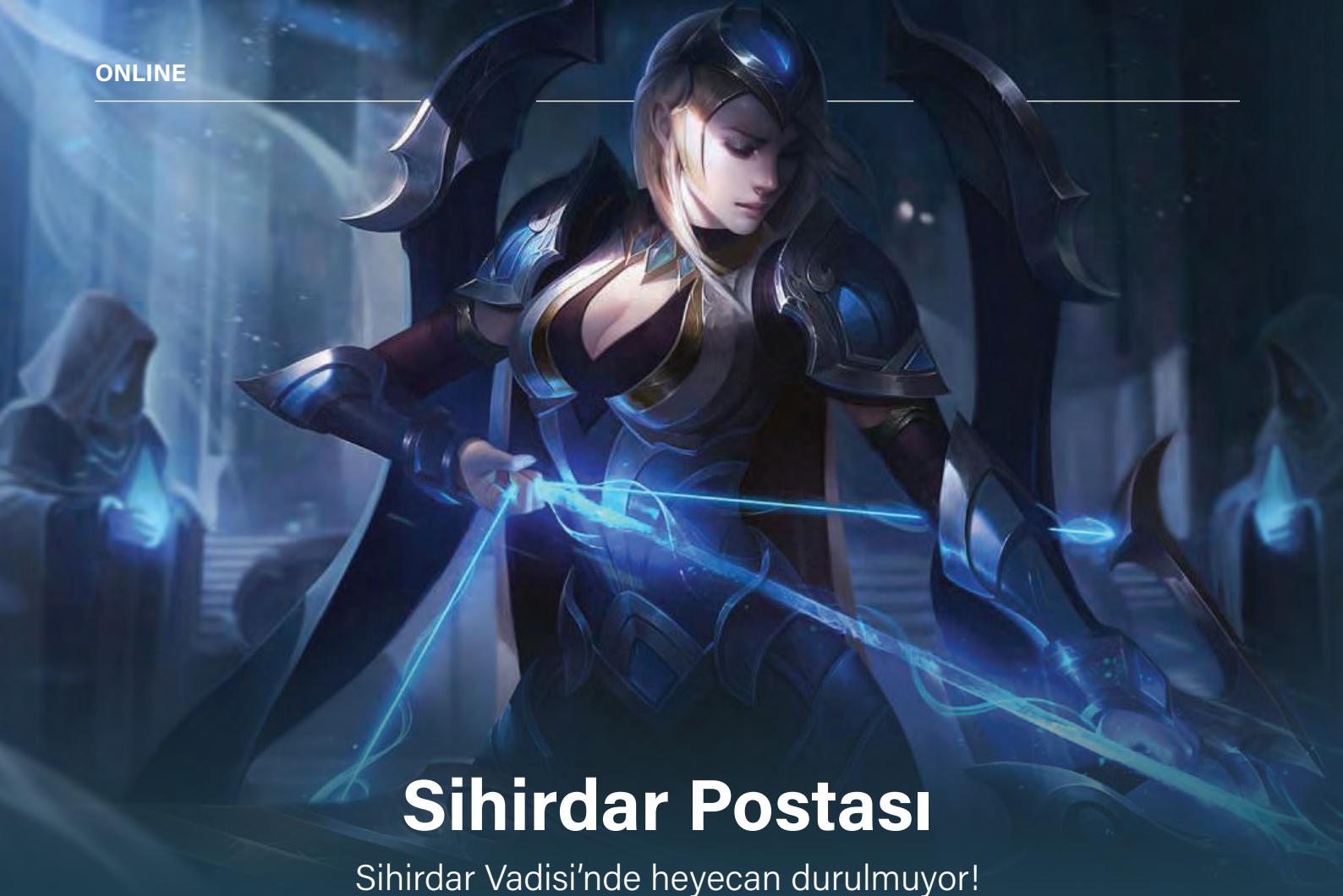
DEATHWING W

WoW: Cataclysm'deki felaketin sebebi, Alexstrasza'nın ezeli rakibi, ejderhaların en güçlüsü, karizmanın dibi Deathwing, şu anda tüm HotS oyuncuları tarafından en fazla "hype" ile beklenen karakter olma unvanını taşıyor. (Kel'Thuzad da bunlardan biriydi ve o da nihayet yayıldı.) Ve şunu da söyleyelim, Deathwing ile ilgili bir sizıntı yok. Deathwing'i biz de çok sevdigimiz

ve oyunda görmek istediğimiz için buraya ekledik. Blizzard ekibi oyuncuların isteklerini fazlaıyla göz önünde bulundurduğu için de Deathwing'in öyle ya da böyle oyunda olacağı düşünüyoruz.

Şahane bir Warrior veya Assassin olması muhtemel (multi-class!) black dragon'ımız, yanardağlar patlatıp depremlere yol açarak tüm haritayı yerle bir edecek! All hail to Deathwing!





Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Geçtiğimiz aylardan birinde League of Legends'in başarısının ardından en büyük sebeplerden birini sürekli, dinamik ve değişken bir yapıya sahip olması olarak belirtmiştim. Piyasada yer aldığı tarihten bugüne dek küçük ya da büyük sayısız güncelleme gören oyun, her geçen sezon bir yenilik ile karşımıza geldi. Gelecek sezon için rün sisteminin değişeceği ve rünlerin bedava olacağı duyurulduğunda, oyuncular olarak "Aha, bu sezonun yeniliği rünler olacak. YEEY!" diye sevinirken, Riot, "Arkadaş bir dur yahu, velineye verme ortalığı söyleyeceklerim henüz bitmedi" dedi! Dereceli maçından çıkışmış ve önceki oyunun verdiği beyin yorgunluğunu üzerinden atmaya çalışırken, bir anda yeni bir Riot Pls videosuna denk geldim. Herhalde yeni rün sistemi için yeni detaylar açıklanacak diye beklerken "Seviye, IP ve Ödüllere Gelecek Değişiklikler" başlığını görürse adeta "Höö!" diye bakakaldım. Videoyu izlemeye başladığında öyle meraklıydım ki yaklaşık sekiz dakikalık videoyu Superman'ın hızlı kitap okuması gibi izlemek ve sindirmek istedim. Videoda her zamanki gibi oyunun baş yapımcısı, yabancıların "Kel kod ver" i New001 bizi karşıladı. (Kim olursa

olsun Jhonne'ız gibi olamaz, hih!) New001, videonun başında sezon öncesi dönemde oyunda çok büyük değişiklikler olacağına haberini verdi ve adeta ağızımız açık şekilde videoyu izletti. Video, IP sisteminin ve seviye sisteminin değişmesinin yanında, yeni gelen rün sisteminin, bir önceki Riot Pls videosuna göre daha detaylandırılmış haliydi. Ancak baştan şunu belirtmek istiyorum ki hala birçok detay büğülü ve tahminlerden öteye gidemiyoruz. Şimdi gelin bakalım yeni oyun sistemleri nasıl işleyecek.

Seviye sınırı kalkıyor!

"Ne demek yahu o?" dedığınızı duyar gibi yim. Ancak okuduklarınız hayal ürünü değil, beyniniz size oyun oynamıyor, bir Nolan evreninde rüya içinde rüya yaşamıyorsunuz. Evet, 30. seviye sınırı gerçekten kalkıyor. Şimdi burada bilmemişimiz ve gerçekten de merak ettiğimiz bir konu var. Yayınlanan videoda belli seviyelere ulaştığında seviye göstergesinin değiştiğini gördük. 30-50-75 ve 100 olarak ilerleyen bu seviye göstergeleri, son seviyenin 100 mü olacağını yoksa daha da ilerleyip ilerlemeyeceğini bize

sorgulattı. Bu konuda hala net bir bilgi yok ve söylentilerden yola çıkmak pek de doğru olmayacağından kesin bilgi açıklanana kadar elimiz kolumuz bağlı bekliyoruz. Seviye sınırının kalkmasıyla beraber her bir seviyenin ardından anahtar yardım gerekmeden açabileceğimiz bir sandık kazanacağız. Çeşitli içeriklerin bu sandıktan çıkacağı söyleniyor. Ancak o anki seviyemize bağlı olarak daha iyi içerikler çıkabileceği videoda açıklandı. Yani mesela 1. Ve 30. Seviyeler arasında daha çok şampiyon ve mavi öz gibi içerikler kazanabileceğiz. Ancak daha yüksek seviyelerde seviyelerimizi gösteren ifadeler gibi ilginç içerikler de kazanmak mümkün olacak. Bu ifadelerin nasıl olacağını gerçekten çok merak ediyorum. Tabii ödüllerden gelen tüm içeriklerin bundan daha zengin olacağına eminim. Seviye sınırının kalkmasındaki etkenlerden birinin, yeni oyuncuların daha hızlı şampiyon alabileceklerine olanak tanımak olduğu açıklandı. Bunun yanında bildığınız gibi tüm şampiyonları açmış olan eski oyuncular, harcayamayacakları kadar çok IP'ye sahip olabiliyor. Bu durumda, bu sihirdarların

hazinesinin üzerine yatmış bir ejderha gibi görünmemeleri adına Riot duruma müdahale ediyor.

İtibar puanlarınıza veda edin!

Oyunca gelen bir diğer değişiklik, daha doğrusu artık oyunda göremeyeceğimiz bir içerik olacak. İtibar puanları, ya da kısa adıyla IP'lere veda etme zamanı geliyor. IP'ler ortadan kalkarken aslında bir değişim geçirecek ve mavi öze dönüsecekler. Hextech sisteminde sadece Şampiyon Kristalı veya ustalık seviyesi gibi içerikler açmamızı sağlayan mavi özler ile artık mağazada şampiyon da açabileceğiz. Şampiyon ücretleri şu anki IP ücretleri ile aynı olacak ve oyunculardan sonra artık mavi öz kazanacağız. Mavi özün kısaltması ise çok daha tanındık, çok daha bizden... Karşınızda MÖ! Öhm.. Sunucu havasından çıkip MÖ ile neler yapabileceğimizi daha detaylı anlatmak istiyorum. MÖ'nün IP'nin yerini almasıyla beraber Hextech içindeki rolünde değişiklik olmayacak ama artık Şampiyon Kristalleri daha az mavi öz sağlayacak. Bu da sistemin dengeli bir şekilde çalışması adına gerekli bir uygulama olarak açıklandı. Artık daha düşük seviyelerde daha çok şampiyon açabileceğimiz gibi, Hextech sandıkları daha zengin içerikler barındıracağ. Ayrıca ana sayfadaki bilgilere göre yeni sisteme geçildiğinde mevcut mavi özümüzün yaklaşık 6.5 katı kadar öze sahip olacağız. Bu nedenle şimdiden şampiyon kristallerini ayırtıtmakta yarar var.

