

#246 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

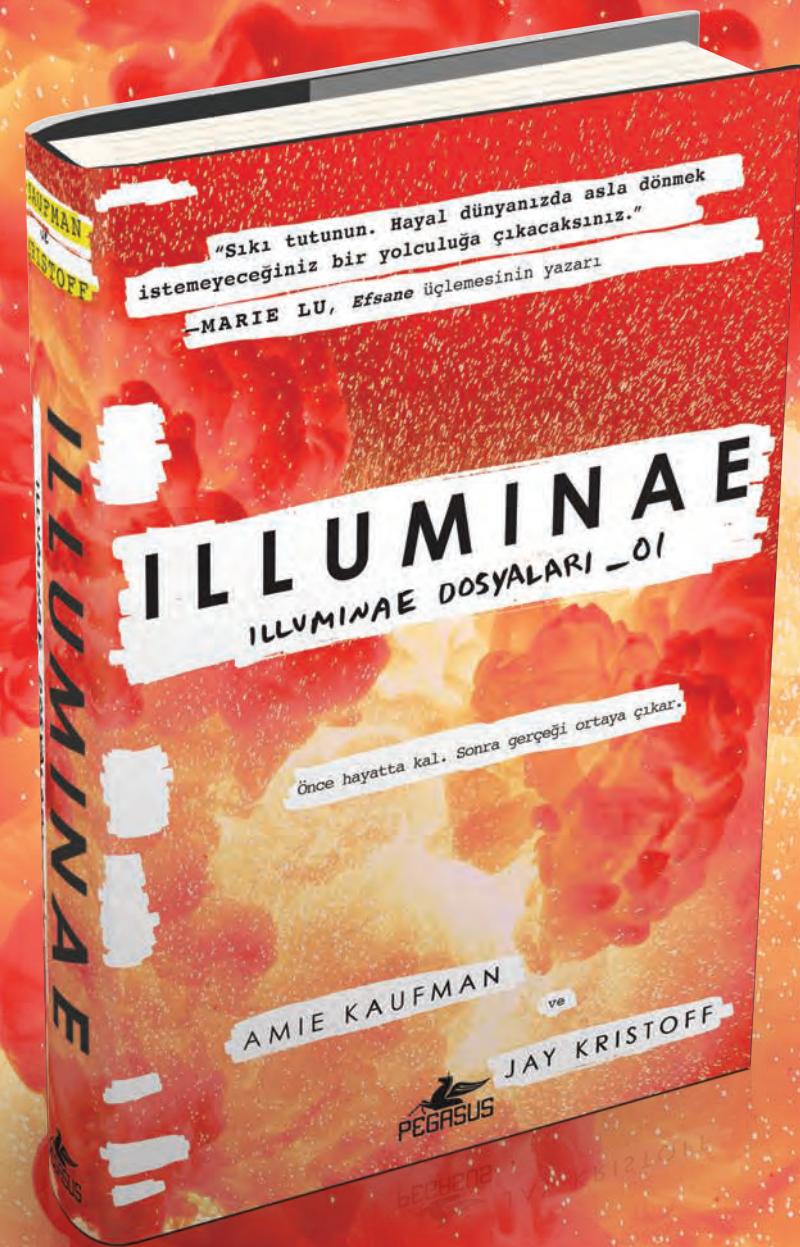
TOP  
5  
2017

E3 ÖZEL!  
LEVEL Los Angeles'ta  
fuarin altın üstüne  
getirdi!



# SABAH, KADY BAŞINA EZRA'DAN AYRILMAKTAN DAHA KÖTÜSÜNÜN GELEMİYECEĞİNİ DÜŞÜNÜYORDU. ÖĞLEN, GEZEGENİ İSTİLƏ EDİLDİ.

**BRİFİNG NOTU:** E-postalar, şemalar, askeri evraklar, özel mesajlar, tıbbi raporlar, röportajlar ve bunun gibi pek çok hack'lenmiş belge üzerinden anlatılan *Illuminae*, dengesi bozulan hayatlar, gerçeğin bedeli ve sıradan insanların kahramanlıklarına dair dur durak bilmeyen, aksiyon dolu bir destanın ilk kitabı.



"*Illuminae* sadece ışık hızında seyreden heyecan dolu bir öykü değil, aynı zamanda roman türünü yeniden tanımlayan bir eser. Daha önce hiç böyle bir kitap okumamıştım."

**VICTORIA AVEYARD,**  
*Kızıl Kraliçe*'nin  
çoksatan yazarı

"Biraz aşkla, biraz da Stanley Kubrick'in 2001'ine yapılan göndermelerle örülmüş, ilginizin başka bir yere kaymasına izin vermeyen bir görsel deneyim."

**BOOKLIST**

"Uzay operası, romantizm, zombiler, hacker'lar ve politik gerilimin enerjik bir karışımı."

**SCOTT WESTERFIELD,**  
*New York Times*  
çoksatan yazarı





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

## Gelenek

Her yıl olduğu gibi bu ayın da bombası elbette ki E3 fuarıydı. Los Angeles'ta Staples Center'da gerçekleşen fuara Kürşat gitti, olayları yerinde değerlendirdi, bol bol fotoğraf çekip oyun oynayıp geri döndü.

E3'te açıklanan oyunlardan en heyecan verici olan –benim adıma– Spider-Man'dı. Oyun finalde gösterilenlere biraz bile benzese ortaya inanılmaz bir Örümcek-Adam çıkacakmış gibi duruyor. Elbette şovun en büyük yıldızlarından bir tanesi de Assassin's Creed'in Misir macerası, Origins'dı. Alışıldık AC formülüne bir takım yenilikler ekleyen oyunu da alıp oynayacağımız kesin. Sony'nin God of War ile içimizin yağılarını erittiği, Microsoft'un yeni konsolu Xbox One X ile 4K'yi 60 FPS hızında evimize sokmaya çalıştığı, EA'in Battlefront 2, Anthem ve NFS Payback gibi yapımlarla sonbaharımıza şenlendireceğim bir E3'ü daha geride bırakırken, E3 2018'i beklemeye başladığımızı peşinen söyleyebiliriz. E3'ün yanında bu ay elbette Tekken'in dönüşünü kutladık. Yeni Tekken, PC için de hazırlanan ilk Tekken oyunu olma unvanına da sahip. Tekken 7 incelemesini ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz... İki tane de eğlenceli dosya konusu hazırladık. Bir tanesi neden oyun oynadığımıza cevap arıyor, bir diğeri de Rime ve türevlerini anlatıyor. Eğer siz de hayallerinizin kaşifi olabileceğiniz oyunları merak ediyorsanız, bu dosya konusunu mutlaka okuyun. PSVR sahiplerinin göz atması gereken iki oyunun incelemesi de yine bu sayımızda yer alıyor. Aim Controller adındaki silahla deneyimlediğinizde müthiş bir eğlence sunan Farpoint ve Aegis uzay gemisinin kontrolünü ele aldiğiniz Star Trek Bridge Crew, PSVR sahiplerinin mutlaka edinmesi gereken iki oyun olarak bu aya damgasını vurdu.

Herkese iyi tatiller; tatilde LEVEL okumanın bir başka keyif olacağını zaten biliyorsunuz...

*Tuna Sentuna*

**Emre Öztinaz**

"Görsel yönetmen, Blizzard hisse sahibi, FPS yıldızı."

emre@level.com.tr  
 @eoztinaz

**Kürşat Zaman**

"Editör, yazar, redaktör,  
1. Dünya Savaşı gazisi,  
farm tutkunu"

kursat@level.com.tr  
 @kursatzaman  
 @kursatzaman

**Cem Şancı**

"Yazar. Gerçekten yazar. Bir sürü kitabı var. Ve tabii ki bilim kurgu fanatığı."

@cem\_sanci

**Ertuğrul Süngü**

"RPG'ci, FRP'ci ve ekibin en meşgul insanı."

@ErtugrulSungu  
 /ertugrul.sunay

**Ertekin Bayındır**

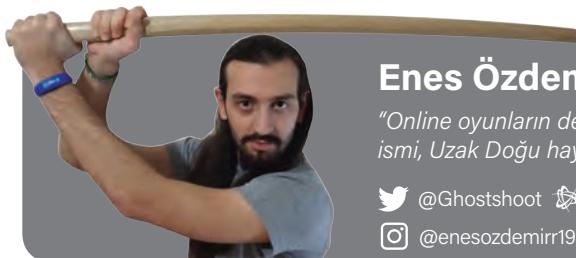
"Korku oyunları ustası, 386'larda bile oyun oynamış bir neslin üyesi."

ertek78@hotmail.com  
 /Ertekk Elingath#2417  
 Ertekin Bayındır ErtekK

**Enes Özdemir**

"Online oyunlarının değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

@Ghostshoot Ghostshoot#2708  
 @enesozdemir1907 HolySword

**LEVEL**

#246 Temmuz 2017

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Cem M. Başar

**YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)**  
Gökhan Sungurtekin

**EDITÖR**  
Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

**YAYIN KURULU**  
Cem Şancı [cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr)  
Tuna Şentuna [editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr)

**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztinaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur  
Canttuş Şahiner  
Ceyda Doğan Karaş  
Ege Tülek  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertekin Bayındır  
Ertuğrul Süngü  
İlker Karaoğlu  
Merve Çay  
Metin Arı  
Olca Karasoy  
Özay Sen  
Rafet Kaan Moral  
Recep Baltuş  
Selçuk İslamoğlu  
Selim Şümülu  
Simay Ersözlu  
Şahin Derya  
Tolga Yüksel

**MARKA MÜDÜRÜ**

Seren Urun [surun@dognburda.com](mailto:surun@dognburda.com)

**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
**Web:** [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

**YÖNETİM**

**Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi:** Mehmet Taşkin  
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu

**Kurumsal İletişim Müdürü**  
Seren Urun

**REKLAM**

**Grup Başkanı:** Koray Bilici  
**Grup Başkan Yardımcısı:** Neslihan Can  
**Satış Koordinatörü:** Ebru Elçi, [ecli@doganburda.com](mailto:ecli@doganburda.com)  
**Satış Müdürü:** Hatice Tarhan, [htarhan@doganburda.com](mailto:htarhan@doganburda.com)

**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93  
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kırılmioğlu  
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

**REZERVASYON**

**Rezervasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93  
**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73  
**Hedef Sayfalar Tel:** 0 212 336 53 70, **Faks:** 0 212 336- 53 91

**Yönetim Yeri:** Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul  
**Tel:** 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57

**Baskı:** Bİnel Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.  
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL  
**Tel:** 444 44 03 **Faks:** 0 216 365 99 08  
[www.bilnet.net.tr](http://www.bilnet.net.tr)

**Dağıtım:** Yatas A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22  
**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FIPP** üyesidir.

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

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)  
**DB Abone Hizmetleri Hattı:**  
**Tel:** 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com) - [www.dognburda.com](http://www.dognburda.com)

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.



## Yaz sıcaklarında eğlencenin adresi

Muhteşem PS4 ve PS VR oyunları, benzersiz avantajlarıyla PS Plus üyeliği, özel içerikler, filmler, diziler, müzik ve daha fazlası PlayStation Store dünyasında seni bekliyor!

**Üstelik yaza özel indirimlerle!**



**PlayStation™ Store**

# Rime

*Hamakta sallanırken rüya görmek  
kadar güzel...*

**syf.48**



#246

## içindekiler

- 03 Editörden  
04 Ekip  
08 Takvim  
10 Sekiz

### İLK BAKIŞ

- 14 Absolver  
16 Elex  
18 Voidrunner

### **20 Role Playing Günlükleri**

### **26 Mercek Altında**

### DOSYA KONUSU

- 22 Neden oyun oynuyoruz?  
28 E3 2017  
48 Rime: Hayallerin kaşifi olmak

### **46 Big Boss**

### İNCELEME

- 56 Tekken 7  
62 Farpoint  
64 Dirt 4  
66 The Walking Dead: A New Frontier  
68 The Elder Scrolls Online: Morrowind  
70 Blitzkrieg 3  
71 Endless Space 2  
72 Friday the 13th: The Game  
73 Perception  
74 Rising Storm 2: Vietnam  
76 Starpoint Gemini: Warlords  
77 The Sexy Brutale  
78 The Long Journey Home  
79 Star Trek Bridge Crew  
80 No70: Eye of Basir  
81 The Fidelio Incident  
82 Conarium  
83 Wipeout: Omega Collection  
84 Impact Winter

- 85 Mobil incelemeler

- 87 Online  
90 Sihirdar Postası

- 92 Hearthstone

- 95 Donanım  
98 Teknik Servis

- 101 Kültür & Sanat

- 104 Çizgi Dünyalar

- 106 Otaku-chan!

- 108 Cosplay Republic

- 110 Köşe Yazılıarı

- 114 LEVEL 247

# İngiltere için Tolkien, Amerika için George R. R. Martin neyse Doğu Avrupa için Sapkowski odur.



“MIEVILLE VE NEIL GAIMAN GİBİ SAPKOWSKI DE ESKİYİ ALIP YENİLİYOR... FANTASTİK TÜRDE TAZE BİR AÇILIM.”

—Foundation

“BU KİTABI GERÇEKten, GERÇEKten ÇOK BEĞENDİM... SAPKOWSKI'NİN DÜNYASINDAKİ HİÇBİR KARAKTER SİYAH-BEYAZ DEĞİL. GERALT VE CANAVARLAR DÂHİL HERKES GRİNİN BİR TONU.”

—The Deckled Edge

“DÜNYADAN BIKMIŞLIĞI VE SAYISIZ SAVAŞTA GELİŞTİRİLMİŞ GÜÇLERİ, GERALT'I BOYLESINE İLGİNÇ BİR KARAKTER YAPIYOR.”

—Edge



[twitter.com/pegasusyayinevi](https://twitter.com/pegasusyayinevi)



[facebook.com/pegasusyayinlari](https://facebook.com/pegasusyayinlari)



[instagram.com/pegasusyayinlari](https://instagram.com/pegasusyayinlari)

**PEGASUS**  
[www.pegasusyayinlari.com](http://www.pegasusyayinlari.com)

# Temmuz

## 1 Temmuz

Uninvited (PC)  
Beans: The Coffee Shop Simulator (PC)

## 4 Temmuz

Tower of Time (PC)  
Unlasting Horror (PC)

## 7 Temmuz

To the Light (PC)  
Heroes of Paragon (PC)

## 11 Temmuz

### Final Fantasy XII: The Zodiac Age (PS4)

Seveni kadar sevmeyeni de çok olan yapımı,  
yeni ek paketiyle hayatı dönüyor.

Fable Fortune (Xbox One, PC)

Aporia: Beyond the Valley (PC)

Minecraft: Story Mode: Season Two (PC)

## 12 Temmuz

The End is Nigh (PC)

## 13 Temmuz

Antihero (PC)  
Black Squad (PC)

## 14 Temmuz

Planets of War (PC)  
Antisphere (PC)

## 18 Temmuz

Yonder: The Cloud Catcher Chronicles (PS4)  
Burst the Game (PC)  
Nidhogg 2 (PC)

## 20 Temmuz

Solstice Chronicles: MIA (PC)  
Layton's Mystery Journey (iOS, Android)

## 21 Temmuz

Splatoon 2 (Switch)

## 25 Temmuz

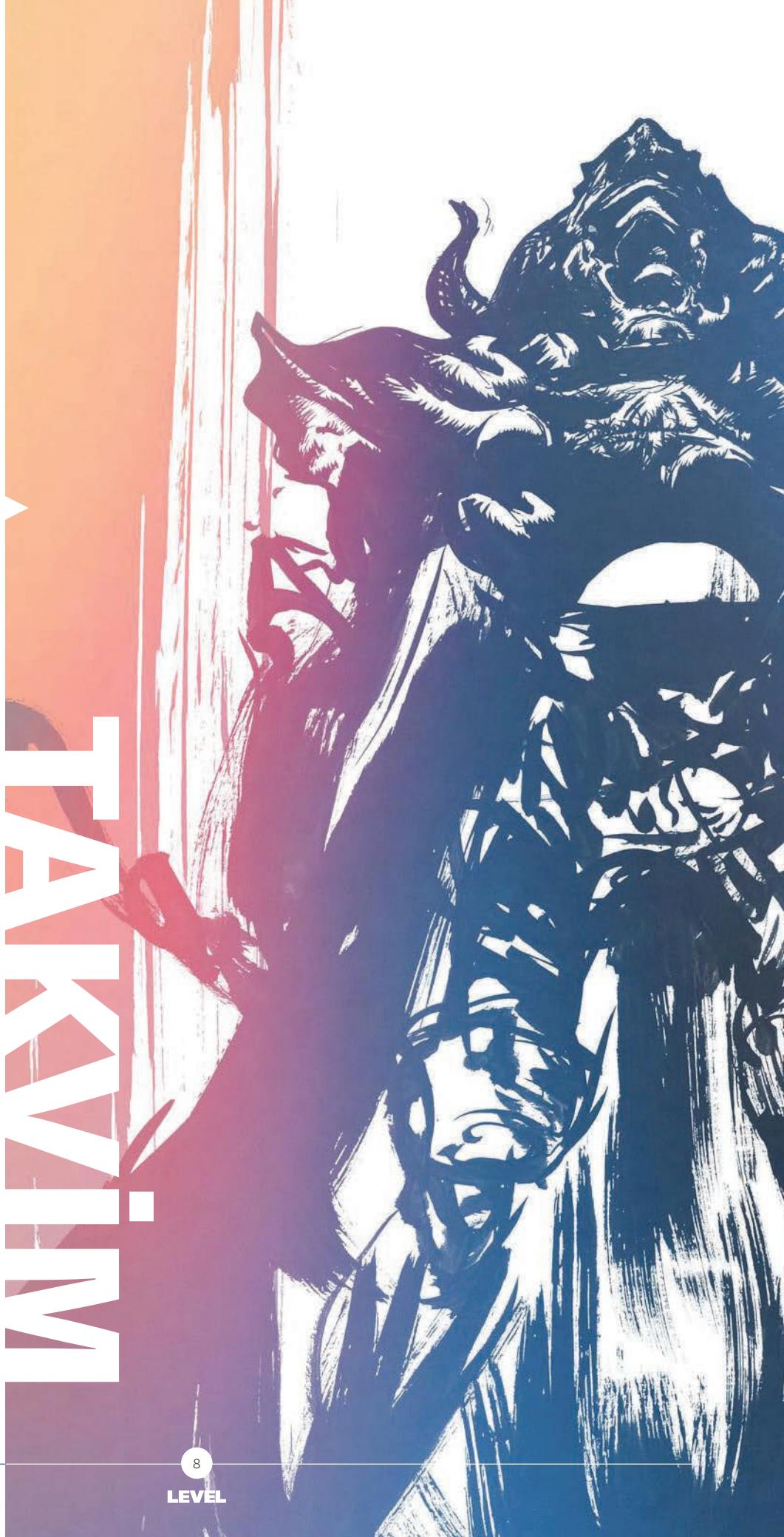
Fortnite (PC, PS4, XONE)  
Fate/Extella: The Umbral Star (Switch)  
Pyre (PS4, PC)  
Aven Colony (PC)

## 27 Temmuz

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair  
Girls (PC)

## 28 Temmuz

Hey Pikmin (3DS)



**DXRACER®**



**Profesyonel Oyuncuların  
1 Numaralı Tercihi**

DXRacer Oyuncu Koltukları, **sadece** [adoremobilya.com](http://adoremobilya.com)'da





# DÖVÜŞ SANATLARI

Geçtiğimiz ay Injustice 2, bu ay Tekken 7, yakında Marvel Vs. Capcom Infinite... Bu kadar dövüş oyunu arasında dövüş sanatlarını buraya taşımaksak olmazdı.



## Capoeira

Eddy Gordo ve Only the Strong filmiyle (Marc Dacascos sağ olsun,) tanıdığımız Capoeira, Türkiye'de de halen meşhur olan ve vücutunu inanılmaz bir hale getirebilecek, en eğlenceli dövüş sanatlarından bir tanesi. Halen denemediyseniz, şehrinizdeki spor kulüplerini bir araştırın.

## Ip Man

Izledikten 1 saniye sonra Wing Chun'a ilgi duymanızı sağlayacak olan Ip Man, gerçek bir karakterden esinlenerek hazırlanmış olan bir seri. Her ne kadar serinin her filmi iyi olmasa da özellikle ilk filmi mutlaka izleyin.



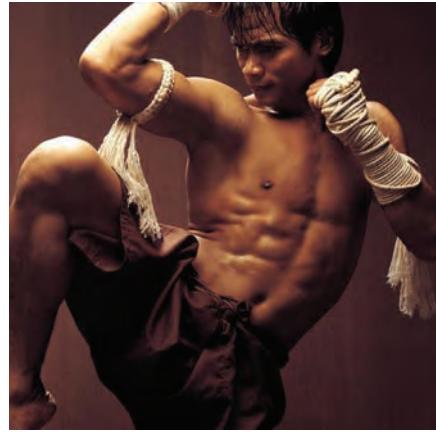


### Kung Fu Hustle & Shaolin Soccer

Ip Man'de ne kadar gerçekçi koreografi varsa, bu filmlerde de bolca fantastik öğe var. Eğer izlemediyorsanız, bu iki filmi de mutlaka izlemelisiniz; bana çok teşekkür edeceksiniz, emin olun.

### Tony Jaa

Ong Bak serisi ile ünlenen Tony Jaa, bir dünya starı haline gelemedi belki ama bu arkadaşı filmlerini izleyince ne büyük bir yetenek olduğunu da anlayacaksınız. Jackie Chan ve Jet Li'den bile iyi olma olasılığı var.



### Sıradışı Dövüş Sanatları

Xtreme Martial Arts adı altında, Discovery Channel'in hazırladığı belgeselde, birçok farklı dövüş sanatı anlatılıyor. Çok başarılı bir belgesel olmasa da izlenmeye değer. (Internette bedava izleyebilirsiniz.)



### Eternal Film Star Bruce Lee Figür

Eh, o kadar dövüş sanatı dedik, Bruce Lee'yi anmadan da olmaz. Eğer siz de sağlam bir Bruce Lee fanatığıyseniz, ülkemizde de satılan bu figürü evinize konuk edebilirsiniz.



# WOLF TEAM DIRİLİŞ

LEVEL'in 20 yıllık tecrübesinin bir ürünü olan  
Wolfteam Dergisi, zaman içinde Türkiye'de en popüler  
oyunlardan birisi haline gelen Wolfteam ve diğer Netmarble  
oyunları için arşiv niteliğinde bir özel sayı ile bayilerde!



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

# Elex

Önce Gothic, sonra da Risen serisiyle senelerimizi yiyan  
Piranha Bytes, bu defa her zamankinden daha iddialı.

syf.16



ELEX  
DAK  
CO

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendirdiyoruz



**For Honor'a mı  
benziyor?**

Oyunun bu kadar geç dikkat çekmesinin en önemli sebebi bu belki de, Açık konuşalım bize ilk gördüğümüzde "For Honor'dan nasiplenmeden edememişler" deyip geçmiştir. Uмуоруз sonu benzemez.

Yapım **Sloclap** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **Dövüş, RPG** Platform **PC, PS4** Web [www.absolver.com](http://www.absolver.com) Çıkış Tarihi **29 Ağustos 2017**

# Absolver

Şimdi sizin kafanızda iki tane soru işaretü var. Bir, dayak nedir? İki, neden atılır?

Mevzu bahis dövüş oyunları olduğunda çok becereli bir oyuncu olduğumu iddia edemem. Oyun kontrolcüsünün tuşlarına rastgele basarak kazandığım çok fazla maç olduğunu da kabul etmemiyim. Yine de dövüş oyunlarının çekiciliği benim için hiçbir zaman kaybolmuyor.

Yıllar içerisinde Street Fighter, Tekken ve Mortal Kombat gibi serilerin evrimlerine şahit olduk. Oyunların en büyük sorunu ise sadece düz bir mantıkta adam pataklamadan öteye gidememeleriydi. Geçtiğimiz yıllarda bu paketleme maceralarına bir de karakter odaklı hikayeler getirdiler. DC Universe için hazırlanan Injustice serisiyle birlikte dövüş oyunlarının zirve yaptığını da kabul etmek gerekiyor. Bir yandan sevilen bir karakter ile rakipleri pataklarken, diğer yandan DC çizgi romanlarıyla paralel ilerleyen hikayeye dalmak muazzamdı.

Dövüş oyunları mantıkta değişmiyor gibi gözükebilir ama elbet değişecek. Bunun da Paris merkezli Sloclap isimli firma tarafından yapılması hiç de yabana atılmayacak bir ihtimal.

#### Neyin nesi bu oyun?

Sloclap, aslında Ubisoft'un Paris ofisinden ayrılan çalışanlarının kurduğu bağımsız bir firma. Özellikle Watch Dogs ve Ghost Recon serisinde çalışan ekip, dövüş oyunlarına yeni bir bakış açısı getirmek için bir süredir Absolver adını verdikleri bir oyun üzerinde çalışıyorlar.

Absolver, sıra dışı oyun mekanikleri ve anlatımıyla diğer dövüş oyunlarından sıyrılmak gibi duruyor. Hikayeye göre oyuncular ki oyunda onlara Prospect deniliyor, yıkılmış Adal İmparatorluğu'nun harabelerinde dolaşırken dövüş sanatlarındaki ustalıklarını

sergileyerek Absolver birligine katılmaya çalışacak. Her bir Prospect'in yüzünde bir maske bulunuyor. Bu maskelerin, Guides adı verilen ve oyunun geçtiği toprakları korumakla yükümlü ruhani varlıklar tarafından yapıldığına inanılıyor. Anlayacağınız üzere oyun sadece adam paketlemek üzere değil. İşin içerisinde yedirilen hikayede, fazlasıyla dövüş felsefesi ve ruhani yolculuk göreceğiz. Oyunun dövüş türüne yakın olmasına karşın, rol yapma unsurları ve MMO unsurları taşıyacağı da belirtiliyor. Oyuncular, bu nihai amaca ulaşmak için kendi dövüş stillerini oluşturmak zorundalar. Karşılaştığınız her düşmanın kendine has dövüş stilleri olacak. Oyuncular kazandıkları dövüş kartları ile yeni stiller keşfede bilecek.

#### Ne kadar farklı?

Olay aslında şöyle ilerliyor. Oyuncu öncelikle



kendisine belli bir dövüş duruşu seçiyor, daha sonra oyun içerisinde kazandığı kartlarla bu duruşların üzerine dövüş teknikleri ekliyor. Böylece kendi stillerini ortaya çıkartmış oluyorlar. Yani herkes artık kendi kombosunu yapıp düşmanlarına patara kütere dalabilecek.

Karakterinize dört farklı dövüş duruşu seçebiliyorsunuz. Bu duruşların her birine üç farklı dövüş tekniği ekliyorsunuz. Her üçlü tekniğin sonunu alternatif bir bitirisiyle değiştirmeniz de mümkün. Böylece oldukça farklı, her karaktere özel dövüş stilleri ortaya çıkıyor.

Kazanılan kartlar sayesinde farklı teknikleri ve duruşları birbirlerine ekleip benzersiz bir stil ortaya çıkarmak, görüldüğü üzere mümkün. Bu yüzden her bir dövüşün, bir öncekinden farklı olacağı söyleniyor. Absolver'in ilk tanıtım videoları ve oyun içi videolarında da gördüğümüz üzere dövüş mekanikleri bir hayli akıcı.

Oyuncu sadece kendine bir karakter seçip arenada karşısına çıkan rakiplerini elemiyor. Adal harabeleri içerisinde dolaşarak yeni kartlar ve ekipmanlar bulmak zorunda. Böylece bir Absolver olma yolunda ilerlemeniz gerekiyor.

Ekipman demişken, oyunda ilerledikçe sadece yumruklarınızı ve tekmelerinizi kullanmıyorsunuz. Yeni zırhlar ve kılıçlar da edinmek mümkün. Bu ekipmanlar oyunun başında hemen verilecek mi yoksa kısa süreli kullanımı olan eşyalar mı henüz biliyoruz. Umarım kılıç kullananlar dövüşlerde baskın hale gelmez de dövüş sanatları konusunda doya doya gelişim sağlayabilirim. Zırhlar ise karakterin farklı özelliklerine ekleme yapıyor. Başta maske olmak üzere, göğüslik, pazu bandı, ayakkabilar ve pantolona kadar zırh seçenekleri var. Karakterinizin dövüş stiline göre en iyi zırh setini belirlemek tabii ki oyuncunun elinde olacak.

#### Nasıl oynanacak?

Absolver, PvP ve PvE olmak üzere iki farklı şekilde oynanabilecek. Dilerseniz başka bir oyuncu ile PvE zindanlarına girip yeni ekipman ve yeni kartlar edinebileceksiniz. Bunu başka

oyuncular ya da arkadaşlarınızla Co-op olarak yapma imkanınız da var. PvP ise, tahminlerime göre en çok tercih edilecek tür olacak.

Oyunun MMO özellikleri gösterdiği nokta ise tam olarak burası. Adal harabelerinde dolaşırken, diğer oyuncularla karşılaşabilme ihtimaliniz var. Diğer oyuncularla dost da olabileceğiz, düşman olup birbirimize hunharca da saldıracakız. Absolver'in bir başka özelliği ise karşılaşığınız yüksek seviyeli bir oyuncuyu kendinize Mentor, yani akıl hocası olarak seçebilmeniz.

Bu durumda, Mentor olan oyuncu ile mace-ralara katılıp karakterimizi geliştirebileceğiz. Aynı zamanda Mentor tarafından传授 edilen dövüş teknikleriyle de karakteri güçlendirmek bizim elimizde. Burada biraz usta-çekirge hikayesi kokusu alıyorum ama geliştirici firma bunu nasıl yansıtacak onu da çok merak ediyorum. PvP kısmında dayak yemenin de çeşitli arıları olacak. Bir rakiple karşılaşınız diyalim

ve onun sergilediği tekniklerden birini daha önce açmamışınız. Yeteri kadar o teknikle dayak yerseniz bir süre sonra bu tekniki öğreniyorsunuz. Yani ara sıra biraz hırpalanmak da oyuncunun işine gelecek.

Absolver'a karşı merakimin kabarmasına neden olan bir diğer özelliği ise fantastik dünyası. Oyunun yapımcıları bu dünyayı yaratırken, oyuncuları gerçekten de başka bir evrene götürmek istediklerini belirtiyorlar. Adal İmparatorluğu biraz Eski Mezopotamya ve Orta-doğu havaları estiriyor. Turuncu, sarı ve kırmızı tonların başarıyla kullanılması bu dünyayı daha da ilgi çekici kılmıyor.

#### Son sözler

Oyun Unreal Engine 4 ile çalışıyor. Aynı zamanda grafik motorunun dövüşlerde daha gerçekçi tepki vermesi için çeşitli eklemler de yapılmış. Yaptığınız vuruşların karşı taraf üzerinde verdiği etki bir hayli gerçekçi. Sırf bu yüzden vücut bölümlerinin, çeşitli etkilere maruz kaldığında nasıl tepki verdiği araştırılmış olmalıdır. Her vuruşta, farklı tepkiler almaktı mümkün.

Absolver'ı şimdiden kadar deneyimleyenler,

oyunun Dark Souls ve Street Fighter karmaşı olduğunu söyleyiyor. Dövüş stilleri farklılık gösterse de bunlarda ustalık sağlamak oldukça zaman alacağı benziyor. Aynı şekilde rakiplere de gözümüz kapalı sümsüğü indirmeye çalışmak da mantıksız olacak. Kaçınma ve savunma teknikleri üzerinde de zaman harcamanız gerekecek.

Absolver ilk başta PS4 ve PC platformu için piyasaya sürülecek. Henüz resmi duyurusu yapılmaması da ilerleyen dönemde Xbox One platformu için de yayınlanma ihtimali varmış.

Son zamanlardaki her oyun gibi üzerindeki jelatını fazlasıyla iyi gözüken Absolver, piyasaya çıktığında neler yapacak meraklı bekliyoruz.

■ Özay Şen



### NPC'ler

Bu oyunda özgürüz dedim ya; size hemen bir güzel örnek vereyim: Oyundaki her NPC'yi öldürüleceğiz. Evet, size deliller gibi görev vermek isteyenleri de, satıcıları da, evinde sakince oturanları da... Tabii görev yoksa seviye de yok; o yüzden herkesi öldürmesiniz iy olur.



Yapım Piranha Bytes Dağıtım Nordic Games Tür RPG Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.elexgame.com](http://www.elexgame.com) Çıkış Tarihi 17 Ekim 2017

# ELEX

4



Gothic'in izinden giden bir oyuna hazırlsanız, ELEX sizi fantastik diyarlar ve bilim kurgu ile buluşturtmaya hazırlanıyor

Artık iyice dede gibi aynı şeyleri tekrarlamaya başladım, biliyorum. RPG falan dendığında, hemen oradan çıkip, "Zamanında bir Gothic vardı, peheey!" deyiveriyorum.

Ama gerçekten eskiden ortam farklıydı. Farklıydı çünkü bazı şeyler ciddi anlamda ilk defa karşımıza çıktı. Mesela E3'te Xbox One X açıkladı, değil mi? Bu konsolda ne var da daha önce hiç görmedik? 4K çözünürlük müdür biziambaşka diyarlara taşıyacak olan? Ya da bellek kapasitesi mi? Hiçbir deejil... Haliyle geçen yıllarda oyularla tanışan arkadaşlar o eskinin, "Oha bu ne?!" heyecanını bilemiyor, bilemeyecek. Bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum ama ben "Gothic çok efsaneydi" dediğimde ve siz de ben böyle dedim diye Gothic'i bir

yerlerden bulup bilgisayarınıza yükledikten sonra, "Tuna Abi bunu mu beğenmiş? Dergiyi almayı bırakıyorum..." demeyin. Gothic, dönemi için efsaneydi ve o dönem bu oyunla tanışip Gothic'in dünyasında cirittatınlar halen bu oyunu anmaktadır...

### Büyünün gücü adına!

Konuyu elbette anlatabileceğim ama bundan önce, ELEX'i niye kale almanız gerekiğinden bahsedeyim zira büyük ihtimalle bu oyunla çok ilgilenmemişsinizdir şimdiden kadar...

Şimdi bu Gothic denen oyunu iyi yapan olay, -sözde- çok özgür olduğunuz oyuların bir adım ilerisinde olmasıydı. Oyunu başladığınız saniye gitmek istediğiniz yere gidebiliyor, daha birinci seviye bir zavalliy-

ken 60. seviye Orc'ların bulunduğu bir kampa uğrayabiliyordunuz. Oyundaki neredeyse tüm NPC'leri öldürme şansınız vardı ve normalde oyunun çok ilerlerinde adım atabileceğiniz bir şehrde, bir böceğe dönüşme büyüsü yaparak kapı altından girip, bu şehirdeki değerli eşyaları çalarak en fazla 10 altın kazanabileğiniz bir ortamda, binlerce altına sahip olabiliyordunuz. Bu özgürlük de acayıp bir keyif ve keşfetme arzusu veriyordu insana. İşte Gothic serisinin yapımcısı olan Piranha Bytes, şimdi de ELEX üzerinde çalışıyor ve oyun temelde, Gothic serisiyle aynı özellikleri taşıyor; sadece tek bir farkla: Bu defa ateş topları, kılıç ve yay ile Orc avcılığı yanında birçok teknolojik silah da kullanabileceğiz. Yani bir çeşit bilim kurgu-fantezi evliliğinin ortasına düşmüş durumdayız.



### Bağımlılık

Senaryoya göre içinde bulunduğuımız fantastik dünyada, ELEX adında bir büyüğün gücü var. Bu güç canlıları etkilediği gibi doğayı da etkilemiş durumda ve her yerde İnsanlar ELEX sayesinde fantastik güçlere kavuşuyor (Biz de Albs adındaki bir askeri birlisinin eski elemanlarından birini kontrol ediyoruz ve bu arkadaş da bolca ELEX'e maruz kalmış.), hayvanlar yavaştan yaratıklara dönüşmeye başlıyor ve bitki örtüsü de ELEX püsürten çiçeklerle kaplı. ELEX güzel bir icatmış gibi gözükse de fazla maruz kalındığında insanların duygularını kaybetmesine yol açıyor, hayvanlar da canavarlaşıyor.

Ve insanlık teknolojik ilerlemesini de sürdürdüğü için etrafta plazma silahları da bulunuyor, roket atarlar da. Yani nedir; bir elinizle meteor yağdırırken, diğer elinizdeki silahla da bu şölene katkıda bulunabileceksiniz. (Zamanında Microsoft'un Dungeon Siege diye bir oyunu vardı; ortam biraz onu andırıyor.)

Karakteriniz istediği yoldan ilerleyebilecek elbette ve bu da demek oluyor ki düşmanınızı roketlerle haklayamadığınız durumda kılıçla saldırarak onları kesmeye çalışabi-

leceksiniz. Hatta daha da güzel, karakteriniz bir jetpack takarak ortamdan uçarak uzaklaşabilecek! (Bunun kontrolleri biraz zor, demo versiyonunda insanlar yere çakılıp duruyordu.)

Dövüş sistemi her ne kadar biraz farklı gelecek olsa da buna zamanla da alışacaksınız, emin olun. Hafif ve ağır saldırılardan yapabilecek olan karakterimizin gelen saldıruları savuşturması da çok önemli bir dövüş mekaniği olarak oyunda yer bulacak. Örneğin Gothic serisinde, sizden çok daha güçlü olan bir düşmanı, başarılı kaçış hareketleriyle yenmeniz mümkün. Buna benzer bir formül ELEX'te de tercih edilmiş gibi gözüküyor.

Sahip olduğunuz güçlü, teknolojik silahlarla da düşmanlarınızı kolayca haklayabilece-

*Bir elinizle meteor yağdırırken, diğer elinizdeki silahla da bu şölene katkıda bulunabileceksiniz*

ğınızı sanmayın. Piranha Bytes'in oyununda amaçladığı stratejik davranışınız. Mesela üç kişiden oluşan bir grup asker mi gördünüz? Bunları roketlerle tek seferde öldürmeniz zor ise, grubu bölmeye çalışacaksınız. demektir. Aynı şekilde doğada başıboş dolanan yaratıkların da grup şeklinde gezenlerinden uzak durmanız gerekecek.

### Görsel şölen?

ELEX ile ilgili anında bir eleştiri yapmak gereklisi o da görsellik olacaktır. Piranha Bytes Gothic serisinden beri, Risen dahil olmak üzere görsellikte çitayı yükseltmeyi pek başarıyor. Biraz dönemin gerisinden geliyor olsa da ELEX'teki olay oynanışa odaklı olduğundan, görselliği arka plana atabiliyoruz fakat 4K çözünürlüklerin, 60 FPS hızlarının popüler olduğu şu dönemde ELEX'in eleştirilerden kurtulması da pek mümkün değil. Sağlam RPG fanatiklerinin takip etmesi gereken ELEX, herkese göre bir oyun değil ama kocaman bir dünyada, gerçekten özgür olmak isteyenler için güzel bir tecrübe sunacağa benziyor. Benim tek endişem, bilim kurgu ve fantezi bir araya gelirken ortaya deform bir dünya çıkması. Bu olmadığı sürece, ELEX'ten umutluyum...

■ Tuna Şentuna



ÜST Dinozorları bomba atarla vurmak mı? Neden olmasın?

SOL Karakterlerimizi bu şekilde giydirip ellerine pompalı tüfek tutuşturabileceğiz.



# Voidrunner

3 ★★★★☆

"Bir cisim yaklaşıyor efendim..."

**C**onarium ve No70: Eye of Basir gibi yerli yapımlarla heyecanlandığımız bugünden, bir başka yerli yapılmış olan Voidrunner Steam'in Erken Erişim sistemindeki yerini aldı.

Ülkemiz şartlarında üstelik beş kişilik bağımsız bir ekiple geliştirilen yapım, Void denilen egzotik bir evrende geçiyor. Unreal Engine'in hayat verdiği Void evreni; Keykubat Nehirleri, Arzawa'nın Mezarları ve Ebedinin Tapınağı gibi oldukça ilginç mekânlara ev sahipliği yapıyor. Bu mekânlarda dört farklı sınıfa (Savaşçı, Tank, Destek ve İzci) ait her biri iki farklı özellik bulunduran 12 uzay gemisinden biriyle maceraya atılıp basit görevleri yerine getirmeye çalışıyor.

Tek kişilik oyun modlarında yapay zekâya karşı hayatı kalma savaşı verdigimiz "Deathmatch" modu ve üzerimize dalga dalga gelen dronelarla mücadele ettiğimiz "Drone Waves" modu buluyor. Zaman zaman yapay zekânın hile yaptığı hissine kapıldığımız bu modlar oyunun çoklu oyuncu modlarına bizleri hazırlamak için düşünülmüş gibi duruyor. Hasar

göstergesinin henüz sesli bir geri bildiri me sahip olmaması, kendini unutturan ve nadiren atışını kaçıran bir drone tarafından patlatılmamızla sonuçlanabiliyor. Yine de bu gibi eksiklikler oyunun Erken Erişim sisteminde olması nedeniyle hoş görülebilecekler listesinde yer alıyor.

Altı derece serbestlige sahip olan ve doksanların FPS oyunlarını andıran kontrolleriyle oynanış oldukça çeşitlendirilmiş. Geminin üç dikey eksende ileri-geri, yukarı-aşağı ve sağa-sola hareket edebilmesi ve bu eksemler etrafında dönme hareketiyle birlikte serbestçe konum değiştirebilmesi bir miktar pratik gerektiriyor. Bu kontrollerin tek kötü yanısı uçuş oyuncularının vazgeçilmez olmasından dalaşının Voidrunner'da pek verimli olmasına diyebiliriz.

Oyunun çok kişilik oyun modlarında diğer oyunculara karşı tek başımıza hayatı kalma savaşı verdigimiz "Deathmatch", iki takımın birinde yer alıp diğer takıma karşı hayatı kalma savaşı verdigimiz "Team Deathmatch", bayrak kapmacanın Void evrenindeki karşılığı olan "Capture the Miner" ve bölgeleri ele geçirmeye çalıştığımız "Domination" modu bulu-



nuyor. Şimdilik oyuncu bulmakta zorlanılan bu modlar oyuncu sayısının artmasıyla eğlenceli mücadelelere ev sahipliği yapabilir. Ayrıca, bu modlarda kazanılan puanlarla birlikte yeni gemiler de açılabilir. Kisacası hızlı oynanışı, MOBA'yı andıran farklı sınıf seçenekleri ve FPS kontrollerini ucuş oyuncularıyla buluşturan yapısıyla Voidrunner, oldukça ilginç bir aksiyon vadedyor. Siz de Atari'nın klasikleri Space Invaders ya da Space Fighters günümüzde nasıl olurdu diye merak ediyorsanız Voidrunner'ı benim gibi heyecanla bekleyebilirsiniz!

■ Ahmet Rıdvan Potur

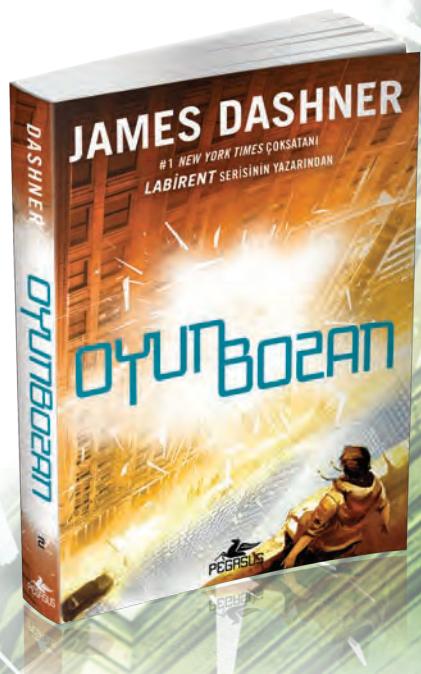
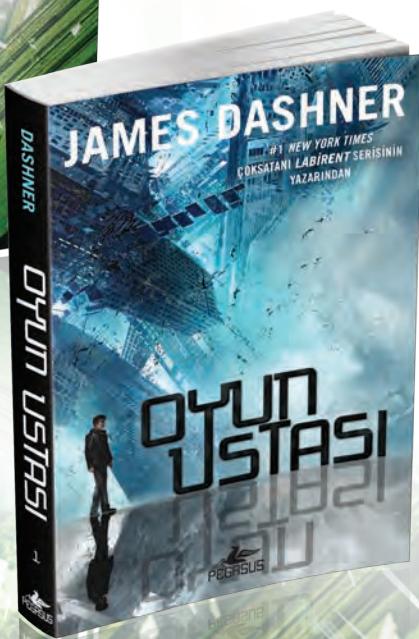
# OYUN ARTIK BİTTİ



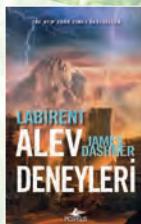
BU OYUN SİZİ ÖLDÜREBİLİR

GERÇEK VE SANAL DÜNYALAR  
İÇ İÇE GEÇTİ. OYUNLAR BİR ANDA  
FAZLASIYLA GERÇEK OLDU.  
ARTIK HERKESİN HAYATI  
TEHLİKEDE.

OYUN SONA ERİYOR.



LABIRENT  
SERİSİ



[facebook.com/pegasusyayinlari](https://facebook.com/pegasusyayinlari)



[twitter.com/pegasusyayinevi](https://twitter.com/pegasusyayinevi)



[instagram.com/pegasusyayinlari](https://instagram.com/pegasusyayinlari)

**PEGASUS**  
[www.pegasusyayinlari.com](http://www.pegasusyayinlari.com)

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

**S**ıamlar en sevdiğim RPG Günlükleri okuyan insan... Bu ay muhteşem bir oyunun yapımcı ekibini sayfalarımıza konuk ediyorum. Dergi içerisinde incelemesini de yaptığım Conarium isimli Lovecraft temali oyunun yapımcılarından Galip Kartoğlu ve Onur Şamli. Yazımı okumayanlar önce bir dönüp incelemeye baksın derim zira bugüne kadar deneyim ettiğim en iyi Lovecraft temali oyunun ülke topraklarından çıkışacağı, düşünsem aklıma gelmezdi. Büylesine kaliteli bir oyunu ortaya çıkan Zoetrope Interactive ekibi de sağ olsun beni kırmadı ve kendileri ile ufak bir röportaj yapma imkânım oldu.

**Ertuğrul Süngü:** Hepinize selamlar. Genelde röportaj yaptığım insanlarla önceden bir hukukum olur ve her röportaja "Ben zaten tanıyorum, biraz da okuyucularımız siz'i tanışır" şeklinde girerim ama bu sefer ben de sizleri tanımak istiyorum. Rice etsem kısaca kendinizden bahseder misiniz?

**Galip Kartoğlu:** Zoetrope olarak üç kişiden oluşmaktayız ve ekipçe birlikteyiz 2000'ler öncesine uzanmaktadır. Darkness Within isimli ilk oyunumuz 25 Kasım 2007 itibarı ile piyasaya çıktı ve takiben serinin ikinci oyunu da 28 Mayıs 2010 tarihinde oyuncularla buluştu.

**Onur Şamli:** Ekibimizin geliştirdiği en son oyun olan Conarium ise 6 Haziran 2017 tarihinde yayımlandı. Şu an sadece Steam üzerinden satışa sunulan oyunumuz birkaç

ay içerisinde Xbox platformu üzerinden de yayımlanacak. PlayStation 4 portunun ise yakın gelecekte oyuncularla buluşmasını ümit ediyoruz.

**E.S: Malum konumuz Lovecraft teması. Acaba Lovecraft'a olan ilginiz nasıl başladı? Ne derece fantastik edebiyat ya da bilim kurgu okursunuz?**

**G.K:** Benim Lovecraft ile tanışmamın Onur ve Oral ile tanışmamla olduğunu söyleyebilirim. Fantastik edebiyat ve bilim kurgu okuru olduğumu söyleyemesem de korku temali atmosferik macera oyunları yapma fikri beni onlara yaklaştırdı. Artık Lovecraft okuyorum ve tarzını gerçekten çok beğeniyorum.

**O.Ş: H.P. Lovecraft'la tanışmamız neredeyse çocukluk yıllarımıza kadar uzanmaktadır. O dönemlerde fantastik edebiyata olan ilgim oldukça fazlaydı ve eski bir arkadaşım sayesinde H.P. Lovecraft'la ilk kez tanışmış oldum. O günden beridir fantastik/dekadan edebiyatla fazlaca hazır neşir olduğumu söyleyebilirim. Bilim kurguya olan merakım aşağı yukarı aynı zamana denk düşmektedir. Büyük Üçlü olarak anılan Isaac Asimov, Arthur C. Clarke ve Robert A. Heinlein isimli ustaların eserleri her daim beni cezbetmiştir.**

**E.S: Oyun yapma fikri hep aklınızda var mıydı? Conarium projesi nasıl ortaya çıktı?**  
**G.K:** Oyun geliştiricisi olarak tarihimiz epey





geçmişlere uzanıyor, durum böyle olunca oyun geliştirme fikri her daim aklımızdaydı diyebilirim.

**O.Ş:** Benzer şekilde düşüncelerimi zamanda ne kadar derinlere yöneliksem, aklımdaki oyun geliştirme fikrinin ne kadar köklü olduğunu anımsıyorum. Conarium'un ortaya çıkıştı, Darkness Within serisinden çok da farklı değil açıkçası. Malum son zamanlarda Lovecraften korku sonrası revaça fakat hakkını vererek yapılmış yapımların sayısı bence bir elin parmaklarını geçmez. Conarium'la amacımız H.P. Lovecraft'in eserlerinden baz alınan modern bir oyun yapmaktı ve oyuncuların bunu başarmış olduğunu söylemeden ziyadesiyle keyif alıyoruz.

**E.S:** Oyunun yapımı esnasında ne gibi aşamalardan geçtiniz? Nasıl zorluklar yaşadınız? Ne gibi anlaşmalara imza attınız?

**G.K:** Unreal Engine'e tam anlamıyla adapte olabilmek hatırı sayılır bir süre gerektiriyor; bu nedenle ilk başta denemeler yaparak alışmaya çalıştık. Her projenin olduğu gibi, oyunun her aşamasında başvuracağımız, geliştireceğimiz projeyi tanımlayan bir dizayn dokümanına ihtiyacımız vardı. İlk ve en temel aşama, oyun motoruna alışma safhasından hemen sonra, oyunun konusunu yazarak bir dizayn dokümanı oluşturmak oldu. Iceberg Interactive firmasıyla da oyunumuzun dağıtım ve dünya çapında reklamının yapılması üzerine bir antlaşmaya varıldı.

**O.Ş:** Oyunu geliştirme süresince birçok sorun yaşadık ve bu zorlukların en başında üç kişilik bir ekip olmamız yatiyor. Sonuç olarak iş gücü eksikliği ekibe ve projeye, motivasyon ve verimlilik açısından oldukça olumsuz yansındı diyebilirim. Bütçemizin kısıtlı olması nedeniyle, oyun geliştirmenin bir parçası olan ses dizaynı, müzik, grafik tasarımları vs. gibi sanat dallarında, kendi kişisel yeteneklerimizi kullanarak projeye katkıda bulunmaya çalıştık ve bu süreçte, oldukça fazla deneyim kazanmanın haricinde çok da fazla yıpranmış olduk.

**E.S:** Açıkçası benim cezbeden, yaratılan atmosfer oldu. Peki, sizin oyun yapımı

esnasında hedefiniz neydi? Kafanızda nasıl bir dünyavardı ve sonuçtan ne derece memnunsunuz? Şöyle olsa daha iyi olurdu dediğiniz noktalar var mı?

**G.K:** Oyunun atmosferi dizayn dokümanımızda var olan ilk hedeflerden biriydi çünkü ekipçe en iyi başarabildiğimiz alan, her daim oyunlarımızda atmosferi en üst düzeyde aktarmak olmuştur. Genellikle

oyunlarınızın ortak övgü alanı atmosferlerinin yoğunluğudur.

**O.Ş:** Mutlaka daha iyi olacak şeyler var. Çeşitli nedenlerden dolayı dizayn dokümanımıza sadık kalmayı başaramadık. Oyunun başlangıcında ilk hedefimiz Conarium'un klasik tarzda bir macera oyunu olmayacağı yönündeydi; daha çok aksiyon, araştırma ve korku ağırlıklı bir yapım amaçlıyorduk. Kişisel olarak ortaya çıkan projeden çok memnun olduğumu söyleyemem. Oyunun içerisinde olmasını kesinlikle istemediğim, oynanış, teknik, anlatım ve konu bazlı hatalar mevcut ve bunların başını, projenin en başında amaç edindiğimiz aksine yeterince korkunç bir yapım ortaya koyamamış olmamız çekiyor.

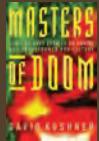
**E.S:** Son olarak çok merak ettiğim bir soru geliyor... Gördüğüm kadar ile ülke basınımızda oyun ile ilgili pek bir paylaşım olmadı. En azından çıktı, çıktı diye haberler dolaşmadı. Acaba bu sizin yurt dışı odaklı bir yön çizmenizden dolayı mı yoksa ülkemizdeki oyun basınının ilgisizliğinden dolayı mı?

**G.K:** Aslında bu konuda yine üç kişilik bir ekip olmamızdan dolayı, reklam işlerine yetişmememizin payı oldukça büyük. Reklam ve halkla ilişkiler konularını dağıtmamız Iceberg Interactive üstlendi. Fakat global bir reklam stratejisi izliyor olmaları Türkiye'de duyulmamızı engelledi diyebiliriz. Zira ülkemizde bu tür oyunların çok fazla oyuncusu bulunmuyor. Maalesef sadece ilgilendi araştıranlar görüp, bilgi edinebildi projemizden diyebiliriz.

**O.Ş:** Fakat oyun sektörü ile alakalı, onde gelen basın kuruluşlarına inceleme kopyalarını gönderdik. İncelemeler başladığında geç de olsa ülkemizde de duyulmaya başlayacağımızı ümit ediyoruz.

**E.S:** Sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?

**G.K:** Sorular yeterince ilginç ve detaylıydı bu nedenle ekleyebileceğimiz bir husus kalmadı diyebilirim. Fırsat için tüm ekip adına çok teşekkür ederim. ■



#### Ne Okudum

**Masters of Doom:**

**How Two Guys...**

Bu aşırı uzun isimli güzide kitabı, saniyorum oyunlarla ilgilenen herkesin kesinlikle okuması gereken eserlerden birisi. David Kushner, Doom serisinden tanıdığımız Carmack ve Romero'nun bir anlaşıma biyografisini çıkardığı kitabında, Doom oyunun nereden nereye geldiğine, alt kültürün nasıl popüler kültürü dönüştüğüne ve bu esnada neler yaşandığını dair çok fazla bilgiyi tek bir kitaba sıkıştırmayı başarmış. İnternet üzerinden çok cüzi bir rakama ulaşabileceğiniz kitap, emin olun ufkınızı açacak.

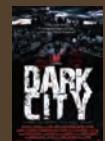


#### Ne Dinledim

**H. P. Lovecraft**

Şaka yapıyorum zannediyorsunuz değil mi? Oysaki hayır! Gerçekte H.P.

Lovecraft adında bir grup var! 1967 yılında Chicago, Illinois'de kurulan ekip, isimlerini pek tabii yazar Lovecraft'tan alıyorlar. Saykodelik rock tarzında müzik icra eden Lovecraft, ne yazık ki sadece iki yıl bir arada kabilmiş olsa da ekibin üyelerinden Michael Tegza, akabinde sadece "Lovecraft" isimli bir başka grub kurarak, grubun ömrünü 1975 yılına kadar sürdürmesini sağlamış. Dokuz yıllık ömrüne dört albüm bir de canlı kayıt sıkıştırın ekip, kesinlikle keyifle dinlenecek bir müzik yapıyor.

