

#258 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Temmuz 2018 - 9.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



E3

DOSYA KONUSU

Assassin's Creed Odyssey | The Last of Us: Part 2
Fallout 76 | Cyberpunk 2077 | Death Stranding
Devil May Cry 5 | Just Cause 4
Ghost of Tsushima | Anthem
ve fazlası!



Sahnelerin yıldızı olmak için senin oylarını bekliyorlar

Muud Sahne'deki şarkıları oyla,
kazananı sen belirle.

Oyla,
sürpriz ödülleri
kazanma şansı
yakala!



HEMEN İNDİR

App Store'dan
İndirin

Google Play
'DEN ALIN

Dijital Müzik Platformu
muud



YILIN EN BÜYÜK OLAYI

Cevabin E3 2018 olduğunu düşünüyorsunuz ama bu yılın Türkiye için en büyük olayı seçimlerdi. Ha belki E3 ile aynı ana denk gelseymi odağımızı değiştirebildik ama olmadı. Seçimi de atlattığımıza göre artık yolumuza bakabilmiz diyoruz...

Tabii bir oyun dergisi olduğumuz için siyaset biraz merceğimiz dışında kalıyor ve kadraji E3'e çeviriyoruz.

"Oha!" diyeceğimiz bir haber çıkmadı E3'ten, bunu bilmelisiniz ama haberini aldığımız birçok oyunun detayını görebildik. Yeni oyun açıklamaları da oldu elbette ve beğendiğimiz bir dolu oyunu da ilerideki sayfalara yerleştirdik. Kapağımızı da süsleyen 18 sayfalık E3 2018 dosya konumuz, keyifle okumanız için sizleri bekliyor.

İnceleme kısmında da iki büyük oyunumuz var bu ay. Vampirleri konu alan ve isminden bunu fazlasıyla belli eden Vampyr ve bizi dinazorların arasında, bir park inşa etmeye davet eden Jurassic World Evolution. Bu iki oyunu merak ediyorsanız, incelemelerini okumadan geçmemelisiniz.

Battlefield V ve PES 2019'a da genişçe birer bakış attığımız Temmuz sayımızın yine dopdolu olduğunu bildiriyor ve herkese iyi tatiller diliyorum. Bol bol denize girip eğlenmeyi sürdürün ve gelecek adına da umitli olmayı bırakmayın. Görüşmek üzere!

Tuna Sentuna

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

99 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



Emre Öztinaz

PC/PS4/VITA

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatığı (Son zamanlarda PS4 ile yakınılaşmaya başladığ) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldırın görsel yönemeten. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr

@eoztinaz



Kürsat Zaman

PC/PS4/XONE

Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılp organik tarım yapacakken kendisini dergide buldu. Hayati boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkma. Bir de arada motorsporları ile alakalı bir şeyler yapıyor.

@kursatzaman

@kursatzaman



Cem Şancı

PC

LEVEL'in en kıdemli yazarı. 1998'ten beri dergide yazılarıyla, köşesiyle okurlarına ulaşıyor. Atari 2600'dan beri video oyun dünyasını takip ediyor. Yazlarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yediştiriyor. Mescilere üç gün sonra dönüyor. Bu ara saçlarını kazıtı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyor.

@cem_sanci

@cemsanci



Ertuğrul Sungu

PC/X360

Oyun oynaya oynaya, okuya okuya akademisyen oldu. Üniversitede ders falan veriyor. Onun için oyun bir meta değil. Sadece grafik ve senaryodan oluşan bir yapıdan çok daha fazlası olduğunu düşünüyor ve bunu her zaman dile getiriyor. Oyun türü ayırt etmeyen ender yazarlardan ama favorileri RPG ve Strateji.

/ertugrul.sungu

@ErtugrulSungu



İlker Karas

PC/PS4

Konu eSports olduğunda adeta bir proje makinasına dönüşüyor. Ona bir fikrinizden bahsedin. 15 dakika sonra size gidebileceğiniz sponsorlardan projenin dijital pazarlamasına kadar anlatınsın. Hobi olarak başladığı LEVEL yazarlığından Türkiye'nin en etkili eSports projelerini hayatı geçiren noktaya gelmişir.

@rzrblds

@rzrblds



Enes Özdemir

PC

Atarı neslinden gelen bir gamer, hala headbang yapan bir bünye. Bir ara online oyunlarla kafayı bozmuştu. Kendisi hala bir Lol'cü ve son zamanlarda PUBG'ye de ciddi manada sardı. 5,5 seneyi aşık süredir LEVEL'da yazıyor. Hala ara sıra masa başında hamburger yerken Pokemon izliyor. Ha bir de, rollerblade mi paten mi yapıyor ne?

@Ghostshoot

@enesozdemir1907

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürsat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Canttu Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Sungü

İlker Karas

Mahmut Karsilioğlu

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltış

Sonat Samir

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözü

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatiye Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

REKLAM TEKNİK

Ayfer Kaygun Buka

Şaban Yazır

Tel: 0 212 336 53 60, Faks: 0 212 336 53 91

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: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Demirören Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık
Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63

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 yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

SAMSUNG

Gerçeküstü performans gerçek oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

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

Çırır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörü tarafından, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com

SAMSUNG
V-NAND



E3

Son yılın en dolu E3 fu-
arına tanık olduk. Görmek,
bilmek istediğiniz her şey
içeride sizi bekliyor.

Sayfa
28

#258 içindekiler

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Ekibi
- 08 Takvim
- 10 Küheyylan
- 12 Haberler

İLK BAKIŞ

- 16 Battlefield V
- 20 Pro Evolution Soccer 2019
- 22 Dauntless
- 24 Realm Royale
- 26 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 28 E3 2018
- 46 Anarşist Remastered

İNCELEME

- 50 Vampyr
- 54 Jurassic World: Evolution
- 58 Unravel Two
- 60 LEGO: The Incredibles
- 62 OnRush

- 63 Prey: Mooncrash
- 64 Warhammer 40K: Inquisitor – Martyr
- 66 Ancestors Legacy
- 67 Tennis World Tour
- 68 Fernbus Simulator
- 69 The Elder Scrolls Online: Summerset
- 70 Cuisine Royale
- 71 Overload
- 72 MotoGP 18
- 73 Yoku's Island Express
- 74 Bus Simulator 18
- 75 Smoke and Sacrifice
- 76 Moonlighter
- 77 Antigraviator
- 78 FAR: Lone Sails
- 79 Lust For Darkness
- 80 TT: Isle of Man
- 81 Blazblue: Cross Tag Battle
- 82 Cultist Simulator
- 82 Street Fighter:
30th Anniversary Collection
- 83 Egypt: Old Kingdom
- 83 The Dark Inside Me
- 84 Mobil incelemeler
- 87 Online
- 88 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 90 Sihirdar Postası
- 93 Donanım
- 99 Kültür & Sanat
- 100 Sekiz
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazları
- 114 LEVEL 259

DXRACER®



Profesyonel Oyuncuların 1 Numaralı Tercihi

DXRacer Oyuncu Koltukları, sadece adoremobilya.com'da



Temmuz

3 Temmuz

Red Faction: Guerrilla Remastered (PS4, Xbox One, PC)
Runbow (PC, PS4, Xbox One, Switch, 3DS, Wii)

4 Temmuz

Sarah in the Sky (PC)

5 Temmuz

Mushroom Wars 2 (Switch)
Warhammer 40,000:
Inquisitor - Martyr (PS4, Xbox One)

6 Temmuz

Leviathan (PC)

10 Temmuz

20XX (PS4, Xbox One, Switch)
MXGP Pro (PS4, Xbox One, PC)
Shining Resonance Refrain
(PC, Switch, PS4, Xbox One)
Defiance 2050 (PC, PS4, Xbox One)
Insane Robots (PC, PS4, Xbox One)

12 Temmuz

Warhammer 40.000:
Gladius - Relics of War (PC)

13 Temmuz

Mars or Die! (PC)
Earthfall (PS4, Xbox One, PC)
Octopath Traveler (Switch)
Captain Toad: Treasure Tracker (Switch, 3DS)

17 Temmuz

Tempest 4000 (PS4, Xbox One)
Sonic Mania Plus (Switch, PS4, Xbox One)
Yaz sícagina yeni bir Sonic
oyunuyla daha merhaba diyoruz!

19 Temmuz

Pool Panic (Switch, PC)

23 Temmuz

The Persistence (PS4)

24 Temmuz

The Banner Saga 3 (PS4, Xbox One, Switch, PC)
No Man's Sky (Xbox One)
Train Sim World (PS4, Xbox One, PC)

26 Temmuz

Sleep Tight (Switch, PC)

31 Temmuz

Code of Princess EX (Switch)



Yeni Bir Başlangıçta Hazır Mısın?



XG SERİSİ 32" CURVED GAMING MONİTÖRLER

XG3202C

32" Full HD
1800R Curved
6 ms | 144 Hz

XG3240C

32" W Q H D
1800R Curved
4 ms | 144 Hz

www.viewsonic.com/tr | gaming.viewsonic.com



ViewSonic® | **XG**

* Monitör görseli referans amaçlıdır. Modele göre teknik özelliklerler değişiklik gösterebilir. Detaylı bilgi için web sitesini ziyaret edebilirsiniz.



Yayınlanmasını
istedığınız fotoğrafları
inbox@level.com.tr adresine
gonderin, eğlenceye
siz de katılın!

KÜHEYLAN



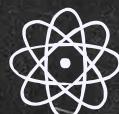
Nasıl bir aydı bu yahu... Bir yanda E3 ile paralandık, sonra seçim gündemi, araya sıkışan bayram tatili, bir şeyler... Yaz dedigin rehavettir, havuza, denize girmektiir, denize girmeden önce, "Çok mu soğuk ya?" diye sormaktır, tereddüt ederken bir arkadaşınızın sizl islatıp ortamı germesidir, "Ne var oğlum?" diye atarınıza karşılık vermesi ve niceleleridir. Dolayısıyla eğer siz de tam şu saniye evinizde +42 derecede oturmaya çalışıyorsanız iki çözüm önerimiz var: 1. Orayı hemen terk edin. 2. Orayı terk ederken LEVEL'inizi da almayı unutmayın ki gittiğiniz yerde sıkılmayın.

Biz şimdiden denize atlamak üzereyiz, adios!



Büyük koleksiyon

Bir sağlam koleksiyon da Gencay'dan gelmiş bu ay. "Merhabal Ben Gencay Alkan sizi severek 4 yıldır takip ediyorum." diyor Gencay. Nice yıllar bizi takip etmen dileğiyle diyoruz biz de... Bu arada çaktırmadan kimin evinde, ne tipe zemin kaplaması var hepsini de görmüş oluyoruz. Laminat parke yarışı önde götürüyor. Viva la laminat parquet!



Test: Deniz insanı misiniz, havuz mu?



1. Önünüzde masmavi bir deniz var ve yanında içi tıka basa dolu bir havuz. Ne yapılmalıdır?
 - A. Havuzun suyu boşaltılmalı, havuz steril hale getirilmelidir.
 - B. Deniz suyu boşaltılıp havuz bu suyla doldurulmalıdır.
 - C. Havuzun niye o kadar dolu olduğu sorulanmalıdır.
 - D. Havuza bol bol işeyen kim, cevap versin!
2. Denize girmeden önce düşüncell olmak ile havuza **anında atlamak** nasıl bir konudur?
 - A. Havuzun dibi gözüktüğü için atlanabilir, denizde ne gibi tehlikeler olduğu bilinmez.
 - B. Deniz çok engin olduğu için insan düşüncelere gark olmaktadır.
 - C. Değil mi abi ya? Havuz ne öyle, tırt Küvetin büyüğü...
 - D. Havuza işeyen denize de işliyordur. Medeniyetsizler!
3. Son soru olarak denizin ortasına havuz koysak, **hangisine** girersiniz?
 - A. Denizin ortasındaki havuz teknik olarak ada olmaktadır. Adaya girilmez.
 - B. Denizin ortasındaki bir şişme botu suyla mı doldurmuşlar, öyle mi havuz olmuş?
 - C. Ben ikisine de girerim, su olsun fark etmez.
 - D. Off, ikisine de işeyecekler şimdil Bir havuza, bir denize, bir denize, bir havuza derken derken benim de çalışmeliyim...

Sonuç

Tatilliniz gelmiş, saklamayın.



PUBG hayranı detected!

İşte bir PUBG hayranı. İşte konsept bir çalışma. Alperen Bülbül fotoğrafı bizimle paylaşırken, "Merhaba! Ben de beyaz parkeden sonra sarı parkeyi eklemek istedim!" notunu da ekliyor. Güzel bir çalışma olmuş Alperen, elliñe sağlık, bizi takibe devam!



Kamu hizmeti! E3 oyunlarının diğer dillerdeki isimleri

Death Stranding

Hawaii dili: 'O ka make'ana (Söylerken dans edilecek.)

Romence: Moarte strâmbătoare (Karanlık bir ortamda, fisildayarak lütfen.)

Arnavutça: Bërja e vdekjes (İyi mekan adı olur.)

Devil May Cry 5

Katalan: El Diable pot Plorar Cinc (Mümkünse İspanyol aksanlı bir kadına söyletilecek.)

Türkçe: Şeytanlar da Ağlar Beş (Oldu mu hiç...)

Japonca: デビル メイ クライ - Debiru Mei Kurai (Adamlar İngilizcesini okuyor, nerede milliyetçi Japonları!)

Ori and the Will of the Wisps

İtalyanca: Ori e la volontà dei ciuffi (Bol bol el hareketi yaparak ve abartılı bir tonlamada söylenecek.)

Slovakça: Ori a vôľa chvostov (Söylerken her an komünist olabilirsiniz.)

Özbekçe: Ori va orzularning irodasi (Türkçenin atası burada!)

İşte LEVEL böyle saklanır!

"Merhaba LEVEL ailesi ve Küheylen okurları. Yaşım 32. 2002'den beri LEVEL dergisini takip ediyorum. Şimdiye kadar yaklaşık 170 sayınızı toplayabilmışım; maalesef arada eksiklerim var. Bu sayfada herkes halida ya da parkede paylaşım yapmış. Lakin benim koleksiyonum fotoğrajmpa sığmadı maalesef. Ben de yıllara göre planladığım şekilde sizlere sunuyorum; ilk aldığım sayı ve son sayıyla beraber..." diyor Nazım Damaroğlu ve biz de kendisini bu akıllıca koleksiyon saklama yönünden dolayı tebrik ediyoruz!



E3'te neler oldu neler!

Özet geçmek gerekiyor şöyledir: seyler oldu; mesela hiçbir şey tam olarak olmadı. Daha doğrusu bir sürü firma "oluyormuş gibi" yaptı. Örneğin Elder Scrolls VI. E3'teki tanıtımı Twitter mesajı olarak da paylaşabilirdi Bethesda. CD Projekt'e ne demeli? Cyberpunk'in bir fragmanını yayımladı, demoyu gitti kapılar ardında Kraliyet ailesi üyelerine oyndattı. Peki ya Sony? The Last of Us Part II'yi zaten biliyorduk, Ghost of Tsushima'yı da, Spider-Man'ı da, onu da bunu da... Duyursana God of War 2'yi... Yemedi tabii! Microsoft zaten her şeyi eline yüzüne bulaştırdı. Exclusive nedir bilmeyen Microsoft anca Crackdown 3 adlı hiçbir şeye benzeme olasılığı olmayan oyununu gösterdi, kimse de salamadı. Tabii güzel şeyler de olmadı değil. Örneğin... Şey. Ne o, bir oyun vardı... Vurdulu kirdilli. Yok muydu? Var gibiydi. Neyse işte o iyiydi. Saygılar.





CONTROL



Bir gökdelen, doğaüstü olaylar ve büyük mücadele

Alan Wake ile ünlenen Remedy Entertainment'ı biliyorsunuzdur. Daha sonra Xbox One ve PC için iddialı bir proje, Quantum Break üzerinde çalışmıştı ünlü oyun yapımcısı. Her ne kadar hazırladıkları oyunlar birer klasik olamasa da firma halen oyun üretmeye devam ediyor ve son çalışmaları, Control'de de Alan Wake ile Quantum Break bir araya gelmiş gibi gözüküyor. Oyunda Jesse Faden adındaki bir kadını kontrol edeceğimiz belirtiliyor. Bu kadın New York'taki bir binada oluşan garip olayların

îçerisinde kalıyor ve dışarıdaki bürodan gelen talimatlarla olayı çözmeye çalışıyor. Normalde sıradan bir insan olan Jesse, olağanüstü olayların arasında kalınca kendisi de bazı güçler gelişiriyor. Oyunun fragmanını izleyince daha da iyi anlayacağınız bu güçler elbette ki yer çekimine karşı koymaktan başkası değil. Kahramanımız oyun boyunca binadaki birçok nesneyi kaldırabilecek ve hatta binanın şekliyle bile oynayabilecek. İşin özünde oyunun en büyük özelliği her türlü nesneyle etkileşime gebebilmemiz ve binayı

şekillendirebilmemiz. Bu birçok bulmacayı çözmekte ve mücadelelerden kolayca kurtulmamızda işe yarayacak gibi gözükyor. Control sürükleyici bir hikaye ve bol bol da yan görev vadediyor. Biz yine de oyuna biraz ihtiyatlı yaklaşıyoruz çünkü Remedy bazen bir konuya odaklısanız diğer konuları es geçebiliyor. Burada da yer çekimine karşı koyma temasına çok kafayı takmışlar gibi gözükmekte; umarız ki oyunun diğer yönleri bu yüzden sarkmaz. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan oyunun 2019'da piyasada olması bekleniyor. ♦

DANGER ZONE 2 & DANGEROUS DRIVING

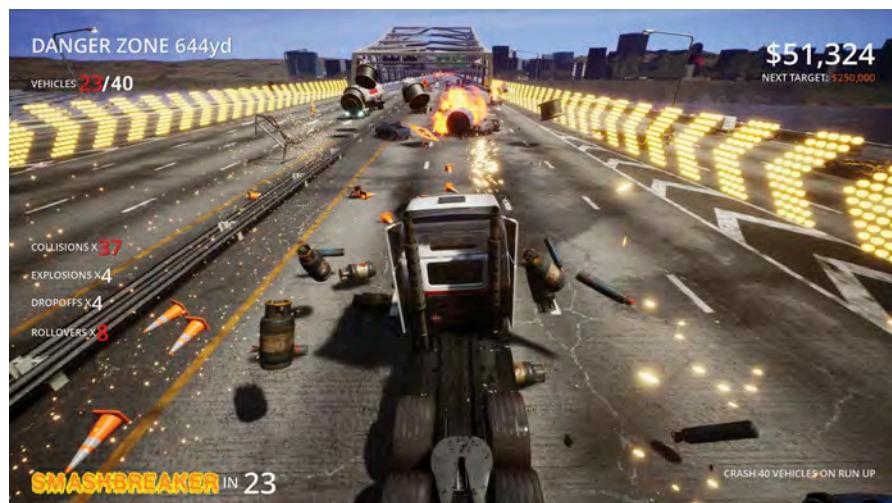
Burnout'un yapımcılarından iki yarış oyunu

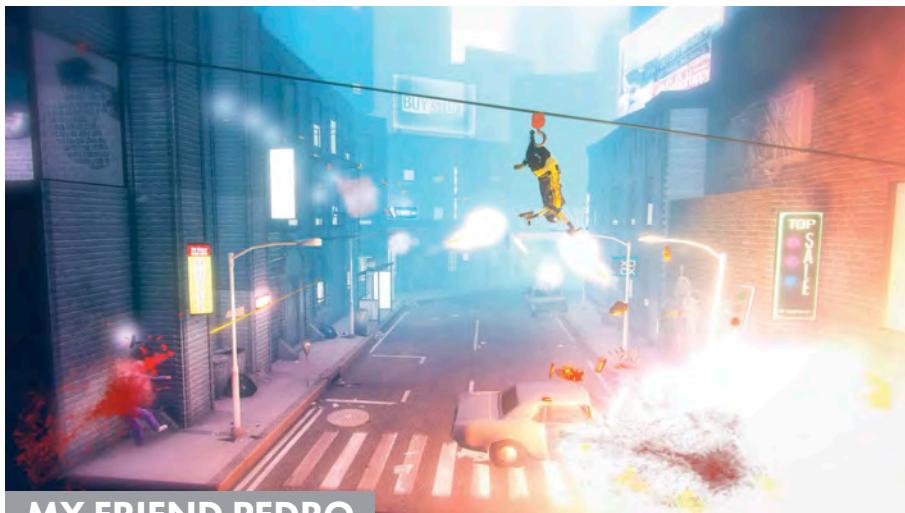
EA şöyled salım kafaya bir düşünüp Criterion Games'e büyük bir Burnout yapğırsa, dünya daha güzel bir yer olmaz mıydı? Ve fakat şimdilik böyle bir olasılık yok gibi gözükyor; biz de gözümüzü Criterion'un ilk patronlarından Fiona Sperry ve Alex Ward'un yeni firması Three Fields Entertainment'a çeviriyoruz.

Geçtiğimiz yıl Danger Zone adında bir yarış oyunu piyasaya süren firma, bu ay içerisinde piyasada olması beklenen Danger Zone 2'yi duyurdu. (Duyurmalarıyla piyasaya sürmeleri neredeyse aynı anda olacak. Aynı Unravel 2 gibi...) Amerika, İngiltere ve İspanya'da geçecek ve 17 farklı bölgede 26 tane tek kişilik görevle bizi buluşturacak olan Danger Zone 2, araba

kullanırken tehlikeyi hissetmemizi bir kez daha sağlayacak. Kişi aylarında çıkması beklenen Dangerous Driving ise Burnout'a en yakın yarış tecrübesi olacağa benziyor. Boost'lar, diğer araçları pist dışına çıkartmalar, bolca aksiyon ve yıkım Dangerous Driving ile birlikte gelecek.

Her iki oyun da PC, PS4 ve Xbox One üçlüsü için hazırlanıyor ve şu sıralar eğlenceli ve arcade türü bir yarış oyunu arayanlar için ilaç niteliği taşıyor. Fakat daha önce de söylediğimiz gibi AAA kalitesinde bir Burnout'a da hiçbir zaman hayır diymeyiz... ♦





MY FRIEND PEDRO

Kan. Kurşunlar. Muzlar.

H otline Miami'yi hatırlıyorsunuz, değil mi? Hani kuşbakışı görüntünden, oda oda gezip kötü adam avladığımız, hızlı ve bol kanlı aksiyon oyunu... Bu türün kuşbakışı olmayanı da her zaman mevcuttu ama iyi üyelerini bulmak pek kolay değildi. My Friend Pedro'nun fragmanını izlediğiniz saniye göreceksiniz ki türe çok sağlam bir ekleni geliyor... Esprili bir tarzı olmasının yanında inanılmaz bir aksiyon sunan My Friend Pedro, son derece atletik ve cephanesi sonsuz gibi gözüken silah-

larıyla dehşet salan Örümcek-Adam gözlüğü ve maskeli bir arkadaşı kontrolümüze bırakıyor. Aksiyon filmlerinde olur ya, kahraman etrafında döne döne ateş eder. Bir ıpten sallanırken müthiş ustalıkla atışlar yapar. Silahın açısını öyle bir ayarlar ki ateş ettiği yerden seker, kurşun düşmanı bulur... İşte bu tip artistik hareketlerin tümünü ve daha fazlasını yapmamızı olanak tanıyor My Friend Pedro. Hatta aksiyonun tam ortasında, yerdeki bir nesneye tekme atıp düşmanımızı sersemletebiliyor, bir



tayı havaya fırlatıp buna ateş ederek kurşunların farklı yönlerdeki düşmanları bulmasını sağlayabiliyoruz. Yeri geliyor kaykaya biniyor, yeri geliyor bir motosikletin üzerinde kurşun yağıdırabiliyoruz. Anlayacağınız aksiyonun alası bu oyunda!

İlginc bir şekilde oyun sadece PC ve Nintendo Switch için hazırlanıyor. Herhalde konsola has olma kısmı için sadece Nintendo ile anlaşılmış... Oyunun çıkış tarihiye net değil ama bu sene içerisinde olmasını bekliyoruz. ♦

MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

XCOM'un ördek ve domuzlusuna hazır misiniz?

Payday'in tasarımcısı ve Hitman'in yapıcılarından biri yan yana gelirse ne olur? Böyle garip bir oyun ortaya çıkar istey... Mutant Year Zero: Road to Eden insanların, silah tutan ördekleri ve agresif bir domuzu kontrol etmemizi istiyor, biz de elbette hayır demiyoruz. Durum şöyle ki dünyaya bir şeyler olmuş ve yine Mad Max-vari bir ortam kalmış

insanlığı. Her ne olduysa mutant'ların da oluşmasına neden olmuş. Yani nedir, Star Wars'taki gibi farklı ırklar bir araya gelmiş gibi bir görüntü...

Atmosfer ve yaratıcılık açısından hemen dikkat çeken oyunun türü de taktik-strateji olarak belirtiliyor. Dört kişilik ekibimizle görevden görevde koşuyor ve sıra tabanlı savaş sisteminde düşmanlarımızın üstesinden gelmeye çalışıyor. İşin içinde mutantlar olduğundan farklı tipte karakterlerin farklı özelliklerini kullanmamız gerekecek ve aynı şekilde değişik türlerdeki düşmanlarımız da bize karşı koymaya çalışacak. JRPG'lerden alıştığımız gibi oyunda düşmanların çok yakınına girmeden, gerçek zamanlı olarak yanlarından sıyrılabileceğiz. Ancak bizi gördüklerinde sıra tabanlı savaş sistemi devreye girecek. The Forbidden City, The Metal Bird, Cave of Fear, The Sea Titans gibi farklı bölgelere

ayrılmış oyunda her bölge farklı bir mücadele getirecek. Maceraya atılmadan önce de The Ark adındaki bölgede karakterlerimizin ekipmanlarını ayarlayabileceğiz. Birçok farklı karakteri takımımıza eklememize izin verecek olan Mutant Year Zero PC, PS4 ve Xbox One için geliştiriliyor ve bu sene içerisinde piyasada olması bekleniyor. XCOM müdüvamlarına duyurulur... ♦





GAMES WEEK İSTANBUL

32 bin oyun tutkunu CNR Games Week'e koştu

Cocuk ve yetişkinlerin heyecanla ziyaretettiği Video Oyunları ve Teknoloji Fuarı CNR Games Week İstanbul, 6-10 Haziran tarihlerinde CNR EXPO Yeşilköy'de gerçekleştirildi. Türkiye'de 850 milyon dolar büyülüğe ulaşan oyun sektörünün önde gelen isimleri fuarda en son teknolojik ürünlerini görücüye çıkardı.

Fuarı, yaş ortalaması 22 olan 32 bin 85 kişi ziyaret etti. Oğuzhan Uğur, Mervan Tepelioğlu, Uğur Yaman, Oyun Gemisi, Oğuz Atalay ve Mendebur Lemur gibi ünlü fenomenlerin katıldığı fuarda düzenlenen turnuvalarla dereceye girenlere 35 bin TL para ödülü verildi. CNR Holding tarafından düzenlenen fuarda, en son teknolojiye sahip VR platformları, son dönem piyasaya çıkan bilgisayar, bilgisayar bileşenleri, konsollar, bağımsız oyun geliştiricileri, kutu oyunları gibi birçok yeni ve yenilikçi ürünler ziyaretçilerle buluştu-

du. Çocukların geride kalan eğitim yılının yorgunluğunu doyasıya oyun oynayarak atma fırsatı bulduğu fuar, yetişkinlerinde eğlence adresi oldu. Fenomen oyuncular, turnuvalar, her yaştan oyuncu ve teknoloji meraklıları, oyun stüdyoları, üniversiteler ve önde gelen oyun şirketlerinin katılımıyla gerçekleşen fuar, yaş ortalaması 22 olan 32 bin 85 kişiye ev sahipliği yaptı.

Turnuvada dereceye girenlere 35 bin TL ödül

Yerli ve yabancı bilgisayar oyuncuları fenomen oyuncular, teknoloji tutkunları, oyun stüdyoları, üniversiteler ve önde gelen oyun şirketlerinin bir araya geldiği fuarda, çok sayıda bireysel oyuncunun yanı sıra espor takımlarının da katıldığı PUBG, Fortnite, League Of Legends, CS:GO, FIFA 18, Hearthstone, Rocket League ve PES 18 gibi turnuvalar da düzenlendi. Bahçeşehir Üniversitesi'nin E-spor Kulübü'yle birlikte düzenlenen turnuvalarda dereceye girenlere toplam 35 bin lira para ödülü dağıtıldı. Ayrıca, Oğuzhan Uğur, Ferit Karakaya, Easter GamersTV, Enis Kirazoğlu, Ruthless Ladies, Güneş Bey, Mervan Tepelioğlu, Uğur Yaman, Oyun Gemisi, Oğuz Atalay ve Mendebur Lemur gibi ünlü fenomenler de fuarda ziyaretçilerle bir araya geldi.

Nostalji alanı 7'den 70'e herkesin gözdesi oldu

Fuarın en dikkat çeken uygulamalarından biri olan Red Horizon firması tarafından geliştirilen

len gerçekçi bir havaalanı ve uçuş deneyimi yaşatarak, katılımcıların uzman psikologlar eşliğinde uçuş korkularını yemelerini sağlayan sanal gerçeklik uygulaması AvioVR ziyaretçilerin ilgi odağı oldu. 30-40 yaş aralığındaki yetişkinlerin çocukluk döneminde severek oynadığı Street Fighter, Mortal Combat gibi oyunlar da fuarın nostalji bölümünde yer aldı. Ayrıca servera bağlı bilgisayarın harddisk olmadan çalışmasına imkan sağlayan "Disksi Bilgisayar Sistemleri" de ziyaretçilerden tam not aldı. Fuarda ayrıca dünyaca ünlü e-ticaret şirketi GearBest standında ünlü teknoloji markası Xiaomi ürünler özel indirim imkanı ile ziyaretçilerle buluşurken; yerli oyun koltuk üreticisi XDrive, oyun tutkunları için özel olarak ürettiği hem isıtmalı hem soğutmalı profesyonel oyun koltuğu ve masaj serisi oyuncu koltuklarını da fuarda görücüye çıkardı.

Oyun sektörünün önemli firmaları da fuarda yerini aldı

Fuar, Türkiye'de 850 milyon doları aşan büyülüğe ulaşan oyun sektörünün önemli oyuncularının bir araya getirdi. GearBest, MSI, Troy Games, Time Valker, Zümrüdü Anka-Phoenix, Cino, Nitra Oyun, Mangodo Dijital, Zambitious S.L, MTV Elektronik, Eflatun Yazılım, X Donanım, Nüans Dış Ticaret, Doğa Bilimleri Derneği, Atom Bilişim, XDrive, Malcom Bilgisayar, GNB Dijital gibi firmaların katıldığı fuarda ayrıca İstanbul Aydin Üniversitesi, Altınbaş Üniversitesi, Kültür Üniversitesi öğrencileri projelerini sergileme imkanı buldu. ♦



BATTLEFIELD V

Battlefield serisi de her şeyin başladığı yere, İkinci Dünya Savaşı'na geri dönüyor. Peki bu ne kadar hayra alamet?

Sayfa
16

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz





Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.battlefield.com Çıkış Tarihi 19 Ekim 2018

Battlefield V 3 ★★

Günahıyla sevabıyla bir seri daha evine, İkinci Dünya Savaşı'na dönüyor...

Battlefield V ismi ilk kez sizdeğində "tamam" demiştim, "Vietnam'a geri dönüyoruz!" Bu, hemen her cepheyi görükten ve nihayet video oyunlarının en az bulaştığı, en bakır temalardan olan Birinci Dünya Savaşı'nın da hakkını verdikten sonra -kişisel görüşüme göre- muhteşem bir hamle olacaktır. Seneler önce feci bir optimizasyon ile bizzlere ulaşan, o "sık ormanda herhangi bir yerden atak yiyecek olma" hissini vermekte eksik kalan oyun nihayet Frostbite'ın nimetleriyle bize ulaşacak, WW2 ve Modern Dünya arasındaki boşluğu mükemmel bir şekilde dolduracaktır. Taraf sayısının az, bölgemin ise küçük ve coğrafyanın da çeşitlilikten uzak oluşu gibi sıkıntılar olsa da, tüm bunlara nasıl olsa bir çözüm bulunurdu, değil mi? Haliyle, karşılaştığımız şeyin Battlefield: V(ictory) olduğu anlaşıldığında bir miktar hayal kırıklığı yaşadım. Daha büyük hayal kırıklığı için ise oyuncunun fragmanını beklemem gerekiyormuş.

"Biz biraz önce ne izledik?"

Evet arkadaşlar, sizi bilmem ama benim yayınlanan ilk fragmana dair detayları inceledikten sonra yüzümden düşen bin parçayıdı. WW2'nin giym kuşamıyla hiçbir alakası olmayan, 70'lerin sokak serserilerini andıran tipler, savaş alanına atış desteği(!) veren 250km menzilli V-1 uçan bombalar,

çatal kaşık rahatlığında tek elle kullanılan MG42'ler, alışık olmadığımız canlılıkta bir renk paleti, hatalı kamuflajlar, sci-fi araç dinamikleri (Churchill tankları en fazla 22-24km hızla hareket eden hantal makineler, WRC otomobilleri gibi coşku içinde hendekten hendeğe zıplamazlar) gibi, bir WW2 tutkununu zivanadan çıkartacak ne varsa bu videoda toplanmış gibiydi. Halen bu fragmanın bugüne dek Battlefield serisine dair gördüğüm en kötü şey olduğunu düşünüyorum. Üstelik bunun oyuna eklenen kadın karakterler ile de alakası yok, zaten bu konuya daha

sonra konuşacağız. Olumsuz başladığımın farkındayım, yine de bu yazımı "ah keşkem keşkem" nameleri altında, yas havası içinde yazacak değilim. Neticede yazılarımı okuyanların bileceği gibi İkinci Dünya Savaşı sadece Battlefield serisi için değil, benim için de eve dönüş demek. Battlefield V, serinin önceki oyunlarında gördüğümüz ana mekanikleri koruyan, üzerrine ise şimdije dek gördüğüm en kapsamlı yenilikleri inşa etmemi hedeflemiş bir oyun. Yine ağırlığımız multiplayer ve tek kişilik taraf konusunda -şimdilik- konuşacak fazla bir

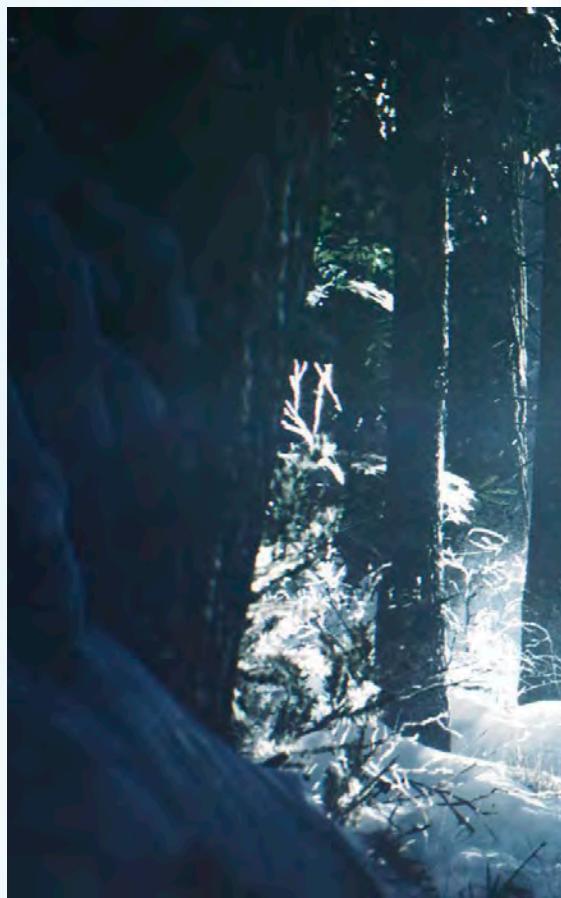


Modlar

Oyunda klasik modlara ek olarak BF1'den alıştığımız operasyonlar da bulunacak.

Dört gün boyunca sürekli devam edecek savaşlarda ter dökeceğimiz Grand Operations modu da seride yeni bir soluk getirebilir. Bu mod kendi içinde hayli ilginç bazı denemeler ile birlikte geliyor. Bir diğer yeni mod da arkadaşlarımızla Co-op olarak mücadele edeceğimiz Combined Arms. ◆





şey yok. BFV'nin piyasaya çıktıgı gün dört ana bölge üzerinde kurulu olması bekleniyor, bunlar; Fransa, Hollanda, Kuzey Afrika ve Norveç. Konusulması gereken ilk nokta da "pek diğer cepheler?" diye merak ettiğiniz an çünkü oyun, satın alma ve oyun içi ekonomi taraflında pek çok olumlu değişiklik ile beraber geliyor.

Evet, Battlefield V ile beraber Season Pass veya Premium Pass olayı tarihe karışıyor. Bu, artık yeni haritalar, yeni oyun içi etkinlikler ve yeni silahlar için yine / yeni / yeniden para ödeyiip durmayacağız demek. Aynı zamanda ücretli ek içerikler ve loot box'lar da oyundan tamamen çıkartılıyor. Bundan sonra bu ek içerikler, skinler veya kozmetik eşyaları sadece oyun için başımlarımız ile satın alabileceğiz. Peki, bu durum Battlefield V'i senede bir içerik eklenen, ekonomi taraflında işler ters gittiğinde de firmanın yanlığında ilk terk ettiği oyun haline getirir mi? DICE ne söylerse söylesin, bunu zaman gösterecek. Bu konuda şüphe duymamın en önemli sebebi de bu kadar süre "loot box yok" dedikten sonra EA'in oyunun Deluxe Edition versiyonu-

na haftada 20 kozmetik eşya içeren airliftler ve fazladan 5 paraşütü kiti eklediğinin açıklanması. Açık bir şekilde EA şu anda rahatsız olduğumuz ne varsa oyundan çıkartıp başka bir şekilde para kazanmanın, yeni bir finans modelinin ön hazırlıklarını yapıyor ve bu durumun da tüm oyuncularda alarm çanlarını caldırması gerektiğini düşünüyorum.

Yenilikler buradan köye kadar...

Battlefield V, şimdije kadarki oyunlar içinde temel mekanikleri en fazla kurcalanan Battlefield oyunu olacak, açık ara. Bu değişikliklerin hayli riskli olduğunu da söylemem gerekiyor, oyun eğer o istenilen "takım odaklı, daha yavaş tempolu" oyun olmayı başaramazsa bazı mekaniklerin sil baştan eskiye doneceği günleri bile görebiliriz.

Bunlar arasında en önemlisi tipki Fortnite gibi artık savunma pozisyonları ve makineli tüfek yuvaları inşa edebiliyor olmamız. Tüm sınıflar bu kıltere sahip olarak oyuna başlayacak ve siper, kum torbası gibi bulunduğu pozisyon tutmalarını sağlayacak şeyleri inşa edebilecekler. Makineli tüfek veya uçaksavar yuvası dikmekse sadece Support sınıfına mahsus. Ben açık konuşmak gerekirse bu değişikliği beğendim, genel mekanikler anlamında aşağıda bahsedeceğim diğer geliştirmeler ile uyum içinde olacağını düşünüyorum. Bu arada oyunda yeni sınıflar yok, elit sınıflara ve tankçı sınıfına ise bu oyunda veda ediyoruz. Evet efendim, değişiklik çok demistik, devam edelim. Hatırlayacağınız gibi, mesela Battlefield 1'de iğnenin poponuza girmesi ve sizin ayağa kalkmanız arasında bir saniye belki geçiyordu. Şimdi ise DICE akliniza gelebilecek her eyleme bir animasyon eklemiş durumda. Bu değişikliğin bizi ilgilendiren tarafı ise takım arkadaşınız yardıma geldiğinde sizi ayağa kaldırmasının çok daha fazla zaman alıyor oluşu. Ayrıca artık sadece Medic değil, tüm sınıflar yere düşmüş askerleri iyileştirebi-

liyor, ancak sadece belli bir oranda. Aynı durum sağlık setlerinde de mevcut. Mermi bir kez yiyan bir asker Medic ile karşılaşmadığı sürece ancak belli bir oranda iyileşebiliyor ve bu da oyunun en hayatı mekaniklerinden birisinin sonsuza dek değişmesine yol açmış.

Daha bitmedi...

Battlefield serisinde mangalar bir miktar "laf olsun" diyedir bildiğiniz gibi. Herkes çil yavrusu gibi bir tarafa dağılır, belli noktalara yığılır ve diğerleri de arkalardan dolaşır düşmanın çevirmenin peşine düşer. Artık mermi sayımız az (Tahminimce iki şarjörden fazla olmayacağı), Medic yakınlarında değilken sadece belli bir oranda iyileşebiliyoruz ve bu durum da direkt olarak takım oyununu ön plana çıkarıyor. "Süründen ayrılanı kurt kapar" lafi Battlefield V'te ete kemiğe bürünmüş resmen. Ayrıca manga liderleri de maç içindeki başarımlara göre artık topçu veya roket desteği (Gerçi V-1'in gerçek görevi ne alaka, bu olay ne alaka) isteyebilecek.

Değişiklik çok ama bu kısım özellikle önemli, zira kağıt üstünde bakınca oyunu daha taktiksel, daha takım oyundan dayalı, daha yavaş bir hale sokuyor. Peki, bu mekanikler istenilen sonucu doğurmaz, oyunu yavaşlatmaz ve uzayan animasyonlar oyundaki rolleri artan Medic'lerin öncelikli hedef olup çatır çatır biçimlesine, neticede

ROYALE: KAMBERSİZ DÜĞÜN OLUR MU?

Artık tüm hayatlarımızı işgal eden Battle Royale beklendiği gibi Battlefield V'te de yerini alacak. Firmadan yapılacak açıklamada Battlefield V'in "Royale" adlı yeni modunun daha önce görmediğimiz, kendine özgü bir doğası olacağı vurgulanırken daha fazla detay paylaşılmadı. Kisaca, soru işaretli çok fazla. Kaç harita olacak, ne kadar büyük olacak, araçlar ne kadar etkin olacak, ana mekanikler ne kadar yenilikçi olacak gibi detayları öğrenmek için yaz aylarının sonunu beklememiz gerekebilir.



bu sınıfın albenisini yıtmesine yol açarsa ne olur? Açıkçası bu sorunun ve benzerlerinin cevabı için beklememiz gerekiyor.

Teknik tarafta işler nasıl?

Battlefield V, daha önceki oyunlar gibi Frostbite Engine ile geliştirilecek ve bu şimdiden şahane grafikler ve başarılı bir optimizasyon vadediyor. Battlefield 1'in 7-8 yaşında sistemlerde bile ne kadar rahat çalıştığını gözle可见做的 birisi olarak DICE'tan daha azını beklemiyorum. Diğer taraftan yayınlanan oynanış videosuna bakarak grafik kalitesi hususunda bir çıkarım yapmak da bence çok mantıklı değil.

Oyunda uçan nesnelerin kontrolleri konusunda BF1'e göre bir gelişim olacağını umuyorum. Biliyorum, çoğunuz bu fiziklerden rahatsız değilsiniz ancak 1993 yılından beri her türlü uçan nesneyi bilgisayar başında kullanmış biri olarak, Battlefield serisinin gördüğüm en lineer, en keyifsiz, en gerçek dişi uçuş fiziklerine sahip olduğunu söylemek zorundayım. Herkes tarafından erişilebilirlik ve mouse ile bile kolay kullanım diyorsak, umarım DICE'tan birileri War Thunder'ı açıp işler nasıl yürüyor diye göz atmıştır.

Beni bu konuda umutlandıran en önemli konu Battlefield V'in fizikler konusunda da bazı geliştirmeler ile beraber gelmesi. Mesela mermi fizikleri. Belki mermiler halen yeterli hasar modeline veya sınırlandırmaya sahip değil (AP / APCR / HE gibi) ancak yüksek

kalibre silahlar artık metal yüzeyleri ve tahta duvarları delip geçebilecek. Ayrıca binalar da artık olduğu yere çökmeyecek, blast etkisine göre hasar alacak. Bu da bomba duvarın dışında patladığında duvarın evin içine doğru çökeceği anlamına geliyor. Ufak, savaşları etkilemeyecek ama hoş bir geliştirme.

Oyunda kadınlar neden var?

Bu konu bildiğiniz gibi çok konuşuldu. Oyunla birden fazla karakter yaratabilecek ve kozmetik öğelerle onu kişiselleştirebileceksiniz. Buna karakterin cinsiyeti de dahil ve oyuncun kapak görsellerinin birinde de bir kadın yer almaktır. Zurnanın zırt dediği yer burası zira şu konu, konuşulacak onca şey varken bütün oyuncun önüne geçti. Benim gördüğüm kadarıyla tepkiler üç ana başlıkta toplanıyor.

İkinci taraf hiçbir argüman öne sürmeden "kadınlar ne alaka?" şeklinde hysterik tepkiler vermekte ki eğer onlardan biriyseniz teessüf ederim.

Üçüncü taraf bu öfkeyi kendince daha mantıklı bir şekilde kanalize etmiş durumda. Bu görüşe göre kadınlar sadece cephe gerisinde savaştı ve kora kor cephe savaşlarına katılan kadın sayısı da son derece az. Kısmen hak versem de bu görüşü de genel olarak temelsiz buluyorum. Bu görüşten olan arkadaşlarımıza da kafayı "İngiliz arması taşıyan Churchill tankları neden Ruslara verilen ile aynı yeşil tonuna (Protective Green 4BO) sahip" gibi realizm ile alaklı diğer konulara yormalarını öneririm zira göre-



CHURCHILL CROCODILE

İlk fragmanın ardından oyunda tankların bazı silahları çekebileceklerine dair açıklamalar yapılrken referans noktası olarak bu tankın arkasındaki trailer gösterilmiştir, ardından sizdirilen araç listesinde "Churchill Gun Carrier" ismi geçince de infil çok ayrı bir boyuta ulaşı. Gerçek durum bundan çok daha farklı. Churchill tanklarının bir alev makinesi ile teçhiz edilmesi sonrasında ortaya çıkan Churchill Crocodile tanklarının arkasında yer alan zırhlı trailer, alev makinasının ihtiyaç duyduğu yakıt taşıyor. Sizdirilen araç listesinde yer alan "Churchill Gun Carrier" ise düşündüğünüz aksine top vs. çekmeye yarayan bir vasita değil. Adında geçen "Gun" 75mm ebadında bir "QF 3-inch 20 Cwt" topu ve tankın taretinin iptal ediliş gövdesinin modifiye edilmesi suretiyle tank destroyerne dönüştürülmüş özel bir Churchill versiyonunu ifade ediyor. Yani şu "bazı silahlar tanklar tarafından çekilebilecek" konusunu yeni bir açıklama gelene kadar ıskartaya çıkarmakta fayda var.

bildiğim ve yapımcıların açıkladığı kadarıyla oyun gerçekçilikten ziyade eğlence unsurlarını ön plana çıkartacak.

Son tarafta bulunan ve oyundaki kadın varlığı ile bir problemi olmayan arkadaşlar da diyorlar ki, bir manga komple kadınlardan oluştuğunda garip gözükmeyecek mi? Evet bu konu hakkında bir şeyler yapılabilir ve kadın karakterler Medic ve Recon sınıfları ile sınırlı tutulabilirdi diye düşünüyorum, bu da gerçekçilik konusuna da bir iki tuğla eklerdi. Konuyu kapatmadan önce, (Belki sınıfları İngilizce yazmadan da anlımissınızdır) BFV'in Türkçe desteğine sahip olmayacağı da söylememiz gerekiyor. Zaman içinde ne değişir bilmiyoruz ancak en azından şimdilik durum bu.

Battlefield V coğumuzun çok sevdiği bir cepheye geri dönüyor, üstelik serinin daha önce görmediği kadar fazla yenilik ve ince ayar ile birlikte. Bir kısmı sizi heyecanlandırmış, bir kısmı da canınızı sıkmış olabilir ama çok iyi biliyorsunuz ki bu oyunu hepimiz satın alıp onlarca saat oynayacağız. Üstelik, DICE'in aldığı risklerin bizlere olumlu olarak dönme ihtiyali de hiç düşük değil. ♦ **Kürşat Zaman**



Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web www.konami.com/wepes/ 2019 Çıkış Tarihi 28 Ağustos 2018

Pro Evolution Soccer 2019

Dünya Kupası'nın bitimine günler kala, yeni sezon hazırlıkları tam gaz devam ediyor!

Rakibi karşısında ezici bir üstünlüğe sahipken, yıllar içinde bu derece geri düşebilen tek seri sanıyorum PES'tir. 2000'lerin ortasında FIFA karşısında inanılmaz bir üstünlüğe sahip olan seri, o gün için yeni neslin ve beraberinde FIFA 08'in piyasaya çıkması ile ezici üstünlüğünü kaybetmeye başlamıştı. Sonraki nesil ise adeta serinin sonunu hazırlamıştı, Konami, PES 2014'ü yeni nesil için piyasaya süre-memişti bile. Hatta durum öyle bir noktaya geldi ki rakipsiz kalan EA, FIFA'ya gittikçe daha özensiz davranışmaya, oyunculara daha az değer vermeye başladı. Bu özen-sizlik, bildiğiniz gibi FIFA 18'de zirveye ulaştı. Kusursuz yakın halde piyasaya sürülen ve küçük rötuşlarla tam anlamıyla kusursuz olabilecek bir oyun olan FIFA 18, EA'in inanılmaz güncellemeleri ile rezalet bir hal aldı. Seriye çok seven bir oyuncu olarak, Dünya Kupası modu bile beni oyuna döndürmeye yetmedi. Kaldı ki bu durumda olan tek oyuncu da ben değilim. Reddit'teki pek çok FIFA oyuncusu da isyan bayrağını çekmiş durumda. Hatta gelecek sene FIFA değil PES'e şans tanı-yacağını söyleyenler de azımsanmayacak kadar çok. Kısacası bu sene Konami'nin tekrar çıkış yapmak için aradığı sene olabilir. Tabii doğru hamleleri yapabilirse.

Küçük dokunuşlar, kaybolan lisanslar...

Spor oyunlarında en önemli noktanın oynanış olduğu konusunda sanırım herkes hemfikirdir. Ne var ki, ön inceleme yazarken en zorlayıcı kısmı da yine oynanış oluyor. Çünkü oynanışındaki değişikliklere oyunla uzun uzun hasır neşir olmadan karar vermek oldukça zor. Bu yüzden oynanışla alakalı konuları, Konami tarafından gözümüze sokulan "11 yeni yetenek" dışında es geçiyorum. 11 yeni yetenek ise oyuna eklenen çalımlar, penaltı sistemi ve şutları temsil ediyor. Oyunun gerçekliğini artırmayı amaçlayan bu yeni özelliklerin

oyuna düzgün şekilde uygulanması ise en büyük umudum.

Her PES yazısında olduğu gibi yine üzerinde en uzun durmam gereken konu maalesef lisanslar. Maalesef diyorum çünkü bazı ligler oyuna eklenmiş olsa da Konami en önemli lisansı olan Şampiyonlar Ligi'ni EA'e kaptırdı. Bunun sonucunda, zaten lisans konusunda geride olan PES, daha da geriye düşmüştür. "Aman Şampiyonlar Ligi olmayı versin, başka liglerin lisansları gelsin." diyenler için de kötü haberlerim var. Oyuna eklediğini az önce de belirttiğim liglerden en dikkat



David Beckham yine oyundaki yerini alıyor

çekici olanlarını, Liga Nos (Portekiz), Pro League (Belçika), Superliga (Danimarka) şeklinde sıralamak mümkün. Anlayacağınız, yeni lisanslanan ligler çok da ilgi çekici ya da üst düzey ligler değil. Tüm bunları bir kenara koyarsak, lisans konusunda biz Türk oyuncuları oldukça heyecanlandıran bir bilgi E3 sırasında geldi. E3'de yayınlanan fragmanı göre, PES 2019 ile birlikte Ülker Stadyumu - Fenerbahçe Şükrü Saracoğlu Spor Kompleksi de oyundaki yerini almış olacak.

Lisans konusunda son değişim istedığım nokta ise Konami'nin ilginç tercihi. Geçtiğimiz sene Borussia Dortmund'un tüm lisans haklarına sahip olan Konami, bu lisansı yitirmiş durumda. Buna karşılık yaptığı hamle de Schalke 04'ün tüm haklarını almak oldu. Bu durumu ilginç yapansa Schalke 04 ve Borussia Dortmund'un ezeli iki rakip olması ve ülkenin en büyük derbisinin taraflarını oluşturmazı. Bu tercihi yaparken Konami'nin aklından Borussia Dortmund'a bir mesaj vermek gerçekten geçiyor muydu acaba?

Mod çeşitliliği, gerçekçi yüzler...

FIFA'nın elde ettiği başarıda en önemli pay Ultimate Team'e ait. Benim diyen oyunun, hatta oyun firmasının elde edemediği geliri tek başına elde eden bu mod, doğal olarak Konami'nin de ağızının suyunun akmasına sebep oldu ve geçtiğimiz yıllarda Konami de My Club modunu oyuncuların beğenisine sundu. Bana sorarsanız, FUT'a göre öde ve kazan sisteminden daha uzak olan yapısı ile My Club, FUT'tan daha iyi bir mod. Ne var ki PES'in bitmek bilmeyen sunucu sorunları oyuncuları bezdirdi ve bu maddan



uzaklaştırdı. Konami, kaybedilen oyuncuları geri kazanmak için bu yıl My Club moduna çeşitli eklemler yapıyor. Bunlardan, oyuncu özelliklerinde -FUT'un In-Form sistemi benzeri- gerçek Dünya'daki performansları temel alınarak yapılacak olan artışlar ve oyuna yeni eklenen efsaneler akıma ilk gelenler. Ayrıca oyunun efsanevi modu Master League'de de gerçekliği artıracak küçük dokunuşlar bulunuyor. Geçtiğimiz yıllarda PES'in FIFA'ya en net üstünlük sağladığı konu -belki de tek konu- bana sorarsanız grafikler. Bu noktada bir değişiklik olacakmış gibi de gözükmüyor. Şimdiye kadar paylaşılan videolarda oyuncunun grafikleri oldukça iyi gözükmüyor. Oyuncu yüzleri ise her zamanki gibi benzersiz,

hatta belki de önceki oyunlardan daha iyi. Ayrıca oyunun tüm platformlarda 4K ve HDR destekleyeceğini de belirteyim. Grafikler konusunda PES 2019 ile Konami, FIFA'nın yine önünde olacakmış gibi gözükmüyor.

