

#250 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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



250.
SAYI ÖZEL
YENİLENEN
TASARIMI İLE BU AY
TAM 132 SAYFA!

ASSASSIN'S CREED •ORIGINS•

**AYRICA**

ME: Shadow of War • GT Sport
Forza Motorsport 7 • South Park: FBW
A Way Out • ELEX • The Evil Within 2

1.1
9 771301213116
KKTC Fiyat: 11 TL

ÇOCUKLARIN BİRİKİMLERİNİ TEKNOLOJİYLE BÜYÜTEN KUMBARA **DİJİTAL KUMBARA**

Bildiğiniz İş Bankası Kumbarası, şimdi çok teknolojik.
İşCep'le birikim yapma kolaylığı **Dijital Kumbara**'da.



isbank.com.tr | **Şubelerimiz**



Dijital Kumbara vergiler dahil 150 TL karşılığında ya da İş Bankası Şubelerinden geriye dönük 7 takvim günü içerisinde Güvenli Gelecek Maxi ve üzeri sigorta paketlerinden birinin yapılması halinde veli tarafından şubelerimizden alınabilecektir. Dijital Kumbara kullanımı için velinin ve çocuğun bir adet

Vadesiz TL Mevduat Hesabı ile çocuk adına bir adet Vadeli Kumbara Hesabı bulunması gerekmektedir. Dijital Kumbara'ya para aktarma işlemi Bluetooth vasıtasiyla İşCep içerisindeki Dijital Kumbara menüsü ile gerçekleştirilebilecektir. Dijital Kumbara Android ve iOS işletim sistemleri ile uyumlu olmakla birlikte cep telefonunun Android sürümünün 4.3'ün altında olması halinde desteklenmemektedir. Ayrıntılı bilgi: isbank.com.tr ve **Şubelerimiz**



ÇEYREK BİN YIL

Derginin kapağında da gördüğünüz üzere bu ay 250. sayımızı kutluyoruz. Bir derginin 250. sayıya ulaşmasını küçümsemeyin; özellikle yazılı basının zorluk yaşadığı bu yeni dönemlerde bu, tek kelimeyle inanılmaz bir başarı.

Hazır böylesine güzel bir durumu kutluyorken, size dergi okumanın, LEVEL gibi bir dergiyi takip etmenin öneminden biraz bahsedeyim.

İnternet üzerinden yayılanan içeriği yakalama imkanımız aylık periyotta olduğumuz için imkansız olsa da, LEVEL okuyarak işinin ehli arkadaşların yorumlarını tecrübe edersiniz. Puan internetekilerden düşük mü? Ya da daha mı yüksek? Biz oyundan anlamadığımız için değil; aksine, artık çoğu insanın göremediklerini gördüğümüz için...

Derginin tüm içeriği özenerek hazırlanır ki size oynayacaklarınız, oynadıklarınız hakkında toplu bir bilgi yüklemesi yapılsın. Bir oyunu ilk bakış'a taşıdysak, bilin ki o oyun için heyecanlıyız ve siz de heyecanlanmalısınız.

Küheylan, Big Boss, Kültür Sanat'ta yer alan Otaku-Chan, Cosplay Republic, Çizgi Dünyalar gibi bölümler ile hem eğlenir, hem de oyun dışındaki konularda bilgi sahibi olursunuz.

LEVEL gerçekten oyunla ilgilenenler için hazırlanan, oyun dünyasının nabzını her ay size bir paket olarak sunan bir arkadaştır. Onunla arkadaşlığını sürdürdüğünüz sürece bilgiyi ve kaliteyi ön planda tutan bir grubun parçası olursunuz.

Zaten daha sonra ondan kolayına da kopamazsınız...

250 sayıdır bizimle birlikte olanlar var midir bilmiyoruz ama aramızda sonradan katılınlarla birlikte, bu işi keyifle yapmayı sürdüreceğiz. Herkese teşekkürler!

Notlar

- Bu ay üç kod birden hediye ediyoruz. Oyun turnuvalarıyla ünlü Gamubi, dijital oyun dağıtıcısı Playstore ve World of Warplanes kodları derginizle birlikte hediye.

- 250. sayıya özel, dergi 16 sayfa daha fazla.

- Ve elbette dört poster hediye! Evet, arkali önlüler ve öyle mutlu!

- Son olarak derginin tasarımında biraz değişikliğe gittik.

Emre yine harikalar yarattı diyebiliriz.

Tuna Sentuna

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

PROMO KODU



Gamubi promo kodu için detaylar 16. sayfada...

Playstore indirim kodu için 12. sayfaya,

World of Warplanes promo kodu için 95. sayfaya bakabilirsiniz.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Assassin's Creed 2'den beri gördüğümüz
en güzel şey olabilir.

Sayfa
44



#250 içindekiler

- 03 Editörden
- 06 Takvim
- 08 Küheylen
- 12 Kod Rehberi
- 14 Haberler

İLK BAKIŞ

- 20 Kingdom Come: Deliverance
- 22 Fortnite: Battle Royale
- 24 Dragon Ball: FighterZ
- 25 Sociable Soccer
- 26 Monster Hunter: World
- 28 A Way Out

DOSYA KONUSU

- 30 2018'in Zombi Temalı Oyunları
- 100 Yıl Sonu VR Oyunu Dolu

İNCELEME

- 38 Assassin's Creed: Origins
- 44 Middle-Earth: Shadow of War
- 48 Gran Turismo Sport

- 52 ELEX
- 54 Forza Motorsport 7
- 57 Life is Strange: Before The Storm – Ep02
- 58 Battle Chasers: Nightwar
- 60 The Evil Within 2
- 62 South Park: Fractured But Whole
- 64 Destiny 2 (PC)
- 66 WWE 2K18
- 67 Dungeons 3
- 68 A Hat in Time
- 69 Stick Fight: The Game
- 70 Cuphead
- 71 RUINER
- 72 Danganronpa V3: Killing Harmony
- 73 Fall of Light
- 74 Overgrowth
- 75 2Dark
- 76 Gundam Versus
- 77 Figment
- 78 Inmates
- 79 Hob
- 80 Niche: a genetics survival game
- 81 Divided We Fall
- 82 Road Redemption

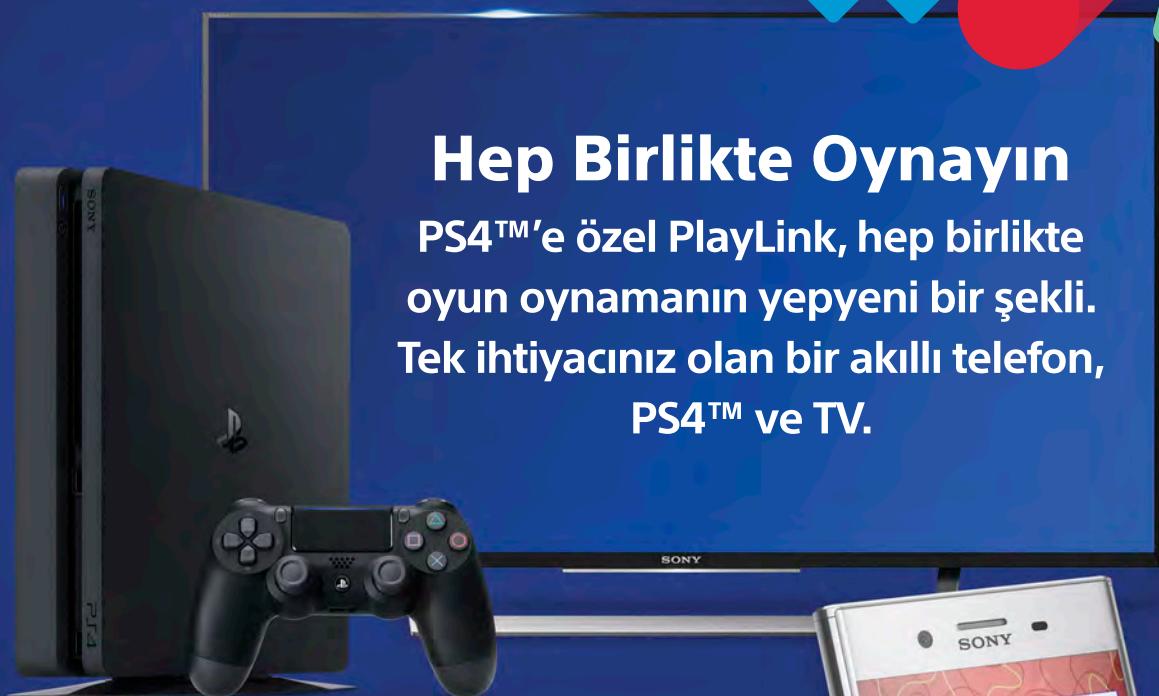
- 84 Mobil incelemeler
- 88 RPG Günlükleri**
- 91 Online
- 94 Guild Wars 2: Path of Fire
- 95 World of Warplanes 2.0
- 96 Sihirdar Postası
- 98 Big Boss**
- 105 Donanım
- 108 Teknik Servis
- 112 Sekiz
- 114 Kültür & Sanat
- 116 Çizgi Dünyalar
- 118 Otaku-chan!
- 120 Cosplay Republic
- 122 Köşe Yazları
- 130 LEVEL 251



16
www.pegi.info

Hep Birlikte Oynayın

PS4™'e özel PlayLink, hep birlikte oyun oynamanın yepyeni bir şekli.
Tek ihtiyacınız olan bir akıllı telefon,
PS4™ ve TV.



TELEFONUNU KONTROL CİHAZI OLARAK KULLAN



Tür:
Parti Testi
SATIŞTA



Tür:
Polisiye Gerilim
KASIM 2017



Tür:
Bilgi Yarışması
KASIM 2017



Tür:
Parti Oyunları Koleksiyonu
MART 2018

DOKUN

Kasım

2 Kasım

Epic Battle Simulator 2 (PC)
Steamburg (PC)

3 Kasım

Call of Duty: WWII (PS4, Xbox One, PC)

7 Kasım

Nioh (PC)

Killing Floor: Incursion (PC)

Sonic Forces (PS4, Xbox One, Switch, PC)

Super Lucky's Tale (Xbox One, PC)

Xbox One X

Adına ister süper konsol deyin,
isterseniz konsol plus. Şimdiye kadar
üretilmiş en güçlü konsol bu ay piyasada!

10 Kasım

Football Manager 2018 (PC, Mac)

Mario Party: The Top 100 (3DS)

Need for Speed Payback (PS4, Xbox One, PC)

L.A. Noire Remastered (PS4, Xbox One, Switch)

The Sims: Cats & Dogs (PC)

14 Kasım

Lego Marvel Super Heroes 2

(PS4, Xbox One, PC)

Rime (Switch)

Farming Simulator 2017 – Platinum Edition (PC)

15 Kasım

GUTS (PC)

17 Kasım

Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon (3DS)

Star Wars Battlefront II (PS4, Xbox One, PC)

Megaton Rainfall (PC)

22 Kasım

The Inpatient (PSVR)

Tartarus (PC)

28 Kasım

Black Mirror (PS4, Xbox One, PC)

Resident Evil Revelations Collection (Switch)

W.I.V.E.R.





Worlds 2017'de ülkemizi temsil eden
TBF Şampiyonu **1907 Fenerbahçe Espor** takımının
Ana Sponsoru olmaktan gurur duyuyoruz.

maXimum

KÜHEYLAN

Yarabbi bu ay nasıl geçti! Geçti ya, ona mı şükretsek, keyif aldığımız için bir yandan mutlu mu olsak, bilemedik! Oradan oyun geldi, buradan oyun geldi, onu oyna, bunu oyna, uyumadan oyun oyna oyna, derken şu an, "Oha be adamların işine bak, bir de dert yanıyorlar..." dediğinizi duydum, saklamayın. Olabilir, sonuçta "Oyun oynayarak para kazanıyoruz" ama bunun da zor tarafları yok değil. Mesela bir oyuna kendinizi istediğiniz kadar veremiyorsunuz. Nasıl bir dert, nasıl bir elem iş bu! Onu da geçtim, attığınız kadar veremiyorsunuz. Nasıl bir dert, nasıl bir elem iş bu! Onu da geçtim, attığınız kadar veremiyorsunuz. Nasıl bir dert, nasıl bir elem iş bu! Onu da geçtim, attı lan o taşı? Atmayın! Atmaaa!

YouTuber olma kılavuzu - Bölüm I

1. Öncelikle kendinize otomatik odaklıma yapamayan bir kamera alın. Bunu yapın ki kameradan uzaklaşığınızda bulanık gözükün, izleyenlere ezzyet olsun.
2. Kamerayı kurduktan sonra özgüveninizi kontrol edin. Yeterince olduğundan eminseniz başlayın konuşmaya.
3. Nasıl gözüküğünüz, telaffuzunuz iyi mi, bunlar önemli değil, konuşukça konuşun.
4. Eğer oyun YouTuber'ı olacaksanız oyunlarla ilgili hiçbir geçmişiniz olmadığından emin olun. Açıñ oyunu, ne görüyorsanız anlatın, yeter.
5. Yanlış bilgi vermeye özen gösterin.
6. Sizi izleyenlerin İşine yarayacak bilgiler vermekten mutlaka sakının.
7. Yaptığınız işin kaliteli olmasını sakın ama sakın umursamayın.
8. Videonun başına, sonuna, ortasına, aklınıza neresi gelirse "Kanalma abone olmayı unutmayın!" sözlerini ekleyin.
9. Videoyu yayılmalarken de mutlaka çok basit cümlelerle açıklamasını yazın. Örnek: "Merhaba. Bugün şu oyunu oynuyorum. Bence çok keyifli oldu. Siz de umarım keyif alırsınız. Teşekkürler."
10. Ve son olarak yaratıcı olmaya çalışmayın, nasıl olsa izleyen izliyor...



Koridor boyu LEVEL

"Merhaba ben Özgür. LEVEL'i 2016 Şubat ayından beri devamlı almaya başladım. Böylece tamı tamına 29 LEVEL dergim oldu. 29 LEVEL sayısı, 29 ay LEVEL eder ve bu da 2 yıl, 5 aya denk geliyor. 2017 Ekim sayısında gördüğüm, size gönderilen dergi ve poster koleksiyonuna bakıp, "Neden ben de yapmıyorum ki?" diyerek bu maili yazmaya karar verdim. SENİ SEVİYORUM LEVEL!"



Kürşat yeni Porsche aldı!

YouTube videolarına böyle başlık atma modası var ya, geri kalmayalım dedik. İşin aslı Kürşat Xbox One X lansmanı için Antalya'ya uçtu, etkinlik alanındaki Porsche'nin içine girmekten de çekinmedi. Yolladığı fotoğrafı anlayamayan ve arabayı Fiat sanan Tuna ise dışlandı, üstüne odun atılıp yakıldı.



Aşırı hızlı anket

Sual 1: LEVEL'in 250. sayıya ulaşmasını nasıl değerlendiryorsunuz?

- A. Richter ölçüğiyle
- B. Cetvelle
- C. Bu yandakilerin esprileri çok saçma
- D. Hepsı Emre sayesinde!

Sual 2: LEVEL'in 250. sayısındaki tasarım değişikliği hakkında ne düşünüyorsunuz?

- A. Cümleyi "nasıl değerlendirdiğiniz?" diley bitirebilirsiniz
- B. A çok uzun yazdı
- C. Yerimiz bitiyor!
- D. Emre'nin eline koluna sağlık, öperim.

Son soru: LEVEL'in 250. sayısında emeği geçenleri nasıl buluyorsunuz?

- A. Parmağımla koymuş gibi
- B. Doğrusu "elimle koymuş gibi"dir
- C. Kimse adam gibi cevap vermiyor
- D. Emre'nin eline sağlık. O olmasa olmazdı!



Plot twist!

Bakalım bu fotoğraf kimden gelmiş... Berenalp Bey - gıcı düştükçe bu fotoğraflyla duvarındaki LEVEL posteri koleksiyonunu bizimle paylaşmış, güzel de yapmış. Gayet sıcak bir ortam sağladığı açıkça görülüyor. Bir dakikalık Onlar poster değil, hunharca katledilmiş dergi kapaklarıymiş! Polisi arıyoruz, hatta ayrılmayıın Berenalp Bey.



Çok yararlı bir iş:

Oyunların diğer dillerdeki isimleri

God of War

Almanca: Gott des Krieges (Bağırarak söylenecek.)

Fransızca: Dieu de la guerre (Söylerken elinizde bir kadeh olmalı.)

Zulu dili: Unkulunkulu wempi (Gırtlaktan söyleyin.)

Assassin's Creed

Estonya dili: Assassinen usk (Dikkat, Küfür olabilir!)

Sanskritçe: असैसनिस क्रीड (Okuyabilen beri gelsin.) (Okumayı geçtim, ben 20 dakika font bulamadım bu karakterleri destekleyeceğ...

Ey Tuna Setsuna! Kohinoor Devanagari diye bir yazı karakteri kullanmak durumunda kaldım bunu da belirtmek isterim! -Emre)

Slovakça: Vraha vraha (He yay, he...)

Star Wars

Latince: Stella Bella (Bunda bir yanlışlık olabilir...)

Bulgarca: Mezhuduzvezdni vojni (Mevzü Star Wars'sa diyor...)

Endonezya dili: Perang bintang (Perang bitang, her şey patladı gitti işte!)



EFSANENİ YAZ!

KAPALI BETA
8-12 KASIM

En büyük macerana hazır mısın?

Hayalini kurduğun dünyanın kapıları açılıyor.
İnsan eliyle yaratılmış en gelişmiş ve görkemli
macerada yerini herkesten önce almak için özel
üyelik paketlerimizden birini seç,

Kapalı Beta Testi'ne katıl, sadece Kapalı Beta'ya
özel unvanlar, aksesuarlar, evcil hayvanlar ve
sürpriz hediyeler kazan, Black Desert Online
Türkiye efsanesini ilk yazanlardan biri ol.

TAMAMI TÜRKÇE



tr.playblackdesert.com
Resmi Pearl Abyss Türkiye sunucularında.

THE MMORPG
BLACK DESERT

Playstore
Promo Kodu:
nusogtg2

playstore

PLAYSTORE

Playstore'dan 100 TL ve Üzerine 20 TL İndirim!

Si Bilgisayar oyunlarınızı kütüphanede, kitaplarınızın yanında sakladığımız günler artık geride kaldı sayılr. Teknolojinin gelişmesi ve dijital yavncuların varlığı hem oyuncuların bizlere daha uygun fiyatlara erişmesini sağladı hem de tüm bu kutulu oyun kalabalığını geride bırakmak adına ciddi bir adım attıkt. Dijital oyun sektörü deyince ülkemizde akla ilk gelen isim olan Playstore, LEVEL'in 250. sayısını kutlamak için, LEVEL okurlarına özel olarak 100 TL üzerindeki harcamalarında

kullanabilecekleri 20 TL değerinde bir indirim kodu hediye ediyor. Türk Telekom'un güçlü altyapısı ile size sunduğu yüzlerce oyundan istediğiniz, uygun fiyata, telefon faturanızca ekleyerek, üstelik taksitli olarak satın alabiliyor olmanız gibi benzersiz avantajlar sunan Playstore, 100 TL üzerindeki herhangi bir oyunu 20 TL indirimli olarak alabilme şansını da sizlere sunuyor. Tek yapmanız gereken aşağıdaki yönergeleri takip etmek. ♦

Kod rehberi

- ♦ www.playstore.com'a ücretsiz olarak üye olun.
- ♦ Satın almak istediğiniz oyunu sepetinize ekleyin.
- ♦ Alışveriş sepetinde "alışverişi tamamla" seçeneğini tıklayın.
- ♦ "İndirim kodunuz var mı?" sekmesine yukarıdaki kodu girip tamam seçeneğine tıklayın.
- ♦ Ödeme yöntemini seçerek ödemenizi tamamlayın.

Kurallar

- ♦ İndirim kodları belirtilen oyunlarda geçerlidir ve herhangi bir hesapta bir kere kullanılabilir.
- ♦ Kodun son kullanma tarihi 01.01.2018'dır.
- ♦ Sayfadaki kodun yırtık çıkması veya okunamaması durumunda; sayfanın fotoğrafı ile beraber destek@level.com.tr adresine mail atabilir, kodun çalışmaması durumunda ise 444 03 75 çağrı merkezinden veya Playstore Facebook sayfasındaki destek tab'ı altından yardım alabilirsiniz.



adore
mobilya

DXRACER®

DXRacer Türkiye
Distribütörü



**Profesyonel Oyuncuların
1 Numaralı Tercihi**

DXRacer Oyuncu Koltukları, **sadece** adoremobilya.com'da





PAST CURE

Kabuslarla örülü bir intikam hikayesi

Eski bir asker. Zamanında birçoklarını öldürmüştür, vatanına hizmet etmiştir. Fakat artık emekli olmuş, kendi hayatını yoluna koymaya çalışıyor. Ama buna izin vermiyorlar; onu kapana kışırıp kendi işlerini halletmeleri için alıkoymayı planlıyorlar.

Adı Ian. Ve o artık özgür...

Tabii zamanında sağlam bir asker olduğu için onu kaçırıp üzerinde birçok deney yapan bu adamlara karşı kayıtsız kalacak değil. Deneyler sonucunda kazandığı telepati ve telekinesis güçleri sayesinde, artık her zamankinden daha tehlikeli olan Ian, düşmanlarının pesine düşüyor, solusuz bir macera başlıyor.

2 Şubat'ta, PC, PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen Past Cure, ismini daha önce duymadığımız bir yapımcıdan, Phantom 8 Studio'dan geliyor. Yapımcılar bu aksiyon oyununu iki kısma ayırmış. Bir tarafta Hitman benzeri bir oynanış sahip olan gerçek dünya var, diğer tarafta bulmaca çözmenin ve hayatı kalmanın ön planda olduğu rüya alemi bulunuyor. Bu iki kısım arasında Soul Reaver benzeri bir geçiş yapmayacağız, bölgelere ayrılmış oyunda yeri geldiğinde dünyalar arasında yolculuk edeceğiz.

Çizgisel bir oynanışın planlandığı Past Cure, bizi bolca sinematik ara sahne ve sinematik oynanışla da buluşturmayı vaat ediyor.

Garip mağaza mankenleri tarafından da bolca kovalanacağımız oyun, beklenmedik bir şekilde iyi çıkabilir. Oyun ilginizi çektiyiye yayımlanan fragmanları phantom8.studio adresinde bulabilirsiniz.





GAMUBI

Turnuvalara katıl, başarılı ol, kazan!

Sıkça oynadığınız oynlarda başarılı mücadeleye girmek herkesin yaptığı eylemlerden bir tanesi. Bunu turnuva ortamına taşımaksa çok kolay değil zira ortam bulmak bile başı başına bir iş. Gamubi işte buradaki açığı dolduruyor.

Gamubi, "En popüler oyunların, ulusal ve uluslararası espor organizasyonlarını, 7/24 çevrimiçi turnuvalarını ve eğlence partilerini gerçekleştiren, rekabet odaklı sosyal oyuncu platformu" olarak özetliyor.

Yaptıkları işi.

Gamubi'nin portföyünde League of Le-

gends, Tekken 7, Street Fighter V, Overwatch, FIFA 18, PES 18, CS:GO, COD: WWII, Clash Royale gibi ünlü oyunlar ve daha niceleri yer alıyor.

Turnuvalara katılmak için tek yapmanız gereken sisteme kayıt olmak ve Gamubi'nin sitesinden turnuva duyurularını takip edip, kayıt yaptırmak.

Peki turnuvaları kazanınca, başarılı oldukça ne kazanırsınız? GPoints işte burada devreye giriyor. Yapımcılar bu sistemi kendi sözleriyle şu şekilde açıklıyor: "Turnuvalarda dereceye giren oyuncular GPoints

kazanırlar. Kazandıkları GP'ler ile mağazadan dilekleri ödülü tamamen ücretsiz sahip olurlar. Gamubi, oyuncuları toplamda 400.000 TL değerine ulaşan mağazası ile ödül yağmuruna tutuyor."

Mağazada da yok yok... Monitörler, oyuncu mouse'ları, oyunlar, pin kodları ve dahası kazanılmayı bekliyor.

LEVEL ve Gamubi işbirliğiyle de size 3500 Gpoint hediye ediyoruz. Kodlar derginin ilk sayfasında yer alıyor ve kullanma kılavuzu da aşağıda yer almaktır. Haydi, herkes turnuvaya, ödül kazanmaya!



Kod rehberi

- ◆ Gamubi com'a üye olun.
- ◆ Profilinizdeki "Kod Gir" tuşuna tıklayın ve dergideki kodu yazın.
- ◆ 3500 Gpoint otomatik olarak hesabınıza eklenecektir.

Kurallar

- ◆ Her okur kampanyadan sadece bir defa yararlanabilir.
- ◆ Dağıtılan kodlar 3500 Gpoint değerindedir.
- ◆ Promosyon kodları 1 Ocak 2018 tarihine kadar geçerlidir.

SON DAKİKA!

PSVR

Yenilenmiş tasarım

Sony geçtiğimiz ay beklenmedik bir hareket yapıp, PSVR üzerinde bir takım değişiklikler yaptığı ve güncellenmiş bir seti piyasaya süreceğini duyurdu.

Yeni modelin adı CUH-ZVR2 olarak geçiyor ve bu yenilenmiş PSVR, daha farklı bir pakette sunulacak. (Hangi PSVR modeli aldığınızı anlamamanız için kutuyu biraz evirip çevirmeniz gerekeceğe benziyor.) Sony'nin cihaz üzerinde yaptığı birkaç ufak değişiklik bulunmakta. Bunlardan bir tanesi kulaklıklı kablolarının artık cihaza gömülü olması –ki bu gerçek-

ten çok doğru bir karar; kablolar sürekli bir yerlere dolanıyordu. Bir diğer güncelleme de işlemci ünitesine geliyor. PS4'te HDR desteği bulunan içeriği artık aradaki işlemci ünitesini çıkartmadan tecrübe edebileceksiniz. (Bunun ne demek olduğunu da tam olarak anlamış söylemeyez ne yalan söyleyelim.) Kablo farklılıklarından dolayı da mevcut PSVR kullanıcıları yeni işlemci ünitesini kullanamayacak maalesef. Şimdiki PSVR'larla aynı fiyattan satışa sunulacak olan yenilenmiş PSVR'in çıkış tarihi de henüz belli değil.

STREET FIGHTER V

Geleneksel Capcom hareketi

Özet haber: Street Fighter V: Arcade Edition hazırlık aşamasında. Evet, aynı Street Fighter IV'te gördüğümüz gibi... Nedir bu Arcade Edition, hemen anatalım. Öncelikle, eğer hali hazırda elinizde bir SFV yoksa ve fakat almayı düşündürorsanız, 16 Ocak tarihini beklemenizi şiddetle öneriyoruz. Arcade Edition'ın çıkış tarihi bu ve her türlü DLC'yi de içinde barındıracağı için artık standart SFV'i almanın pek bir anlamı yok. Arcade Edition'la birlikte iki sezona yayılmış olan DLC karakterlerin tümü, yani toplam 28 karakter oyunda bulunacak. Üstelik kostümlemeyle birlikte...

Ellerinde SFV olan oyuncular da Arcade Edition'dan bedavaya yararlanabilecek. Lakin DLC karakterler buna dahil değil. Peki ne geliyor bu güncellemeye? Önceki Street Fighter oyunlarını baz alan enteresan bir Ar-

cade modu ekleniyor. Online oyun oynamak istemeyenler için muhteşem bir gelişme bu. Arcade modunun yanında Extra Battle modu ve Gallery de eklenen diğer başlıklar arasında. Ayrıca her karaktere ikinci bir V-Trigger ekleniyor olduğu açıklandı. (Detayları öğreneceğiz, merak etmeyin.) Dövüş oyunu meraklıları için SFV: Arcade Edition, kaçırılmaması gereken bir eser. Eline sağlık Capcom!



♦ İlk Mafia oyununu oynamak isteyenler, beş yıl gibi bir süredir oyunu dijital platformlarda bulamıyordu ama geçtiğimiz ay bu konu çözüldü ve oyun artık GOG'da satışa. Maalesef oyunun mükemmel müzikleri kırılmak zorunda kalmış...

♦ Deadspace ve Battlefield Hardline'ın arkasındaki isim Visceral Games, EA tarafından kapatıldı. Adı belli olmayan bir Star Wars oyununun da yapımcılığını üstlenmiş olan firma için üzülmek dersek yalan olur.

♦ Bir yerde uzun seneler çalışıktan sonra ayrılmak pek güçtür. Lakin BioWare'in Kreatif Direktörü Mike Laidlaw, kararını verip firmadan ayrılmış. Bakalım onu hangi projenin arkasında göreceğiz.

♦ Titanfall'un yapımcısı Respawn Entertainment, Oculus ile güçlerini birleştirmiş durumda. Ortaya ise ne Titanfall çıkıyor, ne de bir Star Wars oyunu. Gizemli bir FPS olacağı söylenen oyunun 2019'da piyasada olması bekleniyor.

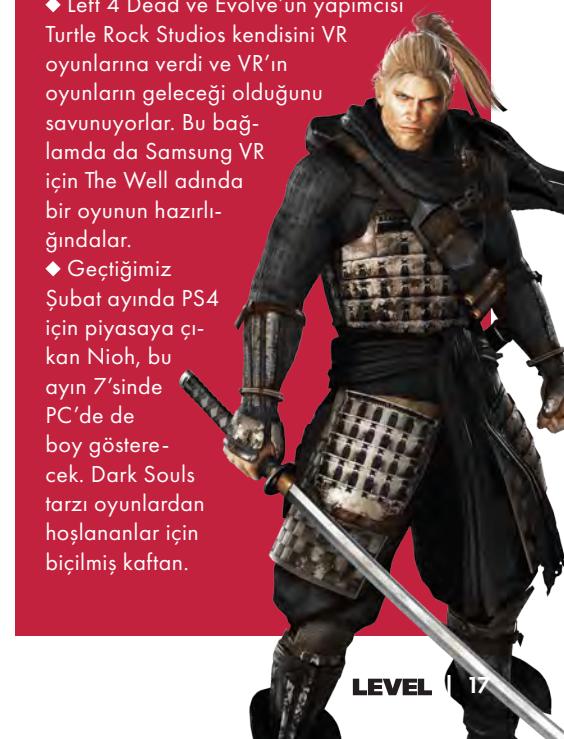
♦ Xbox One X, Xbox One S gibi Kinect portuna sahip değil ve Xbox One S'in çıkışında olduğu gibi bedava bir dönüştürücü promosyonu da yapılmayacağı açıklandı.

♦ Eğer PS4'e özel olarak hazırlanan Horizon: Zero Dawn'u oynamadıysanız ama bu sıralar almayı düşünüyorsanız, durun! Yapmayın! 6 Aralık'ta, oyunun yeni DLC'sini ve Deluxe Edition'ındaki güzellikleri içerisinde barındıracak olan Complete Collection çıkıyor.

♦ Marvel Vs. Capcom Infinite oyuncuları... Sigma ve Black Panther oyuna eklendi, haberiniz var mı?

♦ Left 4 Dead ve Evolve'un yapımcısı Turtle Rock Studios kendisini VR oyunlarına verdi ve VR'in oyunların geleceği olduğunu savunuyorlar. Bu bağlamda da Samsung VR için The Well adında bir oygun hazırlıyorlardı.

♦ Geçtiğimiz Şubat ayında PS4 için piyasaya çıkan Nioh, bu ayın 7'sinde PC'de de boy gösterecek. Dark Souls tarzı oyunlardan hoşlananlar için biçilmiş kaftan.



SADECE TEK BİR AŞIYLA KANSERİ YENEBILECEK MİYİZ?

- 2030'da yollarda insan sürücü kalmayacak.
- Denizde yüzen elektrik çiftlikleri ile sürdürülebilir enerji.
- Evimizdeki akıllı cihazların hack'leneceği günler çok uzak değil.
- 2017 Nobel ödüllerini kazanan araştırmalar.

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

A WAY OUT

Prison Break'i hatırlatan, benzersiz bir "kodesten tüyme" hikayesine var mısınız?

Sayfa
28

E
K
B
A
K
S



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendirdiyoruz



5 ★★★★★



Yapım Warhorse Studios **Dağıtım** Warhorse Studios **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.kingdomcomerpg.com **Cıkış Tarihi** Belli değil

Kingdom Come: Deliverance

Her yanınızı saran fantastik temalı oyunlardan, Orta Çağ'dan etkilenip kendi dünyasını yaratan dünyalardan sıkıldınız mı? O zaman buyurun, size biraz "gerçek" tarih verelim

Özellikle RPG temali oyunlar fazlaıyla Orta Çağ teması üzerine yoğunlaşır. Aslında günümüzde bu alışılmış bir durum. Hatta biraz geçmişe baktığımız zaman hemen tüm oyunların halihazırda dünya üzerinde bulunan temaları, farklı şekilde ele aldığı bir yapı ile karşılaşıyoruz. Hatta bu sadece oyunlarla alakalı da değil. Birçok romanda da belirli bir dönem üzerinde farklı değişiklikler yapılarak, yeni fantastik ve Bilim Kurgu evrenleri yaratıldığını deneyim ettik ve öyle görünüyor ki bir süre daha deneyim etmeye devam edeceğiz. Yüzüklerin Efendisi'nden, Taht Oyunları'na bugün bir şekilde ön plana çıkmış olan eserler, tamimiyle Orta Çağ konsepti üzerine oturtulmuşlardır. Hatta günümüzde fantastik dünyalar öyle bir noktaya geldi ki hiç bilmeyen bir insana "Al bak, tarihte neler olmuş gör" diyerek gerçek diye yedirebiliriz. Nitekim oyun dünyası için de benzeri bir durum geçerli. Özellikle RPG, FPS ve TPS kamera açılarından deneyim edilen, dünya tarihinden esinlenerken üretilen bolca oyun mevcut. Hatta Orta Çağ tarih kullanımı öyle bir noktaya geldi ki Paradox'un ürettiği 4X oyunlar haricinde gerçek tarihi verilere bağlı kalmayan hiçbir oyun göremez olduk.

Gerçek tarih bu mudur?

Kingdom Come: Deliverance'ın yapımcı koltuğunda oturan Warhorse Studios da işte bu yapıyı ortadan kaldıracak bir tasarım ile yola çıkmış. Oyunumuz birkaç yıldır Alfa aşamasında ve 13 Şubat 2018 gününe kadar da resmen piyasaya çıkmayacak. Bendeniz de hem tarihçi, hem de oyun sever kişiliğim ile kendisiyle bir süredir hasnar neşirim. Bu yeni oyunumuz hakkında ilk söyleyebileceğim, gerçekten tarih severlere hitap edecek gibi. Öncelikle biraz arka plan bilgisi vereyim. Kingdom Come, bugün Çek Cumhuriyeti olarak bilinen Kingdom of Bohemia'da geçiyor. 1402 yılını deneyim ettiğimiz oyunun üretimeceğine dair alınan karar takip eden süre içerisinde, ilk olarak gececeği bölgeye bir araştırma ekibi gönderilmiş. Burada hem tarihsel, hem de arkeolojik incelemelerde bulunan ekip, elde ettikleri bilgilerle döneminin Bohemia'sını elden geldiğince tarihsel olarak doğru şekilde resmetmeye çalışmış. Sadece coğrafi koşullarla da yetinmeyen ekip, bu dönemde yaşanan günlük ve genel politik olayları da bir şekilde oyuna yedirmeyi başarmış. Özellikle Bohemialıların bu

dönemde Almanlarla yaşadığı sorunlar, iç savaşa kadar giden sürtümler gibi birçok önemli hadise, oyunda kendisine yer bulmuş. Oyunumuz açık dünya konseptinde bir yapı. Sunulan bu devasa dünyayı birçok anlamda Skyrim ile kıyaslamak mümkün. Hatta oyunun sahip olduğu bazı mekanikler de fazlaıyla Skyrim'i andırıyor. Mesele karakterimi geliştirme sürecinde tıpkı Skyrim'de olduğu gibi verdigimiz kararların sonucuna göre bir karakter gelişimi gözlemliyoruz. Misal, karşımızdaki NPC'lerle ne kadar çok konuşarak anlaşmaya çalışırsak, diploması konusunda o kadar iyi bir karaktere sahip oluyoruz. Benzeri bir şekilde, ne kadar çok şiddetle başvurursak, karakterimiz yakın savaş konusunda o kadar iddialı hale geliyor. Yine de tüm bunlara rağmen kontrol ettiğimiz karakterimiz sadece genel geçer bir karakterden başka birisi ol(a)mayacak. Neden mi? Çünkü bu oyun olabildiğince tarihsel gerçekliklere bağlı kalacak da ondan! Yani Kingdom Come deneyimimiz süresi boyunca herhangi bir şekilde Lord ya da çok meşhur bir kahraman olamayacağız. Yani zaten olmuş olan olayların yönünü değiştirmek yerine, onları birinci elden yaşayacağız.





Zamanla gelen değişim

Tüm bu "gerçek" tarih akışı içerisinde yaptıklarımız bize "reputation" olarak geri dönecek ve bu sayede içerisinde daldığımız köy ve kasabalarda farklı etkileşimlere geleceğiz. Konu etkileşim olduğu zaman da aklimiza NPC'ler geliyor. NPC karakterler de tıpkı oyunun kendisi gibi "tarih dolu" demek mümkün. Yol üzerinde denk geleceğiniz bazı karakterler, tarihe yaşamış kişiler. Yapıcı ekip bu konuda da büyük bir emek harcayarak muazzam bir envanter çıkarmış. Bu karakterler ve hatta oyunun geneli hakkında daha detaylı bilgi alabileceğiniz için de çok detaylı bir "codex" hazırlanmış. Zaten oyuna kendinizi bırakıkça yaratılan dünyanın rahatsız edici boyutta gerçek olduğunu siz de hissedecesiniz. Misal, aldığınız görevlerin bile bir kısmı tarihsel olaylardan elde edilmiş veriler ışığında tasarılanmış. Görevler konusunda da farklı fikirler ortaya atan yapıcı ekip, her görev için birden fazla tamamlama opsyonunu sunmuş. Bir NPC ile konuşarak anlaşabilir ya da savaşa girebilir-

siniz. Eğer görev size "fail" oldunuz derse hiç merak etmeyin; aslında oyun size "Bu görevi farklı bir şekilde tamamla." demek istiyor. Anlayacağınız oyunu oynayış şeklinize göre hem karakter yaratıyorsunuz, hem de ana senaryoya yön veriyorsunuz. Bu da günümüzde az miktarda oyunun yapabildiği bir iş.

Konu Orta Çağ olduğu zaman savaş da kaçınılmaz oluyor. Oyunun henüz ilk dakikalarında nasıl savaşılacığını dair bilgi edinmek mümkün... Kingdom Come, beş farklı yöne sahip bir yakın dövüş mekanığı yaratmış. Aynı yerden gelen saldıruları savuşturmak mümkünken, ardı ardına yapılan saldırularla düşmanı alt etmek işten bile değil. Karşı karşıya gelinen kılıç savaşlarında, silahların ağırlığı muazzam bir şekilde son kullanıcuya aktarılmış. Stamina sistemi sayesinde ardi ardına vuruş yapmak zaten bir noktaya kadar mümkün. Darbe alındığı zaman da toparlanmak hiç de sanıldığı gibi zor değil. Özellikle vücut hareketleri ve gelen saldırının zamanını

hesaplayarak blok ve saldırıyı aynı anda yapabilme gibi birçokince detay mevcut. Zırha sahip karakterlerin ölümesiyle çok kolay değil. Bir karakterin tamamen ölümesi, ortalama beş altı net vuruş gerektirebiliyor. Zaten alfa aşamasında ölüp geri kalkan NPC'ler olduğu için kim ölmüş, kim ölmemiş pek önemli değil.

Başarabilecekler mi?

Evet, Kingdom Come: Deliverance özellikle fantastik olmayan Orta Çağ severler için geliyor diyebilirim. Açıkçası beni birçok anlamda çok heyecanlandırmış olsa da yapay zekâ ve animasyonlar üzerinde çalışılması gerekiyor. Bu iki başlık da gerçekten büyük sorun çıkarıyor. Hatta müzikler ve ana senaryonun günümüz tüketicisinin beğeneyeceği şeyle bürünmesi de şart gibi geldi bana. Bakalım oyunun çıkışına kadar geçecek olan sürede ne gibi yenilikler ile karşılaşacağız.

◆ Ertuğrul Süngü





Yapım Epic Games Dağıtım Epic Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Mac Web epicgames.com/fortnite

Fortnite: Battle Royale 4 ★★★

Bir yandan bir şeyler toplayıp, bir yandan binalar dikip, bir yandan da hayatta kalmaya ne dersin?

Aslında bu soruya oyuncuların büyük bir kısmı çoktan "evet" cevabını verdi. Hayır, bu cevabin sebebi Fortnite: Battle Royale değil; daha ziyade bugüne kadar çıkan tüm hayatı kalma oyunları diyebiliriz. Bildiğiniz üzere "survival" modundaki oyunlar, son üç yıldır zirvede. Bu türde ait peşsi sıra çıkan yapımlar, bir yandan işin suyunu çkartırken, diğer bir yandan da PUBG gibi milyonları peşinden koştururan bir yapının doğmasına ön ayak oldu. Hemen her türde olduğu gibi burada da tek bir lider olması beklenemezdi ve kısa süre içerisinde Epic Games tarafından geliştirilen Fortnite isimli oyun da kendisini Battle Royale modu ile bu piyasanın içerisine attı. Oyun camiasında büyük eleştiri alan bu karar karşısında, dimdik ayakta durmaya niyetli olan Epic Games ise, öyle görünüyor ki eşegi sağlam kazığa bağlamış. Nereden mi biliyorum? Aslında bilmiyorum ama 8 Ekim Pazar gününe dek oyuna giren 3.7 milyon oyuncu yeterince fikir veriyor diyebiliriz...

Fortnite nedir?

Aslında konuya buradan başlamak lazım... Dergimizin 248. sayısını alanların çok iyi bilceği üzere, Fortnite hakkında detaylı bir ilk bakış yazısı yazmıştım. Uzun süre deneyim ettiğim yapım, artık Battle Royale adı altında farklı bir mod ile karşımıza çıktı. Nitekim oyunun temelleri birçok açıdan benzerlik gösteriyor. Bu sebepten önce oyunun genel geçer yapısına değinmeye fayda var. Bu açıklamayı yaparken de olabildiğince Battle Royale kısmını baz alacağımı da şimdiden belirtmek isterim. Fortnite'ı benzeri hayat ta kalma oyunların ayıran en önemli özelliklerin başında, şüphesiz kullandığı grafik motoru geliyor. Birçoğunuza iyi bildiği üzere, hayat ta kalma oyunları genel olarak grafik teknolojisiini biraz geriden takip ediyorlar. Fortnite ise harika şekilde optimize edilmiş Unreal 4 grafik motorunun gücünü kullanıyor. Karanlık bir oyun modeli yerine çok daha aydınlatıcı ve şirin bir görsellik ile sahneye çıkan Fortnite, özellikle konu savaşlar

Harmayı yaşamak

Fortnite'ın haritası bir hayli büyük ve bu haritanın birçok gizli noktası bulunuyor. Ana yerleşimlerden uzaklaşıkça, farklı ve özel eşyalara ulaşabilmek işten bile değil. Nitekim benzeri bir durum toplanabilir kaynaklar için de geçerli. Farklı ve özel malzemelerin bulunduğu kaynaklar, genelde haritanın içra köşelerinde bulunabiliyor.



olduğu zaman harika bir alan algısı sunuyor. Temelde Sandbox oyun modelini benimsemış olan yapımda, harita üzerinde bulunan hemen her türlü obje ile etkileşime geçmek mümkün. İşin güzel kısmı, bu etkileşimlerin farklı sonuçları olması... Etrafta gördüğünüz birçok obje aslında kullanılabilir materyal. Bunlar arasında oyunun geneline hükmeden odun, tuğla ve metal bulunuyor. Bu materyalleri hemen her yerde bulmak mümkün. Oyunun başından itibaren elimizde bulunan ve resmen olmazsa olmazımız şeklinde resmedilen kazmamız sayesinde, hemen her türlü objeyi toplayabiliyoruz. Ne yazık ki objeler öyle tek vuruşta hop diye cebimize düşmüyordur. Her vuruş, belirli bir miktarda materyale ulaşmamıza imkân sunuyor. Bazi kaynaklar, ilgili materyalden diğerlerine göre daha fazla sunabiliyor ki onları da arayıp bulmamız gerekiyor. Peki, topladığımız materyallerle ne yapıyoruz? Aslında soru ne değil, neler olacak! Efendim Fortnite hem PvE modunda, hem de Battle Royale modunda envai çeşit eşyayı üretmemize imkân sunuyor. Üretebildiğimiz eşyalar arasında, normalde gidemeyeceğimiz yerbere ulaşmak için rampa, üzerine farklı tuzaklar kurabilmek için zemin ve pek tabii gerektiği takdirde farklı şekillerde binalar üretmemize imkân sunacak envai çeşit şema bulunuyor. PvE moduna



nazaran Battle Royale modunda daha hızlı materyal toplayabiliyoruz. Böylece kiminin kime nereden ateş ettiği belli olmayan devasa haritada kedimizde ait bir yeri, çok daha hızlı inşa etmemiz mümkün oluyor. Özellikle keskin nişancı tüfeğine kavuşmuş olan oyuncuların kendi başlarına yüksek kuleler yaptığına defalarca şahit oldum.

Ateş etmeden olmuyor

Fortnite: Battle Royale'e girerken, bir balon yardımı ile uçan otobüsten, (Evet, otobüs baya.) haritanın dilediğimiz noktasında atlatabarak oyuna başlıyoruz. Bu noktada diğer oyuncuların atladığı yerbere göre hesap yapmak başlangıç için iyi bir strateji. Yine de düşüş esnasında inmeye çalıştığımız yeri üç aşağı beş yukarı hesaplayabiliyoruz. Grafik teknolojisinin yardımı ile de bizden önce ineceğimiz potansiyel noktada koştururan karakterleri gördüğümüz zaman son anda

rotamızı az da olsa değiştirebiliyoruz. Yere indikten sonra yapmamız gereken en önemli şey, bir an evvel silah bulmak. Oyunun erken erişiminin an itibarıyle birçok farklı silah cinsi söz konusu. Silahlara ait farklı mermiler, değişik patlayıcılar ve sağlık kitleri de cabası. Tüm bu envantere ulaşmak için, bölgeyi araştıran ilk kişi olmak bir anlamba şart. Onlarla insanın koşturduğu bir haritada da ilk olmak genelde biraz zorlayıcı oluyor... Silahların tahrifat gücü şimdilik iyi ayarlanmış gibi duruyor. Özellikle geri tepme ve nişan ayarlama konusunda bolca emek harcanmış. Haritanın devasalığı içerisinde çok uzak mesafelere bile ateş edebiliyor olmaksa cabası. **Fortnite:** Battle Royale tam anlamıyla bir hayatı kalma oyunu ama dileyen oyuncular tek kişilik oyun deneyimi yerine, iki kişilik ya da dört kişilik takımlar halinde de ortaklığa dalabiliyorlar. Benzeri türdeki oyunları deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, tek

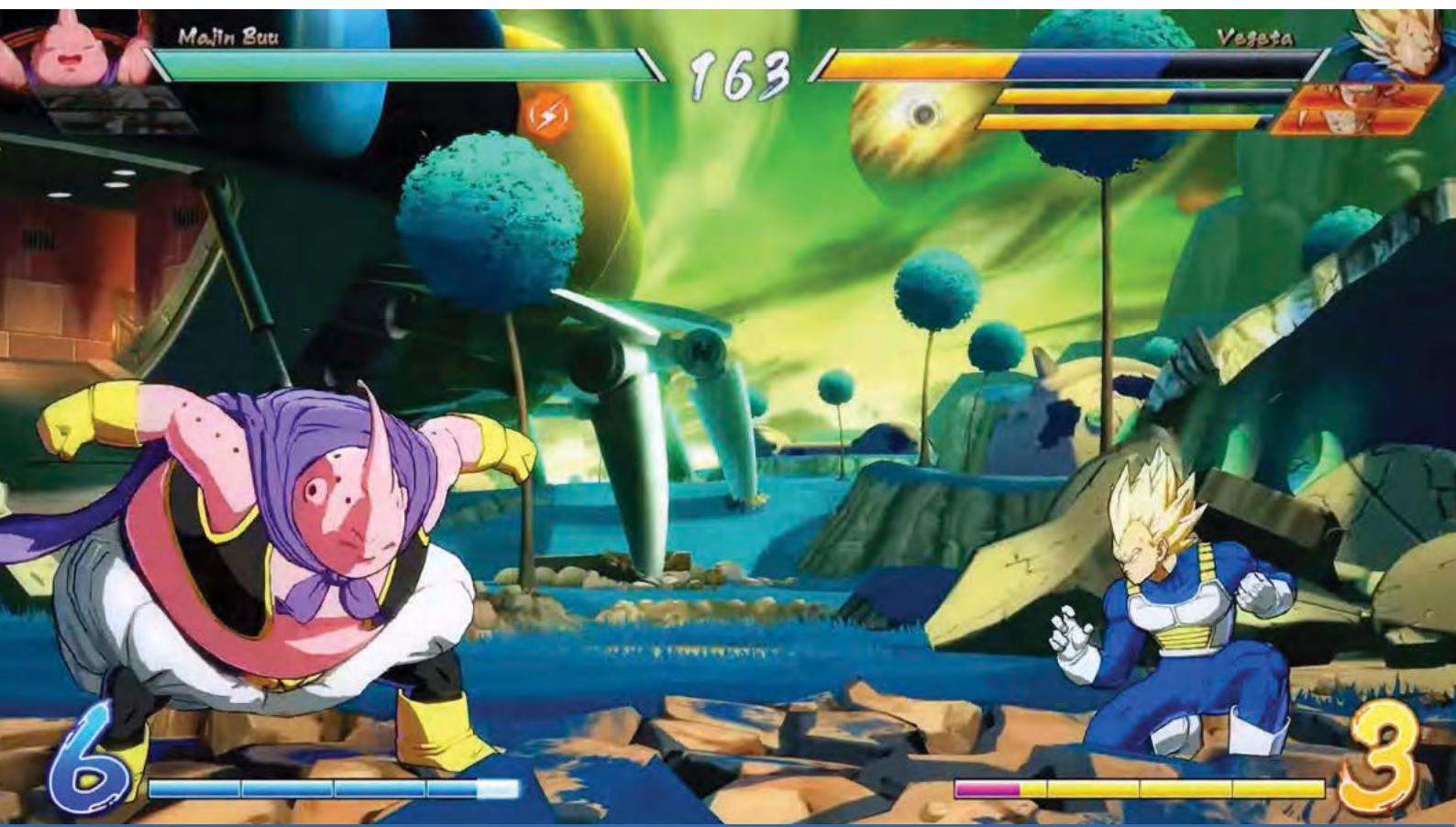
başına hayatı kalmak gerçekten zor bir iş olsada keyfi apayrı oluyor. Yine de oyuna alıncaya kadar takım halinde takım halinde ilerleyebilmek, harika bir fırsat gibi durmakta. PvE için yaratılmış mekaniklerin PvP ortamına nakledilmesi, beraberinde birçok sorunu da getirmiştir.

Bunların en başında, toplama mekaniklerinin kimi zaman avantajdan ziyade, dezavantaj dönüşmesi yer alıyor zira pusula bekleyen bir düşmana, sert bir metal müzik eşliğinde koşuyormuş gibi gözükebiliyoruz. Materyal toplayıp sağa sola bir şeyler kuracağım diye nice canlar patates oldu anlatamam. Zaten bir diğer dert de bu bina mantığı. Ağa, bırak o kalsın PvE kısmında. Zaten her yer bina. Üzerine ben bina yapsam ne olacak, yapmasam ne olacak. Gelen düşman zaten her şeyi toplamış, binaya roket atıyor... Yani bu bina inşa etme meselesi üzerinde düşünülmeli gereken bir konu gibi geldi bana. Ayrıca böylesine dinamik yapıya sahip bir oyuna, kesinlikle "skill" getirilmesi gerekiyor. Artık karakterle mi gelişir, silahların farklı bonusları mı olur orasını bilemem ama farklı yeteneklerle çok daha eğlenceli bir Battle Royale ortamı yaşanacaktır.

Sen de gel!

Son olarak da herkesin bildiğini düşündüğüm, solo oyundan arkadaşla takım olma dramı söz konusu. Sanıyorum bu türdeki oyunların asla üstesinden gelemeyeceği bir sıkıntı. Yapmayı be abi, oynayan oyununu işte... Tüm bu can sıkıcı noktaları da bir kenara koyarsak, devasa bir harita üzerinde macera yaşamak isteyen herkesin en azından bir defa **Fortnite: Battle Royale** deneyim etmesi gerektiğini düşünüyorum. İnanın pişman olmayacağınsız!

◆ Ertuğrul Süngü



Yapım Arc System Works **Dağıtım** Bandai Namco Games **Tür** Dövüş **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.bandainamcoent.com **Cıkış Tarihi** Şubat 2018

Dragon Ball FighterZ 3 ★★

Herkes ki'lerini depolasın! Yeni bir maceraya çıkıyoruz!

Büyük Dragon Ball evreninin yeni oyunu Dragon Ball FighterZ, 2018'in ilk oylarında hayranlarının karşısına yeniden çıkacak. Yine mi Dragon Ball, döve döve bitiremedik diyeceksiniz ama durun! Bu sefer başka! Bu sefer 2D! Açık konuşacağım, yazımı yazarken biraz zorlandım çünkü Japon'ların huyudur, elde fazla materyal ne yazık ki yok. Ortalıkta dönen fragmanlardan ve bilgi kırtıtlarından anlaşıldığı kadarıyla oyunumuz 19. (hey maşallah!) Dragon Ball Z: Resurrection F filminden sonraki bir dönemde geçiyor.

Oyunun konusu şu an için tam olarak belli olmama da görünen o ki Android'lerin (özellikle Android 16'nın) hikâyede büyük bir yeri olacak. Videolarda Android 16 diriltilmiş ve Z savaşçıları ile aynı görünümülü kötü Android'lerle aynı safta bulunuyor. Şimdilik bütün bunların başında olabilme potansiyeli taşıyan tek kişi ise anime serisinde görmediğimiz, Android 21 olarak tanıtılan Red Ribbon üyesi yeni karakter. Red Ribbon Army'yi serisi izleyenler bilir. İlk Dragon Ball serisinde Goku'nun ilk ciddi düşmanlarıydı.

Oyunun dövüş sistemi bundan önceki son çıkan Dragon Ball Xenoverse 2 ve çoğu diğer Dragon Ball oyununun aksine Street Fighter

veya Marvel vs. Capcom gibi 2D bakış açısından sahip. Bu oyunun en büyük farkı karşı taraf ile 3 vs. 3 maçlar yapıyorsunuz ve yakın karakterler birbirleri ile alakalı kombolara sahip. Bunun dışında Dragon Ball FighterZ'daki başlıca yenilikleri maddeler halinde sunarsak;

◆ **Super Dash:** Havadaki dövüşlerde akıcılığın bozulmaması için havadaki rakibe doğru hızlıca yaklaşmanızı sağlayan bir tuş eklenmiş.

◆ **Ki Patlaması:** Ki'nız şarj olduğunda rakibinizi sizden uzaklaştırın bir Ki patlaması mevcut.

◆ **Dragon Rush:** Oyunda karakteri tutup fırlatma yerine karada dövüşürken "Dragon Rush" ile rakibi tekme ile havaya kaldırıp havadaki farklı kombolarla dövüşe havada devam etmeniz mümkün.

Oyunun başyapımcısı Tomoko Hiroki ise bu oyunun diğer DBZ oyunlarından farkını şu sözlerle özetliyor:

"Bu, şu ana kadar sadece serinin fanları için çıkarmadığımız ilk DBZ oyunu olacak. Oyunu sadece DB fanları için değil tüm dövüş oyunu severler için ve DB fanlarının da bu dövüş türüne hakim olup diğer dövüş oyunlarına da sıcak bakabilmesi için yaptıkt."

Yapımcı aynı zamanda oyunda karakterlere

Level-up yaparak ya da yeni özellikler ekleyip güçlendirerek ilerlemektense, teknigin ve zekâının oyun için daha önemli bir unsur haline getirildiğini belirtiyor. Listededen ve videolardan anlaşıldığı kadarıyla Goku ve Vegeta'nın Super Saiyan Blue formları, Xenoverse serisindeki gibi ayrı karakterler olarak önemlize gelecek ki bu benim hiç sevmemişim bir durum.

Şu anki gördüklerimden yola çıkarak açıkçası FighterZ oyununun Xenoverse serisi kadar ses getirmeyeceğini düşünüyorum çünkü Xenoverse serisi hiç değilse online platformu ile biraz açık dünya tadı vermeye çalışıyordu ve (henüz yeni oyunun konusunu tam bilmeseğim de) birçok yeni kötü karakter ile kendi karakterimizi yapabilmeye özgürlüğe sahiptik. Ayrıca FighterZ'da görüntüyü daha da 2D çizim gibi yapmaya çalışmışlar buna karşın ben Xenoverse serisinin grafik kalitesini hala daha çok beğeniyorum. Nitekim her Dragon Ball oyununu oynadığımız gibi elbette yeni çıkan oyunu da kaçırmayacağız, özellikle Xenoverse serisinden itibaren bize Z serisinin hikâyeyini tekrar tekrar oynatmak yerine oyuna özgü yeni bir senaryo ile gelmeleri de büyük bir gelişme. Umarız ki bu oyunun konusu da güzel olur ve bizi kendine bağlar.

◆ **Rafet Kaan Moral**



Yapım Combo Breaker **Dağıtım** Tower Studios **Tür** Spor **Platform** PC **Web** sociablesoccer.com

Sociable Soccer 4 ★★★

Bir nesil vardı ki futbol denildiği zaman aklına ne FIFA, ne de PES gelir! Yıllarımızı harcadığımız Sensible Soccer, farklı bir isim ama yine benzeri bir ruhla geri dönüyor.

Yaşın tutar mı bilmem sevgili okur ama bizim Amiga ve DOS başında oyun oynadığımız dönemde, Sensible Soccer diye bir meret vardı. İlk olarak 1992 yılında piyasaya çıkmıştı ve bunu takip eden yıllar içerisinde, tıpkı senin bugün FIFA ve PES oynadığın gibi peşi sıra oyunları üretildi. 1999 yılına kadar ürettiği oyunlarıyla futbol severlerin göz bebeği olan yapım, özellikle 80'ler ve 90'lar Türkiye'sine damga vurmuş olan Atari salonlarının da vazgeçilmez yapımlarından. 2000'li yıllarda farklı şekillerde yeniden kendisini göstermiş olsa da hiçbirisi bu ay erken erişime açılan Sociable Soccer isimli oyun kadar iddialı olamadı.

Sensible Soccer eski bir oyun ama bu oyundan bir dönem dünyayı kasiplik kavurmasına önde gelen John Hare ve Combo Breaker ekibi halen dimdik ayakta. Heyecanla girdiğim oyunda, birçok farklı oyun modu görmek

beni bir hayli şaşırttı. Birçok farklı kupa, lig ve turnuva modeli çoktan oyundaki yerini almış. Hani ben sadece eski usul bir oyuncun modernize edilmiş bir versiyonunu bekliyordum ama bir hayli yanıldım. Sonra takım seçme menüsüne doğru ilerledim bir de ne göreyim! Yahu yapımı ekip 1000'den fazla takım ve 30000'den fazla oyuncu ismini kullanmaya başarmış. Hoş, birçok isim sorun çekmaması açısından birkaç harf değişikliğine uğratılmış ama olsun. (Tamam kabul ediyorum; çok fazla abuk sabuk isim var.) An itibarıyle LAN desteği üzerinden maç yapmak mümkünken kısa bir süre sonra eklenecek online multiplayer desteği sayesinde her türlü online maç deneyimini yaşayabileceğiz. Tabii ben menüde gezerken aslında birazdan karşılaşacaklardan habersizdim. Gerçekten de oyundan daha evvelden görüntüsüne ve oyundan modeline bakmamıştım. Fakat

o ilk maçta girdiğim anda resmen gözlerim doldu. Tıpkı eski oyundaki gibi kuşbakışı kameradan, sadece belirli yönlere hareket edebilen futbolcuları kontrol etmek... Ahhhh çok özlemişim be abi!

Efendim bu oyunda öyle oyuncu her yana 360 derece hareket etsin ve bu şekilde her yöne pas verebilsin gibi bir dert yok. Bu oyunda sonu gelmez saha boyutları yok! Bu oyunda "Aman top mekanığı gerçek gibi olsun" derdi yok! Bu oyunda kendisine has bir eğlence ve futbol anlayışı var. Vuruşlar net ve hızlı. Topun fizik motoru şahsına münhasır ve önce buna alışmak gerekiyor. Genel olarak hızlı bir oyun ve net hareketler yapmak gerekiyor. Çapraz vuruşlar genelde gol getirse de bu vuruşları düzgün bir şekilde tamamlamak bir hayli zor. Bu noktada esas olan topa düzenli olarak yön tuşları ile falso vermek. Kaleciler tıpkı Sensible Soccer'da olduğu gibi amansız. Yine de falsolu şutları daha büyük bir yüzdeyle içeri alıyorlar. Pek tabii yeni oyun birlikte takıma ince ayar çekme opsyonu da gelmiş. Yani sadece saha içerisinde değil, saha dışında da taktik bir macera hâkim.