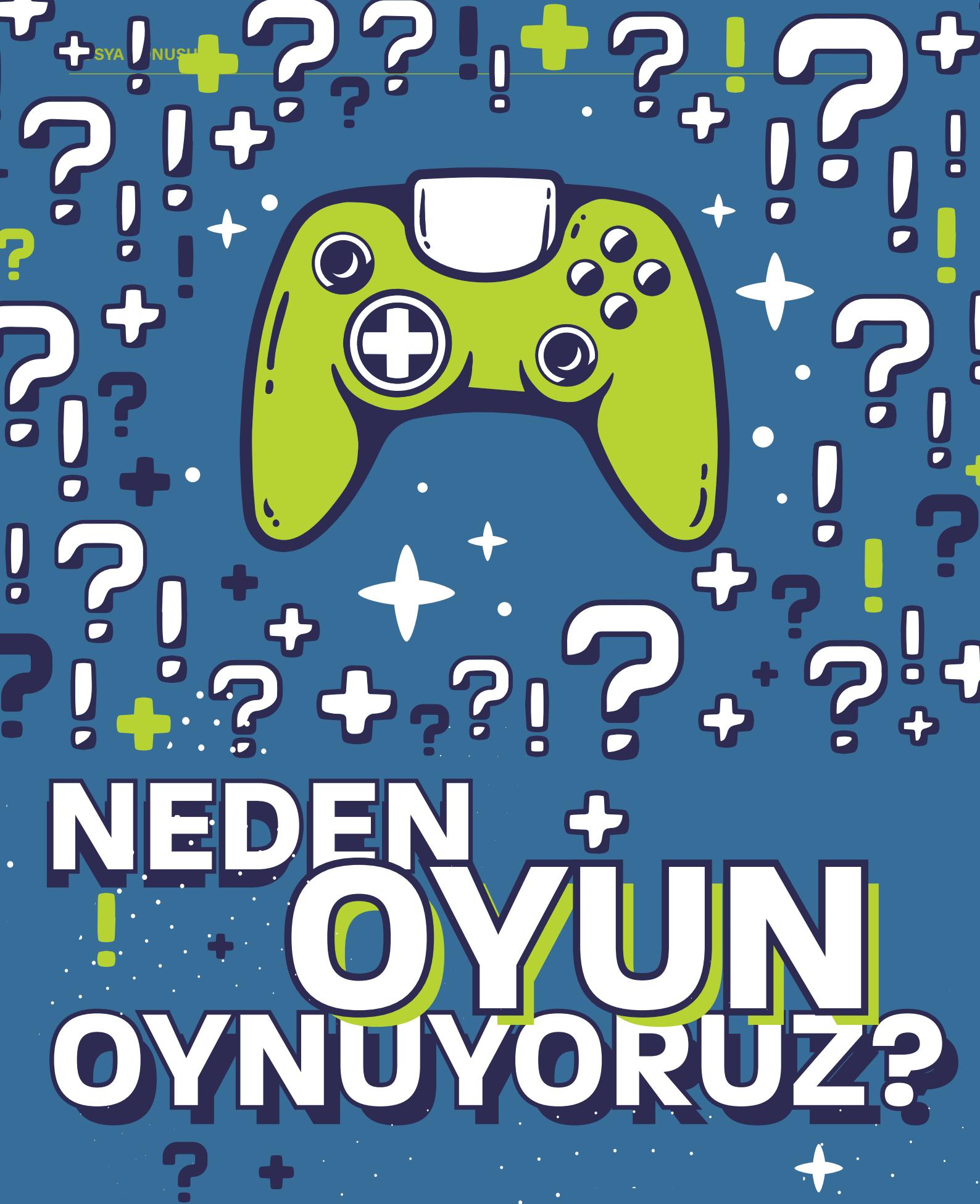


#### Ne İzledim

**Dark City**

Konumuz Cthulhu olunca aklıma geçmişen bir film geldi.

Belki de daha önce sizlere bu filmi tavsiye etmiştim ama yine de bir kez daha ondan bahsetmek istedim. 1998 yılında yapılan filmdede, John Murdoch isimli bir karakterin başından geçen olaylara tanıklık ediyoruz. Fakat filmi izledikçe gördüklerimiz, aslında göremediklerimizden çok daha farklı. Lovecraft'in kitaplarında olan o kasvetli hayatı, aklını oynatmakla gerçek arasında çizginin gidip geldiği muazzam bir film Dark City.



SYA NUSH

NEDEN OYUN  
OYNUYORUZ?

**“Şu oyunlara harcayacağın vakti derslerine  
harcasın profesör olmuşsun!”**

**“Bizim çocuk da bütün gün bilgisayar  
başından kalkmıyor valla.”**

**“Kazık kadar adam oldun,  
hala oyun mu oynuyorsun?”**

**ve daha niceleri...**

Biz, bilgisayar oyunu (ya da herhangi bir platformdaki dijital oyunları) severler neler duyduk, ne suçlamalara maruz kaldık... Genelde sesimizi çıkarmayıp "Ehehüe öyle değil ama ya" diye kem küm ettik. Biz, boynu büük...

Tamam tamam, abartmayacağım.

Tam eş dost baskısına alışmıştık ki bir de "Dijital oyunlar insanları aptal yapıyor," gibi alakasız ithamlarda bulunan öteki insanlar çıktı piyasaya. Hayır, sanki PlayStation oynamayan kişi her gün kuantum teorisi üzerinde çalışıyor da bir tek biz, Call of Duty ile falan vaktimizi boşça harcıyoruz. Gerçi şu an burada, dijital oyunlar bizi aptal mı yapıyor, beynimizi mi bulandırıyor, yıkıyor mu ne yapıyor, bunlardan bahsetmeyeceğim. (Yine de beyn aktivitelerimde oylardan kaynaklı bir sıkıntı olmadığına bahse girebilirim. Çevremdeki diğer oyun oynayan insanlara baktığında herkes tamamıyla normal görünüyor. Yani, bence ortada bir sıkıntı yok.) Benim asıl ele almak istedığım soru, başlıktan da anlaşmış olduğunuz üzere "biz neden oyun oynuyoruz?" sorusu.

Biri bize neden oyun oynadığımızı sorduğunda -aşırı romantik olup şirsel destanlar

döşeyenlerimiz dışında- hemen hemen hepimiz "Çünkü oyun oynamak eğlenceli," gibi bir cevap veriyoruz. Durup dururken, neden salata değil de börek yediğimizi ya da neden çapraz bulmaca çözduğumuzu sorgulamıyorsak, neden oyun oynadığımızı da sorgulamıyoruz elbette.

Tüm oyuncular için geçerli olmasa da, pek çoğu oyun oynamaya gerçekten çok vakit harciyoruz. Gece alarm kurup kalkanlar, yetmeyip sabahlayanlar, okuldan ya da işten çıkar çıkmaz oyunlarına koşanlar ve daha kimler kimler... İpin ucunu kaçırıp abartan Güney Koreli oyuncular internet kafelerde yaşıyorlar. Yaşıyorlar derken, adamlar bayğı bildiğiniz yorgan yastık getirip uyuyorlar internet kafede, sonra da neden böyle iyi oyuncuları var diyoruz.

Bir de çoğunluğun kafasında oyun çocukların oynanır algısı var. Buna karşın dijital oyunların 7'den 70'e sağlam bir oyuncu kitlesi var. Aynı oyunu 10 yaşındaki bir çocuk da 40 yaşındaki bir yetişkin de oynayabiliyor. Her yaştan, tarzdan ya da cinsiyetten insan aynı oyun platformunda benzer bir heyecanla bir araya gelip ortak hisler paylaşabiliyor. (Mükemmel bir şey değil mi ya? Ben yazarken bile heyecanlandım bakın.)

İnsan oyun oynarken hem rahatlıyor hem eğleniyor hem de yeni insanlarla tanışarak sosyalleşiyor. Bir de söylemezsem ölürmüş; yapılan araştırmalar oyun sırasında zihinsel faaliyetlerin üst seviyelere çıktığını ve görevlere odaklanma sayesinde konsantrasyon ve öğrenmenin arttığını ortaya koymuş. Ama tabii konumuz bu değil... Ben sadece bu noktaya da değineyim dedim. Şimdi, dijital oyunları neden oynadığımıza göz atmaya başlayalım.



#### Eskiden sokaklar çocuk doluydu

Ne yazık ki artık değil.

Kimi yetişkinler, çocukların artık sokaklarda oynamıyor olmalarının sorumlusu dijital oyunlar gibi bir tavır takınıyorlar. Oysaki hepimiz, durumun tam olarak böyle olmadığını çok iyi biliyoruz. Sorun 21. yüzyılda oyun anlayışının değişmesi değil, sorun sokaklarda. Sokakta oyun oynamak mümkün mü? Çocuk yaşta olmayan erkek ve kadınların kapı önlerinde körebe falan oynamasının nasıl karşılaşacağından bahsetmeyeceğim zaten. Sadece "Eeheh Sibel Hanım, elim sende!" diye koşuşturulan bir plaza çalışanı hayal edin. Ettiniz mi? Tamam, bu kadarı yeterli. Şimdi biz, asıl biz çocukların temel alarak konuşalım. Bir kere, dışarıda oyun oynamaya artık alan yok. Eskisi gibi geniş parklar, yeşillikler, arabanın geçmediği sokaklar kalmadı. Her yer beton, her yer araba... Koca koca binaların önlerindeki avuç içi kadar bahçeler de o binalara ait oluyor. Çocuk oraya girdi mi, "Gidin kendi bahçenizde oynayın!" muhabbeti yapılıyor. Ablacım, abicım, bir sorun bakalım bahçe var mı bahçe? Nerede oynayacak bu çocuklar? Sokaklar dar, genişçe olan alanlardan arabalar vizir vizir geçiyorlar. Gayet çevik ve dikkatli olan sokak kedilerinin bile üzücü bir şekilde bu arabalardan kurtulamadığı oluyorken insan ne yapısın?

Bizler de çocukların topundan, pateninden,



gürültüsünden şikayetçi olup duruyoruz. Bu sebeple dar sokaklarda oynamaları da pek mümkün olmuyor.

Yeterince "Evet ya cık cık cık," moduna girdiysek bir de en büyük tehlike olan yine insanın kendisine değineyim. Manyaklık bu denli almiş başını yürümüşken, yaşı kaç olursa olsun bir çocuğun geç saatlere kadar sokakta kalması mümkün mü? Gece vaktini geçtim, gündüz veya öğlen bile insanın dışarı bırakası gelmiyor evladını. Aileler çocukların sarıp sarmalayıp hep gözlerinin önünde tutmak istiyorlar ki haklılar. Başlarına gelebilecek tehlikelerin sonu yok ve bunlar ütopik ihtimaller değil, gerçekler. Her gün haberlerde pek çok korkunç olaya şahit oluyoruz. Bir de bunların haberlere yansımayanları da denklemeye eklenince iş korkutucu bir hal alıyor. Yani kısacası, çocuk Mortal Kombat'tan fırlamış bir dövüşçü de-

gilse, ne yazık ki kendisi için sokaklar ciddi bir tehlike demektir. Gerçek hayatı Karate Kid'in cilala parlat taktikleri bile işe yaramıyor çünkü. Durum böyle olunca çocuklar yavaş yavaş sokaklardan evlere çekilmeye başlıdır. Evde de ne yapsınlar, bütün gün çizgi film mi izlesinler yoksa Batmançılık mı oynasınlar? Sonra da Pokemon izleyen çocuk camdan atladi diye haberler çıkıyor. Çocuğun hayal ettiği maceralara atılmasını sağlayacak alternatif bir yol olsaydı peki? İşte bu noktada devreye gönlümüzde taht kurmuş olan dijital oyunlar devreye giriyor. Mahalle arkadaşlarını çift kale maç yapamıysan ne olmuş? Açı FIFA'yi, dünyanın en büyük futbol yıldızlarıyla oyna. Kapı komşun Mehmet'e değil Messi'ye pas ver hatta kritik bir gol at, tribünler çıldırsın. O saatten sonra Suna teyzenin oğlu seninle top oynamış oynamamış umurunda olur mu kardeşim?

#### **Hayallere kaçış**

İşte her yaştan ve her tarzdan insanın dijital oyunları bu kadar sevmesinin en önemli sebeplerinden biri bu: Oyunlar insanlara hayal edemeyecekleri kapıların dünyalarını açıp, başrollerine de onları yerleştiriyorlar. Tam anlamlı kendi filminin kahramanı oluyorsun. Hiçbir zahmete girmeden, oturduğun yerde bir Lara Croft olup (Tomb

Rider) çift pistolle ortalığı dağıtıyorsun, bir Dante olup (Devil May Cry) iblis avlıyorsun. İki-üç metrelik boşluklardan ziplamak için space tuşuna basmak kolay, normalde bir akrobati başararamayacağı aksiyonları iki parmağınızı oynatarak yapıyoruz. Kedi olsa dokuz canıyla sağ çıkamaz o olaylardan, biz öle dirile ilerliyoruz. Bunlar sarmadı mı? Açı Minecraft'i, Lego'nun bir üst seviyesi olan bu oyunla kendi dünyayı yarat, orada hayatı kal. Hayatta kalmak ilgini çekiyorsa bütün gece The Long Dark başında sabahlayacaksın demektir. Bilgisayarının karşısında yayılmış vaziyette keyifli keyifli favori içeceğini yudumlarken "Abi donmak üzereyim ya, yiyecek bir şeyler bulmalıyım," diyor olacaksın. (Ailenizin içerisinde sizin duyduğunu düşünsene bir...) Kulağa dis-topik bir bilim kurgu senaryosu gibi geliyor ancak bu yaşadığımız yüzyılın ta kendisi. Artık sadece okuyup izlemiyoruz, bizzat deneyim ediyoruz. Oynadığımız oyunların temelinde bu mantık yer alıyor: bir macerayı, bir hayatı ve bir başka insan olmayı deneyimlemek. Kabul edelim, bu dünyada ortalama 70 sene sürecek olan tek bir yaşam hakkımız var ve buna歧dirileceğimiz deneyimler oldukça sınırlı. Dijital oyunlar sayesinde bu deneyimleri onlarca katına çıkarabiliyoruz. Gittikçe gerçekçi hale gelen grafik ve sesler, geliştirilmek için çalışılan VR teknolojisi derkenümüzde adeta gerçeğin yükünden kaçmamızı sağlayacak alternatif hayatlar uzanmaya başladı. Hayal gücümüzün sınırlarını zorlayacak olaylar ve karakterler söyle bir iki tık uzağımızda artık. Biz oynamayalım da kim oynasın. Şu ana kadar bahsettiğimle bilgisayar



başında asosyallikten ölmeye beş kala bir senaryo çizdiğimin farkındayım ama multiplayer opsyonunu unutmamak gerekiyor. Multiplayer opsyonu dijital oyunları alıp canlı kanlı, arkadaşımızla katıldığımız ortak aktiviteler haline getiriyor. Toplayın kankilerini, (Burada mecazi bir toplanmadan bahsediyorum. Yoksa kimsenin bir yere gelmesine gerek yok.) Dead By Daylight ile sıra sıra kovalayın birbirinizi. Üstelik fiziksel hayatı saklamaç oyununda ebevin yakaladığı arkadaşlarını çengellere asması pek hoş bir hareket olmaz. Ancak bunu Dead By Daylight'ta dileği gibi yapabilir.

İşin içine online girdi mi aslında sosyallığın de oyunlar için ne kadar itici bir güç olduğunu görüyoruz. Bir 'nickname' arkasında, toplum baskısından, benlik ve statü mücadelelerinden biraz olsun uzaklaşıp başka insanlarla headshot atarak sosyalleşme imkânı buluyoruz. Bunu fiziksel hayatı yapmaya kalksak 10. dakikasında tutuklandığımız bir V For Vendetta senaryosuna döner hayatımız. O iş yatar anlayacağınız. Onun yerine yaz profil ismine 'ProKiller95'; takım arkadaşlarını birlik ol, istedigin oyunda çatır çatır indir rakiplerini. Aslında çok hoş bir konu olmasa da klavye kahramanlığı muhabbeti de biraz bununla alaklı. Bilgisayarlarımız arasında kendimizi güvende hissediyoruz ve daha cesurca iletişim kurabiliyoruz. Bu da bize kendimizi iyi hissettiyor. Fiziksel hayatı sahip olamadığımız bir rahatlığa sahip oluyoruz oyunlarda. İşin kabalık seviyesine ulaşlığı durumları bir kenara bırakıksak oyunlar aracılığıyla hiç yeni ortama girme stresi yaşamadan on senelik dostlarmışcasına rahat sohbet edebiliriz. Oysaki fiziksel hayatı özümüzde bizi koruyan bir ProKiller95 takma ismiz olmadığı için yargılanmaktan daha çok korkuyoruz. Çünkü söz konusu

olan bizzat kişiliğimiz oluyor.

Bir de çocukların gözünden bakalım. Yetişkinlerin dünyasında adeta yarım insan muamelesi gören, sözleri ciddiye alınmayan çocuk için herkes eşit seviyede olabileceğini fırsatı sunuyor online oyunlar. Çünkü orada önemli olan tek şey, iyi bir oyuncu olup olmadığını. 10 yaşındaki bir çocuk iyi olduğu bir oyunda takımı da yönetir, 30 yaşındaki adama "Bak kardeşim onu öyle yapmayıacsın..." da der. Oyun platformu çocukların içi yaş engeline takılmadan söz sahibi olabilecekleri bir yerdir.

#### **"Canım sen oyun oynamıyorsun, bilmezsin o yüzden"**

Sırf sohbetlerde Fransız kalmamak için Game of Thrones izleyenler bir el kaldırınsın bakalım.

Evet, teşekkürler.

Biz sosyal varlıklarız arkadaşlar, şimdi kimse ben tek başıma yaparım, kimseye ihtiyacım yok triplerine girmesin. Hayatımızın neredeyse tamamı bir grubu dahil olma, kabul edilme mücadeleyle geçiyor. Eylemlerimizin çoğunuñ altında bu güdü yatıyor. İşte oyunlar bize o ihtiyacımız olan grubu da sunuyorlar aslında. Düşünün bir, muhabbet arasında arkadaşınız "Yasou kasınca çok voruyor," dedi diyelim. (Gerçi muhabbet arasında niye lap diye böyle bir şey söyleyessim ama neyse işte misal verdim.) Oyunlardan bilaber olan diğer arkadaşınız çıplık çıplık gözlerle bakarken sohbete girmekle kalmaz, arada kendisine dönüp "Kanka o Lo'L'de bir karakter ya, sen bilmezsin," diye havanızı bile atarsınız.

En samimi arkadaş grubunuzla favori aktivitelerinizden biri CS:GO olabilir. Gestapo subayı gibi etrafta dolaşan patronunuzun klasik oyunların fani olduğunu öğrenip

kendinizi onunla koyu bir oyun sohbetinde bulabilirsiniz. Öyle Amerikan filmlerinde verilen oyun bağımlısı 'herd' gerçek hayatı o kadar da asosyal olmuyor işte. Günümüzde dijital oyunlar fiziksel hayatı da insanların aramızda köprüler olup bizlere yeni kapılar açabiliyorlar.

En basitinden forum siteleridir, fuarlardır, turnuvalardır, festivallerdir derken sizin gibi oyun oynayan bir sürü kişiyle bir araya gelmek için onlarca fırsat buluyorsunuz. Üç beş kişi de değil, bayağı binlerce kişi gidiyor ufak bir fuara bile. Üstelik iyi etkinlikler onlarca şirket, yazılımcılar, profesyonel oyuncular, yayıncılar, editörler veya ünlüler (vs. diyerek kesiyorum) ile dolup taşıyor. Bana sorarsanız, bu kadar insanla ortak bir çatı altında buluşmak bile hemen bir oyun indirip oynamaya başlamak için geçerli bir neden.

Şimdi de 'sonuç olarak' kalibi ile başlayıp konuyu bir yere bağlayalım.

Oyun oynamamızın temel sebebi elbette ki eğlenceli olması. Ancak bunun da ötesinde dijital oyunlar bizi sınırsız sayıda dünyanın parçası haline getiriyorlar. Bu süreçte oyunlarda görevleri tamamlamanın motivasyonu ve bir oyunda iyi olmanın haklı gururuya da ayrı bir zevk alıyoruz. Zaten sokaklar artık gerçek hayatıki 'biz'ler için tehlikeli hale gelmişken, evimizde oturup her geçen gün daha da kaliteli olan oyunlar sayesinde birer kahraman olabiliyoruz. Hele bir de sağlam taktiklerimiz sayesinde ortamlarda sözü geçen oyuncular olmaya başladıysak alightediz keyif katlanıyor ve düzünde ciddileşen gelinin kız kardeşi gibi ciddiye alıyoruz oynadığımız oyunu. Bu yüzden kimin ne dediği önemli değil, oyun oynuyoruz çünkü oyunlar bize bir sürü şey katıyor ki bunu da ancak oynayan kişi bilir. O yüzden iyisi mi, siz soran olursa "Çünkü oyun oynamak eğlenceli," deyp geçin.

Bir de dijital oyunların insanları

aptallaştırdığını söyleyen olursa o işin hiç de öyle olmadığını söyleyen de bilsinler.

■ Berçem Sultan Kaya



# Mercek Altında

## Xbox One X

Dürüst olalım, belki de geçen senekinden bile kötü bir E3'ü geride bırakmış bulunuyoruz. Tabii buna rağmen az sayıda da olsa, dikkat çekici ürünler de fuardaki yerini almıştı. Bana sorarsanız Super Mario Odyssey'den sonra en dikkat çekici olansa Xbox One X'di. 7 Kasım'da piyasaya sürülecek olan cihaza şöyle bir göz atmanın tam sırası.

### Gelmiş Geçmiş En Güçlü Konsol

Microsoft'un Xbox One X ile ilgili en büyük iddiası, konsolun tüm oyunculuğu değiştireceği yönünde. Bu değişikliği getirecek unsursa kesinlikle cihazın gücü. Sekiz çekirdekli, özel yapım 2.3 GHz AMD işlemci kullanacak olan konsolun grafik gücü, yine AMD tarafından üretilen 6 Teraflop gücündeki ekran kartından geliyor. Oyunları gerçek 4K çözünürlükte, 60 FPS olarak oynatmayı hedefleyen konsol, 12

GB GDDR5 RAM ve Xbox One'da da olduğu gibi 8GB Flash Belleğe sahip olacak. Tüm yönleriyle piyasadaki tüm konsollardan daha güçlü olan Xbox One X'in bir diğer silahıysa Microsoft'un yazılım konusundaki becerileri. Son dönemde konsol savaşlarında aslında ne denli önemli bir yere sahip olduğunu anladığımız yazılımlar ile Microsoft, cihazın gücüne güç katmaya çalışacak.



### Gücün Getirileri

Kısa teknik bilgilendirmenin ardından bizim için asıl önemli olan konuya geçebiliriz: "Bu özelliklerin bize getirileri nasıl olacak?" Bu noktada çeşitli görüşler mevcut. Bunlardan ilki -ki görüş sahibi Microsoft'un ta kendisi- konsolun gerçek 4K deneyimini 60 FPS olarak sunacağı yönünde. İlk bakışta bu mantıklı gibi gözükse de, benzer özelliklerdeki PC'leri ve bu PC'lerin performansını düşündürince bu çok da akla yatkın gelmiyor. Microsoft'un E3'de yayınladığı Assassin's Creed: Origins videosu sonrasında bu tartışma daha da hararetlendi. Şöyledi ki; konferans sırasında Microsoft, "Konsol ile True

4K gaming mümkün olacak" diyordu. Ne var ki aynı konferansta gösterilen Assassin's Creed: Origins videosunun aslında Native 4K olmadığı çok zaman geçmeden ortaya çıktı. Videodaki görseller aslında upscale ile 4K'ya dönüştürülmüşti. Aynı zamanda oyun "dynamic resolution" adı verilen, zaman zaman çözünürlüğün düşmesi ile performansın sağlanması olarak özetleyebileceğimiz özelliği kullanıyordu. Normal bir gözün, normal bir 4K TV'de bu durumu anlaması imkansız olsa da, "Konsolun gücü orta vadede bile acaba yetersiz mi kalacak?" sorusu da akıllara gelmiyor değil.

## One S'ten One X'e

Xbox One X, Xbox One ailesinin üçüncü ferdi olacak. Aynı ailenen bir üyesi olması sonucundaysa, aynı oyunları ve aksesuarları Xbox One X'de kullanmak mümkün olacak. Bu aynı zamanda şu anlamada da geliyor, bir One S oyuncusu ile One X oyuncusu aynı sunucu üzerinden oyun oynayabilecekler. Haliyle One S kullanıcısı 30 FPS'de oyun oynarken, One X kullanıcısının 60 FPS ile oyunu oynayabilecek ve belki de haksız bir rekabet ortaya çıkacak. Bunun tek çözümüse çok oyunculu modlarda tüm konsollarda oyunun aynı FPS ile

çalışması olsa da maalesef bu da pek mümkün gözükmüyor. Bunun en büyük kanıtıysa PS4 Pro. Hatırlarsınız Sony hem PS4 hem Pro üzerinden oyunların çok oyunculu modlarının aynı FPS ile çalışacağını iddia etmişti. Ne var ki Battlefield 1 kağıt üstünde her iki konsolda da 60 FPS'de çalışıyor olsa da, anlık düşüşler ile ortalama olarak Pro'nun 10-15 FPS fazla verdiği ortaya çıktı. Tabii "Bu gerçekten de bir problem mi?" sorusuya başka bir tartışma konusu. Yillardır PC oyunculuğunda da bu fark yok muydu?



## PS Pro vs. Xbox One X

Xbox One X'in en büyük rakibi herkesin bildiği über PS4 Pro olacak. Ancak bu sefer seçim yapması gereken kullanıcıların işi çok daha kolay. 500\$'a mümkün olan en iyi performans ve grafikleri mi arıyorsunuz? Kesinlikle tercihiniz Xbox One X olmalı. Eğer ki isteğiniz aldiğiniz konsola özel oyunlarsa, hele ki bir de PC sahibiyseniz PlayStation 4 Pro tam size göre. En azından teoride durum bu. Malum, Sony'nin E3'de gösterdiği exclusive'lerin çıkış tarihi hala belirsiz.



## Exclusive Oyunlar ve Aksesuarlar

Microsoft'un belki de son dönemde Xbox için yaptığı en kötü hamle Exclusive oyun yapmayı bırakmış olması. Bu durum, iyi bir PC'ye sahip oyuncuları konsoldan epey uzaklaştırmış durumda. Bu konuda Microsoft geri adım atacakmış gibi de gözüküyor. Bunun en önemli kanıtıysa E3'deki "Console Launch Exclusive" tabiri. Bu aslına bakarsanız oyunun yalnızca çıkışında konsollar arasında Xbox One Exclusive'i olacağını

gösteriyor. Yani, bu yapımlar konsollar arasında ilk olarak Xbox One için piyasaya sürülecek. Bir süre sonra diğer konsollar için piyasadaki yerlerini alacaklar. PC noktasında bu kısıtlama bulunmuyor. Yani bu oyunların yapımcıları ne zaman isterse oyunlarını PC için piyasaya sürme hakkına sahip olacaklar. Uzun lafın kısası, Exclusive oyunlar konusunda Microsoft, bu sefer de sınıfta kalmış gibi gözükyor.

## Türkiye'ye Ne Zaman Gelir?

Son yıllarda Microsoft ülkemizdeki konsol pazarına özen göstermeye başladı. Buna bağlı olarak da Xbox One X, tüm Dünya ile aynı anda, 7 Kasım 2017'de raflardaki yerini alacak. Ancak henüz konsolun satış fiyatının ne olacağı belli değil. Bu konuda bir bahis yapmak zorunda kalsaydım, kesinlikle tercihim 2200-2400 TL aralığından yana olurdu. Kaldı ki bu fiyat muhtemelen Avrupa satış fiyatı 500€ (yaklaşık 2000TL) olacak olan bir konsol için çok da kötü sayılmaz.



Her LEVEL editörü, E3 2017'de gösterilen oyunlardan en çok beğendikleri beş oyunu not etti. Oyunların yanlarında gördüğünüz bu işaretler de oyunun kaç LEVEL editörü tarafından beğenildiğini göstermektedir.



## Oyunların peşinden okyanusları aştık...

**E** 3 mü, Gamescom mu? Bu, her sene oyuncuların bizlere en fazla yöneltiği sorulardan birisi. Diğer taraftan hem fuarların kapsamı sıkça değiştiğinden hem de çok azımız her ikisini birden deneyim edebildiğinden genelde verdiğimiz yanıtların içine bir "ehe ehe" eklemeyi tercih ediyoruz. Bu sene E3 nihayet yerel halkın ziyaretine açıldığından iki fuarı birbirileyle değerlendirmek için elimizde daha fazla veri olacağı aşikardı, bu de oyun diye sayıklaya sayıklaya okyanusları aşık ve E3'ü yerinde gördük! Oyuncular için senenin en büyük iki olayından biri olan (Eğer Half-Life 3'ün çıkacağı yila denk gelmiyorsa) E3, bu sene de artık kanıksadığımız mekanı olan Los Angeles Convention Center'da oyuncularla buluşurken belki umduğumuz görkeminden

uzaktı. Öyle ki fuarı bir kez daha PlayStation Konferansı kurtardı denilebilir. Fuarın içinde ise tam bir Nintendo çılgınlığı vardı; kesif bir kalabalık, en basit oyunlara bile müthiş sevgi gösterileri düzenleyen adamış bir kitle ve kocaman bir oyun alanı.

Fuar alanında bulunan 17 yaş sınırı cosplayerların fuara ilgisini kısıtlasa da oyuncuların eğlenmelerini sağlayan en önemli şeylelerden birisi olan, istediği oyunu makul bir süre bekleyerek deneyebilme olanağı bizim gözümüzde kocaman bir artı olarak hafızamıza kazındı. Hele hele Gamescom'da kilometreyi bulan oyun deneme kuyruklarını gördükten sonra. Belki E3, ayrılmış alan ve sergilenen oyun sayısı olarak Gamescom'un gerisinde, diğer taraftan çalışması ve gezmesi çok daha rahat bir etkinlik, bunu kolaylıkla söyleyebiliriz.

Los Angeles'in İstanbul'u bir an bile aratmayan korkunç trafığinden, şehir merkezinin o müthiş sığaçından, Concourse Hall'un buzhaneyi andıran soğuğundan, dikkatimizden

kaçıp birbiriley çokışan oyun seanslarından, onlarca güzel anıdan ve jetlag'den sonra işte buradıyz.

E3'te en fazla gözüme çarpan oyunlar, bundan sonraki 16 sayfa boyunca sizleri bekliyor!



ÜST Aloy & Watcher cosplay'i kadar başarılısını çok az gördük.  
SOL Kürşat'ın tüm yolculuk boyunca çektiği tek selfie!!!



Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 27 Ekim 2017

# Assassins Creed ORIGINS



e sonunda Assassin's Creed'in yeni oyununun resmi olarak Mısır'da geçeceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Aylar öncesinden yapılan bin farklı sizintıyla birlikte zaten hakkında bir takım detayları öğrenmiştık ve E3'te, yeni AC tüm detaylarıyla görüşüye çıktı.

Assassin'lerin başlangıcına değinecek olan AC Origins, bizi Bayek adındaki bir kahramanla buluşturuyor. Bayek Mısır'da yaşayan bir Assassin ve bir takım Mısırlıları düşman bellemiş durumda.

Yayımlanan fragmanlarda, E3'teki oynanabilir demoda gördüğümüz üzere eski AC oyunlarını denemiş olanlar, bu oyunda da kendilerini evde hissedebilecek; Origins klasik AC formülünden uzaklaşmamış ama bir takım konuları tekrar ele alıyor, başka irili ufaklı yenilikler ekliyor.

Öncelikle şunu belirtmek lazım ki yapımcı ekip, önceki AC oyunlarında olduğu gibi çevre tasarımlı konusunda yine inanılmaz bir iş çıkartmış. Mısır teması ve atmosferi buram buram yapıyor. Tabii bu konsepte uygun olarak da tüm karakterler, kıyafetler ve silahlar da yepeni. Adının Senu olduğunu öğrendiğimiz bir karta-

lımız bulunmakta. Bununla çevreyi kolaçan etmek, önemimize çikması muhtemel engelleri için stratejik plan yapmak ve birçok Ubisoft oyununda durbünle veya drone'la yaptığımız gibi düşmanlarımızı işaretleyip işleri kolaylaştırmak mümkün olacak.

Dövüş sisteminde de bir takım farklılıklar bulunuyor. Artık saldırıcıları gamepad'lerin omuz tuşlarıyla gerçekleştireceğiz ve For Honor'dakine benzer bir dövüş mekanlığıyla savaşacağız. Düşmanlarımız artık saldırmak için sıra beklemeyecek ve farklı düşman tipleri, farklı güç ve zayıflıklarla karşımıza çıkacak. (İri yarı olanlardan olabildiğince sakınmak gerekiyor mesela.)

Önceki AC oyunlarına göre daha da büyük bir alana sahip olması beklenen Origins'de yapacak yine tonla iş olacak ve daha da güzel, artık oyunda bir RPG havası da sezecek. Yan görevler alabilecek, karakterimin seviyesini artırabilecek ve düşmanlarımızdan düşen, çevrede bulduğumuz silahları aynı RPG'lerdeki gibi sınıflandırabileceğiz. Buradaki silah olayı tam RPG sisteminde işliyor; Legendary'ler, Rare'lar, Common eşyalar ile karakterimin savaşstaki performansı değiştirebilecek. Bayağı loot peşinde koşacakmış gibi bir hava var.

AC Origins'i elbette çok daha büyük bir dosya konusu ile dergimize konuk edeceğiz ama şimdiden tüm AC hayranlarına müjdeyi verelim; oyun iyi bir AC oyunu olacak. Lakin AC serisinden sıkılmış olanları geri döndürecek bir özelliği var mı, emin olamadık... ■ Tuna



Yapım Sledgehammer Games Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 3 Kasım 2017

## Call of Duty: WWII

5

**M**ı 1 Garand, Grease Gun, Kar98K, PPSh-41, StG 44... Nasıl, şimdiden içiniz isındı değil mi? Tüm senenin en fazla beklenen oyunu olan Call of Duty: WWII'yi Activision standında değil de biraz yüzşzluk yaparak sıraya girdiğim PlayStation standında deneyebilmek E3'ün sürprizlerinden biri oldu benim için. Sadece multiplayer tarafı oyunculara gösterilen oyunda ben sadece Ardennes Forest

haritasını deneyim edebildim ve Call of Duty'nin online tarafını nasıl bıraktıysak öyle bulmanın mutluluğunu yaşadım. Bşim denediğimiz versiyonda hazır olarak oluşturulmuş ve her sınıftan asker için 2-3 farklı loadout içeren profiller vardı ve oyunun grafiklerinden tutun da Battlefield'dı ARMA gibi gösterecek müthiş hızına kadar her şey harika gözüküyordu. Bir de iyi haber verelim, genel tepkilerden sonra Nazilerin değil ama

Alman kara ordusu Wehrmacht'ın oyunun online tarafında direkt olarak oynanabilecek milletler arasında olduğu net olarak açıklandı. Bu da her gün Facebook sayfamızda "Almanlar yok!" diye yakın takipçilerimizin yüzünü güdürecek bir gelişme. Call of Duty'nin geç de olsa istedigimiz çizgiye geldiğini görmek güzel ve tek kişilik oynanışa ait ilk detayları da merakla bekliyoruz.

■ Kürsat

4

## Anthem

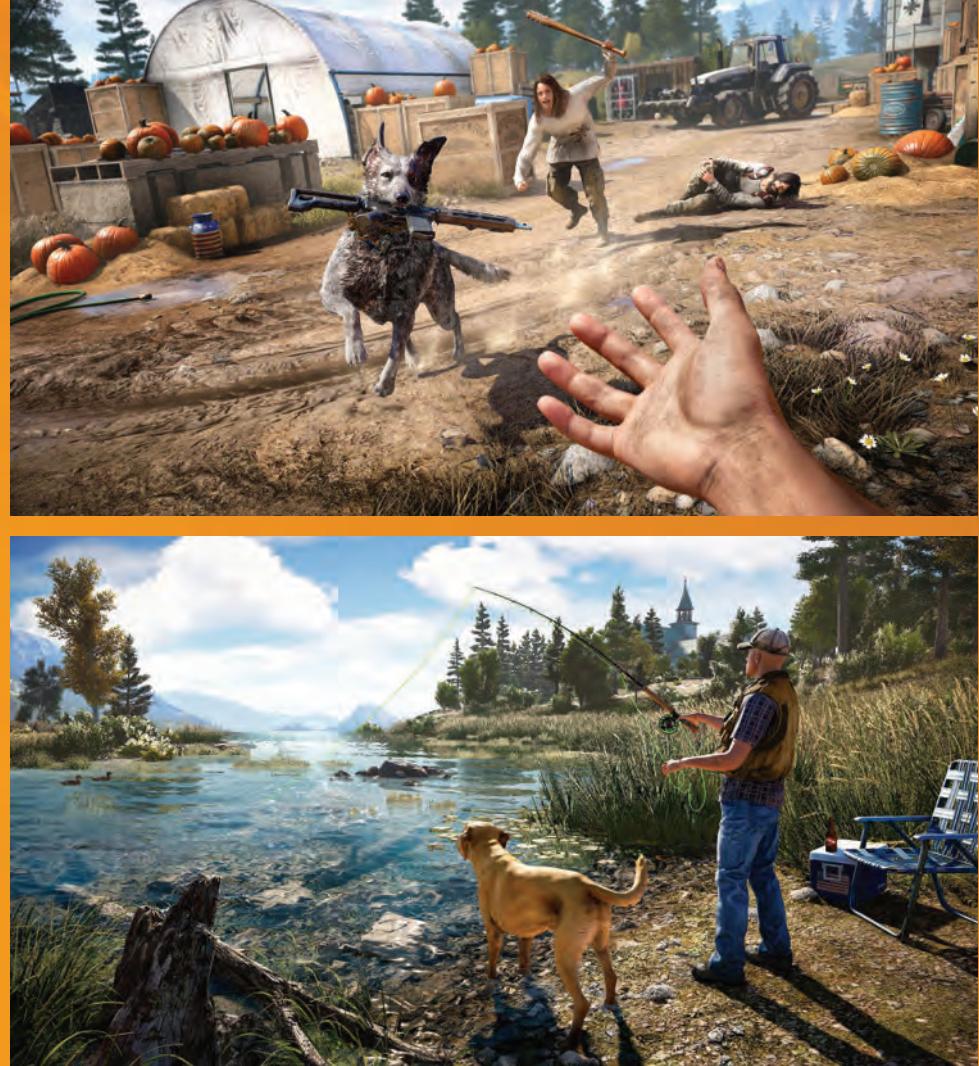
Yapım Bioware Dağıtım Electronic Arts Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2018'in son çeyreği

**E**n 3 fuarının şüphesiz en çok dikkat çeken isimlerinden birisi de Anthem'dı. BioWare tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından dağıtımlı yapılacak olan oyun, Aksiyon RPG türünde olacak. Tanıtım esnasında oyunun kocaman bir dünyada geçeceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Oyun içi tanıtımı izleyenlerin de görmüş olduğu üzere, muazzam bir yaşayan dünya yaratılmış gibi duruyor. Özellikle ışıklandırma ve efektlerin oyuna olan katkısı hayli yüksek olacak gibi. Şimdilik Ranger ve Colossus olmak üzere iki sınıf gördük, her ikisi de ismine yanaşır hareketler yaparak bizleri etkilememeyi başardı. Göründüğü kadarı ile karakterlerin birçok farklı yeteneği bulunacak ve doğru zamanda doğru yerde kullanılması gerekecek. Oyunun atmosferi, fiuarda gösterildiği gibi piyasaya çıkarsa, sanıyorum bu zamana kadar ki en iddialı oyun atmosferlerinden birisi olacak. Ayrıca Anthem sadece tek kişilik oyunla sınırlı değil. Dileyenler dört kişilik gruplar halinde korkunç yaratıklara karşı mücadele içerisine girebilecek. Oyun RPG temelleri üzerinde yükseldiği için, silahların Damage, Accuracy gibi farklı özelliklerini buluyor. Tabii karakter detayları ve yetenekler hakkında henüz bir bilgimiz bulunmuyor. Günün sonunda Anthem bizi heyecanlandırmayı başaran bir yapıp oldu. Bakalım günün sonunda nasıl bir oyun ortaya çıkacak. ■ Ertuğrul



# Far Cry 5

E 3'te beklediklerimle gördüklerim arasında en az fark olan oyun neydi diye sorarsanız, bir saniye bile düşünmeden Far Cry 5 derim. Nasıl olmasın ki? Tuna'nın daha ilk görüntülerinden itibaren "Başka harita, aynı terane" diyerek dalgaya aldığı oyun tam beklediğimiz gibi, Far Cry 3 sonrasında tüm iyi yönlerini alan, özenle hazırlanmış, muhteşem gözüken ama Amerika kıtasında geçmesi dışında hemen hiçbir kayda değer yenilik içermeyen bir yapımla olarak karşımızda duruyordu. Oyunun haritası son derece etkileyici ve olabildiğince de "gerçek hayattan alınmış gibi" gözükmekte. Aynı zamanda hikayede ilerledikçe karşılaşacağımız yol arkadaşlarımız da olacak. Bize yapılan medya sunumunda biri yakın destek, biri uzak destek ve biri de sadık köpeğimiz Boomer olarak üç farklı arkadaş arasında seçim yapabiliyoruz, oyunda bunların sayısı elbette daha fazla olacaktır. İlk defa uçak kullanabildiğimiz, hatta bu uçakla düşmanlarımızın üzerine bomba yağıdırabileğimiz oyunda hikaye tarafı yine arkadan arkadan geliyor ve oynanış süresi de 50 saat ve fazlasını zorlayabilecek gibi. Neticede gördüklerimiz o kadar tanındıktı ki basın mensupları olarak ilk on dakikadan sonrası oltayı kapıp derede tuttuğumuz balıkları birbirimize yarıştırarak geçirdik, Merlin'den Ersin de sanıyorum ilk üçe girmeyi başardı. Böyle yani... ■ Kürsat



Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 27 Şubat 2018

# A Way Out

B undan dört yıl önce bizlere Brothers: A Tale of Two Sons ile benzersiz bir deneyim sunan Josef Fares'in yeni oyunu, E3'ün en çok konuşulan başlıklarından biri oldu. A Way Out'un Fares için de önemi büyük. Yaptığı açıklamada, oyuna benzersiz bir tutkuyla yaklaştığını ve sırıf bu yüzden film projelerini bir süreliğine iptal

ettiğini söylemişti. A Way Out, 70'ler kokan bir dönemde hapishaneden kaçip daha da ötesine ulaşmaya çalışan Leo ve Vincent'in hikayesini konu alıyor. Bu macerayı diğer oyunlardan farklı kılan ise tüm oyunu bir başkasıyla paylaşmamızın gerekliliği. Yani oyuncular dilerse online olarak dilerse aynı konsol üzerinde, bölünmüş ekran seçeneği ile Leo ve Vincent'i özgürlüklerine kavuşturmayı çalışacak. Yapılan açıklamalara göre oyuncular, farklı yaklaşımlar izleyerek hikayeyi devam ettirebilecek. Bir oyuncu Leo'yu kontrol edip gardiyancı oyalarken, Vincent'i canlandıran diğer oyuncu hapishaneden kaçmaları için gerekli ekipmanı bulmaya çalışacak. Öte yandan her karakterin kendine ait bir hikayesi de olacak. Leo'nun tarafında sinematik başlığından, diğer oyuncu Vincent ile hapishanede

serbestçe dolasabilecek. Bu bence gerçekten de benzersiz bir özellik olmuş. A Way Out'un EA markası altında çıkacak olması beni biraz korkutuyor ama senaryonun arkasında Josef Fares'in olması da güven veriyor. Oyun 2018'in ilk çeyreğinde çıktıığında, nasıl bir deneyim yaşatacak göreceğiz. ■ Özay



Yapım Hazelight Studios Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon / Macera Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2018'in ilk yarısı



Yapım Ubisoft Singapore Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE  
Çıkış Tarihi 2018'in ikinci yarısı



## Kısa Kısa

Project Cars 2'yi sadece Gamepad ile deneyebilme şansımız oldu, e bu oyunu gamepad ile oynadıktan sonra yorumlayanı döverler. Şimdilik susuyoruz.

Mario iki farklı oyunu ile E3'ü adeta ele geçirdi, takipçileri çıktırdı. Biz hiç heyecanlanmadık.

The Last Light muhteşem çizimleri ve ilginç konsepti ile kalbimizi çaldı, gözümüz üzerinde olacak.

E3 komple Shadow of War posterleri ile kaplanmış olsa da oyunda gördüklerimiz ve göremediklerimiz daha geniş bir yazının konusu.

LawBreakers kocaman bir alan işgal etmesine rağmen bize iyi şartlarda 70 puan alıp yerine oturacak bir oyun gibi gözüktü.

Rebellion'in yeni oyunu Strange Brigade'in grafikleri gayet başarılı olsa da oyunun gerisi, en azından şimdilik yorum yapılamayacak kadar wasat gözüktür.

Journey'nin yapımcılarının yeni oyunu Moss'u maalesef PSVR'da denememiz mümkün olmadı. Konsept ilginç, merakla bekliyoruz.

# Skull & Bones

**A**ssassin's Creed IV: Black Flag veya Assassin's Creed: Rogue oynadıysanız gemi savaşlarını da deneyim ettiğinizi varsayıyorum. Aslında bu mekanik bazı kesimler tarafından AC ruhuna uymadığı düşünülüp hor görülse de, benim AC serisi içinde oldukça başarılı bulduğum detaylardı. Gemi savaşlarına odaklı oyunalar genelde geniş izometrik kameradan fare imlecİ ile kontrol ettigimiz oyular olur. Ancak Skull & Bones bu temayı oyun dünyasında farklı bir kulvarda ilerletmeyi planlıyor. Oyun hakkında henüz çok fazla ipucu verilmese de Hint

Okyanusu'nun zengin hazineleri için korsanlar ve imparatorluk gemileri arasındaki mücadeleye katılacağımızı biliyoruz. E3 fuarında oyunun multiplayer versiyonundan görüntüler gördük. Anlaşılan o ki Skull & Bones'da gemi kontrolü çok büyük bir önem taşıyacak. Rüzgarlar ve dalgalara göre gemimizi hareket ettirirken, bir yandan da gözücü kulesinden düşmanları gözleyeceğiz ve yeri geldi mi saldıracağız. Gerek toplarla gerekse gemimizin burnıyla bodoslama şekilde dalarak düşman gemilerini batıracağız. Herkes çok beğenmedi belki ama beklemeye değer görüyorum. ■ Enes

# Need for Speed Payback

**N**eed for Speed geri dönüyor! Heyecanlanan? Pek yok mu? Her ne kadar NFS serisi küme düşmüş olsa da E3'teki yeni tanıtımla iyi bir şeyler vaat ettiğini gösterdi. Bir kere şunu bilmelisiniz ki oyunda Mustang var. Gerisi boş. (Amerika'da yaşasak şu arabanın yüzüne bakmayız.) Tanıtımında da gördüğünüz üzere (Fragmanı mutlaka izleyin,) bu Mustang ile Fast & Furious tadında bir görevde çalışıyor ve hız canavarı bir Koenigsegg'in peşine düşüyoruz.

Yapım Ghost Games Dağıtım EA Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 10 Kasım 2017

Hayır, bu araba saatte 350 km hız ile gitmiyor, bir tırın arkasında, tırla birlikte ilerliyor. Arabayı bir şekilde çaldıktan sonra da içine atlıyor ve varış noktasına ulaşmaya çalışıyoruz. Oyunun bu şekilde bir senaryo işine girmiş olması ne kadar iyi, bunu zaman gösterecek ama E3'teki görev bir hayli heyecan vericiydi. Açıklananlara göre Tyler, Jess ve Mac adındaki üçünün her birini oyun boyunca kontrol edecek ve kendimizi bir çeşit mafiyatik işlerin içinde bulacağız. Bu üç kahra-

manın her birisi de birbirinden farklı sürüs şekillerine sahip olacağı belirtiliyor. Nissan 350Z (2008), Chevrolet Camaro SS (1967), Dodge Charger R / T (1969), Ford F-150 Raptor (2016) ve Volkswagen Golf GTI gibi araçların yanında Nissan Skyline R-34'ün de oyunda yer aldığı öğrenmiş bulunuyoruz. "Terk edilmiş arabalar" adlı bir konseptler, araçları neredeyse sıfırdan modifiye etmemize olanak tanıyan bir sistemin de tanıtılacağı NFS Payback, bakalım yarış tutkunlarını tatmin edebilecek mi... ■ Tuna



Yapım Tango Gameworks Dağıtım Bethesda Tür Korku / Gerilim Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 13 Ekim 2017

# The Evil Within 2

1

**E** 3'ün sürprizlerinden bir diğeri de Bethesda'nın korku oyunu The Evil Within'in ikincisinin duyurulmasıydı.



İlk oyundan hatırladığımız dedektif Sebastian Castellanos, bu oyunda da konunun odağındaki isim. Yeni oyun, önceki oyuna göre daha fazla psikolojik baskın ve gerilim yaşamayı isteyen bir anlayışla tarafından hazırlanmış. İzlediğimiz fragmanda bizleri karşılayan sahneler, korku filmlerinden aşina olduğumuz türden ve gerçekten ürkütücü. Yer yer Silent Hill tadi alacağınız bir yapıp olacağının belli olan oyunda, ilk oyunu henüz oynamayanlar için aslında spoiler niteliğinde olan bir temaya sahip zira hayatındaki birçok şeye veda eden Sebastian, biricik kızı Lily için tekrar

kötülüğe karşı göğüs germek zorunda. Yarım kalan hikayenin boşluklarını doldurması beklenen The Evil Within 2'de kendi iç güdülerine güvenmek zorunda kalacak olan Sebastian, karanlık koridorlardan tutun da issız bir ormanın derinliklerine kadar kızının hayalini takip edecek. Tabii ki amacı, ona bir şekilde kavuşturmak. Maceranın bizi tam olarak hangi konuma sürükleyeceği belli değil ancak etkileyici olacağının kesin. Korku, adrenalin, gerilim ve stresi size yaşatmayı hedefleyen yapım 13 Ekim'de PC, Xbox One ve PlayStation 4 platformlarında satışa çıkacak. ■ İlker

Yapım Bethesda Softworks Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 27 Ekim 2017

4

# Wolfenstein II: The New Colossus

**I**şte 27 Ekim gününü şölene döndüren bir başka oyun: Wolfenstein II. AC Origins ile birlikte aynı gün çıkıyorlar ki o gün neyi oynayacağımızı şaşırıralım, kafamız karışın, gözlerimiz infilak etsin. (Neyse ki Cuma gününe denk geliyor.) William Joseph Blazkowicz'in kontrolünü bir kez daha ele alacağımız yeni Wolfenstein, kesinlikle muhteşem gözükmüyor. Olaylar bu defa Avrupa'dan Amerika'ya sıçramış durumda ve Nazi işgal altındaki bir Amerika tasviriyile karşı karşıya kalyoruz.