Yeni Rünler Kazandıracak!

Bir önceki Riot Pls videosunda, yeni rün siste-

mi duyurulmuştu. Videoda ve sonrasında çıkan haberlerde, oyuncuların geçmişte rünler için yattırdığı IP miktarının telafi edileceği açıklanmış ama bunun tam olarak nasıl gerçekleştiğine belirtilmemişti. Yeni video ile beraber anladık ki, sezon öncesi dönemde beraber yeni sistem geldiğinde mavi öze doyacağız. Riot 2017 sezonunda alınan tüm rünlerin değerlerini mavi öz olarak birebir vereceğini duyururken, önceki sezonlarda alınan rünlerde farklı bir uygulamaya gidecek. 2017 sezonundan önce alınan her bir rün için 100 mavi öz, her bir cevher içinde 300 mavi öz verilecek.

Bunun yanında yeni rün sistemi ile kafalarda oluşan bir soru işaretleri daha vardı. Madem rünler şampiyon seçim ekranında düzenlenebilir olacak, o halde daha önce harcama yaptığımız rün sayfaları ne olacak. Riot bu duruma da el attı ve IP ile alınan her bir rün sayfası için 1500 MÖ, RP ile alınan her dört sayfa için destansı bir kostüm vereceğini açıkladı. Anlaşılan o ki Riot, oyuncuları eski sistemden yeni sisteme daha kolay alıştırmak ve eski sistemde yıllarca harcanan emeği boşça çıkarmamak için elinden geleni yapıyor.

Yeni sezonla beraber yepyeni sulara yelken açacağımız bir gerçek. Gerek oynanış gereksiz oyun dışı işleyiş oldukça büyük değişikliklerle LoL'deki yerini alacak. Tabii ki çok önemli bir nokta var. Yukarıda anlattığım yeni özellikler şu anda planlanan değişiklikler ve bunların her biri sistem devreye gidene kadar değişiklik gösterebilir, aynı kalabilir ya da iptal edilebilir. Riot yeni sistem üzerinde hummalı bir çalışma içinde. Ee, bize de Warwick'in kana olan susluğu gibi, sezon öncesi dönemi sabırsızlıkla beklemek kalıyor. ■ **Enes Özdemir**

Kötü Şans Koruması Kapsüller İçin Devrede!

Bildiğiniz gibi eğer şanslısanız, takdir puanı topladıktan sonra kapsül kazanabiliyorsunuz. Ama bazen kapsül kazanmak o kadar zor hale geliyordu ki, bir tane kazandığımızda Ruh Sömüren Vayne kazanmış gibi seviniyorduk. Kötü Şans Koruması ile beraber takdir toplamaya devam ettikçe artık en fazla iki ayda bir kapsül kazanacağız. Aynı özellik, yeni sistem devreye girdiğinde Hextech Sandıkları için de geçerli olacak ve uzun süre kostüm kristalı kazanamamanızın önüne geçilecek.



BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

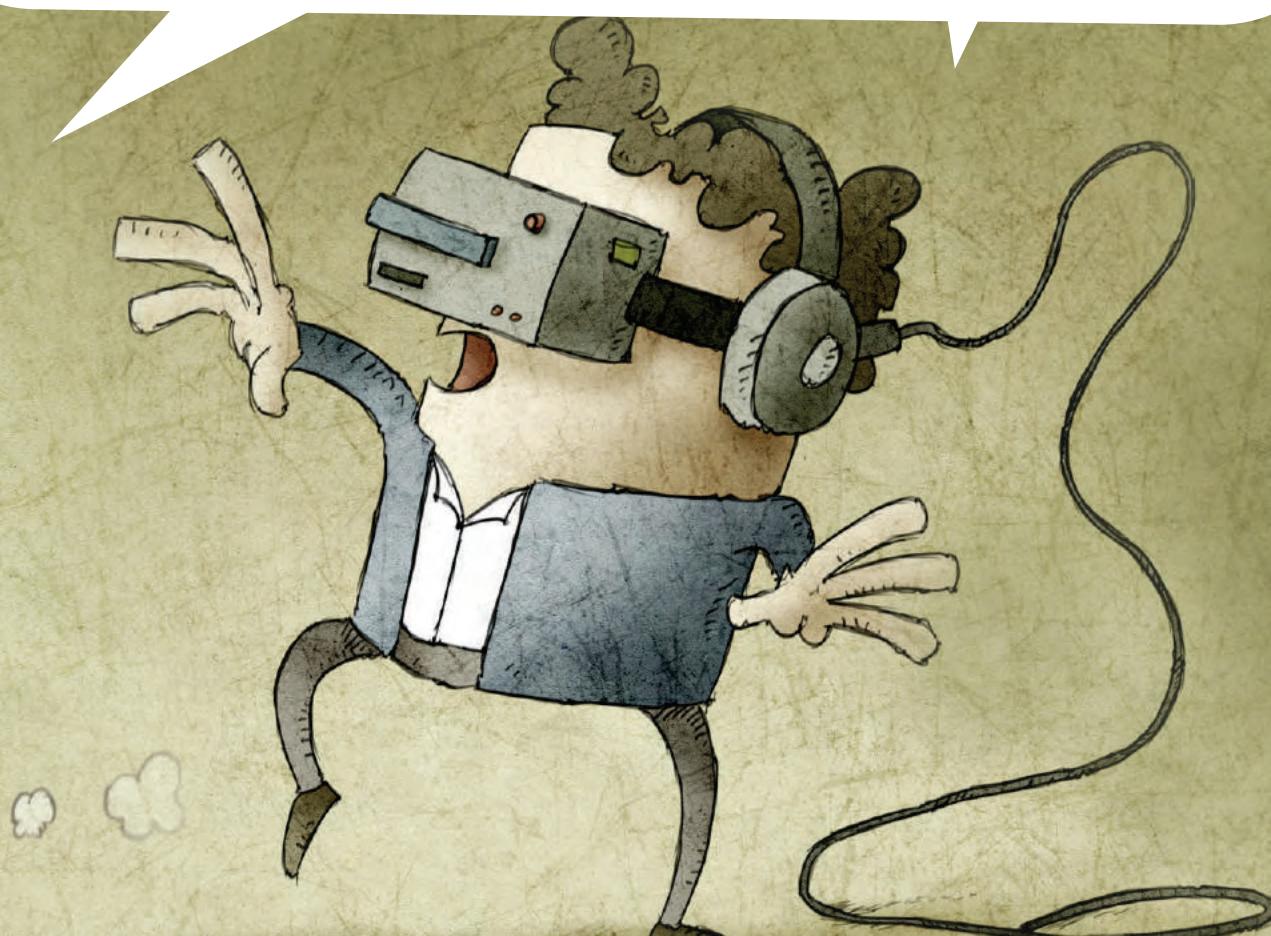
HEROES OF THE FIELD



- ŞUT!
- Pat-
- VE GOL!
- Ah!!!
- Şut kısmında değil de gol kısmında topa vurarak seni şaşırtmamla birlikte topla yüz yüze gelmeni sağladım. Nasıl?
- Patron Naruto'daki gibi durumu niye izah ediyorsunuz, zaten top kafamdan sekip monitörü yerle yeksan etti; ne yapacağım şimdidi?
- Monitör öneksiz. Zira kafamda şahane bir oyun fikri var. Futbol mevsiminin gelmesiyle birlikte-
- Biz de futbol oyunu yapacağız? Çok orijinal, çok mükemmel. FIFA ve PES ile rekabet edebileceğimizi de düşünüyorsunuzdur siz şimdidi...
- Hayır. Bak, yine sana ters köşe yaplıyoruz. Bizim oyunumuz futbol ile MOBA'nın mükemmel bir birleşimi olacak!
- Futbol ve MOBA'da herhangi bir mükemmel birleşim göremiyorum.
- Oğlum saçmalama, ikisi de çok popüler türler.
- Patron japon balığı ile pandalar da popüler türler ama bunları kimse birleştirmeye çalışmıyor.
- O onların dar görüşlüğü. Şimdi geç bilgisayarın başına, hemen başlayalım çalışma. Sakın sosyal medyadan paylaşım yapmayı da unutma: "Günden arkadaşlar. Yepyeni oyunumuzun çalışmalarına başladık. Şimdi çalışma ve üretken olma vakti." yaz ve yanına şu yumruk işaretinden ve güneş gözlükü smiley'den koy.
- Millet de iyicene bizden tiksinsin.
- Sana yap dedim!