Genel olarak Sociable Soccer beni benden aldı diyebilirim. Oyun henüz erken erişimde olduğu için birçok problemi bulunuyor. Özellikle kaleci ve oyuncu yapay zekâları ciddi sıkıntı yaratıyor. Animasyon konusunda da bazı can sıkıcı noktalar var ki seslendirme de bazen insanı yorabiliyor. Pek tabii bunlar zamanla aşılabilcek sıkıntılar. Yine de bu oyunu farklı yapan, oyun yapısı. Eğer FIFA ya da PES gibi bir futbol oyunu arıyorsanız, kesinlikle elleşmeyein ama bir oyuncu olarak gerçekçilikten çok eğlenceye odaklısanız, Sociable Soccer harika bir deneyim sunacaktır diyebilirim. ♦ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** RPG Platform PC, PS4, XONE, Mac **Web** www.monsterhunterworld.com **Çıkış Tarihi** 26 Ocak 2018

Monster Hunter World



Capcom'un Asya piyasasını alt üst etmeyi başaran serisi Monster Hunter geri dönüyor.
Hem de yüzünü Batı'ya çevirmiş halde!

Düüst olayım, Capcom benim çok sevdiğim bir firma. Tabii ki firmayı kara kaşına; kara gözüne sevmiyorum. Bu sevginin en önemli sebebi, firmanın artık klasikleşmiş, Resident Evil, Devil May Cry, Mega Man gibi serilerin yaratıcısı olması. Ne var ki diğer pek çok Asya'lı firma gibi Capcom'un da bazı oyunları batı pazarında inanılmaz derecede başarısız oluyor. Kimi oyunun bu durumdan muzdarip olmasını kültürel farklarla açıklamak mümkün olsa da, Monster Hunter için bu çok da geçerli bir önerme değil. Oyunun batı pazarından uzaklaşmasının tek sebebi bana sorarsanız tercih ettiği konsollar ve bu kötü gidişin Monster Hunter World ile değişmesi işten bile değil. Çünkü oyun bu sefer batı pazarının hakimi olan üçlü: PC, PS4 ve Xbox One için piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

Avcılık 101

Bahsettiğim üzere Monster Hunter batı pazarında pek tutulan bir seri değil. Bu ülkemiz için de geçerli olan bir durum. Bu sebeple Monster Hunter World'ün seride getirdiği yenilikler üzerinden gitmek yerine, oyunu sıfırdan anlatmak istiyorum. Öncelikle bahsedeceğim konuya oyunda ne yaptığımız. Monster Hunter, adından da anlayabile-

ceğiniz üzere çeşitli canavarları öldürmeye çalıştığımız bir yapımdır. Ancak bu canavarlar Devil May Cry'daki doğa dışı varlıklardan çok, tarih öncesinde yaşamış canlılara benziyor. Kimi zaman dev bir dinozor, kimi zamansa karnı üzerinde hareket eden hareket eden bir ejderha olarak karşımıza çıkan bu devasa varlıklarla başa çıkmaksa genellikle oldukça zor oluyor. Oyunda tek bir canavarı öldürmek için zaman zaman bir saatinizi har-

camanız gerekebiliyor. Bu anlamda Monster Hunter aynı zamanda ciddi bir sabır testi olmayı da başarıyor. Ayrıca Monster Hunter World'de tek rakibiniz o anda öldürmeye çalışığınız canavar olmuyor. Av sırasında fark etmediğiniz bir oyuktan bir mağaraya düşebiliyorsunuz ve bir anda çok daha güçlü bir canavarı karşınızda bulunuyorsunuz. Bu noktada tek şansınızsa davetsiz misafir olarak girdiğiniz



o mağarayı terk etmek. Tabii bunu hala tek parçayken başırasıneniz... Ayrıca oyun tam anlamıyla yaşayan bir Dünya vadediyor. Haritaya yayılmış durumda olan canlıların tamamı besin zincirinde bulundukları yere göre diğer canlılara saldırıyor. Rastgele bir noktada, iki canavarın amansız mücaadesine tanık olabiliyorsunuz. Ayrıca sizin öldürdüğünüz büyük ve güçlü canavarlar, küçük olanlar için büyük bir fırsat dönüştüyor ve paylarına düşeni almak üzere avınızın etrafına toplanıyor.

Oyun boyunca kullanacağınız silahları, zırhları; yemek yapımında kullandığınız malzemeleri geliştirmeniz mümkün. Bunu yapmanın yoluya haliyle çeşitli avlardan geçiyor. Zaman zaman ihtiyacınız olan bazı malzemeleri toplamak adına aynı avı defalarca kez yapmanız da gerekebilir. Ancak bunu sıkıcı bir iş olarak düşünmemekte fayda var. Çünkü oyun, oyuncusuna ciddi bir özgürlük alanı sağlıyor. Buna bağlı olarak her canavarı öldürmek için kullanabileceğiniz onlarca teknik ve ekipman bulunuyor. Bu çeşitlilikse yaptığıınız her avı bir öncekinden farklı kılmıyor.

Takım Oyunu

Monster Hunter, temelde tek oyunculu olsa da herkesin çok oyunculu olarak oynaması gereken bir yapım. Bunun sebebiye av sırasında takım halinde hareket etmenin hem oyunu daha eğlenceli kılması, hem de biraz olsun zorluğu düşürmesi. Av sırasında genellikle her oyuncuya farklı bir rol verilmesi gerekiyor. Birisi kalkanı ile en önde durup canavarın ataklarını savuştururken, bir diğeri takım arkadaşlarına ve kendisine çeşitli güçlendirmeler veren silahları tercih ederek, takımını önünde durulmaz bir hale getirebiliyor. Ancak oyunu yalnızca tek başına oynayacaksanız da üzülmeyin. Çünkü oyunda size yardım eden "Palico" adında bazı küçük yaratıklar var. Bu yaratıklar oyun boyunca size yardım etmek için yanınızda bulunuyorlar. Kendi ekipmanlarınızı güçlendirdiğiniz gibi, onların ekipmanlarını güçlendirmeniz de mümkün. Ayrıca av sırasında ne yapacaklarını da siz belirliyorsunuz. İster sizinle birlikte saldırmalarını sağlayabilir, ister size sağlık veren bir desteği dönüştürebilirsiniz. Tamamıyla size kalmış. Oyunda, çevredeki ağaç, kaya gibi nesneler



de sizin takımınızın bir parçası. Av sırasında, avlamaya çalıştığınız canavar size saldırımıya çalışırken zaman zaman çevredekiler nesnelere çarparlıyor. Buna bağlı olarak da çarptığı her neye yıkılıyor ve canavara hasar verebiliyor ya da canavarın oracıkta hareketsiz bir biçimde sıkışıp kalmasını sağlayabiliyor. Canavar oradan kaçmaya çalışırken size düşense, acımasızca ona vurmak oluyor.

Heyecan Dorukta

Monster Hunter XX'in Nintendo Switch sürümünün batıda piyasaya sürülmemesi benim adıma büyük bir hayal kırıklığı olmuştu. Neyse ki Monster Hunter World, serinin önceki oyunlarının tamamından daha iddiyalı bir şekilde piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Hem de bu çıkışa çok uzun bir zaman da kalmadı. Anlayabileceğiniz üzere Monster Hunter World'den çok umutluyım ve umarım Capcom bu umidi boşça çıkarmaz. Oyun kesinlikle radarınızda olsun. ◆ Tolga Yüksel

Kısa tarih

İlk Monster Hunter oyunu söyle otuz sene önce değil, 2004 yılında Japonya'da piyasaya çıktı ve aynı yılın sonlarında da batı dünyasında oynanmaya başlandı. Bununla birlikte oyunun ana serisi, spin-off'ları ve diğer oyunlarını da dahil ettiğimizde serile ilintili yapımların toplam adedi 30'u geçiyor. Evet, Monster Hunter'da kocaman canavarlar ile uğraşıyoruz ama oyunun üreme yetenekleri hamsterler ile yarışıyor.





Yapım Hazelight **Dağıtım** EA **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.ea.com/games/a-way-out **Cıkış Tarihi** 2018'in ilk yarısı

A Way Out 4 ★★★

Brothers: A Tale of Two Sons'un yapımcısından iki kişilik bir hapishaneden kaçma öyküsü.

EA, 2017 E3 fuarında çok ilgi çeken bir oyun tanıtmıştı. Büyük dikkat çeken oyun, A Way Out'a şimdî detaylıca bir göz atma fırsatı bulduk.

İki kişi tarafından oynanabilen bir co-op macera oyunu olarak tasarılanan A Way Out, aslında interaktif bir film gibi ilerleyen, sürükleyici bir aksiyon/macera oyunu. A Way Out'u dikkat çekici kılan nokta, oyunu bir arkadaşınızla aynı cihaz üzerinde ayrılmış ekranlarda veya online olarak oynamak durumunda olmanız. Tamamen co-op oyun deneyimi için tasarlanmış A Way Out'ta karşısınıza çıkan sorunları, engelleri, kavgayı, dövüşü, çatışmaları hep takım arkadaşınızla beraber geçmek zorundasınız.

Küçük bir örnek vermek gerekirse, hapishanede tanışan iki arkadaşı oynadığınız oyunda, hapishaneden kaçmak için bir yol

bulmak zorundasınız. Bu amaçla hâzırlandığınız kaçış planında bir kirli giysi arabasına ihtiyacınız var. Peki, o kirli giysi arabasını nasıl ele geçireceksiniz? Bunun için farklı yöntemler, farklı stratejiler izleyebilirsiniz. Ama örneğin bir tanesi, oyunculardan birinin gardiyaların gözü önünde kavga çıkarması, kavgayı ayırmaya çalışan gardiyaların dikkati çamaşır odasında değilken, içeri girip bir çamaşır arabası kaçırmak.

Bunun gibi sayısızörnekte, oyun arkadaşınızla beraber çözümler üretmek zorundasınız. Açılmayan bir kapıyı ikiniz birlikte omuzlamalı, bir polis arabasını calmak istediğinizde biriniz polisleri meşgul etmeli, diğeriniz direksiyona atlamalı, yüksek bir pencereye tırmanmanız gerekiğinde birbirinize sırt sırtı verip ayaklarınızı dar

apartman boşluğundaki düz duvara tırmalısınız.

A Way Out, EA'in alışılmış yüksek görüntü ve ses kalitesiyle, oyun severlere etkileyici bir oyun deneyimi sunacak gibi görünüyor. Oyunun tek handikabı, öyküyü bir kez oynayıp bitirdiğinizde aynı öyküyü tekrar oynamak isteme ihtimalinizin düşük olması. Gerçi her sorunu farklı yöntemlerle, farklı stratejilerle çözebileceğiniz için arkadaşlarınızla dönüp farklı yöntemleri denemek isteyebilirsiniz ama video oyun dünyanın bu kadar zenginliği, her gün yeni oyunların karşımıza çıktığı, meraklımız cezbedtiği bir ortamda, aynı öyküyü yeniden yeniden oynamayı gerçekten isteyecek miyiz? Yine de A Way Out, öyküsüz, senaryosuz, önüne gelene ateş et formatlı multiplayer cehennemini yaşadığınız bu dönemde, güzel bir öykü ve farklı bir multiplayer deneyimi ile çögümüzü mutlu edecek gibi görünüyor. 2018'in başında piyasada olacak oyunu merakla bekliyorum. ◇ Cem Şancı





logitech

PLAY ADVANCED

GERÇEK YARIŞ
DENEYİMİNE
HAZIR MISINIZ?



G29 Driving Force

PlayStation®4 ve
PlayStation®3 için
özel olarak tasarlandı

G920 Driving Force

Xbox One™ ve
PC oyunları için
özel olarak tasarlandı

En yeni PlayStation, XBOX ve PC modelleri için tasarlanan direksiyonlarımız çift motor geri bildirimini ve sessiz sarmal dişliler gibi gerçekçi direksiyon mekanizmaları ile donatılmıştır. Direksiyon üzerindeki denetimler ve akıcı vites değişimleri yapmanızı yardımcı olan pedallar ile hızlı ve kontrollü bir yanıt verir. Elde dikilmiş deri ve paslanmaz çelik bileşenleri ile Driving Force konfor ve dayanıklılık için tasarlanmıştır.

*İsteğe bağlı 6 konumlu düz Driving Force Vites eklentisi ayrı satılır.



ARYILAKLAR GELİYOR!

Bir süredir hayatlarında hayli yer işgal eden zombilerden bıktınız mı? Artık modalarının geçtiğini mi düşünüyorsunuz? Maalesef kendileri hiçbir yere gitmiyorlar ve aksine 2018 yılında görkemli bir dönüşe hazırlanıyorlar. Gelin bakalım, zombi neşriyatı önmüzdeki yıl hangi eserlerle karşımıza çıkacak.

Ah şu zombiler... Ne ara vampirler ve kurt adamlarla beraber kült korku öğelerinin vazgeçilmez temsilcisi haline geldiler? Hiç eskimeyen, bazen ortada hiç gözükmenen ya da tam tersine, her yerde karşımıza çıkan ve hep aç olan bu kardeşler farklı farklı şekillerde olsa da hep bizimleler. Zombilere yakından göz attığımızda aslında bir soy ağacı gibi çeşitli ve birbirinden farklı kategorilere ayrıldıklarını görebiliriz. Çok fazla detaya girmeyeceğim lakin en önemli iki kategoriye deðinmeden de olmaz: Eski usul ağır hareket eden zombiler ve yeni nesil, "yaşayan afet" olan koşan, benim deðimimle Usain Bolt zombiler. The Walking Dead serisinden hatırlayabileceğiniz aheste zombiler sizi köþeye sıkıştırmadıkları sürece fazla zararlı değilken, 28 Days Later'dan örnek verebileceğimiz yorulmak bilmeyen zombilerin tek bir tanesi bile karşınıza çıksa; ayvanın hasını yedik demektir! Dolayısıyla, eğer günün birinde dünyayı zombiler basacaksa lütfen koşamayanlar olsun, lütfen! Özellikle Evil Dead filminin o şeytansı zombileri tercihim. Zira Evil Dead çocukluğumun korkulu rüyasıdır. Kim 5 yaşında ki bir kız çocuğuna Evil Dead izlettirir ki?! (Tabii ki problemlı arkadaşları).

Peki, bu zombiler ilk nereden türedi de

tükenmek bilmeyen bir popülerliğe ulaştı? Sürekli bilim ile baðdaþırılan (virüs gibi) ve vampirler veya kurt adamlara göre aslında gerçekleşme imkimalı de bulunan zombilerin çıkış noktası büþüye dayanıyor. Zombiler Haiti Kültürü'nden gelmektedir ve voodoo büþüsü ile bedenin yeniden canlandırılmasıdır. Batı Afrika kökenli kabul edilen zombi kelimesi ise tanrı demek olan nzambi ve fetiş anlamına gelen zumbi kelimelerin birleşiminden doğduğu tahmin edilmektedir. Zombiler, o zamanlar zombi olarak anılmama bile 1800'lü yıllarda batı edebiyatındaki yerini almaya başlamıştı bile. Mary Shelley'nin 1918 yılında yayılacağı kitabı Frankenstein bunun iyi bir örneği. Kitapta Doktor Victor Frankenstein tarafından yeniden canlandırılmaya çalışılan, birçok bedenin birleşimi bir beden yok muydu? Frankenstein deyince anmadan olmayan "Young Frankenstein" filmine de selam yollar, hala izlemeyenleri de kınarım. Yüz yıl sonra, 1900'lü yılların başına gidersek de ünlü korku yazarı H.P. Lovecraft'in Herbert West – Reanimator adlı kitabında bir serum ile ölü bedenleri canlandıracan bir doktoru anlatmıştır. 1932 yılında çekilen White Zombie adlı film ise ilk zombi filmi kabul edilmektedir. Lakin tüm bu eserlerde zombi

ler sadece yeniden canlanan bedenlerdir. Bizim sevdigimiz hallerine, yani et ve beyin yiyan yaratıklara 1968 yılında George A. Romero'nun çok sevdigim kült filmi Night of the Living Dead filmi sayesinde kavuşmuşlardır. Zaten bu filmden sonra da zombi popülaritesi tavan yapmış ve insan iyici zombiler hayatımızın bir parçası olmuştur. Zombilerin tarihine kabaca deðindikten sonra ufaktan dosya konumuza geleyim. Malum, bir yılı daha devirmemize iki ayck kaldı ve 2018 yılı da her yıl olduğu gibi zombileri es geçmeyecek. Daha şimdiden irili ufaklı birkaç oyun ufukta gözükmüşdür. Oyunlara geçmişen; benim gibi birçok kişilerin zombi oyunları ile tanışması eminim Resident Evil serisi ile olmuştur. Benim favorim ikinci oyundur ve o garip polis karakteri (bulmaca ile açılan kapılar, yer altında bulunan gizli odalar, laboratuarlar vs. asla unutamam! Bu arada, ZX Spectrum için geliştirilen Zombie Zombie (çok yaratıcımiş!) adlı 1984 yapımı oyun, ilk zombi oyunudur, bu da ek bilgi olsun. Artık geçmiş geride bırakalım ve DeLorean'a atlayıp geleceðe gidelim! Seçtiğim oyunların sıralaması rast geledir, yani kötüden iyiye falan şeklinde anlaþılmasın. (Call of Duty'lerin zombi modları dahil değildir!!)

Durum: Elleri bu şekilde kanlı olan bir zombi, bilin ki az önce birisini katletmiştir ve sırnanın size gelmesi de an meselesidir.
Çözüm: Hemen kaçın, başka bir ülkeye taşının, orada da zombi varsa formülü tekrar edin.

Soru: Zombilerin kemikleri kırılgan mıdır?

Cevap: Kırık kemikle bile hareket edebildiklerinden bu soru yersizdir.

Soru: Yaraları benek benek gözüken bir zombi hastaneye gider, herkesi ısırrır.

Sonuç: Isırılanlar arasında olmanız yüksek bir ihtimal olduğundan, yeni hayatınızın tadını çıkartın.



The Last of Us: Part II

Yapım: Naughty Dog
Dağıtım: Sony Interactive Entertainment
Tür: Aksiyon, Macera
Platform: PS4 **Çıkış Tarihi:** 2018

Listeye bir bombayla başlayayım dedim. Uncharted serisini yapan ve sihirli parmaklara sahip olan Naughty Dog'un geliştirdiği bir başka şahane oyun The Last of Us'u herhalde artık oynamayan yoktur. 2013 yılında PlayStation'a özel olarak geliştirilen yapımin giriş bölümünü oynarken kimin göz yaşıları yerinde durabildi acaba? Açık konuşacağım; oynanıştaki bazı elementler kendisini tekrarlatıyordu lakin yaratılan dünya ve hikaye bu açığı fazlaıyla örtmesini bilmisti. Yapım ekibinde yer alan ve oyunun senaristliğini de üstlenen Neil Druckman'ın yaptığı açıklamaya göre, ilk oyunun beş sene sonrası konu alacak yapım "nefret duygusu" üzerine yoğunlaşacak. Sadece zombi oyunu olarak değil, tüm oyun dünyasında en çok beklenen ve hatta "yılın en çok beklenen oyunu" gibi kategorilerde ödül olan The Last of Us: Part II hakkında öbüümüze sürülen kırtıtlar ve bir trailer dışında (ama ne trailer!) pek bir bilgiye sahip değiliz. Aslında 2018 yılında piyasada olacak mı, o da net değil. Sadece tahmini olarak oyunun 2018'in sonbahar aylarında bir çıkış yapacağı tahmin ediliyor. Eğer (ve umarım!) öyle olursa o dönemde çıkacak olan diğer oyunların vay haline.

The Last of Us Part 2 Zombileri

Cordyceps mantarının insan beynini ele geçirmesi ile özellikle sese duyarlı, genellikle atletik zombiler bulunuyor. Cordyceps mantarı gerçek bir mantar türüdür ve doğada böcekler üzerinde parazit gibi yaşayarak ev sahibinin bir parçası olurlar.

Metal Gear Survive

Yapım: Konami **Dağıtım:** Konami
Tür: Aksiyon, Macera,
Platform: PC, PS4, XONE,
Çıkış Tarihi: 2018'in ilk çeyreği

Bir seri nasıl mahvedilir? Öldükten sonra cesedine sopa ile vurmaya devam edilen bir serinin oyunu: Metal Gear Survive! Durun, durun! Bana kızmayın, bunları ben demiyorum. Genel olarak bu yeni Metal Gear yapımı için ortaya koyulan yorumlar bu şekilde. Aslında hiçbir zaman koyu bir Metal Gear Solid hayranı olmadım. Ve hatta bana göre bazı yönleri biraz abartılan bir seri (Üstüme iyilik sağlıyor, katılmıyorum. – Kürsat). Lakin serinin köklü geçmişi, "aşırı kompleks" hikaye kurgusu, birbirinden farklı karakterleri ve Hideo Kojima faktörü ile oyun dünyasının ağır toplarından olduğu aşikar. Peki, ne oldu da duyurulduğu ilk günden bu yana yuhalanın bir şeye dönüştü? Ne olacak, Konami adeta intihar etti. Altın yumurtası Kojima'ya yasaklar getirdi, sonra resmen kovdular, son Metal Gear Solid oyunu The Phantom Pain yarımdıktı derken hem önemli bir serinin fişi çekildi hem de Konami çok kan kaybetti. Kojima'nın dahil olmadığı ilk Metal Gear oyununun duyurulması da bunun tuzu biberi oldu.

Koyu bir Metal Gear hayranı olmadığım için olaya tarafsız gözle bakacağım. Evet, Konami'nin yaptıkları bana göre de bir hatayı fakat daha çıkmamış olan bir oyunu geçmişe göre yargılamak? Bence Metal Gear Survive bir şansı hak ediyor. Alınır, oynamır ve kötüye kötü denir, değilse de hakkı neye verilir. 2018'in ilk çeyreğinde çıkması beklenen yapımda, Ground Zeroes'tan sonra Big Boss'un kaçmayı başardığı ana üsse yapılan saldırular neticesinde üssün üzerinde bir portalın açılması ve üssün bir kısmı



Metal Gear Survive

ile beraber üste kalan askerlerin o portalda işinlanması söz konusu. Bu askerlerin neresi olduğu belirsiz yeni dünyadaki düşmanları ise kafa yerine kristaller bulunan zombiler. Amaç ise elbette eve dönmek.

Metal Gear Survive Zombileri

Yaratık olarak adlandırılan bu zombilerin kafaları kocaman kristallerden oluşmaktadır. Zayıf noktaları kafaları değil, sırtlarındaki çinkitidir. Çok hızlı olmamakla beraber sürü halinde tehlikelidirler.



oyununda önce karakterimize kalacak bir yer, yemek, kılık – giyim, ekipman temin etmeye çalışıyor, diğer karakterlerle ilişkiler kurmaya çalışıyordu. 2018’ın başlarında çıkması planlanan ikinci yapımda da konsept pek farklı değil. Dünya yine zombi istilasından nasibini almıştır ve hayatı kalmak için kendimize bakmamız şarttır.

RPG öğeleri ile süslenmiş olan ikinci yapımda yine dünya keşfedecek, envanterler birbirinden farklı ama gerekli nesnelerle dolacak ve bolca inşa edeceğiz. State of Decay aslında saf aksiyon severlere hitap eden bir oyundur. Yani ilk oyunu veya ikincisini zombi öldürmek için alacaksanız hata etmiş olursunuz. Elbette zombi öldürüyoruz fakat önce arkamızı sağlama almamız lazımdır:

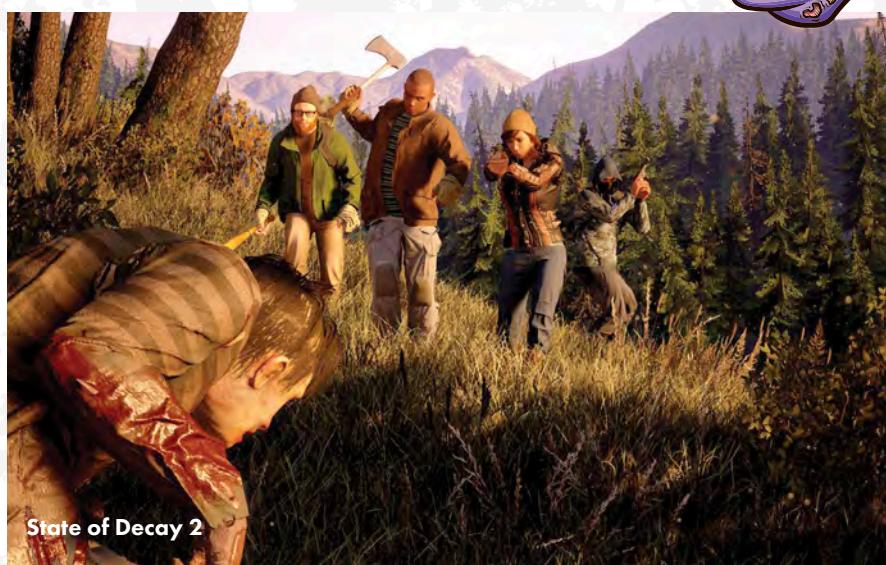
State of Decay 2

Yapım: Undead Labs **Dağıtım:** Microsoft
Tür: Aksiyon, Macera **Platform:** PC, XONE
Çıkış Tarihi: Mart 2018

Daha çok hayatı kalmak üzerine yoğunlaşan State of Decay’ın 2013 yapımı ilk oyunu birçok mecrada tarafından övgüler almıştı. Zombi öldürmekten ziyade karakterin koşullarla baş etmeye çalışması da şüphesiz zombi oyuncularına dünyasına farklı bir soluk kazandırmıştı. Birçok oyundaki gibi körüküne zombi öldürmüyordu; bu açık dünya

State of Decay 2 Zombileri

Genelde parlak sarı gözlere sahiptirler ve farklı özellikli zombiler vardır. Klasik ağır hareket edenler, koşanlar ve kendisine has “Freaks” denilen, çeşitli özelliklere sahip zombiler bulunmaktadır.



State of Decay 2



Dead Island 2

Yapım: Sumo Digital **Dağıtım:** Deep Silver
Tür: Aksiyon, Macera
Platform: PC, PS4, XONE
Çıkış Tarihi: 2018 (Umarız!)

Hep devam oyunları üzerinden gidiyoruz, farkında misiniz? Demek ki bir önceki oyunlar çok sevilmiş olacak diyeceğim lakin Metal Gear Survive ve şimdi bahsedeceğim Dead Island için aynı şey geçerli mi acaba. Gelmiş geçmiş en iyi oyun fragmanlarından birine sahip olup da bu kadar vasıt puanlar alan başka bir oyun var mıdır? Evet, Dead Island’dan bahsediyorum. 2011’de çıkan oyun için yayınlanan ilk fragman cidden efsaneydi. Sonra oyun çıktı, hemen sonrası konu alan Dead Island: Riptide geldi ki sene sonra fakat ikisi de “eh işte” den öteye geçemedi. Yapımı Techland asıl formülü Dying Light ile tutturmayı başardı ki bir baktık Dead Island 2’nin yapımcısı Yager oluyvermiş. Bunun sebebi ise Techland’ın dükkânı terk edip Dying Light’a odaklılaşmasından başka bir şey değildi. Evet, hikayenin bu noktadan sonrası ve geliştirici koltuğunun Sumo Digital’ka kalması konusu ise bir hayli karışık.

Dying Light tadı olacak mı? Bana göre düşük ihtimal. Çünkü yayınlanan videolar ve alfa sürümü oynanış videolarından gördüğümüz üzere yapım tamamen Dead Island mekaniklerine sahip. Yani Dying Light’taki parkur olayı yok gibi. İkinci oyun, ilk Dead Island yapımının birkaç ay olmasını konu alacak ve bu seferler tropikal adalarda değil Kaliforniya’dayız. Amaç da tahmin edebileceğiniz üzere zombi istilasından sağ salim kaçmak. Bu arada, Dead Island 2’nin fragmanını izlediniz mi? Sanırım yapımcı on kez değişse de bu oyundan fragmanlarının güzelliği değişimeyecek. Umarım bir déjà vu söz konusu olmaz.

Dead Island 2 Zombileri

Her çeşit zombi mevcut. Yavaş olanlarından tavşan atletlere kadar. Özel olarak tipki ilk oyundaki gibi patlayanlar, üzerimize tükenenler ve “ayı” gibi olanları da es geçmemek lazımdır.





Ne İzlemeli?

Zombi olayına girince bir arkadaşa bakmadan çıkamıyor tabii. Bu neşriyata dair yapımlar sadece oyunlar ile sınırlı değil ve sinema söz konusu olduğunda zombiler milyonlarca doların döndüğü bir endüstri haline geleli çok oldu. Gelin, en izlenesi zombi filmlerini bir hatırlayalım.



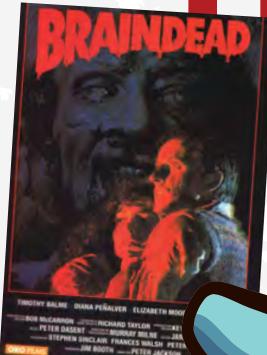
Train to Busan: Güney Kore'nin bizlere sunduğu 2016 yapımı (Ülkemizde 2017'de vizyona girmiştir) bu zombi filminde Busan'a gitmekte olan bir trenin içinde mahsur kalmış insanların zombilerle mücadeleşi söz konusudur. İzlenebilecek en iyi zombi filmlerinden olmayı aşmış mutlaka izlenmesi gereken bir yapım halini almıştır. Bakalım Hollywood ne zaman uyarlamasını yapıp perişan edecek!

The Girl With All The Gifts: Aynı adlı kitaptan uyarlanan 2016 yapımı filmi izlerken akılınıza The Last of Us gelebilir çünkü zombilerin ortaya çıkış noktası yine mantarlardır ve Ellie gibi virüse bağıskılık kazanmış, öyle havadan sudan hastalık kapıp "beyiin, beyiin" diye dolaşmayan küçük çocuklar vardır! Pek çok sevdığımız dizide yönetmenlik yapmış Colm McCarthy'nin elinden çıkan yapım şans verilmeyi hak ediyor.



Braindead / Dead Alive:

1992 yapımı bu "vahşetlerin efendisi" diye tabir edebileceğim film daha sonraları The Lord of the Rings ile hayatlarımıza kocaman bir yer edinen Peter Jackson'a ait. En sevdığım filmlerden birisi olan Braindead, görüp görebileceğiniz en kanlı film diyebilirim. E, bir o kadar da romantik. Üstelik vahşet ve romantizmi o kadar güzel harmanlamış ki izlerken büyulenmemek elde değil.



Warm Bodies: Türkçesi ile Sıcak Kalpler filmi citteden sıcak kalpli zombiler üzerine bir film. Sanırım senarist ve yönetmen "İnanet olsun dostum zombilerin de bir canı var, onlar da aşık olabilir tamammı mı?" demiş olacak ki korkudan, gerilimden ziyyade zombili romantik bir macera filmi yapmışlar. Özellikle film müziklerine bayıldım, sırı müzükleri için bile izleyebilirsiniz. Türe yenilik getiren ne olsa seviyoruz zaten.



Grindhouse: Planet Terror (Robert Rodriguez) ve Death Proof (Quentin Tarantino) gibi ucuz slasher ve zombi filmlerine gönderme yapan, iki farklı filmden oluşan yapımlıdır. Bir filme Quentin Tarantino'nun adı geçer de o film kötü olur mu? Tabii ki bu imkansız. Sinema dünyasının efendisi Tarantino ve biricik kankası Rodriguez'den eğlenceli ve bol vahşetli iki şahane filmi. Bir süre akılınızdan gitmeyeceği kesin.



Televizyonda Ne Var?

Fear the Walking Dead yerini 22 Ekim itibariyle uzun soluklu abisi The Walking Dead'a bırakı. Azımsanmayacak bir hayran kitlesine kavuşan Z Nation da yeni bölümleriyle yayınlanmaya devam ediyor.

Infected adlı zombi dizi de ise üçüncü sezonyla sessizce ilerlerken iZombie adlı pek sevemediğim komedi – cinayet türündeki dizi sezon finalini gerçekleştirdi.





Days Gone

Days Gone

Yapım: SIE Bend Studio

Dağıtım: Sony Interactive Entertainment

Tür: Aksiyon, Macera, **Platform:** PS4

Çıkış Tarihi: 2018

Oley be! Nihayet devam oyunu olmayan, orijinal bir şey! Şaka bir yana, bu sefer yeni ölçüde kadar da özgün bir yapılmış var elimizde. Lakin her ne kadar özgün olsa da işi zor çünkü yapımcı stüdyonun geçmişine baktığımızda Syphon Filter dışında neredeyse hiçbir şey yok! Ve PS2'den bu yana ilk defa büyük bir konsolda oyun çıkaracaklar. Demek istediğim şu ki, yayınlanan videolardan ve görsellerden gördüğümüz kadarıyla iyi bir şey olacak gibi ama tedbir de elden bırakmamak lazım! PS4'e özel olarak hazırlanan Days Gone'da dünya üzerinde yaşanan zombi salgınının üzerinden iki yıl geçmiştir. Yöneteceğimiz karakterin adı Deacon'dur ve bir çeşit paralı askerdir. Yani ödül karşılığında çeşitli görevleri yerine getirmektedir. Hikaye hakkında henüz detaylı bilgilere sahip değiliz lakin oynanış videolarından gördüğümüz kadarıyla nasıl ilerleyeceğimiz tamamen bize bırakılıyor. Dilerseniz gizlice yahut Allah ne verdiye direk hedefinize varmaya çalışabilir, zombileri öldürebilir veya kaçınabilirsiniz. Dinamik hava sisteminin de izleyeceğiniz yolu etkileyeceğini belirtmek isterim. Yani yağmurlu bir havada yapılacak eylemler ile güneşli bir havada yapılacak eylemler hiç de aynı olmayacağıdır. Net bir çıkış tarihi olmayan Days Gone'un 2018 yılı içinde çıkacağı tahmin ediliyor.

Days Gone Zombileri

Yapımdaki zombilere "freakers" adı verilmiş. Koşma yeteneğine de sahip olan freakerslar genelde sürü halinde takılmaktadırlar ve bu hallerini World War Z'deki zombilere benzetebilir. Ayrıca Dying Light'ta olduğu gibi geceleri daha bir tehlikeli olmaktadır.



Daymare: 1998

Yapım: Invader Studios

Dağıtım: Invader Studios

Tür: Aksiyon, Macera

Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 2018

Hep büyük yapımcıların oyunlarından söz ettik. Biraz da bağımsız yapımcılara yönelmeye ne dersiniz? İlk olarak bir Kickstarter kampanyası ile gün yüzüne çıkan yapımı Resident Evil 2: Reborn diye tanıdık ilk başta. Bir grup hayranın elinden çıkışmış yeni bir Resident Evil olacaktı, öyle planlanıyordu. Akabinde Capcom'un Resident Evil 2 Remake projesi ortaya çıkışınca Reborn doğal olarak iptal oldu ve yerini, yeni bir oyun olacak olan Daymare: 1998 aldı. Lakin Kickstarter kampanyası pek başarılı olamadı ve bir süreliğine yapım sessizliğe gömüldü. Derken yapımcılar pat diye geri çıktılar ve oyunlarının gerekli destekleri alarak üç platforma birden tam gaz çıkacaklarını duyurdular!

Daymare 1998'ının geçmiş ve geleceği harmanlayan bir yapılmış. Yeni teknoloji Unreal Engine 4 ile 90'ların nostaljik havasını birleştirmeye amaçlayan yapımda birbirinden farklı karakterler ile birbirinden farklı hikayeleri bir araya getirecek. Yapılan açıklamalara göre kayıt etme sınırlı (eyvah!) olacak ve mühimmat sayıyla alınacak:)

Daymare 1998 Zombileri

Yayınlanan fragmandan gördüğümüz üzere zombiler daha çok canavar şeklinde olacak.

Resident Evil havasının ağır estiği yapımda birbirinden farklı özelliklere sahip zombi düşmanlar bulunacak.

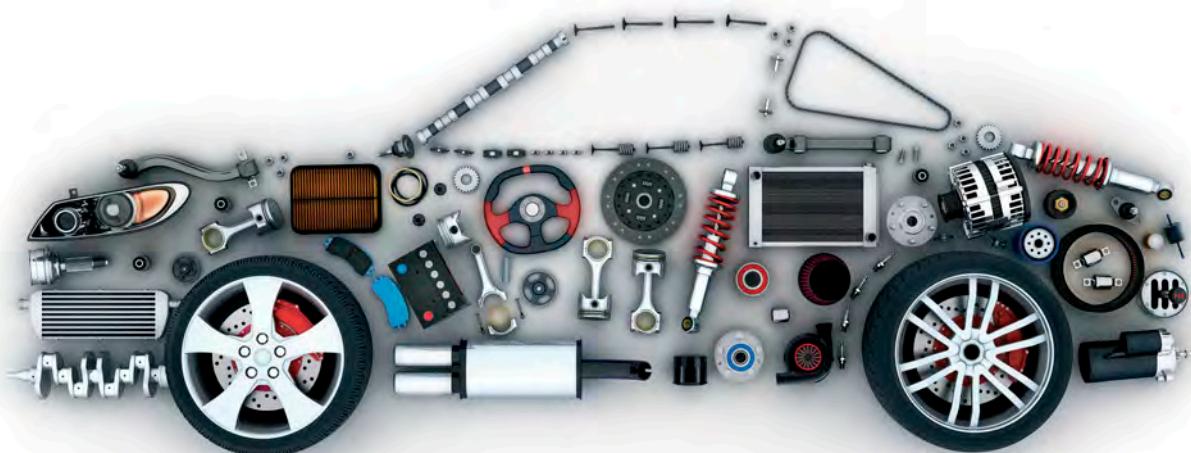


Şimdilik benim bahsedebileceğim bunlar. Elbette daha birkaç tane bahsedilmeye değer oyun var ama benim ayrıntılı olarak yazmaya uygun gördüklerim bunlardı. Başka neler mi var? Kısaca ismine değindiğim Resident Evil 2 HD Remake bunlardan birisi mesela. Yahut arada bir kendini gösteren Left for Dead 3'ne demeli? Hideo Kojima'nın Death Stranding'ını de bu listeye alabilir miyiz ki? Fragmanlarında yürüyen iskelet askerler görmüşük. Bunları yeniden canlandırılmış beden olarak zombi kategorisine koyabiliyoruz bence. Bir de 2018 yılı içerisinde duyurulmayı beklenenler de var tabii. Kısacası 2018'de de yine zombi severler olarak zombilere doyacağız gibi. Zaten zombi dediğimiz kavram öyle kolay kolay popüleritesini yitirecek gibi değil. Dilerim bir erteleme vb. aksi durum söz konusu olmaz da listesini yaptığım tüm yapımlar (özellikle sen Last of Us!) 2018 yılında bizlerle buluşur. Bir başka yazı dizisinde görüşmek üzere!

◆ Olca Karasoy



Kasım sayısı 25. yıla özel
konularıyla bayilerdeki yerini aldı.



Otomobilde dokunmadık yer bırakmadık...

İNCELEM



Sayfa
44

Altın 9,0 - 10 puan

Gümüş 8,0 - 8,9 puan

Bronz 7,0 - 7,9

ME: SHADOW OF WAR

Üç vakte kadar tekrara dönse de başından kalkamayacağınız,
Orc kesmekten bitap düşeceğiniz bir Orta Dünya hikayesi...



Yapım Ubisoft Montreal **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.ubisoft.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral **Dijital Dağıtıcı** Playstore

★ ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Hakikat kanla yazılacak.
Kanla ve Assassin'in
inancıyla...

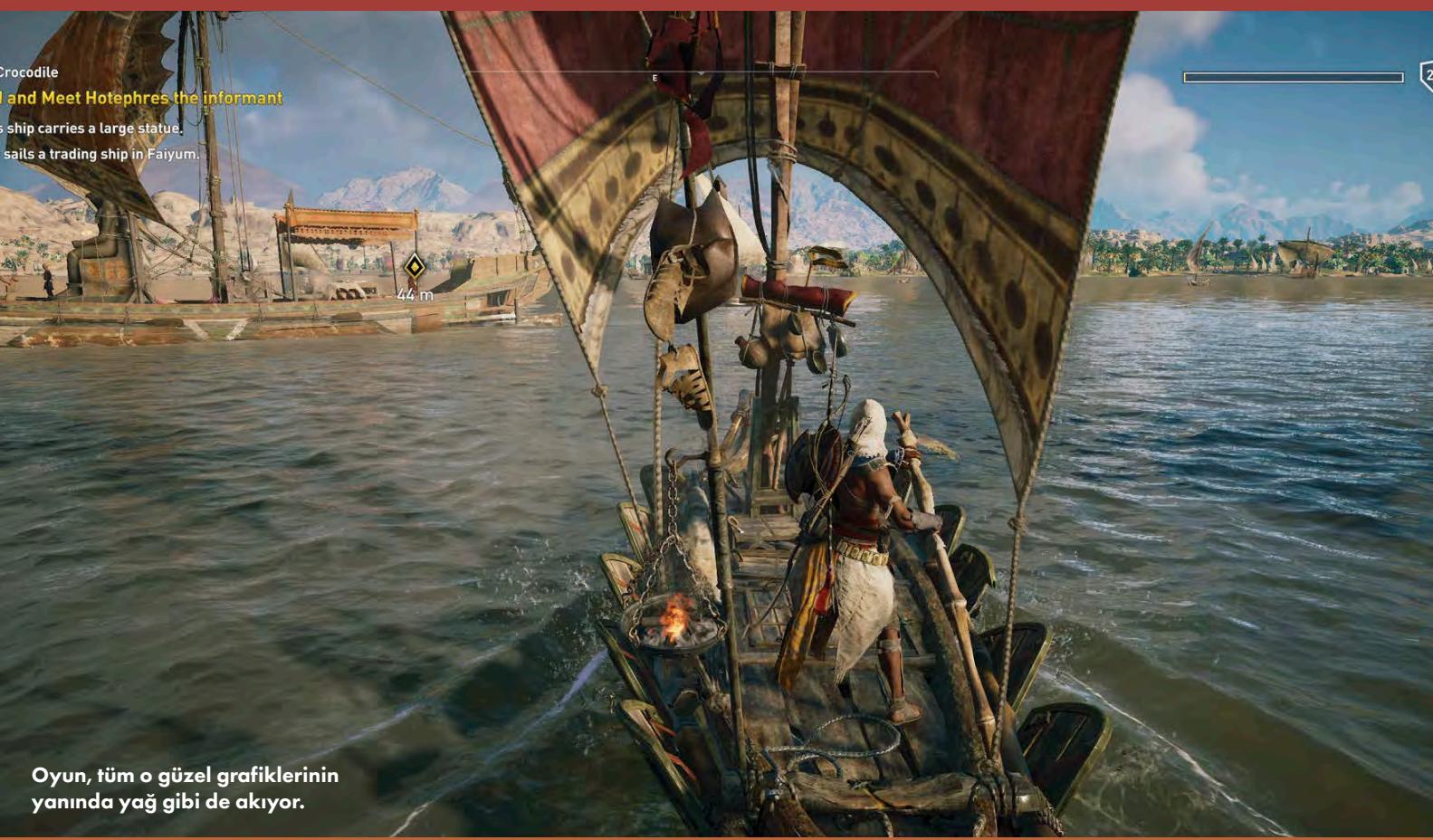
Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



O liver Bowden'ın Assassin's Creed destanını kaleme alırken attığı bu güçlü başlığı uygun gördüm bura, her şeyin öncesine... Çünkü an itibarıyle anlatacaklarım hem uzun soluklu, hem de inanılması zor şeyler olacak ve bu cümle, her şeyi özetter nitelikte. Kendinize söyle güzel, rahat bir tatil sabahı ayırin bu yazıyı okumak için. Ve yine, her zaman olduğu gibi çayınızı kahvenizi alın, açın bu sayfayı, sonra da rahat, konforlu bir koltuğa salın kendinizi. Eğer benim gibi, her şeye rağmen AC serisinden vazgeçemeyen taraflarınız, bu keyfi hak ediyorsunuz ve birlikte müthiş bir değişim, bir geri dönüşün, muazzam bir destanın derinliklerine doğru yelken açacağız. Hazır mıyız? Başlayalım öyleyse... Hatırlarsanız, bundan iki ay önce, yani LEVEL'in 247. sayısında Assassin's Creed: Origins'e ait bir İlk Bakış yazısıyla karşınıza çıkmıştım. Bu serinin bendeki yeri apayrı olduğu için, bu şeref bana verilmişti. Sonrasında olay bir seviye daha ileri sıçradı ve oyunun bizzat kendisini inceleme şerefine de layık görüldüm. Bu da demek oluyordu ki bu dört gözle beklediğim, uzun süredir onu esaret altına almış zincirleri kırın ve gümbür gümbür geldiği her halinden belli olan yeni AC destanına erkenden kavuşabilecektim. Öyle de oldu... O zaman da bahsettiğim gibi korkularım vardı, Ubisoft'un daha önce defalarca bana yaşadığı hayal kırıklıklarıyla tekrar karşılaşmaktan endişe ediyordum. Ama öyle olmadı, bu sefer olmadı...

Bir değişimden, geri dönüşten dem vurmuşum az önce. Eğer olayı yakından takip ediyorsanız, zaten bu değişimin farkındasınızdır ama farkında olmayanlar için konuya biraz daha açşak iyi olacak. Bildiğiniz gibi, AC serisinin ilk oyunundan beri aynı oyun mekanikleriyle haşır neşiriz. Bu mekanikler kendine has olsalar da bir yerden sonra kabak tadi vermeye başlamışlardı haliyle. Ama Ubisoft ısrarla bu yapıyı değiştirmedi, o kalıbin üzerini sürekli doldurmaya, biraz da şekillendirmeye çalıştı. Ve sonuç itibarıyle yine seriyi yakından takip edenler ilk oyunu bağırına basıp, ikinci oyunu, yani o muazzam AC 2 destanını bir kenarda tutarak diğer oyunları yerden yere vurdu. Haksız da değildi tabii ki ama öyle ya da böyle, serideki tüm oyunları sonuna kadar oynadık.





Oyun, tüm o güzel grafiklerinin yanında yağ gibi de akıyor.

İşte o altını çizdiğimiz değişim, tam da buraya, AC: Origins'e denk geliyor. Ortaya çıkan haberler, oyun içi görüntüler ve diğer detaylar, serinin zincirlerini kırmış yapısını gözler önüne seriyordu. Akıllara takılan soruların arasında en önemlisi de bu değişimin hakkının verilmiş olup olmadığıydı. Ben göreğim kadarını görmüştüm, fazlasına ihtiyacım yoktu. Bundan sonrası kendiyle bizzat haşır neşir olmamla ortaya çıkacaktı. Ve o beklenen gün geldi. AC: Origins, tüm ihtişamıyla karşısında perdesini açtı ve şimdiden söylemek gerekirse, olması gerektiği düşünülenin ötesinde bir güzellik söz konusu. Seriye ait, şimdije kadar kullanılmış en sağlam detaylar bir araya getirilerek yepyeni bir oyun mekanığının üzerine oturtulmuş. Ve ortaya muazzam bir şaheser çıkmış.

Tarihi bir kardeşliğin doğuşu...

AC: Origins, perdesini yine gizemli bir hikâyeyin ufak tefek kırıntılarıyla açıyor. Ve her şeyin en başında, kahramanımız Bayek boy gösteriyor. Kendisi bir Medjay, yani bir nevi Antik Mısırlı Polisi de diyebiliriz. Medjay'lar literatürde Mısırlı halkını korumakla görev-

li askerler olarak karşılık buluyor. Ve bir Medjay olarak Bayek, saldırıcı ve savunma konusunda üstün yeteneklere sahip. Oyunun ilk perdesi, Antik Mısırlıların Siwa adlı şehrinde açılışını yapıyor ve böylece Bayek'in yeteneklerine ve dolayısıyla yeni oyun mekaniklerine de yavaş yavaş şahit olmaya başlıyoruz. Bu arada, hikayeye ait herhangi bir derin detaya girmiyorum; çünkü

Ubisoft'un bizzat yaptığı bir "Spoiler Alert!" uyarısı söz konusu ki buradan nasıl bir hikayeyle karşı karşıya olduğumuzu az çok hayal edebilirsiniz. Mâlum, Brotherhood'un temellerini atıyoruz. Biz en iyisi şimdilik

Bayek'in temel yetenekleriyle devam edelim.

Tahmin edeceğiniz veya bildiğiniz üzere, Bayek'in yetenekleri üç ayrı kategoride şekilleniyor: Yakin saldırı, okçuluk ve gizlilik. Öncelikle

yakin saldırı detaylarına girecek olursak, AC serisinin şimdije kadarki tekdüze dövüş sisteminin yerine daha sağlam, daha gerçekçi, daha fonksiyonel ve daha eğlenceli bir dövüş sistemi getirilmiş. Dark Souls veya The Witcher oyunlarından da așina olduğumuz bir sistem bu. Bayek, bir yandan kalkanıyla kendini savunurken, diğer yan dan silahlarını acımasızca rakiplerine karşı

kullanabiliyor. Düşmanlarınızı karşısına alıp savunmaya geçiyorsunuz ve genellikle ilk saldırınızı onlardan bekliyorsunuz. Karşı saldırıldan kaçarak veya korunarak düşmanınızın açığını yakalamanız ve akabinde saldırıcı geçmeniz gerekiyor. İşin en güzel tarafı, karşısına çıkan düşmanların hiç de o kadar kolay lokma olmamaları. Aralarında acemi savaşçılar da yok değil ama birçoğu gayet yetenekli, nasıl saldırması gerektiğini bilen tipler. Kime ne zaman saldırmanız gerektiğini bilmezseniz öyle bir dayak yiyorsunuz ki anlatamam. Çok dayak yedim, oradan biliyorum.

Estatik açıdan her zaman olduğu gibi muazzam animasyonlarla karşılaşıyoruz. Bitirici vuruşlar için yine sanatsal çalışmalar. Hatta dövüşükçe dolan bir enerji barımız ve bu bar dolduğunda aktif edebileceğimiz "özel" bir bitirici hareketimiz de var. Bu çerçevede, elinizdeki silah çeşidine göre öyle sahnelerle karşılaşacağınız ki ağızınızın suyu akacak. Aldığınız tecrübe puanlarına göre savaşçılık yetenekleriniz de gelişiyor tabii. Size tavsiyem, bütün silah çeşitlerini tek tek deneyin ve her birine hakim olmaya çalışın; çünkü hepsi birbirinden güzel ve kullanışlı. Kılıç ve kamalar gibi seri silahlar, gürz ve çekic gibi daha ağır ama çok güçlü silahlar, mızrak gibi daha mesafeli silahlar var listede ve bu liste çeşit açısından gerçekten çok geniş. Ayrıca dediğim gibi, karşınızda artık aciz,

Zorluk derecesi

Şu ana kadar herhangi bir AC oyununda zorluk seçeneği olduğunu hatırlamıyorum. Bu oyununda o da var ki bu detay, oyunun yeni mekaniklerinin kalitesini ortaya koymaya yetiyor.



Tahmin edeceğiniz veya bildi-

giniz üzere, Bayek'in yetenekleri üç ayrı kategoride şekilleniyor: Ya-

kin saldırı, okçuluk ve gizlilik. Öncelikle

yakin saldırı detaylarına girecek olursak, AC serisinin şimdije kadarki tekdüze dövüş sisteminin yerine daha sağlam, daha gerçekçi, daha fonksiyonel ve daha eğlenceli bir dövüş sistemi getirilmiş. Dark Souls veya The Witcher oyunlarından da așina olduğumuz bir sistem bu. Bayek, bir yandan kalkanıyla kendini savunurken, diğer yan dan silahlarını acımasızca rakiplerine karşı



öldürülmeyi bekleyen sıradan savaşçılar yok. Kendinizi kollamanız yararına olur. Ve gelelim okçuluk yeteneklerimize... Önce-likle çok fazla ok çeşidi olduğunu söylemem gerekiyor. Bazı okları TPS görüş açısından, bazlarını da FPS görüş açısından kullanı-yoruz. Bazlarını yayı gererek, bazlarını da doğrudan fırlatıyoruz. Seri ve düşük hasar verenler de var, tek atışta rakibini yere serenler de... Hatta aynı anda birkaç ok fırlatan modeller de var! (Gözünüzde bir Cüneyt Arkin canlandı mı?) Yeri gelmişken şöyle bir detaydan da bahsedeyim: Yayıınızı gerдинiz ve düşmanınızı hedefinize aldınız diyelim. Okun isabet ettiği yerin düşmanının ne kadar canını götüreceğini önceden görebiliyorsunuz. Gerçi sadece iki seçenek var bu kapsamda: Kafa ve vücut. Eğer düşmanınız sizin seviyenize denkse, genellikle kafadan vuruşlar direkt indiriyor. Bu sayede okunuzun yayınızdan çıkış çıkmaması ge-rektiğine karar verebiliyorsunuz. Bir Assassin için bulunmaz bir nimet!

"Yeni oynanış mekanikleriyle gizli saklı hareket etmek ve düşmanların ensesine çökmek artık daha aktif ve eğlen-celi hale gelmiş. Hatta savaşlarda dayak yeme ihtimali artık daha yüksek olduğu için ken-dinizi sürekli gizli saklı hareket etmek zorunda hissedebilirsiniz"

Ve yine bir Assassin olarak gizlilik yete-neklere de sahibiz tabii ki. Yeni oynanış mekanikleriyle gizli saklı hareket etmek ve düşmanların ensesine çökmek artık daha aktif ve eğlenceli hale gelmiş. Hatta savaş-larda dayak yeme ihtimali artık daha yüksek olduğu için kendinizi sürekli gizli saklı ha-reket etmek zorunda hissedebilirsiniz. Birini saklandığınız otların arasına ıslık çalarak çekmek yine en çok kullanacağınız yetenek olacak. Bazlarının da tepesine doğrudan çökeceksiniz ama burada -yine okçuluk detayında olduğu gibi- saldırınızın düş-manınızı devirip devirmeyeceğinden emin olmanız lazım. Öyle herkesin tepesine ha-deyince çökemiyorsunuz, haberiniz olsun. Eğer bulundığınız alanda bir şekilde fark edilirseniz ve sizi fark edeni veya edenleri zamanında indiremezseniz, kaçarak destek güçlerini çağırıyorlar ve işiniz olduğundan daha da zor hale geliyor.

Loot candır, loot bizdendir...



AC serisinin şimdije kadar adamaklı bir loot sistemi olmadı, olamadı. Bu konuda sü-rekli bir şeyler yapmaya çalışıtı Ubisoft ama dandık bir loot sisteminin ötesine geçemedi. Ama bu sefer, en azından olması gerekeni yapmışlar. Artık etkin bir loot ve ekipman sistemi var. Bulduğumuz silahlar, cesidine göre olduğu gibi kalitesine ve özelliklerine göre de birbirinden ayrılıyor. Mavi renkliler standart olanlar, mor renkliler daha kaliteli olanlar, sarı renkliler de en özel silahlar olarak çeşitleniyor. Oldukça yüzeyel olsa da en azından oturmuş bir sistem var ve artık ortalıktan bir şeyler toplamanın da bir anlamı var.

Toplamak demişken, üzerinde sabit bir zırh var ve bu zırhın parçalarını -silahlar ve hatta gizli bıçağınız da dahil- topladığınız malzemelerle geliştirebiliyorsunuz ve bunu yapmanız gerçekten şart. Bazı malzeme-leri çeşitli hayvanları avlayarak, bazlarını da direkt olarak etraftan toplayorsunuz. Kullanmadığınız silah ve kalkanları kırarak da malzeme elde etmeniz mümkün. Tabii bir yandan da altın toplamak zorundasınız; çünkü bazı ekipmanları doğrudan satın almak zorunda kalabilirsiniz. Gerçi bu cer-vede pek bir "zorundalık" yok. Daha güzel bir at alayım, daha güzel bir kıyafet alayım derdinin ötesinde paraya ihtiyaç duyacağınızı pek sanmıyorum. Dediğim gibi, yüzeyel





olsa da gayet eğlenceli ve kullanışlı bir Loot & Crafting sistemini adapte edebilmişler sonunda oyuna.

Konu konuyu açıyor derler ya... Binek hayvanlarından ve kıyafetlerden söz açılmışken, bunlardan da bahsedeyim biraz zira bunlar da bir şekilde ekipman listesinde bulunuyor. Üzerinizde sabit bir zırh var dedim ama yanlış anlaşılması, kıyafetinizi değiştirebilirsiniz. Değişik kıyafetleri direkt olarak satın alabiliyorsunuz veya özel bir görevden hediye olarak da kazanabiliyorsunuz. Binek hayvanları konusunda da bolca çeşit var ve işin enteresan tarafı, bu hayvanların özellikleri ve bирer hikayeleri de var. Özellikle derken, mesela bazı hayvanlar korktuğu zaman sizi sırtından atıyor, daha özel hayvanlarda böyle bir dezavantaj olmuyor gibi... Tabii binek hayvanlarının üzerinde savaşmak da var işin içinde ve bu tarzı kullanmak isterseniz, özel bir hayvana ihtiyaç duyabilirsiniz. Şimdiye kadar binek hayvanı olarak at ve deve gördüm ben sadece ama ileride belki daha farklı hayvanlar da olacaktır. (Gerçi düşününce, at ve deveden başka ne olabilir ki? Timsah süreç halimiz yok herhalde.)

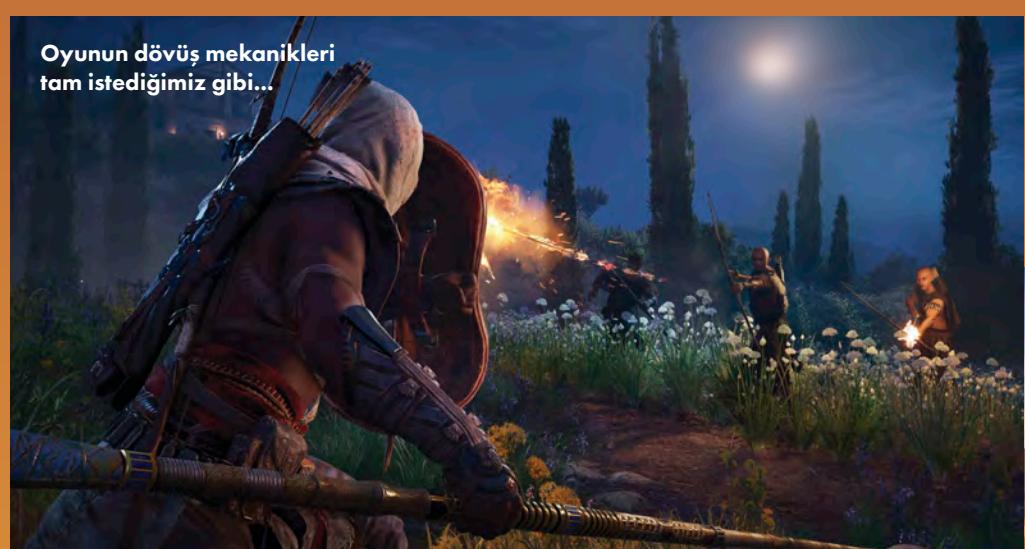
Arşın arşın Antik Mısır...

Bir açık dünya oyununun olabildiğince geniş bir haritaya yayılması beklenir, istenir. AC: Origins, bu bekleniyi karşılamakla kalmıyor, şimdiye kadarki en geniş haritayı

da bizlere sunuyor. Siwa'da, yani Bayek'in memleketinde başlayan macera, antik Mısır'ın İskenderiye, Gize ve Memfis gibi tarihi iz bırakmış şehirlerine kadar uzanıyor. Ve bu genişlik o kadar sanatsal bir şekilde işlenmiş ki ara ara durup manzarayı seyretmek için bahane üretiyorsunuz resmen kendinize. Şimdiye kadar haritanın puslu bölgelerini yüksek bir noktaya tırmanarak açardık, biliyorsunuz. Ubisoft artık bundan vazgeçmiş görünüyor zira harita, siz dolaştıkça kendiliğinden açılıyor. Bu detay da güzel olmuş bana kalırsa; çünkü yüksek noktalara tırmanıp harita açmanın da

biraz tadı kaçmaya başlamıştı artık. Görsel anlamda tatmin eden bu genişlik, içerisinde dolu bir şekilde karşımıza çıkıyor üstelik. İçeride yapılacak edilecek tonla şey var. Ve işin güzel tarafı, ben bunları yaparken şimdiye kadar hiç sıkılmadım. Kendini tekrar eden, aynı şeyleri tekrar tekrar yapma hissiyatı gibi bir şeyle hiç karşılaşmadım. Ana görevler zaten muazzam bir hikaye eşliğinde akıp gidiyor ama yan görevler de bir o kadar güzel. Yine bir seviye sistemi çerçevesinde, denginiz olan görevlere gitmek zorunda kalıyorsunuz. Mesela, sıradaki ana göreviniz 10 seviyesindeyse ve siz henüz

Oyunun dövüş mekanikleri tam istedigimiz gibi...





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

İlk 1 saat, hikayenin girizgah kısmına bile yetmeyebilir. Oyunun yeni oynanış mekaniklerine hakim olmaya başlayacaksınız bu sürede.