Beklemeye değer mi?

PES 2019 ile ilgili gerçek soru kesinlikle bu: "Oyunu beklemeye, denemeye değer mi?". Bana sorarsanız artık o sene geldi! Geçtiğimiz sene içerisinde çuvallayan EA ve FIFA'nın ciddi anlamda düşüş yaşayacağı ve PES'in tahtını geri almaya oldukça yaklaşacağı bir sene olabilir. Bu durum da biz oyunculara yarar. Belki rekabetin artması ile EA de FIFA serisine daha çok özen göstermek zorunda kalır. **Tolga Yüksel**





Yapım Phoenix Labs **Dağıtım** Phoenix Labs **Tür** Aksiyon, RPG Platform **PC Web** playdauntless.com **Çıkış Tarihi** Açık betada

Dauntless

3 ★★

En iyi Behemoth, ölü Behemoth'tur!

Monster Hunter World'ün PC için çıkışmasına az bir vakit kalmışken Dauntless'in ne kadar şansı var bileyim. Diğer yapımcılar da oyunlarını ilk tanıttıklarıandan itibaren MH serisini ne kadar sevdiklerini dile getirmişlerdi. Üstelik amaçları PC'de MH kıvamında bir oyun olmasıydı. Bu işe girişitler de ancak birkaç sene sonra Monster Hunter World'ün PC platformunda yer alacağını öğrendik. Artık bileyim, MH:W PC için planlı mıydı, yoksa Dauntless'in topladığı ilgiyi görünce "bir dakika lan, biz de çıkışım PC'ye" mi dediler acaba?

Gelgelelim bu durum ne geliştirici tarafını ne de Dauntless'i ayıla bayılma oynayan biz oyuncuların odak noktasını değiştirdi.

Aksine daha da çok sevindirdi. Yani reddit'e baktığımız zaman bile oyuncular "hem Dauntless hem Monster Hunter, ikisini de oynayacağım" diyorlar. Böylece iki oyun da aynı türün iki farklı oyunu olarak hayatımıza girmiş oldu. Dauntless artık "Founder" olmasanız da herkes için erken erişime açılmış durumda. Zamanında çok gaza gelip Founder paketine parayı yapıştırmışım. Haliyle, oyunu alpha sürümünden beri bolca deneyim ettim diyebilirim.

Oyunun halen tam sürümde erişmemiş olduğunu düşünürsek ve alfa sürecinden bu güne kadar ne kadar mesafe kat ettiğini göz önünde bulundurursak, aslında oldukça sağlıklı bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim.

Kılıçın var mı? Kap gel!

Neyse, bu kadar geri plan anlatımı yeter, biraz da oyunun kendisinden bahsedeyim. Oyunda birbirinden farklı özellikleri bulunan canavarları (Oyunda Behemoth olarak geçiyorlar) avlıyoruz. Bu Behemoth'lar ile dövüşürken üzerlerinden düşürüdüğümüz veya kopardığımız parçalar ile yeni silahlar ve zırhlar yapıyoruz. Aslına bakarsanız alışlagelmiş bir RPG oyunu mantığından çok da farklı değil. Her bir Behemoth'un kendi maddesel direnci ya da zayıflığı bulunuyor. Haliyle, kendisi ile savaşmaya giderken buna göre ekipman belirlemek oldukça faydalı.

Dauntless'ta bu tip oyunlardan alıştığımız karakter sınıf sistemi kullanılmamış. Onun





yerine silah sınıfları var. Kullandığımız silaha göre vuruş stilimiz, combolarımız, özel hareketlerimiz hatta silahın cinsine göre hasar türümüz bile değişiyor. Örneğin kılıç, Behemoth'lardan parça kopartmak için daha avantajlı. Oyunda önemli bir nokta var, "bir silah diğerinden iyi ve herkes onu kullanıyor" durumu yok. Bunun sebebi ise her bir yaratığın silahlارın maddesel özelliğinden aldığı hasarın değişiyor olması. Behemoth'un sersemlemek üzere olduğu anda ağır bir saldırısı yaparak, bir süre hareketsiz kalması için uygun şekilde özelleştirilmiş silah ile vurmak gerekiyor. Her bir silaha veya zırha farklı çekirdekler takabiliyoruz, bu çekirdekler ekipmanların ana özelliklerine ek yetenekler eklememize olanak sağlıyor. Daha az stamina harcama ya da yaratığın yaralı bölgelerine daha çok hasar gibi çok fazla seçenek bulunmakta. Bu nedenlerden dolayı -dört kişilik bir avcı ekibi olarak- canavar ile yüzleşmeden önce doğru silah ve zırh kombinasyonunu seçmek gerekiyor. Bunu tabii ki arkadaşlar ile oynarken dengelemek çok daha kolay. Dört kişilik avcı ekibi diyorum ama, istersek ava tek başımıza da çıkabiliyoruz. Yeterli ekipman gücüne sahipsek tek kişilik avlar da çok problem olmuyor, ancak boyumuzdan büyük bir işe kalkışmış sak elbette acısını çekiyoruz. Oyundaki ilk birkaç yaratıktan sonra iş zorlaşıyor ve sağlam bir ekipman edinene kadar tek başına takılmak pek mümkün olmuyor. Ancak ihtiyaç halinde yine eski bölgelere dönerek önceki Behemoth'ları tek başımıza kesme şansına sahibiz.

Ben bu satırları yazarken parti kurma sisteminde bir arıza söz konusuydu. Parti daveti attık, gitmedi. Davet gitti arkadaş kabul etti ama giremedi partiye. Hatta önceden üst üste birikmiş olan eski parti davetleri, oyundan çıçıp girince patır patır iletildi ancak eski davetler olduğundan zaman aşımı hatası verdi. Ama unutmayın, oyun halen erken erişimde. Bu arada bu dediğim

de herkese olmuyor, o da ilginç bir durum. Bu hata akşamları bir yarım saatimizi yedi maalesef.

Ramsgate, sen mi büyüğüsün ben mi?

Oyunda iş savaşmakla bitmiyor, savaşmak için gittiğimiz bölgede kaynak toplamamız da gerekiyor; çiçekler, madenler gibi. Bölgeye göre değişiklik gösteren bu malzeme-lerde de yine zırh, silah yapma ve geliştirmede kullanıyoruz. Oyunda güzel bir özellik var, o da iyileşme iksirlerinin (healing potion) her av öncesi bize temin ediliyor olması, yanı sürekli olarak git gel, HP bas ile uğraşmıyoruz. Ancak stamina, speed, damage gibi potionları hazırlamak zorundayız.

Oyunun kendine özgü diğer bir özelliği ise lanternler. Bu lanternler görevler ile geliyor ve daha sonra gerekli malzeme temin edildiği zaman imal edilebiliyor. Her birinin kendi özelliği mevcut, bir tanesi koca haritada Behemoth'u bulamazsa bizi ona yönlendiriyor, bir diğeri anlık hız gibi bonuslar sağlıyor. Bütün bu ekipmanlar, geliştirmeler, hepsi Ramsgate adı verilen şehirden yapılıyor.

"Peki oyun hiç kendini tekrar etmiyor mu?" dediğinizi duyar gibiyim. Hangi oyun kendi-

sini tekrar etmiyor ki demek istiyorum. Oyunlarda ilerledikçe farklı özellikler ve mekanikler eklense de Dauntless'ta da durum böyle. Ancak oynadığça oynayışımız geliyor. Yeni zırhlar, silahlar, Behemoth'lar ve onların yeni savaş mekanikleri derken oyun siz alıp götürüyor. NPC'lerden aldığımız görevler ile senaryo ilerlemeye devam ederken bir de üzerine günlük ve haftalık questler geliyor ve bir bakışınız saatler geçmiş. Belirli bir Behemoth'tan parça loottlamak istiyorsak zaman zaman yaratığı tekrar dan gidip avlamak gerekebiliyor. Ya da gözümüzden kaçan bir malzemeyi yerden alamadığımız için tekrar gidip parça düşürmeye uğraşıyoruz. Bu kısım için tekrar ediyor der misiniz, bilmiyorum artık.

Tehlikinen farkında mıyız?

Bir de yaratıklar ile savaşırken ne zaman ne gibi saldırular yaptıkları, hangi hareket ya da saldırısı serisinden sonra yorgun düştükleri gibi noktalara dikkat etmek gerekiyor. Belirli aralıklarda verdikleri açıkları değerlendirmek şart. Bir adım sonrasında düşünmeden saldırmaya çalışınca avcılar av oluyorlar. Oyunda bir de tehlike sistemi var, avlamaya çalıştığımız yaratık gitikçe daha da tehlikeli hale geliyor. Tehlike sınırı %100'e ulaştığı zaman, savaş esnasında düşmüş olan dostlarımızı yerden kaldırıramıyoruz. Yaratık diğer faza geçene ya da sakinleşinceye kadar çok daha dikkatli oynamak ya da -tabii başarabilsek- öldürmek gerekiyor. Eğer bu durumdayken tüm avcılar düşerse parti wipe oluyor ve ölüümüzü de almadan şehre geri gönderiliyoruz. Zaten işin en büyük cezası da bu, 20-30 dakikadır savaşlığınız bir yaratığın bizi paketleyip eve yollaması ve bir ton zaman kaybettirmesi.

Genel olarak Dauntless böyle bir oyun, Monster Hunter klonu da diyebilirsiniz, artik orası size kalmış. Ben mi? Ben her ikisini de büyük bir keyifle oynayacağımı düşünüyorum. ♦ Sonat Samir





Yapım Hi-Rez Studios Dağıtım Hi-Rez Studios Tür Battle Royale Platform PC Web steampowered.com/app/813820/Realm_Royale Çıkış Tarihi Erken erişimde

Realm Royale 4 ★★★★

Hayatımızı ele geçiren Battle Royale'in yaratıcı yanı...

Size burada Hi-Rez Studios için güzelleme yapmayacağım. Yazlarımdan takip edenler zaten Hi-Rez Studios'u ne kadar sevdığımı bilirler. Her seferinde bundan bahsetmeye gerek yok. Neden kendilerini sevdığımı ise firmanın yeni oyunu Realm Royale oldukça güzel açıyor. Peki nedir bu Realm Royale? Bir anda nasıl patladı? PUBG ve Fortnite'ın ardından nasıl Battle Royale aleminde bu kadar adını duyurup daha alfa aşamasında belirli bir konuma geldi? Aslında her zaman olduğu gibi formül çok basit. Realm Royale, Hi-Rez'in piyasaya aniden sürdüğü bir oyun ve demin de bahsettiğim gibi henüz alfa aşamasında. Yani oyun hakkında bir yargıya varmak için çok ama çok erken. Yine de ilk izlenimler itibarıyla oldukça bağlayıcı bir yapıda olması çok gü-

zel. Bu bağlayıcılık Battle Royale türünde olmasından ziyade, Battle Royale türüne kattığı orijinal fikirlerden geliyor aslında. Şu an oyun klasik bir Battle Royale amacı taşıyor. 100 oyuncu haritaya atlıyor ve havada kalan son oyuncu olmaya çalışıyor. Ama bunu yaparken oynanışa etki eden birçok farklı unsur bulunuyor. Bu unsurlardan ilki elbette ki sınıf yapısı. Realm Royale'de bir oyuna başlamadan önce sınıfınızı seçiyorsunuz. Her bir sınıfın birbirinden farklı özellikleri var ve özellikle farklı sınıflarla takım halinde oyuna girdiğinizde, iyi anlaşabilen bir takımsız birbirinizi taktik olarak tamamlayabiliyorsunuz. Bu sınıflar Warrior, Engineer, Mage, Assassin ve Hunter'dan oluşuyor. Başlangıçta bir MORPG oyunu tanıtıyor havası veriyor ama aslında sınıflar Battle Royale alemine çok güzel yedirilmiş. Bu sınıflar ile birlikte gelen yetenekler öyle başlangıçtan itibaren devreye girmiyor aslında. Oyunun Battle Royale kısmı da burada devreye giriyor. Haritaya sadece F yeteneğiniz ile beraber bir bıçağa sahip şekilde atlıyorsunuz. Ardından yukarıda anlattığım yetenekleri ve silahlarınızı harita üzerindeki sandıklardan elde ediyorsunuz. Ayrıca bu yeteneklerin her birini farklı kademelevelsde bulabiliyor, bir yeteneğin ya

da silahın ne kadar güçlü halini bulursanız siz de o kadar güçlü oluyorsunuz. Silahlar ise harita üzerinde herkesin ortak kullandığı ve sadece sınıfınıza ait olan silahlar olmak üzere ikiye ayrıyor. Aynı şekilde harita üzerinden zırhınızı da temin ediyorsunuz.

Peki kullanmadığınız yetenekleri, silahları ya da zırhları bulduğunuzda öylece boş mu geçeceksiniz. Tabii ki hayır! Bu tür arta kalan ekipmanları ayırtılabilir ve oyunu Battle Royale oyunları içinde ön plana çıkarın bir diğer özellik olan Forge sistemine geliyoruz. Forge'larda ayırtığınız içeriklerin shardları sayesinde kullandığınız ekipmanların daha güçlüsünü dövebiliyorsunuz. Elbette bu belirli bir süre alıyor ve herkes Forge'lara aksin ettiği için çatışmalar da buralarda yoğunlaşıyor. Yani amacınız sürekli daha güçlü yetenekler, silahlar ve zırhlar üretip, oyun sonunda bunlarla son hayatı kalan olmaya çalışmak. Oldukça başarılı bir formüle sahip olsa da Realm Royale yolun o kadar başında ki henüz oyun içi mağazası bile yok. Ama gelecekte sevilen bir Battle Royale oyunu olacağına eminim. Oyunu Steam'den tamamen ücretsiz bir şekilde hemen deneyin derim.

◆ Enes Özdemir



CHIP'in 40. yılında teknoloji ile ilgili merak ettiğiniz her şey!

Doğru laptop seçmek için mükemmel rehber, kendi eğlence merkezinizi
ücretsiz olarak oluşturmak, üç dev test ve daha fazlası...

The image shows a stack of four issues of CHIP magazine from July/August 2018. The top issue's cover features a large red 'CHIP' logo with '40 YIL' next to it. Below the logo, it says 'DOĞRU LAPTOPU SEÇMEK İÇİN MÜKEMMEL REHBER'. It includes a photo of a laptop with a thumbs-up icon and categories like 'Office/Web', 'Multimedia', and 'Performans'. A yellow banner on the right side of the cover asks 'ÖLÜNCE, SOSYAL MEDYA HESABINIZA NE OLUYOR?'. Another yellow banner on the left side features a small TV set with the word 'KODI' on its screen. The middle issue's cover has a similar design but with a different central image. The bottom issue's cover also features a laptop and a TV set. A white speech bubble on the right side of the stack contains the text 'TAM 144 SAYFA!'.

3 AY BOYUNCA ELİNİZDEN
DÜŞÜREMeyeceksiniz!

[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Selam en beğendiğim okur. Nasılsın? Bende durumlar aynı; yaz, çiz, sil, boy... Faber Castell jingle'ı ile giriş yaptım resmen yazıya. Neyse efendim, bildiğiniz üzere biraz yoğun bir hayat tempom var. Son birkaç aydır FRP konusuna sanıyorum on yılın ardından tekrar eğiliyorum. Takip eden insanlardan güzel yorumlar alıyorum ama bir yandan söylediğim şeyleri tekrarlamadan, bence önemli olan noktaları paylaşmaya çalışıyorum. Öyle görünüyor ki bu konuda ısrarcıym zira bu ay da FRP konusundaki bazı noktalara değinmeye çalışacağım.

Oyun modelleri

Daha evvelden atmosfer hakkında bir şeyler yazmıştım; bu ay da atmosfer üzerinden

yola çıkıp, farklı oyun modellerine degeinmeye çalışacağım. FRP oynayan insanlar, her ne kadar işin rol yapma kısmına odaklanmaya çalışıyor olsalar da genelde olaylar hızlı bir şekilde PvP'ye döner. Burada, yine geçtiğimiz ay dejindigim üzere, DM insan ile oyunu deneyim edenler arasında iletişim-sizlik büyük rol oynar. Pek tabii en belirgin örnekler de DM deneyimsizliğinden kaynaklanır. Bir anda ortaya umulmadık düşmanlar çıkar ya da durup dururken kafamıza bir şey düşer. Hani yeter ki oyunda aksiyon olsun ve oyuncular bir şekilde savaş içerisinde dalsın diye uğraşılır. Birçok oyuncu da bazen kendi karakterinden, bazen de oyundaki karakterinden dolayı bu savaşlara anında dalar. Evet, savaş kimi zaman kaçınılmaz bir son olabilir ama burada unutulmaması gere-

ken noktalardan birisi, savaş halini aldığımız anda yönettiğimiz karakterin rolünü yapmaktır. Genelde oyuncular savaş çıkar çıkmaz kendi dünyalarındaki acayıp fantastik hareketleri yapmaya çalışırlar. Oysaki kontrol edilen karakterin ne böyle bir yapısı ne de amacı vardır. Bu noktada karakterimizi iyi tanıtmak gerekmektedir. Aynı şekilde karakterimizin Alignment'ına da uygun şekillerde rol yapmak, en doğru hareket olacaktır. Nitekim DM'in belirli noktalarda attığı yemleri ardı ar�ına yutan karakterlerin de başına bir şeyler gelmesinden daha doğal bir şey yoktur. DM kişi, öyle bir yapı sunmalıdır ki oyuncular birazdan karşılaşacakları düşmanı yadrigamalı "Abi burada böyle bir şey mi olur ya!?" diyememelidir. Pek tabii ağızı olan konuşur, bunu engelleymeyiz ama günün sonunda



mantıklı bir ilerleyiş içerisinde hareket etmek gerekmektedir.

Dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da oyuncuları cezalandırma sürecidir. Özellikle FRP deneyimine yeni başlayan ekiplerde ve DM'lerde sıkılıkla görülen bu durum, kullanılmayı bildiğiniz takdirde çok işe yaramaktadır. Oyuncuların kafasına meteor ya da Goblin (!) düşürmek yerine, tamamen oyuncunun içersine yedirilen, PvP'den ziyade rol odaklı zorluklar çıkarılabilir. Misal, en basit örnekle, delirmiş bir büyüğün ya da ekibi alakasız yerbere gönderecek bir NPC kullanılabılır. Bildiğiniz gibi NPC'lerin rolünden DM kişi üstlendiği için aslında gerektiğinde ekibi farklı noktalara yönlendirmek için büyük bir kozu vardır. Fakat deneyimli oyuncular genelde bu tuzağa düşmez, aksine bir de bakmışınız kendi maceranız içerisinde boğuluyorsunuz. Hah, işte bu noktada birçok planınız olması gerekiyor. Bu da bizi önceden hazırlanan senaryoların aslında bir yere kadar ilerleyebildiği, halihazırda olan- dan ziyade anlık çözümlerin oyunu farklı bir yere taşıyacağı gerçeği ile yüzleştiriyor. Dilediğiniz kadar hazır senaryo yazın, deneyimli bir ekleyle oyun oynadığınız takdirde illaki hesaplamadığınız, daha doğrusu hesaplayamadığınız olaylar ortaya çıkacaktır. Hatta her şey sizin planladığınız gibi gidiyorsa, bence esas burada bir sorun var demektir. DM'in yazdığı senaryoyu dümdüz bir şekilde oynamak, mümkün mertebe FRP deneyimine yeni başlayan oyuncuların takip etmesi gereken bir yolken, ileri seviyelerde herkesin hali hızında bulunan senaryoya biraz tuz eklemesi gerekmektedir.

Rol yapmak derken...

Rol yapmak bu işin her yanında olmalıdır ama bazı oyuncular da işin cılkını çıkarabileceklerdir. Her konuşulanın gereksiz derecede rol üzerinden devam etmesi de yorucu olabilmektedir. Burada ayarı tutturmak oyuncuya kalmıştır. Nitekim DM'in bu konuda herhangi bir yaptırımı bulunmamaktadır. Dileyen, oyuncunun tadını kaçırmadan, karakterini dilediği gibi yansıtılabilir. Yansıtım demişken, FRP masasına oturan tüm oyuncular, sanki diğer karakteri tanıyor gibi hareket eder. Oysaki DM, karakterlerin

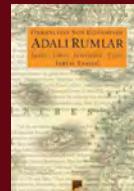
birbirini tanıdığı yönünde bir bilgi paylaşmadiysa ya da yazılmış arkada plan hikayelerde böyle bir tanıma söz konusu değilse, karakterler birbirlerini gördükleri anda diğer oyunculara tasvirlerini yapmalıdır. Böylece herkes kendi hayal gücünde yaratığı karakteri, diğer oyuncuya nakledebilir. Aslında FRP deneyimi de tam olarak bu noktada başlar. Siz kimsiniz, neye benziyorsunuz, nasıl konuşuyorsunuz? Günün sonunda birisini ilk defa gördüğünüz zaman nasıl bir şekilde sahip olduğunu bilirsiniz.

Geçtiğimiz aylarda atmosfer ve müzik konusuna da değinmistim. Rol yapmanın en önemli unsurlarından olan bu başlıklar hakkında ufak bir hatırlatma yapmak istiyorum. Bildiğiniz üzere, birçoğumuzun hayran olduğu, sevdiği, filmler ve müzikler belirli bir çizgi üzerinde ilerlemektedir. Fakat Yüzüklerin Efendisi filmlerinde çalan herhangi bir müzik, herkes için aynı duyguyu sunmayı bilir. Daha da ötesi, sizce "tam da Elfleri anlatmıyorum mu?" şeklinde sunduğunuz bir müzik, başka birisi için bambaşka duygular uyandırabilir. Demek istediğim, her ne kadar benzeri zevkleri paylaşan bir grup ile ilerliyor olsa da ortam ve müziğin uyandırıldığı his herkes tarafından paylaşılmayabilir. Ayrıca müzik geçişlerinin önemini de vurgulamak isterim. Ne olur savaş ortasında Enya çalışmaya başlasın. Kafa göz kırarken, engin denizleri düşünmeye başlamayalım. Her ne kadar tüm FRP mantığı sanki 20'lik zar seti ile var oluyormuş gibi bir hissiyat yaratıyor olsa da az önce anlatığım hiçbir noktanın zar ile uzaktan yakından ilgisi yoktur. Tüm bunlar tamamen bizlerin hayal gücüdür. Yani iş zar atmaya gelinceye kadar, dikkat edilmesi gereken o kadar çok nokta var ki işte böyle aydan aya anlatıyorum en beğendiğim okur.

Bu ay da önceki sayılarda yazdıklarımı bir araya getirip, bir adım daha ileride yapılması gereken noktalara degenmeye çalıştım. Önümüzdeki ay ne getirir bilinmez ama konu hakkında daha fazla fikir almak için mail atmaktan çekinmeyin. Herkese iyi tatiller!



Ne Okudum? Osmanlı'nın Son Döneminde Adalı Rumlar



Doktora çalışmamdan kafamı pek kalıtmıyorum. Çizgi roman okumadığım zamanlarda da tarih kitaplarına yöneliyorum. Feryal Tansuğ tarafından kaleme alınan eser, Osmanlı İmparatorluğu'nun reform çağının olarak bilinen 19. Yüzyıl'da İmroz, Limni, Semadirek ve Taşoz adalarının nasıl yönetildiğini anlatıyor. Adada yaşayan Rumların hem yerel, hem de Saray ile olan ilişkilerini derinlemesine inceleyen kitap, özellikle birincil kaynak kullanımı açısından uzun süredir okuduğum en başarılı tarih çalışmalarından bir tanesiydi.

Ne dinledim? Norther



Melodik Death Metal müziği çok severim; hani her zaman dinlemem ama denk geldiğinde de değiştirmem. İşte bu türün bence en önemli isimlerinden birisi olan Norther, Haziran ayında sıkılıkla kulaklarımıdaydı. Finlandiyalı olan grup, ilk olarak 1996 yılında, Requiem adı altında kuruldu. 2000 yılında Decayed olarak da anılan ekip, toplamda altı adet stüdyo albümüne imza attı. En son 2012 yılında, Çek Cumhuriyetinde görünen metalci insanlar, özellikle yaylı çalgıları müziklerine muazzam şekilde yedirebiliyorlar.

Ne izledim? Impulse



Bu ara benim dünyamda dizilerde büyük bir durgunluk var. Bu sebepten iyice sağa solu didikler hale geldim.

Neyse ki Haziran ayının ilk iki haftası iyi dizi yaptı. Dikkatimi çeken yapımlar arasında Impulse ilk sıralarda yer alıyor. İlk sezonu tamamen yayınlanan dizide Teleport olma yeteneğini keşfeden genç bir kadının maceralarını izliyoruz. Gerçekten ilginç fikirler ve dikkate şayan çekimlere sahip olan dizi, izleyiciyi kendisine çok hızlı bağlayabiliyor. Teleport gücüne sahip olmanın ne gibi olayları beraberinde getireceği konusunda gerçekten iddialı bir yapım.

E3

2018'in devasa etkinliği
mercek altında!



Senin en büyük oyun olayı, E3'ün 2018 ayağını da bu sene kazasız belasız atlattı. Amerika'nın California'sında, Los Angeles Convention Center'da gerçekleşen ünlü oyun fuarı, bu sene de geçen seneler gibi birbirinden ünlü oyun firmalarını ve binlerce ziyaretçiyi ağırladı. E3'te adet değişmez, büyük firmalar ünlü oyunlarını konferanslarla tanır. Sony, Microsoft gibi donanım ve yazılım devlerinin yanında, Ubisoft, Bethesda ve Square Enix gibi firmalar da kendi konferanslarıyla boy gösterdi. Eskiden EA de bu grubun üyesiydi ama bildığınız üzere EA birkaç yıldır kendi partisini, EA Play'i düzenliyor. E3'le ilgili bir klise daha var –ki bunun ortadan kalkacağını hiç düşünmüyorum. Her sene, E3'ten hemen sonra, "Bu sene E3 bir hayal kırıklığıydı" cümleleri sarf edilir. E3 2018 için de bu adet değişmedi, bu E3'ün de bir yüz karşı olduğu söylendi. Sanıyorum ki her firmadan en az üç tane hiç duyurulmamış oyun, donanım firmalarından da yeni konsol veya devrim niteliğinde başka bir cihaz beklenisi var oyuncuların. E3'e katılan firmalar ise böyle düşünmüyor ve hali hazırda geliştirmekte oldukları oyunların oyun içi demolarını ve daha fazla bilgisini vermek için bu fuarı kullanıyor. E3'ün hayal kırıklığıyla dolu olduğunu vurgulayanlara tavsiyemiz fuarı yerinde tecrübe etmeleri çünkü o kadar gösterinin içinde ister istemez

tüm oyunlara karşı bir "hype" gelişiyor ve bakiş açınız da değişiyor. Bizce bu E3 de diğer E3'ler gibi standart bir havadaydı. Peki hangi oyunlar dikkatimizi çekti? Sony kesinlikle bir kez daha şov yaptı. Death Stranding, The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima ve Spider-Man ile gelecek aylarda konsolumuzu kapatabileceğimizin sinyalleri verildi.

Ubisoft Assassin's Creed Odyssey ile bizi Yunanistan'a davet ettiğini belirtti ama oyunun Origins'in mavi ve yeşilliği artırılmış versiyonu olduğunu düşünmekten kendimizi almadık.

Bethesda tarafında ise Fallout 76 fırtınası esti, Doom Eternal, Wolfenstein Youngblood ve Starfield ile sağlam oyunlarla buluşacağımızın sinyalleri verildi. Herkesin hevesle beklediği yeni bir Elder Scrolls macerası, Elder Scrolls VI da kısa bir fragmanla tanıtıldı, herkes kendini nereye atacağını şaşırdı.

Devil May Cry 5, Dying Light 2, Just Cause 4 ve Sekiro gibi sürprizlerle de renklenen E3 2018'in en büyük olaylarından bir tanesi, Witcher'in yapımcılarının gelecekte geçen oyunu Cyberpunk 2077 de iyi bir fragman ve kapalı kapılar ardında gösterilen oyun demosuyla büyük dikkat çekti.

Şimdi hazırlanzı siz fuarın en büyük oyunlarıyla baş başa bırakıyoruz. 2018 ve 2019 için listenizde bulunması gereken oyunların tümünü burada bulabilirsiniz...



Yapım Naughty Dog **Dağıtım** SIE Tür **Aksiyon / Macera** **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** Belli Değil

The Last of Us: Part 2

LEVEL HYPE!

The Last of Us Part II'nin E3 2018'de yayınlanan muhteşem oynanış videosu, bizleri ilk oyundan çok farklı bir oyunun beklediğini gösteriyor. Oyunun yapımcılarının açıklamalarına bakılırsa, yayınlanan oynanış videosu iki farklı zaman diliminde geçmekte. İlk kısım birinci oyunun sonundan dört yıl sonrasında, Joel ve Ellie'nin döndükleri Jackson County'de geçiyor. Bu kısında Ellie'yi bir partide dans eden insanları izlerken ve Jesse isimli yeni bir karakteri Ellie'nin ihtiyarından şikayet ederken görüyoruz. Devamında da Ellie'nin Dina isimli bir başka yeni karakterle Left Behind indirilebilir içeriğinden sonraki ikinci duygusal yakınlaşmasına tanık oluyoruz. İkinci kısım ise bizleri bir yıl daha sonrasına götürüyor. Bu kısında Ellie'nin, oyunun Paris Game Week 2017 videosunda görülen garip tarikatın üyeleriyile olan mücadeleşini görüyoruz. Mücadele esnasında animasyonlarda ilk göze çarpan şey akıcılık. Animasyonlar için özel bir çaba harcadıklarını söyleyen ekip, her durum için birden fazla animasyonun hazır bulunduğu ve çevreyi de hesaba katarak en alaklı animasyonun seçildiğini söylüyor. Dahası ekip, oynanışa yeni eklenen ziplama, kenara çekilme ve sürünme hareketlerinin de çevreden etkilendiğini söylüyor. Ellie'nin çekic

darbesinden kaçarken kenara çekilmesi ve sonrasında yolunun üzerindeki arabaya çarparak tepki vermesi de bunu gösteriyor. Oyundaki gizlenme mekaniklerinin de değişliğini görüyoruz. Artık, bitki örtüsünün içerisinde saklandığımızda sadece içinde olmamız yeterli değil, bitkinin yoğunluğu ve yapay zekâ ile aramızdaki mesafe de bizi görüp görememelerinde belirleyici olacak gibi duruyor. Bu arada videoda gizlenmek için bitki örtüsünün dışında, Ellie'nin bir aracın altına saklandığına da şahit olduk. Yapay zekânın da Ellie'nin olabileceği yerleri ararken aracın altına bakması dışımıza göre bir rakibimiz olduğunu gösteriyor. Yapay zekâ demişken, videodan gördüğümüz ve yapımcıların açıklamalarından dinlediğimiz kadariyla oyundaki bütün karakterlerin daha insansı hissettirmeleri amaçlanmış. Öncelik olarak "belirsiz bilgi" diye bir kavram üzerinde duran ekip, her bir karakterin birbirıyla

kendi perspektifleri üzerinden sonuca gitmeye yarayacak bilgi paylaşmasını sağlamayı amaçlamış. Videoda çimenlik alanda Ellie'yi arayan karakterler, Ellie'nin muhtemelen çimelerin arasına gittiğini tahmin ederek yolun bir tarafını kapatarak aramaya başlıyor ve bu planı da sesli bir şekilde yapıyordular. Buna ek olarak, birbirlerine isimleriyle hitap ediyorlar ve Ellie içlerinden birini hakladığında ismiyle feryat etmeyi de ihmäl etmiyorlardı. Ellie bir mağazaya girip saklandığındaysa, buradaki diğer karakterler mağazaya yeni gelen karakterlere nereklere bakmaları gerektiğine dair direktifler veriyordu. Her ne kadar bu görüntüler için önceden hazırlanmış diyen bir grup olsa da, Naughty Dog'un daha önceki işleri, Ellie'ye olan sevgileri ve bu video beklenilerimizi arttırmıyor. Umyoruz çıkış tarihi belli olmayan yapım, bir E3 daha görmeden raflardaki yerini alır! ♦ **Ahmet Rıdvan Potur**





Yapım Ubisoft Quebec **Dağıtım** Ubisoft **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 5 Ekim 2018

Assassin's Creed: Odyssey

Kimi firmalar RYO öğelerini bırakıp iyiden iyiye aksiyona dönerken (ÖHÖ! Bef-hesda! Ööhöhöh), kimi firmalar da tam gaz aksiyon giden oyunlarına rol yapma öğeleri katma derdinde. Bu zaman kadar her yıl oyuncuları aksiyona doyuran Assassin's Creed serisi, bu defa baskın miktarda rol yapma öğelerine sahip bir oyuna, yani Odyssey ile oyuncuların karşısına çıktı!

Tarihlerimiz M.Ö. 431 yılını gösteriyor. Yani geçen yıl piyasaya çıkan Origins'ten daha da eskiye dönüyoruz. Peloponez Savaşı dönemindeki Antik Yunanistan'da, yozlaşmış yönetimi devirmek için Sparta önderliğindeki Peloponez Birliği'ni ya da Atina merkezli Delian Birliği'ni tercih edip Assassin's Creed serisinin bugüne kadar sunduğu ne varsa kullanmamız gerekiyor.

Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen Odyssey, seride bir yenilik katarak RYO öğelerini ön plana çıkarıyor. Oyuncular Alexios ya da Kassandra isimli iki karakterden birini seçerek oyuna başlayacak. Hangisi olursa olsun, karakterimiz o meşhur Termofil Savaşı'nın lideri Leonidas'ın kanını taşıyan biri olarak oyuna başlıyor. Ayrıca kral Leonidas'ın mizrağından eritilerek yapılmış bir kısa kılıç sahip olaca-

ğız. Konuşma seçenekleri, aşk, yalan söyleme ve karakter geliştirme özelliklerine sahip olan Odyssey, bir önceki oyun, Origins'in formülünü başarıyla kullanacak gibi duruyor. Her sene aynı aksiyonla oyuncu karşısına çıkan AC serisi, Origins ile silkelenmiş ve bambaşa bir yapıyla oyuncuların yeniden beğenisini toplamıştı. Odyssey de bu formülü kullanarak ve daha önceki AC serisinin başarılı öğelerini alarak karşımıza çıkıyor.

Origins'den katbekat daha büyük bir haritaya sahip olan Odyssey'de, Conquest Battle adı verilen büyük çaplı savaşlara katılabilir ya da mürettebatınız ile birlikte Ege Denizi'nde gemi savaşlarına da girebilirsiniz. Karada yapacaklarınızın neler olduğundan bahsetmiyorum bile. Dağlık arazilerden, sahil kenarlarına, ormanlardan devasa şehirlere kadar gezebilecek görebilecek o kadar çok yer var ki! Bu noktada, Icarus isimli şahımız de gökyüzündeki gözümüz olarak bize yardımcı olacak.

Odyssey, elbette sadece geçmişi anlatmayacak. Origins'te tanıdığımız Layla Hassan yine bu oyunda karşımıza çıkıyor. Yarım kalan hikayeyi devam ettiren Hassan'ın gözünden de Herodot'un hazinelarını bulmaya çalışacağız.

Bu oyunda yaptığımız her hareketin de bir geri dönüşü olacak. Birden fazla sona sahip görevler haricinde, verdığınız iyi-kötü kararlar neticesinde başınıza kelle avcıları üşüştürebileceksiniz. Karakter gelişimi ve dövüş mekaniklerini iyileştirme gibi öğelere sahip olduğu kadar, karakterimizin bir de moral seviyesi olacak. Nasıl biri olacağımıza biz karar vereceğiz.

Sene sonuna doğru piyasaya çıkması planlanan Assassin's Creed: Odyssey, serinin son oyunu olmayacağı elbet ama daha önceki oyunlarda edindiği doğru tecrübeleri, yeni mekaniklerle birleştirip oyunseverlerin önüne sunacağı kesin. ♦ **Özay Şen**





Yapım Bethesda Game Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** RPG Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 14 Kasım 2018

Fallout 76 LEVEL HYPE!

“Savaş, savaş asla değişmez.” Sözüyle atıp tutarken Bethesda'nın E3 Fuarı'ndaki büyük duyurusuya savaşın ne denli değişecekini görmüş olduk.

2015 yılında Fallout açlığını bastırmaya gelen Fallout 4, başta serinin hayranları olmak üzere birçok oyuncu tarafından pek beğenilmemişti. Yine de Bethesda'nın hakkını belli bir noktada yememek lazım. Creation grafik motoru ile Fallout serisine hız kazandıran firmanın, serinin geleceğine dair neler yapacağı da merak konusuydu.

Batı Virginia'da geçeceği duyurulan Fallout 76, serinin en erken dönem oyunu olacak. 2077 yılında patlak veren büyük savaş tam 25 sonrasında, yani 2102 yılında gerçekleşecek olan Fallout 76, serinin diğer oyunlarından farklı olarak tam zamanlı multiplayer desteği verecek. Çorak toprakların tozunu içine çekip radyasyonunu cildine sürmek isteyenler aynı haritada bu tecrübeyi edinebilecek.

Todd Howard'ın ilk açıklamalarına göre bu deneyim yüzlerce oyuncuya birlikte olmayacak. Birkaç on kişilik serverlarda, dört kişilik gruplar kurup Batı Virginia'nın tehlikelerinden korunmamız gerekecek. Bu tehlikelerin büyük bir kısmı -Fallout 4'ün haritasından dört kat büyük olan- Fallout 76'yi dolduran sürüsüne bereket yaratıklar

ve robotlar olacak. Yeni oyun ile birlikte Virginia'ya ait yerel halk hikayelerinden hortlamış olan Mothman (Oyunda Scourge-beast adıyla geçiyor) ve Flatwood canavarı (Fragmandaki kırmızı gözlü yaratık) gibi düşmanlarla karşılaşacağız. Karşılaşacağımız yegane şeyler bu düşmanlar haricinde diğer oyuncular.

Duyuru sırasında belirtildiği kadriyla, multiplayer bazlı hayatı kalma ve inşa etme oyunlarında sıkça karşılaşılan “grief” yani diğer oyuncuların yaptıklarını bozma durumuna karşı önlemler alınacaktır. Oyuncuların yapıları sadece oyuncu oyundayken gözükecektir. Böylece düşman tavırlar sergileyenler diğer oyuncuların binalarına ve yapılarına zarar veremeyecek. Eğer oyuncu Fallout 76 serverındaysa, kafasına nükleer bomba bile yiyebilecek.

Fallout 76'nın en ilgi çekici kısmı arkadaşlarınızla beraber oynamak olduğu kadar, Fallout 4 ile tanıtılan devasa inşaat ve zanaat sistemi. Yeni oyunla birlikte C.A.M.P. adı verilen bir teknolojik dalgametre sayesinde olası yerleşkemizi belirleyip ufak çaplı kasabalar inşa edebilecekmiz.

Yeni Fallout oyununun tüm heyecanı online bazı olunca, hikayenin biraz arkaplanda kalacağı düşünülüyor. Tüm görevler holografik kasetlerden ya da robotlardan alınacakmış.

Todd Howard, oyuncuların “kendi anlatımlarını bulmalarını” istedigini iddia etse de Fallout serisinin rol yapma öğelerinden ve hikaye anlatıcılığından uzaklaştığını görmek bir hayli üzücü. Tanıtımında da bariz bir biçimde görüldüğü üzere, oyunun başında Vault 76'dan çıkış yapan karakterimizi sağa sola saldırıp, kasaba kurarken görüyoruz. Tamamen çalışabilir bir T-51b kaskına sahip Power Armor Edition setiyle oyuncuların ağızlarının suyunu akıtan Fallout 76 (200 dolarlık fiyatına rağmen günler içerisinde tüm stoklar bitti), tüm seride farklı bir bakış açısı kazandıracak gibi duruyor. Bethesda da oyunu uzun süre boyunca güncellemlerle ayakta tutacağını söylüyor. Tabii bu tarz sözleri birçok firma sarf etti ama tutabilen oldukça az oldu, hatırlatmış olalım.

♦ Özay Şen





Yapım CD Projekt Red **Dağıtım** CD Projekt **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Belli Değil

Cyberpunk 2077 LEVEL HYPE!

Yaklaşık beş yıl önce CD Projekt RED tarafından, birkaç dakikalık bir tanıtım fragmanı yayınlanmıştı. Archive grubunun şahane parçası Bullet ile bezenmiş o Cyberpunk 2077 tanıtım fragmanının üzerinden geçen zamanda, böylesine ağızları sıkı, böylesine bilgi sızdırmayan bir ekip ne gördüm, ne de duydim.

E3 fuarına damgasını vuran oyuncuların biri de Cyberpunk 2077 oldu. Nedenleninden biri de yukarıda açıkladığım üzere beş yıl boyunca geliştirilme sürecinde olan oyun hakkında ser verip sırtı vermemeleri. The Witcher serisi ile büyük firmalar arasındaki yerini alan CD Projekt RED'in sıradağı yapımı merakla bekleniyordu. Roman uyarlaması olan The Witcher ile benzersiz bir iş çıkaran firma, aslında bir masaüstü rol yapma sistemi olan Cyberpunk 2077 ile de aynı tadi yakalayacak gibi duruyor. Firma, E3 Fuarı'ndaki genel izleyiciye, oyununun hikayesine dair bir fragman yayınladı. Basın kısmına ise 40 dakikalık bir oynanış videosu gösterdi. Aslında Cyberpunk 2077 oynanabilirliğine dair çoğu bilgisi de bu basın gösteriminden öğreniyoruz.

Hikayemiz Night City isimli distopik bir şehirde başlıyor. Bu devasa şehirde bir paralı asker olan V'yi dilediğimiz gibi kontrol edebileceğiz. Oyunun başında çok detaylı bir karakter yaratma ekranı olduğu belirtiliyor. Oyunun ilerleyen safhalarında, sokaktaki tanınlılığımızı artırdığımız sürece karakterin görünüşüne daha fazla etki edebileceğiz. Bunların kozmetik olarak kalmaması başka bir artı. Eğer karaktere biyonik bir göz takarsak, bunun artılarını oyun ekranındaki HUD kısmında görebileceğiz.

Karakter bu kadar dinamik olunca, insanın Night City'den de bekłtisi artıyor. Gece-syle gündüzyle birbirinden farklı olacağı söylenen Night City, daha önce görmemişim bir dinamikliğe sahip olacakmış. Kendi başlarına işlerine koşturulan insanlar, sağda solda çıkan kavgalar ya da bir anda patlak veren çatışmalar hikayeye renk katacak.

Cyberpunk 2077, bu türe açlığı olan oyuncuları fazlaıyla doyuracak gibi duruyor. Atmosferi başarıyla yansıtması, masaüstü sistemin özelliklerine ve hikayesine bağlı kalması Cyberpunk 2077'yi ayakları üz-

rine daha sağlam basmasını sağlıyor. Yine de ayaklarınız yere sağlam basmaya alışmasın. Çünkü Night City'nin keşfedilecek çok fazla noktası var! Oyuncular dilerse bu noktalari arabalarla, dilerse yürüyerek keşfedebilecek. V'nin kendisine ait bir ana hikayesi var fakat buradan sıkılırsanız Night City'nin derinliklerine dalmak da sizin elinizde olacak.

CD Projekt RED, oyunun geliştirme sürecinde Cyberpunk'ın masaüstü sisteminin geliştirmesi Mike Pondsmith'i de danışman olarak yanlarına almış. Yani anlayacağınız bu türe ait ne ariyorsanız, hepsini Cyberpunk 2077 içerisinde bulabileceksiniz. ♦ Özay Şen





Yapım Kojima Productions **Dağıtım** SIE Tür **Aksiyon-Macera Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 2019

Death Stranding LEVEL HYPE!

Video Kojima'nın merakla beklenen ve tam olarak ne olduğu anlamışamayan mistik oyunu Death Stranding'in E3'de yayılan tanıtım videosunu izledikten sonra aklım İngilizce çalıştı ve şunu söyledim: "This could easily be an episode from Black Mirror." Yani diyorum ki oyun öylesine distopik bir havaya sahip ki Black Mirror'ın bir bölümü olsa favori bölümümüz olarak seçebiliriz.

Her ne kadar oynanış hakkında fazla bilgi verilmese de oyun hakkında çeşitli bilgilere ulaşmadık diyemeyiz. Death Stranding bir açık dünya oyunu olacak ve Norman Reedus'un canlandırdığı Sam Bridges'in dışında başka karakterleri de kontrol edebileceğiz. Oyun bir tema biçmek gerekirse de "Yalnızlık" teması hiç yabancı durmaz.

Gözlemediğimiz kadariyla oyunda bol bol yürüyeceğiz. Üstelik elimizi kolumuzu sallaya sallaya da değil; sırtımızda devasa ağırlıklar olabilecek. Oyunun bir yerinde kahramanımızın mumyalanılmış bir bedeni sırtında taşımaya çalıştığını bile gördük...

Dağ, tepe demeden bol bol yürüş yapacağımız oyunda karşımıza çıkacak olan engellerin temelini normal gözle görünmeyen ruhlar oluşturacak. Bunlar çeşitli görünüme- yen kollara yapışık olan insan bedenleri ve nedense tehlikeler. Birer mayın gibi işleyen, bana Bleach'teki Hollow'ları andıran bu ruhlardan sakınmanın tek yolu da çeşitli cihazlar gibi gözükyor.

Şöyledi ki kahramanımız ufak bir uyu alıcısı

gibi gözüken bir anten taşıyor yanında ve bu da tehlikenin olduğu yerleri gösteriyor. Ve sanki bu antenin su içinde yaşadığımız bebekle bir alakası da var gibi gözükme... Oyunda bebeklerin saflikla olan bir alakası bulunuyor ve bize yol gösteren ruhani bir işlevleri var. Tabii bu mekanlığın tam olarak nasıl islediği açıklanmış değil. Yayımlanan fragmanın sonunda kahramanımızın bahsettiğim ruhlar tarafından yakalandığı gösteriliyor ama ölüm, oyunda bir son gibi de gözükmüyor. Hatta oyunda geçen bir diyalogda kahramanımızın öyle ya da böyle

geri döneceği ama döndüğünde bir kraterin halen orada olacağı da söyleniyor. Krater nedir, ölümden nasıl dönüyoruz sorularının yanıtına henüz verilmiş değil. Kojima gerçekten çok farklı bir oyun ortaya çıkarıyor. Tahminimce oyun Dark Souls esintileriyle zorlu düşmanlara ve bolca da gizeme sahip olacak. Hikayedede ne olduğunu anlamak içinse oyunu asla ara vermeden oynamamız gerekecek zira bu oyuna bir hafta ara vermek bile öğrendiğimiz en ufak bir bilginin bile uçup gitmesine yol açacaktır.

◆ Tuna Şentuna



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** İlkbahar 2019

Devil May Cry 5

Ne yalan söyleyeyim, Capcom'dan böylesine bir çıkış beklemiyordum. Daha doğrusu, bir "yeniden düzenlene" olarak çıkış olan DmC'nin devamının gelmesini beklemektedim ama seneler öncesinin Devil May Cry 4'üne devam niteliğinde hazırlanan bir oyun için gardımı almamıştım; Capcom Microsoft konferansında büyük bir sürpriz yapmış oldu.

Devil May Cry 5 olarak adlandırılan yeni DMC oyunumuz, tam üç farklı karakterin kontrolünü oturtacak bizi. Dördüncü oyundan tanıdığımız Nero, sakallı ve daha yaşı ve olgun gözükene Dante ve bilinmeyen üçüncü bir karakter, birbirinden farklı oynanış şıklarıyle karşımıza çıkacak.

Yayımlanan fragmanda bolca aksiyon ve bu aksiyonun arkasında da Nero'yú gördük. Red Queen adındaki kılıçıyla tanıdık bir portre çizen Nero'daki en büyük değişiklik ise robotik eli. Özellikle düşmanlarını tutup fırlatmak ve kendinizi onlara doğru çekmek için kullanacağınız bu aparatın çeşitli elementlerle birleştirilerek farklı saldırı biçimlerinde de işlev göreceğini düşünüyoruz.

Hikaye olarka oyunun pek bir numarası yok; yine dünya zebaniler tarafından işgal altında,

yine onları durdurmak için kanında şeytan bulunan kahramanımız hazır vaziyette.

Eski DMC oyunlarındaki gibi büyük boss'ların da bulunacağını fragman yardımıyla öğrendiğimiz DMC 5'i elbette merakla bekliyoruz. Uzunca bir süredir şöyle tadi damağımızda kalacak bir DMC aksiyonuyla karşılaşmadık... ♦ **Tuna Şentuna**



Yapım Techland **Dağıtım** Techland **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2019

Dying Light 2

Zombiler 2019'da da aramızda arkadaşlar, kaçış yok... Neyse ki işin arkasında, içinde uzman bir firma, Techland var da rahatız. Oyunun ismindeki "2" siz rahatsız ettiye, önce rahatlatma zamanı: Dying Light 2'yi oynayı tadını çıkartmak için ilk oyunu oynamak zorunda değilisiniz çünkü oyun, ilk oyundan 15 yıl sonrası konu ediyor ve farklı bir şehirde geçiyor. Hatta size söyle söyleyeyim, ilk oyunu oynamamış olmak bir artı bile olabilir. Her ne kadar yeni oyunda birçok farklılık olacak olsa da oyun me-

kanıkları ilk oyunla bir hayli benzeyeceğinden, Dying Light 2'yi çok daha fazla sevebilirsiniz. Yeni oyunumuzda birkaç temel farklılık bulunacak. Bunlardan bir tanesi artık gündüz ve gece ortamlarının birbirinden bayağı bir farklılık gösterecek olması. Önceki oyunda gündüz de, gece de zombiler etrafı cirit atıyordu ama artık gündüzleri daha fazla insan görecek, zombilere nadiren rastlayacağız.

Bir başka farklılık da oyundaki seçimlerimizin oyunun gidişatına ve şehirlerin, kasabaların

şekillenmesine etki edecek olması. Verilen bir örnekte eşkiyaların tarafını tutmak su rezervlerini azaltıyor ama halk daha özgür oluyordu, eğer eşkiyaları öldürürsek de Peace Keeper adındaki güçler kasabanın güvenliğini sağlıyor, temiz suya erişim daha kolay oluyordu fakat bir çeşit diktatörlük yaşandı.

Oyunun çok kişili kısmında da sağlam özellikler bulunacağını belirtir Techland, herhangi bir Battle Royale modunu da düşünmediklerini ekliyor. ♦ **Tuna Şentuna**





Yapım Avalanche Studios **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 4 Aralık 2018

Just Cause 4

Geçtiğimiz ay bir Steam sızıntısıyla ortaya çıkan ve birkaç gün sonra da E3'te tanıtılan Just Cause 4, kafasını Just Cause 3'ten bir türlü kaldırımayanlara ilaç gibi gelecek olan bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor. Yine başrolde yaşlanmayan ağabeyimiz Rico Rodriguez var. Kapalı kapılar arasında gosterilen demoda ise Black Hand adındaki bir örgüté karşı mücadele edeceğimiz açıklandı. Bu grubun başı da Gabriella adındaki bir kadın.

Oynanışta ise yine aksiyon ön planda, konu bir hayli arka planda. Yeni oyunun "aşırı büyük bir harita var!" iddiası bile yok bu defa.

Oyuncular yine bol yeşillikli ve şahane denizi olan bir bölgeye bırakılacak, sonra ver elini araba kaçırımlar, silo patlatmalar, 5000 metreden serbest dalışlar...

Yeni oyunun en büyük yeniliklerinden bir tanesi artık daha fazla cismi birbirine kancalarımızla bağlayabilelimiz ve bunların daha da fazla ağırlık kaldırıbilmeleri. Bu da oyuncuları daha yaratıcı aksiyon sahneleri yaratmaya itecek. Bunun yanında Rico'nun bir buldozer kullandığını da görmedik değil... Önceki oylulara göre çok daha fazla hava koşulu içerecek olan Just Cause 4, devasa hortumlar ve şiddetle esen rüzgarlarla farklı

bir mücadele biçimde getirecek. Bakalım tüm bunlar tek bir potada nasıl eritilecek; merakla bekliyoruz... ♦ **Tuna Şentuna**



Yapım id Software **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** Belli değil

Doom Eternal

İnsan bazen kafası yorulsun istemez ya, bilirsiniz. Okuldan gelmişinizdir, iş sizi o gün çok yormuştur, ya da o sıralar hayatınız biraz fazla çalkantılıdır, sadece kafa dağıtmak bir şeyler yapmak istersiniz... İşte

bu vaktlerin dostu Doom, Eternal takısıyla dönüş yapıyor; burada tek derdiniz o öbünnüzdeki yaratığı kaç parçaya, hangi silahla ayıracığınız...

E3'te kısa bir fragmanla tanıtılan Doom Eter-

nal, yapımcılardan gelen açıklamalara göre bir önceki oyunun tam olarak devamı olacak. İlk Doom'da ne gördükse o ve daha fazlasının yer alacağı yapılmış, yine hızlı ve nefes kesen bir aksiyon sunacak.

Açıklanınlara göre yeni oyunda çok daha fazla düşman çeşidi bulunacak. Hatta bazıları daha önce görmediğimiz bir mücadele de getirecek.

Oyun bu defa Dünya gezegeninde geçecek, kaotik bir tema benimsenecek. Bakalım ortalıkta kaçışan insanlarla karşılaşacak mıyız yoksa izole edilmiş bir bölgede mi savaşacağız...

Silahlar ve diğer oynanış yenilikleri hakkında E3'te daha fazla bilgi verilmedi zira Bethesda Doom Eternal ile ilgili tüm bilgileri Ağustos ayında gerçekleşecek olan Quakecon'a sakladığını belirtti. Zaten fazla yenilik olsun olmasın, bir başka Doom'a hayır diyecek durumumuz yok...