Wolfenstein'i yeniliklerle anlatmak pek müm-

kün değil; yine elimize geçen en büyük silahlarla, en zırhlı Nazi robotlarına karşı koyacak ve distopik senaryoyu derin derin cigerlerimize çekeceğiz. Yıl 1961 olmasına rağmen oyundaki Nazi donanması teması da farklı gelmesin zira Almanlar savaşı kazandıktan sonra teknoloji fazlasıyla ilerlemiş ve ortaya, şu anda bile görmediğimiz bir teknolojik gelişim çıkmış. Görsel anlamda da çok iyi gözükken oyuncular, kesinlikle FPS seven veya FPS'lerden sıkılmış olan herkese şimdiden tavsiye edebileceğim bir yapıp. Görünen köy kılavuz istemez derler ya, işte Wolfenstein II de öyle bir yerde. ■ Tuna



Yapım Deck Nine Games Dağıtım Square Enix Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 31 Ağustos 2017

4

# Life is Strange: Before the Storm



**C**oğunuzun bildiği ve kolay kolay unutamadığı hikayenin üç sene öncesi, Chloe babasının ölümü ve en iyi dostu Maxine'in uzaklara gidip ondan uzaklaşmasının ardından hayatı bir yerden tutunmaya çalışıyor. Henüz saçları mavi değil, dövmeleri de yok. Tanıdık geldi değil mi? Evet, bu zor dönemde Chloe'nin yalnızlığını bir nebze azaltan kişi yeni tanıştığı ve ilk oyun boyunca kaybolusunun

ardındaki gizemin peşinden koştuğumuz, güzeller güzel Rachel Amber. Life is Strange: Before the Storm da bu ilginç, bir o kadar da dramatik arkadaşlığın hikayesi. Son yılların en iyi macera oyunlarından birisi olan ve 15 saatin üzerinde müthiş bir hikaye vadeden Life is Strange, nihayet yeni yapımyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Heyecan büyük, seçilen tema güzel ve en önemlisi de oyunun grafikleri elden geçirilmiş, daha ne isteyebiliriz ki? ■ Kürşat

Yapım **Crytek** Dağıtım **Crytek** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Hunt: Showdown

**B**u yıl dikkat çeken yapımlardan birisi de pek sevdigimiz Crytek ekibi tarafından sergilendi. Hunt: Showdown isimli oyun, bizleri karanlığın kalbine götürmeye hazırlıyor. Yayınlanan dokuz dakikalık ilk oyun içi görüntülerde, tamamen bataklıkla kaplı, kapkarankılı bir yerde, yapay zekanın yönettiği düşmanlara karşı savaşıyoruz. Hunt: Showdown aslında bir nevi hayatı kalma oyunu. Amacımızsa ölmeden, etrafta bulunan düşmanları temizlemek. Fakat bunu

yapmak pek de kolay değil zira bu oyunda bir canınız var. Takım arkadaşlarınızın yardımı haricinde yeniden canlanmanın olmaması, pek tabii takım oyununa olan önemi de artıracak gibi gözüküyor. Tıpkı tüm hayatı kalma oyunlarda olduğu gibi Hunt: Showdown'da da biz yapay zekanın yönettiği düşmanları avlıyorken, başka oyuncular da bizi avlayabilecek. Anlayacağınız bıçak sırında bir oyun deneyimi için hazır olun! ■ Ertuğrul



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **19 Eylül 2017**

# Marvel vs. Capcom: Infinite

**C**ross-over her daim tutan bir fikir değildir fakat Marvel vs. Capcom: Infinite öyle görünüyor ki bayağı iyi bir yatırım zira serinin altıncı oyunu olmak üzere. Capcom tarafından geliştirilen oyunda, isminden de anlaşılabileceği üzere hem Marvel dünyasının hem de Capcom dünyasının karakterlerini kontrol edebiliyoruz. Hızlı ve eğlenceli bir dövüş oyunu olan seri, yapılan açıklamaya göre yeni oyun ile birlikte oynanışta birçok yenilik barındıracak. Tıpkı serinin önceki oyunlarında da olduğu gibi ikili takımlar halinde hareket edeceğiz. Infinite ile

birlikte yaşanacak en önemli değişikliklerin başında dışında bekleyen oyuncudan gelen "assist attack" yerine, tipki Street Fighter X Tekken'de olduğu gibi "free-form" sistemi geliyor. Bu sayede düşmanla havada kışkırtken bile tek bir hamle ile diğer karakterimizi oyuna dahil edebileceğiz. Böylece iki karakteri kullanarak hiç durmadan farklı kombolar yapabileceğiz. Ayrıca Infinite ile dört tuş mantığına geri dönüyoruz. Yetmezmiş gibi oyuna eklenecek Infinity Stone güçleri sayesinde çok daha farklı bir oyun deneyim edeceğiz gibi gözüküyor. ■ Ertuğrul



# Mount & Blade II Bannerlord



2

**i**tiraf ediyorum, Bannerlord benim deneyim ettiğim ilk Mount & Blade oyununu ve bazılarınız bu yüzden beni camdan atmak isteyebilir (yapmayı), bu yüzden ilk deneyimimi kısaca anlatmama izin verin. Efendim, bir grup basın mensubu ile beraber bir arenaya çıktıktı ve Frank'in yönlendirmeleri doğrultusunda kontrolleri öğrenmeye çalışırken karşıdan gelen ilk askeri rahatça alt ettim, ardından farklı yönlerden gelen iki askerin birbirine dalmasından faydalanaşa çalıştım ve daha ilk darbemi vurmuşum ki sırtından girip

midemden çıkan mızrağın acısını içimde hissettim... Arenadaki diğer askerlerin basın mensupları değil de yapay zeka olduğunu öğrendiğimde ise RESMEN çok geçirdim, tepkileri o kadar gerçekçiymişti. Atlı askerlerin sadece sol tarafa doğru ok atabilmesi, uygulayabileceği yuzlerce farklı taktik ve yağı gibi akan oynanışa tanık olduktan sonra "eve dönsem de Warband'e başlasam" diyerek oradan sessizce uzaklaştım. Bannerlord bomba gibi geliyor arkadaşlar, çıkış tarihi konusunda ise biraz daha sabır. ■ Kürşat

Yapım **Taleworlds** Dağıtım **Taleworlds** Tür **RPG** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Yapım Ubisoft Montpellier Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon / Macera Platform Belli değil Çıkış Tarihi Belli değil

# Beyond Good & Evil 2

5

**B**u sene E3'te bana göre en büyük sürprizi Ubisoft, Beyond Good & Evil 2 için yayınladığı fragman ile yaptı. 2008'de sizan ilk görseller, serinin devamını bekleyenleri epey heyecanlandırmıştı. Uzun bir süre karanlığa gömülüne yapım E3'te yeniden gün yüzüne çıktı ve şöyle söyleyeyim: Bu güne kadar gördüğünüz her şeyi unutun! Yayınlanan muhteşem fragman ve anlatılanlardan anladığımız kadarıyla ikinci yapım bir "prequel" olup ilk oyundan öncesini konu olacak. Hikaye hakkında fazla detay yok fakat gördüğümüz kadarıyla Samanyolu Galaksisi'nin merkezi haline gelmiş olan System 3'ü ziyaret edecek,

çeşitli ırktan ve inanca sahip olan karakterle tanışacağız. Fragmandaki detay seviyesi etkileyici. Kocaman Ganeşa heykeli gibi dini

motifler ile uzay teknolojisinin harmanlandığı şehre dalmak için sabırsızlanıyoruz. Çıkış tarihi mi? Beklemede kalın. ■ **Kaan**



1

Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 17 Kasım 2017

# Star Wars: Battlefront II

**2** 015 yılında piyasaya çıkan ikinci nesil Star Wars Battlefront, hem sevildi, hem de nefret edildi. Her ne kadar Star Wars severler için muazzam bir yapım olsa da oyun içi dengesizlikler ve yetersiz içerik birçok oyuncuya kendisinden soğuttu. Nitekim yakın bir tarihte piyasaya çıkması beklenen Battlefront II, ilk oyunda yaşanan Season Pass dramını da ortadan kaldırıracak gibi duruyor. Fuar esnasında aldığımız bilgilere göre yeni oyunda bir adet tek kişilik

senaryo modu olacağı gibi, aynı zamanda da kişiye özel olarak ayarlanabilen bir karakter sistemi bulunacak. Ayrıca yapım The Force Awakens ve The Last Jedi filmlerinden bir hayli beslenecek. Serinin efsanelerinden Darth Maul, Yoda gibi isimlerin yanı sıra, Kaylo Ren ve Rey gibi yeni karakterler de yayınlanan video da kendilerini gösterdiler. Bakalım yeni mekanlar ve yeni karakterlerin hüküm süreceği bu oyun, gerçekten dengeli bir mekanik kurabilecek mi? ■ **Ertuğrul**

Yapım Ivory Tower, Ubisoft Reflections Dağıtım Ubisoft Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi Mart 2018

# The Crew 2

**i** İlk The Crew hayli talihsiz bir oyundu. Beklentilerimizin hayli altında kalan yapımı geçtiğimiz günlerde yeniden kurmuş, yarım saat

tahammül ettikten sonra da topuklarım pantalonumun arka ceplerine vura vura oradan uzaklaşmıştım. The Crew 2 bu defa daha geniş bir konseptle karşımıza çıkıyor ve artık sadece otomobiller değil, sürüat teknelerini ve akrobasi uçaklarını da kontrol edebiliyoruz. Peki, bu oyuna ne katıyor. Simdiden söyleyeyim, hiçbir şey. Oyunda anlık olarak geçiş yapabileceğiniz bu farklı disiplinler şimdilik birbirinden siğ ve keyifsiz, fizikler de ilk oyunda olduğu gibi son derece "çizgisel" kalmış. Oyunun tam sürümünde bir şeylerin yoluna gireceği kesin olsa da The Crew'un iyi yaptığı şeylere odaklanmak yerine kapsamı genişletme

kararının doğruluğu konusunda benim kafamda ciddi soru işaretleri oluştu. Ubisoft'un hayli işi var bu oyunla, benden söylemesi. ■ **Kürşat**



# SONY ÖZEL

# GOD OF WAR

**K**ratos adını duyunca şöyle bir toparlanıp öümüzü ilikler hale geldik. Geçtiğimiz yıl, yani E3 2016'da kiyametin ayak sesleri gibi gündeme düşen God of War, sessizliğini sonunda bozdu. Aslında bozduğu sessizliğin üzerine çok bir şey katmadı ama en azından çıkış tarihini ortaya koydu. Yeni God of War hikayesi, hala bütün ihtişamıyla bir sır perdesinin arkasında duruyor. Üçüncü oyunun sonunda Yunan mitolojisini yerle bir eden, Olympos'un bütün tanrılarını tek tek kesen ve geride tam anlamıyla bir kaos bırakan Kratos, "Oğlum" dediği Atreus'la birlikte yeniden ortaya çıktı. Yaşlanmış bedeni ve gürleşmiş sakalları, olan biten onça şeyden sonra yorulduğunu anlatlsa da görünen oydu ki gücünden eksilen hiçbir şey yoktu. Akla gelen ilk sorular ise şunlar olmuştu: "Kratos nasıl hayatı kalmıştı ve Atreus kimdi?" E3 2017'de görücüye çıkan yeni video, bu soruların cevaplarını vermedi. Hatta o soruların üzerine yeni sorular ekledi de diyebiliriz. "Kim bu çocuk!?" sorusunu daha da genişleten detaylar var mesela yeni videoda. "Benim lanetlendirdiğimi söylüyorsun ama en azından şimdi gerçeği biliyorum." diyor Atreus. Kratos da buna cevaben "Gerçek?" diye bir tepki veriyor. Nedir bu gerçek? Kratos'un geçmişi mi? Yoksa oğlunu korumak için söylemek zorunda kaldığı bir yalanın perde arkası mı? Bilinmez...

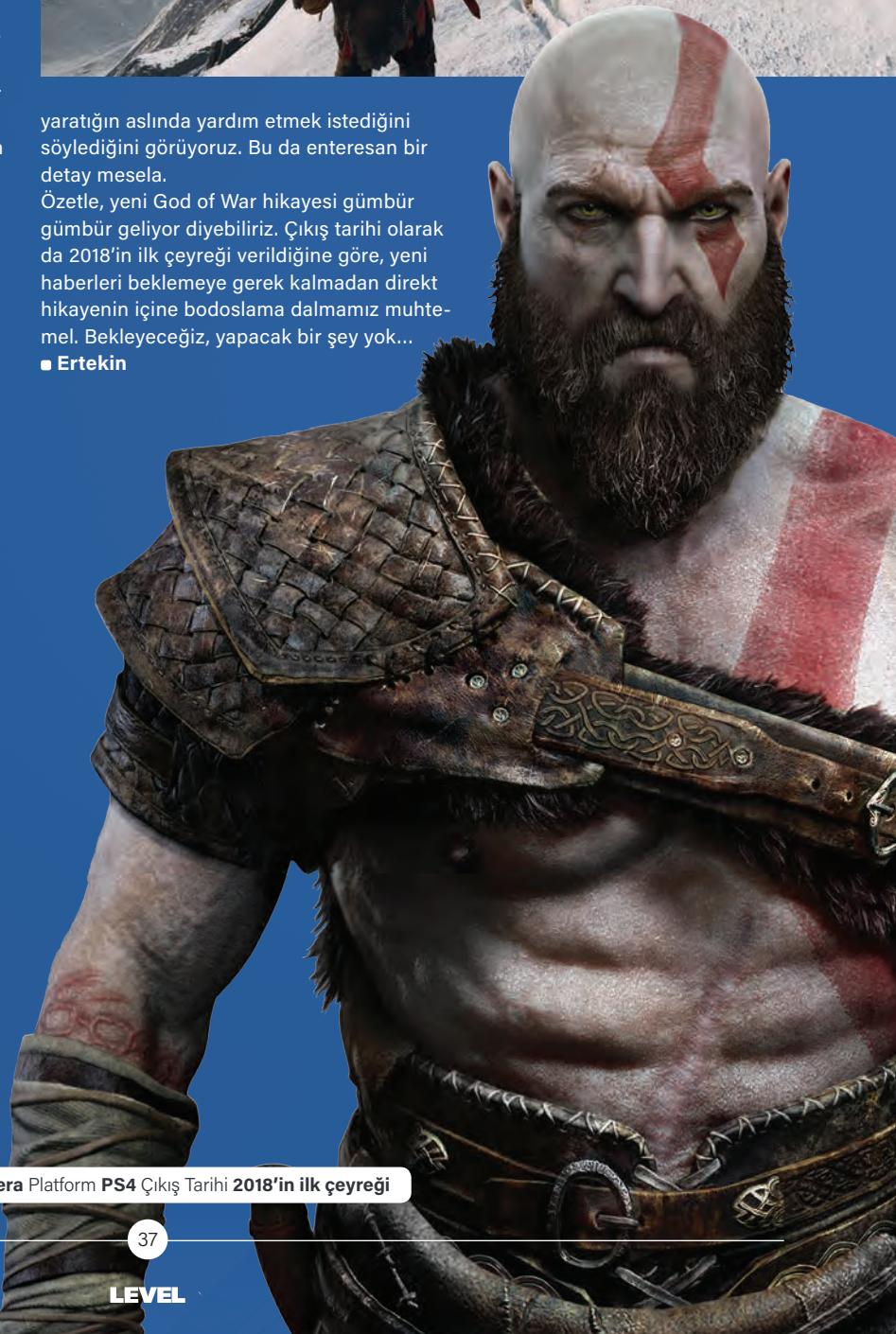
Kratos'u bir şekilde hayatı bırakın nedir, bu da bilinmez ama İskandinav mitolojisine taşıyan şey, muhtemelen Atreus'un ta kendisi. Kaybolan annesi ve o kadının Kratos'la geçmişi de hala sır perdesinin arkasında. İskandinav mitolojisi demişken, eğer Yunan mitolojisi çerçevesinde yer alan tanırların başına gelenleri düşünürsek, İskandinav mitolojisinin tanrılarını da sahneye almamız gerekecek. Hani bu çerçevede Odin, Thor ve Baldur gibi oyun dünyasında popülerite kazanmış isimler var ve illaki bu isimlerle yolları kesişcek Kratos'un. Hatta ben E3 2017'de bunlardan birini görmeyi de umuyordum ama olmadı. Sony ve Santa Monica olayı ağırdan almayı seviyor, anlaşılan o. Dikkatime takılan bir diğer önemli detay da şu oldu: Videonun sonunda ortaya çıkan devasa deniz yaratığı bir boss gibi görünse de (Kratos'un geçmişinde bunlardan bolca var, biliyorsunuz.) onlara yardım etmeye çalıştığını söylüyor. "Söylüyormuş" demek daha doğru olur; çünkü konuştuğu dili Atreus'un anladığını ve



yaratığın aslında yardım etmek istediğini söylediğini görüyoruz. Bu da enteresan bir detay mesela.

Özetle, yeni God of War hikayesi gümbür gümbür geliyor diyebiliriz. Çıkış tarihi olarak da 2018'in ilk çeyreği verildiğine göre, yeni haberleri beklemeye gerek kalmadan direkt hikayenin içine bodoslama dalmamız muhtemel. Bekleyeceğiz, yapacak bir şey yok...

■ Ertekin



Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **SIE Tür Aksiyon**  
Platform **PS4** Çıkış Tarihi **2018**

5

# Spider-Man

**S**ony öylesine bir fragmanla tanıttı ki Spider-Man'i, ortaya çıkan aksiyon çoğu Örümcek-Adam filminden daha iyi. Resmen film izler gibi izledik 8 dakikalık fragmanı ve sonunda da oyuna aşık olmuş bir şekilde konferanstan ayrıldık. Eğer oylar gerçekten yayımlanan fragmandaki kalitede olursa oyunda, yılın en iyi oyunuyla karşı karşıyayız demektir.

Görsel açıdan sanki bir çağ ileride gibi gözüken Spider-Man, aksiyon anlamında da resmen bomba etkisi yaratıyor. Örümceğimiz yine çok atletik, yine binbir tane farklı tekme ve yumruğu ustalıkla birleştiriyor, araya da birçok ağ hareketi ekliyor. (Ağları da resmen sonsuz gibi.) Dövüş sisteminde bir Batman havası da yok değil ama birçok ağ hareketi, buradaki ortamın Örümcek-Adam'a özel olduğunu kanıtlıyor. Düşmanlarını fark edilmeden, bir takım ağ hareketleri ve çevre elemanlarıyla birlikte etkisiz hale getirebilen kahramanımız, iş birebir dövüşe geldiğinde de elinde ne varsa kullanmaktan çekinmiyor. Düşman çeşitliliği anlamında çok fazla ipucu vermese de fragman, anladığımız kadariyla Örümcek-Adam'ın bazı saldırılara karşı dayanıklı olan iri yarı arkadaşlar ve boss kıvamında, doğru zamanda, doğru tuşa basmalı hareketlerle alt etmeye çalıştığımız düşmanları da içerecek. Aynı zamanda tam God of War misali QTE (Quick Time Event) sahneleri de oyunda bolca bulunacağına benziyor.

Ana görevler dışında oyunda bizi nelerin beklediğini henüz öğremedik ama ilerleyen vakitlerde bu konu hakkında da bilgiler gelecektir. Spider-Man E3'ün yıldızlarından biriydi ve sabırsızlığımız on kat daha arttı! ■ Tuna



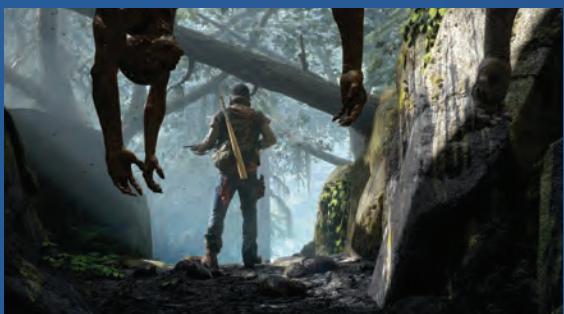
Yapım **SIE Bend Studio** Dağıtım **SIE Tür Aksiyon / Macera / Hayatta Kalma** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **Belli değil**

# Days Gone

3

**K**imse yeni bir zombi temalı oyuna burun kıvırmasın. Bu çerçevede sağlam bir oyun çıktıktı zaman hepimiz ağızımızın suyu aka aka oynuyoruz, kabul edelim. Days Gone, yine geçen yıl, yani E3 2016'da görücüye çıkan ve muhteşem videosıyla dikkatleri üzerine çeken bir başlık olmuştu. Bu sene daha kısa bir videoyla kendini yeniden hatırlattı ve aslında oyunun kuru bir shooter olmadığını da böylece anlamış olduk. Days Gone'in bir açık dünya oyunu olacağı zaten belli ama epey acımasız görünen bu dünyada sağ kalmak için sadece silah bulup ateş etmek ve kalabalık zombi sürülerinden kaçmaktan ziyade bazı takımların de işe yarayacağını görmüş

olduk. Hatta düşmanı düşmanla düşürmek gibi mükemmel detaylar bile var işin içinde. Ve tabii sadece insanların değil, hayvanların da hastalıklı olduğunu ve gayet baş belası olabileceklerini de gördük... Bu arada, Bend Studio'nun bizzat verdiği bilgilere göre iklim değişiklikleri, alternatif senaryolar gibi açık dünya oyunlarının can damarı olan detaylar da var işin içinde. Tüm bunları bir araya getirince ve henüz ortaya çıkmamış detayları da düşününce, Days Gone'in liste başı oyunlardan biri olma ihtimali giderek yükseliyor. İşin kötüsü, henüz oyunun çıkış tarihine ait herhangi bir açıklama yok ki bu da 2018'i es geçeceğini gösteriyor. Yani her zaman olduğu gibi beklemeyeceğiz. ■ Ertekin





1

Yapım Quantic Dream Dağıtım SIE Tür Aksiyon / Macera Platform PS4 Çıkış Tarihi Belli değil

## Detroit: Become Human

**E** 3 2017'de Detroit: Become Human kendisini bekleyenlerinin iştahını daha da kabarttı diyebilirim. "Ne kadar ileri gitmek, çok ileri gitmektir?" gibi felsefi bir soruya açılışı yapan Quantic Dream, üçüncü yeni oynanabilir karakterleri Marcus'u tanıtan bir fragman ve oyun içi oynanış videosu yayınladı. Hem fragmandan hem de oynanıştan gördüğümüz üzere ne Heavy Rain ne de Beyond: Two Soul'ta olmadığı kadar gelişmiş bir seçenek ağacı bizleri bekliyor olacak. Marcus'un kendisi gibi android olan arkadaşla-

rini "özgürleştirme" çabasında görüyoruz ki ister barışçıl ister seniz kan dökerek amacınıza ulaşmak veya ulaşamamak mümkün. Dikkatimizi çeken en büyük detaylardan birisi ise bu seçimlerin sadece diyaloglar üzerinden yapılmayacağı. Saklanmak, kaçmak, meydanda iki sevgili çifti oynamak gibi eylemlerde bir hayli geliştirilmiş ve vereceğimiz karar hikayenin gidisatını fazlasıyla etki edecek. Elimize silah verildiğinde ateş edip etmemek üzerine vereceğimiz karar belki de oyunun sonuna kadar peşimizi bırakmayacak.

Anlayacağınız, Detroit şehri bir android devrimi yaşayacak ama şiddetini siz belirleyeceksiniz. Hem karakterlerin gelişimi hem de şehrin düşeceği durum tamamen sizin elinizde olacak. Pasifist bir aktivist mi olacaksınız yoksa eli kanlı bir eylemci mi? Elbette oyunun sunduğu sadece bunlar değil. Bir önceki yapımlardan aşina olduğumuz dedektiflik etmenleri de cıllanarak karşımıza çıkacak. Teknolojiyi kullanarak adeta Batman gibi olayları bir hükmeye bağlamaya çalışacağız. Ne zaman mı? Umarız 2018 yılında! ■ **Kaan**

Yapım Polyphony Digital Dağıtım SIE Tür Yarış Platform PS4 Çıkış Tarihi 2017 Sonbaharı

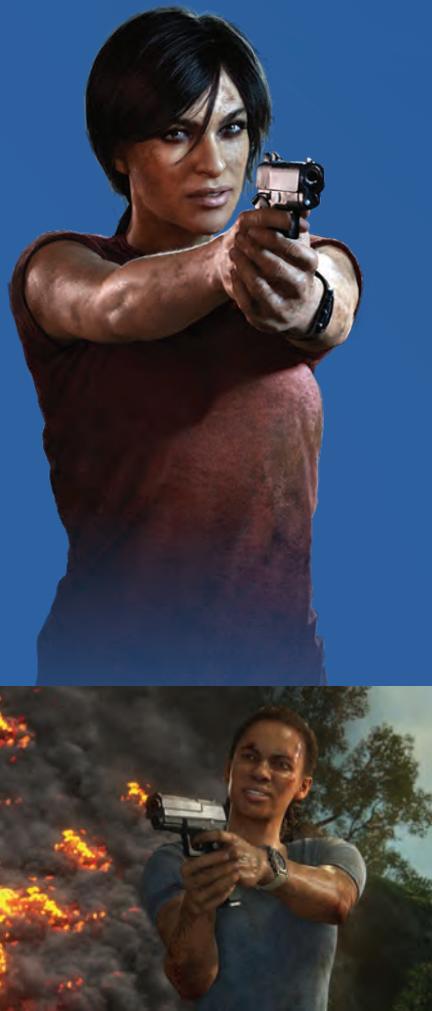
## Gran Turismo Sport

**G** ran Turismo'dan önce de yarış oyunlarını seviyordum ama ilk kez Playstation One demo diskinde tanıştım o oyundan sonra hiçbir şey aynı olmadı, sanırım. Muhtemelen pek çoğunuz

İçin böyle. Eğer Assetto Corsa gibi müstesna özelliklere sahip değilse hiçbir yarış oyunu 40-50 tane araç, 8-10 kilometrekare pist ile bizleri kandırıyor artık, senelerdir uzatmaları oynayan Need for Speed buna en



büyük örnek. Gran Turismo'ya gelirse, bildığınız gibi GTS uzun zamandır beklediğimiz Gran Turismo 7 değil, öte yandan Prologue gibi kapsamı dar bir oyun da değil. E3 fuarından önce beta sürecine katıldığım oyunu E3'te bu defa basın mensupları ile yarışarak deneyim ettim ve gördüğüm her şeyden memnun kaldığımı söylemem gerek. GT2'den beri en kapsamlı fizik güncellemesini geçiren oyunda 140 civarında ultra yüksek detayda modellenmiş araç, eskiden alıştığımız modlar ve azımsanmayacak kadar pist bulunacak. Aynı zamanda oyun HDR ve 4K'nın nimetlerinden de sonuna kadar faydalıyor ki Kazunori Yamauchi bizlere yaptığı sunumda bu konunun ve oyunun teknik mükemmelliğinin üzerinde özellikle durdu. GTS şu anda bile fazlasıyla tamamlanmış gözüküyor ve büyük ihtimalle Eylül-Ekim ayları arasında bulduğu ilk boşlukta piyasada olacak. ■ **Kürsat**



Yapım Naughty Dog Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Tarihi 23 Ağustos 2017

# Uncharted Kayıp Miras

2

**E**3'e giderken aklındaki en büyük sorulardan biri Uncharted'in kendi başına çalışabilen ekleni paketi Kayıp Miras'ı ilk elden deneyim edip edemeceğimdi. Son ana kadar umudumu koruduysam da neticede "hands off" tabir edilen özel bir sunumda, yanında bulunan iki SIE çalışanı oyunu oynarken kendi görüşlerimi bildirir halde buldum kendimi. Kayıp Miras, serinin ilk oyunundan hatırlayacağınız kesif bitki örtüsüyle kaplı tepeleri andıran, egzotik bir atmosferde geçiyor ve her ne kadar karakterlerimiz farklı olsa da, Uncharted serisinin o "aşırı aksiyondan öldüren" sekanslarını aynen bünyesinde taşıyor. Chloe ve Nadine gibi çok sevdigimiz ve birbiriyile iyi geçinemeyeceklerine de emin olduğumuz iki karakterin merak uyandırıcı ortaklıği yanında, "mezar hırsızlığı" konseptinin o ilk Tomb Raider oyunlarını hatırlatıyor olması da dikkat çekici. Oyunda ana karakter olarak Chloe'yi

kontrol ediyoruz ve ilk günlerde düşündüğüümüz aksine karakterler arasında geçiş yapmak mümkün değil. Oyunda Nadine'i yöneteceğimiz bölümler olup olmayacağı yönündeki soruma ise elbette yanıt almadım. Ayrıca oyunun daha şimdiden "yağ gibi aktığını" söylemek lazım. Bir de, bize yapılan sunum öyle bir yerde bitti ki, oyuna olan merakım bir kat daha artmış durumda. ■ Kürsat



Yapım Supermassive Games Dağıtım SIE Tür Korku / Macera Platform PS4 Çıkış Tarihi Belli değil

# The Inpatient

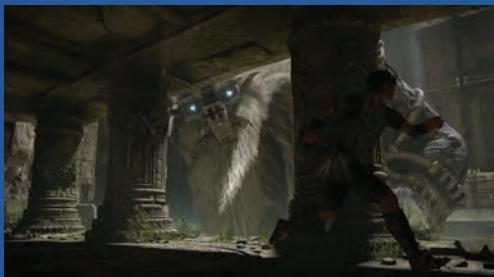
**S**upermassive Games'in E3'te açıkladığı iki PSVR oyunundan bir tanesi olan The Inpatient, PSVR sahiplerini ve akıl hastanesiyle yakından alakası olanları (Sorunlarınız mı var?) mutlu edecek türden bir yapımdır.

Until Dawn ile tanıdığımız Supermassive, The Inpatient'ı da Until Dawn ile aynı evrende planlamış. Bu da şu demek oluyor, Inpatient'ta geçen olaylar, Until Dawn'da olanlardan tam 60 yıl öncesini konu alıyor. FPS kamerasından oynamacak olan oyunda, bir akıl hastanesine düşmüş olan ve geçmişini hatırlamayan bir karakteri canlandıryoruz. Bu akıl hastanesinde dolaşmak, diğer hastalarla ve doktorlarla konuşmak ve bu sırada ortaya çıkan esrar perdesini aralamaya

çalışmak da birincil amacımız. Olayın geçtiği yer eski tip bir akıl hastanesi olduğundan ötürü de garip olayların meydana gelmesini rahatlıkla bekleyebiliriz.

Jefferson Bragg adındaki bir adamın sahip olduğu hastanede dolaşırken verdığımız kararlar, aynı Until Dawn'daki gibi oyuncunun gelişimini etkileyeceler. Karakterimin eli, kolu, ayağı da modellenecesinden PSVR ile bu uzuvalarımıza bakabilecek, bağıriп çağırıldığımızda çevredenkilerin dikkatini çekerileceğiz. (Evde iyice deli desinler bize...) Until Dawn'un yazarlarından Larry Fessenden ve Graham Reznick'in senaryosunu kaleme aldığı The Inpatient, sağlam bir PSVR oyunu olacağa benziyor. Detaylar için gözlerimiz Sony'de! ■ Tuna





Yapım Bluepoint Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Tarihi 2018

## Shadow of the Colossus ♥4

**2** 005 yılında SCE Japan Studio tarafından PS2 platformu için hazırlanan Shadow of the Colossus, oynayanlarına benzersiz bir tecrübe yaşatmıştır. Nihayet Wander ve sadık at yoldaşı Agro, uçsuz bucaksız topraklarda devleri avlamak için bir kez daha karşımıza çıkacak. Shadow of the Colossus'un arkasındaki isim Fumito Ueda, The Last

Guardian üzerinde çalıştığı için oyunun yeniden yapım aşaması sürecine katılamamış. Öte yandan Shadow of the Colossus, daha önceden PS3'te de bu oyunu yenileyen Bluepoint Games'e emanet edilmiş. Firma, oyunu görsellik ve oynanabilirlik açısından baştan aşağıya yenilediklerini ama orijinal senaryoya dokunmadıklarını belirtiyor. Yeniden belirtmekte fayda var.

PS4 için hazırlanan Shadow of the Colossus, grafikleri yenilenmiş bir oyun olarak karşımıza çıkmayacak. Tamamen baştan aşağıya tasarlanmış, sıfırdan yaratılmış olarak oyuncularla buluşacak. Shadow of the Colossus ile duyusal bağı olan birçok oyuncu, eminim ki yeni oyunu PS4 performansında tekrar tecrübe etmek isteyecektir. ■ Özay

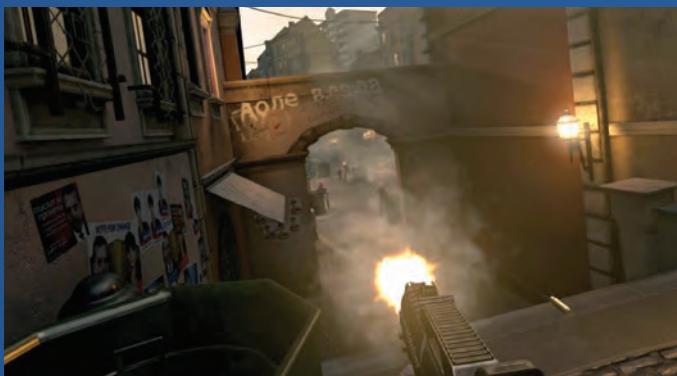
Yapım Supermassive Games Dağıtım SIE Tür FPS Platform PSVR Çıkış Tarihi Belli değil

♥1

Yapım SIE Japan Studio Dağıtım SIE Tür Platform Platform PS4 Çıkış Tarihi 5 Eylül 2017

## Bravo Team

**V** R furyasının ilk kez başladığı, oyunların birbirini ardına açıklandığı dönemde, FPS türü oyunların bu konseptte iki şekilde varlık göstereceğini düşünüyordum. Bunlardan birincisi dünyanın üzerine üzerine geldiği Painkiller tarzı oyunlar, diğeri de Portal'ın kullandığı teleport mekaniklerine sahip yapımlardır. Bravo Team de öyle veya böyle, çok hissettirmeden ikinci türü temsil eden bir yapım. Oyunda FPS kamerası hakim ve oynadığımız demo bölümde köprünün karşısına ulaşmaya çalışırken araçların arkasında siper alıp, üzerimize gelen düşmanları kevgire çevirerek ilerlemeye çalışıyoruz. Oyunda pozisyon aldiğinizde bazen bir, bazen birden fazla "waypoint" belirliyor ve bu bölgeler arasında hareket ederken de kontrolün sizde olmadığı bir sahne devreye giriyor. Ayrıca oyunda sesli iletişim büyük önem taşır. Grafikleri, vuruş hissi ve motion sickness'a yol açmaması ile fena halde keyif aldığı Bravo Team, PSVR Aim Controller ile mükemmel bir ikili olmuş. ■ Kürşat



## Knack 2

**I** İkinci Knack oyununu muhtemelen hatırlıyorsunuzdur. PS4'e ilk duyurulan yapımlardan olan bu sevimli platform oyunu, piyasaya çıktığında öyle kötü eleştiriler aldı ki, halen güzide konsolumuzun yaşattığı en büyük hayal kırıklıklarından biri olarak hatırlanıyor. Hal böyleyken, Sony bu oyunla henüz işinin bitmediğine karar vermiş olmalı ki Knack 2 kısa süre önce duyuruldu ve benim bütün ön yargımı rağmen ilk oyuna göre hayli mesafe kat etmiş gibi gözükmektedir. Sony E3 medya alanında boş bulunca başına geçip co-op olarak deneyim ettiğimiz oyun, grafiksel gelişimin yanında ufak tefek ama keyifli puzzle'ları ve stres için birebir denilebilecek akıcı oynanışı ile beğenimizi kazandı. Potansiyeli öyle aman yüksek gözükmesse de ilk oyunun bıraktığı kötü anıları hafızamızdan silecek gibi duruyor ve ne dersek diyelim, böyle platform oyunlarına ihtiyacımız var. ■ Kürşat



# MICROSOFT ÖZEL



Yapım Turn 10 Studios Dağıtım Microsoft Studios Tür Yarış Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 3 Ekim 2017

## Forza Motorsport 7

**G**eçtiğimiz seneki E3 dosyasında Forza Horizon 3 için o kadar da heyecan duymadığımı, esas beklediğimin Forza Motorsport 7 olduğunu yazmıştım eğer hatırlarsanız. FH3 beklediğimi kat kat aşmış olacak ki oyunda 300 saat geride bırakmış durumdayım ve bu da yetmezmiş gibi şimdi de Forza Motorsport 7 duyuruldu. Forza serisinin simülasyon tarafını temsil eden ve kontrol hissi denilen şeyi direkt olarak

avuçlarınızda hissettiren oyunda 700'den fazla araç ve neredeyse tamamı gerçek hayattan alınma 30 adet yarış pisti bulunacak. Aynı zamanda eskisinden farklı olarak dinamik hava şartları da (Gran Turismo serisinin bir önceki oyunlarında olduğu gibi) oyuna ekleniyor. Böylece Forza Motorsport 6'da hastası olduğunuz o muhteşem yağmur atmosferini günlük güneşlik başladığınız bir yarışta da deneyim edebileceksiniz. Oyun

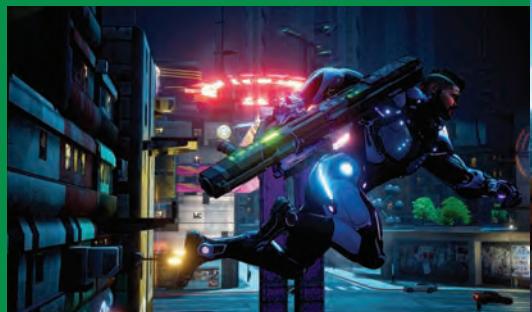
grafiksel anlamda da önemli gelişmelere gebe zira Microsoft'un yeni konsolu Xbox One X'in limitlerini zorlamak için seçilmiş yapımlardan birisi. Eğer teknik açıdan sıkıntılı bir yapılmazsa PC platformundaki tek rakibi de kardeşi Forza Horizon 3 olacaktır. Bu açıdan da içينizi rahat tutabilirsiniz zira Forza Motorsport 6 Apex'in optimizasyonu FH3'e göt katbekat daha iyi idi, bunda da farklı olacağını zannetmiyorum. ■ **Kürşat**

Yapım Sumo Digital Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 7 Kasım 2017

## Crackdown 3

**E**3'ün hemen öncesinde Terry Crews'ün bir sürprizden bahsettiğini duyduğumuzda, sonunda Doomfist'i göreceğimizi düşünenlerin sayısı oldukça yükseldi. Fakat şaşırtıcı bir şekilde kendisini Microsoft konferansında Crackdown 3'ün hemen başında Komutan Jaxon olarak gördük. Oyun içi görüntülerin hemen öncesinde heyecanımızı artıran bir konuşma yapan Komutan, yeteneğimiz ve ileri teknolojimizle dünyayı kurtaracağımızı söyleyerek oyunun dünyasına adım attı. İşte o adım, en azından benim için her şeyi tersine çevirem adım oldu. O adımla grafikler bir önceki nesilden kalmış bir hal aldı. O adımla patlama efektleri düşük bütçeli Türk dizilerini andırır oldu. O adımla vadedilen yıkılabilir çevreyi geçen senenin aksine

göremedik. Dahası, bir tekilik oluşturup, arabaların ve insanların patlatıldığı sahnede şehrin ne kadar boş olduğu da gözlerimden kaçmadı. Sonrasında Serdar Ortaç gibi kafamızda deli sorularla baş başa kaldık. Geçen seneki video ile bu seneki video aynı oyuna mı aitti? Grafikler, animasyonlar ve yıkılabilir çevre bulut teknolojisine kafayı fazla mı takmıştı? Microsoft daha fazla konsola özel oyuna sahip olsaydı Crackdown 3'ü gösterir miydi? Hatta Scalebound'u yeterli bulmayıp iptal eden Microsoft, nasıl olur da Crackdown 3'ü iptal etmemiştir? Bütün bu sorular size anlamsız geliyorsa ve Xbox One ailesinden bir konsola ya da Windows 10 yüklü bir bilgisayara sahipseniz 7 Kasım'ı bekleyebilirsiniz. ■ **Ridvan**





♥ 6

# Metro Exodus

**D**mitry Glukhovsky'nin, ülkemizde de çok beğenilen bilimkurgu, kiyamet sonrası türündeki romanından uyarlanan Metro oyunları serisine, üçüncü halka geleceği E3 Fuarı sırasında duyuruldu. Xbox One konferansında yer alan Metro Exodus, söylenenlere göre ikinci oyun Last Light ve Metro 2035 romanının devamı niteliğinde olacakmış. Yayınlanan ilk fragmnda, oyunun açık dünya konseptiyle yapıldığı hissi yaratılmıştı. Duyurulan birkaç gün sonra yapılan resmi açıklamada ise Exodus'un



Yapım 4A Games Dağıtım Deep Silver Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Çıkış Tarihi 2018

kökenlerine sadık kalacağı ama biraz da açık dünya konseptine yakın olacağını belirtildi. Metro Exodus'un hikayesi, adından da anlaşılacağı üzere bir göç üzerine kurulu olacak ve Metro serisinin ana karakteri Artyom'u canlandıracıız. Moskova metro ağından çıkararak kendilerine Spartan Rangers adını veren bir birliği bulmak için doğuya doğru seyahat edeceğiz. Metro serisinde alışık olmadığımız bir biçimde, Exodus'un

çoğunlukla yeryüzünde geçeceği belirtiliyor. Ayrıca tüm hikaye bir yıllık zaman diliminde geçeceğini dolayı, mevsimsel değişiklikleri ve gece-gündüz dönüşümünü de birebir yaşayacağız. Last Light'ın bitişyle birlikte bir daha yeni bir Metro oyunu görmeyiz diyorduk. 4A Games'in aklında nasıl bir plan var, henüz bilmiyoruz ama Exodus'un ana seriden biraz bağımsız olacağını hissettik.

■ Özay



Yapım Rare Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon / Macera Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 2018'in ilk yarısı

# Sea of Thieves

**P**ixar animasyonlarından fırlama renkli grafikleri ve eğlenceli oynanışı ile E3 Fuarı'nın en çok konuşulan oyunlarından biri de, bir kez daha Sea of Thieves oldu. Açık denizlerde korsan rolüne bürünmek, gizli hazineleri bulmak ve bu sırada gemideki diğer arkadaşlarınızla çığlık çığlığa konuşmayı denemeyi hangimiz istemez ki? Rare firması tarafından geliştirilen Sea of Thieves, Microsoft'un çapraz platform çalışmalarından biri olacak. Oyuncular Xbox One ve PC platformları üzerinden ortak serverlarda macera yaşayabilecekler. Oyun oldukça ilgi çekici gözüküyor gözükmesine ama biraz da Xbox Play Anywhere platformunun reklam çalışması gibi duruyor. Oyuncular Sea of Thieves'de kendi mürette-

batlarını oluşturabilecek. Eğer tek başınıza bir korsan olmayı yeğlerseniz, diğer oyuncuların gemilerine katılma şansınız da var. Böylece aradığınız macerayı kolayca bulabileceksiniz. Sea of Thieves hemen anlayacağınız gibi oyunculara minimalist bir yaklaşım sunuyor. Karakterlerin yetenek ağaçları ya da özel güçleri olmayacak. Daha çok takıma koordinasyonuna dayalı görevlerde koşturulacağınız. Gizli hazineleri bulmak için ipuçlarını doğru takip etmek, düşman gemileriyle karşılaşıldığında mantıklı hamleler yapmak gerekecek. Fantastik öğelerle bezeli olan oyun, uzun zamandır beklediğimiz açık dünya konseptine sahip "o" korsan oyunu olabilir.

■ Özay

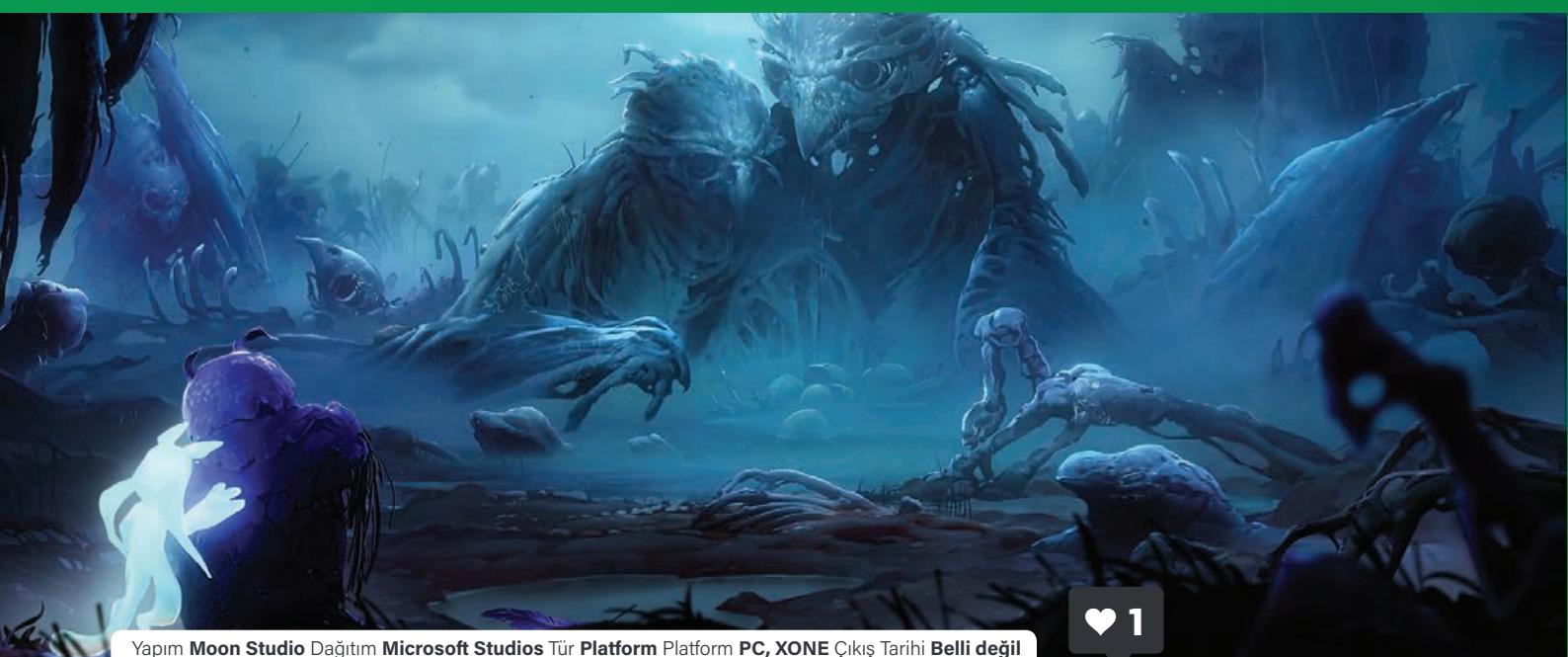


Yapım StudioMDHR Dağıtım StudioMDHR Tür Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 29 Eylül 2017

# Cuphead

**U**zun süredir beklemekte olduğumuz Cuphead çıkış tarihi alınca burada bahsetmemek olmazdı. Buna göre oyun 29 Eylül 2017'de bizlerle olacak. Aslında 2015'te çıkacaktı Cuphead, şahsen inanmıştım buna. Üzerine iki yıl daha bekledim sizlerle birlikte ve en azından ilk görünüşte basit gözükən böyle bir oyun nasıl bir sorun yaşadı da piyasaya çıkamadan 2017'yi gördü merak ettim açıkçası. Her neyse. Microsoft ve Studio MDHR'in tasarladığı, 1930'ların ünlü çizgi filminden esinlenen Cuphead'in harika gözükən sulu boya grafiklerini ballandıra ballandıra anlatmadan önce, oyunun

Guinness Rekorlar Kitabına adını 30'dan fazla bossa sahip olmasıyla yazdıracağımı söylemek isterim. Run&Gun, yani şu sıkı sıkı ilerlediğimiz platform oyunlarından olan Cuphead'de seviye sistemi bulunacak ve her seviyenin sonunda da bir boss'la karşılaşacağız. Oynanış hakkında bildiğimiz bir başka şey ise, retro oyunların o can sıkıcı zorluğunda olacağı. Ayrıca Cuphead ile Mugman'ı kontrol edeceğimiz oyunda iki kişi oynamama seçeneği de mevcut. Bizleri sevindirecek bir diğer bir haber ise oyunun ucuz olacağı sevgili dostlar. Bir "aksilik" çıkmazsa Cuphead'i 31 TL'ye bulabileceğiz. ■ Metin



Yapım Moon Studio Dağıtım Microsoft Studios Tür Platform PC, XONE Çıkış Tarihi Belli değil

1

# Ori and the Will of the Wisps

**S**imdi öncelikle şunu bir kenara yazın: Ori and the Blind Forest'i oynamadıysanız, çok şey kaçıryorsunuz. PC ve Xbox One'da görebileceğiniz en iyi platform oyunlarından bir tanesi. Üstelik Definitive Edition'i oynamayıp eskisine sararsanız, gerçekten zor bir platform oyunu nasıl olmuş, direkt göreceksiniz. Ori and the Blind Forest'i oynadıktan sonra da yapmanız gereken basit: Microsoft'un E3'te açıkladığı yeni oyunu, Ori and the Will of the Wisps'i beklemek.

Büyük bir oyun olmadığı için kimsenin çıkış hakkında uzun uzun konuşmadığı yeni Ori, yine önceki oyundan tanıdığımız beyaz ve sevimli yaratığı başrole koyuyor. Yine bir felaket söz konusu ve fragmanı izleyen kişilerin ağlama videoları, normal fragmandan daha popüler şıralar. İlk oyunun duygusal teması yeni oyunda da görülecek gibi duruyor. İlk oyunun Definitive Edition'ı ile oyunu kolaylaştırın Moon Studio, yeni oyunda da tahminimizce biraz daha kolay bir oynanış getirecektir ama bu, oyunun oyna-

nabilirliğini etkilemez diye tahmin ediyoruz. (ilk oyunun zorluğundan ötürü oyunu bırakan çok kişi vardı.)

Ve yine ilk oyun kadar sağlam bir görselliğe sahip olacak yeni Ori ve hatta ışıklandırmalarla işi sanki bir adım daha ileriye götürmüş gibi duruyor.

Çıkış tarihi belli olmasa da 2018 yılı içerisinde piyasaya sürülmeli muhtemel olan Ori and the Will of the Wisps, Microsoft konferansının en iyi açıklamalarından biriydi. ■ Tuna



Yapım **Undead Labs** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Hayatta Kalma** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **2018'in ilk yarısı**

## State of Decay 2

1  
1

**S**tate of Decay'i bilgisayarda, State of Decay: YOSE'yi Xbox One'da saatlerce oynamış biri olarak bu konferansta State of Decay 2'den güzel ve uzun bir video bekliyordum. Ne yazık ki, Microsoft konferansındaki video ne beklediğimiz kadar güzeldi ne de uzundu. Fakat bu oyunun kötü olmasından değil hazırlanan videonun kötü olmasından kaynaklanıyor gibi gözükyordu. İlk olarak oyunun düşük bütçesine rağmen, görsel olarak ileriye gittiğini ve yeni nesle uyum sağladığını

görebiliyoruz. Anlatıcı tarafından video boyunca kendimizi ve sevdiklerimizi nasıl koruyacağımızın sürekli sorgulanması, karakterler arasındaki ilişkilerin derinleştiğine işaret ediyor. Bu sefer, isırılmış bir karaktere elimizdeki tek ilaç verirken, onu kurtarıken acaba kimi öldürdüğümüzü daha çok düşünmemiz gerekecek. İnsanların önceki oyuna göre gelişmiş animasyonları düşünüldüğünde, zombilerin oldukça isteksiz hareket etmesi animasyon sıkıntısından değil de karınının

tok olmasından kaynaklanıyor olabilir diye düşündürüyor. Bu arada, videoda gösterilen mekânların farklılığı hem yerleşilecek güvenli yerler hem de yağmalanacak bölgeler olarak oyunda bizleri bekleyen çeşitliliğe işaret ediyor. Bu çeşitlilikten nasibini zombiler de almış gibi duruyor. Önceki oyunda bulunan zombilerden kolsuz çığlık atan zombi ve şişko patlayan zombi dışında Hulk'ı da gördük. Daha fazlasını da 2018'in bahar ayında oyunun çıkışıyla göreceğimizi tahmin ediyoruz. ■ Rıdvan

Yapım **Ghost Ship Games** Dağıtım **Coffee Stain Studios** Tür **FPS** Platform **PC, XONE** Çıkış Tarihi **2018**

## Deep Rock Galactic

**U**zayda Minecraft oynayıyorum ama grafikler No Man's Sky olsun... Aradığınız bu ise Ghost Ship Games'den Deep Rock Galactic sizler için geliyor. Xbox One exclusive olarak E3'de yerini alsa da, oyun bu yıl erken erişim olarak Steam'de görülmüşü. Oyunun mantığı ise basit. Siz hem paralı asker hem de madenciniz. Bir gezegene iniyorsunuz ve oradaki mağaraları keşfedor, madenler

çıkarıyorsunuz. Tabii bunları yaparken haklanmanız gereken bir çok da düşman bulunmakta. Oyunda kontrol ettiğimiz bu askerlere "Dwarve" deniyor. Gireceğimiz mağaraları kazı makineleri ile deşiyoruz, silahlarımız ile de düşmanları haklıyoruz. Her oyuncunun rolü farklı ve yapması gereken işler mevcut. Gireceğimiz mağaralar ise volkanik, buzul ve bir çok zorlu koşul olarak değişiklik gösteriyor. Oyun anlaşıldığı

üzere co-op multiplayer ve dört oyuncuya oynanabiliyor. Benim beklentimi soracak olursanız bu tarz oyunları oynamaktan çok izlemeyi tercih ediyorum. Kişisel bir heyecanım bulunmasa da bu tür sevenler için Deep Rock Galactic'in iyi bir seçenek olacağını düşünüyorum. Şu sıralar artan co-op oyunlar arasında bu temada bir oyun bulunmaması da avantaj sağlıyor denilebilir. ■ Metin



# BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

$E+E+E=E^3!$



- Patron kesin bu başlığı siz attınız çünkü zeka fışkıryor.
- Ben yapmadım ama düşününce üç tane E'yi toplarsak...
- Düşünmeyin, baş verin ve niye tekrar Amerika'ya geldiğimizi bana açıklayın lütfen...
- Benimle üç noktalı konuşma, sana kiraladığımız Mustang ile çarparımlı
- Mustang mı kiraladık?! Nerede, hani? Nerede, hani? Nerede, han-

#### **-ZBAMI-**

- Ah, patron ya...
- Oğlum beatbox gibi takıldın, düzeltmem lazımdı. Mustang'ı duyunca nasıl da heyecanlandın ama... Fakat bundan daha önemli bir konu var ve o da E3 adındaki fuar. Seni o yüzden Amerika'nın en güneşli kentine, Lost Angles'a getirdim!
- No...
- Ne "no" lan!?
- You couldn't have said that...
- Oğlum yemin ederim senin şu zevzekliklerin yüzünden bir türlü konuya giremiyoruz! Lost Angles'a mı takıldın? Bilecek öyle söyledim, espiri mahiyetinde. Şehrin adı elbette ki Lois Angeles.
- Peki Lois, E3'te ne yapacağız?
- Elbette ki yeni firmalar neler yapıyor, gözlemleyip biraz esinleneceğiz.
- Eminim "biraz"la kalır...
- Yürü, giriyoruz içeri!

#### **Içeride**

- Şimdi, şu Walkie Talkie'nin tekini al-
- Walkie Talkie mi? Sene 1990 mı? Geçmiş mi işin.opendik!?

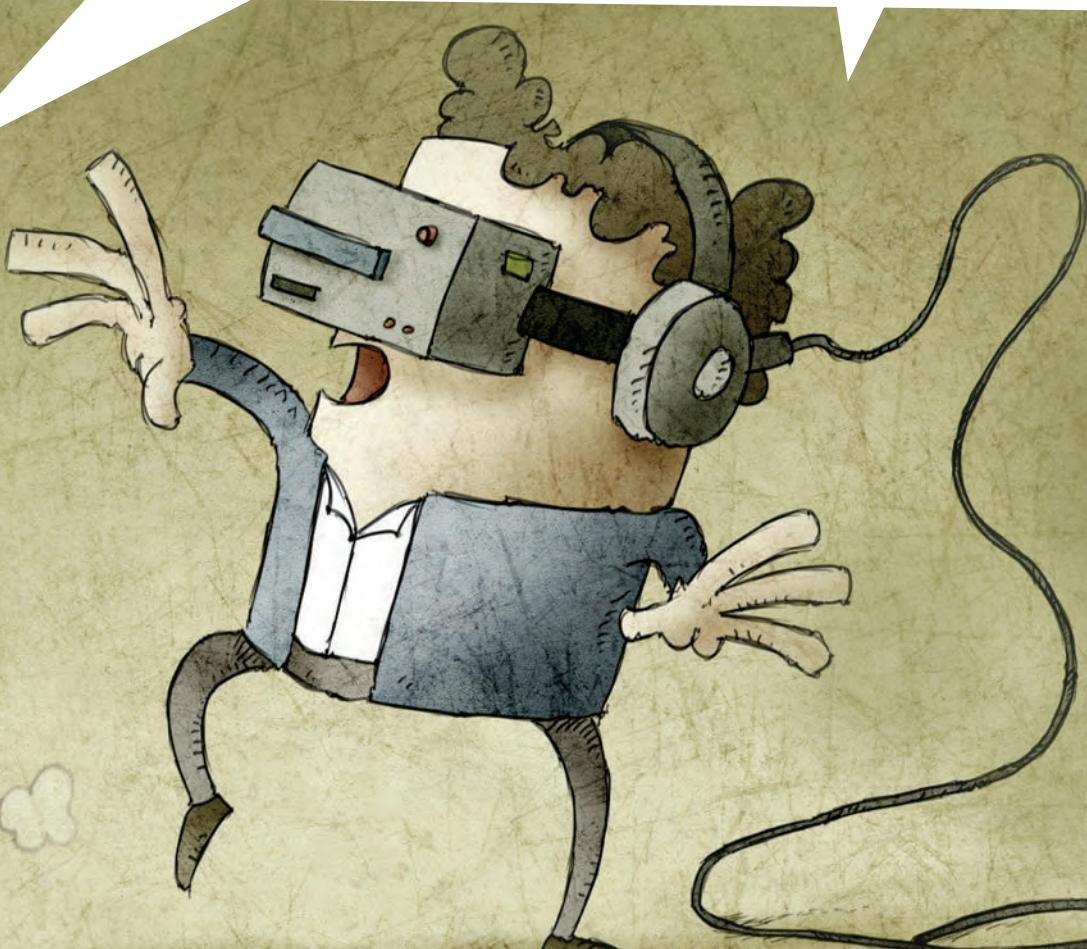
- Oğlum tarifemiz yok yurt dışı için; al bu telsizlerle haberleşeceğiz. Sen hemen Ubisoft tarafına git, ben Microsoft'a siziyorum.

**Bir süre sonra...**

- Breyk, breyk, nerdesin lan, gittin mi? Stop.
- Patron breyk ne Allah aşkına ya! Stop diyorsunuz bir de...
- Oğlum stop dedikten sonra susacaksın, amaç o. Cümlene devam etme, stop.
- Stoper su topçusu Stopper, stop ışığında istop oynadı.
- ...
- Hehe, patronu bozdum, artık özgürüm.
- Sus lanı Buradayım! Ubisoft tarafında ne var çabuk anlat.
- Patron bu yeni Assassin's Creed'in Misir'da geçeceğini 2.5 sene öncesinden beri biliyorduk ya, işte o var.
- Nasıl oyun?
- Kuş var ucuyor: Bir de her türlü silaha güç falan bir şeyler eklemişler özentili gibi.
- Tamam geç, başka?
- Crew vardi ya, hiç tutmamıştı. Onun devamını yapıyorlarmış. Uçak var, kotra var, motobisiklet var...
- Şu anda soğudum bu oyundan da... Düzgün bir şey yok mu oğlum?
- Aa şey, var Just Dance'in en yenisid!
- Yeni derken..?
- 2018!
- Allah kahretmesin!
- Patron bir de şu Black Flag'in gemilerini alıp başka bir oyuna döndürmüştür.
- Adı ne?
- Skull & Bones.
- Korsan ambleminin tasvirini oyun ismi mi yapmışlar?

- Maalesef. Peki ya Microsoft tarafı?

- Oğlum muhteşem konsol var burada. Xbox One'in yenisi!
- Havalı bir isim koymuşlar, değil mi?
- Yok oğlum, bunlarda alfabetin 30 küçür harfi var; Xbox One'in yanına koyup koyup duruyorlar. Bu sefer de X'i seçmişler.
- İnşallah üçüncü konsolda bunu tek-rarlamazlar. Yan yana üç tane X yanlış çağrışım yap-
- Lan! Edepsiz! Yeni Xbox'ın dışındakileri de anlatıyorum, iyi dinle. Bir tane yarış oyunu var ya... Ne o? Gran Forza Sport mu? Onun 77.si var.
- Forza 7 dediğinizi anlayabiliyorum. Evet, başka?
- Şuuu, kör Emine. Yok, o değil... Kör Ori ve şen şakrak orman mı... Hani kuyruklu beyaz peluş bir tilki var, zıplayıp duruyordu. Onun yenisi var. Pisipisi gibi bişi okunuşu...
- Will of Wisps olabilir mi?
- Yok lan, o olsa hatırlardım. Neyse dur Sony tarafına gittin mi, orayı anlat?
- Gittiğini nasıl anladınız patron ya?
- Ahlaksız bir Sony fanboy'usun çokkü! Ne var orda, söyle.
- Patron Kratos'un sakalı daha da uzamış. Artık adamın tamamı sakal.
- Üste tükürsem?
- Kratos sizi değer... Bu yeni God of War'un dışında Spider-Man'ın bir demosu vardı ki... Efso!
- Spider-Man'ın bir demosu mu var?
- Yani onu göstermişler.
- Sonra birkaç demo mu olacak?
- Hayır patron, sonra oyunu piyasaya sürecekler.
- Demosuyla birlikte mi?
- Patron demo ne demek bilmiyorsunuz, değil mi?
- Demostos çok iyi çamaşır suyu.