- Aaa, yandaki spotu okudunuz.
- Ne yanı evladım, neyin yanı?! Oyunu anlatıyorum iyi dinle.
- Zaten sadece dinleyebileceğim zira bir monitörüm yok.
- Şimdilerde bir kere, oyuna bir dolu ünlü futbolcu koyacağız. Başlangıç için 15 tane yeter. Mesele-
- Tanju!
- Olur.
- Ridvan!
- Tırmam, o da güzel.
- Maradona!
- Lan oğlum senin yaşın kaç? Bastın gidip yorsun eskilerden.
- Ben futbolu orada bırakıtm patron.
- Yenilerden söyle bakayım üç tane.
- Şu, Pele vardi?
- Ohal! Oğlum adam 700 yaşına geldi.
- O zaman, kim vardi... Bir dakika. Hah! Mesli!
- Neyin mesli lan?
- Mesli? Mesli?
- Yok tepsi! Messi ular!
- Hah onu biliyorum. En son sakal bıraktı hatta.
- Evladım sen stil danışmanı misin, oyun yapımcısı mı?
- Oyun yapımcısı olmadığım kesin.
- Neyse tırmam, futbolcuları ben belirleirim. Şimdi bu adamları beş farklı oyuncu seçerek kendisini bir sahada bulacak. Sahalar da farklı farklı olsun, hemen çiz. Bir tanesinde çöl teması olsun, bir tanesinde-
- Çöl mü? Ona plaj futbolu deniyor.
- Ne güzel oğlum işte, topu suya kaçıran da ceza alır.
- Oynanışa degenmeden cezaya geçmek...
- İşte ondan sonra karlı, yağmurlu temalar ekle, ne bileyim bir tanesinde zombiler

olsun, bir başkasında büyüler falan...
- Falan?
- Yap oğlum işte bir şeyler, işin ne! Oynanış da şöyle olacak bak, çok süper bir fikrim var.
- Merakla bekliyorum.
- Amaç elbette topu, birlikte oynadığın oyuncularla birlikte kaleye taşımak. Lakin bunu yapmak o kadar kolay olmayacak.
- Rakip oyuncular?
- Evet. Onlar var...
- Orjinal bir şey göremiyorum?
- Rakip oyuncuların yanında, bir kaleden diğerine belirli periyotlarla ilerleyen fanatikler olacak.
- Efendim?
- Bu fanatikler oyunculara rastlarsa onları kollarından bacaklarından tutup selfie çekmek isteyecekler, imza talep edecekler, formalarını çıkartıp kaçmaya çalışacaklar.
- Eyvah.
- Dahası da var, seyirciler de sahaya tuvalet kağıdı, çakmak, işaret fişegi gibi şeyler atacaklar. İri yarı seyirciler koltukları da sökülecek.
- Ve bunlar da oyunculara denk gelirse...
- Bravo! Oyuncular yaralanacak!
- Gerçekten çok saçma.
- Dahası da var. Sahaya düşen teneke içecekler ve yiyecekler sayesinde oyuncular güçlenecek ve topa daha farklı vuruşlar yapıp-
- Kartal vuruşu!
- Anime mi lan bu?
- Neden olmasın?
- Güzel, güzeel... Bas anime grafiklerini.
- Sonra ver elini...
- Bırak oğlum elimi hasta misin?!
- Birlükten kuvvet doğar patron.
- LAN!



**EKİM
SAYISINI
KACIRMA**



**50
STICKER**

**22 POSTER + 2 FARKLI KAPAKLI
50 STICKER Defter**

heygirl!

EKİM 2017 NO: 10 FİYATI 6,70

JOJO SIWA
BU KIZ ÇOOOK ŞEKER!
YEPYENİ DİZİLER İZLEMİYE HAZIR MISİN?

KESHA
ÇOK ÖZLEMİŞTİKİ!

Taylor SWIFT
BAK BİZE NE YAPTIN?

JUSTIN BIEBER
ARKADAŞ KALALIM MI?
Lady Gaga
O ŞİMDİ EKRANDA

MARTINA STOESSEL
ONDAN KOPAMIYORUZ

BE HAPPY EVERYDAY

ISSN 1300-5588
6 771 300 028 0023
KATIE FRENCH
6,50

**22
POSTER**



Dijital Dergi Aboneliği İçin;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

facebook.com/heygirldergisi twitter.com/heygirlonline instagram.com/heygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Asus ROG STRIX H270I GAMING

"Hem güçlü bir sistemim olsun, hem de kasayı tavla gibi her yere sığdırabileyim" diyen oyuncular... Bu anakart sizin için.

syf.99



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



AMD Ryzen 5 1600X ★

AMD turnayı gözünden vurmuş...

Son dönemde dünya genelinde büyük ilgi uyandıran işlemci atağını gerçekleştiren AMD, Ryzen platformuyla oyun severlere ve profesyonel masaüstü bilgisayar kullanıcılarına, Zen mimarisinin nimetlerini tanıtımaya devam ediyor.

AMD, Ryzen 5 1600X ile birlikte Intel tarafından 7'inci nesil Core i5 ailesini hedef alıyor ise de, aslında hazırladığı işlemci ile Core i5 tarafında şu an direkt bir rakibi yok. Zira bu ailedede yer alan tepe model olan Core i5-7600K'da bulunan 4 fiziksel çekirdek ve 4 izlek karşısına, 6 fiziksel çekirdek ve 12 izlek ile çıkan AMD, özellikle çoklu çekirdek performansında i5-7600K'yi adata ezip geçiyor. Üstelik bunu yaparken fiyatperformans oranıyla da fazlasıyla dikkat çekiyor.

İkili arasındaki rekabetten bahsetmişken, güç tüketimi noktasına da değinelim. Ryzen 5 1600X'in 95 watt TDP değerine sahip olduğunu görüyoruz. Buna karşılık i5-7600K ise 91 watt TDP değeri sunuyor bizlere. Bu tabloya göre her ne kadar i5-7600K daha düşük TDP değerine sahip gibi görünse de, Ryzen 5 1600X'te fazladan 2 fiziksel çekirdek ve 8 izlek bulduğunu göz önüne alduğumuzda, Ryzen 5'in watt başına performans noktasında öne çıktığını söylemek mümkün.

Ryzen 5 ailesinin en güçlü işlemcisi konumunda olan 1600X, dediğimiz gibi 6 fiziksel çekirdek ve 12 işlem biriminden oluşuyor. Bu mimari yapıyla çoklu işlemci kullanımını noktasında Core i5 işlemci ailesini alt ediyor olsa

da, 7'inci nesil i5'lerin tek çekirdek performansı halen sağlam, onu da söylemek gereklidir. Öte yandan i5-7600K'nın hız aşırma yeteneğinin Ryzen 5 1600X'e nispeten daha önde olduğuunu da belirtelim.

Yeniden Ryzen 5 1600X'in fark yarattığı çoklu çekirdek performansına dönen olursak, DirectX 12 tarafında olduğu kadar DirectX 11'de de bu senaryodan etkili şekilde faydalananabilenini söyleyelim. Yani kissadan hisse, oyuncular bu işlemci ile çok mutlu olacak. Ryzen 5 1600X, orta sınıf işlemci olarak ailede yer alsa da, B350'nin yanı sıra X370 anakartlarda da kullanılabilir. Bu iki platformda hız aşırma yetenekleri de sunan işlemci, temel sisteme sahip olmak isteyenlere de A320 ile cevap veriyor. Ancak burada hız aşırma yetenekleri kullanılmıyor.

14nm üretim sürecini temel alan işlemci, taban frekans noktasında 3.6 GHz sunarken, tavan frekans noktasında ise 4.0 GHz'i bulabiliyor. Elimizde yer alan haliyle, kolaylıkla BIOS seçeneklerinden Game Boost menüsünü aktive edebiliyor, kendinize özel profiller hazırlayabiliyorsunuz. RAM noktasında ise çift kanal 2933 MHz'de çalıştırıldığımız sistemde, 3200 MHz'e BIOS'ta tek dokunuşla erişebiliyorsunuz.

Ryzen 5 1600X'i bir dizi oyunda değerlendirmeye şansı bulduk. Bunlar arasında son dönemin popüler oyunları yer aldığı gibi, bir süre önce çıkmış, ancak üst seviye sistemleri zorlayan oyunlar da bulunuyordu. Bu isimleri hatırlayacak olursak sırasıyla; Deus Ex Mankind

Divided, DOOM, HITMAN, Prey, BattleField 4, Mirror's Edge Catalyst ve Star Wars Battlefront olduğunu söyleyebiliriz.

AMD, Ryzen 5 1600X ile gerçekten mükemmel bir işe imza atmış. Açıkçası şu sıralar yeni sistem kuracakların, fiyat/performans çerçevesinde mutlaka değerlendirmesi gereken bir işlemci olduğunu altını çizebiliriz. Oyuncuların yanı sıra, inceleme süresinde de belirttiğimiz gibi gerek yazarların gerek profesyonel kullanıcıların da Ryzen 5 1600X ile memnun kalacaklarını söyleyelim.

AMD Ryzen 5 1600X, şu sıralar 1050 TL dolaylarında fiyat etiketiyle raflarda bulunabiliyor.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Harika çok çekirdekli performans, güçlü oyun performansı, gerin çalışan yonga, fiyat/performans, watt başına performans, VR için uygun

EKSİ Hız aşırma yeteneği i5-7600K'nın gerisinde





Acer Aspire VX 15 ★

GTX 1050 ile başarılı oyun performansı

Oyuncular için dizüstü bilgisayar kategorisinde çok sayıda model bulunuyor. Bunlar arasına katılan Acer'in Aspire VX 15 de teknik altyapısı ve uygun fiyatlı farklı konfigürasyon seçenekleriyle dikkat çeken bir model. Ekran kenar kesimiyle, agresif bir görünüm kazandırılmaya çalışılan Aspire VX 15, bu kategoride çok sık gördüğümüz kırmızı ve siyah renk kombinasyonuyla karşımıza çıkıyor. Aspire VX 15'in ekranının Full HD çözünürlüğünde IPS bir panelden oluştuğunu söyleyebiliriz. 15.6 inch büyütüldüğündeki ekran, parlaklık olarak ise pek tatmin edici değil; bunu söylemek lazım. Öte yandan görüş açısı da düşük.

Elimizde Intel Core i7 7700HQ işlemciyle bulunan laptop, 4 çekirdekli işlemcisile taban noktada 2.80 GHz frekansta çalışıyor. 16 GB DDR4 bellek kapasitesinde olan Aspire VX 15, 32 GB'a kadar bellek artırmayıza olanak tanıyor. SSD ve HDD olarak iki tip depolama alanı da sunan laptop, 256 GB kapasitesinde SSD'ye 1 TB kapasitesinde HDD ile eşlik etmiş.

Grafik noktasında da üzerinde NVIDIA'nın 10 serisinden GTX 1050 bulunduran laptop, ayrıca dahili grafik işlemci olarak da Intel HD Graphics 630 bulunduruyor. GTX 1050, bilindiği gibi 10 serisinin giriş seviyesi. Biz Aspire VX 15'i kullandığımız sürede içinde Bioshock Infinity ve Deus Ex oyunlarını oynamaya başladık. Bu oyunlarda üst düzey grafik ayarlarında geber not alan laptop, elbette daha iyi performans almak isteyenleri GTX 1060'lı modellere yönlendiriyor.

Aspire VX 15'in Full HD çözünürlükte uygun bir performans gösterdiğini ve bununla oyuncuları memnun edeceğini söyleyebiliyoruz. Aspire VX 15'in fiyatı ise 5499 TL olarak belirtilmiş durumda..

