

4 DEV POSTER SPIDER-MAN, NBA 2K19, F1 2018, RESIDENT EVIL 2 REMAKE

#261 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2018 - 11,50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

AYRICA

Biomutant | Battlefield V | Spider-Man | Forza Horizon 4 | FIFA 19
NBA 2K19 | Pro Evolution Soccer 2019 | The Bard's Tale IV | Green Hell
Destiny 2: Forsaken | Two Point Hospital | SCUM

www.level.com.tr



9 771301 213116

KKTC Fiyatı: 15.00 TL

Spordan teknolojiye, oyunlardan arabalara ilgi alanınıza göre yüzlerce dergi ve gazete e-dergi'de



Ücretsiz
indir,
hemen
okumaya
başla



▼ HEMEN İNDİR ▼



e-dergi

Türk Telekom

Türk Telekom mobil müşterisiyseniz, tarife veya kampanya kapsamında e-dergi kullanım hakkınız bulunuyorsa, Türk Telekom mobil numaranızla üye olup, e-dergi aylık aboneliğinizi ücretsiz başlatabilir ve Türk Telekom mobil internetiniz ile yurt içinde e-dergi mobil uygulamasından limitsiz ve sınırsız yararlanabilirsiniz. Türk Telekom tarife ve paketleri kapsamında e-dergi kullanım hakkı bulunmayan aboneler için güncel fiyat bilgisi ve diğer detaylar için: turktelekom.com.tr

#261 İÇİNDEKİLER

- 04 Editörden
- 06 LEVEL Ekibi
- 08 Takvim
- 10 Küheylan
- 12 Haberler

İLK BAKIŞ

- 18 Biomutant
- 20 Battlefield V
- 22 Just Cause 4
- 24 SCUM
- 26 Green Hell
- 27 Macrofis:
A Mother's Journey

30 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 32 Resident Evil: Korkun!

40 Anarşist

İNCELEME

44 Shadow of the Tomb Raider

- 52 Spider-Man
- 58 Two Point Hospital
- 60 Forza Horizon 4
- 64 FIFA 19
- 66 NBA 2K19
- 68 Pro Evolution Soccer 2019
- 70 The Bard's Tale IV
- 72 Destiny 2: Forsaken
- 73 F1 2018
- 74 The Gardens Between
- 75 NBA Live 19
- 76 Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age
- 77 Strange Brigade
- 78 Planet Alpha
- 79 Forged Battalion
- 80 Dustwind
- 81 Immortal: Unchained
- 82 NHL 19
- 83 Door Kickers: Action Squad

- 83 FRAMED Collection
- 84 Ultimate Fishing Simulator
- 84 Danger Zone 2
- 85 Chasm
- 85 Debris
- 86 Mobil incelemeler

- 90 Online
- 91 Call of Duty: Black Ops 4 - Blackout
- 92 PlayerUnknown's Battlegrounds

95 Donanım

- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

- 114 LEVEL 262



TELLTALE'E VEDA

Geçtiğimiz ay, macera oyunlarına yeni bir soluk getiren Telltale Games'in kapanmasına şahit olduk. Özellikle The Walking Dead ile dikkat çekmeyi başaran firma, bir dönemin oyuncularını macera oyunlarına çekmeyi başarmıştı. Ne var ki daha sonra –bence- yanlış bir karar verdiler ve “bu format tuttu” diyerek, farklı isimlere aynı oyun tipini uygulamaya çalıştılar, ortaya birbirine benzeyen bir dolu macera oyunu çıktı. Her defasında daha da az satan Telltale oyunları, firmanın sonunu hazırlamaktaydı ama bu döngüden de bir türlü kurtulamadılar. Telltale'in yanında Capcom da Dead Rising serisinin yaratıcısı olan Vancouver stüdyosunu kapattı. Bu da geçen ayın üzücü olaylarından biri oldu zira Vancouver stüdyosu, Capcom'un bir parçası olmadan önce Blue Castle Games adında bağımsız bir firmaydı; Capcom bir şekilde firmayı eritmiş oldu.

Bu olaylardan sonra ise ilginç bir durumla karşılaştık; Twitter'da “Telltalejobs” hashtag'ıyla, Ubisoft, Guerilla Games, Sony gibi birçok ünlü oyun firması işsiz kalanlara kapılarını açtı. Öylesine bir destek oluştu ki büyük ihtimalle işinden ayrılan kimse açıkta kalmayacak gibi gözüküyor.

Bu tür bir dayanışma, oyun sektörünün Türkiye dışındaki ülkelerde bu denli gelişmiş olması, gençlerin oyun yapımına gönül verip bunu ilerletebildikleri ve işsiz kaldıklarında anında sahiplenilmeleri bana ütopya gibi gözüküyor. Maalesef Türkiye olarak bu konuda çok gerideyiz ve vizyon darlığımız artık rahatsız edici bir seviyede; dünyanın geri kalanı uzay yolculuğu yaparken biz burada halen tuvalet kağıdı fiyatı konuşuyor olacağız. Çok üzücü...

Not: Ha, bu arada, bu ay yine şahane bir sayı hazırladık! Shadow of the Tomb Raider'ından duvar sürüngenini Örümcek-Adam'a ve Resident Evil dosya konusuna kadar bir ton güzellik var içeride. Herkese keyifli okumalar!

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

115 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

PS4 Pro



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

26 EKİM 2018

18
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCED

PS4

AOXO
PlayStation 4
EXCLUSIVE
PLAY SELECT
ONLINE CONTENT
FIRST ON PS4

4K
HDR





Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatığı (Son zamanlarda PS4 ile yakınlaşmaya başladı) mobil oyun geliştirmeye ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldıran görsel yönetmen. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyular var.

✉ emre@level.com.tr
@eoztınaz



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE

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

✉ @kursatzaman
@kursatzaman



Cem Şancı

PC

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

✉ @cem_sanci
@cemsanci

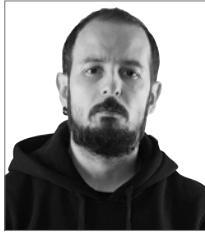


Ertuğrul Süngü

PC/X360

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

✉ /ertugrul sungu
@ErtugrulSungu



İlker Karaş

PC/PS4

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

✉ @rzrbld
@rzrbld



Enes Özdemir

PC

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

✉ @Ghostshoot
@enesozdemir1907

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karas
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Gizem Kiroğlu
İlker Karas
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can
Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbeç
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Ankara Bölge Temsilcisi: Sezinur Balıkcıoğlu
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
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: Demirören Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık
Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş. Tel: 0 212 449 63 63
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FİPP üyesidir.

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

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

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

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

adore
mobilya

X Rocker Türkiye
Distribütörü

XRocker®

Don't just sit there. Start rocking!



4+1
Güçlü
Ses Sistemi



3 kanallı
Titreşim
ve Subwoofer



Gelişmiş
Kontrol Paneli

OYUNA GİR VE HİSSET

TÜM X ROCKER MODELLERİ
Türkiye'de İlk kez & Sadece
adoremobilya.com'da



Ekim

4 Eylül

Forza Horizon 4 (PC, Xbox One)
Mega Man 11 (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Fist of the North Star: Lost Paradise (PS4)

5 Ekim

Super Mario Party (Switch)
Assassin's Creed Odyssey
(PC, PS4, Xbox One)
Ege adalarına -turistik olmayan-
yolculuğumuz başlamak üzere!

9 Ekim

Disgaea 1 Complete (PS4, Switch)
WWE 2K19 (PC, PS4, Xbox One)
The Occupation (PC, PS4, Xbox One)

11 Ekim

Child of Light (Switch)

12 Ekim

Call of Duty: Black Ops 4 (PC, PS4, Xbox One)
Luigi's Mansion (3DS)
The World Ends With You: Final Remix (Switch)

16 Ekim

Lego DC Super Villains
(PC, PS4, Xbox One, Switch)
Starlink: Battle for Atlas (PS4, Xbox One, Switch)
Warriors Orochi 4 (PC, PS4, Xbox One, Switch)
For Honor: Marching Fire (PC, PS4, Xbox One)

19 Ekim

Soulcalibur VI (PC, PS4, Xbox One)
Dark Souls Remastered (Switch)

23 Ekim

Just Dance 2019
(PS4, Xbox One, Switch, Wii, 360, Wii U)

26 Ekim

My Hero One's Justice
(PC, PS4, Xbox One, Switch)
Red Dead Redemption II (PS4, Xbox One)

30 Ekim

Call of Cthulhu: The Official Video Game
(PC, PS4, Xbox One)



TAKVİM

PS4

16
www.pegi.info

2K

WWE 2K19



NEVER SAY NEVER

09.10.2018

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2018 WWE. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners. The "PS" Family logo are registered trademarks. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.



KÜHEYLAN

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



Hayır, siz de haklısınız elbette. Bir anda derginin fiyatı arttı, neler oluyor dediniz. Biz de aynılarını her türlü market alışverişini ögesinde yaşadık. Üstelik marketteki ürünlere gelen zammın 1.5 TL'den çok öte; 10 liralara konuşuyor. Teknoloji dediğimiz şey ise artık ulaşılması mümkün olmayan bir noktaya yükseldi. iPhone fiyatlarını duymuşsunuzdur, 10.000 TL ve üstü rakamlar konuşuluyor. Nvidia'nın yeni mucizesi RTX 2080 Ti'nin 12.000 TL üzerindeki fiyatı ise resmen bizimle dalga geçer gibi... Burada elbette firmaların suçu yok; her şey ithal edildiğinden ve Türk Lirası yerin dibini gördüğünden, bundan sonra asgari bir geçim sağlamak zorundayız. Her gördüğümüz oyunu almak da tarihe karışıyor, çok mesuduz (!).

Müthiş test: Tokyo Game Show 2018'i ne kadar iyi takip ettiniz?

Sual 1: Project Awakening'de ne olmaktadır?

- A. Bir ortaçağ savaşçısı, bir ejderha ile dövüşmektedir.
- B. Hayır, bir ortaçağ savaşçısı, DEVASA bir ejderha ile mücadele etmektedir.
- C. Hepiniz körsünüz. O savaşçı resmen ejderha tarafından dertop edilip duvardan duvara vurulmaktadır.
- D. Doğru söylüyorlar valla abicim.

Sual 2: Çince olup Japonca altyazı ile sunulan Kill X, hangi oyunları anımsatmaktadır?

- A. Call of Cthulhu!
- B. S.T.A.L.K.E.R.!
- C. Resident Evil 2!
- D. Arkadaşlara katılmamak elde değil hocam.

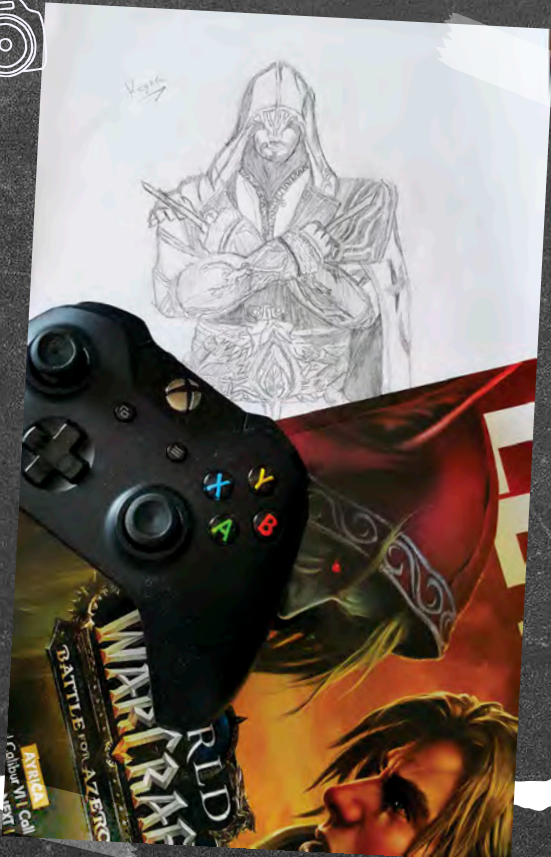
Son soru: Aşağıdaki oyun kombinasyonlarından hangisi Capcom Beat'em Up Bundle'in bir parçasıdır?

- A. Warriors of Fate - Knights of the Round ve Final Fight
- B. Captain Commando - The King of Dragons ve Armored Warriors.
- C. Battle Circuit - Final Fight ve Captain Commando.
- D. Pes valla, arkadaşların hepsi olayı kopartmış hacım, hepsi mi doğru olur...

Sonuç: Bravo.

LEVEL ve AC işbirliği!

"Ben Kayra Yöndem, derginizin sıkı bir takipçisiyim ve Assassin's Creed'in büyük fanıyım. Her ay LEVEL'in çıkmasını heyecanla bekliyorum. Sevgilerle..." demiş Kayra ve eklemiş, "Umarım yolladığım çizimleri beğenir ve yayımlarsınız. Şimdiden çok teşekkürler!" Eh, biz de onu kırmıyor ve yeteneğini herkesle paylaşmasını sağlıyoruz, ellerine sağlık Kayra!



Just Cause 4 posterine ne oldu?

Bir başka duvar ve poster kombini de Hüseyin Eren Şenol'dan geldi. "Merhaba ben Eren. Yaşım küçük olsa da bu dergiyi çok seviyorum. Şubat'tan beri sizi takip ediyorum; keşke daha önceden takip etseymişim. Bu fotoğrafı dergide görmek dileğiyle..." sözleriyle biz de Eren'in koleksiyonunu paylaşmaktan gurur duyuyoruz. Görüşmek üzere Eren.

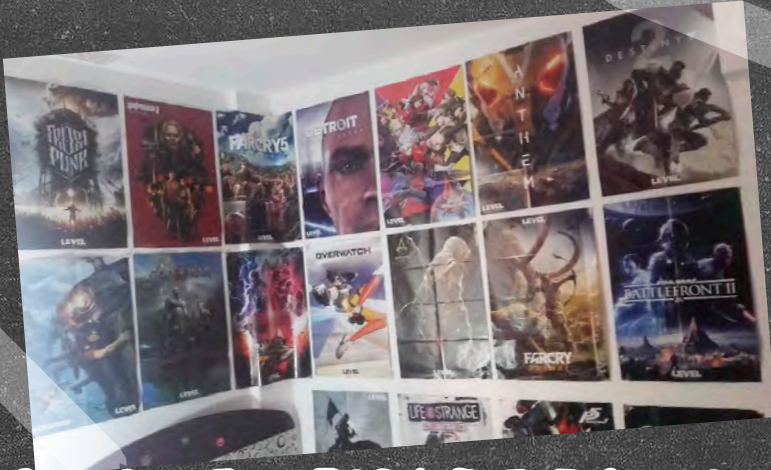


Eylül'ün akıllara sığmayan olayları

- LEVEL Whatsapp grubumuzda hangi ürünün fiyatı ne olmuş, bunu konuşarak vakit öldürdük.
- Rafet ve Olca'nın balayları olan Tayland seyahatini Instagram'dan takip ettik, imrendik.
- Emre'nin yeni oyunu, Hangisi? Seç Birini! ile telefonlarımızda bilgimizi sınadık, geri zekalı olduğumuz ortaya çıktı.
- Assassin's Creed Odyssey'i deneyen Kürşat'ın oyunu çok beğenmesini dinleyip durduk, neyi tam beğendiğini anlayamadık...
- Forza Horizon 4'ü herkesten önce test eden Kürşat'ın bu oyunu da çok beğenmesine şahit olduk ama bu hissiyatının doğru olduğunu tahmin ettik.
- Kapağa Spider-Man'i mi, Shadow of the Tomb Raider'ı mı koysak diye düşündük, çift kapak çıksak mi dedik, sonra o olayın tercihi zorlaştırıp satışları etkilediğini hatırlayıp gördüğünüz kapakla çıkmaya karar verdik.
- Eylül'ün sonunda havanın halen 28 derecelerde olduğunu tecrübe edip ileriki yıllarda kavru olarak öleceğimizi anladık.

2020

Çin'in 2020 yılında hayata geçirmeyi planladığı müthiş sistemi duydunuz mu? Herkesi puanlayacak olan, muhteşem bir saçmalaktan bahsediyorlar. İnsanları daha düzgün davranmaya itmesi planlanan sisteme göre, her türlü davranışınız, seçiminiz, yaşam biçiminiz puanınızı etkileyecek. Kırmızı ışıkta mı geçtiniz? 300 puan gitti. Faturanızı geç mi ödediniz? 100 puan daha düşün. Yere mi tükürdünüz? Hop, bir 100 puan daha. Düşününce herkesin adam gibi davranmasını sağlayacak bir sistem gibi gözüküyor ama insanları manyak etmekten de geri kalmayacak bir Black Mirror bölümü aslında bu. Düşünecek hiçbir şeyimiz yokmuş gibi bir de oturup "Kaç puanım var benim ya?" diye hesap yapacaksınız. Bu puan sistemi sizin hangi olanaktan, ne şekilde yararlanabileceğinizi de belirlediği için müthiş sonuçları olacaktır. Mesele az puanı olana kirli su sağlayacaklar, çok puanı olana premium su. Az puanı olan doktora gittiğinde stajyer bakacak, çok puanı olana profesör. Az puanı olan ölsün, çok puanı olan yaşasın. Bari mikro ödeme sistemi de koyun, puan da satın alabilelim. Oldu!



Nizam, önemli

Ege Erdem bize bir duvar dolusu poster yollamış. Daha doğrusu şahane bir düzenle posterleri duvarına dizmiş, fotoğrafını çekmiş ve demiş ki, "Derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Hiçbir sayıyı kaçırmama ya çalışıyorum. Size poster koleksiyonumu göstermek isterim." Çok güzel bir koleksiyon olmuş Ege, bizi takibe devam!

PROJECT JUDGE

Japonya'nın en iddialı dedektifi karşınızda!

Her yıl dünyanın çeşitli yerlerinde, çeşitli oyun fuarları, etkinlikleri gerçekleşiyor. Amerika'da E3, Almanya'da Gamescom ve Japonya'da da Tokyo Game Show, bu etkinliklerin en iddialıları. Her ne kadar Japonya'daki fuarda olan biten bizlere biraz uzak kalsa da bazı ilgi çekici yapımlar hakkında ilk bilgileri de burada alıyoruz. İşte bu yılki TGS'nin dikkat çeken isimlerinden biri de Project JUDGE oldu.

Yakuza – Shenmue – Sleeping Dogs – Batman karşımı bir oyun olarak kendini gösteren oyunumuz, elbette ki Japonya'da Tokyo'da geçiyor. (Başka şehirler de olur mu, henüz açıklanmış değil.) Siyah deri ceketli, beyaz t-shirt'li gençten bir dedektifi canlandırıyoruz ve elbette ki türlü türlü görevlere çıkıp başarılı olmak için çaba harcayacağız.

Oyun farklı kısımlara ayrılmış gibi duruyor. Bir kısmında sağlam bir araştırma yapıyoruz. Bu bir suçluyu takip etmek de olabiliyor, bir binaya sızıp bir odadaki her türlü eşyaya bakıp ipuçlarını toplamak da. Yeri geliyor alıştığımız maymuncuk ile kilit açma işlerini yapıyoruz, yeri geliyor sağlam bir şekilde gizlenip, durup

durup arkasına bakan arkadaşına yakalanmadan onu takip etmeye çalışıyoruz.