Siwa'da şöyle bir tur atacak, Bayek ve Senu'yla tanışacaksınız.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

İlk haftada hikayenin bitebileceğine pek ihtimal vermiyorum. Sadece hikayeye odaklısanız bile bazı ana görevlere seviyeniz yetişmeyeceği için mecburen yan görevlere de el atmak zorunda kalacaksınız. Her biri ayrı bir keyif, o ayrı...

İlk ay ◆◆◆◆◆

Hikayeyi artık çoktan bitirmiş olmanız lazım bu sürede. Artık Antik Mısır'ın didiklenmedik taraflarına odaklanmanın zamanı gelmiş demektir. Yapılacak tonla yan görev, keşfedecek tonla gizem sizi bekliyor olacaktır.



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Hikayeye ve yan görevlere odaklıyız.

%25 Yeni oyun mekaniklerine alışarak karakter gelişimine kasıyoruz.

%25 Antik Mısır'ın gizemlerinin peşinden sürüklüyoruz.



ARTI

- + Seriye sınıf atlatan yeni oyun mekanikleri
- + Muazzam görsel kalite ve müzikler
- + Geniş ve yapılacaklarla dolu harita
- + Enfes hikaye ve yan görevler
- + Yeni envanter ve crafting sistemi

EKSİ

- Ufak tefek yapay zeka hataları ve bug'lar

SON KARAR

Assassin's Creed serisinin küllerinden doğuşunu temsil eden, muazzam bir iş çıkarmış bu sefer Ubisoft. Her yanından kalite akıyor

AC: Origins'in. Mutlaka tadına bakılması gereken bir başyapıt adeta.

95



Oyunda çok sayıda birbirinden farklı biner bulmak mümkün.

daha 5. seviyedeyseniz, ilk etapta etraftaki yan görevlerle hazır neşir olup seviyenizi yükseltmeniz gerekiyor. Haritanın içerisinde serpiştirilmiş olan soru işaretleri (?) simgelerine giderek oralarda neler olup bittiğini de araştırabilirsiniz. Buralarda bir yıldız küməsini keşfederek Bayek'in hatırlarına tanık olabilirsiniz veya bir antik mezarın kalıntıları arasındaki gizemleri keşfe çıkabilirsiniz. Kisacası, içeriği dopdolu, geniş mi geniş bir oyun alanı sizleri bekliyor.

Ve hazır harita konusu açılmışken, önemli bir karakterden daha bahsetmem gerekiyor. Şimdiye kadar AC: Origins'e ait detayları takip ettiyseniz, Bayek'in sadık dostu Senu'yu fark etmişinizdir. Kendisi çok asıl bir kartal ve Bayek'e bu derin macerada birebir eşlik ediyor. Bir görev bölgесine girmeden önce Senu'yu salıyorsunuz gökyüzüne ve o bölgede neler olup bittiğine dair ipuçlarını topluyor sizin için. Orada kaç tane asker var ve kaçını seviyedeler, alınacak bir hazine var mı ve nerede... Bu ve bunun gibi detayları Senu sizin için ortaya çıkarıyor ve bu sayede içerisindeki görevinizde istenmedik sürprizlerden kaçınmış oluyorsunuz. Ve ayrıca Antik Mısır'ın o efsiz manzarasını direkt olarak gökyüzünden seyredebiliyorsunuz. Senu'yu çok seveceksiniz ve sık sık kullanacaksınız, emin olabilirsiniz.

Sona doğru yaklaşırken...

AC: Origins'e ait anlatacak o kadar çok şey var ki tümünü ele almayı kalksanız, ayrı



bir dergi sayısı çıkarmanız gerekebilir. Yaklaşık 6 sayfadır beraberiz ve ben yazıkça aklıma yeni detaylar geliyor. Bazı detaylara, özellikle hikayeye ait detaylara derinlemesine giremiyorum maalesef ama bunun sebebini biliyorsunuz zaten. Ama Bayek'i, Senu'yu ve karşınıza çıkacak diğer karakterleri çok yoğun bir hikayenin içerisinde tanıtıp seveceğinize emin olabilirsiniz. Hikayenin en derin noktasında Assassin kardeşliğinin ortaya çıkıştı yataiyor ve yine tarih sayfalarından önemli karakterler de var kadroda. Size tavsiyem, bu geniş çerçeveden her bir köşesini didik didik edin ve hiç acele etmeden, bitirmeye odaklanmadan, sindire sindire tadını çıkarın bu hikayenin.

Bu arada, şu ana kadar herhangi bir kusurdan bahsetmediğimi fark etmişsinizdir. Konu bir Ubisoft oyunu olunca "Nasıl kusur olmaz!" diyor insan, değil mi? Gerçekten yok deneyecek kadar az kusur var bu büyük çerçevede. Bazı yapay zeka sıktılarıyla ve bug'larla karşılaştım ve kısa süreliğine canımı sıkmayı yine başardılar ama inanın bana, genel kalitenin altında eziliyorlar bunlar. Ubisoft gerçekten çok büyük bir iş başarmış bu sefer. Tadına doyamayacağınız bir macera sizleri bekliyor.

Artık benden bu kadar... Dediğim gibi, ufak tefek kusurları affedilebilecek,amba bir Assassin's Creed tecrübesiyle karşı karışıyız. Hatta şunu da rahatlıkla söyleyebilirim, Ubisoft bu büyük temelin üzerine rahatlıkla kurabilir serinin devamını. Hal böyleyken, ileride olabilecekleri hayal bile edemiyorum ben. Şimdilik bu enfes maceranın tadını çıkaralım biz. Eğer yeni bir AC macerasına hazırlsanız, hiç gözünüzü kirpmadan satın alabilirsiniz AC: Origins'i. Emin olun, vereceğiniz parayı son kuruşuna kadar hak edecek bir oyun duruyor karşınızda. İyi eğlenceler!

◆ Ertekin Bayındır

◆ Middle-Earth: Shadow of War

Talion bir kez daha Orc nüfusunu azaltmak için savaş alanında!

Işte oyun bombardımanının yaşandığı bir aydan sizlere merhaba. Yazın evimizde oturup eski oyunları bir bir bitirdikten sonra bu ay itibarıyla açılışı yapmış durumdayız; resmen üzerimize oyun yağdı.

Uzunca bir süredir gözümüzün üstünde olduğu Shadow of War da bu oyun tufanının bir parçası. Hayır bir de işin kötüsü öyle oyunlar geldi ki, hepsi minimum 50 saat sürüyor. ELEX'iydi, Battle Chasers'iydi, Shadow of War'uydu... Destiny 2'ye girmiyorum bile zira onun sonu da yok!

Emre ile birlikte heyecanla bekleyip biraz geç kavuştuğumuz Shadow of War, özellikle dev bir aksiyon oyunu. Hatta baştan belirtmekte hiç sakınca görmüyorum; oyun resmen Shadow

of Mordor 1.5 olmuş. Shadow of Mordor'u oynayanların salisenin onda biri hızında oyuna alışıması muhtemel. SoM'u oynamamış olanlara burada muhteşem bir eğlenceyle baş başa çünkü SoW, SoM'da olan biteni hiç bozmadan üzerine bir dolu yenilik getirmiş ve tam bir aksiyon bombasına dönüşmüştür. Üstelik Orta Dünya'da geçen, içinde Nazgûl'u, Balrog'u, Ringwraith'i, Gollum'u olan bir aksiyon deposu!

Savaştan savaşa...

Shadow of War bizi beş tane büyük bölge ile buluşturuyor ve Orta Dünya fanatikleri bu bölgeleri zaten ezberle bilmekte. Nurnen, Gorgoroth, Minas Morgul, Cirith Ungol ve

Seregost baştan aşağı arşinlayacağımız bölgeleri oluşturuyor. Her biri farklı birer temaya sahip olan bölgelerde yapacak o kadar çok iş var ki, bir bölgeden diğerine geçmek için saatlerinizi oradaki görevleri bitirmeye harciyorsunuz.

Kahramanımız, önceki oyundan tanıdığımız Talion. Bildığınız gibi kendisi aslında ölü ama Celebrimbor adındaki yüzük yapımcısı tarafından hayatı döndürülmüş ve Celebrimbor'un ruhuyla birlikte hareket ediyor, onun güçlerini ödünç alıyor. Talion bu defa da Sauron'un güçlenmesini engellemek için büyük bir çaba içerisinde lakin o kadar çabanın boşu gitmedeğini de Yüzüklerin Efendisi'ni deneyimlemesi bireyler olarak bilmektedir. ◆



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Monolith Productions
Dağıtım Warner Bros. Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS4, XONE
Web www.shadowofwar.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral
Dijital Dağıtıcı Playstore



Online intikam

Vendetta ve Conquest adında iki farklı online görev bulunuyor oyunda.

Vendetta, bir başka oyuncuyu öldüren subayın peşinden koşup intikam almaya çalıştığımız bir oyun modu ve güzel hediye var. Conquest'te ise bir başka oyuncunun kalesini ele geçirip yine hediye toplamaya çalışıyoruz.

Acaba bir Ent mi, ormanın tek hakimi mi? Hmm...



Talion yine tanındık birkaç yüze buluşuyor ve Gollum da bunların başında geliyor. Bize ara ara yardımcı olan Gollum'un yanında Shelob da önemli bir yer tutuyor oyunda. Shelob'u tanıyorsunuz, Frodo'yu yakalayıp kozalayan kocaman örümcek. Shelob SoW'da güzel bir kadın olarak tasvir edilmiş ve bir süre sonra ona zarar gelmemesini isterken buluyorsunuz kendinizi.

Üç yüz bin Orc, bir arada!

Elbette oyun bir senaryo etrafında dönüyor lakin bu senaryoyu takip etmeye bırakmak da o kadar kolay ki... Aynı durum SoM'da da başımıza gelmişti; burada da farklı bir durum yok.

Bunun iyi bir şey olup olmadığını tartışmayaçağım fakat beni halen eğlendirdiğini söyleyebilirim. Orc'ları bir bir kesmek, tecrübe puanı kazanıp seviye atlamak, yeni eşyalar bulmak –özellikle oyunun ilk yarısında- o kadar eğlenceli ki, zaten gözünüz ana görevi görmüyor.

Girdiğimiz bölgelerde öncelikli olarak yapmamız gereken, Haedir kulelerini Sauron'un kontrolünden çıkartmak. Bunu Assassin's Creed veya Far Cry oyunlarındaki kuleler

gibi düşünebilirsiniz. Haedir kulesine tırmanıp, buradaki güç küresini Sauron'un etkisinden arındırığınızda çevreyi kolaçan etme olanağı kazanırsınız. Gözlem kulesinden dürbüle baktığınızı hayal edin... Hedefi yönledirdikçe de Mordor'un geçmişine ait çeşitli eşyalar ve hatırlaların yerlerini buluyorsunuz. Bunlar da Ithilden yazıları, Gondor'a ait kayıp eşyalar ve Shelob'un hatırlarını parçaları.

Peki haritanın her bir yönüne dağılmış bu şeyler neden bulmak isteyelim? Nedeni basit: Yetenek puanları ve eşyalar! Örneğin bir bölgedeki tüm Ithilden yazılarını bulduğumuzda güzel eşyalar kazanabiliyoruz. Gondor eşyaları da yetenek puanı sağlıyor. Keza Shelob'un hatırları parçaları da... Shelob'un hatırları parçalarında bir olay daha var ki o da direkt Until Dawn'dan yürütülmüş. Hatırlarsanız orada da olayların geçmişini öğrenmek için çeşitli kayıt parçalarını buluyor ve hikayenin tamamını oluşturacak videoyu tamamlamaya çalışıyorduk. Burada da birebir aynı durum var. Tüm Shelob hatırlarını bulduğumuzda hem Shelob'un arka plan hikayesini öğreniyoruz, hem de yetenek ağaçında Örümcek çağrıabilmemize yarayan gücü açıyoruz.

Haedir kulelerinin yanında, her bölgede, ana

Worm'ları sorgulayarak Orc komutanları hakkında bilgi toplayabiliyorsunuz.

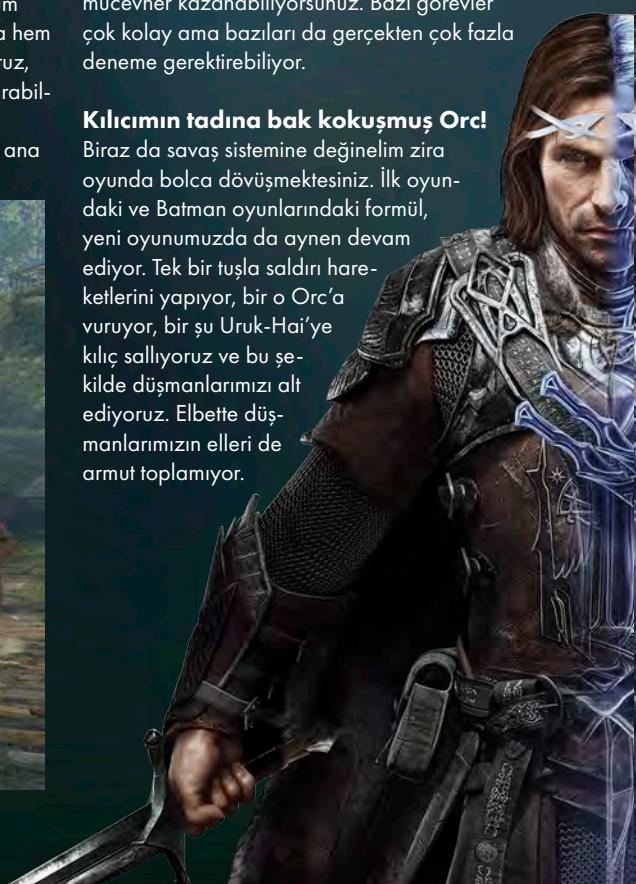


senaryo gibi ilerleyen bir yan görevimiz de oluyor. Bunda da bize yardımcı olan yapay zeka karakterler katılım gösteriyor ve görevlerin sonunda bolca tecrübe puanı ve Mirian adındaki paradan kazanıyoruz. Haritada olup biten bir başka durum da Orc liderlerinin birbirleriyle karşılaşması. Bu olay SoM'da da vardı, burada da aynen devam ediyor. Orc'ların savaşlarına karışmak elimizde ve buralardan kendimize takipçi de kazanabiliyoruz. Orc karşılaşmalarının sonu olmadığını da belirtiyim.

Ve son olarak Celebribor'un hatırları ve güçlerine odaklanan bir görev serisi daha bulunmakta. Haritada Sparta'lı miğferi gibi bir sembolle belirtilen bu görevler birer çeşit Challenge olarak özetlenebilir. Genelde zamana karşı yarışığınız bu görevlerde çeşitli işleri, yan görev gereksinimlerini de tamamlaymaya çalışarak hallediyorsunuz ve karşılığında yetenek puanı, para, tecrübe puanı ve mücevher kazanabiliyorsunuz. Bazı görevler çok kolay ama bazları da gerçekten çok fazla deneme gerektirebiliyor.

Kılıçımın tadına bak kokuşmuş Orc!

Biraz da savaş sistemine değinelim zira oyunda bolca dövüşmekteiniz. İlk oyun-daki ve Batman oyunlarındaki formül, yeni oyunumuzda da aynen devam ediyor. Tek bir tuşla saldırın hareketlerini yapıyor, bir örük'e vuruyor, bir şu Uruk-Hai'ye kılıç sallıyor ve bu şekilde düşmanlarımızı alt ediyoruz. Elbette düşmanlarınızın elleri de armut toplamıyor.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Birkaç kez ölmeyeniz de muhtemel olduğu ilk saatte bir şehir dolusu Orc'u öldürmekten büyük keyif duyacağınız.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Her şeyi bulmak ve toplamak için debelendiğiniz için ilk haftada siz bolca eğlence bekliyor ama zaman zaman oyundan sıkılmanız da olası.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Oyunu tamamladıktan sonra geri dönmek için ilk oyunu oynamamış olmanız lazımlı zira yaşadıklarınız size bir 10 yıl yetecek kadar tatmin duygusunu sağlıyor.



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Orc boğazlıyoruz.

%40 Bir yerlere tırmanıp izimizi kaybettirmeye çalışıyoruz.

%20 Bulunması gereken eşyaların peşinde koşuyoruz.



ARTI

+ Aksiyon halen çok keyifli.

+ Nemesis sistemi güzel işliyor.

+ Orta Dünya'dan yüzler görmek güzel bir his.

EKSİ

- Animasyonlar biraz dandik.

- Görevler genel olarak sıkıcı ve orijinallikten uzak.

- İlk oyuna fazlaıyla benziyor.

SON KARAR

Özellikle Shadow of Mordor'u oynamamış olanların tercih etmesi gereken oyun, ilk oyunu oynamış olanları da bir yere kadar memnun ediyor ama sıkılma olasılığınız olduğunu da akılınızdan çıkartmayın.



Size vurmaktan asla çekinmeyen düşmanlarımıza, "Counter" tuşuna basarak cevaplarını vermezsek bolca hasar alıyoruz. Kafalarında yıldızlar beliren düşmanlarımıza "Execute", yani idam etme olanağımız da bulunuyor. Savaşları daha da renkli hale getiren Elf güçlerimiz arasında Elven Light bulunmakta. Dövüşükçe kazandığımız "Might" gücü ile yeri sarsarak düşmanlarımızı geriye püskürtmeye yaran bu hareketin yanında, özellikle güçlü Warchief'lere ve Captain'lara karşı mutlaka kullanmanız gereken Elven Rage hareketi, tek kelimeyle hayat kurtarıyor. Might'a göre daha geç dolan Elven Rage barımız sayesinde kalabalık bir grubu kısa bir sürede temizleyebiliyoruz.

Savaşlardaki hareketlerimize yetenek ağacından kazandığımız güçler de katkı sağlıyor. 5-7 saatlik bir oyun süresi içerisinde yetenek ağacındaki tüm güçlere kavuşmanız olası. Lakin nerdeyse her yeteneğin de üç farklı geliştirme bulunuyor. Bunlar da birer yetenek puanı istiyor ama sadece bir tanesini aktif olarak kullanabiliyorsunuz. Örnek vermek gerekiyor, sahip olduğunuz yay ile düşmanlarınızı yere çivileme yeteneğini açtıktan sonra, buna ek olarak o gücü Olog-Hai ve yaratıklar üzerinde mi kullanacağınızı, bu atıştı yaptıktan sonra düşmanlarınızın palas pandırاسa kaçacağına, atışın süresinin iki kat uzayıp uzamayacağına karar vermeniz gerekiyor. Üç gücü birden aynı anda kullanamıyorsunuz ama duruma göre, dillerseniz aralarında geçiş yapabiliyorsunuz. (Menüye uğrayıp yapılıyor; keşke daha hızlı bir yöntemi olsayıd.)

Çık kalemden dışarı!

Görev mevzusuna geri donecek olursak, her bölgede nihai amacımız o bölgeyi kontrol eden Overlord'un kalesini ele geçirmek. Bunu yapmak için de kendimize bir ordu toparlamamız gerekiyor. Ordu toparlama işi, gözü müze kestirdiğimiz Captain'ları, Warchief'leri yenip "Domination" gücümüzü kullanarak kendi tarafımıza çekerek oluyor. Envanterimizde eklediğimiz her subayın güçlü ve

zayıf oldukları farklı noktalar oluyor ve bunları da her zaman göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Subaylarımızın birkaç basit güçlendirmeye sahip olmaları için eğitimek, onları

arenada dövüştürerek seviye atlamalarını sağlamak, düşman bir Warchief'e ihanet etmeleri için görevlendirmek de bir komutan olarak yapabileceklerimiz arasında yer alıyor.

Kale kuşatmasına gitmeden önce ekibimizin sağlam olmasına dikkat ediyoruz öncelikle. Talion belirli seviyelere ulaşıkça daha fazla subay ile savaşa katılıyor ama altı subaydan fazlasını yanına alamıyor –ki bu da oyunun sonlarına yakın bir yer. Subaylarınız, Mirian harcayarak çeşitli güçlendirmeler yapmanız mümkün. Bunlar savaşa daha kolay kazanmanız ve kale sınırlarını aşmak için gereken savaşçılar ve silahları oluşturuyor.

Kale kuşatması çok görkemli bir şekilde başlıyor. Ordunuz bir yanda, savunma kale surlarının arkasında... Subaylarınız ve ordunuz kapısı zorlarken siz de tırmanarak hemen kalenin içindeki yerinizi alıyor ve Victory Point adındaki noktaya koşuyorsunuz. Bu noktalardan birkaçını ele geçirdikten sonra kalenin Overlord'yla yüzleşmeniz gerekiyor ve bu güçlü askeri yendikten sonra da kale sizin oluyor.

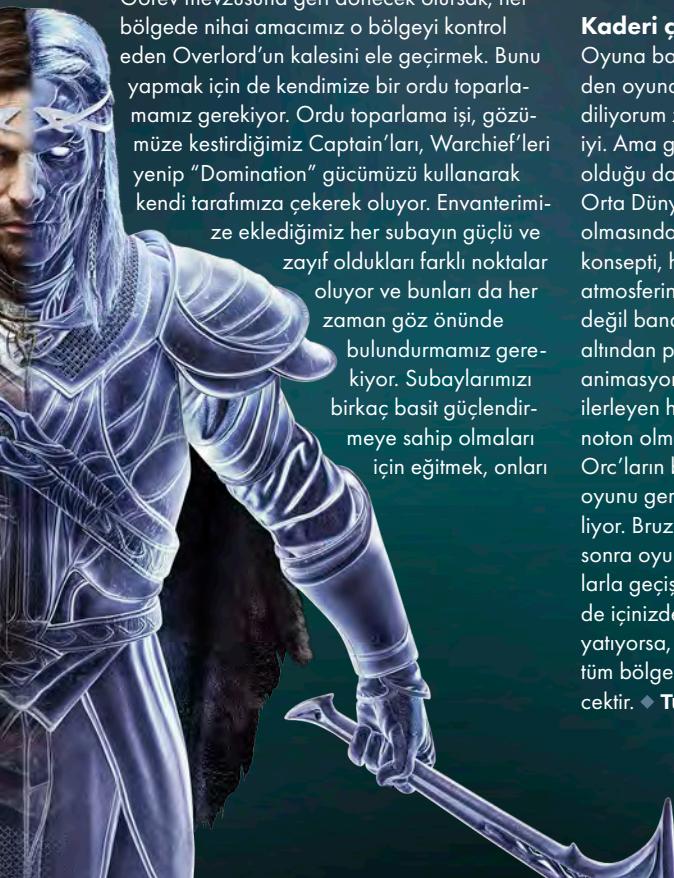
Kale kuşatmalarında subaylarınızın patır patır dökülmesi çok olası, o yüzden üzülmeyin.

Zaten işin büyük bir kısmını da siz hallediyorsunuz.

Kaleyi ele geçirdikten sonra subaylarınızı bu kaleyi savunmak için çeşitli görevlere tayin ediyor, bölgede yapacak başka bir iş kalma diysa da diğer bölgeye geçiyorsunuz. Her ne kadar çok daha görkemli olması hedeflenmiş olsa da kale kuşatmaları bana herhangi bir Outpost'u ele geçirmekten daha fazla keyif vermedi açıkçası. Yine de çabayı takdir ediyorum.

Kaderi çizilmiş bir Orta Dünya

Oyunu başladığımız içler acısı bölge yüzünden oyundan soğumamaya gayret etmenizi diliyorum zira sonraki bölgeler biraz daha iyi. Ama genel olarak oyunda bir dağınıklık olduğu da aşıkar. Bunun nedeni de oyunun Orta Dünya gibi bir efsaneni altında ezilmiş olmasından başkası değil. Hem açık dünya konsepti, hem de Orta Dünya'nın muhteşem atmosferini yan yana getirmek herkesin harcı değil bana göre ve yapımcılar da bunun altından pek kalkamamış. Donuk karakter animasyonları, klise diyaloglar, kopuk kopuk ilerleyen hikaye, birçok görevin bir hayli monoton olması, aptal aptal savaşan ve dolaşan Orc'ların bir süre sonra kabak tadi vermesi, oyunu geriye düşüren etkenlerin başında geliyor. Bruz gibi şahane bir karakter yaratıktan sonra oyunun geriye kalanının standart olaylarla geçirilmesi olması beni üzdü. Ama sizin de içinizde, benimki gibi bir MMO oyuncusu yatiyorsa, durmadan Orc kesip, eşya toplayıp tüm bölgelerde dolanmak size de keyif verecektir. ♦ Tuna Şentuna



**4K 60fps**

Eğer PlayStation Pro'ya terfi ettiyorsanız güzel haberlerimiz var, oyunun 4K/60fps/HDR desteği sayesinde gözleriniz bayram edecek. Üstelik performans konusunda da en ufak bir sıkıntı yaşamayacaksınız.



Logitech G29 ile İnceledik!

Yapım Polyphony Digital **Dağıtım** SIE Tür Yarış Platform PS4 **Web** gran-turismo.com/tr/products/gtsport **Türkiye Dağıtıcısı** Sony Türkiye

Gran Turismo Sport

Uzun süredir beklenen kral nihayet piste çıkıyor...

Dün gibi aklımda... İnternet üzerinden bulabildiğim sınırlı bilgiler ve dergilerden okuduklarım nasıl bir yük bindirdiyse artık sırtına, bir arkadaşımın gelen "buradaki mağazaya geldi" havadisi ile birlikte otobüse atlamam ve Çatalca'dan Bakırköy'e gelmem bir olmuştu. 500'den fazla otomobil, upgrade'ler, Mitsubishi GTO efsanesi, kullanımını neredeyse kusursuz olan, virajdan viraja savurduğumuz

Puma sponsorlu Lancer Evolution V, 1000 beygirlik Suzuki Escudo ile Roma'da U virajları bariyerlere yaslanarak, hiç olmadık bir hızda dönmek. Bazılarda altın derecesine erişmenin saatler sürdüğü ehliyet sınavları... Binlerce yarış, artık hepsi başka yerlere dağılmış arkadaşlar, anılar. Elbette Gran Turismo 2'den bahsediyorum, ilk oyunun açtığı yoldan yürüyüp çitayı yükseltten, hatta o çitayı alıp başka bir yarış

oyununun yıllar boyunca ulaşamayacağı bir yüksekliğe koyan oyundan. Gran Turismo 2 öyle muhteşem bir oyundu ki, başka bir Gran Turismo oyununun (GT4) gelip onu tahtından indirmesi bile hayli patırılı olmuştu. O oyunla beraber elden geçirilen fizikler de ufak değişiklikler ile PS3 zamanına kadar hayatı kıldı, hiç de şikayet etmedi. GT6'yi bir "eski konsola veda" oyunu olarak düşünsek, serinin son büyük atılımı olan Gran Turismo 5 tam 12 milyon adetlik bir satış rakamına ulaştı. Yani The Last of Us ve God of War III'ün satış rakamlarının toplamından daha fazlasına...

Yeni nesil, yeni yaklaşım

Polyphony Digital'i hep kapısının önünde kırk beş dakika beklediğiniz, servisi daima geciken ancak asla hayal kırıklığına uğratmayan bir restorana benzetmek istiyorum ben.

Evet, bu güzel insanların hiç acelesi yok, elleri ağır ve yeni oyunu yeni nesil konsollara hazırlamaları da tam dört yıl sürdü. Evet, oyun defalarca ertelendi ve yine evet, karşımızdaki oyun Gran Turismo 7 değil. Bu konu üstünde uzun uzun konuşacağız zira şimdiden Forza 7 ve GT Sport kafa kafaya çarpıştırılmaya başlandı. Diğer taraftan Forza Motorsport 7'nin rakibi Gran Turismo





Sport değil, direkt olarak o çok beklediğimiz Gran Turismo 7. Peki durum böyleyken, Gran Turismo Sport nerede konumlanıyor ve bize ne vadediyor?

Eğer oyun hakkında çok fazla bir şey okumadysanız veya betaya katılmadysanız hemen söyleyelim, Gran Turismo Sport önceden alışık olduğunuz ve bu sayfalarda resimli kutularını görebileceğiniz GT Concept veya Prologue serisinin bir üyesi değil, bir şeýlerin habercisi olmayan, kendi ayaklarının üzerinde duran bir oyun, bir e-spor platformu. Oyunda minimum 140 araç ve 17 farklı pist bulunmakta ve bu araçların tamamı "premium" yaklaşım ile hazırlanmış. Bu da muhteşem detaylandırılmış modeller ve nefes kesen kokpitler demek.

Oyunun fizikleri GT2'den beri ilk kez gerçek anlamda "yeni baştan" geliştirilmiş ve sonuç gerçekten takdire değer. Logitech G29 ile denedigimiz oyunun sürüs hissiyatı, viraj çıkışlarındaki oversteer, verdigimiz kontralara aracın verdiği tepkiler ve gaz/fren pedalındaki hassasiyet neredeyse mükemmel. Oyun gamepad ile de son derece rahat kullanılıbiliyor ve eski oyulardaki o "simcade" fizikler bu oyunla beraber simülasyon tarafına doğru bir iki tık ilerlemiş

durumda. Artık bir GT3 aracı kullanırken downforce'a güvenip virajlara körlemesine giremiyor, ağırlık değişimi ve kerblere doğru açıdan vurmak gibi değişkenleri de hesaba katmak zorunda kalıyorsunuz. Tüm bunlar büyük keyif ve kendi başına turlamak bile eğlenceli bir eyleme dönüşüyor. Özellikle de oyunun tüm tur zamanlarınızı saklamak ve gerek kendinizle, gerek arkadaşlarınızla karşılaşmak için sunduğu seçenekleri düşünürseniz.

Az ama öz içerik

Oyundaki araçlar farklı sınıflara ayrılmış ve GTI olarak adlandırılabilen binek araçlardan tutun da GT sınıfına dair spor otomobilere, Touring Car araçlarından GT3 ve Prototip araçlara kadar farklı sınıflarda araçlar kullanımlına sunulmuş durumda. Araç çeşitliliği bu tipte bir oyun için yeterli ve her aracın belli bir öğrenme eğrisi var, tam verim almanız için pistte biraz toz yutmanız gerekiyor. Ehliyet sınavları yerinde duruyor ve sekizer sınavdan oluşan ara aşamaları geçtikçe rastgele bir araç ile ödüllendiriliyorsunuz. Eskiden sabit ödüller ile desteklenen bu sınavların artık rastgele ödüller sunması son derece keyifli



KAYNAK YAPMA!

Altı ana Gran Turismo oyunu yanında elbette başka yapımlarla da karşılaşışık zaman içinde. Bunlardan bazıları deneyel aracları oyuna eklerken, bazıları da ana oyun çıkana kadar damağımıza bir parmak bal çalmak için oyunculara sunulmuş yapımları.



Gran Turismo Concept: 2002 Tokyo-Geneva

Gran Turismo 3: A-Spec piyasaya çıktığında oyuncuların aldığı belki de tek eleştiri araç sayısının dörtte birine düşmesiydi. Sony de bu dönemde otomobil fuarlarında büyük patırı kopartan konsept araçları alıp üç ayrı paket halinde oyunculara sunma yoluna gitti. Toplamda 1.5 milyonluk satış rakamına ulaşan bu serinin son oyunu olan Tokyo-Geneva, önceki paketlerdeki araçları da bünyesinde topluyordu.



Gran Turismo 4 Prologue

İlk duyurulduğunda oyuncular tarafından "demo oyuna para mı ödeyeceğiz?" eleştirileri alan GT4 Prologue yine de 1.4 milyonluk satış rakamına ulaşmayı başardı. 50 araçlık garajı çok etkileyici olmasa da GT4 zamanı için öyle bir hype ile karşılaşılmıştı ki çoğu GT oyuncusu Prologue'a el atmadan duramadı.

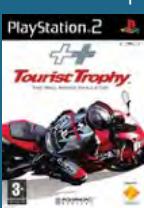


Gran Turismo 5 Prologue

PS3'e çıkması beklenen ilk GT oyunu olan Gran Turismo HD Concept'in iptal edilip GT5 Prologue'a dönüşmesiyle, Spec III versiyonunda 6 farklı pist ve 76 araçtan oluşan hiç de fena sayılmayacak bir "ön bakış" oyununa kavuştu. Toplamda 5 milyondan fazla satan GT5 Prologue, kendi başına bile konsolun en çok satılan oyunları arasına girip muhteşem GT5'e yumuşak bir iniş yapmamızı sağladı.

BİR OYUN DAHA VARDI

İşte karşınızda Sony'nin yenisini çıkmayarak bizleri kahrettiği, bugüne kadar yapılmış en iyi motosiklet oyunu olan Tourist Trophy. 2006 yılında PS2 için geliştirilen oyun klasik modellerden en modern canavarlara kadar farklı zaman aralıklarına dağılmış 135 motosiklete sahipti ve halen daha iyisi yapılmadı. Polyphony'nin bu konuda bir şeyler yapmayı düşündüğünü zaman zaman duyuyor ve diyoruz ki "hadi artık, gözümüz yollarda kaldı."



bir değişiklik olmuş.

Bunun yanında oyunun kısıtlı da olsa hayli başarılı bir görev modu var. Ayrıca isterseniz garajinizdaki araçlardan birini, isterseniz size sunulan herhangi bir aracı kullanabileceğiniz klasik Arcade modu yerinde duruyor. Yapay zekaya karşı istedığınız pistte mücadele edebileceğiniz bu modda kokpit kamerası kapalı ve oyunu o "ata binme" kamerasından ya da diğer dış kameralardan oynayabiliyorsunuz.

Tıpkı eskiden olduğu gibi marka merkezine uğrayarak otomobil satın alabiliyorsunuz. Her bir markanın tarihi ve ilk kez GT6 ile tanıştığımız GT Vision otomobilleri de yine buradan ulaşabilecekleriniz arasında. Öyle ki bazı markaların sanal müzeleri dahi bu bölüme eklenmiş. Sadece bu bölümleri dolaşmak bile hayli zamanınızı alacaktır, bakmadan geçmeyin derim. Oyunda "günlük egzersiz" diyeBILECEĞİMİZ BAZI Hedefler var ve belli bir mesafe (42km) araç sürdükten sonra bu size ödül olarak geri dönüyor. Yani garajınızı geliştirmenin tek yolu para kazanıp araç satın almak değil.

Grafikler akıyor

Oyunu ilk kez basın betasının ilk gününde test etmiş ve o aşamada bile gördüğüm grafikler ve optimizasyon karşısında şok geçirmiştim. Gran Turismo Sport bu grafiği size satmak için efektlerle, cennetten çıkma atmosferlerle falan süslüyor üstelik. Yine de ağaçların arasından sızan güneş aracınıza vurdugunda etkilenmemeniz mümkün değil.

GT Sport'ta "şimdilik" yağmurlu yarışlar yok, şimdilik diyoruz çünkü oyunun kodunun bir yerlerinde GT Sport'un bu yarışları desteklediğini biliyoruz. GT6'daki dinamik hava değişimi oyuna eklemeyecek olsa bile Polyphony Digital'in bu konuda bir şeyler düşündüğü aşikar.



Oyunda benim en fazla canımı sıkan iki konunun ilki prototip araçlar. Elbette üzerine çok yatırım yapılan GT Vision konusunu işlemek için geri döndürülmesi anlaşılabılır ancak oyundaki en üst seviye araçların yüzde sekseninin prototip olması kimi insanlar için can sıkıcı olacaktır. Audi, Nissan ve Peugeot örneğinde olduğu gibi daha fazla LMP sınıfı araç eklenebilirdi diye düşünüyorum. Elbette oyunun üzerine kurulduğu e-spor mekaniği bunda etken zira FIA Gran Turismo Online Championship biri ülke bazında, diğeri de markalar şampiyonası olarak iki ayak üzerinde yükselecek. Citroen gibi WEC serilerinde var olmayan bir marka için denkliği sağlamadan tek yolu da oyuna prototip araçları eklemek.

Centilmenlik

Eğer seviyesi çok yukarıda bir yarış liginde yer almadıysanız, herhangi bir yarış oyununda karşılaşacağınız manzaralar çok benzerdir. İlk virajda büyük bir kaos, yarısı 400

ingle oynayan ve bir noktadan bir noktaya işnılanan rakipler, size yol vermekten size pistten atıp yarınızı mahvetmeye sakınca görmeyecek beyhuderler ve hatta pisti ters yönde kat edenler. Polyphony bu konuda bir şeyler yapmaya karar vermiş ve betada da görüp çok beğendiğimiz bazı centilmenlik kurallarını oyuna eklemiş. Hatta ilk online yarınızı yapmadan önce bunun için hazırlanan videoları seyretmeniz gerekiyor. Oyunda önenüzdeki aracı mahmuzlayarak çarpmak, pistin sınırlarına kadar itip kum havuzuna çıkartmak, virajı kesmek ve aptalca zigzaglar çizmek yasak. Her biri size pozitif veya negatif anlamda bir centilmenlik puanı olarak geri dönüyor ve bir hata yaptığınızda bunun cezasını frenе basıp aldığıınız ceza kadar yavaşlayarak ödeyorsunuz. Buna uymayıp finiše kadar sürmek isteyen baba-yiğitler de ekstra ceza yiyecek sonuçlarına katkılıyor. Evet, GT Sport centilmenlik konusunu oyunun mekaniklerine işleyen ilk yapım ve geliştiril-



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Oyundaki ilk kilometrelerinizin "neler varmış neler Ismail abı" diye garajları gezerek ve ehliyet sınavları ile geçecek.

Bu esnada fiziklere isınacaksınız.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Eğer oyunun fiziklerini beğendiyseniz (Aksi ne mümkün!) artık sizleri online yarışlarda ve tercihen centilmence mücadele ederken görüyoruz demektir. Gelsin podiyumlar!

İlk ay ◆◆◆◆◆

Gran Turismo Sport öyle bir iki haftada tüketilebilecek bir oyun değil. Muhtemelen bu süre zarfında oyuna eklenenek yeni etkinlikler ve yenilikler siz oyunda tutmaya yetecektir. Artık GT Academy'yi de gözünüz kestirmeye başlayın derim.



ÖYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Diğer oyunculara karşı centilmence yarışıyoruz.

%30 Araç satın alıyor, inceliyor, mest oluyoruz.

%10 Arcade modunda yapay zekaya karşı yarışıyoruz.



ARTI

- + Muhteşem grafikler ve replay mekanikleri,
- + Elden geçirilmiş fizikler
- + Centilmenlik kuralları
- + Başarılı net kodu

EKSİ

- Şimdilik hava şartları yok
- Çok fazla prototip araç var

SON KARAR

4 yıl sonra piyasaya çıkan bir Gran Turismo oyununa kayıtsız kalacağınızı düşünmüyorum, özellikle de oyun onun için ödediğiniz bedelin hakkını vermeyi bu kadar iyi başarırkten.



meye açık olsa da gayet iyi bir iş çıkartılmış, ayakta alkışlıyorum.

Oyunun beta versiyonunda can sıkıcı (110-140 arasıydı) yüksek pingler de bu versiyonda düzeltmiş, en azından kendi adıma bir problem yaşamadım. Günlük yarışların çeşitliliği ve sayısı ile zamanlı etkinlikler ise halen yetersiz. GT5'in bu konuda harika bir modeli varken GT Sport'a uyarlamanın pek sıkıntısı olmayacağına düşünüyorum.

GT Academy konusu

Eurosport'ta uzun süredir motor sporları yorumculuğu yapan biri olarak ve aynı zamanda da bir oyun dergisinin editörü olarak, GT Academy'den çıkan Lucas Ordóñez, Jann Mardenborough, Jordan Tresson ve Gaetan Paletou gibi isimlerin profesyonel yarışçı olarak kendilerine birer kariyer edinmesinden her zaman büyük keyif aldım. GT6'dan sonra sessizliğe bürününen GT Academy de GT Sport ile beraber dönüş yapmaya hazırlanıyor. Bu konuda

tek diyeceğim, eğer gerçek bir yarış pilotu olmak istiyor ve bir yeteneğiniz olduğuna inanıyorsanız bu konuya ciddi şekilde eğilin zira herkes sizin hedefinize ulaşmanız ve kendinizi göstermeniz için ellişinden geleni yapacaktır. Bunun bir hayal olmadığını ve günün sonunda azminiz ve yeteneğinizin önemli olduğunu bilin yeterli.

Son sözler

Sizin de görebileceğiniz gibi GT Sport, "Forza 7 katıldı" olmaktan çok, farklı temeli ve farklı bir varlık amacı olan bir platform. Sony'nin e-spor'a dönük projeler geliştirebileceği ve GT serisinin bu yönünün kendine var olabilmesini sağlayacak bir araç.

Öyle ki ben GT7 çıktığında da GT Sport'un varlığını sürdüreceğini ve özellikle bu tarafa odaklanacağını düşünüyorum. O yüzden GT7'yi beklemekense -eğer anlatıklarım ilginizi çektiyse- bu oyunu ilk fırsattha edinin, mutlu olacaksınız. ♦ **Kürşat Zaman**

ELEX

Gerçek özgürlüğün tanımını arıyorsanız, sizi ELEX'in devasa dünyasına alalım...

Yaşasın; özgürce Gothic diye bileceğim bir inceleme ile karşınızdayım zira ELEX adlı oyunumuzun yapımcısı Gothic ve Risen'in arkasındaki isim olan Piranha Bytes'tan başkası değil! Gothic ve Risen serilerine bir süredir dur demiş olan yapımcılar, bayağı bir süre önce duyurdukları ELEX üzerinde çalışıyordu ve oyun bu bahsettiğim serilerin izinden gitmektedir. Tek farkıysa artık ortaçağ temاسının teknoloji ile buluşmasıydı.

Gothic bir şekilde bana çok değişik bir dünyanın kapılarını araladığı için bu incelemede, biraz farklı bir yönde durabilmirim. Ama fanboy kafasına girmemeye de özen göstereceğimden emin olabiliyorsunuz. Bizim kötüde kötüye kötü derler... (Gerçeği böyle değildi.)

Bağımlılık

Bir göktaşı geliyor, dünyaya çarpıyor. Ölen ölüyor, kalanlar da bu göktaşının yaydığı bü-

yülü enerjinin bağımlısı oluyor. ELEX bağımlılırı bir dernek kurup Albs adı altında toplantıyor. Bunlar daha sonra kocaman bir toplum olup tüm dünyayı dize getiriyor. Ayıptır... Biz de Jax adında bir Albs üyesi olarak oyuna başlıyoruz. Hatta başarılı bir komutanız. Bir gün bir görevde giderken uçağımız bilinmeyen güçler tarafından indiriliyor ve anlıyoruz ki bu idam kararı ağabeyimiz Kallax'tan (Kendisi Ikea ünitesi olur.) çıkmış.

Kazadan pek yara almadan kurtulsak da tüm ekipmanımızı kaybediyor ve bir Berserker üyesi tarafından bulunuyoruz. Her ne kadar ona saldırmaya çalışsa da bize dost elini uzatıyor, Goliet adındaki kasabaya ulaşıyoruz. Ve bir Gothic klasiği olarak, bundan sonrası tamamıyla bize bırakılıyor...

Edan'ın fatihî

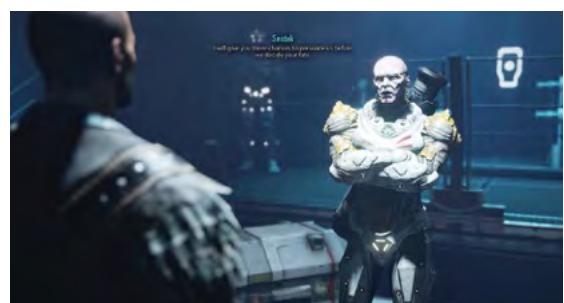
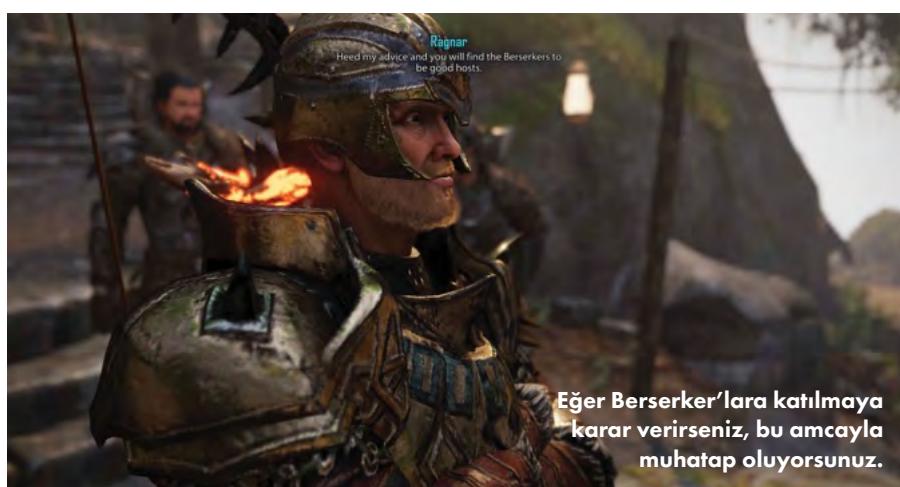
JRPG'lerde olsun, Amerikan, Avrupa ürü-

nü RPG'lerde olsun, oyunlar genel olarak tanımlıdır. Başladığınız bölgede ilk silahlarınızı kazanırsınız, hemen "5 tane fare öldür" görevini alırsınız, birileri gelip size nasıl seviye atlayacağınızı anlatır, oyun oradan dallanıp budaklanır gider. ELEX'te ise Goliet adlı yerleskeye girdikten sonra ne yapacağınız, tamamıyla size bırakılıyor. Kafalarının üzerinde birer ünlem işaretleri olan adamlara rastlamiyorsunuz burada. Veya mini haritada bangır bangır bağırın görev, han, satıcı ikonları da göremiyorsunuz. Edan adındaki devasa bölgede, nereye gideceğinize siz karar veriyor, nasıl ilerleyeceğinizin keşfini de siz yapıyorsunuz.

Tabii artık binlerce gösterge, sağa sola nasıl gidileceğini öğreterek tutorial'larla dolu olan "hap oyunlarla" dolu oyun dünyasında, bu tip bir yaklaşımı yadrigayabilirsınız. Hatta büyük ihtimalle çok zorlanacaksınız. Gothic geçmişim olmasa ben de, "Ne yapacağım ya?" diyerek etrafa bakındım. Fakat duruma alıştıktan sonra her şey çok hoşunuza gitmeye başlıyor. Kimle muhabbet edeceğinize, aldiğiniz görevlerde kimin tarafını tutacağınızı, hangi tarafta rol alacağınızı, haritanın ilk önce hangi bölgесine gitmek istedığınıza karar verebilme özgürlüğü, sizi oyunla tek kelimeyle baş başa bırakıyor.

Paslı bir baltayla geçen saatler

Gothic ve Risen'in pek parlak olmadığı dövüş sistemi konusu burada da maalesef biraz kendini gösteriyor. Oyunun uzunca bir bölümünü yakın dövüş silahlarıyla geçirmeniz gerekiyor





Cleric'leri Hort şehrinde bulabilirsiniz.

ve buradaki oyun mekanığının tutukluğu malesef biraz asap bozucu. Fakat yapımcıların asıl hedefi puanlama sistemi gibi bir duruma işaret ediyor. Yani diyorlar ki, elindeki balta 10 hasar veriyorken 1000 sağlık puanı olan yaraticı karşı zaten şansın yok, çok dinamik hareketler yapsan da onu yenemeyeceksin. Uzun menzilli silahlar ise daha iyi işliyor ve bunlar da yayıldan lazer silahlarına, roketatarlara kadar ilerliyor. ELEX ile birlikte gelen teknoloji konusu sayesinde oyunda bolca enerji silahı bulmak mümkün.

Düşmanlarınızı yenmek size tecrübe puanı kazandırıyor, bunlarla seviye atlayınca da bir yetenek puanı ve 10 tane şahane "attribute point"iniz oluyor. Bunları Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence gibi alanlara dağıtıyor ve karakterinizi biraz daha güçlendiriyorsunuz. Kazanacağınız yetenekler ise yerleşkelerde bulacağınız ustalar sayesinde oluyor. Diyelim ki maymuncukla kilit açacaksınız; bunun için ilgili ustayı buluyor ve istediği Intelligence vs. gibi puanları da tutturursanız, sahip olduğunuz yetenek puanlarını buraya harcayabiliyorsunuz. O kadar farklı alanlarda yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz ki, bunların takibini yapmak bile başlı başına bir konu.

Tarafını seç, halkını başarıya götür

Gothic serisinde olduğu gibi burada da bir "taraf" durumu var. Taraflar Berserker, Cleric ve Outlaw olarak üçe ayrılmış. Berserker'lar Gothic'ten fırlayıp gelmiş. Teknolojiyi hiçbir şekilde sevmiyorlar ve geleneksel bir tavırdalar. Büyü konusunda da iyi olan bu irkın kuralları biraz katı, asap bozuyor.

Mad Max ekolünde olan Outlaw'lar, daha kuralsız ve aşırı tiplerden oluşuyor. Gördüğünüz anda isındığınız bu arkadaşlar maalesef silah ve ekipman konusunda biraz kit.

Cleric ise teknolojiye tapan, Mass Effect'ten kopup gelmiş gibi duran, güçlü ve dini bir taraf. Albs'i durdurmakta en yetkin gözükene ırkı tercih ederseniz, özellikle oyunun ilerleyen kısımlarında büyük avantaja geçersiniz.

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Taraf seçme işi, oyunun geri kalanı gibi pek kolay işlemiyor. Önce tarafların liderlerinin bulunduğu şehirleri keşfedeceksiniz, ardından bu şehirlerde liderleri bulup konuşacaksınız, sonra şehirdeki irili ufaklı görevleri hallederek liderin gözüne girmeye çalışacaksınız ve ancak ondan sonra, en düşük seviyeden o topluluğun bir parçası olacaksınız. Şunu da bilmelisiniz ki oyun taraf seçmeden başlamıyor sayılır; o yüzden derhal bir tarafa karar verip o yönde ilerleme kaydetmeye bakın.

Bir model insan topluluğu

Yapımcılar uçsuz bucaksız dünyayı tasarlarken yine çok güzel görüntüler yaratmış ama özellikle binalarda, detaylarda eksikler ve artık çağın kaldırmayacağı hamtlıklar göze çarpıyor. Karakter modellemeleri de çok zayıf. Temelde bir model var ve üzerine sakal, büyük, uzun saç konulmuş gibi bir hava var. Kadınlar bir tip, erkekler de yalandan değiştirilmiş. Benim bekłentim bundan daha fazlası olmadığı için hiç rahatsız olmadım ama Gothic geçmişine olmayan oyuncular gördüklerinden anında rahatsız olacaktır ve onları da hiçbir şekilde suçlayamam.

Yine de şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki ELEX, halen RPG dünyasında yapılmayı yapmayı başarmış ve Skyrim gibi özgürlük oynanış peşinde olanları mutlu edebilecek, hoş bir oyun. Hataları da yok değil ve büyük ihtimalle yamalarla oyun toparlanacaktır. Büyük bir RPG açılığındaysanız, ELEX'in bilinmeyenlerle dolu dünyasında kendinizi kaptırabileceğiniz bir şeyler bulacaksınız... ◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Özgürlük hissi. Yapılacak tonla iş. Senaryo.

EKSİ Dövüş mekanikleri çağın gerisinde. Hatalar ve karakter modellemeleri can sıkıyor.



Yapım Turn 10 Studios **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür Yarış Platform** PC, XONE
Web forzamotorsport.net/en-us/games/fm7 **Türkiye Dağıtıcısı** Microsoft Türkiye

Forza Motorsport 7

Otomobil kataloğu gibi yarış oyunu geri döndü!

Yarış oyunları, oyun türlerinin artık birbirine girdiği günümüzde tüm bu kavram karmaşasından uzaklaş, uzun süredir alıştığımız o kalıplasmış sınıflandırmalarıyla varlıklarını sürdürüyor. Nasıl olmasınlar ki? Hani biraz kassanız bu oyuncuların tümünü simülasyon – arcade olarak, hadi biraz da “simcade” olarak üçe ayırmak mümkün. Diğer taraftan yarış oyunlarının küçük bir kısmını kapsayan, yazılı olmayan bir unvan daha var. “Otomobil kataloğu gibi yarış oyunu” diyeBILECEĞİMİZ bu oyun serilerini Gran Turismo ve Forza olarak iki ana başlıkta incelemek mümkün. Gözüken o ki Microsoft da bu ayrimın farkında ve yeni Forza Motorsport oyununu, Panini çıkartma albümü tamamlar gibi araç biriktirmeyi seven oyuncuları memnun edecek bazı yenilikler ile beraber bizlere sunuyor.

Forza Motorsport bildiğiniz gibi Forza ailesinin “simülasyon” tarafına daha yakın olan üyesi. Geçtiğimiz yıl Xbox One ve Windows 10 için piyasaya çıkan Forza Horizon 3 ise serinin “arcade” tarafını temsil ediyordu ve görev / pist bazlı yarışlara odaklanmaktan ziyade, açık dünya oynanışına sahip, daha NFS veya

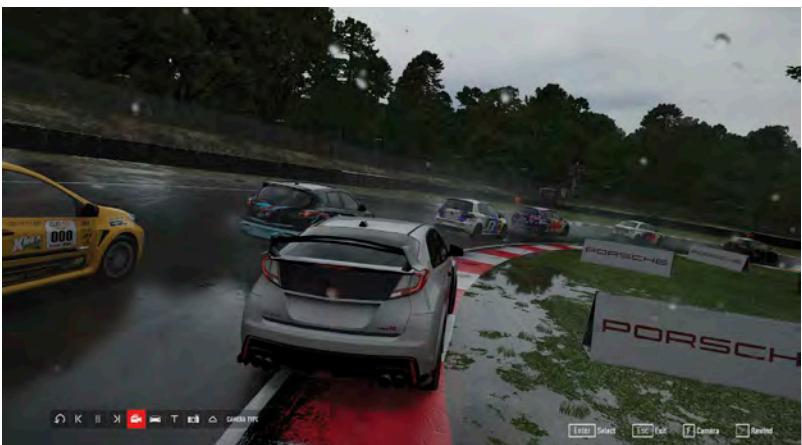
Test Drive çizgisinde bir yapımdı. (Bu muhtemel oyunu kendi türünde herhangi bir yapımla kıyaslamak bile haksızlık gerç.) Tüm oyun basınından olduğu gibi bizden de müthiş puanlar alan Forza Horizon 3, eklenenle 500 aracı aşan garajı ve türün çitasını yükseltlen mekanikleri ile toplamda 5 milyonun üzerinde satış yapmayı başardı, halen de bu rakam artmaya devam etmekte. Peki, PC oyuncuları için halen yeni bir seri olan Forza, Motorsport serisinin yedinci üyesi ile aslında kendisine rakip mi çıkartıyor? Hem evet, hem hayır, gelin daha yakından inceleyelim.

PC böyle garaj görmedi!

PC oyuncularının daha önce asla bir Gran Turismo veya Forza Motorsport’u olmadığından hareketle (Apex’i saymıyoruz.) şunu söyleyebiliriz, oyun araç çeşitliliği konusunda hayal edebileceğinizin bile ötesinde. Oyun da ilk günden 700’den fazla araç bulunmakta ve bu rakam öyle aynı modelin otuz farklı versiyonu ile şiririlmiş bir rakam değil. Daha önce bu seride ait bir oyun oynamadıysanız “Vay arkadaş!” diye diye tüm marka ve modelleri

dolaşmanız iki saatini alabilir, söylemedi demeyin. Bu araçların her biri kokpitinden dösemelerine, motor tasarımlarından bagajlarına kadar modellenmiş durumda ve gerek kaput üzerinde, gerekse altında gayet geniş modifikasyon seçenekleri ile geliyor. Yine de Need for Speed serisi kadar geniş bir modifiye seçeneği bulunmadığını belirtelim.

Turn 10 Studios ellerindeki yapımin bu konuda ne kadar müstesna olduğunu bilincinde olduğandan, oyuna bu “araç biriktirme” arzusunu coşturacak yeni bir mekanik eklemiştir. Buna göre oyundaki 700 araç belli tierlara bölünmüş durumda. “Yaygın” araçlardan tutun da “nadır bulunan” ve “yüz sürecek, aşırı nadir” araçlara kadar sınıflar mevcut ve her bir aracın belli bir koleksiyon değeri var. Bu araçlar biriktikçe kazandığınız puanlar, yarışlardan biriktirdikleriniz ile birleşiyor ve sizin “koleksiyoner” olarak değeriniz arttıkça daha da nadir araçlara ulaşmaya başlıyorsunuz. Yine bu araçların bir kısmı sadece yarışlardan ödül olarak veya kutulardan (Bu kutu mekanığı hakkında birazdan konuşacağız.) elde edilebiliyor, çok paranız olsa da bastırıp alamıyorsunuz. Ayrıca oyunda herhangi



bir toprak pist olmamasına rağmen Forza Horizon 3'ten bildiğimiz off-road araçları da oyuna dahil edilmiş durumda. Bu tarafa ağırlık veren bir geliştirme paketi gelebilir mi, neden olmasın?

Teknik zerafet

Forza Motorsport 7, bir oyuncunun grafik konusundaki tüm bekentilerini karşılayacak düzeyde. Rahatlıkla Project CARS 2'den daha iyi grafikleri olduğunu söyleyebilirim, üstelik oyun Forza Horizon 3'ten daha iyi optimize edilmiş ve GTX 970 ile bile rahatlıkla 60fps düzeyinde tutunabiliyor. Yine de birkaç problem var, bu kadar iyi optimize edilmiş bir oyun olmasına rağmen bazı yerlerde gereksiz takımlar (stuttering) yaşıyor ve özellikle garaj menüsünde anlam veremediğim bir hantallık, bir yavaşlık mevcut.

Forza Horizon 3'ün yağmur atmosferini görüp de nefes nefese kaldıysanız şunu diyebilirim ki, Forza Motorsport 7 bu çitayı alıp kolay kolay ulaşılamayacak bir noktaya çıkartmış durumda. Oyunda dinamik hava değişimi mevcut ve kuru havada başladığınız bir yarışın ortasında muson yağmuru ile karşılaşıp, yarışı bulutlardan süzülen akşam güneşin eşliğinde, giderek kuruyan asfalta finiše ulaşmanız mümkün. Tüm bunlar sadece kozmetik anlamda değil, fizik anlamında da son derece iyi işlenmiş ve pistin her noktasında su kalınlığı farklı olduğundan, pistte bulunan su birikintilerine vurduğunuzda kontrolü elden kaçırılmamak için çabalarken buluyorsunuz kendinizi. Yüksek hızda silecekleriniz titriyor, rüzgar sesi artıyor ve kokpit

gerçek bir araçtaymışsınız gibi sürekli olarak sallanıyor.

Diğer tarafdan oyun zorluk anlamında son derece detaylı kişiselleştirme seçeneklerine sahip olsa da ne force feedback, ne de lastik fizikleri konusunda asla bir Assetto Corsa veya iRacing kadar "hardcore" simülasyon öğelerine sahip değil. Beklentileri buna göre ayarlamınızı öneririm. Logitech G920 ile denedigimiz oyun, direksiyona özel hazır bir profil ile geldiyse de resimli kutudan görebileceğiniz bazı ek ayarları yapmanız sizin pistte biraz daha rahat ettirecektir.

FM7, her ne kadar grafiksel anlamda gerçek bir başyapıt olsa da teknik açıdan bazı problemler ile beraber geldi. Hani bir laf var ya "dibine kadar modlanmış Bethesda oyunu gibi çoküyor" diye, işte piyasaya çıkışından yirmi gün sonra bile Forza Motorsport 7'nin durumu bu. Özellikle yarışlarında veya bir sonraki yarışa geçerken bir anda masaüstüne dönmeniz iştense bile değil. Neyse ki bu hatalar oyunda ilerlemenizi engellemiyor, kısa sürede düzeltilecek gibi gözüküyor.

Paralar şans kutusuna

Microsoft bu oyunla birlikte Forza Motorsport serisine "şans kutularını" dahil etmiş durumda. Farklı fiyat düzeylerindeki bu kutuların içinden yeni modlar, yarış tulumları, yeni otomobiller gibi pek çok farklı şey çıkabiliyor. İlk duyulduğundan itibaren hayli patırtı kopartan bu karar, oyuncular nezdinde çok hoş karşılandı diyemem ama bazı "gaza gelip ağzına geleni söyleme" durumları da söz konusu. Öncelikle

| CATEGORY | ADJUSTABLE OPTION |
|-----------------------------------|-------------------|
| STEERING AXES DEADZONE INSIDE | 0 |
| STEERING AXES DEADZONE OUTSIDE | 15 |
| ACCELERATOR AXES DEADZONE INSIDE | 15 |
| ACCELERATOR AXES DEADZONE OUTSIDE | 100 |
| DECELERATOR AXES DEADZONE INSIDE | 15 |
| DECELERATOR AXES DEADZONE OUTSIDE | 95 |
| CLUTCH AXES DEADZONE INSIDE | 15 |
| CLUTCH AXES DEADZONE OUTSIDE | 90 |
| HANDBRAKE AXES DEADZONE INSIDE | 10 |
| HANDBRAKE AXES DEADZONE OUTSIDE | 70 |
| VIBRATION SCALE | 0 |
| FORCE FEEDBACK SCALE | 100 |
| WHEEL ROTATION ANGLE | 100 |
| STEERING LIMIANTY | 57 |
| FORCE FEEDBACK UNDERSTEER | 100 |

DİREKSİYONA AYAR ŞART

Oyunda hemen her güncel direksiyon modeli için hazır birer profil mevcut, ancak bu hazır profiller en iyi sürüs deneyimini vermekten uzak. Hemen tamamını kendi stilinize uygun şekilde ayarlamamanız gerekiyor ve ben buna "direksiyonu geri toplama" ve "force feedback" ayarları ile başlamayı öneririm. Ayrıca hemen her oyunda kullandığım 270 derecelik dönüş ayarı bu oyunda senkron ve hassaslık problemleri çıkardı ve 540 dereceye geri dönük zorunda kaldım. Bir de, oyundaki arkadan itişli araçlar G920'de gerçek dışı şekilde arkadan kopuyor ve yaptığım onca ayardan sonra bile stabilite kontrolünü açmadan bu soruna kalıcı bir çözüm bulabilmış değilim. Yani cidden acayıp, bir simülasyon tutkunu olarak "gerçekliği artırmak için" Auto Union Typ D kullanırken stabilite kontrolü açmak zorunda kalıyorum, olacak iş değil. Turn 10 Studios'un bu konuya bir el atması yerinde olacak.