# Hayallerin kaşifi olmak

Evet, soru basit. Nedir bu tarz oyunları farklı kılan? Hepimiz Fallout, Skyrim, Deus Ex, Battlefield gibi oyunları severiz ve beğeniley oynarız. Ama konu başlığımız RiME gibi bu türün sırrı nedir? Mesela ben ilk Mafia oyununu altı kere bitirmişimdir fakat Okami dendliğinde, Ico dendliğinde söyle bir maziye dalar, tebessüm ederiz. Hatırlamayız ama kalbimizin tam ortasındadır. Bunun sebebi aslında basit. Sebebi duygularımıza hitap etmeleridir arkadaşlar. Hani filmlerde olur ya sanat filmi diye bir kategori vardır. İşte benim gözümde bu oyular da birer sanat oyunudur. Genel olarak baktığımızda hikaye aslında basittir, bir yolculuk söz konusudur ve sunum Michael Bay filmlerindeki gibi değil, tam tersine derin ve etkilidir. Ve ne kadar duygusuz veya cool olduğunuzu düşününüz de bu derin ve etkili sunumun bir yeri size de mutlaka dokunur. Belki müziği kalbinize işler, belki hatırlanızda bir şey canlanır. Kisacısı hepimiz tutunacak bir dal bularuz bu oyularda ve her zaman hatırlamasak da aklimiza

bir geldi mi diğer oyunların bir önemi kalmaz. Bu türün oyunları genelde macera veya aksiyon/macera kategorisine girer. Gelgelelim içerisinde platform öğeleri de yaygın olarak kullanıldığından, özünde platform oyunlarının hikaye bakımından "daha bir derin" sürümleridir. Az olsa da RPG elementleri de (1984 yapımı Hydlide gibi) görmek mümkün. Bu türün, yani aksiyon/macera oyununun atası olarak ise 1976 yılında çıkan metin tabanlı (sadece yazılarla oynan) macera oyunu Colossal Cave Adventure'un uyarlaması olan ve Atari 2600 için geliştirilen Adventure adındaki oyun kabul ediliyor. Kaşiflik, düşmanla çatışma yerine daha çok sakinme, hikayenin ön planda oluşu gibi etmenler Adventure (isme bak, düz "Macera") adlı yapımı türün dedesi yapıyor. Çok da geriye gitmeden dilerken öne çıkan ve mutlaka oynanması gereken birkaç örnegine kısa bir göz atalım. Listeye girmeyenlerden şimdiden özür diliyorum. Sizleri de unutmadım. Sadece yer yok.







## Ico

Aslında sadece Ico değil. Aynı yapımcılardan çıkan Shadow of the Colossus ve geçen senenin sonunda piyasaya çıkan The Last Guardian da var ama üç oyuna da ayrı ayrı deşinmek fazla yer tutacağinden ilk oyuna deşinmeyi uygun gördüm. Tam on altı sene önce, 2001 yılında PS2 platformuna çıkan Ico'yu aynı yıl çıkan Metal Gear Solid 2, GTA III gibi yapımları geride bırakarak birçok dergi ve kuruluş tarafından yılın oyunu seçileceğinden eminin kendisinin de haberini

yoktu. Tipki RiME gibi bir çocuk – bir kaçış – bir hikaye söz konusu ve olayların sunumuna girmiyorum bile. Müziklerinin birçoğu cep telefonumda durmaktadır. Ico'dan dört sene sonra çıkan Shadow of the Colossus için de pastanın üzerindeki çilek diyebilirim. Ha, The Last Guardian biraz sancılı. O da teknik bakımdan ama. Burada size diyebileceğim tek şey; -eski olmalarına bakmaksızın- Ico ve Shadow of the Colossus'u oynamadıysanız muhakkak oynamanız.



## Okami

Yazında birkaç kez ismini andım bu oyunun. 2006 yılında çıkan Okami, 2008 yılında Wii'ye ve 2012 yılında PS3'e de uyarlandı. Nasıl anlatsam, nereden başlasam bu inanılmaz başarıyı için şimdii? Japon folkloru ile içli dışkı hikayesine mi deşinmem, enfes müziklerine mi? Sulu boya kıvamındaki grafiklerine mi yoksa sıra dışı oyun mekaniklerine mi? Ünlü mecralardan doksanın altında puan almamasına ve bir sürü ödül toplamasına rağmen oyun maalesef tatmin edici satış rakamlarına ulaşmadı. Bir sene sonra yapımcı firması Clover Studio da ne yazık ki iflasını açıklarak kapandı. Okami, değeri sonradan anlaşılmış bir oyundur. Okami'den adında devam oyunu niteliğinde bir ikincisi olsa da oyunun sadece Nintendo DS için çıkış olması popüler hale gelmesine yetmedi. Ah, Amaterasu ah! Senin değerini bilmediler!

## Journey

2012 yılında PS3 ve 2015 yılında PS4 için çıkan bu küçük yapımin bu kadar etki yaratacağını tahmin edebilir miydi? Aslında edebilirdik. Yani adından belli, baksaniza: Yolculuk! Aslında yapımcının bir önceki oyunları Flow ve Flower, Journey'in habercisiydi ve klasik elementleri doğru şekilde harmanlayan yapımcılar Journey ile herkesin yüregini isittiler. Isıtlar derken oyunun büyük bölümünün çölde geçmesinden bahsetmiyorum. Upuzun bir yolculuk, bu yolculuk esnasında bize sunulan hikaye, bizim gibi başka oyuncuları da oyun



îçerinde görebilme imkanımız ve o müzikler... Müzik dediğin budur arkadaşlar. Müzikleri ve inanılmaz görsel şöleni ile Journey adeta terapi tadında bir oyun.



## Abzu

O rmanlar, adalar, çoller, harabe kaleler... Her yere bir yolculuk yaptı. Peki ya denizin altına? 2016 yılında çıkan Abzu bizlere okyanusun dibindekiambaşa dünyayı sunuyor. Yine renklerdeki tonlamalar, kullanılan müzikler, okyanusun içindeki canlılar, öyle bir ortam hazırlamış ki, Steam sayfasından kazandığı ve aday gösterildiği ödüllere kendiniz bakabilirsiniz! Tipki türdeşleri gibi Abzu'da da sunum ön planda ve sanat oyunu yakıştırmamı bir kez daha yeniliyorum.



## Majin and the Forsaken Kingdom

2010 yılında PS3 ve Xbox 360 için çıkarılan yapımda bize hikayedan öte bir şey daha sunuyordu: Dostluk. Bolluk akan bir krallık karanalıktarafından yutulmuştur ve genç bir delikanlı, tüm cesaretini toplayarak bu karanalığın karşısına çıkmaya karar verir. Bu masalsı hikayede delikanlıya Majin adındaki

canavar eşlik edecek ve beraberce bulmaca çözeceklerdir. Anlamışsınızdır, türün içinde gelen elementlerin hepsi yapımda var. Diğer saydığım yapımlara göre tek farklılığı ise "sanat yönünün" biraz daha hafif olması. Lakin bir aksiyon-macera oyunu olarak dolu dolu ve elbette duygusal.

# İleride Bizleri Neler Bekliyor?

Birçok ismi es geçmek zorunda kaldım. Aynısını ne yazık ki şimdiki listede de yapacağım. Yakın gelecekte yine kalplerimizi eritmeyi hedefleyen birbirinden değerli yapımlı piyasada olacak. Bunların beş tanesine ise beraber yakından bakalım.

## Hob

Torchlight serisinin yapımcılarından gelen Hob'un bu sene içerisinde çıkışması planlanıyor. Kargaşanın hüküm sürdüğü bir dünyayı tamir etmek bizim elimizde olacak. Elbette bolca kaşiflik yapacak ve ilerledikçe dünyanın akibeti ayyuka çıkacak. Seslendirme yok - dialog yok - hikaye anlatımı yok. Sadece sizler ve keşfedilmeyi bekleyen dünya ile sunduğu sırlar.



## Scale

Henüz net bir çıkış tarihi yok ama 2017 bitmeden piyasaya sürülmesi beklenen Scale, kaşiflikte kattığı sıra dışılık ile ilgi çekicek gibi. Öyle ki, oyunda objeleri büyütüp küçültebileceğiz ve hikayenin peşine düşme-

nin yanı sıra bolca etrafımızda olanlara göz atabileceğiz. Düşünün, önenüzde oyuncak boyutunda bir ev var, büyütüyorsunuz ve içindeki anahtarları alarak tekrar küçültüyorsunuz. İlginizi çekti, değil mi?

## Seasons of Heaven

Bu oyunu listeye yazıp yazmama konusunda tereddüt ettim çünkü Seasons of Heaven şimdilik sadece Nintendo Switch için geliştiriliyor ve Nintendo'nun ülkemizdeki popüleritesi malum. Olaylar post apokaliptik olarak tabir edilen kiyamet sonrası bir dünyada geçecek ve ana karakterimiz telepatik güçlere sahip bir oğlan ile sevimli mi sevimli köpeği... Henüz senaryo hakkında net bir bilgi yok. Tabii bolca kaşiflik yapacağımız ve geniş bir dünyanın bizi beklemesi dışında. Aynı adlı Fransız romandan uyarlanan yapımlın da net bir çıkış tarihi bulunmuyor. 2017 yılında çıkması ve diğer platformlara da aktarılması temennimiz.



## Against the Wall

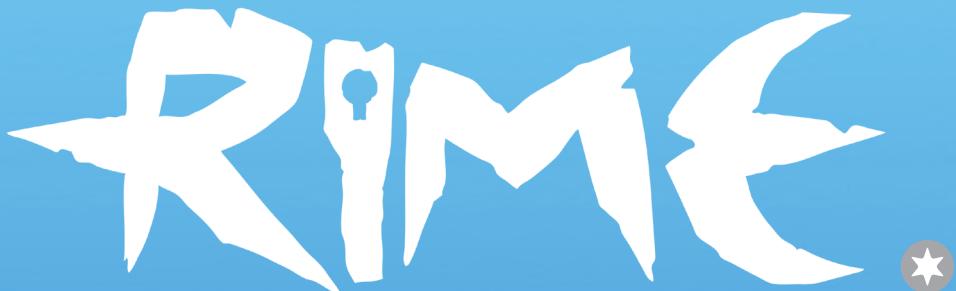
Bir başka sıra dışı yapımlı daha var karşımızda. Birkaç yıldır yapılmış aşamasında olan oyunda duvarlardaki tuğlaları kullanarak yukarılara tırmanmaya çalışacağımız farklı bir yapımlı. Bolca manzara, bulmaca çözümü ve yine ilerledikçe netleşen hikayenin yanında Against the Wall neler getirecek, göreceğiz.



## Sea of Solitude

2015 yılında duyurulan Sea of Solitude, sanatsal yönü ağır basan görselleri ile bizleri batık bir şehrde götürecek. Kayadındaki genç kız sularla kaplı bu yerde bazı cevaplar aramaktadır. En önemlisisi kendisine ne olmaktadır? Kay neden bir

canavara dönüşmektedir? Araştırılmaya açık kocaman bir şehir, garip yaratıklar ve doğaüstü olaylar. Eh, anlaşılacığı üzere Sea of Solitude ile sağlam bir hikaye bizi bekliyor olacak. Ne zaman mı? Umarız 2017 yılı bitmeden.



Bu yaşına gelene kadar oynadığım oyunların haddi hesabı yoktur. Her gördüğüm "credits" yazısı için bir lira alsaydım şu an yatıram - katları var. Fakat şu yaşına kadar görsel ve işitsel olarak beni bu şekilde hissettiren sadece bir oyun olmuştu: Okami. Şimdi RiME da buna eklendi. Grafiksel olarak çok iyi veya detaylı olmaları değil kastım, oskarlık müziklere de sahip değiller. Sadece öyle sıcak, içten ve duygularınıza dokunan bir ortam sergiliyorlar ki tarifi biraz zor. Türkçe'seri gibi RiME'da da hikayeyi bilmeden dalarız oyuna. Yağmur, fırtına ve gök gürültüsü sunulur önce bizlere. Akabinde hava aydınlanır ve bir adada buluruz kendimizi. Ama ne ada... Capcanlı renkler,

üzerinde gezinen canlılar, uçusan yapraklar... Adeta esen rüzgarda oynayan çiçeklerin kokusu gelir burnumuza. Ve bir çocuk vardır, talihsiz fırtınanın adaya sunduğu. Kumsalda gözlerini açtığından hiçbir şey hatırlayamayan bir çocuk. Ağızından tek kelime laf çıkmasa da "Neredeyim? Nereden geldim ben?" diye haykırır derin sessizliğinde. Ayaklarının altında kaçışan canlılara bakar önce. Sonra kocaman kuleyi görür göye kadar uzanan. "Buraya gitmemiyim!" diye geçirir minik ama kocaman yüreğinden. Adada yalnız sanır kendini ama kırmızılar içinde bir siluet izler onu berilerden. İlerlemeye başlar çocuk. Ve çocukla beraber bizlerin de zahmetli fakat coşkulu macerası başlayıvermiş olur.

#### **Yolculuklar hep işğa doğru**

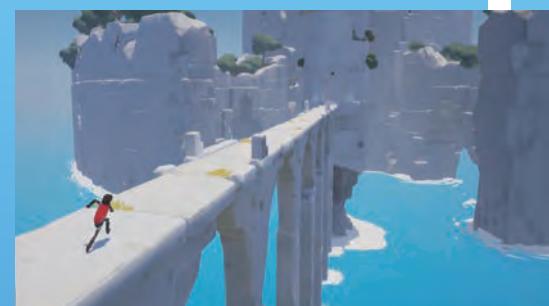
Hangi ara edebi yönümü konuşturmaya başladım bilmiyorum. Lakin anlayacağınız üzere RiME'da olaylar yönettiğimiz küçük çocuğun uyanması ile başlar ve bu aşamada bildiğimiz pek bir şey yoktur. İlerledikçe hikayedeki sis bulutları çözülmeye, çocuğun geçmişine aylanmaya başlayacaktır. Bu yolculuk esnasında da daha oyunun ilk bulmacasını çözüdüğünüzde sevimli bir tilki arkadaşımız ve yol göstericimiz olarak bize katılıyor. RiME'ı oynarken akliniza muhakkak The Last Guardian, Journey gibi oyunlar da gelecektir. RiME da işte aynen bu ortamı sunuyor bizlere. Ortam demişken biz de bahsettiğim meşhur adaya değinmek istiyorum. Öncelikle Unreal Engine 4 ile hazırlanan grafikler inanılmaz renkler sunuyor. Deniz ve

kıyıya vuran dalgalar konusunda ise hiç abartmıyorum, bakmaya doyamıyzınız. Öylesine işsidiyor ki etraf, gölgelendirmeyle birleşince adeta tablo gibiler. Gece ve gündüz olayı da es geçilmemiş. Açık dünya oyunlarında olduğu gibi (bazı bulmacaları çözerken kendimiz de müdahele ediyoruz) hava aydınlanıp kararlıyor. Geceyken gözüken kocaman ay ve yıldızlar inanılmaz. Bir de detay seviyesi çok hoşuma gitti. Sahilde gezinen yengeçler, akepler, iç taraflara doğru ilerledikçe yaban domuzları, kirpiler ve göklerde süzülen martılar. Sona yaklaşındığında yağmaya başlayan yağmur ve keşfedilmeyi bekleyen harabelerle bu ada adeta yaşıyor. Tüm bunların üstüne Nusret gibi şahane müzikler ektiniz mi alın işte size şölen. Braveheart filminin ezgilerine benzeyen melodiler ve piyano resitaleri işin kaymağı olmuş. Seslendirme veya diyalog yok oyunda. Gerek de yok! Hikaye zaten kendi kendini anlatıyor. Kendimi yine tekrarlıyorum; görseller veya müzikler öyle olağanüstü değil ama hazırlanıp sunumu öyle başarılı ki, dev firmalar gipta ile bakmıyorsa adım Kaan değil. (Nasıl olsa yedekte Rafet de var :D) Ha, şunu da belirtiyim. RiME "sandbox" olarak tabir edilen oyunlardan değil. Yani istediğiniz zaman istediğiniz yere gidemiyorsunuz. Adanın bir bölümü ile işiniz bittiğinde tamamen bitmiş oluyor.

#### **Yağ gibi akıyor**

Sunum ve hikayenin aktarılışı çok başarılı





olsa da elbette RiME da mükemmel değil. Ortalama 4-5 saatte bitirilebilen oyun pek fazla zorluk sunmuyor. Bulmacalar açıktır dikkat ile çözülmeyecek gibi değil. Anahtar bulma, nesneleri çekip itme gibi bulmacalar yoğunlukta ve tek yapmanız gereken etrafı iyi kolaçan etmek. İlerledikçe bulmacalar zorlanmaktan ziyyade çeşitleniyor. Karakterimiz "bağırarak" açık yeşil taşları aktif edebiliyor. Oyunun başında taşı aktif ederek kapıdan geçmek yeterliyken, biraz ilerledikten sonra taşı da bulmamız gerekiyor mesela. Veya bazı anlarda kapıyı kendimiz yaratmamız gerekiyor. Nasıl mı? Gece ve gündüzü kullanıp gölgeler oluşturarak. Gece gölgenin rahatına... Aman, telif yemeyelim.

Oyunun ortalarını biraz geçiktan sonra ise The Last Guardian'daki gibi bir eşlikçimiz oluyor. Ama merak etmeyein, kontrolleri çok daha kolay. En azından bizim tek gözlü eşlikçimiz ne yapılacağını biliyor. Gezinirken renklere dikkat edin. Dediğim gibi açık yeşil taşlara bağırablyoruz. Altın sarısı gördüğünüzde itip çekebileceğiniz anlamına gelirken kırmızı, hikayeyi ilgilendiren objelere verilmiş bir renk. Kenarlarda tebessürle çizilmiş gibi beyaz izler veya sarışıklar gördüğünüz yerlerde de yukarı veya aşağıya tırmanabiliyorsunuz. Ayrıca gizli yollar da bolca serpiştirilmiş durumda. Uçurumun ucunda gözükmemen bir geçit, alatta kalmış bir mağara, suyun içinden geçen alternatif bir güzergah ile yeni yollar ve gizli hazineler (trophy veya başırmak kazanmak için) keşfetmek mümkün. Gizli hazineler doğrudan etkilemese de hikayeye katkı yapıyor. Yani ana hikayeyi her halükarda öğreniyorsunuz ama minik detaylar için gizli hazineleri bulmak şart. Yapının hem klavye kontrolleri hem de gamepad kontrolleri oldukça rahat. PC'de oynadığım için klavye kontrollerini tercih ettim ama kıyaslama yapmak için bir müddet gamepad'ı de denedim ve her ikisinin de tatmin edici olduğuna karar verdim. Klavye ile oyuncuların

sevgilisi "WASD + Mouse" kombinasyonu ile rahat rahat takılırken konsol diyarında klasik X ziplama - O Eğilme gibi tuş atamalarıyla işimize bakıyoruz arkadaşlar.

### Yalnız değiliz

Peki, adada hiç mi tehdit yok? Tehdit demeyelim de kötülüğümüzü isteyenler diyelim. Öncelikle en büyük düşmanımız yine bizleriz. Düşerek ölmeye yüzdeniz düşmanın eline düşmekten çok daha yüksek olacaktır, bundan emin olabilirsiniz. Ha, ölmekten de fazla endişelenmeyin. Eğer ki çocuğun başına bir şey gelirse, ölmenden birkaç saniye önceki bir yere işinlanyor ve kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Oyunda bunun dışında canınıza susayan dev bir kuş ve insan şeklinde gölgeler var. Dev kuş oyunun bir bölümünde çıkıyor ve o varkan açık alanda rahatça gezinemiyorsunuz. Açıktı çok fazla kalırsınız kuş gelerek çocuğu kapıveriyor. Bu yüzden bolca üstü kapalı bir alandan başka bir alana koşturuyoruz. İnsan şeklindeki gölgelerin ise yanına bir metreden fazla yaklaşmadıkça üzerinize dahi gelmiyorlar. Selam verip geçin yani. RiME'in teknik olarak sunduğu en büyük kötülük ise uzun yükleme ekranları ve oyunun bazı yerlerinde çıkan karanlık mağaralar. Adanın belirli bir bölümü ile işimiz bitip araya flashback benzeri görüntü girdiğinde çok da uzun olmasa bir mola veriyoruz arkadaşlar. Yani yükleme ekranında gidip "ellerinizi yıkama" gibi doğal ihtiyaçlarınızı karşılayabiliyorsunuz. Karanlık mağaralar ise şey, fazla karanlık.

Adada gündüz vakti ne kadar renkli ise ve gece ne kadar olağanüstü bir gökyüzü manzarası sunuyorsa, mağaralar da öyle bir karanlık sunuyor. Ne zıplanacak yer görünyör, ne istikamet ne de başka bir şey. Bu karanlık mağaralarda çoğu zaman bodoslama ileyiveriyoruz ve en yakın ışık kaynağını bulup sarılıyoruz. Gamayı artırmak bir çözüm ama bu sefer karanlık sona erdi mi ne olacak?

Gülü seven dikenine katlanır misali, elden pek bir şey gelmiyor. Xbox One sürümünde de yaşanan FPS düşüşlerinden bahsediliyor. PC sürümünde böyle bir hadise yaşamadım ve PS4 sürümünde de herhangi bir sıkıntı kulağıma gelmedi.

### Son sözler

2013'te RiME'in temelleri atıldığından kimse bu kadar gecikmesini beklemiyordu. Gerçekçi olalım, bu kadar gecikmeye değil mi? Bence hayır. Kötü anlamda değil ama. Oyun çok güzel ama dört seneye yakın uğraştıracak bir içeriği de barındırmıyor ve özellikle Ico ile The Last Guardian'ı anımsatıyor. Zaten ilk görsellerini gördüğümde "çakma The Last Guardian" diyerek RiME'a ağır ithamda bulunmuş ve kınanmıştım. Evet, anımsatıyor ama mekanikleri bakımından. Gerçekçiliği ve hayali, doğayı ve doğaüstülluğu birkaç saatliğine de olsa sunan bir yolculuk RiME. Lakin işte o birkaç saat insanda öyle bir etki yaratıyor ki... Boğazınızın düğümlenerek izlediğiniz son sahnelerinden sonra akan yazılar eşliğinde çalan parçayı (El Sueno del Mar) dinlerken yavaş yavaş gerçek dünyaya dönüyorsunuz ve sabahın köründe uyanıp yataktan doğruluktan sonra haliyi bakarkenki durum misali öylece ekrana bakıveriyorsunuz. Ben çok oyun bitirdim. Duygulandım, gururlandım, oh çektim, nihayet bitti dedim. Fakat 2007 yılında oynadığım Okami'de hissettiğim o "samimi" duyguya tekrar hissetmek ancak on sene sonra nasip olacaktı.

■ Rafet Kaan Moral

## KARAR

**ARTI** Sımsıçak görseller ve müzikler, hikaye anlatımı, ayarı yerinde bulmacalar  
**EKSİ** Zorlayıcı bir yanı yok, mağaralar fazla karanlık



# KÜRESEL ISINMANIN BOZDUĞU İKLİMSEL DENGELER

- ▶ Yağmur yağdırmanın bilimsel yolu.
- ▶ Fırtına geçirmez süper ev.
- ▶ Bu kitapları mutlaka okuyun.
- ▶ Bir kasırganın anatomisi.

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

SADECE  
**5,00**  
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

# İNCELEME



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

## FARPOINT

PSVR'ın ve muhtemelen VR dünyasının en fazla beklenen oyunlarından biri nihayet sahaya çıktı, üstelik yanında çok hoş bir kontrolör ile birlikte!

## İNCELEME

Yapım **Bandai Namco**  
Dağıtım **Bandai Namco**  
Tür **Dövüş**  
Platform **PC, PS4, XONE**  
Web [www.tekken.com](http://www.tekken.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# Tekken 7

## Son savaş: Heihachi Kazuya'ya karşı!

Bir ara öyle bir dönem vardı ki, nasıl yakın zamana kadar F2P MMO'lar ardi arkasına piyasaya çıkıyorsa, o eski dönemde de dövüş oyunları piyasayı kasıp kavurdu. Hele ki üçüncü boyutun keşfiyle tüm firmalar (Hepsi de Japon elbette.) ortamı üç boyutlu dövüş oyunlarıyla doldurmuştu. Virtua Fighter'ydı, Toshinden'i, Rival Schools'u, Rumble Roses'i, Dead or Alive'i, Fatal Fury'si, Wu-Tang'i, Soul Calibur'uydu... Mortal Kombat bile hemen kendini üçüncü boyuta atmış ve çok da güzel çuvallamıştı. Günümüzde ise dövüş oyunları, sadece belirli bir kitlenin hobisi olarak var olmayı sürdürün, genişlemeyi tamamıyla bırakmış, enteresan bir türe dönüştü. Bunda belki de dövüş oyunlarını yıllarca bilgisayarları es geçmiş olmasının da büyük bir etkisi var. Yeni yeni ise büyük dövüş oyunları bilgisayarları da hedefliyor ve bilinirlikleri bir kez daha artış gösteriyor. Yine de o eskinin bolluğu yaşamamıza olanak yok.

### Deli kadından korkacaksın

Dövüş oyunu denildiğinde ilk aklımıza gelen oyunlardan biri olan Tekken, PC'yi kucaklayan yepeniyi oyunu Tekken 7 ile tekrar sahnede. Bundan neredeyse üç yıl önce Arcade makinelерinde boy gösteren Tekken 7, bu geçen sürede Fated Retribution adında bir güncelleme bile aldı ve biz de olanları uzaktan takip ettiğimiz. Bandai Namco neden oyunu bu kadar geç ev sistemlerine uyarladı, bilmiyoruz ama yeni Tekken'imize nihayet kavuştuğumuz.

Tekken 7'yi önemli bir yere oturtan ilk etken, oyunun PS4 ve Xbox One'daki ilk Tekken oyunu olması. Zaten PC'ye bir Tekken oyunu çıkmış olması apayrı bir muhteşemlik. İkinci önemli olay ise oyunun bir devri sonlandırmış olması; Mishima destanı nihayet bu oyunla birlikte bir son buluyor ve yeni bir Tekken oyunu gelirse, olayların odağı bu aile üzerinde olmayacağı düşünüyorum. Ve son olarak, bir Tekken oyununda ikinci defa bir başka yapımcının, Capcom'un karakterinin yer alması. Üstelik bir konuk olarak da değil, bayağı bayağı hikayenin içerisinde yer alıyor Akuma. Ha oyunun dengesini bozmuş mu; belki biraz ama yine de güzel bir ekleni olduğunu söyleyebiliriz.

Mishima destanı son buluyor dedik... Tüm bu olay, oyunun ana oyun modu olan hikaye kısmında anlatılıyor. Farklı bölümlere ayrılmış olan hikaye, bir gazetecinin gözünden anlatılıyor ve elbette buradaki seslendirmeler de çok kötü. Ey Japonya! Şu seslendirme işini adam gibi çöz ne olur... İşin içine İngilizce seslendirme girdi mi "Seslendirme 101" formatına dönüyorsun. Böyle si bir amatörlük, sahtelik bağımsız oyunlarda bile yok.

Hikayedede Heihachi başrolde, karşısında Kazuya, Kazumi (Deli kadın dediğim budur; oynanınca anlayacaksınız.) diğer karakterler yer alıyor. Her bölümde farklı karakterlerle, hikayenin farklı yerlerini gözlemliyor ve elbette çeşitli dövüşlere katılıyoruz. Injustice 2'nin sabit dövüş mantığını kirarak, dövüşlere farklı değişkenler getirmiş yapımcılar ama bunların çok baskın olduğu-



nu da söyleyemem; yine amaç karşısındaki düşmanı tekme ve yumruklarla pataklamak. Bunu yaparken Heihachi'yi de kullanıyoruz, Lee'yi de, Lars'ı da, Alisa'yı da, başka karakterleri de... Kullanmayı bilmediğiniz karakterlerle biraz zor anlar yaşasınız da oyun bize "Story Assist" adında bir özellik sağladığından, dövüşlerde galip gelmemiz kolay oluyor. Story Assist kısaca, belirli bir tuşa basarken saldırısından her biriyle, o karaktere özel, normalde zor yapılan hareketleri yapmamıza olanak tanıyor.Çoğu dövüşte bu hareketlerle kolayca galip geliyorsunuz ama sonlara doğru işler karışıyor.

Hikayenin orta kısımlarında bir yerde Akuma sahneye iniyor ve son derece heyecansız giden olaylar silsilesi bir anda renkleniyor. Akuma'dan sonra gelişen olaylar da heyecanlı ve oyuncunun sonundaki dövüşler gerçekten zorlayıcı. Eskinin zor boss'larını andıran bu dövüşlere, oyunu bitirdikten sonra eklenen özel bir dövüş de ekleniyor ve eğer bunu kazanmayı başarısınız, kendinizi iyi bir Tekken oyuncusu olarak adlandırıbilirsiniz zira burada yapay zeka

son derece insafsızca davranışıyor. İşin özünde hikaye kısmı fena sayılımaz ama çok daha iyi bir anlatıma sahip olabilirdi. Hikayede ilerlerken çeşitli eşyalar kazanmanın mümkün olduğunu da belirtiyim. Bu arada, karakterlerin ufak hikayeleri de oyuna yedirilmiş ve bunları da yine hikaye kısmı içerisinde bulabiliyorsunuz. Seçtiğiniz karakterle, tek bir dövüşe katılıyor ve ardından kısa bir ara sahneyle buluşup karakterin hikayesine göz atıyorsunuz. (Ne çok hikaye dedim!) Lucky Chloe, Panda gibi komik olanlar yanında Gigas ve Katarina gibi duygusal hikayeler de yer almaktır.

#### **Yeniler, şu tarafa geçin**

Her Tekken oyunu yeni karakter demek ve

burada da bir takım yeni katılımcılar yer almaktır: Lucky Chloe, Katarina, Claudio Serafino, Josie, Jack-7, Gigas, Kazumi, Shaheen (Şahin bu bildiğiniz.), Master Raven ve elbette ki Akuma.

Kısaca yeni karakterlere değinecek olursak, Lucky Chloe için Eddy'nin bir benzeri diyebiliriz. Nereden, ne hareketi yapacağı belli olmayan Lucky Chloe eğlenceli bir oynanışa sahip. Katarina Alves Brezilya'dan geliyor ve bolca tekme atıyor. Çeşitli hareketlerden Harrier adındaki bir duruşa geçip komboları devam ettirebilen Katarina'yı sevmedim diyemem. İtalyan arkadaşımız Claudio, enteresan bir oynanışa sahip ve komboları çok hızlı. Özellikle düşmanına ilk yumruk veya ilk hareketi yedirdiyse devamını anında getiriyor. (Crimson Delta Edge'den Starburst'e geçiş.) Josie bir hayli popüler bir karakter zira kombolarını uzatıkça uzatabiliyor. Duruşlarını değiştirebilen ve bu sayede farklı hareketler yapabilen Josie, yeni ve güçlü bir karakter denemek isteyenler için ideal. Jack'i önceki oyunlardan tanıyorsunuz ve Jack-7 da yine aynı ekolde ilerliyor. Yavaş ama güçlü vuruşlarıyla dikkat çekiyor lakin ben kendisine hiçbir zaman isınmadım. Gigas da keza Jack gibi ve hatta önceki oyunlarda yer alan Marduk'a da çokça benziyor. Kazumi ile pek fazla vakit geçiremedim maalesef, onu sizin keşfetmeniz üzere bırakıyorum ve Şahin'e geliyorum. Arap asılı Shaheen, Josie ve Katarina gibi farklı bir duruşa geçip kombolarını devam ettirebilen, yer yer de atletik olabilen bir karakter. Hiç de fena değil, denemenizi tavsiye ederim. Master Raven, Raven'in eğitmeni ve Raven'a göre çok daha fazla şaşırtma hareketine sahip.



# Geçmiş zaman olur ki...

Adettendir; bir seri yedinci oyununa –ki aslında daha fazla- kavuştusya, şöyle bir geçmişe dönülür, durum analizi yapılır. Bakın bakalım Tekken serisi nereden, nereye gelmiş.



## 1. Tekken

1994 yılında Arcade makinelerinde, 1995'te ise ilk PlayStation sistemine çıkış yapan Tekken, dönemi için başarılı bir oyundu zira Virtua Fighter gibi kötü grafikli bir rakibi varken, Tekken görselliğiyle daha öndeymişti.



## 2. Tekken 2

İlk oyundaki 18 karakteri 25'e çıkartan Tekken 2, ilk oyuna göre her anlamda çok daha iyiyydi. Yine PS One için piyasaya sürülmüşü ve o sırалarda PS One'ları Türkiye'de kırık olarak kullanmak tam bir furyaydı. Bölge kodunu da ortadan kaldırın bu kırma işlemini yapıp oyunun NTSC (Amerikan) versiyonunu PAL (Avrupa) sisteme kullanmaya çalışırsanız, oyunun çok daha yavaş çalıştığını görüyordunuz.



2

## 3. Tekken 3

Önceki oyunlara göre çok daha hızlı bir oynanışa sahip olan ve portföyüne Eddy Gordo gibi bir Capoeira ustasını ekleyerek ortamı daha da coştururan Tekken 3, serinin önceki oyunlarını piyasadan tam anlamıyla sildi, Tekken'in yıldızı parladi.



4

## 4. Tekken Tag Tournament

PS2'nin çıkışıyla birlikte bu muhteşem sisteme de bir Tekken oyunu lazımdı ve PS2'nin gücünü kullanarak iki karakter arasında geçiş yapmamıza izin veren, önceki Tekken oyunlarına kıyasla çok daha iyi bir görselliğe sahip olan TTT ortaya çıktı, Tekken 3 tamamıyla unutuldu.



5

## 5. Tekken 4-5-6

Bu üç oyunu aynı başlığa koydum zira Tekken Tag Tournament'ın üzerinde maalesef bu oyunlar, yeni karakterler, yeni bölümler ve birkaç yeni oyun mekaniği dışında, akılda kalıcı pek bir şey ekleyemediler. Tekken 6 her ne kadar PS3 ve Xbox 360'ın gücünü kullanıyor idiyse de bir sonraki Tekken oyunu altında ezilip gitti...



6

## 6. Tekken Tag Tournament 2

İşte, aynı TTT gibi yıllarca oynanabilen ve büyük ihtimalle halen PS3 ve Xbox 360'da bolca oyuncusu bulunan bir şaheser. TTT2 o kadar iyiidi ki yıllar boyunca bizî başka bir Tekken oyunu arayışında bırakmadı. World Tekken Federation adında, karakterlerinizi inceleyebildiğiniz, istatistiklere ulaşabildiğiniz müthiş bir online servis de vardı ama Bandai Namco bu hizmeti bir süre sonra sonlandırdı. (Sunuculara çok para gidiyor diye de açıkça söylediler.)



Onun da Haze adında bir farklı haretke geçiş aşaması bulunuyor ve bunu kombolara bağlayabiliyor. Ve son olarak, Akuma... Daha önce Street Fighter oyunlarında kendisini kullanmış olanların arasında hakim olabileceği Akuma, Ex özel hareketler de yapabiliyor, süper komoda, Rage saldırısı da. Attığı Hadouken'ler yüzünden oyunun bir anda garip bir şeye dönüşmesine neden olan Akuma, ona yaklaştığınızda da dövüş yeteneğinden bir şey kaybetmiyor. Yine de SF'den gelen hareketleri yüzünden bolca açık veriyor ve iyi oyuncular da bu açıkları kolayca yakalayabiliyor.

#### Kafandaki bir pasta mı?

Tekken oyunlarının vazgeçilmezlerinden biridir karakterleri modifiye etmek. Bir ton kostümle kişiselleştirebildiğiniz Tekken karakterleri, sonunda tanınmaz bir hale gelebilse de insanlar bu işi seviyor,

yapacak bir şey yok.

Buradaki modifikasyonun sınırları ise çizilmemiş. Örneğin Heroes of the Storm'da, karakterlerinize gelen kostümler Blizzard'in el emeği, göz nuru ve çoğunlukla karakteriniz inanılmaz saçma bir hale gelmez. (Abathur'un pijama kostümü dışında. O çok komik.) Tekken serisinde ise karakterinizi, ona bir çizme giydirip, pantolonu es geçerek sadece beyaz bir donla, eline bir büyüğü asası verip kafasına da patlamaya hazır ufak bir yanardağa dövüşe yollayabiliyorsunuz. Kılıçlar, makineli tüfekler ve bombalarla süslemek de serbest.

Tekken 7'de tüm bu modifikasyon eşyalarını Treasure Hunt adlı oyun modunda veya turnuvalarda kazanmak mümkün. Treasure Hunt'ta, her maçta bir düşmanla dövüşüyor ve onu yenerek hem para kazanıyor, hem de farklı sandık tiplerinden çıkan eşyaları envanterinize ekli-

yorsunuz. Tahmin edersiniz ki bu bir süre sonra bağımlılık yapıyor ve o beyaz donubile elde etmek için sürekli dövüşüğünüzü fark ediyorsunuz. Bandai Namco burada güzel bir iş çıkartmış zira offline maçlar yapmak için iyi bir nedenimiz bulunuyor.

#### Karşımda kimse duramaz!

Benim değil tabii... Beni yenmek kolay (sayılır). Oyundaki her türlü tek kişilik kişiyla yeteri kadar oyalandıktan sonra soluğu alacağınız yer, elbette ki Online oyun modları. Burada Ranked ve Player match adı altındaki iki önemli kısım bulunuyor ve bir de turnuva olanağı eklenmiş. Online oyun modları, daha önceki Tekken'lerde gördüklerimden hiç de farklı değil; sadece tek bir fark var: Bu defa maçlara girmek çok daha zor! Bandai Namco stabilizasyonu pek sağlayamamıştı ben oyunu denerken –ki iki tane yama yayımlanmıştı. Maçlara girmek için çok fazla beklemek zorunda kaldım, maçlar arasında oyunun kesildiği çok oldu, Revenge teklifi hiçbir zaman gönderemedim vs. Oyunun sürekliliğini sağlamak için en gerekli olan Online kısmın böyle teklemesi çok asap bozucu oldu elbette. (Hele ki Injustice 2'de saniyeler

## Koleksiyoncular, assemble!

Dijital oyunların iyiden iyiye piyasaya hükmettiği şu günlerde, kutulu oyun almak için pek bir nedenimiz kalmıyor ve firmalar da bu problemi az da olsa aşabilmek, oyunların hayranlarını mutlu edebilmek adına Collector's Edition adı altında bir takım güzellikler sunuyor. Oyunların koleksiyon versiyonları o kadar iyi oluyor ki artık, sizin眼中 "Neyse ki hepsi Türkiye'ye gelmiyor!" diye dua ediyorsunuz zira hiç ilgilendiginiz bir oyunu bile surf bu versiyonların içinde bulunan güzellikler yüzünden satın almak isteyebilirsiniz.

Sahip olmaktan hiç çekinmediğim Tekken 7'nin koleksiyon versiyonunda ise DEVASA bir figür bulunuyor. Kazuya ve Heihachi mücadelesini gösteren bu figürde Kazuya'nın havada uçuyor gibi durması şahane bir görüntü yaratmış.

Paketin aynı zamanda metal oyun kutusu, oyunun müziklerini içeren soundtrack CD'si, DLC'ler için season pass ve iki tane de çıkartma çıkıyor. Lakin şunların hiçbiri olmasa da o figür yetiyor...





## OYUN SÜRESİ

### İlk 1 saat •••••

Hikaye moduna adım attığınız bu ilk saatte, hikaye kısmının yavaş ilerleyışı yüzünden sıkılmamanız işten bile değil...

### İlk hafta •••••

Çoktan hikaye kısmından ayrılmak kendinizi online ortamlara atmış olmalısınız. O da yoksa Treasure Hunt'ta yeni yeni eşyalar peşindesinizdir. Ah bir de online oyunlar biraz daha stabil olsayıd...

### İlk ay •••••

Eğer oyunu tek başınıza oynamaya devam etme niyetindeyseniz bu puanı sıfır düşürebilirsiniz zira Tekken 7'de olay, online maçlar ve turnuvalarda ve birinci ayda henüz ortama isinmeye başlıyor olacaksınız...



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

**%80** Bir aşağıdan tekme, bir yukarıdan yumruk, biraz Rage, biraz fıratma...

**%15** Treasure Hunt'ta hazine peşine düşüyoruz.

**%5** Online maçlarda küfür ediyoruz



### ARTI

+ Tekken'in sağlam dövüş mekanikleri burada

+ Treasure Hunt çok eğlenceli

+ Online maçlar keyifli

### EKSI

- Görsellik pek fena

- Serinin artık yenilenmeye ihtiyacı var

## SON KARAR

Tekken fanatiklerinin seveceği bir oyun olmuş Tekken 7 ama konuya alakası olmayanlara çekici gelebilecek özellikler noksancı. Yine de tüm dövüş fanatikleri satın alacaktır...

82.



içinde peşi sıra dövüsecek birilerini bulabiliyorken...) Yine de yapımcıların bu sorunu zaman içerisinde çözeceğini düşünüyorum. Şu anda bile eğer başarıyla bir maça girebilirseniz, arada kopma olmadığı takdirde maçların yavaşlamadan, son derece eğlenceli bir biçimde geçtiğini söyleyebilirim.

### Yaşasın Unreal Engine 4?

Tekken 7'yi birçok anlamda beğenmiş olsam da Bandai Namco'nun tembellilik ettiği de gözlerden kaçmıyor. Görsel açıdan oyun kesinlikle çağın çok gerisinde. Efektler güzel gözüksün de modellemeler ve kaplamalar için aynışını söylemek çok zor. Hele karakterleri modifiye ettiğimiz bölümdeki hüsran... Karakterlerin kas yapıları aşırı abartılı, uzularının oranları kötü vs. derken herke-se palto pardösüyü giydiresiniz geliyor -ki detayları görmeyin. Oyun mekaniği olarak eklenen Rage hareketleri de ne kadar gerekli, sorgu-

lamak lazım. Çokunlukla milisaniyelik tepkiler ve komboları bağlama üzerine kurulu olan Tekken'e, Rage hareketleriyle birlikte bir çeşit "süper hareket" mantığı gelmiş durumda. Bu da bir oyuncu çok hasar alınca ve Rage özelliği devreye girdiğinde, ona karşı ekstradan ihtiyatlı davranışımız gerektiriyor, bir anda garip bir gerginlik oluyor oyunda. Rage olayının genel olarak ne kadar iyi oturduğundan halen emin olabilmış değilim. Bir başka tembellik de karakter modifikasyonlarında... Oradaki eşyaların neredeyse tümünü zaten daha önce görmüştük ve birçok saçma sapan şey halen orada duruyor. Anlıyoruz, Japonya garip bir memleket ama oyun batı için de düşünüldüğünden burada artık bir farklılığa gidilmeliydi. Bu tip detaylar yüzünden oyunun bir klasik olması pek olası değil ama dövüş oyunu olarak bakıldığından sağlam bir turnuva oyunu var karşımızda; kaçırılmaz... ■ Tuna Şentuna





Daha çok kişi, daha büyük eğlence.

Yapım Impulse Gear Dağıtım SIE Tür FPS Platform PS4 Web [www.playstation.com/en-us/games/farpoint-ps4](http://www.playstation.com/en-us/games/farpoint-ps4)

# Farpoint

Küçük bir terslik, büyük bir gezegen, bolca sevimsiz yaratık ve evine dönmek isteyen birkaç astronot...

**H**er şey bir anda oldu. Her şey yolunda gidiyordu. Ve her şey, aslında ne kadar kolay değişebilirdi... Bir an güneş sisteminde, Eva Tyson ve Grant Moon adındaki astronot arkadaşlarımla birlikte bir "anomaliyi" inceliyoruk, bir an sonra ise kurak bir gezegende gözlerimi açtım. Ne Eva'dan, ne de Grant'ten iz vardi...

### 1. gün

Burada hiçbir şey yok... Mars'ta mıyım acaba? Astronot kıyafetim olmasa bir saniye bile dayanabileceğimi sanmıyorum. Yeşil yok, mavi yok... Sadece kahverengi ve tonlarıyla kaplı, kocaman bir hiçlik!

Biraz yürüyeyim. Yürümek çok kolay; elimdeki silah aparatının arkasındaki analog kol ile yürüyebiliyorum. Koşamıyorum ama olsun, zaten koşup ne yapacağım? Bakalım bu hiçlikte beni neler bekliyor...

### 1.gün, 1. saat

O kayanın arkasına doğru koşturan şey neydi?! Sakın olmalyım. Silahım var. Üstelik sonsuz cephaneye sahip! Ateş ederim, ölü. Ne ki... Nişan almak da çok kolay. Hatta inanılmaz eğlenceli! Silah şeklindeki aparat o kadar iyi tasarılanmış ki gerçek bir silahdan farksız. Sadece ateş edeceğim yönü doğru çeviriyyorum ve BAM! Şimdi o yaratığı bulmam lazımdır; o beni bulmadan...

Bu oyunu satın alacaksanız, bu paketi tercih etmelisiniz.

### 1. gün, 1. saat, 2. dakika

AAaaAAAA! Bana doğru koşuyor! Ateş et, ateş et, durma! (Kendime söylüyorum.) Birkaç kurşunda ölen şu yaratıktan korktuğuma inana. Bir saniye. Diğerleri nerden çıktı? Kaç tane bunlar? Her yönden geliyorlar! Bir üstüme atlamaya hazırlanıyor. Ateş et, ateş! Sanırım bu yaratıklara çok fazla yaklaşmamalıym. Fakat onları uzaktan nasıl vurabilirim ki? Keşke gerçekte olduğu gibi şu silahı gözüme yaklaştırdığında bir nişangah belirs- OHA! E baya nişangah belirdi oğum? Bayağı zum yaptı! İnanılmaz! Şimdi benden korkun ey zavallı terk edilmiş gezegen halkı!

### 1. gün, 2. saat

Deminden beri yürüyorum, şu küçük yaratıklar ölümlerine koşuyor ama başka bir şey olduğu yok. Keşke Eva ve Grant'ten haber alabilseydim. Acaba ne yapıyorlar?





Zıplayanlar önemli değil; asıl o gergedanları durdurmak mesele...

### 1. gün, 2. saat, 2. dakika

Bir dakika! Burada tarayıcımla gözlemleyebileceğim bazı kalıntılar var. Evet, Eva'nın hologramı işte bu! Buradan geçmişler; onlar da bu gezegende! Bu hologram sahneleri sayesinde onların da neler yaşadığını ve nereye doğru gittiklerini görebilirim. Zaten nedense gezegende sadice tek bir yol var gibi; istedigim yöne asla gidemiyorum...

### 1. gün, 3. saat

Önemli bir konu var. Bu yaratıklar hiçbir zaman arkamdan bana yaklaşmıyor? Sanırım PSVR ile etrafında dönüp kablolara dolanıp yerle hem yüz olmayım diye... Mantıklı. Atmosferi bozuyor mu? Hiç de değil. O zaman yola devam!

### 1. gün, 3. saat, 10. dakika

Bu küçük yaratıkların yanında büyükleri de belirdi? Bazıları yerin dibine saklanıyor ve bana doğru tünel kazarak geliyor! Hiç güzel değil! Hoş lan, git! Neyse ki tam önmde ortaya çıktı ölmeye bekliyorlar hehe. Şu asit atan, koca göbeklileri öldürmek daha kolay; uzaktan vurunca iniveriyorlar. Aslında bir pompalı tüfem olacaktı ki...

### 1. gün, 3. saat, 10. dakika, 15. saniye

Ne istersem ömume çıkıyor, iyi mi... Bu pompalı tüfek çok iyi oldu. Silah değiştirmek için tek yapmam gereken de elimdeki aparatı omzuma doğru kaldırımk. Böylece iki silah arasında hızla geçiş yapabiliyorum; sanki bir tanesini sırtına asmışım

gibi. Güzel...

Silahlarla ilgili bir başka keşfim daha var; şu makineli gibi olanın güdümlü füzeleri var ve bayağı sağlam hasar veriyor. Pompalı da sanıyorum ki bomba atar görevi görüyor aynı zamanda. Birazdan deneyeceğim.

### Birazdan...

Oha o ne lan?! O nasıl yaratık. Dev gibi! Ateş edince kabuğuna da saklanıyor, ne yapacağım?! Lanet olsun, lanet olsun! Bana doğru geliyor! Evet, bomba atar! Saydırıyorum. Bir, iki, üç... Ölmeli! Pompalıyla birkaç el ateş et! Tamam. Ucuz kurtuldum... Resmen burnumun dibine kadar gelmişti. Bunlardan birkaç tanesi aynı anda karşıma çıkarsa ne yapacağımı hiç bilmiyorum!

Birkaç tanesi aynı anda karşıma çıkınca... Yemin ederim benle dalga geçiliyor. O büyük yaratıklardan iki tanesi tam karşısında ve asit atanı da, küçük böceği de cirit atıyor. İşte şimdı koşma yeteneğim olsun isterdim. Bunlarla başa çıkmak çok zor; ölmemek için çok dikkatli olmaliyım. Şu kayalıklar güzel siper olabilir; asit atanlardan kurtulabilirim bu şekilde. Peki ya gergedanları ne yapacağım? (Onlara bu adı taktim.) Çok dikkatli olmaliyım; her zamankinden daha çok...

### 2. gün

O son alanda 7 kez ölünce ara vermem gerektiğini anladım yoksa PSVR gözlüğünü çıkartıp kurak gezegenin sonsuzluğuna atacaktım. Sanırım beni zorlamak istediniz, ha? Fakat bu defa hazırlıklıym; önce hanginiz haklamam gerektiğini çok iyi biliyorum! Elimden kurtulamayacaksınız!

### 3. gün

Elimden kurtuldular. Hem de hepsi birden. Kaç kez denediysem bir türlü isabetli atışlar yapamadım, heyecandan elim ayağıma dolaştı.

Bugün son bir kez daha o alanı geçmeye deneyeceğim çünkü daha arkadaşlarla çıkışacağı yolculuklar ve denemem gereken onlarca macera var!

### Gerçeğe dönüş

Size Farpoint'te olan bitenin ilk kısımlarını biraz farklı olarak anlatmak istedim çünkü ilk defa, bir PSVR oyununda gerçekten dünyadan kopuyorsunuz ve başka bir gezegende hayatı kalma savaşı verdığınızı hissediyorsunuz. FPS oyunlarının geleceğini resmeden Farpoint, yapımcıların geliştirdiği silah aparatıyla apayı bir şeye dönüşmüş. Gerçekten nişan almak ve bunu gerçektekine çok yakın bir şekilde yapmak, apayı bir keyif veriyor. Zaten PSVR'in bu Aim Controller'ına daha çok oyun geleceği söylüyor.

Oyunun tek kişilik kısmı, bir FPS oyunu olarak değerlendirildiğinde pek yeterli değil lakin PSVR oyunu olarak bakınca gayet tatmin edici. Bahsettiğim silahların ötesinde Plasma, Spike ve Sniper tüfekleri de karşımıza çıkarıyor ve bunların ikincil özellikleriyle birlikte yeterli bir cephaneliğe kavuşuyoruz.

Multiplayer kısmında çok daha çetin savaşlara katılmak ve arkadaşlarınızla, bu garip gezegenin yaratıklarına, robotik sakinlerine karşı mücadele vermek mümkün -ki emin olun buradaki çatışma yüzdesi ve heyecanı dorukta. PSVR için üretilmiş en başarılı oyunlardan bir tanesi Farpoint ve bunu da silah aparatına borçlu. Eğer PSVR sahibiyseniz kesinlikle kaçırmasın! ■ **Tuna Şentuna**

## KARAR

**ARTI** Silah aparatı efsane, ıssız gezegen atmosferi hiç de fena değil

**EKİSİ** Bir FPS oyunu olarak basit kılıyor, görsellik çok daha iyi olabilirdi



Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Yarış Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.dirt4game.com](http://www.dirt4game.com) Dijital Dağıtıcı Kinguin

# Dirt 4

Önce Dirt Rally, ardından da F1 2016 ile ciddi bir atılım yapan Codemasters tornistan mı yapıyor?



**Logitech  
G29 ile  
İnceledik!**

**H**emen içinzizi karartmaya, evet Dirt 4 duyurulduğunda oyunun alışıkızı Dirt çizgisine dönüp kredisini tüketmeye kaldığı yerden devam edeceğini korkut, bu bir gerçek. Diğer taraftan Dirt 4'ü oynamaya başladığınızda hemen fark edekeksiniz ki Codemasters aldığı bunca dersi unutmamış ve hem arcade seven oyuncuları hem de simülasyon severleri memnun etmek için hayli çaba harcamış.

Simülasyon oyunlarının en önemli farkı uzun ömürlü olmaları, Dirt 4 bu yüzden Dirt Rally'nin devam oyunu değil. Yaklaşık iki yıldır müthiş övgüler alan ve tipki Assetto Corsa ve Rfactor gibi bir "online yarış platformu" haline gelen Dirt Rally, daha uzun süre gündemde kalacak ve kemik kitlesi tarafından oynanmaya devam edilecek. Peki Dirt 4 cephesinde durum ne?

## Herkese göre yarış oyunu

Dirt 4, kardeşinin aksine daha ana akım bir oyun, tam beklendiği gibi. Oyunda daha fazla yarış disiplini, daha detaylı bir kariyer modu, kontrolleri her tür beğeneye uydurmak için daha fazla seçenek ve daha affedici sürüs fizikleri var. Aynı zamanda Dirt Rally'ye göre aksayan yönleri de söz konusu. Özellikle de biraz önce bahsettiğimiz fiziklerin tutarlılığı konusunda.

Hatırlayacaksınız, Dirt Rally standart ralli araçlarının yanında tırmanma araçları ve rallikros araçlarına sahipti ve tamamı da son

derece keyifli modlardı. Dirt 4'te ise ralli araçlarının yanında rallikros araçları ve farklı olarak da off-road araçları bulunmaktadır. Bunlar minik Sprint Car'lardan 800 beygirlik Rally Raid araçlarına ve son derece çevik buggy'lere kadar farklı seçenekleri olan makineler. Sıkıntı da burada başlıyor. Simülasyon modundayken araçların kontrolleri ve ağırlık değişimlerine verdikleri tepkiler fena halde alarm vermektedir. Özellikle de Sprint Car'ların arkası olması gerekenden çok daha ağır ve hemen her sert frenajda veya viraj çıkışında gaza yüklendiğinizde yarınl spinle karşılaşmanız kaçınılmaz. Bu da kısa bir oyun deneyimin bile eziyet haline getiriyor.

Aynı problem aslında bakarsanız ralli araçlarında da mevcut, R2'lerden başlayarak tüm araçlar frenajlarda arkalarına bir karavan bağılmış gibi davranışları ve bu yüzden de 90 derece ve üstü virajlarda el frenini olması gerektiği kadar verimli kullanamaiyorsunuz. Ağırlık değişimlerinde de araçlar yirmi litre su içmiş de midesinde bir o tarafa bir bu tarafa sallanmış gibi hissettiriliyor.

Sıkıntılar büyük ama iyi haber, Codemasters bunun farkında ve tipki Dirt Rally gibi bu oyunda da yamalar ile işleri yoluna

koyacaklarını tahmin ediyorum.

## Kariyer modu leziz

Sıkıntıları tarafları geçersek oyunun ka-

riyer modu son derece geliştirilmiş ve oynaması da hayli keyifli bir hal almış. Tipki ETS2'deki gibi, kendi elden düşme aracımızı satın alana dek diğer takımlar bize önerdiği araçlarla giriyoruz yarışlara. İyi tarafı, paranızın uzun süre yetmeyeceği araçları erkenden kullanma şansınız var; kötü tarafı ise toplam gelirin %60'ı kadarını takım aldığından, elinize geçen para miktarı ciddi anlamda kesintiye uğruyor.