Elbette iş dövüşmeye de geliyor... Kahramanımız aynı Batman oyunlarındaki gibi birçok düşmanla aynı anda dövüşebiliyor; bir ona tekme atıyor, bir buna yumruk atıyor ve tüm bunlar olurken de birbirinden farklı dövüş stillerini, elleri kolları parlayarak yapabiliyor. Artık birçok oyunda gördüğümüz fotoğrafçılık hadisesinin de Project JUDGE'da olacağını görüyoruz. Suçlu adaylarının ne işler çevirdiğini belgelemek için kullanacağımız fotoğraf makinemizle, iyi zamanlamalar yakalarsak çok daha fazla paraya konabileceğiz. (Oyunda bir para kazanma durumu olacağı anlaşılıyor.)

Tilt makinesiyle oynama, drone yarışı yapma, bir takım düşmanlarımızı silahlarla ortadan kaldırma gibi mini oyunlarla da süslü olacak olan Project JUDGE, potansiyeli bir hayli yüksek bir oyun olarak TGS 2018'de yer aldı ve biz de radarımızı bu oyundan ayırmayı düşünmüyoruz. Oyun PS4 için hazırlanıyor ama ne zaman bu taraflara geleceği henüz belli değil.



MJ

ーレ

ミズヨーレ
2F

鮮度が自慢! こだわりの活き活き海魚



樽山

出前・御予約承ります!

場

8F

のとか

桂浜商事

3F



DEVIL MAY CRY 5



V ile tanışma vakti geldi...

Geçen ay sağlam bir ilk bakışını yaptığımız Devil May Cry 5'in TGS 2018'de boy göstermesi kaçınılmazdı ve bu fuarda oyun hakkında daha da fazla bilgiye ulaştık. Bildiğiniz üzere oyunda iki tane farklı karakteri kontrol edeceğimiz açıklanmıştı: Dante ve Nero. Bu ikiliye şimdi yeni bir arkadaş V eşlik edecek. Gotik bir karakter gibi gözükən ve bir baston taşıyan V'nin ismi, beşinci oyunun Roma rakamıyla yazılmasından mı geliyor bilmiyoruz ama yayımlanan fragmanda kendisini kısa da olsa görme şerefine ulaştık ve heyecanlanmadık da diyemeyiz. Açıklanan birkaç yeni bilgiyle Dante'nin

silah olarak da kullandığı motosikletinin Cavaliere adını taşıdığını öğrendik, Coyote-A adında bir pompalı tüfeğe sahip olduğunu keşfettik, Blow Mode ve Kick Mode adında iki farklı dövüş stiline sahip olan, Balrog adını taşıyan da bir eldiven-çizme silahını kullandığının bilgisini aldık.

Dante'nin yanında Nero'nun da çok ilginç bir Devil Breaker'a sahip olacağını gördük. Mega Man'in sahip olduğu Mega Buster, Nero'nun Devil Breaker'ı olarak oyunda yer alacak ancak bu silaha sadece oyunun Deluxe versiyonunu satın alanlar ulaşabilecek. Mega Buster'ı kullandığınızda oyunun

görüntüsü de 2D bir formata bürünüyor ve öldüğünüzde de Mega Man gibi enerji parçacıklarına dönüşüp dağılıyorsunuz. Son olarak DMC 5'in online kısmının da bulunacağı bilgisi geldi. 3 kişiye kadar destek sağlayacak olan online kısımda tam olarak ne yapacağız bilmiyoruz ama büyük ihtimalle farklı karakterlerden birini seçerek Survival mantığında, üzerimize akan düşmanları ve boss'ları temizlemeye çalışacağız. 8 Mart'ta PC, PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen DMC 5 için ne kadar sabırsız olduğumuzu kelimelerle ifade etmek mümkün değil... ♦

THE MISSING

J.J. Macfield and the Island of Memories

Garip oyunlarda bugün: The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories! Deadly Premonition'ın yaratıcısı Hidetaka "Swery" Suehiro'nun yeni ilginç eseri The Missing, isminin devamından da anlaşılacağı üzere hiçbir şey ifade etmiyor. Zaten oyunun amacı da bu... Hikayeye göre oyunda J.J. Macfield'in Memoria Adası'nda, arkadaşı Emily Thompson'ı arayışı konu edilecek. Biz J.J. Macfield'i kontrol edeceğiz ve bu enteresan adada bolca garip olayla karşılaşacağız. İçinde bulunduğumuz adanın yine son derece fantastik bir özelliği de bulunuyor: Bu adada ölemiyoruz. Ada birbirinden garip ruhla ve bizi öldürmeye meraklı engelle dolu ama ölmek, oyunun sonu demek değil. Aynı Dead Cells'deki gibi ölünce yeniden canlanıyoruz ama oyun Dead Cells'deki gibi başa sarmıyor.

Açıklanan bilgilere göre Macfield'in çeşitli özel yetenekleri de bulunacak. Örneğin Inversion ile bulunduğumuz alanı ters yüz edebileceğiz, Re-born ile yeniden canlanıp karanlık bir gölge olmak yerine daha insansı bir forma bürünece-

ğiz ve Eternal Avici & Ending Nightmare gibi havalı isimlere sahip yeteneklerimizle de... Ne yapacağımız belirsiz. Oyunda aynı zamanda hangi uzvumuzun hala yerinde olduğunu kontrol edebileceğimiz bir sistem ve mesajlaşmamıza yarayan bir de telefonumuz bulunacak. Her ne kadar tüm bunlar akla yatan özellikler ve

temalar gibi gözükse de oyun gerçekten anlaşılmaktan çok uzak olduğunu bir kez daha hatırlatalım.

The Missing bu ayın 11'inde PC, PS4, XONE ve Switch için piyasaya çıkıyor. Bakalım çıktığında taşlar yerine oturacak mı yoksa daha da bilinmez bir dünyaya mı adım atacağız... ♦



Oakmont'ta neler oluyor?

Pocket Rumble adındaki pikseli dövüş oyununun yapımcısı Chucklefish, piksel olayında ne kadar başarılı olduğunu bu oyunla kanıtlamıştı bize sorarsanız. Fakat meğer adamlar aslında başka oyun türlerinde çok daha yeteneklilermiş; Castlevania'yı andırان görüntüsüyle ve müthiş atmosferiyle anında ilgi çeken Inmost, tam bahsettiğimiz türde bir oyun...

Tam olarak neyden bahsettiğimizi anlamak için hemen oyunun ismini YouTube'dan aratın ve fragmanı izleyin. Görecekleriniz, anlatacaklarımızın arka planını oluşturmak için çok önemli. Tamamıyla piksel grafiklerden oluşan ama ışıklandırma anlamında son teknolojiyi kullanan Inmost, karanlık ve içi tuzaklarla, garip yaratıklarla dolu bir kalede geçiyor. Yetenekleri birbirinden farklı üç karakteri kontrol edeceğimiz oyunda her şeyin merkezinde de bir kızcağız bulunuyor –ki onun rolü hakkında net bir bilgi yok.

Inmost'ta çoğunlukla mükemmel bir biçimde oyuna aktarılmış olan garip yaratıklardan kaçacağız veya onları tuzaklara sürükleyip

kurtulmaya çalışacağız. Karakterlerden bir tanesinin kılıç kullanabildiğini de görmedik değil ama sanmayın ki her yaratığı silahlarıyla durdurabilin...

Gizli geçitlerle ve sürprizlerle dolu olan

Inmost'un hangi sistemler için hazırlandığı da bir muamma, ne zaman çıkacağı da... Bizim tahminimiz ise Steam'in es geçilmeyeceği ve 2019'un sonbaharı. Bakalım tahminimiz tutacak mı? ♦



GÜESTGO! III

Gazi Üniversitesi bir kez daha sahnede!

Gazi Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu'nun düzenlediği GüestGO! üçüncü defa gerçekleşiyor. 6 Ekim'de Ankara MEB Şura Salonu'nda düzenlenecek olan GüestGo! III'te bu sene Can Sungur, BossLayf, Batu "Videoyun" Bozkan, Mete "Easter Gamers" Özbey ve Ruthless Ladies sahne alacak. GüestGo! III'te oyunseverler düzenlenecek paneller ile sevdikleri yayıncılar ile buluşacak. Katılımcılar ödüllü League of Legends ve Hearthstone turnuvaları ile kendilerini kıyasıya rekabet içinde bulacak, Mastema Cosplay, Cepej-deri, Valennia Cosplay jüriliğinde ve Ophelia Cosplay sunumu ile 1500 TL değerindeki cosplay yarışmasında birbirinden farklı ve eşsiz cosplayerların mücadelesine tanık olacaklar. Tüm bunların dışında bir çok içerik GüestGO! III'de Ankaralı oyun sever-

leri bekliyor olacak. ODTÜ BKFT ile FRP oyunları, Xbox alanında kıyasıya FORZA ve FIFA mücadeleleri, Indie oyun standlarında birbirinden renkli ve eğlenceli oyunları deneyebilecek, çeşitli aksesuar ve tasarım stantlarını gezip kendinize ve sevdiğinizlere tişört, poster, takı ve oyunlara yönelik tasarımlar satın alabileceksiniz. Ankara'da etkinliğe gelemecekler de düşünülmüş olup gün boyu evinizden GüestGO! III deneyimi yaşamanız için etkinlik Twitch.tv/gaziespor kanalından yayınlanacak. Yayın boyunca gelecek tüm bağışlar Gazi E-Spor ve LÖSEV ortaklığıyla yürütülen projede, LÖSEV'e bağışlanacak. Ankara'nın en sağlam etkinliklerinden biri olan GüestGO! III, 6 Ekim'de gerçekleşecek, bir kez daha hatırlatalım. ♦

SON DAKİKA! ⚡

◆ Bir dolu macera oyunuyla ünlenmiş olan ve en ünlü eserleri arasında The Walking Dead bulunan Telltale games, bir yıllık zorlu bir süreç sonunda kepenkleri kapatacağını açıkladı.

◆ **Ünlü Street Fighter oyuncusu Lee-Seon-woo veya takma ismiyle "Infiltration", eski eşine şiddet uyguladığı gerekçesiyle SF Capcom Pro Tour turnuvasından men edildi. Başka turnuvalara ve takımlara da kolayına katılabileceği ön görülüyor.**

◆ Bu ay dergimizin güzide incelemelerinden birini de oluşturan Spider-Man, çıkışını yaptıktan sonra, ilk üç günde 3.3 milyon adet satarak God of War'ın satış rekorunu bile geride bıraktı.

◆ **Final Fantasy'nin müziklerinin bestecisi olarak tanınan ünlü kişilik Nobuo Uematsu birkaç yıldır boğuştuğu hastalık yüzünden, sürmekte olan işlerine devam edemeyeceğini açıkladı. Büyük üstada geçmiş olsun diyoruz!**

◆ Bir türlü mobil arenada başarılı olamayan Sony, PS Vita'nın devamının gelmeyeceğini açıkladı. Hatta 2019'un PS Vita üretimi için son yıl olduğunu da ekledi. Oysaki çok da sağlam bir cihazdı, yazık oldu...

◆ **THQ Nordic, Alone in the Dark ve pek kimsenin bilmediği bir strateji oyunu olan Act of War'un lisanslarını satın aldığını duyurdu. Yeni bir Alone in the Dark'a kimsenin hayır diyeceğini düşünmüyoruz!**

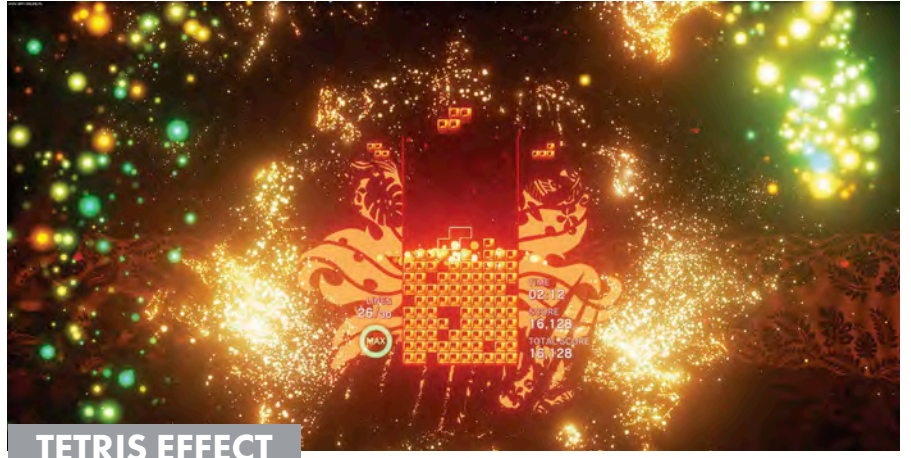
◆ Konami resmi olarak açıklamasa da Castlevania Rondo of Blood ve Symphony of the Night oyunlarının PS4'e Castlevania: Requiem adında gelme ihtimali bulunuyor. Sırf bu söylenti bile heyecan verici!

◆ **Capcom Dead Rising serisinin sorumlusu olan Vancouver stüdyosunu kapattığını açıkladı. Yaklaşık 130 kişinin işinden olmasına neden olan bu karar üzüntü verici.**

◆ Bol bol ateşli silahla dövüş içeren, 2010 yılının garip JRPG'si Resonance of Fate 4K çözünürlükle birlikte 18 Ekim'de PC ve PS4'e geliyor.

◆ **Eşyaları yuvarlayıp sonunda evreni bile bir top haline getirebildiğimiz Katamari Damacy'nin Remaster versiyonu, Katamari Damacy Reroll 7 Aralık'ta PC ve Switch için çıkış yapacak. Bu oyunu daha önce oynamayanlar büyük keyif alacak, şimdiden söyleyelim.**

◆ Bethesda Wolfenstein 3'ün hazırlık aşamasında olduğunu belirtti ama çıkışına daha bir hayli süre olduğunu eklemekten de çekinmedi. Neyse ki Youngblood var da Wolfenstein 3 çıkana kadar onunla oyalanabiliriz...



TETRIS EFFECT

Yıllar seni eskitemez be Tetris...

Tetsuya Mizuguchi'yi tanıyanlar bir köşeye ayrılınsın, tanımayanlar bir köşeye. Tanıyanlara anlatacak pek bir şeyimiz yok ama onu bilmeyenlere biraz tarih dersi vermek gerekiyor. Mizuguchi-san özellikle Uzak Doğu'da bir hayli ünlü bir oyun yapımcısı. Onu Rez ile tanıyoruz, Lumines ile biliyoruz ve Child of Eden ile seviyoruz. Oyunlarındaki görsel efekt ve özellikle müzik kullanımı o kadar iyi ki, ünlü yapımcı resmen sizi başka dünyalara götürüyor. Tetris Effect de Mizuguchi'nin yeni oyunu. Alexey Pajitnov'un klasik Tetris'inin üzerine bol efekt, bol görsellik ve şahane müzikler ekliyor yapımcı. Yani bildiğimiz Tetris'in yer yer müzikle buluşması ve daha renkli olduđu-

nu düşünün... Oyunda bulunacak olan Zone sistemi bizi bir anda başka diyalara taşıyacak ve bu sırada çok farklı bir Tetris tecrübesi yaşayacağız.

Oyunda bulunacak olan 30'un üzerinde bölümün her birinin farklı bir görselliğe, farklı efektlere ve farklı müziklere sahip olacağı açıklanıyor. Önceden bildiğimiz Marathon, Sprint ve Ultra oyun modlarına ek olarak farklı oyun türlerine de ev sahipliği yapması planlanana Tetris Effect, sadece PS4 için hazırlanıyor. PS4 Pro'da 60 FPS ve 4K desteği de bulunacak, ayrıca oyunu PSVR ile de tecrübe edebileceğiz. Tüm bu duyduklarınız ilginizi çekiyorsa, 9 Kasım'ı bekleyin... ◆

PLAYSTATION CLASSIC

Küçülün de cebimize girin!

NES & SNES Mini, Neo-Geo Mini derken her türlü eski konsolun ufak versiyonları piyasaya çıkmaya başladı. Eh, Sony de bu furyada yer almayacaktı da biz mi alacaktık? (LEVEL Mini! Dergilerin ufak versiyonları... Tutmaz.) PlayStation Classic adıyla ilk PlayStation'ı piyasaya sürmeye hazırlanan Sony, elbette eski konsolun birebir bir kopyasını tasarlamıyor. Daha doğrusu, görüntü olarak 1994 yılında çıkan konsolun %45 daha küçük bir versiyonu söz konusu; hem de tüm detaylar birebir yakalanmış. Lakin işlevsel olarak eski CD'lerimizi kullanacak değil çünkü bu ufak PS, sadece içindeki 20 oyunla satışa çıkacak ve başka bir medya ile ek oyun getirmek mümkün değil gibi gözüküyor.

İki adet gamepad, bir HDMI kablosu ve 20 tane oyunla birlikte satışa çıkacak olan PS Classic, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Final

Fantasy VII, Jumping Flash ve Wild Arms gibi klasikleri içeriğinde barındıracak. Geriye kalan oyunların neler olacağı ise henüz netlik kazanmış değil.

PS Classic'ın 3 Aralık'ta güzel bir Noel ve yılbaşı hediyesi olarak piyasada olması bekleniyor. Fiyatı ise 100 Euro civarı olarak belirlenmiş durumda. Bu da bizde 700+ TL ediyor. Sudan ucuz! ◆



BATTLEFIELD V BETA

İlk fragmanıyla bizleri endişeye sevk eden oyunun betası içimize su serpti.

Sayfa
20

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★



Yapım Experiment 101 **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** RPG **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.thqnordic.com/games/biomutant **Çıkış Tarihi** 2019 Ortası

Biomutant



Dünya gittikçe değişiyor ve buna adapte olmanız gerekiyor.

Biomutant ile uzun süredir duygusal bir bağım var. Oyun, geçtiğimiz yılın Gamescom'unda görücüye çıkmıştı. O zamandan beri Biomutant hakkında karşıma ne çıkarsa ilgilenmeye çalışıyorum. İşin içerisine kıyamet sonrası öğeleri ve biraz da değişik hayvanlar ekleyince, sanırım beni yakalamak için gerekli tuzağı hazırlamış oluyorsunuz.

Değişmeyen tek şey değişim

Önceki LEVEL sayılarının birinde Biomutant hakkında yazmıştım. Sağda solda da yazıyorum. Kürşat bana bu ayın makalelerini sunduğunda Biomutant'ın üzerine atlayacağımı da gayet iyi biliyordu sanırım. O zaman size şöyle en güzelinden bir ilk bakış sunmak da benim boynumun borcu arkadaşı!

Biomutant hakkında bilmeniz gereken ilk şey, arkasında çok sağlam ama ufak bir ekibin olması. Oyunu, Avalanche Studios'tan ayrılan Stefan Ljungqvist (Tek seferde söyleyebilen var mı?) önderliğindeki 18 kişilik küçük dev takım Experiment 101 geliştiriyor. Bu isim

daha öncesinde Just Cause ve Mad Max gibi yapımlarda da yer almıştı. Anlayacağınız aksiyon ve açık dünya konusunda oldukça tecrübeli bir ekip var karşımızda.