♦ **Tuna Şentuna**





Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2019

Anthem

BioWare tarafından geliştirilen oyun, sanal yorum E3 fuarında en çok dikkat çeken yapımlardan birisiydi. Bir yıldır oyun camiasında büyük bir yer teşkil eden Anthem, E3 2018 esnasında birçok yeniliği gözler önüne serdi. Bunların en başında, 30 FPS olarak düşünülen ekran yenileme oranının, 60 ve üzerine çıkabileceğinin bilgisi yer aldı ki bu "kaslı konsol" kullanıcıları için muazzam bir haber. Oynamabilir demo esnasında, oyun içi jargonda "Javelin" olarak geçen exosuit'lerin yapabildiklerine

şahit olduk. Daha evvel görücüye çıkan oynanış videosundan sonra birinci elden deneyim edilen yapımda, kamera açıları ve karakter kontrollerin rahatlığı dikkat çekti. Farklı Javelin'lerin bir arada yapabildikleri hamleler, kullanılan farklı silahlara cabası. Malum, BioWare Anthem'in Shooter ve RPG arasında bir noktada olacağını beyan ediyor. Nitekim fuarda ortaya çıkan oyun videolarında, RPG'den daha çok aksiyon gördüğümüz söylemeden edemeyeceğiz, öyle ki kendi aramızda Titanfall 3 olmuş diye dal-

gasını da geçti. Pek tabii konu BioWare olduğu zaman her an her şey olabilir, bu sebepten oyun piyasaya çıkışına ya da RPG başlığı ile alakalı daha detaylı bir bilgi verilinceye kadar bir şey söylemek yanlış olacaktır. Bizim merak ettiklerimiz arasında detaylı yetenek sistemi, çevre ile alakalı etkileşim ve diyalogların nasıl ilerleyeceğini bulunuyor. E3 2018 sonrası, harika bir atmosfer, farklı sınıfların bir aradaki kombinasyonu ve bolca aksiyon içeren bir yapımı hazır olduğum demekten başka bir şey kalmıyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

Yapım Sucker Punch **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon-Macera **Platform** PS4 **Çıkış Tarihi** 2019

Ghost of Tsushima LEVEL HYPE!

Yeni bir Infamous hepimiz bekliyoruz, saklayacak da değiliz. Fakat daha çok bekleriz demek istiyorum çünkü meğer Sucker Punch, çok farklı bir proje üzerinde çalışıyordu. Ghost of Tsushima Sucker Punch'taki yetenekli ellerden çıkan ve bizi feodal Japonya'ya yollayan, farklı bir oyun.

İlk bakışta Tenchu, Nioh ve Ninja Gaiden'in bir birleşimi gibi gözüken oyun, ne Dark Souls kadar zorlayıcı olmayı hedefliyor, ne de DMC tadındaki bir aksiyon oyunu kadar hareketli olmayı. Sucker Punch bizi uzun ve samurayların dünyasını anlatan bir maceraya davet ediyor, ötesi yok...

E3'teki gösterimde kahramanımız Jin'in ilk başta yardıma ihtiyaç duyan birini üç eşkiyadan kurtarması söz konusuydu. Jin ne kılıçını umarsızca savurarak savaştı, ne de yerde on tane takla atıp kaçarak. Yeri geldiğinde defansa geçti, yeri geldiğinde usta saldırular ve kombolar yaptı ve üç düşmanını kısa sürede yendi. Ardından Ma-sako adındaki bir kadın dövüşçüyle karşılaştı ve ikili, dağın tepesinde tutsak olan bir rahibi kurtarmak için yola çıktı. Burada ise daha çok gizliliğe dayanan bir oynanış görüldü, Jin yeri geldi düşmanlarının arkasından saldırdı, yeri geldi çatıdan atladı. Fragmanın sonu ufak bir

boss savaşı kıvamında bir dövüşle geçti ve tüm bunlar olurken hem oynanışı beğenmiş, hem de Sucker Punch'ın görselliğe ne kadar önem verdigini... Son dövüşte öylesine sağlam bir sanat yönetimi mevcuttu ki alın ekran görüntülerini çerçevelerle duvarınıza asın.

Ghost of Tsushima her anlamda büyük bir keyif yaratacak ve PS4 alırmaya sebep olacak kadar iddialı bir oyun. ♦ **Tuna Şentuna**



Yapım Insomniac Games **Dağıtım** SIE **Tür** Aksiyon **Platform** PS4 **Cıkış Tarihi** 7 Eylül 2018

Spider-Man

Sahsen bu sene en fazla beklediğim oyun Spider-Man'den başkası değil. Hem karakteri seviyorum, hem de Insomniac Games'in ortaya çıkartmakta olduğu işi. Oyun kesinlikle muhteşem olacak, şimdiden notum 99.

Spider-Man'i dergiye birçok kez konuk ettik ve zaten oyunun üzerindeki sırlar perdesi de bayağı bir süre önce araladı. E3 2018'de de daha çok oynanış yönelik tanıtımlar yapıldı. Bu tanıtımlardan öğrendiğimize göre Örümcek-Adam'ımız bol bol cihaza sahip olacak ve dövüşler sırasında bunları kullanmaktan çekinmeyecek. Karşılaşmalar genellikle kapalı alanlarda geçecek, alenen yumruk yumruğa dövüşüğümüz anlar ve gizliliği esas aldığımız zamanlar olarak da ayrılm gösterecek. Gizlilik kısmındaki oynanış Batman'e çokça benzeyip; aynı dövüşlerin benzediği gibi. (Insomniac zaten Batman'den esinlendiğini saklamamıştı sanıyorum ki.)

E3 gösteriminde bir boss savaş, Shocker ile olan aşamalı dövüş da dikkat çekiyordu. Buradan da anladığımız üzere boss savaşları, eskiden de alıştığımız gibi belirli bir şemaya göre olacak. Düşmanınız bir takım saldırır yapacak, onlardan kaçacağız, şarj olması

gerekçinde ona vuracak ve tam yakaladığı- mızı düşündüğümüzde dövüşün ikinci aşaması baş gösterecek. Tabii bu Shocker'a özel bir durumdu ama diğer boss savaşlarının da belirli bir dövüş düzeni gerektireceğini tahmin ediyoruz. PS4 sahiplerinin gözlerini ayırmaması gereken Spider-Man, PS4 aldırtacak kadar iddialı bir oyun, o kadarını söyleyeyim.

◆ Tuna Şentuna



Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PS4, XONE **Cıkış Tarihi** 25 Ocak 2019

Kingdom Hearts III

İlk olarak ta 2013 yılının E3'ünde duyurulan ve bu sene çıkacak, şu zaman çıkacak diye geçirilip önlüğümüze bolca remix – remastered'ları çıkarılan Kingdom Hearts III nihayet çıkış tarihine kavuştu: 25 Ocak 2019! Açıkçası oyunun yapım aşamasının bu kadar uzun süremesi tedirgin etmiyor değil. Sonuçta yapım süreleri sakız gibi uzayan yapımların hali ortada. (Aksi için de iyi örnekler var yahu, asma suratını. – Kürşat) Öte yandan yayına yeni videolarda gördüğümüz dünyalar

adeta ağızımızın suyunu akitıyor! Neler yok ki? Oyunbozan Ralph'teki Ralph da dahil Oyuncak Hikayesi (Dostunum ben senin kulaklarında çınlıyor!), Sevimli Canavarlar, Karmakarışık, Karlar Ülkesi, 6 Süper Kahraman ve Karayıp Korsanları gibi yepeniy dönyalara yelken açma fırsatı yakalayacağız. Görsellere ve grafik kalitesine zaten diyecek bir sözümüz yok. Serinin yapımcısı Tetsuya Nomura'nın dediğine göre Kingdom Hearts III, Dream Drop Distance'in sonundan devam

edecek. Açıkçası o kadar çok yan oyun çıktı, senaryo dallanıp budaklandı ki oyunun çıkış tarihine yakın hepimiz harıl harıl Youtube ve Vikipedi yapacağız. Shadow'lar Nobody'ler onun gölgeleri onun bilmem nesi derken çok işin içinden çıkabilirsene:D Oyunun mekanikleri ufak düzenlemeler dışında hemen hemen aynı. Dikkat çekense dövüşler esnasında meşhur keybladeimizi değiştirebilmek. En büyük destekçilerimiz de yine Donald ve Goofy olacak.

◆ Rafet Kaan Moral



Resident Evil 2 Remake

Oyun sektöründe olunca bazı haberlere karşı bir "hype koruma mekanizması" geliştiriliyorsunuz. Mesela Final Fantasy VII Remake asla piyasaya çıkmayacakmış gibi geliyor, Milestone'dan çıkacak herhangi bir yarış oyununun haber değeri olmuyor veya Resident Evil 2'nin yeniden yapıldığı haberleri de -bu konuda yapılmış pek çok eski ve başarısız deneme sebebiyle- dikkatinizden uçup gidiyor. Haliyle, E3 2018'de Resident Evil 2 Remake duyurulduğunda "öeeeeef" deyip geçtim, ta ki ertesi gün meraklımı yenemeyip videolarını izleyene dek. Zamanında RE3 mü daha iyi yoksa RE2 mi diye yapılan arkadaş kavgalarının baş aktörü olan Resident Evil 2 belki Nemesis gibi mitik bir düşmana sahip değildi ancak iki farklı karakteri yönettiğimiz iki CD'de gelmesi ve aşırı güzel hikayesiyle bellekle-

rimizde unutulmaz bir yer edinmeyi başarmıştı. Yaklaşık altı ay sonra piyasada olacak oyun bu defa tamamen baştan yapılıyor, öyle ki ikonik kamera açısı da yerini RE4 ile tanıştığımız omuz üstü kameraya bırakmış durumda. Geldiğimiz noktada bu değişikliği olumlu bulduğumu söylemeden edemeyeceğim. Ayrıca hikayeye bir kez daha Claire ve Leon'un gözlerinden ayrı ayrı bakabileceğiz. Yolumuzun nerelerde ve ne kadar kesişeceğini söylemek içinse henüz erken.

Son oyunu ile artık eskien yüzünü yenileyen, beyaz bir sayfa açan Resident Evil serisinin en iyi oyunlarından birisine yapılacak böyle bir geri dönüşe herkesin eyvallah diyeğini tahmin ediyorum. Geriye beklemek kalyor.

◆ Kürşat Zaman



Skull And Bones

Korsan teması oyun dünyasında da bir khayli rağbet görüyor. Her ne kadar "W" ile hareket ettirilen deniz temalı oyunlardan uzak dursam da günün sonunda birçok dikkat çeken yapılmış söz konusu. Skull and Bones da bu isimlerden bir tanesi. Geçtiğimiz yıl E3'te boy gösteren yapım, bu yıl çok daha detaylı bir şekilde karşımızdaydı. Bilmeyenler için öncelikle genel detayları verelim. Bu bir etkileşimli dünya korsancılık oyunu. Muazzam bir tema kullanımını ve müzik seçimi söz konusu. Gemiler bir hayli detaylı ve birçok noktası geliştirilebiliyor. Kullanılabilen birbirinden farklı top modelleri olduğu gibi, her topun olabildiğince tarihi gerçeklige uygun tarzda bir kullanımı olması da cabası. Pek tabii bazı özel saldırı modelleri de söz konusu. Nitekim bu yıl, oyunun kreatif direktör koltuğunda oturan

Justin Farren, karşımıza The Hunting Grounds modu ile çıktı. Açık denizlerde, oyuncuların bir yandan birbirleri ile mücadele ederken, bir yanda da yapay zeka tarafından kontrol edilen düşman gemilerini ele geçirmeye çalışıkları bir moddan bahsediyoruz. Yapay zekâ içi ganimet dolu gemilerle geçenken, oyuncular olarak birbirimize yardım etmemiz gerekecek. Ayrıca yeterince gemi yok edildikten sonra ortaya çıkan Bounty Hunter

gemileri için ortaklık olmazsa olmaz. Fakat her şey bittiğinden sonra, "korsan her zaman korsandır" temاسının devreye girebilmesi, Skull and Bones'u dikkat çekici bir yapma dönüştürüyor. Oyun çıktığında başlarda Sea of Thieves'in olmayı vadettiği şey olabilir, yani uçuşuz bucaksız okyanuslarda özgürce dümen salladığımız keyifli bir korsancılık oyunu. Muhteşem gözükügüne de söylemek lazım. ◆ Ertuğrul Süngü





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

Beyond Good & Evil 2

İlk kez 2007'de ayyuka çıkan Beyond Good and Evil 2 haberlerinden sonra yapım adeta development hell – yapım cehennemine girmiştir hatırlanacağı üzere. Nihayet gelişmeler söz konusu olsa da Ubisoft bu senenin E3'ünü sinematik bir video ile geçtiirdi. Geçtiirdi ama sunum konusunda da Ubisoft'un üstüne yok. Hani Joseph Gordon Levitt'i sahneye çıkarmak falan... Elimize herhangi bir çıkış tarihi geçmese de, yeni bir oynanış videosu görmesek de yaklaşık dört dakika süren sine-

matik video öncekiler gibi göz kamaştırıyor. Afro saçları ile Deadpool'daki Domino'ya çok benzettiğim Shani, ilk oyundan tanıdığımız Pey'j ve elbette sinematinin son sahnesinde görünen Jade. Yine birçok soru işaretü yine az cevap. Peki, elimizde şimdilik ne var? Bu video bize ne anlatıyor? Elbette sinematik hikâye anlatımının ikinci oyunda üst seviyede olacağını tahmin etmek zor değil. Kocaman gemiler küçük gemiler eziyor ve ilk oyuncun ana karakteri sıcak kalpli Jade bir şeylere çok kızmış! Tabii

ikinci yapının bir prequel olacağının, yanı ilk oyunun öncesinde geçtiğinin altın çizelim. Sorulması gereken soru Jade'e ne olmuş değil, neler olacağı. Prequel yapımda kendi karakterimizi kendimiz yaratacağız ve standart RPG öğeleri ile hemen level atlayacağız, hem de ekibimize level atlayacağız. Ayrıca yapının co-op özelliğini de taşıyacağını belirtirim. Tüm bunlar iyi hoş da ne zaman? Bence bu sorunun cevabını Ubisoft da bilmiyor.

◆ Olca Karasoy

Yapım Eidos Montréal **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2018

Shadow of the Tomb Raider

Yeni Tomb Rider oyunları her seferinde daha da dikkat çekici hale geliyor. Fakat ne kadar iyi oldukları tartışımlı. Shadow of the Tomb Rider, serinin hayranlarının bekledikleri önemli bir oyundu. Fuar esnasında karşımıza çıkan video ve bilgilere göre, açık alanda koşturulan bir karakterden daha ziyade, daha karanlık bir Tomb Rider deneyim edeceğiz. Anlayacağınız yeni oyun ile birlikte Stealth cephesinde gözle görülür bir değişim söz konusu olacak. Gördüğüm kadarı ile düşmanları ortadan kaldırmak için daha fazla alternatif

yol eklenmiş. Fakat yapay zekâ yayınlanan videolarda bile çok kötü gözüküyor. Az önce konuştuğu arkadaşının öldüğünü gören bir karakterin "Abi dikkat, sanki buralarda biri var" demesi kadar komik bir şey olamaz. Bunun haricinde, oyuna farklı bulmaca zorlukları ekleneceği yönünde bir açıklama geldi. Ayrıca etrafı bulunan tırmanma noktaları da daha belirgin olacakmış. İçerisinde bulunduğumuz Dünya, Aztek ve Maya ırklarının karışımı bir teması olan, kurgusal bir yer. Yine de yapımcı ekip kurgu da olsa Aztek ve Maya kültürleri

üzerine o kadar çok çalışmış ki dileyenler oyunları konuşmaları farklı dillerde deneyim edebilecekler. Oyunun yönetmeni Daniel Chayer-Bisson'a görese Shadow of the Tomb Rider, üçlemenin en zor oyunu olacak. Bunun sebebi de Lara'nın daha güçlü ve daha dayanıklı olması ile alakalı. Fakat bolca kayıt noktası bulunacak ve bu sayede oyunun zorluğu bir şekilde yumoşleştirilecek. Dan Bisson'dan gelen bir diğer açıklamaya görese Lara Croft'un ikonik çift tabancası bu oyunda da görücüye çıkmayacak. ◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Playground Games **Dağıtım** Microsoft **Tür** Yarış **Platform** PC, XONE **Cıkış Tarihi** 2 Ekim 2018

Forza Horizon 4

Forza Horizon 3 hemen her açıdan PC'lerin gördüğü gelmiş geçmiş en iyi yarış "oyunu"du". Haliyle Forza Horizon 4 pratikte güç bir görevi üstlenecek; öncülünden daha güzel gözüken, daha serbest, daha dolu dolu ve daha keyifli bir oyun olmak. Nitekim hiç endişelenmiyoruz, çünkü bu oyunun tüm bu saylıklarımızı başaracağına fena halde eminiz. Forza Horizon 3'te soldan isleyen trafiğe alıştıysanız bu yeni oyunda işinize yarayacak zira bu sefer istikamet Birleşik Krallık. Forza Horizon 4'ün adanın ne

kadar kapsayacağı net olmamasına rağmen oyunun tanıtımlarında Edinburgh'nun öne çıkarıldığı görüldü. Ayrıca oyun bir araba yenilikle beraber geliyor. Öncelikle, oyun artık tamamen online ve drivatarlar ile yarışmak yerine gerçek bir oyuncuya düello edebileceksiniz. Bir diğer yenilik de mevsimler. Tüm oyuncularla senkronize edilecek olan mevsimler & hava şartları ve gün döngüsünden başlayalım. Oyuna ilk defa mevsim döngüsü ekleniyor ve bu haritayı tamamen değiştirdiği gibi oynanışı da direkt olarak etkileyecik.

İlkbahar aylarında daha fazla yağmur ve daha fazla çamur beklemeye hazır olun, malum, burası Britanya. Ayrıca kış aylarında göller buz tutuyor ve bir anda daha önce erişilemeyen noktalar drift pisti haline geliyor. Forza Horizon 4, 2 Ekim tarihinde Xbox One ve Windows 10 için piyasada olacak, Xbox Game Pass'i olanlar tarafından da ücretsiz olarak deneyim edilebilecek. Xbox One X'te 4K/60fps olarak oynanabilecek olması ise bu konsolun sahiplerini hayli heyecanlandıracaktır. ♦ **Kürşat Zaman**

Yapım id Software, Avalanche Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Cıkış Tarihi** İlkbahar 2019

RAGE 2

Serious Sam'ı elbette hatırlıyorsunuz. Doom'u zaten biliyorsunuz. Bunları karıştırın, tema olarak da Mad Max'ı benimseyin, oldu mu size Rage 2? Oyunun E3'teki tanıtımı o kadar gazdı ki keşke çıkış tarihi bu yıl içerisinde olsaydı diye düşündük.

Yapılan tanıtımında bolca aksiyon ve bolca ölü punk vardı. Biraz da mutant... Kahramanımız asteroidden sonra gelen yıkımla kaosa sürüklenen dünyada Authority adındaki oluşumu

yok etmeye çalışıyor ve bu sırada da düzeni bir kenara bırakmış dünyanın yeni halkıyla bolca mücadele ediyor. Bunu yaparken de herhangi bir kurala uymamaya özen gösteriyor.

Anladığımız kadariyla oyun açık dünya konseptine sahip ama aldığımız görevler bizi daha derli toplu alanlarda, daha fazla senaryoya bağlı bir formatta ilerletecek. Kahramanımız standart ateşli silahlارın yanında,

düşmanlarını bir araya toplayıp ciyak ciyak bağırtan enteresan bir bombaya ve bumerang tarzı bir silaha daha sahip. Düşmanlarını hızla öldürdüğünde de Rage moduna geçip daha etkili saldırılar yapabiliyor –ki bunu geçen sayıda konu etmiştir.

Nanotrite'lar ise oyunun en büyük eğlence kaynağı olacak gibi duruyor. Bu özel güçler sayesinde kahramanımız süper kahraman güçlerine erişecektir ve güçlü hasımlarına karşı avantajlı pozisyonu geçmeye uğraşacak. Shatter adındaki "Force Push" gibi çalışan özellik, E3'te tanıtılan ilk gücümüzü. Rage 2 bir klasik olacak gibi durmasa da gelecek yılın bahar ayları için güzel bir aksiyon vadedenceye benziyor. ♦ **Tuna Şentuna**



Yapım The Coalition Dağıtım Microsoft Studios Tür Aksiyon Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 2019

Gears 5

Oyuncuların büyük bir merakla beklediği E3 2018 umulmadık kadar yoğun geçti. Bu heyecanın artmasına en büyük katkılar- dan birini de özellikle Xbox oyuncalarının yakından tanıdığı Gears of War serisinin yeni üyesinin duyurusu yaptı.

Microsoft'un sunumu ile tanıtımı yapılan Gears of War 5 ya da yeni adıyla Gears 5, hem Windows 10 hem de Xbox One üzerinde yerini alacak. Geliştirici ekip The Coalition'un duyuruyla birlikte bir tanıtım videosu yayına- ması da dikkat çekti.

Görsel anlamda yeni neslin nimetlerinden so-

nuna kadar yararlanmayı hedefleyen Gears 5, 60 kare/saniye ve HDR desteği, 4K Ultra HD çözünürlüğü ile konsol dünyasında trendi yakından takip ettiğinin sinyalini veriyor. Bu teknik detayların yanı sıra günümüz oyuncularının eğlence anlayışına da ters düşmeyecek şekilde içerik sunacığını düşünüyoruz. Konsol sürümünün yanında PC sürümünde

de grafik kalitesiniz oldukça yüksek ve detaylı olması bekłentilerimiz arasında. Ana karakterimizin Kait olacağı Gears 5, hem tek kişilik hem de co-op modları bünyesinde topluyor. Co-op modunu eski usul ekranı ikiye bölgerek oynayacağınız gibi online olarak arkadaşlarınızla da oynabileceksiniz. ♦ İlker Karaş



Yapım Moon Studio Dağıtım Microsoft Studios Tür Platform Platform PC, XONE Çıkış Tarihi 2019

Ori and the Will of the Wisps

Ne iyi oyundu Ori... Eğer şimdije kadar oynamadıysanız, mutlaka oynamalısınız. Sadece PS4'e sahip olanların tek kiskanabileceğiniz oyun da belki Ori'dir hatta.

Ori and the Blind Forest'in devamı niteliğindeki Will of the Wisps, yine aynı görselliği, benzer bir oynanışı ama daha olgun bir kahramanı ekranra getirmeye hazırlıyor.

E3'te gösterilenlerden öğrendiğimiz kadaryla oyun yine zorlu olacak fakat kahramanımız da

eski oyuna göre çok daha maharetli bir portre çizecek. Yakın dövüş için kullandığı saldırılının yanında ruhani bir yay taşıyarak etrafına ok atışları yapabilecek. Engelleri aşmak için de yine yeteneklerini kullanıp belirli noktalara kanca atarak kendini bu noktalara çekecek. E3'te bir başka yeni gücümüz, Burrow da sahnedeydi. Bu özellik de oyuna yeni eklenen kum temasını kullanıyor. Kahramanımız artık kuma dalış yapıp gizli yerbelerde ulaşabilecek ve

zırhlı düşmanlarını kumun altından yapacağı saldırılarda sersemletebilecek.

Bir platform oyunu olarak esini bulamayacağımız Ori and the Will of the Wisps, şu anki haliyle bile heyecan verici. PC'ye de geliyor oluşu çok büyük bir artı zira durup dururken sizi Xbox One almaya zorlayacaktı. Oyunun çıkış tarihindeki belirsizlik ise ortamı germiyor değil fakat yine de beklemeyelim...

♦ Tuna Şentuna



Metro Exodus LEVEL HYPE!

Metro serisinin üçüncü oyunu olarak karşımıza çıkacak Metro Exodus da fuardaki yerini almıştı. Yine Metro serisinden esinlenerek yaratılan oyunda, dış dünyada hayatın var olduğunu öğrenen Artyom ve karişı Anna'nın Volga Nehrine olan maceralarını deneyim edeceğiz. Yayınlanan yeni bilgilere göre, açık dünya konseptine sahip bir Metro ile karşılaşacağız. Oyunumuz artık Metro hatlarında ilerlemediği için çok daha aydınlatıma aydınlatık pek de dostumuz sayılmaz. Biz yine oyunu olabildiğince karanlıkta deneyim etmek durumunda kalacağız gibi duruyor; aksı halde kolay bir ava dönüşmemiz işten bile değil. Yaratılan dünya içerisindeki varlıkların kendileri arasındaki mücadeleleri de dikkat çekken bir diğer nokta. Sadece mutantlar ile insanlar arasında değil, mutantlarla mutantlar arasında da sıkıntı çıkabilecek. Stealth olarak deneyim edilebilecek olan oyunda, bir kişi bile öldürmeden oyunu bitirmek mümkün olacak. Sessiz kalabilmek için, önceki oyunlardan çok daha detaylı bir silah geliştirme menüsü bulunacak. Ayrıca etrafa atılan objelerle dikkat

çekebileceğimiz gibi, gerektiğinde meşaleleri de söndürebileceğiz. Savaş cereyan ettiği vakit, dinamik bir FPS oyunundan beklediğiniz her şeyi Exodus'da görebileceksiniz. Bir bölgedeki insanlar bize üstünlik kuramadıklarını fark ettigindeyse teslim olacaklar. Bu noktadan sonra kendileri ile ne yapacağımız tamamen

bize kalmış. Pek tabii hayatı kalmak için etraftaki objeleri olabildiğince yağmalamamız gerekiyor. Ayrıca vereceğimiz kararların da oyunun gidişatına etki edeceği belirtildi. Pek tabii tekrardan oynamabilirliği ne derece artıracak görmeden bir şey söylemek zor.

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım Intelligent Systems **Dağıtım** Nintendo **Tür** RPG
Platform Switch **Çıkış Tarihi** 2019

Fire Emblem: Three Houses

Fire Emblem isminin on altinci üyesi olan Fire Emblem: Three Houses, tam olarak tarihten veya mitolojiden bahsetmiyor ancak korkunç bir savaşın ortasında uyanacağımızın garantisini veriyor. Hikayemiz Fódla'da geçiyor. Fódla, İrlandalı bir Tanrıça ve üç kardeştendir. Bu kara kütlesi üç ülkeye ayrılmış; Güney ve batıda Adrastea, kuzeyde Fergus ve doğuda Leicester. Oynanış kısmında kahramanlarımız ve düşman

generalleri, savaş alanındaki askerlere eşlik edecekler. Oyun, rol yapma türünün yanına bol bol strateji öğeleri de iliştirmiştir. Animasyon kısmında yumuşak çizgilere sahip olan oyun, ara sahnelerde renklerini oldukça temiz kullanmıştır. 2019'un bahar ayında Switch platformuna çıkış yapacak olan oyunumuz, ana karakterlerin dışındaki asker modellerine hiç dikkat etmeyecek gibi duruyor.

◆ Ceyda Doğan Karaş

Yapım From Software **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon, RPG
Platform PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2019 İlkbaharı

Sekiro: Shadows Die Twice

Dark Souls serisi ve Bloodborne ile meşhur olan (daha doğrusu bu yapımların zorluk seviyesi ile!) From Software, geçtiğimiz E3'te yepiyeni oyunları Sekiro'yu duyurdu. Yayınlanan oynanış videosundan gördüğümüz kadarıyla orta çağ – gotik temayı terk edip, tahminen 15. Yüzyıl Japonya'sına gidecek ve bir ninmayı kontrol edeceğiz.

From Software'den Hidetaka

Miyazaki'nın yaptığı açıklamaya göre Sekiro, sıfırdan yaratılan başımsız bir oyun ve oyun mekanikleri

Souls oyunlarından farklı. Buna rağmen "yapımlarımızın hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacağı" diyecek zorluk seviyesinin yine terleteceğinin sinyalini verdiler. Yayıncılığını Activision'un yapacağı Sekiro: Shadows Die Twice, herhangi bir ertelenme olmasa 2019'un başında tüm büyük konsollarda çıkışını gerçekleştirecek. Yani şövalyeden ninjaya geçiş nasılsız olmuş görebilmek için en azından bir altı ay daha beklememiz gerekecek. ◆ Rafet Kaan Moral





E3 2018'den Kalanlar...

Tüm öne çıkan yapımları incelediniz, hangilerini alacağınızı karar verdiniz ama bilmelisiniz ki E3 2018 bu okuduklarınızdan oluşan bir fuar değildi. Büyük firmaların, büyük oyun açıklamalarının yanında sağda solda o kadar çok yapım yer alıyordu ki tüm bunları dergiye siğdirmeye çalıştık 256 sayfalık E3 özel sayısını yapmamız gerekiydi.

Biraz dövüş, biraz keşif, biraz sabır
EA Originals'ı duymuşsunuzdur. EA'in bağımsız oyun klasmanında yarışacak oyun denemeleri bu isimle çıkıyor. Bu grubun son üyesi de EA Play'de açıklanmış ve adı da **Sea of Solitude**'dan başkası değil.

Submerged gibi bir ortamda geçen oyunda tam olarak ne yapacağımız belli değil ama yalnızlık hissi ağır basıyor. Bir kargaya benzeyen bir kızı kontrol ettiğimiz oyunda bolca keşfetmeye çalışır ve sular altındaki şehirde bizi bekleyen bolca balık tehlikesi de bulunuyor. *Sea of Solitude*'un 2019'un başlarında çıkacağı da açıklandı.

Tecmo Koei'nin *Dead or Alive* serisinin son üyesi, **Dead or Alive 6** da E3'teydi. Her ne kadar piyasada daha fazla dövüş oyununa gerek olmadığını düşünsem de özellikle Uzak Doğu'da *Dead or Alive* hayranlarının bolca bulunduğuunu biliyoruz. Eğer siz de bunlardan biriyorsanız gözünüzü alıcı oyun-

dan ayırmayın.

Eğer daha fazla bilgi ve görsellik sunsalardı kapağa bile taşımaktan çekinmeyeceğimiz **The Elder Scrolls VI** da E3'te açıklanan önemli oyunlar arasındaydı. Lakin hiçbir şey anlatmayan bir fragman yayımlandığı için ancak oyunun açıklanmakta olduğunu öğrendik. Yine de elbette gözümüz bu oyunun üzerinde olacak.

Square Enix'ten iki oyun daha

Shadow of the Tomb Raider ile gözleri üzerinde toplayan Square Enix, iki tane de ilginç oyunun yayılmasını yapmaya hazırlanıyor. Bu oyunların ikisi hakkında da sadece hiçbir şey anlatmayan iki adet fragman yer alıyor, ötesi yok.

The Quiet Man, işitme engelli ama saçları son derece bakımlı bir adamın enteresan hikayesini anlatacak. Oyun



aksiyon ile maceranın bir karışımı gibi görünüyor ama daha fazla bilgi için Ağustos ayını beklememiz söylüyor.

Bu oyundan daha fazla ilgi çekense

Babylon's Fall'dan başkası değil. Square Enix'in daha önce PlatinumGames ile ortaklaşa hazırladığı oyunun, Nier: Automata'nın ne kadar başarılı olduğunu gördüğümüz için Babylon's Fall'dan da umitliyiz zira yapımcı koltuğunda yine PlatinumGames bulunuyor. Oyunun eski dönemde gececeği ve bolca fantastik öğe içereceği dışında da pek bir bilmemiz yok maalesef...

Naziler ve uzaya doğru yolculuk

Bethesda'nın Elder Scrolls açıklamasının yanında iki tane daha önemli oyun E3 2018'de yer aldı. Bunlardan bir tanesi pek çok beğendigimiz Wolfenstein II: The New Colossus'un izinden giden ama bir devam oyunu olarak düşünmediğimiz **Wolfenstein Youngblood** oldu. Oyunda BJ. Blazkowicz'in ikiz kızlarını kontrol edeceğiz. Daha doğrusu kızlardan bir tanesini biz, diğerini de arkadaşımız kontrol edecek ve anlaşmalı bir oyun keyfi yaşayacağız. 1980'de gececeği açıklanan oyunun 2019 yılında piyasada olması bekleniyor.

Elder Scrolls VI kadar gizemli bir başka oyun tanıtımı da **Starfield** adıyla yapıldı. Uzayda gececeği ve yıllardır tasarım aşamasında olması dışında hakkında herhangi bir bilgi sahibi olmadığımız bu enteresan oyunun bu nesil konsollara yetişmeyeceği bile söylendi. Bakalım oyunun altından nasıl bir şey çıkacak...

Ve diğerleri...

E3 2018'de Dark Souls ile tanıdığımız FromSoftware'ın ilginç bir PSVR oyunu tanıtıldı. **Deracine** adındaki oyun, izole bir okulda geçiyor. Buradaki bir kızın çağırıldığı bir ruh olarak okuldaki öğrencilerle iletişim kuruyor ve bir süre sonra öğrencilerin kaderlerinde söz sahibi oluyoruz. Oynanışta tam olarak ne yapıyoruz bilmek de konu değişik gelmedi değil...

Team Ninja'nın Dark Souls esintili samuray oyunu, Nioh'un devamı **Nioh 2** de E3'te açıklanılanlar arasındaydı. Bir fragman eşliğinde tanıtan oyun hakkında bilgi verilmedi ama birkaç ufak oynanış değişikliğiyle aynı Nioh'u göreceğimizi düşünüyoruz.

Xbox One sahiplerinin merakla beklediği **Crackdown 3** de aksiyonu doruğa çıkaran



oynanış görüntüleriley ilgiyi üzerinde toplamayı başardı ama oyun bize biraz yavan geldi. Hele ki bu devirde böylesine ham bir oynanışa sahip bir oyunun tutması biraz zor...

E3 2018 maceramızı **Jump Force** ile sonlandıralım. Ünlü animeleri bir araya getiren, garip bir dövüş oyunu geliyor ve aslında bu oyunun tüm anime fanatikleri arasında bomba etkisi yaratması lazım. Düşünün ki Naruto, Dragonball, Death Note ve One Piece gibi ünlü serilerin kahramanları 3v3

sistemiyle, birbirleriyle dövüshecek! Hem de tamamıyla üç boyutlu bir ortamda... Oyun son derece hızlı gözüküyor ama bir eksiklik yok da diyemeyiz. Efektler mi az, görseldeki başka bir sorun mu var bilemedik ama oyun su anlık çekici gelmedi. Belki zaman içerisinde toparlanır...

Bununla birlikte E3 2018 maceramızı sonlandırıyoruz. Bir sonraki E3'e dek bizi idare edecek oyun açıklaması yapıldığına göre, rahat bir nefes alıp yolumuza baktırıız... ♦



AN AR SI ST

REMASTERED

EZ ÖZEL

Anarşî metre

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Hah, aferin Ubisoft. Aferin sana! Senelere birer yıl arayla aynı oyunu önmüze atıp durdu; sonra satışlar düşü, oyunlarındaki bug'lar tavan yaptı, aklılandın gibi oldu fakat huylu huyundan vazgeçmez, yine gittin AYNI OYUNU piyasaya sürmeye hazırlanıyorsun. Neymiş oyunun adı, AC Odyssey. Önceki oyunun ismi neydi, AC Origins. Kısalt bunları daha da... ikisi de oldu mu ACO! Düşün, oyunun kısaltma ismi bile aynı! Sonra bak ne yapmışsin, her şeyi, o aşırı akıllı kuş dahil aynı tutup renk paletini değiştirmiştir. Önceki turuncuydu Mısır diye, şimdi mavi yeşil Akdeniz ortamı gelmiş. Neden? Çünkü Yunanistan... Müthiş ötesi bir yenilik

olarak da karakterimizin cinsiyetini seçebiliyoruz. Bravo, herkes bu özelliğe tav olacaktır.

Bak Ubisoft, para kırnak güzel bir şey ama dünya kendi kendini taklit ederek bu günlere gelmedi. Şimdi Luis Fonsi çırksa, Despacito 2 diye parça yapsa, ilkinin de yedi nota farklı olsa, tutar mı? Millet yedi milyar kez dinler mi parçayı? Dinlemez. Peki Odyssey'i niye oynasınlar? Masmavi denizleri yüzünden mi? Olabilirdi ama Black Flag'i yapan da dedem değil, o da sensin! Sana tavsiyem yeniden oyunların aralarını açman ve AC ismini basıp basıp ilgi çekmeye çalışmaktan uzaklaşman. Sana bir abi tavsiyesi. Haydi iyi bayramlar.

DEATH STRANDING

Surada güzel güzel oturuyorum terasında, güneşim batışını izliyorum, sonra diyorlar ki Death Stranding'in oynanış videosu geldi. Hem heyecanlıyım, hem de tadım kaçıyor. İnsan aslında basit bir varlık. Hayatını yiyp içip uyararak geçirse ona koymaz. Kafa rahat, sakın... Sonra Kojima diye bir adam çıkıyor, ben farklı işler yapacağım, hepinizin beynine ekstradan yük getireceğim diyerek deli saçması fikirlerle oyun yapıyor, bir de utanmadan bunları diske koyup satıyor. Kafamda tek düşünce akşam etin yanında salat mı olmalı, patates mi kızartsam derken şimdiler bu fragmanı anla... Kafamda bir tane soru yokken olana bak Şimdi: Bir kere, hayırdır? Ne oluyor yani, ne olmuş dün-

yaya? O Walking Dead'deki arkadaş neden su içinde bebek taşıyor karnındaki alette? Hamilelik artık böyle bir şey mi? Görünmez yaratıklar kim? Neden elleri var? Havada uçusan insan figürleri ne? Onları kim taşıyor? Bizi görürlerse ne olur? Bleach'teki Hollow'lar mı bunlar? Anime'de miyiz? Neden dağ taş yürüyoruz? Yürüyüp ne yapacağız?

Haziran rehaveti überimizdeyken, bayram demisken, gittin kafamızı allak bullak etti, iyi halt etti! Dur bir soru da ben sana sorayım, aklın başına gelsin: Bir haber spikeri, "Bugün hava sıfır derece ama endişelenmeyin, yarın sıcaklıklar iki kat artıyor." dediğinde, paradoks mu olur, evren kendi içine bükülüp yok mu olur? Otur düşün Kojima-san!

ELDER SCROLLS VI

Üzerinde 1x1 cm büyüklüğe ekran bulunan bir kartya bile Skyrim'i çıkartın mı Bethesda; rahatladın mı? Bolca para kazandın, iyisin? Aferin. Peki Skyrim ne zaman çıktı, bir tarih verebilecek misin sevgili Bethesda? 2011 diyorsun. Nedir, 7 yıl geçmiş. Bu sana 7 tane Assassin's Creed oyunu eder. Peki sen bu sürede ne yaptın? YAN GELİP YATTIN TABİ, NE OLACAK?! Sakinim. Üstündeki ölü toprağını atmaya karar vermeye sevinsek de E3'te yediğin hali görmezden gelemez. Herkes güzel güzel CGI'larını hazırlamış, üzerine oynanış videolarını güzel güzel montajlayıp getirmiş, sen ne yaptın, yetenekli ellierde 12 dakikada yapılabilecek bir "Çorum'u havadan tecrübe edin"

videosunu çıkartın karşıma. Sonra neymiş, Elder Scrolls VI... O isim yerine oraya GTA VI yazsan da olur, Half-Life 3 de. Şehirse şehir, her oyunda var, kim ne anladı o "teaser" dan? E3 teaser fuarı olsayıdı ananem de bir video yollardı. Sen daha bu oyunu hazırlayacaksın da, alfasiydi, betasıydi, çıkacak da, 1 milyon bug'la piyasaya süreceksin de, oooh... Sene olmuş bir milyon. Eğer Cyberpunk'ı rakip alıp oyunu 2077 için planlıyorsan sana bir sır vereyim, o 2077 "release date" değil. İnsan gibi şu oyunu bir sene içinde bize buluşturmasan ofisini gelip kafana yıkarız sevgili Bethesda. Şimdi izninle elektronik çalar saatimde Skyrim'e kaldığım yerden devam edeceğim...

UZAYDA SEBZE YETİŞTİRMEK UZUN SÜRELİ UZAY YOLUCULUKLARININ KAPISINI ARALAYABİLİR.

- ▶ Yakın zamana kadar günlük hayatımızda olan bu tehlikelere inanamayacaksınız.
 - ▶ Rahim naklı ile binlerce insanın hayalleri gerçek olacak.
 - ▶ Pırınc yerine mercimek yemek size yeni bir dünyanın kapısını açabilir.
 - ▶ Çocukların tüm gün nasıl yorulmadan koşturduğu bulundu.

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

İ
N
C
E
L
E
W
E



Sayfa
58

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

UNRAVEL TWO

Çocukluktan kalma o güzel anılar gibi,
sıcacık bir oyun.



Yapım Dontnod **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.vampyr-game.com

Vampyr



Londra'nın kasvetli havası yetmediyiye üzerine bir de İspanyol gribi ve vampirleri ekleyelim!

Remember Me ve Life is Strange oyunlarıyla bilinen Dontnod, insanlığın etik kararlar vermede beceriksiz olduğunu anlamış olacak ki yeni oyuncuları Vampyr'da bir çeşit ahlaki challenge ile bizlere karın ağrısı çektmeye karar vermiş. Aynı anda bir doktor ve vampir olan karakterimiz Jonathan Reid, oyunlarda tek atmaya kasan bizleri bu sefer çalışmadığı yerden vurmuş ve bir doktor olarak insanları iyileştirmek ya da bir vampir olarak onları öldürmek arasında karar verme sorumluluğunu "Hadi koçum, görelim seni," diyerek üstümüze atmış. Buraya kadarını oyun çıkmadan da biliyorduk aslında. Şimdi asıl soru, Vampyr bekleneni karşılayabilmiş mi?

Pırıl pırıl dişler, sağlıklı gülüşler

Oyunumuz 1918 Victoria Dönemi Londra'sında geçiyor. Sanki DC yazarları tarafından tasarlanmış olan bu dönemde her şey karanlık, sisli ve rutubetli. Öyle ki rutubet ekranınızdan çıpır duvarlardaki boyanın kabarmasına sebep olacakmış gibi hissediyor.

yorsunuz. İnsanlar İspanyol gribi yüzünden hastalanırken şehri sarmaya başlamış olan vampirler de onları birer birer avlıyorlar. İşte bu dönemde oldukça ciddi ve ölü balık gibi gözlerle sahip Dr. Jonathan Reid'i görüyoruz. Bir vampir tarafından isırılan Reid, yeni güçlerini şehri salgından ve vampirlere kurtarmaya adıyor. Tabii bu arada kendisi de bir vampir-doktor olarak idealleri ve kana susamışlığı arasında devamlı bir ikilemde.

Her biri kendi hikayesine sahip onlarca karakteri ile bu şehir vampirler için adeta bir açık büfe. Beslenirken dışınıza ya da vicdanınıza göre hareket etmek ise size kalmış. İsterseniz tercihlerinizi hasta insanlar, rüşvet alan sağlık elemanları ya da haydutlardan yana kullanabilirsiniz. İsterseniz karşınıza çıkan alelade bir elemanı da avlayabilirsiniz. Unutmayın ki verdığınız kararlar doğrultusunda şehrin kaderini de belirlemiş oluyorsunuz. Ölen kişinin şehirdeki etkisine bağlı olarak yakınları ve bölgedeki diğer insanlar bu ölümden etkilenebiliyor.

İnsanlara kıymayıp tatlı tatlı öldürmeden ilerlerseniz -bu da bir seçenek- oyun gittikçe zorlaşmaya başlıyor. Yani oyunun zorluk derecesini ne kadar avladığınızı belirliyor. Nedeni ise aksiyon-RPG türünde olan Vampyr'da XP sisteminin olması. XP kazandıkça yeteneklerinizi geliştirip düşmanları daha rahat geçebiliyorsunuz. E tabii, insan kanı da oksijen, demir ve XP açısından zengin olduğu için avlanmak güçlenmenizi sağlamış oluyor. Ancak ipin ucunu kaçırır da Tazmania Canavarı gibi her önüne gelene dalarsanız –haliyle- şehrin sağlık puanı düşüyor ve ortalıkta insan kalıyor. O zaman daha fazla beslenemediğiniz gibi yan görevler de alamıyorsunuz. Yani beslenme ve iyileştirme arasında stratejik bir denge kurmanız gerekiyor.

Halk ile iç içe olmak derken...

Ben mümkün olduğunda sıradan vatandaşları -özellikle sağlıklı olanları- öldürmeden ilerlemeye çalıştım. Gördüm ki bir yerden sonra düşmanlar geçemeyeceğim kadar

NE KADAR AÇIK DÜNYA?

Şehrin sokakları biraz kafa karıştırıcı. Hele ki benim gibi yön algısı olmayan kişiler için bir mekanı bulmak iğrence. Bir şehir haritası var ve benim işime çok yaradı, evet -görev yerimi bulmaya çalışırken defalarca açıp bakmam beni izleyen kardeşimi çıldırtsa da- ama bu haritada bir kere gittiğimiz yeri ismiyle işaretleyemiyoruz. Bu yüzden aynı mekâna ikinci kez gitmeniz gerektiğinde yolu aklinızda tutmadıysanız bütün şehri saf saf dolaşıyorsunuz.



zorlaşıyorlar. O zaman prensesliği bir kenara bırakıp gecenin kana susamış yaratığı olmaya başladım. Önce "en azından bunlar olmadan şehir daha iyi bir yer olacak" dediğim kötü adamlar (bir sürü haydut var), sonrasında çok da kötü olmasalar da kötü eylemleri olanlar derken "ay şunun tipi hoşuma gitmedi bunu yiyeşim bari" seviyesine düştüüm ne yazık ki.

Şimdi, kimse kusura bakmasın. Şehri kurtarmaya çalışıyorum ben orada, benim dışında kimsenin bir şey yapacağı da yok. Tüm halkın grip ve vampirler yüzünden ölmessindense ben birkaç kişiyi avlayıp kalanını kurtardım en azından.

Bu arada karakterlerin nasıl insanlar olduğunu onlarla kurduğumuz diyaloglar sayesinde görüyoruz. Onları tanıyalım için tek tek gidip konuşmamız gerekiyor ki bu biraz sıkıcı. Yine de ben olabildiğince kişiyle konuşmaya çalıştım. Çünkü bu sohbetler esnasında insanların hikayelerini öğrendiğiniz gibi XP kazanmanız sağlayacak yan görevler de alıyorsunuz. Yan görevler yeni insanlar tanımınız için bir nebze motivasyon oluyor; çünkü onların hikayeleri ve birbirleyle olan bağlantıları sayesinde öldürmek istediğinizde iki kez düşünmeye başlıyorsunuz.

Yine de bu kadar insanla konuşmak kafa karıştırıcı olmuş. Keşke daha çok karakteri arasıhneler sırasında tanıyalıseymışız. Karşımıda deniz anası taklidi yapar gibi hareketler eden bir karaktere ne diyeceğimi seçmeye çalışmak komik hissetti. Bir de açıkçası karşınıza o kadar fazla sayıda karakter çıkıyor ki "yeter, gidip içimi gücümü halledeyim ben herkesle konuşamam" diyerek şehir sakinlerini tanımayı bırakabiliyorsunuz. O zaman bu insanlar sizin için birbirine benzer boş yüzlerden ibaret oluyor. Tanımadığınız bir insanı öldürürken de oyunun amaçladığı vicdanı ikilemi yaşamıyorsunuz. Sadece, tüm şehir ölmeden önce söyleyecekleri son söze

çalışmış olacaklar ki hepsi de son nefeslerini verirken sizi kötü hissettirecek bir şeyler söylüyorlar. O zaman da iş işten geçmiş oluyor ne yazık ki.

Yani kendisine ait hikayesi olan bunca karakterle oyunu donatmak çok güzel bir fikir ama bir şeyler eksik olmuş gibi. Özel olarak vakıt harcayıp hepsini tanıtmak istemiyorsunuz. Çoğu da sonradan hatırlamıyorsunuz zaten.

Sanat ve damak zevki kol kola

Bu bayram günü bir yerden çıkaracağınız ama asla tanıymadığınız akrabaların arasında kalmışsınız gibi hissettirmeye başlayan bu insanlar çok hastalar. Bağcılar'da açılan Sultanahmet Köftecisi gibi İspanyol gribi de Londra'da dükkan açmış. Şehrin en iyi doktoru olarak Reid'in insanları iyileştirmesi gerekiyor. Bu iyileştirme işi ise sabır istiyor. Gerçekten bir ağız tadıyla vampirliğimi yaşıtmadılar. Hayır, "salayım ölsünler" dediğimde de şehirdeki insan sayısı bayağı

azalıyor. Sonra isterSEN oyuna baştan başla... Aslında bu, oyunun gerçekçi pek çok yanından biri. Yani kendi hayatımızda da benzer sorumluluklar altında olsaydık -evet, 20. Yüzyılın başlarında vampir bir doktor olsaydı demek istiyorum- fazlasıyla stres yaşı, coğumuz da işleri batırırdık. Buna karşın, şahsen ben biraz eğlenip kafa dağıtmak için oyun oynuyorum. Helak oldum "Ay şunu iyileştireyim, ay bunu öldüreyim, vampiri varmış onu avlayayım, vampir avcılığı geldi savaşayım" diye diye.

O vampir avcılara da uyuz oldum bu arada. Bir durun, hayat kurtarmaya çalışıyoruz şurada. Ben ölünce ne olacak siz mi kurtaracaksınız insanları sanki?

Bu arada vampiri dememin sebebi oyunda dört çeşit vampir türü olması. Bizim dahil





PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 60

(1080p / Ultra / VSync açık)

Unreal Engine 4 bilindiği gibi en rahat optimize edilebilen grafik motorları arasında. Vampyr'in açık dünya haritası ise gördüğümüz en büyük ve en detaylı haritalardan birisi değil, yine de grafikler hemen tüm oyuncular için yeterli seviyede. Gelelim canavar test sistemimizin performansına. Oyunda VSync kapalıken Unreal Engine 4 o kadar fazla kırıga neden oldu ki performans testlerini VSync açık olarak yaptık. GT63 Titan'ın oyunu hemen tüm oyuncular için kabul edilebilir bir değer olan 60fps'te tutmak konusunda hiç zorlanmadığını da belirtmemiz gerek. Test sistemimiz gördüğümüz en stabil performanslardan birisini gösterdi ve tüm oyun boyunca, her türlü aksiyonun olduğu sahneler dahil 60fps'te kalmayı başardı.



olduğumuz tür daha geleneksel Dracula-gillerden olan Ekonlar, Skal, Nemrod ve Vulkod gibi kendine has özellikleri olan başka türler de var. Bu vampirlerin arasındaki hiyerarşyi, insanlarla etkileşimlerini oyun içerisinde keşfetmek oldukça keyifli. Oyunun kendi tarihini öğrenirken konuya daha fazla adapte oluyorsunuz.

Şehrin sokaklarında asılı uyarılar, insanların diyaloglar arasında verdikleri küçük detaylar hikayeyi zenginleştirmiş. Dar sokaklarıyla bir labirenti andıran karanlık şehri dolaşırken kendinizi atmosfere kaptırıyorsunuz. Şehrin tamamında atmosfer aynı. Benim gibi, açık dünya oyunlarında birbirinden farklı bölgeleri keşfetmeyi seven biriyseniz bu kadar benzerlik biraz sıkıcı gelebilir. Yine de şehrin yapısı hikayenin tutarlılığını destekliyor. Etrafi gezerken ise craft yapabileceğiniz bazı malzemeler buluyorsunuz. Silahlarınızı güçlendirmek dövüş sırasında XP'den daha yararlı olabiliyor. Bu yüzden bol bol dolaş para bulmaya çalışmanız sizin yararınıza. Tabii oyun gerekli parçalar konusunda zaman geçikçe cimrileşmeye başlıyor ve kendinizi "Şu adamı mı yesem acaba? XP gelir en azından" derken buluyorsunuz. Bulabildiğiniz kadar parça bulup craft yapmak daha az insan öldürerek güçlenebilmenizi sağlıyor.

Sadece silah değil, hastalar için ilaçlar ve kendiniz için serumlar gibi craft edecek

başka materyaller de var. Her birini yapabilmek için gerekli parçalar farklı, bu yüzden genelde ihtiyacınız olanı aramaktansa rastgele etrafa bakınıyorsunuz. Ben ancak bütün gece toplayabildiğim kadar malzeme toplayıp masama geldiğimde neler yapabiliyorsam onları yapıyordum. Craft ile hangi silahlarınızı güçlendirdiğiniz, hangilerini kullandığınız ya da XP ile hangi yeteneklerini arttırdığınız, dövüşler sırasında kullanacağınız takıtlarınızı belirliyor.

Dövüşler sırasında teleporta da çok güvenmemek gerek çünkü bazen sorun çıkarıyor. Teleport stamina harcadığı için -neyse ki hemen doluyor- bu özelliğini art arda kullanamıyorsun. Bosslarla savaşırken, örneğin, teleport ile yanında üstüne gidip, birkaç vuruş yapıp teleport ile geri kaçamadım. Atak yapıp düşmanımın da aynı anda atağa geçtiğini fark ettiğimde henüz benim hareketimin animasyonu bitmediği için kaçamayıp kafamın ortasına darbeyi yediğim zamanlar da oldu. Bunun dışında hangi yeteneğinizi nasıl kullanacağınızı kavradığınız anda düşmanlarınızı tanızip ona göre stratejiler belirlemeye başlıyorsunuz. Her düşmanın kendine has dönüş dinamikleri var ve sizin de buna göre hareket etmeniz gerekiyor. Dövüşlerinizin ne kadar zor geleceğini beslenme alışkanlıklarınız belirliyor demistik. Ne kadar çok beslenirseniz kazanacağınız XP ile yeteneklerinizi geliştirip can ve



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Bolca ara sahne var. Henüz çiçeği burnunda bir vampir olarak yeteneklerimizi öğrenmeye şehrin durumunu keşfetmeye çalışıyoruz. Diyaloglar başınızın etini yemeye başladı bile, üstelik sizi çok daha fazla bekliyor oyunun geri kalanında.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyun ana görevlerle birlikte birkaç yan görev eklendiğinde 30 saat kadar sürüyor. Şaşı olana kadar oynayıp 2-3 günde bitirmeye gerek yok. Oyunu biraz yayar ve bol bol yan görev alırsanız ilk haftanın sonunda hala keşfedecek şeyleriniz kalır.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Gerçekçi olalım, hikaye tabanlı oyunların bir ayı çıkarması çok mümkün olmuyor ama diğer karakterlerle bolca iletişim kurup farklı eylemler ile farklı sonuçlara ulaşmaya çalışarak oyun süresini daha da uzatabilirsiniz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Bıkana kadar her köşe başında yeni insanlarla sosyalleşiyoruz.