İlk aracımızı satın alıp takımımızı kurduğumuzda ise önce takımın ismini, aracın rengini, üzerindeki çıkartmaların tipini ve sponsorları seçiyoruz. Takım yönetmenin zorlukları bu kadarla da sınırlı değil, sırada şef mekânımızı ve mühendis kadromuzu seçmek var. Bu mühendislerin kalitesi ise aracınızın tamir süresi, setup performansı ve farklı koşullara uyum yeteneğini direkt olarak etkiliyor. Co-pilotumuz ise Colin McRae'in efsanevi yol arkadaşı Nicky Grist. Oyuna ödenen çekiliş R2 sınıfında bir araçla başlıyor ve kısa süre sonra da aralarında efsanevi Lancia Delta'nın da bulunduğu Grup A'lar ve F2 Kit-Car'lar açılıyor. Tipki gerçek hayatı olduğu gibi ikinci elden aldığınız aynı model otomobiller birbirine denk olmayıpiliyor. Kimine daha kuvvetli bir şanzıman, kimine daha iyi hazırlanmış bir motor takılmış. Bunu siz de geliştirebilirsiniz ancak bu noktada da devreye tesisler giriyor.

Oyunda daha iyi yemek servisinden tutun



da daha iyi yatakhanelere kadar tesislerini pek çok açıdan geliştirmeniz mümkün. Daha iyi bir marketing ile daha iyi sponsorlara ulaşabilir, daha iyi bir yemek servisi ile çalışanlarınızın mood'unu yükseltebilir ve daha iyi bir atölye ile araçlarınızı geliştirebilirisiniz. Burada hem kaç level bir sürücü olduğunuz hem de paranızın olup olasmaşı o upgrade'in yapılmış yapılamaması hususunda söz sahibi. Oyunun kariyer modunda çokça para kazanmak mümkün ve başarılarınız sayesinde araçların yeni livery'lerini açabiliyorsunuz.

#### Acele giden ecele gider

Oyunun fizikleri Dirt Rally'ye yaklaştırıldılarından arcade modunda bile hayli dikkatli hareket etmeniz, gazi sonuna kadar kölemeden mümkün olan en hızlı şekilde finiše ulaşmanız gerekiyor. Fiziklerin Dirt serisinin geneli ile Dirt Rally arasında yerleşmesi ise maalesef şimdilik kimseyi memnun edememişse benziyor. Dirt Rally tutkunları oyunu basit ve zayıf buldukları için, Dirt serisinin önceki oyunlarını seven oyuncular ise oyunun yeni ve daha zor fiziklerini beğenmediğleri için oyunu ilk saatlerinde iade etme yoluna gitmişler çokça, en azından Steam'de durum böyle. Oyunu önce gamepad ile denedim ve en azından arcade modunda araca rahatlıkla hükmedebildiğimi söyleyebilirim. Ardından denedığım Logitech G29 ile ise oyun gerçek potansiyeline ulaştı ve yukarıda bahsettiğim aksilikler haricinde hayli keyifli bir oynanış sundu. Bu noktada bir eklemeye yapayım, oyunun FFB tepkileri Dirt Rally'nin çok gerisinde, her ikisini de G29 ile denerseniz farklı görmemeniz olanaksız. Bunu oyunun süspansiyon ve yol fizikle-

rinin basitleştirilmesine bağlamak ise çok mümkün. Bir de, ister arcade oynayın ister simülasyon, bu oyunu kokpitten oynamanızı tavsiye ederim.

Nihayetinde Dirt 4 (dört dört!) serinin çitasını yükseltemese de son derece oynanabilir bir oyun. En büyük sıkıntısı ise aralarında zevkler renkler anlamında koca bir uçurum olan iki kitleyi birden hedeflemesi ve kimse ye yaranamıyor olması.

Codemasters'ın oyunun aksaklıklarını düzelteceğini de neredeyse eminim, haliyle türü seven herkese öneriyorum. ■ **Kürşat Zaman**

*R2'lerden başlayarak tüm araçlar frenajlarda arkalarına bir karavan bağılmış gibi davranıyor.*

#### KARAR

**ARTI** Elden geçirilmiş kariyer modu ve hava koşulları, başarılı grafik ve sesler

**EKSI** Fiziklerde sıkıntılar var, FFB tepkileri zayıf, araç sayısı yine kısıtlı

75

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





Bu görsel o kadar çok şeyi açıklıyor ki oyunu oynayanlar beni anlayacaktır.

Yapım Telltale Games Dağıtım Telltale Games Tür Macera Platform PC, PS4, Xbox One, iOS, Android  
Web [telltale.com/series/the-walking-dead-a-new-frontier](http://telltale.com/series/the-walking-dead-a-new-frontier)

# The Walking Dead: A New Frontier

Hayat bir oyun; kimileri piyon, kimileri patron. Üzücü olansa bu denklemin doğaüstü bir olaydan sonra bile değişmeyeceği gerçeği...

**A**rtık Telltale Games ismini duymayan kalmamıştır. Malumunuz, firmanın hemen tüm yazılarını yazan yazarınız olarak kendimi her yazımında Telltale Games'i tanıtarak giriş yapmak zorunda hissediyordum. Fakat bu tanıtım silsilesine artık bir son veriyorum! Bir nevi kendi tarzını yaratan Telltale, bugüne kadar birçok farklı oyun üretti. Farklı isimlerden etkilenen firmanın benim için en etkileyici serisi hep The Walking Dead oldu. O yüzden serise eklenecek olan yeni oyunu büyük bir heyecanla bekliyordum. İlk iki sezonun muazzam ilerleyişi ardından sanıyorum The Walking Dead seven tüm oyun severler tipki benim gibi büyük bir beklenti içindelerdi. Nitekim 20 Aralık 2016 tarihinde piyasaya çıkan oyun, nihayet beşinci bölüm ile final yapmayı başardı. Biz de oyunu parça parça münçiklamlamakta tek seferde anlatalım istedik. Gelin bakın, ölülerin dünyasında bu sefer nasıl bir macera bizleri bekliyor.

## Aile bağları

Tüm Telltale oyunlarında olduğu gibi A New Frontier de bölümlere ayrılmış bir yapımdır. Her bölümün kendisine özel bir senaryo akıtı bulunduğu gibi, kendi içerisinde farklı iniş ve çıkışları da bulunuyor. Ancak tüm bölümleri bitirdikten sonra tam anlamıyla oyunu

**Eski bir dost**  
Clementine önceki oyunun esas karakteriydi. Oynayanların iyi bileceği üzere kendisinin başına gelenler, onun yaşındakı bir çocuğu derinden etkileyebilecek, travmatik olaylardı. Aradan geçen yıllar ardından hem fiziksel, hem de zihinsel olarak büyümüş bir Clementine ile karşılaşmak kesinlikle önemli bir deneyimdir. Kızımızın geldiği son halin tam da hayal ettiğim gibi olması da cabası.

deneyim etmiş olabiliyorsunuz. Daha önceki oyunumuzda Clementine isimli ufak kızın başından geçen olayları deneyim etmiştir. Açıkçası hem gerilim, hem de psikoloji açısından son zamanlarda piyasaya çıkmış önemli isimlerden birisi de The Walking Dead: Season 1 ve 2'dir. Gerçekten insanı şaşırtmayı başaran bir sonla elveda dediğim ikinci sezonun ardından, A New Frontier'e başladan önce beklentilerim gerçekten yükseltti ve saniyorum yapımıçı firma da oyuna nokta koyduğu son andan yeni oyuna olan geçiş hakkında bir hayli kafa patlatmış. Yeni oyunumuz olayların patlak verdiği bir yerde başlıyor diyebiliriz. Henüz yürüyen ölü mantığının pek de anlaşılmadığı bu dönemde, evde yaşanan bir arbede ve akabide ortaya çıkan bir yürüyen ölü ile macera başlıyor. Tabii oyunun tümüne hakim olacak aile draması da aslında tam olarak ilk sahneden devreye giriyor. A New Frontier'deki ana karakterimizin ismi Javier Garcia. Bu güzel kardeşimizin David Garcia isimli kardeşi ile muazzam sorunları söz konusu. Daha doğrusu bir noktada David'in hem kendisi, hem de galaksi ile farklı sorunları var. David'in karısı rolünü oynayan Kate Garcia ise kocasından ve

Üçüncü sezona denk gelen Richmond ve yaşanan olaylar silsilesi, beş böülümlük sezonun en iddialı kısmışı diyebilirim. Bu da bir anlamda, ilk iki bölüm oynayıp bir karar vermeyin demenin farklı bir yolu

ilişkisinden pek de memnun olmayan bir kadın. İşi daha da dramaya sürükleyense kontrol ettiğimiz Javier ile Kate arasında her an ortaya çıkabilecek kocaman bir aşk olması. (Tabii aşk göreceli bir kavram. Olaya nasıl baktığınıza göre değişir.) Bu ilişki sarmalının haricindeyse bir de Mariana ve Gabe isimli iki çocuk bulunuyor. Oyun tam anlamıyla giriş yaptığımızda, Post-Apokaliptik döneme de geçiş yapmış oluyoruz. Bu esnada az önce bahsettiğimiz karakterler arasından David sırra kadem basıryorken, kalan dörtlü bir arada seyahat etmeye başlıyor. Yol uzun. Bir yandan aşılkı, diğer yandan yürüyen ölüler...

#### Zor kararlar

Başladığımız yolculukta birçok farklı karar vermemiz gerekiyor. Öncelikle plan ne? Tamam, oyunun bize sunduğu bir plan söz konusu ama bu plan esnasında ne gibi önceliklerimiz olacak? Daha önemlisi, etik değerler böyle bir ortamda nasıl devreye girecek? Post-Apokaliptik bir ortamda insanlar için hayatı kalmak bir hayatı zor ve bir şekilde hayatı kalmak için kaynak gerekiyor. Fakat etraftaki tek tehlike yürüyen ölüler değil. Aksine, her daim olduğu gibi hayatı kalan insanlar daha büyük bir tehlike anlamına geliyor. Neden mi? Çünkü bir türlü doymak bilmiyoruz da ondan. A New Frontier'de de birçok farklı



NPC ile karşılaşıyoruz. Bunlardan birisi olan "Jesus" takma isimli Paul Monroe, yeni oyunun kesinlikle en kaliteli işlerinden bir tanesi. Adalet konusuna büyük bir takıntısı olan bu güzide insan ile yolculuk etmek gerçekten keyifli. Aslında tüm Telltale oyunlarında olduğu gibi öncelikle çevremizde düzenli olarak etkileşimde olduğumuz karakterleri kısa sürede tanımak, oyunun gideceği yönü bir anlamda şekillendirmek için büyük önem arz ediyor. Zaten neredeyse tüm karakterler şıklıklarını kısa sürede belli ediyorlar. Oyuncu olarak tek yapmamız gereken verilen tepkileri doğru şekilde analiz edip, vereceğimiz kararları ona göre belirlemek.

Oyunda ilerledikçe yeni yerler de keşfediyoruz. A New Frontier'in merkez üssü Richmond isimli yerleşim. Bu bölge, birisi tanıdık olmakla birlikte, toplamda dört farklı kişi tarafından idare ediliyor. Bir anlamda ufak bir kasaba kıvamına gelmeyi başaran bölge, biraz vakit geçirdikten sonra huzurlu bir yerden ziyade, kapalı bir ceza evi hissiyati uyandırmaya başlıyor. Zaten olaylar da tam olarak burada alevleniyor. Üçüncü sezona denk gelen Richmond ve yaşanan olaylar

silsilesi, beş böülümlük sezonun en iddialı kısmışı diyebilirim. Bu da bir anlamda, ilk iki bölüm oynayıp bir karar vermeyin demenin farklı bir yolu.

The Walking Dead: A New Frontier, serinin önceki oyunlarını beğenendenin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir oyun olmuş. Daha önceki oyunları deneyim etmeyenler içinse, deneyim edenlere göre boşluklarla dolu bir yapıp gibi kalacaktır. Dediğim gibi yeni NPC'ler ve de özellikle "Jesus" karakteri oyuna renk katmış. Ayrıca Clementine'yi dışarıdan bir göz olarak deneyim etmek de ayrı bir keyif. Geçmişte yaşanan bazı olayları bizzat oynayarak görmek ve geçmiş senaryoları şekillendirebilme de bir diğer dikkat çeken nokta. Tüm bunların dışında seride eklenen muazzam bir yenilik ne yazık ki yok. Hoş, bir noktada olmasına gerek de yok. Günün sonunda bu bir Telltale Games oyunu ve firma uzun bir süredir son kullanıcıya sunduğu oyun deneyimini hiçbir şekilde değiştirmeden ve öyle görünüyor ki değiştirmeyecek de. Ha, keşke daha fazla etkileşim olsa, keşke şu Cel-Shade grafik teknolojisi olduğundan daha az şirin olsa ama işte şimdilik eldeki bu dostlar.

#### ■ Ertuğrul Süngü



## KARAR

**ARTI** Sürükleyici senaryo, zorlayıcı kararlar ve oyuna etkileri, eski ve yeni NPC'ler

**EKSI** Önceki yapımlara göre daha sık kalması, sınırlı etkileşim





Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMORPG Platform PC, PS4, Xbox One, Mac Web [www.elderscrollsonline.com](http://www.elderscrollsonline.com)

# The Elder Scrolls Online: Morrowind



Bugün ne olduğunu biliyorsun, peki bundan önce neler olmuştu? Buralara kadar nasıl geldik? Kim bilir, belki de bu sorulara bir cevap bulabilirsin.

**T**he Elder Scrolls, oyun dünyasının şüphesiz en önemli isimlerinden bir tanesidir ve uzun süredir piyasada olan bu seri, her oyunuyla dikkat çekmeyi başarmıştır. Özellikle The Elder Scrolls II: Daggerfall isimli yapımyla adını RPG dünyasına bir daha unutulmamak üzere derin bir şekilde kazılmış, akabında ürettiği oyunlarıyla da kendi kulvarında çitayı belirleyen merci noktasına ulaşmıştır. Tüm dünyada milyonlarca hayranı olan The Elder Scrolls'un, online olacağ ile ilgili ilk haberler geldiğinde, serinin hayrancılarının bir kısmı sevinmiş, bir kısmıysa endişe içerisinde girmiştir zira The Elder Scrolls olduğu gibi güzeldi. Nitekim The Elder Scrolls Online piyasaya çıktı ve korkulan oldu: Oyuncuların büyük bir kesimi için dev bir fiyasko. Fakat TESO hiçbir şekilde durmadı, yoluna bir şekilde devam etti ve düzenli olarak kendisini güncelleme başardı. Evet, belki piyasadaki rakiplerinden geri kaldı ama şahsına münhasır bir oyuncu kitesine sahip oldu. İşte bu birelilik sayesinde bugün bu satırları okuyabiliyorsunuz. Karşınızda The Elder Scrolls Online: Morrowind!

## Geçmişten günümüze

LEVEL Online'ı ve beni takip edenlerin iyi bileceği üzere, Mayıs ayı içerisinde The Elder Scrolls Online: Morrowind'in betasında oradan

oraya koşturdum. Akabinde belirli sınırlamalar içerisinde deneyimlerimi siz en sevdığımız okurlara aktardım. Nitekim 6 Haziran itibarıyle oyunumuz tam anımlıyla piyasaya çıktı. Peki, ne gibi değişiklikler oldu? Açıkçası o günden bu güne muazzam bir değişiklik olduğunu söyleyemem ama sizler için daha detaylı bir inceleme yazabilirim...

Efendim TESO: Morrowind, bizleri The Elder Scrolls III: Morrowind'den 700 yıl kadar önceye götürüyor. Yani genelde ileriye doğru giden MMORPG senaryo mantığına biraz ters. Fakat iyi ki de böyle bir yöntem izlemişler zira benim gibi The Elder Scrolls dünyasını merak eden oyuncular için muazzam bir "lore" söz konusu. Bu yolculuk sayesinde, halihazırda tanıdığımız ve içerisinde onlarca görev yaptığımdır birçok mekanın, henüz inşa halindeki modelleri ile karşılaşıyoruz. Misal Vivec City halen tamamlanmış değil. Yine de mekâni aktif olarak kullanabiliyoruz. İşin daha güzelii, Vivec'in bizzat kendisini görebilmemiz. Hatta senaryo akışını olduğundan daha epik kılmaya karar veren yapımcı ekip sayesinde, ana senaryo akışı içerisinde Vivec abimizi sarmalayan gizemli hastalığı çözmeye çalışıyoruz. Tüm bunları yaparken de daha önce gördüğümüz muazzam bir harita içerisinde koşturuyoruz.

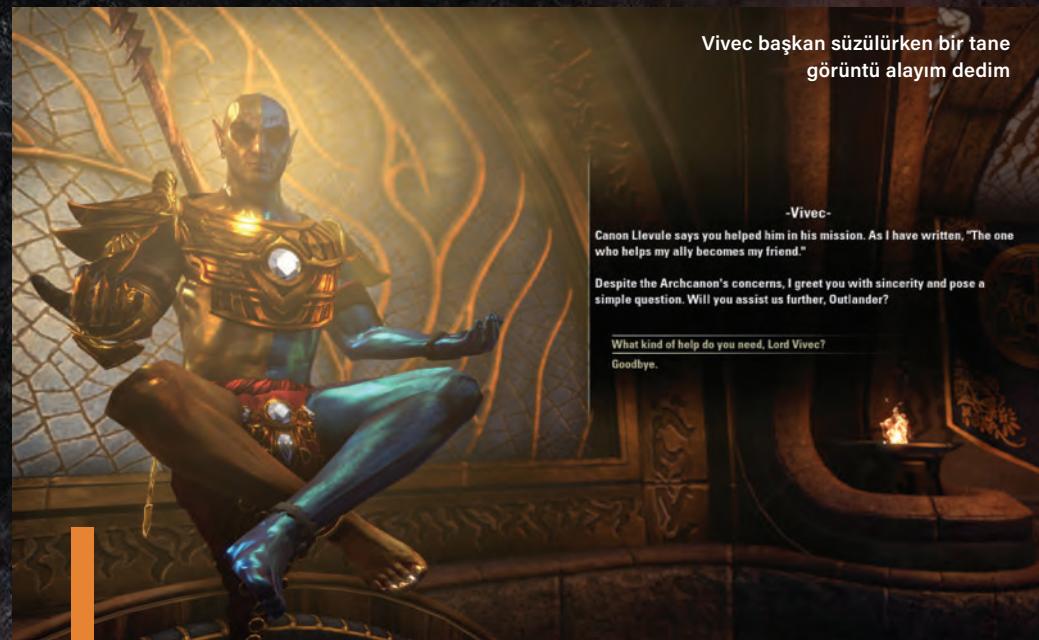
TESO: Morrowind ile kendimizi Vvardenfell bölgesinde buluyoruz. Bu bölge kendi başına kocaman bir ada. Bölgede devasa Red Mountain bulunuyor. İsminden de anlayabileceğiz üzere bu volkanik dağı ile birlikte, maceramızın bir noktası kırmızı bir dünyaya dönüşüyor. Fakat merak etmeyin, Vvardenfell bölgesi sadece volkanından oluşmuyor. Yemyeşil alanlarının yanı sıra, kocaman mantarların yetiştiği fantastik mekanlar da söz konusu. Vivec City'nin haricindeyse, Balmora, Ald'ruhn ve Sadrith Mora gibi diğer büyük şehirleri de ziyaret edebiliyoruz. Yetmezmiş gibi birçok farklı yerleşme ile Vvardenfell içerisinde resmen ne kadar küçük olduğumuzu hissediyoruz. Pek tabii bu bölgelerin içinde öylesine gezmiyoruz. Yeni eklenen ile birlikte muazzam bir senaryo bizleri bekliyor. Az önce bahsettiğim Vivec efendiyi iyileştirmeye çalışma görevi haricinde, bu devasa haritaya yayılmış yüzlerce farklı görev söz konusu. Hemen hepsi çok detaylı bir şekilde yazılmış ve gerçekten arka planı sağlam görevler. Etkileşime giren NPC'lerin başlarına gelen olaylar, bu olayların gelişimi ve sonuçlanması, özellikle RPG severler için mutluluk verecek kalitede. Etrafta çok fazla görev var, orası kesin ama sadece ana senaryoya odaklanırsanız, en fazla 25 ile 30 saat arasında Morrowind ile işiniz bitecek



demektir. Yine de koskoca MMORPG'yi bu kadar kısa sürede bitirmek diye bir şey söz konusu değil. İnanın yan görevler gerçekten dikkat çekeceğin kalitede. Bu naktada hemen her türlü MMORPG'nin yaşadığı bir sıkıntıya değinmek istiyorum: Tek olmamak. Yani bu oyunda da görevleri deneyim ettiğim süre içerisinde kendimi hiçbir şekilde "kahraman" gibi hissetmedim. Hoş, ben zaten epik olanı pek sevmem ama bu tarz oyun modelini severler için uyarı yapmak istedim. Anlayacağınız herkes NPC'lerden aynı görevi alıyor, herkes aynı naktada iş bitirmeye çalışıyor ve ne yazık ki sizin için "özel" bir şey bulunmuyor.

#### **Yeni sınıf**

TESO bugüne kadar birçok DLC'ye kavuştu. Oyuna sürekli farklı tatlar eklendi ama daha önce yeni bir sınıf eklenmemiştir. Morrowind eklentisi ile sonunda beklenen oldu ve Warden isimli yeni bir sınıfa merhaba dedik. Warden kesinlikle oyunun en önemli eksisini resmen yüzümüze vuruyor: Hybrid sınıf eksikliği. Gerçekten de hali hazırda olan sınıflara baktığında hep bunu düşünmüştüm, Nihayet farklı işleri bir arada yapabilen bir sınıf ile karşı karşıyayız. Animal Companion, Green Balance ve Winter's Embrace isimli üç farklı yetenek ağacına sahip olan Warden, özellikle Animal Companions ağacı ile dikkat çekiyor. Bu ağaç 12. seviyeye geldiği zaman yanımıza tosuncuk gibi bir Ayı arkadaş alabiliyoruz. Her türlü savaşa çekinmeden giren arkadaşımız sayesinde oyunda rahatça ilerleyebiliyoruz. Green Balance ağacı ile de her türlü sağlık ve destek hizmetinden faydalananlıyor, içerisinde dahil olduğumuz ekibimize de huzur ve refah sunabiliyoruz. Winter's Embrace ise tamamen savunma odaklı bir ağaç. Fark ettiğiniz üzere bu üç farklı yetenek ağacı ile birçok değişik oyun modeli ortaya çıkarmak mümkün. Bu naktada oyuna eklenen Warden sınıfının gerçekten kaliteli olduğuna değinmek istiyorum. Keşke diğer sınıflarda da bazı değişikliklere gidilse ve daha esnek olsalar...



Vivec başkan süzülürken bir tane görüntü alayımdedim

-Vivec-

Canon Llevule says you helped him in his mission. As I have written, "The one who helps my ally becomes my friend."

Despite the Archon's concerns, I greet you with sincerity and pose a simple question. Will you assist us further, Outlander?

What kind of help do you need, Lord Vivec?  
Goodbye.

#### **Arenalar**

PvP'yi çok da seven bir oyuncu değilimdir. Yani Ultima Online'da olduğu gibi, ölünce eşyalar gitmeyorsa, birileriyle kışımak beni çok sarmaz. Yine de o ya da bu şekilde yeteneklerime güvenir ve ara sıra da olsa eğlencem için PvP yaparım. Fakat Morrowind'deki Arena'lar o kadar çok eşya odaklı olmuş ki oyunun ne kadar iyi oynadığının önemini resmen sıfır. Keşke bu konu hakkında daha dikkatli davranılsaymış. Böylece eklenen yeni bir mod ile oyuncu sayısında gözle görülür bir atış yaşanabilirdi.

Bir diğer yenilik de PvP Mode Battle Grounds mekanığı. Artık TESO oyuncuları da 4v4v4 şeklinde birbirlerine kafa göz girebilecekler. Deathmatch, Capture the Flag ve Domination gibi modlarda kavgaya karışabilmek, oyuna renk katmış. Fakat çok da heveslemeyin derim zira birçok PvP modelinde deneyim ettiğimiz dengesizlik bu oyunda da söz konusu. Eğer "Yetenekliyim, her türlü kapişım" kafasındaysanız size üzücü bir haberim var: Bu oyuncunun PvP'si yeteneklerinden ziyade üzerindeki eşyaların kalitesine bakıyor. Ayrıca yancı ayı mekanikleri de gerçekten çok kötü. Arada bir devasa vuruşlar yapıp rakipleri yere indiriyor olmasının dışında bize çok da bir katkısı yok. Daha doğrusu ayımızı kontrol edemiyor olmak çok can sıkıcı. Senaryo tarafında da kaliteli bir gidişat olmasına rağmen, aynı şeyleri yapmak zorunda kalmak, bir noktadan sonra akışı da sekteye ugratıyor Uzun lafın kısası, The Elder Scrolls Online: Morrowind, ana oyuna birçok önemli dokunuş yapmayı başarmış. Özellikle bir süre oynamayı bırakınların kesinlikle dikkatini çekecek kalitede.

#### **■ Ertuğrul Süngü**

## **KARAR**

**ARTI** Yeni Warden sınıfı, devasa harita, bolca yeni görev

**EKSİ** Ayı üzerindeki yetersiz kontrol, PvP yetenekten çok eşyaya bakıyor, ruhsuz şehirler



# Blitzkrieg 3

Tüm zamanların en derin ve keyifli strateji oyunlarından biri geri dönüyor ve biz soruyoruz: On iki senedir bunu mu bekledik?

Oyunların farklı kitleler üzerindeki etkileri hususunda sayfalarca yazabilirim sanıyorum. Ve yine öyle sanıyorum ki bu konu hakkında bir şeyler yazmak zorunda olsam, seçtiğim tema Blitzkrieg olurdu. Nasıl olmasın ki? 2000'li yılların ilk yarısına öyle veya böyle damga vuran bu RTS oyununun genişleme paketleri yetmezmiş gibi Stalingrad gibi yan oyunları da piyasaya çıkmış, oyuncular karpuz gibi ortadan ikiye bölünmüştü. Bu zorlayıcı olduğu kadar da eğlenceli RTS'yi farklı içerikler ile deneyim edebildiği için zevkten dört köşe olanlar ve Blitzkrieg adını duyuncu kusma ihtiyacı hissedeler..

Serinin yeni oyunu Blitzkrieg 3, yaklaşık üç sene önce beta aşamasına girdiğinde keyiften deliye dönmüştüm. Süreç ise pek beklediğimiz gibi geçmedi, açık konuşmak gerekirse. Oyun, ilk günden itibaren ciddi performans problemleri, program hataları ve server sorunlarının neden olduğu eleştirilerin hedefi oldu.

Gelelim oyunun son haline; normalde aradan

bu kadar zaman geçmişse eski oyunları hatırlatmak adettendir. Bunu yapacağım, ama umduğum şekilde değil. Blitzkrieg 3, ilk iki oyunun o zorlayıcı, simülasyona yakın yapısı ile pek fazla ilgisi olmayan bir devam oyunu. Oyunun ana üs mantığı ve görevlerin ilerleyişindeki mekanikler ilk iki oyundan tamamen bağımsız ve size uzun soluklu bir serinin yeni oyununu değil de, yepeni bir oyun oynadığını hissettiriyor. Grafikler ve buna eşlik eden efektlere fazlasıyla güzel gözükse de oyunun süregelen performans problemleri aynen devam etmekte. Oyun sık sık fps düşmeleri yaşadığı gibi stuttering sebebiyle de gözlerinizi yoruyor. Özellikle hikaye modunda ilerlemenizi engelleyecek seviyede kritik bazı bug'lar içermekte ve Skyrim'e kendi boyutu kadar mod kurmuşsunuz gibi de çöküp duruyor. Oyun Amerikan, Alman ve Rus olmak üzere toplamda 60'tan fazla görevden oluşan hayli doyurucu ve kendisini nadiren tekrarlayan bir ana hikaye modu ile gelmekte. Dekoratif olmaktan öte oyuna bir şey katmayan Dünya Haritası üzerinde önce görevi sonra da kumandanınızı seçiyoruz. Burada kumandanların size katacağı en önemli şey farklı bonuslar getirmelerinden ziyade görevi bitirdiğinizde kazandığınız ödüllere direkt etki etmeleri. Mesela Rommel'i seçtiğinizde Panther gibi üst seviye tanklara daha çabuk ulaşıyor, Erich von Manstein'i seçtiğinizde ise çok daha etkili destek birimlerine ulaşıyorsunuz.

Nival Interactive'in oyunu piyasaya çıkartırken en önemli argümanı olan Nöral yapay zeka (Boris) konusunda ise genellikle söyleyecek iyi şey-

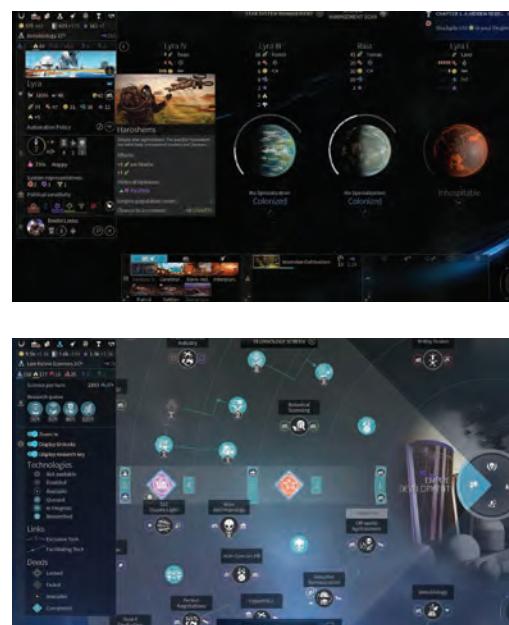
lerim var. Oyunda düşmanlarımız sürekli aynı şekilde saldırıyor, bizim hareketlerimize göre reaksiyon gösteriyorlar. Mesela 20mm toplu tanklarınıza öne sürdüğümüzde karşı tarafın piyadeleri geri çekilib kendilerine korunaklı bir yer arıyorlar. Veya tanklar bir binanın arkasına siğınip "peek-a-boo" dediğimiz taktikle üzerimize gelebiliyorlar. Bu kadar detaylı bir yapay zeka ile karşımıza çıkan bir oyunda halen siper alma mekanığı olmaması ise tek kelimeyle içler acısı bir durum. Sırf bu yüzden piyadeler kıyma gibi doğranyor ve para yatırılması anlamsız birlikler haline geliyorlar. RTS oyunlarının sayısı giderek azalıyor ve insan istiyor ki elimizde olanların tamamı da tavsiye edilebilir yapımlar olsun. Steel Division piyasaya çıkmışken ve Sudden Strike 4'ün eli kulağındayken görmezden gelebilirsiniz.

## Kürsat Zaman

**ARTI** Başarılı grafikler, doyurucu senaryo modu, nöral yapay zeka

**EKSİ** Korkunç teknik problemler, serinin eski oyunları kadar derin değil





Yapım **Amplitude Studios** Dağıtım **SEGA** Tür **4X, Strateji** Platform **PC Web** [endless-space.com](http://endless-space.com) Dijital Dağıtıcı **Kinguin**

# Endless Space 2

Ucu bucağı olmayan 4X yapmışlar...



**E**ndless Space serisi, Fransız oyun yapımcısı Amplitude Studios'un yarattığı bir 4X evreni. Fantezi ve bilim kurgu türünde geliştirdiği oyunların hepsinde de başarıyı yakalayan stüdyo şimdi ise Endless Space 2 ile karşımızda. Ancak burada bir durup, geçtiğimiz yılı hatırlamamız gerekiyor. Uzay temali 4X stratejileri konusunda uzun yıllardır sık oyunlarla karşılaşmaktan sonra geçtiğimiz yıl karşımıza çıkan Stellaris'in oyun geliştiriciler için bir ders niteliği taşıdığını dile getirdiğimi hatırlıyor olabilirsiniz. Stellaris'ten sonra 4X türünde büyük bir değişim ve sıçrama yaşanacağının altını çizmişistik, hatırlarsınız. İşte o sıçramanın ne kadar yüksek olabileceğini gösteren bir oyun artık elimizde.

Endless Space 2 tam anlamıyla, Stellaris'in açtığı kapıdan geçerek evrim geçirmiş şekilde karşımıza çıkıyor. İlk oyunla bağlantılı noktaları var ama bu detaylar artık Stellaris benzerliğinin altında ezilip kaybolmuş. Öte yandan bu bahsettiğim Stellaris benzerliği oyunun kalitesini düşürmüyör, aksine Endless Space, 4X türünü Stellaris'in bıraktığı yerdən alıp çok daha yukarı taşımış gibi görünüyor. Öncelikle, şunun altını da çizelim, oyun çok detaylı. Amplitude Studios'ta kendilerini "detaylı içerik" üretmeye adamış çığın oyun geliştiricilerinin yaptığı şeyi görünce, siz de ekran karşısında önce küçük bir panik yaşayabilirsiniz. Oyun öylesine detaylı ki, 30 bin yıllık video oyunculuğu geçmişinde milyonlarca oyun görmüş ve denemmiş biri

olarak, bu kadar ağır detay seviyesini sadece EVE Online'da gördüğümü hatırlıyorum. Oyunun öğrenme sürecinin bir hayli zaman aldığı fark edeceksize zira sadece bir gezegeni kontrol edebilmek bile, o gezeğendeki sayısız faktör, fraksiyonu, üretimi, araştırmayı, finansal ve sosyal yapıyı kontrol altına almanız gerektiriyor ve bunun için sayısız metin, sayısız formül, sayısız kural okumak zorunda kalacaksınız. Evet, okumak zorunda kalacaksınız çünkü oyunu anlayabilmek için oyundaki her detay hakkında hazırlanmış metinleri okumak zorundasınız. Yani, diğer 4X oyunlarındaki gibi, 3-5 gemi bas, düşmana saldırır tür bir aksiyon beklemeyin. Öte yandan oyunun grafik alt yapısı son derece başarılı. Görsel tasarımının bir sanat eseri olduğunu da söyleyebiliriz.

Oyunu alayım mı, almayım mı diye merak edenlere seslenmek gerekiyorsa, eğer 4X türüne meraklısanız, mutlaka ama mutlaka edinmeniz gereken bir oyun var karşımızda. Son derece yoğun detayların arasında boğulacak olmanız kaçınılmaz bir durum ama zaten iyi bir 4X oyunu,ince detayları ile başarılı olur ki, Endless Space 2 bunu başarıyor. Oyunda keyfinizi kaçırabilecek tek detay, taktik savaşta uzay gemilerine doğrudan komuta edemiyor olmanız. Ancak genel olarak savaşın stratejisini belirliyorsunuz ve gemi komutanlarınız sizin stratejileriniz doğrultusunda savaşı gerçekleşt-

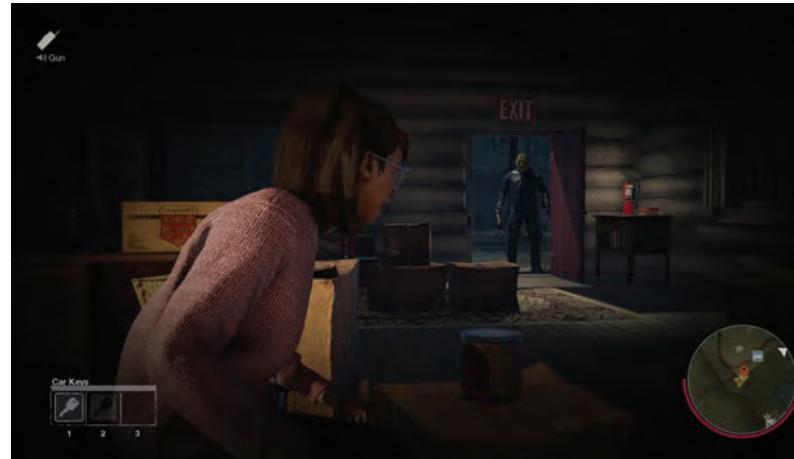
tiriyor. Elbette bu savaşçı, canlı olarak, bir film gibi izleyebiliyorsunuz ki, oyun bu konuda da çok başarılı ve savaşları heyecanlı bir filme dönüştürmeyi başardıklarını göreceksiniz. Yani, o kadar detaylı bir 4X'in arasında ara verip, heyecanlı bir sci-fi filmi seyrediyormuşsunuz gibi hissedebilirsiniz.

Amplitude Studios'u tebrik etmek gerektiğini düşünüyorum zira Endless Space 2 hem çok cesur hem de çok başarılı bir oyun olmuş. Çok başarılı, çünkü insanlık tarihi bu kadar iyi tasarıma sahip, bu kadar derin bir 4X'i daha önce görmedi. Bence bu deneyimi yaşayın, görün, bilin, oynayabildiğiniz yere kadar gidin. Endless Space 2'nin arkasındaki büyük emek, ona şans vermemizi hak ediyor. ■ **Cem Şancı**

## KARAR

**ARTI** Muazzam detay seviyesi, başarılı grafikler, sinematik yakın savaş sahneleri  
**EKSİ** Gemilere direkt komuta edemiyoruz





Yapım **III Fonic** Dağıtım **Gun Media** Tür **Aksiyon, Hayatta Kalma** Platform **PC, PS4, XONE** Web **f13game.com**

# Friday the 13th: The Game ★

VHS'lerden günümüze gelen bir komedi! Evet, yanlış okumadınız. Komedİ...

**E**ski slasher filmleri oldum olası çok sevmişimdir. Jason'u, Michael'i, Chucky'si... Hepsini arada açar izlerim. Tabii büyündükçe ayrıntılar dikkatimi çekmeye başladığın için korkmaktan ziyade eğlenmek için izlemeye başladım. Kurbanların sürekli ayrılması, "aşk" yapanların hazır sonu falan, anladınız işte. Oyunu duyurulduğunda ve Jason(!) olabilmeyi ihtimalini görünce tamam dedim, bu oyun benimdir. Ve buglar ile online alem sağ olsun, tipki filmlerde olduğu gibi bolca eğlenceli vakit geçirdim.

13. Cuma'nın orijinal "Çıçıçı... Kahkah-kahkah..." melodisi ve seksenli yılların VHS kasetlerinden fırlama açılışı ile "İşte olay budur!" desem de çok geçmeden Jason tarafından kovalanmanın vereceği gerilimden ziyade ilginçlikler diyarına adım attığımı anladım. Multiplayer oyuncumuzda bir tarafta öğrenci grubu bir tarafta malum Jason var. Henüz birinci seviye olduğumuzdan öğrencilerden teki açık. Ayrıca ister hemen ister daha sonra kullanmak üzere 500 puanımız var. Bu puanlarla gerek öğrencilere gerekse Jason'a yeni hareketler, aksesuarlar satın alıyoruz. Her oyun seansı sona erdiğinde performansınıza göre seviye atlama ve satın alma puanları ile ödüllendiriliyorsunuz. Öncelikle hevesim Jason olmaktı lakin "random" sistem kullanıldığından Jason'un size denk gelmesi zor. Oyunu başlamadan önce iki karakter seçiyoruz. İster iki öğrenci veya tek öğrenci ile Jason. Oyun da bize bu seçimlerimizden birini sunuyor. Ortada ne kadar çok Jason adayı var ise seçilmek o denli

zor. Bu arada, oyundan ilk falsoyu, bir seansa bağlanmaya çalışırken yedim. Tamı tamına iki kusur dakika beklemek zorunda kaldım oyuna girmek için. Oyuna girdikten sonra ise... Eh, şenlik başladı.

İlk deneyimim öğrenci olarak oldu ve yeni olmanın gerginliği ile sağ sola koşuşturдум hemen. Kontrolleri, çevremi tanıယım derken, yapılabilecekler listesinden kaçış rotalarını gördüm. Bunlar haritaya göre polisi aramak, arabayı tamir edip kaçmak veya imkansız yakını olsa da, Jason'u alt etmek. Jason'la birebir hiçbir şansınız yok arkadaşlar. Ancak karakteriniz biraz level atladıktan sonra alacağınız özellikler ile hayatı kalma sürenizi biraz daha uzatabilirsiniz. Şahsen beni Jason fark ettiğim an asla pençesinden kurtulmadım. Sebebi de Jason'un "işinlanma" benzeri bir yeteneği olması. Radarına girdiniz mi, hayatı işler. İlk ölümüm Jason'ın beni "açık" bir pencereden atmasıyla gerçekleşti. Bildiğiniz açık pencereden evin içine atıldım ve kan revan içinde kaldım. Cam ve kırış kırılma sesleri geldi ama cam açıktı yahu! İkincisinde kaçtım, kaçtım, kaçtım, yoruldum ve kafama baltayı yedim. Üçüncüsünde ise ispiyonlandım! Bu sefer dedim saklanacağım ve girdim dolabın içine bekledim. Sona benimle beraber bir başkası kaldı. Bir tanesi İngilizce, öbürü ise Rusça olduğunu tahmin ettiğim bir dil konuşuyordu. Mikrofonunuz varsa sizler de arkadaşlarınıza özel olarak veya alenen konuşabiliyorsunuz. Neyse, bu adam saklandığım yere geldi ve dolapta saklandığımı fark ederek ne yaptı dersiniz? Jason'u çağırdı!!

Burada biri var dedi ve Jason da geline hemen kaçtım. Jason da önce bu adamı öldürünce arkadaş epey bir hayiflandı. (Ohh, canıma deşsin!) Lakin dedim ya, radarına girdiniz mi game over. Fazla uzağa kaçamadım. Tuttu beni havaya kaldırdı ve yumrukla kalbimi söktü. Bir kere de Jason oldum ama işin aslı, istedigim hazzı almadım. Bul – öldür, bul – öldür. Aslında öğrenci olmak çok daha zevkliydi. Grafiksel olarak oyun göz doldursa da bug'lardan henüz kurtulabilmiş değil. Kapının içinden geçtim, birisi benim içimden geçti. Birisini havada süzülürken gördüm vs. Teknik olarak bayağı bir cila istiyor yani ve yapımcılar da bunun sözünü vermiş durumda. Lakin bunun önceden halolması gerekmıyor muydu? Friday the 13th: The Game kötü bir oyun değil ama 13.Cuma havasından ziyade parodi havası var. O ispiyoncudan da elbet intikamımı alacağım! ■ **Olca Karasoy**

## KARAR

**ARTI** Kendi arkadaşlarınızla oynarsanız eğlenceli

**EKSİ** Jason'dan kaçmak neredeyse imkansız, bug'lar buradan köye kadar





Yapım The Deep End Games Dağıtım Feardemic Tür Macera Platform PC Web [www.thedependgames.com](http://www.thedependgames.com)

# Perception

Kör bir kahramanın gözünden kabusların üzerine gitmek...

**P**erception ile çok sıra dışı bir konsept var karşımızda. Nasıl ki Legolas meşhur "elf gözleri" ile çok uzaklarda uçan sineğin kanatlarını bile ayırt edebiliyorsa, bağımsız yapımcı The Deep End Games'in oyunundaki Cassie de tam tersine görme engelli. Bastonuya yere vurduguunda oluşan yankılar sayesinde "içisel olarak" görebilen Cassie, bir süredir kabuslarının esiridir. Artık canına tak eden Cassie, kabuslarında gördüğü köşkün izini sürer ve kendisini Massachusetts (yazması çok zor!) – New England'da bulur. Cassie, karlı ve soğuk bir gecede köşke ilk ayak bastığında her şey normaldir. Eşyaların üstü örtülü, köşk terk edilmiş izlenimini vermektedir. Lakin çok geçmeden rüyasında gördüğü objeleri etrafta görmeye başlayınca önce garip sesler ve sonra da başkalarının varlığını evde hissetmeye veya işitmeye başlar. Tüm bunlar yetmezmiş gibi bu köşkte bir anomalilik söz konusudur. Öyle ki; köşke ilk ayak bastığındaki hali ve şimdiki hali farklıdır. Ama bu eşyaların üstü örtülü değil miydi? Ya bu koridor da nereden çıktı? Cassie göremiyordur, yalnızdır ve doğaüstü bir şeyler olup bitmektedir...

Ne kadar da ilgi çekici değil mi? Görme engelli bir karakteri açıkçası ben ilk defa oynadım. Lakin her ne kadar fikir sıra dışı olsa da yapım-

*Her ne kadar fikir sıra dışı olsa da yapımcılar da birçok şeye de "kör kalmış" gibi*

cılardan bir çok şeye de "kör kalmış" gibi. Evet, oyuna başlıyorsunuz ve tüm dikkatinizle köşke adınızı atıyorsunuz. Bir müddet sonra ise yapımcı monotonlaşarak oradan oraya yürümeye ve etraftaki nesnelerle vasıtasiyla olayların iç yüzünü öğrenmeye dönüyor sadece. Korku yok, gerilim yok, heyecan yok. Hikayenin ne reye bağlanacağı, hikayeler içindeki hikayeler, daha önceden evde yaşamış insanların başına gelenler, Cassie ile ne alakası var gibi etmenler sonuna kadar gitmenizi sağlıyor (iki büyük saatte bitirebilmek mümkün) ama oyun değişik bir şey denemesine rağmen başarılı olamıyor ve bir süre sonra sıkıcı olmaktan kurtulamıyor. Cassie bahsettiğim gibi göremiyor. Peki, o zaman onu nasıl kontrol ediyoruz? Basit: Ben Affleck'in Daredevil'i gibi! Cassie'nin bastonunu yere vurması, yürüken ayakkabılardan çıkan ses ve etraftaki eşyaların çırıldacı sesler (tislayan kalorifer mesela) sayesinde Cassie, etrafını mavimsi hatlar sayesinde görebiliyor. Bu yüzden oyunda bastonu bolca yere vurarak yankı olmasını sağlıyor ve yankılar eşyalara çarpınca yerlerini saptıyor. Fakat dikkat edin. Evde bir şey var ve ses onu çekiyor. Bastonu fazla yere vurursanız bir müddet sonra ekran kırmızımsı tona bürünüyor ve o saatten sonra yapmanız gereken şey ya sessizce uzaklaşmak ya da saklanmak. Gerçi fazla da dikkat etmenize gerek yok. Şey dediğim o varlıktan kaçmak çok kolay ve sifre ne zaman geleceğini görmek için (oyun "bastondan çıkan ses bir şeyleri çekebilir" demese haberim bile olmayacaktı ya) bastonu seksen kere yere vurdum da ancak geldi. Yakalanırsanız ölüyorsunuz

ve köşkün merkezinden bir daha başlıyorsunuz. Etrafta bulunan bazı özel nesneleri eline alındığında Cassie o nesnelere dahil olan anıları sezebiliyor ve bu anılar önemli ipuçları veriyor. Etrafta bulunan belgeleri de "yazdan söze çevir" programı ile Siri benzeri bir ses bizlere okuyor. Bir de Cassie'nin altıncı hissi denilen özellik sayesinde gideceğiniz yeri görebiliyorsunuz ki bu olmasamış bu oyun bitirilmezmiş.

Perception çok iyi düşünülmüş bir konsepti maalesef uygulayamamış bir oyun. Oysa çok büyük bir potansiyel varmış ortada ve sadece yürümek, belgeler okumak, eşyalar bulmak ile heba edilmiş. İlk yarı saat güzel ama sonrası? Aynı şeyler, aynı şeyler. Neyse ki geriye iki saat kalıyor da bir seferde yapımı ve Cassie'nin hikayesini berinizde bırakabiliyorsunuz. ■ Olca Karasoy

## KARAR

**ARTI** Yeni ve orijinal oynamış, hikayenin sonu merak ettiriyor

**EKSİ** Bir süre sonra evde gezinmek sıkıcı hale geliyor, korkutucu değil, bulmaca namına pek bir şey yok



# Rising Storm 2: Vietnam ★

Cehennemi tekrar yaşamaya, Vietnam'a yolculuk!

**F**PS demek, oyun dünyasında gözünü Quake, Unreal, Blood, Hexen gibi yapımlara açan bizim gibi oyuncular için çok şey ifade ediyor. Hele ki bu yapımlar gerçekçiliğe önem vermeye başladıklarında (Operation Flashpoint gibi) kendimizden gecebiliyoruz. ARMA 3 ve modlarına hiç bulaşmamış, gençliğini ise Rainbow Six ve Operation Flashpoint'te pikseller arasında adam kovalayarak talan etmiş biri olarak, Rising Storm 2: Vietnam'ı oynamaya başladığında yüzümde pis bir gülümseme oluştu. OYUN GERÇEK'TEN ZORDU! Evet bu belki doğunuzu oyuna küstürecek bir nokta. Battlefield'i oynarken "kim nereden vurdum?" diye sinirden delirip oyunu kapatılanlar çok ama alışana kadar. Alıştıktan sonra bu sınır bir haza dönüşüyor (literatürde buna mazoist eğilim deniyor fakat gerçek savaş alanı da tam olarak böyle bir yer).

İşin pis noktası, savaş alanımız Vietnam gibi ağaçlık, ufak tefek evlerin olduğu bir yer. Savaş, doğası gereği araziyi en iyi bilenin ve en iyi hakim olanın kazandığı bir oyundur. Düşmana üstünlük sağlamak istiyorsanız; var olan araziye hakim olmalı ya da arazinin şeklini değiştirmelisinizdir. Rising Storm bu konuda bize fevkalade seçenekler sunuyor. Oyun alanında rakibe karşı kullanacağınız 30'dan fazla silah mevcut. Amerikan tarafı için M16, M14, M60, M79 ve M3 Grease Gun; Vietnam tarafı içinse Type 56 Assault

Rifle (AK-47'nin Çin mali olanı), RPG-7, MAT-49, SKS Carbine gibi türlü türlü aletler mevcut.

Silahın ötesinde piyade olarak da Commander, Scout, Sniper, Sapper, RPG, Rifleman, Machine Gunner ve Guerrilla gibi seçenekler var. Ki bu seçeneklerin her birinin görev alanı farklı. Havadan destek ve saldırıyla rakibinizi haritanın gerisine sürebiliyorsunuz. İkonik AH-1 Cobra saldırı, UH-1H genel maksat ve OH-6 Loach gibi vuruk helikopterleri oyunda mevcut. Havadan ötesinde dikkat edilmesi gereken bir diğer unsur ise tüneller. Yukardan gidilemiyorsa aşağıdan gidilir diyerek köstebek gibi yerin içini oyabilen, oymanın da ötesinde toprak altında yaşam alanları oluşturan Vietnam tarafını oynarken, oldukça dikkat etmeniz gerekiyor. Dikkat etmediğiniz bir oyuncu yerin altından açacağı tünel ile arkanızda bitebilir. En önemli bir diğer husus ise ses. Düşmanın nerede olduğunu ve ne yaptığına etrafi dinleyerek çözебiliyorsunuz. Gelen bir helikopter, ağır makinalı ateşi ya da keskin nişancının nereden ateş ettiğini ses dinleyerek çözmeniz olası çünkü bakınca görmeniz nereye de imkansız. Müthiş gerçekçi bir oyun alanı var ve takım arkadaşlarınızla konuşarak sürekli virvirvir iletişim kurarak oynadığınız halde keyif alabiliyorsunuz.

Zoru seven oyuncular için nimet niteliğinde bir yapılmış ortaya koyan ekip, geçmişte de Red Orchestra serisi ile rüştünü ispatlamıştı. Daha

önce o serilerle hiç yolunuz kesişmediyse ve Vietnam fikri size çekici geliyorsa mutlaka göz atın. ■ **İlker Karaş**

## KARAR

**ARTI** Fiyatına göre içeriği son derece doyurucu, gerçekçi savaş atmosferi  
**EKSİ** Zor bir oyun, herkes sevmeyebilir



## TEKNİK ÖZELLİKLER

**Boyut:** 24 inç / 27 inç  
**Çözünürlük:** 1920 x 1080  
**Kavis:** 1800R  
**Yenileme Hızı:** 144 Hz  
**Tepki Süresi:** 1 ms  
**Parlaklık:** 350 nit  
**Kontrast Oranı:** 3000:1  
**İzleme Açısı:** 178 derece  
**Renk Desteği:** 16,7 m  
**Video Girişleri:** DisplayPort, HDMI



# Kavisi Hisset, Oyuna Hükmet

*Samsung, kavisli monitörlerini Quantum Dot teknolojisi ile oyuna hükmetmeniz için getiriyor.*

Kavisli ekranların öncülerinden Samsung, ilk kavisli LED monitörünü 2014 yılında tanıtmıştı. Üç yıl içinde teknolojiyi olgunlaştıran şirket, şimdi bu konudaki bilgi ve birikimini Quantum Dot panel teknolojisile zenginleştirerek karşımıza çıkıyor. CFG70 serisine ait LC24FG70FQMXUF (24 inç) ve LC27FG70FQMXUF (27 inç) monitör modelleri, rakipleri arasında tasarımla en sık monitörler arasında yer alırken, hem bilgisayarda eğlenceyi ve oyunu sevenlere hem de profesyonel kullanıcılarla hitap ediyor.

### Tutkulu ve profesyonel oyuncular için

Profesyonel ve tutkulu oyuncular için geliştirilmiş 24 ve 27 inç boyutlu CFG70 kavisli monitörler, ideal oyun deneyimi yaşamak için Samsung'un Quantum Dot resim teknolojisini kullanıyor. Böylece mükemmel resim kalitesini, son derece doğru ve canlı renklerle oluşturan Samsung, yine

renk skalasının yüzde 125'ini kapsayan Quantum Dot teknolojisi ile her rengi tüm canlılığıyla karşınıza getiriyor. Kuşkusuz bu da, oyunun heyecanına ve atmosferine girmek isteyen oyunculara kapıları sonuna kadar araladığı gibi, profesyonellerin de özellikle görsel tasarım yönüyle kuvvetli projelere imza atmasını sağlayacak özelliklerin başında geliyor.

### Etrafınızı saracak

24 ve 27 inç boyutlu CFG70 monitörleri rakiplerinden ayıran en önemli özelliklerinden bir diğeri de Quantum Dot teknolojisini 1800R kavisli ekranla birlikte sunması. 1800 mm yarıçaplı bir panelden kesilerek elde edilen 1800R kavis, piyasada birçok monitörde kullanılan 2700R veya 3000R kavisten farklı bir deneyim sunuyor. Samsung'un yeni monitörlerinde kullanılan daha dar kavis sayesinde ekranın etrafını sardığını hissediyor, daha gerçekçi bir oyun ve film deneyimi yaşayabiliyorsunuz. Bu nün sebebi, dar kavisin insan gözleriyle daha iyi uyum sağlaması ve derinlik algısını artırarak görüntü kalitesini zenginleştirmesi.

### Zengin ve canlı renkler

Zengin ve canlı renkler, oyuncuların ihtiyacı olan tek şey değil; hızlı ve aksiyon dolu sahelerde daha seri görüntü için düşük tepki süresi ve yüksek tazeleme oranı da bir o kadar elzem.

Samsung, bunun için 24 ve 27 inçlik CFG70 monitörlerinin 1 ms gibi en düşük tepki süresine sahip olmasını sağlıyor ve 144 Hz tazeleme hızı sunuyor. Ayrıca AMD ekran kartı sahipleri için AMD FreeSync teknolojisi de destekleniyor. Bu sayede hareket bulanıklığı ve görüntü yırtılması engellenebiliyor ve en hızlı hareket eden aksiyon oyunlarında dahi kusursuz bir performans alınabiliyor.

### Tasarımsal esneklik

Samsung CFG70 monitörler, dijital görselliği olduğu kadar tasarımsal zenginliğiyle de gözle hitap ediyor. Daha esnek bir ayağa sahip olan monitörler, yüksekliği ve bakan açısını değiştirebilme imkanı tanıyor ve böylece eğlenceye yeni bir boyut kazandırıyor. Ekranı döndürebiliyor, çevirebiliyor veya dilerseniz rahatlığınızda göre yükseltip alçaltabiliyorsunuz. Hatta dilerseniz onu duvara asmanız bile mümkün! ■





Yapım Little Green Man Games Dağıtım Iceberg Interactive Tür RPG, Strateji, 4X Platform PC Web [starpointgemini.com](http://starpointgemini.com)

# Starpoint Gemini Warlords



Savaş Lordları arasında hayatta kalma savaşı

**S**tarpoint Gemini serisi, 2010 yılında yayınlanan ilk oyunun ardından önemli gelişmeler kaydetti. İlk oyunun geliştirme aşamasından beri takip ettiğim seri, yapımcısı Little Green Man'ın (LGM) kendini oyna adamışlığı ve disiplini sayesinde basit bir RPG'den gelişmiş bir taktik/strateji RPG oyununa dönüşmüş durumda.