**Logitech
G920 ile
İnceledik!**



Homologasyon

Kelime anlamlı bir yarış otomobilin yarışabilmesi için sınırlanırılması, standardizasyonu ve kalifiye edilmesi anlamına gelen homologasyon, bir aracı alıp görüntüsü ve setupıyla yeni baştan yaratmayı seven oyuncuların favorisi olacak gibi duruyor. Artık tasarım ve ayarlarına emek verdığınız bir aracı kendi isminize patentleyebilirsiniz.



oyunda microtransaction sistemi yok, bu kutuları açmak için cepten para harcamak isteseniz de bu mümkün değil zira sa- dece oyundan kazandığınız para ile bunu yapabiliyorsunuz. Elbette bu oyuna ileride gerçek para eklenmeyecek demek değil, bu da bir miktar endişe yaratan bir durum.

Kendi adıma konuşmam gerekirse bu kutu işinden hiç hoşlanmadım. İnsan kendisini tutamayıp bunlara para harcadığından, zorlukla kazandığı parayla yeni araçlar almak için oyunda geçirdiği süreyi uzatmak ve daha fazla sayıda yarışa girmek zorunda kalıyor.

Oyunun kariyer modu eski oyunlarda olduğu gibi hayli iyи işlenmiş ve yapılan ufak tefek değişikler ile de farklı araç sınıflarını deneyebildiğiniz, yeni disiplinleri açlıkça sizi daha fazla oynamaya teşvik eden bir hale bürünmüş. Burada standart sınıflara özel yarışları yanında özel etkinlikler (showcase) ve rival düelloları da sizleri bekleyenler arasında. Daha ilk dakikadan kendinizi Gymkhana kralı Ken Block'a karşı mücadele ederken bulduğunuzda biraz ürperti geliyor ama her şey tadında ve kıvamında. Bir de, asfalta kocaman arazi araçlarıyla yarışmak zorunda kalmak bazlarınıza garip gelebilir ama bunu bir negatiflik gibi düşünmeyin, ben iki öf pöf ettikten sonra keyif bile aldım. Neticede bir bütün olarak bakıldığından oyunun kariyer modu olan Forza Driver's Cup o yarış oyunlarında bir miktar eksik olan "oyun sonu" duygusunu vermemi berhasilmış.

VIP Pass ne olacak?

Bilindiği gibi Microsoft bu oyunu piyasaya sunmadan önce duyurmadığı çok önemli bir değişiklik yapmış ve eskiden her yarışta X2 getirişi olan VIP Pass oyunını, her biri beş kez kullanılabilen beş adet kartla sınırlamak gibi korkunç bir karar vermişti. Neyse ki bu durum değişti ve firma oyuncuların

kiyameti kopartması üzerine VIP Pass'ı ilerde gelecek bir yama ile eski haline döndürecekini açıkladı. VIP Pass sahiplerine de "tazminat" olarak bir miktar oyun içi para ve Forza Edition serisinden birkaç araç hediye etti. VIP Pass bu yazının yazıldıgı gün itibarıyla henüz eski haline döndürülmemiş değil, oyunun Forzathon ve "ikinci el oto satış pazarı" Auction House da aktive edilecekleri günü bekliyor. Bunlar, ufak tefek teknik problemler ile beraber oyunun kısa sürede gidermesi gereken en önemli eksiklikler.

Son sözler

Forza Motorsport 7, bugüne kadar bilgisayarlarınızın gördüğü en iyi yarış oyunu, bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Oyun kısa sürede çözülecek bazı teknik problemleri bir kenara bırakırsak neredeyse hiçbir zayıf noktası olmayan, paranızın hakkını sonuna kadar veren son derece rekabetçi bir yapımdır. Yüksek fiyatı ciddi bir eksik olsa da türü seviyorsanız dönüp baktmanız düşünenlemez bile.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Araç çeşitliliği inanılmaz, mükemmel grafikler ve atmosfer, başarılı fizikler, araç biriktirme keyfi

EKSI Ufak tefek teknik problemler, şans kutuları



Yapım Deck Nine **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.lifeisstrange.com

Life is Strange Before the Storm

Episode 02: Brave New World



Rachel ve Chloe'nin hikayesi kaldığı yerden...

İpki yeni sezonunu merakla beklediğiniz bir dizide olduğu gibi, episodik macera oyunlarında da ilk bölümler biraz "sıkıcı olabileceğini" düşünülen, kusur etse de hoş görülebilecek kısımlar olarak görülür. Hemen herkesin kalbine girmeyi başaran ilk oyunun ardından Before the Storm'un önemli bir baskıyla karşılaşması ve oyuncular arasında "başarılı olacağı kesin" şeklinde genel bir izlenim oluşturulması da başlı başına incelenmesi gereken bir konu. Yapımı, çok farklı şekillerde izleyebilecegi serisi geçmişe götürdüğünden sorgulayanlar bile ilk bölümün ardından bunun çok akıllica bir karar olduğu ve Chloe / Rachel ekseninde

gelişen yeni sezonun tüm bekentilere cevap verdiği yönünde hemfikir. Bildiğiniz gibi macera oyuncularını genellikle "sezon sona erdiğinde" toplu olarak inceliyoruz ve aslında olması gereken de bu. Neticede her bölüm kendi başına bir "inceleme" olarak istediğinizde konuya girmeden, spoiler vermeden okuyuculara bir şeyler sunmanın türlü zorlukları var. Before the Storm gibi son derece popüler bir oyun için bu formattan vazgeçik ve neyse ki kahramanlarımız Chloe Price ve Rachel Amber üzerinde dakikalarca sıkılmadan konuşabileceğimiz kadar iyi yazılmış, zafları olan ve "çevremizdeki birisi" gibi hissedebileceğimiz karakterler.

İlk bölümde olan bitenlerin ardından ikilinin başının okul yönetimi ile derde girmesi kaçınılmazdı, sizin de tahmin edeceğiniz gibi. Haliyle ilk sahnede de Müdür Wells'in odasındayız ve yanımızda da ebeveynlerimiz var. Hayır, annemiz Joyce buralara yabancısı değil. Ve evet, Rachel'in ailesi son derece popüler ve başarılı kızlarının başını nasıl belyaya sokabildiğini pek ibrak edebilmiş değil. Oyun daha ilk sahneden Rachel ve Chloe arasındaki bağın ve adeta telepatik olarak adlandırılabilen ilişkini ne kadar kuvvetli olduğunu size hissettiriyor. Evet, can dostumuz Rachel, Chloe okuldan atılmamasın diye suçu üzerine aldığından o kusursuz cv'sine kötü bir not eklemek üzere ve bu hamle muhemelen onun tiyatro oyundaki başrolüne mal olacak. Peki ne yapmalıyız? Her şeyi kabul edip hayatımıza devam mı etmeliyiz yoksa okuldan atılmayı göze alıp Rachel'in cezalandırılmasına engel mi olmalıyız? Burada karar size ait ve backtrack mekanlığı devreye girdiğinde ulaşacağınız neticenin belki de bazı sonuçları olacak.

Chloe ve Rachel birbirlerinin eksiklerini ve artı-

larını o kadar güzel dengeliyor ki, sonucun ne olacağını bile bilmenden seçimler yaparken bir şyeden çok emindim. Ne yaparsak yapalım, ne dersek diyelim Rachel bunu neden yaptığımizi anlayacak ve bu aramızın bozulmasına yol açacak. Bölümün geri kalanında da bu his beni bir türlü terk etmedi ve ister istemez kendimi bu gizemli bağlantının devam etmesi için gerekli olduğunu düşündüğüm seçenekleri ardı ardına işaretlerken buldum.

Chloe'nin okuldaki sorunları, evde geçirmesi gereken zamanın artması, David'in eve taşınması ve üzerinden bir an bile eksiltmediği o disiplin baskısının yanında, Joyce'un da hayatına devam etmek için gerekli şartları sağlamak, kendi mutluluğuna odaklanmak ve Chloe'yi hızaya getirmek arasında gidip geldiğine tanık oluyoruz. Tüm bu sorunların içinde Chloe de kendisini daha fazla dinliyor ve biz de artık iyi tanıdığımızı düşündüğümüz bu kızın hissettiğleri, istedikleri ve yapabildikleri arasında kalıp, şıスマya devam ediyoruz. Brave New World hikayeyi açan, son bölümde dair merakımızı artıran ve karakterlere bizi biraz daha yaklaştırın birböldü. Uzun vadede neler olacağını biliyor olmamız da Rachel ve Chloe'nin hikayesinin bu kısmının nasıl biteceğini, ölesiye merak etmemizi engellemiyor. Bakalım sezonu nasıl noktalayacağız.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Hikaye bir kez daha şaşırtıyor, iyi yazılmış karakterler

EKSI Gereksiz topla getir bulmacaları





Yapım Airship Syndicate **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** RPG **Platform** PC **Web** www.battlechasers.com

Battle Chasers: Nightwar

JRPG'lerin geçmişine Joe Madureira dokunuşu...

Evvvel zaman içinde Nintendo'nun NES'i SNES'i, SEGA'nın Master System'i Genesis'i varmış. Bu dönemde Amerikan halkı oyun yapmayı bilmesine bilirmiştir ama RPG'nin ne olduğundan pek haberdar değildi. Japon halkı ise "hayatımız Role Play!" motosuyla yola çıkıp RPG üstüne RPG üretmiş, Amerikalılar işe el atınca da bu türün adı JRPG olmuş. JRPG'ler yıllar boyu oyuncuların gözdesi olmuş, Final Fantasy gibi oyunlar isminden bolca söz ettirmiştir. Lakin zaman değişmiş, insanların "sira" beklemeye, diyalog okumaya zamanı kalmamış ve JRPG'ler git gide azalmış, türün yeni üyeleri de formatlarını değiştirdip çağda ayak uydurmuş, eskiyi geride bırakmış.

Herkes ilerlerken, Joe Madureira aksi fikir-deymış meğer. Demiş ki "Ben kendi oyunumu yapacağım; hem de en çok sevdığım eski RPG'lerin türündel!" Eh, bunu diyen ünlü bir çizgi-roman çizeri olunca da sular durulmuş, herkes onun istedğini yapmak üzere haril haril çalışmaya başlamış. Joe Mad akıllı bir adammış da aynı zamanda; kimsenin bilmediği kahramanlar yerine, kendi eseri olan ve tanınan Battle Chasers'ı başlığa oturtmuş. Ve ortaya, yılların eskitmekte zorlandığı bir türün yepeni bir üyesi çıkmış. Ne de güzel olmuş...

Şimdı savaş zamanı!

Arkadaşlar bu oyunun görselliği tek kelimeyle in-an-il-maz! (Yanlış heceledi.) Bunu söylemeden lafa başlamam mümkün değil zira hem Joe Mad döktürmüştür, hem de projede çalışmış olan Ayhan Aydoğan gibi arkadaşlar Joe Mad'in çizimlerini büyük bir tutarlılıkla tamamlamış. Özellikle zindan kısımlarındaki görsellik o kadar iyi ki... Suluboya tablo gibi gözükende mekanlarda dolanıp durmak bile ayrı bir keyif.

Oyundaavaşlar ayrı bir ekranda gerçekleştiğinden, zindan kısımlarında dolanırken bol bol, "Keşke bu oyun Diablo türünde olsayıd..." dedim, durdum.

Görsellik anlamında benden tam puan alan oyunun senaryo kısımya zayıf ötesi maalesef. Oyuna başladığınızda altı kişilik ekibiniz zeplinlerini kaybediyor ve yere çakılıp dağılıyor. Ekibi geri toplamak için üç kişi bir araya gelmeyi başarıyor ve başlıyorsunuz maceraya. Ne arka planda dönen dolaplar gözükmete, ne dünyayı bekleyen bir tehlike, ne de büyük bir kahramanlık öyküsü... Yapımcılar resmen demiş ki, "Biz çok iyi bir görsellik çıkarttık, oynanış da hiç fena olmadı,

gerisini sallayın gitsin. Zaten oyun boyunca saavaşıp duracaksınız..." Bin yıllık RPG'lerde bile konu ve duygular ön plandayken olayların bu derece geriye atılması oyunun en büyük eksisi diyebiliriz. Oyun boyunca karakterler arasındaki etkileşim de hiçbir şekilde ilerlemiyor zaten. Ancak bazı bölüm aralarında ve yatmaya gittiğiniz hanlarda ufak muhabbetler dönüyor; bunlar da hiçbir şekilde yeterli değil. Battle Chasers: Nightwar, hikaye konusunda tam bir "fail".

Asıl şimdi savaş zamanı!

Battle Chasers'ı iyi bir oyun haline getiren en büyük özellik,avaşlardır. Söyledi ki oyunda ilerlerken ya büyük haritada bir yerbere ulaşmaya çalışıyoruz, ya da zindanlara girip bu bölgeleri bölüm bölüm aşıyoruz. Büyük haritada hangi düşmanın bizi nerede beklediği gayet net görülmüyor. Keza zindanlarda da düşmanlarımızı görebiliyoruz ama büyük haritadakinden farklı olarak, burada onlar da bizi gördüğünde (Zeki Müren) üstümüze üstümüze gelip kavga çıkartabiliyorlar.

Savaş ekranı da tam eski tip JRPG mantığında. Bir tarafta üç elemandan oluşan kendi takımınız, diğer tarafta da 1-3 kişi arası düşman takımı. Savaş sıra tabanlı olarak ilerliyor ve kimin sırasının geleceğini de ekranın sol üst kısmından takip edebiliyorsunuz.

Karakterlerinizin basit saldırınızı ve savunmalarının yanında, Mana gerektiren özel yetenekleri bulunmakta. Savaş sonrasında sağlık ve mana tazelenmediğinden de bir noktadan sonra özellikle mana, çok önemli bir konu haline geliyor. Yapımcılar da burada enteresan bir sistem denemiş ve adına da Overcharge demiş. Söyledi ki –özellikle basit hareketleriniz– size belirli bir miktarda Overcharge puanı olarak dönüşüyor. Bu puanları da





mana yerine kullanmanız mümkün. Peki surf Overcharge biriktirmek için basit hareketler mi yapacaksınız, yoksa özel yeteneklerinizi mi kullanmalısınız? Ya dövüşükçe kazandığınız süper hareket kıvamındaki Burst hareketlerinin en uygun vakti ne zaman olmalı? Düşmanlarınızın zayıf noktalarını bulmak için ne kadar çaba harcamalısınız? Bunun gibi sorular, oyunun genelindeki stratejilerin temelini oluşturuyor. En uyduruk düşmanlara karşı bile bir strateji geliştirmeniz gerekiyor oyunda zira uzun süren zindanlarda, sağlık puanınız da, mana'nız da bir hayli büyük önem taşımakta.

Ekinin gerisi nerede?

Zindanlarda, büyük haritada, savaşların sonunda bolca silah, ekipman ve hazine bulmanın keyfini bir cümleyle geçtiğimizi göz önünde bulundurmazsanız, oyunun bir başka eksik yönünü söyleyeceğim. Şimdi bu eski JRPG'lerde, takımımıza birçok karakter ekleyebiliyorduk. Bir dönem, bu karakterler eğeravaşlara aktif olarak katılmazsa kazanılan tecrübe puanlarından nasiplene-miyordu ve oyunun sonunda aktif takımınız 76. seviyeyken, arkada kalanlar 11. seviyede sürünebiliyordu. Zamanla bu durum düzeltildi ki takımınıza her karakteri rahat rahat alabilin. Battle Chasers ise bu konuya es geçmiş sağı olsun.

Eğer tüm karakterlerinizin aynı anda seviye atlamasını istiyorsanız sürekli takım arkadaşlarını değiştirmeniz gerekiyor ve bunu da yapmadığınız için mutlaka birilerinden feragat etmeniz gerekmekte. Olacak şey değil! Bir konu daha canımı sıkmadı değil... O da kahramanlarınızın bir yetenek oğacının

olmaması ve yeteneklerini, seviye atladıkça otomatik olarak kazanması. Tek özgürlüğünüz, yine seviye atlayınca kazandığınız Perk'ler ve bunlar da kahramanlarınızda ancak ufak değişiklikler yaratıyor.

Yerim bitmeye yüz tutmuşken toparlamam gerekirse, Battle Chasers kesinlikle herkese göre bir oyun değil. Güzel çizimlerden, stratejik savaşlardan ve JRPG türünden hoşlanıyorsanız satın alın, yoksa koyuverin gitsin...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Atmosfer ve görsellik harika. Savaşlar eğlenceli. Loot peşinde koşmak bağımlılık yaratıyor.

EKSI Senaryo çok zayıf. Can sıkın, eskide kalmış oyun mekanikleri.

71



Yapım Tango Gameworks **Dağıtım** Bethesda **Tür** PC, PS4 Platform Korku, Aksiyon **Web** theevilwithin2.bethesda.net **Türkiye Dağıtıcısı** Aral

The Evil Within 2



Cehennemden kurtulmayı başarıp, geride kalan ruhumuz için oraya geri dönmek...

Konudan ne kadar uzak kalırsa kalsın, asıl kişi olan "korkutma" kısmını geride bırakan yapımlar, bu konuya "sıçratma" olarak değiştirdi. Biz buna ucuz korku diyoruz. Bildiğiniz gibi odak noktanız farklı bir yerdeyken, aniden ortaya çıkan yüksek ses dalgaları, herkesi korkutur. Doğal içgüdüdür aslında bu ve son zamanlarda sadece oyunlar değil, filmler de bu konudan nasibini almış durumda. Çizgiyi bozmayan en tatlı korku oyunu hiç kuşkusuz Silent Hill serisidir. Pek tabii ki ani korku öğelerine dayanan bazı sahneleri mevcuttu ancak içerisinde barındırdığı ambiyans, müzikler ve karakterlerin çaresizliği, olayı sanki biz yaşıyormuşçasına etkiliydi.

Her şey krizi için

The Evil Within'in oynadıysanız, Dedektif Sebastian Castellanos'un başına neler geldiğini az çok hatırlıyorsunuzdur. Bu sefer kendisinin geçmişine daha yakından bakacak ve çaresizce kızına ulaşmasını sağlamaya çalışacağınız. The Evil Within 2'nin en önemli özelliği ilk oyunundaki detaylara rağmen farklılığını anında oyuncuya hissettirmesi. Psikolojik korkuyu ana fikir alan oyunumuzda, hikayenin yer aldığı farklı birkaç mekan var ve bunlar da oyunda o kadar başarılı şekillendirilmiş ki kendinizi kaptırmadan edemiyorsunuz. Hazır aklına gelmişken, oyuncumuzun +18 yaş kitlesine hitap ettiğini hatırlatmak isterim. Oyunda bolca kan, organ, kopan kafalar, çeşitli jumpscare sahneleri, psikopat bir fotoğrafçının "zevk" için insanlara işkence ettiği türlü türlü korku öğeleri var. Kisacısı midenize güvenmiyorsanız ve gece uykunuzun kaçabileceği detaylardan çabuk etkilenmiyorsanız, The Evil Within 2'ye hiç bulaşmayın derim. Oyun, bizi Union isimli bir köye götürüyor. İlk bakışta her şey normal. Hatta daha oyunun ilk dakikalarda biricik kızımızı kurtarmak için kendi evimize gidiyor, bir süreden sonra daldığımız anının tamamen bozulduğunu fark ediyoruz. Burada kafalar sanırım biraz karıştı. Daha önce bu seride girmeyenler için ufak bir hatırlatma: Oyunun ana konusu, kontrol

ettiğimiz dedektif Sebastian dahil birçok kişinin bir makineye (STEM) bağlı olması ve deneyimleri birlikte paylaşmaları. Ancak STEM, Mobius organizasyonunun kötü amaçları doğrultusunda tüm Dünya'yı tehdit altına alıyor. Dahası Sebastian'ın kızı Lily'nin de canlı olduğunu, STEM'de tutulduğunu öğreniyoruz. Sebastian olarak sadece kızımızı kurtarmak adına mücadele etmiyoruz, aynı zamanda geçmişimizi yok etmeye çalışan Mobius örgütüne de yardım etmek zorundayız: çünkü kurtuluşu sağlayacak olanlar onlar. Pek sevgili STEM sever Mobius, ilk oyunda neredeyse tamamen yok olacakken, başına gelenlerden ders almayıp bu sefer Amerikan kasabası olan Union'ı tasarlamış. Dip not: İlk oyunu oynamadıysanız, bu oyunun geneli size spoiler demektir. Benden size tavsiye, ilk oyunu oynayın. Yaratılan STEM dünyası, boss savaşları ve hikayenin gidişi Shinji Mikami'nin ne kadar başarılı bir oyun yapıcısı olduğunu tekrar gözler önüne seriyor.

Oyun, ağabeylerine pek benziyor

The Evil Within 2'nin, birkaç korku oyunundan

ders alınarak geliştirildiğini belirtmek, sanıyorum acımasızlık olmaz. Atmosferdeki rahatsızlık ve her an tetikte olmamız gereği duygusu, Silent Hill Downpour oynanışıyla harmanlanmıştır. Biraz Resident Evil 7 ambiyansı, biraz Silent Hill oynanışı derken Tango Gameworks, belli oyunların güzel noktalarını yakalayarak The Evil Within'de her şeyi bir araya getirmeyi planlamış. Buna bağlı olarak grafikler de oldukça başarılı görünüyor. Işıktı beliren toz tanelerinden tutun, yaratık modellerindeki çeşitli rahatsız eden detaylar, mekan tasarımları gibi birçok güzellik, atmosfere büyük katkı sağlamış. Kisacısı korku ve psikolojik öğeler konusunda oyun, dersine iyi çalışmış.

Korkudan çok aksiyon

Oynanış kısmı ise gerilimden biraz daha sıyrılarak, aksiyona doğru dönmüş. İlk oyundaki yavaş oynanışın yerini, hızlı vücut hareketleri, daha fazla craft ve tabii ki buna bağlı olarak daha güçlü silahlar almış. Tabii ki kimi zaman yaratıkların yoğun olduğu yerlerde "canımızı artıracak olan şırınga mı yoksa onları öldürme-

The Evil Within 2, hayatı kalma esaslığına odaklanmış



Oyunun kolay modu bile bazlarınıza zorlayabilir.



mize yardımcı olacak mermi mi kullanmalı?" gibi, bizi zorlayıcı tercihlerle baş başa bırakılan durumlar da mevcut. Ayrıca ilk oyundaki tek mekan tasarımı, yerini "yarı açık dünya" haritasına bırakmış durumda. Çok özgür olamasak bile, daha fazla mekan tasarımı görüyoruz ve bunların çoğu kanla, bizi öldürmeye meyilli yaratıklarla kaplı. Oyunun en güzel yanı, sağda solda mermi toplayayım, craft ve yeteneklerimi geliştirmek için her yeri karıştırıym derken, kendimizi hikayeye devam ederken bulmak.

Hikaye, her şey demek

Oyun, bu konuda sağlam gösterip, sol vurmaktan çok başarılı. Her ne kadar özgür de olsa, hikayenin gidişatı ve içimizdeki merak duygusu bizi oyunu bitirmeye zorluyor. Kişisel olarak beni rahatsız eden bir konu da boss savaşlarının ilk oyuna oranla az olması. Bu oyunda biraz daha hikaye odaklı gidilmiş, doğal olarak "hadi yaratıkları kes de hadi hikayeye devam et" konusu ağır basmış. Nerede o kafasında kasasıyla bizi kovalayan çığın amcamız.

Hoş, ilk oyundaki kadar olmasa da yaratıkların "fatality yetenekleri" konusunda oldukça rahatsız edici detaylara denk gelmek mümkün. Kimisi tutup dişınızı söküyor, kimisi bağırsaklarınızı desiyor, kimisi de bizi ortadan ikiye ayırıyor. En çok merak edilen oynanış süresi konusu ise belli bölümlerde değişiyor. Bazı bölümler yarı açık dünya iken, bazıları ara sinematik odaklı hikayeyle detaylandırılıyor. Bunun yanında oyunu kolay modda oynamak da belli gizli eşyaları bulmamiza engel. Her şeyi olabildiğince bulayım, normal modda oynayayı derseniz sürenin 20 saat olması muhtemel. Ancak oynanış süresi, kesinlikle kişiden kişiye ve oynanış tarzınıza göre değişir. Müzik kısmı ise oyunun belli bölümlerinde kendini tekrar edermişcesine aynı notalarla sahip ancak özel sahnelerde oyuncuya etkilemekten geri kalmayan Masatoshi Yanagi'yi ayakta alkışlamak şart. Her oyun gibi bu oyunda da eksileri yok değil ancak başarılı hikayeyle harmanlanan merak duygusu, karakterlerle duyusal bağ kurabildiğimiz anlar, aynı zamanda çeşitli yenilikleriyle The Evil Within 2, kısa sürede kendisini sevdiriyor ve olumsuzluklarını unutturuyor. İlk oyunu oynamış ve gizemli senaryonun arasında, başka neler yiyor merakındaysanız o zaman The Evil Within 2'yi hiç düşünmeden edinebilirsiniz.

◆ Ceyda Doğan Karaş

"İlk oyundaki yavaş oynanışın yerini, hızlı vücut hareketleri, daha fazla craft ve tabii ki buna bağlı olarak daha güçlü silahlar almış"

KARAR

ARTI Başarılı grafiklerle süslü etkileyici yarı açık dünya elementleri, gizemli hikayenin yanında, rahatsız edici, aynı zamanda mükemmel atmosfer

EKSİ Boss dövüş sayısının az olması, çeşitli teknik animasyon sorunları ve "bazı oyunculara göre" korkudan çok hikayeye odaklanması





Yapım Ubisoft San Francisco **Dağıtım** Ubisoft **Tür** RPG Platform PC, PS4, XONE **Web** southpark.ubisoft.com **Türkiye Dağıtıcısı** Aral

South Park: Fractured But Whole ♦

Gelmiş geçmiş en ciddi süper kahramanlar.

Öyle deliler gibi South Park izleyen biri olmadığımdan, 2014 yılında Ubisoft'un çıkarmış olduğu South Park: The Stick of Truth oyunu pek de ilgimi çekmemiştir. Oyun iyi bir başarı elde edip de ikincisinin de çıkarılacağı duyurulduğunda da, "hakkında hiçbir fikrim yok" derecesinde ilgiliydim konuya. Ancak ne zamanki bir kelebeğin kanat çırپı̄şının bile dahil olduğu neden-suuçlar silsilesi beni South Park: Fractured But Whole ile karşı karşıya getirdi, o zaman "Bir dakika, burada gerçekten müthiş eğlenceli bir şeyler oluyor," dedim.

İlk açtığımda bana -çok sevdiğim- Back to The Future oyununu anımsatan ama azıcık oynayınca bile daha da iyisi olduğunu hissettiğim Fractured But Whole, serinin önceki oyunu The Stick of Truth ile benzer yapıda, sıra tabanlı bir RPG oyunu. İlk oyunu oynayıp da beğenmiş olanların, daha da geliştirilmiş olan bu ikinci oyunu da beğenmeye garanti verebilirim (Bu, elbette ki beğenmezseniz paranızı 15 iş günü içerisinde iade edeceğim garantisini değil. Sadece kuvvetli bir tahmin). South Park oyunlarına aşina olmayanlar için ise burada neler oluyor, oyunu oynamaya kalktıklarında nelerle karşılaşacaklar kısaca bir anlatayım.

Kasabaya dönüş

Sanırım South Park karakterlerini tek kelimeyle özetlemek istesek kullanabileceğimiz en iyi kelime 'troll' olurdu. Fractured But Whole, adının söylenişindeki absürtlikten de anlaşılacağı gibi çizgi dizinin sahip olduğu tüm o garip, kara mizah dolu olayları içeren bir evrende geçiyor. Hikaye "Allah düşmanına böyle çocuk vermesin" diyeceğiniz

tarzda bir velet olan Cartman'in The Coon adında Batmanvari bir süper kahraman olarak bir görevde atılmasıyla başlıyor. Bulana 100 dolar verilecek olan kayıp -ve çirkin- bir kediyi bulmak için kendi süper kahraman takımını topluyor. Bu arada biz ise oyuna davet edilmeyen kasabadaki yeni çocuğuz. Ancak bir şekilde Cartman yönetimindeki oyuna dahil, olup özel güçlere sahip bir kahraman oluyoruz.

Oyunda çocukların hayal güçleri ve bunun yansılış şekli aşırı hoşuma gitti. Hikayenin başlarında bir ejderha ile mücadeleye giriştiğimiz ama arabanın gelmesiyle yolun kenarına çekilip beklediğimiz sahne ise bana sokakta oyun oynadığım kendi zamanlarımı hatırlattı. Gerçi çocukların acayıp süper güçleriyle koca koca adamlarla dövüşmesi, uyuşturucu kaçakçılardan yakalanması ya da striptiz kulüplerine gitmesiyle oyun benim çocukluğumdan çıktı ama olsun; sonuçta bu South Park!

Yani evet, oyunda bol bol kâşıma var. Sırasıyla hamlelerinizi yaptığınız taktiksel dövüşlerde, takım arkadaşlarınızla kasabada





ne kadar uyuz tip varsa hepsine ağız burun dalyorsunuz. Bu kavgalar sırasında takım arkadaşlarınızı da siz kontrol ediyor olsanız da kendi karakterinize özellikle dikkat etmenizi gerektirecek çok özel, muhteşem bir süper gücünüz var: Osurmak. Dalga geçmek için söylemiyorum, gerçekten.

Evet, salıyoruz

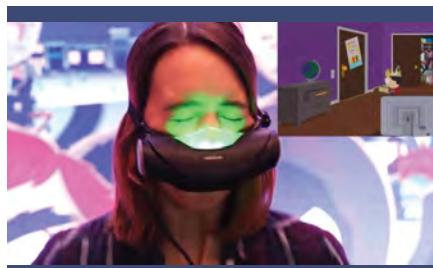
Pek çokumuz için oldukça utanç verici bir olay olan yellenme, Fractured But Whole'da bir süper güçe dönüşmüş durumda. Bizim minnak karakterimizin içinde bir şeyler mi çürümüştür bilmem ama gaz çıkararak düşmanınızın hamle sırasını çalabiliyoruz. Yani öyle durduğunuz yerde sırnan size gelmesini beklemenize gerek yok. Belirli bir düzeyde kendinizi koruyabiliyorsunuz. Gerçek hayatı gaz çıkararak dövüşte üstünlük elde edildiğini düşününseze bir. Sanırım düşünmesek daha iyi... İşte bu yüzden oyunda neler gerçek, neler çocukların oyununa dahil anlaşılmıyor. Gerçek ve hayal ürünü birbirine karışıyor ve işler basit bir çocuk oyunu olmaktadır -ci-kiyor. Nispeten yavaş -ama kesinlikle sıkıcı olmayarak- başlayan Fractured But Whole, bence ilerleyen saatlerde daha hareketli, komplike ve absürt bir hal almaya başlıyor. Gerçekten her görevde ya da her yeni bir insanla muhabbet e蕊irişinizde size "Yok artık," dedirtecek komik bir şeyle karşılaşıyorsunuz.

Oyun ilerledikçe sadece Cartman değil,

karşılaştığımız başka insanlar da bize görevler vermeye başlıyorlar. Hangilerini önce yapacağımız tamamen bize kalmış. Hatta istersek sokaklarda dolasıp bilden büyük çocuklara ya da süper kötülere de sataşabiliriz. Yani eğer ana hikayeden biraz sapıp sağda solda dolanmayı seviyorsanız milletin evinde dolanabilirsiniz. Açıççası kimse "Ne yapıyorsun sen burada?" demiyor. İşte bu şekilde dolanırken kaybolmamanız için güzel bir de harita sistemi var. Haritada kankalarının evlerini, görev noktalarını, hangi görevlerinizin olduğunu vs. görebiliyorsunuz. Çok bir ekşi midir bilemem ama sadece şu var ki, alanlar büyük olduğu için sık sık haritaya bakmanız gerekiyor ve bu haritayı görebilmek için önce oyundaki telefonunuza açıp oradan haritaya girmeniz gerekiyor. Neyse ki telefonu tek tuşla açabiliyoruz. Bu telefon aslında oyunlarda klasik olarak envanterimizi, notlarımızı vs. gördüğümüz, craft yaptığımız alanla aynı görevi görüyor.

Kenny ölümeden önce

Son olarak çok da uzatmadan karakter gelişiminden bahsedeyim. Daha oyunun başından itibaren, ana karakterimiz olan yeni çocuğu zaten biz tasarıyoruz. Çocuğun ten rengine göre zorluk seviyesi seçimi ise -açıkta koyuya zorluk artırıyor- bir hayli zekice olmuş. Bir süper kahraman olarak atandığımızda yeni bir kostüm edinsek de onu giymek zarunda da değiliz. Sağıdan



NOSULUS RIFT

Ubisoft'un sadece bu oyun için tasarladığı ve E3 sırasında hepimize "deneyim ettīrdī" bu ürün pratikte VR'in South Park usulü ele alınması sonucu olmuş bir sanal gerçeklik başlığı. Diğer başlıkların farkı ise oyunda karakterlerimiz osurduğunda koku salarak bizleri bu eşsiz deneyimden mahrum bırakmaması. Merak edip almak isteyenlere kötü bir haber, şimdilik promosyon maksadıyla kullanılan bir teknoloji demosu kendisi. Yine de belki bir gün bu deneyimi hepiniz yaşayabilirsiniz, kim bilīr?

soldan topladığımız kıyafetleri de kendi zevkimize göre giyebiliyoruz. Karakter gelişimiz de biraz benzer şekilde oluyor. Yaptığımız görevler sırasında bulduğumuz envanterler ile yeni yetenekler elde edebiliyor ya da bazı nesneleri taşıyarak güçlenebiliyoruz. Yani standart level atlarak gelişme sistemi yerine eşya toplayarak gelişiyoruz. Bu da bizim için dolanıp araştırmayı önemli kılıyor. Kısacası oyun siz hikayesi dışında da meşgul tutmanın yollarını buluyor ve siz ne olduğunu anlamadan saatler geçebiliyor.

Oyun hakkında daha anlatılabilen çok fazla şey var ama oynarken o an komik olup burada anlatınca kulağa komik gelmeyecek şeylerden bahsetmek istemiyorum. Sonuç olarak oynarken kendinizi interaktif bir South Park bölümünü izliyormuş gibi hissedeceksiniz. Daha da iyisi, arkadaşlarınıza toplayıp süper-kahramancılık oynamak bile isteyebilirsiniz. (Ben istedim, ancak yeterli sayıda taytimız olsa bile pelerinleri ayarlayamadığımız için plan iptal.) Zaten oyun oynarken temel motivasyonlarınızdan biri eğlenmek olduğuna göre South Park: Fractured But Whole kesinlikle oynanmayı hakkenden bir oyun. ♦ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Baştan aşağı mizaha dayalı, özgüre gelişirebildīğimiz karakterler, başarılı sira tabanlı dövüş sistemi

EKSİ Bir yerden bir yere gitmek çok uzun sürüyor, ara sahnelerdeki diyaloglar sıkılıyor





Yapım Bungie **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** FPS, MMO **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.destinythegame.com

Destiny 2 (PC)

Yillardır arzuladığımız Destiny macerası artık PC'de!

Uzun yillardan beri World of Warcraft oynayan biri olarak, FPS türünde bir MMO oyuna hasrettim. İlk Destiny'nin sadece konsollarda yer alıyor olmasına imrenerek bakıyordu. Evet, "Konsolda FPS mi olur ya" diyenlerdenim ben de... Kontrollere bir türlü alışamıyor olmak bunun en büyük nedeni elbette. Nitekim Destiny 2 açıklanıp, PC'ye de çıkacağı duyurulduğunda Whatsapp grubumuzda kıyameti koparttı. İşte aradığım oyun buydu!

Öncelikle geçen ay Ertekin'in yazmış olduğu konsol incelemesini okumamış olanlar için hikaye konusunda bir özet geçmek istiyorum. Uzak gelecekte, güneş sisteminde geçiyor hikayemiz. Türlü türlü gezegenlerin bulunduğu bu kainatta, insanlar olduğu kadar uzaylılar da yer alıyor. İşte bu uzaylı irklarından biri olan Red Legion, in-

sanlığın son güvenli şehrine hain bir saldırısı düzenliyor. Red Legion'ın lideri olan Ghaul, bu saldırısında sadece şehri yerle bir etmekle kalmıyor, muhafizlara yani Guardian'la- rı ışığını veren Traveler'i da hapsediyor. İnsanların bu ışığı hak etmediğini düşünen Ghaul, tahmin edeceğiniz gibi oyunun kötü adamı rolünde. Işlığını kaybeden muhafizler ise tüm güçlerini kaybediyor ve kimi katlediliyor, kimi de kaçarak canını kurtarmaya çalışıyor...

Sınıflar

Oyunda Titan, Hunter ve Warlock isminde üç farklı sınıf yer alıyor. Titan; en dayanıklı ancak bir o kadar da yavaş hareket edebilen bir sınıf. Tank diyeboleceğimiz Titan'lar kendini ve takım arkadaşlarını korumaya odaklıyor. Savaş alanına kalkan oluşturup, arkasında siper alabiliyor.

Hunter; ilk bakışta birçok oyunda yer alan Rogue'ları anımsatıyor. Daha çok yakın dövüşe odaklı olan ve hızlı hareket etme üzerine kurulmuş bir sınıf. Oynaması en zor ama yetenekli ellerde en çok parlayacak olan sınıf olduğunu söylemeliyim. Son olarak Warlock; diğer iki sınıfa oranla en çok hasar vermeye odaklı olan sınıf. Alan etkili hasar verebilen büyüler ve iyileştirme yetenekleri sayesinde benim dikkatimi en çok çeken sınıf olduğunu da söylemeliyim. Ayrıca her biri de kendi içinde alt sınıflara ve yeteneklere ayrılmıyorlar. Tamamen oyuncunun istediği oyun tarzına göre şekillendirilebiliyorlar.

Daha çok loot!

Destiny 2, loot üzerine kurulmuş bir oyun ve envai çeşit loot edilecek eşyaya ev sahipliği yapıyor. Bu da benim bir oyunda en çok aradığım özellik. Karakteri geliştirmeye işin içine girdi mi kendimi tutamıyor ve oyunu saatlerce oynuyorum da oynuyorum. Destiny 2'de de türlü türlü loot bulunuyor ve bunlar kalitesine göre Common (Beyaz), Uncommon (Yeşil), Rare (Mavi), Legendary (Mor) ve Exotic (Sarı) şeklinde sıralanıyor. Oyundaki seviyemiz arttıkça (Bu arada belirtmeliyim ki maksimum seviye; 20.) düşen loottların kalitesinde de bir artış gözleniyor. Eşyaları, haritada yer alan görevler tamamlayarak, düşman öldürerek düşürebileceğiniz gibi çok daha kaliteli eşyalara da raid yaparak sahip olabilirsiniz. Exotic eşyalar peşinde koşmanın ve düşürdüğünüzde de yaşayacağınız mutluluk paha biçilemez! :)



Devasa harita?

Şimdi şöyleden ilginç bir durum söz konusu; oyunun evreni bir sürü gezegenden oluşturan. Gezegen deyince akla da doğal olarak devasa boyutta alanlar geliyor değil mi? Ancak durum pek de öyle değil. Her gezegende sınırlı oranda bir bölge mevcut. Daha büyük bölgeler bulunuyor ve bu bölgelere daha çok etkinlik, görev ekleniyor ve yine bu bölgelerde özgürlük çok daha keyifli olabilirdi. Özgürce demişken, ana görevler olsun, yan görevler olsun hep bir tekdüzelik mevcut. Şöyle ki gideceğimiz koridorlardan, gireceğimiz mağaralara kadar bizlere hiçbir özgürlük sunulmamış. Alternatif yollar bulunmuyor. Mecburen oyun bizi nereden götürmek istiyorsa oradan götürüyor. Hoş değil...

Gelelim PC versiyonuna... Oyunun konsol versiyonlarından en büyük farkı ayırdır dönen tanıtım videolarından anlaşılır olacağı gibi 4K çözünürlük ve sınırsız frame rate sunması. Grafiklerin muazzam gözüküğü, optimizasyonun da muhtemel olduğunu vurgulamak istiyorum. Oyun yağ gibi akıyor resmen! PC'lerin bir diğer avantajıysa elbette klavye ve mouse desteğinin olması. Kişisel görüşüm, yazının başında da belirttiğim gibi bir FPS oyununun PC'de oynanmalı... Oyunun konsol versiyonuna göre artıları olduğu gibi eksisinin de bulunduğu aşikar. Chat sistemi konsol versiyonuna göre biraz zayıf kalmış. Chat ekranı sağ alta yer alıyor ancak bir mesaj geldiğinde bu mesajı görüntülemek için Chat ekranının aktif edilmesi gerekiyor. Defalarca arkadaşlarından gelen mesajları görmemiştim için okuyamadığımı fark ettim. Bir MMO oyunu için sohbet ekranı olmasa olmazlardan biridir diye düşünüyorum. Sonuçta etrafımızdaki insanlarla etkileşime geçebilelim ki oyun şenlensin, değil mi? Sonuç olarak sürekli oynamak istedigim, bir defa girince en az üç saat çakmadığım bir oyun olmuş Destiny 2... Beklediğimden çok daha iyi diyebilirim. Uzun zaman boyunca da bırakamayacağım ortada. Eğer siz de loot delisiyorsanız, FPS türünden keyif alıyor ve uzun soluklu bir oyun ariyorsanız Destiny 2 tam da size göre bir oyun. ♦ Emre Öztinaz

KARAR

ARTI Harika PC optimizasyonu, bolca loot, görsel şölen

EKSİ Klişe senaryo, teknede görevler, kötü yapay zeka

"Destiny 2, loot üzerine kurulmuş bir oyun ve envai çeşitli loot edilecek eşyaya ev sahipliği yapıyor. Bu da benim bir oyunda en çok aradığım özellik"





Yapım Yuke's Co, Visual Concepts **Dağıtım** 2K Sports **Türkçe Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.2k.com **Türkiye Dağıtıcısı** Sony Türkiye

WWE 2K18

Sakın evde, okulda veya herhangi bir yerde denemeyin!

Herhalde öyle ya da böyle hepimiz Amerikan Güreşi izlemiştir. Kimimiz "gerçek vurmuyo yaal!" diye tepki koyarken kimimiz de benim gibi "vuruyo işte, bak kan bile var!!" diyerek hayran kalmışızdır!

Küçükken eline geçtiği ilk fırsattha sarı atletini yırtan Hulk Hogan'ı veya Kevin Nash'ı, namı diğer Diesel, namı diğer BIG SEXY'yi kim sevmemi ki? Bir de o efsane spikerler yok muydu? Yapıtları doğaçlamalarla tam evlere şenliklerdi. Ama artık işler ciddileşiyor... Çünkü "From Istanbul – Turkey – Death Valley"den Olca ringlere adımını atıyor!!!

Smackdown sevgim bazı insanları şaşırtıyor. Ama umurumda değil. Oyunun incelemesi bana verilince havalara uçtum! 50 kusur GB'lık bu zebellayı indirdim ve yıllar yıllar sonra ilk kez güreş oyunu oynamanın heyecanı ile teke tek maça tıklayarak kimler var kimler yok baktım. Ayrıca üşenmedim ve teker teker saydım: Tam 200 kişi! WWE 2K18'de oynayabileceğimiz 200 adet karakter var. Bu arada aynı karakterlerin farklı versiyonları da buna dâhil. Mesela Undertaker'in ilk yillardaki hali -Amerikan sevdalısı olduğu hali- ve son hali oyunda yer alıyor. İlk başta neredeyse yarısına yakını kapalı ve ilk girdiğinizde size sunulan parayla (daha sonraları da kazanacaklarınız ile) kapalı güreşçileri açabiliyorsunuz. Lakin bazı isimleri göremeyince üzüldüm. En sevdiğim Hulk Hogan yok (Adımı sporun tarihinden sildiler yahu – Kürsat!). Batista yok. Royal Rumble'da Beth Phoenix'in önce dudaklarından öptüğü ve ardından ringden attığı The Great Khali bile yok! Oysa hayalimde karakterim ve Hulk'la bir araya gelip Undertaker'i dövmek vardi hep. Oyunda envai çeşit maç var. 1'e 1 maçlarından başlıyor ve sekiz kişilik dövüşlere kadar gidiyor. Royal Rumble, Merdiven, Elimination Chamber, eşli – eşsiz, kıracası ne ararsanız var. Oyun modu olarak ise MyPlayer ve WWE

Universe var. MyPlayer'da yarattığınız karakter ile şanlı Wrestlemania yolunda ilerliyorsunuz. Her maça güçleniyor, karakterinize özellik kazanıyor ve teker teker basamakları çikiyorsunuz. Bunları yaparken arenanın arkasında taraflarında gezinebiliyor, diğer güreşçilerle konuşup tüyolar alabiliyor veya onlarla birlik olabiliyorsunuz. Bunların hepsini çok sevdim. Yalnız bu oyun modu bazen kendisini tekrar ediyor. Örneğin belirli bir seviyeye gelmek için bazı güreşçilerle birkaç kez dövüşmek zorunda kalabiliyoruz. MyPlayer içinde bulunan Glory Mode ile de online olarak diğer güreşçilerle kasişip cebinizi doldurabiliyorsunuz. WWE Universe ise bir tür simülasyon. Yaşanmış veya yaşanacak olan (update'lerle geliyor) maçlara müdahale edebiliyorsunuz.

Oyunun en çekici ve zaman alıcı ekranı yaratma ekranı. Karakterden arenalara, maçlardan özel hareketlere kadar her şeyi baştan yaratabiliyorsunuz. Sifirdan yarattığınız karaktere yeni hareketler, tezahüratlar, kıracası bir kişilik eklemek eğlenceli. Bu kadar konuşuktan sonra şunu söyleyeyim: Dövüşmek benim için biraz hayal kırıklığı oldu! Kontrollere hâkim

olabilmem uzun zamanımı aldı ve bin bir "submission" yedikten sonra hareketleri öğrensem de bir türlü isinamadım. Ayrıca grafikleri de pek beğenmedim. Yani ayıla bayılı oynanan 2K oyunlarının görüntü kalitesi bu mudur? Dikkat ettiyseniz önceki oyunlarla bir kıyasla yapmıyorum çünkü ilk kez bir 2K yapımı oynuyorum ve görüşlerim tamamen bu oyun üzerine. Net olalım; karakterler plastik gibi ve arenada ruh yok.

Cok eskiden PS2 için bir Smackdown vs. Raw oyunu vardı, ondan aldığımdan ancak onda birini almışdım bu oystan. Oyun kötü değil ama hayaller ve gerçek bambaşkamış.

◆ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Karakter sayısı baş döndürüyor, zengin oyun modları, özenlişmiş karakter yaratma ekranı

EKSİ Grafikler beklenen seviyede değil, dövüşlerde ruh yok, MyPlayer modu elden geçmeli

70





Savaş sahneleri genelde çok renkli ve bir o kadar da karışık olabiliyor.



Yapım Realmforge Studios **Dağıtım** Kalypso Media **Digital Tür** Strateji **Platform** PC **Web** www.kalypsomedia.com

Dungeons 3

İyi olmanın tadı kaçtı. Her yer toz pembe değil, bu dünyada kötülük de var. Hatta biraz yakından bakınca, sanki kötüluğun haklı olduğu yerler de var...

Benim jenerasyonumda Dungeon Keeper serisi vardı. Özellikle ilk ve ikinci oyunıyla döneminde strateji janına önemli bir yön vermişti. Konsept, fikir ve oynanış açısından o kadar kaliteliydi ki 90'larda bilgisayar başında olan hemen herkes bu oyunu deneyim etti. Aslında birazdan bahsedeceğimiz Dungeons 3 de temelde Dungeon Keeper'in izinden giden bir yapımdır. Serinin ilk oyunundan beri başından kal-kamadığım bu güzide isim, hem geçmişteki oyun severlere, hem de yeni oyun modelleri araya günümüz oyuncusuna hitap ediyor. Dungeons serisi ilk oyunundan beri komedi unsurlarını zirveye taşıyor. Bir yandan kötülik konseptini eğlenceli hale getiriyor, diğer bir yandan da yüzlerce oyuna, hiç durmadan göndermede bulunuyor. Hatta oyunda o kadar çok gönderme var ki hepsi-ne yetişmek bir hayli zor.

Dungeons'da birimlerimiz üzerinde direk kontrolümüz bulunmuyor. Onun yerine kendilerine yapacak iş yaratıyoruz. Genel hatlarıyla işçilerimiz ve savaşan birimleriz bulunuyor. Zindan içerisindeki taşları seç-

Kaynaklar

Oyunda üç adet farklı kaynak bulunuyor. Bunlardan bir tanesi altın. Zindan içerisinde kazı yaptığımız noktalardan kendisine ulaşmak mümkün. Diğer bir kaynağımsa upgradeler için olmazsa olmaz ve ona ulaşmak için yeryüzüne çıkıp savaşmak şart.

rek, kırılmalarını talep ediyoruz. İşçilerimiz de bizim işaretlediğimiz yerleri olabildiğince hızlı şekilde temizliyorlar. (Tembellik yapana fiske atmak serbest!) Bu temizleme işleminin iki amacı var; bir, kuracağımız yerlekeler için alan açmak; iki, altın kazanmak. Böylece hızlı ve çabuk bir mikro oyun mekanığı yaratılmış oluyor. Her birimin farklı ihtiyaçları bulunuyor. Savaşçılar için kalacakları yer ve yiyecek çok önemli. Benzeri şekilde büyü kullanıcıları için de kütüphane yapmak şart. Yine de oyunda ilerlemenin en önemli yolu, araştırma menüsü üzerindeki yenilikleri olabildiğince açmaktan geçiyor. Ana karakterimizin seviye atlaması, toplamda işçi sayısı ve en yüksek popülasyon gibi birçok önemli başlık burada bulunuyor.

Dungeons 3'de iki farklı oyun modeli söz konusu. Bunlardan ilki, zindanın içerisindeki kaynak toplama, bina yapma ve asker üretme, ikincisi de yeryüzüne çıkıp düşmanlara saldırmak. Zindandayken birimleri kontrol edemiyoruz demetim ama yeryüzüne çıktığımız zaman oyun bir anda RTS modeline dönüyor ve birimleri kontrol edebilir hale geliyoruz. Temelde yakın dövüş, menzil, büyü ve iyileştirici mantığı bulunan oyunda, kahraman karakterler çok fark yaratıyor. İşin güzel kısmı, yer altı ve yer üstünü aynı anda idare edebilmek. Sol taraftaki harita ile yer üstüne, sağ taraftaki harita ile yer altına geçip, eş zamanlı olarak her şeyi idare edebiliyoruz. Biz oyunda ilerledikçe, farklı özellikler de açılıyor. Bunlardan en dikkat çekici olan tuzaklar ve büyüler. Etrafa kurableceğimiz birçok farklı tuzak bulunuyor. Ayrıca direk olarak zindan içerisinde atabileceğimiz farklı büyüler de cabası. Tuzaklar

ve büyüler, dönemin dönem zindanımıza girip kalbine saldıran düşmanlar için çok etkili oluyor. Özellikle elimizdeki birliliklerle yeryüzünün ucra köşelerinde ava çıkmışken aniden gelen düşmanlara karşı çok etkililer.

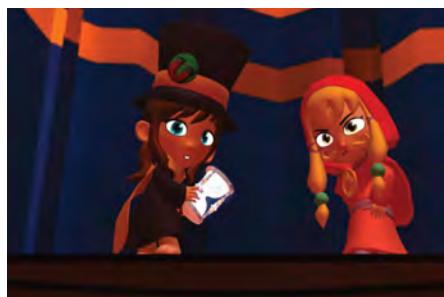
Dungeons 3'ün en can sıkıcı kısmıysa hantal oyun yapısı. Diğer bir deyişle RTS kısmı her ne kadar geliştirilmiş olsa da halen yeterli seviyede değil. Bu da bir noktadan sonra bir hayli can sıkıyor. Düşmanların zindana girme zamanlamaları da bir diğer can sıkıcı nokta. Genel olarak görseller eğlenceli görünse de ikinci oyundan sonra çok daha detaylı olmalıdır... Özetle; eğlence ve farklı bir oyun deneyimi arayanlar için harika bir seçim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, farklı birimler ve oyuna etkileri, bolca tuzak ve büyü seçenekleri

EKSİ RTS tarafında sıkıntılı mekanikler, hantal oynanış





Yapım Gears for Breakfast **Dağıtım** Gears for Breakfast **Tür** Macera, Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Mac **Web** hatintime.com

A Hat in Time ◆

Asçı Mafya Çetesi, Ölüm Kuş Film Stüdyosu ve... Bıyük Kız mı?

Hic bazen eskiyi düşündüğünüz veya bir oyunu oynarken nostalji yaşadığınız olur mu? Nintendo 64 veya PS1'de oynadığımız, o yeni yeni filizlenmiş 3D Mario'lar, Crash Bandicoot'lar akılınızda gelip de "ne günlerdi bee" dediğiniz anlar eminim olmuştur. Başarılı bir Kickstarter kampanyasından sonra hayatı geçirilen A Hat in Time, özellikle seksenler ortası ve doksanlar başı jenerasyonun kalbine isleyen, bizleri eskilere götüren sevimli mi sevimli ve biraz da absürt bir yapım.

Rengarenk grafikleri ile dikkat çeken A Hat in Time'da ismi olmayan şapkali kızımız -şahsen benim içinde sonsuza dek yaşayabileceğim- uzay gemisinde evine doğru yol almaktadır. Derken bir mafya üyesi camı tıklatır (Uzayda nasıl mı camı tıklatıyor? Fazla soru sormayın!) ve gezengenlerinin önden geçtiği için haraç ister. Ee, boşuna absürt deme-

mişim, değil mi? Neyse, şapkali kızımız oralı olmaz ve camı mafyacıların suratına kapatır fakat adamın da pes etmeye hiç niyet yoktur. Camı kirar ve uzay gemisinin çalışmasını sağlayan tüm kum saatleri gezegene düşer. Bir dakika, şapkali kız camı normal açarken bir şey olmadı da kırılıncı niye içerişi uçtu? Şey... Eee... Hmm... Sebebi... Ve şapkali kızın kum saatlerini geri toplama macerası Mafya Şehri'nde başlamış olur!

Tıpkı Mario 64 vb. oyunlarda olduğu gibi amaç kum saatlerini geri toplayarak eve giden yolculuğa kaldığımız yerden devam etmek. Bunun için de verdığım örnekte olduğu gibi bir mekana birkaç kez uğruyor ve farklı görevler yerine getiriyoruz. Örneğin ilk bölüm olan Mafya Şehri'ne birkaç kez uğruyor, büyük asıcı Mafya babasına ulaşana kadar farklı görevler yerine getiriyor, farklı boss dövüşleri gerçekleştiriyoruz. Boss dövüşleri demişken; oldukça eğlenceli ve yeteneklerinizi sinayacak cinsten. Sınamalar derken reflekslerden bahsediyorum. Bu bossları yendikçe ve ara görevleri bitirdikçe kum saatleri kazanıp uzay gemimize geri dönüyoruz. Her yeni kum saatı ile yeni bir görev ve uzay gemisinde yeni bir alan açılıyor. Mesela beş kum saatı topladığınızda uzay gemisinin kütüphane kısmı açılıyor ve oradan gezengenin bir başka bölümü olan Ölüm Kuş Film Stüdyosu'nun görevlerini yapmaya başlayabiliyorsunuz. Aynı şekilde kum saatleri arttıkça bir baba bölüm olan Ürkütücü Gölge Ormanı gibi yeni bölümler açılıyor. A Hat in Time, bir platform oyunu. Bolca ziplayıp hopluyor, düşmanları alt ediyor, para yerine geçen küreleri toplayıp çeşitli

ekipmanlar satın alabiliyoruz. Benim en çok kullandığım, yakındaki para kürelerini çeken miknatıs ekipmanıydı. Ayrıca ilerledikçe kızımızın şapkaları da çeşitleniyor. İlk şapkamız gideceğimiz hedefi gösterirken, daha sonraları buz atmamıza veya ateş atmamıza yarayan şapkalar ediniyoruz. Benim favorim hedefi gösteren şapka çünkü bazen -kamera açıları sağ olsun- yaşanan curcuna dolayısıyla nereye gideceğinizi şaşırabilir, yolu bulamayıpabilirsiniz. Özellikle dar yerlerde kamera maalesef sıkıntılı. Ayrıca kızımızın hassasiyeti pek de iyi değil. Yüksek yerlerde kalasında gezinirken ve atlamlar yapmaya çalışırken sıkça düşerseniz şaşırın.

Hem masalsı hem absürt bir içerik var karşımızda. Unreal Engine 3'ün sunduğu rengarenk grafiklerin de yardımıyla bir hayli eğlenceli bir ortam oluşturulmuş. Müziklerin de katkısını es geçemem. Tek kelimeyle şahaneler! Az olan diyaloglar ise bana biraz garip geldi. Sanki oyuna ait değillermiş gibi. Bölümüleri sıkça yeniden ziyaret etseniz de içerik dediğim gibi çok eğlenceli ve benim gibi eski dost yeni düşman Bıyük Kız'ı eminim siz de çok seveceksinizdir. ◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Platform klasiklerine selam çakılmış, eğlenceli ve bir o kadar da absürt içerik, grafikler ve müzikler

EKSİ Kamera açıları bazen sıkıntı çıkartabiliyor, dar alanlarda kontrol hassasiyeti zayıf



Yapım Landfall West **Dağıtım** Landfall **Tür** Aksiyon **Platform** PC Web landfall.se/stickfightthegame

Stick Fight: The Game

Farklı renklerde, çubuk adamlardan oluşan bir kaos ne kadar eğlenceli olabilir? Stick Fight: The Game, oyun oynamanın bazen sadece kaostan beslendiği günleri hatırlatıyor.

Stick Fight: The Game, aslında uzun yıllardır internet aleminde dolaşan bir hikayeden besleniyor. Evet, birbirlerine amansızca saldıran çubuk adamların öyküsü, sonunda adam akıllı bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkmayı başardı. Oyundaki yegane amaç son kalan adam olmak. Dört kişiye kadar destek veren haritada, sarı, mavi, yeşil ve kırmızı renkten oluşmuş herhangi bir özel gücü olmayan karakterlerden birine bürünen, işin içerisinde ne kadar kaos etmeni varsa kullanarak son hayatta kalan adam olmaya çalışıyoruz. İlk başlarda haritaların bir noktada biteceği ve bir skor tablosuyla oyuncuların ödüllendirileceğini düşünmüştüm ama yanılımışım. Oyun, siz onu bırakana kadar devam ediyor. Birbirinden farklı 80 tane harita var. Haritalar 4 tane karakter için yeterli büyüklükte.



Haritaların her birinin kendine has özellikleri var. Bazıları sert katmanlardan oluşurken, bazıları hareketli katmanlara dağılmış. Yukarıdan oyunculara ölüm kusar lazer silahı, sağдан soldan fırlayan civili duvarlar ve tepenize inen devasa gürzelerle donatılmış onlarca haritada, tek problem çevre unsurları değil. Diğer oyuncuların sakarlıklarından da sakinmanız gerekiyor. Stick Fight: The Game, en iyi oyuncuya ne yazık ki ödüllendirmiyor. Kendine has şapsal grafik motoru ile ne kadar iyi oynarsanız oynayın, işin içerisinde şans faktörü girince bir anda tepetaklak olabilirsiniz. Tam kazandım derken, aşağıya doğru nihai ölümüne düşen bir oyuncu, elindeki silah ile altınızdaki katmanı patlatıp sizin aradan çıkartarak bölümün birincisi olabiliyor. Bölümün birincisi olduğunuz takdirde, bir sonraki bölüme kafanızda bir kral tacıyla başlıyorsunuz. Keşke diyorum bunun ödüllendirilme şekli biraz daha farklı olsaymış. Belki kısa süreli korunma kalkanı ya da bir iki atımlık güçlü silahlar. Gerçi bu açıdan bakıldığından, oyunun hızlı yapısını bozabileceklerini düşündükleri için bundan vazgeçmiş olabilirler. Bölümü kazanmak için çevreyi iyi kullanmayı ve yukarıdan süzülen silahlarla etrafa ölüm kusmayı başarabilmeniz gerekiyor. Benim için bu silahlar arasında, etrafa yılan atan silah ve sizin tek bir noktaya sabitleyen yer-çekimi silahı favorilerim arasına girdi.