%20 Oradan oraya koşturnup insanları iyileştiriyoruz.

%20 Birilerini avlayıp vicdan azabı çekiyoruz.



ARTI

+Verdiğimiz kararlar sonucunda oyunun kendi içinde bizi yargılayan bir sistemi yok. Tamamen kendi ahlaki değerlerimize göre ilerleyebiliyoruz.

+Her karakterin başkalarıyla olan bağıntı keşfetmek oldukça etkileyici.

EKSİ

-Grafikler yeterli değil.

-Hastalara yardım etmeye çalışanın XP toplamaya vakit kalmıyor.

SON KARAR

Tam cılık olmuş olan vampir hikayelerinden kurtulmuşken DONTNOD bu temayı tamamen farklı bir zemine oturtarak karşımıza çıktı. Ince işlenen ayrıntıları ve içeriğiyle oynanması keyifli bir oyun olmuş.



staminanızı artırarak işleri kolaylaştırabiliyorsınız. Gerçi XP'leri güçlenmekten ziyade sağlık ve stamina artırmak için kullanmak zorunda kalyorsunuz. Oyun siz ölmemek için öldürmek mecburiyetinde bırakıyor.

Eğer ki daha rekabetçi oynamayı seviyorsanız mümkün olduğunda az avlanıp zorlu dövüşler yapabilirsiniz; ancak kendinizi hikaye akışına bıraktığınız daha casual bir oyun istiyorsanız, avlanmanız şart.

Ben şehirde insan kalmaz korkusyla beslenme konusunda genelde cimri davrandım ama bir yerden sonra ölmekten sıkılır hale geldim. Yani şehir de kötü adam konusunda bayağı bereketli, her köşe başında ya vampir ya da avcılar oluyor. Siz ne yaparsınız bilmem ama ben genellikle çögünün yanından sinsi sinsi kaçarak ilerledim. Son olarak, bahsetmedi demeyin, grafikler çok iyi değil. Kötü de değil ama böylesi gerçekçi çizgilerin kullanıldığı o kadar güzel grafiklere sahip oyuncular gördük ki bu biraz daha uğraşılmalıymış düşüncesini akla getiriyor. Karakterler mimiksiz bir

şekilde avalaval suratına bakınca insana bir gülme geliyor. Belki farklı bir tarzda daha basit grafikler kullanılsaymış, çok daha etkileyici bir görsel dünya yakalanabilmiş.

Son damlalar

Buraya kadar okuduysanız ya da hiç okumadan direkt buraya atladıysanız (zaman zaman ben de öyle yapıyorum) genel olarak oyunlarındaki fikirlerimi toparlayayım. Oyun tek bir hikayeyi bir film gibi işlemek yerine keşfetilecek pek çok farklı hikaye ile sizin diğer karakterlerle etkileşime sokup empati yapıyor. Öldürmek ve iyileştirmek arasında yapılan seçimleri çoğunlukla vicdanen değil, eylemlerin sonuçlarını hesaba katarak yapıyor olmak ise insanı vicdan ve ahlaki değerler konusunda düşündürüyor. Ortalama 30 saat süren oyunun farklı sonlarını keşfetmek için açıp birden fazla kez oynar misiniz bilmiyorum ama en azından bir kez olsun oynaması gereken bir oyun olduğunu düşünüyorum.

♦ Berçem Sultan Kaya



Yapım Frontier Developments **Dağıtım** Frontier Developments **Tür** Simülasyon, Strateji **Platform** PC, PS4, XONE **Web** jurassicworldevolution.com

Jurassic World: Evolution ★

Burası da tıpkı diğerleri gibi bir park ama tek bir farkla; içerisinde yaşayanlar her zaman sevimli olmayabiliyor...

İki ay evvel Jurassic World: Evolution'a bir hayli yakından baktığım, detaylı bir ilk bakış yazısı ile karşınızdaydım. Bu yazında Haziran ayında piyasaya çıkan oyun için iddia edilen hemen her türlü özelliğin bulunmasından dolayı mutluluk duyuyorum. Şu sektörde ilk bakış yazısı yazıp da o esnada firma tarafından iddia edilen özelliklerin kimi zaman yüzde onunun bile orijinal yapımı koyulmadığı ya da eciş büçüş bir şekilde yedirildiği oyunlar görmekten o kadar sıkıldım ki, sözünün eri yapımcılara denk geldiğim zaman çok seviniyorum...

Seni bilmem sevgili okur ama iki ay önceki yazımında da belirttiğim gibi ben bu film sinemaya geldiği yıl, yani 1993'te, muazzam bir kalabalıkla birlikte Antalya Kaleici'nde bulunan Oscar sinemasının kapısındaydım. Hatta Dinozorlar dergisinin önce kemiklerini, sonrasında da plastikten derisini verdiği dönemin meşhur Dinozor maketinin küçük bir versiyonunu da kapıda kapmıştım. Birazdan izleyeceklerimse sonrasında hayatı derinden etkileyecekti. Kimileri için sadece bir hayal, kimileri için fantastik bir dünyanın

kapılarını sonuna kadar açmayı başaran Jurassic Park, 1993 yılından beri hayatımızda. Her ne kadar 1997'de çıkan ikinci ve akabinde 2001 yılında beyaz perdede boy gösteren üçüncü film ilk kadar dikkat çekmese de aradan geçen uzun yıllar sonunda, 2015'de tekrardan bizlerle buluştu. Bu sefer Jurassic World olarak isimlendirilen seri de bir üçleme olacak. Son filmin gösterim tarihi 2021 olarak çoktan belirlendi bile.

Yaratma gücü artık senin!

İnsanoğlunun en çok hayran olduğu ve elde etmek istediği güçler arasında kesinlikle ölümsüzlük ve yoktan var etmek gelmektedir. Nitekim geçen binyıllar içerisinde bilindiği kadarı ile bu iki özelliğe de vakif olmadık. Hal böyle olunca bu başlıklar başta Fantastik Edebiyat olmak üzere, birçok farklı yerde karşımıza çıkmakta. Jurassic World:

Evolution'da da özellikle bir dönemin meşhur oyun türlerinden olan Tycoon teması üzerine, içi dinozor dolu bir park yapmayı hedeflemektedir. Fakat bu park içerisinde bulunan dinozor arkadaşlar öyle gökten zembille yağmırı;aksine kendilerini bizzat üretmeye çalışıyoruz.

2015'de vizyona giren Jurassic World'den beslenen oyunda, temelde bir iş simülasyonu deneyim ediyoruz. Yani bu, içerisinde dinozorlar bulunan bir iş simülasyonu dersem sanıyorum çok da abartmış olmam. Amacımız, en kısa sürede dikkat çekici bir park yaparak olabildiğince müşteriyi saflarımıza çekmek. Peki, bu iş nasıl yapacağız? İşe başlamadan önce vermemiz gereken bir karar var. Oyunda, ilerlemeyi seçebildiğimiz üç adet ana başlık bulunuyor. Bunlar Security, Science ve Entertainment olarak bölünmüş durumdalar. Her başlıktan bize belirli aralıklarla görevler geliyor ve biz de mümkün mertebe hepsini yapmaya çalışıyoruz, elbette bu her zaman mümkün olmuyor. Eğer kendilerini çok fazla ihmal edersek,





ilgili bölüm ile alakalı reputation puanımız düşüyor ki bunu inanın hiç istemezsiniz. Temel amacımız, bu üç yerden gelen görevleri bir an evvel tamamlayıp, hem fazladan para kazanmak, hem de kendilerine bağlı olan yeni teknolojileri açabilmek. Oyunumuzda birden çok ada var bir adayı beş yıldız kalitesine yükseltmeden, diğerine geçemiyoruz. Diğeradalara geçemediğimiz taktirde de bazı noktalarda tikanma yaşıyoruz. Bu sebepten bu arkadaşları elinizden geldiği kadar memnun edin derim. Zaten verdikleri görevleri yaparken de bolca para kazanıyoruz. Malum konu Dinozor ve bir şekilde bu arkadaşlardan üretmemiz gerekiyor. Tamam, üretelim ama işte her işin bir raconu var azizim; o yüzden önce başka noktalarda kendimizi geliştirmemiz gerekiyor.

Bu ponçık arkadaşların kendilerine has özellikleri bulunuyor. Boyundan tut da hangi döneme ait olduğuna, etçil mi otçul mu olduğundan, kimlerle iyi anlaşabileceğine kadar uzayan bir listeden bahsediyorum. Bu dinozorları mümkün olduğunda "kazasız" üretmek için Expedition Center üzerinden Dünya haritası moduna geçiyoruz. Burada yapmamız gereken, harita üzerinden gözüken belirli noktalara araştırma ekibi göndermek. Tek adayı kontrol ettiğim kadarı ile her şey bu ekipte bitiyor. Neden mi? Anlatayım. Bu arkadaşların gittiğileri görev noktalarında bulabilecekleri tahmini objeler öncesinde belirtiliyor. Yani illaki şans faktörü mevcut ama en azından ne gibi bir potansiyel oldu-

ğuunu bilebiliyorsunuz. Bu arada aynı noktası yeterince ziyaret ederseniz, tamamen tüketebiliyor. İki dakika içerisinde tamamlanan bu işlem, ekibin gönderdiği noktaya göre para yazıyor. Yani 60 bin dolara da var, 150 dolara da. Araştırma bittiğindeyse geriye farklı fosiller geliyor. Bu fosillerde bazıları değerli taşlar olabiliyor ki genelde 100 ile 200 bin dolara satılıyorlar. Fakat diğer getirdikleri fosiller sayesinde hem yeni dinozor türleri üreterebiliyoruz, hem de fosil üzerinde araştırma yaparak hali hazırda olan dinozorumuzun kalitesinin yüzdelik dilimini geliştirebiliyoruz. Tabii her kazından farklı kalitede fosil çıkıyor. Bir fosil 10 bin dolara yüzde on kalite arttıryorken, 40 bin dolara yüzde yirmi geliştirme sunan fosil de bulunuyor. Bu sayede daha sağlıklı dinozorlar üretilebiliyor ki bu arkadaşların kalitesi, parkın ziyaretçilerinin de ilgisini çekiyor.

Abi benim sevdigim kadını ye-diler! Adam geldi, hapur hupur yedi! (Ada: Zombilerin Düğünü)

Yemeden nasıl olacak?

Değil mi sevgili okur? Yani kümes hayvanı yetiştirmiyoruz sonuçta! Evet, biz bir yandan kaliteyi arttırırken, bir yandan da -düşük kalite veya tavuktan bozma bile olsa- di-nozor üretmeye başlıyoruz ki bir an evvel insanlar ziyaretimize gelsin ve sermaye elde edebilelim. Nitelik dinozor arkadaşlarımızın da hayatları var ve onlara iyi bakmamız gerekiyor.

Öncelikle yapmamız gereken, etobur ve otobur bünyeleri ayırmak, aksi halde hızlıca mideye indirilen etobur dinozorlarınız olur. Fiyatları bir hayli yüksek olan bu arkadaşların susuzluk da çekmemesi lazım. Bazıları susuzluğa uzun süre dayanıyor ama illaki su kenarına parklar inşa edin derim. Ayrıca Ranger ekipleri tarafından yenilenebilen, ot ve et platformları da kurabiliyoruz. Ranger binası olmazsa olmazlarımız



Kamera kullanımı

Oyunda bulunan ACU helikopter ve Ranger Team Jeep'i gibi araçları birinci elden kullanabiliyor, oylarla bizzat müdahale edebiliyoruz. Hatta helikopter üzerinden bayıltıcı tüfek kullanan arkadaşı FPS kamerasına geçiş yapıp, hedeflediğimiz dinozoru bayıltabiliyoruz. Bu da oyuna muazzam bir derinlik katıyor.



arasında yer alıyor. Bu arkadaşlar Jeep ile çalışan bir ekip ve tek bir binadan toplamda üç adet Ranger Jeep üretebiliyoruz. Yapabildikleri arasındaysa, tükenen yiyecekleri yenilemenin haricinde, hastalanın dinozorların sağlığını yerine getirmek, yıkılmış binaları tamir etmek ve en önemlisi, bir şekilde sabote edilmiş binaları düzenlemek yer alıyor.

Her bir araca aynı anda iki görev verilebiliyor. Kurduğumuz merkezin en büyük sıkıntısı enerji. Sadece bir adet enerji binası yapmak yeterli olmuyor. Enerjinin verileceği yerlere, bolca elektrik teli çekmek gerekiyor. Ayrıca kullandığımız bina sayısı arttıkça birden fazla enerji kaynağına ihtiyaç duyacağımızı da unutmamışız. Enerji kesintilerindeyse, pek sevgili dinozor ponçıklarımız, bulundukları kafeslerden anında kaçacaklar. Bu noktada da devreye ACU Center olarak bilinen yer giriyor.

Bir helikopter pistine sahip olan güvenlik binası sayesinde, kaçan ve etrafı dehşet saçan Dinozor kimseleri bayıltıcı tüfek ile vurabiliyor, akabinde farklı bir taşıyıcı ile olmaları gereken yere geri gönderebiliyoruz. Fakat bu işler hep para anlamına geliyor. Para kazancını en üst seviyeye çıkarmak için de Guest başlığı altında bulunan binaları yapmamız gerekiyor.

Bu binalar arasında, Hotel, Gift Shop, Fast Food ve Clothes Shop gibi binalar bulunuyor. Otel zaten olmazsa olmaz. Otel sayesinde ziyaretçi sayımız gözle görülür miktarda artırılabiliriyor. Tabii nereye yapacağınızda dikkat edin derim. Fakat diğer üç bina, mekânımıza Food, Drink, Fun ve Shopping başlıklarını arasında ivme kazandırmaya yariyor. Hatta Research kısmının Building başlığında bulunan upgradeler ile birçok yeni eşayı satışa çıkarmak mümkün. Bu arada deşinmeden edemeyeceğim; oyunda Fossils, Genetic Research, Medical Treatment, Enclosures, Buildings ve Building Upgrades şeklinde dağılan ve içlerinde onlarca farklı başlık barındıran upgradeler mevcut. Yani yap yap bitmiyor. Tabii buradaki önemli olan nokta, önce genel geçer upgradeleri yapıp, akabinde belirli bir noktaya yönelmek. Ma-lum, amacımız bir yandan dinozor üretimi yaparken, bir yandan da farklı şekillerde para kazanmak.

Çevre detayları

Oyunun harita modu bir hayli kullanışlı. Bu moda geçtiğimiz vakit, nerede ne var çok rahat bir şekilde görebiliyoruz. Enerji sıkıntılardan, Dinozorların bulunduğu bölgelere kadar her türlü bilgiye ulaşmak

mömkün. Oyun esnasında bir diğer dikkat etmemiz gereken nokta da kullanıcı arabiriminin yukarı orta kısmında bulunan uyarılar. Bir anda bir dinozor ölebiliyor ve anında müdahale şart. Bu müdahale ne kadar erken yapılrsa, zararımız da o kadar az oluyor. Eh, sonuçta kimse ölü dinozor görmek istemiyor. İnsanlara bu güzide varlıklarını daha yakından göstermek içinse birçok farklı cihaz ve bina yapabiliyoruz. Yine de unutmayın, dinozorlarımızın yanında gezmek her daim mantıklı olmuyor. Tüm bunların haricinde Control Room sekmesi altında bulunan Management bölümünde, gelir - gider tablomuzu görmek mümkün. Bu sayede dakikada ne kadar para kazandığımızı rahatça görebiliyoruz.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Konu dinozor ama biz neyin ne olduğunu öğrenmeye çalışırken, birisi düzenli olarak "Evladım para kazan, bak bu gelirin, bu da giderin" dediği için, dinozorlara yaklaşmadan düzenli olarak üretim modunda oluyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Düzenli şekilde oyuna her gün üç dört saat ve rerek birçok adayı çoktan açtırmış. Yaptığınız arastırımlar ve kazı çalışmaları sayesinde onlarca farklı türde dinozorunuz olduğu gibi, hepsini de en üst düzeye yakın kalitede üretiliyorsunuz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

İkinci haftadan sonra ben oyunu unuttum gitte. Aslında içerik olsa başından uzun süre kalkmadım ama oyun içerisinde yaptığım hareketler o kadar monotonlaşmış ki son adaya geldiğimde her şeyi ezberden çat çut kurup yoluma devam ettim.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Ekonomik kalkınma planları.

%40 Dinozorlarla ilgili işler.

%20 Parkın işleriyle uğraşıyoruz.



ARTI

+ Eğlence ve iş modelini bir arada sunması

+ Farklı Dinozorlar ve oyuna etkileri

+ Detaylı oyun modeli

+ Farklı adalar

EKSİ

- Ziyaretçilerin olaya alakasız halleri

- Takibin çok zor olabilmesi

- Bir noktadan sonra kendini tekrarlaması

SON KARAR

Jurassic World: Evolution, dinozorları seven herkese hitap ediyor ama işin içinde gerçekten yorusu bir ekonomik döngü olduğunu da unutmamak lazımdır. Bir yandan sıkıntılarda başa çıkarken, bir yandan da hem müşterileri, hem de kendi çalışanlarını mutlu etmek keyifli olduğu kadar yorucu da! Tek bir oyunda çok fazla hareket isteyenlere tavsiye edilir.



Her şeyin çalışır bir halde olması için yol yapmak şart. Eğer bir bina yol ile bağlı değilse, hiç üretilmemiş gibi durduğunu belirmek isterim. Zaten yol yapınca üzerinde insanlarla birlikte geliyor; baya komik bir görüntü. Yolların genişliği, kabalığı da doğru orantılı olarak etkiliyor. Yol yapan, ağaç da diker efendim! Parasını ödemek koşuluyla, oyunun bize sunduğu haritalardaki ağaçları yok edebiliyor ya da yerlerine yenisini dikabiliyoruz. Benzeri şekilde su birikintileri yapmak ve yüzey şekilleri ile oynamak da mümkün. Anlayacağınız Jurassic World: Evolution'da birçok şeye müdahale edebiliyoruz. Peki, neler eksik? Eksiklerin başında ziyaretçiler geliyor. Yok, yani sağ olsunlar benim mekâni bolca ziyaret ettiler ama keşke biraz daha akilli yaratıklar olsalardı. Öyle ot gibi geziyorlar. Arada panikliyorlar; bazen de seviniyorlar ama hepsi bu. Yani çok arka planda kalmışlar. Ayrıca her bir dinozora yetişmek çok zor... Bazen ne yaparsan yap, tüm park işleri ile uğraşmaktan tak diye ölüveriyorlar. Bir de bu haritalar ne

kadar klostromobik arkadaş! Yani yeni haritalara geçtikçe daha genişleri ile karşılaşırım diyordum ama alakası yok. Böylelesine yayılmaya müsaait bir oyunun neden böylesine limitli haritalara sıkıştığını anlamış değilim. Ayrıca kimi zaman bina dikmek gereğinden fazla zorlayabiliyor. Tam ayarladım diyeorsun, hop o bölgeye sağlamıyor. Sonra baştan yapmak gerekiyor. Esas dram enerji dağılımı kismıl! Yani ne uğraştırdı var ya, anlatamam. (Bakin anlatmıyorum!) Oyunun en büyük eksisi, vadedenileceği opsiyonları çok limitli bırakmak. Yani çok az bina ve çok az etkileşim var. Bir defa mikro yapıyı çözüdkten sonra çok da bir yenilik vadetmiyor. Tabii bunun bir sebebi var; indirilebilir içerikler. İşte bu noktada beni kaybetmemi başırmıyor. Eğer ekonomi ve üretim dengesine sahip, sizi hesap kitap işlerine boğarken, bir yandan da eğlendirecek bir yapım arıyorsanız, Jurassic World: Evolution doğru bir seçim olabilir. Hele bir de Dinozor seviyorsanız değimeyein keyfinizle! Fakat böyle kocaman açık bir dünya oyunu beklemeyin derim. ♦ **Ertuğrul Süngü**



Yapım ColdWood Interactive **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Platform / Bulmaca Platform** PC, PS4, XONE
Web ea.com/games/unravel **Türkiye Dağıtıcısı** Aral

Unravel Two

Güzelim İsviçre kırsalından çok sayıda sırra ev sahipliği yapan küçük bir adaya...

İsveçli geliştirici ColdWood yaklaşık iki sene önce piyasaya sürdüğü Unravel ile kalpleri calmayı başarmıştı hatırlayacağınız gibi. Yüden kahramanımız Yarny mace-radan maceraya koşup artık unutulmuş fotoğraflardaki anıları birer birer canlandı-rırken son yıllarda gördüğümüz en hüzünlü

hikayelerden birisine de tanıklık etmişik. Sadece mükemmel grafikleri, başarılı platform mekanikleri ve keyifli bulmacalarıyla değil, yapımcının her bölümün sonuna iliş-tirdiği harika notlarla da hatırlanan oyunun sonunda ColdWood gidici gibi konuşmuş, bizleri üzüntülere gark etmişti. Neyse ki kısa sürede EA Originals'dan yeni kontratı kapan firma, Unravel'in ikincisi üzerine çalışmaya koyuldu ve E3 2018 sırasında piyasaya sürüldü.

En sevdigimiz yünden kahraman!

İlk oyunu oynamayanlar için hemen kısaca değinmek gerekirse: Yarny yünden yapılmış bir oyuncak ve ilk oyunu oynarken onun yaşlı sahibimizin –muhtemelen Alzheimer sebebiyle- gitmekte olan hafızasının iki ucunu birbirine bağlaşmış gibi, sevgi içinde hedefine ulaştırmaya çalışmıştık. Oyunda engelleri aşarken dikkat etmemiz gereken en önemli nokta, kendimizi bir yere bağı-ladığımızda, sağa sola fazla "dolaşma-dan", yünüümüzün bir sonraki adıma kadar yetmesini sağlamaktı, aksi halde yolu geri dönüyor, kendimizi "sarıyor" ve başka bir yol arıyorduk. Oyun genel anlamda

çok zor olmasına rağmen bu türde bir oyun için uzunca olduğu da düşünürse bir noktada yorucu olabiliyordu, bunu da belirtmemiz gerek.

Unravel Two ise bu defa aşırı baskıcı ailelerinden uzaklaşmak adına yollara düşme kararlı alan bir ikilinin ve onların silik anılarının peşine takıyor bizi. Yarny'nin artık tipki kendisine benzeyen bir arkadaşı var ve bu da oyuna yepyeni bir mekanik ekliyor. Tipki Little Big Planet oynar gibi aynı kanepede oturduğunuz arkadaşınızla beraber oyunu deneyim etme özelliği. Unravel Two ağırlıklı olarak iki karakterin birbiriley koordine şekilde engelleri aşması üzerine kurulu, ilkinden çok daha kısa bir oyun. 10 saatten uzun bir deneyim sunan ilk oyuna kıyasla toplam yedi bölümü beş saat civarında bir sürede bitirebileceğinizi tahmin ediyorum. Üstelik, her ne kadar iki kişi oynamak avantajlı olsa da, eğer bera-ber oynayacağınız bir arkadaşınız yoksa tek başınıza da deneyim edebilirsiniz. Bu-nun için karakterler arasında sürekli geçiş yapmanız gerekmese rağmen bu o kadar da sinir bozucu bir durum değil. İlk oyuna göre geliştirilen kontrol hissiyatı ve platform

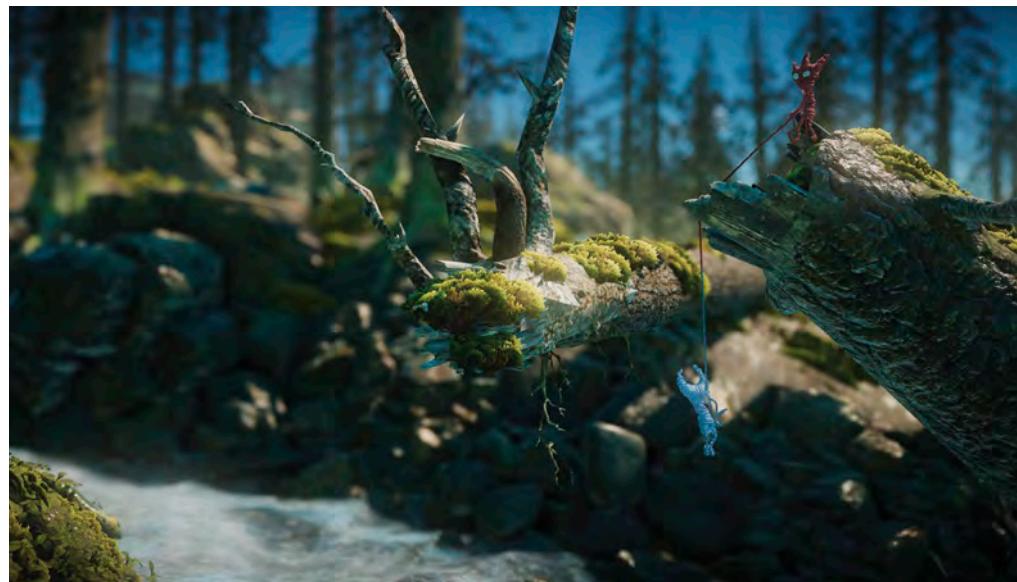
"Yarny'nin artık tipki kendisine benzeyen bir arkadaşı var ve bu da oyuna yepyeni bir mekanik ekliyor"





mekanikleri neredeyse kusursuz bulmacalar ile birleşince oyun bitirmeden başından kalkılması zor bir yapımı dönüştürüyor. *Unravel Two*, ilk oyuna kıyasla çok daha kullanıcı dostu bir oyun. Bir kere kafayı yedirtecek, anlaması güç bulmacaların sayısı az, öyle olduğunu düşündükleriniz varsa da "iki karakteri ayrı ayrı kullanıp ne yapabilirim?" diye düşünmenizi öneririm, kısa sürede çözümü bulacağınızdan eminim. Yine olmadıysa bu defa oyuna bir de yardım mekanığı eklenmiş. Her seferinde üç ipucu alabileceğiniz bu mekanik size ne yapmanız gerektiğini direkt olarak söylüyor, böylece oyunun en zorlu tarafı olan "çözüm bulma" kısmı, eğer üzerinde durmak istemiyorsanız daha en başından ekarte olmuş oluyor.

Peki, kontroller ve platform mekaniklerine bu kadar övgü düzdükten sonra ilk oyuna kıyasla elimizde başka ne var? Bir kere oyunun ana hikayesi kesinlikle ilk oyun kadar çarpıcı, kalp kırıcı ve hatırlanabilir değil. Ayrıca *ColdWood*'un her bölümün arasına serpişirildiği küçük ama güzel notlar yerini bir satırlık, akılınızda kalmaya çağına emin olduğum alıntılarla bırakmış. Bir diğer konu, bölüm tasarımları. İlk oyunda İsviç'in kırsalında yer alan birbirinden muhteşem mekanların tadını çıkartıyor, kah-



buz üstünde, kah tipi altında hedefimizde ulaşmaya çalışıyorduk. Bu defa oyun küçük bir adada geçiyor olsa da Yarny ve arkadaşı medeniyete çok daha yakınlar. Bu yüzden de önce kuyu, evin çatısı, şehrin parkı ve şantiyeler derken içimiz de karardıkça kararlıyor, ilk oyundaki o masalsı, huzurlu havayı arar oluyoruz. Bu kesinlikle oyundaki bölgülerin tasarımını kötü demek değil, aksine –eğer salt

oynanış açısından bakacaksak- ilk oyundan çok daha akıcı bölgülerle karşılaşlığımı söyleyebilirim. Grafikler de optimizasyon da yine son derece iyi durumda, 5 yaşındaki PhyreEngine yaşını hiç belli etmiyor, yağ gibi akıyor.

Alınır mı alınmaz mı?

Unravel Two kesinlikle başarılı bir oyun. İlk oyuna göre daha vasat bir hikayesi ve daha karanlık bölüm tasarımları olsa da co-op oynayabilme seçeneği, optimize edilmiş bulmacaları ve kullanıcı dostu kontrol şemasıyla farkı rahatlıkla kapatıyor. Ben kendi adıma oyunu ilk *Unravel* kadar vurucu bulmadım, diğer taraflarda ise hiçbir problem yok. Platform oyunlarını seviyorsanız bir dakika bile düşünmeyin. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şahane grafikler, harika müzikler, başarılı platform mekanikleri

EKSİ İlk oyun kadar etkilemeyen hikaye, daha karanlık ve sıradan bölüm tasarımları





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



Yapım TT Fusion **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** linc.wbgames.com **Türkiye Dağıtıcısı** Bilkom

LEGO: The Incredibles

Aile her şeyden önemli olduğu sürece süper kahraman olmuşsun, neye yarar...

Tam da The Toys That Made Us serisini yeni bitirmiş, evdeki LEGO parçalarımı arıyorum. Ne yazık ki o güzelim LEGO parçalarını bulamadım fakat bu ay, o kayıp parçalara doyuracak bir oyunla karşınızdayım. Pixar'in animasyon filmleri konusunda ne kadar başarılı olduğu tartışmasız bir gerçek. Gerek hikaye, gerek kurgu, gerekse bu alandaki öncü teknolojileriyle Pixar'ın beyaz perdede yansıttığı filmlerin hepsini severek izlemişimdir. The Incredibles da bunlardan biridir ki devam filminin gelmesini senelere bekledim. Hem de 14 sene boyunca! Eh, filmin vizyonu girmesine biraz daha vakit var ama bu sırada LEGO markası altında hazırlanan The Incredibles ile vakit geçirmeye imkanım oldu. Tamam, tamam lafı biraz fazla uzattım. Asıl konumuz olan LEGO: The Incredibles inceleme geçelim.

Parr Ailesi yine bildığınız gibi

LEGO: The Incredibles, LEGO oyunlarının serisinin son halkası. Bundan yaklaşık bir yıl öncesinde LEGO Marvel Super Heroes 2'yi inceleme fırsatım olmuştu. Bu oyunla birlikte LEGO oyunları yavaştan o keyifli dünyasından uzaklaşmış, sanki arena arena dövüşüp ilerle-

yebileceğimiz bir türe geçiş yapmıştı. The Incredibles ise biraz daha açık kapılara sahip. Hatta oyunun çitirdan Simpsons: Hit & Run'a benzediğini itiraf etmeliyim. Belli sınırlara sahip ufak bir şehirde, görevler arasında dilediğiniz gibi gezebiliyorsunuz. Dilerseniz görevde atlayabilir, dilerseniz görevi es geçip şehrin etrafına serpiştirilmiş irili ufaklı yan görevlere dalabilirsiniz.

Peki hikaye olarak karşımızda ne var? Aradan geçmiş 14 yılın ardından, bize anlattığı farklı bir senaryo mu var? Bunun cevabım kesin olarak, hayır. Çünkü oyun, ilk filmin bittiği yerden hemen sonrasında geçiyor ve yeni film'in ana senaryosuna doğru uzanan bir macerayı konuşuyor. Elbette bir bilgisayar oyunu olabilmesi ve filme dair sürpriz kaçırınlarla sahip olmasına adına ufak tefek değişiklıklere sahip.

Oyun, ilk filmin sonunda yerin altından çıkış yeryüzüne ele geçirmeye çalışan Undermine'in sahneye girişisiyle başlıyor. Zaten orada bir anda eskiye dönüş yaşıyorsunuz. Bu kısımda oyunun antrenman sahisi gibi tasarlanmıştır. Incredibles Ailesi'nin, daha doğrusu Parr Ailesi'nin her bir üyesinin kendine has güçlerini öğrendiğimiz bu kısımdan sonra hikayeye dalış yapıyoruz.

Biraz çocuksu

Oyunun genel itibarıyla Simpsons: Hit & Run'a benzediğini söylemiştim. The Incredibles'in en keyifli yeri de burası. Şehrin sınırları içerisinde gezip (Sınırları ne yazık ki keskin çizgilerle belli) ana görev dışında yapılabilecek işler var. Yarışlar, kötü adamları pataklama, başarılar parçaları toplama gibi görevlerden bağıınızı kaldırabilirseniz oyunda açabileceğiniz onlarca karakterle farklı maceralar yaşamızıza da mümkün.

Şehir içerisinde uçama özelliğine sahip karakterlerle binalar arasında süzebilme imkanı var. Ayrıca yüzebilen karakterle de denizin altındaki ufak görevleri yapabiliyorsunuz. Onlarca araçla şehri gezebilmeniz de kabası. Yine de araç kontrolünün biraz vasat olduğunu söylemeliyim. Sakın kafanızda GTA serisi gibi bir deneyim olmasına. Sonuçta bu bir LEGO oyunu. Oyun bir Pixar uyarlaması olduğu için, firmanın meşhur karakterlerini de The Incredibles içerisinde görebiliyoruz. Kayıp Balık Nemo'dan Dori, Wall-E'nin kendisi, Toy Story'nin kovboyu Woody gibi birçok karakter açmak mümkün. Eğer siz de benim gibi, "Eğer olacaksa, hepsi olsun" kafasındaysanız LEGO: The Incredibles'da saatler harcayabilirsiniz.

Saatlerin artması tamamen sizin elinizde. Çünkü



The Incredibles hikaye namına çekicilikten biraz uzak. Ana görevlerin süreleri de kısa olunca ve bir hayli kolay hazırlarınca (Daha küçük yaş grubundan oyunculara hitap ediyor) yavaş yavaş oyundan uzaklaşma ihtimaliniz de yok değil.

Oyunun en büyük sıkıntılarından biri de görev sürelerinin ve bulmacaların düzgün ayırmamış olması. Oyunda ilk başta sağ solu kırıp LEGO parası kazanmak ve dilediğiniz karakteri açmak çok kolay ama sonrasında yapacak çok fazla şey bulamıyorsunuz.

Bizde süper kahramanlık aileden geliyor

Çocuklu yapısı oyunun can sıkıcı kısımlarının başında geliyor. Hikaye namına da iddialı bir yapıp değil fakat bir partnerle birlikte, esle, dostla, sevgiliyle ekran karşısında vakit geçirebileceğiniz eğlenceli bir içeriye sahip. Her görevin sonunda toplamanız gereken kıymetli LEGO parçaları oluyor. Bunlarla

birlikte büyük LEGO inşaları yapıp bölüm sonu canavarını alt etmeniz gerekiyor. Parçaların toplanması önemli fakat gözünüzden kaçmacak kadarı da ortalıkta bulunuyor. Bu yüzden yukarıda bahsettiğim üzere bölmüleri çitir cerez bitirebiliyorsunuz.

The Incredibles'da amaç elbette düşmanları pataklayarak sonuca ulaşabilmek. Dövüş mekanikleri oldukça tatlı hazırlanmış. Daha önce Ninja Go oyunlarında işe yarayak yapıyı biraz geliştirerek The Incredibles'a yedirmişler. Karakterlerin kendine özgü dövüş stillerini ezerlerlemenize gerek kalıyor. Yine de hangisinin doğru zamanda seçeceğinize dikkat etmeniz gerekiyor. Mesela Mr. Incredible (Modellemesi normal LEGO'lar ile karşılaşılınca bayağı garip kaçıyor) davul gibi göğüs ile düşmanlarını kaldırıp diğerlerinin üzerine fırlatabiliyor. Tabii Mr. Incredible'i her zaman seçmeniz olası değil. Ana görevlerde size verilen karakterlerle yetinmeniz gerekiyor. Daha sonrasında her LEGO oyununda olduğu gibi farklı bir kadro ile

o bölüme girip gizli kalmış kısımları açabiliyorsunuz.

Süper kahramanlık elden gidiyor!

Marvel'in sinema dünyasını ele geçirdiği bir dönemde, ondan farklı süper kahraman içeriğlerine şüphelenmek oldukça normal. DC Comics gibi bir gerçek, Marvel karşısında zorluk yaşıyorsa bu firmانın piyasaya yaklaşımından dolaydır.

The Incredibles, 14 sene önce başladığı maceراسına tam gaz devam etseydi belki bambaşa süper kahraman hikayeleriyle karşılaşabilirdik. LEGO: The Incredibles bu potansiyeli sunuyor fakat yine kendi hataları içerisinde sıkışık kalıyor. Ah, ah! Nerede o eski LEGO: Star Wars oyunları diye insan söylemeden edemiyor. Yine de The Incredibles'in hakkını çok yemek istemiyorum. Son dönemde oynadığım en keyifli LEGO oyunlarından biri oldu. Bunun arkasında Pixar'a karşı beslediğim sapık hislerin de etkisi var fakat ortaya konulan keyifli dünya, seslendirme ve müziklerin doyurucu olması, saatlerce başında vakit ölçüleceğiniz bir oyun olması yüzünden LEGO: The Incredibles, şayet LEGO meraklısanız ya da benim gibi Pixar takıntısına sahipseniz kaçırmanız gereken bir oyun.

◆ Özay Şen

KARAR

ARTI Açık dünyayı gezmesi keyifli, sürüsüne bereket Pixar karakterleri, başarılı seslendirme

EKSİ Kontroller bazen saçmalarınıyor, ara sahnelerdeki animasyonlarda hatalar olabiliyor, oyun düzgün bir hikayeden yoksun





Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PS4, XONE **Web** onrushgame.com

OnRush

Birinci olmak gibi bir derdinizin olmadığı, aksiyonu bol bir yarış oyununun tam zamanı!

Yarış oyunlarını severim ama çok akıllı oynadığımı da söyleyemem. Elimi gazdan çekmem ben. Mesela virajlarda bir yavaşla, değil mi? Yok, sonsuz hızla gidip arabayı toz duman etmek en sevdigim oynamama şekli. Sanki bu isteğimi duymuş yapımcılar ve eski oyuncular Motorstorm'un yolundan giden bu şahane oyunu yaratmışlar. Mesajı aldınız umarım, evet "şahane".

Mayıs sayısında bu oyunun ilk bakış yazısını "bakalım vadettiklerini, oyunu oynayınca bulabilecek miyiz?" diyerek bitirmiştüm. Cevap veriyorum, bulundum. Hani yüzme bilmeyen insanı denize atın derler ya (bu da nasıl bir eğitim şeklidir, tartışılır) burada da öyle oyunu açar açmaz bir anda kendimi öndeeki araçlara dalıp havaya uçurken buluyorum. Fonda çok düzgün İngilizce konuşan bir kadın spiker, OnRush'in inceliklerini, siz bir yandan oyunu oynarken tane tane anlatıyor. OnRush bir takım oyunu, oyunda altışar araçtan oluşan iki grup var. Her bölümün içindeki etapları kim başarılı

bir şekilde bitirirse o takım yenmiş oluyor. Bu oyunda başarı, bölümün gerekliliklerini yerine getirmek, birinci olmak değil.

Eğitimi başarıyla bitirdiğinizde ana menüye ulaşıyoruz. "Kişiselleştirme mi, en sevdigim!" diyerek atıyorum olaya. Birbirinden renkli 12 sürücü var. Bu kişilerin farklı farklı kıyafetlerini, sevinçlerini, motor üzerinde yaptıkları numaralarını oyunda ilerledikçe kazandığınız sandıklardan çıkanlarla değiştirebilir ya da ödül paralarınızla satın alabilirsiniz. Karakteri seçtikten sonra, Charger, Enforcer, Vortex gibi isimleri olan, birbirinden renkli, canavar görünümü araçlardan istediğinizin seçebilirsiniz. Tıpkı karakterler gibi başta kilitli olan araçlara ulaşmanız mümkün olacak. Yarışlar çok çeşitli ama ana fikir mümkün olduğunda araçları yoldan çıkarmak ve bölümde istenenleri yapmak. Siz atladiğça, çarptığça kazandığınız puanlarla boost ve rush yapabiliyorsunuz ki, rush çok eğlenceli, sanki çığlık atarak sonsuz hızla bütün araçların içine dalmışsınız hissi yaratıyor ve o

anda çalan müzik de ona göre. Oyunun amacı kesinlikle yarışı birinci olarak bitirmek değil zaten siz biraz geri kaldığınızda yok öyle kargaşadan uzak kalmak diyerek sizi hoop o kaosun içine geri sokuyor. Bölümler çok renkli. Örnek verecek olursam Switch oldukça zorlu bi bölüm çünkü üç araç hakkınız var (Respawn?), motosikletle başlıyorsunuz, gidip üç saniye sonra duvara çarptığınızda bir hakkınız gidiyor, haliyle geçtiyorsunuz ikinci araca. Hangi takım diğer takımı önce yok ederse o kazanıyor, o yüzden kimi zaman çok uzun sürebiliyor. Mesela Zone adında bir bölüm var oyunda, ilerlerken zone (yuvarlak ışıklı bir alan) belirliyor, onun içinde hangi takımın yarışmacıları daha çok süre kalabilirse o takım kazanıyor. Bunun gibi birbirinden eğlenceli ve zorlu çok fazla bölüm var ama oyunda o zorluk derecesi iyi tutulmuş ki kol kırma isteği doğurmuyor. Quick Play seçeneğiyle başkallarıyla çevrimiçi oynayabilir ya da kendi arkadaşlarınızla oyunlar kurabilirsiniz. Şimdi de evde birlikte oynayalım seçeneği yok ama ilerde olabileceğinin ipucunu veriyor gibiler okuduğum kadariyla. OnRush bence tam bir yaz oyunu. Yaz oyunu da ne demekse demeyin, böyle kafa yormadan, kendinizi paralamadan akşam üstü pencereden gelen tatlı esintiyle saatlerce oynanabilir.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Yarış ve aksiyon çok güzel harmanlanmış, bölümülerin hepsi ayrı bir macera, karakterler ve araçlar çok renkli

EKSİ Altyazı seçeneği yok ve bazı bölümlerde ne yapılması gerektiği anlaşılmıyor





Yapım Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** FPS Platform PC, PS4, XONE **Web** prey.bethesda.net **Türkiye Dağıtıcısı** Aral

Prey: Mooncrash ◆

Typhon istilasına başka bir boyuttan bakmanızı sağlayan bir ekleni paketine ne dersiniz? Mooncrash hiç de sıradan bir DLC değil!

Bu konuyu sürekli vurguluyorum, takip edenler bileyebilir. Hikaye benim için oyunlarda olmazsa olmazlardan biridir. Dolayısıyla Prey de güçlü hikayesi ve mükemmel seviye tasarımları sayesinde 2017'de en sevdigim oyunlardan olmuştu. E3 2018'de, Bethesda oyun için Mooncrash DLC'sini sununca gerçekten sevindim. Bu ay Everspace'den sonra unutduğum oyunlara ikinci geri dönüşüm de Prey ile oldu. Üstelik oyunu Xbox One X üzerinde daha fazla kare hızı ve daha gelişmiş grafiklerle oynadım. Bu da üstüne cila oldu.

Prey, Morgan Yu ve Ay üzerinde bulunan devasa bir uzay istasyonu olan Talos I'ye peydahlanmış Typhon adlı yabancı yaşam formlarıyla uğraşma girişimlerine odaklanmıştı hatırlanacağı üzere. Yeni DLC olan

Mooncrash da Typhon'lar tarafından istila edilmiş bir ay üssü olan Pytheas'dan kaçmaya çalışan beş ayrı kazazedeyi konu alıyor. Önceden söyleyeyim, bu oyuna sadece yeni bölüm, silah veya kozmetik eşya ekleyen sıradan bir ekleni paketi değil. Prey'e ana oyundan bağımsız,amba bir oynanışa sahip ve tekrar tekrar oynayabileceğiniz hiç bitmeyen bir oyun modu ekliyor.

Oyun siz ay üssünden kaçmaya çalışan bir karakterin yerine koyuyor. Başarılı bir şekilde kaçmayı başarınca da başka bir karakterin kilidini açıyzorsunuz. Muazzam psik güçlere sahip zayıf bir gönüllü olan Andrius Alekna'dan, güçlü Typhon düşmanlarını keşfetmeyi kolaylaştıran bir psikoskop ile donatılmış olan Pytheas'ın

yönetmeni Riley Yu'ya kadar her karakterin kendine özgü yetenekleri ve donanımları var. Dolayısıyla her kaçış birbirinden farklı oluyor. Ayrıca, tüm karakterlerin kilidini açmayı başardıktan sonra da oyun bitmiyor. Roguelike (Ölmeli oyun) türünü anımsatan Mooncrash'a her yeni başlayınızda düşman yerleşimleri, cepheye yerleri ve sağlık paketleri gibi önemli öğelerin yerleri tesadüfi olarak değişiyor. Böylece her kaçış deneyimi farklı oluyor. Bu arada her kaçış deneyiminde elde ettikleriniz size kaldığı için bir sonraki denemenizde kullanabilirsiniz. Yeni DLC'de Prey'den tanıdığımız düşmanlara Moon Shark ve benzerlerini de eklenmiş. Ekleni paketi Prey'e yakışır biçimde, çok detaylı tasarlanmıştır. Her karakterin iki görevi bulunuyor ve hikaye de bence yeteri kadar uzun tutulmuş. Oyunla ilgili söyleyebileceğim tek şey yükleme sürelerinin uzunluğu. Hele ki oyunda sık sık öldüğünüz düşünüldüğünde bu durum biraz sıkıntı yaratıyor. Aniden sağdan soldan fırlayan yaratıkların şokuna kalbiniz dayanabilecek gibi bu DLC'yi kaçırmasın derim. Kesinlikle sıradan bir ekleni paketi değil ve hiç Prey oynamadıysanız bile oynamak için bence size başlamak için iyi bir neden sunuyor. ◆ Mahmut Karslıoğlu



KARAR

ARTI Bir DLC'den daha fazlasını sunmayı başarabilmiş, harika grafikler, ilgi çekici oyun mekanikleri

EKSİ Bazen fazlaca zorlaşabiliyor, konsolda yükleme süreleri felaket



Yapım NeocoreGames **Dağıtım** NeocoreGames **Tür** RPG Platform **PC, PS4, XONE** **Web** neocoregames.com/warhammer-40k-inquisitor-martyr

Warhammer 40K Inquisitor - Martyr ◆

Chaos! Chaos her yerde! Fakat bu son değil; henüz hiçbir şey bitmedi!

Warhammer 40K ile ilgili duygularımıza zaman biliyorsunuz. 20 yıldır masa üstünde deneyim ettiğim bu gizide dünya, Dawn of War serisinin ilk oyunuyla bilgisayar oyun dünyasında da kendisine önemli bir yer buldu. Her ne kadar serinin üçüncü oyunu beklenileşirinden çok daha zayıf olsa da günün sonunda Warhammer 40K evrenini muazzam bir şekilde resmediyordu. Zaten Warhammer 40K demek, atmosfer demek en sevdigim okur. Bu oyunu sevenler, romanlarını okuyarak, masa üstünde yaratılan o muazzam dünyanın her bir karesini hayal ederek zarları masaya atıyor. İşin güzel kısmışa üretilen tüm dijital 40K oyunlarında o ya da bu şekilde atmosfer konusu her daim ilk plandaydı. Fakat her türlü 40K oyunu oynamış olmamızı rağmen, böylesine point & click bir ARPG versiyonunu denememiştim. Çıktı

çıkıyor diye dün söylediğim Inquisitor - Martyr, sonunda piyasaya çıktı. Peki, bu oyun nasıl bir 40K deneyimi vadediyor? Gelin biraz size bu oyunu anlatmaya çalışayım.

Her adımda, daha da karanlık olacak

Inquisitor - Martyr, Warhammer dünyasının 41. yüzyılında geçen, Chaos Tanrılarına karşı verilen farklı bir mücadelein hikayesi.

Oyunumuz Caligari Sector isimli yerde geçiyor. Her şey terk edilmiş bir gemiyle araştırmamızla başlıyor. Burada gördüğümüz Chaos işaretleri, geminin çoktan kaybedildiğini gösteriyor. Fakat biz ilerledikçe karşımıza çıkan karakterler ile hikâye de başlamış oluyor.

Inquisitor - Martyr sanıyorum tüm Warhammer 40K severleri memnun edecek kalitede bir senaryo örgüsüne sahip. Klasik, Chaos'a karşı yapılan savaştan, nefret ve ihanetin bir arada harmanlandığı bir hikâyeden

bahsediyorum. Oyuna daldığımız anda karşısına çıkan kamera açısı izometriye bir hayli beziyor. Kamera yönünü dilediğimiz gibi hareket ettirebiliyoruz ama keşke bazı noktalarda otomatik olarak dönenmiş demeden edemeyeceğim. Bunun en büyük sebebi, içerisinde daldığımız bölümlerin genelde belirli bir yönde ilerleyen labirentlerden oluşması. Yani bir koridor, sonra geniş bir oda, sonra yine bir koridor, sonra yine geniş bir oda gibi bir mantık söz konusu diyebilirim. Bazen her odaya girmek gerekmiyor olsa da tüm haritayı baştan aşağıya didiklemekte fayda var zira etrafta bolca eşya bulmak mümkün. Tabii tüm bu maceraya atılmadan önce bir karakter yaratmamız gerekiyor. Inquisitor - Martyr'de Crusader, Assassin ve Psyker olmak üzere üç ana karakterimiz bulunuyor. Her karakterin de kendisine ait üç adet alt sınıfı mevcut. Bu sayede birbirinden farklı oyun deneyimleri yaşayabiliyoruz. Karakterlerimizi geliştirmek için bolca görev yapmak şart. Oyunun ana senaryosunda bulunan görevleri yapmak açısından bana çok kolay geldi fakat bu görevler için ziyaret etti-

Görev türleri

Bir göreve başlamadan önce, üzerinde bulunan simge yardımcı ile ne yapmamız gerektiğini önceden öğrenebiliyoruz. Oyunda, Purge, Hunt ve Assassination ve gibi tarzların bulunduğu toplamda on farklı görev türü bulunuyor.





SOL Savunma görevlerinde kullanabilecek birçok bina ve mayın bulunuyor.

ALT Diğer Marine grubu arkadaşlara dikkat etmeye fayda var; çok can yakabiliyorlar.



ğimiz galaksilerde bulunan diğer görevler bir hayli zor. Bunun sebebi ise şu; birçok görevde verdığımız toplam zarar belirli bir oranda düşüyorken, düşmanların bize verdikleri zarar belirli bir oranda artıyor. Bu oranları zaten haritaya başlamadan görebiliyoruz. Her haritada genelde iki ölüme hakkımız oluyor. Üçüncü ölümde mekâni olsız terk ediyoruz. Haritalar içerisinde bulunan opsiyonel görevleri yapmaksa bir hayli önemli. Aksi halde karakterimizi geliştirmek çok uzun sürüyor. Her karakterimizin kendisine has pasif yetenekleri bulunuyor. Daha doğrusu halihazırda olan bir yetenek ağacı üzerinden, her alt sınıf için önceden açık olan birkaç tane yetenek ağacı bulunuyor. Eğer farklı bir ağacı açmak istiyorsanız, Heroic Deed'ler yapmanız gerekiyor ki çok ileri seviyelerde başlangıca göre çok daha rahat yapılabiliyorlar. Pasif yetenekler gerçekten karakterimizi çok güçlü kılıyor. Her ağacın merkezinde bulunan özellik ise genelde oyunu bir tık daha rahat oynamamıza imkân sunuyor. Benzeri şekilde, Warfare, Toughness ve Virtue olarak sıralanan, STR, DEX ve INT mekaniği de oyuncunun RPG temellerini gözler önüne seriyor. Her özellik ağacının beş basamağı bulunuyor ve her basamakta kayda değer yenilikler elde ediyoruz.

Vurduğu yerde gül bitirenlerden misiniz? Sonuçta koskoca Inquisitor bir arkadaşımızı kontrol ediyoruz; o vurunca ses gelmeyecek de ne olacak? Malumunuz bu tarzda arkadaşlar, Warhammer evrenindeki birçok silahı kullanabiliyorlar. Hoş, masa üstüne göre biraz fazla silah kullanma opsiyonu eklemişler ama olsun, ben böyle de sevdim.

Evet, Inquisitor - Martyr'da bolca silah bulunuyor. Seçtiğimiz sınıfa göre kullanabileceğimiz silah ve zırhlar da belirlenmiş oluyor. Misal, Laspistol, Autogun, Shotgun, Lasgun, Power Sword, Great Sword ve Suppression Shield bu silahlardan bazları. Her silahın iki temel, iki adet de özel saldırı şekli bulunuyor. Ayrıca dileyen oyuncular tek elle kullanılabilen silah-



ları kombine edebiliyorlar. Silahların birçoğu isınma mekanizmasına sahipken, mermi ile çalışanların da sonsuz mühimmatı bulunuyor. Düşmanlarımız da benzeri silahlar bulunuyor ve eksik olmasınlar, tutukları yerde bizi imha etmek için ellerinden geleni artlarına koymuyorlar. Bu durumda da kullandığımız zırhlar devreye giriyor.

Inquisitor - Martyr'da vücut zırhından farkı olar, ayrıca Main Implant ve The Inoculator gibi farklı parçalar bulunuyor. Dört farklı kalite seviyesi olan eşyalar, pek tabii tabii karakterimizin yapısına büyük oranda etki ediyor. Cover mekaniği sayesinde oyunda rahatça hareket etmek mümkün olsa da en salak düşman bile düzenli olarak siper alındığımız yere ateş edip, siperimizi alaşağı edebiliyor. Siperler gibi yok olabilen birçok obje olduğunu da unutmadan söylemeye fayda var. Fakat bu düşman arkadaşlar pek zeki değiller. Çok çabuk kandırılabilirler gibi, genelde aynı rotasyon üzerinden saldırırda bulunuyorlar. Kendilerine özel hiçbir hareketleri yok diyemeliyim. Bir defa saldırma düzenlerini çözükten sonra gerisi bir hayli kolay. Anlayacağınız kolaylıkla alt edilebiliyorlar. Baktığınız zaman bizim de pek bir olayımız

yok. Hani karakterimizin özelliklerinden ziyade, silahlara sırtımızı yaslıyoruz ve sürekli aynı şeyi yaparak koşturuyoruz. Yakın savaş üzerinde de kesinlikle çalışılması gerektiğini düşünüyorum. Yani kim, neye, neden vuruyor bir çözüm isterim. Ayrıca oyunun geneline hitap eden kamera hatları var ki tamamen çırıp yeniden girmeden düzelmeye çalışılıyor. Ha bir de unutmadan, oyunda kesinlikle optimizasyon sorunu var. Tamam, 60 FPS'nın altına hiç inmediğim ama görüntüde bir sorun olduğu aşikâr. Yine de yapımı firma tüm bu hataların farkında ve siz bu yazıyı okurken bazı sorunlar çöktürmüştür.