Oyun serisine yabancı olanlar için hızlıca özet geçeyim. Starpoint Gemini serisi, küçük bir uzay gemisi ile ticaret veya savaş peşinde koştugunuza basit bir oyunla ortaya çıktı. Uzay geminize farklı modüller ekleyerek onu geliştirmeniz veya seviye atladıkça, para kazandıkça yeni gemiler, yeni donanımlar satın almanız mümkün oluyordu. Bu mekanizmayı sürükleyici bir öyküyle de birleştiren LGM, ilk oyunu olan Starpoint Gemini ile dikkat çekmeyi başardı. İkinci oyun 2014 yılında geldi. İlk oyundaki zayıf yanları güçlendirerek, çok geniş bir haritada, kendilerine bir Açık Dünya yaratınan LGM, kendi kendine yaşayan, içinde farklı fraksiyonların olduğu bir evrende, sayısız gezegen ve uzay istasyonu arasında mace-ra arayan RPG severleri çok mutlu etmeye bașardı. Nihayet, ikinci oyunda sadece kendi uzay gemisini yöneten bir kaptan iken, serinin son oyunu ile beraber kendi fraksiyonumuzu yönetmeyi mümkün kıldılar.



Warlords ile beraber Starpoint Gemini serisi, ikinci oyunda alıştığımız açık dünya oynanışına bu kez 4X özelliklerini de katmış durumda. Yani hem kendi uzay geminizi yönetirken hem de uzayda kendi küçük imparatorluğunuzu kurmaya çalışıyoysunuz. Bu misyon sırasında da hem düşmanlarla hem dostlarla karşılaşacağınız ve kendinize akıcı bir strateji kurmak zorunda kalacaksınız.

Oyuna, basit bir savaş pilotu olarak başlıyorsunuz ve öyküyü takip ettiğiniz ana görevler boyunca kendinizi tüm fraksiyonu kontrol eden bir lider konumunda buluyorsunuz. Oyun ana görevlerin yanında sayısız yan görevler de sunuyor ve uzay geminizle lezzetli bir RPG oyununun içine dalıyoysunuz. Oyun sırasında kaynak toplamanız, müttəfiklerinizle anlaşmalar yapmanız, ticareti geliştirmeniz ve sizi yok etmek isteyen düşman fraksiyonları yemek için güçlü savaş filoları kurmanız gerekiyor.

İçerik açısından oyun severleri tatmin eden Warlords, grafik kalitesi açısından da göz dolduruyor ancak arayüz tasarımlının biraz zayıf kaldığı da gözden kaçıyor. Yine de bu sorun, oyunun keyfini kaçırmak için yeterli değil. Hatta, oyun severlerin şikayetlerini çok dikkatli dinleyen LGM'nin, önemizdeki aylarda yapacakları güncellemelerle arayüz

tasarımında iyileştirmeler yapacağına da inanıyorum.

Starpoint Gemini evrenine yabancısınız, ilk oyundan başlayarak oynamanızı tavsiye ederim. 2010'dan çıkan ilk oyun bugün biraz "eski" kalsa da öyküsüne aşina olmanız, Warlords'u anlamانıza da yardımcı olacaktır.

■ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** 4X öğeleri, akıcı oynanış ve kolay kontroller

**EKİSİ** Başarsız kamera kontrolleri





Yapım Cavalier Game Studios Dağıtım Tequila Works Tür Macera Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.thesexybrutalegame.com](http://www.thesexybrutalegame.com)

# The Sexy Brutale

Zaman dediğimiz şeyin en acımasız tarafı, geri sarılamamasıdır.  
Böyle bir gücünüz olsa ve hayatınızdaki yanlışları bu gücü kullanarak düzeltebiliyor  
olsanız, neler yapabileceğinizi hiç düşündünüz mü?

Zamanı geri sarma meselesini en son Life is Strange'le tatmıştık hatırlarsanız. Müthiş bir hikayeydi gerçekten ve zamanı geri sarmak gibi bir gücün dışardan ne kadar güzel görünse de aslında ağır sorumlulukları da beraberinde getirebileceğiğini gösterdi bize. Ve evet... Konumuz yine döndü dolaştı, aynı yere geldi: Zamanı geri alabiliyor olsaydık, neler olurdu? Sevgili oyuncumuz, bu mantığı kendi tarzına çekerek hikayesini anlatmaya çalışan, sevimli, bir o kadar da karanlık bir oyun. The Sexy Brutale, hikayemizin geçtiği bir otelin adı ve buradaki konuklar teker teker öldürülüyor. Ve tahmin edeceğiniz üzere bu cinayetlerin her birinin ardından birer hikaye yiyor. Biz de tabii ki bu cinayetlerin sırlarını ortadan kaldıracak gizemli karakterimiz rolünü üstleniyoruz. Böyle anlatınca her şey oldukça sıradan görünüyor değil mi? Yok,

olay öyle sandığınız gibi basit değil. Bir anda hikayenin ortasında uykusundan uyanan karakterimiz, elindeki cep saatini sayesinde zamanı geri sarabildiğini fark ediyor. Olayımız genel olarak bu yeteneği kullanarak hikayenin arkasında yatan sırları ortaya çıkarmak. Geri kalan her şey de bu sevimli oyunun kendine has mekaniklerini kavramak, sabırı ve dikkatli olmak üzerine kurulu. Ortada birbirine girmiş detaylardan oluşan bütün bir hikaye olsa da cinayete kurban giden konuları sırasıyla kurtarmanız lazımlı. Hikayenin derin detaylarına doğru yol alabilesiniz. Olan biteni daha da netleştirmek adına biraz detaya inelim. Mesela, hikayedede yer alan cinayetlerden birinin kurbanını kurtarmanın peşine düşünüp diyalim. Öncelikle olayı bir görmenz, anlamamız lazımdır. Kim öldürülüyorsa, kim tarafından öldürülüyorsa, nasıl

olduruluyor? Olayı ortaya çıkarmak için önce bu hikayeyi ortaya çıkarmalısınız, yani kurban en az bir kere ölmeli ve sonrasında zamanı geri sararak cinayette engel olmalısınız. Tabii bunu yaparken belli başlı şeylelere dikkat etmeniz de gerekiyor. Mesela hikayeye dahil olan herhangi bir karakterle aynı odada bulunmamalısınız. Neden? Orasını anlatmayacağım. Oynayın, kendiniz görün. Genel hatlarıyla, kendine has görsel kalitesiyle, müzikleriyle ve mekanikleriyle oldukça başarılı bir oyun The Sexy Brutale. Adventure tutkunları için bambaşka bir tat olma potansiyeline sahip. Karşılaştığım tek sıkıntı, zamanı geri sarmanın bizzat beraberinde getirdiği sıkıntı, yani aynı sahnelerde tekrar tekrar muhatap olmak zorunda kalabiliyorsunuz. Eğer bunu dert etmezseniz, ortaya çıkarmaya çalıştığınız gizemli hikayenin içinde kaybolup gidebilirsiniz. ■ Ertekin Bayındır



## KARAR

**ARTI** Kendine has görsel kalitesi ve müzikler, özgün oynanış mekanikleri, ilgi uyandıran hikaye

**EKSİ** Zamanı geri sarmanın getirdiği tekrarlar





Yapım Daedalic Studio West Dağıtım Daedalic Entertainment Tür RPG, Roguelike Platform PC Web [www.daedalic.de](http://www.daedalic.de)

# The Long Journey Home

Uzayın karanlık ucundan yola çıktıktı, geze geze eve dönüyoruz...

**F**rontier: Elite II'nin kendi zamanı için bile primitif kalan grafiklerinin altında yatan derinliği keşfettiğim günlerden beri, kendisine benzer ne görsem içim isnır benim. Geçtiğimiz aylarda bülteni mailime düşen The Long Journey Home da tam böyle, ilk görüşte "çıksa da oynasam" dedirten bir oyundu. Bir yol hikayesi, keşfedecek galaksiler, ziyaret edilecek gezegenler ve nihayet tadında RPG öğeleri.

Oyna, farklı yeteneklerdeki on aday arasından dördünü mürettebatınız olarak seçerek başlıyoruz. Bunlar arasında lander inişleri sırasında aldığız hasarı azaltacak pilotlardan tutun da popüler bir blogger olmak dışında hiçbir vası olmayan hanım kızımıza kadar hayli enteresan tipler var. Ardından da birbirinden çırkin ve farklı yeteneklerdeki üç gemiden birisini seçiyoruz. Burada gemiyi baştan tasarlamanız mümkün değil, tek yapabileceğiniz rengini değiştirmek. Nihayetinde de beklentilerinize uygun bir lander seçiyoruz ve macera başlıyor.

Efendim, yeni gemimizi test ederken bir problem yaşıyor ve gemi kendi kapasitesini fersah fersah aşarak bizi evrenin öteki ucuna gönderiyor. Buradan sonra amacımız belli, eve dönmek. Eğlenceli gözüküyor değil mi? Öyle de olması gerekiyordu ama oyunun çıktıtı ilk günlerde anlaşıldı ki yapımcı bu zorluk ayarının dozunu biraz fazla kaçırmış. Baktılar ki oyunun başında iki saat geçiren oyuncu "yandım anam!" diye bağırrarak uzaklaşıyor, çıkartılan bir yama ile bu anlamsız zorluk biraz düşürüldü ve oyun aşağı-

da göreceğiniz notu da bu hamleye borçlu. Oyunun ilk bölümleri tepeden kamereli bir uzay manzarasında geminizi yönettiğiniz bölümler. Geminiz tipki 18.yüzyıldan kalma bir korsan gemisi gibi yanlarından saldırırlar yapabiliyor ve eve dönmeniz için gereken materyalleri bulmak için en yakındaki gezegenden ziyaretlere başlıyorsunuz. Burada geminizin hızını ve manevra kabiliyetini iyi hesaplayarak gemiyi atmosfere sokmanız gerekiyor. Yörüngeye yerleşmeniz şart zira o gezegene lander indireceksiniz daha. Bunu yaparken de atmosfere bodoslama çarpımanın veya yol kenarındaki bariyerlere çarpmış gibi atmosferden sekip uzaya gerisini fırlatılmamanız gerekiyor.

Bir şekilde atmosfere girdiğinizde lander'in komutası size veriliyor. Her gezegenin atmosfer basıncı, yer çekimi ve tehlikeleri farklı farklı. Aşağıdaki 2D haritada nerede hangi kaynakların bulunduğu gösterildiğinden keşfetme olayı biraz lafta kalıyor ama o noktalara gemiyi sağ salım indirmeye çalışmak bile son derece zorlu. Hasar alındığınızda bunu tamir etmek hayli güç olduğu gibi lander pilotunuzun kafayı gözü yarması da ekstra baş ağrısı olarak size geri dönüyor.

Roguelike mekaniklerini dibine kadar hissettiğim oyunda uzayı ırklarla da karşılaşıyorsunuz. Bunlardan bazıları sebebini anlayamadığınız kadar karlı anlaşmalar yapabileceğiniz tipler, bazıları ise sizi tehdit etmeyeceklerini bekliniyor ve

sonraki dakikalarınızı diken üzerinde geçiriyor-sunuz. Bedava bir şeyler hediye edilir de onu kullanmaya çalıştığınızda hoş olmayan sürprizlerle karşılaşırsanız, size spoiler vermeme çalısan beni hatırlayıp sevgiyle anabilirlisiniz. Oyunun sistem gereksinimleri gereksiz yüksek ve ustalaşması da hayli zor. Diğer taraftan oyunun roguelike mekanikleri biraz ağır bastığından ana göreviniz olan eve dönme işini bir tarafa bırakıp yeni gezegenler keşfetme olayına kendinizi kaptırabiliyorsunuz. Neticede oyunun fiyatı hayli yüksek (100 TL) ve eğer yukarıda anladığım mekaniklerden sonra sizin oyunu karşı bir ilgi olmadıysa uzak durmanızda fayda var. Diğer okuyucularımız için ise nadiren de olsa oldukça ilginç anlar yaşayabilecekleri bir macera vadediyor bu oyun. ■ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Merak uyandıran konsept, keyifli keşif mekanikleri, ilginç diyaloglar

**EKSİ** Oyun pahalı, hikaye çok geri planda kalmış





Yapım Red Storm Dağıtım Ubisoft Tür Strateji Platform PC, PS4 Web [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

# Star Trek Bridge Crew

Uzayın derinliklerini arşınlayan Aegis'in yönetimi ne kadar zor olabilir ki?  
Meğer hiç de kolay değilmiş...

PSVR'da şöyle sürükleyici, tam teşekkürüllü bir oyun arıyorduk ki geçen ay iki tanesi birden elimize düştü. Bunlardan biri Farpoint, diğeri de Star Trek Bridge Crew oldu.

Star Trek'i yeni yayımlanan filmlerinden takip etmeyi başarmış olan bendeniz, Bridge Crew'a elbette son derece soğuk yaklaştım. Sıkı Star Trek fanatiklerini bırakın, Star Trek'ten Kaptan Kirk ve Spock dışında kimseyi bilmeyen sıradan bir insan olduğum için bu oyunu PSVR sahibi olduğum için bana göndermemiş olsalar, oynamazdım bile. Oyunda beni nelerin beklediğini az çok tahmin ediyordum; bir şekilde o kocaman gemisi, Aegis veya Enterprise'i bir şekilde yönetmem gerekecekti. Peki bunu niye PSVR ile yapacaktım ve bu bana nasıl bir zevk verecekti?



- Çabuk ekranda düşmanı göster, oyalanma!
- Tüm hafta boyun kası çalıştım, benle düzgün konuş kaptan.

İşin kötüsü, oyuna girdiğim anda devasa bir tutorial kısmı beni karşıladı. Kaptan olarak gemide nelerle ilgilenmem gerektiği, hangi tuşlara basınca neler olduğu bana uzun uzun anlatıldı, bir ara tansiyonum düştü.

Lakin kaptanıydı, dümencisiyi, mühendisiyi, taktik sorumlusuysu, herkesin koltuğuna bir kez oturduktan sonra düşüncelerim 180 derece yön değiştirdi. Oyunun tek kişilik modunda, ilk görevimi tamamladıktan sonra oyuna resmen bayıldığımı fark ettim. Olay şu ki, aslı görevinizi kaptanlık yapmak olan görevlerde, diğer üç görevi de istediğiniz zaman ele alıp size verilen işleri halletmeye çalışmaktasınız. Kaptan olarak adamlarınıza neler yapmaları gerektiğini, elinizin altındaki ekranlardaki komutları seçerek söyleyorsunuz ve onlar da otomatik olarak bu işlemleri gerçekleştiriyor. PSVR'da (PC için Oculus Rift veya HTC Vive) resmen kaptan koltuğunda oturuyor gibi bir haldesiniz ve sağınızda, solunuzda oturan adamlarınızı her zaman görüyor, tam öünüüzdeki dev pencereden de ister seniz dışarıda olan biteni gözlemliyor, ister seniz bura ya başka ekranları yansıtıyorsunuz.

Görevleri sadece kaptan rolünde görmürmek bir yere kadar mümkün zira yeri geliyor, ince yönlendirmeler yapmanız gerekiyor. Örneğin bir görevde, kurtarma operasyonu yapmanız gereken gemi o kadar kötü bir yerde kalmış durumda karşınıza çıkıyor ki ona yaklaşmak için manyetik alanları teget geçmeniz gerekiyor. Eğer dümene oturmazsanız da bu milimetrik

işlemleri yapamıyor ve gemiye zarar verecek hamlelerin otomatik olarak gerçekleşmesine göz yumuyorsunuz.

Oyunun en güzel taraflarından bir tanesi ise toplamda dört kişi, online olarak oynayıp bu görevleri gerçek kişilerle yapmak. Herkes bahsettiğim koltuklardan birine oturuyor ve biri gemiyi yönlendirirken bir diğeri silahları tazeliyor, bir başkası da geminin enerji kontrolünü yönetiyor. Kaptan da emirleri verip duruyor... Sadece bir geminin koltuğunda oturmak, sıkıcı bir hava verse de olaylar bir çeşit strateji oyununa eş değer mantıkta ilerliyor. Dolayısıyla özellikle strateji türünü sevenler bu oyunu çok sevecektir. Zaten Star Trek'le aranız iyiyse, o zaman bu oyunu es geçmeniz olası bile değil...

■ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Farklı ve sarان oynanış, online oyun olanağı, her şey PSVR'a uygun olmuş

**EKSİ** Uzay daha iyi resmedilebilirdi





Yapım Oldmustache Dağıtım Artcom FZC Tür Korku, Gerilim Platform PC Web [tr.no70game.com](http://tr.no70game.com)

# No70: Eye of Basir ★

Türk usulü korkmaya hazır mısınız?

Türkçe altıayı ve hatta Türkçe dublaj se-çenekleri oyunlarda gün geçtikte artıyor. Bunun sebebi de şüphesiz Türkiye'nin oyun sektöründe pay sahibi olmaya başlaması. Cesaretlenen Türk yapımcılar da ciddi ciddi değerli yapımlar üretmeye başladılar. Bunlardan bir tanesi inceleme konumuz No70: Eye of Basir. Bakmayın İngilizce başlığı sahip olmasına. Tamamen Türkçe içeriği ile Basir'in Gözü bizleri kendi kültürümüzden gelen korku öğeleri (ÜÇ HARFLİ LEEEER!!) ile korkutmaya çalışıyor. Ana karakterlerimiz Erhan ile Aras adında iki kardeş. Eskiden babaanneleri Saadet Hanım ile beraber 70 numaralı eski evde yaşırlarmış. Lakin bir bakmışınız koltuk yer değiştirmiş, kapının önünde kısa süreliğine bir siluet belirmiştir, ev hiç olmaması gerektiği kadar sessizliğe gömülmüştür. Ayrıca tatlı ve fedakar bir kadın olan Saadet Hanım bizim çocuklara ömründe bir defa kızmıştır: Erhan, odasındaki sandığı açmaya çalıştığı zaman, işte böyle bir garip evde büyümüştür Erhan ile Aras. Saadet Hanım vefat ettiğinden sonra ise kardeşler evden ayrılr ve kendilerini hayatın akışına kaptırırlar. Aradan yirmi sene geçer. Erhan adından söz ettiren bir arkeolog, Aras ise kreatif direktör olur. Fakat geçmişleri peşlerini bırakmaz, Erhan bir sabah uyandığında evinde bir gariplik fark eder. Yanı başında bir not vardır ve notun yazdıklarına anlam vermeye çalışıkça evi şekil değiştirmeye başlar. Erhan neler olup bittiğini çözmeye çalışır ve antik çağılardan kalma ve farklı bir dünya-ya açılan kapıların anahtarını bulur: Basir'in Gözü! Daha sonra ise ortadan kaybolur. Aras

da kardeşinden uzun bir süre haber alamayınca işin aslini öğrenmeye karar verir ve doğaüstü bir maceranın ortasında bulur kendisini. Cinler, periler özellikle Anadolu diyarlarında hep hassas bir konu olmuştur. İhansanız da inanmasanız da hepimiz temkinli yaklaşmamı-yuyuz bu konuya? Amerikan korku sineması ürkütücü ama ertesi gün hatırlamıyor bile mesela. İşin içine bizim folklorumuz girdiği zamansa içten içe bir "tırsla" kaplamıyor bu içimizi? Yapımcımız Oldmostache da o tırsmayı aynen yansıtmayı başarmış. Belki Outlast'deki gibi bizi öldürmeye çalışan şeyler yok Basir'de ama tüylerimizin diken diken olmasına yetecek bir atmosfer var. Uzaktan gelen sesler, aniden koridorda koşan bir çocuk, duvardaki resmin yer değiştirmesi ve cinler alemi olunca ister istemez soluklanarak oynuyorsunuz. Açık bir tehdit yok ama küçük adımlar atmanızı da engel olamıysunuz. Ha, bir süre sonra alışmamışsınız? Evet, ortama adapte oluyoruz fakat her daim de bir şeylerin fırlamasını bekliyoruz.

Yapım üç bölümünden oluşuyor ve bölümler arası kayıt nedense konulmamış. Durum böyle olunca bir bölüm bitmeden kapatmanız baştan başلامanıza sebep oluyor. Tamam, bölümler çok da uzun değil. Oyun ortalama altı saat gibi bir sürede bitiyor fakat checkpoint sistemi olmamış. Karşılaştığımız bulmacalar zor. Herhangi bir ipucu verilmeyen oyunda sağ - solu bolca kolaçan edip buldukularımıza bir anlam vermeye çalışır ve uygun gördüğümüz yerde kullanıyoruz. Elbette serpiştirilen dokümanlarla hikayenin arkası planı hakkında bilgi sahibi oluyoruz.

Müzikler son derece şahane. Güzel bir ambiyans yaratıyorlar. Grafikler de bu tarz bir yapıp için fena sayılmaz lakin oyuna ilk başladığında bir aksaklığa az uğradım. Oyunun çözünürlüğü veya ayarlarını (iki ayar var, düşük ve yüksek) eldediğim zaman kaplamalar kayboluyordu. Ne yaparsam yapamam geri gelmeyen kaplamalar ancak oyundan çıkıştıktan sonra düzeliyordu. Bu benim makineye has bir şey mi yoksa oyundan kaynaklı mı açıkçası bileyim - yorum çünkü başka bir makinede test etmek için zamanım olmadığından. Bir de nadir de olsa bazı nesnelerin geç geldiğini fark ettim. Şamdan bir iki saniye havada asılı kalıyor, altındaki sehpaların sonradan geliyor gibi.

No70: Eye of Basir türünün başarılı örneklerrinden. Türk ruhu taşıması en büyük artışı ve birkaç teknik kusuru ile karşılaşsam da severek ve korkarak oynadım. ■ Olca Karasoy

## KARAR

**ARTI** Tamamen Türkçe olması, tüyleri diken diken eden atmosfer

**EKSİ** Küçük grafiksel hatalar, bölümler arası kayıt olmaması



Yapım Act 3 Games Dağıtım Act 3 Games Tür Macera Platform PC Web [www.thefidelioincident.com](http://www.thefidelioincident.com)

# The Fidelio Incident ★

Pişmanlıkların, artık dönenmeyecek zamanların, ölümcül hataların ve daha güzel günler uğruna yapılan fedakarlıkların hikayesi...

“Bird Strike” vakaları, yaşanan her kazanın ders alan ve her gün biraz daha güvenli hale gelen hava taşımacılığının kanayan yarası. Modern jet yolcu uçakları söz konusu olduğunda trajik sonuçlar yarattığı nadir olsa da (U.S Airways'in Hudson kazası bir örnek) kahramanımız Stanley ve Leonore'u taşıyan Lockheed Electra gibi eski ve küçük bir uçağın bu durumla karşılaşması ölümcül sonuçlar doğurabiliyor. Evet, hikayemiz kuş sürüsüne giren uçağımızla İzlanda'nın issız bir adasına düşmemiz ile başlıyor ve inanın, bu göreceleriniz arasında en önemsiz olanı.

Aranızda klasik müzik meraklıları varsa eğer, yapının isminin Beethoven'in tek operası olan Fidelio'dan esinlendiğini hemen fark etmişlerdir. Oyunun hikayesi öyle veya böyle Fidelio ile bazı benzerliklere sahip ve tabii ki canımız, aksanına kurban olduğumuz Leonore'un adı da bu operadan gelmekte. The Fidelio Incident, Unreal Engine 4 ile tasarlanmış bir “yürüyüş simülörü” ve türün hem iyi, hem de kötü olan her türlü özelliğini bünyesinde toplamış durumda. Peki, bu ne demek?

Şu demek; oyunun üzerine kurulduğu konsept ilgi çekici, benim spoiler vermemek için birazdan dokuz takla atacağım hikayesi son derece iyi yazılmış, grafikleri hiç sevmediğim karıncalanma efektine rağmen son derece başarılı ve çevredeki her detaya dikkat edebilmenizi sağlayacak kadar da vaktiniz var. Diğer taraftan aranızda bu oynanış modelinden nefret edenler olduğunu biliyorum ve The Fidelio Incident sizi kazanmak

için hiçbir çaba göstermiyor.

Oyun belki bir yürüyüş simülörü ama neticede derin dondurucuyu andıran bir adadayız ve yapımcı da bunu düşünerek oyuna bir iki hayatı kalma ögesi eklemiş. Bu tekinsiz adada rüzgar buçak gibi kesiyor ve siz düşüş sırasında Leonore'dan ayrıldığınızdan, onu ararken bir taraftan da soğuktan donmamaya çalışırsınız. Bunun için de uçağın her yere saçılmış yanın enkazında ve size “altında ne var bunun yahu?” dedirtecek bacalarda ufak molalar vermeniz gerekiyor. Leonore'un telsizde söylediğinden anlıyoruz ki kurtarma ekibi yolda ve sadece onu değil, onun kimsenin görmemesi gereken günlüğünün parçalarını da teker teker toplamak zorundayız.

Oyunda bu notları bulduğumuzda fark ettiğiniz ilk şey İrlandalı çiftiminin muhteşem aksanı ise ikincisi de bu uzun notları okumanın oyunu çok sık kesintiye uğrattığı oluyor. Hikaye temelli bir oyunda bu notları okumadan geçmeniz çok anlamsız olacağınıza, bu sürekli “es verme” durumuna katlanmaktan başka şansınız yok, açık konuşmak gerekirse.

Çiftiniz İrlandalı demistik, geçmişten günümüze kadar parçalarını toplayıp anlamaya çalışacağınız hikaye de bu kasvetli adada olup bitenleri anlatıyor. Eğer İrlanda hakkında bir şeyler okudusunuz ve bu küçük adanın nasıl şiddetli bir çatışma geçtiği olduğunu biliyorsanız, kısa sürede bağ kurup ekranı bakacaklarınıza düşündürmeyi. The Fidelio Incident'in hikayesi, verilen -ve tutulamayan- sözlerin, sevginin, çok



sevginin, zarar verecek kadar seviyor olmanın, bir halkın bölünmüşüğünün ve fedakarlığın da operası aynı zamanda.

Toplamda 3 saat kadar süren ve hikayesi ile kendisi bir süre unutturmayacak olan bu oyunu, türü seven herkese öneriyorum. Üstelik sadece 24 TL! ■ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Akılda kalıcı hikaye, güzel grafikler, atmosferi tamamlayan sesler, uygun fiyat

**EKSİ** Notları oyunu çok sık bölüyor, herkese göre değil



# Conarium



Karla kaplı bir yerdesin. Her yer karanlık. Son hatırladığın şey ise... Hiçlik...

**C**onarium benim de hastası olduğum H.P. Lovecraft'ın, Deliliğin Dağlarında adlı eserinden esinlenmiş bir yapım. H.P. Lovecraft'ın yazdığı hikâyeleri okuyanların da iyi bileyceği üzere, yaratılan dünya bir hayli karanlıktır. Fakat bu karanlık her zaman korkunçluk anımlına gelmez. Genelde insanların farklı deneyimleri ve bir noktada delirmeye doğru ilerleyen bir anlatı söz konusudur. Birçok farklı kitaba imza atan H.P. Lovecraft bugün bile ziyadesiyle sevilen bir yazardır. Conarium isimli oyun da yazarın yarattığı dünyayı ayaklarımıza kadar getiriyor. Konu H.P. Lovecraft ile ilgili bir şeyler üretmeye gelip dayandığında, en çok önem verilmesi gereken nokta şüphesiz hikâye ve hikâyeciliktir. Konu hakkında hummalı bir işe giren Zoetrope isimli yerli ekip, tam da olması gereken bir hikâyeye

imza atmış. Senaryo gereği Frank Gilman isimli bir karakteri kontrol ediyoruz. Miskatonic Üniversitesi Antropoloji Departmanı üyesi olan karakterimiz, Dr. Faust tarafından idare edilen Upuaut araştırmasına katılıyor. Çıkılan keşfin en önemli kısmını ise insan bilincinin sınırlarını zorlayan Conarium denilen makine oluşturuyor. Oyuna başladığımız anda zaten bilincimiz yeni yeni kendine geliyor. Bu esnada Güney Kutbunda bulunan araştırma üssümüzün içerisinde gözlerimizi açıyoruz. Hafızamızdaysa hiçbir şey yok. Meğerse neler olmuş neler. O kadarını da oynayıp görün isterim zira oyun çözülmeyi bekleyen kocaman bir bulmaca. Unreal Engine 4 grafik motoru üzerinde inşa edilen yapım, kesinlikle kaliteli grafiklere sahip ki bu güne kadar çıkan birçok Lovecraft temali oyun, genelde yetersiz grafikler yüzünden olmasa gereken atmosferi veremiyordu. Nitekim Conarium tam da aradığım atmosferi solumama imkân sundu. İşkändirmaların kullanımıylaambaşka bir tat kattı. Oyunun geneli araştırma üzerine kurulu. Etrafta bolca okuyacak malzeme var. Zaten etrafı yeterince araştırmazsanız, ne olup bittiğini anlamamanız bir hayli zor olacaktır. Yani bu noktada oyuncuya çok iş düşüyor...

Ortamlar genelde karanlık teması üzerine kurulu. Oyunun hemen başında elde ettigimiz el feneri, hayatı önem taşıyan bir obje; pek tabii etraf iyice araştırmak da şart. Sadece şöyle bir bakıp

çıkmak yetmiyor çünkü Conarium içerisinde bir çok farklı bulmaca barındırıyor. Tabii tüm bu bulmacalar çözmeye çalışırken oyunun sunduğu gerilim miktarını ne yazık ki yazı ile anlatmam pek mümkün değil. Bu noktada hem seslendirmelerin, hem de müziğin kalitesinin altın çizmem gerekiyor. Gerçekten de seslendirmeler sayesinde her an diken üstündeydim. Çalan müziklerse bir yandan huzur verirken, bir yandan da bitmeyen bir endişe sarmalının içerisinde çırpmama sebep oldu.

Conarium, Lovecraft severlerin kesinlikle baş yapacakları kalitede bir yapım. Nitekim konuya vakıf olmayan oyuncular başlangıçta birazcık bocalayabilirler. Yine de okumaya ve araştırmaya meylliyseniz, kısa sürede Conarium'un etkisine kapılacaksınız demektir. Oyunun en büyük sıkıntısı, türde yabancı oyuncular için çok yavaş ilerliyor olması. Bir de daha farklı ve orijinal bulmacalar oyuna eklenseydi daha cezpedici olabilirdi... Fakat oyuna bir bütün olarak baktığımızda, kesinlikle deneyim edilmesi gereken bir yapım olduğunu söylemek istiyorum. Emeği geçen herkesin eline sağlık. ■ **Ertuğrul Süngü**

## KARAR

**ARTI** Lovecraft temasının kullanımı, atmosfer, seslendirme ve müzikler

**EKSİ** Yetersiz kalan bulmacalar, her oyuncuya hitap etmemesi





Yapım EPOS Game Studios & Clever Beans Dağıtım SIE Tür Yarış Platform PS4 Web [bit.ly/2rMLjWd](http://bit.ly/2rMLjWd)



# WipEout Omega Collection

Hızlı, daha hızlı, daha da hızlı... derken virajı alamayıp milyon dolarlık uçan yarış aracını teknolojik duvara geçirmek...

90'lı yıllarda, aranızda henüz doğmamış bile arkadaşlarınızın olduğundan eminim lakin ben o sırалarda dünyayı avcunun içine almış olan elektronik müzik ortamlarıdaydım. "Club" kültürü adı altında, ağır "tekno" müzik çalan mekanlarda manyak gibi tepinip duruyorduk. Prodigy'nin Breathe şarkısında resmen kendimizi duvarlara atmışlığımız vardı.

İşte ortam böyleyken, bu müziki eşliğinde yaşadığımız ve her anlamda o dönemin atmosferini

yansitan bir yarış oyunu, WipEout çıktı. PS One'in en önemli eserlerinden biri olan oyun进入san bir biçimde PC için de piyasaya sürüldü, herkes geleceğe ısnanıp o dönemin müziklerinde pistlerde deli danalar gibi dönüp durdu...

Yıl 2017 olduğunda ise farklı bir şey yapmadığımızı görmekteyiz zira Sony güzel bir hamle ile WipeOut 2048'i, WipeOut HD'yi ve Fury'yi bir pakette toplayıp, 4K çözünürlük ekleyip, her şeyi de 60 FPS hızı kilitleyerek efsanevi bir yarış heyecanı getirmiş durumda önmüze. Olay çok basit; önce bu oyunlardan birini seçiyorsunuz, ardından da bölümlere ayrılmış alanlarda farklı tipteki yarışlara katılıyor ve yeni gemiler kazanarak, skorları alt üst ederek ilerliyorsunuz. Farklı oyunlar bir araya geldiği için, bir oyundaki oyun modlarını diğer oyunda görülmüyor ve yeni bir oyuna geçince başka bir heyecan yaşıyorsunuz.

Farklı gemi tipleri bulunuyor oyunda lakin bunları modifiye etme olanağınız yok. Eğer daha hızlı bir gemi istiyorsanız, bunu kazanmak için yarışmaya devam etmelisiniz.

Eniçeşit pist bulunuyor tüm Omega Collection içerisinde. Bunların bazıları daha az virajlı, bazıları daha çok... Bazlarında 360 derecelik loop'lar var, bazlarında uzun atlayışlar... Bir pistte hiç silah elde edemiyorsunuz, bir başkasında cephaneden geçilmiyor... Farklı yarış tiplerine göre şekillenen pistlerin her biri el emeği göz nuru ve hızı da sonuna kadar hissettiriyorlar.

Hiç silah kullanmadığımız yarışların yanında, çoğu yarışta kendimizi savunmak ve rakiplerimizi harcamak için çeşitli silahlar bulabiliyoruz.

Bunlar pistlerdeki panellerde yer alıyor ve üstlerinden geçmek yeterli oluyor. Her gemi sadece tek bir silahı veya güçlendirici taşıyabildiği için burada stratejik bir durum ortaya çıkıyor: O son düzülükte rakiplerinizi geçmek için sakladığınız Turbo yüzünden tüm silahları kaçırıcaz misiniz, yoksa Turbo'yu saçma bir yerde kullanıp diğer silahların peşine mi düşeceksiniz... Sırf bunun hesabını yapmak bile bir heyecan getiriyor yarışlara.

Oyunun görselliği ve arka planda çalan müziki de tek kelimeyle mükemmel. Sony kolaya kaçırıp her şeyi HD formata getirmek yerine, tüm kaplamalar ve modeller üzerinde bayağı bir uğraşmış. Ve eğer oyundan tam anlamıyla bir keyif almak istiyorsanız da kesinlikle iyi bir kulaqlık kullanın; müziki sizi çok gaza getiriyor. Daha önce WipEout oynamış veya hiç bu seride buluşturmamış olun; bu yarış heyecanını kaçırın. Bir daha böylesi gelmez...

■ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Müzikler çok iyi, oynanış da çok iyi, görsellik de efsane

**EKSI** Keşke gemileri modifiye edebilseydik.



Yapım **Mojo Bones** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Hayatta kalma, Macera** Platform **PC Web** [www.impactwinter.co.uk](http://www.impactwinter.co.uk) Türkiye Dağıtımci **Aral**

# Impact Winter

Dışarısı tahmin edemeyeceğin kadar soğuk. Hayatta kalman için dostlarına güvenmelişin. Hepsiyle aranda duygusal bağ var ve kimseyi kaybetmek istemiyorsun. En azından çıkarın öyle gerektirdiği sürece...

**H**ayatta kalma oyunları, son dönemin en popüler türlerinden biri haline geldi. Malumunuza, birçok farklı atmosfer ve dünya içerisinde, eldeki materyaller ile hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bu, sonuçta hepimizin insanı ihtiyaçlarından bireisi. İş oyun olduğunda bile, karakterimizi hayatta tutmak için yapmayacağımız şey yok. Ufak bir firma tarafından geliştirilen Impact Winter, dünyaya çarpan dev bir asteroid sonrasında tüm iklimin değişmesini konu alıyor. Evet doğru bildiniz, sonsuz bir kar fırtınası tüm dünyayı kaplamış vaziyette. Böylesine amansız bir dünyada Jacob Solomon isimli bir karakteri canlandırıyoruz. Amacımız 30 gün boyunca, grubumuzla beraber hayatta kalmak.

Impact Winter'daki hikayemiz ufak bir kilise içerisinde başlıyor. Bize hayatta kalma serüvenimizde yardım eden ufak robotumuzun yeni bir sinyal almasıyla beraber hayatı dört koldan sarılıyoruz, çünkü yardımın –ancak– 30 gün içerisinde ulaşacağı söyleniyor.

Dışarının tatak dondurucu soğukunun aksine kendimize ev bellediğimiz kilisenin içi pek bir sıcak. Solomon haricinde dört kişi daha var ve hepsinden de biz sorumluyuz. Blane isimli ihtiyar, karakterimize hayatta kalmanın sırlarını öğretiyor. Christophe ise çığın bir mühendis; robota yeni güncellemeler yapmak ve ekipmanımızı güçlendirmek için de bu Christophe'un yeteneklerine muhtacız. Wendy ise topluluğun anaç tipi karakteri. Herkesin doyduğundan emin olana

kadar yemek pişiriyor. Maggie ise bulduğumuz parçaları başka parçalarla birleştirerek her şeyi tamir edebilecek birisi. İlk başlarında iş kolay gibi gözükse de günler ilerledikçe sorunlar açığa çıkıyor.

Öncelikle kilisenin içerisindeki ateşi her zaman için sıcak tutmanız gereklidir. Uzun yolculuklara çıkacaksanız bu ateşi tüm bir gün boyunca tutturacak şekilde harlamanız gerekiyor. Ayrıca her bir karakterin ne yiyeceğine ve ne içeceğine siz karar veriyorsunuz. Yani tüm deponun anahtarları sizin elinizde. Gıda ihtiyaçlarını dışarıdan sağlayabiliyorsunuz. Elde ettiğiniz materyaller ile Wendy'ye gidip daha lezzetli yemekler pişirtmek mümkün.

İş sadece bu grubu yönlendirmekle de kalmıyor. Kaldığımız kiliseyi de genişletmeli ve daha konforlu bir yer haline getirmeliyiz. Günler geçtikçe dışarının hava şartları daha da zorlu hale geliyor. Her bir karakterin kendine ait moralleri var. Bunu da yüksek tutmak şart ama eninde sonunda birilerinden vazgeçmeniz gerekebiliyor.

Kulağa biraz This War of Mine oyununu çağırırsa da duygusal yönden o kadar bağlanacağınız bir oyun yok karşımızda. Impact Winter bolca hatayla ve mekanik sıkıntıları piyasaya

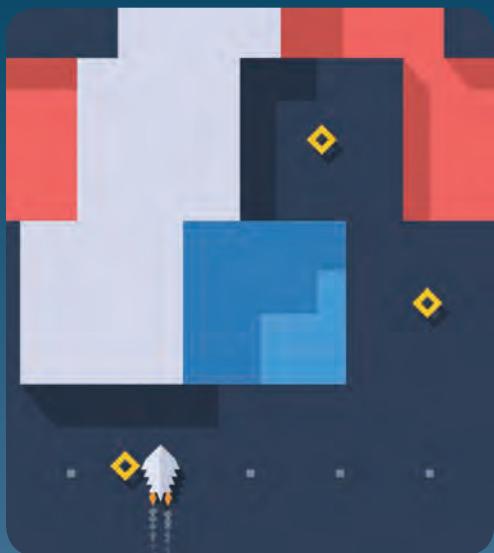
sürülübir oyun. Öyle ki, ilk güncellemesine kadar oyunculara kan kusturmuş, imleç yokluğu, karakteri klavye ile zor kontrol edebilmek ve menüde gezinirken imleç yokluğu çekmek bunlardan bazları. Oyun şu an güncellenmiş olsa da bu hataların bir çoğu, hatta ne yalan söyleyeyim büyük bir kısmı, halen devam ediyor. Geliştirici firma bu sorunların altından kalkabilirse oyun potansiyeline ulaşabilir ama bu haliyle -ilgi çekici bir atmosferi olsa da- oyuncuları kendisinden soğutması çok muhtemel. ■ **Özay Şen**

## KARAR

**ARTI** Türünün güzel bir örneği, düşük sistem gereksinimi

**EKSİ** Kontroller, hatalarla dolu, zayıf hikaye





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Flight Color ★

Renkli bir uçuş



**G**ün geçmiyor ki insanları kendisi bağılayacak bir oyun daha piyasaya sürülmemiş olsun. Metroda, otobüste veya canınız sıkıldığında başına oturup saatlerce oynayabileceğiniz bir oyun Flight Color. Elbette bu yapısını da inanılmaz basit kontrolleri ve oynanış yapısından alıyor. Küçük beyaz uçağımızı zeminin rengine uygun olan alana götürmek için sağa veya sola kaydırıyoruz. Elbette zemin

sabit kalmıyor ve yatay çizgilerden oluşan yerlerden geçerken bir anda değişiyor. Sonrasında ise yeni renk takip ederek aynı işlemi tekrar ediyorsunuz. Elbette artık her oyunun olmazsa olmazı olan karakter kişiselleştirmesi burada da mevcut. Kullandığımız uçağı veya kutucukların rengini, topladığımız altınlarla değiştirmek mümkün. Beklerken zamanı hızlı geçirmek isteyenler, durmayın. ■ **Puan: 8,0**

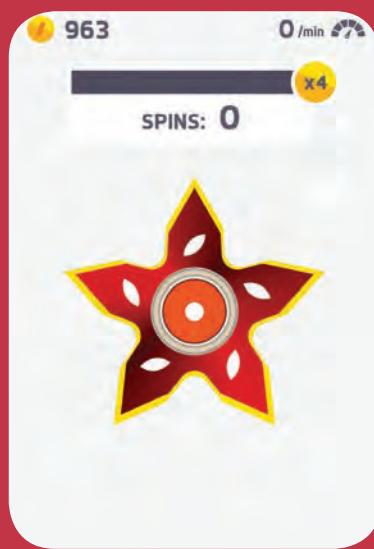


Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Fidget Spinner ★

Spinner'ımı görmek ister misin?

**B**ir anda ortaya çıkan ve yediden yetmişe herkesi etkisi altına alan Spinner çılgınlığını duymayanınız kalmamıştır sanırım. Tam bunun etinden sütünden ne zaman yararlanacaklar acaba dediğimiz bu dönemlerde, ufak bir oyun çıktı karşıma. Elbette gerçek Spinner'ların yerini tutamaz (sanırım, hiç çevirmedim) ama kendi içinde bulundurduğu Spinner geliştirmeleriyle tutkunu olacağınızı (ya da beş dakika sonra sileceğinize) eminim! Spinleyerek kazandığınız paralarla, Spinner'larınızın dönüş süresini veya hızını arttırarak dakikalarda dönmesini sağlayabilirsiniz. Bu kadarla da kalmıyor elbette, oyun içerisinde en çok ne kadar hız yaptığınızı gösteren bir de gösterge mevcut. Ayrıca en yüksek hız yapıp LEVEL etiketiley herhangi bir platformda paylaşana Kürşat bir adet oyun kodu verecekmiş! (Külliyen yalan - Kürşat)

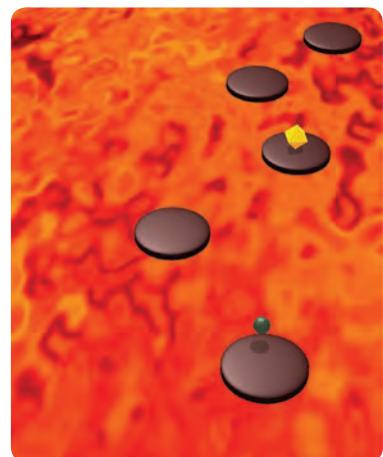
■ **Puan: 5,0**

Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Stream Jump ★

Zipla! Zipla! Ziplamayan EA'cı!

**E**ğer mobil platforma oyun yapıyorsanız başarılı olması için iki şart var, basit bir oynanışı olacak ama oyuncular sürekli kaybedecek. Ve evet, tahmin edeceğiniz üzere Stream Jump bu oyunlardan bir tanesi. Oyun içerisinde yapmanız gereken tek şey karakterimizi sırmak için ekrana bir kere basmak. Uzun süre basılı tutarsanız uzaktaki platformlara kısa süreli basıyor, veya basıp çekerseniz, yakındaki platformlara sıçriyorsunuz. Bu kadar basit bir oyun olmasına rağmen sürekli kendinizi daha iyi bir skor yapmak için uğraşır halde buluyorsunuz. Bunun yanı sıra oyun içerisinde son kaldığınız yeri bir çizgi ve "best score" yazısıyla görebilirsiniz. Menüye geldiğinizde ise bunların yanı sıra oyunu ne kadar zamandır oynadığınız, kaç tane gem topladığınız, en yüksek skorunuz v.b. şeyleri günlük ve tüm zamanlar başlıklar altında görebiliyorsunuz. Oyunun çıktığının ikinci gününde Lava Floor güncellemesi aldığı da eklemesem olmaz. Sadece arka planı değiştiriyor olmasına rağmen en azından güncel tutmaya çalışıyor diyebiliriz. Boş zamanlarınızda skor kasmak istediğiniz ve dakikaların hatta saatlerin su gibi akıp geçmesini istiyorsanız, buyurun zıplayın!

■ **Puan: 7,0**



## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Scale
2. A Word
3. Balls VS Blocks
4. Fidget Spinner
5. SUP

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Plague Inc.
3. Monument Valley 2
4. Minecraft: Pocket Edition
5. The Greedy Cave

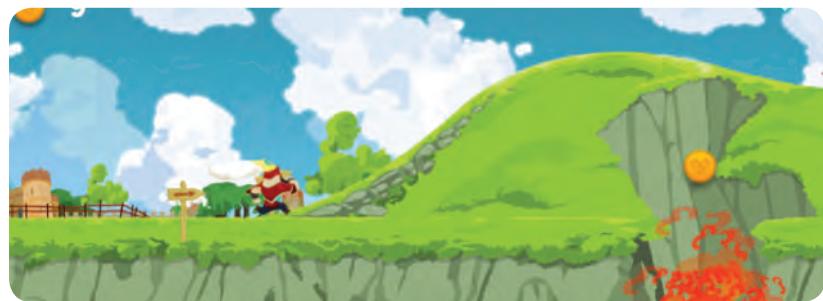


## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Fidge Spinner
2. Subway Surfers
3. Scale
4. A Word
5. Clash Royale

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. League of Stickman
2. Casualty
3. Lost Journey
4. Need for Speed Most Wanted
5. Bike Race Pro



Tür Macera Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Deliçeri

Osmanlı Tokadı!

Son dönemlerde, özellikle mobil platformlarda bir sürü Türk oyunu görmeye başladık. Deliçeri ise çıktıığı günden beri radarımıza takılmış durumdaydı. Ama hayal kırıklığına uğramadığımı söylesem yalan olur. Öncelikle oyunun haritası gerçekten devasa denebilir ancak bölümler o kadar zor ki ilkini dahi bitirmek için inanılmaz zaman harcamanız gerekiyor. Oyunda karşımıza çıkan askerleri tokatlayabildiğimiz bir saldırı var ancak bu düzgün çalışmıyor ve çoğunlukla mızrağı yediğimizle kalyoruz. Aynı şekilde, tokat tuşuna basılı tutarak atabildiğimiz saldırıyı ise bir kere bile denk getiremedim desem yeridir sanırım. Ayrıca normal tokadın animasyonu neredeyse belli dahi olmuyor. Tokat sırasında elin biraz daha büyük olması bunu çözebilir. Ayarlar kısmı da oyunda yok. Çizimleri ve müzikleri oldukça başarılı olmasına rağmen kodlama kısmında bazı sorunları olduğunu hissettiyor. Son olarak karakterimizi geliştirebildiğimiz marketten biraz söz etmek istiyorum. Orada aćabileceğiniz en uygun fiyatlı güllendirme 5000 ve her oyundan, ölümeden önce, ortalama bir oyuncunun 50 civarında altın aldığına varsayırsak 100 oyun atmanız gerekiyor. Onu da sikke değerine harcayıp tekrardan kasmanız lazım. Derken bir bölüm geçmek için bile saatlerinizi gömdüğünüz, tamamlanmamış bir oyun oluyor elimizde. Bunlar düzeltildiğinde tekrardan gözden geçiriceğim. Ama şimdilik üzülerek düşük puan vermek zorundayım. ■ Puan: 4,0



Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

# Sup

Şahlanalım o zaman!

Her ne kadar büyük konuşmamak için kendimi tutmak istersem de elimde değil sevgili okur. Bu oyun açık ara farkla mobil platformda oynadığım en bağımlılık yarıcı araba yarışı diyebilirim. Bunu sağlamak için de inanılmaz basit bir oynanış modeli tercih edilmiş. İki şeritli olan yarış pistimizde tipki atarı oyunlarında olduğu gibi sadece sağa ve sola gidebiliyoruz. Online olarak dört kişi girdiğimiz bu yarışta karşımıza bir sürü engel çıkıyor. Bu engellerden bir

şekilde sıyrıldığınızda, -ki genellikle oldukça kolay kaçınıyorsunuz- öteki araçların saldırısına maruz kalabiliyorsunuz. Kafanızda hemen canlanan o Mario Kart görüntüsünü silmek söylüyorum, silahlarla falan değil bu saldırı. Üzerine doğru aracınızı sürerek yapılıyor. Rakibi ancak vurarak savurabiliyoruz. Gerek hızlandırmaları yakalamak, gerekse rakipten kaçmak veya saldırımak için oynarken, sürekli şerit değiştirmeniz gerekiyor. Arabamızın hız, ağırlık ve benzeri özelliklerini yarıştan kazandığımız altınlarla modifiye edebiliyoruz. Bu da bizi yarışlarda daha üstün bir konuma sokuyor. Kendi arabamız dışında satın alarak kullanabileceğimiz birkaç araba daha var ve hepsinin skinlerini yine oyun içi veya dışı parayla değiştirebiliyorsunuz. Bağımlı olduğunuzu "son bir tur daha atayım!" derken fark edeceğiniz bu oyunu kesinlikle kaçırmayın! ■ Puan: 8,0



# Hearthstone

*TES: Legends ve Fable Fortune tarafından yakın markaja alınan Hearthstone cephesinde neler yaşanıyor?*

**syf.92**



**ONLINE**



# Overwatch

Türkiye Şampiyonası'nda kura heyecanı

Türkiye'nin ilk resmi Overwatch şampiyonasında kayıtlar sona erdi ve oyuncular gruplara dağıtıldı. 8 grupta mücadele edecek oyuncular Türkiye'nin en iyi Overwatch takımı olmak için ter dökecek. LEVEL'in basın sponsoru olduğu, ödül havuzu HyperX, Monster Notebook, Viewsonic, Zotac, NVIDIA ve Gpay tarafından oluşturulan

şampiyonada ünlü oyuncular ve takımların yanı sıra ilk kez turnuva heyecanı yaşayacak ekipler de yer alıyor. Ülkemizde özellikle çok sevilen yeni nesil eSpor oyunlarından Overwatch'in kitlesinin büyümesi, ilerleyen dönemde dünya çapında şampiyonlar çıkartabilmemiz adına oldukça önem taşıyor. Overwatch World Cup'ın yanı sıra Contenders

isminde yeni bir projeyi de hayata geçirmesi, gelecek dönemler için önlerinde yürüyecekleri çok fazla yol olduğunun da işaretçisi.

Türkiye Overwatch Şampiyonası'na katılan takımlar, verilecek ödüller ve daha fazla bilgiyi [www.overwatchsampionasi.com](http://www.overwatchsampionasi.com) adresinden alabilirsiniz. ■

## World of Tanks

Wargaming ile Sabaton el sıkıştı!

Metal müziği ve savaş oyunlarını seviyorsanız Sabaton'u duymamış olmanız hayal güç. Şarklarını savaş tarihi ve bu dönemlerin kahramanları üzerine nakis gibi işleyen grup, geçtiğimiz yıl çıkarttıkları The Last Stand albümleri ile de Call of Duty: WW2 dosyamızdaki "İstediğimiz bölümler" kısmına çokça ilham kaynağı olmuştu. Wargaming ve milyonlarca oyuncusu için tarihle epik müziğin birliliği öteden beri büyük önem taşıyor. World of Tanks sevenler Sabaton'a yabancı olmadığı gibi grup elemanları da oyunu çok sevdiklerini her fırسatta belirtiyorlardı. Nihayet metal müzik ve oyun dünyasının bu iki devi, güçlerini birlestirdiklerini dün geceki ödül töreninde muhteşem bir performansla duyurdular.

Sabaton'un solisti Joakim Brodén duygularını, "Yaptığımız müziğin asıl ilham kaynağı tarihin ta kendisi. Şarkılarımızda büyük

kitleleri etkileyen hikayelere yer vermeyi seviyoruz. Sabaton olarak tüm grup üyeleri birer World of Tanks oyuncusu ve şirketin

oyun dışında alanlara yaptığı atılımların bir parçası olmak harika bir duygù," sözleriyle ifade etti. ■ **Enes Özdemir**



# DOTA 2

## Senaryo modu yayınladı

Bir MOBA oyununun senaryo bazında pek de iyi işler çıkarabildiğini görmedim. Bunu deneyen ufak çaplı oyuncular olsa da hiçbiri bu konuda dikiş tutturamadı. Öte yandan MOBA piyasasının büyük balıklarından biri olan DOTA 2 de co-op tabanlı senaryo modunu oyunculara sundu. Yeni senaryo modunun adı Siltbreaker oldu. Ancak yeni moda sahip olabilmek için Battle

Pass sahibi olmanız gerekecek. Yani Vlave, oyunun senaryo modunu ücretsiz olarak sunmuyor. Daha önce de belirttiğim gibi oyunun bu modu co-op olarak oynanacak ve arkadaşlarınızla çeşitli mücadeleler içeresine girileceğiz. Oyuncular, bu moda Dark Reef 'i keşfetmeli ve her bir bölgenin keşfi oyunculara bir adet yıldız kazandırıyor. Ne kadar yıldız toplarsan ise kazandığın ödüller

aynı oranda artıyor. Üstelik zaman zaman çeşitli artifactlar kazanıyor ve bu artifactlar kuşanıldığında sergilediğiniz mücadeleye büyük katkı sağlıyor. Son olarak yayınlanan ilk içeriğin "Act I" olarak yayınlandığını yanı devamının geleceğini belirtmek istiyorum. Bakalım, Valve senaryo modunu oyuna doğru şekilde monte edebilecek mi.