Hikayemiz New World adı verilen kıyamet sonrası harap olmuş bir dünyada geçiyor. Her şey güllük gülistanlikken, yer altından çıkan ne olduğu bilinmeyen bir tür zehirli madde Yaşam Ağacı'nı etkisi altına almış. İşin perde arkasında ne var pek bilmiyoruz fakat bu ağacın herkes için önemi büyük. Bu yüzden ağacı onarmamız gerekiyor.

Bu ana görev kısmı oldukça keyifli olacağı benziyor. New World topraklarında altı farklı kabile var. Bunlardan üç tanesi ağacı kurtarmak isterken, diğer üç tanesi ise kendi çıkarları için kullanmak istiyor. Oyunun nasıl sonlanacağına dair tüm ippler tabii ki siz oyuncuların elinde. Dilerseniz kurtarma işlemine dalp kendi çıkarlarını savunan kabileleri aradan çıkarabiliyorsunuz. Bir diğer seçeneğiniz ise tek bir kabileye yönelip diğerlerinin hepsini yok etmek. Bak burası bayağı enteresan işte!

Kabilelerle aramızı nasıl iyi tutacağımız yine bize kalıyor. Karma benzeri bir sistem ile kabile içerisindeki güvenilirliğimizi artırıyoruz. Tabii bu karma sistemi kesin çizgilerle ayrılmış iyi-kötü taraflarından oluşmuyor. Dünya pek bir garip olduğundan dolayı kendi etik kararlarımızı vermemiz gerekecek. Oyunun rol yapma kısmı da burada başlıyor.

Bana ortaya karışık bir mutasyon yolla Oyunun isminden de anlayacağınız gibi mutasyon, Biomutant'ın en önemli özelliği. Karakterimizi yaratırken tercih edeceğimiz görünüm bile farklılık yaratıyor. Örneğin koca kafalı bir karakter yaratırsak daha zeki olmasını sağlıyoruz (Kendimi iyi hissettim bak – Kürşat) ya da kalın tüyleri ve davul gibi göğsü olan bir karakter yarattığımızda dayanıklılık puanı artıyor. Experiment 101 firmasını bu alanda kutlamak gerek. Dış görünüşün en ufak detayı bile oyuna sistemsel olarak işlemeyi başarmışlar.

Karakterimize gelirse, halen kendisinin bir ismi yok; hatta tam olarak bir rakun mu, yoksa bir tür kırmızı panda mı onu da bilemiyoruz, kendisi her girdiği ortama ayak uydurmaya başaran bir tür genetik koda sahip. Gamescom oynanış videosunda etraftaki bir tür balçık yapısını alıp etrafımıza balon olarak örebildiğimizi gördük mesela. Bu da hem yüksek mesafelere sıçramamıza, hem de düşmanlarımızı kendimize yapıştırmamıza olanak sağlıyor.

Başka durumlarda da karakterin bu mutasyon özelliklerine bel bağlamak gerekiyor. Çok soğuk ya da çok zehirli ortamlarda gerekli ekipmana sahip değilsek mutasyon yapmamız bekleniyor. Bu mutasyonlardan aynı anda dört tanesine sahip olabiliyoruz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde daha farklı mutasyonlar alıp elimizdekilerle değiştirmemiz de mümkün. Ayrıca seviye sistemi ile tüm özelliklerin





üzerinde oynama yapabiliyorsunuz. Oyun ilerledikçe karakter üzerine daha fazla mutasyon, daha fazla özellik katmanıza olanak sağlıyor.

Bu açıdan bakıldığında açık dünya yapısı ve sürekli değişen karakteri ile bize sıkıcı bir oynanış sunulacağını inanmıyorum. Zaten firmanın oyunu tasarlarlarken en büyük hedefi oyuncuya değişik bir özgürlük hissiyatı sunmakmış.

Bu da bizi oyunun aksiyon kısmına getiriyor çünkü Biomutant'ın bir diğer önemli özelliği özgür yapıdaki dövüş mekanikleri.

I know Kung-Fu

Ekibin başındaki Stefan Ljungqvist, geçen yılki ilk tanıtım zamanında verdiği bir röportajda oyunun büyük kısmının bittiğini fakat dövüş mekanikleri üzerine daha fazla çalışmalar gerektiğini açıklamıştı. İlk başta 2018 olarak planlanan çıkış tarihinin, 2019 ortasına itelenmesinin arkasındaki sebep bu dövüş mekanikleri olabilir. Bu kısım kendilerini bir hayli zorlamış. Biomutant'ın aksiyon kısmı Free Flow adı verilen bir sistem üzerine kurulu. Oyuncuya aksiyon kısmında birden çok seçenek tanınıyor. Yakın ve uzak mesafe silahları, psişik güçler ya da Kung-Fu başlıklarından birine ya da hepsine yoğunlaşabiliyorsunuz. Aralarındaki geçiş kısımlarının akıcı olması planlanıyor. Böylece her oyuncu kendine has bir dövüş tecrübesi yaşayabilecek.

Havaya sıçradınız diyelim, size aval aval bakan üç dört tane düşmanınız var. Onlara yukarıdan elektrik izotoplarıyla ziyafet çekmiş mermilerinizi boşaltırken, kılıcınızı çekip daha iri yarı olan düşmana ani bir saldırı yapabiliyorsunuz. Yetmedi mi? Hoop, o zaman Ki Enerjisi ile tüm düşmanlarınızın ağzının orta yerine en süperinden Kung Fu hareketleri iliştiirebiliyorsunuz. Ben daha ne isteyeyim? Tabii bu dövüşleri süslemek için envai çeşit silaha da ihtiyacımız var. Biomutant, nasıl ki karakter üzerinde özgürlük tanıyor aynı durum silahlar için de geçerli. Yarım milyondan fazla silah kombinasyonu olduğu söyleniyor. Bu tabii demek değildir ki o kadar fazla silah çeşidi var. Bana kalırsa silahlara eklenecek aparat sayısı bir hayli fazla. Çeşitli kombinasyonlarla farklı silahlar üretmek mümkün olacak.

Artık göreve hazırım!

"Bu kadar özellik, mutasyon, silah; bu kadar kavga dövüş niye?" diye sorarsanız, yazının başında da belirttiğim üzere Yaşam Ağacı'nı kurtarmamız gerekiyor. Kabilelerden alacağınız görevler sayesinde, ağacın kaderi ve tabii tüm insanlığın (Hayvanlığın daha mı doğru olur?) kaderi sizin elinizde olacak.

Asıl amaç Yaşam Ağacı'nın köklerini kemiren beş büyük yaratıkla savaşmak. Şu ana kadar sadece birini görebildik. Diğerleri de onun gibi mi yoksa hepsi farklılık mı gösteriyor, henüz bir açıklama yok fakat oyun ilerledikçe

daha da zorlaşacakları belirtiliyor. Bu yüzden tüm hazırlıkların yapılması şart.

Biomutant'ın dev yaratıklarıyla savaşma şekliniz yine sizin tercihinize kalmış. Dilerse niz yayan olarak saldırıya geçebilirsiniz ya da hurdalardan birleştirip inşa ettiğiniz mehanız ile ölüm yağdırabilirsiniz.

Oyunun haritasından da bahsetmek gerekiyor. 8 km2 gibi hatırı sayılır bir büyüklüğe sahip olan haritayı gezmek için birçok aracımız ve bineğimiz olacak. Araçlar jet ski, tekne, sıcak hava balonu gibi bilindik şeylerden dev mechalar ve ateş eden dev bir el gibi değişik vasıtalara kadar uzanıyor. Ayrıca at-kurt kırması gibi garip bir bineğe de binme şansımız var.

Vasıtalar sayesinde haritada daha hızlı hareket etmemiz mümkün. Ayrıca her araç, farklı alanlara girmemize de yardımcı olacak. Çok yüksek dağları aşmak için sıcak hava balonu kullanırken, bir gölü ya da denizi aşmak için tekneye ihtiyacımız olacak. O videolardaki devasa el robotunu ne zaman kullanacağınız ise, orasını pek bilemedim.

Biomutant, belki yılın oyunu olamayacak fakat oyunculara sundukları sözleri yerine getirebilirse, unutulmazlar arasına girmeye de hak kazanacağı benziyor. Son dönemde patlayış yaşayan "Ufak firma, büyük oyun" konseptindeki çoğu başlığın silinip gittiğini gördük. Biomutant'ın bu fikre sıkışıp kalmamasını umuyorum. ♦ **Özay Şen**



Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web ea.com/games/battlefield/battlefield-5 Çıkış Tarihi 20 Kasım 2018

Battlefield V 4 ★★★★★

“Kapaklar açılmadan önce” oyunu beta sürecinde deneyimledik!

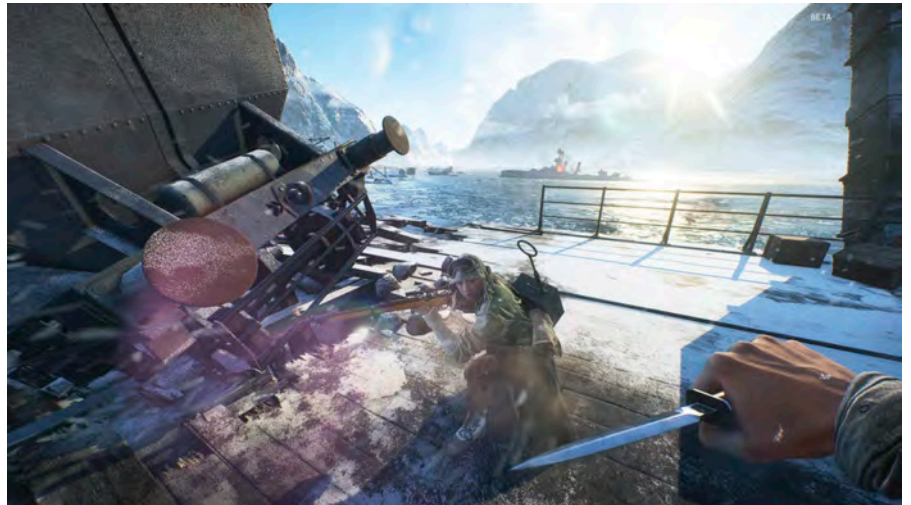
STG 44’ler, Kar98’ler hazırsa başlıyoruz. Battlefield serisine Bad Company 2 ile tam kapasite başlamış biriyim. Önceden çıkan oyunları internet kafede arkadaşlarla sıklıkla oynayıp geçiyordum. Fakat ne zaman Bad Company 2 ile ciddi bir muhabbetim oldu, o günden sonra online oyun kavramı bile boyut değiştirdi. Büyük araçların oyuna etkisi, yıkılıp dökülen arazi, bolca silah çeşidi ve ciddi anlamda taktik gerektiren oynanışı ile kendisi kalbimi kazanmıştır. WW2 delisi biri olarak günümüz teknolojisi ile BF3 ve BF4 tadının birleşmesi gerektiğini düşünen biriydim. Hatta BF1’in tatsız bir oyun olduğunu, yeteri kadar (BF3 ve BF4 dozunda) başarılı olmadığını, Türklerin de tarihinden kesit taşıdığı için bizler arasında popüler olduğunu da düşünüyorum aynı şekilde. Bütün bunların üzerine açıklanan yeni Battlefield ile benim gibi WW2 tutkunu herkes çılına döndü.

Şimdiye dek ne gördük?

Oyun duyurulduktan sonra tüm beta aşamalarına katıldım. Cidden didik takip ettim diyebilirim. Benim için BF3 ve BF4’ten sonra (ki BF1’i bu iki oyundan sonra mekanik ve haritalardan alınan keyif olarak yetersiz bulan bir oyuncu olarak) “Acaba nasıl bir oyun ortaya koyacaklar?” sorusu ön planda idi. Son beta test ile birlikte açıkça gördüğüm tablo beni fazlasıyla memnun etti. Gelin şimdi neler

hissetmişim, bunları bir derleyelim. Öncelikle döneme ait karşımıza çıkan ambiyanstan başlayalım. Band of Brothers, Fury, Unsere Mütter Unsere Väter vb. çoğu WW2 filmi izlemiş, oyunlarını oynamış biri olarak “olmuş” diyebileceğim bir ambiyans yaratılmış. Tanklar, silahlar, haritalar vb. görüp görebileceğiniz ne varsa sizi moda sokuyor. Karşımıza çıkarılan ilk harita olan Narvik hayal mahsulü değil. Tarihte Weserübung Harekatı olarak bilinen 9 Nisan – 10 Haziran 1940 tarihleri arasındaki kritik bir operasyonu anlatıyor. Tarihte yaşanmış en garip olaylar-

dan biridir bu operasyon. Alman askerlerinin bir kısmının 1940 yılı Nisan ayında turist kılığında Norveç’e adım atması ve operasyonun perde arkasında adım adım hazırlanması gibi bir detay barındırmaktadır. Sadece Narvik değil, Rotterdam haritası şahane gözüküyor bu arada. Bu defa merkezi bir noktada, büyük binalar, bol ara geçitler, hoş sokakları ile Rotterdam’da da savaşın hissiyatı gerçekten inanılmazdı. Bazen sağı solu izlerken öldürüldüm oyunda zira ağızınız açık binalara, sokaklara ve manzaraya dalıp gidebiliyorsunuz.



Spitfire'ların görev alanı sadece İngiliz kanalı değil



Harita oldukça gerçekçi olarak çıktı karşımıza. Sonrasında sunulan her detay ile birlikte Battlefield Royale modu, tankları ve daha geniş harita deneyimi ile çok çalışılmış bir yapım olduğu net bir mizaç kazandı.

Nasıl bir deneyim?

Battlefield'in bir diğer özelliği ise tek başınıza dünyaları kurtarmayacağınız gerçeğidir. Bununla yüzleşir her yeni BF oyuncusu. Hatta ilk 20-30 maç sıralamalarda yerlerde sürünür. İyi bir oyuncu olsa bile BF'nin kendi hamuru vardır ve o hamur kendince yoğurulur. Takım olmayı, takımca ilerlemeyi bilmek gerekir. İlk kapalı testte insanlar oyundan bir miktar şikâyet ettiler. Lakin daha sonra arkadaşları ile takım olarak oynamaya başladıklarında oyunun zevkine vardılar.

Bu takım oyunu mevzusunda içine düştüğünüz ortam hemen yukarıda bahsettiğim atmosfer ile birleşince gerçekten bugüne kadar "ben böyle bir deneyim yaşamadım" deme noktasına gelebiliyorsunuz. Grafikselsel olarak karşınızdaki duran oyun oldukça başarılı. Ara sıra beta olmasından mütevellit buglarla karşılaştık. Absürt, önemli bir bug görmedim diyebilirim. Tanklar nasıl gerçekçi ve büyük, haritalar nasıl yıkılabilir ve geniş ise oyuncular da küçük ve silahları ile ortamı değiştirmeye çalışıyorlar. Silah bakımından oyun çıktıktan sonra repertuar genişleyecektir diye düşünüyorum. Fakat ne kadar genişlese genişlesin yine bazı silahlar ötekiler arasından sivri olacaktır. Örneğin STG 44'ün tekli ve otomatik modda başarısı beni benden aldı. Her BF oyununda olduğu gibi silahların tepme ve rakibin vurulduğunda sergilediği animasyonlar fazlasıyla başarılı. Sadece vurulma değil, bir yerden koşar-



ken rastgele objelerden atlaması, düşmesi, yuvarlanması gibi ince detaylar da oldukça yumuşak tasarlanmış.

Galiba olacak...

Bu animasyonlarla birlikte oyun içinde rollerin baskınlığı da elden geçirilmiş. Haritalar rush atıp ele geçirilebilecek ya da tanklar vb. zırhlılar ile istila edilemeyecek şekilde tasarlanmış. İnişleri çıkışları, ara geçişleri, tepeleri ve aklınıza gelebilecek tüm kuytu köşeleri ile birlikte takım olarak gözünüzü açmadığınız anda çatır çatır ölebileceğiniz bir ortam oluşturulmuş. Eski BF'leri hatırlarsanız, el bombalarının ve diğer mesafeli silahların müthiş bir baskınlığı mevcuttu. Cephane olduğu sürece rakibi dar noktalardan hareket ettiremiyordunuz bu baskı ateşi ile. Yeni oyunda cephane en büyük etken. Herkesin limitli sayıda cephanesi var. Üzerinde taşınan

haricinde belli noktalardan stoklayıp savaşa geri dönebiliyorsunuz. Tabii bu durum için tuttuğunuz noktayı bırakmanız gerekiyor haritada. Ya da mühimmatı sağlayacak takım arkadaşınızın takımınızda olması gerekiyor. Herkesin birbirine ihtiyacı olduğu bir ortam yaratılmış. Oyunun uzun süre oynanabilirliği ve sağlığı açısından bu çok kritik bir durum diyebilirim. Tankı alanın üs bastığı ve terör estirdiği bir deneyim insanları oyundan soğuturdu. Silahın geliştirilebilme olayı ile birlikte her oyuncu grubunun farklı farklı güç gösterebildiği bir ortam yaratılması hedeflenmiş gibi duruyor.

Erteleme ile birlikte muhtemelen görülen önemli birkaç nokta düzenlenecektir diye düşünüyorum. Uzun zaman sonra bir oyun için bu kadar çok hype yaptım. Umarım patlamayız. Patlarsak zaten uzunca süre BF falan oynamam diye düşünüyorum. ♦ İlker Karas



Yapım Avalanche Studios **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** 4 Aralık 2018 **Çıkış Tarihi** justcause.square-enix-games.com

Just Cause 4 4 ★★★★★

Daha büyük patlamalar, daha fazla aksiyon, daha şiddetli bir fırtına!

Küçüklüğümüzden beri "iyi adamlar" ve "kötü adamlar" diye müthiş keskin bir ayırım gördük ya, şöyle kafamız çalışır hale geldikimizde anlıyoruz ki bu şahane bir yalanmış. Şu Just Cause serisini ele alalım. Serinin başından beri bir kasabaya, bir bölgeye zulmeden ve devleti hiçe sayıp insanların yaşamları üzerinde hak sahibi olan, onları haraca bağlayan bir çeşit çete bulunmaktadır. Her oyunda bu "kötü adamlar" isim değiştiriyor ama yaptıkları aynı: Kaos ortamı yaratmak. Biz de Rico adındaki bu kahramanın, "iyi adamın" rolünü alıp onları durdurmaya çalışıp duruyoruz; adeta bir süper kahraman gibi.

Bir espri var, görmüşünüzdür. Batman veya türevi bir süper kahraman şu anda türese kötü adamlardan önce onu devlet yakalar ve hapse tıkar. Bunun nedeni de ortalığı karıştırdığı, çevresini tehlikeye attığı için değil, devletin arka plandaki işlerini sekteye uğrattığıdır. Sizce yeni Just Cause'da karşımıza çıkacak olan çete, Black Hand, ele geçirdiği bölgeyi ele geçirebildiği için mi kontrol ediyor, yoksa ülkenin başındakilerinin bu adamlardan bir çıkarı mı var?