Bu oyuncunun Warhammer 40k dünyasını çok daha iyi bir şekilde temsil edebileceğini düşünüyorum. Bakalım zaman ne gösterecek.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Hızlı oyun yapısı, farklı görevler, aksiyondan aksiyona koştuğumuz savaşlar, dağıtılmayı bekleyen bol yetenek

EKSİ Basit kalan yapay zekâ, kendini tekrarlaması, tatsız harita tasarımları

Ancestors Legacy

Dört farklı ırk ve tarihe şekil veren karakterlerin muazzam hikâyeleri

Malumunuz tarih benim vazgeçilmez bir tutkumdur. Özellikle erken Avrupa ve Karanlık Çağ Avrupa'sını bir hayli severim. Modern çağlara geldiğimiz noktadaysa ilgim bir hayli azalır. (Birinci ve İkinci Dünya Savaşları hariç.) Bu duyguyu benimle paylaşan çok fazla insan olduğunu biliyorum. Hatta bunu yapımcı firma Destructive Creations da çok iyi biliyor ki bu sebepten karşımıza Ancestors Legacy isimli oyunla çıkmışlar.

Her daim dediğim gibi oyunun temel mekaniklerini oluşturduktan sonra tema bir hayli önem taşır. Eh, hem tarih, hem de Kuzey topraklarına ait bir yapıp yaparsanız, büyük ihtimalle hatırlı sayılır miktarda insanın dikkatini çekmeyi başaracaksınız demektir. Hele bir de mekanikler de iyiyse, o zaman değimeyein keyfinize!

RTS eşiştir StarCraft'tır. Bugüne kadar üretilmiş en çeşitli ve en dengeli oyun yapısı halen StarCraft'ın elinde bulunuyor ki bunu yapmak gerçekten çok zor bir iş. Konu RTS olduğu vakt herkesin hastası olduğu bir seri vardır. Misal ben Command & Conquer ile yatıp kalkan bir insanım. Yakın zaman oyunları arasımdaysa pek tabii Company of Heroes serisi bulunuyor. Aslında baktığımızda, genel geçer kaynak topla, asker üret ve saldır mantığını en ilginç hale getiren yapımlardan birisi de CoH serisidir. Zaten RTS oyunlarının tıkandığı noktalardan birisi de kaynak toplamadır. Ancestors Legacy de bu işin altından harika bir şekilde kalkmayı başarmış.

Oyunumuzdaki kaynak sistemi, ana kamp-

mızın haricinde bulunan köyleri ele geçirmek ve bu köylerin bağlı olduğu, yiyecek, ağaç ve madenlerden kaynak toplamak üzerine kurulu. Kampların düzenli olarak korumak sa gerçekte yorucu... Birimlerimizin eski dünyaya ait olduğunu düşündüğünüz zaman harita üzerinde oradan oraya koşturmak bir hayli zor oluyor ve ele geçirdiğimiz köyleri korumamız gerekiyor. Oyunuda dört fraksiyon bulunuyor ve hepsi bazı konularda diğerlerine göre daha iyi. Aralarında sadece bir ırkın süvari gücü iddialı ama bu oyunun yapısı gereği haritada pek süvari göremeyeceğinizin garantisini verebilirim. Her birimin farklı yetenekleri bulunuyor. Nitekim yetenekten daha ziyade formasyonun önemli olduğu bir oyun olduğunu kısa sürede fark ediyorsunuz. Birimlerin düşmanına "Charge" etme şansı var ve ilk saldırın, rakip birliğin moraline resmen darbe vuruyor. Hele bir de kanallardan ya da arkadan saldırkıya yaptıysanız, o birlik kısa sürede patates olacaktır; garantisini benim. Birliklerimiz savaştıkça seviye atlayabiliyorlar. Her seviyede bizim seçeceğimiz Saldırı, Savunma ve de Hız bonuslarından birisini kazanabiliyorlar. Üçüncü seviyeye gelmiş olan birlilikler gerçekten korkutucu bir gücün kapılarını zorlar hale getiriyorlar. Ayrıca silah yerine zırh upgrade'i diye bir şey var. Her birliğe tek tek yapılan ve iki seviyesi olan bu upgrade ile de oyunda çirkilik çıkarmak mümkün. Oyunuda okcuların da korkunç bir gücü olduğunu eklemekte fayda var. Dönemin okçu gücünü çok iyi şekilde yansıtmayı başaran Ancestors Legacy'de genelde isabetli atılan her ok, birlik içerisinde bir kişinin

ölümü ile sonuçlanıyor. Herkesin birbirine girdiği savaşlara ok attığımızdaysa kendi birliklerimi de vuruyoruz; o yüzden aman diyeyim!

Ancestors Legacy iddialı bir RTS olsa da hem ekonomi işleyışı, hem de savaş yapısı konusunda bazı sıkıntılar yaşıyor. Birimlerin koşma hızına göre haritalar da biraz fazla geniş. En kısa multiplayer oyun bile çok uzun sürebiliyor. Onun haricinde her RTS severin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir yapım.

◆ Ertuğrul Süngü

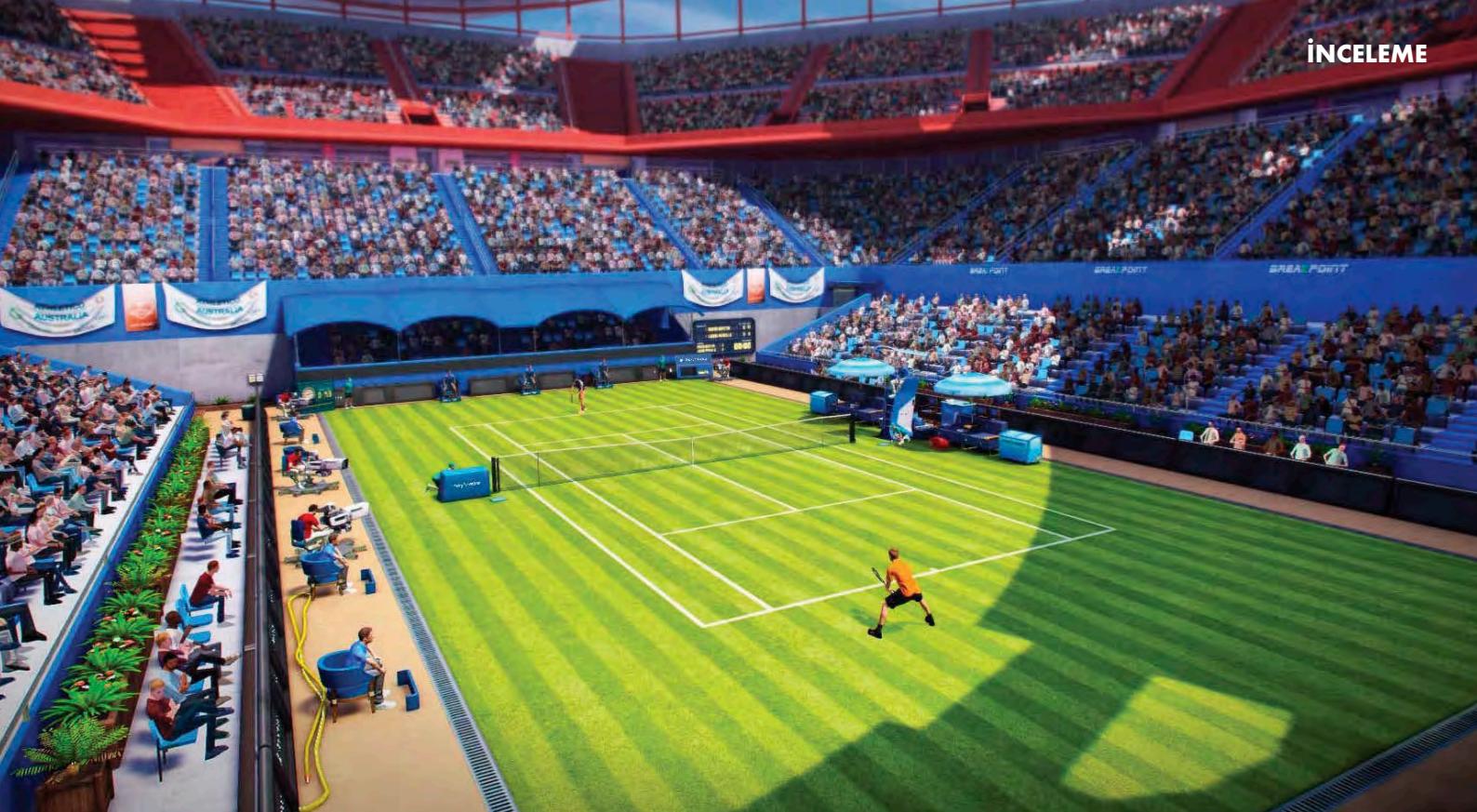
KARAR

ARTI Dönemin harika şekilde resmedilmesi, farklı birimler ve oyuna etkileri, kaliteli senaryo akışı ve hikaye anlatımı

EKSİ Kimileri için yavaş oyun yapısı, savaşlara alışmak vakit alıyor

80





Yapım Breakpoint Dağıtım **Bigben Interactive** **Tür** Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** tennisworldtourggame.com

Tennis World Tour

Sen ki adını Beatles'ın bir şarkısından ve muhteşem Patti Smith'ten aldın.
Prudence Smith, seni tenisin kraliçesi yapacağım!

Itiraf ediyorum "hobilerim arasında, tenis oynamak" var demek için 3-5 sene önce bir yaz, huysuz adamin tekinden ders almıştim. Dört ay boyunca kortun yanında hocanın attığı toplara karşılık vermeye çalıştım ama o top toplama işi o kadar bezdirici ki, daha karşılıklı oynamaya başlayamadan tenis hayatımı sonlandırdım. Sonlandırmadan, şimdi nerelerdeydim değil mi Nevara? Olsun kendimi böyle avutabilirim yine de. Kendimi ifade edebilecek kadar biliyorum sonuçta.

Amerikan filmlerinde olduğu gibi, iş konuşmak için tenis oynamak gerekirse bir iki numaram var. İzleme konusunda da fena değilim, tüm maçları takip etmemesem de önemli olanları izliyorum, dünya sıralamasını da üç aşağı beş yukarı biliyorum. Amaaa, bakın tenis oyunu denilince üzerime yoktur. Nintendo Wii ilk çıktığında tenis oyunu sayesinde kol kası yapmışım, o derece. PS3'te de oynadığım tenis oyunları vardi ama son zamanlarda ayrı düştük. Tennis World Tour bana verilince sevindim, ne zamandır oynamıyorum ve kim bilir nasıl gelişmeler olmuşdur diye heveslenip oyuna başladım. Bir kere kapakta Federer, Kerber, Wawrinka'yı (dedim size tenisçileri tanıyorum diye) gördükten sonra insanın bekłentileri de artıyor tabii. Gerçek hayatı yapma-

diğim kariyeri burada yapabilirim diyerek karakterimi oluşturmaya başladım. Yaşı, boy, vücut yapısı, solak olup olmadığı, backhand tarzı, servise hazırlanması ve servis şekli gibi özellikleri seçtim. Tenis denince tabii ki en önce akılmıza gelen şey çığlık ki o da unutulmamış. Hemen hızlı bir maça başlıyoruz ama açıkçası bana eski tenis oyunlarından herhangi bir farkı yokmuş gibi geliyor başlangıçta, yok haksızlık etmeyeyim, yıllar geçti, illaki bir gelişme olmuştu diyorum ki ilk maç bitiyor. Bakıyorum bakıyorum, böyle eski bir görüntüsü var, hani bu oyunu bir yerde görmüş olsam, yeni bir oyun demem.

Yaratığınız karakterle her ay maç yapabilir, tenis okulunda eğitime ağırlık verebilir ya da dinlenebilirsınız. Maçlara katılmak paralı, o yüzden "tenis maça ögrenilir" mottosunu uygulamayın lütfen, bir anda çulsuz kalabılırsınız, eğitim ve dinlenmeye de önem verin. Online seçeneği de var ama onun için bir süre beklememiz gerekiyormuş, "siz güzelce öğrenin ondan sonra kendinizi ortalara atın" demek istiyorlar herhalde. Exhibition seçeneği güzel, dilediğimiz tenisçiyle, istediğimiz kortta maç yapabilme şansımız var. Başta Federer'i almad dedim ama dayanamayıp rezil bir maç yaptım. Buradan kendisine üzüntülerimi iletiyo-

rum. Oyunda biraz zaman geçirdiğimde servis ve vuruşlarda bir anomali olduğu dikkatimi çekti, sonra yabancı kaynakları da okudum. Evet yapay zeka biraz fazla müdahale ediyor gibi gelmiş onlara da, bu da oyunu o kontrol hissinden uzaklaştırıyor. Oyuncular biraz fazla hızlı ve oynarken de o eski kötü tenis oyunlarının yarattığı "işe yaramama hissini" veriyor insana. Sanki ben kendimi yormasam da, o kızcağız orada öyle bir şekilde oynayacakmış gibi ya da tam tersi bazı anlarda "neden olmuyor, her şeyi doğru yapıyorum" saç baş yolması yaşatabiliyor. Oyunda bir olmamışlık, eksiklik baştan beri hep hissediliyor, maalesef. Ben niye o kadar para verdikten sonra oyunun hala "az sonra"larını beklemek zorundayım, anlamak mümkün değil. Patchlerle toparlanacağını umarak oyunu kapatıyorum.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Kariyer ve Exhibition modları
güzel, lisanslı tenisçiler

EKSİ Oyun daha tamamlanmamış, online
seçeneği henüz yok, yapay zekası
suronlu, oynanışta aksaklılıklar var



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



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

Fernbus Simulator

"Solda güneş yükseliyordu, güneşe giderken..."

Simülatör oyunları malum, 90'lardaki gibi "ana akım" serilerden birisi değil artık. Öte yandan bu durumun simülasyona gönüller verenleri rahatsız ettiği de pek söylemenemez zira 90'lardaki "simülasyon ishalı" durumun aksine piyasada yer alan yapımların sayısı az ama öz. Hemen her türün bir tane çok kaliteli bayraktarı mevcut ve bu yazılımlar o kadar uzun ömürlü oluyor ki aradan sekiz sene geçip de yeniçi çıktıığında "ne gerek vardı?" benzeri tepkiler ile karşılaşıyor yapımcılar.

Euro Truck Simulator 2 de günümüzde bu türün en parlak temsilcilerinden birisi. Toplam-

da beş milyondan fazla satan yapının anlık oyuncu sayısı otuz bin civarında ve gördüğü ilgi de bu tür üzerinden ekmek yemek isteyen firmaların istahını kabartmaya devam ediyor. Flight Simulator oynayanların iyi bildiği firmalardan Aerosoft da dağıtımını üstlendiği Fernbus Simulator ile ETS 2'nin kulvarına girme kararı aldı ve şimdiden ciddi bir fan kitlesine ulaşmış durumda.

Fernbus Simulator'da Almanya haritası önumüze sunuluyor ve Avusturya & İsviçre haritası da DLC olarak satın alınabiliyor. Oyunda kariyer modunun yanında kafanızda göre takılabileceğiniz bir serbest mod da var. Bu modda şehri, otobüsü (sadece 2 adet var) ve hava şartlarını seçip dilediğinizde direksiyon sallayabiliyorsunuz. Kariyer modunda ise bir noktadan başlayan maceranızda yolcuları hub'dan alıyor, tek tek biletlerini kontrol ediyor, bagajlarını otobüse depoluyor ve yola çıkıyorsunuz. Flight Simulator benzeri etkileşimli kokpitlere sahip olan otobüslerde yazın klimayı fazla açarsanız insanları dondurabiliyor, kapalı tutarsanız da fenalık geçirmelerine yol açabiliyorsunuz. Ayrıca süspansiyon sertliği, tuvaletin ve mutfağın kapalı olup olmama durumu gibi ufak ama hoş detaylar da mevcut.

Oyunun grafikleri ve modellemeleri başarılı sayılabilir, övgüyü hak eden kısımsa yağmur efektleri ve bu efektlerin yarattığı başarılı atmosfer. Fernbus Simulator da gece / gündüz döngüsü ve dinamik hava şartları da mevcut. Kisaca, altınızdaki otobüsün virajı dönerken salınmasının yarattığı etki "yolda olmanın" verdiği huzur ile birleşince herhangi bir simülasyon meraklısının büyük keyif alacağı bir ortam oluşuyor. Ayrıca Steam Workshop üzerinden otobüs giydirmelerini indirebilmek de mümkün.

Gelelim oyunun eksilerine, bir kere oyunun

Steam fiyatı 96 TL ve size bu fiyatta sadece Almanya haritasını ve iki adet de otobüsün dahil olduğunu düşünürseniz rakam oldukça yüksek. Bu parayı vermeye karar vermeniz de yeterli olmuyor, oyuncunun sistem gereklilikleri muazzam ve oyun canavarı bilgisayarımız hakkından ancak gelebiliyor. Son olarak, oyun ETS2'nin aksine hayli amaçsız. Bir şirketimiz yok, para kazanmıyoruz, satın alabileceğimiz otobüs yok ve trafik kurallarını ihlal etmeniz, yolcuları geciktirmemiz veya otobüse hasar vermenizin cebinize bir zararı yok. Oyun bu açıdan henüz tamamlanmamış hissi verse de firmanın gelişimi devam ettirme sözünü de not etmeye fayda var.

Fernbus Simulator su an kendi türünün en gözde oyunlarından birisi. Eğer uzun yolda otobüs sürmek sizin için bir şey ifade ediyorsa ve bütçe sıkıntısı çekmiyorsanız hiç düşünmeyin. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Güzel yağmur efektleri, keyifli oynanış, kendi türünde pek rakibi yok
EKSİ Sistem gereklilikleri yüksek, içerik zayıf, oyuncunun ve eklientilerinin fiyatı çok yüksek

71





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Zenimax Online Studios Dağıtım Bethesda Tür MMORPG Platform PC Web www.elderscrollsonline.com Dijital Dağıtıcı Playstore

The Elder Scrolls Online: Summerset

Yaz tatilinde yazılığa gidemeyenler için harika bir seçim!

Elf nedir? Elf güzeldir, Elf cicidir ama işte Elf çok da küstahır, sanka biraz da burnu havada? The Elder Scrolls Online yani uzun süredir TESO olarak MMORPG dünyasında dolanan bu güzide oyun, özellikle son yıllarda yaptığı farklı çıkışlarla dikkat çekmeye devam ediyor. Her ne kadar The Elder Scrolls severler tarafından benimsememiş olsa da, hatırlı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Yapımcı firma ise sürekli oyununu güncel tutuyor ve farklı yeniliklerle karşımıza çıkıyor. Geçtiğimiz yıl üretilen Morrowind eklentisi ile hem senaryo, hem de dünya tasarımları ile uzun süre gündemde kalmayı başaran yapım, bu sefer de yine bir ilk ile serinin severlerini Elf diyarlarına götürmeye karar vermiş.

Summerset eklentisi ile birlikte High Elf'lerin

genç ve karizmatik kraliçesi Ayrenn, ilk defa bu güzide adanın kapılarını açıyor. Pek tabii içerisinde daldığımız bu Elf dünyasında, daha önce görmemiş olduğum bir güzellik ve kalite söz konusu. Fakat biraz yakından baktığınız zaman yaratılan dünyanın aslında çok da "yaratıcı" olmadığını fark edeceksiniz. En azından benim gördüğüm kadarıyla Elf diyalığı pek de özgün değil. Hatta Tolkien temali bir oyun oynuyormuşsunuz gibi hissettim diyebilirim.

Ayrenn'in haricinde, Razum-Dar, Proxy Queen Alwinarwe, Valsirenn of the Psijic Order ve Alchemy of the House of Revelries gibi farklı karakterler de oyunda boy gösteriyorlar. Oyunu biraz deneyim ettikten sonra Psijic Order ile karşılaşacaksınız. Uzun süredir bu dünyadan uzakta yaşayan ekip, nihayet Summerset ile yeniden

aramıza katılıyor. Ekibe katıldığınızandan itibaren, büyücülerin o muazzam geçişlerini birinci elden deneyim edeceksiniz. Hatta Summerset'in en önemli özelliklerinin başında, yazılan senaryo ve hikaye anlatılışı yer alıyor.

Psijic Order'in saflarına bir defa katıldığımız zaman, normalde sahip olamayacağımız aktif ve pasif yeteneklere kavuşuyoruz. Bu yeni yetenekler arasında

ziyadesiyle güçlü olduğunu düşündüğüm Ultimate özellikler de söz konusu. Misal, Time Stop isimli özellik ile düşmanlarınızı yavaşlatabiliyor hatta tamamen durdurabiliyorken, Medidate ile Health, Stamina ve Magicka özelliklerimizi hızlı bir şekilde yenileyebiliyoruz. Undo ise benim deneyim ettiğim en güçlü özelliklerden birisi zira kullanıldığı anda zamanda geriye gidip, Health, Magicka ve Stamina puanlarını başa alabiliyoruz. Gerçekten de fantastik bir özellik olmuş... Summerset ile gelen bir diğer yenilik de Jewelry Crafting oldu. Artık dileyen oyuncular, kendi yüzük ve kolyelerini üretip, güçlerine güç katabilecekler. Bu arada şaka değil, gerçekten çok güçlü yüzükler yapmak mümkün.

Yine de oyunda muazzam değişiklikler olduğu söylemek bir hayli güç. Hatta senaryo kısmında bile bir noktadan sonra baymadan edemedim. Hele yapmak zorunda olduğum günlük görevler beni dünyadan soğuttu. Belki ben iyice yaşılandım ama işte yeni bir oyun ya da eklenti paketi piyasaya çıktığı zaman, çok daha fazlasını görmek istiyorum.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Yeni bir dünya, farklı görevler, sürükleyici senaryo

EKSİ Yeni bir şey vadetmeyen görevler, daha doyurucu bir içerik olabilirdi





Yapım Darkflow Software **Dağıtım** Gaijin **Tür** TPS, Battle Royale **Platform** PC Web gameroyale.net

Cuisine Royale

Bugüne kadar oynadığın Battle Royale oyunlarını unut, sana tam bir İngiliz esprisi yapmaya geldik!

Biliyorum sevgili okur, sen bu Battle Royale oyunlarını çok seviyorsun ama benim için işin piyasasından başka bir şey değil. Düşünsene, PUBG denen oyuna hala haftada 10GB yama çıkıyor. Bitmemiş bir oyunu insanlara servis eden yapımcılar, pek tabii bu işten büyük kaymak yedi; hoş oyuncular da bu işten çok memnun kaldı. Bence herkes karşılıklı kazandı ama benim gözümde kaybeden oyun dünyasının gidişatı oldu. Nitekim Battle Royale oyunlarının yeri yadsınamaz boyutta ve milyonları peşinden koşturmayı başarıyor. Bildiğiniz üzere, Fortnite'a Battle Royale modu çıkışına kadar, herkes PUBG'nin dram dolu grafikleri ve fizik motoru üzerinden muazzam bir eğlence ortamına dalyordu. Nitekim bu eğlenceli birkaç adım daha ileriye götürmek için kolları sıvayan bir oyun ile karşı karşıyayız: Cuisine Royale. Bu oyun kesinlikle PUBG ile dalga geçmek için üretilmiş; en azından benim düşüncem bu yönde. Hatta Battle Royale türü için muazzam bir eleştiri diyebilirim. Cuisine Royale'de oyuna üzerinde rastgele desenlere sahip bir iç çamaşırı ile başlıyoruz. (Sadece erkek karakter mevcut.) Zaten işlerin saçma olduğunu oyuna başlar başlamaz anlamak mümkün. Her BR oyundan olduğu gibi ilk yapmamız gereken, cıvarı araştırıp bir an evvel silaha kavuşturmak. Bulduğumuz silahlar arasındaysa, ufk tabancalarдан devasa tüfeklere kadar uzanan bir liste bulunuyor. Hatta oyunda bulunan silah seçeneklerinin fazlaıyla yeterli olduğunu söyleyebilirim. Nitekim her silahın kendisine ait bir mermisi olması, genelde silah bulmaktan çok mermi peşinde koşturmayı gerektiriyor. Bir diğer seçenek de en kısa sürede tüm silahlarda ustalaşmak. Nişan alma mekanığı bana biraz zorlayıcı gelse de tek tek mermi sıkabilen silahları kullanmaya kısa sürede alışım diyebilirim. Fakat oyunu hem farklı hem de eğlenceli kılan

esas nokta, üzerimize giyebildiğimiz farklı zırh parçaları; yoksa mutfak gereçleri mi demeliydim? Evet insanlar, bu oyunda üzerimize giymek için bulduğumuz tüm eşyalar saçma sapan parçalardan oluşuyor. Alış - veriş poşetinden, tavaya kadar uzanan bir liste var ve her yeni parça, karakterimizi olduğundan daha komik ama daha dayanıklı bir hale getiriyor. Haritalar geniş ama çok fazla kaçacak yer olmuyor. Oyuna başlarken rastgele bir yerde hayatı gözlerimizi açtığımız için, her BR oyundan olduğu gibi kötü bir yere düşüp, silah bulamadan yok olup gidebiliyoruz. Bu sıkıntıyı dengelemek adına yapılan loot kutuları sayesinde, yolda koşarken bile bolca eşyaya kavuşturmak isten bile değil. Oyuna grup halinde girme opsiyonu ben kendisini deneyim ediyorken yoktu ama eminim sonrasında eklenecektir.

Grafik optimizasyonları da ne yazık ki benim için çok zayıf ama PUBG oynayan insanları pek rahatsız etmeyecektir diye düşünüyorum. Maçlar çok az kişiyle bile başladığından,

bazen düşmanları bulmadan etrafi tavan edebiliyoruz. Umuyorum oyun resmen piyasaya çıktığında bu sıkıntı da ortadan kalkacaktır. Deneyim ettiğim kadarıyla silahların yeri ve çeşidi düzenli olarak değişiyor ve bu sayede oynanabilirlik daha da artıyor. Özellikle CoD 2'ye gönderme yapan haritasında, 2. Dünya Savaşına ait silahlarla etrafta koşturmak büyük keyif. Öztele, Cuisine Royale hem eğlenceli, hem de farklı bir BR oyunu olmayı başarmış. Yapılacak yeniliklerle kısa sürede çok daha fazla insanın dikkatini çekecektir.

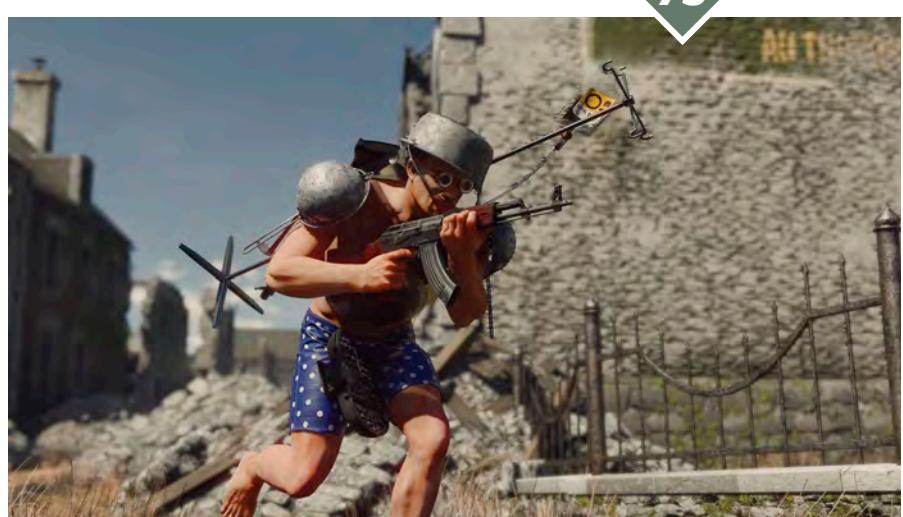
◆ Ertuğrul Süngü

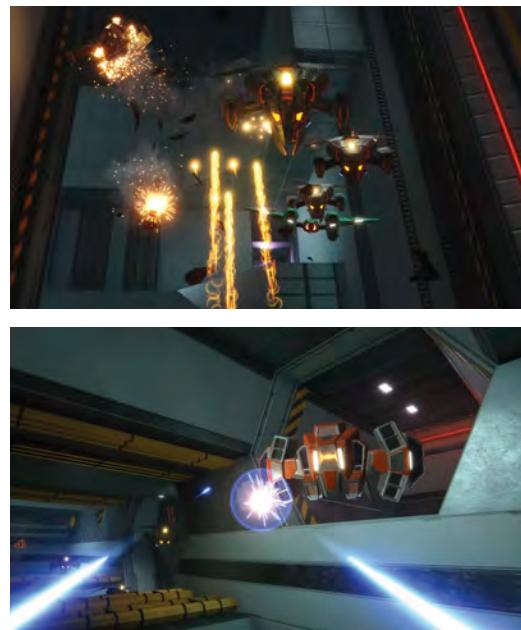
KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, yapılan göndermeler, farklı temaları kullanması ve atmosfer

EKSİ Optimizasyon sorunları, zorlayıcı nişan mekanığı, yetersiz içerik

75





Yapım Revival Productions, LLC **Dağıtım** Revival Productions, LLC **Tür** Aksiyon, 6DoF **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** playoverload.com

Overload



Toplaşın arkadaşlar! Bugünkü dersimizin konusu 6DoF!

Nerede veya ilk kimin aklına geldi bilmiyorum ama Overload'u bana sundukları için (ve ben de hemen kabul ettiğim için!?) değerli editörlerimize teşekkür ederim. Çünkü onlar sayesinde çoktanız var olan lakin benim haberimin olmadığı bir türün varlığını keşfettim: 6DoF! Şimdi, genç padawan arkadaşlar, 1995 yılında birkaç abi bir araya gelip Descent adında bir oyun çıkarıyor. Peşine ikincisi ve üçüncüsü de çıkartılsa da günümüzde kadar piyasaya sürülen 6DoF oyun sayısı iki elin parmaklarını geçmiyor. Overload ise Descent'in ruhani takipçisi. Zaten aynı abiler yapmış. Gelelim dersin konusuna: Nedir bu 6DoF? Açılmış Six Degrees of Freedom, yani altı derece özgürlük. Standart bir shooter düşünün ve yukarı - aşağı, sağ - sola hem yatay hem de dikey gidebileceğinizi hayal edin. İşte 6DoF bu.

Overload'ta amaç altı derece özgürlük ile rakipleri alt etmek olsa da yabana atılmacak bir hikâyesi var. Yıl 2118. Karakterimiz, Cronus Frontier için çalışan, dondurulmuş uykudan (cryostasis) yeni uyanmış bir pilottur. Juno Offworld Automation'a bağlı güvenlik ve maden işlerinde kullanılan robotlarda arıza olmuşmuş, insanlara saldırmaya başlamışlardır. Kontrolümüz altındaki Kodachi adındaki hafif silahlı gemi ile amacımız tehlke altındaki insanları kurtarmak ve bu robotları etkisiz hale getirmek. Bir fabrikayı temizleyip diğer fabrikaya geçiyoruz ve bu esnada robotların bozulmasına neden olan gizemi bulacağımız ses

kayıtlarının da desteği ile olayı çözmeye çalışıyoruz.

Kontrollere geçmeden önce kısaca içerikten bahsedeyim. Genelde bu tarz shooterlara senaryo namına pek bir şey koyulmaz ve aksiyona – online kısmına önem verilir. Overload'da ise tek kişilik senaryo modunun üzerinde bir hayli durulmuş. Oyun 15'in üzerindeki bölüm sayısı ve farklı mekan tasarımları ile 6 – 7 saatlik bir deneyim sunuyor. Lakin yarısından sonra monotonlaşıyor! Mantık aynı çunkü. Hepsi kapalı mekan olan fabrikalara gir, robotları yok et ve reaktörü patlatarak kaç. Monotonlaşmasına rağmen düşman robotların çeşitliliği ve yapabileceğiniz upgradeler sayesinde sonuna kadar götürüyorsunuz. Düşman robot kardeşler bir hayli zeki. Bizim gibi manevralar yapabiliyor, bir yandan kaçarken bir yandan ateş edebiliyorlar. İntihar robotları ise en sinir bozucuları. Bodoslama üzerimize gelerek patlıyor ve zırhı alıp götürüler. Reaktörün yanında takılan fabrikatör robotlarının ise düşman robot üretim hızının maşallahı var! Bu nedenle reaktörün bulunduğu odaya girerken özellikle kaydedin ki kötü sürprizler yaşamayın.

6DoF kontroller herkese hitap etmiyor. Öyle ki kardeşim göz atmak istedığında başının döndüğünü söyledi. Kontrollerdeki aşırı özgürlük ilk denemenizde kafanızı karıştırabilir, sürekli duvarlara çarparak isyan etme boyutuna gelmenize sebep olabilir. Hızlı bir oynanış söz konusu ve yukarıda düşman – aşağıda düşman, solda – sağda derken

ekran gibi sizin de gözleriniz dönebilir. Lakin işi çözerseniz daha önce tatmadığınız bir deneyim çıkıyor karşınıza. Ha, bu bana vız gelir ben mazoşistim diyorsanız Overload VR da destekliyor.

Upgradelerle kendinize has stilinizi yaratısanız da bir süre sonra tek kişilik mod sona eriyor. O zaman da oyunun online kısmına giriş yapabiliyor ve ustaların nasıl oynadığını tanıklık edebilirsiniz. Daha çok Descent ve benzeri oyunları oynayanlara hitap eden Overload'a, farklı bir tat arıyorsanız ve 6DoF deneyimini yaşamak istiyorsanız bir bakın derim. ♦ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Kontrollere hâkim olabilirsizseniz güzel bir deneyim, grafikler rengarenk ve efektler çok iyi

EKSİ Hiç deneyiminiz yoksa kontrollere alışmak zor. Baş dönmesi, mide bulanıklığı, gözlerde yanma, beyinde sulanma

75





Yapım Milestone S.r.l. **Dağıtım** Milestone S.r.l. **Tür Yarış Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.motogp.com

MotoGP 18

Ne kadar pist varsa tozunu atmaya geldim!

Hayatımda oynadığım ilk motosiklet yarışı oyunu Amiga'daki Super Hang-On idi. O günden bugüne de aklında kalan motosiklet oyunlarına bakarsak Motocross Madness ve Road Rash diye söylebilirim sanırım. Bunlardan başka varsa da bende pek iz bırakmadım. Buradan çıkaracağınız sonuç, pistte yarışmayı sevmeyen biri olduğum. Vaziyet buyken de MotoGP 18'i inceledim ve yazının devamında da görüşlerimi paylaşacağım.

Yazıyla böyle günah çıkarmaya benzer bir giriş ile başladığım için oyunu yerden yere vurup havada iki takla attıracığım gibi bir izlenim olmuş olabilir, elbette eleştireceğim yerler olacak, özele oyunu beğenmedim diyebilirim. Devamında neden beğenmediğimi de aşağıda yazacağım.

MotoGP 18 Haziran başında hem PC hem de PS4 için piyasaya çıktı. Ben PC versiyonunu oynadım ve bu deneyimlerimi de ona göre yazacağım. PS4'te oynayıp "abi efsaneymiş" diyecek kişiler de olabilir, lakin PS4 ortamında bile beğenmeyenlerin varlığı azımsanacak bir sayıda değil. Oyun hatırı sayılır bir boyutta. Disk üzerinde 16 GB alan kaplıyor. İlk memnunietsizliğim

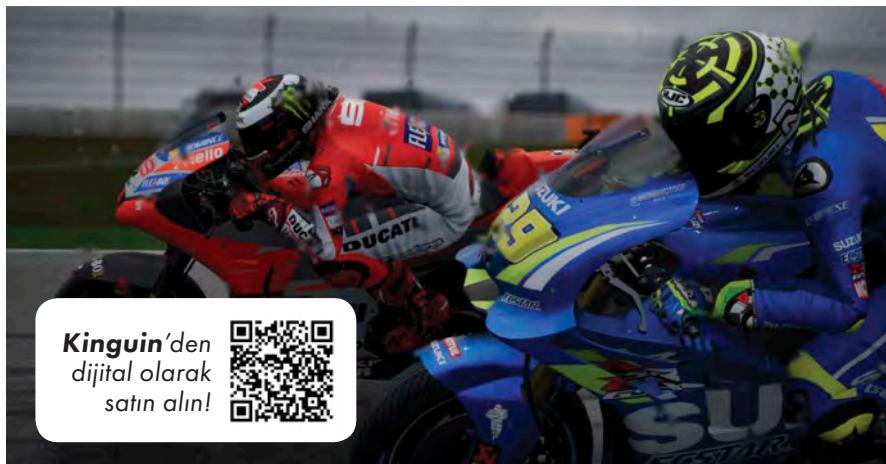
bu konuda. Disk üzerinde kapladığı yere göre grafikleri hiç ama hiç beğenmedim. Yıl olmuş 2018, türlü türlü yarış oyunları piyasaya çıkıyor, neredeyse sürücünün gözüne güneş gelince yaşardan oluşan gözyasını görecək kadar ilerlemiş teknoloji, biz hala 2005'lerin grafiklerinden halice bir grafik ile yarış oyunu oynuyoruz. Gerçekçiğe ve fizik motoruna kasarken grafikleri mi atladılar diye düşünüyorum. Cevap bulamıyorum. Ne kadar zor olabilir diyor insan kendine? Gerçekte 2018 yılına yakışır bir grafik ile bu oyunu çıkartmak ne kadar zor olabilir? Geliyoruz ses ve efekt kısmına. Motosikletin vizüelıyla karışık bir motor sesini duyuncu bütün bir oyunun böyle geçmeyeceğine kanaat getirdim. Sesler cidden kötü ve özensiz. Hele ki ortamda motor sayısı artınca eyvah eyvah dedirtiyor insana. İlk oynayısta pek göze batmaz ama kariyer moduna başladıkten sonra her yarış bu vizüelıyla karışık uğultudan benim gibi şikayet edeceksiniz. Kontrollere bakacak olursak, bir yarış oyunu için fena değil diyebiliriz. Yeni başlayanlar için oyundan soğutmamak adına düşünülen sürüs yardımçıları vs. oldukça başarılı. Sizin dikkat etmeniz gereken 3-5 şey dışında oyun zaten kendi

hallediyor. Fakat o yardımları kapatılduktan sonra asıl macera başlıyor. Burada da oyun genel olarak ortalama bir iş çıkartmış diyebiliriz. Öte yandan biraz oyunun modlarına ve genel olarak oyuncu ile iletişimine bakalım. Kariyer modu standart bir yarış oyunu için artık olması gereken zorunlu bir durum. Bir yarış oyunu alıyorsanız, otomobil ya da F1 fark etmez, "ka-sacağım, kariyer yapacağım ve en birinci ben olacağım" beklenisi her zaman hakim oluyor oyuncu tarafında. Yarış pilotunu oluşturarak başladığınız serüvende kısıtlı şeyle değiştirek (yarış tulumu üzerinde adım şöyledi hafif basık fontla yazın gibi) kendinizi özelleştiriyorsunuz. Şimdi küfür gibi olmasın ama 99 yılında çıkan VIPER RACING oyununda bundan daha fazla özelleştirme vardı. Benim hatırladığım otomobil yarışlarında debriyajı ilk kullanan oyunu (Grand Prix Legends gibi bir simülasyon efsanesini saymazsan) ve kaporta üzerine resim bile çizebiliyorduk paint gibi bir sistemle. 2018 yılında o fontların 4 tane olmasının mantıklı bir açıklamasını bekliyorum. Devamında sizi hızlıca şampiyona, zamana karşı yarış ve Grand Prix modlarında oynamanıza imkan veren modlar mevcut. Tüm bunların yanında espor.motogp.com adresinden de bu mevzunun espor alanında mücadele edebilirsiniz. İyi niyetinden ve gayretinden dolayı benim nezdimde bu oyunanca 60 puan eder. Motosiklet sevdalısı olanlar için ucuzluduğunda bakılacak bir yapımlar olarak gözümüze çarpıyor. ♦ **İller Karas**

KARAR

ARTI Motosiklet aşıkları için önemli bir yapımlı

EKSI Grafik ve sesler konusunda olması gereken çok yol var, bir öncekinden çok farklı değil



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





Yapım Villa Gorilla **Dağıtım** Team17 **Tür** Platform, Pinball Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** villa-gorilla.com

Yoku's Island Express

"Hayatta görmedigim ne kaldı?" dedığım günlerde konulu pinball oyunu ile karşılaştım...

Metroidvania ve pinball birleşimi bir macera oyunu... Herhalde tek cümle ile özetlemem gerekseydi bu garip cümleyi kurardım sevimli oyunumuz Yoku's Island Express için. Çünkü klasik platform oyunu desen değil, sadece pinball de değil. Ee, ne bu peki? Türünün tek örneği arkadaşlar!

Kahramanımızın adı Yoku. Kendisi bir bokböceği (öyle ama!?) ve Mokumana Adası'nda başlayacağı postacı vazifesi için bir hayli heyecanlı. Nereden mi anladım? Postacı şapkasına bakıp iç geçirmesinden. Konudan sapmаяlam; Yoku tam adaya yaklaşırken adada gözleriyle seçemediği bir olay olur ve ansızın alabora olarak adanın kıyısına vurur. İç geçirdiği şapka denizde kaybolsa da sevimli böceğimiz görevi yarasa kardeşten devralır ve posta ofisine giderken adanın tannılarının başına dertte olduğunu öğrenir. Kim mi yardım edecek? Postacı Bokböceği Yoku elbette!

Ana hikayesinin yanında birçok yan görevle süslenmiş olan Yoku, görüp görebileceğiniz en sevimli, en rahatlaticı oyunlardan birisi. Sebebi de tengarenk görselleri ve tatlı mı tatlı

müzikleri. En önemlisi de yeni bir soluk olduğu için bayağı bir bağımlılık yapıyor. En azından ben oyunu iki oturuşta toplamda yaklaşık yedi saatte bir yakın sürede bitirdim. Bahsettiğim yeni soluk tahmin edeceğiniz üzere pinball unsuru. Hikayeli pinball olur muymuş? Vallahi olmuşmuş. PS4 sürümünde R1 ve L1 tuşları ile kontrol ettiğimiz Yoku'yu yeri geldiğinde göğe kadar fırlatıyoruz. Ada, kendi içinde mekanlara ayrılmış durumda. Karlı mekan, bataklık, çetenin ini gibi. Tabii her mekanda mekanik az da olsa değişiyor. Yani tekdüze iki pinball çubuğu ve hedef değil bütün olayımız. Yoku'yu belirli bir yere fırlatma, tam tersi aşağıya fırlatma, pinball çubukları ile haritada ilerleme gibi envai çeşitli aksiyon gerçekleştiriyoruz. Anlatması biraz zor ama dedığım gibi çeşitlilik çok ve asla sıkılmayorsunuz. Sadece bazen Yoku'yu istediğiniz yere (örneğin yolun devam ettiği tüp gibi) nişan alıp fırlatmadığınızda ve bu olay birkaç kere tekrarlandığında birazcık sinir ortaya çıkabilir. Olay sadece Yoku'yu pinball çubukları ile ilerletmek değil. Oyunda ilerledikçe Yoku çeşitli özellikler kazanıyor ve bu özellikleri haritada

yeni yerleri ve pinball kombinasyonları yaratmak için kullanıyoruz. Örneğin ilk kazanılan özellik olan Yoku'nun ciyaklaması ile etraftaki nesneleri kirarak meyveler kazanabiliyoruz. Veya başka bir özellik olan patlayan sülükleri Yoku'nun topuna (kaka topu ve ilerleyen zamanlarda rengini değiştirebiliyorsunuz:) yapıştırıp sert kayaların yanında patlatarak alternatif güzergahlara elde edebiliyoruz. Az önce bahsettiğim meyveler çok önemli. Hem pinball sahnelerinde hem de sağda solda bir sürü meye var ve bu meyvelerle kilitli pinball çubuklarını açıyoruz. Yeni açılan pinball çubuğu yeni bir yol demek. Bu yollar eski mekanlardan geçiyor hep. Yani aynı yerbelerde birçok kez geri geleceğiz. Neyse ki birçoğuna açılan kestirmelerle gidiyoruz. Yoksa iş çekilmez hale gelirdi açıkçası.

Yoku's Island Express sıra dışı ve eğlenceli bir oyun. Pinball tarafı nadir de olsa bazı yerlerde sabrınızı zorlasa da, bir kere başladınız mı bırakmıyorsunuz. En büyük etkeni de oyunun asla durağan hale gelmemesi. Yoku'nun kazandığı özellikler, zevkli pinball mekanikleri ve teknik bakımdan on numara oluşu, birçok ağır abi oyunun veremediği tadı veriyor. Üstelik yapım, İşveç'li oyun stüdyosu Villa Gorilla'nın ilk oyunu. Eh, artık değişik bir tat arayacak olursak kimi yakından takip edeceğimizi biliyoruz.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Pinball ile platform elementlerinin harika uyumu, canlı renkler ve huzur veren müzikler, sevimli karakterler ve sıkmayan hikaye

EKSİ Pinball biraz sabır işi, hedefi tutturamamak sinir yapabilir



Yapım Stillalive Studios **Dağıtım** Astragon **Tür** Simülasyon **Platform** PC Web www.bussimulator-game.de

Bus Simulator 18

Bu aralar otobüs şoförü olmak isteyenler çok mutlu, acaba neden?

İki yıl önce yine bu sayfalarda Avusturyalı oyun stüdyosu Stillalive'ın Bus Simulator 16 otobüs simülasyon oyununu incelemiştik. Geçtiğimiz günlerde piyasaya çıkan yeni oyun ise Unreal 4 grafik motoruyla geliştiriliyor. Artık MAN dışında Iveco, Setra ve Mercedes-Benz otobüslerini de kullanabiliyoruz ve bu markaların ikişer otobüs modeli oyunda bulunuyor. Bunların arasında doğalgaz ile çalışan veya körükli modeller de mevcut.

Bus Simulator 18, basit, kolay oynanış sunan ve bunu multiplayer dahil dört markanın otobüsüyle taçlandıran şehir içi bir otobüs simülatörü. Oynarken otobüs şoförü moduna girip eğlenebileceğiniz, bir yandan da şirket patronu edasıyla filoyu büyütmeye, şoför çalışmaya odaklanacağınız bir oyun. Burada yolcuların tepkilerin ve onlara memnun etmeyi çalışmaya da unutmayalım. Seaside Valley belediyesindeki tüm yollardan otobüsümüzü geçirmeli ve yolcuların kolayca ulaşımını sağlamalıyız. Unreal 4 grafik motorunun da pozitif etkisiyle harita tasarımları ve atmosfer hayli etkileyici.



Mahalle, şehir merkezi, endüstri, liman, kırsal kesim, tarım alanları ile Seaside Valley fazlaıyla beğenimizi kazandı. Otobüs şoförü olmak da elbette herkesin harcı değil. Dar ve tek yönlü yollardan körükli otobüsle dönmek beceri istiyor. Çukurlu yollardan geçerken yavaşlayın yoksa yolcular tepkiyi koyuyor, aynı şey su birikintilerinin olduğu yollar veya kasislerde de geçerli.

Hemen eksikliklerden bahsedelim, fizikler konusunda ilk oyundan bu yana pek mesafe kat edilememiş. Neden daha iyisini yapamadılar diye sormaktan kendimi alamadım. Otobüs modelleri ve trafik araçları da aynı şekilde düşük poligonlu ve ayrıntıdan yoksun tasarılmış. Neyse ki kokpit tasarımlarında ilk oyuna göre durum daha iyi ama bu tek başına yeterli değil. Hem ülkemizde hem de genel olarak simülasyon oyunlarında dünyasında bu türün ciddi bir kitlesi var. Onlara daha iyi bir oyun sunmak gerekmek miydi?

Peki biz ne yaptık? Öncelikle oyunda multiplayer olunca kurduğumuz şirkette Citaro ile çalışmaya başlayıp filoyu genişlettik. Nasıl oldu peki? Dört kişi aynı anda aynı ortamda direksiyon sallayarak! Birkaç önemli eksik olsa da multiplayer mantığının bir oyunu ne kadar değiştirebildiğini ve eğlenceli hale getirdiğini bu oyunda net olarak gördük. Arkadaşlarla oynarken inanın ki çok eğlendim. Herkes bir role bürünüp otobüs şoförü oldu. Böyle yaptığınızda hem dört kişi şirketin ortağı oluyor

hem de şirketimizde çalıştığımız diğer işçiler bizimle aynı anda atadığımız güzergahlarda, yine onlara verdigimiz otobüslerle trafikte karşımıza çıkıyor. Bu özelliklerin oyun atmosferini güzelleştirdiğini "abartarak" yazabilirim. Optimizasyon gibi konulara girecek olursak ilk oyundaki faciayı yaşamadık. Hatırlayın aylarca ilk oyunda uzun süren yükleme süreleri, takımlar vb. gibi acayıp sorun çıkarılan problemlerle karşılaşmıştık, sonraları bir kısmı çözüle de genel durum pek iyiye götürmemiştir. Bus Simulator 18'de genel durum çok daha iyi, yine de haritanın farklı kesimlerinde yaşanan FPS düşüşleri ve multiplayer modunda oynarken 20 fps kadar düşüş nedeniyle bazı sıkıntılar mevcut. Astragon firmasının oyunu hem Türkçe çıkarması hem de ülkemizde çeşitli tanıtım faaliyetleri yürütmesi gayet hoş. Önümüzdeki aylarda oyun iyileşikçe ve yapımcı destekledikçe modlar konusunda da aşama kat etmesini bekliyoruz. ♦ **Hasan Elmas Öfke**

KARAR

ARTI Türkçe dil desteği, multiplayer, harita tasarımları başarılı, oyun atmosferi, lisanslı otobüs markaları, basit ve hızlı oynanış

EKSİ Otobüs ve trafik araçlarının modellerinin kötü olması, sürüs fiziklerinin hiç geliştirilmemiş olması, birkaç performans sorunu

Smoke and Sacrifice

Don't Starve oyununu seviyor musunuz? O zaman siz şöyleden alalım.

Hayatta kalma tarzını RPG öğeleri ile süsleyip fena olmayan bir hikaye de katinka ortaya Smoke and Sacrifice çıkmış. İlk olarak Don't Starve çakması gibi gözükebilir. Ben de öyle sananlardandım fakat ilhamını Don't Starve'dan almış dahi olsa, derinlemesine inceledikçe Smoke and Sacrifice'ın kendi ayakları üzerinde duran, özgün ve sağlam bir yapım olduğunu görüyoruz.

Her şey Sachi adındaki ana karakterimizin yaşadığı garip ve dindar köyde başlıyor. Bu köyün insanları, ampullerle süslenmiş mekanik bir ağaca tapınmaktadır. Sözde güneş tanrıları bu ağaç, ampulleri ile köyü aydınlatarak karanlıkta kalan tehlikelerden korur. Rahipler köylülere bu inanışı aşılamıştır ve kimse de sorgulamaz. Üstelik belirli

periyotlarda yeni doğmuş bir bebeği güneş tanrısi için kurban ederler. Bu sefer kurban olma sırasında Sachi'nin yeni doğmuş bebesi Lio'dadır. Bir anne olarak Sachi tabii ki üzgündür ama köylüler ve rahiplere göre Lio bebek çok şanslımış! Neyse, tören gerçekleştiriliyor ve garip bir makineye konulan Lio çok geçmeden yok olur. Aradan yıllar geçer ve güneş tanrısının ampulcükleri sönüberir! Köye karanlık hakim olunca canavarlara da şenlik çıkar. Bu hengamede Sachi gizemli bir adamdan tüyo alır: Oğlu yaşamaktadır ve "underworld" yani yeraltı denilen bir yerededir. Sachi, oğlundan kalan tek hatırlası oyuncak ayısını da alarak kurban olduğu makineye doğru gider ve Lio gibi kendisini bambaşka bir yerde bulur.

Don't Starve adlı oyunu sevdiyseniz Smo-

ke and Sacrifice'ı (artık kısaca SS!) da büyük olasılıkla seversiniz fakat dediğim gibi detaya indikçe farklılıklar öne çıkıyor. Öncelikle SS, "sandbox" diye tabir edilen bir hayatı kalma oyunu değil. Evet, çeşitli eşyalar geliştirerek kendinizi korumaya çalışırsınız ama takip ettiğiniz merak ettirici bir hikaye ve amacı var. Yani olay sadece günü kurtarmak değil arkadaşlar.

Sızlere en büyük tavsiyem: Oyunu bolca kayıt edin. SS'te otomatik kayıt sistemi yok ve haritaya dağılmış olan terminalerde kayıt yapıyorsunuz. Bu terminaller sizi aynı zamanda dumandan koruyor. Çeşitli canavarların yanında, duman da tehlikeli bir rakip. Ondan sakınmak için de kayıt terminaleri gibi kendi işik kaynağını üretmeniz gerekiyor. Bu yüzden yeraltına ayak bastığınızda yapacağınız ilk iş bu olsun. Zaten ilk göreviniz de bu oluyor. Bu arada, SS'te her zaman öldürmek gerekmeyen. Eğer envanterinizde doğru yiyecekler varsa düşman yaratıkları besleyerek kendi tarafınıza çekebilirsınız. Bunu da aklinızın bir köşesine yazın.

Oyunun dövüş sistemi ilk bakışta bana karışık gelse de bir – iki saatte çözülmeyecek kadar kompleks değil. Çeşitli bombalar, mızrak, kılıç, ok ve yay gibi silahlar üretebilmeniz ve kuşanabilmeniz mümkün. Topladığınız her eşyanın farklı bir kullanım süresi var. Dolayısıyla envanterinize bol bol stok yapmayı ihmal etmeyin. Gerçi bu da envanter kirliliğine yol açıyor.