■ Enes Özdemir



# Fortnite

## Nihayet erken erişime açılıyor!

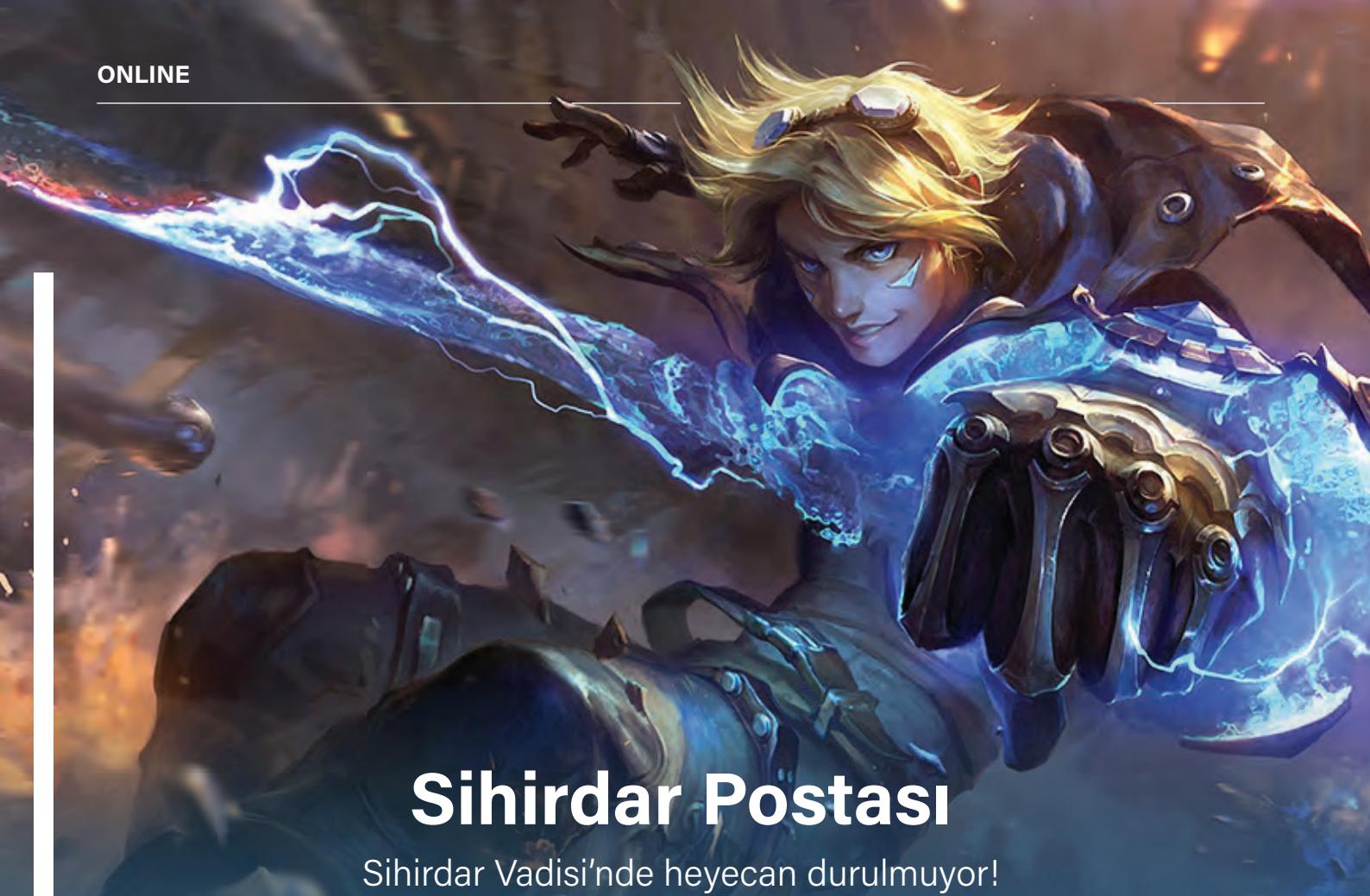
Fortnite oldukça ilginç bir oynanış yapısına sahip olan bir MMO aksiyon oyunu. PvP yerine PvE oynanışa odaklanan Fortnite'da kendimize sığınaklar oluşturacağız. Bu sığınakları çevreden topladığımız materyaller ile geliştireceğiz. Sığnağımıza pek çok ekleme yapabilecek ve stratejik noktalar oluşturabileceğiz. Daha sonra ise co-op

yapıda olan oynanış ile, sağınağımıza canavar akınlarından koruyacağız. Yani anlayacağınız, Fortnite, co-op ve PvE oynanış yapısına sahip bir tower defense oyunu olacak. Tabii ki etkileşimler savaşlar ve savaş öncesi fortu geliştirirken birçok oyun mekanığı monotonluğu önleyecek. Bir süredir yapım aşamasında olan ve

heyecanla beklediğimiz Fortnite'ın, nihayet erken erişime gireceği açıklandı. Epic Games yaptığı açıklamada Fortnite'ı 21 Temmuz tarihinde erken erişime açacağını açıkladı. Ancak erken erişime katılabilmek için en ucuzu 39.99\$ değerinde olan Founder's Pack'lerden birini almanız gerekiyor.

■ Enes Özdemir





# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Geçtiğimiz ayın sihirdarlar için oldukça verimli geçtiğini söyleyebilirim. Özellikle 7.11 güncellemesi ile birçok şampiyonda değişiklikler gerçekleşti. Bunların kimi küçük çaplı dengelemeler şeklinde gelişse de özellikle Rek'Sai üzerine önemli yenilikler dikkat çekti. 7.11 yamasının dışında ise Riot, oyuna getirilecek olan yeni rün sistemi hakkında bilgilerin açıkladığı bir videoyu yayınladı. Haydi, gelin

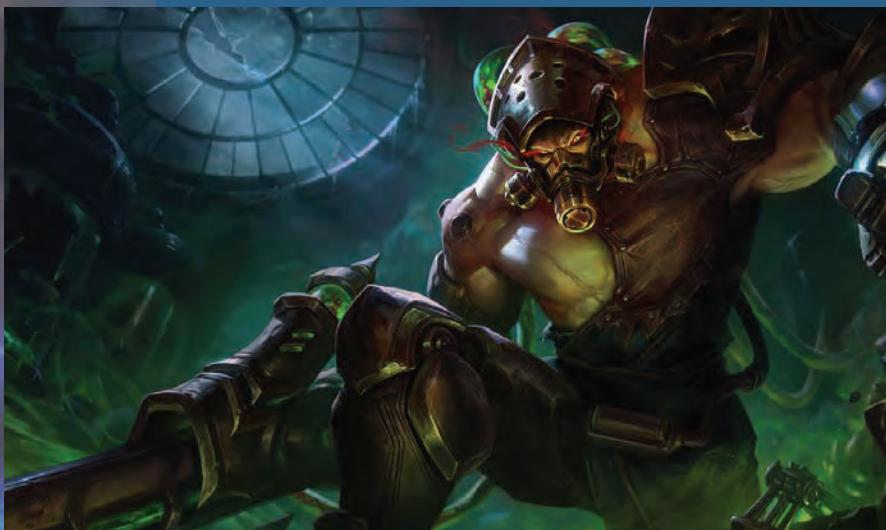
bakalım bu ay Sihirdar Vadisi'ni etkileyebilecek başka hangi gelişmeler yaşanmış?

## Yeraltındaki dehşet artık daha korkutucu

İlk çıktığı zamanlar ortalığı kasıp kavuran, ormanın altını üstüne getiren Rek'Sai daha sonra yapılan dengelemelerle seçimlerde eski popülerliğini yitirmiştir. Açıkçası bir or-

mancı olarak (Her ne kadar son zamanlarda destek rolüne ağırlık versem de) Rek'Sai benim için hala işlevsel bir şampiyondu. Koridorlar arası geçiş yeteneği baskın kabiliyetini artırıyor ve bu yer altı canavarını benim için ideal bir şampiyon haline dönüştürüyordu. Yine de ormanda yapılan ufak hatalar sonucu geriye düşmeniz, bir daha toparlanmayı güç hale getiriyordu. Riot özellikle Rek'Sai'nın avcı içgüdülerini harekete geçirdi. Artık şampiyonumuz daha hızlı öfke biriktirebiliyor. Hiddetli Isırık artık öfke artışına göre değişimden ziyade, öfke değeri maksimuma eriştiğinde iki kat fazladan vuruyor ve gerçek hasar veriyor. Taban saldırısı değeri düşse bile hasar potansiyeli açısından oldukça önemli bir durum. Bunun yanında artık sabit bir can yenileme oranına sahip olan şampiyonumuz, bekleme sürelerindeki düşüş ile artık daha hızlı tünel kazabiliyor. Tabii 7.11 yamasının tek yıldızı Rek'Sai değil. Bu yamada Malzahar ve Kindred'de de önemli değişiklerin olduğunu gördük. Malzahar'ın hızlık haşereleri artık daha yüksek hasar potansiyeli sunarken daha çabuk yok oluyorlar. Yani ani hasar için





daha etkili bir duruma geldiler. Elbette diğer yeteneklerde küçük çaplı değişikliklerle elden geçirildi. Kindred'in ise hemen hemen her yeteneği gözden geçirildi ve Madalyon'un İki Yüzü yeniden orman macerasına geri dönecek şekilde geliştirildi. Artık pasif, Kindred'in temel yeteneklerinin güçlenmesinde büyük pay sahibi.

#### **Yeni Rün Sistemi**

Riot geçtiğimiz ay yeni bir video yayınladı ve bu video beni hayli heyecanlandırdı. Videoda açıklanan bilgilere göre yepyeni bir rün sistemi geliştiriliyor ve önumüzdeki sezon öncesi dönemde bu sistemi oyunculara göstermek amaçlanıyor. Riot, yeni sistem ile aslında rünlere oyunun içine daha fazla sokmak, rünlere oynanışa daha fazla etki eden işlevsel bir özellik haline getirmek istiyor. Kabiliyet sistemi ile tek bir çatı altında birleştirilmek istenen rünlerde en önemli tercihimizin Anahtar Rün olacağı açıklandı. Konu hakkında ekstra bilgiye sahip olmadığımız için video içinde gösterilen birkaç yeni rünü ele alacağım. Garez isimli rün, birkaç saniye çatışma içinde kaldığınızda %60 saldırı hızı veriyor. Perxie ise yanınızda dolaşan küçük bir evcil hayvana size sunuyor ve bu küçük dostumuz dostlarımıza kalkan verirken, rakiplerimize hasar verebiliyor. Şifa Taşını isimli rün ise azami canınızı dolduracak bir iyileştirme yapıldığında fazladan iyileştirmeyi, kalkan olarak almanızı sağlıyor. Yeni rünler hakkında en heyecan verici haberlerden biri ise ücretsiz olacak olmaları. Böylece şampiyonlarımıza daha fazla IP ayırabileceğiz. Tabii tüm bu özelliklerin geliştirilme süresi içerisinde değiştibilecek bilgiler olduğu da belirtildi.

#### **Eşya Setleri Devrede!**

Yeni istemciye artık alışık, ama elbette hala yeni özelliklerin gelecek olması bizi

heyecanlandıran bir detay. Eski istemcinin en sevilen yanlarından biri olan eşya seti oluşturma özelliği, nihayet yeni istemcide de yer aldı. Artık istediğiniz eşya setini dilediğiniz şekilde oluşturabilecek ve oyun içinde eşyalarınıza çok daha kolay şekilde ulaşabileceksiniz. Eşya seti oluşturmak için Koleksiyon bölümünün alt sekmesi olan Eşyalar bölümüne erişebilirsiniz

#### **Nişancı Günlükleri: Vol. 2**

Geçtiğimiz ay nişancılarla ilgili ilk bilgileri sizlere vermiştim. Mevcut yamada çok daha dikkatli oynaması gereken nişancılarla yapabileceğiniz alıştırmalara ve öğrenmeniz gereken ilk temel hareketlere dechinmiştim. Bu ay daha çok şampiyon seçim ekranı üzerinde hangi nişancıları seçebileceğimize bakacağız.

Şu anda dereceli oyunlarda en çok tercih edilen şampiyonlar hızlı ve vakit kaybetmeden hasar verebilen şampiyonlardan oluşuyor. Ashe ve Sivir'i bu şampiyonların arasında gösterebiliriz. Vayne her ne kadar en çok yasaklanan ve boş bırakıldığından en çok seçilen şampiyonlardan biri olsabille, sersemletme etkilerine sahip şampiyonlara karşı oldukça güçsüz kalıyor. Takla yeteneğini yanlış noktada kullanan bir Vayne, yerine mihlandığı takdirde ölmüş olarak kabul edebiliyorsunuz. Yine de hala hasar potansiyeli en yüksek şampiyonlardan biri. Rakip Vayne seçtiğinde özellikle destek oyuncunuzun seçimi büyük önem taşıyor. Ashe ise erken oyun aşamasını iyi atlattığınızda, özellikle de Pürdikkat ile çok büyük bir hasar potansiyeline ulaşıyor. Ashe karşısında özellikle menzili yüksek ve barikatlar oluşturabilecek Caitlyn gibi bir şampiyon gerçekten de etkili olabiliyor. Eskisi gibi çekici olmasa bile hala iyi pozisyon aldığında ciddi hasarlar verebilen

Jhin de seçilebilir bir karakter. Benim son zamanlardaki favorim ise aynı zamanda oyuna eklenen son şampiyon olan Xayah. Tüyü ile oldukça önemli bir hasar miktarına sahip ve karşısında durabilmek için, sırrla yetenekleri güçlü olan şampiyonlar gerekiyor. Yine Caitlyn bu konuda işe yarıyabilir bir şampiyon olsa da Lucian veya Ezreal gibi şampiyonlar da Xayah'a karşı seçilebilir. Hatta Vayne ve Tristana da bu listeye dahil olabilir. Ancak Tristana'nın mevcut yamada biraz daha zorlanacağı açık. Elbette tüm bunların yanında oyun tarzınızı en iyi yansıtäßiniz ve en iyi oyun yaptığınız şampiyonu oynamak sadece nişancılar için değil tüm roller için geçerli bir durum.

Nişancılar, oyunların en temel saldırıp otansiyeline sahip oyuncuları ve oynaması en zor rollerden biri, tek bir hata da çalıdan atlayan bir kedicek siz avlayabilir, hiçlikten gelen bir yağmacı canınızı bir anda sıfırlayabilir. Yine de yetenekli bir nişancı özellikle kite yetenekleriyle bu can sıkıcı suikastçıların kendisini yakalamasını önleyerek uzaktan avlayabilir. Artık orta koridora dechinmenin zamanının geldiğini düşünüyorum. Bu nedenle bir sonraki ay, orta koridor şampiyonlarına eğileceğiz. Sonraki ay görüşmek üzere, sihirdarlar! ■ **Enes Özdemir**

#### **10 Yasaklı Aktif!**

Profesyonel arenalarda bir süredir 10 yasaklıması var olsa da, dereceli oyunlarda da bunu görmek birçok sihirdarın hayalidir. 10 yasaklıması özelliği artık devrede ancak bu işlem profesyonel arenalardan biraz daha farklı şekilde gerçekleşecek. Oyundaki her iki takımın yer alan her oyuncu eş zamanlı yasaklama yapabilecek. Ancak söyle küçük bir detay bulunuyor. Takımınızdaki oyuncularla aynı yasaklamayı yapamasa bile, rakip takımın yaptığı yasaklamayı, yasaklama işlemi bitene kadar göremeyeceğiniz için, rakibinize aynı yasaklamayı yapabileceksiniz. Yeni sistemin dereceli maçları nasıl etkileyeceğini ben de oldukça merak ediyorum.



# Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!

**Ayın Haberi**  
Reddit'te dönen bazı söyletlilere göre Hearthstone'a gelecek olan bir sonraki ek paketin ismi "Return of the Lich King" olacak. Death Knight da hero koltuğuna oturur mu acaba?

Merhaba sevgili dostlar, bu ay ufak bir değişikliğe giderek sizlere Lord Jaraxxus'un hikayesini kısa bir şekilde özetledik. Buna ek olarak da Wild format ve 1 Haziran'da gelen güncelleme hakkında size bir bilgilendirme yazısı yazdık. Herkese iyi okumalar!

## You face Jaraxxus, Eredar Lord of the Burning Legion!

Lord Jaraxxus güçlü bir Eredar Lordu ve Hearthstone'da Demon sınıfında yer alan bir karakterdir. World of Warcraft'ın Wrath of the Lich King isimli ek-paketinde Azeroth'un orduları, Lich King'in kalezi olarak bilinen Ice Crown Citadel'e saldıracaktır. Bu saldırı gerçekleşmeden önce

Tirion Fordring, bir turnuva düzenlemek ister. Bu turnuvanın amacı Azeroth'un en güçlü savaşçılarını seçip Ice Crown Citadel'e yapılacak olan saldırırda bu savaşçılara yer vermektir. Bu turnuva esnasında, oyundaki bir başka karakter olan Wilfred Fizzlebang gelir ve bir Doomguard çağıracağını söyler fakat Doomguard yerine Demonlar aleminin üst rütbelişinden biri olan Lord Jaraxxus'u çağırır. Çağırıldığı zebanının gücünden bir haber olan Fizzlebang, Jaraxxus'a itaat etmesini söyler. Jaraxxus buna karşılık olarak Burning Legion üyesi bir Eredar lordu ile yüzleştiğini söyleyerek tek hamlede Fizzlebang'ı öldürür. (Fizzlebang ve Jaraxxus arasında geçen diyalogların birebirini

**Nisan ayının en iyi 5 destesi**

- 1- Control Mage
- 2- Aggro Druid
- 3- Midrange Paladin
- 4- Token Shaman
- 5- Secret Mage

oyunda, Jaraxxus herosuna karşı Fizzbang kartını oynayarak duyabilirsiniz.) Bu hikâye ek olarak, Jaraxxus Hearthstone'a gelen ilk alternatif hero kartıdır. Bu kartın bir benzerini de Major-domo Executus kartı ile yerimize geçen Ragnaros'ta da görebiliriz. Eğer Jaraxxus oynamış rakibinize Sacrificial Pact kartını oynarsanız hero olmasına rağmen Jaraxxus ölüür. Jaraxxus bu ve bunun gibi birçok kart efektinden etkilenebilir. Güçlü bir oyun-sonu kartı olduğu için kendisine güncel olarak destelerde yer verilmektedir.

**Hearthstone Wild**

Geçen yılla birlikte biliyorsunuz ki Hearthstone iki ayrı formata ayrıldı, Wild ve Standart. Çıkan ek paketlerin ve adventurelerin eskiyenleri Standart formatından kaldırılarak oyun sürekli güncel tutulmaya çalışıyor. Hatta klasik kartların bazları da bu yılın başlangıcı ile Wild formatına kaldırıldı. Wild, eskilerin kaldırıldığı bir raf gibi görülse de Blizzard yılın başlangıcında Wild formatlı turnuvalara ağırlık vereceğini ve Wild formatını daha oynanabilir kılacağını söylemişti. Standart kadar popüler olmasa da Wild insanlara eskiden oynadıkları ve artık Standartta bulunmayan desteleri tekrar oynamalarını sağlıyor. Wild formatlı turnuva olan Hearthstone Wild Open ile ilgili bilgiler yakın zamanda ortaya çıkmıştı. Farklı ülkelerden 64 oyuncunun katıldığı turnuvada ön elemeler sonucu 8 kişi turnuvaya katılmaya hak kazandı. Reno ise popüler kartlar arasında yer alıyor. Umarız bu turnuva ile insanların Wild formatına olan ilgisi artar. Denge olarak Standart kadar stabil olmayan bu formatta şu an hangi desteler yükselişte gelin bir göz gezdirelim.

**Pirate Warrior**

Şu an standart formatında da ortalığı kasıp kavuran bu deste Death's Bite ile sanırım daha tehlikeli bir hal alıyor.

**Renolock ve Reno Mage**

Reno Jackson'ın Wild'e geçişyle üzlen oyuncular Wild formatında intikamlarını bir nebze de olsa alabiliyorlar gibi. Eski destelere olan özleminizi giderebileceğiniz bu formata gerekli önemi vermeyi ve Hearthstone'da hiçbir kartın mezara gitmeyeceğini unutmayın sevgili okuyucular!

**Haziran Güncellemesi**

Blizzard, oyuncuların istekte bulunduğu bazı konuları 1 Haziran'da çıkardığı bir yama ile oyuna getirdi. Bu yenilikler şöyle:

**Deste kopyalama**

Çoğu profesyonel oyuncu ve streamer'ların şikayette bulunduğu olay, desteleri kolayca kopyalayamamalarıydı. Bu konunun farkında olan Team 5, desteleri rahatça kopyalayabileceğiniz ve başka insanların paylaştırmayı olanak sağlayan bir sistem getirdi. Kopyalamak istediğiniz desteyi açtıktan sonra heroya tıklayarak "Copy" seçeneğini seçtiğinizde destenizi kopyalamış oluyorsunuz.

**Arkadaşlarla görevler**

En çok konuşulan konulardan biri olan arkadaşlarla görev yapılamaması durumu bu yama ile düzeltildi. Artık çoğu görevi arkadaşlarınızla oynayarak tamamlayabileceksiniz.

Ayrıca oyunda bulunun bazı bug'lar düzeltildi, bazı iyileştirmeler ve yenilikler getirildi. Desteye aynı kartın hem altın hem de altın olmayan versiyonları konulduğunda artık ayrı slotları değil, aynı slotları paylaşacaklar. Arena destelerini oluştururken sizde bulunan altın kartlar, isterseniz altın olmayan olarak da değiştirilebilecek. ■

**HS Türkiye Ekibi**

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kaya "KayFunk" Güzel  
Çağrı "Footpad" Öztürk  
Can "Ukio" Topsaç  
Kemal Ata "JustOn3" Koç  
[facebook.com/hsturkiyepage](http://facebook.com/hsturkiyepage)

**Ayın Destesi**

Bu ayın destesi tüm oyuncuları kanser eden Aggro Druid. Sürekli sahaya minyon sürüp onlara buff vererek rakiplerinizi bu desteyle kolayca yenebilirsiniz.

Druid Cards (15)		Cost
Name		Cost
Innervate	x 2	0
Enchanted Raven	x 2	1
Mark of the Lotus	x 2	1
Mark of Y'Shaarj	x 2	2
Power of the Wild	x 2	2
Savage Roar	x 2	3
Swipe	x 1	4
Living Mana	x 2	5
Neutral Cards (15)		Cost
Name	Cost	
Bloodsail Corsair	x 2	1
Fire Fly	x 2	1
Hungry Crab	x 2	1
Patches the Pirate	x 1	1
Golakka Crawler	x 2	2
Pantry Spider	x 2	3
Vicious Fledgling	x 2	3
Bittertide Hydra	x 2	5



# Auto SHOW

# Temmuz sayısı bayilerde



**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

**GÜNCEL:** Porsche 911 GT3, Opel Crossland X; **SÜRÜŞ İZLENİMİ:** Mercedes GLA, Kia Picanto, Ford GT, Fiat 500L, Infiniti Q50, VW Golf, Ford Ranger; **KARŞILAŞTIRMA:** Porsche ve motosiklet, Mercedes-AMG C 43 ve Audi S5, Bentley Bentayga ve Suzuki Ignis, Hyundai Ionic ve Toyota Prius, Beş kompakt SUV karşılaştırıldı; **KULLANILMIŞ OTOMOBİL:** Dacia Lodgy, **GÜVENLİK:** Anlık uykuya tehdit yaratıyor; **SERVİS:** Partikül filtresi, Kaporta mini göçük onarımı

[www.autoshow.com.tr](http://www.autoshow.com.tr)

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



\* /AutoSHOWDergi

\* /AutoShowdergi

\* /autoshowdergi

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

# ASUS ROG STRIX GTX1080 8G Gaming

GTX1080 yetmez, biraz da overclock olsun diyenler için.

syf.96



# DONANIM

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



LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Asus ROG STRIX ★ GTX1080 O8G Gaming

Bir oyuncu başka ne isteyebilir ki?

Pascal mimarisine sahip canavarlar bir süre daha hayatımızdan geçmeye devam edecek. Asus ROG STRIX GTX1080 O8G Gaming de bunlardan biri. Hemen STRIX GTX1080'ın tasarımına bakacak olursak, kart elbette yeni bir termal tasarımla birlikte geliyor ve bizlere çift yuvalı, üç fanlı bir çözüm sunuyor. Referans tasarıma kıyasla üzerine ek soğutma sistemi ve özelleştirilebilir RGB aydınlatmalı bir arka plaka yerleştirilen Asus, GPU'nun saat hızlarını da elbette yukarı çekiyor ve böylece bize referans tasarıma kıyasla daha yüksek bir performans sunuyor. Asus ROG STRIX GTX1080 O8G, kuşkusuz referans tasarıma göre daha yüksek performans veriyor. STRIX GTX1080'de 2560 CUDA çekirdeği ile 8 GB G5X, yani GDDR5X bellekler yer alıyor. Bunlar referans tasarımla eşdeğer veriler. Farklılık taban ve tavan çekirdek freksanslarında ortaya çıkıyor. Hatırlarsınız referans tasarımda, 1607 MHz taban, 1733 MHz tavan çekirdek hızları görüyorduk. STRIX GTX1080'de ise, çok daha yüksek seviyelere erişebiliyoruz. Şöyle ki, STRIX GTX1080'nin taban çekirdek frekansı 1759 MHz iken, tavan noktasında 1936 MHz'e değine erişilebiliyor. Elbette kartın standart Game mode, Silent mode ve OC mode gibi seçenekleri bulunuyor. Bunlarla performans, serinlik ve sessizlik arasında bir denge kurabiliyorsunuz. Bunu da yine ASUS GPU TweakII isimli yazılım üzerinden halledebiliyorsunuz. Güç tüketimi noktasında ise, kart boştayken 8W harciyor. Bununla referans tasarımdan 2W daha fazla güç tüketen kart, standart oyun noktasında ise referans tasarımanın 165W'lik ölçümüne 197 W'la cevap veriyor. Ha, yüksek oyun performansında en tepede ise 202W'ı gördüğümüzü söyleyelim. GPU sıcaklığı noktasına geldiğimizde de kartın serin çalıştığını söyleyebiliyoruz. Boştayken 40 – 45 derecelerde dolanış kart, oyunlarda da genellikle 50 – 60 derecelerde dolanıyor. Asus ROG STRIX GTX1080 O8G Gaming'in fiyatı ise şimdilerde 3780 TL civarında. Elbette daha uygun fiyatlı rakipleri var, ancak kartın sundukları da muazzam doğrusu; onu da söylemek lazım. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Overclock avantajı, üst düzey performans, sessiz ve serin, RGB LED aydınlatma  
**EKSİ** Geniş yapı, yüksek fiyat

90



## GALAX GeForce GTX 1050Ti EXOC ★

Yeni bir markadan yeni bir kart

Daha önce de GTX 1050Ti'ın farklı modellerini inceleme fırsatı bulmuştuk. Bunlardan biri de Zotac'ın modeli olmuştu hatırlarsınız. NVIDIA'nın GeForce 10 serisinin giriş basamağında duran 1050 ve 1050Ti, daha çok Full HD çözünürlükte iyi performans almak isteyen ve serinin üst basamaklarındaki modellere kıyasla nispeten uygun fiyatıyla tercih edilebilecek kartlar oluyor. Peki, GALAX modeli nasıl performans gösteriyor? Kartın çift fanlı tasarımını, kartın verimli şekilde soğutulmasını sağlarken, hazır yeri gelmişken kartın taban ve tavan noktası 35 ila 59 dereceler arasında dolaştığını söyleyebiliriz. Kartın teknik detaylarına baktığımızda, referans tasarıma kıyasla en büyük farkın kutusundan daha hızlı yapıya bürünmüş olarak çıkması oluyor elbette. Referans tasarımda standart saat hızı 1290 MHz, arttırılmış saat hızı ise 1392 MHz olarak bulunuyordu. Elimizdeki kartta ise standart saat hızı 1354 MHz, artırılmış saat hızı ise 1498 MHz. Böylece kartı kutusundan çıkartığınızda herhangi bir hız aşırıtma uygulamadan, referans tasarıma kıyasla daha yüksek hızlara erişebiliyor olmanız güzel haber. 4 GB bellek kapasitesinin de sahibi olan kart, 7008 MHz bellek saat hızı, 128-bit bellek arayüzüünü kullanıyor. Yine kart için tavsiye edilen güç kaynağı 300 watt değerinde. Kartın çektığı güç ise 75 watt dolaylarında. GALAX GTX 1050Ti'ı sonuç olarak değerlendirecek olursak, kabaca GTX 960 tercih etmek yerine gidip gözünüz kapalı satın alabileceğiniz bir kart olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Öte yandan farklı markaların 1050Ti modelleriyle olan performans farkı arasında ise uçurum olmadığını söylemek lazımlı. Zotac GTX 1050Ti OC'yle bir önceki arkada mücadele eden sonuçlar alan GALAX GTX 1050Ti, yine aldığımız sonuçlarla AMD tarafından Sapphire Radeon RX 470'in önünde, AMD Radeon RX 480'ın ise kuşkusuz ardında yer alıyor.ısı ve ses konusunda da rahat bir kullanım sergileyen kart, şuan piyasada 758 TL fiyatla bulunabiliyor. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Kutusundan hız aşırıtmayla çıkıyor, çift fanlı tasarım  
**EKSİ** 60fps full detay için yeterli değil, arka plaka yok

83



## Plantronics BackBeat 505

İster kablolu, ister kablosuz

**K**ablosuz kulaklıklar arasında son dönemde iyi modellerle karşılaşıyoruz. BackBeat 505'in en büyük esprisi, hem kablolu hem kablosuz olarak kullanılabilir yapıda olması. BackBeat 505, tamamı plastik gövdeye sahip bir kulaklık. Ancak kulaklığın uzamasını sağlayan kolları metal yapida. Bu kolların oldukça sağlam olduğunu bu noktada söyleyelim. Yani, kulaklıği kırılma korkusu yaşamadan rahatlıkla esnetebiliyorsunuz. Tasarım itibarıyle genç kitleye hitap eden BackBeat 505, 3 farklı renk seçenekle geliyor. Beyaz, gri ve koyu gri renklerinde olan bu modellerden, elimizde koyu gri renkli olanı bulunuyor. 40 mm'lik kulak üstü sürücülere sahip olan kulaklık, genel olarak konforlu yapıda. Ancak ondan daha konforlu modellerle karşılaşlığımızı da rahatlıkla söyleyebiliriz. Hayır, bunun sebebi ağır olması değil; aksine kulaklık oldukça hafif. Sadece 155 gram ağırlığında olan kulaklık, kulaklarınız üzerinde baskı oluşturuyor. Bunun sonucunda da uzun süreli kullanımınızda rahatsızlık yaşayabilirsiniz. 18 saatte kadar pil ömrü sunan BackBeat 505, bizim deneyimimizde de bu süreyi rahatlıkla buldu. Yani kulaklığın pil ömrüyle ilgili bir sorunu yok. BackBeat 505, ses kalitesiyle tattım edici bir performans sergiliyor. Kulaklıklar, Elektronik, Pop, Rock ve Rap türlerinde iyi çalışıyor ve hoş ses sunuyor. Burada kulaklıkların bas dengesinin de gayet yerinde olduğunun altını çizmek lazım. Ses izolasyonu konusunda ise BackBeat 505'in çok iyi olmadığını belirtelim. Herhangi bir gürültü engelleme özelliği bulunmuyor zaten kulaklıktır, ancak pasif izolasyon başarısı da pek yüksek değil. BackBeat 505, iyi bir kulaklık modeli. Kablolu ve kablosuz kullanım seçiminizi size bırakması önemliken, sahip olduğu 481 TL'lik fiyatıyla da kategorisinde iyi bir seçenek olarak öne çıkıyor. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Ses kalitesi, 18 saatlik pil ömrü, çok noktalı eşleştirme, derin bas sesler  
**EKSİ** Izolasyon eksiksliği, daha konforlu rakipleri var, NFC yok



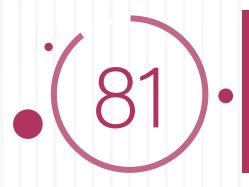
## Princeton LYNX2 Platinum

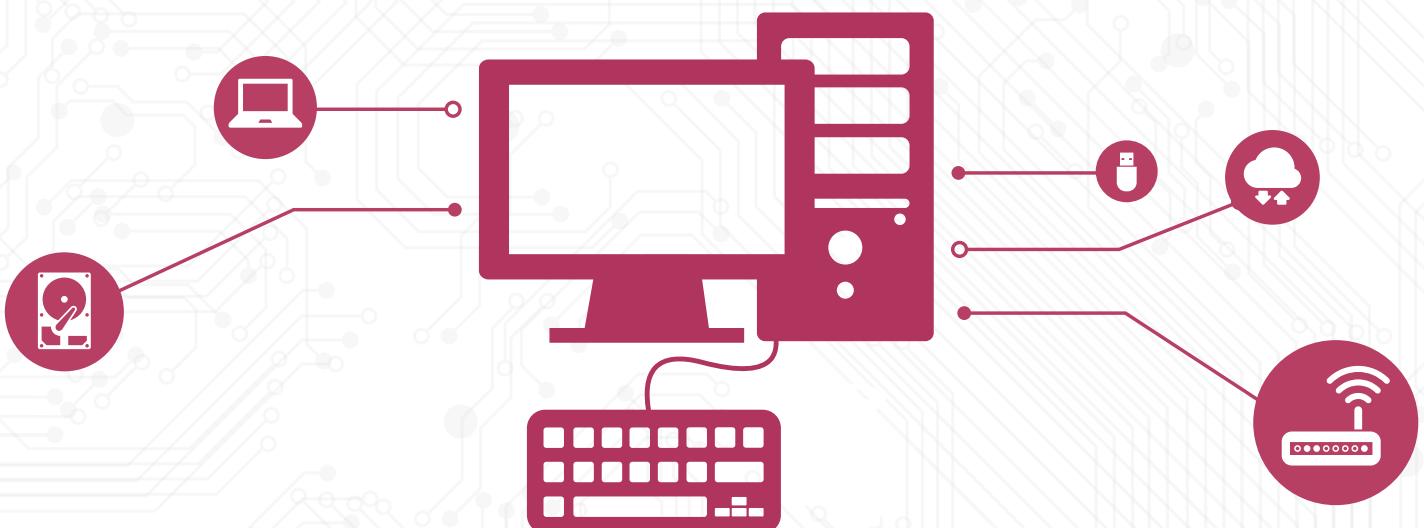
Yüksek performans ve makul fiyat

**2,5"** SSD segmentinde yer alan bu model, şirketin Platinium Lynx<sup>2</sup> serisinde yer alıyor. Seride 120 GB'tan başlayarak 2 TB'a varan kapasite seçenekleri mevcut. Eğer tercihiniz 2.5 inch değil de, 1.8 inch olacaksa, Princeton'in yine orada da 60 GB'tan 480 GB'a kadar kapasite seçenekleri bulunuyor. Elimizdeki SSD, TLC NAND flaş yonga teknolojisine sahip. Bununla birlikte SATA 3 arabirimini kullanan disk, MLC NAND yongalarla göre daha yüksek performans sağlayabiliyor. Şirketin söylediğine göre elimizdeki SSD, okuma hızıyla 560 MB/s, yazma hızıyla da 470 MB/s'i görüyor. Öncelikle elimizdeki 250 GB kapasiteli Princeton Platinium SSD disk sentetik benchmarks tabi tuttuğumuz CrystalDiskMark testinde 3 farklı senaryoda farklı kapasitelerde koşturdugumuz disk, 3 senaryoda da stabil sonuç verdi. Her sonuçta da 540 MB/s dolaylarında okuma, 280 MB/s civarında yazma performansı sergileyen diskten, yazma performansıyla 470 MB/s gibi daha yüksek hızlara erişemedik. Bu noktada Princeton SSD'yi kısaca daha önce incelediğimiz birkaç SSD ile kıyaslayacak olursak, OCZ Trion 100'den çok daha iyi performans ortaya koyduğunu söyleyebiliriz. OCZ Trion 100'den aldığımdan sonular okuma ve yazma noktalarında 390 ila 360 MB/s civarındaydı. Arada fiyat farkı bulunan 256 GB kapasiteli Samsung SSD 850 PRO ise, hem okuma hem yazma noktasında ondan daha iyi performans ortaya koyuyor. Ancak hatırlamak lazım ki, 850 Pro'da 3D V-NAND teknolojisi kullanılıyordu. Öte yandan fiyatı da elimizdekine kıyasla yüzde 50 oranı dolaylarında daha yüksek. Sonuç olarak elimizdeki Princeton Platinium SSD, sentetik ve pratik testlerde tutarlı sonuçlar ortaya koyması ve performans anlamında da yararlı olmasına iyi bir SSD oluyor. 250 GB'lık modelin fiyatı şu an 390 TL civarında. Aynı kategorideki modellerle yakın fiyatta bulunan Princeton LYNX2 Platinum SSD, biraz daha fiyat kırasa avantajını artıtabilir diye düşünüyoruz. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** Başarılı performans, tutarlı test sonuçları  
**EKSİ** Daha iyi performans veren rakipleri var





## Teknik Servis

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)  
adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

**S:** Ben yaz için PC toplamak istiyorum. Özellikleri: Anakart MSI B350 TOMAHAWK AM4, Ekran Kartı MSI GeForce GTX 1060 Gaming X 6GB, İşlemci AMD Ryzen 5 1600X, Sabit Disk WD 3.5 2TB Caviar Black Sata 3.0 7200 RPM, SSD olarak WD 500GB Blue Sata 3.0 (545MB Okuma/525MB Yazma), Kasa CoolerMaster Master Case PRO 5. RAM ve güç kaynağı olarak ne önerisiniz? Bir de sistemin eksiği veya fazlası var mı? Ali Çam



**C:** Ryzen sistem toplayarak doğru bir karar vermişsin. 6 çekirdek ve 12 işlem birimi (thread) uzun vadede kesinlikle avantajına olacak. AM4 platformu için AGESA 1.0.0.6 sürümüne sahip BIOS güncellemeleri de çıktı. Bu bağlamda sistemler yüksek frekanslı belleklerle daha uyumlu artık. Bellek olarak 3000 veya 3200 MHz frekanslı modellere bakabilirsin. Samsung'un B-Die yongalarını kullanan modüller tercih etmen faydalı olabilir. Güç kaynağı olarak da 80 Plus Bronze veya üstü sertifikalı, 500W modeller yeterli olacaktır.

**S:** Ben bilgisayar toplamayı düşünüyorum. İşlemci Ryzen 1700X, ekran kartı Asus ROG STRIX 1080, bellek Corsair Vengeance 16 GB DDR4 (2x8) 3000 MHz, anakart MSI X370 SLI Plus, soğutucu CoolerMaster Seidon 240V 240mm, kasa Corsair 400C Clear, PSU Corsair RM750X 750W 80+ Gold, hard disk Seagate Barracuda 1TB 7200 RPM, SSD Corsair 120GB Force LE, monitör ASUS 24" VG248QE 144Hz. Parçalar olarak bunlar kullanmayı düşünüyorum, sizce nasıl? Berke



**C:** Bileşen seçimin çok iyi yalnız ekran kartı ve monitör seçimi arasında bir sorun var. GTX 1080 aşırı güçlü bir ekran kartı. Bu yüzden mevcut işlemciler ile 1080p çözünürlükte darboğaz yapıyor. Bu sisteme 7700K bile koysan 1080p'de darboğaz olacak. Darboğaz ne demek? Ekran kartın, işlemci yetersiz kalacağından %100 güçte çalışmayacak. Bu yüzden monitörün ya 1440p çözünürlükü alacaksın ya da oyundarda DSR açıp ekran kartına ekstra yük bindireceksin. DSR, görüntü kalitesini artıracaktır.



**S:** MSI RX 580 GAMING X 8G 8GB ekran kartı ile AMD Ryzen 5 1600 işlemci uyumlu mudur? Bunlar için bir sistem önerebilir misiniz anakart güç kaynağı vb. dahil? Eren Gürsel

**C:** Evet, işlemci ve ekran kartı gayet uyumlu ve birbiri için yeterli. Anakart olarak B350 yonga setli modeller alınabilir. Güç kaynağı da 600W 80 Plus modellere bakılabilir.

**S:** Bilgisayarımda i3 4130 3.4 GHz işlemcim var ve i5 almaya karar verdim. Fakat hangi modeli alacağımı kesinlestiremedim. 4690 mi yoksa 4590 olanını mı almalıyım? Arada 100 TL civarı fiyat farkı var. Tabi ki oyun için alıyorum. 1150 soketli anakartım var. Mürşit Ergül

**C:** Ekran kartına bağlı olarak 4690 almanın daha mantıklı olabilir. Zira performansı daha yüksek ve bu sayede darboğaz yapma ihtiyimali daha da düşüyor.

**S:** Bir gamebook almayı düşünüyorum.

# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master CMP351	Corsair Carbide Spec-02	Aerocool P7-C1
ANAKART	MSI B250M PRO-VDH	MSI B250M Bazooka	ASUS Crosshair VI HERO
İŞLEMCİ	Intel Core i3-7100	Intel Core i5-7500	AMD Ryzen 7 1800X
İŞLEMCİ FANI	Intel (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Thermaltake Water 3.0 Ultimate 360mm
BELLEK	HyperX Fury Black 8GB 2666 MHz CL15	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	Corsair Dominator Platinum 32GB Kit 3200 MHz CL16
EKRAN KARTI	MSI Radeon RX 460 2GB	MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G	Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming 8G
SABİT DISK	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DISK 2	OCZ Trion 150 120GB	Samsung 850 EVO 250GB	Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya Dahil, 500 W	Kasaya Dahil, 650 W	Corsair RM750x 80 PLUS GOLD
MONİTÖR	ViewSonic VX2257-mhd 22" – 2ms, FreeSync	ASUS 21.5" VX228H – 1ms, 60Hz	ViewSonic 27" XG2703-GS – G-Sync, 4ms, 165 Hz
FİYAT	<b>3000 TL</b>	<b>4350 TL</b>	<b>14100 TL</b>

Aklında Monster Tulpar T7 V10.1 var ve Watch Dogs2, BF1 gibi oyunları yüksek ayarlarda veya ultrada oynayabilir miyim? Veya sizin bana o fiyatlarda (7500-8200 TL) önerdiğiniz daha iyi bilgisayarlar var mı? Altan Yusuf Sezginer

**C:** Cihazın içerisinde Kaby Lake 7700HQ işlemci ve GTX 1060 ekran kartı var. Bu bağlamda üzerindeki 1920x1080 çözünürlüklü panel ile güncel oyunları rahatlıkla yüksek ayarlarda oynatabilir. Öte yandan şahsi bir tercih olarak 17.3" oyuncu dizüstü bilgisayarına pek sıkak bakmıyorum zira boyutları büyük oluyor ve ağır oluyorlar. 15.6" modellere bakmada fayda var. Alternatif olarak GTX 1070 ekran kartlı MSI GT62VR 7RE modeline bakmada fayda var.

**S:** Yakın zamanda Samsung CFG70 monitör aldım. Ekran kartım Gigabyte GTX970 ve en son sürücü yüklenmiş. Sorun şu ki monitörü 144 Hz'e alduğumda masaüstü ekranında "flickering" denilen renk oynamaları oluyor. Ama 120 Hz'e



indirdiğimde herhangi bir sorun yok. NVIDIA denetim masasına girdiğimde maksimum ekran yenileme hızı 120 olarak görünüyor. Monitör ile birlikte gelen Display Port kablosunu kullanarak bağlandığı yaptım. Bu şartlar altında 144 Hz kullanamam mı yoksa bir şeyleri eksik mi yaptım. Mehmet Mol

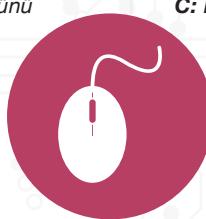
**C:** Öncelikle işletim sisteminizin Windows 10 sürüm 1703 olduğundan emin olun zira ekran kartı sürücülerini artık Windows 10 için optimize ediliyor. Sonrasında yüklü sürücüyü DDU ile Güvenli Mod altında kaldırın. Bir sonraki adımda son sürücüyü temiz kılınır. Sonur devam ederse başka bir DisplayPort kablosu ve başka bir port ile deneyin. Son olarak monitörün güç bağlantısını söküp 5 dakika bekledikten sonra geri takip deneyin. Bütün bu işlemlere rağmen sorun çözülmemişse monitörü bir de Onboard ekran kartınızla 144 Hz'de çalıştırın. Eğer yine bozulma devam ediyorsa ürünü garantiye gönderin.

**S:** GTX1060 3GB almak istiyorum. Bütçem biraz kısıtlı 1080p oyun oynayacağım, sizce günümüz oyuncuları için 3 GB yeterli

midir? Forum sitelerinde yetmez, anlık düşüşler yaşanır, dokular ve kaplamlar geç yüklenir vs. diyenler var. Bir de yeterli gelir diyenler var. Siz ne düşünüyorsunuz? RX480 4-8GB ya da GTX1060 6GB modellerine bütçem yetmiyor. Volkan Deniz Sancar

**C:** 1080p çözünürlük için 3 GB ekran kartı belleği yeterli. 2 GB belleği olan birçok ekran kartı dahi 1080p için yeterli oluyor. 1440p'ye çıktığınızda ise 4 GB ve üstü ekran kartı belleği şart.

**S:** H81 Plus anakartın üzerinde i5-4690K işlemci, HyperX 8x2 RAM ve GTX 750 Ti STRIX OC ekran kartına sahibim. 1-2 ay içerisinde GTX 1050 Ti ekran kartı almayı düşünüyorum. Bu ekran kartının bana herhangi bir faydası olur mu ya da sistemimi zorlar mı? Battlefield 1, CS:GO, Rainbow Six Siege gibi oyollar oynuyorum. Herhangi bir kasma donma sorunu yaşar mıymış? Hakan Ongun



**C:** Bileşenleriniz GTX 1050 Ti için fazla-sıyla yeterli. Herhangi bir darboğaz sorunu yaşamazsınız. GTX 1050 Ti ile Battlefield 1 ve Rainbow Six Siege'i 1080p çözünürlükte Ultra olmasa da yüksek ayarda oynayabilebilirsiniz. CS:GO'yu ise en yüksek ayarda oynarsınız.

10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

89  
TL

# LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



**ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM**  
**KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI\***



0 (212) 478 03 00



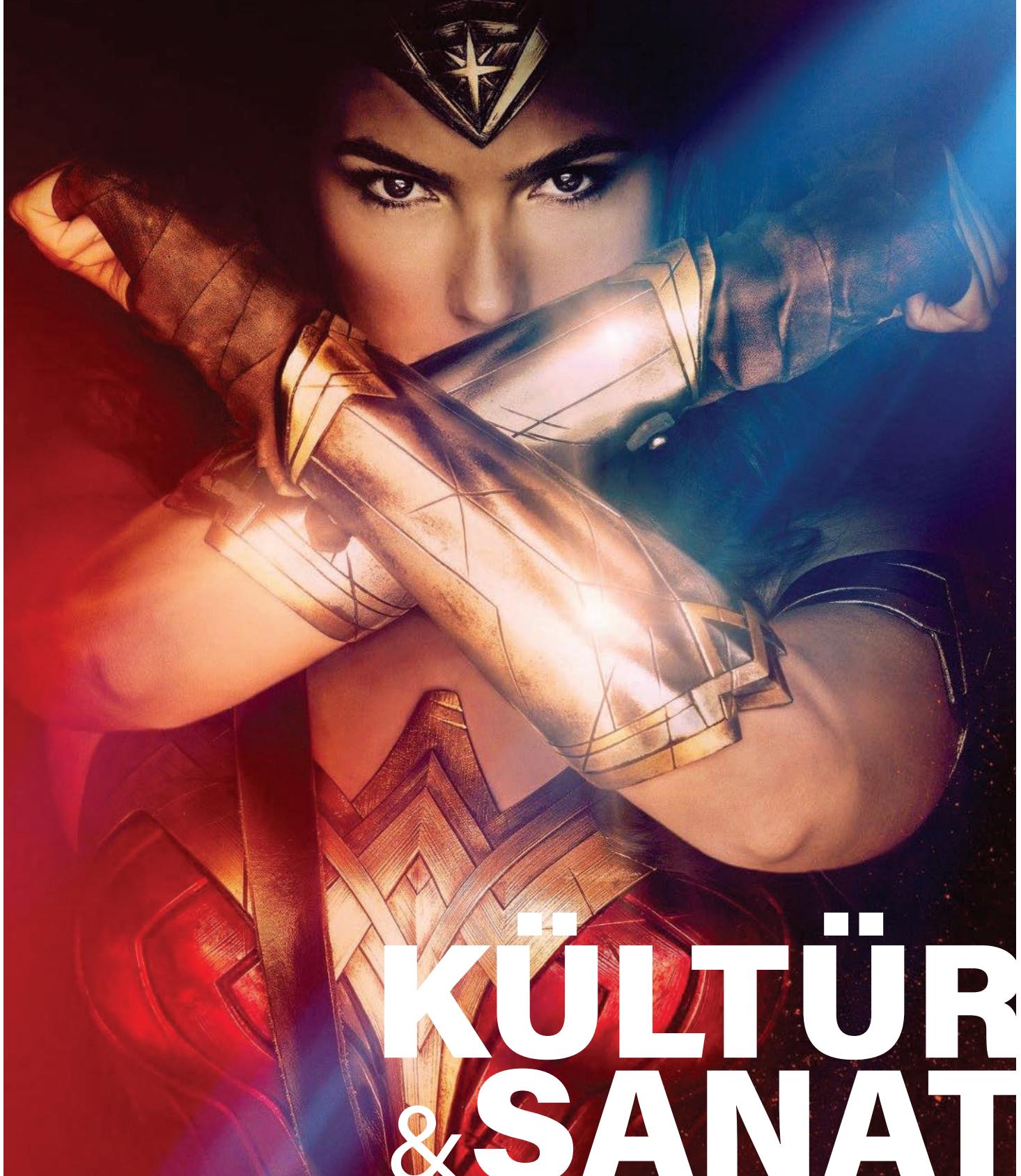
abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ



# KÜLTÜR & SANAT

## *Wonder Woman*

*Beton ve demirin uygurlığında bir  
Amazon Prensesi.*



## Judas Priest Nostradamus

Her ay yeniliklerden bahsediyorum fakat geçmişte çıkan güzel albümlerden de bahsetmemiz lazım düşünücsüle açtım bu yazımı. O nedenle bir değişiklik yapıp, bundan sonra her ay geçmişin en iyilerinden bir albüm seçip sizlere yazacağım. Bu noktadaki ilk albümümüz ülkemizi de albüm turunda ziyaret eden Judas Priest'in Nostradamus albümü. JP çizgisinin dışına taşmayan, öte yandan da bize çok ayrı bir tatta fantastik içerik sunan bir albüm. İllerleyen yaşıları itibarıyla albümün yavaşlığı söylentileri bolca dolaştı o zamanlar. Bu ritm düşüşü bile Judas Priest hissinin kaybolmasına olanak vermemiş, daha ilk dinlemenizde iliklerinize kadar Heavy Metal'e dolabiliyorsunuz. Zaten söz konusu JP olunca Rob Halford gibi bir ulvi sesi es geçmek imkansız. Bir dönem Iced Earth vokallığı yapan Tim Owens'in da vokallığını yaptığı Judas Priest'te her zaman Halford ağırlığı ile öne çıktı. Bulabilirseniz konser DVD'sini izlemeniz, hatta bunu bir Pazar öğleden sonrası yapıp bütün haftanın yorgunluğunu atmanız size muazzam bir keyif verecektir. ■ İlker Karaş



## Erik Ekhholm Uprising

Bazen kafamız içinde söz barındırınca şarkılar dinlemekten yorulur. Misal ben genelde bu satırları yazarken ya klasik müzik açarım, ya "easy listening" denen tarzda şarkılar. Bazen uykuya öncesi de iyi gider bu tip şarkılar. Az sonra bahsedeceğim Erik Ekhholm da içinde söz barındırmayan, ama sizi duygusal anlamda Kaf Dağı'nın tepesine çıkartıp oradan manzarayı seyrettiren yapımlara imza atıyor. Türk olarak Senfonik Metal / Epic Metal / Elektronik ve Ensemble etiketleri ile işaretlenen, filmlerin ya da dizilerin en dramatik sahnelerinde arkadan gelen o hüzünlü, alıp götürün ya da aksiyon dolu müzikleri hazırlayan Erik Ekhholm'un Uprising albümü de bize gün içinde kendi filmimizin kahramanı gibi hissettirecek şarkıların muhteşem birleşiminden oluşuyor. Nerede başlayıp nerede bittiğini kesinlikle fark edemeyeceğiniz, sizi bir filmin en önemli sahnesinde karar vermeye ya da aksiyon almaya ramak kalmış gibi hissettirecek albüm, sizleri bekleyen sıcak yaz günlerinde ferah ferah dinlenmenizi, kafanızı boşaltmanızı sağlayacak cinsten bir materyal.

■ İlker Karaş



## Wonder Woman

Über kahraman filmlerinden müthiş derecede hoşnut olan biri değilimdir. Abartılı ve sulu esprilere ise hiç tahammül edemem. Wonder Woman için sinemaya herhangi bir beklenmedi olmadan gittim. Captain America'nın World War konseptindeki yerini de beğenmiş biriyim. Film başladı, konu döndü dolaştı Türklerle geldi (niye böyle...) oradan Nazi Almanyası'na gitti. Bi şekilde ilerledi, çatışmalara, savaş sahnelerine geçti. Wonder Woman'ımızın çığırınca aksiyon dolu sahnelerini gördük. Hafif eğlenceli, öte yandan hafif komikliklerle film bitti. Durdum ve yanındaki arkadaşlara "ya biz ne izledik? Niye izledik? Neden izledik?" diye söylemeye başladım. Çizgi romanlarını okumamış biri olarak, karakteri gerçek dünya ve tarih ile eşleştirme çalışırken sürekli ama sürekli bir memnuniyetsizlik hakimdi bünyeme. Captain America izlerken böyle olmamıştim. Aşrı beğenmiştim hatta. Niye Wonder Woman çok salaş, eğreti durmuş Dünya Savaşı kurgusu üzerinde. Olmamış. İstediğiniz kadar iyi grafik, efekt, ses, hatta hatun koyun(!), tutmayıncı göz tutmuyor işte. ■ İlker Karaş



Jessica Lahey

## Hata Yapmama İzin Ver

MUTLU ÇOCUKLAR  
YETİŞTİRMEK İSTEYEN  
ANNE BABALARA REHBER



### Valerian

Dünyaca ünlü Fransız yönetmen Luc Besson tarafından yönetilen ve 27 Temmuz tarihinde ülkemizde sinema severler ile buluşacak olan film, yılın en fazla beklenen beyazperde olaylarından biri. Valerian (Dane DeHaan) ve Laureline (Cara Delavingne), tüm evrenin düzenini sağlayan insan gezegeni hükümeti için çalışan özel ajanlardır. Kumandanlarının (Clive Owen) emri doğrultusunda, Valerian ve Laureline, evrenin her köşesinden binlerce farklı türe ev sahipliği yapan, nefes kesici güzellikteki gökada metropolü Alpha'ya görevde giderler. Alpha'nın 17 milyonluk kadim halkı, evreni iyileştirmek için tüm yeteneklerini, kaynaklarını ve teknolojilerini ortaya koymuşlardır. Fakat ne yazık ki, Alpha'daki herkes aynı amaca hizmet etmiyor durumda ve bir takım görünmeyen güçler korkunç bir tehlkeyi üzerlerine salmak üzere iş başındadır. Senaryo yazarı ve yönetmen Luc Besson, Pierre Christin'in kült çizgi roman serisi Valerian ve Lauraline'i, ikonik bir kaynak olarak alıp; çağdaş ve benzersiz bir bilimkurgu efsanesine dönüştürüyor. ■



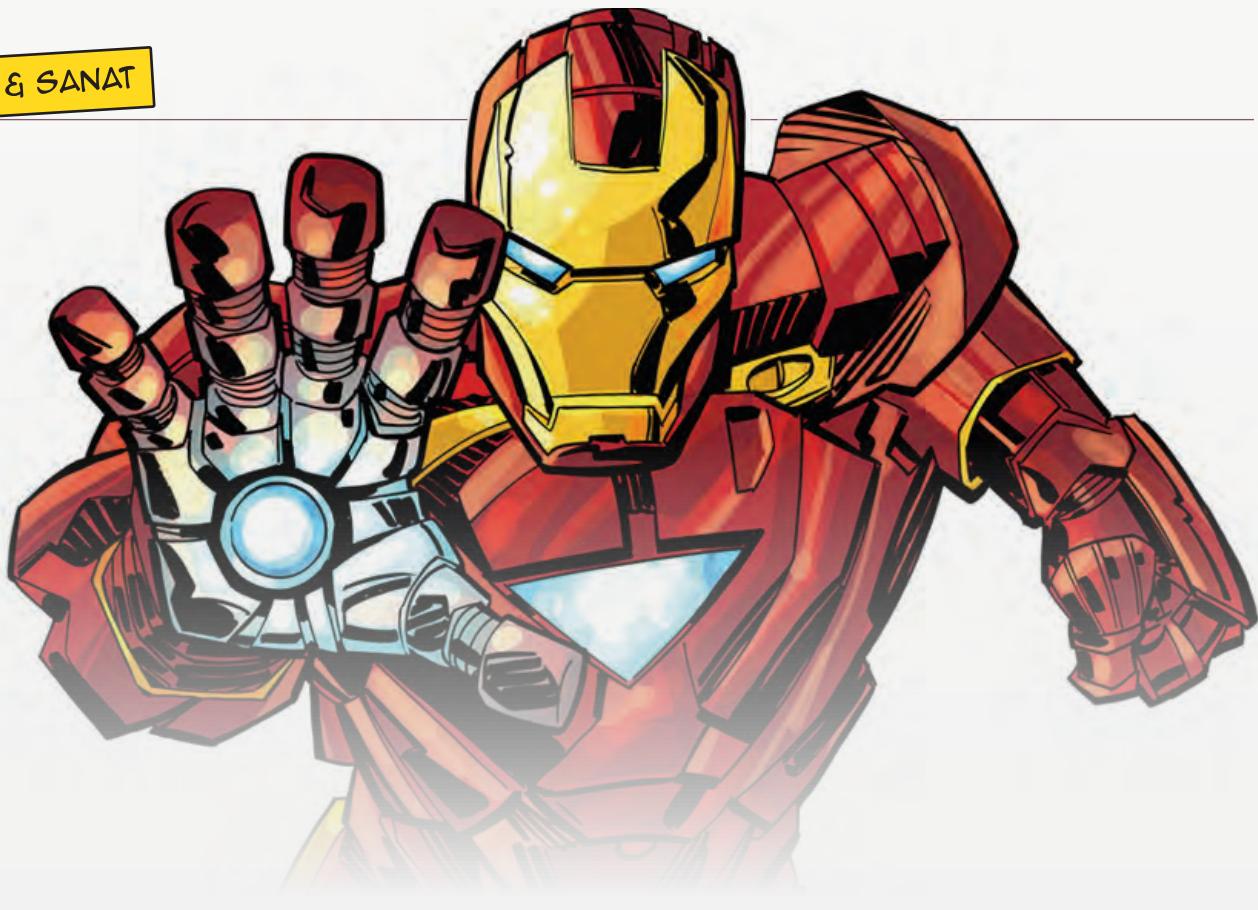
### İstanbul'un Gizli Saklısı

Bir şehri tanımak için ya tarihin sayfalarını karıştırmak ya da tur rehberi almak gereklidir. Fakat bu rehberler de bir yere kadar size yardımcı olur. Esnafı, mahalleliyi dinlemediğiniz sürece gerçekten oranın tarihini öğrenememelisiniz. İstanbul'un Gizli Saklısı da bizlere bu bilinmeyeni anlatmayı hedefliyor. Ziyaret yeri haline gelen bir at mezarı, Mustafa Kemal Atatürk'ün vefatını önceden haber veren bir hali, Mekke'deki Hacer-ül Esved'den parçalar, Hz. Muhammed'in maalesef ütlenen hırkası, Osmanlı İmparatorluğu'nu kurtaran bir avuç kül, on iki mezarı olan evliyanın deniz fenerindeki mezarı, Topkapı Sarayı'ndaki spor müsabakalarının hatirasına dikiilen lahana heykeli, Tenten'in "Kırık Kulak" macerasında boy gösteren silah tüccarı Basil Zaharoff'un izleri, sinagogu mekân tutmuş muhtesem bir kahvehane, bilinmeyen Art Nouveau örnekleri, depremlere karşı tedbirli bir cami, Drakula'nın İstanbul'daki kafası, Ayasofya'daki Viking graffitileri. İstanbul'u iyi tanıdıklarını zannedenler veya şehrin öteki yüzünü keşfetmeyi arzulayanlar için vazgeçilmez bir rehber. ■ İlker Karaş



### Hata Yapmama İzin Ver

The New York Times'in en popüler köşe yazarlarından olan Jessica Lahey aynı zamanda bir eğitimci ve konuşmacı. Bu kitabı, çocukların başarılı ve daha önemli mutlu olmaları için neler yapıp neler yapılmaması gerektiği konusunda anne babalar için rehber niteliğinde bir eser. Çocuk parkında sürekli evladının peşinde koşturulan, çocuğunun evde unuttuğu ödevini hemen okula yetiştiren yahut üniversitede tercihlerinde yavrusunu yönlendiren anne babalar, elbette bunları onların iyiliğini düşünerek yaparlar. Ancak çocukların hata yapmalarına müsaade etmedikleri ve sürekli güvenli bir ortamda korumaya çalışıkları için onların gerçek hayatın zorluklarına hazırlanmalarını da engellemiş olurlar. Jessica Lahey'e göre, ebeveynler çocukların hayatından başarısızlığı çıkarmaya ve her konuda onları kontrol etmeye çalışıkça, çocuklar kendilerini güçsüz, beceriksiz, güvenilmeye layık olmayan ve tamamıyla bağımlı hissederler. Lahey'in iddiasına göre bu çocuklar gerçek dünyada, bedeli daha ağır olan başarısızlıklar karşısında hazırlıksızdır. ■



## Çizgi Dünyalar

Tony Stark belki çok zengin, belki çok karizmatik, belki de çok çapkın... Fakat bunlardan daha gerçek olan, onun Demir Adam olması!