■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI İyi Full HD oyun deneyimi, hoparlörler, genişletilebilir bellek ve hafıza, USB Type-C portu mevcut, ısı yönetimi

EKSİ Ekran, ortalama pil ömrü



Asus ROG Strix H270I Gaming ★

Oyuncular için kompakt bir çözüm

Intel'in geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan yeni yonga setlerinden H270I üzerine kurulu olan Asus ROG Strix H270I Gaming, adından da anlayabileceğiniz gibi genel özellikleri itibarıyle oyun tutkunlarının ihtiyaçları göz önüne alınarak tasarlanmıştır. Republic of Gamers yani oyuncular cumhuriyeti serisine ait olan bu ürün, şu anda en popüler işlemciler olan Intel LGA-1151 ailesini destekliyor. Anakartın öne çıkan özelliklerinden biri kuşkusuz Mini-ITX biçiminde olması. Böylece 17x17 cm'lik küçük boyutlarına rağmen tam donanımlı bir PC kurmanıza olanak sağlayan bu anakart kullanarak nispeten küçük ve sık bir PC oluşturmanız mümkün.

Oyun için ideal ağ performansı için çift LAN kartına ek olarak dahili Wi-Fi ve Bluetooth özellikleriyle anakartın bağlantı özelliklerinin çok iyi olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca ön ve arka tarafta olmak üzere çift M.2 SSD yuvası da hoşumuza giden özellikler arasında. Ön kısmındaki M.2 yuvasının soğutucu işlevi olduğunu da belirtelim.

Asus'un Aura Sync adını verdiği bu özellikle eğer bu özelliği destekleyen klavye ya da fare gibi başka bir ürüne sahipseniz tüm masa üstü donanımınızın uyumlu bir şekilde ışıldamasını sağlayabiliyorsunuz. Bunun için Aura yazılımını kurmanız yeterli. Son olarak, yüksek kalite sağlamak adına çevre birimlerinden yalıtılmış SupremeFX destekli ses donanımı, yüksek kaliteli A/D dönüştürücüler ve geniş dinamik alıyla (hat girişinde 113 dB) anakartlarda görmeye alışık olmadığımız bir ses kalitesi sunuyor. Oyun için ideal performans arayan oyun severlerin beğenileceği Asus ROG Strix H270I Gaming, geniş özellikler sunuyor. Asus ROG Strix H270I Gaming anakartı piyasada 800 TL civarında fiyat etiketiyle bulabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Kompakt yapı, performans, ışıklı tasarım

EKSİ Üst seviye oyuncuların için değil



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89
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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



KÜLTÜR & SANAT

Kingsman: Altın Çember

İki gizli örgüt bir muhteşem film.

syf.103



Marilyn Manson Heaven Upside Down

Sonbaharın gelmesi ile birlikte aslında bizim için değişen tek şey evdeki vantilatörü kenara itmek oldu. Ha, bir de ek olarak, artık kulaklıklık müzik dinlerken terlemiyoruz. Onun ötesinde Marilyn Manson'umuz yeni albümünü de piyasaya sürüyor. Siz bu satırları okurken çoktan piyasada olacaktı hatta. MM'ı bilmeyenler için özetlemek gerekirse, çizginin ötesine geçmiş ve bunu dünyyanın geneline yaymaya başlamış biri diyebilirim. Geçmişten günümüze adım adım değişiyor, MM ve albümlerinin tadi. Şahsen en çok Antichrist Superstar albümünü severim. Yeni albümümüzün de bu albümlerden aşağı kalır yanı yok. Albürme ismini veren şarkının girişî, yağımurlu bir İstanbul gündünde Bebek sahilden Ortaköy'e üstü açık bir araçla gidip olmuşçasına hissettiriyor size. Albüm ilk şarkılarda size daha önce alışılmış bir albüm dinliyormuş hissi verecek. Son şarkılara doğru geldikçe "ya ben MM mi dinliyorum?" diye dönüp playiste bakmanızı neden olacak. Şimdi den uyarıyım. Gayet leziz olmuş! ■ İlker Karaş



Arch Enemy Will To Power

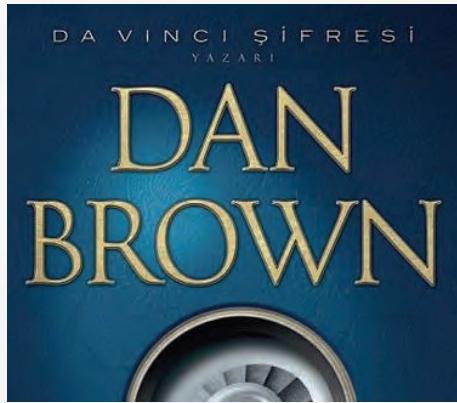
Kartları açık oynayacağım sevgili okur, yabancı değilsin sonuçta. Angela gitti Arch Enemy bitti benim için. 2014'ten sonra pek umursamadım açıkçası Arch Enemy'yi. Sonuçta Köln doğumlu, dünyanın 7. Harikasını bağıra bağıra yerinden edebilecek kadar harika bir vokalidir Angela Gossow. Yerine gelen Alissa White-Gluz'ı da özenti ve vizyonuz buluyorum. Nerde o yüzüne savaş boyaları sürüp şarkı söyleyen Angela, nerede bu şirinler gibi mavi saçlı Alissa. Böyle mavî imaj yapmak istiyorsa onu herhangi bir Industrial grubuna alırız çok rahat. Neyse gelelim albümé, bu kadar gömdüğümüz yeter. Albümün açılış şarkısı bana nedense Avenged Sevenfold dinliyorum gibi hissetti. Ritmler müthiş, bateri yine sizi yerinizden alıyor depara kaldırıyor. Az buz değil, toplamda 50 kusur dakikalık, ritmi neredeyse hiç düşmeyen bir albüm var karşımızda. Yer yer Alissa'nın yorumu "Cradle of Filth'e doğru gider bu ileride" dedirtti bana. Meraklıları şöyle bir kulak kabartsın albümé, seveceklerine inanıyorum.

■ İlker Karaş



Walkway WWIII

Her ay gözden kaçan, sık, eli yüzü düzgün bir Hard Rock grubuna yer vermeye çalışıyorum. Bütün müzik türleri bir yana, Hard Rock'ın günün her saatı siz keyiflendirebilecek oynaklıği hiçbir türde yok. Motosikletler, bikini ablalar, hot rod araçlar ve alevlere bürüyebiliyor zihninizi. Walkway ile WWIII albümü vasıtasiyla tanıttım. Aklimatizasyon öyle kısa süryor ki daha ilk şarkidan ritmine kapılabilirsiniz. Vokal deseniz tereyağı gibi kayıyor kulaklarınızın içine, tarifsiz. Gitarların tonu deseniz, ayağınızın altı kaşınca haliye sürtmek gibi nadide bir keyif veriyor. Koltukta iki ileri biri geri gidip durmaya başlıyorsunuz. Benim albümde favori şarkım Leap of Faith oldu. Ne yoruyor ne de uyutuyor sizi. İki arada bir derede harika bir tat yakalamışlar açıkçası. İmkânım olsa gidip kutlarım. Bir de, bu arkadaşların üçüncü albümü ve ben 2012'den beri nasıl denk gelmemişim, hayretler içindeyim. İleride dağılmaz da bir arada kalabilirlerse harika işlere imza atabilirler! ■ İlker Karaş



Kingsman Altın Çember

Ülkemizde Kingsman: Altın Çember olarak vizyona giren Kingsman: The Golden Circle, +18 yaş kitlesine hitap eden, oldukça eğlenceli ve dolu bir aksiyon filmi. 2:20 süren film, Kingsman casuslarını Statesman adında ABD'de birleşik casus organizasyonuna götürüyor. Bu iki seçkin örgüt, Dünya'yı yok etmeye çalışan uyuşturucu kaçakçısı Poppy'yi durdurmaya çalışıyorlar. Gerek sağlam oyuncu kadrosu, gerekse komedi unsurlarıyla süslü konuşmalar ve dahası izleyiciyi oldukça etkileyen kamera açılarına sahip olan filmimiz, kimi zaman gözlerinizin dolmasına bile neden olabilir. Ünlü oyuncu kadrosunun yanına eklenen Elton John ise filme oldukça ilginç bir hava katmış. Aksiyon anlamında izleyiciyi doyuran sahnelerle süslü Kingsman: Altın Çember, bir dakika bile boş durmuyor ve özellikle dövüş sahnelerinde de hayranlık uyandırmaktan geri kalmıyor. Yönetmen koltuğunda Matthew Vaughn'ın oturduğu filmin senaryosu "The Secret Service" adlı çizgi romandan yola çıkılarak hayatı geçti.

■ Ceyda Doğan Karaş



O

Stephen King'in en başarılı romanından uyarlanan "It" "O" ismiyle ülkemizde vizyona girdi. Film, Maine'in Derry kasabasında yaşayan, kendilerini "Kaybedenler Kulübü" olarak adlandıran, toplumdan dışlanmış yedi gencin hikayesini anlatıyor. Bir gün O olarak adlandırılabildikleri, antik çağlardan bugüne gelmiş, şekil değiştiren bir yırtıcıının vücut bulmuş hali ile karşı karşıya gelirler. King'in kitaplardan hayat bulan filmlerinin çoğu, genelde başka yapımlarına da göndermeler içerir. Bu film de aynı göndermelere sahip ve sık sık diğer King kitaplarından referansları görmek mümkün. "O", izleyiciyi korkutmaktan çok germeyi başarıran ve makyaj, oyunculuk konusunda mükemmel iş yapan filmlerden. Film'in beğenilmesinin nedeni sadece oyunculukla sınırlı değil elbette. Müzik, ambiyans, kostüm tasarımları ve dahası bizi 1990'daki ilk "O" filmi kadar etkiliyor. Kitabı okuyanlar Pennywise'i gerçekten hayattaymış gibi hissedebilecekler ve ister istemez bu durum, bayağı irkilmeye yol açacak. ■ Ceyda Doğan Karaş



Dan Brown Başlangıç

Harvard'da sembololoji ve dini ikonoloji profesörü olarak ders veren Robert Langdon önemli bir açıklamanın, yani "bilimin tüm perspektifini sonsuza dek değiştirecek bir keşfin" duyurusunu yapacağı Bilbao'daki ultramodern tarzda inşa edilmiş Guggenheim Müzesi'ne geldiğinde heyecanlı olduğu kadar düşüncelidir de. Geceye ev sahipliği yapan Edmond Kirsch, kırk yaşında bir milyarder ve yüksek teknoloji ürünü keşifleri ve gözü pek öngörülerle dünyanın dört bir yanında adından söz ettiren bir fütüristtir. Yirmi yıl kadar önce Langdon'un Harvard'daki ilk öğrencilerinden biri olan Kirsch dudak uçuklatan bir keşfi ilan etmek üzeredir. Öyle ki bu keşif insanın varoluşuya ilgili iki temel soruya yanıt olabilecektir. Gizli tarihin ve mutlak dinlerin gizli koridorlarında yollarını bulmaya çalışan Langdon ve Vidal'ın, kökleri İspanya Kralı'nın Sarayına dayanan ve Edmond Kirsch'i susturmak için elinden geleni ardına koymayacak azap içindeki ve alım bir düşmanı atlatası gerekecektir.