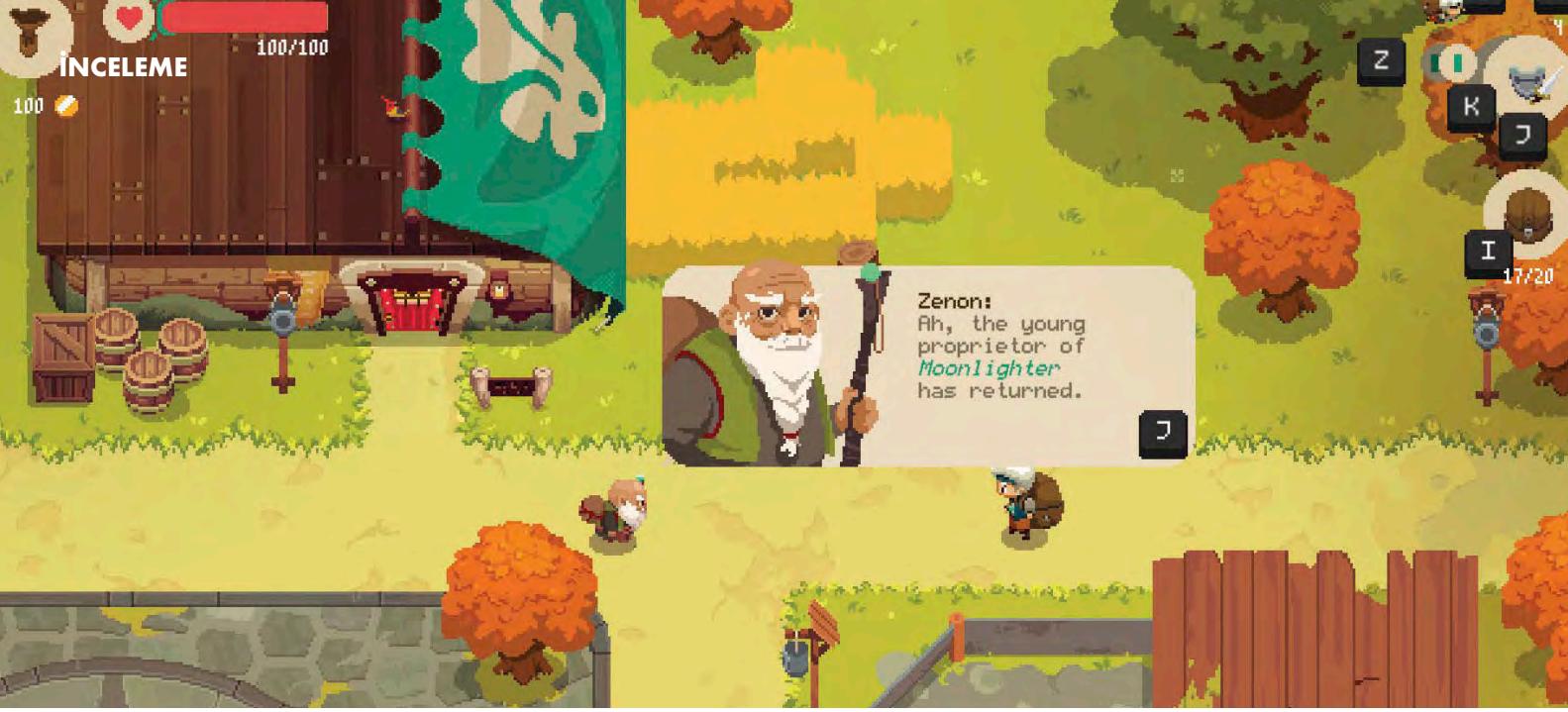
SS'in çizimleri bir hayli güzel. Bataklık mekanları olsun, karlı mekanlar olsun göze hoş geliyor. Oyunda yaşadığım tek sıkıntı kamera ile ilgiliydi, o da bazen. Kamera sabit olduğu için döndürülemiyor ve arada nesneler görüş alanından çıkabiliyor. Örneğin bir ağaçta vurdugunuzda düşen elma ağacın arkasında kalabiliyor ve o elmayı almak garip bir şekilde zorlaşabiliyor. Oyunun 15 – 17 saat gibi bir sürede (Ek görevlerin hepsini yapacağım derseniz 20 saatı geçebilir.) bitirebilmek mümkün ve sonundan anladığım kadarıyla devamı da gelecek gibi. Göreceğiz artık.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Başarılı hikaye anlatımı, basit ve rahat oynanış, görsel olarak çok hoş

EKSİ İlerledikçe dolup taşan envantere hakim olmak zorlaşıyor, arada sıkıntı çıkarılan kamera



Yapım Digital Sun **Dağıtım** 11 bit studios **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** moonlighterthegame.com

Moonlighter ♦

Yılın en umulmadık yapımlarından, küçük mucizelerinden biri...

Pikselt görseller ve atmosfer herkese hitap etmez. Zira "hadi nostalji yapalım, biraz şuraya piksel, oh biraz da şurama, belki orada mutlu piksel vardır" derken işin cılığını çıkartan firmalar mevcut. Yani bazı piksel oyuncular, gerçekten çok boş. Ancak pek sevgili Digital Sun, bu konsepte biraz olsun duygusal katmayı başarmış. Oynanış kısmında oyuncuyu PC başında tutmak konusunda çuvallamış, o kadar.

Kahramanımızın ismi Will. Onun amacı uzun zaman önce insanların keşfettiği tarihi geçitleri incelemek.

Sınırsız olduğu iddia edilen hazineleleri arayan birçok maceraperest, kazi alanının yakınında olan Rynoka isimli tüccar köyüne akın etmeye başlar. Doğal olarak Will de onların arasına katılır. İlk zindanına girer ancak zar zor hayatı kalır. Zenon, Will'i kurtarır ve ona dükkanını emanet eder.

İhtiyaç Zenon, kimi zaman zindanlar hakkında minik ipuçları verirken, kimi zaman da bu gizemden uzak kalmamız adına bizi sürekli

uyaracak. Bu sırada Rynoka'daki dükkanımız -da ticaret yapmamız da gereklidir. Çünkü gizemli zindanın kapısı her aralandığında, gitmemiz gereken yol orada olmuyor. Yani, geceleri zindana dalıp satabileceğimiz eşyalar bulacak, gündüzleri ise dükkanında satış yapıp ihtiyaçlarımızı karşılayacağız.

Hikayenin temelini beş zindan kapısı oluşturuyor. Amacımız her zindana girdiğimizde sona ulaşmak ve Boss'u kesip anahtarları almak. Toplambaşka beş anahtar bizi bekliyor. Her zindana girdiğimizde Boss'un yeri, zindan içindeki canavarlar ve hatta kapıların yönü bile değişiyor. Bu da bir kere girdiğimizde, olabildiğince fazla dayanmamız gerektiği anlamına geliyor. Tabii baktık çantamız doldu veya canımız çok az ve iksirlerimiz de kalmamış. İşte bu noktada L tuşuna basarak boynumuzdan ayırmadığımız madalyon ile zindan dışına işinlanıyoruz. Ancak işinlanma kısmını dikkatli kullanmak önemli. Unutmayın, bir kere girersek tek çıkışımız madalyon veya zindan sonundaki Boss'u kesmek. Tekrar aynı zindana girdiğimizde her şey sıfırlanıyor. Buna kapılar, yaratıcılar ve Boss'un yeri de dahil. Ek olarak, ölüsek, topladığımız her şeyi kaybediyoruz.

Gündüzler zindandan düşürdüğümüz eşyaları satabiliyoruz ve kazandığımız parayla da köyü büyütüyoruz. İksir dükkanı, demirci ve daha fazla işletmemeyi köyde yaratabiliyoruz. Yarattığımız işletmelerde silahlar, ekipmanlar ve iksirler yaptırabiliyoruz.

Ancak bunlar da bedava değil. Hem para, hem de doğru malzemeye sahip olmamız gereklidir. Yani bir yandan satış yapmak ve para kazanmak, bir yandan da zindana girip bol bol yaratık keserek materyal toplamamız şart.

Diğer dikkat etmemiz gereken kısım ise satış. Müşterileri kaçırılmamak ve uygun fiyattan malzeme satmak önemli. Müşterilerin tepeinde çıkan ifadelерden, sattığımız ürünün fiyatını belirlemek kolaylaşıyor. Sık sık defterimizi kontrol ediyor ve doğru şekilde satış yaparak, paramızı ikiye katlayabiliyoruz.

Moonlighter, eğer gamepadınız yoksa ciddi eziyet olabiliyor.

Özellikle klavye kontrolü tam bir işkence. Düşmandan kaçışım derken kılıç savurabiliyor veya uçurumdan düşebiliyoruz. Yaklaşık 15 saat süren oynanışta kısa sürede kontrollere alışmak mümkün. Oyunda biraz da The Binding of Isaac havası almadım değil hani. Hatta itiraf ediyorum ki sağa sola kaçarken sürekli yarattığın etrafında dönen Dark Souls oyuncusu gibi hissettiğim zamanlar da oldu.

Genel olarak zindanlardaki gizemli mesajlar,

oyundaki piksel atmosfer ve sevimli müziğiyle

Moonlighter, türünü sevenler için arşivlenmesi gereken oyunlarından. ♦

Ceyda Doğan Karaş

KARAR

ARTI Sevimli piksel kafasında animasyon tarzı. Eğlenceli rastgele zindan sistemi.

Alışveriş ve dükkan işletme mantığı hoş

EKSİ Kontrol mekanikleri özellikle klavyede sıkıntı yaratabiliyor. Kısa oyun süresi.





Yapım Cybernetic Walrus **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE **Web** antigraviator.com

Antigraviator

Saatte 492, 530, 563, 622 kilometre hızla giderken...

Fütüristik yarış oyunu deyince akla ilk gelen isimlerden WipEout, Omega Collection versiyonu ile geçtiğimiz sene tekrar oyuncularla buluşmuştu. Paketin hem sadece serinin eski oyunlarını içermesi hem de PlayStation konsollarına özel olması ise hız tutkunlarının kalbini kırmıştı. Yeni kurulan bağımsız oyun stüdyosu Cybernetic Walrus da bu kırgınlığı görmüş olacak ki, platform ayırt etmeyen yarış oyunu Antigraviator'le harekete geçti. Tıpkı WipEout gibi bu yarış oyununda da teknolojinin gelişmesiyle birlikte fizik kurallarına kafa tutan araçlar bekliyor bizi. Oyun açılır açılmadan başlayan öğretici bölüm sayesinde oyunun öğrenmesi kolay ustalaşması zor mekaniklerine göz atıyoruz. PC oyuncuları için her ne kadar klavye desteği düşünülmüş olsa da, oyun herhangi bir gamepad ile daha iyi oynanabiliyor. Sağ tetik tuşıyla hızlanıp, sol tetik tuşıyla havada havalı dönüşler yapabiliyoruz. Sol analog aracın

yönüne kontrol etmemizi sağlarken, sağ analog da istediğimiz yöne takla (roll) atmamızı sağlıyor. Rakiplerimizi kendimizden uzaklaşırıkmak ya da pistin sınırlarına itmek için takla atabileceğimiz gibi, pistte bizi bekleyen tehlikelerden kurtulmak için de takla atmamız gerekebiliyor.

Her pistin belirli noktalarında tur içerisinde aktif edilebilen tuzaklar bulunuyor. Bu tuzaklar yola dökülen kayalardan pist sınırlarında oluşan alev bariyerlerine; mağnılardan güdümlü füzelerle kadar çeşitlilik içeriyor. Tuzaklar aktif edildiğinde aktif eden yarışçı bir kalkan kazanarak diğer oyunculardan avantajlı bir hale geliyor. Tuzakların sadece bir defa aktif edilebilmesi stratejik olarak kullanılabilmelerinin önüne geçerken, Antigraviator'u diğer fütüristik yarış oyunlarından ayıracak o özgürlüğü de sunmuyor. Hızlanma noktaları pistlerde yarışçları bekleyen diğer şeyleşen biri olarak göze

çarpiyor. Bu noktalardan geçen araçlar, limitlerinin üzerindeki hızlara çıkabiliyor. Ayrıca, her bir araç pistte bulunan turuncu küreleri toplayarak ve kullanarak hızlanma limitlerinin üstüne çıkabiliyor. Hızlanma noktalarını ve turuncu küreleri kullanarak limitlerin olmadığı bir dünyaya (Hayır hayır, herhangi bir mobil operatörden yazı için reklam almadık!) adım atabiliyoruz.

Oyun, fütüristik şehirlerde, çöllerde, kutuplarda ve uzay üstlerinde yarışabileceğimiz 15 farklı pist ve 3 farklı araçla kısa soluklu bir macera sunuyor. Ne de olsa "hızlı yaşa, genç ölü" demişler, değil mi? Her ne kadar bu 15 farklı pist tersine yarışılabilir ve araçlar özelleştirilebiliyor olsa da oyun genç bile olamadan ölecek gibi duruyor. Neyse ki, tek kişilik yarış modlarının dışında yerel olarak ve çevrimiçi olarak arkadaşlarınızla yarışabileceğimiz iki farklı mod da bulunuyor. Tek kişilik yarış modunun en uzun soluklu oynanacak kısmı kariyer modunda yarışabileceğimiz birbirinden farklı dünyalar ve her bir dünyada farklı yarışlar bulunuyor. Bir sonraki dünyaya geçebilmek için önceki yarışlardan yeterli kredi kazanmış olmak ve önceki dünyadaki yarışların hepsini tamamlayarak puan sıralamasında ilk üçte yer almak gerekiyor. Kısıtlı içeriğine rağmen hızla tüketmek isteyeceğiniz bir yarış oyunu ariyorsanız, doğru yerdesiniz demektir. ♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Kolay kontroller, hız hissi, renkli görseller

EKSI Kısıtlı içerik, tek kullanımlık tuzaklar





Yapım Okomotive **Dağıtım** Mixvision **Tür** Puzzle / Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** www.far-game.com

FAR: Lone Sails ◊

İnsanlığın geride bıraktığı topraklarda bilinmeze doğru uzanan bir yolculuk

Sene 2016, Tuna ile beraber Gamescom'da yiz. Program yoğun, iki görüşme / gösterim arasında yüzlerce metre yol yürüyoruz o məşhəri kalabalıktı, akşamları da uslu uslu oturmağımızdan genel yorgunluk durumumuz vahim. Öyleyken böyle, bir şekilde fuarın son gününü daha rahat geçirmeyi başardık, gördüğümüz salonları gezelim, birkaç yeni oyun deneyelim derken kendimizi İsviçreli oyun geliştiricilerinin standında bulduk. Orada gördüğümüz onca oyun içerisinde FAR: Lone Sails diğerlerinin arasından hemen sıyrılmış olsa da fuarda denedigimiz birbirinden muazzam AAA oyunlar yüzünden hafızamızdan uçup gitmişti. Ta ki geçtiğimiz ay bizlerle buluşana dek.

FAR: Lone Sails, sanat yönetimi anlamında biraz INSIDE, biraz da Black the Fall'a benzətibileceğiniz bir yapım olsa da gerek tür, gerekse tema anlamında son derece farklı, özgün bir oyun. Büyük Ev Ablukada'nın "Güneş Yerinde" şarkısındaki gibi boş bir cevize dönmüş olan dünyada, çökten kurumuş bir okyanus tabanındayız ve Super Meat Boy gibi bicer bicer yürüyen karakterimizin muhteşem bir oyuncası var: Buhar ile çalışan ve görüntü anlamında dev bir velosipedi andırın bir "kara gemisi". FAR, hiç acelesi olmayan bir yol hikayesi oyunu. Bu açıdan bakımcı yapıcının David Lynch'in müstesna filmi The Straight Story'den nasıl esinlenip o dingin atmosferi oyuna ne kadar ustaca yedirdiğini görmek muazzam. Oyunda herhangi bir diyalog, herhangi bir bölüm sonu canavarı veya felaket sonrası dönemi konu alan oyunlarda bolca görebileceğiniz

yaratıklar yok. Bu oyunda rakiplerimiz yüzey şekilleri, makinemizin yolu kapatılan enkaz yığınları, biten yakıt, ters dönen rüzgar gibi naif şeyler.

Oyun kendisine özgü demişti, o zaman ilk olarak yol arkadaşımız olan bu makineyi nasıl kullandığımızdan başlamak gerekiyor. Geminin başlarında üç ana kontrolü var. Gaz, fren ve her buharlı makinede olduğu gibi kazan içinde biriken buharı dışarı atmamız için bir vana. Ayrıca gemimizin biten yakıt için yoldan bulduğumuz kaynakları kullanıyoruz. Bu dev buharlı velosipet yol boyunca bulduğunuz parçalar ile upgrade edilebiliyor, daha oyunun hemen başlarında bulduğunuz yelkenler buna bir örnek. Bu yelkenleri bulduğunuz andan itibaren yakıt sıkıntınızı çok hissetmemeye başlıyorsunuz ancak unutmayın, rüzgarın yönü önemli. Eğer rüzgar karşınızda esiyorsa yelkenleri kapatıp yola buhar təhrikiyle devam etmeniz gerekiyor. Görebileceğiniz gibi oyundaki bulmacalar gayet basit, oyunun akışını bozmayacak türde olanlardan seçilmiştir. "Angarya" gelen hiçbir şey yok desem yeridir.

Oyunun müzikleri ve bunların kullanımı ise tek kelimeyle muhteşem. Geminizi ilk defa hareket ettirdiğinizde hızlanan müzik o önemli yolculukların başında, midenizin karıncalandığı anları hissettiriyor adeta. Huzur doluyorsunuz. Müziğin görüntülerle olan bu uyumu o kadar iyi ki üç saatin ardından da oyunun başından sırtan bir suratla kalkacaksınız, bana güvenebilirsiniz. FAR: Lone Sails tek kelime konuşmadan, daha ilk karesinden sizin kalbinizi çalabilecek oyun-

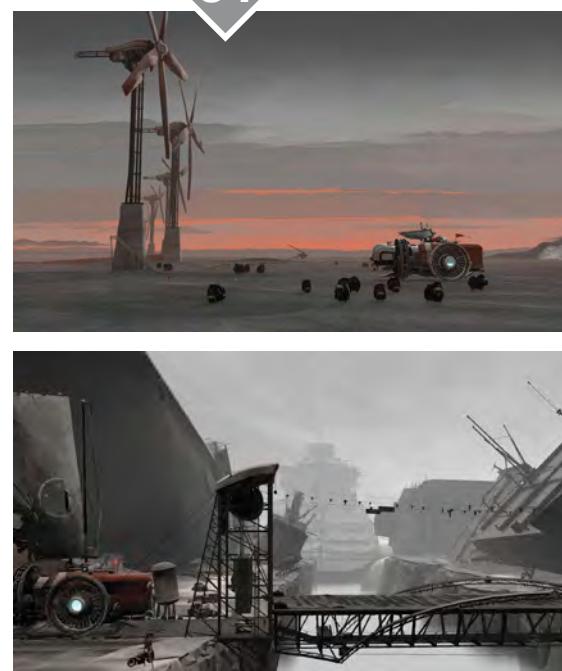
lardan birisi. Kesinlikle hatırlanabilir bir deneyim vadediyor. ♦ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem müzikler, özgün oyun mekanikleri, keyifli bulmacalar, başarılı grafikler

EKSİ Aksiyon arayanlar beğenmeyecektir

84





Yapım Movie Games **Lanarium Dağıtım** Movie Games, PlayWay **Tür** Macera **Platform** PC **Web** moviegames.pl

Lust for Darkness



Gel gel gel güzelim... Gel hiç acımayacak...

Movie Games, adından da anlaşılabileceği üzere, oyunculara anlatacak bir hikâyesi olan, film tadında oyunlar yapmayı hedefliyor. Altı kişilik bağımsız bu ekibin ilk oyunu olan Lust for Darkness da hikâyesi, anlatım tarzı, görselliği, müzikleri ve yaklaşık dört saatlik süresiyle bu tanımına harfiyen uyuyor. Her ne kadar çıkışından önce -yetişkinlere yönelik- öğeler barındıran bir diğer korku oyunu olan- Agony kadar adından söz ettiremese de önce Kickstarter'daki başarısı, sonra Steam Greenlight'ta onaylanmasıyla kendi kitlesini yaratmayı başarmış görünüyor.

Lust for Darkness, cinselligi sadece "seks satar" kalbine uygun kullananların aksine, başrollerini Tom Cruise ile Nicole Kidman'ın paylaştığı ve Stanley Kubrick'in yonettiği "Gözleri Tamamen Kapalı" filmindeki gibi, hikâyeyi anlatmak için kullanıyor. Yapının adının böylesine kült bir filmle aynı cümlede

geçmesi bile aslında ne kadar başarılı olduğunu gösteriyor. Hikâyeye Amanda isimli karakterimizi kontrol ederek başlıyoruz. Kendine geldiğinde kilitli bir odada olduğunu fark eden Amanda, odadan çıkmayı başarlığında istemediği bir buluşmada olduğunu fark ediyor. Dahası, bulduğu bir mektupta kendisini kaçırınca kişi tarafından takıntı haline getirildiğini anlıyor. Kilitli olmayan kapıların yönlendirmesiyle Amanda önce bir şarap mahzenine sonra da bir yatak odasına geliyor. Tarif etmesi oldukça güç olan bu oda, Neil Gaiman'ın aynı isimli romanından uyarlanan Amerikan Tanrıları dizisindeki Bilquis'in odasını andırıyor. Etrafa saçılımış seks oyuncuları, erotik heykeller ve kötücül bir ritüel havası bizlere bir şeylerin yolunda gitmediğini anlatıyor. Ne yazık ki Amanda, odaya giren maskeli ve Victoria dönemi kıyafet giyen karakter tarafından bayıldıyor ve bizler de bir yıl sonrasında gidiyoruz.

Bu sefer eşinin kaybolmasının şokunu atlatamayan Jonathan'ın kontrolünü alıyoruz. Sıradan bir akşamı korku temasının klasiklerinden cevapsız telefon aramaları, anlık elektrik kesintileri ve kapının altından atılan bir mektupla değişen Jonathan, Amanda'nın eski bir malikanede hayatı ve yardımına muhtaç olduğunu öğreniyor. Hikâyeyin buraya kadar olan kısmı klasik bir korku oyunu vadediyor olsa da, devamı kendini diğer oyunlardan ayırmıyor. Malikanenin sakinleri olan tarikat üyeleri, içinde yaşanan Lovecraft temasında sapıkın ayınlar, Cthulhu'yu andıran yaratıklar ve zevkten dört köşe uzaylıların yaşadığı bir boyut olan Lust'gha... Oynamış olarak Amnesia serisinin oynamasını andıran bir yürüme simülasyonuna benzeyen yapımla, gizli şekilde ilerlememiz, bizi takip edenler kaçmamız, bulmacalar çözmemiz ve bu dünyadan olmayan bir maske takarak yolumuzu bulmamıza dayanıyor. Uzun süren kullanımı oyuncuya delirten ve oyuncunun bitmesiyle sonlanan bu maske yapımı farklı bir hava katıyor.

Gerek anlatıldığı hikâyesi gerek de görselleri ve müzikleriyle tamamladığı atmosferiyle Lust for Darkness, cinsellikten rahatsız olmayacağı bütün korku tutkunlarına unutulmayaçak bir tecrübe sunmayı hedefliyor.

♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Hikaye anlatımı, kararında zorluğa sahip bulmacalar, atmosfere uygun müzikler

EKSİ Optimizasyon problemleri, yavaş oynanış



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



07.30.2013

Yapım Kylotonn **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.iomtt-thegame.com **Dijital Dağıtıcı** Playstore

TT Isle of Man

110 yılda 250'den fazla yarışçının hayatını kaybettiği, 264 virajlı, 60.7km'lik bir parkur. Peki burada yarışmak için contaları ne kadar gevşetmek gerekiyor?

Motor sporları ile bir miktar ilgiliyseñiz Nürburgring Nordschleife adını mutlaka duymuşsunuzdur. Sir Jackie Stewart'ın "O pisti sevdiğini söyleyen biri ya yalancıdır ya da asla yeterince hızlı gitmemiştir" diye betimlediği 22.8km'lik bu parkur yarış dünyasının en büyük mitlerinden birisi. Ancak dünyadaki en çığın, en zorlu, en ölümcül pist için Isle of Man'e gitmemiz ve tamamı cadde ve dağ yollarından oluşan 60.7km'lik Snaefell'i görmemiz gerekiyor.

Daha önce WRC serisinin son üç oyunu ile

evlerimize konuk olan Kylotonn Games, son yıllarda tamamı birbirine benzeyen motosiklet yarışı temali oyunlardaki bir açığı çok iyi görmüş ve efsanevi Isle of Man TT yarışının yapıldığı Snaefell'i lazer taramadan geçirerek, olabilecek en gerçekçi şekilde oyuna aktarmış.Çoğu birbirine benzer spesifikasyonlarda olsa da oyunda Supersport ve Superbike kategorilerine bölünmüş 35 motosiklet bulunmakta. Ayrıca oyun çıktıktan kısa süre sonra ücretsiz bir Sidecar DLC'si de yayınlandı ve üç adet de Sidecar oyuna eklendi.

Oyun gerçekçilik anlamında arcade ve simülasyon arasında duruyor ve lastik / kaza / slipstream fizikleri gibi oyunun fena halde tökezlediği detaylara takılmazsanız hayli keyifli bir oynanış sunuyor. Siz sormadan biz söyleyelim, TT Isle of Man klavye desteginde sahip olsa da gamepad olmadan saçınızı başınızı yolmanız çok olası. Gamepa varken oyunu öğrenmek kolay, ustalaşmak ise zaman ve antrenman istiyor. Snaefell dışında oyunda yer alan kısa pistlerde fiziklere alıştıktan sonra "bölgüm sonu canavarını" metre metre öğrenmek isteyeceğinizi ve attığınız her kusursuz turda keyiften kendinizden geçeceğini tahmin ediyorum.

Oyunda bir kariyer modu var ve neredeyse Milestone oyunlarındakinin aynısı diyebilirim. Size verilen para ile 600cc'lik bir canavar kapıyor, gelen yarış tekliflerinden kafaniza eseni seçiyor, yarış sonunu oluyor, eğer sıkılmazsanız yavaş yavaş orta sıralara tutunuyor ve daha iyi bir motora geçiyorsunuz. Bütün olay bun-

dan ibaret. Tekrara dönüyor ama beklenenin yüksek değilse durumun canınızı sıkacağını sanmıyorum.

Oyunda sekiz kişi ile beraber çevrimiçi olarak yarışabiliyoruz. Snaefell biraz uzun bir pist olduğu ve bol antrenman gerektirdiği için startın hemen ardından korkunç farklar olusabiliyor. Kısa pistlerde çevrimiçi yarışmak bu açıdan daha keyifli.

TT Isle of Man, grafiksel anlamda çağ katip çağ açmasa da beklenenleri karşılayabiliyor. Bizim oyun bilgisayarımız olan MSI GT63 Titan 8RG'yi hiç zorlamazken orta seviye bilgisayarlarda da yeterince optimize çalışmaktadır. Farları olmayan yarış motosikletleri kullandığımız ve pistler de yeterli aydınlatması olmayan dağ yollarından oluştuğu için oyunda gece / gündüz döngüsü yok. Yağmurda cadde yarışı iyi bir fikir olmadığı için oyunda hava şartları da yok. Nasıl ama, tüm şartlar geliştiriciyi biraz daha tembelliğe teşvik ediyor, değil mi?

TT Isle of Man motosiklet tutkunları veya sadece yarış oyunlarını seven herhangi birisinin denemesi gereken bir oyun. Özellikle indirimde denk gelirseniz kaçırmayın.

◆ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Efsanevi Snaefell pisti, keyifli oynanış, hızı hissettirme anlamında çok başarılı

EKSİ Eh işte denilemeyecek fizikler, wasat kariyer modu, yirmi sene öncesinden kalan yapay zeka

PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 165
(1080p / Very High)





Yapım Arc System Works **Dağıtım** PQube **Tür** Dövüş Platform PC, PS4 **Web** arcsystemworks.com/game/blazblue-cross-tag-battle

BlazBlue: Cross Tag Battle

Bir yanda BlazBlue, bir yanda RWBY, Persona ve Under Night... Bu dünyaların kahramanlarını bir araya getiren ne olmuş olabilir ki?

A çıçası bir başka BlazBlue veya Guilty Gear oyunuyla karşılaşsaydık bu defa oyunu oynamadan sıfırı basacaktım çünkü henüz önceki oyunlardan sıkılmadan yenilerinin gelmesi artık pek de bu çağ'a yakışmıyor. Eskiden güncellemeler, DLC'ler olmadığından, bir dövüş oyununda yeni bir karakteri görmek için ancak oyunun yenisinin gelmesini beklememiz gerekiyordu ve o dönemde bu büyük bir heyecan kaynağıydı. Eh, şimdi böyle bir durum olmadığına göre artık bir serinin yeni bir oyunu geldiğinde ondan muazzam farklılıklar beklemek durumundayız. Neyse ki Arc System Works boş geçmemiş ve BlazBlue'ya yepyeni bir nefes getirmiş...

Oyunun isminde göreceğiniz Cross Tag ibaresi, tahmin ettiğiniz yöndeği yeniliği işaret ediyor: 2v2 dövüş heyecanı! Şahsen her zaman 2v2 maçlar çok daha fazla ilgimi çektiğinden bu yeniliği çok yerinde buldum.

Yeni oyunun bir başka sağlam özelliği de diğer markalardan karakterler içermesi ve bunların DLC'lerle birlikte coştuğuça coşacak olması. RWBY, Persona 4 Arena ve Under Night: In-Birth'ten de ünlü karakterler de oyunda yer alıyor ve hepsi birbirinden iyi birer portre çiziyor. İşin içine eşli dövüşlerin karışmasıyla oynanışta da bir takım değişimler olmuş. Artık tek

tuşlar ikinci karakteri arenaya çağırabiliyor ve karakterinizi değiştirebiliyorsunuz. Karakterinizi değiştirmeden, partnerinizin bir saldırısı hareketi ile oyuna dahil olup gitmesi gibi hoş bir harenin yanında, bir kombonun ortasında da diğer karakteri çağırıp size eşlik etmesini sağlayabiliyorsunuz –ki tüm bunları Marvel Vs. Capcom oyuncuları zaten biliyor.

Oynanış ikinci karakterin seride eklenmesiyle çok güzel bir hal almış, onu rahatlıkla söyleyebilirim. Yeni mekanikler ve karakterlerin tüm özel hareketleri, kombolarını da Training kısmında görebiliyorsunuz –ki bu bölüme mutlaka uğramanızı tavsiye ediyorum.

Bir Arcade moduna sahip olmayan oyunun hikaye kısmı bulunuyor ve bunun genelini tamamladığınızda tüm evrenlerdeki karakterlerin ayrı hikayelerini de oynayabileceğiniz kısımlar açılıyor. Hikaye elbette ki uyduruk fakat vakit geçirmek için pek fena değil. Hatta diyalogların beklenmedik şekilde esprili olması hoşuma bile gitti diyebilirim. (İlginc bir şekilde İngilizce seslendirmeler de oyunda hiç sırtmamış.)

Arcade moduna benzeyen Vs. modunda bilgisayara karşı savaşabilmek dışında, zorlu rakiplerle mücadele edeceğiniz bir Survival modu da bulunuyor oyunda.

Tüm bunları bir kenara bırakıp online ortamlarda mücadeleye girişmeye karar verdığınızda de kendinize

şu soruyu sormanız gerekiyor: Acaba hazır mıyım? BlazBlue ve Guilty Gear gibi oyunların fanatik bir kitlesi olduğundan karşınıza çok profesyonel oyuncular çıkabiliyor; o yüzden kendinize yeterince güvenmeden online kısma adım atmayın, moraliniz bozulur.

Dediğim gibi eğer bu yapıp bir başka BlazBlue oyunu olsayı kimseye tavsiye etmezdim ama eşli dövüş olayı seride çok yakışmış. Dövüş oyunu fanatikleri gözü kapalı bu oyunu alabilir...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Tag battle mantığı oyuna yakışmış. Diğer evrenlerden gelen karakterler gayet güzel olmuş.

EKSİ Hikaye kısmı uyduruk. Tek tuşla kombo yapabilme profesyonel oyunculara güzel gelmeyecektir.

85





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Dövüş Platform PC, PS4, XONE, Switch **Web** streetfighter.com

Street Fighter 30th Anniversary Collection

30 yıl ne ara geçti?!

Düşün ki 1000 yaşıdayım ama ben bile ilk Street Fighter'a yetişmedim. Daha doğrusu atarı salonuna adım attığında en eski Street Fighter 2 vardı makinelerde. O dönemde bir tabureden daha uzun olmadığımdan, Street Fighter bana "abilerin" oynadığı bir oyun gibi geldi. Her ne kadar "vurdulu kırdı" bir oyun gibi gözüke de kazanmak için sağlam refleklere ve karakterlere tam bir hakimiyet gerekiyordu. Street Fighter II'yi adam akıllı oynamamı sağlayansa PC'deki Super Street Fighter II Turbo olmuştu. Ne günlerdi... Elimizdeki koleksiyon da işte o dönemin ve biraz daha ötesinin 12 Street Fighter oyununu içermek. (Hepsi Arcade'den alınma.) Street Fighter 2'nin

beş farklı versiyonu, üç tane Street Fighter Alpha, Street Fighter 3'ün üç farklı versiyonu ve ilk Street Fighter'ı içeren oyun, tam bir Street Fighter seleni. Bu oyunların da ötesinde oyunda o kadar çok bonus içerik var ki... Karakter imajları, özel hareketlerinin kare kare görüntüleri, skeçler ve tüm oyunların müzikleri... Resmen kendinizi bir Street Fighter havuzundan buluyorsunuz.

Tabii ortada söyle bir durum da yok değil. SF serisi çok iyi bir seri olmasına karşın bazı oyun mekanikleri de vakti için iyiymiş. Street Fighter IV ve V ile birlikte oyun o kadar güzel hale gelmiş ki eski oyunlar biraz ilkel kalabiliyor ve ancak nostalji havası yaratıyor. Ayıla bayılı oynadığım Street Fighter Alpha'da baştan sona ancak bir kez

mücadele ettim ama sonra SFV'e geçip sağlam bir online maça çıkışım geldi. Fanatikleri için kaçırılmaması gereken bir koleksiyon olan bu yapımı, eski SF oyunlarına dönüşüne bir göz atmak isteyenler kaçırılmamalı ama dediğim gibi asıl mücadele, yeni SF oyunlarında... ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Eski oyunların hepsi bir pakette, bolca ekstra içerik var.

EKSİ Uzun soluklu bir oynanış zor gibi gözüüyor

83

Yapım Weather Factory **Dağıtım** Humble Bundle **Tür** Kart Oyunu Platform PC, Mac **Web** weatherfactory.biz

Cultist Simulator



Sadece kartlar kullanılarak da harika bir atmosfer yaratılabiliriyormuş.

Yaratıcı oyunları seviyorum. E3'ten yeni çıktıktı ve gördük ki hiçbir büyük oyun firması risk almak istemiyor. Eskiden trendleri AAA oyunlar belirlerdi. Şimdi bağımsız oyunlar o işi devraldı. Büyük firmalar da hazırlı konup bağımsız yapımların tutturduğu formüllerden ilerliyorlar. Bu durumdan bahsettim çünkü hem içimdeki atmam gerekiyor hem de Cultist Simulator risk alan yaratıcı oyunlara çok iyi bir örnek.

Oyunu ilk açtığında hiçbir şey anlamadım. Gizemli görsele sahip bir ana menüden sonra üstünde bir kaç kart olan boş bir masa karşıladı beni. Bu noktada oyunun bana verdiği tek tüyo denemekten çekinmemem oldu. Okült konular içeren bir oyunun kendi oynanışının da gizemli olması ve oyunu anlamak için derinlere gitmemizi beklemesi oldukça hoşuma gitti. Oynanış çok basit olsa da oyunun oyuncudan ne beklediğini anlamak zor. Zaten bu çözüldüğü anda oyun kendiliğinden akmeye başlıyor. Gizemli kısım ayrı bir keyifliyken bu ikinci kısımda da

oyunun metinlerinin, kartların etkileşimlerinin ve olay örgüsünün tadını çıkarıyorsunuz. Bu anlatıklarından hiçbir şey anlamadınız biliyorum. Ama tam olarak oyunun deneyimi böyle bir şey.

Yani aslında bir masaüstü oyunu gibi Cultist Simulator. Oldukça yazı okumayı gerektiriyor haliyle iyi bir İngilizce de lazımdır. Beni en çok etkileyen şey oyunun atmosferi oldu. Sadece kartların sürüklenip bırakıldığı bir oyunda bu kadar ağır ve Lovecraft-vari bir hava hissetmek çok şarşıcı. Metinlerin ve oyunun kendisini sunuş şeklinin bir başarısı bu.



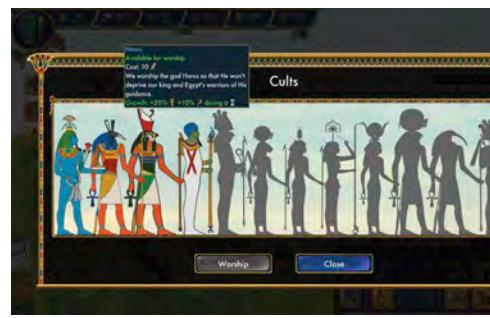
Cultist Simulator beni çok mutlu etti ve E3'ün sıkılığından sonra nefes aldırdı. Ama evet itiraf edeyim Cyberpunk 2077 ve The Last of Us Part 2 için hala çok heyecanlıyım. ♦ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Çok yaratıcı oyun mekanikleri, harika atmosfer, zengin metinler

EKSİ Anlaşılmazı zor bir oyun, çözüldükten sonra oynanış çok bir şey vadetmiyor

85



Yapım Clarus Victoria **Dağıtım** Clarus Victoria **Tür** Strateji Platform PC Web clarusvictoria.com

Egypt: Old Kingdom

Strateji oynamayı sevin sevmeyin, inanın bu oyun herkesin dikkatini çekmeye yetecek nitelikte...

Geçtiğimiz ay Predynastic Egypt diye bir oyun incelemiştim, bilmem hatırlar misiniz? Eğer hatırlıyorsanız, eftafta göreceğiniz ekran görüntüleri çok tanındık gelebilir zira Egypt: Old Kingdom'u yapan da yine aynı firma. İlk Mısır temali oyunlarının ardından kısa bir süre geçmesine rağmen hızlı bir şekilde ikincisini piyasaya süren firma, beni bir hayli şaşırttı. İki oyundan da ana oyun mekanikleri birbirine fazlasıyla benzeyenken, Old Kingdom ile birlikte birçok yenilik eklenmiş. Yine ufak bir yerleşim yerinden başlayıp, piramitlerin olduğu kocaman bir dünya yaratmaya çalışıyoruz. Oyunu başladığımız andaki harita ufak gibi gözükse de içerisinde bulunduğu noktayı tamamladıktan sonra, aslında haritanın sadece

ufak bir kısmını işgal ettiğimizi görüyoruz. Oyunun genel mekanikleri bence muazzam. Ufak bir oyun için gerçekten beklenmedik derecede kaliteli ve iddialı. Oyuncu olarak yapmamız gerekense kaynak yönetimini en iyi şekilde ayarlamak. Özellikle ilk oyuna nazaran kaynak gelir gider düzeni çok daha iyi ayarlanmış. Bu sayede bir anda gelişmek diye bir opsiyon söz konusu değil. Ayrıca ilk oyunu deneyim edenlerin çok iyi fark edeceğini üzere Old Kingdom, Predynastic Egypt'e göre çok daha uzun bir oyun süresine sahip ki bu durum beni çok mutlu etti. Siyasi hareketlilik de bir hayli artmış. Farklı kabile ve fraksiyonlardan gelen taleplere vereceğimiz cevaplar, tüm oyuncunun gidişatını etkiliyor. Yine de en dikkat

çeken özellik, sanıyorum Piramit yapımına dahil olabilememiz. Biçiminden yapıp aşamasında kullanılan malzemeye kadar hemen her şeye karışabiliyor olmamız da cabası. Bu oyun kolay öğrenilebilmesi, hızlı yapısı ve düşük sistem gereksinimleriyle kesinlikle dikkat çeken bir yapımdır. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Genişleyen harita, farklı ekonomi düzeni, geliştirilen görev sistemi.

EKSİ Takip edilmesi gereken kaynak miktarı, yeni oyundan ziyade eklenen paketi gibi

83

Yapım Akçay Karaazmak **Dağıtım** Akçay Karaazmak **Tür** Macera, Gerilim Platform PC Web www.thedarkinside.me

The Dark Inside Me

Her şeyde uç olmaya çalışırken kendi dengesini tutturamayan bir yapımdır...

Simdi hemen başlıyorum çünkü anlatamaya cağım çok şey var ve yerimiz çok yok. The Dark Inside Me tek kişi tarafından yapılan bir oyun. Oyunun henüz ilk bölümü var. Destek görürse devamı gelecek. Tek başına bütün bir oyunun altından kalkmak gerçekten çok zor bir iş. Buradaki emege saygı duyuyorum.

Tek kişi bir ürün ortaya koymaın dezavantajı teknik ve mali zorluklar iken çok

büyük bir avantajı da yaratıcı alanlarda hiçbir kısıtlamaya takılmamak. Önce oyunu teknik açıdan inceleyelim. Oyun 90'ların macera / survival oyunlarına benzer bir oynanış ile sabit kamera açılmasına sahip alanlardan oluşuyor. Zaten ana karakter ile direkt Sanitarium'a göz kırplığını anlaysacaksınız ve tam da o dönemin macera oyunlarında olduğu gibi, yanlış kararlarda ölebiliyorsunuz. Oyun bolca hata ve bug içeriyor fakat bunlara çok takılmamak gereklidir. Zamanla düzellecektir. Kamera açıları atmosfere çok etki katsa da yer yer oynanışı zorlaştırıyor. Seslendirmeler ne yazık ki çok başarısız. Ana karakterin sesinin bir an önce düzeltmesi ve bu işi profesyonel olarak yapan biri tarafından seslendirilmesi gereklidir.

Gelelim işin yaratıcı kısmına. Oyun çok güzel görünüyor ama geri kalan her şeyde sıkıntıları mevcut. Oyun 90'ların korku estetiği ve uç tavrı ile cinselliği ve şiddetini

kullanmadan çekinmiyor. Fakat oyun kendini çok edici olmak ve rahatsız etmek için fazla zorluyor. Art arda senaryoların birbirinden kopuk rahatsız edici sahneler görmek bir yerden sonra anlamsızlaşıyor. Cinselliğin oyundaki kullanımı biraz çağlığı ve sorumsuzca. Kadın karakterlerin çoğu gereksiz seksüalize edilmiş. Bulmacalar ve oyundaki aşılmazı gereken durumlar biraz anlamsız.

Kısaçısı aynı anda çok fazla şey olma ve çalışın fakat belki de daha sakin ve sağlam adımlara ihtiyaç duyan bir yapımdır. Şu anda her şey çok dağınık.

♦ **Ege Tülek**

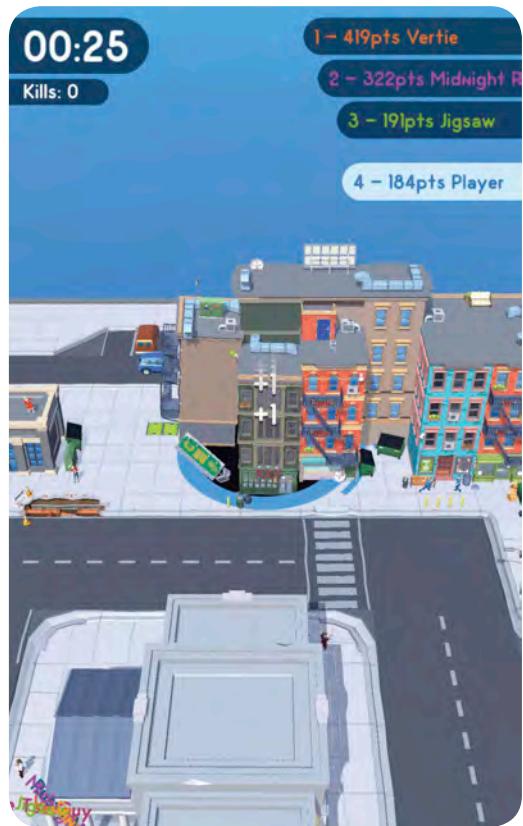
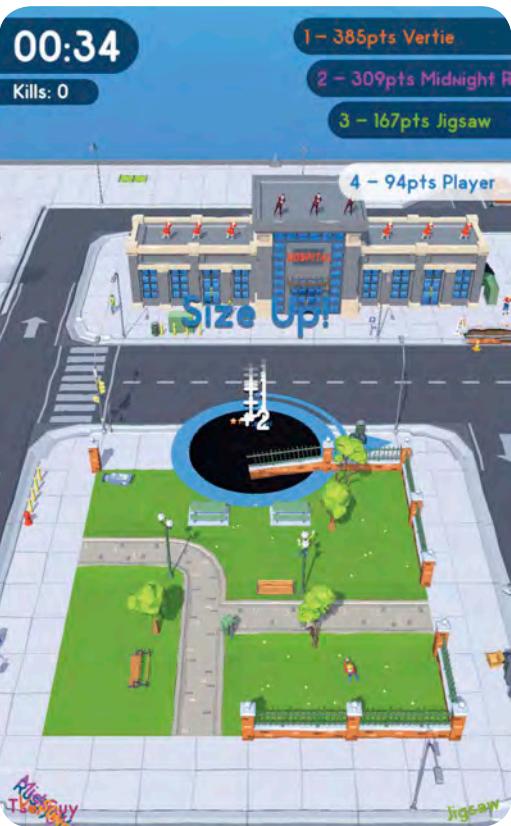
KARAR

ARTI Güzel görseller, başarılı atmosfer

EKSİ Geriye kalan teknik ve yaratıcı bütün konulardaki eksikler

47





Türk Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Hole.io

.io oyunlarını özlememiş olamazsınız!

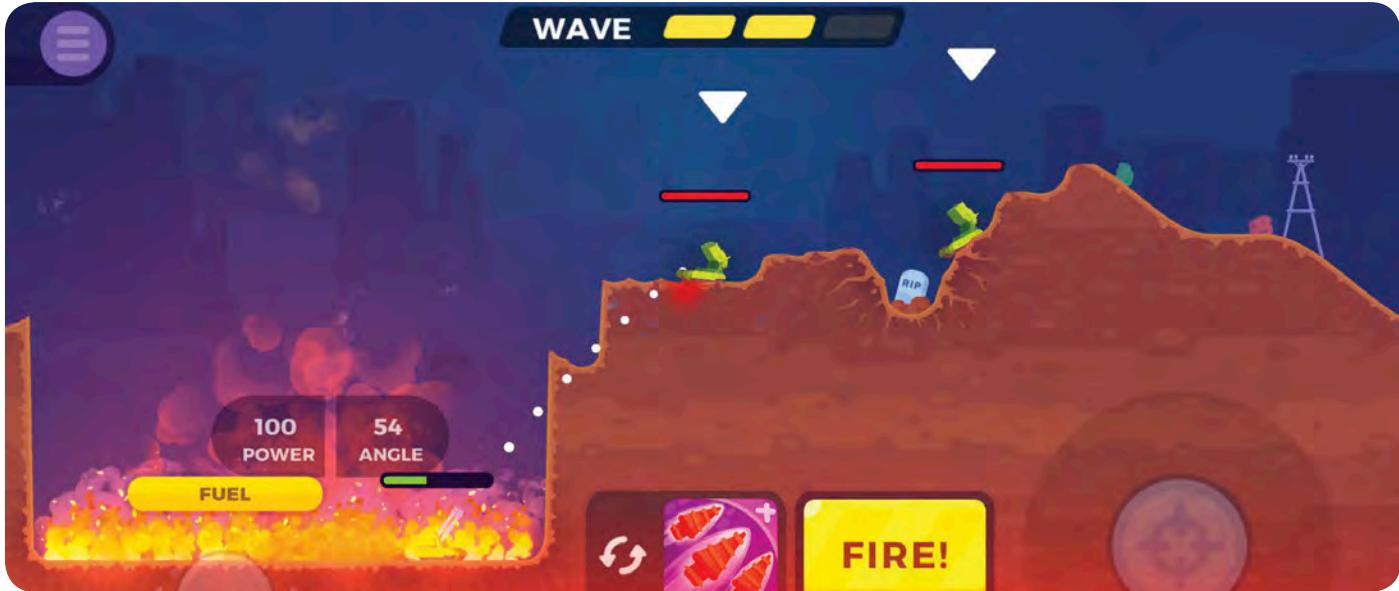
Herhalde .io oyunlarından bir tanesini bu sayfalara taşılmayı aylar oldu. Zamanında dergide çok fazla yer bulmasına rağmen son zamanlarda bu türün popülerliği azalmaya başlamıştı (Şükürler olsun ki – Kürsat) Voodoo oyun stüdyosu ise bu türde ve hyper casual türünde yapımlarla karşımıza çıkan önemli firmalardan bir tanesi. (Bir diğer için bkz; Ketchapp).

Karşımıza çıkardıkları yeni oyunları da tipki diğer .io oyunları gibi, tek bir temel prensibe

"Bir deliği yönettiğimiz oyunda önceden hazırlanmış ve pek de büyük olmayan bir şehirde dolanarak etrafta ne bulursak deliğe düşürmeye çalışıyoruz. Elbette başlar başlamaz binaları deliğe düşürmeyi hayal bile etmeyin çünkü öncelikle kontrol ettiğimiz bu karadeli küçük hedefleri içine atarak büyütmemiz gerekiyor. Oyunun sonlarına doğru ise arabalar, binalar, apartmanlar, işte artık ne bulursanız yutabilecek kıvama geliyor. Oyun ilk bakışta çok eğlenceli gibi görünmesine rağmen bunu bozan bazı eksiklikler mevcut. Öncelikle oyunda büyümek için izlemeniz gereken tek bir yol var. Şehrin iki

dayanıyor. Oyundaki karakterinizi topladığınız şeylerle büyütün ve ekranındaki diğer karakterleri yutun. Bu mekanlığın sonunda ise puanınıza göre oyunun birincisi olarak lanse edilebiliyorsunuz. Baktığınız zaman oldukça basit olan bu sistem, aslında çok başarılı bir şekilde işliyor ve insanların bir şekilde daha çok oynamasına neden oluyor. Hole.io ise adından anlaşıldığı gibi bu sistemi alıp temاسını değiştirmiş durumda. Bir deliği yönettiğimiz oyunda önceden hazırlanmış ve pek de büyük olmayan bir şehirde dolanarak etrafta ne bulursak deliğe düşürmeye çalışıyoruz. Elbette başlar başlamaz binaları deliğe düşürmeyi hayal bile etmeyin çünkü öncelikle kontrol ettiğimiz bu karadeli küçük hedefleri içine atarak büyütmemiz gerekiyor. Oyunun sonlarına doğru ise arabalar, binalar, apartmanlar, işte artık ne bulursanız yutabilecek kıvama geliyor. Oyun ilk bakışta çok eğlenceli gibi görünmesine rağmen bunu bozan bazı eksiklikler mevcut. Öncelikle oyunda büyümek için izlemeniz gereken tek bir yol var. Şehrin iki

bölgelerinde bulunan bahçelere gidip küçük şeyler yutmak suretiyle hızlıca büyüterek arabaları ve diğer karakterleri mideye indirmek. Sonrasında da binalara geçerek oyunu lider olarak tamamlamak, tüm olayımız bu. Bu taktik dışında izleyeceğiniz herhangi bir yol, büyük ihtimalle sizi ilk iki sıraya sokmayacaktır. Bunun yanı sıra ne yazık ki oyuncun en büyük eksisi oyuncun bize vermiş olduğu süre. Bütün bir oyun deneyimi toplam iki dakika sürüyor sadece ve bu iki dakika sorunu yüzünden oyundan yeteri kadar keyif alamayorsunuz. Geliştiricilerin süreyi artıracığını umut edebilirsiniz ancak pek mümkün değil çünkü oyuna yerlesirdikleri her bir model oyunu yavaşlatacaktır o yüzden harita büyürse ve modelleri aynı şekilde arttırlarsa telefonlara büyük yük binecektir. Büyük ihtimalle ne koyarsak koyalım belirli bir kitlemiz var mantıyla yaptıkları bir oyundu ve çok fazla oynanmadan sönüp gidecektir. Online olmadan da oynayabileceğiniz Hole.io'yu en azından bir kere denemenizi tavsiye ederim. ♦



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



Tank Stars ♦

Tanklar! Tankları kim sevmez yahu?

Hatırıyorum, bu sayfalarда daha önceden yer verdığım ve rakibinizle birbirinize durduğunuz yerden ok attığınız bir oyun vardı. Karakterleri değiştirebildiğiniz gibi attığınız şey de oktan iğneye, hatta satırı kadar seçenekler söz konusuysu. Adını şu anda çıkartamıyorum (Arrow.io? – Kürsat) ancak karşımızda o oyunun birebir kopyası var. Birebir kopyası derken abartmıyorum. Oyunun görsellerinden tutun, kullanılan sisteme kadar aşağı yukarı her şey o oyundan kırpmaya.