Nereden geldi Iron Man, Demir Adam bir anda aklıma? Elbette ki Spider-Man: Homecoming'in içler acısı posterini görünce... Fragmanlar fena sayılmasa da poster kötü. Posteri kötü yapan da Iron Man'ın saçma sapan bir şekilde yer almazı. Acaba yapımcılar Örümcek-Adam'ı yeterli bulmadı da Robert Downey Jr ile ilgiliyi artırmayı mı düşünüyorlar? Neyse, konumuz bu değil. Konumuz Iron Man'ın tam kendisi ve ülkemizde yayımlanan çizgi-romanları. Tales of Suspense adı altında, 1963 yılında ilk defa okurlarla buluşan Iron Man, o vakitlerde elbette ki şimdiki teknolojik formunda değildi; bayağı kömür sobası kıvamında bir karakterdi. Yıllar içerisinde kırmızı-sarı rengini yakalayıp daha bir insana benzeyen Iron Man, ülkemizde de ilk olarak Alfa Yayınlarının siyah beyaz çizgi-romanlarıyla tanıtıldı. (Bu sayırlara sahip olanlar en az 35 yaşında olmalı.) Ülkemizde çizgi-roman kültürünün son yıllarda müthiş bir ivme kazanmasıyla yayılmaya başlayan yeni seri ise Arka Bahçe Yayıncılık imzası

taşıyor ve bu seriyi Türkiye'ye getirdikleri için onlara bir teşekkür borçluyuz...

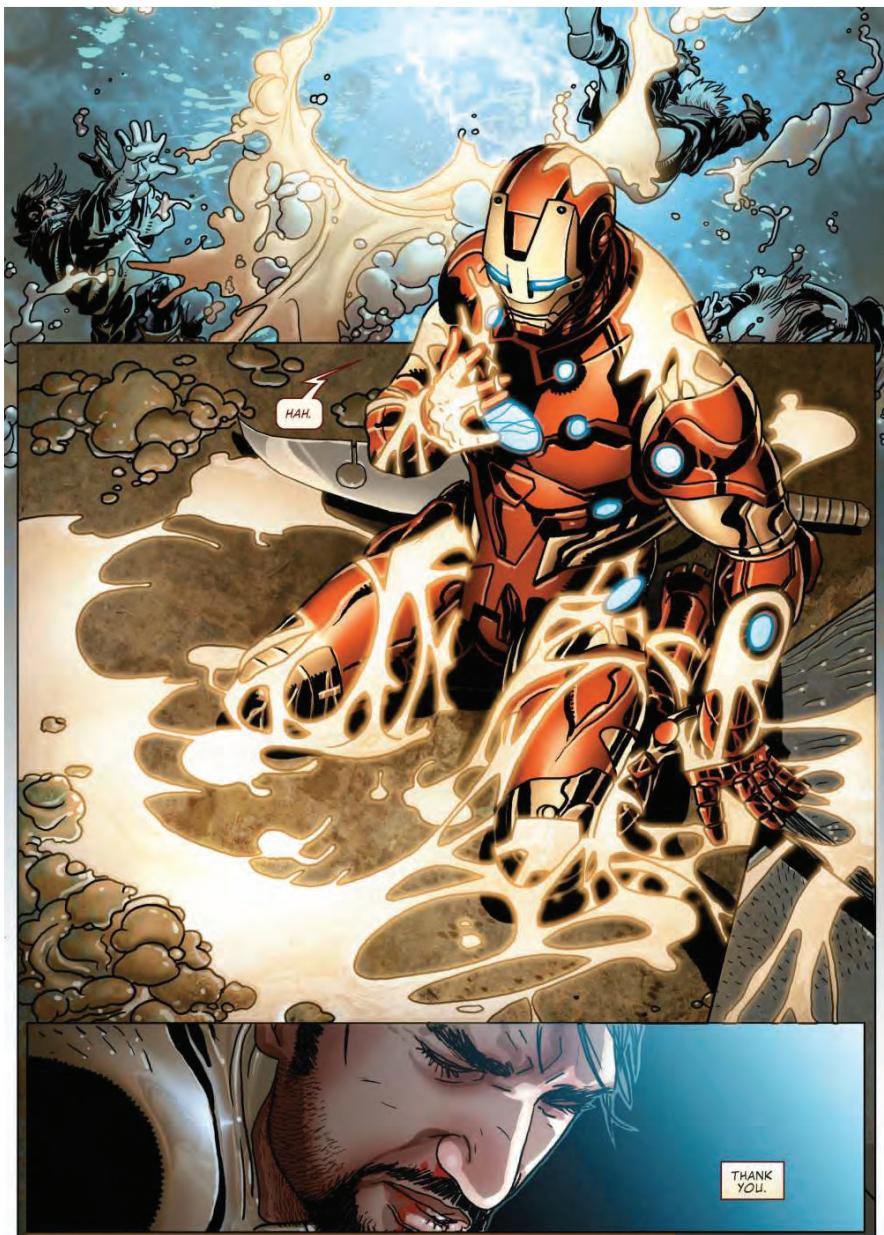
### Yenilmez Demir Adam!

Matt Fraction'ın yazdığı, Salvador Larroca'nın çizimlerini üstlendiği seri, yedi sayılık bir eser olarak Türkiye'de satışta. Vaktinde Eisner ödülünü de kapan seri, bu ödülü sonuna kadar hak ediyor zira hikaye ve anlatım gerçekten çok iyi. Biraz durağan ve sıradan başlıyor olaylar. Tony Stark bildiğiniz Tony Stark ve Iron Man olarak düşmanlarıyla baş etmek üzere yine çeşitli olaylara bulaşıyor. Kısa sürede ise olaylar acayıp bir hale geliyor, Tony Stark o ihtişamını kaybediyor ve bir başka güç yükselişe geçiyor. Bu sırada Tony Stark'ın en yakınlarından biri, Virginia "Pepper" Potts, Mark 1616 adındaki bir kurtarma kostümünün sahibi oluyor. Iron Man nasıl savaş odaklı bir kostümse, Mark 1616 iyilik yapmaya odaklı bir robot-kostüm olarak çizgi-romanda yerini alıyor. Spoiler vermemek adına çok fazla detaya giremiyorum ama bu çizgi-romani güzel

### Ayronusu Men!

Bir ara anime dünyasında Marvel ile ortaklaşa bir çalışma gerçekleşti ve çeşitli Marvel kahramanları, Wolverine, Blade, X-Men vb. anime serileri şeklinde Japonya'da gösterime girdi. Bunların arasında Iron Man de vardı. 2010 yılında yayımlanan 12 bölümük seri için iyi demek pek mümkün değil lakin Iron Man'ın Japonca bağıriç çağrısını izlemek, bol bol duraksayan sahne görmek isterseniz bu seriyi bir yerlerden bulabilirsiniz. , Iron Man anime serisinin yanında, Rise of Technovore adında bir Iron Man anime filmi de yayımlandı. Bu da anime serisinden haliceydi; peşinden koşup izlemeye değil ama bir yerlerde denk gelirseniz, göz atmaktan çekinmeyin.





yapan en büyük etken, sürekli sıradan savaşlar veya süper kötülerle donatılmış olmaması. Hatta birçok sayının büyük bir bölümü diyaloglar ve gerçekçi olaylarla geçiyor. Bu da seriyi fantastik bir yere değil, gerçeğe doğru çekiyor; olaylarla daha iyi bir bağ kuruyorsunuz. Hele Tony'nin başına gelenler ve o durumlardan nasıl kurtulmaya çalıştığı... Sonu bekleniyile biten dizi sahneleri gibi anlar bulunuyor çizgi-romanda.

Çizimlerden bahsetmeden olmaz... Salvador Larroca'nın pek alışılageldik bir tarzı yok ve gerçeğe daha yakın bir senaryoya çok daha uygun çizimler yapmış. Yer yer karelerin daha değişik bölümlendirmelere gitmesini istediğiniz oluyor ama var olan

şekliyle de anlatım iyi. (Gerçi bu sadece çizerin işi değil.)

Peki bu serinin ardından Iron Man' e veda mı ediyoruz? Elbette hayır. Arka Bahçe kolları sıvamış durumda ve yeni Iron Man serisini, Sil Baştan isimli ilk ciltle raflarda satışa sundu bile. Henüz bu çizgi-romani almadım ama kısa sürede siparişi vereceğim, hiç acımayacağım.

Herkese bol çizgi-romanlı günler diliyorum ve 7 Temmuz'daki Spider-Man Homecoming'e de ilk gün koşarak gideceğimi bildiriyorum. Bakalım yeni Örümcek-Adam'ımız işin altından kalkabilmiş mi... ■ Tuna Şentuna

## Iron Man filmleri

İlk Iron Man filmi 2008 yılında beyaz perdede görülmüşü hatırlarsanız. Bu filmi önemli yapansa Iron Man olması değil, Marvel filmlerinin adama döndüğünün göstergesi olmasındı. Sıradan bir süper kahraman filmi olmaktan çok öte olan Iron Man, şanını elbette Robert Downey Jr'ın müthiş oyunculuğuna da borçluyu ama senaryo da hiç de fena değildi. İkinci filmde tam olarak istenilen başarı yakalanmadı ve üçüncü film, bayağı sıradan bir noktadaydı; her ne kadar onlarca Iron Man kostümünün savaşını ekrana getirmiş olsa da. Eğer bu filmleri zamanında izlemediyseniz, üçlü bir set olarak bir yerlerden bulup bir Iron Man günü yapmanızı tavsiye ederim. Zaten ardından Iron Man' e bayılacak ve bu kahramanla ilgili çok daha fazla şeye sahip olmak isteyeceksiniz.



# Otaku-Chan!

Bu işlerde Stüdyo Ghibli'nin parmağı var

Bir-iki senedir teknolojik ve folklorik öğeleriyle **Bakemono no Ko** (The Boy and the Beast), doğaüstü hikâyesi ve rüya gibi gürselliğiyle **Kimi no Na wa** (Your Name) gibi müthiş filmler Stüdyo Ghibli'nin eksikliğini hissettmiyor; hatta genç yönetmenler, Miyazaki ve Takahata gibi ustaların yönetmenlerin yaptığı yoldan emin adımlarla ilerliyorlar. Bu yönetmenlerden biri de **Koe no Katachi**'nın (A Silent Voice) yönetmeni Naoko Yamada. K-On serisinde ve filminde yönetmenlik koltuğuna oturmuştu ama **Koe no Katachi** yönetmeninin seri devamı olmayan ilk uzun metraj animesi. Bu filmde melodramları ne kadar sevdığı ve izleyiciden duygusal tepkiler almaya ne kadar hâkim olduğu anlaşılıyor. **Koe no Katachi**'de hem mangaya oldukça sadık kalarak hem de tadından hiçbir şey kaybettirmeyip üstüne koyarak çok güzel bir film ortaya koymuş. Elbette ufak tefek senaryo eksiklikleri var ama film her türlü sizin kalbinize dokunuyor. Çıktığında **Kimi no Na wa**'nın gölgesinde kalan ama israrla isminden söz ettiren filmlerden biriydi **Koe no Katachi**. Boşuna da değil aslında... Yedi tankobonluk mangaından önceden bahsetmiştim. Kendine hemen ayrı bir kitle yaratmıştı, anime ise Batı

dünyasında da vizyona girerek hikâyeyin adını daha da duyurdu.

Belki duymuşsunuzdur, Japonya'da özellikle okullarda zorbalık çok görülüyor; bu yüzden intihar eden gençlerin haberleri de basına yansıyor. Anime tam da bu konuya parmak basıyor. Eden bulur felsefesiyle zorbanın kurbana dönüşüğü ve hayatı küstüğü bu animede vicdanını rahatlatmak isteyen başkahramanımız Ishida'nın vicdan muhasebesine hem de kendini tanıtıp olsaşmasına şahit oluyoruz.

2016'nın en iyi anime filmleri sıralamamda allame-i cihan gelse **Kimi no Na wa**'dan vazgeçmeyeceğimi bilsen de **Koe no Katachi** mesajını iyi veren, animasyon kalitesi yüksek, özellikle ön plandaki karakterlerini, izleyicisini tatmin edecek kadar iyi oluşturmış nadir filmlerden biri. Özellikle de çizimlerini naif ve animenin atmosferine çok uyumlu bulduğumu söylemeliyim, kullanılan renk tonları bile çok doğru seçilmiş.

**Kono Sekai no Katasumi ni** (In This Corner of the World) de yine aynı sene çıkışmış filmlerden biriydi. Maalesef gözümden kaçmış. Kendi açımdan büyük bir hata... İşin kötüsü bulup izlemesi de çok zor. Isao Takahata'nın **Hotaru no Haka** (Ateşböceği-

rinin Mezarı) benzeri bir anime film. Sırf bu bile ne olduğunu anlıyor asında. Günlük yaşamın telaşından ikinci Dünya Savaşı'nın cehennemine savrulan karakterlerin ayakta kalma mücadeleşini izliyoruz. Bulabildiğim tüm videolar ve trailer'lardan anladığım Ghibli tarzını işaret ediyor. Yani pastel renkler, yuvarlak hatlı karakter çizimleri ve masalsı bir anlatım.

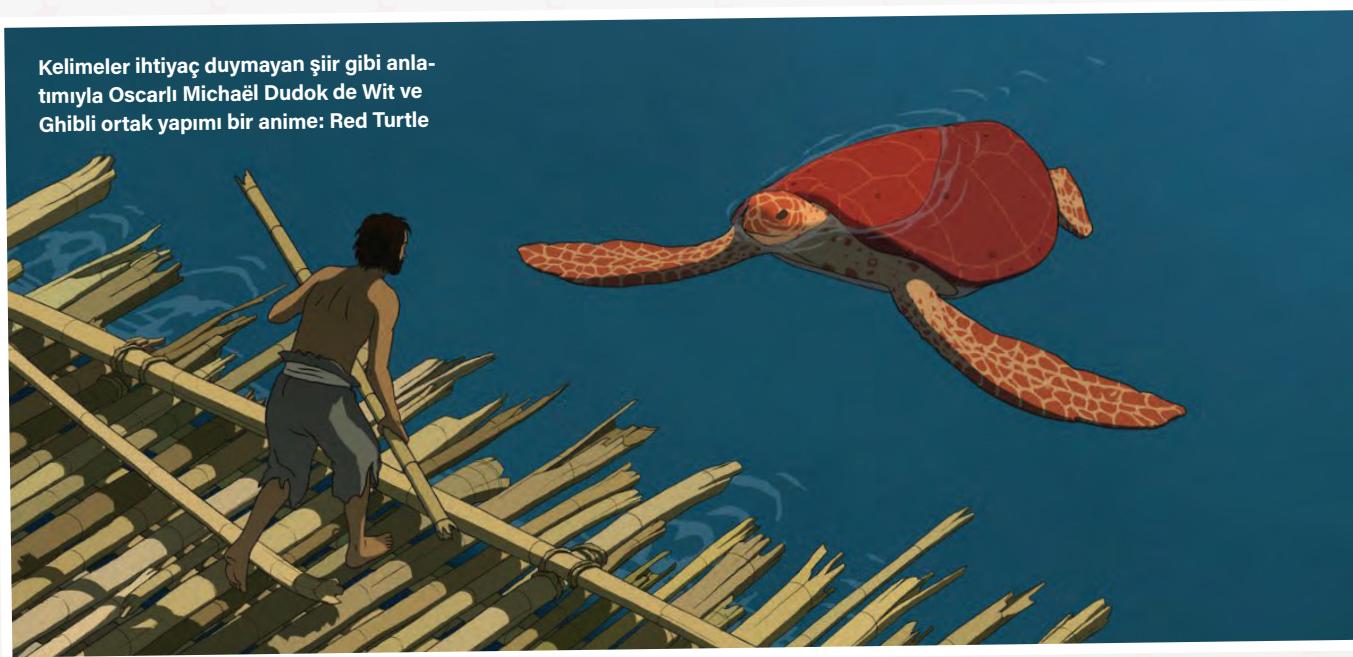
#### Ghibli'nin Devam Eden Büyübü

Şimdi diyeceksiniz ki her şeyi Stüdyo Ghibli filmleriyle karşılaştırıyorsun. Yeni yönetmenleri gürselliği ve hikâyeleriyle o kadar etkilemiş animeler yarattı, o kadar çok ilke imza attı ki, böyle benzerlikler bulmak çok doğal. Elbette tadını tam anlayıla başka kimsede bulamadığımız Mamoru Oshii, Satoshi Kon, Katsuhiro Otomo gibi önemli isimler de var. Ama anime film yapmayı bıraksa bile Stüdyo Ghibli hâlâ yaşamayı sürdürüyor. Bunun en güzel örneği de geçenlerde film festivalinde izlediğimiz bir ortak yapımdı: **Red Turtle**.

2000 yılında **Father and Doughter** kısa filmiyle Oscar kazanmış Michaël Dudok de Wit'in yönetmenliğini yaptığı, Ghibli'den de Takahata ve prodütör Suzuki'nin eşlik



Kelimeler ihtiyaç duymayan şiir gibi anlatımıyla Oscarlı Michaël Dudok de Wit ve Ghibli ortak yapımı bir anime: Red Turtle



ettiği sessiz animasyon Red Turtle tam bir görsel şölen.

Hikâyesinin Japon köklerden fazlasıyla beslendiğini düşünmemin yanında Batı karakter çizimleriyle Japon animelerini müthiş birleştirmiş bir film. Şef animatör Jean-Christophe Lie, yönetmenin etkilendiği Belçikalı karikatürist Herge'nin de, Fransız sanatçı Jean Giraud yani Moebius'un da, Miyazaki'yle Takahata'nın da tek bir filmde buluşabilmesi için çok emek sarf etmiş. Hikâye gelince Suzuki'nin yönetmen için, "Çok Doğululara has bir düşünce tarzı var," demesi boşuna değil.

Yaşadığı gemi kazasının ardından issız bir adada mahsur kalan bir adamın, isimsiz Robinson'umuzun hapsolduğu garip dünyada hem cenneti hem de cehennemi yaşamayı izliyor. Yaratılabilen en basit ve en komplike haliyle. Kelimelerin yokluğunda her mimik, her hareket farklı bir duyguya taşıyor. Bıkmadan usanmadan yaptığı sayısız salla adadan kurtulmaya çalışırken kendi Moby Dick'yle kırmızı kaplumbağaya büyük bir savaş veriyor. Ama Moby Dick'teki gibi bir savaş ya da mücadele değil bizi bekleyen... Robinson'umuzun rüyaları ve gerçekliğinin giderek içe geçmesi, kırmızı kaplumbağanın Japon kamileri gibi ortaya çıkıştı... Bu anime gerçekten de "insan" için hem cehennemî bir yalnızlığı ve umutsuzluğu hem de cenneteymiş gibi bir mutluluğu hissettiyor. Sinemada utanmasam ağlardım ya, sadece hafif bir nemle atlatabildim bu yürek isitan macerayı. Eh, Ghibli'nin yaptığı ilk TV serisi Ronia, oğul Miyazaki imzasıyla çıkmıştı. Burada hiç bahsetmemiştim. Bu sene Amerika'da gös-

terildi ve Emmy kazandı. Şahsen izlemedim. Maalesef Garo Miyazaki babasının mirasını özellikle Yerdeniz filminde çarçur edeli beri ikinci bir şans verme hissiyatı doğmuyor içimde. Ama anlaşılan Heidi gibi çocuklara iyi ahlak aşılamaya çalışan bir seri. Bahsetmeden geçmiş olmayağım.

**Kore Cephesinde İşler İlginçleşiyor**  
2016'da çıkan Zombi Ekspresi büyük ses getirmiştir sinema dünyasında ve elbette senelerdir ölmeyen zombi filmlerine inci gibi pırıl pırıl bir örnek de eklenmiştir. İkinci filmi yani animasyon olan Seoul İstasyonu'nu görünce vakit gelmiştir dedim ve art arda ikisini de izledim. Anlaşılan Kore'nin giderek popülerleşen manhwaları gibi animasyonları da Batı dünyasında ses getirecek.

**Zombi Ekspresi** filminde foy yönetimi yapan, kendi ve işi dışında kimseyi umursamayan başkarakterin Seul'den Busan'a

giden hızlı trende, diğer yolcularla birlikte verdiği hayatı kalma mücadelesini izlemiştik. Tek kızını annesine götürmek isterken hem aksiyon hem de drama dolu bir filmdi izlediğimiz. **Seul İstasyonu**'ya bu filmin bir nevi başlangıcı ama tek başına da keyifle izlenebilecek bir animasyon.

İlk film sadece trenlere ve tren istasyonlarına hapsolmuşken animasyonun serbestliğiyle bu filmde şehirdeki küçük insanların, özellikle de dışlanıp ötekileştirilenlerin başına gelenleri görüyoruz. Kolluk kuvvetlerinin ve askerlerin ne zombi, ne de vatandaş ayrıttığı bir cehenneme dönüyor Seul.

Animasyonu görünce Japon çizimlerine çok alışık olanlar elbette başta yabancılık çekebilir. Ama hem korku filmlerini hem de zombi temasını seviyorsanız, izlediğinizde pişman da olmazsınız. **Jin-Roh** benzeri karanlık bir atmosfere sahip olması bile benim için yeterliydi... ■ **Merve Çay**





# Cosplay Republic

Crossplay, Genderbend ve doğru seçimler yapmak üzerine

Cosplay konusunda en çok merak edilen detaylardan bir tanesi de crossplay'dır. Bu konuda sayılış soru yağımuruna tutulabilirsiniz, en azından cosplay ile ilgilenen biriyseniz. Daha da ilginci eğer crossplay yapan biriyseniz, "neden?" sorusunu mutlaka duyacaksınız. Sevginizden, karaktere kendinizi yakın hissettiğinizden veya dikkat çekmek için. Ucundaki "kişisel" masum amaçlarını ne olursa olsun, o "neden?" sorusundan kaçınırız yok. Olaya böyle balıklama dalınca kafalar karıştı tabii ki. Gelin sizi biraz geçmişé götüreyim.

Cosplay konusunun 1940'lı yıllara kadar dayandığını biliyoruz. Hatta birkaç tık daha geriye gitsek, çok da abartmış olmayız. O zamanlarda işler, günümüzdeki kadar kolay değil tabii ki. Rengarenk boyalar, isitıcılar,

şekillendiriciler veya EVA süngerler falan hak getire. Şimdi cosplayer'lara bakıyorum da gerçekten mükemmel işler çıkartıyorlar. Sanki karakterleri yaşıyorlar ve bu, takip edenler için gurur verici bir gelişme. Birkaç ay önceki yazımda cosplay'in bir hobi olduğunu ve yansıtlığımız karakterin hangi cinsiyette olduğu önemli değil diye belirtmiştim. İşte bu kısımda işin cinsiyet tarafına odaklıyoruz. Hemen kaşları kaldırımayın, crossplay'in dünyası biraz daha aksiyon doludur.

Crossplay, bir erkeğin kadın, bir kadının da erkek bir karakterin kostümünü giyme durumudur. Kostüm konusunu cosplay ile aynı paralelde tutarsanız, olayı daha rahat kavrayacaksınız. Yani cosplayer arkadaşımız, kadınsa ve erkek bir karakterin kostümünü giyerek onun rolüne bürünmüşse; crossplay

yapmış oluyor. Aynı durum tam tersi erkeğin de kadın karaktere bürünmesi için geçerli. Kimi zaman ortaya oldukça komik görüntüler çıkabiliyor ancak ne demistik; cosplay bir hobi. Kimin, nasıl o kostümü giydiği hiçbirimizi ilgilendirmiyor. Tabii işin içerisinde profesyonel yaklaşım girerse, o zaman konu biraz daha farklı boyutlara ulaşabiliyor. Kişi olarak crossplay konusunu hiç deneyemedim, aslında "denemeyi denedim" desem daha doğru olacak. Erkek karakterleri canlandırmak için bir kadının çok iyi makyaj yapması gerekiyor. Özellikle Asya kültüründeki erkek karakterler, kadınların canlandırması daha kolaydır. Hatta tersi bir durumda da geçerli. Kültürden kültüre değişen crossplay, kimi zaman sakallı bir amcanın Sailor Moon cosplayi yapması veya



seksi bir kadının Darth Vader cosplay'i yapması durumudur.

Gelelim crossplay konusunda, daha karanlık detaylara. Aslında karanlık değil de birçok kişinin bilmediği veya unutup, gözden çıkardığı detay. Crossplay sadece kadın veya erkeğin karşı cins karakterin cosplayini yapması değildir. Tek cümlede crossplay; karşı cinsiyettedeki bir karakterin cosplay'ının yapılması olarak adlandırılır. Bunu bir kenara yazın, bu işin bir de "Genderbend" kısmı var. Genderbend, kadın karakterin erkek veya erkek karakterin kadın halinin yapılmasına verilen isimdir. Mesela Sonic, erkek bir karakterdir. Bu karakterin cosplayini bir kadın yapma-

sı durumu genderbend terimini karımıza çıkartıyor. Crossplay ile genderbend, sık sık karıştırılır. Minik bir detay ile her şeyi açığa kavuşturuyorum; Crossplay'de kişinin yani cosplayerin karşı cinsiyettedeki karakteri değiştirmeden yapması gereken; Genderbend'de karakterin kendi cinsiyetine özgü formu tasarınlaraarak yapılması söz konusudur. Bir de tabii ki iç çamaşırı konusunda yapılacak seçimler var. Hiç fesat düşünmeyin. Crossplay demek, kimi zaman pantolonundur, etektir bunları karşı cinslerin giymesi demektir. Doğal olarak doğru seçimler yapmazsanız, hem rahat oturup kalkamayacaksınız, hem de kendinize eziyet etmiş olacaksınız. Bu yazında daha çok crossplay konusunda sizlere yardımcı olacak ipuçları vereceğim. Cosplay'de iç çamaşırı konusu başka bir zamana kalsın, süre kısıtlı.

Kadınlar için: Crossplay konusunda göğüsleriniz, en büyük eziyet malzemesi. Onlardan cosplay için kurtulmanın en güzel yolu lastikli bandajdır. Biraz canınız yanabilir ancak lastikli bandajlar hayat kurtarır. Tabii göğüs açık bir erkek karakterin cosplayini yapacaksınız, hem sağlam makyaja hem de birazcık photoshop'a ihtiyacınız var demektir. Daha detaylı sorularınız varsa sosyal medyadan beni bulmanız daha doğru olacaktır. Gelelim kalça kısmasına, hani birçoğumuzun büyükanne donu dediği neredeyse göğümüze kapatacak kadar uzun iç çamaşırıları var ya; işte onlar sizin en büyük yardımcılarınız. Ancak bu durum, sadece kişisel dörtüye göre değil. Zira kalçalarınız büyükse ve canlandırmak istediğiniz erkek karakterin kalçaları daha küçükse, o zaman lastikli iç çamaşırı kullanabilirsiniz.

Erkekler için: Sizin işiniz bizden daha zor beyler. Çünkü profesyonel anlamda kadın gibi görünmek, gerçekten zor. Erkek gibi

Genderbend, kadın karakterin erkek veya erkek karakterin kadın halinin yapılmasına



görünmek için on ton pudra, fondoten, gerekli gölgelendirmeden sonrası kolay. Hele ki makaj konusundan anlayan bir hatun cosplayer ise, onlara karşı şansınız çok az ancak çok detaylı düşünmeyin, biz burada işin eğlencesine bakıyoruz. İlk olarak malum, görünüş konusu var. Yapılacaklar belli. İçi dolu iç çamaşırı işinizi görür ancak daha profesyonel ve dekoltesi olan bir karakter yapacaksınız, kadınların da kullandığı silikonlu göğüsleri tavsiye edebilirim. Hem içleri dolu, bazıları yışıkanlı, bazıları sütyen gibi takılabilir. Biraz tuzlu ancak bir kere satın aldığınızda, iyi bakarsanız ömrü oldukça uzun. Bunlara makyaj yapması da kolay. Giydiğinizde doğal olarak ten rengi farkı olacak. Tabii eğer göğüs açık karakter cosplayi yapmayacaksanız, o zaman bir tane uygun boyda sütyen alıyzsunuz ve içerisinde kostümü geçiriyorsunuz ve sihir, artık göğüsleriniz var. Kalça ve bel kısmı ise kadınların kullandığı yayif gösteren, dar lastikli iç çamaşırıları mevcut. Bunları, siz de kullanabilirsiniz. Biraz acı verici olabilir ancak kullanmak, kesinlikle zorunluluk değil. Sorularınız için beni sosyal medyadan CepEjderi olarak bulabilir, dileğiniz zaman rahatsız edebilirsiniziniz.

■ Ceyda Doğan Karaş



Cosplay dünyası oldukça özgürdür ve kimse sizi yargılayamaz



## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[✉ cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) [🐦 Cem\\_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

# Stellaris etkisi

Yaklaşık bir yıl önce, Mayıs 2016'da piyasaya çıkan 4X strateji oyunu Stellaris'i hatırlıyor olmalısınız. Oyun ilk kez duyurulduğunda, "keşif" üzerine odaklanacak derin yapılmış bir 4X oyunu olacağı duyurulmuş ve büyük ilgi toplamıştı. Ardından, oyun piyasaya çıktığında gerçekten de vadettiklerini veren çok başarılı bir oyun olduğunu da gördük. Öyle ki, daha ilk haftalarda 300 bine yaklaşan satışıyla, yapımcısına ve dağıtımıcısına on milyon dolarlar kazandırarak büyük bir başarıya da imza attı.

Elbette bu başarı, rakip oyun yapımcılarının dikkatinden de kaçmadı ve bugün piyasada, Stellaris'ten yoğun olarak etkilenmiş yeni 4X oyunlarını görmeye başladık. Mayıs ve Haziran aylarında piyasaya çıkan Dawn of Andromeda ve Endless Space 2 de bunlar-

dan ikisi. Yeni oyunların da piyasaya çıkmak için hazırlık yaptığına eminim. Stellaris'ten önce, "Master of Orion'in tahtına kim oturacak?" sorusunu 20 yıldır yakın bir süre boyunca sorduk, elbette cevap almadık. Türkiye'de bir türlü hak ettiği ilgisi görmeyen Distant Worlds bu konuda en başarılı adaydı ve bana göre, Master of Orion kadar başarılı bir oyundu. Ancak şimdi, Stellaris, uzay temali 4X strateji oyunları arasında sırlarla, Master of Orion'un tahtına oturan oyun oldu. Bunu da Master of Orion'ı taklit etmeye çalışarak değil, kendine has yeni bir tasarımla başardı.

Stellaris'ten sonra artık diğer yapımcıların kendilerine örnek olarak onu aldıklarını görüyoruz. Dawn of Andromeda da, Endless Space 2 de neredeyse fontlarına kadar

Stellaris'ten etkilenmiş oyunlar olarak karşımıda duruyor. Endless Space 2, biraz daha kendi özgü dokunuşlarla farklılaşmayı başarmış bir oyun ancak Dawn of Andromeda'yı hızlıca bir gözden geçirdim de, Stellaris'i kopyalamaya çalışıkları son derece bariz.

Stellaris'e benzeyen oyunlar yapma çabası elbette kötü bir gelişmeme değil. Bu sayede, yetenekli bir yapımcının Stellaris'ten daha güzel, daha başarılı, bir adım öne geçmiş bir oyun yapması mümkün olacak. Ancak yirmi senedir devam eden "Master of Orion'in tahtına kim oturacak?" tartışması da artık resmen son bulmuş oluyor, çünkü Stellaris yeni kral olarak 4X türünü yeni bir boyuta taşımış durumda. Artık daha azını beğenmeyeceğiz. ■

The screenshot shows the Stellaris game interface. On the left, the 'SHIP DESIGN (READ-ONLY)' section displays a red and black Tarnad-class ship with several blue circular markers indicating upgrade points. Below it are resource counts: 1300 Credits, 82 Minerals, 5 Energy, 0 Hammers, 113 Shipyards, and 0 Credits. In the center, a character named 'Varb St Zouieina' is shown at Level 2, with 1/40 XP. She is a Vodyani with the 'HEALTHY' trait and is part of the '1ST NOBLE CRUSADE'. Her skill tree is visible, with 'Available Skill points' at 0. The tree includes categories like Vodyani, Guardian, Religious, and Noble. A detailed tooltip at the bottom provides a narrative about Varb's backstory, mentioning her life as a hydroponic farmer and her transformation into a saint after being taken by the Vodyani. On the right, a 'SKILL TREE' diagram shows the progression of skills across different levels.



## Level Me Up Şahin Derya

[sicherheits@gmail.com](mailto:sicherheits@gmail.com)

# 64'ler

1 988, aylardan kasım. 64'lerin kütürik han odasındayız. Büyük yazar abilerimiz bizi zorla içerdeki toplantıya çağrıyor. Konu telif ücreti olarak aldığımız komik rakam. Çok uğraşıyoruz çünkü, her oyunu bitirmeye çalışıyoruz, yol paraları veriyoruz, çocuğuz, toast ve hamburger parasından biraz daha fazla para kazanmak istiyor ağabeylerimiz. Bizde henüz o kadar akıl yok. Patron buradan besleniyor zaten. Yazarlığa hazırlan ayında başlamışız Orhan`la. Bize imzalatılan kağıdı yıllar sonra görüyorum ki, bütün

alacaklarını almıştır yazıyor. 13 yaşında bir çocuğa neden bunu imzalatır ki? Tek bedava olan şey ise oyunlar, yüzlercesi geliyor geçiyor elimizden. Dünyada çok az insanın bu kadar oyunu oynayabildiğini sanıyorum hala. Hamallık yapıyoruz, dergi dağıtıyoruz İstanbul'a ve hiçbir karşılık beklemiyoruz. Nerdeyse dergileri yüklediğimiz taksinin parasını dahi cebimizden vereceğiz. Toplantı patronun yüzündeki huzursuzlukla bitiyor, market kasiyerine davranışlığı gibi yiz. Çok para istiyorsan gidiyorsun. Yerine

başkası var nasılsa. Giden çocukların çoğu iyi ingilizce biliyor, daha iyi gamerlar. Kayıp büyük gibi ama olsun, devam. Zaman geçirdikçe fark ediyoruz ki bazı şeyler hep çok kötü gidiyor ve yıllarca da böyle kalacak. Tasarım yok, dizgi korkunç, renk ayrimı en ucuz yerlerde yapıyor, daktılolarla yazıyor, montaj ise hepsinden kötü. Patron kendisi yapıyor. Resimler yanlış renklerde, dizgi hatalarına o kadar çok gülüyorum ki 2017 senesinde bile kullanıyoruz. Kadroda Ahmet Yıldırım diye bir muhteşem insan var. Babamız yanında, ilk defa kulağıma FRP kelimesini söylüyor. Aklım gidiyor. O küçük ofise harika insanlar ne umutlarla gidip geliyor, çünkü tekiz. Umutlar asla yeşermiyor. Başka bir özelligim yok. Bizim ismimiz ve logomuz ben yenisini çizegne kadar Alman 64' er dergisinden çalıntı olabilir ama yine de

bireyselde başarılıyız. Metin Zincirkiran diye bir genç geliyor. Çok genç, çok istekli ama para alamadığı için elbette bizi terk ediyor. O varken sayfalar düzeliyor, görsellik iyileşiyor. Sonra yukarı ofise taşınıyor, eşyaları ben ve Orhan taşıyoruz. Artık gece kalabiliyoruz, ailelere isyan modu. Patron kulüp evini iyi götürüyor. Murat Adanç beliriyor. Patron ona öyle çok yük veriyor ve öylesine sömürüyor ki dört sene boyunca dizgiden sayfa taramına her konu ve yan sanayı işler onun üzerine yıkılıyor. Allahtan çocuk öğrenci ve üç kuruşa mahkum. Büyük reklamlar geliyor, şanslar teker teker kaçırılıyor, kimi reklamın rengi tutmuyor, kiminin sayfaları o kadar kötü ki bilgisayarcılar bile neredeyse alay ediyorlar halimizle. Yazmak için birbirimizi girtlaklılığımız oyuncunun sayfaları tepe takla çikiyor. Dergide fare istilası oluyor kirden. Murat sayfa yapmayı çözüyor ve batıyoruz. Abone yok, muhasebe yok, kalite yok; hırs var, sadece o. Son kapağın rengi de bozuk. Dergide Murat`ı beklerken bana da artık buraya gelmemem gerektiğini, o an için patrona faydalı olan bir embesil söylüyor. Omay`ın göğsünü çimdikleyip ayrılyorum olay yerinden. Ne kaldıysa geri, bizi hala hatırlayan güzelim okuyucu kitlesi, birkaç tatlı ani.

Kötü şeyleri unutmali... ■

*Dergide fare istilası oluyor kirden. Murat sayfa yapmayı çözüyor ve batıyoruz. Abone yok, muhasebe yok, kalite yok; hırs var, sadece o*





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

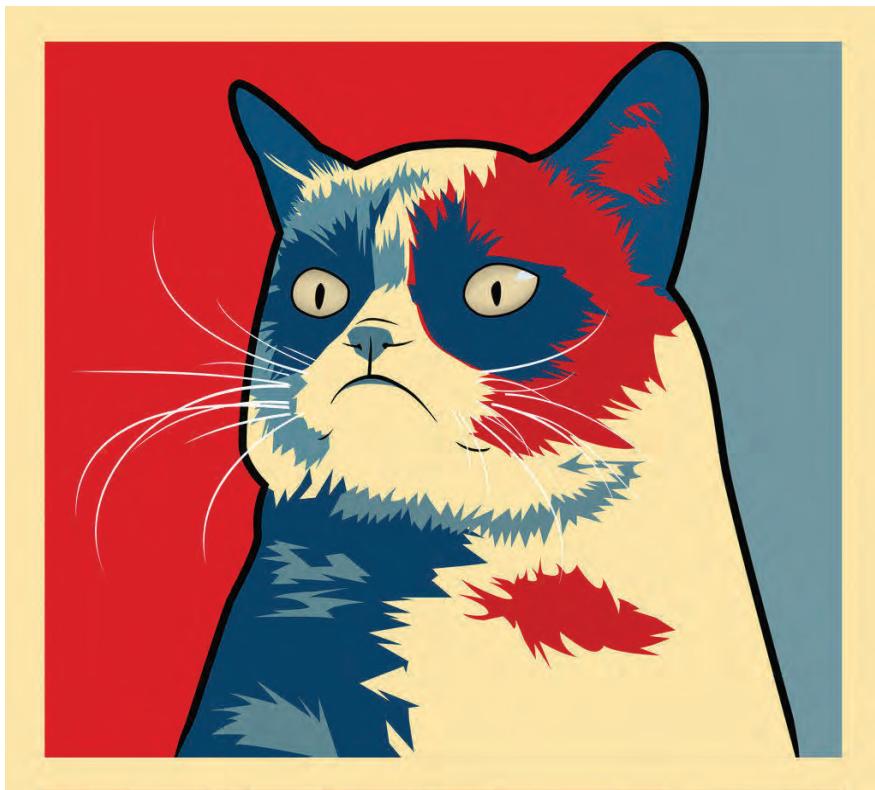
[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [🐦 ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

# Etkinlikler nereye gidiyor?

M alumunuz konu alt kültür olduğu zaman, tipki birçok diğer kültürde olduğu gibi, bir araya gelmek önemli bir yer teşkil eder. Ingilizcede "convention" olarak bilinen bu buluşma kavramı, uzun süredir yapılan bir etkinlik aslında. Oyun camiasında ziyadesiyle farklı şekillerde ortaya çıkan bu etkinlikler, geçen zaman içerisinde farklı alt kollara ayırsalar da halen belli başlı olanları dünyayı ele geçirmiş durumda. San Diego Comic Con, Gamescom ve tabii ki bu ay dergimizin büyük bir kısmını işgal eden E3, yani Electronic Entertainment Expo. Uzun bir süredir gerçekleştirilen E3 fuarı, geçen zaman içerisinde giderek büydü, gelişti. Birçok dev firma bu fuarda yer kapmak için hala birbiriley yarışıyor. Ayrıca tüm oyun geliştiricileri bir şekilde bu fuarda yeni ürün ve oyunlarını tanıtmak için can atıyorlar. Pek tabii oyun dünyası da en az üreticiler kadar heyecanlı bir şekilde koltuklarına yaslanıp ne olup biteceğini izliyor. Kisacasi birkaç günlüğüne bile olsa oyun dünyasının kalbi E3 fuarında atıyor. Fakat bu kalbin her geçen yıl daha zayıf attığını düşünüyorum. Bu yılı E3 fuarını kendimce çok da yeterli görmedim. Evet, birçok kritik oyun ismi açıklandı ama zaten oyuncular başı başına sıkıntıydı. Misal, Assassin's Creed: Origins... Yani ikinci oyundan beri sürekli birbirinin kopyası oyuncular üretmekten ileriye gidemediler. Sevenine sayım sonsuz ama ben aynı oyunu, eklenen ufak tefek yeniliklerle farklı mekânda oynamaktan çok daha fazlasını istiyorum. Şimdi oyuncular tek tek saymayacağım ama yayınlanan birçok oyun, sektör için önemli mekanik gelişmelerden ziyade, yeni makyajlar içeriyor. Bir de oyun içi kisvesi altında bolca render'lı video izletilmesi olayına da artık bir "dur!" denmesi gerektiğini düşünmekteyim. Sadece görsellikle göz boyamak için bu kadar da çok yanlıltıcı görüntü yayınlanması bakalım ne zaman sona erecek. Tamam, burası bir şov alanı ama bari bu şovu eldekini doğru şekilde yansitarak yapın. Şimdi etkinliği incik boncuk incelemeyeceğim ama varmak istediğim nokta şu ki E3 fuarında bir

önemli çok isim kendisini göstermiş olsa da o ya da bu sebepten yeterli şovu yapamadılar gibi geliyor bana. Bu duruma en büyük etkenin de Gamescom gibi Avrupa merkezli bir etkinliğin, E3'ün aksine her geçen yıl daha da büyümeye bağılıyorum. Bu noktada devreye Blizzard'in kendi Blizzcon'u ve Games Done Quick gibi farklı etkinlikler de giriyor. Özellikle Indie dünyası böylesine büyüyorken, dev firmaların dev oyuncularının birbirinin aynı olması, yeterli yeniliği içermemesi, sadece göze oynaması kesinlikle büyük bir sıkıntı. Gerçekten en son ne zaman özgün bir AAA oyun oynadığımı

hatırlıyorum. Hikaye anlatımlarının giderek azalması, multiplayer deneyime olan ilgi artışı ve oyunların olabildiğince rekabete yönelik mekaniklere doğru ilerlemesi, tanıttıkları fuarın da modelini değiştiriyor. Uzun lafin kısası, bir şekilde Indie dünyasında üretim yapan beyinlerin, (hayal de olsa) bir gün AAA dağıtımçılarla bir araya gelmesi gerektidir. Ne yazık ki dev firmaların açgözlü davranışları, çok kaliteli olabilecek yapımların üretimini sürekli engelliyor. Umarım bu durum kısa sürede düzelir ve "yeni oyun" kelimesi geçmişte işaret ettiği anlamı yeniden kazanır. ■





## Hardcore Ertekin Bayındır

[✉ ertek78@hotmail.com](mailto:ertek78@hotmail.com) [🐦 ErtknByndR](https://twitter.com/ErtknByndR)

# Sessizliğin Kıymeti

B u ay E3 2017 muhabbetimize kaldığı yerden devam edecektik ama yine E3 2017 sebebiyle yazıların dergiye erken gitme gerekliliğinden dolayı mümkün olmadı. Siz bu yazıyı okurken E3 2017 çoktan olmuş bitmiş olacak ve derginin sayfalarından da bolca E3 detayı fişkiracak zaten. O yüzden şimdilik beklemede tutalım kendisini. Hoş, böyle olunca ne yazacağımı da bulmadım ve hiçbir fikrim olmadan oturdum bu yazının karşısına ama görünen o ki yine derin mevzulara giresim var.

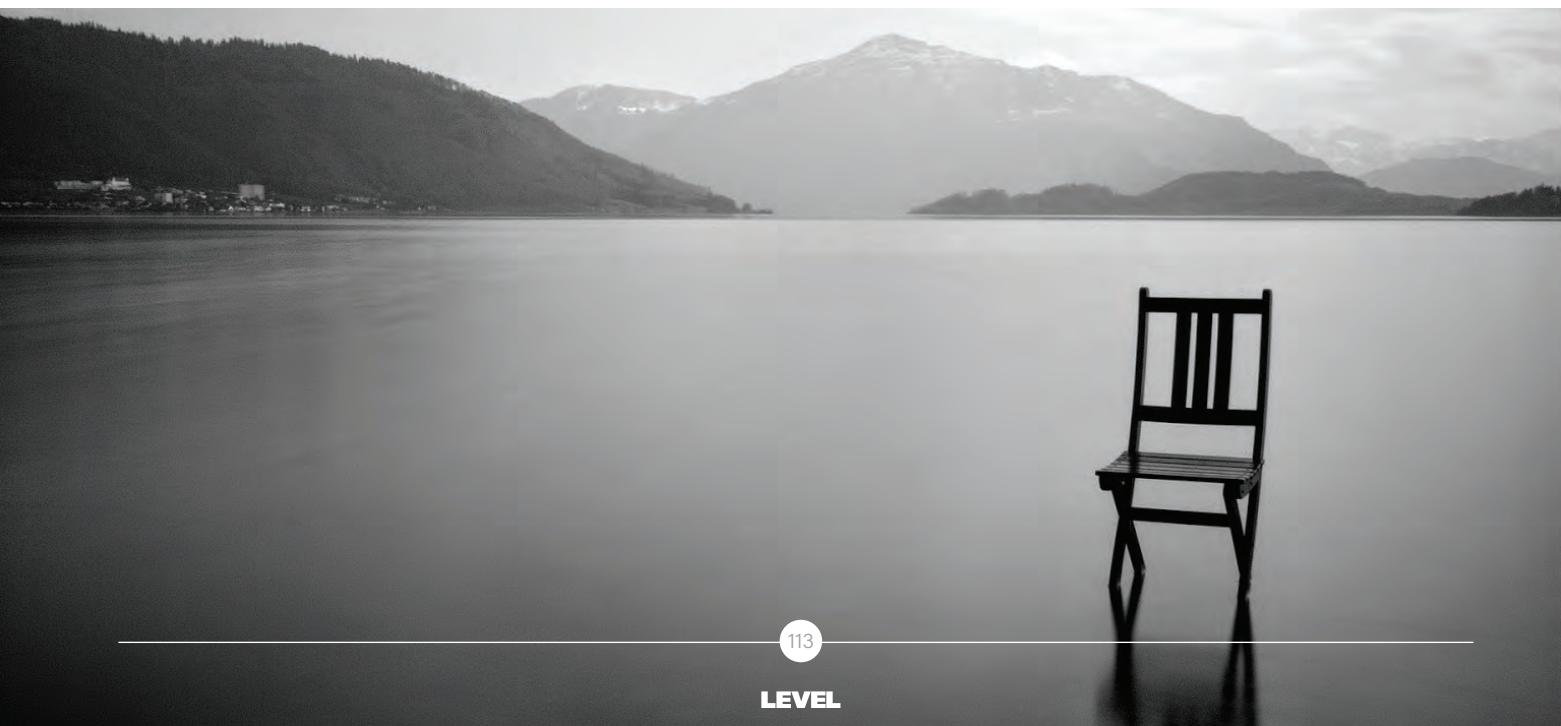
Bu aralar yine enteresan tecrübeler geçiyor hayatımdan. Tecrübesiz bir insanı yerle bir edebilecek, abartmak gerekirse hayatını kاراتabilecek cinsten tecrübeler. Oldum olası etrafında dönen hayatı irdelemek, anlamaya çalışmak gibi tuhaf bir yapım olduğu için, bir şekilde hiç istemediğim sahnelerin içine zorla çekiliyorum. İtesem de istemesem de olu-

yor bu. Etrafındaki insanları tanımam, aslında kim olduklarını anlamam, kendi karakterimi sorgulamam ve devamında neye nasıl tepki vermem, nasıl davranışım gerektiği yönünde bir karara varmamla sonuçlanıyor tüm bunlar. Bazen de kelimeleri ve anımlarını soruyorum. Ve bazı kelimelerin ne hale gelmiş olduğunu, asıl anımlarından ne kadar da uzaklaşmış olduklarını görüp üzülüyorum. Mesela, "dürüstlük" veya "açık sözlülük" dediğimiz kavramların çok ama çok yanlış anlaşıldığını fark ettim. Anladım ki çoğu insan, bu iki kelimeyi hayatlarına tamamen yanlış anlayarak almışlar. Ağızına her geleni söylemeye, patavatsızlığı, dürüstlük veya açık sözlülük olarak görmüşler. Ve bu insanları böyle kabul etmişiz, sırı sevdigimiz için, yakın çevremizde oldukları için, "dost" dediğimiz için... Lao Tzu'nun şu sözlerine kulak vermenizi tavsiye ederim: "Konuşmadan önce düşün!"

Gereği var mı? Şefkat barındırıyor mu? Kimseyi incitebilir mi? Sessizliği bozacak kadar değerli mi?" Gerçekten, konuştularınızın sessizliği bozacak kadar değerli olup olmadığını düşünüyor musunuz? Ya da sessizliğin değeri hakkında hiç düşündünüz mü? İnsan sessiz kalmak istiyorsa, ya söylenecek hiçbir şey kalmamıştır, ya da söylenecek çok şey vardır. Söylenecek hiçbir şey kalmadıysa, dünyanın en açık ve net özgürlüğünü, vazgeçme özgürlüğünü tercih edebilirsiniz. Ama söylenecek çok şey varsa, o zaman bu sözlere kulak verin, rica ediyorum.

Her şeyi bilmek, her konuda fikir sahibi olmak, her zaman konuşmak zorunda değilsiniz. Bildiğinizi sandığınız şeyler, hayatın kendisine çok ciddi zararlar verebilir. Bir yanlış anlaşılan kelime de budur hatta: "Cehalet, bilmemek değil, bildiğini sanmaktır."

Saygıları... ■





# NEXT LEVEL

**Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**

Çocukluk arkadaşımız Crash, anılarımıza da  
yanına alarak geri dönüyor.



# EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR



PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU



EN YENİ 7.NESİL  
INTEL® CORE™ İ7 İŞLEMÇİ İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

MSI NB GS63VR 7RF(STEALTH PRO 4K)-266TR

7. NESİL INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMÇİ	WINDOWS 10 HOME			
GEFORCE® GTX1060 GDDR5 6GB	17.7MM KALINLIK	1.9KG AĞIRLIK	VR READY	
ESS SABRE HIFI	HI-RES AUDIO	NAHIMIC VR	15.6 ULTRA HD 4K	ALÜMÜNYUM ALAŞIM KASA
COOLER BOOST TRINITY	32GB DDR4 2400 RAM	256GB NVME M.2 PCIE SSD+ 1 TB 7200 RPM		
RENKLİ ARKA AYDINLATMALI STEELSERIES KLAVYE	KILLER DOUBLESHOT PRO			

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM



hepsiburada.com

Vatan

Incehesap

inventus

Nova  
Bilgisayar

sanal  
marketim

satcenotebook

Sinerji  
gen.tr

tekramarket

Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.

# SAMSUNG

## SSD performansında gelecek şimdi başladı.



### NVME SSD 960 PRO/EVO

M.2 form faktöründeki maksimum kapasiteli NVMe PCIe 3.0x4 SSD ile performansın gücünü deneyimleyin. Samsung SSD 960 PRO ve 960 EVO ile şu ana kadar kullandığınız tüm SSD'lerden daha üstün bir performans sizi bekliyor. CrystalDiskMark 5.1.2 ve Iometer 1.1.0 testlerine göre belirtildmiştir. Bireysel bilgisayar konfigürasyonlarına göre sonuçlar farklılık gösterebilir. 3500 MB/s sıralı okuma hızı • 2 TB kapasite • 1.2 Petabayt yazım garantisisi\*