■ Ceyda Doğan Karaş

Çizgi Dünyalar

Çizgi-roman dünyasının en sınırlı ve en güçlü karakterini artık iyi ya da kötü tanıyorsunuz. Hulk, uzun süredir aramızda ve bu ayın konuğu da ondan başkası değil...

Oncelikle şunu belirtmek gerekiyor. Bu Hulk adındaki varlık gavur ülkelerde "Halk" olarak okunuyor. Türkiye'de ise Hulk da diyen var, Halk da. Biz bu yazımızda "Hulk" olarak bahsedeceğiz, bilginize. Konuya devam etmek gerekirse de Hulk'u tanımayanınız yoktur diye düşünüyorum. Zaten kocaman, yeşil bir yaratık; görmemiş olmanız imkansız. Bill Bixby'nin canlandırdığı TV dizisi de vardı, Eric Bana'nın başrolde olduğu filmi de, Edward Norton'ın canlandırdığı bir başka film de... En yakın örnekte de Avengers ile kendini sevdirdi bize. Konu çizgi romanlara geldiğindeyse, yine kendisini Avengers çizgi-romanlarında görmek mümkün ama kendine özel hikayeleri de yok değil...

Gezegen fatihi

Ülkemizde birkaç farklı yayıcının, birkaç farklı Hulk cildi yayını bulunmakta. Bunlar Planet Hulk, Dünya Savaşı Hulk, Hulk: Gri, Thanos Vs. Hulk gibi eserler.

Planet Hulk, kuşkusuz ki en etkileyici Hulk

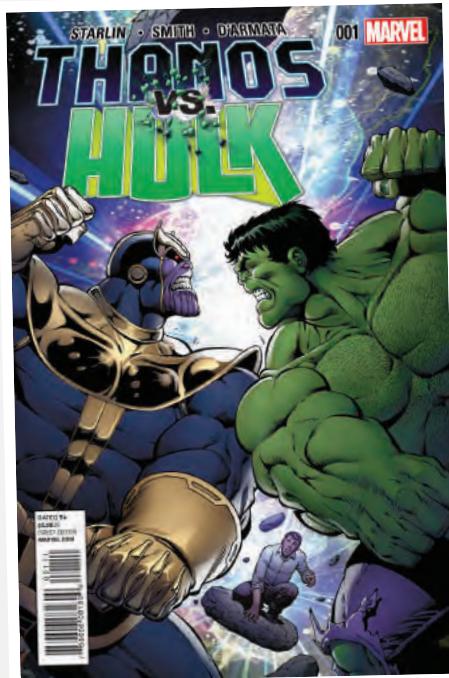
çizgi-romanlarından bir tanesi. Çizgi-filmi de bulunan bu hikayede Hulk, Dünya'dan uzaya doğru, bir iş halletmesi için yollanıyor ama işler yolunda gitmiyor, Hulk'un içinde bulunduğu gemi bir solucan deliğinden geçipambaşa bir yere işinliyor. Bu işinlidiği noktada da Sakaar gezegenine zorunlu iniş yapıyor.

Sakaar gezegeni pek dost canlısı bir yer çıkmıyor maalesef. Hatta zalm bir diktatör tarafından yönetiliyor. Hulk da buraya düşüğü gibi tutsak ediliyor ve bir gladyatör olarak dövüştürülmeye başlanıyor. (Thor: Ragnarok'taki şekil.)

Hulk elbette burada gücünü kanıtıyor ve hatta diğer gladyatörlerle de arkadaşlık kuruyor, olaylar hızla ilerliyor, ilerliyor ve spoiler vermemek adına susmam gerekiyor.

Nihayetinde iki cilt olarak yayımlanan Planet Hulk'u, her türlü edinmenizi tavsiye ediyorum. Çizgi-film o kadar iyi değil ama çizgi-roman gayet iyi.

Thanos Vs. Hulk da güzel bir tek ciltlik



macera diyebilirim. Konu zaten çizgi-romانın isminde ama tabii içerikte daha farklı konular da var, anlatmamayı, çizgi-romani edinin.

Hulk gerçekleri

Planet Hulk'u ve diğer Hulk çizgi-romanlarını edindiniz, o konuyu cebe attık. Şimdi size biraz Hulk hakkında bilmediklerinizden (Ya da fanatiğiseniz, bildiklerinizden...) bahsedeyim.

Hulk aslında şimdiki kadar popüler bir karakter değildi ilk ortaya çıktığında. Hatta kendi çizgi-romanına kavuştuğunda, ancak altı sayı piyasada kalabılmıştı ve devamı seneler sonra gelebilmişti.

Hulk Avengers'in ilk üyelerinden biriydi lakin takım arkadaşlarına zarar verdiği düşündüğünden takımı terk etti ve ancak 50 yıl sonra takıma geri döndü.

Bir başka enteresan konu da Hulk'un rengiyle ilgili. Hulk aslında gri renkte tasarılmıştı ama dönemin baskı makineleri bu gri tonunu tutturmaktı zorlandığından ve her sayda Hulk'un rengi değiştiğinden, Stan Lee, baskısı çok daha kolay olan yeşil rengi seçmek zorunda kaldı.

Seneler önceki bir çizgi-roman hikayesinde, Hulk Wolverine ile dövmek zorunda kalmış ve savaşın sonunda onu ikiye bölmüşti. Wolverine bacaklarına kavuşmak için kilometrelerce sürünmek zorundaydı ve bu çizgi-romanın yayın politikası biraz fazla aralıklı olduğundan, Wolverine'in bacaklarına ulaşması 2.5 yıl kadar sürmüştü. Bu muhteşem bilgilerle de bilgi dağarcınızı geliştirdiğinize göre, Hulk'ı Thor: Ragnarok'ta görmek için daha da sabırsızlanmaya başlayabilirsiniz. Unutmayın, Hulk Smash!

■ Tuna Şentuna

Hulk Vs. Wolverine!

Efendim bu görseldeki figürü gözlerimle görüp hayran kaldığım fakat cebimde 4200 TL gibi bir meblağ -o an için- olmadığından ötürü satın alamadığımmdandır ki burada konuk etmek istedim. Wolverine ve Hulk'un kâğıtmasının mükemmel bir şekilde resmeden bu figür tek kelimeyle devasa. Yerleştirdiğiniz ortamın havasını anında değiştireceğinden şüpheniz olmasın. Paranız varsa ve bu iki karakteri de seviyorsanız, mutlaka satın alın.





Mushishi'nin üzerinden: Artland stüdyosuna bir ağıt

Senelerdir o kadar anime, o kadar manga takip ederim, Mushishi gibi şaheserler o kadar az çıkıyor ki, onlara vedalaşmak insanın içinden bir parçasını koparmak gibi acıtıyor. Mushishi mangasıyla Kodansha Mükemmellik Ödülü almış bir seriydi. Mükemmel kotarılmış anime uyarlamasıyla da kime izlettiysem hemen büyüsüne kapılıveriyordu insanlar. Kullandığı renk tonları, animasyonunun tempusu ve Masuda Toshio'nun müthiş müzikleriyle Yuki Urushibara'nın hikâyesi taçlanıyordu. Bu kadar güzel bir işin altından kalkan Artland iflasını duyurdu geçenlerde. Legend of the Galactic Heroes, Macross gibi başka büyük işlerin de altından kalkmış, eski bir stüdyo du burası. Küçük ama önemli bir devi kaybettik...



Otaku-Chan!

Ağzımızı sulandıran yeni sezonuyla, Shokugeki no Souma!

Sonbahar sezonunun başlamasına çok az kaldı. Bu sezonun en ön plandaki serisi benim için Shokugeki no Souma elbette. Mangasını günden takip etsem bile, animenin keyfi bir başka. Tüm o ağız sulandıran yemekler bir yana üçüncü sezon Souma ve Tootsuki Akademi için büyük oylara sahne oluyor. Giderek karanlık bir hal alacak seri. Şimdiye kadar Souma'nın hevesi ve Elit 10'la dalaşmak istemesiyle, serinin önemli karakterlerini tanıdık, ekip oluşturuldu yani. Ve sonunda bir nevi "big boss" ile karşılaşma kısmına geldik. Souma'nın babası bile işlere bir ucundan dahil olacak, öyle diyeyim. Sevdigimiz karakterlerin beklenmedik tepkileriyle, dostu düşmanı birbirinden ayırt edemez hale bile geliyoruz. Her manga bölümünde beni şaşırtmaya devam eden bir seriydi bu. Babasıyla birlikte kendi küçük lokantalarında kendini bildi bileli çalışan Yukihira Souma'nın dünyasının Tootsuki'ye katılımıyla nasıl genişlediğine şahit olmuştu ilk sezonda. Yemek kültürümüz genişledi, farklı mutfaklärın nasıl da füzyon oluşturduğunu gördük. Shounen serilerin arkadaşlık,

aksiyon ve dövüş gibi ana temalarının yemek üzerinden nasıl da iyi anlatıldığını şaşkınlıkla izledik. Hatta ecchi öğeler ve fan service gözümüze gözümüze sokulsada ilginçtir bu seride hiç de rahatsızlık vermedi. İkinci sezon, birinci sezondan biraz farklılaşmıştı, Souma'nın içsel büyümeye daha çok yer ayırmıştı. Aslında hepsi Souma'yı yeni sezona hazırlamak içindi. Ehh, boşuna "Big Boss" demedik. Manga bile bir yerden sonra heyecandan yemeklerin uzun uzun anlatımlarını atlayıp sadede gelme hissiyatıyla yanıp tutuşuyordum vallahi. O yüzden, eve sonbahar sezonunun en sürükleyici serisi çok büyük olasılıkla Shokugeki no Souma olacak.