Yılan atan silahı alıp yüksek bir mevkiden, aşağıdaki oyunculara yesil yılanlar göndererek oyunu kazanma ihtimaliniz bir hayli yüksek. Tabii bu attığınız yılanların size saldırmadığını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Bu yüzden atışlarınızı yapmadan önce iyi düşünmeniz lazım. İyi düşünmek derken öyle dakikalarca değil; bir-iki fare titlaması kadar süreniz var, ona göre... Stick Fight: The Game, uygun fiyatı ve kaosa dayalı oynanabilirliğiyle bir anda oyuncuların gözdesi haline geldi. YouTube ve Twitch tarafından ünlü oyuncuların da bu kervana katılımıyla birlikte, bu basit ama şapsal oyun kendisinden uzun bir süre bahsettirecek. Ne yazık ki şu haliley biraz kısır kaldığını söylemem gereklidir. Sadece yerel ve online olarak oynayabileceğiniz oyunun farklı modları bulunmuyor. Capture the Flag, King of the Hill gibi basit modlarla Stick Fight'in oynama süresi biraz daha artırılabilir. Diğer türlü kafa dağıtmak için girdiğiniz Stick Fight'tan birkaç hafta sonra sıkılmaya başlayabilirsiniz. ♦ Özay Şen

KARAR

ARTI Kaosa dayalı oyun modeli, eğlenceli oyun yapısı, uygun fiyat, bitmek bilmeyen bölümler.

EKSİ Maç bulma sıkıntısı, mod eksiksliği, bazı bağlantı sorunları.



SOLDA Boss savaşlarında reflekslerinize fazlasıyla güvenmeniz gerekiyor.

ALTA Uçaklı bölümlerde uçağınızı küçültüp büyüterek farklı manevralar yapabiliyorsunuz.



Yapım Studio MDHR Dağıtım Microsoft Türk Platform Platform PC, XONE Web www.cupheadgame.com

Cuphead

Eski günlerin kazık platform oyunlarına selam çakan, eşsiz bir eserle karşı karşıyayız.

Siz bilmezsiniz, eskiden oyunlar çok zordu. Checkpoint yok, kayıt imkanı yok, bodoslama oynayıp duruyorduk oyuncuları. Veriyorlardı üç tane "hak", onları bitirmeden oyunu tamamladınız tamamladınız, yoksa her şey sil baştan... Bu zorluk seviyesi özellikle platform oyunlarının değişmezdi. Oyunu tamamladığınızda da o oyunun gerçek bir uzmanı haline geliyordunuz zira bölümleri geçmek için muhtemelen oyunu art arda oynamış oluyordunuz. İşte Cuphead de bu döneme selam gönderen bir platform oyunu. Yillardır da bekliyoruz kendisini ve nedeni de el çizimi muhteşem grafiklerinden başkası değil. Cuphead, çok eskinin çizgi-filmlerine gönderme yapan bir tarza sahip ve oyun boyunca gördüğünüz her türlü ögeye hayranlıkla bakıyorsunuz. Kumarda kendi ruhlarını şeytana kaptıran bir çift fincan kafalı karakteri kontrol ettiğimiz oyun, bizi başka ruhları ele geçirerek üzere görevlendiren şeytanın işlerini yürütmeye yönlendiriyor. Ufak sayılabilecek bir haritada, bize sunulan görevleri "Regular" zorluk derecesinde bitirmeye çalışıp, karşılığında da

kontratımızdan bir ruh eksiliyoruz. Bölüm tipleri klasik platform mantığında, "ilerle ve önüne gelen engelleri" os ile "Boss savaşları" olarak ayrılmış. Normal bölümler de, boss savaşları da gayet kazık ve büyük bir mücadele gerektiriyor, bolca da ölüyorsunuz. Kahramanımızın sıradan bir menzilli saldırısı ve zıplama gibi yetenekleri var. Ayrıca tüm pembe düşman ve mermilerden sıyrılabileceği bir başka hareketi daha bulunuyor. Oyunda ilerledikçe kazandığımız puanlarla da kahramanımıza yeni saldırı çeşitleri ve bazı farklı yetenekler ekleyebiliyoruz. Bunları bölüm aralarında değiştirme izni de tanınmış, hoş olmuş.

Standart bölümlerin yanında uçak kullandığımız güzel bir bölüm çeşidi daha var ama bu bölümler de maşallah hiç affedici değil. İki dakika uçarken eğleneyim diyorsunuz, anında yere indiriyorlar. Boss'lar genellikle belirli bir hareket şemasında hareket ediyor ama onların üstesinden

gelmek için de bolca deneme yapmanız gerekmekte. Boss çeşitliliği de hiç fena değil. İki kişi birden Metal Slug misali de oynamabilen Cuphead'i beğenmediğimi kesinlikle söyleyemem ama bölümler biraz kopuk kaldığından, oyunu bir macera oyunu kıvamında seri bir şekilde oynayamıyorsunuz. Örnek vermek gerekirse Ori and the Blind Forest'taki devamlılığı daha çok beğenmişim. Cuphead gibi bir oyunu bir asır daha aramızda göremeyeceğimizi bildirip herkesin bu oyunu denemesini öneriyorum.

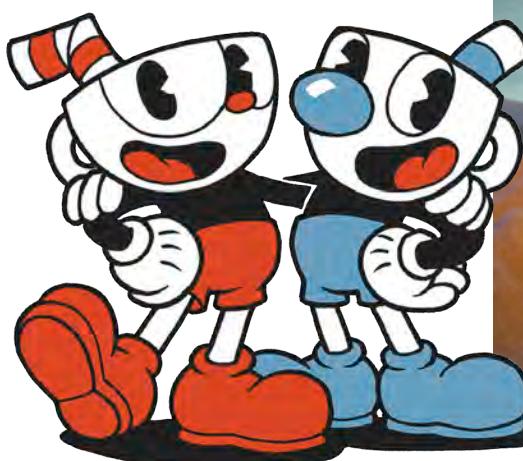
◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Hiçbir oyunda göremeyeceğiniz bir görsellik. Oynanış gayet eğlenceli. Karakter geliştirme işi güzel olmuş.

EKSİ Bölümler çok kopuk

89





Yapım Reikon Games **Dağıtım** Devolver Digital **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.ruinergame.com

Ruiner ★

Bir demir boru ve sayısız silah ile yaşayabileceğiniz en büyük eğlenceye hazırlsanız, gelin kafanıza şu maskeyi geçirelim...

Bu oyunu denedigim anda ilk olarak Crusader'ı hatırladım çünkü yaşam 100 oldu. YouTube'da Crusader No Regret veya No Remorse adlarıyla gözlemlenmeyebileceğiniz bu antika oyun, belki de Ruiner'in atası. (Gerçi ondan sonra tonla izometrik shooter çıktı ama olsun, bence atası Crusader!) Ruiner'ı da daha önce de belirttiğimiz üzere biraz geç keşfettim. Ya da yapımcılar oyunu geç gösterdi diyalim. Fakat gördüğüm anda oyuna bayıldım zira eğlenceli ve aksiyon dolu olduğu her halinden belliidi. Ve gerçekler de bundan farklı çıkmadı...

Oyunumuz bir çeşit Matrix edasında başlıyor. Anlıyoruz ki gelecekte, bir takım güçler insanları bazı işler yaptmak için kullanıyor ve onların gerçekleri farklı bir şekilde algılamasını sağlıyor. Elbette son derece anime karakteri kılıklı, kısa saçlı bir kadın bizi bu durumdan kurtarıyor ve sistemimizi hack'leyerek bizi özgür bırakıyor. Biz de oradan yürüüp gerçek kötülerin peşine

düşüyoruz.

Ne var ki konunun oyuna pek fazla katkısı yok. Her an aksiyon peşinde koşmak istiyor, birilerini pompalı tüfekle duvara mıhlamak istiyoruz.

İçinde bulunduğuımız şehrin bir bölümü, oyunda istediğimiz gibi dolaşabileceğimiz bir biçimde tasarlanmıştır. Burada NPC'lerle konuşuyor, zaman zaman ufak görevler alıyor ve çeşitli görevleri yapmak üzere düşmanlarla dolu alanlara doğru yol alıyoruz. Kahramanımız hızla hareket edebilen, yakın dövüşte usta, silah kullanımında daha da usta bir arkadaş. Ortamda da bir Hotline Miami havası var. Şöyledi ki, karşımıza çok çok fazla düşman çıkmıyor ama çikanların her biri, dikkat etmediğiniz takdirde sizi ölümle bulusturabiliyor. Dolayısıyla, özellikle elinde ateşli silah olanlara karşı daha bir tetikte olmanız, olaylara bodoslama dalmaktan kaçınmanız gerekiyor. Aslında oyunda düşünecek vakıtınız de olmuyor ama pompali

tüfeği böğrüne böğrüne saydırın bir adama sopayla vurmayı derim.

Kahramanımızın bir ton da özel yeteneği var – ki bunlar özellikle boss savaşlarında çok işe yarıyor. Tracer misali, kısa mesafede Dash hareketi yaparak hızla hareket etmek, en çok kullanacağınız manevra oluyor. Enerji kalkanı, zamanı yavaşlatma derken de durumu avantajınıza çevirmek için, enerji barınız yettiği kadar farklı hareket yapabiliyorsunuz. Kazandığınız karma puanları neticesinde edindiğiniz yetenek puanlarıyla da yeni yetenekler almak veya var olanları güçlendirmek, zaten hep yaptığınız işler arasında. Zor bir oyun olması ve bolca sağlam efekte sahip olmasıyla Ruiner, kısa oyun süresini tefali ediyor diyebilirim. Ben başından sonuna kadar çok eğlendim, eminim siz de begeneceksiniz. ♦ Tuna Şentuna

KARAR

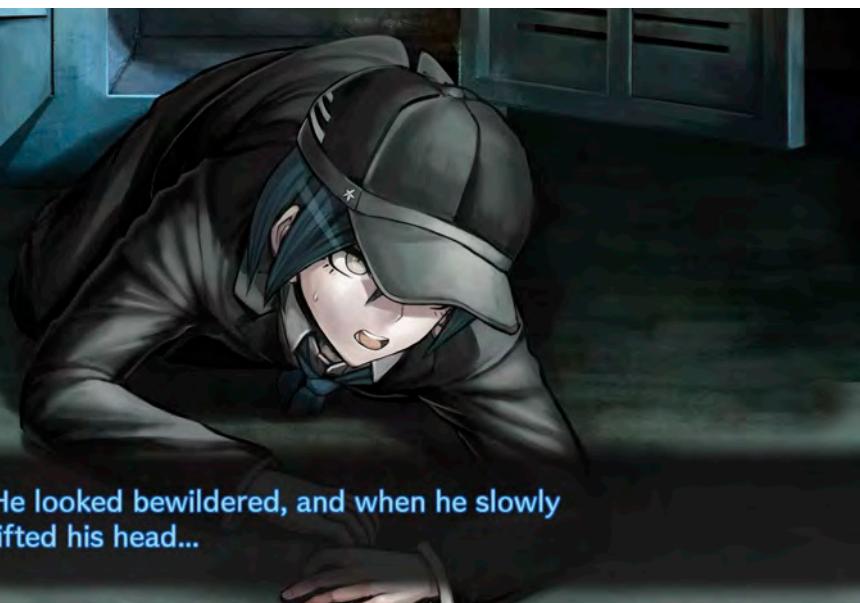
ARTI Hiçbir oyunda göremeyeceğiniz bir görsellik. Oynanış gayet eğlenceli. Karakter geliştirme işi güzel olmuş.

EKSI Bölümler çok kopuk

90



Dejenere gençlik, geleceğin de baş belası...



Yapım Spike Chunsoft **Dağıtım** NIS America **Tür** Macera, Görsel Roman **Platform** PC, PS4, PS Vita **Web** www.spike-chunsoft.co.jp

Danganronpa V3: Killing Harmony ◆

"Her insanın geçmişe gidip değiştirmek istediği pişmanlıklar vardır.

Ama benim yok çünkü ben bir ayıym!" Monokuma

Danganronpa ve favori karakterim ayıcık Monokuma ile, oyunlarından çok animesi sayesinde tanıştım. Seride bir kaç farklı özel-likli öğrencinin bir okula hapsedilip çaresizlik içinde birbirlerini öldürmesine, üstelik bunların ilk başta sevimli görünen bir ayıcık robot tarafından zorla yaptırılmasına bayılmışım. Sanırım benim gibi birçok kişi sevmiş olacak ki, 2010 yılından bu yana seride dair birçok oyun ve anime çıktı. Serinin son halkası Killing Harmony'de de Monokuma (ve çocukları) yine iş başında! Pupupupu!

Killing Harmony'de kullanılan formül klasik Danganronpa formülü. Yine birbirlerinden farklı yetenekleri olan 16 öğrenci, hatırlayamadıkları bir sebepten ötürü korkunç bir okula hapsolmuşlardır. Yönlendirdiğimiz karakterin adı Kaede Akamatsu. Karakter "Nihai Piyanist" yeteneğine sahip. Ona, yani oyundaki bize eşlik edense Suichi Sahara. O da "Nihai Dedektif". Geri kalan 14 kişinin de nihai özellikleri vardır ve Monokuma ile ekibi tarafından çok farklı görünen bir okulda hapis tutularak ölüm oyununu oynamaya zorlanmaktadır. Ne demişti, karakterler her Danganronpa oyununda/anime-sinde olduğu gibi farklı yetenek ve kişiliklere sahip. Önce

Monokuma ve ekibine bakalım. Monokuma yine bildiğimiz Monokuma, lakin ilk başta onu göremeyince biraz üzülmüşüm. İlk defa gördüğüm ve en az Monokuma kadar psikopat olan beş farklı ayıcıkla tanıştıktan sonra, Monokuma melek kanatları ile gökten "bu yeni dünyanın tanrı benim!" diyerek gelince nasıl sevindığımı tahmin edemezsınız. Meğer bu 5 ayıcık Monokuma'nın çocuklarıymiş! Karakterler ise yine rengârenk. Küfür edip duranından tipinden beklenmeyecek bir olgunluq sergileyenine ya da tipinden beklenmeyecek saçılıklar yapanına; ağır başlılarından fırlamasına kadar kadro yine dopdolu. Oyun ilerledikçe ve onlarla ister istemez bir bağ kurunca, hiç de hoş olmayan ölümlerini izlemek pek bir etkileyici oluyor!

Diğer Danganronpa oyunları gibi Killing Harmony de bir görsel roman. Ya da en azından yüzde yetmiş besi. Yani söylemek istediğim oyunda bir sürü diyalog olduğunu. Bir örnek vereyim: yapının giriş bölümü yani "prologue" aşağı yukarı bir buçuk – iki saat sürüyor! Uzun lafın kısısı, konuşmalardan hoşlanmıyorsanız bu oyun size göre değil. Türk görsel roman olunca anime türündeki karakterler ve videolar da yine göz dolduruyor. Ayrıca diğer görsel romanlardan farklı olarak, tipki bir FPS oyunu gibi okulda gezinebiliyo-

ruz. Bu yüzden gezinilebilen tüm mekanlar 3D olarak tasarlanmıştır. Bu noktada 3D üzerinde duran 2D anime karakterler oldukça sırrıltır. Özellikle okulun bahçesi (evet, bu sefer bahçe de var!) gözüme kötü göründü. Görsel roman ve FPS unsurları dışında bir de Danganronpa klasiği mahkeme var. Burada mini oyunlar ve hızlı reflekslerle katılım etmeye çalışıyoruz. Refleks demisen, oynadıkça karakterimiz Kaede level atlıyor ve kazandığı puanlarla ona daha iyi refleks, karizma, soğukkanlılık gibi özellikler kazanırabbiliyoruz. Mini oyunlar ise çeşitli. Kah taksi sürdüm, kah kutuları yerine yerleştirmeye ve Mario gibi platformdan platforma düşmeden atlamaya çalıştım. Oyunlar zor değil ve gördüklerinden daha eğlenceliler.

Killing Harmony, türü sevenler için başarılı bir oyun. Uzun diyalogları, mini oyunları ve "katil kim" klişesiyle oynayanına bir hayli uzun saatler vadediyor. İşin 3D kısmı ise pek hoşuma gitmedi ve –itiraf edeyim- bazı diyaloglari hızlıca geçtim. Bunlara karşın Killing Harmony keyif verdi, türü sevene önerilir.

◆ Olca Karasoy

KARAR

ARTI Karakter tasarımları ve kişilikleri, akıllıca kurgulanmış hikâye, tabii ki Monokuma!

EKSİ 3D grafikler biraz göze batıyor, bazen konuşmalarda boğulabilmeniz mümkün



Yapım Runeheads **Dağıtım** 1C Company **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, Mac **Web** www.runeheads.com/fall-of-light

Fall of Light ◆

Karanlığa, hep karanlığa doğru... Son bir ışık tanesi görmek için...

Çayınızı, kahvenizi alın efendim. Dark Souls'u neden bu zamana kadar oynamadığımı anlatabacağım. Ha, ilgilenen miyorsunuz? Aman, ben yine de anlatabacağım. Dark Souls, içinde bulundurduğu konsept ve RPG özellikleri ile beni kendine hayran bırakan bir oyun. Ancak oyun yapısında benim için oldukça rahatsız edici bir durum bulunuyor. Dark Souls'u Dark Souls yapan şey, yani bir oyunda yüzlerce kere ölüp kanser olmak, aldigim zevki bir hayli azaltıyor. İşte, böyle oyunlardan uzak durmaya çalışırken de Kürşat'tan gelen bir mail bana "ne dilediğine dikkat et" durumunu hatırlattı. Bu ayın konusu olan Fall of Light'ı en başta bir hack & slash oyunu gibi düşünmüştüm ancak oyunda biraz vakit geçirdikten sonra yüzüm yavaş yavaş düşmeye başladı zira karşısında Dark Souls ve Diablo melez bir yapımdı. Fall of Light'ı objektif olarak değerlendirdiğimde ise Dark Souls ile aynı duyguları paylaştığımı söyleyebilirim. Yine çok başarılı ancak sabır zorlayan bir yapımla karşı karşıyayız.

Fall of Light dünyasının başlangıcında sadece bir hiçlik yatıyor ve bu hiçliğin içinde çığlık çığlığa ruhlar köşe kapmaca oynamakta. Tüm bu karanlığın üstesinden gelen ise Luce isimli bir ruh oluyor. Ruhlar yavaş yavaş, Luce'nin önderliğinde hiçlikten kurtuluyor ve dünya oluşmaya başladığında da buraya yerleşiyorlar. 13. çağ boyunca barış ve huzur hüküm sürüyor. Bu sırada Pain isimli bir büyüğün karanlık sanatlarda kendini gittikçe güçlendiriyor ve dünya üzerinde sayısız insanın yok olduğu bir savaşa neden olup, Luce'yi hiçliğe hapsediyor. 14. çağda karanlık hüküm sürenken eski bir savaşçı, kızına tekrar gün ışığını göstermek istiyor. Biz Nyx isimli bu eski savaşçıyı kontrol ederken,

kızı Aether de ona eşlik ediyor. Fall of Light, tipki Dark Souls'da olduğu gibi, parkta gezinti yapmakla alakası olmayan bir zorluğa sahip. Düşmanlarla karşılaşığınızda her bir düşmanı nasıl alt edebileceğinizi öğrenmeniz ve ona göre farklı stratejiler geliştirmeniz gerekiyor. İzometrik kamera açısından deneyim ettiğiniz oyunda, Diablo, Torchlight ya da PoE'de olduğu gibi birçok düşmana aynı anda saldırmanız imkansız. Nasıl yeneceğinizi bilseniz bile ikiden fazla düşmanı başına topladığınızda hayatı kalmak çok zor. Doğru zamanda saldırın, doğru zamanda geri çekilmek ve bunu yaparken de dayanıklılığınızı dikkat etmek oldukça önemli. Her öldüğünüzde oyuna en son aktif ettiğiniz kontrol noktasından başlıyor olsanız dahi haritadaki tüm düşmanlar tekrar canlanıyor ve her birini tekrar geçmek zorunda kalıyorsunuz.

Karakter gelişimi konusunda beni çok dazlatmayan Fol, daha çok loot toplamak

üzerine kurulu. Ayrıca oyundaki RPG ögeleinin oldukça sınırlı olduğunu söylemeliyim. Fall of Light'in bir diğer sorunu ise zaman zaman oluşan buglar ve kontrol mekanikleri. İzometrik açıda pek alışık olmadığımız şekilde WASD ile yönlendirme yapmak, zaman zaman doğru açıyı hesaplayamadığımız için uçurumlardan yuvarlanmamıza sebep olabiliyor. Yine de Dark Souls benzeri zor ve ustalık gerektiren oyunlardan hoşlanıyorsanız, Fall of Light'ı da seveceksiniz. Fiyatı da gayet uygun olan bu oyuna göz atın derim.

◆ Enes Özdemir

KARAR

ARTI Karanlık oyun dünyası, zorluğu yerinde bulmacalar, beceri gerektiren savaşlar.

EKSİ Oluşan buglar ve kamera açılarının kontrollerde yarattığı sorunlar.

80





Yapım Wolfire Games **Dağıtım** Wolfire Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, Mac **Web** www.wolfire.com/overgrowth

Overgrowth

Günlerden bir gün tavşan eczaneeye girer ve havuç almak istediğini söyler. Eczacı gülerek burada havuç satılmadığını söyler. Tavşan ise eczacıyı bir güzel döver.

Sənirim bu ufak fıkra böyle devam etmiyordu ama bahsi geçen tavşan Overgrowth'ta olsaydı, eczacıyı daha fena benzetebilirdi.

Wolfire Games tarafından tam olarak 9 yıldır geliştirilme sürecinde olan Overgrowth, birçok açıdan tam bir hayal kırıklığı olarak karşımıza çıkıyor. Yola çıktığı ilk günden bu yana oyuncu topluluğunun desteğini asla yitirmeyen oyun, optimizasyon sorunları, siğ hikayesi ve boş dünyasıyla neden bu desteği alabilmiş, anlamak pek mümkün değil.

Aslında Overgrowth, yıllar önce çıkan Lugaru isimli bir oyunun ruhani selefi. Overgrowth'un ana senaryosunun da bu ilk yapımı oldukça benzediği söylemektedir. Hikayeye göre... Gerçi ortada anlatılacak bir hikaye yok ama elimden geldiğince biraz bahsetmeliyim sanırım. Overgrowth'ta ufak tefek çiftçilik işleriyle uğraşan Turner isimli bir tavşanı canlandırıyoruz. Geçtiği kasabaya haydutların saldırmalarıyla birlikte köylülerin yardımına koşan Turner, kendisini daha büyük bir savaşın içinde bulur. Efendim, hikayeye göre tavşanlar, köpek ve kedilerle iş birliği yapmışlardır. Ufak köylerde yaşayan ve dış dünya hakkında bir haber olan diğer tavşanları yakalayıp köleleştirmeye ya da etlerini satmaya başlıyorlar. Turner da bu olayı açığa çıkaracak yegane tavşan kardeşimiz.

Turner ile yeşillik ovalardan başladığımız

maceraya, karlı araziler, derin ve karanlık ormanlar üzerinden ilerleyerek devam ediyoruz. Ne yazık ki dünya oldukça boş. Her yeni haritaya girdiğimde kendimi bomboş bir Garry's Mod haritasının merkezinde hissettim. Ortada bir tane görev merkezi bulunuyor ve geriye kalan arazi, taşlar, ağaçlar, akarsular ve akınıza gelebilecek en alakasız doğa parçaları ile doldurulmaya çalışılmış. Yine de bunlar çevrenin boş olmasının önüne geçemiyor. Etrafta bir iki zıplayıp dövüşe girdikten sonra geriye yapacak hiçbir şey kalmıyor. Zaten bölüm pat diye bitiyor.

Her bölümün amacı karşımıza çıkan envai çeşitli farklı düşmanları döverek ortadan kaldırınmak. Dövüş mekanikleri ilk başta hoşuma gitse de bir noktadan sonra sürekli aynı şeyleri yapıyormuşum hissine kapılmama neden oldu. Oyunun fragmanında gözükken tüm akrobatisk hareketleri yapabiliyorsunuz ama dövüş sekansları da sadece bunlarla sınırlı. Birkaç tekme, yumruk ve havada parende atma dışında, düşmanlardan alabileceğiniz çeşitli silahları kullanabiliyorsunuz.

Oyun, türünü de tam anlamıyla bulamamış gibi duruyor. Açık dünya konseptine oturayıp derken sıradan bir hikayeye saplanıp kalmış. Dövüşlerde de hem açıktan kavga mekaniklerine hem de gizliliğe önem verilmiş ama ikisini de verimli bir biçimde kullanamıyorsunuz. Overgrowth'u ayakta tutan en önemli detay,

modları. Oyunun grafikleri de bir noktaya kadar iç açıcı olsa da zamanla sınıfta kalmaya başlıyor. Su, ışık ve partikül efektleri üzerinde bir hayli çalışılmış, orası tamam. Ancak öyle yenilikçi bir grafik motoru yok. Sadece fizik motoru gerçekçilik hissini üst düzeye çıkarıyor. Çevre dizaynı da bu gerçekçi fizik motoruyla uyumlu çalışıyor.

Yine de grafikleri ve tüm süpersonik ayarları

en üst düzeye çıkardığınızda, Overgrowth optimizasyon sorunlarıyla karşılaşılıyor. FPS kayipları, kaplamaların çıldırması ve parlaklık ayarının göz alması gibi birçok problem oyunun parçası haline geliyor.

Oyunu daha iyi bir hale getirmek için Steam

Workshop üzerindeki yüzlerce modları kulanmanızda fayda var.

Ancak oyunun fiyatı ve içeriği düşünüldüğünde Workshop'taki mod-

lar da bana yeterli gözükmedi.

Kaplamaları, sesleri ya da silahları değiştirmek için bu siğ

oynanabilirliğe sahip oyunu tercih etmezdim.

Katıl ninja tavşan fıkri ilk bakışta çok güzel gö

zükse de, pratikte sınıfta kalıyor. ♦

KARAR

ARTI Grafikler, mod seçenekleri

EKSİ Zayıf hikaye, boş dünya,

optimizasyon sorunları



Yapım Gloomwood **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Korku **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.2dark.cc

2Dark

Hiç belli etmese de, son dönemlerin en sert içerikli oyunu.

Önce Alone in the Dark'tan bahsedelim. 1992 yılında çıkararak oyun dünyasına survival/horror türü, kamera açılarının öne-mini ve sinematik anlatımı kazandıran yapıp. Resident Evil, Silent Hill gibi oyunlar belki bu oyun olmasa olmayacaklardı. Ne kadar önemli bir yapım olduğunu siz düşünün. (Ve berbat filmini izlemeyin.) Alone in the Dark'ın yapımcısı yeni bir korku oyunu üzerinde çalıştığını söyleyince doğal olarak heyecanlanmış ancak bahar aylarında piyasaya çıkan oyuna şimdiden kadar yer verme fırsatını bulamamıştı. Şu an 2Dark'ı oynuyorum. Bir korku oyunu ama korkmuyorum. Bunun sebebi büyük ihtimalle oyuncunun çizgi filmimsi voxel grafikleri, kameranın tepeden ve oldukça yüksekten olayları izliyor olması. Bu sayede bir oyun oynadığımı sürekli hatırlıyorum. Yapımcılar tarafından bilerek yapılmış bir tercih olabilir. Belki de değildir ama böyle olması çok daha

iyi. Yapımcının meşhur oyunu Alone in the Dark daha Lovecraft vari, varoluşsal korkular üzerinden giden bir oyundu. Yalnızlığı ve tekniziliği o yillardaki teknoloji ile bile hissettirebiliyordu. 2Dark'da ise böyle dolaylı bir anlatım yok. Her şey olabildiğince direkt ve sert. Sanki 2000'lerde meşhur olan Fransız sinema akımı New French Extremism'in bir parçası gibi.

Oyunun ana karakteri Mr. Smith. Eski bir dedektif ve yüksek oranda sigara bağımlısı. Oyunu kaydetmek için Mr. Smith'in sigara içmesi gerekiyor. Hikayenin hemen başında bir kamp tatili sırasında Mr. Smith'in eşi öldürülyor ve iki çocuğu kaçırılıyor. Çocuklarından 7 sene boyunca haber alamıyor. Elinde olan tek şey, bir şekilde hayatı olduklarını umut etmek. Oyun tam olarak burada başlıyor. Dedektif Smith ile ipuçlarını takip ederek çocukların bulmaya çalışıyorum. Oynamış oldukça basit.

Buradan itibaren oyun yavaş yavaş cehenne-me iniyor hissini yaşıyor. Bu, en son Martyrs fimmını izlediğimde yoğun olarak yaşadığım bir hısti. Smith ile beraber gizemli Gloomwood kasabasında çocuklarına ne olduğuna dair ipuçları arıyorum. Karşıma çıkan tek şey ise saf vahşet. Seri katiller, kaçırılan, fiziksel ve zihinsel iğnecmeye tabi tutulan çocuklar, her yerde parçalanınan uzuqlar ve ölen insanlar (Çocuklar dahil).

Bu kabusun ortasında Smith'i ve psikolojini ayakta tutmaya çalıışp çocukların ulaşmaya ve başka çocukların kurtarmaya çalışacağınız. Kaçırlan çocuklarınla konuşarak veya onlara şeker atarak (Evet, şeker. Daha rahatsız edici bir şey olabilir miydi?) siz takip etmelerini sağlayacaksınız. Her bölüm birer puzzle gibi. Ya gizlenerek (Bu daha çok önerilir) ya da karşınızda psikopatlar ile savaşarak bölümdeki çocukların kaçış noktalarını götürmeniz gerek. Oyunun mekanikleri retro hissettiriyor. Modern bir şekilde yorumlanmış. Burası oldukça başarılı. Oyun çok zor. Sürekli kayıt elzem zira kararlılık yolunuza bulaşarak sürekli öleceksiniz.

2Dark ile ilgili ne düşüneceğimi bilmiyorum. Bir oyun olarak buglarını es geçerse oldukça başarılı. Sadece oynaması pek de kolay bir oyun değil. Fiyatı da yüksek. Korkutmaktan çok rahatsız eden bir oyun. Böyle bir deneyim istiyor ve hazırlsanız deneyebilirsiniz. Aksi halde uzak durun. ♦ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Retro dinamiklerin modern yorumlanması, kendine has görseller, akıcı oynanış

EKSİ Aşırı vahşet ve ekstrem konular, birçok bug



Gundam Versus

Efsanevi Gundam serisinin yeni oyunu, bu kez tüm dünyada yeni nesille tanışmak için hazır.
Dev robotları ve Japon oyunlarını sevenleri bu yazıya alalım..

Yaşının ortaya çıkışını göze alarak Gundam serisiyle aynı zamanlarda dünyaya geldiğimizi söylemek isterim. Anime meraklılarının büyük bir beğeniyle takip ettiği seri, 1979 yılında Japonya'da başlaması na rağmen asıl büyük patlamasını 90'ların sonunda Amerika'da yayılmasıyla yaşamış ve dünyanın her yerinde hayranlar edilmiş. Çeşitli evrenlerde ve zaman dilimlerinde geçen bu animeyi hiç izlemediyseniz ve ilginizi çekiyorsa hangi sırayla izlemeniz gerektiğini internette bulabilirsiniz. Özellikle 80'li yıllarda robotlar, mechalara merakınız varsa kaçırmayın. Bu kadar geçmişe niye gittiğimi soracak olursanız, hiç Gundam izlememiş ya da herhangi bir oyununu oynamamış birine Gundam Versus'u önerebilir miyim diye düşünüyorum günlerdir. Evet, doğru duyduğunuz, benim de derdim bu, oynayıp zevk aldığım oyunu bir başkası da sever mi?

Temmuz ayında Japonya'da, yakın zamanda da tüm dünyada piyasaya çıkan Gundam Versus'u açar açmaz klasik Arcade ekranı



ve müziğiyle karşılaşırsınız. Tek başınıza oynamak istiyorsanız Ultimate, Trial ve Free Battle seçeneklerinden birini seçmeniz gerekiyor. Ultimate Battle seçeneğinin altında Easy, Normal, Hard ve Boss Survival modları var, ben kolay olanı seçtim ve kendimi bir anda uçsuz bucaksız ormanda, bana saldıranlara karşılık verirken buldum ki nasıl savaşacağım hakkında aklımda hiçbir fikir yoktu. Hayatta kalmak için canımı dışime takip nasıl oynayacağımı bile bakmadan epey bir ilerleme kat ettim. Toplam 15 dalga olan modda, her 5 dalgadan sonra kazandığımız puanları, karakterimin savunma ve saldırı yeteneklerini geliştirmek için kullanabiliyoruz. Oyuna başladığında içgüdüme güvenerek ilerlemeye çalışım ve galiba pek fena oynamadım ama diğer bölümleri bu kadar kolaylıkla geçemeyeceğimi bildiğim için, ayarlar bölümünde biraz zaman geçirdim. Bazı saldırı aşamalarında üç ya da dört tuşa aynı anda basmam gerektiğini görünce "keşke arcade stick'im olsaydı" diye içimden geçirmedim değil ama tadınız kaçmasın, gamepad gayet yeterli. Gelelim Trial Battle bölümüne; burada 10 "yol" var ve her bölümde yenmeniz gereken düşmanlar var. Başarılı bir şekilde seviyeleri geçtiğinizde kişiselleştirebileceğiniz yeni özellikler açıtarabiliyorsunuz. Başta "ne yaptım da geçtim ben bu bölümü" dediğiniz zamanlar oluyor ama ilerleyen bölümlerde ve özellikle çevrimiçi oyun modunda işlerin o kadar da kolay olmadığını anlıyorsunuz. Tam olarak nasıl savaşacağınızı, kime saldırıp kime saldırmayacağınızı öğrenmek, hareket kabi-

liyetlerinizi geliştirmek için tutorial bölümleri var ama çok fazla okul gibi geldi bana, sizin tercihinize kalmış. Free Battle ise, hem gerçek savaş deneyimi kazandırıyor hem de herhangi bir yaptırımı yok, deneyim kazanıp, oyunu anlamamanızı sağlayacak, pratik yapacağınız bir bölüm.

Oyunun asıl civcivî yanı çevrimiçi oynayaçağınız Ranked, Casual ve Player maçlarını yapacağınız yerler. "Aman canım ne olacak, uçanı kaçanı yeniyorum" diye gaza gelip, bu kısımlara hemen atlamasanız iyi edersiniz. Kendinize güveniyorsanız önden buyurun ama özellikle Japon oyunculara denk gelirseniz başınıza geleceklerden ben sorumluy değilim. Ranked maçlara girebilmeniz için ise Casual maçlar yaparak "regular" seviyesine ulaşmanız gerekiyor. Açıksıza çevrimiçi oynamaya bir kere cesaret edebildim onda da çok başarılı olduğumu söyleyemeyeceğim. Diğer modları oynayıp "hamdim, piştim, yandım" dediğimde tekrar deneyeceğim.

Netice olarak bu kadar köklü bir serinin oyunuyla ilk defa karşılaşacak olanları kazanmak için en ufak bir uğraşta bulunulmamış. Yeni oyuncuların Gundam'a ısrarı için bir hikaye bölümü olabilirdi mesela. Ben yazacağım için araştırdım ama neticede her oyuncu bunu yapmak zorunda değil. Gundam Versus'u sevmek, çeşitli comboları öğrenmek, tam anlamıyla anlamak için biraz uğraşmak gerekiyor ama ilgi gösterdiğinizde karşılığını alıyorsunuz. Animeyi seviyorsanız muhtemelen oynayacaksınız, diğerleri için başka alternatifler mevcut.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Akıcı oynanış, güzel müzikler, sürüsüne bereket karakter seçenekleri

EKSİ Hikâyesi yok, oyuna alışmak ve benimsemek zaman alıyor

65





Figment

Her şeyin rengârenk olduğu bir dünyaya bir anda karanlık çökerse ne yaparsın?

Konumuz Disney tarafından yaratılan Mor Ejderha Figment değil; baştan büyük bir yanığı engelleyeyim. Bizim isimiz daha ziyade Bedtime Digital Games tarafından yaratılan Figment! Bilmem bu firmanın oyunlarına vakıf misinizdir ama eğer daha önce deneyim ettiyiseniz, çizim, sahneleme ve genel olarak oyunlara sanatsal yaklaşma ne kadar düşkün olduklarını biliyorsunuzdur. Bugüne kadar birçok ödül kazanmış olan Figment, hem göze hem de gönle hitap etmeyi başaran ender yapımlardan birisi olarak karşımıza çıkıyor. Peki tüm bu görselliğin içerisinde biraz maceraya atılmak ister misiniz? O zaman doğru yere geldiniz demektir...

Oyunumuzda Dusty isimli bir karakteri kontrol ediyoruz. Kendisinin ufak bir sorunu var; ne yazık ki cesaretini kaybetmiş... Fakat merak etmeyin, hemen her koşulda bir şekilde iyimser olmayı başaran Pipper ile bu arayış düşündü-

günüzden çok daha kolay olacak. Oyunumuza başladığımız anda, Dusty'nin çok sevdiği fotoğraf albümü "Kabus" olarak nitelendirilen canavarlar tarafından çalınıyor. Çok sevdiği albümünün peşinden kabusların peşine düşen Dusty, bir yandan kaybettiği cesaretini de bulmaya çalışıyor. Oyunca girer girmez ilk olarak, yazının başında da bahsettiğim gibi, karakter ve dünyanın renkleri gözüne çarpıyor. Yapıcı ekibi yine o kadar güzel bir atmosfer yaratmayı başarmış ki bir oyuncu olarak farklı bir yerde olduğumuzu her şekilde hissedebiliyoruz. Kamera açları harika şekilde kullanılmış. Özellikle olay ilerlemeli bir macera oyunu olduğu zaman haritanın farklı noktalarına hakim olmak gerekiyor ki Figment bunu mazzam şekilde kotarmış. Kamera kimi zaman belirli bir noktaya odaklıyor, kimi zaman da haritanın tamamına hakim olmamıza olanak sağlıyor. İşin güzel kısmı, bunu sadece

bulmacalar için değil, genel olarak atmosferi yaşamamız için de yapıyor olması. Hah, bulmaca dedik... Figment birçok klasik macera oyununda olduğu gibi içerisinde bolca bulmaca barındırıyor. Oyunun ilk dakikalarında ziyadesiyle kolay olan bulmacalar, zamanla zorlaşıyor. İşte bu noktada da harita kullanımını ve pek tabii kıvrak zekâ devreye giriyor. Bazen aynı tuşa birkaç defa basarak, çok karmaşık gibi gözüken bulmacaları çözübilirken, kimi zaman da haritanın bir noktasından diğerine koşturmanız gerekiyor. Bulmacalar oyunun hemen her yerinde mevcut ama savaşmadan da ilerlemek pek mümkün değil. Dusty kuşandığı kılıç ile karşısına çıkan kabuslara ölüm saçabiliyor. Düşman birlikleri, genelde belirli bir noktaya, belirli aralıklarla saldırı yapıyorlar. Bu noktada yapmamız gereken, zamanlamayı iyi ayarlamaktan başka bir şey değil. Pek tabii düşman birlikleri kalabalıklaştığı zaman isimiz bir hayli zorlaşıyor.

Figment gerçekten eğlenceli bir yapım. Kullanılan renklerden animasyonlara, yaratılan dünyadan müziklerine kadar hemen her şeyi vaat eden bir oyun. Yine de yüksek detayda grafik ve sonu gelmez aksiyon arayanlar için pek de iyi bir seçim olmayacağından da altını çizmek isterim. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Sanatsal çalışmaların kalitesi, renkli atmosfer, farklı bulmacalar

EKSİ Yavaş oyun yapısı, herkese hitap etmiyor



Yapım Davit Andreyan **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** Korku, Gerilim **Platform** PC Web **inmatesgame.com**

Inmates

Bir başka korku oyununda buluşmak üzəREH! KORKMADIM BEN!

Bu ayın bir diğer oyunu "çok sevdiğim" korku türündeki Inmates idi. Oyun yüklenirken şöyle bir Steam profilini inceledim. Hikâye odaklı, atmosferik ve psikolojik bir korku oyunuydu. Bu tanımlarla birlikte kaftamda bir miktar fikir oturdu. Oyunun başlaması ile birlikte bulunduğu noktadan itibaren bir gerilim, merak ve araştırma üçgeni kuruluyordu. Gelişen olaylar sizi merak ettiyor, o merakla da sağ solu kurcalama isteği ile ileri geri yürümeye, daha çok gerilmeye ve daha çok merak etmeye başlıyordunuz.

Bu kurcalama esnasında küçük detayları

topluyarak ilerliyor, puzzle'ları çözerek konuya açıklık getiriyoruz. Açıkçası yapımcı tarafı konuya güzel çalışmış fakat karşımızda duran yapının beni doyurduğunu söylemeyeceğim. Her ne kadar Unreal Engine ile geliştirildiği için oldukça sık gözükse bile çığ bir duruşa sahip. Boğucu bir ortam tasarılmış lakin çığlık yüzünden oyunun henüz tamamlanmamış olduğunu düşünebilirsiniz. Sesler, efektlər ve genel olarak ambiyansınızı germe konusunda fena iş yapmıyor fakat karşılaşığınız durumlar, korku açısından kimiz zaman harika kimi zaman ise anlamsız geliyor. Duvara yazılmış Papa Legba gibi isimler, oyunun hikaye kısmında kafa yorulduğunu gösteren detaylar. Papa Legba'yı bilmeyenler için özetlemem gerekirse; yeryüzündeki bütün dilleri bildiği ve konuştuğu söylenen, ruhlar alemi ile bizim dünyamız arasındaki köprü vazifesi gören Voodoo tanrıları olarak bilinir. Aynı şekilde bazı noktaların çok iyi tasarılandığı (Karşınıza gelecek bir şeytani ayın sahnesi gibi.) aşikar. Fakat keşke bu özen oyunun tamamına gösterilseydi.

Kaplamların ve oyuna ait fikirlerin bazı noktalarda çok başarılı, bazı noktalarda ise gerçekten degersiz olması bize aslında her şeyi açıklıyor. Oyuna girerken bazen oyundan düşebiliyor, bazen farenizin imleci gözüküyor (Yalan yok, ilk girdiğimde imleç yoktu ve "sanırım buradan bizi korkutmaya başlamışlar" diye düşündüm, oysa ki bug olmuş! Kapatıp açınca düzeldi...) bazen de oyuncu anlamsızca FPS düşüşü yaşayıp kapabiliyor.

Bu nedenle önumzde duran içeriğe temkinli yaklaşmakta fayda görüyorum. Ortalama bir oyun olarak 50 puanını hak eden ve belki ilerde toparlanabilecek bir yapıp haline dönüşebilecek bir oyun. ♦ İlker Karas

KARAR

ARTI Türü sevenler için değişik bir deneyim olabilir

EKSİ Korku oyunlarına aşina kişiler için doyurucu değil

50





Yapım Runic Games **Dağıtım** Runic Games **Tür** Aksiyon, Macera, Puzzle **Platform** PC, PS4 **Web** runicgames.com/hob

Hob

Bazen bilmemek mücadelenin yarısıdır...

Hiç konuşmayan kahramanı ve renk paleti ile dikkat çeken Hob'un yapıcısı Runic Games, iki Torchlight oyunu ile ne kadar potansiyelli bir firma olduğunu kanıtlamıştı. Bu seferse daha çok sevdığım bir tür olan aksiyon-platform türüne yönelerek hünelerini başka bir kategoride sergilemek istemişler. Hob, bizleri soru işaretleri ile dolu bir dünyaya bırakıyor. Sığınak benzeri bir mağaranın kapısı dost mudur düşman mıdır bilemediğimiz kocaman bir robot tarafından açıldıktan sonra, kırmızı kübbeli karakterimiz Hob ekranda belirerek robotun peşinden gider. Çok geçmeden anlırız ki bu robot dosittir ve onu takip ederiz. Bu aşama bir nevi oyunun tutorial görevini üstleniyor. Ardından akıma The Last of Us'u anımsatan bir sahne düşüyor. Burada Hob, zürafa

benzeri bir hayvani sevdikten sonra tepedeki mor renkli ve adeta kötüluğun temsili gibi duran bitki benzeri bir şey tarafından sol kolundan ısırlır (veya dillenir?). Hob kolunu kurtarır ama zehir anında etkisini göstermeye ve yavaşça vücuta yayılmaya başlar. Tam o sırada robot arkadaş gelir ve bir hamlede Hob'un sol kolunu keser. Sonra ne mi olur?

Robot, kendi kocaman sol kolunu yerinden sökerek Hob'a monte eder ve anlırız ki aslında Hob da bir robot, en azından robotumsu(!) bir şeydir. Hob'un temel prensibi:

Bulmacaları çöz, yolda başına çıkan düşmanları alt et, mor yaratığın ele geçirdiği makineleri mor yaratığın pençelerinden kurtararak çalıştır ve dünyayı yeniden oluştur. Evet, yanlış okumadınız arkadaşlar. Makineleri çalıştırarak dünyanın parçalanmış kısımlarını güzelce onarıyoruz.



Hob ne? Dünyaya tam olarak ne oldu? Mor hilkat garibesi nereden geliyor? Neden dünyayı kurtarma görevine soyunduk? Bunlar bizlere açıklanmıyor. Tek bildiğimiz bana görsellerinden dolayı RiME adlı oyunu hatırlatan dünyada Zelda'daki Link gibi (Platform bulmacaları, kılıç) koşturuyoruz. Açıkçası nereden geldiğini ve nereye gittiğini bilmemişiz bir mücadeleinin içindeyiz ve Hob da bu konuda bize pek yardımcı olmuyor çünkü hiç konuşmuyor. Oyunda gram diyalog yok ve diğer karakterlerle etkileşimler mimikler ve el kol hareketleri ile yapılmıyor.

Oyundaki bulmacalar dengeli. Fazla zorlamıyor ve dediğim gibi hoplama – zıplama üzerine kurulu. Burada ise Hob'un yeni dev kolu devreye giriyor. İlerledikçe upgrade'lerle donatabildiğimiz kol ile bulmaca çözüyor (Mesela kanca fırlatarak karşağa geçme veya bir nesneyi çekme.) ve diğer elimizdeki kılıç ile düşman avlıyoruz. Düşmanlarla çarpışmak bazen sıkıntılı olabilir çünkü kamera açıları da kimi zaman sıkıntı yaratıyor.

Hob sevimli bir oyun. Oynanması eğlenceli ve on saatin üzerinde bir oynanış süresine sahip. Öte yandan hikayenin fazla boşluklu olması beni biraz rahatsız etmedi değil. Bunu kötü bir şey olarak lanse etmek istemem fakat benim için bir oyunun en hassas kısmı hikayedir ve bazı şeyleri bilmek, sonradan da olsa öğrenmek isterim. Türü seviyorsanız alın, oynayın.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Doğa ve teknolojinin uyumu, rengarenk grafikler, akıcı bulmacalar

EKSİ Yön bulma problemleri, kamera açıları, ufak tefek performans problemleri



Yapım Stray Fawn Studio **Dağıtım** Stray Fawn Studio **Tür** Strateji Platform **PC Web** www.niche-game.com

Niche: a genetics survival game

Hiçbir canlı, soyunun tükenmesini istemez!

Niche, aynı türdeki diğer yapımlardan kalın çizgilerle ayrılan oldukça ilginç bir hayatı kalma oyunu. Tabii ilk defa böyle bir oyun ile karşılaşıyoruz demek doğru olmaz. Daha önce Spore ile benzesen çok konsept görmüşük. Tabii sistem burada biraz daha farklı işlemekte. Oyun issız bir adada, türümüzün tek örneği olarak hayatı kalma mücadeleüz ile başlıyor.

Oyun, başlar başlamaz bizi eğitim sürecine sokuyor, hangi simgeler nedir, ne yapmamız gerekiyor hepsini anlatıyor. Oyunun temel amacı hayatı kalmaya çalışırken aynı zamanda da türümüzün tükenmesine engel olmak, bunu da tahmin edeceğiniz üzere diğer türler ile üreyerek gerçekleştiriyor. Şimdi böyle söyleyince pek olayı yokmuş gibi görünebilir ancak o kadar da basit değil.

Sıra tabanlı bir strateji oyunu olan Niche'te,

her canlı kendi genetik özelliklerine sahip ve bu genetik özellikler de her bir canlı için kendilerine özgü avantajlar ve dezavantajlar sağlıyor. Bu genetik özelliklerden iki tanesini de biz istediğimiz şekilde değiştirebiliriz. Haliyle durum bu şekilde olunca, iki canlı bir araya gelip çiftleşiklerinde doğan yeni canlılar da anne ve babanın genetik özellikleri üzerinden, rastgele genetik özellikler kazanarak doğuyorlar.

Genetik özellikler ile uğraşırken asıl problemler de baş göstermeye başlıyor. Açlık, diğer yırtıcı canlılar ve halihazırda üzerinde yaşadığımız adanın bize yetmiyor olması. Bu sebeple de diğeradalara geçiş yapmamız gerekiyor. Ancak şu noktada uyarmam gereklidir, diğer bir adaya geçiş yaparken dikkat edin. Adalar arasında geçiş yaparken bir taş kullanıyoruz ve bu taşa yakın olmayan tüm canlılar bir önceki adada, yanı geride bırakılmış oluyorlar. Açlık demiesen ona da deşinmeden geçmeye lim. Etraftan yenilebilir meyve sebze toplarken, aynı zamanda da tavşanlar gibi yırtıcı olmayan canlıları avlayıp yiyecek elde edebiliyoruz, hatta balık tutmak gibi aksiyonlar bile mevcut. Maalesef kolayca avlanabilen bu canlılar içerisinde kendi türünüzün yavruları da yer alıyor, bir önceki paragrafta bahsettiğim diğer yırtıcı canlılardan onları korumayı unutmayın derim.

Tabii ki kontrolümüz altındaki canlıların ölmeye sebep olan etkenler sadece bu yırtıcılar ve açlık ile sınırlı değil, sağlık problemleri ve yaşlılık da olası ölüm sebepleri arasında yer alıyor.

Oyun sıra tabanlı demiştim, değil mi? Bir canlıya yaptıracağımız her hareket, onun bir action point harcamasına neden oluyor. Dolayısıyla ne yapacağımıza karar verirken dikkatli şekilde seçim yapmamız gerekiyor. Canlılarımızın bir diğer özelliği ise farklı görüş modları, temel görüşümüz dışında iki farklı görüş modu var. Bir tanesi bitkisel yiyecekleri görmemize olanak verirken, diğeri de diğer canlıları görebilmemizi sağlıyor.

Grafik, ses ve müzikler ise oyunun atmosferini gayet güzel şekilde yansıtıyor. Müzikler, ne yazık ki çok akılda kalıcı değil ve bunun yanında grafiklerin ise muhteşem görünümüyor. Stray Fawn Studio tarafından geliştirilmiş olan oyun, Steam üzerinde hayli patırtı kopartmış durumda. Oyunun erken erişim sürecini geride bıraktıktan sonra bile geliştirilmeye devam ettigini de hatırlatalım. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Spore sevenlerin ilgisini çekebilir, yeniden oynanabilirlik yüksek

EKSİ Detaylar arttıkça kontrolü kaybetmek çok olası, kalitesiz görsellik





Yapım KAVA Game Studio **Dağıtım** KAVA Game Studio **Tür** Strateji **Platform** PC Web dividedwefall.co

Divided We Fall

Bir elin nesi var, iki elin MG42'si var!

Strateji türü zaman içerisinde büyük değişiklikler geçirmiştir. Kendi içerisinde farklı başlıklara ayrılan bu tür, aynı zamanda birçok farklı dönemi ele almayı başarmıştır. Nitekim diğer türlerde de olduğu üzere İkinci Dünya Savaşı konseptinin yeri ayrıdır. Özellikle Company of Heroes ile strateji türünde zirveye çıkan bu dönem, Divided We Fall ile farklı bir şekilde yeniden kendisini gösteriyor. Detaylı oyun grafiklerinden ziyade, stratejik unsurlara yönelmeyi tercih eden yapımda, hayatı kalmak gerçekten zor!

Divided We Fall, PvP ve Co-Op oyun modları sunan, tamamen multiplayer odaklı bir yapımdır. Yani herhangi bir tek kişilik senaryoya sahip değil. Oyun esnasında yapmamız gerekense temelde çok basit: Elimizde olan dört kişilik birliklerle olabildiğince düşmanı yok edip, belirli noktaları kontrol altına almak. Fakat bunu yapmak öyle pek kolay değil en sevdigim okur. Öncelikle oyunun mekaniklerine alışmak gerekiyor ki bu en azından beş altı harita

deneyim etmeden olmuyor. Her askerin silah yükleri farklı farklı. Her ne kadar oyuna ola-bildiğince standart silahlara başlıyor olsa da harita üzerinde diğer silahları ele geçirmek mümkün. Aynı şekilde bir noktadan sonra tükenen mermilere de yenisini eklemek gerekiyor. Bu sebepten hem boş ateş etmemek, hem de düşen mermileri ele geçirmek şart. Silahların mesafe ve düşmanın aldığı mevziyi göre değişen bir vurma olasılığı söz konusu. Birçok silah neredeyse tek seferde düşman birimi ni ortadan kaldırıracak güçte. Çok uzaktan yapılan vuruşlar daha az hasar veriyor olsa da belirli bir mesafeden sonraki isabetli atışlar arasında ölümle sonuçlanıyor. Bombalar da benzeri şekilde sınırlı ve bir hayli etkili. Yine de atıldığı anda onlardan uzaklaşma şansımız var. Yine de en önemli nokta, doğru yerde durup, doğru şekilde mevzilenmekten geçiyor. Aynı anda birden fazla karakteri kontrol etmeye çalışmaksa bu oyunun en zorlayıcı kısımlarından birisi. Özellikle bir noktada uzak

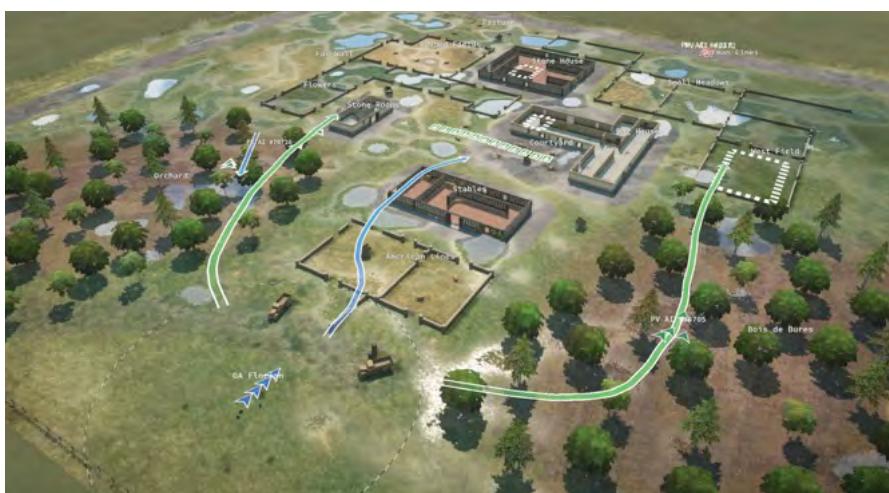
mesafede çatışmaya giren düşman birliklerini bir şekilde gaflı avlamak gerekiyor. E düşman da aynı şeyi yapmaya çalışacağı için ortaya her iki tarafı da çok zorlayan bir resim çıkarıyor. Bu zorluğu bir nebze ortadan kaldırmak için, haritayı olabildiğince kuş bakışı bir moda alıp, daha taktiksel komutlar verme şansı tanınmış. Bu bakış sayesinde, haritaya olan hâkimiyetimiz gözle görülür şekilde artmış diyebilirim. Aynı şekilde bu harita üzerinde ve-riilebilen sıralı komutlar sayesinde de düşmana üstünlük sağlamak mümkün. Divided We Fall grafik konusunda pek iddialı bir yapımdır. Hani güzel gözüken oyun arayanlardan siz, pek hoşunuza gitmeyecektir. Ayrıca oyun bir hayli yavaş. Sanıyorum aynı anda birden çok birim kontrolünü olabildiğince rahat sunabilemek adına böyle bir yavaşlığa gidişmiş ama bir noktadan sonra gerçekten can sıkıyor. Ne yazık ki çok az harita bulunuyor ve bölümlerin hızlı bitiyor olması, harita miktarındaki sıkıntıyı daha da göze batar hale getiriyor. Bir de bazı buglar mevcut. Ben oyunu deneyim ederken yapılan son güncelleme ile birçok düzenleme yapılmış olsa da halen giderilmesi gereken önemli sorunlar bulunuyor.

Divided We Fall fikir olarak harika bir yapımdır ama an itibariyle sadece sabırlı olan strateji tutkunlarına hitap ediyor. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Detaylı strateji öğeleri, mevzilenme ve alan algısı, hata kabul etmeyen oynanış

EKSİ Oyuncuya zorlayan buglar, oyunun genelindeki ahestelik, birden çok askeri kontrol etmenin zorluğu





Yapım Pixel Dash Studios, **EQgames** **Dağıtım** Pixel Dash Studios, EQgames **Tür** Aksiyon, Yarış **Platform** PC Web www.roadredemption.com

Road Redemption ◊

Artık unuttuğunuza sandığınız o vahşi Road Rash ruhu geri döndü!

Eskiden büyük bir furyaydı motosiklet yarışı oyunları. SEGA'da oynadığım Hang-On ile biraz biraz motosiklet dünyasına sempati duyar olmuşum. TV'de yarışlarını falan izliyordum. Ufaklık tabi o zamanlar. Sonrasında bir gün peder beyin eve yeni getirdiği AMIGA oyunları arasında Road Rash'ı görmemle motosiklet yarışlarına bakışım değişti. Yıllarca farklı yerlerde bu ismin benzerleri ile karşılaştık. Yine yakın dönemde unutmaya başladığım bir süreçte "bu ay Road Redemption yazıyorum" denmesi ile birlikte "bir bakalım neymiş" diye Steam'e girmemle birlikte çocuklar gibi sevinç turları atmam bir oldu zira Road Redemption, Road Rash'in izinden giden ve oldukça keyifli bir yapıp gibi duruyordu. Oyunu yükledim ve başladım oynamaya. Tam bir "bütün gün yorgunluğunu hunharca üzerinden atma oyunu" olmuş diyebilirim. Tek düşünceniz hayatta kalmak. Bu noktada is-

ter rakibinize sırtla dalın ister metal su borusu ile vurun ister ateş edin, ister rakibin motoruna tekme atıp karşı yönden gelen aracın altına gönderin, isterseñ de motoruna dinamit loku mu yapıştırın. Görünürde bu kadar kolay gibi duran oyun aslında bize farklı şeyler sunuyor. Yarış modu olarak hırsızlık, suikast vb. mücadele modları bulunuyor. Kimi yarışlarda 10 tane işaretli rakibini bitiş noktasına kadar öldürdüediği gibi, bazen de bitiş noktasına kadar şu adımları gerçekleştir diyebiliyor.

Topladığınız puan ve paralar ile yarış sonunda motorunu ve yeteneklerinizi upgrade edebiliyorsunuz. Ayrıca oyun içinde kullandığınız silahları da upgrade edebiliyor, bu silahlara dair ekstra özelliklerden de faydalana bilyorsunuz. Her motorun farklı bir amacı var oyunda. Kimisi daha hantal ama tutuşu iyi, kimisi hızlı ama dönüşlerde büyük problemler yaşıyor ve hız kaybederek dönenmeniz gereki-

yor. Bu detaylarla birlikte sürücüye alacağınız silahı da iyi düşünmeniz gerekiyor. Serüven başladıkten sonra silahınız ve motorunuzla birlikte birbirinden manyak diğer motosiklet sürücülerile birlikte (Biz sütten çıkmış ak kaşigiz gibi bir anlam çıkmasın, serserilik namına bizim de onlardan kalır yanımız yok.) tozu dumana katarak ölümüne mücadele ediyoruz. Toplamda 4 farklı silahı üzerinde taşıyabiliyoruz. Oynadığım süre içinde en iyi verimi 1 - kılıç, 2- İngiliz anahtarı, 3- Uzı, 4-yapışkan bomba ile aldım.

Oyun içinde rakibinizi ortalama iki vuruşa yarış dışında bırakabiliyorsunuz. Rakipleri patlaklaştıracak nitro, para, can ya da ekstra başka şeyler kazanabiliyorsunuz. Yarışı kazanmanın yolu rakibi dövmekten geçiyor, bunu sakın unutmayın.

Oyun cidden hızlı bir oynanışa sahip, nitro açtıktan sonra ekranda kontrolü kaybedebilirsiniz. Oyunun heavy metal tadındaki müzikleri ile bu yüksek tansiyonlu sahneleri iyice yukarı çekebilirsiniz. Sahneler demişken grafik ve atmosfer kötü değil. Bize oyunun kendi ruhunu yaşıatıyor. Müziklere biraz daha özenebilirlermiş, bu noktada lisanslı şarkılar beklemiyorum ama bir elden geşeler hiç fena olmaz.