İşte Just Cause 4 bu soruları sormamıza asla izin vermeyi düşünmüyor ve bizi aksiyonun

tam ortasına bırakmayı hedefliyor; bize ne kimin iyi, kimin kötü olduğundan?

Yüz bin hektar!

Bu defa Solis'teyiz. (Soliz diye okunuyor, yanlışınız olmasın.) Solis yine Amerika'nın güneyinde yer alan ülkelerden bir tanesine benziyor ama bu defa yemyeşil ortamlar ve şahane bir deniz manzarasının ötesinde kayalık bölgeler, karlı dağlar ve Maya'lıların terk etmiş gibi gözüktüğü bölgeler de görecekiz.

Nasıl bir ortamda olursak olalım, yine rakiplerimiz bize rahat vermeyecek, onları türlü türlü şekillerde ortadan kaldırmaya çalışacağız. Yazının başında da bahsettiğim gibi bu sefer Black Hand adındaki bir askeri suç örgütüyle mücadele ediyoruz. Örgütün başında Gabriela Morales adında bir kadın bulunuyor ve kendisi Rico'nun şimdiye kadar gördüğü en azılı düşmanlardan bir tanesi olarak nitelendiriliyor. Rico'nun Solis'te bir başka işi daha var:





Babasının geçmiş hayatının izlerini arařtırmak. Bunun tam olarak ne olduđunu ve oyuna nasıl yansıyacađını da oyun çıktıđında anlayacađız gibi görünüyor.

Fırtına bana vız gelir

Sađır sultanın bile duyduđu ve gördüđu üzere, oyunda sađlam bir hortum var. Bu hortum aynı zamanda oyundaki farklı hava durumlarının da habercisi. Devasa hortumun yanında kar ve kum fırtınaları da oyunda yer alacak, bunlara maruz kaldıđımızda hem görüř mesafemiz bir hayli düşecek, hem de Rico'nun ünlü parařıt ve wingsuit yeteneklerini etkili bir biçimde kullanamayacađız.

Bu aşırı hava olaylarının yanında oyuna yeni bir rüzgar mekaniđi de ekleniyor. Artık havada süzülürken farklı hava akımlarına denk geldiđimizde ya daha hızlı uçaacađız, ya da uçuřumuz yavaşlayacak. Hava akımını takip ederek normalde hızla ulařamayacađımız bölgelere de daha etkin bir şekilde varabileceđiz.

Hava olaylarının yanında, aynı AC Origins'deki gibi oyundaki nehirler de bir akıř yönüne sahip olacak. Yani kendimizi A noktasından bıraktıđımızda, haritanın diđer ucundaki B noktasına uzanarak ulařabileceđiz. Tüm bunlar da Apex oyun motorunun güzellikleri arasında.

Kancam, her şeyim...

Tutma kancasına sahip olmayan bir Rico'nun hiçbir anlamı yok ve Avalanche Studios da bunun farkında. Üçüncü oyunda zaten yeterince işlevsel olan bu tutma kancası, artık daha da güçlü bir hale gelmiř durumda.

Tamamıyla ek özelliklerle řekillendirilebilen kancamızın en yeni özelliđi, uzaktan komuta edilebilmesi. Diyelim ki iki nesneyi birbirine bađladınız... Artık bunların birbirine hızla çekilmesi için uzaktan bakıp tek bir tuřa basmanız yeterli. Bunların birbirine çarptıđında patlaması için de Charge Pulse adında bir özelliđimiz bile bulunuyor.

Tutma kancamızın bir diđer özelliđi birçok nesneye ayrı ayrı ufak balonlar takabilmemiz. Bu balonlar nesnelere yukarı taşıırken yine tek bir tuřla balonları patlatıp nesnelere yere düşmesini sađlayabileceđiz. Balonları bir kutuya bađladıktan sonra booster'ları iki yanına tutturup bu kutunun üzerine çıkarak kendimize ufak bir uçan balon yaratmamız bile mümkün...

Serinin diđer oyunlarına kıyasla çok daha fazla ipe sahip olan tutma kancamız, ilerleyen seviyelerde kazanacađımız özelliklerle, devasa yapıları bile yerle bir edebilecek bir hale gelecek.

Hız sınırı yok!

Rainforest, Grasslands, Desert ve Alpines olarak dört farklı bölgeye ayrılan Solis'te belki çođunlukla wingsuit'imizle gezeceđiz ama diđer araçları kullanmak da hiç fena bir fikir olmayacak. Amerikan arabaları, ATV'ler, motosikletler, zırhlı araçlar, buggy'ler, helikopterler, mini jet'ler ve fazlası kullanılmayı bekliyor olacak. Hatta Alpine bölgesinde, hızla ilerleyen bir trenin tepesine oturup izlediđi yol boyunca seyahat bile edebileceđiz.

Bu bölgelerde dolanırken ilginç bir durumla daha karřılařacađız: Faction savařları. Black Hand ile bölgenin yasal sahipleri arasında

“Sađır sultanın bile duyduđu ve gördüđu üzere, oyunda sađlam bir hortum var. Bu hortum aynı zamanda oyundaki farklı hava durumlarının da habercisi”

geçen ve bir sınır çizgisi boyunca süren savař, oyun boyunca devam edecek. Buraya yaklařtıđımızda iyi adamlarla kötü adamların durmadan birbirlerine ateř ettiđini gözlemleyecek ve savařta yer almak isteyeceđiz. Ne var ki burada süren savař aslında bir çeřit “outpost ele geçirme” durumunun yansıması. Black Hand üslerini ele geçirdikçe bölgelerdeki savař durumu da deđiřecek ve tarafında olduđumuz askerler o bölgeyi ele geçirmiř sayılacak. Bu enteresan mekaniđin de oyunda nasıl yer alacađını ancak Aralık ayında göreceđiz diye düşünüyorum.

Just Cause 4 özgürlükçü oynaniřı ve tutma kancasıyla yapabileceđlerimiz sayesinde acayip eğlenceli bir oyuna dönüşmüř gibi duruyor. Buna hortum ve řiddetli hava olaylarının eklenmesiyle de iyice fantastik durumlar ortaya çıkacak ve çok eğleneceđiz. Rico'yu bir kez daha kötü adamlara karřı kullanmak harika olacak! ♦ **Tuna řentuna**

SCUM 3 ★ ★ ★

Battle Royale mi? Abi yeter! Ama bu kez Devolver? Hmm, o zaman işler değişebilir!

Devolver Digital son zamanlarda en sağlam bazı bağımsız yapımların dağıtıcısı olarak duyurdu adını. Adından çıkaramadıysanız Hotline Miami ve Broforce'u sayabiliriz. Şimdiye kadar yayınladıkları kötü bir oyun yok bile diyebilirim.

SCUM'un dahil olduğu türe ait oyunlardan artık bize fenalık geldi, her ay yeni bir tane hayatta kalma oyunu ya da Battle Royale çıkıyor. Engel olamıyoruz, çıkıyor... Netekim bu oyunun adını ilk gördüğümde de "MEH!" demiştim ancak işin içinde Devolver olunca yine dayanamadım.

Oyunun hikayesi şu; suç işlemiş olan insanlar ceza olarak bir adaya ya da arenaya (artık adını siz koyun) atılıyorlar. Amaç belli, hayatta kalacaksınız. Ancak ada öyle boş değil, yani oyuncular dışında da tehlikeler mevcut. Zombiler, robotlar derken (evet, evet, robot) ve diğer birçok farklı düşman da sizi oraya gömmek için ellerini ovuşturuyor. Bu arada robotlar cidden tehlikeli, oyuncular bir araya gelip

indirmek için bir hayli uğraşıyorlar. Etrafta uçuşan dronelar ise bizleri kayıt altına alıyor ve bunu bir TV programı olarak yayınlıyorlar. Aklıma bu noktada ister istemez 87 yapımı, Arnold Schwarzenegger'in oynadığı Running Man geldi.

Oyunda diğer Battle Royale örneklerinden farklı olarak yerden silah toplamaca yok. Bunun yerine örneğin iki tane taş bulup bunlardan bıçak yapıyoruz. Kendi ellerimiz ile yaptığımız ekipmanlarımızın daha iyilerini hazır şekilde bulmak da mümkün. Yani siz siz olun, elinizdeki malzemeyi sonuna kadar kullanmayın, belki daha iyisi hazır şekilde önünüze çıkabilir.

Hali hazırda devam eden bir oyuna girerek oynuyoruz, doğru okudunuz oyun devam ediyor, 100 kişi oldu atlayın uçaktan yok, bir sonu da yok. Boşuna demedim Hayatta Kalma / Battle Royale diye. İki oyun türünü kendi içerisine yedirmiş durumda SCUM.

Oyunda aç kalmamamız da gerekiyor.

Ormanlık bölgelerde bolca meyve ve sebze bulabiliyoruz, binaların içlerini gezdiğimiz zaman ise türün olmazsa olmazı gofretler ve cipsler bekliyor bizleri. Oyunda pek çok kişinin -ben de dahil- hoşuna gitmeyecek bir realite var, o da yamyamlık. Yamyamlık en iyi doyma yöntemi. Eğer avlayacak bir hayvan bulamıyorsanız, gofretler ve meyveler de yetmeyecekse başka bir şansınız yok. Zombileri öldürün, etlerinden yararlanın. Oyunda Metabolism diye bir olayımız var, mideniz bozulabiliyor, haliyle motor bozulunca da tuvalet araniyorsunuz, ya da olduğunuz yere, anladınız siz. Çok ciddiğim. Bunu bizzat yapmamız gerekiyor. Bunca zaman hayatta kalma oyunlarıyla dalga geçtik "bu adamın çiši de mi gelmiyor" diye. "Al işte geliyor, siz kaşındınız" demiş yapımcılar.

Maalesef her sunucu için karakter ayrı ayrı kayıt altında tutuluyor. Bu sebepten dolayı her bir karakterin de kendi "Fame" seviyesi bulunuyor. Yani, sunucunuzu seçin ve oradan ayrılmayın. Çünkü puanlarınız o sunucuya özel. Ne kadar fazla ekipman bulur, yapar ya da zombi avlarsanız o kadar çok puan kazanıyorsunuz. Bu puanları da öldüğünüz zaman yeniden canlanmak için harcıyorsunuz. SCUM türe akıl almaz yenilikler getirmiyor, ancak iyi bir alternatif olarak türdeki yerini sağlam şekilde belli ediyor. Bir iki ufak bug var, bunca senedir piyasada olan ama halen optimize olamamış oyunlar olduğundan çok da dert etmedim. Türün meraklıları için güzel alternatif. **◆ Sonat Samir**



SHADOW OF THE TOMB RAIDER™



18
www.pegi.info

XBOX ONE

PS4

PC
THE GAME
STUDIO

eidos
montreal

CRYSTAL
DYNAMICS

SQUARE ENIX

SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation. All rights reserved. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS-MONTRÉAL, the EIDOS-MONTRÉAL logo, and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

aralgame



Yapım Creepy Jar Dağıtım Creepy Jar Tür Hayatta Kalma Platform PC Web greenhell-game.com Çıkış Tarihi Erken erişimde

Green Hell 3 ★ ★ ★

Tim Burton'ın kâbuslarında, Kanada'nın sessiz kıyametinde ve ıssız bir adada hayatta kaldıktan sonra Amazon ormanlarında dikiş tutturmak ne kadar zor olabilir ki?

Minecraft ile popüler olan hayatta kalmaya ve üretime dayalı oyun türü, bugüne kadar birbirinden farklı türlerde bir sürü oyunun temasını oluşturdu. Bu temayı kullanan oyunlardan Don't Starve görsel tarzı ve akıl sağlığını hayatta kalmak için bir element olarak kullanmasıyla, The Long Dark acımasız doğası ve hayatta kalma mekanikleri ve son olarak da The Forest üretim mekanikleri ve korku dolu yerlileriyle bizleri saatlerce hayatta kalma mücadelesinin içerisinde tutmayı başardı.

Steam'in Erken Erişim sisteminin son üyelerinden biri olan Green Hell de hem bu saydığımız oyunların iyi yanlarını almaya hem de kendi fikirlerini uygulamaya çalışarak bizleri mücadeleye kaldığımız yerden devam etmemiz için çağırıyor. Bu türdeki diğer oyunların aksine kendine özgün bir hikâye sahip olan yapımda, kendimizi Jake'in ayakta kalabilmesi için buluyoruz. Amazon ormanlarına bir önceki gelişlerinde antropolog olan karakterimiz ve kız arkadaşı dilbilimci Mia, dış dünyadan soyutlanmış Yabahuaca kabilesini keşfediyor. Jake'in yazdığı kitap modern dünyada dikkatlerin bu kabileye çevrilmesine yol açıyor ve yerliler de bu durumdan rahatsız oluyor. Buna rağmen, Jake ve Mia haklarında daha çok şey öğrenmek için tekrar yağmur ormanlarına geri geliyor. Mia kabile ile iletişim kurmaya çalışırken kamp yerinde bekleyen karakterimizle Firewatch'daki gibi telsizle iletişim kurabiliyoruz.

Oyunun tam sürümünde yer alacak olan hikâye modu, bu sürümde hayatta kalma moduna giriş olarak kullanılmış. Bu moda, akıllı saatimiz ve içi boş sırt çantamızla yağmur ormanlarının ortasında başlıyoruz. İki taşı birbirine sürterek ürettiğimiz ilk alet olan taş bıçağımızla başlayan yolculuğumuz balta, mızrak, yay, ok, yatak, barınak, yağmur suyu toplayıcısı derken küçük bir yerleşim yeri kurmaya kadar gidiyor. Bu süreçte kendimizi en iyi şekilde korumamız gerekiyor. Yoksa zehirli bir yılan tarafından ısırıldıktan sonra panzehir için malzeme ararken zehirli bir akrep tarafından sokulunca maceramız hızlı bir şekilde sonlanabiliyor.

Karakterimizin yaralarını kontrol etmek için kollarını ve bacaklarını görsel bir şekilde incelediği menü çok güzel düşünülmüş. Burada tenimize yapışan sülükleri ayırabiliyor, derimizin altına giren solucanları çıkarabiliyor (Tuna bunu okurken bayılmış olabilir – Kürşat), sıyrıklarımızı ve ısırıklarımızı sarabiliyoruz. Oyunda yiyeceklerimizi vücudumuzun protein, karbonhidrat ve yağ ihtiyaçlarına göre tüketmemiz gerekiyor. Hayvanları avlayarak elde ettiğimiz et protein ihtiyacımızı, doğadan topladığımız meyvelerin çoğu karbonhidrat ihtiyacımız ve fıstıklar

da yağ ihtiyacımızı karşılıyor. Su ihtiyacımızı yediğimiz hindistan cevizlerinin kabuklarını açığa bırakarak topladığımız yağmur suyundan karşılayabileceğimiz gibi farklı alternatiflere de yönelebiliyoruz.

Hayatta kalmak için yaptığımız her şey -Don't Starve'a göz kırparak- akıl sağlığımızı da etkiliyor. Oyunda ateş yakmak için en ilkel metot olan çubukları birbirine sürterken geçen gergin zaman da The Long Dark'ı hatırlatıyor. Son olarak bahsettiğimiz yerlilerin uzaktan bizi izledikten sonra ertesi gün yerleşiminize kalabalık bir şekilde gelmeleri de The Forest'a selam çakıyor sanki. Green Hell değerlerimizin çabucak düşmesini ve optimizasyon ve ses problemlerini çözebilir, üstüne de güzel bir hikâye anlatırsa örnek aldığı yapımların arasında ismi hatırlanabilir. **◆ Ahmet Ridvan Potur**





Yapım Proud Dinosaurs Dağıtım Proud Dinosaurs Tür Platform Platform PC Web macrotis.prouddinosaurs.com Çıkış Tarihi Belli değil

Macrotis: A Mother's Journey 4 ★★★★★

Annelik, her keseli tavşanın harcı değildir!

Ülkemizde geliştirilen yerli oyunlara karşı hep bir ilğim olmuştur. Neden bizden de bir The Witcher çıkmasın söylemi, uzun bir süredir camia içerisinde dolanıp duruyor. Elbette AAA bandında bir oyun çıkması şart değil. Bağımsız oyunlarımıza da sahip çıkmanız gerekiyor.

Gel gör ki Türkiye bazlı oyun geliştiricileri de genelde bağımsız fakat kendine has oyunlar yapma peşinde. Proud Dinosaurs'un gururlu ve maceracı bir anneyi anlattığı Macrotis: A Mother's Journey de birkaç yıllık bir çalışmanın ürünü.

Geliştirme sürecinde son kulvara giren Macrotis, bir keseli tavşanı yani Bilby'yi merkeze alıyor. Delicesine yağın bir yağmurun ardından evlatlarını sele kapıran anne Bilby, onları korumak için canını dişine takıp maceraya koyuluyor, biz de muhteşem görseller ile kendisine eşlik ediyoruz.

Macrotis, platform-bulmaca türünün güzel örneklerinden biri olarak karşımıza çıkıyor.

Fonda hareket eden dünyanın renkleri, ön tarafta kafa patlatmanızı gerektiren mekan bulmacalarıyla birleştiğinde şahane bir birliktelik ortaya çıkıyor. Yer altına indikçe tercih edilen renk paletleri ve ışıklandırmalar oyunun atmosferini zenginleştiriyor.

Oyunun bulmacalarını çok zor olduğunu söyleyemem. İlk başta size oyunu öğretmesinin ardından, her öğrendiğinizi birleştirmeniz gereken karmaşık bulmacalarla ilerliyor yapım. Bazılarını birkaç denemenin ardından geçebiliyorsunuz. Özellikle eski usul mekan bulmacalarını seven oyuncuların keyif alacağı türde zorluklarla karşılaşmanız olası. Geçemediğiniz yerde üzülmeye gerek yok. Bulmacalar bir kahve molasında ya da yatmadan önce aklınızdan geçerken kendiliğinden çözülecek cinsten. Aralara serpiştirilmiş daha kolay bulmacalar, anlık olarak dinlenmenize ve biraz hikayeye odaklanmanıza yardımcı oluyor. Bulmacaları aşmak adına bazı büyük kayaları hareket ettirmek, hızlı kararlar vermek

ya da suyun üzerinde hareket eden bir kütüğe yetişmek gibi dinamik etmenler bulunuyor. Bunlar bir de sürükleyici hikayeye birleştiğinde keyifli bir oynanış ortaya çıkıyor.

Bilby'ye bu macerasında yaşlı bir büyücü yardımcı oluyor. Büyücü derken, bayağı bildiğiniz yaşlı başlı bir büyücü. İkinci bölümden itibaren Bilby'ye kazandırdığı yeni güçler sayesinde, daha karmaşık bulmacalardan geçmemize olanak sağlıyor. Bir yandan da arka plandaki hikayeye birlikte aralarında gelişen dostluğa da yakından bakmış oluyoruz. Hikaye ilerledikçe büyücünün amacını ve durmak nedir bilmeyen yağmurun sebebini öğreniyoruz. Çocuklarımızı kurtarmak için çıktığımız macera bir anda tepetaklak bir hal alıyor ve bizi oyunun içine çekmeyi başarıyor. Eh, şu erken süreç içerisinde Macrotis'in karşılaştığı birçok zorluk söz konusu. Proud Dinosaurs ekibi, aynı kendi yaratıkları Bilby gibi, canla başla uğraşp tamamen bitmiş bir oyun hazırlama derdindeler. Hikaye ve bulmacalar tamamlandığında, ortaya nasıl bir oyun çıkmış olacak ben de merak ediyorum.