Peki elimizde başka neler var?

Yaz sezonunda en çok içime sinen seriler Kakegurui ve Made in Abyss oldu. Kakegurui Japonya'nın en üst kademelerine öğrenci yetiştiren bir okulun aslında kumar üzerinden nasıl da işlediğini gösteriyor. Hakikaten de işleyebilir düşününce. Rekabetçi, hırslı iş ve politik ortamların bir benzerini yaratılıyor bir nevi. Kendine



hâkim olamayan, ortama uyum sağlayamayan hatta kendini göstermeyen öğrenciler büyük azaplar çekiyor. Bir anlamda tüm angaryaları yapan köleler haline dönüshüyor. Farklı bir bakış açısıyla ilginç bir kapitalist sistem kurmuş okul, anlayacağınız. Benzer bir seri de Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e, light novel uyarlaması bir seri ama maalesef ya sev ya nefret et tarzında. MAL'da yüksek puanlar toplanmış yine de memnun edemediği büyük bir kitle var. Eh, biraz da Kakegurui'nin gölgesinde kaldı gibi. Bu serinin keyifli yanlarından biri de müthiş Yandere karakterleri, yahu herkes mi psikopat? Eh, biraz... Gelelim Made in Abyss'e. Tek kelimeyle müthiş. Şimdi çocuksu çizimleri yüzünden şans tanımamış büyük bir kitle var, biliyorum ama iki-üç bölüm izleyip de etkilenmeyen kimseyi görmedim. Bir kere kurduğu dünyası, macera oyunlarının mantığını takip etmesi, çocuksu çizimlerini özellikle karanlık hikâyesiyle dengeleyecek şekilde kurgulaması... sayar dururum, bitmez bu seride övgülerim. Mesela geçen senenin en iyi serisi olarak gördüğüm Erased de benzer bir mantıkla daha küçük yaştaki karakterler üzerinden anlatılmıştı iç buran hikâyesini, eh, bu da onun bir benzeri. Hatta Madoka Magica'yı sevdiyiseniz bunu da kesin seversiniz. Ya da bunu sevenler lütfen Madoka'ya da bir baksın. Madoka'nın yaptığı yapan yani işlediği temanın içini dışına çıkarıp yapıbozumuna uğratan çok fazla seri yoktur. Sırf bu bile temanın tamamına yeni bir gözle bakmanızı sebep oluyor. Ma-

doka sevgimi kontrol altına almakla çalışmaya devam edeyim. Yuri on ice seven biri olduğumdan tabii ki Ballroom e Youkoso'yu izliyorum. Tamam, başta deve insanlar diye dalga geçiyorduk, uzun uzun boyunlarını savura savura dans ediyorlar. Ama bir yerden sonra insanın gözü alışıyor. Özellikle dans sekanslarının kalitesi de ilerleyen bölümlerde oldukça artıyor. Hikâyesi de kesinlikle keyifli. Aho Girl "guilty pleasure" yani utana sıkılık ama içten içe ve açıklayamadığım bir zevkle izlediğim serilerden biri. Yani kadına şiddetin, saçmalığın daniskası ama çok komik, yapacak bir şey yok... Gamers'a büyük hevesle başladım, ama oyunlardan giderek kopup aşk üçgeni, dörtgeni gibi geometrik saçmalıklara evirildi biraz. Oysa iyi de başlamıştı, belki de ben sürekli yanlış anlaşılma üzerinden ilerleyen, bir türlü cesaretini toplayıp da konuya kafa üstü dalamayan karakterlerden baydım biraz. Sonuçta bütün bölümlerini izletti, o da başarı. Hajimete no Gal çok fan service ve ecchi geldi. Bakır oğlanın kafası başka şeye çalışmamınca onun bakış açısından romantik komedi işlenmesi beni pek sarmadı ama zevkler ve renkler tabii... Onun yerine Netsuzou Trap daha dramatikti, eh shoujo ai ve baya ecchi sahnesi var ama karanlık bir hikâyeyle anlatıldığından hiç rahatsız edici değildi. Jikan no Shihaisha ya da Chrones Ruler da güzel başladı, ilginç bir mantığa oturtmuşlardı serisi, maalesef iyi ilerlememi. Hitorijime My Hero, shounen ai severlere birebir, hemen mangasına geçtim öyle diyeyim.

Blade Runner'ı Beklerken

Yeni filmin heyecanıyla bir-iki gün önce oturup Blade Runner'ı tekrar izledim. Taptığım filmlerden biridir. 1982'de çekilen film özellikle distopya türündeki Uzakdoğu esintisinin buram buram koktuğu ilk filmdi. Görsel dili ve atmosferiyle animelere bu anlamda ilham da olmuştu. Akira'dan tutun Ghost in the Shell'e kadar pek çok anime Blade Runner'ın ardından benzer görsel diller ya da atmosferler kullandı. Bana sürpriz olan Cowboy Bebop ve Samuray Champloo'dan bildiğimiz yönetmen Watanabe Shinichiro'nun iki Blade Runner filmi arasındaki zaman aralığında geçen kısa bir animasyon film yaptığı oldu. İlk film 2019'da, yeni film de 2049 yılında geçiyordu. Watanabe Shinichiro'nun animasyonu ise ilk filmin hemen ardına konumlandırıyor kendini ve 2022 yılında büyük bir elektrik kesintisini anlatıyor. Konsept tasarımları, test animasyonlarının ve birkaç saniyelik bir bölümün gösterildiği bir teaser çıktı. Deneyimli yönetmen animelerinde en çok etkilendiği, ilham aldığı işin Blade Runner olduğunu, bu kısa animayı hazırlarken de orijinal filme sadık kalmaya ama imitasyon bir eser çıkarmamaya dikkat ettiğini söylüyor bu teaser'da. Yeni film 6 Ekim'de vizyona giriyor ama bu kısaya filmden önce, 26 Eylül'de kavuşturacağız, Youtube kanalından izleyebileceğimiz.



Yaz sezonunda bir nevi öden tanıtım bölümleri yayınlanan ve hevesle beklediğim seri Mahoutsukai no Yome. Bütün shoujo tellerime dokundu, kalbimin sazını eline aldı, bir döktürdü bir döktürdü ki sormayın. 24 bölümlük seri başlasa diye gözüm yollarda kaldı.

Ayrıca Kekkai Sensen ve Kino no Tabi'nin ikinci sezonu geliyor sonbaharda! Gözlerim yollarda beklediğim diğer seriler de bu ikisi. İlginç gözüken ve kesinlikle göz atacağım serilerse Black Clover, Dies Irae, Just Because! Ve İnuyashiki ■ Merve Çay



Cosplay Republic

• Cosplayde Kendine Güven Meselesi •

İnsanların karakter olarak kendisine güvenmesi, kimi zaman aylar, kimi zaman ise yıllar alır. Hayatın onlara vurduğu tokat bazen o kadar serttir ki bir türlü kendilerine gelemezler. Bu durum aslında, "herkesin derdi kendine büyük" şeklinde tanımlanabilir. Kimisine göre saçının yanması Dünya'nın en büyük problemdir çünkü küçüklüğünden beri saçının uzun olmasını istemiştir, kimisi ise bir kaza sonucu bir daha asla koşamayağını öğrenir. İki problem arasındaki büyülü farkı tartışılar ve hatta bunu psikolojik olarak düşündüğümüzde, yürüymeyecek olan arkadaşımız belki de saç yanan arkadaşından daha hızlı bir şekilde kendine olan güvenini geri kazanabilir. Bu ikilem ise insanların kendisini nasıl eğittiği veya çevrelerinde onlara bu problemi en hızlı şekilde, doğru insanlarla atlatmasına bağlıdır. Eh, problemin büyüğü küçüğü olmaz. "Senin sorunun, benim sorunumun yanında devede kulak kalır?" demek yerine, kendini karşınlardakinin yerine koymak çok daha önemlidir. Yani empati. Kendinize güven

konusunda yapabileceğiniz ilk şey, aynaya bakmak ve başarabireceğinizi haykirmak. Cosplay de bundan farklı değil. Dışarıda inanılmaz yeteneklere sahip cosplayerlar var. Bunların bazıları mükemmel zırhı yaparken, bazıları dikiş konusunda rakip tanımıyor. Ve siz, bu kadar yeteneğin arasında, onlar kadar iyi olamayacağınızı düşünüyorsunuz. DAA-AAT yanlış cevap! Cosplaye alışmanın en iyisi, kendinize güvenmekten geçer.

İnsanlar yetenek seviyenize bakmadan sizi sevecekler

Etkinlik katılımcılarının çoğu, mükemmel işçiliği görmek için bir araya gelirler. Favori karakterlerinin kostümlerini görmek, onunla fotoğraf çekilmek ve muhabbet etmek için cosplayerların etrafını çevirir. Mesela; ilk cosplayim World of Warcraft'tan Succubus'tu. O zamanlar deneyimim çok azdı ve aşırı utangaçtım. Doğal olarak ilk katıldığım cosplay etkinliğinde kostümü 2 saatten fazla üzerinde taşıyamadım. Kostümü çıkartıktan birkaç dakika sonra

beni tanıyanlar, kostümümü sorup, fotoğraf çekilmek istediklerini söylemişti. Şaşılacak derecede kostümüm beğenilmişti. Birkaç dakika içerisinde kendimi saatlerce World of Warcraft konuşan insanlarla buldum. İşte bu örnek, kim ne derse desin elbet o koca kalabalığın içerisinde, birilerinin sizi seveceğinin kanıtıdır.

Cosplay bir yarışma değildir

Cosplay, farklı insanların bir araya geldiği oluşumdur. Cosplayde yeni olmanız, sizi yillardır cosplay yapandan daha kötü göstermez veya onları daha profesyonel yapmaz. Cosplay eşitliktir ve tam anlamıyla eğlencenin şekil bulmuş halidir. Kendinizi sadece peruk takıp, makyaj yapmış biri olarak görmeyin. Bir önceki yazılarımda belirttiğim gibi, birisi cosplayini yaptığından karakter için sizi mutlaka sevecek ve gülümseyecektir. İnsanlar televizyonda denk geldiği karakteri, sizin üzerinde gördüğünde, yüzündeki mutluluk, her şeye değer. Yanınızda sevimli ifadeyle gelip, konuştu-



Cosplay bir hobidir, yarışma değildir

ğunda ve fotoğraf istediginde, o insanı geri çevirmeyin. Zamanınızı ona harcayın. İnanın, buna degecek.