♦ İlker Karas

KARAR

ARTI Road Rash esintileri, günlük stresi atmak için ideal

EKSİ Oyunun hızı ve şiddeti bazı oyuncuları rahatsız edebilir

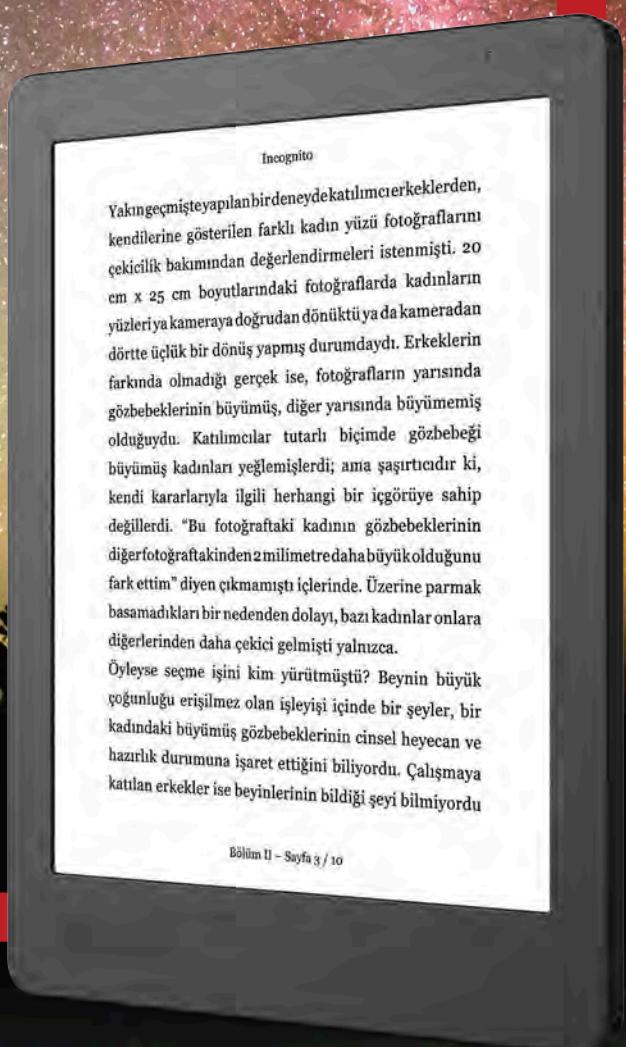




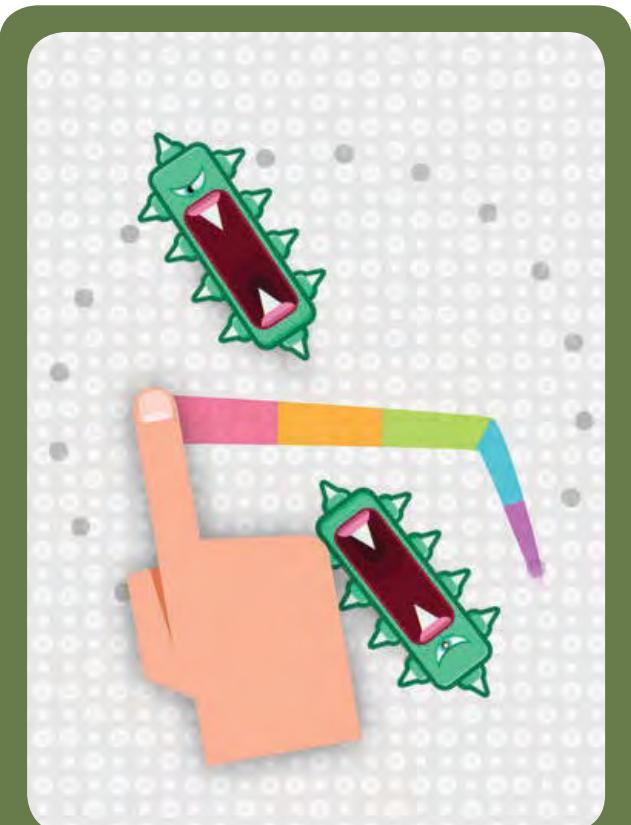
Okuma biçiminize ışık katın

KOBO Aura ile yepyeni
bir okuma deneyimi
D&R Mağazaları ve
dr.com.tr'de!

kobo aura



www.dr.com.tr



Tür Aksiyon **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

MmmFingers2

Parmak ısırtan oyun...

Üzün süredir gördüğüm en ilginç oyun ismine sahip olmasının yanı sıra oyunun mekaniği de daha önce rastlamadığım türden. Oyun içerisinde parmağımızı ekranda karşımıza çıkan değişik mekaniklere sahip yaratıklardan kaçırmağa çalışıyoruz. Burada en önemli kısım elbette parmağı ne kadar hızlı ekranda hareket ettirebildiğiniz. Ancak burada asıl önemli olan kısım, bütün bu aksiyon sırasında parmağı ekrandan çekmemek. Çünkü en ufak bir temassızlıkta oyunu kaybediyorsunuz. Aslında oldukça eğlenceli bir yapısı olmasına rağmen eğer benim gibi bir şey yasaklandığında inadına yapan bir insansınız o parmak arada bir ekrandan çekiliyor ve siz de orada oyunu kaybediyorsunuz. Üstelik parmağınızı çekmeniz de şart değil, ekrana yapılan baskında bir azalma dahi oyunu kaybetmeye yetiyor. Oyunda iki adet mod bulunuyor. İlkinde oyunu ölene kadar oynayabiliyorsunuz. İkincisinde ise Easy, Hard ve Speed olarak üçer ayrılmış, toplamda 75 tane bölüm var. Bu bölümlerde ölümeden bitiş noktasına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ayrıca günlük bazı görevlerin de olduğunu söylemem gerekiyor. Oynamak için internete ihtiyaç duymayaçağınız MmmFingers2'ye mutlaka bir göz atın. 6

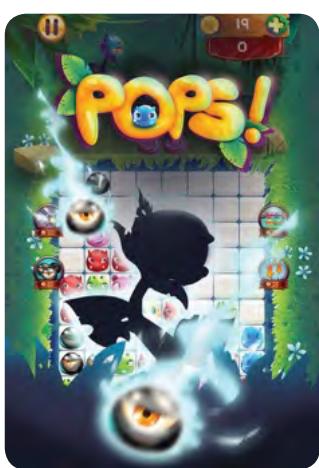


Tür FPS **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz

POPS!

Popları kurtarın!

Türk oyun sektörü mobil kulvarında büyütükçe büydü. Bunu her ay neredeyse hiç sekmeden çıkan birçok oyundan anlayabiliyoruz. Ve artık bu oyunların neredeyse hepsi, belirli bir kalitenin üzerinde. Bu işi ülkemizde yapan herkes bir standartı tutturmuş durumda. Bu gerçekten mutluluk verici bir şey. POPS ise kesinlikle bahsettiğimiz bu kaliteli yapımlar arasında yerini almayı hak eden bir yapımdır. Moralabs'in yeni bulmaca oyunu olan POPS'ta, POP adını verdikleri aynı renkteki dört küçük ve sevimli karakteri bir araya getirerek yok ediyoruz (onların tabiriyle kaçmalarına yardımcı oluyoruz). Bunu yaparken de doğru hamleleri ve güçleri kullanırsınız oyunu gerçekten çok uzun süre oynayabiliyorsunuz. Hatta bazen sırı "bitsin de altınları alayım artık" diyerek bile oyunu bitirmeye kasabiliyorsunuz. Altın ve yetenekler arasındaki dengenin de iyi kurulduğunu düşünüyorum. Zaten oyunu doğru oynadığınız sürece bir süre güçlere pek ihtiyacınız olmuyor. Müzikleri de ayrıca beğendiğimi söylemem gerekiyor, hem oyunun tarzına uygun hem de atmosferi tamamılıyor. Zamanı hızla geçirmenizi sağlayacak POPS'u mutlaka oynayın. 7





Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Darts of Fury

Mobilde dart keyfi!

Herkesin hayatında en azından bir kere dart oynadığını düşünenim. Oldukça eğlenceli olan ve insanın kendisini yetenekli bir nişancı gibi hissetmesini sağlayan bu oyunun keyfini mobilde alacağımı hiç düşünmedim. Öncelikle oyunun gerçekten güzel grafiklere sahip olduğunu söylemem gerekiyor. Multiplayer olarak oynanan bu oyunda kesinlikle bir turnuvadaymış hissi alabiliyorsunuz. Darts of Fury'de sırasıyla üçer dart atarak 101 puanı (başlangıçta, sonra artıyor) sıfırlamaya çalışıyoruz. Elbette bunu yaparken bazı kurallar var, örneğin eğer çaylak sıralamasında oyuyorsanız puanınızın eksisi düşmesi gerekiyor. Düşüğü takdirde o el attığınız üç dart sayılmıyor ve puan o elin karşısındaki haline sıfırlanıyor. Elbette siz kıskınlayan ve para harcamaya iten tek olay üç canınızın olması. Yani üç kez başkasıyla kışkırtın sonra canınız bitiyor ve dolmasını bekleyeceksiniz.

mek zorunda kalıyorsunuz. Oyundan parayla alacağınız canlar da belirli bir süre boyunca sınırsız maç yapmanızı sağlıyor. Bu biraz can sıkıcı olmasına rağmen oyun gerçekten eğlenceli. Hele ki oyunda son atışı yapmanın inanılmaz zevkli olduğunu söylemem gerekiyor. Ayrıca oyunun ana ekranında maç kazandıkça alacağınız ödüllerini gösteren bir tablo bulunuyor. Artık her oyunun vazgeçilmezi olan kutu açmaları da bu ödülleri aldığınız takdirde karşınıza çıkıyor. Bunun yanı sıra lig sistemi güzel oturtulmuş ve oyunlara neredeyse tıklar tıklamaz giriyorsunuz. Son olarak oyun içerisinde yine oyundan kazandığınız veya gerçek parayla alabileceğiniz dartlar mevcut. Bu darterler elbette ufak pozitif etkiler sağlıyor ama oyununuza para ver kazan durumuna rastlamadım henüz. Mücadele ettiğiniz oyunları seviyorsanız eğer, mutlaka oynamanız gereken bir oyun Darts of Fury. Zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. ♦



Tür FPS Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Guns of Boom

Blok Puzzle

Akradaş, yapmayın etmeyin. Daha insanlık "konsolda FPS oynanır mı" problemini çözmemiş. Sen kalkıyorsun mobilde daha da nadir olan bir şeyi diriliyor. Hem de ne diriliş! Açıkçası ben gerçekten kötü bir oynanış bekliyorum ve kısa sürede oyundan soğuyup kapatacağımı düşünüyordum ancak oynadıkça fark ettim ki oyunun sistemi oldukça basit ve eğlenceli. Yürüyüş ve nişan alma dışında ayrıca bir de ateş etme fonksiyonunuz yok. Oyun nişanı düşmandı yakaladığı sürece ateş ediyor. Böyle bir şey ilk duyduğunuzda sıkıcı gelir olabilir ancak mutlaka deneyip bunun tadına bakmanız gerekiyor. Oyunun ayrıca özel günlere etkinlikler yaptığından unutmamak gerekiyor. Elbette son zamanlarda popüler olan kutu açılımı burada da var ve içerisinde bir sürü şey çıkıyor. Kostümler, silahlar, silah yükseltmeleri ve bir FPS oyununda görmek isteyebileceğiniz ne varsa burada buluyorsunuz. Online oynanan bu oyunda elbette klanlar ve maç izleme de eklenmiş durumda. Hatta biraz daha abartıp YouTube videolarını dahi uygulama içerisinde takip edebiliyorsunuz. Ancak izlemek için tabii ki YouTube'a yönleniyor. Mobilde FPS olur mu sorusunun cevabı olarak karşımızda olan bu oyunu mutlaka deneyin! ♦





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Idle Balls
2. Boonk Gang
3. Snake vs. Block
4. My NBA 2k18
5. Flip Master

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Football Strike
2. Subway Surfers
3. Candy Crush Saga
4. Last Day on Earth
5. My Talking Tom

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Kim Milyoner 2017
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Hitman Sniper
5. Zombie Gunship



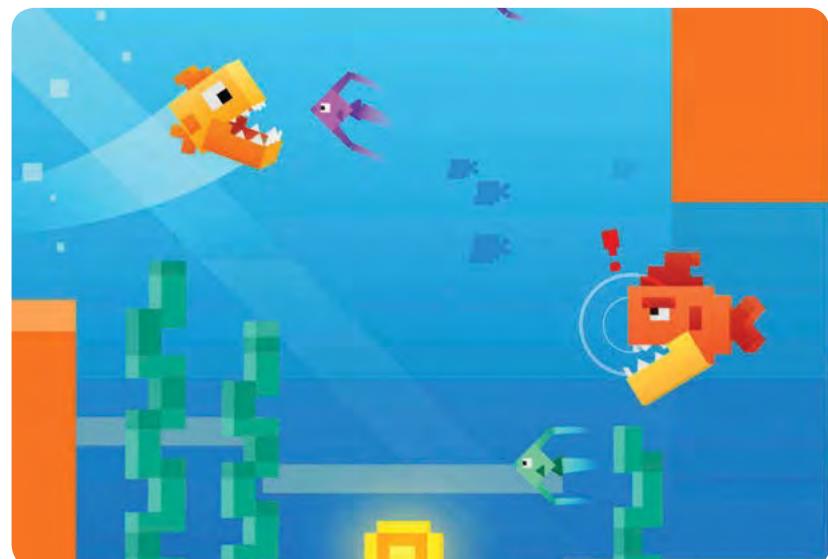
Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

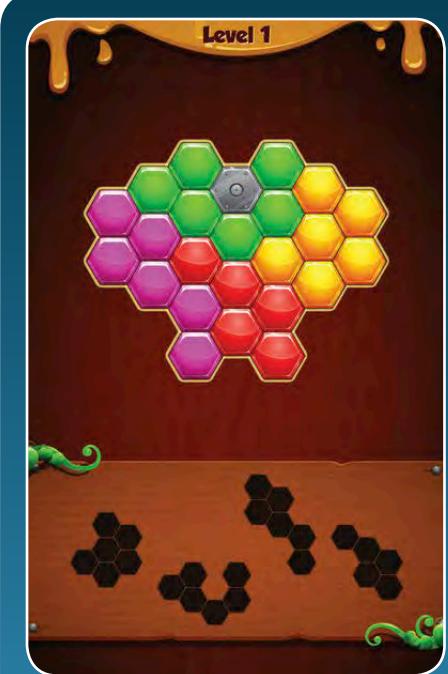
Fishy Bits 2

Balık avı bu değil :/

Sonu İO olarak biten oyunları mutlaka herkes oynamıştır. Hatta bu sayfalarda da bir iki kere onlardan bahsetmişliğim var. Ufaklık halde başladığımız oyunda başkalarını yiyecek veya bölgeleri ele geçirerek yavaşça büyümüş, sonunda da ekranın hepsini kaplayabilecek duruma gelebildiğimiz bu oyun türü gerçekten de oldukça keyifli. Zamanında Spore'un yaptığı ve karakterlerin ufakta başlayıp evrimleşerek gelişip büyüdüğü bu sistemin tekrardan özüne dönmesi zaten an meselesiyydi. Fishy Bits 2 tam olarak bunu gerçekleştiriyor. Oyunca ufak bir balık olarak başlıyoruz ve diğer balıkları yiyecek semirip çok daha büyük bir balığa dönüşüyoruz. Bu sırada topladığımız puanlardan sonra karşımıza çıkan bazı yumurtaları açıyor ve başka balık şekillerine dönüşebiliyoruz. Ancak oyun bu kadarla bitmiyor. Oyunca büyük balıkların yanı sıra bizi bekleyen başka tehlikeler de var. Ve bunların en büyüğü diğer balıkları yemek için belirli bir süremizin olması. Bu süre balığın hemen altında görünüyor ve sıfırlandığında oyunu kaybediyoruz. Ancak merak etmeyein, her bir balığı yuttuğunuzda süre tekrardan artıyor. Ancak bir yerden sonra bunu artırmak imkansız hale geliyor ve çok fazla büyümeden ölüp oyunu kaybediyoruz. Evet, oyunca topladığımız altınlarla karakter-

rimizin canının azalmasını düşürebiliyor veya hızımızı artırabiliyoruz ama bunu yapmak kesinlikle çok zor. Burada ufak bir parantez açıp, oyunlarda en nefret ettiğim şeye değinmek istiyorum. Özellikle mobil oyunlarda Flappy Bird furyasının achiği yolda yürümek isteyen birçok oyun yapımcısı, çok saçma bir yola başvuruyor. İnsanlar zor oyunun sattığını düşündüklerinden olsa gerek, oyunlarını imkansız yakın bir zorlukta tasarlıyorlar. Bu oyuna bakıyorum mesela, grafikleri hoş, oynanışı güzel, ancak oyunda üçüncü aşama da dahil olmak üzere üst aşamalara çıkmak imkansız. İlk iki aşamayı çok hızlı geçip üçte ölmek kimseyi tatmin etmiyor. Üstelik bu ölüm anını etrafında nereden baksanız 10'a yakın balık varken yaşıyorum. Hepsi yememe rağmen yine de ölüyorum, yetmiyor arkadaş! Oyunun bana "daha iyi oynasaydım gelebilirdim" dedirtmesi gerekirken aksine oyun zorlukta hile yaptığıni hissettiriyor. Burada yaşanan saçmalık gibi durumlar, bu oyunda bolca karşınıza çıkacak. Ve büyük ihtimalle birkaç denemenin ardından sileceksiniz. Son olarak, oyunda her kaybetmenizin ardından 15 saniye reklam izlemek zorunda olduğunuzu da söylemezsem ayıp olur. Denemek istiyorsanız buyurun, güzel bir fikrin boş harcammasına tanık olacaksınız. **4**





Tür Puzzle Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Roka Puzzle

Blok Puzzle

Bu ay radarlarına giren bir diğer Türk oyunu ise Roka Puzzle oldu. Öncelikle bunun bir studio tarafından değil, tek bir kişi tarafından yapıldığını söylemem gerekiyor. Oyundaki amacımız besgenlerden oluşan farklı blokların içerisinde farklı renklerde ve şekillerde olan küçük blokları yerleştirmeye çalışmak. Bunu yapmak için de dört farklı zorluk seviyesi ve bu seviyeler içerisinde toplamda 240 tane bölüm var. Bulaların hepsini oynamak sizi oldukça uzun bir süre oyalayacaktır. Hatta aranızda puzzle çılgınları varsa, bütün bölümler bitmeden yapımı

yeni oyununu piyasaya sürmüştür. Oyundaki müzik seçiminin pek beğenmesem de blokların çıkardığı sesler oldukça tok ve tatmin edici. Bölümler seviyelerine göre tasarlanmış ve kolayda oynarken bile tek seferde geçemediğiniz çok bölümle karşılaşacağınız. İnternete bağımlı olmayan oyuncular gördükçe tabii ki seviniyorum çünkü metroyu sık kullanıyorsanız orada internet tamamen gidiyor ve oyuncular kullanılmaz hale geliyor. Yolculuklarınız sırasında oynayabileceğiniz güzel ve zaman geçirici bir oyun olmuş. Bir an önce indirip denemenizde fayda var! ◇



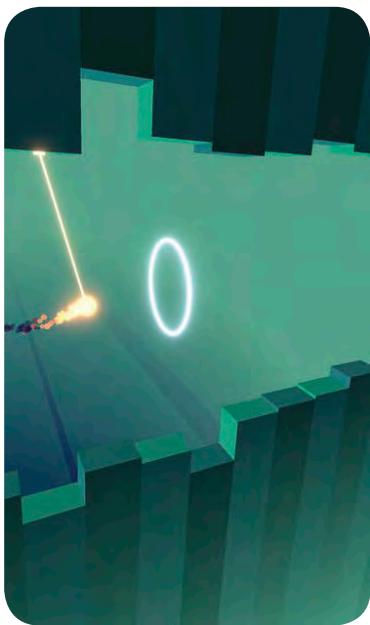
Tür Arcade Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Fire Rides

Ateş topu sizi bekliyor!

Lütfen tarz olarak en alışıldık bulacağınız oyunun bu olacağını düşünüyorum. Ufak bir ateş topunu dar bir mağarada hareket ettirmeye çalıştığımız bu oyunda tek amacımız, ateş topunun yere düşmemesini sağlamak.

Bunu yapmak için ekrana basılı tutarak, Tarzan gibi çatıdan çatıya savuruyoruz bu ateş topunu. Ne kadar yol gittiğimize göre şekillenen bir puan mekaniği var ve bunu artırmak için de yol üzerinde görebileceğiniz çemberlerin içerisinde geçebilirsiniz. Yeşil çember 2 - 5 puan arası, beyaz çember ise 1 puan veriyor. Oyuna ayrıca ateş topu yanında başka skinler de eklenecek ancak henüz ne zaman geleceği bilinmiyor. İnternete gerek duymadığınız bu oyunla yolculuklarınız biraz daha kısalacaktır. ◇



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat \$2.99

Yesterday!

Hoş tasarımlı bir bulmaca oyunu

Yesterday! Adlı keyifli oyunun bulmacaları, size Rubik Küpleri hatırlatacak. Her bir seviyede, aşık bir kadını biricik sevgilisine ulaştırmaya çalışacağınız. Sevgililerin her ikisi de yanlış pozisyonda bulunan kübik nesnelerin üzerinde duruyorlar. Küpleri hareket ettirerek onları bir araya getirmelisiniz. Uygulama, keyifli bulmacalarının yanında oldukça başarılı görselliğiyle de beğenimizi kazandı. Yesterday! hem bulmaca meraklıları hem güzel grafiklerden hoşlanan oyuncuların ilgisini çekecektir. ◇



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Su an neden buradayım? Neden bu işi yapıyorum? Neden hayatmdaki en büyük merakların başını Fantastik Edebiyat ve Bilim - Kurgu dünyalar çekiyor?

Her ne kadar kendime sorduğum bu sorulara hayatımın her döneminde farklı cevaplar bulabilsem de temelde bundan 20 yıl önce de bugün yaptıklarından çok da farklı şeyler yapmıyorum olmam yatıyor diyebilirim. Misal, size bu satırları yazarken, William Wallace ile kendisini genç yaşta orta çağ dünyasının, günümüzde resmedilen o melankolik hava-sına kaptırmış çocuk ile aynı şey yapıyorum. Belki yirmi yıl önceki gibi zorla satın alınan film müziklerine ait kasetlerden müzik dinlemiyorum, çok daha farklı Orta Çağ bestelerinin arasında kayboluyorum ama niyetinde aynı müziğin tınları kulağıma çalınıyor. Her bir nokta, her bir gütfe ile kendimi geçmişte bulabiliyorum. Diğer bir yandan, tıpkı aynı çocuğun dinlediği gibi metal müzik dinliyor, sürekli yeni gruplar keşfetmeye çalışıyorum. Diğer bir yandan da Süreyya Operası'nın yıllık açılışını heyecanla bekliyor, elimden geldiği kadar konserlere katılmaya çalışıyorum. Benzeri bir durum kitaplar için de geçerli. Çok küçük yaşta ailem tarafından kazandırılan kitap okuma alışkanlığım, fantastik edebiyatla tanışığım günden bugüne kadar geçen zaman içerisinde giderek arttı. Zaten bu kadar okumadan sanıyorum bir akademisyen olamazdım...

Aslında her şeyi değiştiren bir kitap oldu diyebiliriz. Vakti zamanında, bu satırları okuyan 30 yaş ve üzeri arkadaşların çok iyi bileceği üzere, kocaman bir satanist avi vardi; yıl kabaca 1999. O zamanlar da J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi kitabı Türkiye'de elden ele dolaşmaya başlamıştı.

Hoş, bu kitap çoktan piyasadaydı ama 1998 ve 1999 yıllarında çok bir popüler hale gelmişti. Ne hikmetse o dönemler metal müzik dinleyenlerin satanist olduğu yönünde benzeri nadir görülen bir karalama kampanyası başlatılmıştı. Siyah T-Shirt giyen insanlar gözaltına alınıyordu; hele biraz farklı giyinen bir metalciyse zaten şansın yoktu. İşte böyle bir dönemde, dayım elinde Yüzüklerin Efendisi'nin ilk kitabı ile çıkışmıştı. Sanıyorum benim jenerasyonuma bu işe gönül adayan hemen herkes bu kitap ile fantastik dünyalara bulaşmıştır. İstanbul'da ikamet eden grupsa pek tabii bu işe gönü vermiş ekip arasında en şanslısıydı. İlk olarak

Büyük Mavi, akabinde Sihir Kafe, Saklikent Kafe, Geçit, Tilsim ve pek tabii Kamer gibi mekânların açılmasıyla birlikte fantastik dünyalara açılan kapılar, İstanbul insanı için bir hayalin gerçeğe dönüşmesi gibiydi. İşin ilginç yanı, benim Antalya maceramda, belki de hayatı baştan aşağıya değiştirecek olan Başka Şeyler isimli mağazanın olmasıydı. İstanbul ve Ankara haricinde bir de Antalya'da böyle bir dükkan bulunması şans midir yoksa kader midir, artık orasını bilmiyorum. Ben iki şehir arasında mekkik dokurken, mahallemin en renkli isimlerinden Timur Yılmaz da bu işlerle ilgileniyordu. Diğer taraftan Yankı Turan, Eren Yetkin ve zamanının muazzam





metal dergilerinden olan Non-Serviam'ın yazarlarından Mutlu Yetkin, akabinde hayatımıza girecek olan Can Emre Tibet ve daha niceleri sayesinde, bu dönemlerde birçok insanın zor bulacağı bir ekibin ortasında olmanın da şu anda burada olmamda etkisi büyük diye düşünüyorum.

Tabii böyle bir mahallede; yaz aylarında sabah 06:30'da uyanmak, denize gidip 10:30'da dönmek, akabinde bilgisayarın başına geçip akşamı kadar oyun oynamak, oradan da güneş gidince basket oynamaya çıkmak, bir anlamda günün rutini anlamına geliyordu. Fark ettiyseñiz her yanınız o ya da bu şekilde oynmuş. Hele hava kararınca oynanan saklamaçlarvardı ki, anlatmakla bitmez... Yine muhabbet hep benzeri başlıklar etrafında dönüyordu ki bunlardan da en öne çıkan fantastik kurguydu. Düşünsenize, bir yandan sabah akşam ya FRP ya da dijital ortamda oyun oynuyorsunuz, diğer bir yandan da bolca kitap okuyorsunuz; e başka ne konuşulacak zaten! Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar ve Ravenloft gibi modern fantastik edebiyata ait eserlerin de ardı ardına Türkçe'ye çevrilmiş olması, bir dönemler sadece kendi aramızda konuştugumuz bulsanın, yavaş yavaş evrenselleşmesine ön ayak oldu. Özellikle bu diyarlara ait peşi sıra piyasaya çıkan kitaplar, sanyorum doksanların sonunda Fantastik edebiyatla ilgilenen herkesin o ya da bu şekilde hayatlarına dokunmuştur. Şimdi "Est sularus oth mithas" deyisini kim unutabilir ki?

Masa üstünde bir şekilde hayatlarımıza giren FRP, fantastik kurgu ve Magic the Gathering gibi oyunların yanı sıra, yoluna tam gaz devam eden dijital bir dünya da söz konusuuydu. Bizleri "Atarıcı" olarak adlandırdığımız Arcade Salonlardan toplayan ailelerimiz, bu sefer de evdeki bilgisayar-

ların başından kazımaya çalışiyorlardı. Fakat ne mümkün! Dönemi yaşayan oyun tutkunlarının çok iyi bileyceği üzere, 1995 ve 2000 yılları arasında ne oldu öyle arkadaş! Değil mi? Öyle bir dönem düşünün ki bugün oynadığınız tüm oyunların ataları bir araya toplanmış olsun. Sadecə yurt dışında ve bazı şanslı arkadaşlarınızın dışında MUD deneyimi yaşamamış insanların MMO ile tanışması, kitapları okuyarak gaza geldiğimiz Unutulmuş Diyarlar romanlarından esinlenen Forgotten Realms'in Baldur's Gate isimli iki oyun ile ortalığı sallaması ve daha nicesi... Şu kısacık iki sayfayı baştan okuduğumda bile aslında neden halen burada olduğumu görüyorum. Ben bu işi her haliyle seviyorum. Hele ki konu fantastik edebiyat olduğu zaman sonu gelmez bir hayal gücü içerisinde kaybolmaya bayılıyorum. RPG Günlüklerini eskiden beri okuyanların iyi bileyceği üzere burası sadece birisinin değil, birçoğumuzun hayali ile var oldu. Pek sevgili Ali Güngör'ün temellerini attığı bu güzide sayfalarda, bugün camiada tanınan birçok kişi yazılar yazdı. Geçen zaman içerisinde detaylı dünya anlatımlarıyla bildiklerimi okurlara aktarmaya çalıştım ve günün sonunda alt kültür dünyası öyle bir yer haline geldi ki benim sesimden ziyade başkalarının seslerine yer vermek için uğraştım ve uğraşmaya da devam ediyorum. Belki her ay bir röportaj ile karınıza çıkıyor ve eskisi gibi evrenden evrene koşturmuþorum ama köşemizin başlığında da yazdım gibи "Alt Kültür hakkında her şey..." diyorum ve elden geldiği kadar "her şey" kısmına yetişmeye çalışıyorum. Yillardır bu derginin bir parçası olan RPG Günlükleri, önumüzdeki dönemde de elinden geldiği kadar ile sizlerle yaşamaya, büyümeye devam edecek. Herkese kocaman sevgiler! ♦

Ne Okudum? Play Between Worlds

Tam ismi Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture olan kitap, aslında oyun dünyasında sadece bir oyuncudan başka birisi olmayan T. L. Taylor'un zaman içerisinde etnografyaya merak sarmasını ve yaşadıklarını akademik bir çerçevede okuyucuya anlatmasını içeriyor. Özellikle akademik anlamda oyun çalışmalarına önemlilik planlayanlar, etnografya ve oyunu birleştirmeyi düşünen ve de MMO dünyasına akademik olarak yaklaşmayı planlayanlar için bulunmaz bir kaynak.

Ne dinledim? Silentium

Geçmiş sayılara söyle bir bakımım dedim de arada Silentium'u resmen tanıtmış onu fark ettim. Efendim bu güzide ekibimiz Gotik Metal müzik icra eden Finli bir grup. 1995 yılında kurulan grubun, kendi içerisinde inisiqli çıkışlı bir macerası var. Grup halen bir arada olsa da, 1996 ile 2008 yılları arasında hayli aktif bir şekilde müzik yaptı diyebilirim. Özellikle 2001 yılında piyasaya çıkardıkları Altum albümünü de şiddetle tavsiye ederim.



Ne izledim? Me, Myself and I

Her insan aslında mucitir! Ya da öyle midir? Gelin sizi Alex ile tanıştırıym. Bu dizide kendisini hem küçük bir çocuk, hem zorlu hayat koşulları ile mücadele eden orta yaşlı bir adam, hem de yapıtları ile zenginliğin tadını çıkarılan yaşlı bir karakter olarak izleyecəksiniz. Aynı tutku ve karakter ile farklı yaşlarda karşımıza çıkan Alex karakteri, muazzam bir kurgu ve senaryo anlatımı sayesinde keyifle izlenen bir dizide dönüşmüştür.

KASIM
SÝYISINI KRÝCÝRMA

22
K-POP
22
ÜNLÜ
TOPLAM 44
POSTER
50
STICKER

2 POSTER DERGÝSI
22 ünlü 22 K-pop
+5 Sticker

KASIM 2017 NO: 11 FÝYATI 6,70

heygirl

Camila CABELLO HAYAT DERSINI ALDIK!

ERKEKLERE SORDUK, HÝSLARINA GITMEYENLERİ BULDUK

Selena BEYAZ PERDE ONU ÇAĞIRIYOR!

Demi LOVATO İSTE SÖYLÜYORUZ! SENİ SEVÝYORUZ!

Bill SKARSGARD KORKUNÇ YAKIÞIKLI

KASIMDA Sinema BAÞKADIR!

ISBN 9300-55688
MKTC FÝYATI 6,70
9 781300 556003

The magazine cover features a large portrait of Demi Lovato in the center. In the top left, there's a portrait of Camila Cabello. In the top right, a portrait of Harry Styles. In the bottom left, a portrait of Selena Gomez. In the bottom right, a portrait of Bill Skarsgård. The background has a yellow-to-white gradient with the word 'heygirl' written in large blue letters at the top. The title '2 POSTER DERGÝSİ' is at the top left, and '22 ünlü 22 K-pop' is at the top right. A 'KASIMDA Sinema BAÞKADIR!' banner is on the right. A small barcode and ISBN number are at the bottom left.

Dijital Dergi Aboneliði Íçin:
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

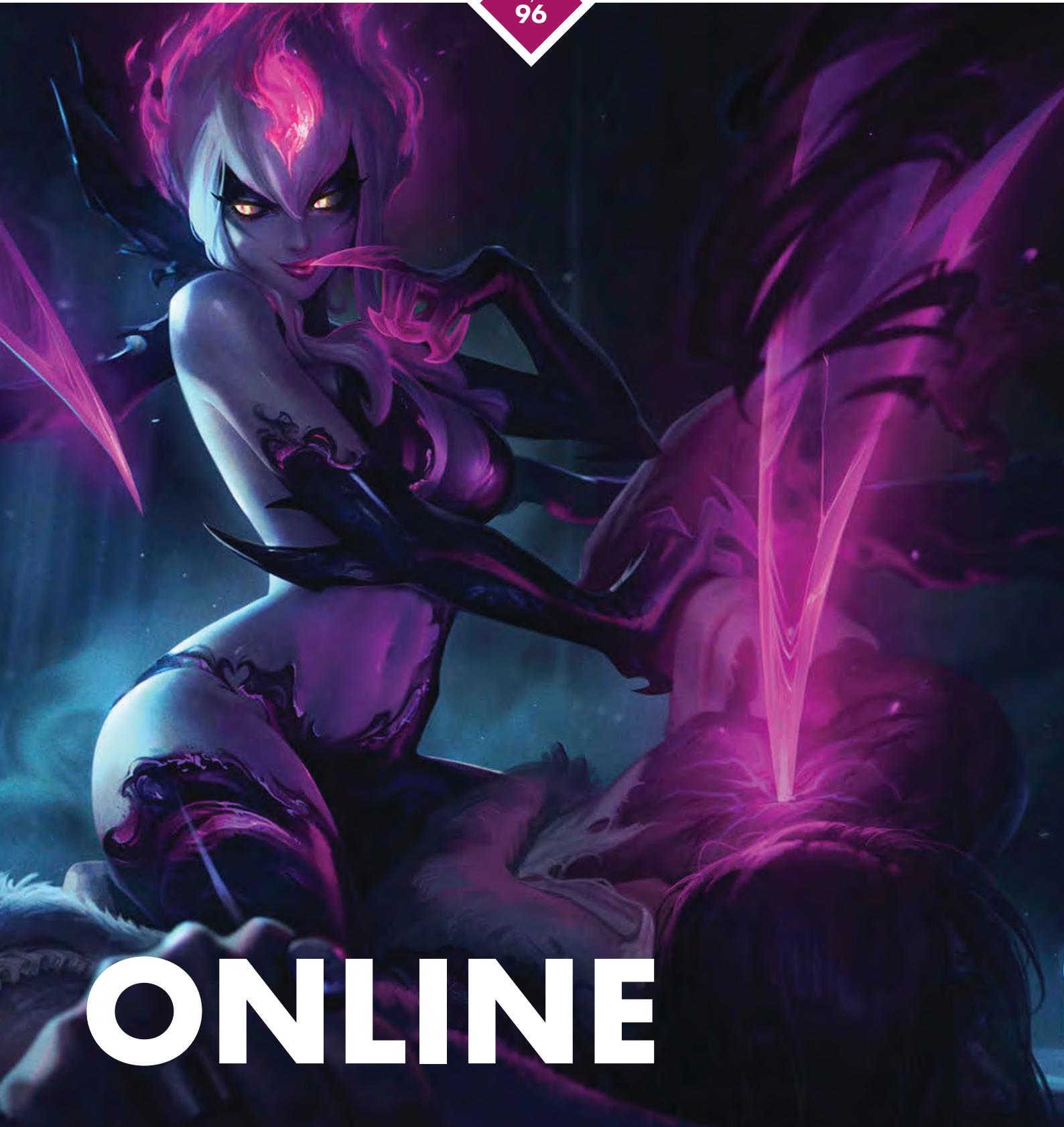
f facebook.com/heygirldergisi t twitter.com/heygirlonline i instagram.com/heygirlonline

DB
DOÐAN BURDA DERGI

SİHİRDAR POSTASI

Bu sayıda Sihirdar Postası yeni tasarımıyla sizlere ulaşıyor. Ayrıca çok sevdiğimiz Evelynn de yeniliklerden nasibini aldı, analizi içerisinde.

Sayfa
96



ONLINE



GIGANTIC

Season of Souls Güncellemesi Yayınladı!

Duyurulduğu günden bu yana büyük bir oyuncu kitleşini etkisi altına almayı başaran Gigantic, Temmuz ayında yayınlandığında oldukça iyi puanlar ile beğenin kazanmışlığı. 6v6 MOBA yapısını TPS kamerasından sunarak klasik MOBA görevleri yerine farklı bir temada işleyen orijinal oyun yapısı sayesinde, Gigantic piyasada tutunacak gibi gözükmektedir. Elbette bir online oyunun kaderi, belirli süreçlerde güncellemeler ile oyun içe-

riğini sürekli yeni ve farklı tutmaktadır. Gigantic yapımcıları da bunu bildiğinden, oyunun çıkıştı üzerinden henüz birkaç ay geçmeden Season of Souls güncellemesi yayınladı. Bu güncellemenin en ilgi çekici yanı elbette oyuna gelen yeni kahraman oldu. Ezren Ghal isimli yeni karakter bir necromancer ve orta seviye bir menzile sahip. Ezren Ghal'ın en önemli özelliği ise doğal olarak rakiplerinden can çalabilmesi ve çaldığı canlar ile

kendi canını yenileyebilmesi. Bunun yanında güncelleme ile oyuna eklenen yeni harita Ember Grove oynanışındaki çeşitliliği artıracak gibi. Tüm bunların yanında birçok kahramanda da elbette denebilecekleri yapıldı. Yeni kostümler ve profil simgelerinin yanı sıra eşleştirme sistemi gibi oyuncunun teknik kısmını oluşturan birçok sistem iyileştirildi. Bakalım, Gigantic'in MOBA dünyasında ki ilerleyişi daha nasıl sürecek. ♦

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

PUBG ekibi sıkı çalışıyor!

PUBG her geçen gün daha popüler hale geliyor. Steam'de anlık olarak en çok oynanan oyun olmayı başaran yapım, elbette her geçen gün kendini daha fazla geliştirmeye. Geçtiğimiz ay PUBG'nin geliştirici ekibi Bluehole Studio, Steam üzerinden kapsamlı bir gönderi yayınladı. Yapımcı ekip yayınladıkları bu mesajda, yıl sonu beklenen tam sürümle kadar oyuna neler katmayı planladıklarını paylaştı.

PUBG yıl sonunda PC için tam sürüm olarak, Xbox One için ise erken erişim olarak piyasaya yerini alacak. Yapımcılar oyun çıkışından önce tırmanma ve engellerin üzerinden atlama gibi özellikleri test edip, oyunun tam sürümünde bu özellikleri oyuna eklemeyi amaçlıyor. Tırmanma özelliği sayesinde, duvarların veya arabaların üzerine çıkabileceğiz. Bunun yanında yine aynı şekilde tırmanmak yerine duvarların ya da arabaların üzerinden sıçrayabilecek, düşmanın tarafından bir eve sıkıştığımızda camdan dışarı tek hamlede atlayabileceğiz. Yani aksiyon

anında, pozisyon alma yöntemlerimiz, bir hayli değişecek gibi duruyor. Oyunun çıkış tarihinde Çöl Haritası'nı da oyunda görecektir, teknik açıdan daha stabilize bir oyunla karşılaşacağız. Steam gönderisinde açıklanan duruma göre, oyunun çıkış tarihine kadar, test sunucularında üç önemli test gerçekleştirilecektir. Yapımcılar, ilk test ile eşyalarından

üzerinden atlama ve tırmanma mekaniklerini test edecek. İkinci testte yine tırmanma ve sıçramanın yanında açıklanmayan yeni birkaç içerik daha test edilecek. Son testte ise Çöl Haritası dahil oyundaki her şey test edilecek. Yine de ben tüm bu içeriğin yıl sonuna yetişmeyeceğini ve PUBG'nin çıkışının birazca daha erteleneceğini düşünüyorum. ♦





LIFE IS FEUDAL

MMO versiyonu açık betaya başlıyor!

Life ise Feudal, tamamen gerçekçi bir Orta Çağ Avrupası deneyimi yaşamak için oluşturulmuş bir kurgu evreni. Bugüne kadar Life ise Feudal evreni için iki farklı oyun gördük. Bunlardan birisi, orta çağda şehir inşası yaptığımız Forest Village, diğer ise kendi sunucularımızda istediğimiz gibi at koşturabildiğimiz, Your Own oldu. Şimdi ise Life of Feudal'ın

MMO versiyonu için gün sayıyoruz. Oyunun MMO versiyonu Orta Çağ yaşamını bize en iyi şekilde sunmayı, birçok yönden göstermeyi amaçlıyor. Yapımçı ekip, oyunun internet sitesinde yayınladığı haberde, oyunun MMO versiyonunun kapalı beta testlerini başarıyla tamamladıklarını açıkladı. Haberin devamında ise açık beta testleri için tarih verildi. Buna göre

Life is Feudal'in açık beta testi 17 Kasım'da açılacak. Son olarak oyuna daha erken erişmek ve çeşitli avantajlardan yararlanma için ise 120, 210 ve 450 TL'lik farklı paketler yayınlandı. Bu paketleri alanlar sırasıyla, 6 saat, 12 saat ya da 24 saat önceden oyunun açık betasına katılma hakkı kazanacaklar. Elbette bunun yanında birçok ayrıcalığa sahip olacaklar. ♦

TROVE

Adventures güncellemesi hakkında son detaylar!

Minecraft benzeri pikseli görselliğini kendi oyun yapısıyla harmanlayan ve oldukça sadık bir kitleye sahip olan Trove, tam gaz yoluna devam ediyor. Oyunu sıkça güncelleyen yapımcı şimdi de Adventures isimli güncellememeyi duyurdu. Oyunun

yapımcılarından Ricky "Din Othar" White, güncelleme ile ilgi detaylı bilgiler verdi. Adventures güncellemesiyle beraber oyun-daki kulüpler çok daha detaylı bir yapıya bürünüyor. Artık kulüpler seviye atlayabiliyor olacak ve her seviye yeni özellikleri açabil-

menizi sağlayacak. Ayrıca kulüp liderleri artık kulübü çeşitli rütbelere bölebilecek, her bir rübenin neler yapabileceğini ayarlayabilecek.

Bunun yanında oyuna Forbidden Spires isimli yeni bir bölge ekleniyor. Bu yeni harita Uzakdoğu temali bir görselliğe sahip. Harita içerisinde kendine has birçok kaynağı, zindani ve daha pek çok şeyi bulunduracak. Din Othar güncelleme içinde en heyecanlığı içeriğin de bu harita olduğundan bahsetti. Tüm bunların yanı sıra oyuna yepyeni bir tutorial eklendi, yetenek sisteminde genişlemeye dayalı yenilikler yapıldı ve katılabilceğiniz tüm etkinlikleri daha kolay takip edebileceğiniz bir pencere eklenererek arayüzde geliştirmeler yapıldı. Trove anlaşılan o ki oyun içeriğini her geçen gün genişletmeye devam edecek. ♦





Renklendirme ve konsept çizimleri
halen çok iddialı

Yapım ArenaNet **Dağıtım** NCsoft **Tür** MMO
Platform PC Web www.guildwars2.com

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



GUILD WARS 2: PATH OF FIRE

İkinci eklentisi ile sahne!

MO oyunlarıyla aranız nasıldır bilmem ama bu türde adı sayılacak isimler bir elin parmağını geçmez. Ultima Online'nın açtığı ve WoW'un sırtlandığı MMO dünyasında gerçekten fark yaratılan isimlerden birisi de Guild Wars. İlk oyunuyla türe farklı bir tarz katmayı başaran yapımcı, özellikle piyasaya çıktıktı ilk iki yıl fazla-sıyla deneyim edilmişti. Araya giren suskuluk döneminde hakkında pek bir şey duyamamış olsak da 2012 yılında üretilen Guild Wars 2 ile küllerinden yeniden doğdu. Hoş, ikinci oyun ilk kadar iddialı mıydı halen tartışabilirim ama bir şekilde yeteri miktarda oyuncuya hitap etmeyi başardı. İlk eklentisi olan Heart of Thorns eklentisi ile büyütlenen yapımcı, şimdi de ikinci eklentisi Path of Fire ile farklı atılımlar peşinde... Bir MMO oyundan ne istersiniz? Aslında bu çok geniş bir soru oldu. Hali hazırda oynadığınız bir oyunun eklentisi piyasaya çıktıktı zaman, bekleniniz ne olur? Bugün halen DLC ve eklenti mantığı üzerine birçok tartışma var ve neyin tam olarak beraberinde neyi getirmesi gerektiği kesinlik kazanmadı. Yine de para vereceksiniz ve bir şeylerin değişmesi gerekiyor değil mi? O zaman işe hikâye ile başlayalım. Uzun süredir unutulan Tanrılarından birisi olan Balthazar yeni eklentinin esas düşmanı diyebiliriz. Bir anda ortaya çıkan arkadaşımız, Crystal Desert bölgesini yok etmeye tehdit ediyor; e tabii bunu tek başına değil, ona eşlik eden ordularıyla yapmayı planlıyor. (Hoş kendisi de yetebilir gibi geldi bana ama işte tarz meselesi.) Bu da bizi herhangi bir eklentinin olmazsa olmazı yeni haritaya yönlendiriyor... Path of Fire ile birlikte görücüye çıkan Crystal

Desert isimli harita, içerisinde Crystal Oasis, Desert Highlands, Elon Riverlands, The Desolation ve Domain of Vabbi gibi beş adet kocaman bölge sunuyor. Bu "kocaman" kısmı pek şaka değil arkadaşlar. Vallahi gittikçe gidiyor insan; haritanın sonu gelmiyor. E haritalar da tek başına bir işe yaramazdı değil mi? Burada da devreye karakterlerimizin gelişimi ve hikaye anlatımını derinden etkilediğini düşündüğüm yeni "storyline"lar ekleniyor ki hepsi de Living World Season 3'ün ardından olanları anlatıyor. Oyunu yakından takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, Path of Fire en çok yeni binekleri ile kendisinden söz etti.

The Raptor, The Springer, The Skimmer, The Jackal ve The Griffon olarak oyuna eklenen yeni bineklerimiz hem çok tatlı, hem de kendilerine has özelliklerle oyun deneyimini derinden etkiliyorlar. Son olarak karakterlere de yenilik gerekiyor.

Bu konuda da yeni "Elite Specialization"lar devreye giriyor. Dokuz sınıfı da ayrı ayrı gelen bu yenilik, sahip oldukları bir özelliği çok daha güçlü ve kullanışlı yeni bir yetenekle değiştiriyor. Hoş değişen yeteneklerin hepsi için ne derece "iyi" diyebiliriz o da bambaşka bir soru işaretidir. Tüm bu yeniliklerin haricinde oyuna bolca yeni macera ve Bountie de eklenmiş durumda. Yani Path of Fire, bir eklenti olarak bolca içeriği beraberinde getiriyor. Fakat oyunun genel sıkıntılarını giderecek yeniliklerden de halen uzakta. Hem kullanıcı ara birimi, hem de ilerleyen görevlerdeki sıkıntılar halen göze batıyor. Yeni sınıf eklenmemiş olması da bir diğer sorun. Demem o ki bu eklenti birçok yeniliği bir arada sunuyor olsa da halen Guild Wars 2'yi şaha kaldırıracak önemli yeniliklerden mahrum. Tabii seriyi severler için de muazzam bir eklenti demeden lafımızı bitirmeyelim. ♦ **Ertuğrul Süngü**





İlk 1000 kişiye!
Kaçırmayın!

Kod sayfasına
ulaşmak için
telefonunuz ile okutun
bit.ly/2xqFxd5



WORLD OF WARPLANES 2.0

Yeni bir başlangıç!

World of Tanks ile milyonlara ulaşan Wargaming'in 2013 yılı sonlarında oyunculara sunduğu World of Warplanes, ikinci hayatına merhaba dedi.

World of Tanks'in sevilen ve çok başarılı olan oyun içi mekânlığını alarak gökyüzüne taşyan oyun, kısa sürede ciddi kitlelere ulaştı ve aradan geçen dört yılın ardından da yeni oyunculara ulaşabilmek adına bazı değişikliklere gitti. World of Warplanes 2.0, oyuna bugüne kadar gelen en büyük güncelleme, açık ara. Üstelik bunu ana menüden hissetmeniz de zor, zira kullanıcı arayüzü, uçakların parçalarının görüntüyü etkilemesi ve upgrade mekanikleri zaten sorunsuzdu, haliyle firma oyunun diğer taraflarına odaklanmıştır.

World of Warplanes 2.0'da uçakların kontrolleri daha gerçekçi, çok daha keyifli. Yeni fizikler ile "uçuşunuzun" gerçekten de farkına varıyorsunuz ve artık önenüzdeki düşmanınızı takip etmek veya Scissors gibi basit kaçış manevraları

ile arkadaki düşmandan daha etkin bir şekilde kurtulabilmek mümkün.

Yapımcılar 2.0'ın son büyük güncelleme olmadığını, 2.1 ve 2.2 güncellemelerinde de yapılacak pek çok değişiklik olduğunu belirtiyorlar ki bu kesinlikle iyi haber zira oyun son derece gelişime açık durumda.

World of Warplanes'in potansiyelini en fazla açığa çıkartabileceği alanlardan biri elbette yeni eklenen oyun modları. Fetih modu da tam olarak buna hizmet ediyor ve bireysel performanstan ziyade, takım halinde yapılan görevlerin sonucu etkileyeceği yeni bir oyun modeli ile karşımıza geliyor. Sürekli olarak verilen yeni görevleri en iyi takip eden, haritadaki kilit noktaları en önce ele geçiren takım avantajlı konuma geçiyor ki bu noktada oyuna yeni eklenen bombardıman uçaklarının da önemli bir rolü var. Oyunda bulunan uçak tiplerine adeta uçan bir kaleyi andıran bombardıman uçakları da ekleniyor. Bir diğer iyi haber, hem bu uçakların hem de saldırıcı uçaklarının arka taretlerini artık manuel olarak kontrol edebileceksiniz.

Artık oyun modları sadece havadaki uçakları düşürme görevlerinden veya bombardıman görevlerinden oluşmuyor. Bundan böyle oyun içerisinde sizlere farklı görevler verilebilecek ve bu görevleri yaptığınızda da zaferde giden yolu bir dereceye kadar kısaltmış olacaksınız. Elbette bunlar harita üzerinde farklı bölgülerden ve binalardan oluşmaktadır. Hepsinin de ele geçirilme yolu farklı farklı. Kimini bombalamanız, kimindeki uçaksavar baryalarını bombacılar

gelmeden önce susturmanız, kimine ise roket saldırısı yaparak zarar vermeniz gerekiyor. LEVEL da World of Warplanes'in 2.0 versiyonunu eski-yeni tüm World of Warplanes oyuncularının faydalanaileceği bir bonus kod ile beraber kutluyor. Kodların sayısı sınırlı olduğundan acele edin! ◆

Kod içeriği

- ◆ Premium uçak: Focke-Wulf Fw 56 Stosser (Almanya)
- ◆ Premium uçak: Brewster F2A-1 Buffalo (ABD)
- ◆ 2 garaj slotu

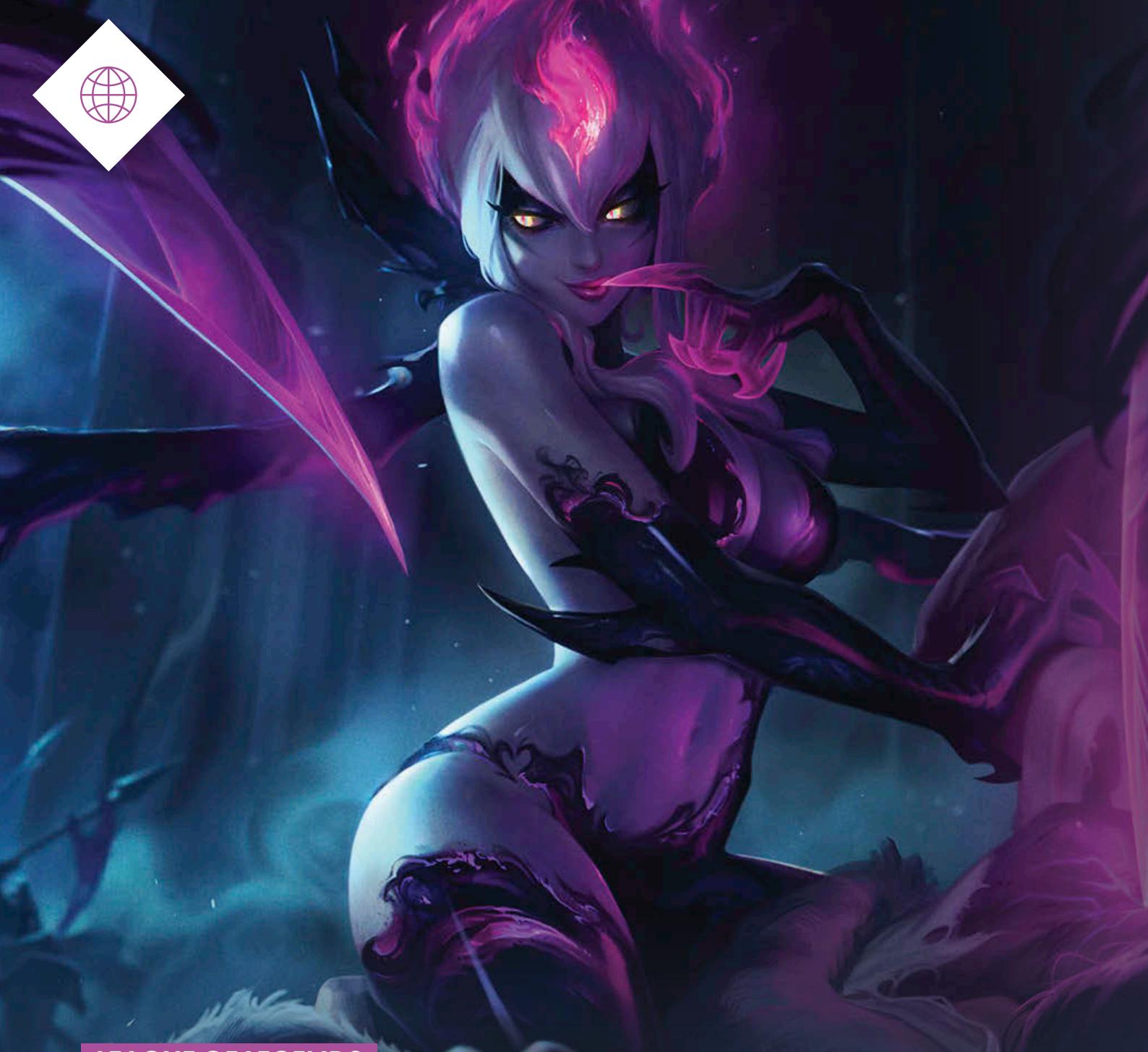
Kod rehberi

- ◆ Wargaming hesabınızla giriş yapın.
- ◆ Profilinize tıklayıp "Wargaming Kodunu Aktive Et." bölümünü girin.
- ◆ Aldığınız kodu girin.
- ◆ Hediyelarınız kısa süre içinde hesabınıza eklenecektir.

Kurallar

- ◆ Eski ve yeni hesaplarda kullanılabilir.
- ◆ Dağıtılmış kodların sayısı **1000 adet ile sınırlıdır.**
- ◆ 10.10.2017 - 01.07.2018 tarihleri arasında aktive edilebilir.
- ◆ Sadece EU sunucusunda kullanılabilir, bir Wargaming hesabı gereklidir.





LEAGUE OF LEGENDS

SİHİRDAR POSTASI

Ah ah, ne çabuk geçti koca sezon... Yedinci sezona nun başlangıcı daha dün gibi aklımda duruyor. Altıncı sezonun sonunda büyük yenilikler görmüş ve yedinci sezona bu yeniliklerle başlamıştık. O maça bu maça derken zaman o kadar çabuk geçti ki... Asıl ne ara sekizinci sezona kadar geldik? Yaşılanıyor muyum ne?

Aa, pardon! Sizi de daha fazla bunalıma sokmadan Sihirdar Vadisi'ne inelim efendim. Evet, nihayet yedinci sezona sonlandıyoruz. Geçtiğimiz sezon içinde League of Legends adına pek çok yenilik gördük. Hatta bu açıdan LoL tarihinin en hareketli sezonlarından birini yaşıdık. Sezon boyunca ormanın yapılan değişik-

likler, şampiyon güncellemeleri, yeni şampiyonlar, yepyeni bir istemci ve daha pek çok yenilik bizlerle buluştu.

Yeni sezona beraber yepyeni bir sisteme merhaba diyeceğiz. Rüner ve kabiliyetler yeniden işlenecek, 30. Seviye sınırı kalkacak ve yepyeni bir oyun deneyimi bizimle olacak. Bu büyük güncelleme için oldukça sabırsızım ve yeni sistemi yeterince test ettiğimde notlarını buraya yazacağım. Ancak gelin beraberce 2017 sezonu nasıl geçmiş, söyle liste halinde bir göz atalım. Ardından ise belki de sezonun son geniş çaplı şampiyon güncellemesini olan Evelynn'e söyle bir göz atalım.

2017 Sezonunda Neler Oldu?

- ♦ Dereceli Esnek Sıra sayesinde takımımızın gücünü dereceli oyunlarda gösterebilme fırsatı yakaladık.
- ♦ Tamamen değişen ve daha modern hale gelen bir istemciyle tanıştık. Başlangıçta teknik sorunlar nedeniyle her birimiz teknik bir uzmana dönüşsek de, nihayetinde biz oyuncuların geri dönüşleri sayesinde Riot istemciyi oldukça iyi hale getirdi, getirmeye devam ediyor.
- ♦ Zaun'un Belası Warwick korku veren bir ulumaya bize artık daha korkunç olacağını gösterdi. Yeni Warwick, vahşi bir kurt olmanın hakkını daha iyi verdi.
- ♦ Yeni istemci ile beraber artık maç tekrarı özelliğini kullanabildik. Bu sayede attığımız pentaları izledik, Baron çaldırdığımız kısımları ileri sardık. Heh, heh.
- ♦ RURF oynadık, oynadık, oynadık...
- ♦ Artık 10 yasaklı yapmaya başladık. Rakibin şampiyon havuzunu daha iyi daralttık.
- ♦ Antrenman modu sayesinde yetenekleri-

mizi geliştirme fırsatı yakaladık ve pek çok yeniliği deneme fırsatı bulduk. Baronları, ejderleri, ardi ardına çıkartıp çıkıştıp kettik. Siz de yaptırınız biliyorum. ^^

- ♦ Xayah ve Rakan Bitmeyen aşkları ile Vastayaları kurtarmak adına aramiza katıldı.
- ♦ Tank güncellemesi ile tanklar zırhlarını yeniledi! Gargoyl'un Taş Zırhi ve Değişken Miğfer gibi iki önemli eşya aramiza katıldı. Bu güncelleme ile yepyeni bir Mao'Kai ağaç kovوغundan tekrar doğdu!
- ♦ Vadî'nın Alameti'ni terbiye ettik ve kendi Minas Tirith'e kafa atan Ground gibi kulelere kafayı gömdü!
- ♦ Yıldız Muhabizi Urgot söylentileri kabulümüzde bizi yalnız bırakmadı.
- ♦ Kişilik bölünmesi sorunu yaşayan Gölge Cellat Kayn, Sihirdar Vadisi'nde herkesi kendi gibi ikiye bölmeye çalıştı.
- ♦ Pulsefire Ezreal firewall korumasını indirip onu güncellemelerine izin verdi. Hatta

fabrikadan Caitlyn için yeni bir Pulsefire kostümü çıktı.

- ♦ Görev sistemi ile yeni amaçlar edinerek yolumuzu aydınlattık.
- ♦ Yeni takdir sistemi ile örnek bir oyuncu olmanın ayrıcalığını yaşadık.
- ♦ Ornn dağların derinliklerinden çıkip, bizim silahlarımızı dövmek için Sihirdar Vadisi'ne indi
- ♦ Kendine makineler bağlayan Urgot, makinelerini geliştirdi. Dehşet Makinesi Urgot, adeta rakiplerini infaz etmek için yeni donanımlarıyla ortaya çıktı.
- ♦ Daha fazla RURF oynadık, oynadık, oynadık...
- ♦ İfadelerle beraber yepyeni bir iletişim şekli keşfettik.
- ♦ Evelynn çok daha tehlikeli, çok daha sinsi bir şekilde Sihirdar Vadisi'ne döndü. Yazının devamında bunu göreceksiniz.
- ♦ Ve tabii ki en önemlisi ve üzücü olanı, ben yine Gümüş olarak sezonu tamamladım. : (

Daha Tehlikeli Bir Evelynn

Evelynn artık suikastçı olmanın hakkını daha iyi veriyor. Değişen yetenekleri ile, baskın yaparken nasıl bir strateji izlemeniz gerektiğini artık daha fazla düşüneceksiniz.