Macrotis: A Mother's Journey, şimdilik biraz daha ocakta pişmesi gereken bir oyun. Geliştiricilerin şu ana kadar aldıkları geri bildirimler de oldukça olumlu. Geçtiğimiz yıl Respawn etkinliğine, birkaç ay önce de Gamescom'a gittiler. Ufak çaplı bir firma için fazlasıyla iyi bir gelişme sürecinden geçtiği ortada.

Proud Dinosaurs, oyunun çıkış tarihi hakkında net bilgi vermekten kaçınıyor fakat son düzleşme girildiği düşünülürse, 2019'un ilk çeyreği içinde çıkacağını düşünüyorum. Anne Bilby'nin hikayesinin devamını ve Macrotis dünyasını geri kalanını görmek için biraz daha beklemek gerekiyor sanırım. ♦ **Özay Şen**



Oyun sađanađı bařladı!

Yıl içinde oyun dünyasının gündemini belirleyen, tüm oyuncuların pür dikkat beklediđi iki önemli dönem var. Birincisi dünyanın en büyük oyun fuarı E3'ün düzenlendiđi Haziran, diđeri de oyun sektörünün uykudan uyandıđı, onlarca oyunun ve en önemlisi de yılın en büyük hitlerinin arz-ı endam ettiđi sonbahar ayları. Üstelik 2018 yılı emsalsiz, hayal edebileceğinizden bile güzel bir oyun sađanađı ile bitecek gibi gözüküyor. Hepsiburada farkıyla erkenden ulaşabileceğiniz, önümüzdeki ayların en büyük bombalarına bir göz atalım isterseniz.

**HEPSİBURADA
MOBİL UYGULAMASINDA
YER ALAN ÇEKİBUL ÖZELLİĐİ İLE
DİLEDİĐİNİZ ÜRÜNÜN
FOTOĐRAFINI ÇEKEREK,
KOLAYCA SATIN
ALABİLİRSİNİZ.**



Red Dead Redemption 2

Yapım: Rockstar Studios **Dađıtım:** Rockstar Games
Tür: Aksiyon / Macera **Platform:** PS4, XONE
Çıkış Tarihi: 26 Ekim 2018

Seneler önce sadece üç beř řanlı ve gözü açık oyuncunun dikkatini çeken Red Dead Revolver'ın ileride son yılların en fazla beklenen oyununa bir ilk adım olacađı kimin aklına gelirdi ki? Bir önceki oyunu Red Dead Redemption ile hem PS3 hem de Xbox 360'ın en fazla satanları arasına giren Rockstar Games bu defa çok daha büyük, çok daha özgür ve en az eskisi kadar iddialı bir oyun ile geri dönüyor. Fazla düşünmeye gerek yok, sadece bu senenin deđil, muhtemelen son yılların en fazla beklenen oyunlarından birinden bahsediyoruz ve artık gün sayıyor. Hepsiburada'dan ön sipariş verebilir ve onlarca saat sürece muhteşem macera için sabırsızlanabilirsiniz.

Forza Horizon 4

Yapım: Playground Games **Dađıtım:** Microsoft Studios
Tür: Yarış **Platform:** PC, XONE
Çıkış Tarihi: 2 Ekim 2018

Forza Horizon 3'e kadar Xbox platformunun en başarılı yarış oyunu serisi olan Forza, Xbox Play Anywhere programı sayesinde Windows 10'a da uzanınca sadece geçtiğimiz yılların deđil, tüm oyun tarihinin en iyi yarış oyununa tanıklık etmiřtik. Milyonlarca satılan ve oynayan herkes tarafından fena halde beğenilen Forza Horizon 3'te soldan işleyen trafiđe alıştıysanız becerileriniz yeni oyunda çok işe yarayabilir. Evet, bu defa Büyük Britanya topraklarındayız. 450'den fazla araç, uçsuz bucaksız bir harita, yüzlerce etkinlik ve pek çok yenilikle Forza Horizon 4 yılın en iyi oyunlarından birisi olmaya aday.





Battlefield V

Yapım: EA DICE **Dağıtım:** Electronic Arts

Tür: FPS Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2018

İsmindeki V harfini ilk gördüğünde Vietnam Savaşı temalı bir oyun bekleyenler hiç üzülmesin. Serinin köklerine, yani İkinci Dünya Savaşı'na dönen Battlefield V daha beta aşamasında bile kalbimizi çalmayı başardı. PlayStation Pro ve Xbox One X'in gücünü arkasına almasının yanında hemen her bilgisayarda son derece optimize bir şekilde çalışan Battlefield V, Battle Royale dahil onlarca oyun modu, geniş silah ve harita yelpazesi ve tıpkı Battlefield 4 ve Battlefield 1 gibi senelerce oynanacak, size savaşın atmosferini sonuna kadar hissettirecek bir oyun. Üstelik tüm sezon boyunca gelecek eklentilere herhangi bir ücret ödemeniz de gerekmiyor. Loot Box'lar mı? Onlar da çoktan tarihe karıştı!

Assassin's Creed Odyssey

Yapım: Ubisoft Quebec **Dağıtım:** Ubisoft

Tür: Aksiyon Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 5 Ekim 2018

Uzun bir geçmişi olan seri, bir önceki oyunu Assassin's Creed Origins ile adeta hayata dönmüş, tıpkı eski günlerdeki gibi oyuncuların merakla beklediği oyunlar arasına girmişti. Pek az oyuna nasip olabilecek bu hayat öpücüğünün ve yeniden doğuşun ardından AC Odyssey bizi kızgın kumlardan sıcak sulara, Ege Denizi'ne götürüyor. Antik Yunan'da geçecek olan oyunda birden fazla karakter bize yol arkadaşlığı yapacak ve Ege'nin birbirinden güzel adalarında nice güneşler batırıp nice düşmanların ve mitik yaratıkların hakkından geleceğiz. Eğer açık dünya, muhteşem grafikler ve Assassin's Creed ismi sizin için bir anlam ifade ediyorsa bu oyunu oynamadan duramayacaksınız.



Call of Duty: Black Ops 4

Yapım: Treyarch **Dağıtım:** Activision

Tür: FPS Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 12 Ekim 2018

FPS oyunlarının günümüzde ulaştığı noktada çok önemli bir paya sahip olan Call of Duty serisi kendi içinde farklı temaları olan alt başlıklara bölünmüş durumda bildiğiniz gibi. Takım oyununu ve operasyonları ön plana çıkartan Black Ops serisi de dördüncü oyunu ile beraber tekrar hayatımıza girmek üzere. Bu defa standart modların yanında Blackout adındaki Battle Royale modunu da beğeninize sunacak olan oyun, serinin o alışıldık kalitesini devam ettirecek gibi gözüküyor. Daha önce Black Ops 3 ile çıktığı yılın en fazla satan oyunu olmayı başaran Call of Duty bu sene de aklınızı çelebilecek kadar iddialı.



Call of Cthulhu

Yapım: Cyanide **Dağıtım:** Focus Home Interactive

Tür: RYO Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 30 Ekim 2018

Hiçbir kitabını okumamış olsanız bile Metallica'nın "The Call of Ktulhu" şarkısını dinlemişsinizdir. Korku / Gerilim türünde birbirinden muazzam eserlere imza atan, adeta çağ kapatıp çağ açan H.P.Lovecraft şimdi de çok iddialı bir oyun ile karşımızda. Efsanevi Cthulhu mitosunu konu alan oyun, bizleri o tasvirî zor karanlığın ve kötülüğün içine çekmeyi ve muhtemelen orada bırakmayı hedefliyor! Dedektif Edward Pierce'a eşlik edeceğimiz oyunda Darkwater Adası'nı ziyaret edecek, birbirinden şüpheli ölümleri araştıracağız ve Cthulhu'nun o ıslak ve dehşet verici nefesini ensemizde hissedeceğiz. Korku / gerilim meraklıları kaçırmasın!



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkese selam en sevdiğim okuyan insanlar. Siz bu satırları okurken, birçok arkadaşımız yeni üniversitelerinin ilk derslerini geride bırakmış, yeni bir heyecana başlamış olacaklar. Herkese kocaman başarılar dilerim. Bu ay sizlere eğitim konusu ile mütevellit bir röportaj yaptım. Jared Wall ve Tyler Denison isimli iki Amerikalı İngilizce öğretmeni, bir yandan D&D 5th Edition oynatırken, bir yandan da İngilizce öğretmeyi hedeflemişler. Ben de geçtiğimiz ay kendileriyle Pegasus Oyuncak'ta tanıştım ve projelerini duyunca bir hayli heyecanlandım. Hem eğitimi, hem de RPG konusunu tek potada eritmeyi hedefleyen bu ikili, sağ olsunlar benimle röportaj yapmayı kabul ettiler. Buyurun bakın neler konuşmuşuz?

Ertuğrul Süngü: Her ikinize de selamlar. Bence harika bir işe baş koymuş durumdasınız. Fakat öncesinde sizleri kısaca tanıyabilir miyiz?

Jared Wall: 15 senedir İngilizce dil ve edebiyat öğretmenliği yapıyorum. Daha uzun senelerdir oyunlar oynuyorum. Tyler Denison: 2007'den beri Türkiye'de İngilizce öğretmenliği yapıyorum. Hayatım boyunca hep fantastik kitapları ve oyunları sevdim.

E.S: DnD ile ne kadar alakalısınız? Hangi edisyondan başladınız ve sizin favori edisyonunuz hangisi?

J.W: 2015 yılında Tyler sayesinde D&D ile tanıştım. İkimiz de o zamandan beri bağımlı olduk. Beşinci edisyon ile başladığım için diğer edisyonları hiç oynamadım. D&D'in tarihi ve dünyası hakkında daha fazla bilgi edinmek için de kapsamlı bir şekilde önceki edisyonları araştırdım.

T.D: Aslında daha gençken başlamamış olmam ilginç çünkü tam bana göre bir oyun ama D&D ile 2014'te doğaçlama tiyatro yaptığım bir arkadaşım sayesinde tanıştım.

Beşinci edisyonla başladım ve o zamandan beri diğer edisyonları ve başka FRP oyunları (Pathfinder, FATE, vs.) oynadım. En favorim beşinci edisyon. DM olmayı oyuncu olmaktan daha çok seviyorum.

E.S: İngilizce eğitim konusunda dikkat ettiğiniz hususlar nelerdir? Eğitim verirken yaşadığınız sorunlar genelde neler oluyor?

J.W: Herkes daha iyi konuşmayı öğrenmek istiyor. Öğrencilerin temel amacı, genelde konuşmayı geliştirmek oluyor. Lakin dinleme ve konuşma yeteneklerini geliştirmek zaman isteyen bir şey ve dil ile sürekli etkileşim içinde olmak lazım. Hızlı bir şekilde olacak bir şey değil maalesef.

T.D: Öğrencinin ihtiyacına göre farklı beceriler üstünde yoğunlaşmak önemli. Örneğin, normal bir sınıf ortamında dilbilgisi iyi bir öğrenci, diğer becerileri geliştirebileceği ya da istediği beceriye odaklanabileceği bir yol bulamayabilir. Biz de buna bir çözüm oluşturuyoruz aslında.

E.S: Başlattığınız yeni proje bir hayli ilgi çekici. Acaba bu projeye başlama sebebiniz nedir? Nereden aklınıza geldi? Neden DnD ve İngilizce eğitimi bir arada düşündünüz?

J.W: Dil öğrencileri sıkıcı alıştırmalardan çok oyunları severler, özellikle konuşma ağırlıklı oyunlar. Bu yüzden Tyler ve ben geniş İngilizce eğitim tecrübelerimizi kullanarak konuşma ve dinleme ağırlıklı, eğlenceli ve eğitici bir platform oluşturmaya karar verdik.

T.D: İki sene önce ödev yapmayı seven bir kaç öğrencim vardı. Onlarla D&D oynamayı denemeye karar verdim ve çok sevdi. Hem ödevlerini yaptılar hem de İngilizce becerilerini geliştirdiler. Jared'la oy-





nadığımız bir D&D oyunundan sonra bana böyle bir projeye başlamayı önerdi. Ben de iki sene önceki öğrencilerimi hatırladım ve "neden olmasın?" dedim.

E.S: Peki, bugüne kadar projeye olan ilgi nasıl? İlk dersler ne zaman başlıyor ya da başladı mı? Ne tarzda insanların ilgisini çekiyor?

T.D: Daha yeni başladık ve bu aralar projemizi tanıtmak ve duyurmakla meşgulüz biraz. Sosyal medyada hem potansiyel öğrencilerden hem de başka eğitimcilerden çok destekleyici ve pozitif yorumlar aldık. Şimdiye kadar genelde FRP oyunlarına ilgisi olan kişiler bize ulaştı ama ileride bu tarz oyunları daha önce oynamamış insanlara da ulaşmak ve onlara FRP oyunlarının harika dünyasını tanıtmak istiyoruz.

E.S: Son olarak sizlerin eklemek istediği bir şey var mı?

J.W: Yüksek seviye olan öğrenciler için, İngilizce öğrenmenin en iyi yöntemi ana dili İngilizce olan veya neredeyse bu akıcılıkta konuşan hocalar ile devamlı iletişimde olmak. Öğrenciler D&D oynayarak eğlenceli bir şekilde bunu yapabilir. D&D oynarken bir kahraman ve bir dünya yaratıyorsun ve unutulmaz anlar yaşıyorsun. Bana göre, dil öğrenmenin daha eğlenceli bir yöntemi yok. **T.D:** Derslerimizde farklı karakterler yaratıp bu karakterler olarak oynayan oyuncular var. Öğretmen de aynı zamanda Dungeon Master (DM) oluyor. D&D oynarken aslında bir kitabın ya da filmin ana karakteri gibi oluyorsunuz yani ve kendi hikâyenizi yaratıyorsunuz. Şüphesiz öğrencilerin en büyük avantajı, oyun oynarken öğretmenle fazlasıyla konuşma ve dinleme pratiği yapıp,

bu sayede birçok yeni kelime öğrenip oyun esnasında kullanabilecek olmalarıdır. Ayrıca ödev veriyoruz: Yeni kelime ezberleme, ekstra okuma, Youtube'da veya podcastlarda ekstra dinleme, vs. farklı tipte ödevlerle farklı becerileri geliştirmeye yardımcı oluyoruz. Öğrenciler isterlerse tek, isterlerse grup dersleri alabiliyorlar. Derslere başlamadan önce bir seviye tespit sınavı yapıyoruz. Oyunun kendisi konuşma, dinleme ve okuma becerilerini geliştirmek üzerine olduğu için en az Pre-Intermediate seviyesini kabul ediyoruz. Her düzey için sistem biraz değişiyor. Mesela, alt seviye derste İngilizce ve kullanılan kelimelerin geneli daha kolaylaştırılmış oluyor. Ayrıca duruma göre öğrencinin ihtiyacına göre farklı beceriler üstünde yoğunlaşıyoruz. Daha fazla bilgi için bize bu web sitesinden ulaşabilirsiniz: www.dndesl.com



Ne Okudum? A Game Design Vocabulary

Hem akademik anlamda hem de amatör anlamda oyun tasarımına eğilmeyi düşünen insanlar için iyi bir başlangıç niteliğinde. Hatta seviyeniz arttıkça dönüp bir daha taranması gereken, önemli kaynaklardan bir tanesi... Oyun geliştiriciliğinin ne derece disiplinler arası bir alan olduğunu ve bir yandan da tasarımın içerik, diyalog, sahne ve anlatı gibi başlıkların bir araya gelerek ortaya nasıl çıktığını harika bir şekilde anlatıyor.



Ne dinledim? Danheim

Danimarkalı yapımcı Mike Olsen tarafından hayata geçirilmiş olan projede, başta Danimarka olmak üzere, bu bölgedeki birçok farklı ırka ait eski folk müzikler yeniden hayat bulmuş durumda. Tamamen eski müzik aletleri ile icra edilen bu güzide besteler, gerçekten hakkı verilerek günümüze taşınmış bulunuyor. Eğer farklı bir müzik dinleyip, oturduğunuz yerden geçmişe ışınlanmayı düşünürseniz, Danheim size ziyadesiyle yardımcı olacaktır.



Ne izledim? La Catedral Del Mar

Bir Netflix dizisi olan ve Deniz Katedrali manasına gelen yapım, 14. yüzyıl İspanyasında geçiyor. İlk bölümden sonra Barcelona'ya geçtiğimiz dizide, hiçbir şeyi olmayan bir köylünün, zaman içerisinde sıfırdan başlayıp, en üst noktaya kadar giden başarı öyküsünü deneyim ediyoruz. İspanyolca olarak yayınlanan dizide, muazzam bir Orta Çağ atmosferi yaratılmış. Özellikle Engizisyon mahkemelerinin İspanyol dünyasına olan etkileri ve soylularla serfler arasındaki rahatsız edici ilişkiyi harika şekilde ekrana yansıtan bu dizi, eğer birazcık bile tarih seviyorsanız dikkatinizi çekmeye yetecektir.

Resident Evil

KORKUN!

Her şey insanoğlunu baştan aşağıya değiştirmek içindi! Fakat tek bir fikir, sonun başlangıcı oldu!

90'ların ikinci yarısı. Antalya Burhanettin Onat caddesinde, kuzenimin evindeyim. Oyunlarla aramız bir hayli iyi. Kendisine de yeni bilgisayar alınmış; Pentium 133 işlemci, 16 MB EDO RAM, S3 ekran kartı, 10X CD-ROM, 800 MB HDD. Sistem akıyor. Voodoo ekran kartlarının hayatımıza tam anlamıyla girmesine biraz daha var. Hal böyle olunca Commodore 64'den PC platformuna keskin bir geçiş yapıyoruz. Her çıkan oyunu alıyor, her türde oyun oynuyoruz. Öyle bir dönem ki zaten kazmayı vurduğun yerden altın çıkıyor. Düşünsenize, Diablo diye bir oyun çıkmış, Command & Conquer: Red Alert piyasada, Doom II akıyor, bir yandan Jedi Knight, bir yandan X-Wing vs. Tie Fighter var. Düşünsenize her türdeki oyunun başlangıcı resmen bu yıllara denk geliyor. Her daim dediğim gibi, dijital oyun dünyasının altın çağındayız ve biz bunu yıllar sonra öğreneceğiz. Oyun üzerine oyun deneyim ettiğimiz bu dönemde karşımıza Resident Evil çıkıyor. Daha görmediğimiz, duymadığımız, nasıl oynandığını bile bilmediğimiz bir oyundan bahsediyorum

sevgili okuyan insan. Düşün, bu bilgisayara internet bağlı değil ki zaten kaç kişide internet var, o bile büyük bir soru.

Hikayenin en başına...