O kostümü siz yaptınız

Her şeyi bir kenara bırakın, üzerindeki kostümü siz yaptınız! Bunun farkında mısınız? Diktiniz, boyadınız, perüğü kafanızda geçirirken acı bile çekseniz katlandınız, ayakkabınıza şekil verdiniz, belki de elinizdeki sopayı boyarken evde birkaç şey kırdınız ama her şeyi siz yaptınız. Bununla gurur duymalısınız. Emeğin, büyüğü küçüğü olmaz. Makyajınız mükemmel olmasa bile en azından far sürmeye başarılısınız. Ayların hepsi, size ait. Kim ne derse desin, kostüm sizin emeğinizle hayat buldu ve bu yüzden kendinizle gurur duyun!

Sadece siz, kendinizi geliştirebilirsiniz

Cosplayde basitten başlayıp, zora gitmek daha mantıklıdır. Yeteneklerinize bağlı olarak zordan başlamak da tercihtir ancak daha yolun başında hevesiniz kaçarsa, cosplayden soğuma ihtimaliniz de bir o kadar yüksektir. Hayalinizden asla vazgeçmeyin. Eğer ejderha cosplay yapmak istiyorsanız, yapın! Yavaş yavaş, araştırarak ve doğru adımlarla. Acele-



niz yok, çünkü bütün zaman sizin. Yoğun çalışsanız veya dersleriniz sizi çok zorlasa bile fark etmez. Eğer cosplaye başlamak istiyorsanız, normalde hobinize ayırdığınız zamanı, kostümünze ayıranız yetecektir. Günde belki bir saat veya iki. Günlük yaşıntınızı nasıl şekillendiriyorsanız, sizi zora sokmayacak şekilde cosplaye zaman harcayabilirsiniz. Sadece siz, kendinizi tanıyorsunuz. Başkasının sizı eleştirmesi, o eleştirinin doğru olduğu anlamına gelmez. Eğer siz, iyi bir insan olduğunuzu düşüyorsanız, kesinlikle öylesiniz. Cosplay de aynı şekilde kendinizi tanıtmakla daha güzellesir. Başlarda basit kostümler yapar, ardından bu işi çok beğenir ve daha fazla araştırarak, daha iyisini yapmaya başlarsınız. Kişisel olarak ilk kostümümle, şu an yaptıklarım arasında dağlar kadar fark var. Belki devasa zırhlar yapamıyorum veya yapmıyorum (çünkü sıkılıyorum) ancak hobimden oldukça memnunum. Kimse size zorla koca koca zırhlar, devasa silahlar yağıñ demiyor. Mesela ben; o tarz craftları kendime yakıştırıamam, yani beni nasıl mutlu ediyorsa, o karakterlerin cosplayini yaparım. Bu yüzden cosplayde, gün geçtikçe gelişmek ve kendinizi tanıtmak önemlidir. Sizi mutlu eden karakterlere odaklanın, bırakın diğerleri istedığını yapsın.

Cosplay toplumu siz seviyor

Nasıl göründüğünüz veya yeteneklerinizin seviyesi umurumuzda değil, biz sizi seviyoruz. Biz, her zaman sizi yukarı taşıyacak ve daha iyisini yapabilmeniz için size destek olacağız. Size araştırmanız için kaynaklar verecek, kitaplar önererek ve belki de size yakışabilecek karakterleri göstereceğiz. Her şekilde, her zaman sizin için burada olacağız. Kendine güven konusu, cosplay yaparken gerçekten zordur. Ancak unutmayın ki

cosplay toplumunda her zaman, mükemmel yeteneklere sahip birçok insanla tanışırınız. Cosplay, zor hobidir ancak günün sonunda kendinize "inanılmaz görünüyorum" demeniz önemlidir. Hislerinizin öne çıkmamasına izin verin, korkularınız sizi yenesine izin vermeyin. Kostümünüzün nasıl yapıldığı veya ne kadar sürdüğü, parçalanıp dağılması bile önemli değil. İnsanlar, sizi mutlaka takdir edecktir. Unutmayın, seviliyorsunuz! ■ Ceyda Doğan Karaş

/cepejderi



Sadece siz, cosplayde kendinizi geliştirebilirsiniz



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Oyun seyretmek keyifli olabilir mi?

Video oyun dünyası bir süredir, yeni bir eğlence türünün temelini atıyor: Oyun seyretmek. Video oyunları artık sadece "oynamak" için değil, "seyretmek" için de uygun ve keyif veren bir alternatifte dönüştüler. Onlarca milyon insanın her gün film/dizi seyreder gibi, internet üzerinden oyun oynayan insanları seyrettiğini biliyoruz. Bu ilgi YouTube ve Twitch üzerinde milyonlarca dolar kazanan YouTuber'ları ortaya çıkardığı gibi, büyük bir sektör haline dönüşen e-spor disiplinini de doğurdu. Öyle ki, e-spor karşılaşmalarını artık devasa seyirci kiteleri takip ediyor, büyük firmalar bu spor müsabakalarına reklam vermek için sıraya giriyorlar. Peki, oyun oynayanları seymek gerçekten bu kadar keyifli mi? Yakında bu soruya sık karşılaşacağımıza emin olabilirsiniz. Yıllar önce video oyunlarını anlayamayan ve bu sektörün

potansiyelini küçümseyenler bugün artık elliinde cep telefonlarıyla bütün gün yemeden, içmeden Candy Crush veya diğer mobil oyunları oynayan oyun bağımlılara dönüştüler.

Video oyunlarını seyretmek de, futbol, basketbol maçlarını, spor müsabakalarını seyretmekten çok farklı değil. Bir futbol maçını seyrederken, nasıl ki oyuncuların nasıl çalımacağını, nasıl pas vereceğini, kaleye hangi taktikle yaklaşıp şut atacağını merak ederek ekran karşısında oturuyorsak, video oyunlarını seyretmek de oyundaki bilmecelerin nasıl çözüleceğini, oyundaki saklanmış gizemlerin nasıl keşfedileceğini, bulmacaların nasıl çözüleceğini görme arzusunu tatmin ediyor.

Aslında video oyunlarını seyretme tutkusunun yeni keşfettiği bir kavram da değil. 20 sene önce televizyonlarda yayınlanan "Hugo" benzeri yarışmalar, bu kavramın ilk

örneklerinden biri kabul edilebilir. Hatta daha da önceye gidersek, TV dünyasının 80'li yıllarda keşfettiği ve bugün televizyonlarında "Survivor" gibi yarışmalarla devam eden formatı da "oyun seyretme" tutkusunun başlangıcı olarak alabiliriz. Bugünün gençleri çok hatırlamayabilir ama 80'li yıllarda dünya televizyonlarında büyük havuzlarda ve pistlerde gerçekleştirilen, mini Survivor oyunları yayınlandı. Örneğin insanlara ördek kıyafeti giydirilir ve bu kıyafetle havuzun bir ucundan diğer ucuna yüberken, bir yandan da yoldaki balıkları toplayıp final çizgisindeki kutuya bırakırları istenirdi. Ancak bunlar Pasifik'te bir adada değil, şehrin büyük bir parkında, panayır atmosferinde yaşanıyordu. Ki zaten aradığımız cevabı da burada buluyoruz. Oyun seyretme hevesi, binlerce yıldır tüm insanların çok sevdigi "panayır" geleneğinin bir devamı olarak karşımıza çıkıyor. Bu tutkunun peşinde uygurlıkların binlerce yıl önce devasa stadyumlar inşa ettiğini de biliyoruz. Bugün bile üzerine trilyonlar akitilan spor stadyumları aynı geleneğin devamı değil mi?

Sadece artık şehir meydanında veya stadumlarda toplanmış oyuncuları, aktörleri, atletleri değil, tüm o oyuncuları dijital bir formata aktarmış olan video oyunlarını seyrediyoruz.

Yani kısacası, tüm dünyanın şaşkınlıkla izlediği, artık milyarlarca dolarlık bir pazar haline gelmiş olan "video oyunu seyretme" tutkusu aslında dünyanın binlerce yıldır alışık olduğu, "panayır" geleneğinin dijital dünyadaki devamından başka bir şey değil. Çok da şaşırıp, "insanlarımız ekran başında robotlaşıyor, sürekli video oyunu izliyorlar" diye yana yakila ortağı birbirine katmamak lazım. Bu eğlenceye de bilinçli yaklaşırısa-nız, sorun kendiliğinden çözülür. ■





Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Okuyucu

Okuyucu sen bambaşkasın, nerede olduğun, nasıl hatırladığın hep güzeldir öğrendiğimde. Kiminiz 25 yıl sonra mesajdan belirir, bilmem nerede geçen adımı görür de hatırlar. Kimi selam eder aynı anı paylaşmış gibi, sanki oyunun bir yerinde birlikte orayı geçmişiz gibi gülümsetir. Yillara, saçmalıklara meydan okur okuyucu. Çok önemlidir küçükken de olsa büyükken de olsa cebinden para çıkartıp, bu insanlar ne yazmışlar diye merak etmesi. İlgisiydi bana yıllarca yazı yazdırın sizlerin, ve kendimle hesaplaşmamdı, ya da hepimize kader biçen kalifiye olmaktan uzak insanlarla. Yazar okuyucuya çok sever, yazmayan yazamayan anlamaz. Dergiye telefon eder sorar, yardımcı olmak bile eğlenceli olur nasıl değişik gördüğünü fark ettiğinde aynı şeyi. Aynı sonuca ulaşmak için, hatta yazının sonunda yazan aynı sona ulaşmak için sarf ettiği çaba insana mutluluk verir. Oyunları art arda alt etmek için güç verir. Yeni oyun gelirse yazarla aynı hissi o da yaşayacaktır, o yüzden oyunu kim yazacak