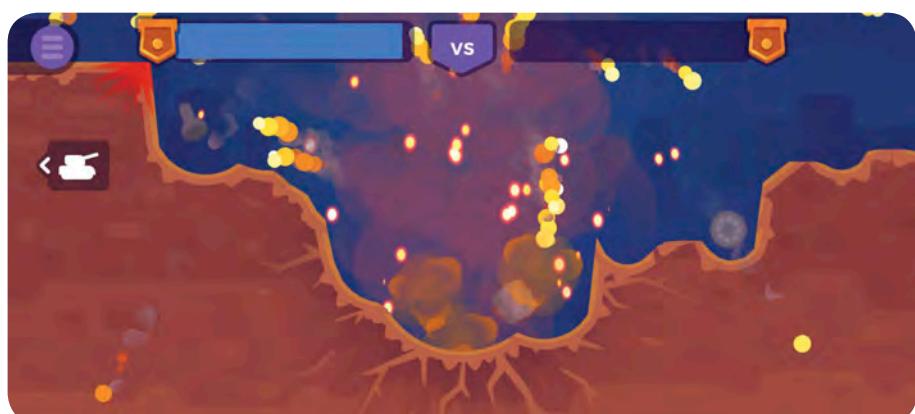
Tank Stars'a çok da haksızlık yapmak istemem çünkü ufak tefek bazı yenilikleri de yok değil. Hatta bir açıdan bakarsak o oyunu alıp birkaç özellik ekleyip, görselleri değiştirdip yeniden piyasaya sürmüşler diyebiliriz ki bunun yüzünden onlara kızmak da olmaz çünkü özellikle mobil oyunlarda bu sıklıkla gördüğümüz bir durum. Ok atılan oyunda mesela Worms'ın karakterlerine verilmiş tek silahla ve yürüyemeden yapılan haliydi. Tamam biliyorum, böyle devam edersek Worms de aslında Pong'dan çakma diye saçma sapan bir yere gidecek konu.

Bu oyunda kontrol ettiğimiz ve oyun içi parasını basıp açabileceğimiz tankları kontrol ediyoruz. Oyunda kontrol ettiğiniz her tankın kendine has altı tane yeteneği oluyor. Bu yetenekleri de yine oyunlardan sonra edindiğiniz kartlarla veya paralarla geliştirebiliyorsunuz. Elbette sadece oyun sonrasında gelmiyor bu özellikler, aynı zamanda belirli bir zaman içerisinde size verilen bedava kutular veya parasını basıp alabileceğiniz daha üst seviye kutularla da bu olayı gerçekleştirebilirsiniz.

Oynaya eklenen bu özelliklerin hayli güzel bir

eklenti olduğunu söylemem gerekiyor. Bunun yanı sıra tanklarımızı biraz olsun hareket ettirebiliyor olşumuzda ayrıca yapılan savaşlara kesinlikle ayrı bir renk katmış. Çünkü hareketler bildiğiniz gibi aldığınız nişanı bozup tekrardan

nişanlamamanız sağlıyor. Oyunda online olarak yapabileceğiniz savaşların yanı sıra offline ve turnuva olarak geçen dalga dalga gelen tankları yok ettiğiniz bir de mod mevcut. Bir şans verin derim. ♦





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Helix Jump
2. Kafa Topu 2
3. PUBG Mobile
4. 101 Çanak Okey
5. Love Balls

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Peace, Death!
2. FM Manager Mobile 2018
3. Plague Inc.
4. Earn to Die 2
5. Minecraft: Pocket Edition

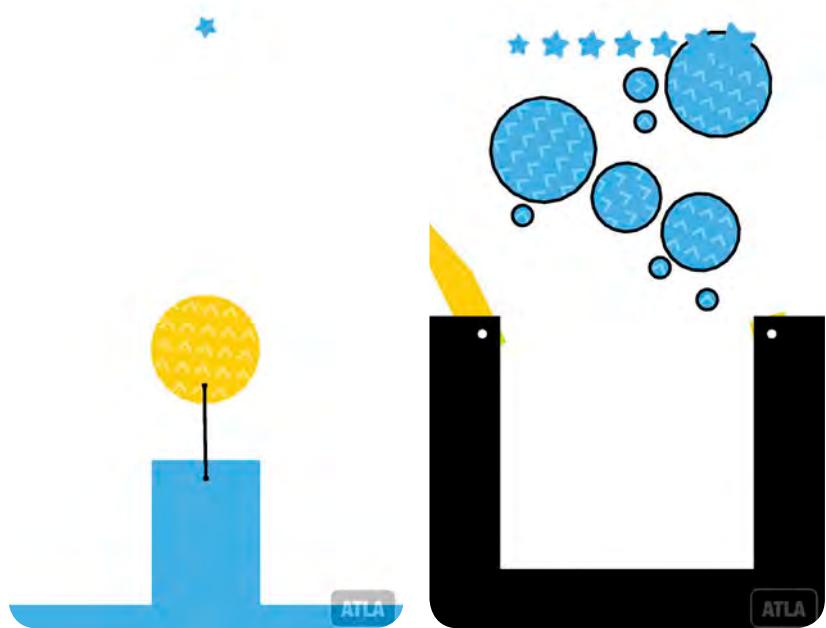


En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. 101 Çanak Okey
2. Clash of Clans
3. Zynga Poker
4. Lords Mobile
5. Last Empire War Z

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Earn To Die 2
2. Hitman: Sniper Assassin
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Real Drift Car Race
5. Construction Simulator 2014



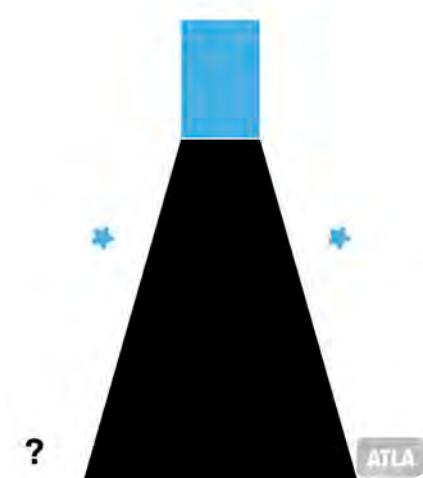
Tür Bulmaca Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Ultra Sharp



Bu ilginç oyunun bağımlısı olacaksınız...

Mobil sayfalarını devraldığınımdan beri kaç tane mobil oyun oynamışım, inanın bilmiyorum. Ancak neden bakısanız bakın gerek burada incelediklerim gerekse elemeden önce oynadıklarım arasında beni kendisine bağlayan, elimden düşürmemi engelleyen oyunların sayısı çok değildir. Ultra Sharp kesinlikle bu oyunların arasında kendisine güzel bir yer ediniyor. Yapımı 1 Button SARL'ı daha önce duyanınız var mı bilmiyorum fakat ben kendisiyle yeni karşılaşıyorum. Kendisi oldukça basit ve sade tasarımlarla kolayca oynayabileceğiniz oyunlar yaratıyor. Kısacası tek parmağınızı kullanmanız yetiyor. Oyunu indireli bir süre geçmesine rağmen nedense oyunun simgesinden dolayı bir türlü elim oynamaya gitmemişti. Bir oyundan ziyade sanki fotoğraf veya benzeri şeyleri düzenleme için kullanılan uygulamaların simgesine benzıyor. Burada simgeye çok da laf atmıyorum çünkü oyunu en iyi anlatacak simgelerden birisi budur büyük ihtimalle. Yine de vaziyet bu, ilk bulduğunuzda "oyun mu bu?" diye sormanız çok olası. Oyunda kullanılan grafikler oldukça sade ve basit şekillerden oluşuyor. Gözünüzü yormadığı gibi neyin ne olduğunu üzerinde çok fazla düşünmenizi gerek kalmıyor. Temel olarak yapmanız gereken tek şey karşınıza çıkan mavi



LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends'da yetenekler bitmiyor. Bakalım bu defa Enes'in radarında hangi şampiyon var?

Sayfa
90

ONLINE



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Sanhok için hazır mıyız?

Battle Royale türünün bu denli popüler olmasında en büyük rol PUBG'nin. Rekor satış yaparak 2017 ve 2018'in gündeminde aslan payını kapmış, günahıyla sevabıyla oyun sektörünün unutmayacağı bir dönüşüm noktası. Ardından gelen Fortnite ise bu türün aslında ne denli potansiyeli olduğunu diğer yapımcı firmalar da gösterdi ve Battle Royale'ın gelişmesinde büyük pay sahibi oldu. Sektörün bu denli büyümesinde temel sebep PUBG olsa da bu büyümeye kendisine de zarar vermeye başladığını denilebilir. Birçok yeni Battle Royale'ın ortaya çıkması, Fortnite başta olmak üzere, birçok ücretsiz Battle Royale oyununu da beraberinde getirdi. Elbette bu durum başta PUBG'nin pastadaki payının azaldığını düşündürse de PUBG zaten beklenenin çok üzerinde bir satış ve popülarite yakaladı. Yani kendi istediği ivmenin dahi üzerine çıkan PUBG'nin gereklili adımları attıktan sonra diğer oyunların kendisinden oyuncu çalacağı yönünde endişelenmesinin de gereksiz olduğunu düşünüyorum. Ortadaki pastanın en büyük

payını PUBG aldı ve kalan kısmın aslan payı da Fortnite'a gitti.

Elbette PlayerUnknown sadece bir oyun yapmadı, bir oyun türünün tüm dünyada gerçekten bir "tür" olarak kabul edilmesini sağladı. Battle Royale kelimesi eskiden makalelerde dahi tek tük seçilirken artık büyük bir kültürü temsil ediyor ve bu kültür e-spor alanındaki faaliyetlerini de her geçen gün geliştiriyor. PUBG Corp. da "nasıl olsa oyun iyi satı" diyerek kenara çekilmemi. Her geçen gün oyun üzerinde oynanabilirliği artırmak için çalışmalarını sürdürdü. Sadece görsel geliştirmelerin yanı sıra War Mode gibi haftalık eğlence modlarını da geliştirdi. Bunun yanında elbette oyunun devamlılığını sağlayan en önemli içerikler silahlar ve haritalar. Yaklaşık 2017'in sonundan beri PUBG'yi iki harita olarak oynuyoruz. Uzun zaman önce Vietnam'ı andıran haritamız Sanhok, nihayet bu ay sonunda oyuna eklendi. Sanhok'u aşağıda uzun uzun anlatmadan önce E3 2018'de bir de kar haritasının duyurulduğunu hatırlatmak istiyorum.

Vietnam'ın nemli ormanları...

Gelelim Sanhok haritasına. Yer yer yağmur yağan yer yer sis basan Sanhok haritasında hakim olan renk yağmur ormanlarının yeşili. Normalde burada yapılması gereken, söyle 3-5 gün kafa dinlemek olmalı elbette. Ancak biz ne yapıyoruz. Tabii ki 100 kişi uçaktan atlayıp son kişi kalana dek birbirimize savaşıyoruz. Sonuçta böylesi daha eğlenceli değil mi? Ama haritayı anlatmadan haritanın test aşamasında oluşan bazı ufak rakamları paylaşmak istiyorum. Sanhok haritası test aşamasındayken, bugüne kadar 3,4 milyon aşın oyuncu haritayı test etmiş ve toplam oynama süresi 602 yıl gibi bir süreyi aşmış. Oynayan oyuncuların %53'ünü Asyalı oyuncular oluştururken, %25'ini Avrupalı, %22'sini ise Amerikalı oyuncular oluşturuyor. Test süresi boyunca oyuncular en çok Ruins bölgesine inmiş ve bunu Paradise Resort ile Bootcamp takip ediyor. Haritada test süresi boyunca en favori silah M416 olmuş ve 100 bin oyuncu hiç kimseyi öldürmeden, 29 bin oyuncu ise hiç hasar vermeden oyunu



kazanmış. Bunun yanında 1.2 milyon araç patlamış ve 24 binden fazla oyuncu kırmızı bölgede olmuş.

Sanhok'un oynanışta ilk dikkat çeken yanı elbette ki harita boyutu. 4x4 olarak gelen bu harita zaten, oyunda Battle Royale modu olarak değil de Mini Royale isimli yeni bir tür olarak geliyor. Haritanın küçük olması elbette ki çatışmaları daha sık hale getiriyor. Diğer haritalardaki gibi burada da derme çatma evler var ve ev tasarımları her iki haritadan da farklı. Tamamen yeni bir dünya Sanhok. Tabii ile hava durumu ile bambaşka. Ancak taktiksel anlamda oyuncuya çeşitlilik sunduğu ise pek söylenemez şu aşamada. Engebeli alanları diğer iki haritaya göre daha az. Tabii ki birçok engebeli bölgesi var ama azdan kastım, yükselti farkı. Yüksek olan alanlar diğer iki haritanın tepeleri ile karşılaşırıldığında çok daha alçak kalıyor. Ancak her yer olabildiğince yeşil ve bol ağaçlı olduğundan, özellikle tepelerin eteklerinde yer alan oyuncuları rakiplerini ses çıkardıkları müddetçe gözlese bile fark etmeleri daha zorlaşıyor. Ağaçlar devamlı olarak bu tepeleri gizleyebiliyorlar. Elbette bu durumda özellikle sesler çok daha büyük önem taşıyor. Seçeceğiniz yol, haritanın kapanışına göre hem doğru rota olmalı hem de diğer oyuncuları, diğer haritalarda olduğu gibi olabildiğince arkalamalısınız. Haritada küçülü büyülü birçok kasabanın yanı sıra harabeler ve kamplar gibi alanlar da var. Oyunda benim taktiğim daha çok

Quarry alanındaki depolara atlama ve ardından buradaki taş ocağını yağmalayıp haritanın kapanma durumuna göre ilerlemek oldu. Gerek takım halinde gerekse solo'da bu taktiği uyguladım. Elbette uçağın geçişine ve haritanın kapanış yönüne göre bu durum değişebilir ama bu güzergah benim ihtiyaçları fazlaıyla karşıladı, bunu da belirteyim. Maçlar elbette haritanın küçük olması sebebiyle fazla uzun sürmüyor. 12 GB'lık güncelleme beraberinde sadece yeni haritayı getirdi. Yeni haritanın yanında bir etkinlik paketi ve performans iyileştirmeleri de söz konusu. Son zamanlarda performans açısından iyi yol kat eden oyun gerçekten de bu güncelleme ile pek çok sorunun üstesinden gelmiş. Artık oyunu daha iyi bir görsel kalitede oynamanız mümkün. Yine de performansım bozulmasın derseniz, orasını bileyemiyorum.

Çeşitli arayüz güncellemelerinin yanında oyuna bir de yepyeni bir etkinlik geldi. Bu etkinlikle beraber sınırlı süreyle de olsa oyunda bir görev sistemi eklenmiş durumda. Bu sistem Paladins ve Fortnite gibi oyunlarda yer alan Savaş bittiği sistemine benziyor. Oyunu oynadıkça seviye atlıyorsunuz ve her seviyede farklı ödüller veriliyor. Solo, duo ya da squad olarak çeşitli görevler var ve bu görevleri yaptıkça seviyenizi artıracak



QBZ95

Yepyeni silahımız ile tanışın arkadaşlar. Sadece Sanhok'da yer alan bu silah SCAR-L'in yerine, haritada erişilebilir olarak geldi ve şu anda oldukça sık olarak kullanılıyor. Her ne kadar 5.56mm mermi kullandığa da kullanım olarak Groza'ya bir hayli benzıyor. Atış hızı ve yüksek kapasitesi ile özellikle yakın ve orta mesafede isabetli atışlar sağlayabiliyor. Başta geri tepmesi oldukça ilginç gelmiş ama elim alışından sonra makul düzeyde olduğunu anladım. Sanhok'ta kısa sürede bir tane bulup deneyim edeceğinizi düşünüyorum.

XP puanını kazanıyzısunuz. Maç sonunda da belirli bir XP puanı kazanıyor olsanız da bu miktar gerçekten çok az. Bu nedenle görevler seviye atlamanızı sağlayan en temel etkenler. Bu sistem de belirli seviyelere ulaşığınızda belirli ödüller alıyorsunuz. Bu ödüller genellikle giyislerden ya da silah skinlerinden oluşuyor. Ama nickname değiştirme gibi özel ödüller de var. Normalde bazı seviyeleri ödülsüz geçtiyorsunuz ama eğer yaklaşık 45 liraya gelen Premium Pass içeriğini alırsanız her seviyede çok daha fazla ödül kazanıyzısunuz. Nadir kostümlerin yanında BP puanı ya da BP kazancı artışı da olabiliyor. Ancak sadece geçici bir süre için kullanabileceğiniz bu geçiş kartı almaya gerçekten değer mi şüphelerim var.

Yine de Sanhok haritası ile beraber PUBG'de oynanış çok daha gelişti ve gerçekten de oynaması oldukça eğlenceli bir harita. Çoktan PUBG tayfa haritayı yalandı yuttu ama uzun zamandır oyuna giremediyseniz bence gidin bir göz atın. ♦ **Enes Özdemir**





LEAGUE OF LEGENDS

Yaz ayları çok sayıda değişikliğe gebe...

League of Legends son iki yama başta Lolmak üzere sekizinci sezondan itibaren oldukça önemli değişimler geçirdi. Lol'ün piyasada sağlam bir yer edinmesinin en büyük sebebi, oyun içeriğini sürekli dinamik tutmasından kaynaklanıyor. İlk sezondan bu yana her geçen sezonda birçok yenilik ve bu yeniliklerde kullanılan farklı dengelerme mekanizmaları sürekli karşımıza çıktı. Her sezon farklı şampiyon havuzları ve bazen pek de alışık olmadığımız seçimlerle karşılaştık. Bunun yanında sonraki sezon ise oynanıştan ziyade dereceli sezonların yapısında büyük değişikliklerin olacağını görüyoruz. Bir başka ayda -biraz daha detay ortaya çıktıında- dereceli sistemin planlanan yeni yapısını da elbette sizinle paylaşacağım.

Ancak özellikle de sekizinci sezon yamalıyla beraber Lol'de yapılan değişiklikler, oldukça devrimsel bir meta ortaya çıkardı. Alışmadık bir düzeni oyna getirmiş olsa da benim oldukça önem verdığım bir konu olan oynanış özgürlüğü açısından, oldukça işlevsel bir oyun yapısının yavaş yavaş oyuna

oturtulduğunu görüyoruz. Dereceli oyuncularda daha az karşılaşsa bile özellikle e-spor mücadelelerinde yer alan seçimler, oldukça ilginç bir oyun düzeninin ne kadar işlevsel olabileceğinin en büyük kanıtı. Elbette bu oynanış tarzı yavaş yavaş dereceli oyuncularda da gittikçe artıyor.

Tam olarak neden bahsediyorum peki? Şampiyonların oynadıkları roller bir kere çok daha esnek hale geldi. Özellikle nişancı sınıfı bundan biraz daha fazla etkilense de her bir rol, daha fazla şampiyona açık hale geldi. Alt koridorda nişancı rolünde Ornn, Darius ve Mordekaiser gibi ilginç seçimler yapılmıyor. Geçmişte genelde üst koridorda ya da destekte oynayan şampiyonların ise koridoru domine ettiğini görüyoruz. Gerek eşya güncellemleri gerek şampiyon oynanışlarındaki temel değişimler bu durum için oldukça etkili oldu. Nişancıların etkisiz olduğunu söylemek elbette ki oldukça yanlış ancak bir rol için sınırlı sayıda şampiyona sahip olmamak da bir o kadar güzel.

Diğer yandan yepyeni şampiyonumuz Pyke'ın

ve Aatrox'un güncellenmesi de oyuna büyük bir etki bırakacak gibi. Pyke zaten oldukça sevilen bir şampiyon oldu ancak yeni Aatrox ben bu satırları yazarken henüz oyuna dahil olmadı. Yine de yeni yeteneklerinin duyurulması bize Aatrox hakkında az çok fikir verdi. Bir kere Aatrox ile özdeleşen ama artık yeniliğe ihtiyaç duyan Kan Uykusu artık ulti yeteneğinin bir özelliği olarak karşımıza çıkıyor. Aatrox'un pasif yeteneği ise daha çok hasar odaklı ve rakibin azami canına göre değişim kazanan bir yapıda. Ulti yeteneği artık Aatrox'un ulaşılmasını sağlıyor, dolayısıyla hareket hızını da ortaya çıkarıyor. Bunun yanında hasar artışı kazanıyor ve ulti formunda ölçüde Kan Uykusu devreye girdiği için yeniden canlanıyor. Açıkçası yeni güncellemelerle bir şampiyonun en iyi nerede kullanılabileceğini kestirmek gerçekten güç ama destek veya üst koridorda oldukça etkili bir tank haline dönüştürür Aatrox. Tank yönünü can yenileme özelliğinden kazanıp, daha fazla hasar yapılandırması kazanabilir görünüyor. ♦ **Enes Özdemir**

Kanlırıhtım'ın öcü Pyke

Başa bir destek şampiyonu olarak duyurulan Pyke, yetenekleri ilk kez açıklandığında üst koridor ya da orman oynanabileceği düşünülmüş bir şampiyon. Başlarda yorumları okuduğumda "Bu nasıl destek ya?" isyanını görmüştüm. Ancak oyuncular zamanla yeteneklerdeki satır aralarını iyi okuduğunda gerçekten de şampiyonun bir destek şampiyonu olduğunu gördüler. Ancak özellikle sahip olduğu can yenilemesi, açıçası Pyke'in orman potansiyelinin çok yüksek olduğunu gözler önüne seriyor. Yine de oldukça hızlı hasar alması nedeniyle Pyke'in sizi rezil de vezir de etme şansı var. Gelin bu yeteneklere beraber bakalım.



Boğulmuşların Nefesi(Pasif)

Pyke'in pasif yeteneği bir düşmandan hasar aldığında -o düşmandan saklanmayı başarabilirse- hızla can yenilemesi olmasını sağlıyor. Elbette bunun en büyük avantajı, koridorda kalma süresini oldukça yükseltebilmesi.

Kemik Zıpkın (Q)

Bu yetenek iki farklı şekilde kullanılabilir. Destek özelliklerinin ilki de burada ortaya çıkıyor. Tabii önce şunu anlamamız lazım. Pyke, kendi takım arkadaşlarına verdiği bufflardan ziyade daha çok rakip üzerinde bıraktığı, olumsuz etkilerle ön plana çıkan bir şampiyon. Q tuşuna basıp çektiğinizde Pyke kısa bir menzildeki rakiplere hem hasar veriyor hem de yavaşlatıyor. Ancak Q'ya basılı tuttuğunuzda menzil oldukça artıyor ve Pyke fırlattığı zincirle rakiplerini kendine doğru çekiyor.



Karanlık Gelgit (E)

Pyke'in benim gözümde favori yeteneği, özellikle takım savaşlarında hasarı elinde tutan şampiyonları hedef almanız gereken "Karanlık Gelgit". Bu yetenek sayesinde Pyke ileri atılıyor. İleri atılırken rakiplerin içinden geçebiliyor. İleri atıldıktan çok kısa bir süre sonra arkasından bıraktığı bir hayalet Pyke'a geri dönüyor ve hayaletin dokunduğu rakip şampiyonlar sersemliyor. Özellikle Q yeteneği ile kombolanıp üzerine ulti yeteneğini kullandığınızda oldukça etkili bir saldırıyla dönüşüyor.



Hayalet Sular (W)

Özellikle W yeteneği sayesinde Pyke bence oldukça iyi bir orman şampiyonu olma yolunda. Zira "Hayalet Sular" hareket hızı ile hem koridorlar arasında hızlı bir erişim sağlıyor hem de Pyke'in kamuflajla bürenmesini sağlayarak rakip baskınlarında ön plana olmasını sağlıyor. Dolayısıyla Pyke'i ormanın tercih etmek de son derece makul.



Derinlerin İntikamı (R)

Tam bir bitirici darbe olan ulti yeteneğinin destek rolündeki görevi asist yapan bir takım arkadaşına asist değil, katletme altını vermesi. "Derinlerin İntikamı" ile Pyke, X şeklindeki bir alan üzerinde rakibe büyük bir hasar verebiliyor. Eğer rakip düşük bir cana sahipse ölümü garanti oluyor. Ayrıca ulti kısa bir süreliğine ardı ardına kullanılabiliyor.

TEMMUZ
SAYISINI KAÇIRMA

22
POSTER

50
STICKER
Hediye
TEST
DERGİSİ



2 DERGİ BİR ARADA

22 POSTER 50 STICKER

heygirl

SELENA
BİZE GERİ DÖNDÜ!

SICAK YAZ
• AŞK
• GÜZELLİK
• MODA

ONE DIRECTION
8.YIL ÖZEL

JUSTIN
HEYDİ, NE OLDU?

DOVE
KISKANDIRAN AŞK

ROSS
ONA DAVA AÇTIK

BELLA
GERÇEK BİR ÇILGIN!

TEMMUZ 2018 NUNUM / FİYATI 7,50 TL
ISSN 1300-5588
KİTC FİYATI 6,95 TL

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi t twitter.com/heygirlonline i instagram.com/heygirlonline

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Acer Nitro AN515-51

Sıklık deyince akla gelen ilk firmalardan olan Acer bu defa oyuncuların aklını çelecek bir laptop ile karşımızda.

Sayfa
96



DONANIM

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



Monster Abra A7 V9.2.1 ◆

Monster'dan fiyat / performans laptopu

Geçtiğimiz ay Monster'dan uygun fiyatda canavar gibi bir dizüstü bilgisayar incelemiştik hatırlarsanız. Abra A5 V13.4 modelinden sonra bu kez de Abra A7 modellerinden V9.2.1 modeli bizlerle.

Monster Abra A7 V9.2.1 modeli, bir önce incelediğimiz modelle hemen hemen benzerlik gösteriyor. En büyük farkı ise kasa ve ekran boyutuyla bizlere gösteriyor diyebiliriz. Dizüstü bilgisayarın detaylarına geçmeden önce tasarımına yakından bakalım. Açıkçası Monster Abra A7 V9.2.1, bir önce incelediğimiz Abra A5 V13.4'e göre daha sade bir tasarıma sahip. Tasarım ve görsellik zevki kulanicıdan kullanıcıya göre değişiklik gösteriliyor. Bu modelinde agresif çizgilerin dışında duran Monster, sade bir kasa tasarımına imza atmış. Bu da sade tasarım çizgisini beğenelerin hoşlanacağı bir laptop olmasını sağlamış diyebiliriz. Ancak yine de bir oyun bilgisayarı için biraz fazla sade olduğu açık.

Monster Abra A7 V9.2.1, 17.3 inch boyutunda bir ekranın sahibi olduğu için kasa boyutları da biraz geniş bir model oluyor. Bu anlamda 15.6 inch laptoplara nispeten taşıması biraz daha zahmetli elbette. Fakat bunun karşılığında size daha geniş bir görüş alanı sunduğunu da göz önünde bulundurmak lazım tabii ki. Ancak 2.9 kilogram ağırlığı ve 27 mm kalınlığıyla sırt çantasına atılabilcek bir model olduğunu da söyleyelim.

Monster Abra A7 V9.2.1, klavyesiyle rahat bir kullanım sağlıyor. Harflerin aralarındaki boşluklar ve yükseklikleri kullanıma elverişli. Ayrıca bir numerik tuş takımı bulundurması avantaj. Numerik tuş takımı alanında Fn kombinasyonu ile isterseniz klavye ışıklandırmاسının seviyesini ayarlayabiliyorsunuz. Evet, LED aydınlatmalı bir klavyeye sahip olan Monster Abra A7 V9.2.1, LED ışıklandırmayı istediğiniz gibi optimize edebilmenize olanak tanıyor pek tabii. Control Center 2.0 yazılımı üzerinden klavyenin tamamının renklerini ayarlamınız mümkün. Bu yazılım üzerinden ayrıca sistem monitörü ve bazı ek ayarlara da erişebiliyorsunuz.

Monster Abra A7 V9.2.1'in farklı versiyonları da var tabii ve her birinde konfigürasyon değişiyor. Elimizdeki modelde konfigürasyon olarak selef modele benzerlikler görüyoruz. Bunlardan işlemci seçeneği bu modelde de 8'inci nesil Intel Core i7-8750H oluyor. 2.2 GHz taban frekansta çalışan 6 fiziksel çekirdekli bu işlemci, TurboBoost ile 4.1 GHz değerlere erişebiliyor. Bu da yalnızca oyun noktasında değil, tüm senaryolarda yük altında iyi performans almanızı sağlıyor diyebiliriz. NVIDIA GeForce GTX 1050Ti ekran kartı ile oyunlara hazır olan Monster Abra A7 V9.2.1, böylece uygun fiyatla iyi performans sağlamaınız için donatılmış. RAM hanesine baktığımızda yine 8 GB kapasitesinde DDR4 belleklerin

kullanıldığını görüyoruz.

Disk kapasitesine gelecek olursak, laptopta 256 GB kapasitesinde M.2 SATA SSD'nin kullanıldığını görüyoruz. Performans sonucu ise açıkçası Abra A5'e göre oldukça yüksek. Başta da söylediğimiz gibi Monster Abra A7 V9.2.1, 17.3 inch boyutunda bir ekrana sahip. Ekranın mat panelden oluşması önemli bir avantaj. Zira böylece yansımalarдан kaçınabilen ekran, ışıklı ortamlarda da keyifli bir oyun deneyimi sunabiliyor. Laptop satın alım aşamasında FreeDOS ile geliyor, bunu da belirtelim. Monster için, oyun severleri fiyat/performans oranlarıyla iyi dizüstü bilgisayar modelleriyle buluşturmayı devam ediyor diyebiliriz. Monster Abra A7 V9.2.1, gerek sahip olduğu teknik bileşenleri, gerek bunların performansa yansımasyyla fazlaıyla başarılı bir dizüstü bilgisayar oluyor. Bu arada hemen laptop'ın fiyatını da söyleyelim. Monster Abra A7 V9.2.1, şu an piyasada 5199 TL fiyatla bulunabiliyor. Bu fiyatıyla muadil ürünlerden daha ucuz olduğu açık. ♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Fiyat/performans, bağlantı zenginliği, mat ekran, kullanıcıklavye

EKSİ Tasarımı her oyuncuya hitap etmeyecek



Cougar Panzer EVO RGB

Kaslı mı kaslı bir oyuncu kasası!

Rensiz, demir yiğininden pek farklı görünmeyen bilgisayar kasaları seneler öncesinde kaldı. Özellikle oyun tutkunları şu sıralar sık, havalı ve renkli kasalarla ilgileniyorlar. Cougar'ın yeni amiral gemisi kasası Panzer EVO RGB, bu istekleri en üst düzeyede karşılamayı amaçlıyor.

EVO RGB, kufusundan dört Vortex RGB fan ile çıkıyor ve sekize kadar RGB fani, bunun yanında 4 RGB LED şeridini destekliyor. Kasa kutusundan çıktıığı haliyle yeterince ışıklı ve renkli, ancak işi biraz daha ilerletmek isteyenler, kasanın üst kısmına ve diğer bölgelere RGB öğeleri ekleyebilirler. Ön yüzde iki USB 3 yuvası, bir USB yuvası ve bir USB 3.1 Type C yuvası bulunuyor. Sabit disk etkinliğini gösteren ışık bunların hemen altında yer alıyor. Kasaya maksimum 390mm genişlikte dört adede kadar grafik kartı sigabiliyor.

İki 3,5 inch'lik sürücü yuvası ve dört 2,5 inch'lik yuvalara sahip olan kasa, geniş yapısı sayesinde sekiz genişleme yuvasını destekliyor. Kasanın 26,6 x 61 x 55,6 cm ölçüsündeki boyutları, istediğiniz işlemci soğutucusunu ve grafik kartını rahatça südürübileceğiniz anlamına geliyor. Kutusundan çıktıığı andan itibaren bizi etkileyen Panzer EVO RGB'nin dört yanı, temperli camla kaplanmış.

Kasanın sıvı soğutmayı sevenler için sunduğu özellikler de gayet yerinde. Üst ve ön bölümünde 360mm'lik radyatörleri barındıraman kasa, altta 120 veya 140mm'lik ısı dağıtıcısını barındırabilüyor. Arka yüz ise 120mm'lik bir radyatör sağlıyor.

Panzer EVO RGB'yi özellikle çalışır halde gördüğünüzde sizi etkileyeceğinden şüpheniz olmasın. Rengarenk ışıklandırmayı sevmiyorsanız bile, tek renkle ulaşabileceğiniz onlarda efekt var. Cougar Panzer EVO RGB'nin görünümünü siz de beğendiyseniz ve amacınız müthiş bir oyun PC'si kurmak ise, onu gönül rahatlığıyla tercih edebilir, güçlü donanımınızı sık bir kasayla pekiştirebilirsiniz. ♦ Zeynel Öztürk

KARAR

ARTI Karşı koymaz görünüm, Onlarca RGB efekti, Çok iyi sıvı ve hava soğutma desteği
EKSI Ağır

94



HyperX Alloy FPS Pro

Hardcore oyunculara özel

Technoloji firmaları adeta oyunculara özel ürünler üretmeye yürüyor. Son dönemde çok sayıda oyuncu klavyesi inceleme şansımız oldu. Bunlardan HyperX'e özel碌nlere de yakından baktık. HyperX Alloy FPS Pro modeli de mekanik klavye deryasında özellikle performans anlamında önemli modellerden biri. Zira üzerinde Cherry MX Red anahtarları bulunduran klavye, böylece oyuncuların istediği tepki süresini sağlıyor. Fakat tasarım açısından kullanıcıları seçimlere iten bir model. Zira Alloy FPS Pro'da herhangi bir numerik tuş takımı yer almıyor.

Bir diğer önemli detay, klavyede herhangi bir makro tuş bölümünün bulunmaması. Bu noktada da bu klavyenin adından da anlaşılabileceği gibi, daha çok FPS odaklı olduğunu anlıyoruz. HyperX Alloy FPS Pro, üzerindeki tuş anahtarlarıyla oldukça ideal. Cherry MX Red anahtarlarını 50 milyon vuruşa kadar test eden Kingston, ayrıca oyuncuların çok sevdiği ışıklandırmaya da elbette klavyede yer vermiş. Kırmızı renkli arka aydınlatmalar klavyeye eşlik ediyor. Aydınlatma seviyesini artırıp azaltabilir, farklı efektler atayabilirsiniz. HyperX Alloy FPS Pro, oyunculara özel bir klavye. Mekanik bir klavye ve performans açısından başarılı bir klavye. Bu anlamda mekanik klavye arayan oyun severler fazlasıyla memnun kalacaklardır. Numerik tuş takımının bulunmaması onu farklı bir kategoriye sokuyor, keza makro tuşlarının olmaması da öyle. Bu anlamda numerik ve makro tuşlarının olmamasını bir eksi olarak değerlendirmiyoruz belki fakat daha önce incelediğimiz Alloy FPS modelinde WASD tuşlarının dokulu yüzeyli alternatif olduğunu görmüşük. HyperX Alloy FPS Pro'nun fiyatı da 458 TL dolaylarında.

♦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Yüksek performans, Cherry MX Red anahtar, hoş gözüken arka aydınlatma, güzel dizayn
EKSI Renk seçenekleri yok, dokulu WASD başlık seçeneği yok

81



Acer Nitro 5 (AN515-51)

Tasarım deyince akla gelen ilk firmalardan olan Acer, bu defa oyuncuları gözüne kestirdi.

Oyunculara yönelik bilgisayarların, çevre birimlerinin ve yan ürünlerin pazardaki payını giderek artırdığı bir dönem yaşıyoruz. Oyuncu laptopları konusunda da artık standart kasaya ve daha güçlü donanıma sahip ürünler yerlerini tamamen oyuncular için tasarlanmış, buna göre optimize edilmiş ürünlere bırakmaya başladı. Acer'in Nitro 5 serisi de hem güce hem de şıklık ve kolay taşınabilirliğe önem veren oyuncular için tasarlanmış, "slim" diyeBILECEĞİMİZ sınıfta bir oyun bilgisayarı.

Nitro 5'in AN515-51 modeli 15.6 inçlik 1080p çözünürlüğü destekleyen bir IPS panel ile beraber geliyor. Maksimum 276 kandela olan parlaklık değeri bu sınıfta bir laptop için düşük olsa da IPS panel oldukça geniş bir görüş açısına sahip olması sayesinde puanları toplamayı başarıyor. Oldukça sık gözüken, agresif bir alüminyum kasaya sahip olan Nitro 5'in ağırlığı 2.7kg ve bu sınıfta bir oyuncu laptopu için makul sınırlar dahilinde. Nitro 5 pek çok farklı konfigürasyona sahip. Bizim test ettiğimiz konfigürasyon AN515-51 ise Core i7-7700HQ işlemci, GeForce GTX 1050 Ti ekran kartı ve 8GB

DDR4-2400 RAM ile beraber geliyor. Bu konfigürasyon şu an piyasada olan hemen tüm oyunları maksimum verimle oynamanıza yeterli, yakın zamanda çıkacak tüm oyunları da rahatça çalıştırma yetecek seviyede. Laptopun konfigürasyonunun VR için uygun olmadığını söylememiz gerek. Depolama tarafında ise üründe hem 120 GB SSD disk, hem de 1TB'lık HDD disk bulunuyor. Intel HM 175 anakart üzerinde yer alan Qualcomm Wi-Fi çipi (QCA6174) firmanın belirttiği gibi iki kata kadar daha verimli bir kablosuz bağlantı sunuyor. Bu seviyede değerler elde edemesek de ürünün bu kılarda ürünün oldukça yüksek bir performans gösterdiğini söyleyebiliriz.

Laptopların en önemli sıkıntılardan birisi de ses performansı konusunda genellikle zayıf kalıyor olmaları. Acer bu konuda bir şeyler yapma karar almış ve Acer True Harmony teknolojisini Dolby Audio Premium ile birleştirmiş. Hayli başarılı bir ses performansı sunan Nitro 5 çoğu kişiyi mutlu edecektr. Nitro 5 oyun deneyiminizi artırmak için önemli yazılım ile beraber sizlere ulaşıyor. Acer Nitro Sense yazılımı ise bilgisayarın

fan hızı, işlemci sıcaklığı, GPU sıcaklığı gibi detayları kontrol edebiliyor ve Acer Cool-Boost ile de sistemin soğutma performansını artırabiliyorsunuz. Peki bu yazılımlar ne kadar işe yarıyor? Acer Nitro 5 yaptığımız testlerde gürültüyü açısından ortalamayı tutturmayı başarırken şimdije kadar gördüğümüz en iyi soğutma sistemlerinden birisine sahip olduğunu gösterdi. Elde ettigimiz değerlere göre cihazın dış ısısı yük altında bile nadiren 40 derecenin üzerine çıkıyor.

Neticede –bizdeki modeli- Intel'in sekizinci nesil işlemcilerinden nasiplenmese de hayli yetkin bir oyun platformu duruyor karşımızda. Piyasada 4800 TL civarında bir fiyatla bulunabilen Nitro 5 (AN515-51) fiyat konusunda rakipleriyle aynı düzeyde. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Agresif ama abartısız tasarım, yeterli performans, Acer True Harmony, etkili soğutma

EKSİ Ekran parlaklık değeri düşük, VR için uygun değil



XPG Infarex M10 Mouse + R10 RGB Mouse Pad

ADATA'dan RGB destekli,
giriş seviyesi çözümler...

RGB destekli ürünler öyle bir günde hayatımıza girmeden, çok yeni de sayılmasızlar. Yine de geldiğimiz noktada oyuncuların büyük bir kısmı tarafından, hele de yeni ürün satın alınacaksa "olmazsa olmaz" mertebesine ulaştıklarını artık kabul etmek gerekiyor. ADATA'nın XPG markasına mensup olan bu ürünler de hem ekonomik hem de RGB destekli çevre birimleri talep eden oyuncuları hedeflemekte.

Infarex M10 ilk bakışta pek de agresif bir tasarıma sahip olmayan, RGB desteği de herhangi bir yazılım gerektirmeden bizlere sunan, giriş seviyesi bir oyuncu faresi. 1.5 metreden daha uzun bir kabloya sahip olan ürün maksimum 8G hızlanma değerine ve 3200 DPI desteğine sahip. Herhangi bir yazılım olmadığından farenin üst kısmındaki tuşu kullanarak 800/1600/2400/3200 DPI değerleri arasında geçiş yapılabiliyor. Oldukça başarılı bir ergonomiye ve kavrama hissine sahip olan farenin en ciddi sorunu ise sol tarafta yer alan tuşların müthiş bir deadzone'a sahipmiş gibi hissettirmesi ve herhangi bir hassaslıktan yoksun olması.

R10 RGB Mouse pad'e gelirsek 35x25cm ebadında ve 800gr ağırlığında, sert yüzeyle bir ürünle karşı karşıyayız. RGB desteği yine Mouse pad üzerinden kontrol edilebiliyor ve farklı modlar arasında geçiş yapılabiliyor ve aynı anda tek renk görüntüleyebiliyor (Monochrome). Sonuç olarak karşımızda günlük kullanımına uygun, performansı yeterli ve cebinizi de çok zorlamayacak bir ürün var. Burada şunu da belirtmek gerekiyor, ürünün 250 TL'lik Türkiye fiyatı onu yurt dışı fiyatıyla (40 dolar) dahil olduğu segmentin bir tık üstüne taşımış. Bu da ürünün en büyük avantajı olan fiyat performans potansiyelini tam anlamıyla kullanamamasına yol açıyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Rgb desteği, günlük kullanımda oldukça konforlu, 10 milyon tıklama ömrü
EKSİ Farenin sol tarafındaki tuşlar histen yoksun, performansı hardcore oyuncular için düşük kalabilir

82

LEVEL
**EDİTÖRUN
SEÇİMİ**



Logitech G533

Şıklık ve yüksek performans bir arada.

Logitech'in G serisi bildiğiniz gibi bir süredir hayli agresif tasarımlar ile bizlere ulaşıyor. Daha önce incelediğimiz G633 Artemis Spectrum'da adeta bir bilim kurgu filminden fırlamış gibi gözüken, hayli şatafatlı bir ürünü. Kablosuz bir oyuncu kulaklıği olan G533 ise piyano siyahı kaplaması ve sık tasarımla çok ayrı bir yolu takip ediyor. 350 gram ağırlığındaki kulaklık aslında hiç de kompakt olmamasına rağmen akıcı hatları sayesinde olduğundan daha küçüğüm gibi gözüüyor. G533'ün biraz sert diyeboleceğimiz kumaş kaplı kulak yastıkları tipki G633 gibi ilk taktığınızda biraz rahatsızlık veriyor, ardından adeta başınıza "uyum sağlıyor" ve saatler boyunca kullandığınızda oldukça konforlu bir kullanım vadediyor.

Tasarımdaki sadelik ve şıklık kulaklığa üstündeki düğmelerin de sadeleştirilmesine yol açmış. Power tuşu yanında bir adet programlanabilir G-tuşu (normalde mikrofonu mute ediyor) ve ses açma/kapatma düğmesi dışında herhangi bir kontrol bulunmuyor. Ürünün ses engelleme özellikleri mikrofon gövde içinde kaybolmuyor olsa da kullanılmadığı zaman yukarıya doğru katlanabiliyor, performansı da son derece başarılı.

Oyuncu kulaklılarından müzik performansı bekleyenler de bu üründen çok memnun kalacak, hatta ürün oyuncularda gösterdiği performanstan daha iyisini müzik performansı konusunda gösteriyor. DTS:X 7.1 Surround desteği sahip olan ürünün en güçlü yönlerinden birisi Logitech Gaming Software yazılımı. Buradan kulak zevkinize göre her türlü değişikliği yapmanız mümkün.

Ürünün tam şarjda 10 saatin üzerinde kullanılabildiğini de belirtelim. Neticede ürün 745 TL'lik fiyatını -döviz de şu haldeyken- fazlaıyla hak ediyor ve kendi sınıfında ciddi bir alternatif olmayı başarıyor. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

- ARTI** Şık tasarım, yüksek performans, DTS: X 7.1 Surround desteği, uzun batarya ömrü
EKSİ Tasarımı bazı oyunculara iddiyatlı gelebilir

91

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

99 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

Sayfa
108

COSPLAY REPUBLIC

Cosplay görsel bir şölen, özellikle de iyi fotoğrafçılar tarafından ölümüzsüzleştirildiğinde... İşin püf noktalarını bu işi en iyi bilenlere sorduk.

SEKİZ

Yaz geldi çattı, okullar tatil oldu, işinden izin alacak olanlar da büyük ihtimalle izin şanslarını bu mevsimden yana kullanacaklar. Evde miskin miskin oturmak yerine, zamanınızı kitaplarla geçirmeye ne dersiniz peki? Üstelik tek kitap değil, sizi üçlemelerle buluşturuyoruz bu ay!



Drizzt Efsanesi ↗

Antik dönem efsanesi gibi bir şey Drizzt Do'urden... Fantastik döneminin en ünlü Kara Elf'inin hikayesini okuduğunuzda o kadar çok etkileneceksiniz ki bir süre kendinizi Drizzt sanmanız bile olası. Anayurt, Sürge ve Göç romanlarını okumak Drizzt Efsanesi'ni anlamak ve fazlasıyla tatmin olmak için yeterli ama seriyi çok beğenirseniz takipçi olan daha çok kitap da bulunuyor...



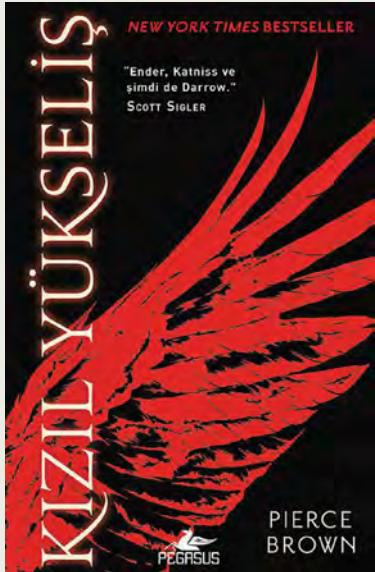
← Ejderha Mızrağı Destanı

Tracy Hickman ve Margaret Weis'in kaleme aldığı, gerçek bir efsane Ejderha Mızrağı Destanı. Güz Alacakaranlığı Ejderhaları, Kış Gecesi Ejderhaları ve İlkbahar Şafağı Ejderhaları üçlemesini okuduktan sonra fantastik kitaplara ilginiz %100 oranında artmış olacak. Kitabın kahramanlarından Raistlin Majere'yi bir daha hiç unutamayacaksınız...

Yüzüklerin Efendisi ➔

Herhalde aranızda Tolkien'in ünlü serisini okumayan kalmamıştır, değil mi? Yoksa sadece filmleri mi izlediniz? Her ne kadar filmler gayet iyi olsa da kitapların havası bambaşka... Şayet ki filmleri izlemediyorsunuz, Yüzüklerin Efendisi üçlemesini okuyarak kendinize en büyük hediyeyi vermiş olacaksınız.





Kızılı Ükseleş

Bu seri nedense pek ses getirmedi ama bilmeli siniz ki film çalışmaları sürüyor. Oysaki Game of Thrones kadar iddialı hikaye sallantılarına sahip, çok sağlam bir üclemeye. Pierce Brown'ın kaleme aldığı seride olaylar gelecekte geçiyor ve Darrow adındaki sıradan, işçi sınıfından birinin yükselişini konu ediyor. Bol entrika, bol heyecan bu seride; kesinlikle okumalısınız.

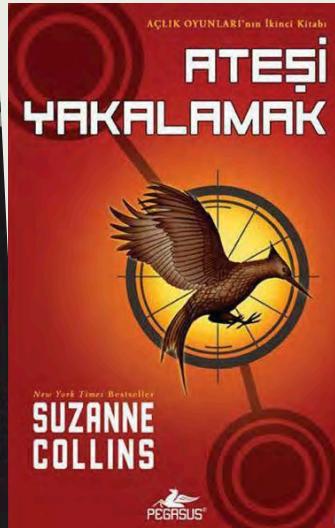
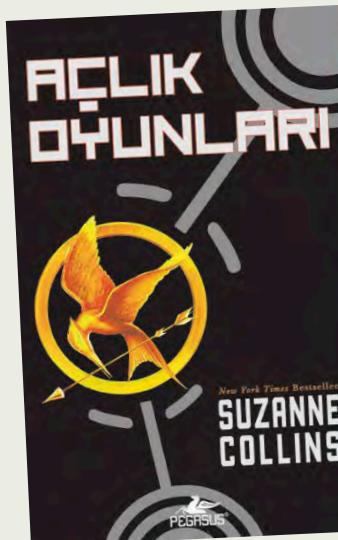


Dune

Bilimkurgu denilince derhal akıma gelen isimlerden biridir Dune. Vaktinde çoğu kişinin oyunlar sayesinde tanıdığı bu destansı hikayede Paul Atreides'in efsanevi macerası söz konusu oluyor. Kitapları okuduktan sonra o kadar çok etkileneceksiniz ki uzunca bir süre etkisinden çıkamayacaksınız. Dune serisi altı kitaptan oluşuyor lakin Dune, Dune Mesih ve Dune Çocukları kısmını okumak da yeterince tatmin edici.

Açlık Oyunları ➔

Cök büyük ihtimalle Katniss Everdeen'in muhteşem hikayesini beyaz perdede tecrübe ettiniz. Etmişseniz kitapları okumanıza pek gerek yok fakat filmleri izlemediyiseniz, kitapları okuyarak sürükleyici bir maceraya çıkabilirsiniz. "Happy Hunger Games! And may the odds be ever in your favor."

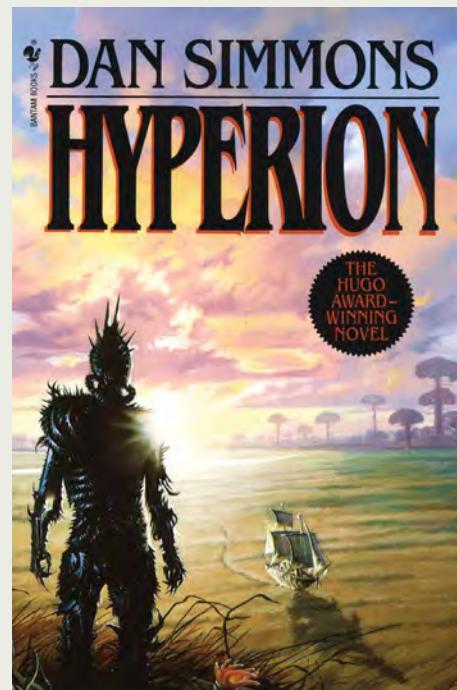


2001: Bir Uzay Efsanesi

İyiden iyiye klasikler geçidine döndü burası ama ne yapalım, kimlerin neleri okuduğunu bilemeyez... 2001: Bir Uzay Efsanesi, 2010: Uzay Efsanesi 2, 2011: Uzay Efsanesi 3 ve 3001: Son Efsane şeklinde bir dörtlemenen oluşan bu sakin ama etkili bilimkurgu serisi de aklınızdan çıkmayacak ve seneler boyunca hatırlızda kalacak.

Hyperion Cantos ➔

Dan Simmons'ın 1989 yılında yayımlanan bu seri nedense Türkçeye çevrilmedi ama çevrilmeliydi. Yakında bir dizi olarak karşımıza çıkmaya hazırlanan Hyperion serisi de üclemeye olarak okunabilecek olan ama beş kitaptan oluşan bir seri. Hyperion adındaki bir dünyada geçen ve yedi farklı kişinin Shrike adındaki efsanevi yaratıkla karşılaşmasını konu eden seri, ufkunuzu genişletecek derecede etkili bir bilimkurgu serisi.



KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Efendim bu ay burayı ben, Tuna Şentuna olarak ele geçirmiş bulunuyorum. İlker ile Ceyda gelecek ay kaldıkları yerden devam edecekler; we love them! Hazırsanız, sizi biraz kültürleyelim...

SİNEMA

ANNIHILATION

Bir Netflix filmine ne dersiniz? Hem de bacayıp bir bilimkurgu... Aklınıza hemen uzay gemileri, bilemediniz robotlar, gelecekteki distopik bir ortam, askerler, bir şeyler gelmiş olmalı çünkü günümüzde bilimkurgu anlayışı iyice bu yöne kaydi. En azından beyaz perdede veya dizilerde... Annihilation ise saf bilimkurgu olarak tabir edebileceğimiz, hafif Stephen King romanlarını andıran,

kendi adıma çok beğendiğim bir yapımdı. Beğenmemin en büyük nedeni de sizi aksiyonla boğmak yerine bilinmeye davet etmesiydi.

Filmde bir grup bilim-kadınının, dünyanın bir bölgesinde garip bir şekilde beliren, mistik bir oluşuma olan yolculuğu söz konusu. Gi- renlerin bir türlü geri çıkamadığı bu ente- san bölgenin gizemini çözmek Natalie Port-

man ve ekibine kılıyor. Film biraz durağan ilerliyor ama bunu kötü anlamda düşünmeyin çünkü anlatılmak istenen hikayenin acele etmeye zaten niyeti yok; olaylar ve gizemli bölgenin görselliği doz doz içinizde işliyor. Elbette spoiler vermeme adına hikayeden daha fazla bahsetmiyorum. Özellikle bilimkurgu kitaplarına meraklı olanlar, bu filmi bir kitap tadında değerlendirebilirler. ♦



EV YAPIMI DÖVME

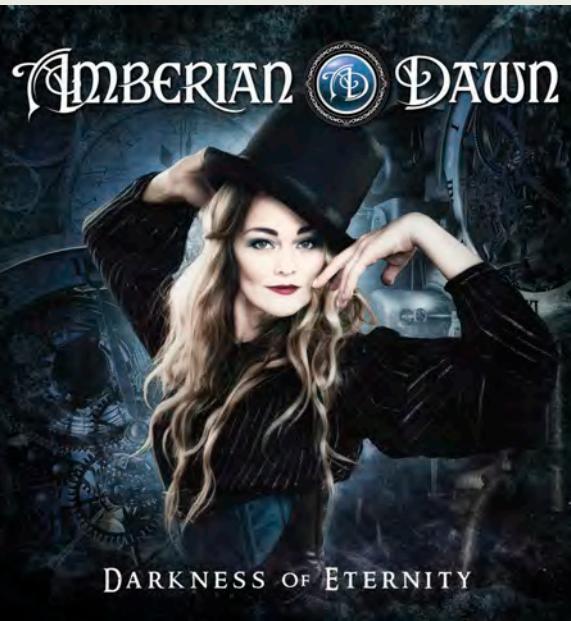
AZRA ECE ACARLAR

Malum; artık dövmesi olmayana kız vermiyorlar. Yani bir dövme yaptırısanız miy edersiniz. Ne var ki o iş o kadar kolay değil; öyle ya, ömrünüz boyunca her an sizinle olacak olan, derinize kazınacak bir şeyden bahsediyoruz. Güzel çizilmesi ve dahası, özgün olması lazım...