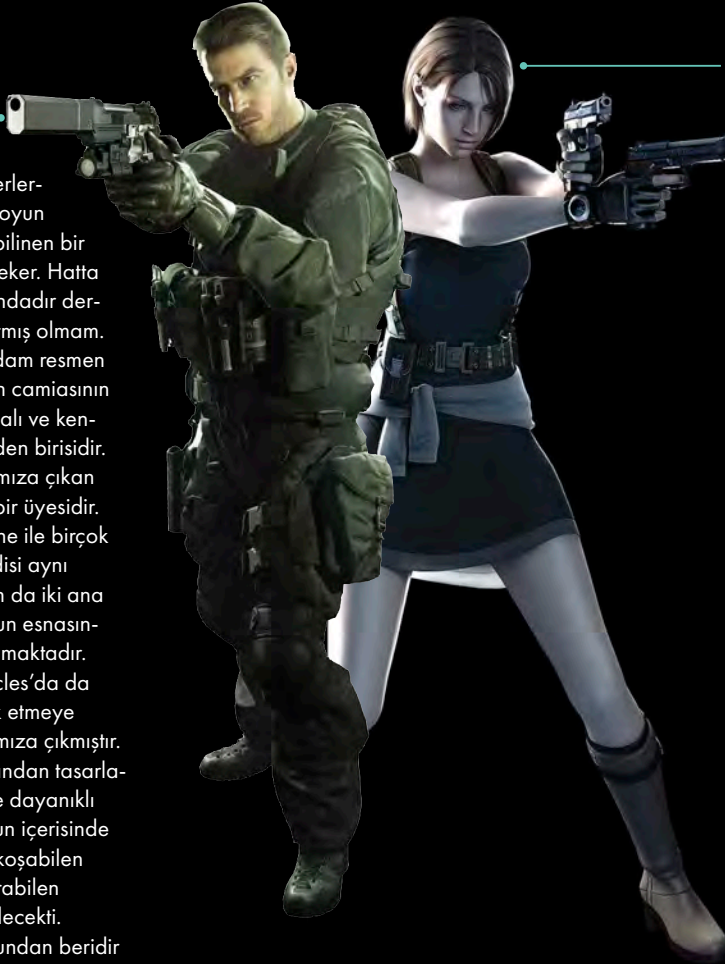
Oyunu alırken de işin korku ile alakalı olduğunu satıcı abimizden öğrendik. Bugüne kadar korku ile en büyük yaklaşmamız, 1995 yılında çıkan bol diskli Phantasmagoria ile olmuştu. Her iki oyununda da korku temasını bir şekilde yaşamıştık ama bu sefer bir şeylerin farklı olacağını biliyorduk zira Phantasmagoria'da gerçek insanlar oynarken, Resident Evil tamamen üç boyutlu grafiklerle yapılmıştı. Kendi adıma ikinci korku oyunu deneyimim olacağından mütevellit, bir hayli gergindim. Nitekim oyunu kurduk ve o efsanevi Resident Evil açılış demosu ile karşılaştık! Bugün baktığımız zaman "çöp" diyebileceğimiz o videodan sonra tüm vücudum gerilmişti. Allah'ım, ne yapacağımı şaşırılmışım. Ulan demiştim, oyun da böyleyse bittik! Neyse ki kuzenim dersine iyi çalışmıştı ya da bana öyle gibi gösteriyordu.

Oyun açıldı ve Spencer Mansion ile karşı karşıya geldik. Karakterlerimiz arasında Jill Valentine ve Chris Redfield bulunuyordu. Her ikisinin de kendisine göre bir senaryo akışı olduğunu anlamamız bile uzun bir vakit aldı. Kontrollere alıştıktan sonra, o sol taraftaki odaya girince, bir ara sahne ile yavaşça bize dönen zombi abinin yüzü şu an bile aklımdan çıkmıyor! Tam olarak hatırlamıyorum ama bir zombi ile ilk karşılaşmam bu olabilir. Daha önce gördüysem bile bu kadar çok etkilenmemişim demektir. Ufak bir panikten sonra, ilk defa elimizdeki tabancayı ateşledik. Eh tabii zombi oğlum bu, öyle çötenk diye ölmüyor. Biraz ateş etmek lazım... E kafayı hedefleme diye bir şey de söz konusu değil. Artık vura vura devam edeceğiz, ne yapalım. Neyse bu arkadaş ortadan kaldırdıktan sonra bir de bakıyoruz ki malikaneye birlikte geldiğimiz insanlar yavaş yavaş ortadan kayboluyor. Bir diğer odaya gidiyoruz, bir anda çılgına dönmüş bir köpek camları kırıp içeri giriyor. İşte benim için korku o andır en sevdiğim okur! Zamanla oyuna alışıyoruz ama bu kadar az



Chris Redfield

Resident Evil denildiği zaman akla ilk gelen karakterlerden birisi olmasının dışında, oyun dünyasında da ziyadesiyle bilinen bir bünye olmasıyla da dikkat çeker. Hatta en az RE serisi kadar ön plandadır dersem sanıyorum çok da abartmış olmam. Eh, Chris Redfield abi bu! Adam resmen bitmedi! Şaka bir yana, oyun camiasının uzun süredir yarattığı en iddialı ve kendisini geliştiren karakterlerinden birisidir. İlk RE oyunuyla birlikte karşımıza çıkan Chris Redfield, S.T.A.R.S.'in bir üyesidir. Buradaki partneri Jill Valentine ile birçok maceraya atılmaktadır. Kendisi aynı zamanda Code Veronica'nın da iki ana karakterinden birisidir ve oyun esnasında Claire isimli kardeşini aramaktadır. Ayrıca The Umbrella Chronicles'da da Jill ile birlikte koca şirketi yok etmeye yemin etmiş bir şekilde karşımıza çıkmıştır. Aslında Hideki Kamiya tarafından tasarlanan Chris modeli, çok sert ve dayanıklı bir adam olacaktı. Hatta oyun içerisinde Jill Valentine'den daha hızlı koşabilen ve daha fazla darbeyi kaldırabilen bir karakter olarak lanse edilecekti. Beşinci oyundaydı, ta ilk oyundan beridir gündemde olan Chris karakterinin tam da hesapladığı gibi bir kıvama geldiğini görüyoruz.



Jill Valentine

Kendisine Resident Evil serisinin ana kadın kahramanı diyebiliriz. Chris Redfield ile ortaklık yapan Jill, Raccoon City'nin özel polis departmanında çalışan karakterler arasında yer almaktadır. Umbrella firmasına karşı verilen savaşta, Chris ile birlikte en ön saflarda yer alan kahramanımız, bugüne kadar üretilen oyunlarda birkaç defa değişime uğradı. Kadın karakter temsili olarak geçen zaman içerisinde birçok oyun eleştirmeni tarafından hem olumlu hem de olumsuz yorumlar aldı. Kimileri kadının gücünü ne kadar iyi temsil ettiğinin altını çizerken, kimileri de aşırı derecede kadınlığını kullanarak serideki korku ve gerilim elementleriyle uyumlayan bir karakter yansıttığını niteledi. Jill Valentine karakterinin en önemli özelliklerinin başında, bir "survival horror" türü oyunda oynanabilen ilk kadın karakter olması gelmektedir. İlk oyunun ana karakterlerinden birisi olup, ikinci oyunda hiçbir şekilde gözükmemesine rağmen, üçüncü oyunda tek başına kahraman rolünü üstlenen Valentine, ilk olarak birinci oyunun 2002 yılında üretilen remake'inde baştan aşağıya yenilendi. Tasarımcı koltuğunda oturan Hiroyuki Kobayashi yenilenen Jill hakkında, "Onu daha 'kawaii' bir karaktere dönüştürdük" şeklinde bir açıklamada bulunmuştu.

Leon S. Kennedy

İlk oyunun büyüğünden çıktktan sonra içerisine daldığımız yeni korku macerasında, bizleri bekleyen iki ana karakterden birisi olan Leon S. Kennedy, konu RE serisinin erkek kahramanları olduğu zaman Chris Redfield'dan sonra aklımıza ilk gelen isimdir. RE2'yi deneyim ettiğimiz zamanlarda çaylak bir Polis memuru olan Leon, Raccoon City Polis Departmanına geldiği ilk gün, karşısında kaosu hayat bulmuş haliyle karşılaşır. Pek tabii işe ilk geldiğin gün kontrolden çıkmış zombilere karşı savaşmak bazı zorluklar yaratabiliyor, kabul etmek lazım. Ne yapacağını ve nasıl bir olay örgüsünün içerisinde hayatta kalmaya çalıştığını anlamaya çalışan Leon, bu koşuşturma esnasında hayatta kalan sivillerden birisi olan Claire Redfield ile karşılaşır. Aradan geçen oyunlar ve yılların ardından Leon karakteri RE4 ile birlikte yeniden bizlere merhaba der. Chris Redfield'ı yaratan Hideki Kamiya tarafından yaratılan Leon, bilerek Chris'e tezat oluşturacak, kaslı ve sert adam modelinden uzak şekilde tasarlanmıştır.



Claire Redfield

Özellikle seriyi en başından beri oynayanların çok iyi bildiği karakterlerden birisi olan Claire Redfield, her ne kadar kardeşi Chris Redfield kadar büyük bir senaryo akışını sırtında taşıyor olmasına rağmen, bileğinin hakkıyla kendisine bir köşe kapmıştır. Amerikan özel polis biriminde memur olan Claire, birçok RE oyununda ve filmde kendisine yer bulmayı başardı. Kendisiyle ilk olarak RE2’de karşılaştık ki bu esnada kardeşi Chris’i arıyordu. Raccoon City’ye vardığı zaman şehri çoktan zombiler basmıştı yani Claire de tıpkı Leon gibi konu ile pek alakası olmayan bir karakter olarak seriye giriş yaptı. İkinci oyundaki en önemli rolü, William Birkin’in kızı olan Sherry’yi şehirden kurtarmaktı. Üçüncü oyunu deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, herkes gittikten sonra bile Claire abisini aramaya devam etmişti ki bu arayış 2000 yılında üretilen Code Veronica’da da devam etmekteydi. RE2’den üç ay sonrasını konu alan Veronica’da Umbrella şirketi ile fazlasıyla yakınlaşan Claire, işin arka planındaki birçok detayı ortaya çıkarmayı başaran bir karakterdir. RE2’nin 1997 yılındaki ilk tasarımında Elza Walker ismiyle anılmıştır. Bu karakter sarışın, motor yarışçısı ve lise öğrencisiydi.

Ada Wong

Anti Hero konseptine bir hayli uyan, ilk gözüktüğü andan itibaren gizemli kalmayı başaran, bir yandan kötülerin yanında dururken, bir yandan da Leon’a yardım eden, belki de serinin en ilginç karakterlerinden birisi... RE2 ile yardımcı karakter olarak aramıza katılan Ada, birçok RE oyununda kendisini gösterdi ve nihayet RE6 ile oynanabilir bir karakter haline geldi. Kendisi hakkında ilk bilgiyi, birinci RE oyununda, ölen bir Umbrella Şirketi araştırmacısı olan John sayesinde elde ediyoruz. Geçen zaman içerisinde adı tam olarak Ada Wong şeklini alan karakterimiz, Leon ile tanıştığında kaybolan kardeşi John’u aramaktadır. Genel olarak Crossbow kullanan karakter ile geçirdiğimiz zamanlarda, gizlilik olabildiğince ön plana çıkmaktadır.

Rebecca Chambers

İlk oyundan itibaren kendisini gösteren karakterlerden birisi olan Rebecca Chambers, başlangıçta yardımcı karakter rolündeydi. Fakat 2002 yılında çıkan Resident Evil Zero ile ana karakterlerden birisi olmayı başardı. S.T.A.R.S. bünyesinde çalışan Rebecca, ilk oyunda zombiler tarafından istila edilmiş malikânedede, henüz çömez bir memurdu. Zero esnasında Billy Coen ile yaşadığı bir diğer macerayı deneyim ettiğimiz

Rebecca’nın senaryosu, özellikle RE: The Umbrella Chronicles ile iyice derinleşti. İşin ilginç tarafı, ilk oyunun geliştiricisi olan Shinji Mikami’nin herhangi bir şekilde böyle bir karakteri oyununda istememiş olmasıdır. Nitekim geliştirici ekibin yoğun baskıları sayesinde seriye eklenmiştir. Karakterin zayıflığı nedeniyle herhangi bir karakterden farksız olmadığını düşünen Mikami, karakterin günümüzdeki popülerliğine halen şaşmaktadır.

Albert Wesker

Resident Evil oyunlarının vazgeçilmez ve bir noktada çekirdeğini oluşturan karakterlerden birisi olan Albert Wesker, ilk oyundan beri aramızda. S.T.A.R.S. ekibinin lideri olarak boy gösteren Albert, her ne kadar ilk oyunda yan karakter rolünden öteye gidemese de devam oyunları ile birlikte serinin merkezine oturmayı başardı. Güce aç, sinsi ve sadist olarak tanımlayabileceğim bu sarı kafa abimiz, tüm insan ırkının sonu gelmesini ve akabinde bambaşka bir evrim geçirmesini savunuyor. Bilinen insanoğlunun sonu içinse Umbrella Şirketi ile gereğinden fazla içli dışlı olmayı seçti. Senaryo içerisinde bulunduğu süre boyunca birçok müttefikine ihanet eden Albert, bir noktada herkese öldüğünü düşündürdü ama tüm bunlar büyük planı içindi. Herkesi ters köşeye yatırmayı başaran karakterimiz, insan üstü güçlere kavuşmasını sağlayan Progenitor virüsünü üzerinde kullandı ve bir yandan Umbrella ile, bir yandan da en büyük rakibi olan TRICELL ile birlikte çalıştı. Beşinci oyundaki yok oluşuna kadar geçen sürede ana senaryoya büyük ölçüde şekil vermiş ender karakterler birisi olarak hafızalara yazılmayı başardı.



Umbrella Corporation

Resident Evil Serisinin merkezinde yer alan, en önemli isimlerinden bir tanesi şüphesiz Umbrella Coporation'dur. Farmasötikal yani eczacılık ile ilgili çalışmalarda bulunan şirket, oyunun hikayesine göre 1968 yılında İngiliz Oswald E. Spencer, Edward Ashford ve Dr. James Marcus tarafından kurulmuştur. Sağlık sektörünün en önde gelen isimlerinden birisi olan şirket, sektördeki birçok yeniliğe önyak olmuştur. Genel geçer çalışmalarının haricinde genetik mühendislikle de uğraşmaktadır. Yaptıkları çalışmaların haricinde, bir de arka planda yürütülen "bio-organic weapons" olarak bilinen özel bir proje vardır. Birçok farklı ve gizli araştırma üssüne sahiptir ve tüm üslerinde biyolojik silahlar üzerinde çalışma yapılmaktadır. En bilinen merkezi, Raccoon City'nin hemen yakınlarındaki Arklay Dağlarında bulunan yerdir. İlk üç oyunun da geçtiği bu bölge, aynı zamanda T-Virüs olarak bilinen ve insanları zombilere dönüştüren biyolojik silahın da üretildiği yerdir. Raccoon City'nin yok edilmesinin ardından, firmaya ait tüm merkezler, Amerikan hükümeti tarafından boşaltılmıştır. Nitekim hükümetin bu hamlesi, biyoterörist olarak bilinen grupların çalışmalarını engellemeye yetmemiştir. Bunlardan bir tanesi RE7'de karşımıza B.S.A.A. olarak çıkmıştır.

mühimmat ile nasıl hayatta kalacağımıza dair hiçbir fikrimiz yok. Oyunu kaydedeceğiz, mürekkep gerekiyor. E mürekkep yok! Bir odaya giriyoruz, neden böyle bir oda olduğunu anlayamıyoruz. Sonra başlıyoruz etraftaki notları okumaya. Yavaş yavaş her şeyi öğrenmeye başlıyoruz; kimmiş, neymiş, ne yapıyormuş, burası neden varmış? Aradan geçen birkaç saatin ardından karşımıza çıkan bulmacaları yavaş yavaş çözüyoruz zira biz Full Throttle ve Monkey Island gibi Lucas Arts tarafından üretilen macera oyunları ile büyümüşüz. Zaman geçtikçe oyunun büyümesine öyle bir kapılıyor ki gerisi bambaşka bir hikâyeye. Muazzam bir senaryo, harika bir oyun mekaniği ve çözülmeyi bekleyen onlarca bulmaca. Her şey bittikten sonra fark ediyoruz daha önce eşi benzeri olmayan bir oyunu deneyim ettiğimizi...



Moby Dick isimli figür üreticisi, 2001 yılında Resident Evil 3: Nemesis için ürettiği oyuncak serisine Rebecca Chambers'ı da eklemiştir. Fakat işin ilginç yanı Rebecca'nın üçüncü oyunda herhangi bir şekilde görülmemiş olmasıdır. Daha da fantastik olansa üretici firmanın karakter tasarımını vakti zamanında iptal edilen Nintendo 64 versiyonundan baz almış olmasıdır.

İkinci oyun ve korkuyu ikiye çarpmak...

İşte sevgili okur benim Resident Evil serisi ile ilk karşılaşmam tam olarak böyleydi. Bilmem sen ilk hangi oyunuyla, hangi duygularla karşılaştın ama ilk oyunu bitirdikten sonra hayatımda büyük bir boşluk olduğunu hatırlıyorum.

Nitekim aradan sadece iki yıl geçtikten sonra Resident Evil 2 piyasaya çıktı. Malumunuz günümüzde oyun serilerinin yenileri piyasaya çıktığı zaman ya eklenti paketinden ileri gidemiyor ya da hızlı şekilde üretildiği için seriye layık olamıyor. Bilmem sen ne düşünüyorsun ama benim için günümüz oyun piyasasındaki bu hız, her şeyi olabildiğince tek tipleştirilmiş durumda. Geçmişte bu duygudan eser yoktu ki zaten her yeni çıkan oyun bir şekilde kendisini geliştirmeyi başarıyordu. Resident Evil 2 de ilk oyunu alıp bambaşka bir noktaya taşıyan, belki de serinin en çok sevilen yapımlarından birisi olmuştur. 1998 yılında piyasaya çıktığında, aynı gün bilgisayarıma kurmuştum. İki CD olarak üretilen oyunda, bir CD "Leon" Scott Kennedy karakterine, diğer CD de ilk oyundan tanıdığımız Chris Redfield'in kardeşi Claire Redfield'a aitti. PlayStation platformunda da rahatça oynanabilmesi sayesinde oyunun dünya çapında yayılması ilk oyundan daha hızlı oldu. İkinci oyunda sadece bir evde değil, çok daha büyük bir alana yayılmış olan Raccoon City isimli şehirdeydik. Oyuna başlar başlamaz kendi-

mizi büyük bir kaosun ortasında buluyorduk. İlk oyunla birlikte ortaya çıkan T Virüsü, artık tüm şehre yayılmıştı. Ayrıca zaman içerisinde T Virüsünden başka virüsler olduğunu ve insanları klasik zombilerden başka "şeylere" dönüştüren G Virüsü gibi sorunlarımız olduğunu öğrendik. İlk oyundan beri bildiğimiz ama ikinci oyunla tam anlamıyla ön plana çıkan S.T.A.R.S. yani Raccoon City'nin özel polis departmanı olan Special Tactics And Rescue Service'in resmen neler yaşadığını birinci elden deneyim ettiğimiz ikinci oyunda, birçok farklı düşman birimi ile de karşılaştık. Özellikle Lurker isimli yaratık arkadaşımız, pompalı tüfeğin neden var olduğunu bizlere bir defa daha hatırlattı. İkinci oyuna birlikte kamera açılarında muazzam bir değişim oldu ve arka plandaki grafikler de daha önce olmadığı kadar detaylı render edildi. İkinci oyunun senaryo akışı şüphesiz çok daha epikti. Oyun dünyasının en çok karaktere sahip olan serilerden birisi olan Resident Evil'da, özellikle sonradan ortaya çıkacak olan olaylara yol açması açısından büyük önem arz eden William Birkin karakterinin senaryosunu da öğrenmiştik. Finalde ortadan kaldırdığımız arkadaşımız, meğer neler neler yapmış da haberimiz yokmuş.