diye biraz olsun kavga edilir, prestiji veren de alan da okurdur. Bir Almanya'da çıkar, bir bakarsın 25 yıl sonra Samsun'da. Bir fuar günü gelir imzalatır senin için bir anlığına sıradan gördüğün şeyi, sanki önemini bil diye kendi yazının altını çizdirir sana. Okulda adının bilinmesine, iş yerindeki kartvizite benzemez okurun senin ismini bilmesi. Başka türlü bir bağdır, insana soğuk bir makineden ulaşış gelen. Özen ve kendini eleştiri getirir önemseyene, önemsemeyene ise "ne oldum ben?" diye yerinme getirir ancak. Kağıdın kokusundan ayrı, kapağın renklerini, sayfaların en güzellerini yapmanın amacıdır. Görmzedden geldiğini yutulan emeği onun uğrunadır hep, kendini çok zeki zannedenlerin bir kez daha faydalananmasına izin vermektir aptala yatır. Başka türlü var olamaz yazar çoğu zaman bu memlekette, 30 yıl oluyor önumüzdeki ağustos başlayalı. Yazarlıktan ne para, ne bir masa kazanmadım. Kazandığım tek şey okuyucularıdır, ilgileridir, ayrıntılılıklarıdır. Bazen hata etmiş

küçümsemişimdir çocuk kafama, sonra kafama balyoz gibi defalarca inmiştir gerçek-teki kıymeti. Şöhret değil tanınmak derim, önemseyen bu meraklı gözlerin, akılların sahipleri tarafından. Daha iyisini istediklerini yüzlerce kez yüze meşrubatlarından. Aldığı dergiye laf etmek istemez okuyucu aslında, eleştirirken daha iyi olmayı ister, bizlere daha önce, daha hızlı, daha derin sun ister aklındakini. Anlamayana züldür, çünkü bakıştı satar gibi elinde ırsaliyeli kazancın olmaz, anlayana unutulmaz bir mutluluk ve görevdir. Fikrininince gülündür, kalemini gülle donatmaktadır, yazılım ürünü bir görünmez dev şiirden sanki. Ben yazıyorum hepinizden, sizde benden umarım. İsterdim ilk tanıdığımız yerde hala buluşalım, 10.yıl, 20.yıl partileri yapalım. Oyunlarımız olsayı birlikte geliştirdiğimiz; ve Dünya önemseseydi bir Türk yazarının, dergisinin yorumunu/onayını. Kabullenemeyişi ondan bizlere bizden olmayanların kader biçisini. Severim sizi çok okuyucu! ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [🐦 ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

RPG oynamak

Masa üstünde FRP oynamak, sanıyorum küçüğümden beri en çok keyif aldığım etkinliklerden birisidir. O zamanlar çok daha az kişinin vakıf olduğu bu konu üzerinde birakin oyun oynamayı, konuşacak insan bile bulmak bir hayli zordu. Neyse, şimdi geçelim bu eski zaman hikâyelerini. Gömülüük mü çikamıyo-ruz sonra... Zamanla gelişen FRP mantığı ve mekanığı, kapital dünyanın da baskısıyla bugün onlara farklı şekilde karşımıza çıkıyor. İnsanların kendi jenerik dünyalarından tutun da Wizards of the Coast'ın bugün beşinci edisyonunu çıkardığı D&D serisine kadar uzanan bir maceradan söz ediyoruz... Pek tabii geçen zaman ve dijitalleşme, bizim FRP olarak adlandırdığımız

olguyu, RPG olarak farklı platformlarda, farklı bir deneyim olarak sundu. Text Base oyun hiç deneyim ettiniz mi bilmiyorum ama masa üstünde oynanan FRP'ye en yakın dijital RPG mantığı sanıyorum buydu. Bugün halen neden kimse gelişmiş bir Text Base RPG üretmiyor, açıkçası merak ediyorum. Belki süper bir fikir değil ama unutulmaya yüz tutmuş bir türü yeniden ayağa kaldırılmak için neden yapılmasın? Aslında burada devreye giren, kullanıcı arayüzü oluyor. Yani oyuncuya sunulan oyun deneyiminin hem kendisi, hem de ara birimi. Nasıl ki bizim jenerasyonumuz eline ilk dokunmatik telefonu aldığından ne yapması gerektiğini tam anlamadıysa, bugünün küçükleri de analog

oyun cihazları ile ne yapması gerektiğini pek anla(ya)mıyor. Bu sebepten bazı şeyler geçmişte kalmaya mahkûm bırakılıyor. Oysaki dijital CRPG dediğimiz tür, başlangıcından beri olabildiğince masa üstü FRP yani "pen and paper" game modelini, dijital ortamda deneyim etmemi hedefledi. Bunun için yüzlerce, binlerce farklı algoritma yazıldı. Hikâye anlatımı defalarca tarz değiştirdi ve bir şekilde oyuncuya, gerçek hayatı dene-yim ettiği RPG hissini yaşatmayı amaçladı. Bunu hayatıyla yerine getiren oyular olmuş olsa da genele baktığımız zaman başından ziyade, başarısızlık hikâyelerine denk geliriz. Bunun birçok sebebi olsa da en büyük etken, hikâyecilikteki zayıflık oluyor. Özellikle masa üstünde RPG deneyim etmemi seven bir oyuncu için zaten grafiklerin pek bir önemi yoktur. O, hikâyeyi dinlemek, yaratıttı karakter ile bu hikâyeyi bir parçası olmak ister. Text Base olsun, dünyanın en gelişmiş grafikleri olsun, hiç fark etmez. İşte olaya böyle baktığımız zaman, elimizde gerçekten az miktarda kaliteli RPG kılıyor. Nitekim bu ay piyasaya çıkan Divinity: Original Sin 2 az önce anlattığım birçok başlı zirveye taşımıy়া başardı. İncelemesini iki sayfaya si-ğamadığım bu güzide oyun, son dönemlerin, belki de oyun tarihinin en iyi RPG yapımlarından birisi olmayı başardı. Bu başarının en başında, hikâye ve hikâyecilik geliyor. Oyunu daldığımız andan itibaren her şey o kadar muazzam şekilde ilerliyor ki insanın kendisini nasıl bir girdaba kaptırdığını anlamıyor bile. Yapımcılar tarafından yaratılmış olan karakterler harika arka planlara sahip oldukları gibi, gerçekten oyunun her yerine nüfuz eden karakteristik özelliklere sahipler. Özgürlik duygusunu da daha önce hiçbir yapılmış böylesine derin verememişti. Hani amaç olabildiğince "pen and paper" oyun modeline yaklaşmakta demetim ya, işte Divinity: Original Sin 2 tam da öyle bir oyun. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Mesafeler

Farkında misiniz bilmiyorum, hayatımızdaki mesafelerin sayısı giderek artıyor. Dünya öyle bir hal aldı ki sürekli aramız açılıyor birçok şeyle. Birbirimize veya bir şeye karşı mesafe almayı, sevmemeyi, düşman olmayı, hatta mümkünse yok etmeyi daha çok benimser hale geldik. Giderek daha tekil, daha yalnız, daha karamsar hayatlara sürüklüyoruz. Doğayı, aşkı, sevmeyi unuttuk neredeyse. Birbirimize hatırlattığımız, beraberken sessizliği kırın şeyler bile bu mesafelerin yarattığı konular. Birini veya bir şeyi çekistemek, söylemek, kötülemek, şikayet etmek... Bu ve bunun gibi konulardan o kadar haz alıyoruz ki... Bize hayat veren doğa anamızı zaten unuttuk. Ona yaklaşma dururken uzaklaşmayı tercih ettiğ. Hayatın anlamının aslında o olduğu gerçekini sürekli kapı dışarı ettiğ ve hala ediyoruz. Doğa bizim için artık görsel

bir konu. Bir tatil fotoğrafına fon olmaktan başka hiçbir olayı yok artık. Tatil dediğimiz şey de birçoğumuzun hayatına yılda bir veya iki kez girdiği için (Çoğu insanın böyle bir lüksü de yok.) doğa anacığımızla hangi şartlarda kucaklaşıyoruz, siz düşünün. Beton yapılar hayatlarımıza öyle bir işgal etmiş ki bazen gökyüzünü seyretmeye bile lüksümüz yok.

Sevgiye ve aşka ne demeli peki? İki insan arasındaki mesafeye hiç bakma fırsatınız oldu mu hiç? Birbirine en yakın iki insan arasında bile o kadar aşılmaz duvarlar var ki... İlişkiler sanal hale gelmiş, birbirini beğenmek görsel çerçeveden öteye gide miyor. İnsanlar hiç olmadıkları hayatları fotoğraflarıyla dolduruyor sosyal medya hesaplarını. Göz göze gelemeden, dokunmadan, konuşmadan başlıyor ilişkiler. İnsanı duygular sürekli geri planda. Basmakalıp,

hayatın getirdikleri ve götürdükleriyle, klişe romantizm sahneleriyle ihtiyaçlarla şekillenmiş, leş gibi duygularla dolu ortalık. Bir tarafta can ciğer olanlar, diğer tarafta birbirini çekiyor. Bütün acız yanlarımız ayan beyan ortada ama kimsenin kimseye acıldığı yok.

Neden yalnız olduğunuzu sorguluyorsunuzdur baten. İnsan olmayı üç kuruşluk hayatlarına歧diramıyorum da ondan. Düzene kurban gidiyoruz çoğu zaman. Sevmeyi kalıplara歧dirmaya bayılıyoruz. Sevmekten bahsetmekten çekinirken, sevmemeyi bağıra çağırı söyleyebiliyoruz. Ya da yalan sevgi kalıplarına aldanıp her şeyi seviyor gibi davranışları. Yalnızlığı kötülerken, onun insana katabileceği erdemleri yok sayıyoruz. Hayat olması gereği gibi değil, olduğu gibi yaşanır. Umarım bir gün hepimiz bunun farkına varırız. ■





NEXT LEVEL SW: BATTLEFRONT II

Aralık ayında gelecek olan Episode 8'e hazırlık mahiyetinde,
iddialı mı iddialı bir Star Wars heyecanı!



msi



TWIN FROZR VI



GAMING SERİSİ EKRAN KARTLARI İLE

SOĞUTMADA YEPYENİ BİR SEVİYE

ULTRA
4KHD



AAA
GAMING

VR
READY

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekranı ile kesintisiz ve aynı anda birden fazla deneyim.*



CH960 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ

* Birden fazla uygulamayı aynı ekranda çalıştırması için HDMI, VGA veya display port çıkışları bulunmalıdır.