Size bu konuda yardımcı dokunabilecek bir dövme sanatçısı önermek istiyoruz: Azra Ece Acarlar. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar öğrencisi olan Azra, birçok farklı dövmecide çalıştıkları sonra kendi işini yapmaya karar vermiş. Kendisinin meslektaşlarından ayrıldığı en önemli nokta ise tamamen kişiye özel, özgün dövmeler yapması. Yani Azra, önce sizi dinleyip size uygun taslak bir çizim yapıyor, sonra uygulamaya geçiyor. (Bu gerçekten çok önemli çünkü çoğu dövmeci, ya sizden inatla hazır çizim talep eder, ya da kendisi tasarlayacağını söyleyip 12 yıl 8 ay sonrasına gün verir...) Bu sayede yüzlerce kişide olan sıradan bir dövmeye değil; sizi anlatan, tamamen orijinal bir dövmeye sahip oluyorsunuz.

Azra'nın işlerine Instagram hesabı üzerinden (@azra.ece.acarlar) göz atabilir ve ona e-posta ile ulaşmak için azraeceacarlar@gmail.com adresini kullanabilirsiniz.♦





DARKNESS OF ETERNITY

ALBÜM

AMBERIAN DAWN DARKNESS OF ETERNITY



Nedir bu oyun oynayan insanların metal sevdası, değil mi? Hele ki metal ile büyümüş olanların... Küçüklükte metal ile büyüğünde bir şekilde olay bütüne işliyor ve kopamıyorsunuz, enteresan bir durum.

90'ların sonlarında sebil gibi bulunabilecek melodik, kadın vokalli metal grupları halen varlıklarını sürdürüyor ve bunların arasında Amberian Dawn da gayet iyi bir yere sahip. Son albümleri Darkness of Eternity 2017 yılında çıkmış olsa da albümü bir yıldır ara ara dinlediğimden mütevelliit sizle de paylaşmak istedim.

Bir tanesi bonus parça olmak üzere 11 şarkidan oluşan albüm, önceki albümlere kıyasla çok az

bir süre daha alışma süresi istiyor. Dinlediğiniz an parçaları birbirinden ayırmak güç geliyor ama 2-3 dinleyişten sonra tüm parçalara hakim oluyor, albümün şahane olduğuna kanaat getriyorsunuz. (Bende de genel olarak albümleri ilk dinleyişte bir anlayamama var...) ♦

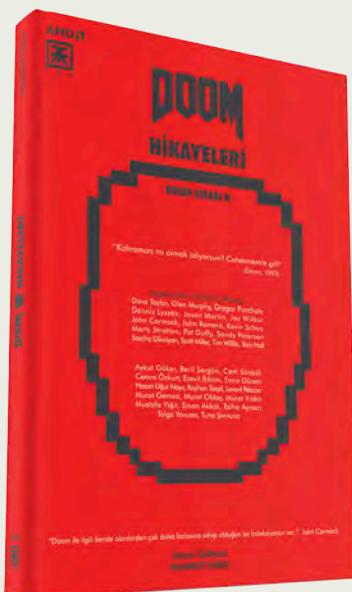
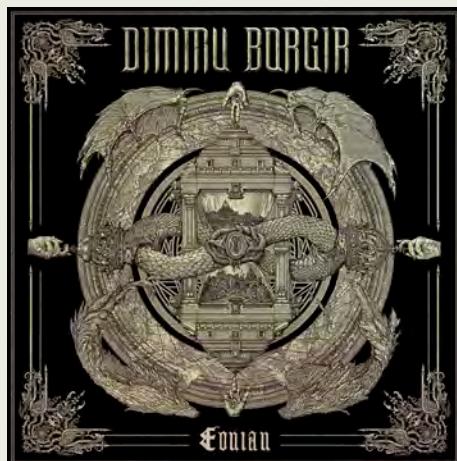
Beğenmeme ihtimalinizin çok güç olduğu ve kadın vokalli melodik-senfonik metale adım atmak için süper bir fırsat olan Darkness of Eternity'de favori parçam Luna My Darling'den başkası olmadı. "Under the sky we hide tonight, The stars are calling, Feeling the night is not enough, Our eyes asking for more, Closer and just hold me, hold me, The stars hide the lovers tonight..." ♦

ALBÜM

DIMMU BORGIR EONIAN

Black Metal ortamının en ünlü gruplarından biri kuşkusuz ki Dimmu Borgir. Vaktinde art arda albümleri dizen ünlü grup, en son 2010'da Abrahadabra ile karşımıza çıktı ama ne çıkış... Albüm benim için Dimmu Borgir'in müzikal olarak en kaliteli albümüydü. Zaten öyle ki adamlar koskocaman bir orkestrayı arkalarına alıp Norveç'te inanılmaz bir konser verdi, bunu da Blu-Ray olarak satıyorlar. Abrahadabra ile citayı açayıp bir noktaya yükseltken gruptan tam sekiz yıl boyunca ses çıkmadı, sonra bir anda Eonian'ı piyasaya sürmeye karar verdiler. Yeni albüm tam 10 parçadan oluşuyor ve klip

parçası Interdimensional Summit ile herkesin ilgisini çekmeyi başarıyor. Ne var ki albüm bir Abrahadabra kıvamında asla değil, eski Dimmu Borgir albümleri gibi sert de değil. Büyük ihtimalle ilk dinleyinizde tam bir tat da alamayacaksınız. İlgincit ki albümü söyle üçüncü, dördüncü kez dinleyince bir samimiyet de oluşmuyor değil. Parçaların aklınızda kalmaya başladığını ve favorileriniz olduğunu anlamaya başlıyor, "Hocam albüm iyiymiş..." derken buluyorsunuz kendinizi. Sizi güzel bir yolculuğa davet eden Eonian'da favori parçam ise I Am Sovereign oldu nedense. ♦



KİTAP

DOOM HİKAYELERİ

Ve evrenin en büyük Doom koleksiyonuna sahip olan ünlü şahsiyet Mahmut Saral, ikinci kitabı ile gönüllerini bir kez daha fethediyor! (Aşırı iddialı giriş buna denir.) Fakat gerçekten, Mahmut o kadar ama o kadar büyük bir Doom tutkunu ki herhalde Doom ile ilgili iki tane kitap kaleme alan başka birisi yoktur. İlk kitabıyla bizleri Doom'a iyice isındıran Mahmut Saral, ikinci kitabı Doom Hikayeleri'nde, kitabın adından da anlaşılacığı üzere çeşitli ünlü kişilerin Doom ile ilk tanıma hikayelerine ağırlık veriyor. (Aslına bakarsanız kitabın son kısmı bu konuya ayrılmış ama sayfa sayısı olarak bu bölüm daha fazla.) Mesela kimlerin hikayeleri? Elbette ki

Tuna Şentuna şeref konuğu. (Kitabı ben tanıtıyorsam egomu paflatabilirim.) Sinan Akkol, Murat Oktay, Emre Günen (Kendisinin de iki tane kitabı var, haberiniz olsun.) Ecevit Biktim ve oyun dünyasının birçok değerli isminin Doom hikayelerine yer veren kitapta, John Carmack, John Romero, id Software Stüdyo Yöneticisi Tom Willita gibi Doom'un yapım aşamasında rol almış birçok kişinin yorumları da bulunuyor.

Mahmut'un samimi anlatımı ve çabası-emeği kolay kolay bulunacak özellikler değil; o yüzden siz de bir oyunun hayranı olup o oyunla ilgili yaratıcı olabilmek ne demek merak ediyorsanız, kitabı satın almayı ihmal etmeyin. ♦



ÇİZGİ DÜN- YALAR

Marvel ve DC evrenlerinin büyük bir kısmını süper kahramanlar istila etmiş durumda, biliyorsunuz... Fazla süper kahramana maruz kalınca da insan biraz daha ağır, zaman zaman da biraz daha karanlık hikayelerin arayışına giriyor. İşte bu derde derman olacak **Kara Kule** serisi, tüm Stephen King hayranlarını ve geriye kalan çizgi-roman okurlarını aynı noktada buluşturabilecek bir eser...

Bu dergiyi okuyan yaşı 12-20 arası gençlerde durum nasıl bilemiyorum fakat 90'lı yıllarda gençliğini yaşayan kişiler, kitap okuma hevesine girdiğinde onları Stephen King karşıladı. Hem karanlık, hem de fantastik dünyayla iç içe olan öyküleriyle kitap okumayı sevmeyene bile kitap okutabilen Stephen King, dönemin fenomeniydi. Her ne kadar Stephen King aşırı popüler olduğu için ondan bir süre uzak durup kendimi Dean R. Koontz'a vermiş olsam da bir yandan da onun eserlerini takip ediyor, muhabbetlerden geri kalmıyordum. Stephen King'in bir ton ünlü eseri bulunuyor ama Dark Tower, yani Kara Kule serisinin hem kendisi için, hem de okurlar için apayrı bir yeri var. Destansı bir seri olarak nitelendirmekten asla geri kalmayacağım Kara Kule, yetenekli ellerde bir Yüzüklerin Efendisi'ne dönüştürüldü (Film olarak.) ama onun yerine şuradaki kutuda bahsettiğim üzere, beyaz perdeye tek filmlik bir eser olarak yansındı.

Filmin dışında ise 2010 yılında ülkemizde Kara

Kule'yi daha farklı bir formatta görmeyi de başardık. Evet, tahmin edeceğiniz üzere Kara Kule Altın Kitaplar etiketiley bir çizgi-roman olarak piyasaya çıktı. Bir çizgi-roman dediğime de bakmayın; tam altı ciltlik bir seri...

Ronald Deschain'in hikayesi

Stephen King dedik, Kara Kule dedik, çizgi-romana uyarlanmış diye ilerledik... Peki Kara Kule'yi okyanular veya filmi izleyenler bu çizgi-romanda yeni bir şey bulabiliyorlar mı? Kısa yanıt: Her anlamda evet. Bu kadar kolay olumlu yanıt verebilmemini en büyük nedeni de serinin kitapta olanların öncesini, yani genç Ronald'ın hikayesini anlatması. Hatta kitabı okumayanlar, filmi izlemeyenler de çizgi-romana öncelik ve-rirse şahane bir başlangıç hikayesi okumuş olacaklardır.

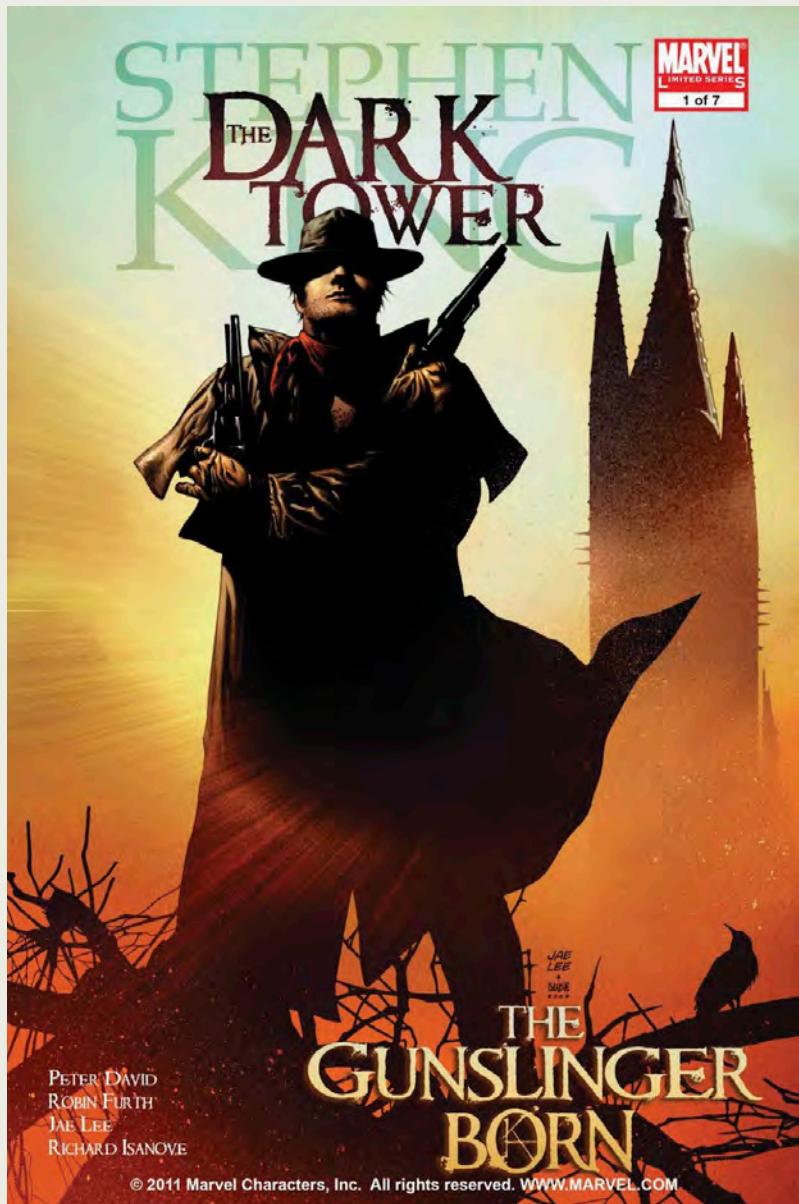
Altı kitaplık çizgi-roman serisinin her bir cilde hikaye devam ediyor, öncelikle bunun

bilgisini vereyim. Yani Ronald'ın başından geçen mini-hikayeler değil, altı cilde yayılmış epik bir hikaye söz konusu.

Hikayeye destansı dememin en büyük nedeni de Game of Thrones tarzı hikaye iniş çıkışlarına ve değişik bir anlatıma sahip olması. Çizgi-romandaki tüm diyaloglar ve dış sesin anlatımı şairane bir tarzda ve bu da karanlık tonda bir masal okuyormuşsunuz hissiyatı yaratıyor, şahsen çok beğendim. Hatta anlatım o kadar iyi ki keşke İngilizcesini bulup okusaymışım bile dedim zira Türkçe çevirilerde kim bilir neler oluyor... Türkçe çeviri demişken, Altın Kitaplar'a yakışmayacak tarzda imla hataları gözlemledim. Özellikle "de", "da" ayırmalarında şahane hatalar var, çevirmeni teessüf ediyorum.

Silahşorun yolculuğu

Bilmeyenler için de biraz özeti yapalım... Stephen King'in yaratığı Kara Kule evreni Orta Dünya adında bir dünya tasvirinde yer





aliyor. Burasını biraz Mad Max ortamına benzetmek mümkün; kurallar ancak farklı şehirlerin kendi belirlediği bir şekilde geçerli oluyor ve suç, ölüm, Orta Dünya'da cirit atıyor... Orta Dünya'da eski insanlardan kalan teknoloji az da olsa kullanılıyor ve genel anlamda savaşlar ateşli silahlarla yapılmıyor. Bu ateşli silahları, özellikle de tabancaları inanılmaz iyi kullanan kişilere de Silahşor adı veriliyor. Silahşorları Star Wars evreninin Jedi'ları gibi düşünülebilirsiniz. Silahşorlar da Jedi'lar gibi

sevilmiyor, yok olmaları isteniyor. (Bunun nedeninin de seriyi okuyunca anlayacaksınız.) Gilead adındaki şehir, Silahşorların kaleesi ve Ronald da burada eğitim gören, Gilead'ın efendisi Steven'ın oğlu. Ronald'a diğer Silahşor arkadaşları da eşlik ediyor ve eğitimlerini tamamlayıp gerçek birer Silahşor olma yolunda hevesle ilerliyorlar. Ta ki işler tersine gidene dek...
Spoiler vermeme adına ciltlerde neler olduğunu elbette anlatmayacağım ama cilt isimleri de maşallah, kocaman birer spoiler bana sorarsanız. Yine de ciltlerde şarşırıtlık başka olaylar da oluyor ve zaten genel olarak anlatım ve hikaye o kadar sürükleyici ki, şarşırıtlık için çaba sarf etmenize gerek kalımıyor.

Kayıp eserler

Türkçe hatalarıyla ilgili kısmın dışında, ciltlerin Türkiye'de çizgi-roman olaylarının gelişme döneminin başında çıkması nedeniyle başka problemleri de var ve bunların en büyüğü de yazı karakteri... Bir çizgi-roman'a asla yaklaşmayacak bir yazı karakteri kullanımı var ve sağlam çizgi-roman fanatikleri bu durumu hiç de beğenmeyecektir. Keşke orijinale yakın, çizgi-roman formatına yakışır bir seçim yapılsaydı. Yine de fazlasıyla beğendiğim bir seri oldu Kara Kule. Okumayan herkese de şiddetle tavsiye ediyorum lakin sahaflar dışında çizgi-romanları bulmanız pek de kolay değil zira her yerde tükenmiş durumda.

◆ Tuna Şentuna



The Dark Tower

"Müthiş bir eser nasıl rezil edilir?" sorusunun 1.5 saatlik yanıtını merak ediyorsanız, derhal bu filmi izlemeliyiniz. Düşünün ki Kara Kule efsanesi kaç kitabı yayılmış... Roland'ın gençlik hikayesi bile altı ciltlik çizgi-roman olmuş, sen gidip her şeyi bir tane filme sığdırımissın. Sığdırımissın tabii ve ortaya da böyle cerezlik, sıradan, Kara Kule'nin geçmişini bilmeyenler için de muhteşem sig bir film çıkarıyor. Siz siz olun, bu filmden uzak durun. Oysaki sadece çizgi-roman'da bile üç filme yarılacak muhteşem bir hikaye var. Onun üstüne de ana seriden üç film çıkart, al sana altı filmlük, unutulmayacak bir başyapıtı! Bazen işlerin nasıl islediğini gerçekten anlamıyorum..."

OTAKU CHAN

Son yılların en büyük çılgınlığı
K-drama olayına balıklama
atlayayım dedim. Sürüklenip
gidiyorum...

Japon anime ve mangalarının Türkiye'de çok da büyük olmayan, sağlam bir kitlesi var. Ama iş K-drama'ya gelince Kore Dalgası'na (Hallyu) Türkiye'nin de fena kapıldığı belli. K-drama'nın Türkiye'deki geçmişi eskilere dayanıyor. Sadece son dönemde artan Netflix, Viki gibi platformlar ya da fan çevirileri yapan web sitelerinden çok önce analarımız Kişi Sonatı'ni izlerken gözyaşlarını siliyordu televizyon karşısında. Sonra Türk dizileri yabancı dizilerin yerini alıp beri Kore'yle ilgili pek bir şey duymaz olduk. Ama gençler arasında giderek artan bir ilgi ve hayranlık var. Mart ayından beri ülkemizde sadece K-drama ve K-pop için bir dergi bile çıkıyor. BTS, BigBang, Winner, Seventeen gibi erkek grupları, Blackpink, Red Velvet, Twice gibi kız gruplarıyla K-pop tüm dünyada liste başı şarkilar çıkarır oldu. Justice League'de bile Blackpink çalışıyordu, o kadar diyeyim size...

Kore Dalgası 90'larda tüm dünyayı sardığında bunda Kore hükümetinin de büyük etkisi vardı tabii. Sadece Hyundai, LG, Samsung gibi şirketleri desteklemek dışında Kore popüler kültürünü de destekledi hükümet ve hem kendi ülkesinin daha iyi gözükmesi hem de Japonların animelerde isimlerini dünyaya altın harflerle yazdırımları gibi etkili bir güç haline gelebilmek için epey uğraştılar. Bunun için de ilk yapıtları tabii ki film ve televizyon dizilerine yönelik sansür kaldırımları oldu. Gelin hem en iyi Kore dizilerine hem de K-drama tarihine biraz bakalım.

Geçmişten günümüze K-drama!

İlk Kore dizilerinin çekiliş düzeni olarak yayınlanmasından 60'lara denk geliyor. Ama ülkede askeri yönetim mevcut ve her şeye karışıp sansür uyguluyor ayrıca eğitici olacak diye tutturuyor. 1962'de yayınlanan ilk dizi Backstreet of Seoul şehir hayatındaki aile temasına eğilirken Real-Theatre 1964'ten 1985'e kadar hükümetin anti-komünizm aracı oluyor.



70'lerde politik ajandalar yerine gündelik yaşam üzerinde diziler giderek artıyor. Eh televizyonlar artık reklam da alabilir hale geldiği için (önceden o bile yasakmış) giderek daha çok dizi çekiliyor. Assi ve Yeoro Kore savaşı ve Japonya Kore'yi kolonize ettiği dönemde insanların çektileri zorlukları anlatan diziler. Tabii Susa Banjang'ı (baş detektif) da unutmamalı, 1971'den 1989'a kadar süren bu dizi Kore halkın geçirdiği değişimleri okuyabileceğiniz bir dizi. İlk başta fakirlikle alaklı suçlardan bahsederken 80'lere girildiğinde şiddet suçları, uyuşturucu kaçakçıları gibi daha ciddi konulara eğilmeye başlıyor.

Ama askeri hükümet durur mu, ne biçim diziler bunlar diyerek öünü almaya çalışıyorlar K-dramanın giderek büyümüşünün. Televizyonlarda daha fazla haber ve eğitici programlar bulunsun diye baskı yapıyorlar.





80'lerde çeşitlilik artıyor. Japon kanallarındaki dizilerin de etkisiyle son moda hayatlar ve genç âşıklar kaplamaya başlıyor ekranı. Bu dönemin en bilinen dizisi Love and Ambition 1987'de yayınlanıyor. Ve gençleri televizyon başına bağlıyor. Bir diğer önemli tür de bu dönemde karımıza çıkıyor: sageuk'lar yani tarihi dramalar. Krallar, kraliçeler, generaller gırla. Joseon Hükümdarlığının 500 Yılı isimli dizi de 1983'te başlayıp yedi sene boyunca devam ediyor.

Biraz da nostalji yapalım derseniz o dönemin Pastoral Diary ya da Hill of Rising Sun gibi giderek şehirleşen kırsal bölgelerdeki insanların hayatlarını anlatan dizilerin de birkaç bölümünde göz atabilirsiniz.

90'lara geldiğimizde sansürün ve baskının azalması, hükümet destekleri derken Hallyu yani Kore Dalgası tüm dünyayı etkisi altına almaya başlıyor. Eyes of Dawn ilk büyük çapta etki uyandıran dizilerden biri. Bu dizi için ilk defa farklı ülkelerde çekimler de正在被制作. 1991-1992 arası yayınlanan dizi Kore'nin kolonize edildiği dönemi (1910-1945) anlatıyor.

Televizyonları satışlar konusunda uyandıran dizi ise Jealousy oluyor. Bu romantik drama genç oyuncuları, şarkı listelerini ezen soundtrack albümüyle bayağı bir ses getiriyor. Sandglass isimli 1995'te başlayan dizi ise çok ünlü oyuncuları kadrosunda barındırması, politik anlamda zor zamanlarda insanların hayatı nasıl yaşadığını anlatmasıyla Kore tarihinin en fazla rating alan dizilerinden biri oluyor. Özellikle çok işlenmeyen politik konularda elini



taşın altına koyması da bunun sebeplerinden biri elbette.

Milenyuma merhaba

Gelelim 2000'lere. En sevdigim dönem. İnternet siteleri ve platformlarıyla tüm dünyada adından söz eder hale geliyor K-drama. Hollywood vari patlamalar, araba kovalamacalar, sahneleri, uçuşan kurşunlar falan derken bayağı bir aksiyon dizisi izliyoruz. Ayrıca çok farklı ülkelerde çekim yapılması, bunlara para aktarılması da devam ediyor. Iris ve Athena: Goddess of War bunlardan ikisi.

Ama asıl patlama Kış Sonata (Winter Sonata), Secret Garden, My Love from the Star, Descendants of the Sun gibi dizilerle oluyor. Kış Sonata Japonya'da o kadar başarılı oluyor ki animeye uyarılıyorlar. İkisini de izlemiş biri olarak elbette animeyi daha çok beğendim. Ama Secret Garden dizisini kesinlikle izlemenizi öneririm. Hem güçlü kadın karakteriyle öne çıkıyor hem de K-dramalara has komedyenlerini romantizmle çok iyi harmanlamışlar.

Tarihi yani sageuk dizilerinde de bir füzyondur gidiyor. "Füzyon sageuk" u ya gerçek, tarihi bir karakteri kurgu bir hikâye ya da kurgu bir karakteri gerçek bir tarih sahnesine taşıyor. Damo bunlardan biri. Joseon döneminde geçiyor. Polis kızımızın trajik aşık öyküsünü hem aksiyon hem de genç yakışıklı karakterlerle birlikte izliyoruz. Bu o kadar tutuyor ki sonrası gırla geliyor. Dae Jang Geum diğer adıyla Jewel in the Palace, Hur Jun, Jumong, Moon Embracing the Sun ve Chuno ya da diğer adıyla The Slave Hunters gibi... Telefonların da yaygınlaşmasıyla web dramalar başlıyor 5-20 dakika arası uzunluklara sahip bu diziler ve internette yayınlanıyorlar. Tabii webtoon uyarlamaları da unutmamak lazım. Cheese in the Trap, Misaeng, The Girl Who Sees Smells ve Orange Marmalade gibi.

2000'lerin sonrasında o kadar çok iyi dizi çıkıyor ki... Japon mangası Boys Over Flowers'in bence en iyi uyarlaması Korelilerde (Tayvan ve Japon uyarlamasından bile iyi). Özellikle Japon mangalarından yapılan uyarlamalar ilginizi çekiyorsa Playful Kiss, Itazura na Kiss mangasının uyarlaması.

You're Beautiful K-pop dünyasına da girdiği ve müzikle romantizmi müthiş birlesitirdiği için de kesin izlenmesi gereken dizilerden biri bence. Netflix üyesiyseniz orada da çok iyi diziler var. Özellikle Black müthiş kurgusuyla beni yerime mihamıştı. Bu sene soundtrack albümüyle büyük succès yapan Guardian ya da Goblin de çok iyi bir dizi.

W gördüğüm en ilginç dizilerden biriydi. Webtoon karakterinin kendi dünyası ile bizim dünyamız arasında gidip geliyor ve webtoon çizimleri de kullanılıyor dizide. Weightlifting Fairy Kim Bok Joo da spor dünyasını ele alan ve gençlerin yaşadığı streslere eğilen, baş kadın karakteriyle de adından çok söz ettirmiş dizilerden biri. Buradaki baş karakter Cheese in the Trap'te de oynuyordu. Ve o dizi de üniversite öğrencilerinin hayatı odaklı olan güzel bir aşk dizisiydi. Son olarak da kısa bir liste paylaşayım: Master's Sun, My Love From The Star, The Moon That Embraces The Sun, It's Okay That's Love, Pinocchio, Healer, Dream High, City Hunter (yne bir manga uyarlaması), The Heirs (Boys Over Flower çok tutuna aynı başrol oyuncusuyla çok benzer bir dizi çekmişlerdi, bu da izlenesi), I hear Your Voice, Descendants of the Sun gibi gibi...

Ben bu aralar ne izliyorum derseniz: D-Day, Hwarang, The Undateables, Bride of the Water God, Lawless Lawyer ve tabii ki What's Wrong with Secretary Kim. ♦ **Merve Çay**

COS- PLAY REPUBLIC

Kostümü ölümsüzleştirmek için
doğru zamanda, doğru tuşa
basmak gereklidir.

Cosplay konusunda sosyal medyada fotoğraf, video ve daha fazlasını görürüz. Poz verme konusunda şükreden giren biz cosplayerler, aslında karakterimizi birebir göstermeye çalışırız. Bizim için en önemli detay, kostümünü giydigimiz karakterin mükemmel anında pozlanmasıdır. Yani o anı ölümsüzleştirmeye çalışırız. Elimizde yayımız, yüzümüzün sert haftalarının öne çıkması veya güneş ışığını arkamıza alma durumu. Doğru zamanda, doğru insanla çalışırsak zaten kostümümüz ölümsüzleşir. İşte bu noktada cosplayerları fotoğraflayan birkaç isimden deneyimlerini paylaşmasını istedik. Her fotoğrafçının çalışma tarzı farklıdır. Doğal olarak kimisi daha karanlık çalışmaları severken, kimisi renklerle oynamayı tercih eder. Ülkemizde cosplay fotoğrafçılığı isminden henüz bir meslek dalı yok. İşi ne kadar profesyonelleştirirsek, o emeğin karşılığı da bir tık artar.

Bu bağlamda cosplayerları fotoğraflamayı seven birkaç fotoğrafçıyı dörttü. Sorularımızı da şu şekilde yöneltik:

Bir cosplayer fotoğrafta en çok neye dikkat etmeli? Pozlama nasıl yapılmalı? Fotoğraf karşılığında ücret isteme doğru mu? Sizin tercih ettiğiniz fotoğrafma tarzı nedir?

Altuğ İşler

Cosplayer kostümünü yaptığı karakterin pozlarına çalışmalı ve pozlarını belirlerken karakterin genel haline uygun pozlara bürenmelidir. Cosplayerların en çok yüz ifadesi vermekte zorlandığını gözlemledim. Çekim öncesi ayna önünde prova yapmak, doğru bir yüz ifadesi için oldukça faydalı olacaktır. Benim kendi adıma kesinlikle para almam çünkü fotoğrafları cosplayer için değil,

kendim için çekerim. Bu şekilde olunca daha fazla özgürlüğe sahip oluyorsunuz. Cosplayerların istediği kostümü keyfine göre seçmesi gibi fotoğrafçı da hobisini gerçekleştirmek için çekeceği objeyi seçebilir ama iş olarak yapınca profesyonellik gereği bu seçme şansını kaybedersiniz. Bu da bana göre değil. Bununla birlikte cosplay hobisinden para kazanıp, iş haline getirenler olduğu gibi fotoğrafçılık hobisini de iş haline getirenler olması oldukça doğal. Özellikle yurtdışında "iyi cosplayerlar", "iyi fotoğrafçılarla" çalışma ücreti karşılığı hizmet alıyor. Türkiye'de bu noktaya gelmesi yakın gelecekte çok olası gözükmemiş için şimdilik hobinin hobi olarak kalması taraftarıymış. Portre fotoğrafı çekmeyi geniş fotoğraflara göre daha çok seviyorum. Dramatik ışıklardan ziyade, parlak ve keskin fotoğraflar cosplay fotoğrafına daha fazla uyuğu için tercihimdir.



Altuğ İşler: "Çekim öncesi ayna önünde prova yapmak doğru ifadeler için oldukça faydalı olacaktır."



Ege Tezcan

Bana kalırsın fotoğrafta en çok fotoğrafçuya dikkat etmeli. Coğunlukla etkinliklerde çekim yapğımız için cosplayer ile etkinlikten önce planlama yapmak bizim de işimize geliyor. Tarzınızın uyuştuğu kişiyle çalışın. Cosplayde asıl olay karakter olabilmektedir. Yeni çalışığım insanlara verdığım taktiği burada açıklıyorum. Cosplayera dönüp; "Pozlar çok poz poz olmasın." Komutunu verince cosplayer, omurilik soğanında bir sistem hatası verdiği belirtlen surat ifadesi takılır. Ardından; "Karakter ol" komutunu alan cosplayer, temiz bir sistem ile hayatı yeniden başlayıp, poz vermek yerine gerçekten savaşır hale gelir, ya da karakteri o an ne gerektiriyorsa. Kişisel olarak portfolyomda kullanabileceklerimle ücretsiz çalışıyorum. Onun dışında tabii ki lise ve üniversite öğrencilerini (cosplayerların çoğunluğu) yormayacak fiyatlar talep ediyorum. Tercih ettiğim fotoğraflama tarzına bakacak olursak, karaktere bizim dünyamızda bir yer edindirme tarافتarıyım. Olabildiğince az düzenlemeyle o karakterin ortamına yakın alanda çekimlerimi gerçekleştiriyorum.

Çağlayan Devrim Genç

Bir cosplayer öncelikle cosplayin ne olduğunu farkında olmalı. Cosplay, kostümlü canlandırma/oyunculuktur. Haliyle cosplayer



karakteri canlandırdığı ölçüde başarılıdır. Kamera karşısında rahat olabilme, karakteri tanıma, karaktere uygun pozlar verebilme vb. oyunculuk vasıfları cosplayerin önceliği olmalıdır. Başka bir husus, nicelik değil nitelik önemlidir. Kostümleri kendileri hazırlayacaklarsa, 1 yılda vasat 20 kostüm yerine özenli 5 kostüm hazırlamaları daha etkili olur. Ve etkinlik sabahına kadar kostüm yapımıyla uğraşır etkinlik günü yorgun baklışlarla cosplay yapmamakta fayda var. Pozlama karaktere göre değişir, sabit bir reçetes yok. Bu, cosplayerin değil fotoğrafçının görevi. Fotoğrafçının, karakterin temel düzeyde dünyasını ve kişiliğini de bilmesi gereklidir. Ücretli çekimler gayet olağan, şahsen tercih etmiyorum. Bugüne kadarki tüm ücretli cosplay çekim taleplerini reddettim. Cosplayerlar çekim istedikleri karakteri belirtip testshot gönderiyorlar, beğendiğim karakter/çekimleri ücretsiz fotoğraflıyorum.

Serdar Barışkan

Bir cosplayerin bana göre fotoğrafta dikkat etmesi gereken en önemli şey kostümünü giydiği, rolüne büründüğü karakterin verebileceği şekilde poz vermesi, duruşıyla, mimikleriyle, baklışlarıyla onu yansıtabilmesidir. Fotoğraf çekimi esnasında fotoğrafçı modelin poz verirken tıkandığı noktalarda



yönlendirme yapabilir fakat bence cosplayer, karakterine ne kadar hakimse sonuc o derece etkili olur. Cosplay fotoğrafçılığı benim için tutku boyuttunda olduğundan hiç bir zaman ticari olay olmamıştır. Bu yüzden kimseden ücret talep etmişliğim yoktur. İnsanların kostüm hazırlarken verdikleri emeklerin karşılığını almasında azıcık da olsa katkımlı olmasından dolayı aldığı keyif ve mutluluk bana yetiyor. Cosplay çekimlerinde kostümün tamamını gösteren çekimler gereklidir ama ben, özellikle yüzlere ve gözlere odaklanmayı seviyorum. Editleme kısmında da karaktere bağlı olarak, özellikle gözleri ön plana çıkarması açısından soluk tonlar yerine kontrastı yüksek, canlı renkler kullanmayı seviyorum.

Okuduğumuz üzere her fotoğrafçının tarzı farklı. Önemli olan kostümünüzle fotoğraf çekirmek isterken, fotoğrafçı ile net konuşmak, kartlarınızı açık oynamak ve kafanızda soru işaret etmeması. Bazı fotoğrafçilar ücretsiz çalışmazken, bazıları sadece fotoğraflarının ham halini vermekten fazlasını yapmaz, kimisi Photoshop kısmını abartır ancak önemli olan sizin, eğlence kısmına odaklanmanızdır. Sorularınız için beni sosyal medyadan dilediğiniz zaman dürtebilirsiniz. ♦ **Ceyda Doğan Karaş**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Starfield büyük bir sürpriz mi oldu?

E 3 sırasında tanıtılan çok sayıdaki he-yecan verici oyunun arasında, aslında önemini fazla anlayamadığımız bir oyun daha gördük.

Bethesda'nın 2008'den beri "gizlice" devam ettirdiği, daha önce hiçbir şekilde resmi açıklaması/kabulü yapılmayan ama şirket içinden sizan bilgiler sayesinde üzerinde çalışıldığını bildiğimiz uzay temali bilku RPG oyunu nihayet karşımıza çıktı.

Bethesda'nın sadece bir dakikalık bir uzay-uzay istasyonu ve gezegen videosu ile teaser geçtiği Starfield hakkında şimdilik ne yazık ki fazla detay bulunmuyor.

Ancak bence oyun E3 sırasında en büyük sürprizlerin başında geliyordu çünkü Bethesda'nın yöneticilerinin çok uzun yıllardır hayalini kurduğu bir oyun olduğunu biliyoruz. Bethesda'yı ise çok ses getiren The Elder Scrolls veya Fallout serisi ile tanıyoruz. Video oyun dünyasının tamamen çırın bir şekilde ticarileştiği, her oyunun küçük çocukları hedef alarak hazırlandığı bir video oyun pazarında, tıpkı Chris Roberts

gibi, elinden geldiğince orijinal değerlerine, yani derin içerikli oyunlar yapma hedefine bağlı kalmaça çalışan bir yapımcı.

Dolayısıyla bu yapımcı yeni bir oyun ismini telaffuz ettiğinde çok dikkat etmemiz gerekiyor. Bahsini ettiğimiz yapımcı, "şurada da küçük çocuklara oyun satmış olalım" diyen bir karaktere sahip değil. Aslında Bethesda'yi anlamak için 90'lı yılların başında ilk kez karşımıza çıkan The Elder Scrolls: Daggerfall'u anlamak gerekiyor. Bugün bile yapılması neredeyse imkansız bir oyun olan Daggerfall, 90'lı yılların donanım gücü düşük PC'lerinde çalışan, İngiltere büyülüüğünde bir oyun alanında, tamamen yaşayan, milyonlarca NPC barındıran bir oyundu ve oyunda maceranın, keşfin uçuğu bucağı yoktu. Bethesda'nın kendine büyük dersler çıkardığı bu oyundan sonra firma bir daha o derece büyük bir oyun yapmaya cesaret edemedi. Bugün karşımıza çıkan The Elder Scrolls oyunları, Fallout'lar, Daggerfall'dan yüzlerce kat küçük oyun alanlarında geçiyor. Yani, kendilerini eşsiz oyular yaratmaya adamış ve bunu 30 sene önce

kimsenin cesaret edemeyeceği işler yaparak kanıtlamış bir firmadan bahsediyoruz.

Dolayısıyla, tek oyunculu bir RPG olacağı açıklanan Starfield'in nasıl etkileyici bir derinliğe sahip olabileceğini düşününce, heyecanlanıyorum. The Elder Scrolls'taki sayısız silah ve envanter nesnesinin, Fallout'taki bilimkurgu alt yapısının gelişmişine Starfield ile ulaşacağımıza düşünüyorum. Üstelik No Man's Sky gibi bir oyunda, daha önce oyun yapımı deneyimi bile olmayan genç bir ekibin, yağmur yağdığını su basan bir bodrum katındaki küçük odada sonsuz bir evren yaratlığını düşünürsek, milyarlarca dolarlık oyun satışları olan, her oyuna yüz milyon dolarlar boyutlarında bütçeler ayırabilen Bethesda'nın neler yapabileceğini tahayyül edemiyorum.

Öyle sanıyorum ki, sene sonuna doğru sürpriz bir şekilde karşımıza çıkabilecek olan Starfield, uzun zamandır özlediğimiz, bizi öyküsüyle ekran karşısına kilitleyecek derin içerikli büyük yapımlar olarak, video oyun dünyasındaki yeni fenomen olabilir. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Kiyametten sonra...

I've seen things you people wouldn't believe.
Attack ships on fire off the shoulder of Orion.
I watched c-beams glitter in the dark near the
Tannhäuser Gate.
All those moments will be lost in time, like tears in
rain.
Time to die.

Bladerunner'ın meşhur monoloğundaki gibi hissederim kendimi bazen, özellikle bugün olduğu gibi sabah sabah War Games'i izledikten sonra. Başkalarına üstünlüğüm monitörün içinde yaşadıklarımdır. Çeşitliliği, çokluğu, eşsizliği gibi görürem. Bazen de lanet veya toplumdan yarışılmış gibi. Monologun gücü de burada yatar zaten. İçlerinden bazıları benim için ayrı yere sahiptir. O da Fallout 3'te Vault'un dışına ilk çıktığım andır. Diğeride Dragon Age'in ilk oyunundaki bazı bölümler. Aslında bu ay sizlere oyun müziklerinden ve neden çoğuna hayran olduğumdan bahsedecektim. Ne gizli yeteneklerden, hatta Stavros Fasoulas gibi hiç anlaşılamamış bazı isimlerden de. Ama görüyorum ki bu ayın en hızlı haberi Fallout 76. Ne kadar beğenmesek de, eleştirsek de

Fallout'un bizlere neler yaşattığını ne unutmak ne de küfürsemek mümkün değil. Bir ve ikinciye bulunan o derin, muhteşem diáloglar, senaryo ve alternatiflerin zenginliği elbette yenilerde yok. Kafayı retro halde geçmişte unutmama engel olansa open world wasteland. İlk ayak bastığında hissettiğimizi nasıl anlatabilirim bilmiyorum. O kadar çok gezmiştim ki her yeri izometrik olarak, birden kendimi gerçekten yoğun ve nereden geleceğini bilmediğim; ama geleceğinden emin olduğum devamlı bir tehdit altında hissetmiştim. Savunmasızlığının boyutunu ve daha intodan başlayan o rahatsız müziği unutamıyorum. Besteci İsrailli sanatçı Inon Zur'du. Zaten hayalimde o muhteşem metal grubumun konserini Fallout 3'un yükleme ekranı müziği ile acııyorum ben halen. Öylesine beğeniyorum yaptığı işleri. Aldığı ödüller de hem klavye başında hem orkestra başındabecerebildikleri ile defalarca hak etti zaten. Dragon Age'deki balladı Leilana's Song hala favori balladlarım dan biridir. Mutlak ama mutlak dinlemelisiniz. Atmosferi böylesine tamamlayan veya şkil-

lendirebilen biri ile tanışmayı gerçekten isterdim. Oyuncu olup olmadığı, kriterlerinin neler olduğunu bana şahsen anlatmasını da. Ona "bakalım yeni Fallout bu kez kaç ayı hayatmdan süküp götürecek?" derdim. Artık bu gözle bakıyorum onlara zaten. F4'te en son Liberty Prime olarak sağa sola nuke atıyordu.

Fallout bir başkadır, geçtiği tarih olarak uzak olsa da çok yakındır kabuslarınıza; çünkü başınıza geleceğin ve çoğu zaman kulak arkası ettiğimiz 10.000'den fazla termonükleer başlığın hala ortalıkta olduğunu, size neler yapabileceğini, Trump gibi bir aptalın elinin altında duran düğmenin bakkal Itzhak amcadan çok daha reel olduğunu anlatır.

Ethos'unda gördüğüm yanlışlık her zaman hakim gücün Ghoul'lar olması gereklidir. Immortal ve radyasyondan etkilenmeyen, azımsanamayacak kadar bir nüfusa sahip bu varlıklar, Wasteland'in mutlak galipleri ve teknolojiye en fazla sahip olmaları gerekenlerdir. Kelime sınırımız bitiyor, Inon Zur'da sizleri bekliyor güzel insanlar, değerli okuyucular. Bladerunner 1982'yi de kaçırmayınız. Sessiz sakin ve uzun uzun izleyiniz. ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Anlatmak

Narrative yani anlatı konusunda uzun süredir bir şeyler yazıp çiziyorum. Bildiğiniz gibi geçen yıl da üniversitede oyun ve anlatı dersi vermeye başladım. Yeni eğitim öğretim yılında aynı hızla devam edeceğiz. Fakat işi akademik boyutu taşıdığım günden beri, oylarylara biraz daha farklı bakmaya başladım diyebilirim. Malum, konu ile ilgili okumalar yaptıkça kafamda da ilginç sorular belirmeye başladı.

İşin film ve dizi boyutu zaten bambaşka ama bunlar benim alanım olmadığı için işi bilenlere bırakıyorum. Benim derdim pek tabii oyunlarla. Anlatı bilimi o kadar farklı başlıklarla ve yapıları beraberinde getiriyor ki anlatmakla bitmez. Tek bir sahne içinde bile bakılması, değerlendirmesi gereken o kadar çok nokta var ki insan bir noktadan sonra yoruluyor. Özellikle giderek artan film tarzı oyunlarda bu durum ile çok karşılaşıyoruz. Simge biliminden, dil bilimine kadar uzanan bir yoldan bahsediyorum; pek tabii bizim genelde tek algıladığımız olay oyuncunun grafikleri ve hikayenin sürdürülabilirliği oluyor. Yine de bizi oyuna neyin bağladığını aslında tam anlamıyla anladığımızı düşünmüyorum. Yani sorsak, bir kısım grafikler diyecek, bir kısım atmosfer ve eminin bir kısım da hikayenin işlenişi diyecek. Fakat oyundaki spesifik bir sahneyi ele alıp tartışalım dersek, eminin birçok insan ilgili sahneyi ya hatırlamayacak ya da böyle bir tartışmaya girmek bile istemeyecek. Sebebi? Aslında çok basit; ne gerek var! Evet, oyunları bir eğlence aracı olarak konumlandırdığımız sürece “ne gerek var” sorusunu sormakta özgüruz ama oyunların sanat olduğu bir düzlemdede, bu soru çok havada kalacaktır. Esas sanatçının ne yaptığı, bizlere ne gibi bir aktarımında bulunduğu görmemiz gerekmektedir. Diğer bir taraftan, eğer oyunu yapanlar sanatçı değilse, o zaman kim bu insanlar? Bence esas sormamız gereken soru budur. “Sanat sanat içindir” diye bir söylem var. Bilmem ne kadar duydunuz ama konu oyun olduğu

zaman bu söylemeden çok daha öncesini tartışmamız gerekmektedir. Deneyim ettiğimiz yapımları sadece janrlarına göre açıkladığımız bir dünyada, o oyuna gerçekten ne kadar değer veriyor olabilir ya da onu ne kadar sanat kisvesi altında değerlendirebiliriz ki? Düşünsenize, bir Europe Universalis ya da benim için Paradox'un yaptığı herhangi bir oyunu düşünün, içerisindeki bilgi birikimini... 90'lı yıllarda evlerimizde duran Britannica ansiklopedilerden kat be kat daha çok veri olan, bu veriyi sizin hareketlerinize göre, olabildiğince tarihsel doğrusallık ile işleyen ve yine sizin hareketlerinize göre farklı çıkarım-

larda bulunan bir algoritma... Bu sanat değildir de nedir? İlla God of War gibi muazzam görsellikler olması gerekmıyor ama sanıyorum sorun da burada başlıyor. Oyun tüketen kişilere “sanat” dediğimiz zaman akıllarına ilk gelen görsel iletişim oluyor. Oysa konu oyun olduğu vakit sanat o kadar farklı şekillerde tezahür ediyor ki anladığım kadarı ile bunu görmek biraz vakit alıyor. Aslında çok da çığır açıcı bir şey söylemiyorum çünkü benzeri bir durum sanat kelimesinin genel vurusu için de geçerli. Günümüzde çok fazla yorumu ve anlamı var. E zaten güzel olan da bu değil mi en sevdigim okur? ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejderi

Bu sıcakta ne oynanır?

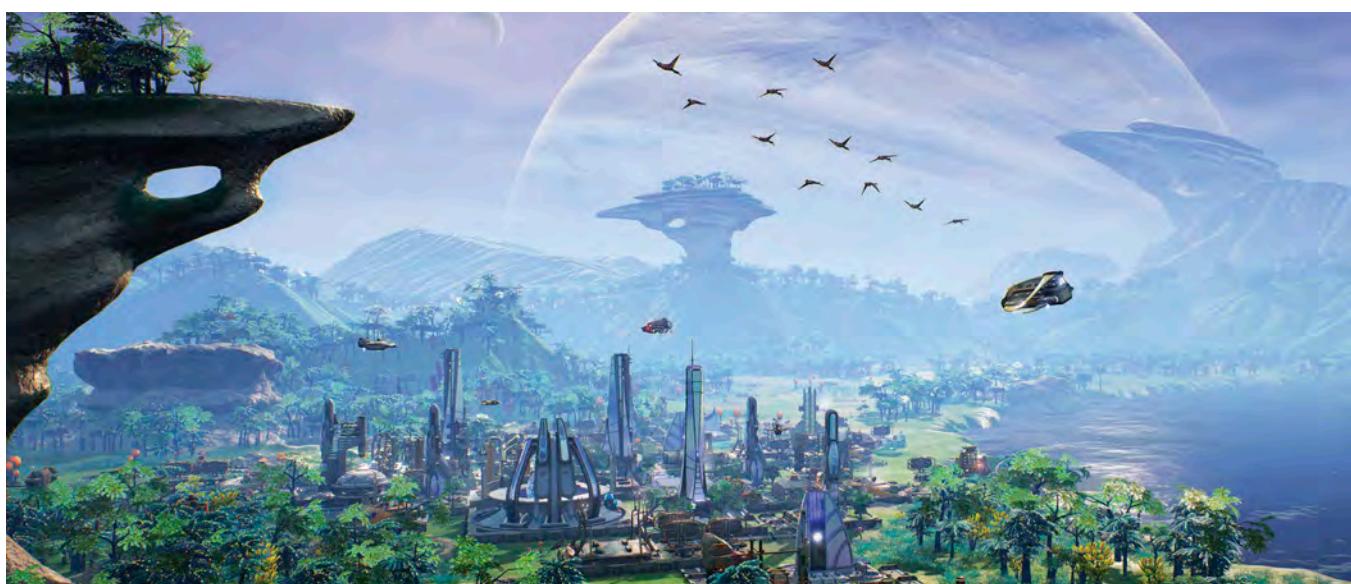
Havalaları sindirdi, yanıyoruz. Bildiğiniz "esmiyor!". Küvette buz doldursak anca keser herhalde. (Madem havaları sindirdi, o zaman minik dostlarımızı unutmuyoruz ve kapımızın önüne bir kap su bırakıyoruz.)

Havalarda sıcakken de online oyun oynanmıyor arkadaş. "Durdurayım da bi su alıp geleyim" diyemiyoruz. Hadi sürahiyi doldurduk, içine de dayadık buzu oh derken, birkaç dakikaya o buzdan eser kalmıyor. Böyle durumlarda oynanabilecek belli oyunlara odaklanmak önemli. Özellikle sağlığımıza ekstra dikkat etmemiz gereken bir döneme girdik ve doğal olarak PC veya konsol başında fazla oturmak, vücut yorgunluğumuzu artıracaktır. Tabii ki güneş tepedeyken gidin spor yapın diyecek değilim, yapmayı yahu, delirdiniz mi?

Bu aralar illa arkadaşlarınızla oyun oynayacağınız Heroes of the Storm veya Rainbow Six Siege gibi tavsiyeler verebilirim size. Hem maçlar kısa sürüyor hem de "genelde" eğlenceli oluyorlar. Fortnite de fena değil aslında

ama malum, onda bazen işler uzayabiliyor ve "sıcak" konusunu dikkate alırsak, belki de ikinci plana atabiliyoruz. Uzun süreli oynanış için Path of Exile da bayağı iyidir. Ancak zordur ve sabır ister, şimdiden uyarayım. Paladins de eğlenceli oyunlardan biridir. Overwatch'a oldukça benzer, farkı ise ücretsiz olmasıdır. Ücretsiz MMO isteyenlere Neverwinter önerebilirim. Grafikleri mükemmel değildir ancak evreni harikadır. Dövüş sistemi de özel yeteneklere bağlı olarak güzelleşir. Tavsiye edebileceğim diğer oyunlar arasında futbolu araçlarla güzelleştiren Rocket League, eski ama unutulmaz zombi savaşları için Left 4 Dead 2, zor oyunları severim diyenler için Dark Souls 3'ü üst sıralara koyabilirim. Farkındaysanız, online/hikaye, eski/yeni, konsol/PC fark etmez konuya bodoslama dalmış durumdayım. Son zamanlarda kişisel olarak sardığım belli oyunları sizlere de sunmak istedim. Malum, oyunculuk paylaştıkça güzelleşiyor *yazar burada çok mutlu*. Henüz oynamadısanız RPG konusunda bayağı iyi olduğunu düşündüğüm Dragon

Age Inquisition'a da bakın derim. Zamanınızı vampir gibi emer ama sonuna kadar hak eder. Grafikler çok zorlamasın ama akıcı oynanışı olsun, içerisinde platform ve gizlilik de koyalım dersek şuraya Mark of the Ninja alabiliriz. Geçmişten biraz yenilere dönecek olursak PS4 kullanıcısı olarak; macera derseniz Detroit: Become Human, aksiyon ve macera beraber olsun isterseniz God of War ve Shadow of the Colossus şiddetle tavsiye edeceğim oyunlardandır. PC oyuncuları için rol yapma, fantazi ve zengin hikayesiyle öne çıkan Pillars of Eternity II: Deadfire'a mutlaka sahip olun derim. Piksel grafikler ve soluksuz oynanışı ile Moonlighter, indie yapımları seviyorsanız da uygun fiyatlarından sahip olabileceğiniz Super Meat Boy Forever, Night in the Woods, Aegis Defenders, Attack of the Earthlings, Don't Starve Together, Ori and the Blind Forest gibi oyunlara göz atabilirsiniz. Benim tavsiye edeceğim oyun sayısı bitmez ancak bunlar şimdilik sizi idare eder. Sorularınız için beni sosyal medyadan dürtebilirsiniz. Bol bol oyun tavsiyesi verilir. ♦





NEXT LEVEL

THE BANNER SAGA 3

Kuzey topraklarında geçen müthiş seri geri dönüyor ve bu defa herkesin gözü onun üzerinde olacak.

NE KADAR DA OLASILIKDİŞİ! GENE DE BURADAYIZ.



“Arthur C. Clarke’ın 2001’i ile bir Milan Kundera romanının birleşimi gibi olan, Philip K. Dick’inkilere benzer bir evrende geçen ve Kafka’nın Dönüşüm’üne de selam vermekten geri durmayan, tuhaf biçimde ikna edici ve inanılmaz çekici bir roman.”

—LIBRARY JOURNAL (starred review)

“Bradbury, Lem ve Saint-Exupery’yi karıştırın, üzerine de bir tutam Kafka ekleyin... İşte karşınızda Çek göçmen Kalfar’dan söyleyecek çok sözü olan, keyifli bir ilk roman.”

—KIRKUS

“Kalfar’ın bu eğlenceli ilk romani metafor dan ziyade gerçekliği ve gerçekçiyle kendini öne çıkarmayı başarıyor.”

—HARI KUNZRU

TÜM
KİTAPÇILARDA

“Arthur C. Clarke’ın 2001’i ile bir Milan Kundera romanının birleşimi gibi olan, Philip K. Dick’inkilere benzer bir evrende geçen ve Kafka’nın Dönüşüm’üne de selam vermekten geri durmayan, tuhaf biçimde ikna edici ve inanılmaz çekici bir roman.” —LIBRARY JOURNAL (starred review)



ithakiyinlari
ithakiyinlari
ithakiyinlari

Internet Satış: www.ilknokta.com
www.ithaki.com.tr

Genel Dağıtım PUNTO

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.