Kapıları aç gel Nemesis!

Gelelim üçüncü oyuna. Oyun dünyasının gelişimi ve geldiği nokta açısından belki de en çok sevilen Resident Evil yapımlarından birisi Resident Evil 3: Nemesis'dir. Hayatta



kalma ve korku temasını iliklerimize kadar işletmeyi başaran serinin üçüncü oyununda, ikinci oyunun bir anlamda devamını deneyim ediyorduk. Jill Valentine'ı kontrol ettiğimiz yapımdaki esas amacımız her yanı virüs ile sızanmış olan şehirden kaçmaktan başka bir şey değildi. Üçüncü oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi, yaptığımız seçimlerin oyun sonuna olan muazzam etkileriydi. Daha önceki oyunla aynı grafik motorunu kullanmasına rağmen gözle görülür derecede farklılık yaratmayı başaran Resident Evil 3, aksiyonun dozunu da bir hayli arttırmıştı. İkinci oyuna kıyasla düşman kalabalığı büyük ölçüde arttı. Ayrıca sürekli peşimizde olan ve "S.T.A.R.S.1" çığılığı birlikte bir anda karşımıza çıkan korkutucu düşmanımız Nemesis, oyuna bambaşka bir tat katmıştı. Öldüremediğimiz ve sadece kaçabildiğimiz bu düşman, oyunun aynı zamanda esas kötüsü olmasıyla da dikkat çekmişti zira daha önceki Resident Evil oyunlarında böyle bir düşman algısı söz konusu olmadığı gibi, sürekli kovalanıyor olma hissiyatı da verilmemişti. O güne kadar kapıları açıp peşimizden gelebilen bir düşman da görmüş değildik! Önceki yapımlara benzeri bir yapı sunmasının haricinde, oyuna mermi yaratabilme opsiyonu eklenmişti. Ayrıca bulmacalar konusunda da gözle görülür bir değişim söz konusuydu.

Geçiş dönemi oyunları

Temelde Resident Evil ilk üç oyunun temelleri üzerine kurulmuştur diyebiliriz. Bu üç oyun esnasında yaratılan olay örgüsü ve zaman

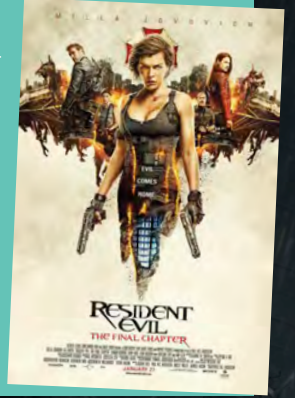
içerisinde her yeni oyunla birlikte ortaya çıkan bilgiler sayesinde, muazzam bir alt yapı ortaya çıktı. 2000 yılına geldiğimizde üretilen Resident Evil Survivor, ilk defa TPS kamera açısı yerine FPS kamera açısını kullanmıştı. Büyük satış miktarlarına ulaşamaması yanında oynayanların acilen unutmak istediği bu başarısız yapımı, aynı yıl üretilen ve ana senaryo açısından muazzam önem taşıyan Resident Evil Code: Veronica takip etti. Bu oyun aslında Resident Evil 2'nin devamı olarak planlanmıştı zira temelleri 1998 yılında atılmıştı. Aslında Resident Evil 2'nin Sega Saturn platformuna port etmeye çalışan Shinji Mikami ve ekibinin, bu port işlemi yerine yeni bir oyun yaratmayı planlaması ile hayata geçmiş bir projeydi. Bizler için bugün her ne kadar Resident Evil 3 serinin devamıymış gibi gözükse de aslında Code: Veronica esas devam oyunu niteliğini taşımaktadır ki aslında senaryo ilerleyişi, Raccoon City ve karakterlerdeki değişimleri irdelediğimiz zaman aradaki farklı bizler de rahatlıkla görebilmekteyiz. Oyun ilk olarak 1998 yılında piyasaya çıkacak şekilde lanse edilse de ancak 2000 yılında raflardaki yerini aldı. Code: Veronica ile seriye eklenen en önemli yenilikse şüphesiz gerçek zamanlı 3D çevre kullanımı ve buna bağlı olarak devreye giren dinamik kamera mekanığıydı. Aslında bugün deneyim ettiğimiz Resident Evil algısının büyük ölçüde değiştiği yapım Code: Veronica'dır diyebiliriz.

Omuz üstü kameradan dehşet

Her ne kadar geçen zaman içerisinde birbi-

Resident Evil Filmleri

Oyun dünyası uzun süredir sinema ve dizi sektörünü besliyor. Hatta son on yıla baktığımız zaman birçok oyunun filmi yapıldığını görüyoruz. Resident Evil da bu oyunlardan bir tanesi. İlki 2002, sonuncusu da 2016 yılında üretilen toplamda altı filmlik bir seriden bahsediyoruz. Altı filmde de başrolde Milla Jovovich ablamız bulunuyor. İlk film ile birlikte Jovovich'in canlandığı Alice karakteri ile tanışıyoruz. Oyun serisinde olmayan ve tamamen film için üretilen bu karakter, aynı zamanda bir grup Umbrella Corporation askeri ile birlikte ortaya çıkan T-Virüsüne karşı mücadele veriyorlar. Her filmde hem yeni hem de halihazırda oyunlarda bulunan karakterler görüyoruz. Her ne kadar ilk iki film oyunun ruhuna daha yakın olsa da takip eden filmler de tıpkı RE serisini ilerleyişinde olduğu gibi daha fazla aksiyona yer verir hale geliyor. Kimi RE tutkunu için muazzam filmler olmasına rağmen, kimileri için de asla izlenmemesi gereken, alakasız filmler olarak anılmaktadırlar.



rinden farklı isimde Resident Evil oyunu üretilmiş olsa da ana senaryonun gidişatı, 2005 yılında üretilen Resident Evil 4 ile birlikte ilerleme göstermiştir. Serinin altıncı büyük ismi olarak tarihe geçen oyunda, ikinci oyundan yakinen tanıdığımız Leon Scott Kennedy karakterini tekrardan kontrol ediyoruz. Fakat bu sefer senaryo, bugüne kadar üretilen Resident Evil oyunlarından biraz daha farklı şekilde karşımıza çıkıyor. Dördüncü oyunda amacımız, kaçırılan Amerikan başkanının kızı olan Ashley Graham'ı kurtarmaktır. Bilinen oyun dünyasından tamamen dışarı çıkarak İspanya'ya kadar giden Leon, koskoca bir birlikle uğraştığını çok sonları anlayacaktır... Bilinen Resident Evil senaryosunun tamamen değiştiği ve seriye senaryo anlamında yeni bir yön veren dördüncü oyun, döneminde PC, Wii, PS3, Xbox 360, PS4 ve Xbox One gibi platformlarda kendisini göstermiş ve birçok başlık altında en iyi oyun ödülüne layık görülmüştü. Omuz üstü kamera kullanımı ile tüm oyun algımızın değiştiği, farklı bir tat veren dördüncü oyuna, birbirinden farklı çok sayıda yeni silah ve düşman birimi de eklenmişti. Önceki oyunlara nazaran, belirli açılara

Claire Redfield, George A. Romero'nun Japonya'da Resident Evil 2 için çektiği televizyon reklamında boy göstermiş ve bu reklam Resident Evil 5'i ön plana çıkartmak için oyun piyasaya çıkmadan önce kullanılmıştır. Nitekim Claire hiçbir şekilde beşinci oyunda gözükmemiştir.





Resident Evil Animasyonları

Film mi anime mi deseler, sanıyorum cevabım bir noktaya kadar hep anime olacaktır zira animeler her daim bir filmin verdiği kadar çok daha fazla detayı verebiliyorlar. Ayrıca konu anime olduğu zaman her daim senaryoya daha fazla girmek mümkün. Resident Evil serisinin de toplamda dört adet anime yapımı mevcut. Bunlardan ilki 2000 yılında üretilen Biohazard 4D-Executer isimli, biopunk korku filmi kategorisine giren yapımdır. Zombiler tarafından istila edilen Raccoon City'de olan biteni çözmek üzere görevlendirilen bir grup askerin başına gelenleri konu alır. İlk animede pek tanıdık karakter yokken, aradan geçen uzun yıllar sonra üretilen Resident Evil: Degeneration isimli ilk uzun metraj RE animasyonunda, ana karakterler Leon ve Claire'dır. Bir diğer animasyon film ise 2012 yılında üretilen Resident Evil: Damnation'dur. Degeneration'un devamı ve Resident Evil 6'nın da hemen öncesini anlatması açısından ana serinin senaryo akışı açısından önemli bir yer tutar. Biyolojik silahların Avrupa'daki savaş bölgelerinde kullanılması üzerine dönen senaryoda, yeniden Leon karakterini başrolde görüyoruz. Ayrıca oyun serilerinden tanıdığımız Ada Wong'un da bu filmde önemli bir rolü bulunuyor. Son animasyon film ise 2017 yılında Resident Evil: Vendetta ismiyle karşımıza çıktı. Leon, Chris ve Rebecca karakterlerinin bir arada olması açısından oyun serisini sevenler tarafından kısa sürede benimsendi. RE6 ile RE7 arasında geçen olayları konu alan animasyonda, büyük bir komplonun ortaya çıkışını izliyoruz. Hem eski hem de yeni birçok ismi gördüğümüz son film olduğu gibi, özellikle ana senaryonun takipçileri için muazzam bir yapımdır.

Resident Evil 5 satış rakamları baz alındığı zaman serinin en iyi oyunu gibi gözüküyor. 2018 yılı itibarıyla oyunun ilk çıkışından bugüne kadar geçen sürede 7.4 milyon adet sattığı belirlendi ve bu rakam da onu hem Capcom'un, hem de RE serisinin en çok satan oyunu yapmayı başardı. Akabinde üretilen Special Edition ve PS4 ile Xbox One için de 4.6 milyon adet daha sattı ve toplamda 12 milyon satış rakamına ulaştı.

ateş etmekten ziyade, çok daha özgür bir saldırı yapısı gözler önüne serilmişti. Ayrıca yapılan saldırılar sonucunda düşman birimleri farklı tepkiler verebiliyordu. Misal, kimileri bir anlığına duraksıyor, kimileri ellerindeki silahları düşürebiliyorlardı. Dördüncü oyunla birlikte gelen bir diğer özellik içerisindedir bulunduğumuz duruma bağlı şekilde tepkiler verebileceğimiz bir çevre yaratılmış olmasıydı. Misal; etrafta bulunan merdiveni tekmeleyerek açılmasını sağlayabiliyor, bir camdan dışarı atlayabiliyor, gelen bir saldırıdan anlık olarak kaçabiliyor ya da düşmanlarımıza bitirici vuruş yapabiliyorduk. Tüm bu mekanikleri gerçekleştirirken, doğru zamanda tuşa basma mantığı da oyuna eklenmişti. Özellikle Boss savaşlarında sıkça kullandığımız bu özellik sayesinde tüm seri baştan aşağıya değişim göstermişti. Eklenen bu yenilikler sayesinde korku türüne farklı bir boyut geldi. Heyecan ve adrenalin muazzam şekilde oyunda kendisine yer buldu ve dördüncü oyun ile birlikte yepyeni bir Resident Evil deneyim ettik. Nitekim bu tarihe kadar sıkça Resident Evil oyunu üreten Capcom, 2007 yılında üretilen RE: The Umbrella Chronicles'ı saymazsak, ta 2009 yılına kadar ana senaryoyu devam ettirecek herhangi bir oyun üretmedi.

Hello Afrika! Bugün nasılsın?

2009 yılına geldiğimizde RE5 ile karşılaştık. Bu karşılaşma seriyeye duyulan özlemin bir anlamda ne kadar büyük olduğunu da göstermiş oldu. Özellikle yan hikâyelerden bıkan insanlar, ana senaryonun devam edeceğini ve ana karakterlerden birisinin de Chris Redfield olduğunu duyunca, oyun piyasaya çıkmadan büyük sükse yarattı. PS3, Xbox 360 ve PC platformlarına çıkan oyunda, Chris Redfield ve Sheva Alomar'ı kontrol ediyorduk. Daha önce deneyim edilmemiş bir ortam sunan RE5'de, Afrika'da bulunan Kijijuu isimli yerde hayatta kalmaya çalışıyorduk. İşe Albert Wesker ve Chris Redfield'in eski ortağının karışmasıyla ana senaryo iyice ilginç bir hal almıştı... RE5'in ana oyun mekanikleri büyük ölçüde RE4'e benzese de ilk defa co-op oyun modeli bu oyun ile önmüze sunulmuştu. Ayrıca beşinci oyuna kadar üretilen yapımların türü "Korku" olarak adlandırılıyor, birçok eleştirmen tarafından ilk defa "Aksiyon" kategorisinde değerlendirilmişti. Bu noktada oyunun hızlı yapısı büyük bir etken oldu. Özellikle düşmanlarımızın alışılmışın

dışındaki hızlı hareketleri, oyunun geneline de büyük oranda etki etti. RE5'in bir diğer dikkat çeken özelliği de ara sahnelerde bolca motion capture kullanması ve aynı zamanda "virtual camera system"i ilk defa kullanan oyun olmasıdır. Boss savaşı mantığı beşinci oyunla birlikte iyice görülür oldu. Ayrıca dördüncü oyundakine benzer şekilde oyun içerisinde topladığımız hazine ve paralar ile silahlarımızı upgrade edebiliyorduk. Split-Screen özelliği sayesinde iki oyuncunun aynı anda bu korkuyu yaşamasına imkân sunması, onu kesinlikle serinin önemli yapımlarından birisi haline getirmiştir.

"Seriye yeni bir soluk gerek..."

2012 yılı ile birlikte toplamda üç tane RE oyunu gün yüzüne çıktıysa da esas ilgiyi ana serinin devamı niteliğinde olan ve çoğu kişinin o kadar da sevmeyeceği RE6 çekti. RE hikâyesini devam ettiren bu yeni oyunda, Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Jake Muller ve Ada Wong karakterlerinden birisini kontrol edebiliyorduk. Her karakterin kendisine has özellikleri ve stilleri bulunuyordu. Oyunun güzel taraflarından bir tanesi, bu dört karaktere ait olan hikâyenin de birbirine karışmış şekilde bizlere servis edilmesi idi. Yapay zeka ya da başka bir oyuncu tarafından online olarak co-op şeklinde deneyim edilebilen yapımda, herhangi bir noktaya doğru kayarken ya da koşarken ateş edebilmek gibi daha evvel görmediğimiz bir mekanik ortaya çıkmıştı. Yetmezmiş gibi iki kişilik co-op modunu, dört kişiye taşımayı başarmıştı. Ekranı çıkan tuşa doğru zamanda basma mekanikliği, daha önceki oyunlara göre daha da sıklaşmıştı. Genel geçiş Zombilerden farklı olarak J'avo diye farklı bir düşman birimi ile karşılaştık. Bu birim hem etraftaki objeleri kullanabiliyordu hem de kendi türü ile ortak kararlar verip, farklı şekillerde saldırılarda bulunabilmekteydi. Ha, bir de içerisinde buldukları duruma





göre farklı şekillerde mutasyonlara uğrayabiliyorlardı. Misal, savaşta daha kuvvetli olabiliyor ya da yaralarını daha hızlı şekilde iyileştirebiliyorlardı. Beşinci oyun ile birlikte gelen "Mercenaries" modu ile üzerimize yağın düşmanlara karşı hayatta kalmaya çalışırken, "Agent Hunt" modu ile online oyun deneyim eden bir kişinin oyununa dalıp herhangi bir düşman birimini kontrol edebiliyorduk.

Yedinci ana oyun ve sonrası...

Serinin şimdilik son oyunu rolünü üstlenen RE7, bugüne kadar piyasaya çıkan tüm RE oyunlarından bir şeyler aldı. Bir yandan araştırma, bir yandan korku ve tüm bu maceranın içerisindeki kendine has aksiyon çizgisi ile serinin en iddialı yapımlarından birisi olmayı başardı. Yedinci oyun ile birlikte Ethan Winters karakteri ile tanıştık. Kendisi her ne kadar bir S.T.A.R.S. çalışanı kadar eğitilmiş olmasa da silah konusunda hiç de yabana atılacak bir kimse değil. İnsan yiyen bir ailenin yaşadığı kocaman bir evde karısını arayan Ethan karakterini FPS kamera açısından kontrol edebiliyor olmak da yedinci oyunun bir diğer özelliği. Oyuna sonradan iki adet eklenti geldi, Not a Hero ve End of Zoe. Not a Hero'yu deneyim edenler, karşılarında yine Chris Redfield'ı buldular ki bu da RE serilerinin ne kadar iç içe olduğuna dair bir diğer önemli örnek teşkil etmektedir. Yapımına 2014 yılında başlanan oyun, firma tarafından yeni geliştirilen RE ENGINE üzerine kuruldu. VR teknolojisini de destekleyen bu yeni oyun motoru sayesinde bambaşka bir RE deneyimi

yaratıldı. VR için ayrı bir çalışma ekibi kuruldu ve bu teknoloji kullanımı esnasında çevre detaylarına çok daha önem verildi. Oyun dünyasının geldiği nokta itibarıyla adından bu denli söz ettirmeyi başaran az miktarda oyun var. Ayrıca bir türün ya da bir tarzın ilki olmak gerçekten çok zordur. Resident Evil üretildiği günden itibaren yarattığı türe düzenli olarak yön vermeyi başarabilmiş ender yapımlardan birisidir. Her ne kadar onunla aynı kulvarda yarışan iddialı yapımlar olsa da, biz bugün halen Resident Evil hakkında konuşuyorsak, bunun bir sebebi olmalı. Sadece dijital oyunuyla değil, çizgi romanıyla, animasyonu, filmiyle koskoca bir dünya yaratmayı başaran bu efsane isim, öyle görünüyor ki daha uzun bir süre kendisinden

bahsettirmeye devam edecek. Düşündüğünüz zaman gerçekten çok az oyun böylesine uzun ve birbirine bağlı bir dünyayı beğenimize sunmayı başardı. Yaratılan karakterlerin bireysel önemlerinin haricinde, tüm senaryoya olan etkileri de şüphesiz serinin bir diğer tadından yenmez özelliklerinden. Zombi denildiği zaman akla ilk gelen oyun olmasının dışında, kocaman bir dünyaya ev sahipliği yapması, yetmezmiş gibi bu dünyanın düzenli olarak değişmesi ve bizi oradan oraya taşıması da cabası. Anlayacağınız Resident Evil serisinin oyun dünyasındaki yeri yadsınamayacak kadar büyük. Bu efsane hakkında bir şeyler karalamaksa her geçen yıl daha da zorlaşıyor. Bakalım Resident Evil dünyası daha ne kadar büyüyecek? ♦ Ertuğrul Süngü



AN

AR

SI

ST

REMASTERED



MARVEL'S SPIDER-MAN

Hah, iyi ki oraya "Marvel's" yazdınız, yoksa maazallah başka bir şey sanırdık... "DC's Spider-Man!" mesela. Ya da "Mecitözü İlçesi'nin Spider-Man'ı". Örümcek-Adam'ın Marvel'ın olduğunu bilmeyen varmış gibi bir havalara, bir şeyler, lüzumsuzluktan başkası değil bu. İsmi geçelim, oyuna gelelim. Nedir, New York var, ağ atan Örümcek-Adam var, kötü adamlar var. Bunlar ilk PlayStation vaktinde de mevcuttu, haberiniz var değil mi oyun yapımcıları? Ekstradan ne koydunuz? Daha iyi grafikler mi? Onu zaten yapacaksınız; devletin "yol yaptık" demesi gibi saçma bir durum bu. Oyunanışta bir güzellik düşündünüz mü? Yoksa haritada işaretli noktalara gidip birilerini dövüyor, -sözde- gizli

bir takım eşyaları mu buluyoruz? Aferin. Orijinallik yerlerde. Senaryoda bir numara var mı bari? Elbette yok! Şöyle afili kapişmalar, eski God of War serisi tarzı epik olaylardan eser var mı? O da yok... Spider-Man: Homecoming'in oyun versiyonunu yapmışsınız, tebrik ediyorum; asla ilerlemeyen, heyecanı yükselmeyen bir safsata... Bu şey de iyi moda oldu bu arada ha; yeni God of War'da kayıkta dolanırken konuşup duruyorlardı ya, burada da Örümcek-Adam şehirde salınırken ha bire telefonda birileriyle çene çalıyor. Muhabbet dinlemekten şehri görmez olduk. Neyse, bir sonraki oyuna daha orijinal şeyler koymazsanız büyük problem çıkacak, haberiniz olsun!