Evelynn'in pasif yeteneği **Iblis Gölge**, çalışma dışında Evelynn'e hızlı bir can yenileme sağlarken, artık pasif, 6. seviyeden sonra kamuflaj yeteneği sağlıyor. 6. Seviyeye kadar erken baskında biraz zayıf kalsa da, 6. Seviyeden sonra müthiş bir baskın potansiyeli kazanan Evelynn, rakipleri için bir anda korkulu bir rüya haline geliyor. Kamuflajı sadece kuleler, kontrol totemleri ve menzile giren şampiyonlar bozabiliyor. Takım Savaşlarında dikkatli oynarsanız, Nişancı'yi hızla aradan çıkarabilir ve birazdan anlatabilirsiniz.



Evelynn'in yeni ulti yeteneği **Dul Bırakan** ile ani hasar verip, karmaşanın içinden kendinizi sıyrmak artık mümkün. Evelynn önce Dul bırakın ile önündeki yarınlı daire biçimindeki alanda yer alan hedeflere önemli bir hasar veriyor ve ardından biraz geride belirliyor. Bu yetenek özellikle kule altı saldıruları oldukça etkili hale getiriyor. Aniden kendini kulenin altında güvende hissedilen bir düşmana büyük bir hasar vererek oyundan düşürebilir ve kaçip gidebilirsiniz.



Evelynn'in W yeteneği **Yürek Yakan**, düşmana uygulandığında belirli bir süre beklediğinizde rakip ayartılıyor ve büyü direnci büyük oranda düşüyor. Tam bu esnada yaptığınız saldırılar rakibe ciddi hasar veriyor. Özellikle takımınızda yer alan ve Yetenek Gücü kullanan orta koridor oyuncuları da bu yeteneği sık sık kullanmanızı bekleyecektir. Onlarla yapacağınız kombo saldırılar ile tankları dahi hızla eritmeniz mümkün olabilir.

BIG BOSS

A cartoon illustration of a large, muscular man with a mustache. He is wearing a brown suit jacket over a white shirt and a brown belt. He is flexing his right bicep, which is heavily tattooed with the word "BIG". He is also holding a yellow briefcase in his left hand.

SANA YAP DEDİM!

MERHABA ARKADAŞLAR!

- Ne izliyorsun lan öyle?
- Patron sandığınız gibi değil...
- Oğlum kaç kez söylediüm şunları ofiste izlerne diye!
- Fakat çok hoşuma gidiyor, kendime engel olamıyorum.
- Kendi bünyenin kontrolü sende diye kaç kez söylediüm evladım! Eğiteceksin kendi ni. İzlemeyeceksin bu yayınları!
- Patron YouTuber'ları izlememin ne sakincası var ya?
- Bir işine yaramıyor çünkü. İzleyip izleyip oturuyorsun. Desen ki ben de şöyle işler yapayım, şirkete para getireyim...
- Neden parayı size veriyorum ki? Yaparım yayınımı, alırıım paramı.
- Ahlaksız!
- Bu lafi hak ettiğimi düşünmüyorum. Sonuçta bizim oyunları oynamayacağım ki...
- Bir dakika, ne dedin sen?
- Ben Hande Ataizi değilim, değil mi şu an?
- Yaşın da iyice ortaya çıktı, kimse de bir \$@# anlamadı bu benzetmeden... Fakat çok güzel bir fikir verdin; seni bir YouTuber yapacağın ve sürekli bizim oyunları oynayarak abone üstüne abone toplayacak, oyunlarınızın satışına katkı sağlayacaksın!
- Şu an hiç heyecanlı değilim.
- Öyle başılamayacaksın videolara oğlum. Aşırı hızlı bir şekilde, "Şuanbenimkanalı-mahoşgeldiniz!" diyeceksin.
- Bu kadar kötü bir cümleyle giriş yapamam patron.
- Yapacaksın!
- Sana yap dedim demenizi beklerdim, olmadığı. Peki patron bir sualim var...
- Sud Suna.
- Sor demek istediniz sanırım. Bu YouTube kanalının tutmasını nasıl sağlayacaksınız;

- trafta yüzlerce kanal var?
 - Aferin. O konuya da az önce düşündüm. Şimdi senin tabak gibi suratin kadraja sızmayaçağı ve siğsa bile kimse tarafından beğenilmeyeceği için...
 - Kendi muhteşem kelinizi mi koymayı uygun gördünüz?
 - Pardon?
 - Kendi muhtesemiğinizi mi koymayı uygun gördünüz diye sordum.
 - Hmmm... Dergi basılınca burayı bir kez daha gözden geçireceğim.
 - Ne dergisi pardon?
 - Patron diyecektin herhalde?
 - Ne patron?
 - LAN! Senin suratını koymayacağız işte. Onun yerine güzel kızlar koyacağız. Sanki onlar oyunu oynuyormuş gibi gözükecek!
 - Ses benim ama değil mi?
 - Ses benim, sevda benim... Şarkı mı söyleyorsun oğlum? Ses de sana ait olmayacak. Bir ses programıyla senin sesini inceleteceğiz. Zaten pek fazla uğraşmamza da gerek kalmayacak...
 - O ne demek ya?
 - Bak bak nasıl inceldi yine sonda... Tamam tamam, "çok uğraşıp" sesini inceltiriz.
 - Patron o iş öyle kolay olmuyor; ayrıca hangi kızı, nereden bulup da koyacaksınız, çok saçma...
 - Önerin nedir?
 - Bence ünlü YouTuber kızlardan biriyle anlaşalım.
 - Hangisi mesela?
 - Şu makyaj yapan var bir tane, ismini de yanlış mı yazmış nedir...
 - Tanımadım. Başka?
 - Sonra başka bir tane var, birbirlerine "Diss" videoları atarken gördüm. Biri ona çok makyaj yapıyorsun mu demiş, o da buna bozulup bir tek kaleml cekiyorum,
- rimelim bile yok mu demiş, bir şeyler...
- Kadınsal makyaj malzemelerini ezbere sayman...
- Ama bunlar olmaz çünkü sonra daha ünlü olmadan Diss videosu yeriz biz de.
 - Öff; ne çok "dis" dedin saçma sapanı Başka ünlü YouTuber koyalım o zaman? Bol bol oyun oynayanlardan biri?
 - O bol oyun oynayanlar artık büyüdü, şimdi farklı işler yapıyorlar. Challenge'lar mı dersiniz, kız arkadaşlarına şakalar mı, işte ne bileyim 24 saatte şarkı, film yapmalar mı...
 - Niye birkâtilar oğlum bunlar oyunu?
 - Ben nereden bileyim patron...
 - Oğlum sabahın akşamı bu adamları izleyen sen değil misin? Açıklamışlardır herhalde bir yerde!
 - Patron konudan iyice saptık. Hani video çekecektik...
 - İyi tamam, aç kameralı, koy bizim oyundan birini.
 - Koy derken? Plak çalmak gibi mi?
 - Lan anladın işte uzatma! Girişte çok hızlı bir şekilde bir cümle söyle, sonra da oyunu anlatmaya başla. Bunu yaparken heyecan duy, karşı tarafı heyecanlandır ve takipçi topla. Haydi!
 - "Merhaba haliyin karşınızdaydımste! Bugün size yeni yaptığımız oyunu anlatacağım. Bu oyunu çok uzun süredir, yaklaşık 2 haftadır tasarlamaktayız ve iyi bir aşama geldiğimizi söyleyebiliyorum. Oyununda dışı bir karakteri kontrol ediyoruz ve bu karakterle karşımıza çıkan farklı engelleri aşmaya çalışı.-" N'oldu patron ya?
 - Dis atacağım şimdî sana, bu ne sıkılık. Düzelt, başka türlü anlat!
 - "Dis atacağım dedi pat, gel de şimdî bura dan yak. Patron dedik, saygı duyduk, geldi YouTube'un fiyaskosu!"
 - Respect.



YILIN SÓNU
VR OYUNU
DOLU!

Sanal gerçeklik teknolojisinin son kullanıcıyla yanı bizlerle buluşmasının üzerinden bir buçuk yıl geçti. Bu süre içerisinde PlayStation VR resmi olarak ülkemizde satışa sunulurken, Oculus Rift ya da HTC Vive henüz satışı resmiyete dökemedi. Bu kaskları almak isteyen kullanıcılar alternatif olarak yurt dışı alışveriş sitelerine yöneldiler ya da 599 dolarlık kaskları herhangi bir ithalat izni olmadan 5000 liradan satanlara yönelmek zorunda kaldılar. Hal böyle olunca, PlayStation VR dışındaki kasklara ulaşmak bizler için şu ana kadar hem zahmetli hem de maliyetli oldu. Dahası, bu süre içerisinde sanal gerçeklik kaskı sattıracak büyük yapımların eksikliği, hepten motivasyonu yitirme sebebi. Ancak, 2017 bitmeden bu durum "eski" yeni oyunlarla tersine dönecek gibi duruyor.



Yapım Bethesda **Dağıtım** Bethesda **Tür** Rol Yapma **Platform** PS VR **Web** elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim **Çıkış Tarihi** 17 Kasım 2017

The Elder Scrolls V: Skyrim VR ★★★

Bethesda'nın üst üste ikinci kez E3'e katılacak olması, söyletileri de beraberinde getirmiştir. Bu söyletilerden en can sıkıcı Bethesda'nın ana serilerinden The Elder Scrolls'un ve Fallout'un aynı evrende geçtiği ve konferansta duyurulacak yeni oyunla bunun kesinlik kazanacağıydı. Neyse ki, bu can sıkıcı söyletilerin yerine bir diğer söyleti olan The Elder Scrolls V: Skyrim'in Nintendo Switch ve buz dolaplarının yanında sanal gerçeklik kasklarına geleceği, kısmen de olsa doğrıldı. Buz dolaplarında Skyrim oynamak için biraz daha beklememiz gerekiyor,

ancak The Elder Scrolls V: Skyrim VR ile Dragonborn'un botları içerisinde Nirn'de adım atmak üzereyiz. Şimdilik sadece PS VR için duyurulan oyunun kısa bir demosu da E3'te oynanabilir haldeydi. Demonun, oyunun senaryo kapsamındaki ilk zindanı Bleak Falls Barrow'da geçtiği ve kılıç, yay ve birkaç büyüğyle sınırlı olduğu söylendi. Fakat, ana oyunda böyle bir sınırlama olmayacağı ve oyunun indirilebilir içerikler de dahil tam takım oyuncularla buluşacağını biliyoruz. Hem PS Move kontrolcüsünü hem de DualShock 4'ü destekleyecek oyunda, hareket etmek için hem

ışınlanmanın hem de klasik hareket etme mekanığının yer alacağı söyleniyor. PS Move ile kılıç savurmak oldukça eğlenceli de olsa, bu kontrolcüde analog bulunmaması, hareket sadece ışınlanma ile mi sınırlı olacak yoksa PS Move Navigation Controller ile mi hareket edeceğiz sorularını doğurmaktır. Kafalardaki bir diğer önemli soru da Dragon Shout'ların sesli komut sistemiyle çalışıp çalışmayaçağı diyebiliriz. Skyrim'de saatlerini geçirmiş, yine de oradan kopamamış oyuncuların, artık geri dönmek için geçerli bir sebepleri var diyebiliriz.

Yapım Bethesda **Dağıtım** Bethesda **Tür** Rol Yapma **Platform** HTC Vive (PC) **Web** www.fallout4.com **Çıkış Tarihi** 12 Aralık 2017

Fallout 4 VR ★★★★★

Bethesda'nın bir diğer E3 sürprizi kuşkusuz "eski" yeni Fallout 4 VR oldu. Şimdilik sadece HTC Vive için duyurulan oyun, bir yandan yeni HTC Vive satışlarında ücretsiz olarak verilirken bir yandan da 60 dolarlık, bizde 266 liralık fiyat etiketiyle satılacak. Oyunun Steam sayfasında yazdırılmışa göre bu fiyatta "çekirdek oyuna" sahip olacağımız gibi duruyor. Ancak, E3 fragman-

nında Pip-Boy'da görülen "Vault-Tec Calling" görevi oyunun "Vault-Tec Workshop" indirilebilir içeriğinde yer alıyor. Kisacası ya çekirdek oyun derken oyunun tamamlanmış bütünden bahsediyorlar ya da başta bahsettiğimiz fiyatın üstüne tam bir deneyim için bir de indirilebilir içerik fiyatları gelecek. Fiyatları bir kenara bırakırsak, Fallout 4 VR sanal gerçeklik kasklarına gelecek en önemli yapımlardan biri diyebiliriz. Sanal gerçeklik kaskları yüksek bütçeli "AAA" diye adlandırılan oyunların eksiksliğini oldukça hissediyor. Buna karşılık açık dünyası, önceki oyunlardan az da olsa rol yapma içerikleri ve milyonlarca hayranı olan bir yapının, diğer platformlarda sunduğu içeriğin aynısını görsel kısıtlamaları bulunan konsollarda değil de sınırları olmayan bilgisayarlar için sanal gerçeklikte sunacak olması bu teknolojiye olan bakışı değiştirilebilir. Fallout 4 her ne kadar serinin eski oyunlarının gerisinde kalsa

da ve Fallout 4 VR'in duyurusu ve fiyat politikası her ne kadar eleştirilse de şunu kabul etmek gerekiyor; sanal gerçeklik kaskları için Fallout 4 seviyesindeki oyunu bırakın, Fallout 4 seviyesine yaklaşan oyun yok. Fallout 4 VR, benim gibi birçokları için yazının başında bahsettiğimiz sanal gerçeklik kaskı alıracak oyun olacaktır. Öyleyse Wasteland'de, çorak topraklarda, görüşmek üzere.





Yapım id Software **Dağıtım** Bethesda **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** HTC Vive (PC) **Web** doom.com **Çıkış Tarihi** 1 Aralık 2017

DOOM VFR ★★★★

Her ne kadar Bethesda'nın bu yılki E3 sunumu beğenilmemiş olsa da sanal gerçeklik adına en büyük yapımları onlar gösterdi. The Elder Scrolls V: Skyrim VR ve Fallout 4 VR'in aksine DOOM VFR "eski" yeni değil, tamamen yeni bir oyun olarak karşımıza çıkacak. Geçen sene çıkan DOOM hakkındaki her şey çok güzeldi; birinci şahıs nişancı oyunlarındaki çoğu zaman şikayet ettiğimiz o hızı sevdik, birbirinden farklı ve vahşi silahları sevdik, şeytanların kafalarını patlatmayı sevdik... Tüm bunlar ve şeytanlardan daha acıma-

sız Doom Slayer yani bir şeyleri öldürmek ve bir şeyleri kırmak için yaşayan ana karakterimiz, güce doymamızı sağlamıştı. DOOM V "Lanet Olası" R, DOOM'da olanların hemen sonrasında yeni bir karaktere merhaba dememizi sağlıyor. Yeni karakterimiz, Mars'taki ilk şeytan istilasında öldürülen ve bilinci istasyondaki tüm robotları kontrol edebilen yapay zekaya aitlerin bir bilim adamı. Temizlik ekibinin bir parçası gibi davranan karakterimiz, sona kalan şeytanları temizlemek, kazımak ve patlatmak için hareket edeceğiz. Patlatmak derken,

ışınlanmayı hareket etme mekaniği olarak kullanan oyunda doğrudan bir şeytanın üzerine ışınlanıp kafasını vahşice patlatmaktan bahsettiğimi belirtmek istiyorum. DOOM'un hızlı yapısına uyum sağlayan bu hareket biçimi ve tamamen farklı bir karakterle farklı bir hikayeyi yaşayacak olmak DOOM VFR için heyecanımızı körülüyor. Dahası, oyun boyunca sadece şeytanlarla savaşmayacak, küçük temizlik robotlarıyla bulmacalar da çözmemiz gerekecek. Mars'taki istasyonun yaralarını nasıl sardığını görmek için sabırsızlanıyorsanız bekleyişiniz son bulmak üzere!

Yapım Supermassive Games **Dağıtım** Sony **Tür** Korku, Macera **Platform** PS VR **Web** supermassivegames.com/games/the-inpatient **Çıkış Tarihi** 22 Kasım 2017

The Inpatient ★★★★

2015'in en büyük sürprizlerden biri olan Until Dawn, bazı kötü şeylerin yaşandığıının ima edildiği, terk edilmiş bir akıl hastanesinde geçen bölümler içeriyordu. Oyunun geçen yıldı ilginç ve eğlenceli söylemlecek birinci şahıs nişancı türündeki yan oyunu Rush of Blood'dan sonra; bu sefer o terk edilmiş akıl hastanesine, hastalara neler olduğunu keşfetmeye gidiyoruz. Bu seneki E3'te kar-

şımıza çıkan bir diğer sanal gerçeklik oyunu olan The Inpatient, bizleri Until Dawn'daki olayların 60 yıl öncesine, 1950'ye götürüyor. Psikolojik elementler içeren bir korku oyunu olarak adlandırılabilirceğimiz yapımda, Blackwood Sanitarium'daki bir hasta olarak gözlerimizi açacağız. Ayaklarımız, bacaklarımız, kollarımız ve ellerimiz ekranда görünenek gerçeklik hissinin artırılacağı ve daha

çok korkacağımız söylüyor (Ben başka hiçbir VR oyununda böyle motion sickness yaşamadım, umarım düzelmıştır – Kürsat). Hikayege gelecek olursak, kim olduğumuzu ya da neden akıl hastanesinde olduğumuzu hatırlamayan bir hastayı kontrol edeceğiz. Seçimlerimiz ve onların sonuçlarının oyunun ayrılmaz bir parçası olduğu oyunda, bir yandan Blackwood Sanitarium'u ve orada olanları keşfetmeye çalışırken bir yandan da kim olduğumuza ve tanıştığımız insanların kaderine karar vermemiz gerekecek. Dahası, oyun boyunca tanışacağımız hasta ve görevlilerin, kendilerine ait motivasyonları ve planları olacağı söylüyor. Bu karakterlere nasıl yaklaşacağımız bu yüzden oyunda çok önemli bir yer tutuyor. Ayrıca, oyunda yer alacağı söylenen ses kontrolü ile karakterimiz biz ne söylesek onu söyleyebilecek ve oyundaki diğer karakterler buna tepki verebilecek. E3 fragmanında gördüğümüz bizi sorgulayan ve görününün aksine bize yardımcı olmaya çalıştığını söyleyen akıl hastanesinin sahibi Jefferson Bragg'in niyetinin ne olduğu, oyundaki en büyük sırlardan biri olarak göze çarpıyor.



Bravo Team VR ★★★

Bravo Team VR, The Inpatient'ın yapımcısı Supermassive Games'in bu yılı E3'te duyurulan ikinci sanal gerçeklik oyunu olarak dikkat çekiyor. Supermassive, Blood of Rush ile sanal gerçeklikte birinci şahıs nişancı ve korku türlerini bir arada denemesinin ardından, iki farklı türde birer oyun yapmaya karar vermiş gibi. Yazımızdaki bir önceki oyun olan The Inpatient ile korku türünde ve Bravo Team VR ile birinci şahıs nişancı türü üzerinde çalışıyorlar. PS VR ve onun nişancı kontrolcüsü için geliştirilen Bravo Team VR takım tabanlı bir oyun olacak. Bravo Team, hassas kontrol mekanığı ve eğlencesi ile oyuncuların ilgi gösterme ihtiyatlı yüksek bir yapım. Gears of War'un

siperden siper mekanığıne dayalı olacak oyunda, XCOM'daki gibi yarı ve tam siper mekanığı alabileceğiz. Oyunun E3 fragmanında gördüğümüz gibi bir arabanın arkasına sıçındığımızda, gerçek hayatı buna da eğilerek yapmamız gerekecek. Dahası, arkasına eğildiğimiz engelin etrafından uzanarak ateş etmeye devam edebilir ya da durduğumuz yerden gerçek hayatı sadece silahımızı kaldırarak kör atış da yapabiliriz. Her ne kadar daha önce bu tarz oyunlar sanal gerçeklik kütüphanesinde kendisine yer bulsa da, PS VR'in nişancı kontrolcüsü ile sunacağı deneyim Bravo Team VR'in bu oyunlarda ayrılımasını sağlıyor.



ARK Park ★★★

Hangiımız gençliğimizde Jurassic Park üçlemesinden bir filmi ya da Jurassic World'u izleyip de nesli tükenmiş egzotik canlıların, özellikle de dinozorların bulunduğu, yaşayan bir parkın gerçek olmasını istemedi ki? Geçliğimiz aylarda Steam'de erken erişim sürecinin sonuna gelerek çıkış yapan ARK: Survival Evolved'daki hayatı kalma mücadelesi, bu sefer yerini bir park gezisine bırakıyor. ARK Park'ta dinozorları yakından görmek ve yaşam alanlarını keşfetmek için gezilere çıkabilecek, bu geziler

sırısında belirli noktalarda yürüyerek, araçlar kullanarak ya da dinozorlara binerek seyahat edebileceğiz. Geziler sadece bir noktadan diğerine seyahat etmek, dinozorların resimleri çekmek ya da ağını açmış bir T-Rex'in önünde selfie çektmekten ibaret olmayacak. Park alanında 100'den fazla nesli tükendiği halde yaşayan türden "Gen Küpleri" toplayabileceğiz. Gen küplerini toplayabilmek için doğanın gördüğü en iyi avcılar olan dinozordan daha iyi bir avcı olmamız gerekiyor. Kisacası, bulma-

ca çözme mantığımıza, yeteneklerimize, keşif duygumuza ve kaynak yönetimimize güvenmeliyiz. Toplanılan küplerle ARK Park'ın merkezindeki alanda onlar hakkında bilgiler edinebilir ve genlerine müdahale edilmiş bu canlıların gerçek dünyadaki benzerlerinden nasıl ayırdığını öğrenebileceğiz. Ayrıca, merkezde bulunan hayvanat bahçesinde gen küplerini elde ettiğimiz canlıları ya da ARK: Survival Evolved'dan sahip olduğumuz canlıları besleyebilecek, sevebilecek ve savaş boyalarıyla boyayabileceğiz.



LEVEL ONLINE

TAMAMIYLA
YENİLENDİ!

Hala ziyaret
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

BOSE

SoundLink Color II

Sadece sempatik görüntüsü ve pastel renkleri ile değil, performansı ile de kalbinizi fethetmeye hazır.

Sayfa
107



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Razer Lancehead ◊

Kablosuz oyuncu mouse'ları hakkındaki ön yargınızı kırmaya geldi...

Sımdıye kadar oyunculara özel pek çok mouse'unu incelediğimiz Razer'in elimizdeki son ürünü ise firmanın yeni arzu nesnesi Lancehead. Pratikte hem kablolu hem de kablosuz versiyonları bulunan ürün bize kablosuz versiyonu ile ulaştı ve hemen belirtelim, iki ürün arasında donanımsal olarak da bazı farklar mevcut.

Oyunculuk söz konusu olduğunda tercihin kablolu mouselardan yana kaydığını söylemek mümkün. Günümüzde ilerleyen teknoloji ile birlikte tepkilerdeki gecikmeler minimuma inmiş olsa bile, ağırlık ve pil ömrü gibi sebepler yüzünden pek çok oyuncu kablosuz mouselara bir miktar ön yargı ile bakmaktadır. Razer Lancehead, bu ön yargıyı kırabilecek kadar harika bir ürün. Diğer taraftan kablolu modeli ile karşılaşıldığında performans tarafında bazı dezavantajlar ile gelmekte.

Öncelikle her iki modelde de 16.000 DPI'lik bir sensör bulunmakta ancak kablosuz modeli lazer, kablolu modeli (Tournament Edition) ise optik okuyucuya sahip. Bu iki farklı sensör arasındaki en önemli fark şu; kablosuz modelin lazer sensörü saniyede 210-inçlik tarama yapabilirken, kablolu modelde bu değer 450-inç / saniye.

Kısaca her iki model de 16.000 DPI destekli ve 1000 Hz polling rate değerine sahip sensöre sahip olmasına rağmen, optik model performans açısından bir adım öne çıkıyor. Kablolu modelin önemli bir fiyat avantajına sahip olduğunu da belirtelim. Lancehead'in en önemli özelliği ise sadece sağ elini kullanan oyuncular için değil, aynı zamanda solak oyuncular için de tasarlanmış olması. Bu durum elbette sağ elini kullanan oyuncuların bir miktar canını sıkarabilir çünkü bu uyum, aynı zamanda ergonominin bir miktar "ortaya karışık" olarak düzenlenmesi demek.

Lancehead önden bakıldığından son derece agresif bir tasarıma sahip ve ilk anda bir savaş uçağının hava girişlerini andırıyor. Hafifçe kemikli bir yapıya sahip olan tekerlek (scroll) ön tarafı açık olarak tasarlanmış ve şarj kablosu ilk anda "nasıl yan?" dedirtecek şekilde tekerlein hemen altındaki micro-USB slotuna bağlanmakta. Hemen içinzizi rahatlatalım, kablo yerine gayet iyi oturuyor ve kesinlikle tekerleğe temas etmiyor. Ayrıca sadece 111 gram ağırlığa sahip olan ürün, bir kablosuz mouse için son derece hafif ve kolay kullanılabiliyor. Lancehead, firmadan gelen bilgiye göre

(Chroma parlaklığını / efektine ve DPI ayarına göre değiştirmekle birlikte) tam şarjda 20 saatin üzerinde bir dayanıma sahip. Toplam test süremiz henüz bu rakama ulaşamasa da tam şarjin ardından yeniden şarj etmediğimizi düşünürsek, verilen değerin oldukça olası gözüktüğünü söyleyebiliriz.

Son olarak, kablosuz versiyonu 600 TL civarında bir fiyatla sahip olan Razer Lancehead pahalı bir ürün. Yine de uzun şarj süresi, yüksek performansı ve kolay kullanımı ile hemen her kullanıcının senelere keyifle kullanabileceği bir mouse üretmiş Razer. Beklentileriniz yukarıda okuduklarınız ile uyuyorsa, hiç düşünmeyein derim.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Yüksek performans, uzun pil ömrü, Razer Chroma, kablosuz fare için oldukça hafif, her iki el için de tasarlanmış

EKSİ Yüksek fiyat, kablosuz modelde kablolu versiyona göre daha düşük performanslı sensör kullanımı



Apple iPhone 8

iPhone X'e bütçe ayıramayan
Apple tutkunları için.

Apple, kendi standartlarını artık değiştirmeye. Akıllı telefon kolunu genişleten Apple, bu yıl 3 telefonla karşıma- za çıktı. Elimizdeki iPhone 8'in tasarımını iPhone 7'den pek farklı değil. Ancak bu modelde arka yüzün cam malzemeye sahip olduğunu görüyoruz. iPhone 5'ten bu yana kullanılan alüminyum gövde üzerine yapılan bir güncelleme olarak, telefondaki tasarım anlamında en radikal değişikliğin bu olduğunu söyleyebiliriz. Ağırlığı ise, 10 gram daha yüksek; 148 gram seviyesinde.

iPhone 8'in en büyük yeniliklerinden biri, cihazın kalbinde yeni A11 Bionic işlemecinin bulunuyor olması. Yeni işlemcisi sayesinde iPhone 8 daha iyi güç denetimine sahip. İşlemcinin gücü ise artırılmış gerçeklik uygulamalarını destekleyecek kadar yüksek. GPU olarak beraberinde Apple tasarımlı custom 3 çekirdekli Apple GPU bulunduran telefon, 2 GB RAM kapasitesine sahip.

iPhone 8, Geekbench 4'ten tek çekirdekte 4233 puan, çoklu çekirdekte ise 10229 puan alarak, rakiplerden büyük fark yaratıyor. Tek çekirdek skoruyla 2 kat, çoklu çekirdek skoruyla da neredeyse 2 kata kadar yüksek olan bu skorlar neticesinde, telefonun inanılmaz performansı sahip olduğunu söyleyebiliriz.

Yaptığımız internet kullanımı testinde, 11 saat 42 dakika- lik sonucu aldığımız iPhone 8, ayrıca yaklaşık 12 saatlık konuşma süresi sunduğunu bizlere gösterdi. Kameralara geldiğimizde, iPhone 8 için iPhone 7'den çok da farklı bir şey söyleyemeyeceğiz. Zira kağıt üzerinde baktığımızda, iPhone 8'deki 12 MP arka kamera, tıpkı ekran gibi selefi üzerinde büyük farklar getirmiyor. iPhone 8, yeni nesil iPhone sahibi olmak isteyen, ancak bütçesi iPhone X'e yetmeyen kullanıcılar tarafından tercih edilebilir. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Performans, 240 kare ağır çekim, başa- rılı fotoğraf yeteneği, kablosuz şart

EKSİ Fotoğraf kalitesi yeni standartlar getir- meden, iPhone 7'den pek farkı yok, yüksek fiyat

80



Bose SoundLink Color II

Yaz günlerine hazırlık...

Açık havada müzik dinlemek isteyenler, genellikle bunu mobil cihazlara yönelerken sağlıyorlar. Kablosuz hoparlörler son yıllarda oldukça gelişti ve hem ses kalitesi hem tasarım anlamında müzikseverleri memnun ediyorlar. Bose Soundlink Color II, tasarımlıyla ilk nesil SoundLink Color hoparlörle oldukça benziyor. Sert bir plastik malzemeyle kaplanan hoparlör, tatlı – sert bir dokuya sahip. Yani elde tuttuğunuzda iyi hissettirecek bir yumuşaklıktır, aynı zamanda yere düştüğünde zarar görmemesini sağlayacak bir sertlikte.

Bose Soundlink Color II, suya karşı dayanıklı bir hoparlör. IPX4 sertifikasına sahip olan hoparlör, su sıçramalarına karşı dayanıklılık gösteriyor. Yani onu çimlerin üzerindeki su fiskiyesinden zarar görmüyor, yağmurda su alımı veya üzerine sıvı dökügüüzde endişe etmenize gerek kalmıyor. Bose Soundlink Color II'nin tüm butonları, hemen üzerinde yer alıyor. Burada Bluetooth eşleştirme butonu da dahil olarak, kaynak seçme, ses açma ve kısma ile güç butonları yer alıyor. Hoparlörün hemen yan tarafındaysa, kulaklık ve şarj için microUSB yuvası bulunuyor. Bose Soundlink Color II, Bluetooth destekli bir hoparlör. Çok kolay şekilde eşleşen hoparlör, Bose markası altında yer almasyyla, performans noktasında fark yaranan bir grafik çiziyor.

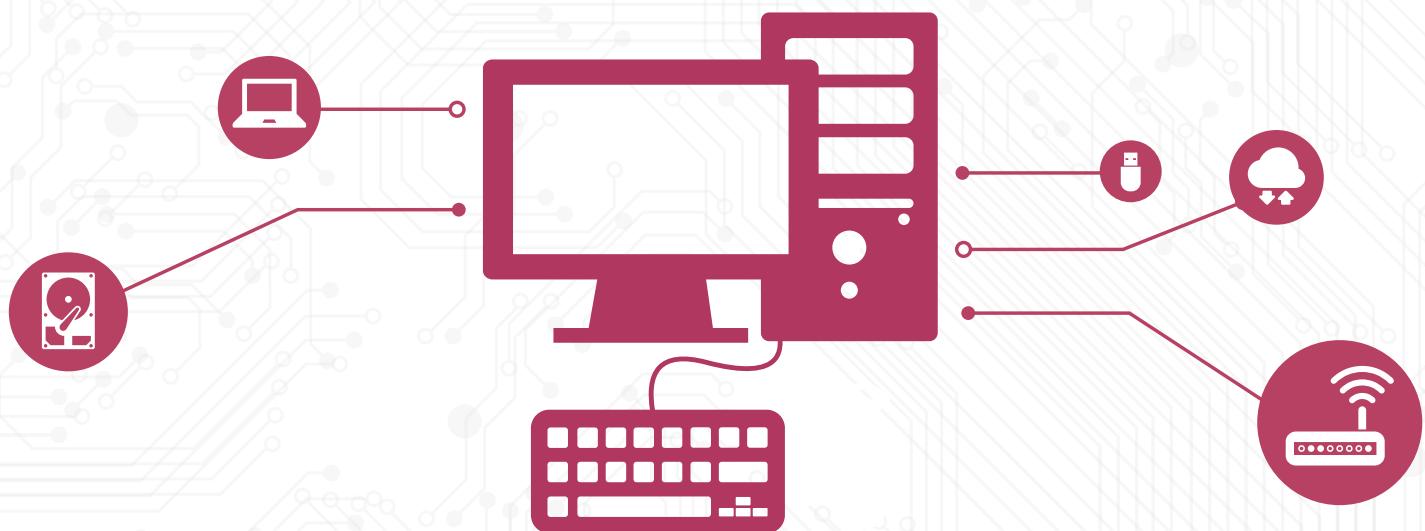
Elbette mobil hoparlörlerin ses performansı önemli olduğu kadar pil performansı da önem arz ediyor. Bose Soundlink Color II'nin bu konudaki sınırı 8 saat. 8 saat sonunda pil tükениyor ve bataryayı doldurmanız gerekiyor. Yine bunu da JBL'in farklı bir modeli olan Charge 3 ile kıyaslaysak, o modelin pil ömrü 20 saatı bulabiliyordu. Bu anlamda elimizdeki cihazın pil ömrünün biraz daha yüksek olmasını dilerdik doğrusu. ♦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Ses performansı, multipoint Bluetooth, suya karşı dayanıklı, tasarım

EKSİ Ortalama pil ömrü, herhangi bir montaj çözümü yok

80



TEKNİK SERVİS

Sorularınız için donanim@level.com.tr
adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

S: PC toplamaya karar verdim. 400W güç kaynağı, MSI B350M AM4 DDR4 anakart, Kingston 8 GB RAM DDR4, AMD Ryzen 5 işlemci, GeForce GTX 1050 4 GB ekran Kartı ve Everest 276K kasa. Sizce bu sistemle BF1 oynayabilir miyim? Pantheon

C: GTX 1050 ve Ryzen 5 ile GTA 5 oynanabilir. Lakin uzun vadede 8 GB RAM oyunlarda yetersiz kalacaktır. Bu bağlamda bellek kapasitesini 16 GB yapmakta fayda var. Kasa konusunda da daha kaliteli ürünlere bakmanız tavsiye ederim.

S: Yaklaşık 3 hafta sonra bilgisayar toplamaya gideceğim. Ekran kartı GTX 1060 6 GB olan, 4500 5000 TL arası bir bilgisayar istiyorum. Yardımcı olur musunuz? Yusuf Aslan

C: Böyle bir sistem toplayabilirsiniz: Anakart MSI B350 Mortar Arctic, İşlemci AMD Ryzen 5 1600X, Ekran Kartı MSI GTX 1060 Armor 6G, Bellek HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15, Depolama Toshiba 3.5" 1TB P300 7200 RPM, SSD Samsung 850 EVO 250GB, Kasa Corsair Carbide Champ/

Spec-04, Güç Kaynağı Kasaya dahil 600W, Soğutma Cooler Master Hyper 212 Evo.

S: Halihazırda kullandığım MSI GX70 artık çoğu oyunda sorun çıkartmaya başladığı ve laptopların ileriye dönük olmadığını düşünmeye başlamam sebebiyle yeni bir kasa toplamayı düşünüyorum. Şu anki laptopumda A10-5750M olduğu için düşündüğüm sistemdeki en önemli parça işlemci. i7-7700k düşünüyorum ama i9 serisi işlemciler kafamı karıştırıyor. i9 işlemciler şimdiki son seviye işlemcileri performans olarak %30-35 geçiyor mu? Yoksa şimdî alacağım i7 beni uzun süre yüksek ayarlarda götürür mü? Bilgisayarın beni uzun süre yüksek ayarlarda oynatmasını istiyorum. Resul Çiçek

C: Eğer amacın uzun vadeli bir PC toplamak ise X299 daha mantıklı bir tercih olabilir. Zira bu platformda 18 çekirdeğe kadar çıkabilen Skylake-X işlemci var. Tabii ki AMD tarafından da Thre-

adripper olduğunu belirtelim, her ne kadar tek çekirdek performansı Skylake-X veya Kaby Lake-X kadar iyi olmasa da.

S: i5 5200U, 4 GB RAM, R5 M330 ekran kartı olan bir PC PUBG kaldırır mı? Noob Army

C: NVIDIA tarafından GeForce 910M'e yakın bir performans sunuyor. Bu bağlamda hem düşük güç tüketimli işlemci hem de 4 GB RAM ile o sistem PUBG oynamakta zorluk çekebilir.

S: Ekran kartı alacağım fakat anakartım ile uyumlu olup olmadığı konusunda şüpheliyim. Anakartımın modeli ASUS P5G41T-M LX. Almak istedigim ekran kartı ise MSI R7 240 2 GB. Uyumlu olup olmadığı, bî sorun yaşayıp yaşamayacağım konusunda yardımcı olursanız çok sevinirim. Yaşar

C: R7 240 ekran kartı P5G41T-M LX anakart ile uyumlu, alınabilir. Tabii ki bütçen yetiyorsa RX 540 almak daha iyi olacaktır.

SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

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

S: Yeni bilgisayar topladım ama monitörüm biraz eski. Üstelik HDMI çıkışı da yok. VGA'yı HDMI'ya dönüştüren bir dönüştürücü alsam FPS kaybı yaşar mıymış? Üstelik görüntü kötü olur mu? Arda Üresin

C: Eskiden olsa bu soruya doğrudan "FPS kaybı yaşamazsun" deyip geçebilirdim ama bugün durum değişti. Monitörler artık eskisi gibi 60 Hz değil. Eğer monitörün 85 Hz üzeri bir yenileme hızına sahip ise VGA dönüştürücü burada FPS kaybına neden olacaktır. Örneğin 120 Hz monitörün varsa VGA ile bu monitörde 120 Hz tazeleme hızına ulaşamazsun. Monitör 60 Hz ise kare kaybı olmaz. Yine de HDMI, dijital bir arabirimdir. VGA dönüştürücü kullanmak gecikmeye neden olur. Zira ekran kartından çıkan dijital sinyali önce Analog'a, sonra tekrar dıgitale çevirmiş olursun. Yine bu işlem esnasında sinyalde parazitlenme de olabilir. Bu yüzden VGA ile HDMI/DP/DVI arasında görüntü kalitesi farkı vardır diyebiliriz. Yeni bir PC topladıysan monitörünü de artık 75 Hz veya üstü bir model ile değiştirme vakti gelmiştir.



S: Yakın zamanda PS4 Pro satın aldım ve şu anda Full HD bir

TV'de kullanmaktaım. Yakın zamanda 4K bir TV veya monitör almayı planlıyorum fakat bildiğim kadarıyla şu anda HDMI teknolojisi 4K 60 FPS'yi desteklemiyor ve benim için FPS, çözünürlükten daha önemli. HDMI ile 4K'de 60 FPS almak mümkün müdür? Mümkünse hangi TV veya monitör bunu en iyi şekilde yapmaktadır. İhtimal yoksa da Full HD'de 60 FPS'yi, renkleri ve akıcılığı en iyi alacağım monitör hangisidir? Fiyatı çok önemli değil. Taha Alperen

C: HDMI 2.0 ile birlikte 4K 60 Hz desteği geldi. Fakat gariptir, piyasadaki bütün 4K TV'lerde HDMI 2.0 girişi yok. Bu bağlamda TV satın alırken özellikle HDMI girişinin 2.0 standardında olduğunu kontrol etmen gerekiyor. Fiziksel olarak farkı anlamak mümkün değil. TV'nin teknik özelliklerine bakıldığında üretici HDMI 2.0 sürüm bilgisini eklemiş olmalı.

S: Güncel oyunları kasmadan oynatabilecek bir bilgisayar istiyorum. Bütçe en fazla 10K civarı. Şu an aklımda HP Envy All-in-One var. Nasıl olur? Ya da 27" monitör dahil olan başka önerilerin var mı? Nisa E.



C: 11.200 TL ödedikten sonra GTX 950M ekran kartı elde etmek hiç mantıklı bir seçim değil. Üstelik orta sınıf bu ekran kartının 3440x1440 çözünürlüklü bir ekran ile sunuluyor olması tam bir fiyasko. Uzak durmaka faydalı var. Bu cihazın ne kadar mantıksız olduğunu anlatmak için sadece şu örneği vereceğim: 100 TL daha ekleyip 5K ekranlı ve Radeon Pro 580 ekran kartlı Retina iMac alabiliyorsun. Tavsiyem 1440p 144Hz bir monitör aldıktan sonra Skylake-X sistem toplaman yönünde olacaktır.

S: 1 sene önce MSI PE70 6QE marka bir oyun laptopu aldım. Laptop almamın sebebi çok seyahat ediyorum ve kasayı taşımak zor olacak, zira gittiğim yerlerde de oyun oynamak istiyorum. Bu yüzden laptop almayı tercih ettim fakat sizin ağırlığı yüzünden tercih etmediğiniz 17.3 inç bir ekran tercih ettim çünkü öbür türlü ekran çok ufak oluyor. Sizce laptop nasıl ve beni ne kadar götürür? İyi bir seçim yapmış mıymış? Ozan B.

C: Bir yıllık bir cihaz için özellikleri iyi. Cihazı tahminim 2020 yılına kadar kullanabilirsiniz. Eğer yoksa bir M.2 SSD takmanızda fayda var. İşletim sisteminizi de Windows 10 Sürüm 1709'a güncellemeyi unutmayın.

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89
TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
112

DESPICABLE ME 3

Önceki filmleri ile kalbimizde yer edinen Gru ve minyonlar,
yeni maceraları ile geri döndü!

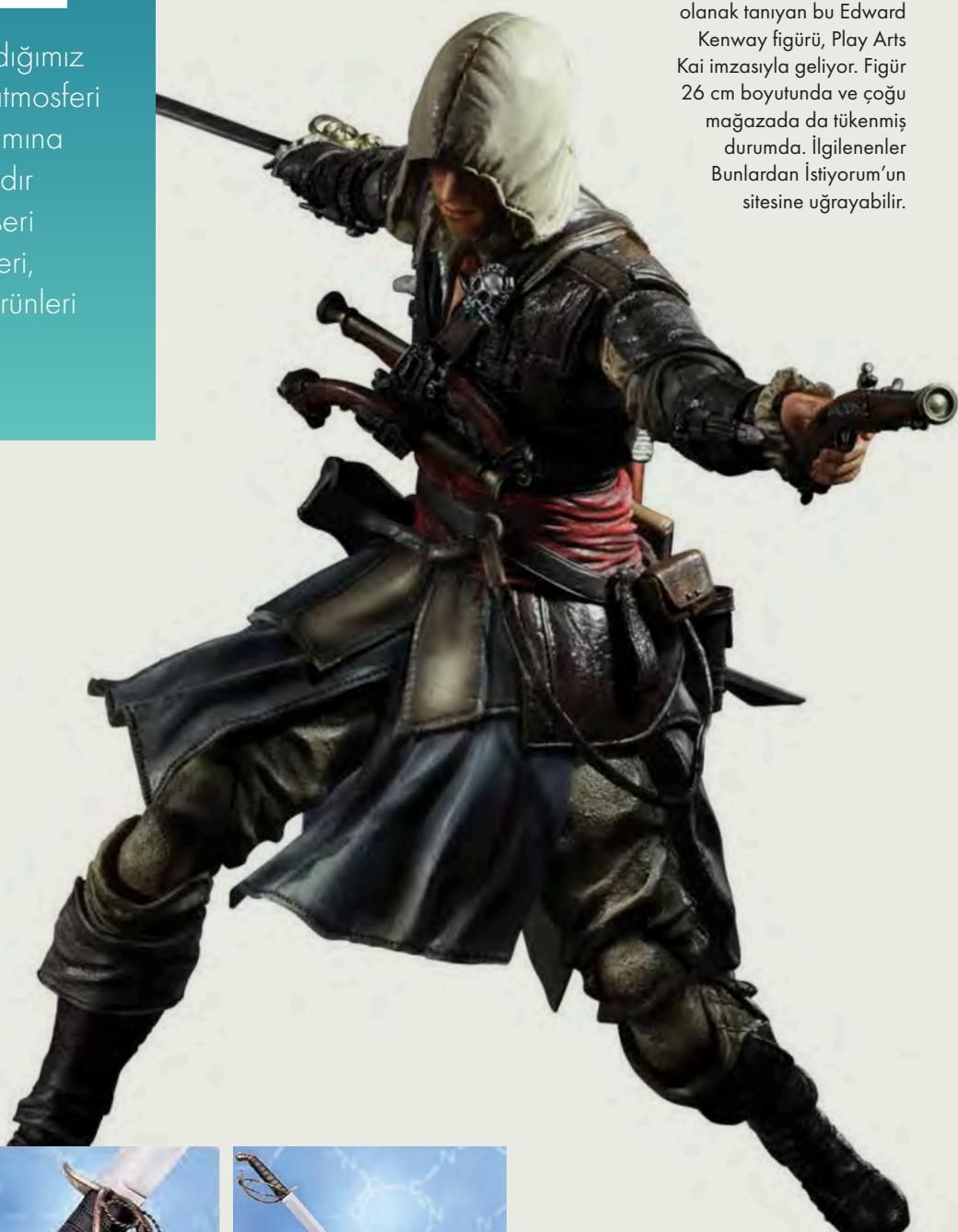
SEKİZ

Adettendir, kapağa taşdığımız konuya ilgili bir Sekiz, atmosferi tam 12'den vurmak anlamına gelecektir. Biz de asırlardır aramızda olan bu ünlü seri hakkında irili ufaklı bilgileri, ülkemizde satılan bazı ürünleri burada konuk etmekten çekinmedik.



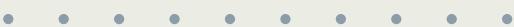
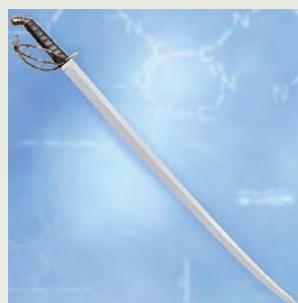
ACIV: Black Flag Edward Figür

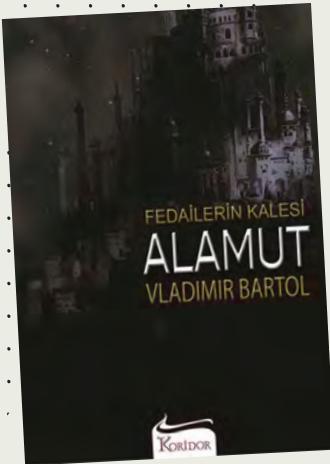
Farklı pozlar da vermenize olanak tanıyan bu Edward Kenway figürü, Play Arts Kai imzasıyla geliyor. Figür 26 cm boyutunda ve çoğu mağazada da tükenmiş durumda. İlgilenenler Bunlardan İstiyorım'un sitesine uğrayabilir.



Ezio'nun Kılıcı

Serinin en iyi oyunlarından biri olarak adlandırılan Assassin's Creed II, Ezio'yu ön plana taşımıştı. Ezio'nun bu oyunda kullandığı kılıç da gerçek boyutlarında satışta. Üstelik kabzası gerçek deriden! Fiyatı da 1300 TL civarında.





Fedâilerin Kalesi Alamut

1938 yılında Vladimir Bartol'un yazdığı bu kitap için AC'nin temellerini oluşturmuş deniliyor. Kitapta kendini peygamber ilan eden Hasan Sabbah'ın, seçilmiş bir grup insanı intihar suikastçısına dönüştürerek bölgede hakimiyet kurmak için bir plan tasarlaması konu edilmekte. Alıp okunmanızı tavsiye ederiz.



Tarihle Tam Uyum

AC oyunları hazırlanırken oyun ekibi, oyunun geleceği dönemde ilgili inanılmaz bir inceleme içine giriyor. Bu durum özellikle AC3'te en yüksek noktaya ulaşmış ve oyundaki tüm ismi geçen karakterler %80'lük bir uyumla tarihte yer almaktır.



10 Kitap

AC serisi elbette ki ana olarak oyunlardan oluşuyor ama ülkemizde satışa çıkmış olan birçok kitabı da ev sahipliği yapmaktadır. Bunların çoğu da gerçek adı Anton Gill olan bir tarihçi yazmış durumda. Fakat onu siz Oliver Bowden olarak biliyorsunuz.

Kafa Avcılığı

Bir başka ilginç bilgi de yine AC3 ile ilgili. Teksaş, Tom Miks gibi çizgi-romandalarda bolca gördüğümüz üzere, Kızılderililer düşmanlarının kafa derilerini yüzerek koleksiyonlarına katmaktadır. Bu özelliğin AC3'de de getirilmesi düşünülmüş ama vahşet boyutu biraz fazla olacağından, bundan daha sonra vazgeçilmiştir.



Prince of Persia: Assassins

Ubisoft'un elinde Prince of Persia lisansını bulundurması ve bu ismin zaten hali hazırda yeterli miktarda tanınmasıyla, AC'nin ilk konuşmaları yapılmırken oyuncunun isminin Prince of Persia: Assassins olarak önerildiğini biliyor muydunuz?



Konuk Oyuncu

Kendi oyunları dışında bir AC kahramanını başka bir oyunda görmek çok mümkün olmasa da, Ubisoft'un Bandai Namco ile yaptığı anlaşma ile zamanında Ezio'yu, Soul Calibur V'te konuk bir karakter olarak görmüşük; gayet de iyi dövüşüyordu.

FİLM, KİTAP, MÜZİK

Sonbahardan kışa doğru geçtiğimiz şu günlerde piyasa güzel oyunlarla birlikte yeni albümler, filmler ve kitaplarla da dolup taşıyor. Kasım ayında dikkatinizi çekecek yepyeni kültür sanat sayfası ve içerikleri sizlerle!

ALBÜM

GOTHMINISTER THE OTHER SIDE

Yıllardır dinlediğim ve sanırım ölene kadar da bıkmayacağım bir tür olan Industrial Metal türünün bir başka grubu Gothminister'i açıyoruz bu ay sayfamızda. Industrial'ın 50 tonu tanımına yakışacak Gothic Metal & Electronic karışımı bir tadi olan grubun son albümü oldukça keyifli. Temponun kolay kolay düşmediği, aksiyon filmlerine soundtrack olacak kadar başarılı çalışmaların konumlandığı bir albüm olmuş The Other Side. Hem Almanca hem de İngilizce karsıcaların bizi karşıladığı playlistte, We Are The Ones Who Rule The World benim favori şarkım oldu. Bilindik Industrial metal şarkılarının ötesinde Gothic Metal etkileri ile senfonik tatta hatun vokallerinin ve klavyelerin araya karışması, elektronik müziğin yarattığı turbülansa çok güzel bir etki katıyor. Gitarr Riff'lerinin yer yer parçalı bulutlu şekilde belirip bir anda gaza getirmesine ise ayrıca bayıldım demeliyim. Kesinlikle gözden kaçmaması gereken ve hakkıyla dinlenmesi gereken bir albüm olmuş. Grubun Norveçli olup 1999'dan bu güne bu tarzı benimseyip kendine yer bulmuş olmasına da ayrıca rep vermek lazım!♦ İlker Karaş



SİNEMA

ÇILGIN HIRSIZ 3

İlk iki filminde birçok izleyiciyi kendisine bağlayan Despicable Me, ülkemizde Çılgın Hırsız adıyla vizyona girdi. Bu sefer serinin üçüncü animasyonuna merhaba diyoruz ve açıkçası, muhtemelen serinin en kötüsüyle karşı karşıyayız. Animasyonun konusu Gru'nun insanlığı tehdit eden son kötüyü ele geçirmede başarısız olunca, Anti-Kötüler grubundan kovulmasıyla başlıyor. Durum böyle olunca kimlik krizine giriyor. Ortaya çıkan bir yabancı, Gru'ya kayıp ikiz erkek kardeşinden bahsediyor. Gru, ikiz kardeşi sayesinde eski süper kötü olmanın ne kadar iyi bir his olduğunu yeniden keşfeder. Animasyonu ayakta tutan tek karakterler minimoylar. Anlaşılmaz ama eğlenceli kendi dilleri, sakarlıklarını animasyonu tek izleten bahane. Bu animasyonda biraz geri planda kalmışlar ancak en azından küçük izleyicilerin gönlünü kazanacak yeni karakterler, Despicable Me 3'ü boş vakitte izlenebilir yapıyor. Gru'nun evlat edindiği minikler ve onun aşk hayatıyla harmanlanan ilginç karışım, yeni maceralarla süslü. İlk iki animasyonu beğendiyseniz, bu animasyonu da boş vaktinizde izleyebilirsiniz. ♦ Ceyda Doğan Karaş



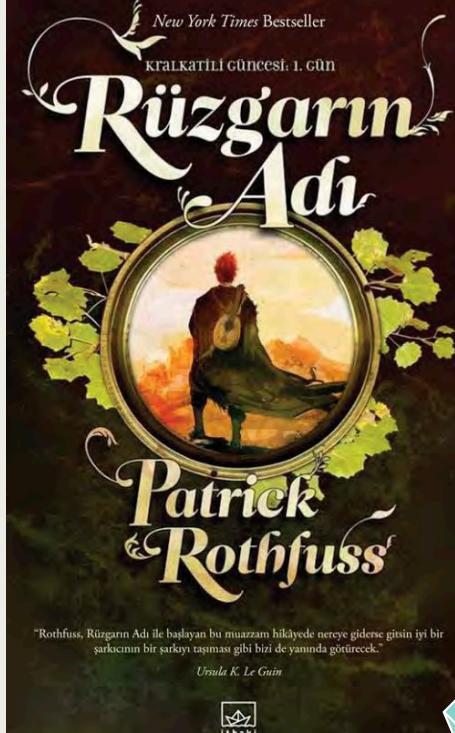
KİTAP

KRAL KATİLİ GÜNCESİ

PATRICK ROTHFUSS

Bu köşeye son yazışımada bir numaralı yazaram Brandon Sanderson ve Sissoylu serisinden bahsetmiştim. Bu sefer ise bir çırçıpta iki numarama yerleşen Patrick Rothfuss ve Kral Katılı Güncesi'ne degeneceğim. Aynı zamanda sıkı bir Dungeons & Dragons oyuncusu Ian Rothfuss'un şimdilik tek eseri olan güncelerin ilki 2007 yılında yayınlanan Rüzgarın Adı ve 2011 yılında yayınlanan Bilge Adamın Korkusu. Kitapların ikisi de dilimize 2011 yılında çevrildi ve Temerant adındaki fantastik dünyada, Kvothe adlı karakterin ağızından kendi yaşam öyküsüne tanıklık ediyoruz. Prenseler kaçırın, kasa-

baları yakıp kül eden, oldukça seçici bir üniversitede girip de atılan, başkalarının gündüz gözüyle ağızlarına almaktan bile korkutukları yollardan ay ışığı altında geçen Kvothe'nin yaşam öyküsünün hayal gücünize ziyafet çektireceğinin garantisini verebilirim. Sayfaları çevirdikçe ilki 736, ikincisi 1139 sayfa olan kalın kitaplar, fantastik kurgu sevenleri tatmin edecektir. 2014 çıkışlı bir de Sessizliğin Müziği adında, yan karakterlerden birini konu alan ve ana öyküden bağımsız küçük bir kitap daha var. Asıl devamı olacak olan üçüncü kitap; Taş Kapılar'ın henüz bir çıkış tarihi yok. ♦ Rafet Kaan Moral



SİNEMA

BLADE RUNNER 2049

Bilim kurgu ve gerilim türlerini bir araya getiren Blade Runner 2049, bir devam filmi. Orijinal filmden 30 yıl sonrası anlatan filmin yönetmen koltuğunda ise Denis Villeneuve oturuyor. Filmin ne yazık ki ülkemizdeki versiyonunda birçok noktada kesilmeler mevcut ve bu nedenden izleyenlerin yerde yere vurdugu bir yapımla haline geldi. Ancak kesintileri bir kenara bırakıldığımızda konusunda harmanlanan sahne detayları, muhtemelen birçoğunuza hoşuna

gidecektir. Filmimizin konusu ise Los Angeles Polis Departmanı'nda görev yapan Memur K hakkında. Eski ödül avcısı Rick Deckard ile bire araya gelmek zorunda kalan K, toplum yaşamını kaosa sokacak olan bir sırrı açığa çıkartmak niyetindedir. Film, 80'ler nostaljisini sevenlerin ilgisini çekecek türden. Bunun nedeni ise ilk filme yapılan göndermeler. İlk filmi beğendiyseniz, bu filmi de beğenebilirsiniz. Her türlü bekłtlilerinizi minimumda tutmanız tavsiye edilir. ♦ Ceyda Doğan Karaş

ALBÜM

LIV SIN FOLLOW ME

2002-2015 yılları arasında aktif olan ve benim son 3-4 yıldır yakalayıp dinleyebildiğim Sister Sin'in kaya gibi fizigi ve taş gibi sesiyle bilinen vokali Liv Jagrell'in kendi projesinin ilk meyvesi karşımızda! Ablamız (Abla diyorum, araştırırsanız göreceksiniz hiç göstermiyor ama 80'li kendisi!) Sister Sin döneminde taptığım bir başka isim olan Doro Pesch ile birlikte Motörhead'in Rock 'N' Roll şarkısına cover bile atmış. O şarkida sesinin farkını ve Doro'nun muhteşem tonunu tekrar görmüş oldum. Bir süredir albüm falan çıkmıyor dediğim ve neticede kendisi çok beğendiğim

Sister Sin'i dağıtp kendi projesine yoğunlaşmış. Anladığım kadaryla Liv, Sister Sin'de iken istediği kadar kafasındakileri yapışramamış. Sesini daha sert, daha ön planda kullanmaya başlamış artık. Grubun isminin başına Liv'i koymasından belli sanırım bu durum! Öte yandan grubun müzikal anlamda değişimi de söz konusu. Eskiye oranla çok daha sert, soloları ve riff'leri daha dolu dolu, at gibi hızlı eşek gibi güçlü bir sound'a sahip. Albümün içine iki sürpriz isim de sıkıştırılmış. Destruction'dan Schmier ve The 69 Eyes'tan Jyrki 69 iki farklı şarkida bizi karşılıyor. ♦ İlker Karaş



ÇİZGI DÜN- YALAR

Çizgi-roman dünyasının belki de en ünlü karakteri olan Batman, film, çizgi-film, figür, oyun; adını sizin koyabileceğiniz tüm formatlarda karşımıza çıktı. Onu farklı hikayelerde de gördük, farklı kahramanlarla iş birliği yaparken de. Lakin tüm bunların arasında bir eser var ki halen unutulabilmmiş değil. Öldüren Şaka, karanlık yarasamızı akıllardan silmeyecek, en önemli çalışmalarlardan bir tanesi...



Ha ha ha ha ha!

Bazı Batman hikayeleri vardır, sadece bir kötü adamla dövüşen bir Batman'ı başrole koyar. Bazi hikayeler vardır, Batman kendi problemleriyle de uğraşmak zorunda kalır ve bunun üzerine bir de kötünün de kötüsü bir düşman biner, heften depresif bir hava eser.

Öldüren Şaka'da ise bambaşa bir atmosfer bulunuyor.

Gerçi şunu baştan açıklamakta da fayda var: Öldüren Şaka, Batman: The Killing Joke ismiyle 1988 yılında tek bir cilt olarak yayımlanmış bir hikaye. Dolayısıyla üzerinden o kadar çok Batman hikayesi geçti, Batman bu süre zarfında o kadar fazla değiştirilip başka konulara uyarlandı ki Öldüren Şaka'nın 1988'deki etkisini hissetmek çok da kolay değil. Daha doğrusu eğer –entertesan bir şekilde– Öldüren Şaka'yı okumadan bin bir türlü Batman hikayesini okuduysanız, bir ihtimal bu eserden beklenilen etkiyi alamayabilirsiniz.

Yine de Öldüren Şaka o kadar iyi bir çizgi-roman eseri ki geçtiğimiz yıl çizgi-filmi bile yapıldı. (Bu sayfalardaki kutuda yer alıyor kendisi.)

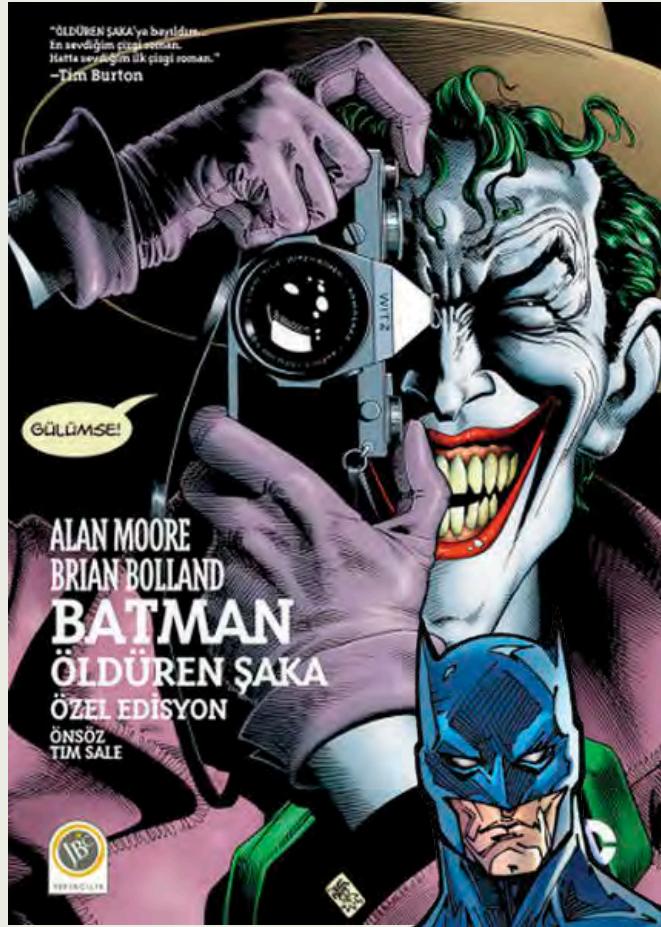
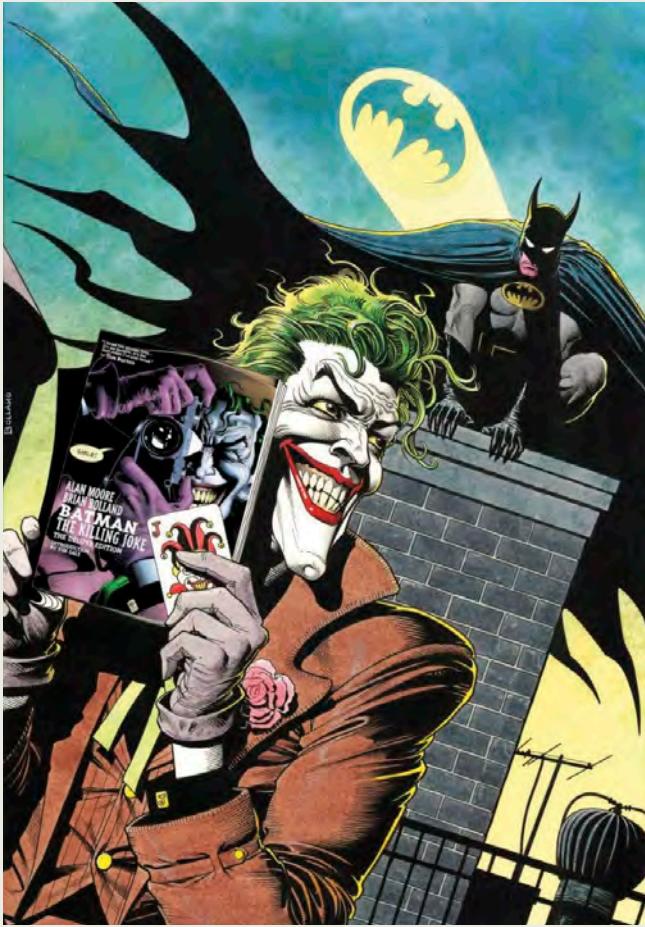
Peki bu çizgi-romanda ne oluyor? Pek uzun bir hikaye olmadığı için size fazla bilgi vermek istemeyiz.



"Bazı Batman hikayeleri vardır, sadece bir kötü adamla dövüşen bir Batman'ı başrole koyar. Bazi hikayeler vardır, Batman kendi problemleriyle de uğraşmak zorunda kalır."

Geçtiğimiz ay biliyorsunuz ki bir hafta boyunca Batman ve Harley Quinn kutlandı. JBC Yayıncılık önderliğinde gerçekleşen bu güzel haftada, birçok farklı çizgi-roman dükkanı Batman yayınlarında bolca indirim yaptı, hepsi birbirinden sağlam poster ve kitap ayrıclarıyla Batman okurlarını mutlu etti. Bir süredir almayı ihmal ettiğim Batman ciltlerini ben de bu imkanla tamamladım, bir anda 6 cilt Batman alınca banka hesabım ağıladı, içimdeki muhteşem "nerd" ise bayram etti.

Bildığınız üzere ülkemizde Batman serisi Detektif Hikayeleri ve normal Batman serisi olarak devam etmekte. Her iki seri de çok sağlam. Detektif Hikayeleri daha kısa hikayelere ve farklı, "What If..." benzeri senaryolara da sahip olduğundan bir hayli eğlenceli. Elbette bu serilerin yanında tek hikayelerden oluşan Batman ciltleri de yayımlanıyor. Üzerinden bir hayli süre geçmiş olmasına rağmen, saygı duruşu niteliğinde bu ay üstünde durmak istediğim eserse Öldüren Şaka'dan başkası değil.



miyorum ama şunu bilmelisiniz ki ortada tüm deliliğiyle, tüm ihtişamıyla Joker yer almaktır. Joker yine kendine has tavrıyla bir takım işler çeviriyor ve Batman de onun pesine düşüyor. Öldüren Şaka'yı iyi yapan ilk etken, Joker'in geçmişine de değiniyor olması. Öyle ki, onun neden bu hale geldiğine biraz sempatiyle bile bakabiliyoruz.

Cizgi-romani okutan ve unutulamamasını sağlayan bir başka konu da elbette ki anlatımı... Seneler geçmesine rağmen cizgi-romanda olan biteni unutmanız mümkün olmuyor. Ayrıca çizimlerdeki kalite (Özellikle Joker'in tasviri.) çok akılda kalıcı ve güzel gözüküyor. Ve son olarak hikayenin sonu... Spoiler vermeyeceğim, merak etmeyein ama halen hikayenin sonunda ne olduğunu ilgili tartışmalar devam etmekte. Ülkemizde de satılan Özel Edisyonda da hikayenin sonuyla ilgili yazarın uzunca bir metni de yer alıyor üstelik. Hatta daha da güzeli, ek bir hikaye de bulunmakta. Şiirsel bir anlatıma sahip olduğu için halen isminden övgüyle bahsedilen Öldüren Şaka'yı ben İngilizce olarak okudum ve Türkçesine kıyasla daha çok keyif aldığımı da söyleyebilirim. Orijinal dil, bir farklı oluyor. Siz de Batman hayranı olun veya olmayın, bu cizgi-romani mutlaka bulun ve okuyun. Mutlaka!

◆ Tuna Şentuna



Cizgi-romandan, cizgi-filme

Cizgi-roman için dedik ya "şairane anlatım, muhteşem çizimler" diye... İşte bunların hiç olmadığı bir yapım istiyorsanız, size Batman: The Killing Joke Animated Movie'yi önerebilirim. Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse, Batman'ın ara ara çıkan cizgi-filmlerine "cizgi film işte..." diyerek yaklaşmak kolayken, iş The Killing Joke gibi karanlık bir hikayeye gelince bu formül hiç işlememiş. Çizimler aşırı basit, diyaloglar sıradan, anlatım bayağı... Nerede cizgi-romandaki atmosfer, nerede buradaki siğlık. Oysaki söyle daha gerçekçi çizimler, daha karanlık bir atmosfer, daha farklı ve artistik bir anlatımla ortaya nasıl iyi bir animasyon çıkabilirdi...



OTAKU CHAN

ÖZEL

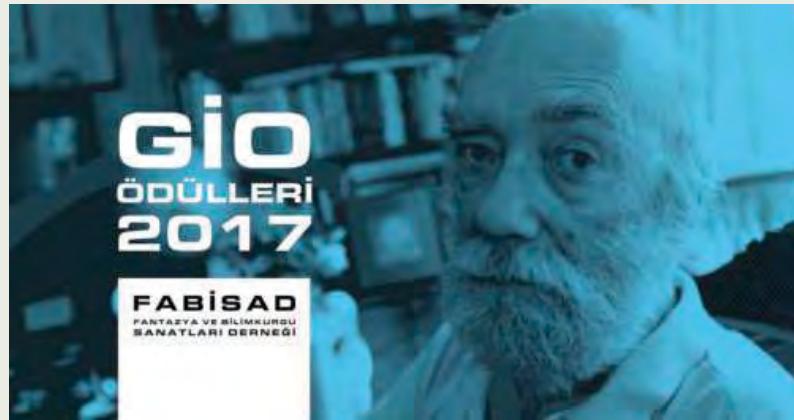
GİO ÖDÜLLERİ 2017:
Türkiye'nin Nebula'sı
fantastik kurgu ve bilimkurgu
ödülleri

Bu ay sizlere maalesef anime tanıtamayacağım. Zaten yeni sezonun bir ön bakışını, ilgi uyandıran animelerini Ekim sayısında yazmıştım. Bu ay farklı bir şey yapmak istedim. Alt kültür meraklısı pek çok insan gibi fantastik kurgu ve bilimkurgu kitaplarını takip ediyorum. Ve bu konuda ülkemizde senelerdir çalışan bir ekibin de içindeyim.

Bilmem takip edenleriniz var mıdır? FABİSAD diye bir dernek var. "Hayal Kurmak Özgürleştirir" mottosuyla yola çıkmış bir dernek. Türkiye'de fantastik kurgu ve bilimkurgu için bir araya gelmiş, bu türlere gönül vermiş insanlardan oluşuyor. 2014'ten beri ben de bu ekibin içindeyim. Her sene çok zor şartlarda bile olsa Gio Ödüllerini aksatmadan veriyoruz. Gio adını Giovanni Scognamillo'dan alıyor. Hem Türk sinemasına hem de edebiyat tarihimize özellikle fantastik, bilimkurgu ve korku alanlarında birçok eser kazandıran ustamız Gio'dan yani Beyoğlu'nun Kontu'ndan. 2016'da kaybetmişik Gio'yu. İlk defa onun yer almazı bir tören olacak bu sene ki Gio Ödülleri. Bu sene öykü, illüstrasyon, kısa film ve roman dallarında ödüller verilecek. Ödülü verilen en önemli kategorilerden biri roman ödülleri. Onun da finaline kalan beş kitap açıklandı.

Bir Yeniçi Masalı

Hamit Çağlar Özdağ'ın kaleminden. "Geçmişten gelen bir hesabı vardır Yosma'nın. Dört gözle beklemektedir sefer haberi. Ve gün gelir, ferman iştilir, sefer vaktidir! Viyana yollarına düşülecek, ceng edilecektir. Büyükmüdedir bu Yosma



Hatun nazarında! Ama cengin dehşetli yanıyla, bu tâhsilatin karanlık tarafıyla nasıl yüzleşecektir? Buyurun bir yeniçerinin masalına... Pürdikkat yapışın bu cesur hatunun kelamına..."



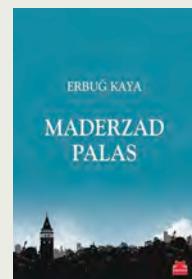
dillendiriyor; okuru vampirlerle, cadılarla ve lanetlerle dolu bir dünyaya davet ediyor.



Finale kalan romanlardan bir diğeri Murat Başekim'in **Karanlık Çağ** kitabı. Ülkemizde kalemi çok güçlü yazarlardan biri, geçen senelerde Gio Roman Ödüllü de kazanmıştı. "Doğu ve Batı arasında sıkışmış, pişmanlıklarla dolu bir adam. Karanlık bir entrika. Korkunç bir sır. Tehlikeli bir serüven," diye yazıyor tanıtımında, sabırsızlıkla okumayı beklediğim kitaplardan biri.

Ve işte karşınızda **Maderzad Palas**, editörlüğünü yaptığı kitaplardan biri. Erbüg Kaya'yla tanışlığımız FABİSAD'a katılmamla başlamıştı. Kitabını hazırlama şansı da bulacakmışım, ne mutlu... Zamanın ta başlangıcından bu yana

"Bilmem takip edenleriniz var mıdır? FABİSAD diye bir dernek var. "Hayal Kurmak Özgürleştirir" mottosuyla yola çıkmış bir dernek. Türkiye'de fantastik kurgu ve bilimkurgu için bir araya gelmiş, bu türlere gönül vermiş insanlardan oluşuyor"



süren bir mücadelenin merkezidir İstanbul bu kitapta. Zulmat ve Tennur'un bu mücadelede gündelik hayatımıza hiç de tahmin etmediğimiz şekillerde sızar. Mesmerin karakterinin büyüleyiciliğiyle, başkarakterimiz Ali kendini keşfetme süreciyle siyahla beyaz kitap boyunca karşı karşıya gelir ve bin bir gri tonla boyar gündelik yaşamımızı. Editörü benim diye demiyorum vallahi okuyun.



Sıcak Kafa

Afşin Kum'un kitabı. Dünyayı pençesine alan bir delilik salgınından bahsediyor kitap. Başkahramanımız ise eski bir dilbilimci Murat Siyavuş. Önceden bu hastalık üzerine çalışıp annesinin evine sığınmış biri

Murat ama ne kadar reddetmeye çalışsa da içinde yaşadığı dünyaya sürüklemek isteyen devlet güçlerine karşı koyamıyor. Alper Canıgüz de kitap için söyle demiş: "Meraklandıran, sürükleyen, çokça güldüren ve niyeteninizden tutup uçuran bir hikâye. Türkiye'nin dünya bilimkuru literatürüne armağanı."

Finale kalan son kitap **Yedikuleli Mansur**, kaleme alan Mehmet Berk Yalçın ise genç yazarlarımızdan. Müthiş bir tarih meraklısı aynı zamanda da bir akademisyen. Doğan'dan çıkan Güçoburlar öykü toplamasına da ismini veren öyküyü yazmıştır. Gelecekte harika şeyler okuyacağımızdan eminim Mehmet'ten. İhsan Oktay Anar sevener kesinlikle bir göz atsun derim. "Sultan

Süleyman Han'ın sultanatının son senelerinde, zorbaşların ipinin ucu nu çoktan kaçırmış Kara Şaban Ağa, zorbaşlığı namzet Mansur, simyaya tövbeli meyhanevi Panayot, insan kaçını ve daim karanlıkta yürüyen

Ayi Osman Ağa, zorbaşların rüzgârında savrulan Roza ve bir nice tilisimli, efsunlu, ürpertili mekân ve mavra..."



Gio Ödülleri'nin kimlere verildiğinden de bahsetmek lazım. İki senede bir roman iki senede bir öykü kitaplarına verilen Gio'yu geçen sene Deniz Tarsus **İt Gözü** kitabıyla almıştı. Özellikle Soma faciasının etkisiyle oldukça klostrombofi uyandırın bir kitaptı. It Gözü zaten Deniz Tarsus konu öyküye gelince hakikaten çok iyi. Bir önceki kitabı **Ayrık Otu**'yla da Gio Ödüllü'nü eve götürmüştü. 2015 Roman Ödülü'nü ise bu senenin adaylarının Murat Başekim almıştı **İskit** romanıyla. İlk Gio Roman Ödülü'nün sahibiye Murathan Mungan'dı, Şairin Romanı kitabıyla. Tek tek ödül kazananları yazınca sanki aynı isimler dönüp dolaşıyor gibi gözükmesin. Doğu Yücel, İhsan Oktay Anar, Barış Müsteçoğlu, Hakan Bıçakçı, Aslı Tohumcu gibi çok iyi yazarlar da adaydı. Bu arada söylemeden geçmemeli Comicon Mangafest müthiş bir macera oldu. Umarım gitmişsinizdir. Electric Ribbon'un konserleri, mangakalar Kaneko Atsushi ve Ichikawa Raku, Comic Beam dergisinin editörü Aoki

Kaori... Say say bitmez bir sürü etkinlik vardı. Ben de hem konuşmacılardan biriydim hem de organizasyon ekibindeydim. Şimdi den söyleyeyim gelecek sene bu seneyi gölgede bırakacak şeyler planlıyoruz. Şimdi den çalışmaya başladık.

Ama bu etkinliğin benim için en müthiş tarafı **Kaneko Atsushi**'ye mangasını imzalamaktı. İmzalı bir mangam var, düşündükçe hâlâ pişmiş kelle gibi sırtımdan kendimi alıyorum.

Elbette etkinlikler bitmiyor. Ekim ayında Comikon Mangafest'teydi, Kasım ayında da GFA'da, Geek Festival Avrasya'da olacağız. Oraya da bekleriz. Manganimetr ekibiyle iki seneyi bulan anime gösterimlerimiz de devam ediyor. Sonbahar sezonunun son etkinliği 11 Kasım'da saat 13'de Kadıköy Tak'ta **Koe no Katachi** olacak. Konuşmacılardan biri benim ama bana eşlik edecek süper insanlar var. Iku Nagashima ve Güneş Sargüney Japonya'daki deneyimlerini Koe no Katachi'nınlığında bizimle paylaşacak. Karikatür Evi'nde de 26 Kasım'da anime-lerde uzay maceralarını anlatacağız. 24 Aralık'ta ise "Dünyayı Kadınlar Kurtaracak" isimli etkinliğimizle yine Kadıköy Karikatür Evi'ndeyiz.

Son olarak; geçen ay Blade Runner 2022'den ve 2049'la eski film arasında bir köprü kurduğundan bahsetmiştim. Yeni filmin isyan ettiren sansürüne rağmen yine de gidip izledim. Özellikle çöl ve Vegas sahnelerini çok beğenmemi rağmen asıl filmin bir gölgesi olmaktan öteye gidememiş Blade Runner 2049. Gerçi devam filmlerine karşı çok önyargılı olduğumu da söylemem gerek. Star Trek, Star Wars... Saymakla bitmez.

◆ Merve Çay



Kaneko Atsushi

COS- PLAY REPUBLIC

Cosplay jüri masasına oturmak, kimliğinizden arınmanızı ve objektif bakış açısından sahip olmanızı gerektirir. Aksi takdirde bu iş size göre değildir!

Son zamanlar sosyal medyanın getirdiği zavallılık durumu, cosplay gibi inanılmaz hobinin bile yerbere düşmesine neden oldu. Bunun nedeni ise eğitimsiz bireylerin, kendilerini mutlu hissettikleri platformlarda, insanların duygularıyla oynaması. Oysa sosyal medyanın da hayatımızda olduğunu unutmayın, kelimelerin karşımızdakini ne kadar etkileyeceğini düşünmek gerek. Kendinizi, kırılan kişinin yerine koyn. Ne demek istedigimi o zaman anlayacaksınız. Tíkla arkadaşınız ile konuşken, onu kırmamak için ağızınızdan çıkana nasıl dikkat ediyorsanız, sosyal medyada da klavyenizden dökülen kelimeleme dikkat etmeliiniz. Birkac ay önceki yazımmda, bu konuya ilgili detaylı bir yazı yazmıştım. Ufak hatırlatma olsun: "Yani yaşlı, genç, şışman, uzun olsanız bile fark etmez. Ten renginiz çok koyu veya açık olsa da durum değişmez. Kadın olarak erkek karakter veya erkek olarak kadın karakterin cosplayini yapabilirsiniz. Herkes cosplay yapabilir. İmkansız diye bir şey yoktur, sadece zaman alır." Bu nedenden cosplay, güzel ve zor bir hobidir.

Olay nedir?

Türkiye içi etkinliklerde, özellikle üniversitelerde yapılan toplasmalarda Türk asıllı cosplay jürilerine denk geliriz. Genelde fuarlar veya belli kuruluşlara bağlı büyük etkinliklerde

yabancı cosplayerler misafir olarak ağırlanır. Tabii bunun ucunda maddi yaptırımlar vardır. Yani yabancı cosplayeri Türkiye'de ağırlayabilmek için haklı olarak paraya ihtiyaç duyulur. Türk misafirperverliğinde geri kalmamak önemli. Cosplayer dostumuzun konaklayacağı yer, yiyeceği yemek ve doğal olarak zamanını etkinlikte geçirdiği sürede maddiyata tabii ki ihtiyaç duyulacaktır. Sonuç olarak ortada emek var. Misafirimiz, profesyonel bakış açısını cosplay yarışmasında sergileyecék, ayrıca adının getirdiği popülerite ile etkinlige daha çok katılımcının gelmesini sağlayacak. İşin maddi boyutu, çok daha derin ve uzun mevzu. Asıl konumuz sadece Türk jürileri değil. Biz istersem genel olarak cosplay jüriliğini masaya yatıralım. Nedir bu cosplay jüriliği? Ne yapar bu arkadaşlar? Cosplayde jüri olmak çok zordur. Kazanani belirleyen sizsiniz ve üzerinde büyük yük var. Bu yazıyı okuyan siz değerli okurumuzun, kötü bir insan olmadığını biliyoruz. Sadece insan insana benzemez ve siz de olabildigince iyi bir birey olun, etrafınızdakilere saygı duyun. Bir kenara not alın: sevgi ve saygı güzel şeyler sevgili okur. Teşekkür ederim ve özür dilerim, asla gurur yapılmaması gereken iki mükemmel kelimedir. Konumuzdan uzaklaşmadan devam edelim. Cosplayde jürilik demek, kazanan cosplaye-





Yarışma kazananını belirlemek için sık sık not alın

rin sizin kaleminizden çıkacağınız anlamına gelir. Bu tabii ki işinizin oldukça önemli ve zor olacağı anlamına geliyor. Doğru okudunuz, iş. Cosplay jüriliği bir hobi değildir, sorumluktur. Sorumluluk, beraberinde iş ciddiyetini gerektirir. Bu nedenden iş layıkiyla yapabilecek insanlara güvenmek önemlidir. Jürilik kısmı sadece deneyime bakmaz. Kişinin sahaklı düşünmesi ve tarafsız olması çok önemlidir. Hani, iş başka arkadaşlık başka durumu. Sonuçta juri masasında oturken, kimliğinizden arınmalı ve kendinizi başarılı bir iş adamı/kadını olarak görmelisiniz. Diğer bir konu ise juri olduğunuz etkinliğin kurallarına dikkat etmektir. Kimi zaman etkinliklerin cosplay konusunda deneyimi yoktur ve bu durumda, doğal olarak olaya müdahale edebilecek kadar deneyimli olmalısınız. Eğer etkinlik tarafının belli kuralları varsa ve size sadece karar verme kısmı kaldıysa, işiniz daha kolay. Basit matematik hesabı ve elinize verilen kağıttaki kategorilere göre puanlamaları verir, en yüksek puan kazanır.

Her yerde aynı mı?

Yurt dışı deneyimlerime dayanarak yapılan jürilik kategorileri, ülkemizdeki oranla birlikte farklıdır. Farklılık durumu, tabii ki kötü anlamda değil. Biz, biraz daha basite indirgeyip, genelde aynı insanları aynı masada gördüğümüz için konuyu yadırıyoruz o kadar. Sonuç olarak cosplayi profesyonel anlamda nötr şekilde, iş odaklı yapan insan sayısı "çok az". Bu sayı az olunca, insanların çekinceleri de doğal olarak artıyor.

Cosplayerleri yarışmada kıyasırken dikkat edilebilecek birkaç kategori vardır. Bu kategoriler, tamamen jürinin seçimine veya etkinlik sahiplerinin kararına göre farklılık gösterir. Örnek verecek olursak: craft, rol yapma, karaktere uyumluluk, makyaj vb. Genelde

kazanan kişiyi, genel geçer kategoriler olan craft, rol yapma ve karaktere uyumluluk olarak belirlerler. Bir diğer durum ise jürilerin kafa kafaya verip "bence" demesidir.

Bu bence durumu şu şekilde açıklanır: Cosplayerin duruşuna bakılır. Yaptıysa dansı güzeldir, sahne şovu da etkileyicidir. Hatta kostümünü giydiği karaktere belki de çok yakışmıştır. Seyirciye coşturmuş bile olabilir. İşte o an, kazanan bellidir. Bu tür değerlendirmeler, kesinlikle yadırganmamalıdır. Zira günümüzde artık kalemleri kağıt kullanan insan sayısı bir hayli azaldı.

Konuya biraz daha netleştirelim, jürisiniz ve ne yapmalısınız? Birinci nasıl seçeceksiniz? Verdiği emeğe mi bakacaksınız? Zırhı kocaman diye mi ödül alınsın istiyorsunuz? Yoksa güldürdü diye mi? İşte bu yüzden kalemleri ihtiyacınız var, bu yüzden metamatik yapmalısınız. Not tutmanız çok önemlidir. Kostüm ve karakteri bir kenara yazın. Ardından altına

küçük küçük notlar alın. Aman dikkat edin katılımcılar o notları görmesin, sonra sıkıntı çıkarıyor. (Bizzat başıma geldi, biliyorum. Hoş, kağıt da benim değildi de neyse.) Ödül ne kadar büyüğse, yarışmaya katılanlar o kadar iddiyalıdır. Burada kostüm detaylarına iyi bakmalısınız. Kocaman bir zihin güzel olması, cosplayerin hareket kabiliyetini azaltığında haklı olarak rol yapmasını ve karaktere bürünmesini engeller. Bu da rol yapma kısmında eksik puan alması demektir. Tabii her türlü ondan daha iyisi yoksa, kazanan bellidir. Unutmayın objektif olmak önemlidir. Profesyonel düşünmeli ve kazanan kişinin hak ettiğine inanmalısınız. Ayrıca masanızda oturan diğer jürilerle de ortak paydada anlaşmanız çok önemlidir. Kim bilir belki de farklı bakış açısı, kararınızı biraz olsun etkileyecektir. Bu yazı, daha başlangıç. Devamı için bizi takip etmeye devam edin gençlik. Seviliyorsunuz!

♦ Ceyda Doğan Karaş [@cepejderi](https://cepejderi.com)



Cosplay yarışmasında; rol yapma, craft, karaktere benzerlik vb. şeklinde kategoriler yer alır.



Oyuncunun Galaksi Rehberi Enes Özdemir

 ghostshoot

Hayalleri yazıya dökmek

// Selam Enes,
Öncelikle hoş geldin demek istiyorum.
Yazarlık başvurunda online oyunlarla ilgili olduğunu öğrendim ve göndermiş olduğun deneme yazısını da okuduktan sonra sana yazı vermek istedim. LEVEL / Online Oyun Dergisi'nde yayılanma ihtiyatlı olan ilk yazıların için sana başarılar diliyorum, kolay gelsin."

Yukarıdaki metin 2012 Nisan ayında LEVEL'a yolladığım deneme yazısının ardından, LEVEL'dan Ahmet Özdemir tarafından gönderilen cevaptı. Beş yılı aşkın süre önce aldığım bu mail, hayatımın dönüm noktalarından biriydi. Zira bu mail ile beraber oyun sektöründeki kariyerim başlamış oldu. Hani Tuna'ya yazıyorsunuz ya şu sayıdan, bu sayıdan beri takip ediyorum diye. İşte ben de LEVEL ile ilk kez 140. sayıda tanıştım. Kapağında "Köklere Dönüş" sloganıyla PES 2009'u nostaljik bir havayla taşıyan dergi çok keyifli gelmişti. Sonraki ay bir kez daha dergiyi aldım. Bu aydan sonra ise bir süre dergiyi ihmali ettim ancak 147. sayıda Guitar Hero: Metallica sayısı ile dergiye okur olarak ve kalıcı olarak geri döndüm. (Evet, ben de dergiyi satın alıyorum!) LEVEL'in her zaman benim için özel bir yeri oldu. LEVEL ile beraber kendi jenerasyonumdan çok daha geç de olsa oyun sektörünün ne denli büyük olduğunu keşfettim. Sektörün gerçekte nasıl bir potansiyele sahip olduğunu gördüm. Oyun dünyasının düşündüğünden büyük olması başlarda beni bir hayli şaşırtmıştı. Dört sene sonra, yani 2012'de yukarıdaki mail geldiğinde yaşadığım heyecanı ise hiçbir zaman unutamam. Evde birkaç tur koşmuş ve sevinçten ne yapacağımı bilememiştim. Derginin

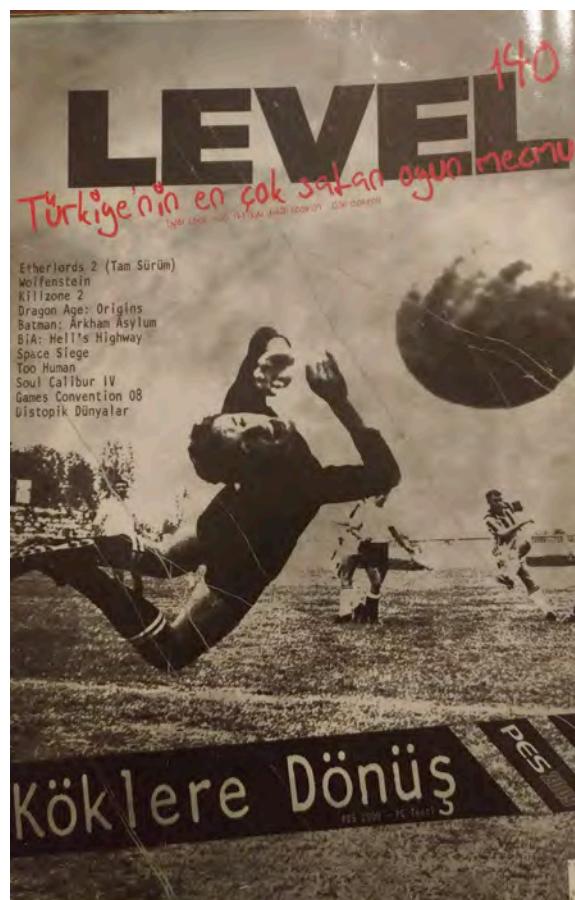
verdiği ilk yazı Tribes: Ascend idi ve oyunu uzun süre oynamış, ardından da yazısını yazmak için günlerce çabalamıştim. Yazdığım yazıyı ilk kez ellerime aldığında, yollarca okuduğum bir dergide yazımın yayınlanmış olduğunu görmek, inanılmazdı. Ama beni en çok heyecanlandıran şey ise siziniz sevgili okur. Uzun yıllar oyunların aklımdaki, hayalimdeki resimlerini bu sayfalara döktüm. Bir okurken hayal ettiğim görüntüler sizlerle bu sayfalarda paylaştım. Günlerce çabalayıp yazdığım yazının sizler tarafından okunduğunu

bilmek bambaşka bir heyecan yaşıtıyordu. Sosyal medyadan ya da Steam'den benimle duygularınızı paylaşmanız beni gerçekten mutlu eden şeylerdi. (Bu anlamda benim ilk takipçim oyun arkadaşım Ahmet Özenir'i unutamam.^-^)

Lise yıllarım LEVEL okumakla, üniversitede yıllarım dersler arasında LEVEL için yazmakla geçti. Üniversite dönemim oldukça yoğun bir dönedim ve daha ne kadar yoğun olabilir derken, iş hayatına geçtim. İş hayatında da bir yandan LEVEL'ı sürdürmeye devam ettim. Bazı zamanlar hayatın temposu evde

rastgele gelen bir oyunu oynayıp sayfalarda yazı yazmak yerine, sadece kanepede uzanıp film, dizi izlemeye, uyuklamaya zorlasa da, bu anlarda bana güç veren ve klavyenin başına gecmemi sağlayan etken yine sizlerdiniz. Benden yazı bekleyen sizler, kendimi Eyüp'ten Beylikdüzü'ne metrobüse zar zor götürüldükten sonra yorgun argın eve geldiğimde, daha fazlası için bana enerji veren itici güçünüz. Oyun oynayıp para kazanmaktan(!) çok daha değerli sizlerin gösterdiği bu ilgi.

Dergi ile tanışmanın üzerinden dokuz seneden fazla bir süre geçti. LEVEL benim için bir kardeş gibi oldu. Benimle beraber büydü, benimle beraber değişti. Çok zorlandığım zamanlar olsa bile onu bırakmayı bir kez bile düşünmedim. Beş seneyi aşık süre sonra 250. sayı gibi özel bir sayıda ilk kez(!) Kare'de bulunmak benim adıma LEVEL ile ilgili unutulmayacak bir anı daha oldu. Oyun sektörü ile ilgili belki bilerek belki de farkında olmadan bana birçok şey öğreten Kürsat ve Tuna abiye ilk kez dergi sayfalarından teşekkür etmek istiyorum. Ayrıca tüm LEVEL ekibine ama en çok da siz değerli okuyucularıma sonsuz teşekkürler. İyi ki varsınız. Nice 250 sayıda görüşmek üzere. <3. ♦





Mühendislik Öğrencisinin Oyun Günlüğü

Tolga Yüksel

Hayaller gerçek olunca

İnsanların her zaman gerek kısa vadeli, gerek uzun vadeli planları ya da hayalleri vardır ve bana sorarsanız, hayalleri ve planları birbirinden ayırmak gereklidir. Çünkü genellikle planların gerçekleşme ihtimali yüksektir ve bir rutinin parçasıdır. Hayaller ise planların aksine insanın bir konuda kendisini geliştirmesini sağlar. Aslına bakarsanız hayaller, hayatınızın belki de en önemli parçasıdır. Bu muhtemelen size anlamsız gelen tanımlamaları yapmanın sebebiye benim de genellikle bu hayallerle beslenmem ve şu anda okumakta olduğunuz satırları yazmamın da bundan yıllar önce hayalini kurduğum bir şey

olması. Bu hayalin başlangıcıysa ilkokul yıllarına dayanıyor. O yıllarda internet henüz şimdiki kadar yaygın değildi ve oyunlarla ilgili bir şeyler okumanın tek yoluya dergilerden geçiyordu. Ne var ki o dönemde ne oyun oynatabilecek bir bilgisayarım; ne de bir konsolum vardı. Genellikle yazıları okuyup kafamda bazı şeyler canlandırdığım. Daha sonrasında dayımın aldığı PS2 ile tam bir konsol oyuncusu oldum. Dergide okuduğum incelemelere göre oyun seçiyor ve sadece yüksek not alan oyunları oynuyordum. Ardından çıkışıyla birlikte PS3 edindim ve o gün itibariyle artık inanılmaz bir oyuncuydum. Çıkan hemen her

oyunu oynuyordum. İyi kötü ayırmıyordum. Bu süreçte tabii ki dergiyi okumaya devam ediyorum ve aklımdan geçiriyyordum: "Aoba ileride ben de bu ekibin parçası olabilir miyim?". Ta ki bir gün derginin internet sitesinde yeni serbest yazarlar arandığıyla ilgili haberi görene kadar. Ardından Online Oyun Dergisi ekibine katıldım ve zamanla kendimi ekibin bir parçası olarak görmeye başladım.

Tabii bu süreçte yaşadığım -ve hala yaşamakta olduğum- epey sıkıntılı dönemler de oldu. Bunun sebebiye halen devam etmekte olduğum makina mühendisliği bölümü.

Malumunuz, mühendislik öğrencisi olmak oldukça zorlu bir iş. Hele ki benim gibi oyun oynamayı seviyorsanız. O klasikleşmiş, ders, uyku, hobi üçgeninde dengeyi sağlamakta oldukça zorlanıyorsunuz. Genellikle kaybedense uyku oluyor ve uykusuz geçen günlere alışmaya başlıyorsunuz. Gerçi bir dönem benim üçgenimde kaybeden dersler olmuş sanırım, LEVEL için yazmaya başladığında birinci sınıfın son günleri -ki üstünden 4 sene kadar geçti- ve hala mezun olabilmiş değilim. Henüz üniversiteye hazırlık aşamasında olan ve bu konuda tavsiye isteyen okurlarımız varsa da onlara yalnızca mühendislik okumayın diyebilirim -tabii ki şaka yapıyorum, tek ihtiyacınız olan biraz düzenli yaşamak-.

Açık konuşşayım, LEVEL ekibinin bir parçası olmak benim için her zaman çok özel bir şey oldu. Bunda, kişisel bir hayali gerçekleştirmiş olmanın yanında, bir oyun dergisi için yazmanın en büyük getirisini de önemli bir role sahip. Bu getiriye maddi olmanın çok ötesinde. Bir oyuncunun en büyük hayali olan, oyunlara çıkış tarihinden önce erişmek. Bir de o oyunu uzun süredir bekliyorsanız, çocukların gibi sevinmeniz oldukça muhtemel. Son olarak, dergiyi bu denli güzel kılan siz okurlarımıza ve tüm ekibe teşekkür etmek istiyorum. İyi ki varsınız... ♦

COMPUTER
ENGINEER
BY DAY

GAMER
BY NIGHT



Oyun Canavarı Olca Karasoy

olcakarasoy

Dostluk meydan savaşı

Sağımı soluma baktığında şaşırıldım. Değişik bir ortamı. Evet bir bilgisayar oyunu içindeydim. "Anaağm nöölüpür?" diye tepki vermemi beklemeyin. Çünkü bir rüya gördüğüm hemen anladım. Birazdan karakterler ortaya çıkacaktı. İlerideki koca dağın ardından parıldayan güneş gözlerimi alıyordu. Ben güneşe uğraşırken "Tutturuuu" diyerek beni selamlayan Mayuri peydah oldu. Evet evet. Şu Steins;Gate anime-sindeki tatlı kızcağız! Tekrar "Tutturuuu! Naber Olca?" diye yanına koşarken "Rööööaaaaahhhh" diye bağırrarak ortaya çıkan çelik zırhlı ve koca kılıçlı bir karakter, zavallının kafasını uçurverdi! "Animelere ölüm" diye haykırarak kılıçını kaldırıldı. Bu defa güneşe parlayan kılıçın yansımısi gözlerimi alırken, savaşçının kaskında kocaman bir "O" harfi olduğunu gördüm. Anlaşılan oyun âleminin vücut bulmuş haliydi bu savaşçı. Savaşçı az sonra bana döndü ve haykırdı: "En çok beni seveceksin!" Elini bana doğru uzattığı anda kolunu açı ile geri çekti. Nasıl olduysa küçük bir bıçak zırhını delmiş ve savaşçının koluna

saplanmıştı. İkimiz de bıçağın atıldığı yöne baktık. Diğer elinde de bıçaklar tutan kısa boylu ve çelimsiz görünüşlü bir kız "Olca sadece beni seviyor... Olca sadece beni seviyor..." diye tekrar ediyor ve manyak gibi sıritıyordu. Bu kişi, Mirai Nikki animesindeki Yuno'dan başkası değildi. Onun t-shirt'ü üzerinde de "A" harfi vardı ve o da Anime'nin vücut bulmuş hali olmalıydı. "Olcaa kaç!" diye haykırarak Oyun adama karşı hamle yaptı ve bir mücadele girişiler. Ne kadar dövüşüler bilmiyorum. Ama yenisemediler. "Durun" diye bağırdım. "Oyunu da Anime'yi de çok severim ben. Neden savaşyorsunuz ki?" O koca savaşçı Oyun Adam "Bana ne yal! O zaman beni neden söylemedin, ben oynamıyorum" diyerek çocuk gibi ağlamaya başladı. Anlam verememiştim. "Ne söylemişim, kime söylemişim?" diye söyledim kendi kendime. Sonra: "Haydi sarılın bakayım barışın..." dedim. Anime ve Oyun birbirine sarıldılar. "Kusura bakma kardeşim, eyvallah kankaa" lafları havada uçuştu. Az sonra Mayuri de kalktı. Ölmemiş. "Animeyim ben, ölü-

mem" dedi. Çok geçmeden Yuno'ya bir SMS geldi. Mesajı göz atıp bana döndü: "Ne cevap verirsen ver ikimiz de mutlu olacağız" dedi. "Ha?" demeye kalmadan bu kez kendi telefonumun bildirim sesi ile uyandım. LEVEL'in Editörü Kürşat Zaman, attığım mailde dönmüştü. Ona attığım mailde, LEVEL'da anime kültür sanat falan yazabileceğini söylemiştim. Cevaben bana oyun yazıp yazamayacağımı soruyordu. İşte şimdi taşlar yerine oturmuştu. Oyun Adam, oyun yazabilirim diye mail atmadığım için içерlemişi demek. Evet animeyi de oyunu da seviyordum ve iki konuda da yazardıdım. Anlaşılan bu defa görev oyundan yana çıkmıştı. Yazacaktım. Hem Oyun Adam için hem de Anime Girl için! İşte böyle başladı LEVEL'daki oyun yazma hikâyem. Eh, biraz masalsı bir hava vermiş olabilirim tabii. Ama sonucta bu güzel dergide bir yılmış geride bıraktığım gerçekini değiştirmiyorum. Hiç aklımda yokken bana güvenerek oyuncular hakkında bir şeyler karalama fırsatı veren LEVEL Dergisine ve sevgili okuyuculara teşekkür ediyorum. ♦





Yazar Lazım mı? Ceyda Doğan Karas

cepejderi

Soğuk bir kış gecesi

Gerçekten öyle ama. Yıl 1999 ve çılgınlar gibi PS1'de zaman öldürüyorum. Ailem, tıp okumağı ve babamın işi olan eczacılığı devam etfirmemi istiyor. Ben ise PS2'nin gelecek yıl (4 Mart 2000) çıkacağını öğrendimden beri para biriktiriyorum. Anketörlük, yarı zamanlı garsonluk, birkirtirdiğim YuGiOh kartlarını satma ve fazla. Lise zamanları. Yaşlılarla bu yüzden pek anlaşabildiğim söylemenemez. Liseden mezun olur olmaz evlenen birkaç arkadaşım vardı, hala o kafayı anlayamam. Neyse... 14 Ocak 1999, tam doğum günümde ailemle önemli konuşmayı yaptım. Bu konuşmayı daha dün gibi hatırlıyorum; "baba ben yazar olacağım".

90'lı yıllarda her şey o kadar tatlıydı ki anlatamam. Tabii ki çocuğunuzun geleceğe dair plan yaparken "ben ressam olacağım" demesi, yazarlık ile eş değerdi. E para yok bu işte. İnsan kendi evladının mutsuz ve parasız olmasını istemez ki. Gel zaman git zaman, oyun oynarken yaşadığım mutluluğu, bana kattığı değeri, ruhumun adeta huzur bulmasını "halen" hissederim ve hiçbir şeye değişimem. Her oyun, bana farklı bir kelime öğretirdi. İngilizce seviyemi artıran, farklı hikayeleri bana bulaştıran o evrenin içerisinde olmaliydim. Bu yararı yıllarca aileme anlattım. Başta yadrigadılar, mutsuz olacağımi düşündüler. Haklılardı aslında. Çok

zorlandım... Çünkü bu işte bana destek olan "hiçkimsem" yoktu. İnsana en çok koyan şey, hayallerinin peşinden koşarken ona destek olan birilerinin olmamasıdır. Kulakları çınlasın, biricik halam: "bu kız istediği yere gelecek" derdi. Sadece o.

Komik değil mi? Her aile buluşması olduğunda gururlanır, "ben inandım kızıma, bakın şimdi mutlu" der. Yaşadıklarım, sizi asla bu meslekten soğutmasın. Oyun yazarlığı, dünyanın en zor işi ancak eğer severek yapacaksanız, en mükemmel. Bizim işimiz, size oyunun türüne göre oynamalarını olmadığını kaleme almak ve bunu, maksimum objektiflikle sunmaktır. Geceniz, gündüzünüz olmayacak. Üstünüzden emir almayı kaldırıbmeli, bağlaç vb. yazım hatalarında uyarıldığınızda köşeye sinip, pes etmemelisiniz. İnsanlar sizin sevdığınızı sevmeyecek veya sevmediğiniz oyunu sevecekler. Bu, sizin kötü bir yazar olduğunu göstermez. Ancak okurlarınızı dinlemek ve onlarla iletişim halinde olmak çok önemlidir. Oyun dünyasının güzelliğini anlamak için onun içerisinde yaşamak, sürekli araştırmak ve okumak zorundasınız. Yazarlık konusu, her şeden biraz bilmek demektir. Sadece FPS oynamak, sizi başarılı bir yazar yapmaz, yapamaz. Çünkü MOBA'sı, RPG'si, MMO'su derken yüzlerce oyun oynayaçaksınız ve onları okura başarılı şekilde aktarmanız gerekecek.

Dişarıdan "oyun oynayarak para kazanıyoruz" gibi görünebilir ancak aynı gün çikan beş oyunu, birkaç günde dergiye yetiştirebilmek, sabır ve yetenek gerektiren bir iş. Bir de oyunları seviyiseniz, parmaklarınız klavyede adeta dans eder. Siz de bu evrende dans edebilirsiniz, sadece sabretmeli ve başarı merdivenlerini çıkarken yanınızda olmaktan çekinmemelisiniz. Biz de sizin gibiyiz, sadece hayal gücümüz fazla geniş ve bu gücümüzü kaleme dökmeyi seviyoruz. Hoş geldiniz, umarım hiç gitmezsiniz. ♦





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sancı

Beni o dactilo yaktı

Video oyunları ile tanışmam çok eskiden dayanıyorum. Bugün 42 yaşımdayım, evimde ilk kez video oyunları ile oynamam ilkokul öncesine denk geliyor, tam yaşımlı hatırlamıyorum. Bugün çocukların için bu çok normal bir şey ama 1980 öncesinde bir evde video oyunu ile oynayabiliyor olmak, değil Türkiye'de, dünyada bile çok az rastlanan bir durumdu. Babam sık sık yurt dışına gidip gelirken, o dönemin teknoloji mucizesi video oyun konsollarını görüp beni sevindirmek için eve birini getirince, okumayı sökmenden önce video oyunları ile tanışmış oldum. Öte yandan, o dönemin video oyunları, birkaç çubuk ve kareden oluşan grafikler ve bip bip seslerinden öteye geçemiyordu. Haliyle, bugün çocukların gibi ömrümüz ekran

karşındaki görüntülere bakıp hayran olarak geçmiyordu. Okumayı söktükten sonra oyunları değil, kitapları daha cazip bulmaya başladım. Romanlardaki o maceralar, olaylar, aksiyonlar video oyunlarından çok daha heyecanlıydı. Bu şekilde günün bir bölümünü sokakta arkadaşlarla oyun oynayarak, futbol, basketbol maçları yaparak ve akşam televizyon açılmadan önce evde bir iki saat video oyunları ile oynayarak geçiriyordum. Yaş, altı, yedi, sekiz.. Bu arada, o detayın da altın çizelim, o yıllarda televizyon akşam 6'da yayına başlıyordu. O da sadece tek bir kanal. TRT... Yalnız dikkatinizi çekerim, TRT1 değil. Sadece TRT. Çünkü henüz TRT2 diye bir kanal da yoktu. Neyse, babam eve geldiğinde televizyonu ona teslim edip ben

de kitaplarının başına gömülüyordum. Ortaokul yıllarda dönem ödevi teslim ederken, neden ödevlerimi babamın dactilosuyla yazmıyorum sorusunu kendime sordum zira el yazım çok berbatti. Güzel yazmak için de oturup saatlerce hattat gibi çalışmak bana büyük ameletlik olarak görünyordu. Bir cümleyi, üç saniyede yazmakla otuz saniyede yazmak arasındaki farkı kabul edemedim. El yazımın neden sanat eseri kadar güzel olmak zarunda olduğunu bana kimse anlatamıyordu, ben de kabullenmediyorum, sonunda öğretmenlerimin şikayet ettiği o kötü el yazımın yerine dactiloyle ödev teslim etmeye başladım. Bu arada bir not daha düşeyim, o yıllarda, üstelik de 10-11 yaşında bir çocuğun dactilo kullanabilmesi, dactilo ile ödev teslim etmesi... Bunlar o yılların Türkiye'sinde kimsenin aklının olmadığı işlerdi. Ödevleri benim yazdığınıma öğretmenleri inandırana kadar çok uğraşmıştım. Neyse olaya dönelim. Bu dactilo olayı bana hızlı, pratik ve disiplinli yazma deneyimi kazandırdı. Zaman içinde yazmak, çok olağan bir alışkanlığı dönüştü.

16 yaşında, dönemin video oyun dergisi 64'lere, Commodore 64 için birkaç oyun incelemesini götürüp bıraktım. Derginin sahibi ve yönetmeni sevgili Abdurrahman Pala yazıları beğenince bana incelemem için birkaç oyun verdi. Böylece üniversitede yıllarında ufak ufak harçlığını çıkartacağım bir uğraş edinmiş oldum.

Bugün artık video oyunları küçük bir hobi ve eğlence olarak hayatımda yer almaya devam ediyor. Level'daki arkadaşlarım da sağ olsunlar, bir dönem yönetmeni de olduğum dergide köşeme hala yer veriyorlar, ilgimi çekebilecek oyunlar için sayfalarında yer açıyorlar, ben de video oyun dünyası hakkında gözüme çarpan detayları, ay boyunca gelen haberlerden edindiğim izlenimleri ve piyasadan gördüklerimle düşüncelerimi kaleme alıp aktarmaya devam ediyorum. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Hikayenin ilk cümlesi

Size bu yazıyı telefondan hazırlıyorum. Bilerek böyle yapıyorum çünkü 29 yıl 4 ay önce ilk yazımı daktıloda yazdığım an ile aradaki farkın altını çiziyor. Online köşede biraz daha derin incelemeye çalışacağım neden bilgisayara göbekten bağlı olduğumu. Oradan daha iyi inceleyebilirsiniz genel akıl işleyişini ve neden çoğu yazarın birbirine benzediğini, daha doğrusu bizleri seçimlerimizle bir araya getirenin ne olduğunu anlatmaya çalışacağım. Bahsettiğim oynlara veya linklere siz de bakınız ki ne anlattığımı iyi görebilesiniz.

Sebep olan daha doğrusu bitirince kendimizi yarı tanrı hissetmemize yol açan ilk oyun The Last Ninja'ydı. Orhan Cevher isimli çocukluk arkadaşım da oyunu bitirdiğimiz insan evladıydı, bu yüzden biz diyorum. Orhan'ı fişekleyerek, Flamingo Computer'de okuduğumuz bilgisayar

dersgisine telefon etmeye ve oyunun açıklamasını mutlak yazmamız gerektiğini söylemeye ikna ettim. Çekinirim hep böyle diyaloglardan.

Gelin görüşelim denince çok ama çok sevindik. Annemizden rica ettik, (13 kusur yaşındayız) bizi alıp dergiye götürdü. Bir büyüğün yanımızda olmasını istiyorduk çünkü yazar olma ihtimalimiz vardı, laf değil. Oyunun açıklamasının daktıloda yazılması gerekiği söylenenince, biz de öyle yaptık.

Neden kendimizi o derece başarılı hissettiğimizi hatırlıyorum. Nefis bir tasarım ve 10'a yakın inanılmaz bölümden oluşuyordu oyun ve bizim için galaktik derecede zorlu geçmişi. Yazar olduktan sonra yazının yayımlanmış hali zaten diplomayı bizim gözlerimizde. İlk dergi toplantısına katıldık. Diğer çocuklara göz gezdiriyorduk ama bize söylenen her oyunun bitirilerek

yazılması gerekiği olduğundan, onlar dev rakiplerimizdi. The Last Ninja'dan hiç bahsetmiyorduk çünkü onu kendileri sormalı ve öğrenmeliydiler.

Başka oynlardan laf açılınca hayatında bir kaç kez yaşadığım oylar sırası gerçekleşmeye başladı. Frp dedi bir büyüğümüz, biri 68: Attack Sub dedi, diğer shoo' em up dedi. Hani bizdik başarılı olan dahi diyemeden, ne diyor bunlar gibisinden alık alık bakındık. Tüm o gerginliğimizle, alta kalmamaya gayret etti.

Bizi böylesine sporcu hizasına sokan aslında hepimizin denk bilgisayarlarla sahip olması ve kullandığımız joystickten başka gerecimizin olmayışıydı. Monitör var oğlum onun! Ya da onda İngiliz joystick'i varmış gibisinden bahanelerin ufak da olsa sözü edildiği olacaktı sonraki yıllarda ama yine de temel olan aynısıydı. Ne grafik kartı ne fps. Net. Günün sonuna doğru artık biraz daha ısınmış gibiydi ortama ve isimleri değiş tokuş ediyorduk. Hakan Tirali isimli kirpi saçlı insan çok hızlı bir gamer olmalıydı, (ki gerçekten öyledi) bitirmediği, son ekranını anlatamayacağı oyun yoktu neredeyse. Hakan'ın sohbeti ne kadar anlatmak istemesek de "siz ne yazdırınız?" sorusuna geldi elbette. The Last Ninja'yı yazdı...Hani bunu ben mi Orhan mı söyledi hatırlıyorum ama söyleyiş edası inanın "Ben de o cephe-deydim!" diyen asker ekolündendi.

Ve sonra beklenmeyen oldu, Hakan "Haa evet ben de bitirdim onu, en sonunda yerdeki şeyi alıyorsun." dedi. O an onun ağızından böylesine kolaylıkla dökülen "ben de" kelimesi ve alay edercesine küçümsediği görünmezlik maddesini (bizim tabir), "o şey" diye adlandırması, bizim Orhan'ın omurılığını Predator gibi yerinden söküp cıllaladı ve sonra geri takti, inanın. Bizim oyunumuz, dev başarımız neredeydi? İntikamımız acı olacaktı Hakan efendi! ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

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

Zaman söyleyecek

İnsan ömrünü rakamlar mı belirliyor gerçekten? Bizlere nereden nereye dederken, geçen zamanla birlikte gelen rakamlar mı sadece? Yoksa gerçekten de zamanın ölçülebilin en ufak kümesi olan "anlar" mı belirliyor her şeyi? Sizi bilmem ama benim rakamlarla pek işim yok en sevdiğim okur. Bu dergi ilk sayısını çıkardığı zaman da oradaydım, 250. sayısında da buradaydım. İlk sayıda belki heyecanlı bir okurdan başkası değildim ama şu anda aynı heyecanla, türü, sayfa sayısı ve yazma süresinin ne olduğuna aldition etmeden halen oyunlar hakkında yazmam iste bu sebeptendir... "Oyun oynayıp para kazanmak" değişile büyükmiş neslin bir bireyi ve hayatının önemli bir kısmında da oyun oynayıp para kazanan birisi olarak, tipki sektördeki herkes gibi, "Keşke işin aslini bilseniz!" dededen edemiyorum. Yine de her kim olursanız olun, bu iş bir tutku; başka bir şey değil. Oyunları sevmek, onlarla yaşamak, kocaman bir kültürün parçası olmak... İşte beni halen burada tutan en önemli başlıklar. Bu işi para için yapan çok fazla insan var ve inanın her sektörde bu tarz insanlar olacak. Fakat LEVEL gibi dergilerin halen piyasada olması, halen sizlerle aynı dili konuşabilmesinin en büyük sebebi, tepedeki koca maaşlı arkadaşlar değil de bu işi sadece "âşık" olduğunu için

"Oyun denilen meret sadece tüketilen bir oluşum olarak bir köşede hayatına devam ederken, diğer bir yandan akademik dünyada bambaşka konu başlıklarını masaya yatırmayı başarmış bir bilim dalı haline geldi"

yapan insanlardır. Birçoğunu zannediyor ki oyunlar "çöt" diye elimize geliyor. Konsollar havalarda uçuşuyor, ekran kartlarının bir modeli geliyor, öteki gidiyor... Ah be en beğendiğim okur, keşke öyle olaydı da cebimizden bu kadar para çıkmayaydı. İşte bu noktada bu "aşk" ve "hobinin" muazzam birleşimi kendisini gösteriyor. Sanki ölümsüzlük iksirinden bir yudum almak gibi bir şey... Onunla büyüm, onun için uğraş ve yıllar içerisinde onunla yaşamaya alış; nihayetinde öyle bir gün gelsin ki ikinin bir olun! Oyun oynamak bir yaşam biçimi ama daha da önemlisi bambaşka bir kültür tüketimi. Bu kültür öyle korkutucu ama bir o kadar da naif bir yere geldi ki içerisinde olmaktan, dokunduğu sinema filminden, romana kadar her şeyini tüketmekten keyif alıyorum.

Düşünsenize bir zamanların "Atarileri" bugün üniversitelerde bölüm oldu. Ben de küçükken kendisine kapıldığım bu aşıkın artık ilmini yapıyorum. Oyunları ve ait olduğu dünyayı anlayabilmeleri için öğrencilere

yol göstermeye çalışıyorum... Oyun denilen meret sadece tüketilen bir oluşum olarak bir köşede hayatına devam ederken, diğer bir yandan akademik dünyada bambaşka konu başlıklarını masaya yatırmayı başarmış bir bilim dalı haline geldi. Sosyoloji, antropoloji, cinsiyet ve daha birçok başlık, oyun çalışmaları başlığı altında inceleniyor ve öyle görünüyor ki daha uzun bir süre incelenecek. Bu işin sadece eğlence değil de aslında bir ilim olduğunun ülkemiz tarafından da kabul edildiği bir dönemi yaşıyoruz. Oyunlar gerçekten de her yerde ve ben de onlarla birlikte oradan oraya savruluyorum. Hayatımın her anında yanındalar ve onlarla büyüyor, gelişiyor, öğreniyorum. Bu yolculuğun yirmi yılında da LEVEL her daim hayatımın bir parçası oldu. Bir dönemler onunla büyüğüm dergi üzerinden, yeni nesillerin büyümeyi izliyorum. Umarım LEVEL, siz okuyucuları sayesinde daha uzun yıllar burada olur. Biz gideriz, başkaları gelir ama LEVEL ismi bir şekilde misyonunu yapmayı sürdürür. ♦





Hardcore Ertekin Bayındır

✉️ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Savaş savaş nereye kadar!

Oyunların artık birbirlerini veya bizzat kendilerini kopyaladığı, taklit ettiği konusunda hemfikirizdir diye düşünüyorum ki zaten bunu söylemekten dilimizde tüy bitti. Her yeni oyun, bir veya birkaç oyundan esinlenerek yeni bir tanık oyuna dönüştür. Üzeri cıalanmış her yeni oyunu oynarken aynı tanık hisslere şahit oluyoruz ve doğal olarak heyecanlanamıyoruz. Birçoğumuz için durum böyle en azından, özellikle biz eski topraklar için... Sürekli savaşıyoruz, sürekli mücadele veriyoruz, sürekli vuruyoruz, kesip biçiyoruz. Bıkmadan, usanmadan...

Bu banal çerçeveden o kadar sıkılmışım ki bir ara tanıma fırsatı bulduğum Banished, Steam kütüphanemin ücra köşelerinden çıkıp yüreğime su serpti resmen. Halkımla baş başa, huzurlu bir hayatın tadını çıkarı-

yorum bu aralar. Savaşmak yok, didişmek yok... Vay efendim şuraya bir tarla yapayım da insanlar beslensin, yok efendim şurada bir terzi olsun da kişilik giyecek yapıp soğuktan korunsunlar... En kötü ihtimalle, kaynakları har turup harman savurdüğüm zaman birileri ölüyor, ona bile üzülüyorum. Ordu kurmak zorunda değilim; çünkü bana saldırın veya benim saldıracağım hiç kimse yok. Doğa ve ben baş başayız, mükemmel bir hayat! Bu tarz oyunların, yani içerisinde hiçbir şekilde savaşmanın olmadığı oyunların sayısının artması gerektiğini düşünüyorum. Hatta durum o kadar vahim ki Banished haricinde tam olarak bu çerçeveye yerleşebilecek bir tek oyun bile yok. Yaklaşık 300 MB'lık boyutıyla oyun piyasasına resmen meydan okuyor. Görsel tarafı yeterli; eksiği de yok, fazlası da... Muaz-

zam bir temel üzerine oturtulmuş ve oynamış konusunda en ufak bir sıkıntısı bile yok. Hani bir şekilde yüksek teknik imkanlara sahip olarak yapılmış olsa, yücelikçe yücelecektir. Bazen insan ihtiyaç duyuyor böyle oyunlara. Savaşlığı dövüşü bir kenara bırakıp sakin sessiz takılmak istiyor. Savaş savaş nereye kadar kardeşim! Sayısı artmalı böyle oyunların. Zaten genel çerçeveden bakınca yenilik konusunda büyük bir tıkanıklık olduğu besbelli. Hal böyleyken, en azından birkaç büyük firmanın el atması lazım böyle projelere, yoksa aynı kalıpları evirip çevirip tekrar tekrar oynamaya devam edeceğiz. Her şeyin simülasyonunu yaptırlar ama şu doğayla baş başa, huzurlu bir hayatın perdesini açacak üst düzey bir oyun yapamadılar veya yapmak istemiyorlar. Bundan sonra da yaparlar mı bilemiyorum ama istiyorum be kardeşim, istiyorum! ◆





NEXT LEVEL

CALL OF DUTY: WW2

Normandiya'nın o hiç unutamadığımız kumsallarından başlayıp Rhein Nehri'nin kıyılarına dek sürecek kan, ter ve gözyaşı dolu bir macera.

LEVEL

#250 Kasım 2017

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan 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 Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Canttuş Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Sungü

İlker Karış

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Ozay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltuş

Selçuk İslamoğlu

Selim Şumlü

Simay Ersözü

Şahin Derya

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven surun@dognburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun Güven

REKLAM

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@dognburda.com

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@dognburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Doğan 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. İzinsez, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@dognburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@dognburda.com - www.dognburda.com

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



msi®



KAZANDIĞIN AN ÖZGÜRLEŞTİĞİN ANDIR

GT75VR Titan Pro

Rapid steelseries
MECHANICAL KEYBOARD

Gaming Keyboard by
steelseries
PER KEY RGB

3ms
120Hz
(optional)

KILLER
MULTI GIG

Cooler Boost
TITAN

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

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

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

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM





**CRYYSIS SERİSİNİN
YAPIMCISI
CRYTEK'TEN!**



%100 TÜRKÇE

**%100 ÜCRETSİZ
FPS OYUNU**

**HEMEN KAYIT OL,
100 TL'LİK BAŞLANGIÇ PAKETİ
ÜCRETSİZ SENİN OLSUN!**

WWW.WARFACE.COM.TR