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



A işte bir tane daha 1903'ten kalma oyun daha... Yahu bırakın şu kadının peşini; o torun torbaya kavuşmak istiyor, siz hala yolluyorsunuz hazine bulsun diye yerin dibine. Millet de halen inatla oynamıyor mu şunu... Bir sıkılın artık, evlilik olsa bu kadar uzun sürmez. Her oyunu da yeni oyun diye lanse edip hiçbir değişiklik yapmadıklarını da umarım fark ediyorsunuzdur sevgili oyun sevdalıları. LEVEL'in utanmadan kapağına taşıdığı bu oyun müsveddesinde sürekli bir askeri kötü adam örgütü, sürekli onların arasında sıyrılip el alemin hazinesini kapmaya çalışan Lara Croft, birbirine benzeyen tuzaklar, bulmacalar... Yemin ederim

anlatırken içim sıkıldı. Nereye kadar sürecek bu? Bir nesil bu oyuna büyüdü, yeni bir nesil de bununla büyüsün, sonraki nesil de mi Lara Croft ve Tomb Raider görecektir? Dünyada orijinal fikir mi kalmadı? Milyon dolarlık firmalarda, binlerce dolarlık maaşlarınız var, yeni, sağlam karakterler yaratmak yerine eskinin peşindedesiniz hala. Oyuna neden bu ismi verdiğiniz de belli; siz kendi gölgenizden kurtulamıyorsunuz ki... Geçmişin başarısını kendinize siper etmiş, oradan yürümeye çalışıyorsunuz ama yemezler. Mumunuz yatsıya kadar yanacak, hepiniz ne tür bir hata işlediğinizi fark edeceksiniz! Çok hiddetlendim, bana ne oluyorsa...



COD: BLACK OPS 4 - BLACKOUT

Bu oyunla ilgili ne kadar(!) heyecanlıyım, nasıl(!) hevesliyim yarabbi! Hayır zaten dibe vurmuşsunuz, gidip PUBG'nin ayınsını oyuna ekleyip bir de oyunun betasında bu araklama modu insanların gözüne nasıl sokuyorsunuz yahu, anlamak mümkün değil! Bu Blackout denilen oyun modunda ne yaptığımızı anlatayım mı... Paraşütle iniyorsunuz kasaba kılıklı bir yere, sonra tekme, yumruk, pompalı tüfek, tabanca, giriyorsunuz birbirinize. Peki ben bunun düşük fiyatlı tonla örneği varken seni niye oynayayım CoD'cuğum? Bana ne sunuyorsun ekstradan? Ha bug yok,

şahane akıcı oynanış var falan diye geveleyeceksen de o tren kaçtı bebeğim; battle royale oyunlarını oynayan oynadı. Bu neye benziyor biliyor musun, League of Legends modası varken oyun piyasaya sürmek yerine, iki yıl sonra aynı türde bir oyun yapıp, "Bakın çok şahane bir iş yaptık" diye böbürlenmeye. Atı alan Üsküdar'ı geçti; Fortnite, PUBG diye gerçekler varken kim seni ne yapsın o devasa fiyatınla? Seni sevmedim, sevmeyeceğim, battle royale'ini de, kolaya kaçan ve para hedefleyen tüm düşüncelerini de al ve git buradan CoD. Güle güle.

BAYİLERDE!



GELECEĞİN DÜNYASI

BİZİ GELECEKTE NELER BEKLİYOR? ŞİMDİDEN GÖRÜN, TANIYIN, GELECEĞE HAZIRLANIN!

Uçan arabalar, elektrikli araçlar, sestan beş kat hızlı giden hipersonik uçaklarla yolculuk edin, insan bedeninin nasıl daha güçleneceğini öğrenin, kanser ve diğer amansız hastalıkların tedavisi ile tanışın. Uzay araştırmalarının geleceği noktayı görün, uzak gezegenlerde kurulacak kolonilerde yaşayın.

3D ve artırılmış gerçeklikle sanal dünya ve gerçek dünyanın nasıl iç içe geçeceğine şahit olun.

PIRIL PIRIL BASKISI VE MUHTEŞEM İÇERİĞİ İLE GELECEĞİN DÜNYASI 2050'DE YAŞAYACAĞIMIZ DÜNYANIN PERDELERİNİ ŞİMDİDEN ARALİYOR.



Detaylı bilgi ve online sipariş için:
www.doganburda.com/gelecekindunyasi



İNCELEME



Sayfa
52

SPIDER-MAN

Ne bu kadar güzel bir Spider-Man oyunu gördük,
ne de bu kadar güzel bir New York...

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

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Crystal Dynamics, Eidos Montreal **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** tombraider.square-enix-games.com

SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

Daha dişli, daha karanlık, daha acımasız!

Benim Tomb Raider serisi ile tanışmam nispeten gecikmeli oldu. 2003'te yarım saat kadar izledikten sonra sızdığım filmi saymazsak – demek ki pek beğenmemişim- Steam'in sezonluk indirimlerinde kendimi kaybettiğim sırada kesişti yollarımız ilk defa. Böylelikle anlı şanlı Tomb Raider'ı 2016 yılında, 21 yaşımıdayken oynamış oldum. Tam da oyundaki genç ve yenilenmiş Lara ile aynı yaşıyordum. Hayallerimdeki -okuduğum kitaplardan esinlenilmiş- çılgın maceralarda düşmanlarımı Jackie Chan stili dövüşümle alt ederken, gerçek hayatta dondurma yerken gül kurusu oje mi sürsem nüde mavi mi ikilemine sıkışıp kalmış bir tiptim. Lara'yı oynamak bana ilham verdi.

Böyle söyleyince Tomb Raider'ı oynadık- tan sonra hayatımı hafta sonları Güney Amerika'da tarihi eser kaçakçılığı yapmaya adanmış gibi oldu, ne yazık ki ufak tefek kamp maceraları dışında hayatımdaki en aksiyon dolu şey iş saatinde metrobüse binmek.

Zaten oyunları bizim için bu kadar önemli yapan şey de bu değil mi? Birkaç saat için de olsa kendi hayatımızdan uzaklaşıp farklı bir hikayeye dahil olabilmek.

İşte Lara, korkularıyla, arzularıyla, kararlılığı ve cesaretiyle beni kendi hikayesine dahil etmişti. Tomb Raider oynarken kendimi en yakın arkadaşım ile bir maceranın göbeğinde hissetmişim. Daha sonrasında eski Tomb Raider'lara dönüp baktığımda sevgili arkadaşım Lara'nın hayli sağlam bir dönüşüm geçirdiğini görmüş oldum. Sizin zaten muhtemelen daha başta farkında olduğunuz, benim ise sonradan keşfettiğim üzere Lara Croft yeni üçleme ile birlikte daha derin, doğal ve karmaşık duygulara sahip bir karaktere dönüştü.

Yeni maceramızın başlamasının üstünden beş yıl geçti. Bu süreçte önce Japonya'daki bir adada mahsur kaldık, ardından Sibiry'a da k*çimizi donmaktan son anda kurtardık, şimdi de Güney Amerika ormanlarında -favori silahım- ok ve yay ile avlanmaya çıktık.

Sonuç olarak, 2013'te Yamatai'nin sırlarını açığa çıkarmayı arzulayan genç bir arkeolog olarak başladığımız yolculuk, dünyayı Trinity tarikatının elinden kurtarmaya çalıştığımız bir kovalamacaya dönüştü.

Yine düştük yollara

Serinin yeni oyunu Shadow of the Tomb Raider'a Cozumel'de başlıyoruz. Her zamanki gibi ne idiği belirsiz bir tarihi eseri ele geçirebilmek için Trinity ile yarış halindeyiz. Nitekim nesnenin bulunduğu Maya tapınağına -çok zeki olduğumuz için- tarikattan önce ulaşmış onu ele geçiriyoruz. Ancak Lara'nın bu nesneyi (bir anahtar) alması kehanetlerle bildirilen korkunç bir yıkımın başlamasına sebep oluyor.

Bu Mayalılar sağa sola bilmece gibi kehanet yazacaklarına müzelerdekine benzer "Lütfen tarihi eserlere dokunmayınız. Dokunursanız dünyanın sonu gelir, bir bildiğimiz var ki söylüyoruz" falan yazabilirlerdi. Ne yazık





KİMDİR BU LARA CROFT?

Lara Croft'un hayat hikayesi de kendisiyle birlikte zaman içinde değişime uğradı. Shadow of the Tomb Raider'ın dahil olduğu yeni seride Lara daha küçükken anne ve babasıyla pek çok arkeolojik geziye katılmış, maceracı kişiliği o yaşta gelişmiştir. Gittikleri gezilerden biri sırasında annesi Amelia Croft kaybolur ve yetkililer tarafından öldüğü kabul edilir. Kısa bir süre sonra ise babası Lord Richard Croft'un da ölmesiyle Lara, Conrad Roth tarafından büyütülür.

Aslında Lara'ya ailesinden büyük bir servet miras kalmıştır ama o University College London'a gidip okul ücretini ve kirasını karşılamak için kendi başına mücadele etmeyi tercih eder. Okulda tanıştığı özgür ruhlu arkadaşı Samantha Nishimura sayesinde müzeler ve okul kulüplerinden fazlasını içeren bir üniversite hayatı yaşar. Birlikte dünyayı dolaşan Sam ve Lara nihayet Japon sahillerinde kayıp uygarlık Yamatai'nin peşine düşerler. Bu gezilerinde vahşi doğanın ötesinde insanlar ve doğüstü güçlerle mücadele etmek zorunda kalan Lara, kırılğan bir genç kızıdan gerçek bir savaşçıya dönüşür. Yeni serinin ilk oyunu ve son Tomb Raider filminden hatırlayabileceğimiz bu hikaye sırasında Yamatai'deki doğa üstü güçlerle karşı karşıya kalan Lara, babasının teorilerinin doğru olduğunu anlar. Dünyanın gizemlerini ortaya çıkarmaya yönelik içinde uyanan hevesle birlikte Tomb Raider kimliğini kazanmış olur.

ki Mayalılar 21. Yüzyılda da insanların kehanetlere inanacağını varsayarak bir uyarı tabelasına ihtiyaç duymamış. Eyleminin sonuçlarından habersiz olan Lara da açılışı tsunami ile yapan bir dizi felaketin başlamasına sebep oldu.

Elbette ki sebep olduğu kargaşanın farkına varan karakterimiz oldukça pişmanlık duyuyor. Oyunun devamında Lara'nın karakteri de eyleminin doğurduğu sonuçların sorumluluğunu almak ve onları düzeltmek üzerine gelişecek zaten.

Felaketleri durdurmanın tek yolu ise New Moon (Yeni Ay) ve Full Moon (Dolunay) isimli iki nesneyi yeniden bir araya getirmek. Kehaneti ve onu sonlandırmamanı yolu Trinity'den öğrenen ve halihazırda nesnelere birine sahip olan Lara'nın diğer nesneyi de bir an önce bulması gerekiyor. Üstelik yine tonlarca patlayıcı ve koca koca araçlarıyla bizden önce yola koyulan Trinity de iki nesneyi bir araya getirerek yeni bir dünya kurmak istemekte. En nihayetinde evinde oturup dizi izleme şansı kalmamış olan Lara'nın Ix-Chel'in gümüş kutusunu bulmak için Peru'daki saklı şehrin peşine düşmesi gerekiyor. Bu yolculukta da kendisine en yakın arkadaşı, açlıktan mezar hırsızlığına upgrade olmuş Jonah eşlik ediyor. Anlayacağınız üzere Shadow of the Tomb Raider üçlemenin diğer oyunlarının tam

olarak devamı niteliğinde. Aynı düşman ve aynı dostlarla birkaç yaş büyümüş olarak yolculuğumuza devam ediyoruz. Yani baştan söyleyeyim, eğer ilk iki oyunu oynadıysanız bu oyunun size sıfırdan yeni bir deneyim sunmasını beklemeyin. Bu oyunda Crystal Dynamics ve Eidos Montréal, zaten olumlu yorumlar aldıkları serinin yapısını bozmadan, ufak tefek yenilikler ekleyerek en az öncekiler kadar keyifli bir iş ortaya çıkarmışlar.

Oyunun başlarında her zamanki gibi bir tutorial süreci de yer alıyor. Peru'ya inmeye çalışırken anormal hava koşulları sebebiyle uçakları çakılınca, Lara'nın da uzak kaldığı araç gereçlerine ulaşıncaya dek biraz craft yapması gerekiyor. Bu sayede yeni oyunlara orman içinde hayatta kalma yolları gösterilirken eski oyunlara ise ufak bir hatırlatma yapılmış oluyor.

Bu oyunda hareketler daha akıcı ve gerçekçi hale gelirken mekan ve karakter modellemeleri de daha bir güzel olmuş. Küçük köyler, daldan dala atlayan maymunlar ve Güney Amerika'nın kendine özgü güzellikleri sağ olsun, etrafı gezmekten hiç sıkılmadım.

Olmazsa olmaz çatışma sahneleri

Shadow of the Tomb Raider'ın başında dikkatimi çeken şeylerden biri zorluk seviyesini ayarlamakla ilgiliydi. Oyunun tamamını etkileyecek şekilde bir zorluk derecesi seçebildi-



YETENEK PUANLARIMIZI NELERE HARCAYABİLİRİZ?

Oyunda topladığımız puanlarımızı kullanarak geliştirebileceğimiz pek çok yetenek var. Hepsinden tek tek bahsetmek mümkün olmasa da puan harcamaya değer bulduğum bazı yetenekleri sizlerle paylaşayım.

Seeker Skills (Arayıcı)



Eagle's Sight
-Kartal Görüşü-
(1 yetenek puanı):

Yapıları, sütunları, hazine sandıklarını, haritaları ve kaşiflerin çantalarını Hayatta Kalma İçgüdüleri (Survival Instincts) açıkken görmeyi sağlar.



Owl's Meal
-Baykuşun Öğünü-
(1 yetenek puanı):

Örümcekler ve diğer böceklerden zehir toplama yeteneği. Toplayabilmek için bıçağınız olması gerekmektedir.



Eagle's Perch
-Kartal Tüneyişi-
(1 yetenek puanı):

Tırmanma hızınızı artırır.



Owl's Vision
-Baykuş Görüşü-
(2 yetenek puanı):

Lara harekete geçtiğinde Hayatta Kalma İçgüdülerinin daha uzun süre devam etmesini sağlar.



Owl's Wisdom
-Baykuşun Bilgeligi-
(2 yetenek puanı):

Hayatta Kalma İçgüdülerini kullanırken görev nesnelerini bulmanızı sağlar.



Viper's Nest
-Engereğin Yuvası-
(2 yetenek puanı):

Her kaynaktan toplanan insan üretimi craft kaynaklarının artmasını sağlar.



Hoatzin's Step
-Hoatzin Adımı-
(1 yetenek puanı):

Zıplarken, yere inerken veya aşağı yuvarlanırken çıkarttığınız sesi azaltır.



Crow's Cunning
-Karganın Kurnazlığı-
(2 yetenek puanı):

Hayatta kalma içgüdüleri açıkken tuzakları ortaya çıkarır.

Scavenger Skill (Leşçil)



Boa's Coil
-Boa Yılanının Sarıışı-
(1 yetenek puanı):

Gizlice öldürülen düşmanlardan otomatik olarak ganimet toplar.



Caiman's Speed
-Timsahın Hızı-
(1 yetenek puanı):

Yüzme hızınızı artırır.



Serpent's Strike
-Serpentin Vuruşu-
(1 yetenek puanı):

Düşmanınızı diğerlerine fark ettirmeden sessizce öldürmenizi sağlar.



Serpent's Glint
-Serpentin Parıltısı-
(2 yetenek puanı):

Tüm tabancalara, zırhsız düşmanları tutuşturup çevredekileri birkaç saniye için kör etmenizi sağlayan bir Flare Round eklemenizi sağlar.



Caiman's Breath
-Timsahın Nefesi-
(2 yetenek puanı):

Su altında yüzerken Lara'nın nefesini tutma süresini artırır.



Serpent's Fury
-Serpentin Hiddeti-
(2 yetenek puanı):

Bir arada duran iki düşmanı gizlice art arda öldürmenizi sağlar.



Boa's Blow
-Boa Yılanının Darbesi-
(3 yetenek puanı):

Silahlarınıza düşmanlarınızı sersemletecek Concussive Shells eklemenizi sağlar. Bu özelliği kullanarak çatışmalar içinde kaçıp saklanabilirsiniz.



Huracan's Mantle
-Huracan'ın Pelerini-
(3 yetenek puanı):

Patlamalar ve ateşten daha az hasar almanızı sağlar.

Warrior Skills (Savaşçı)



Jaguar's Paw
-Jaguar Pençesi-
(1 yetenek puanı):

Yakın dövüşlerde düşmanı yere serme şansını artırır.



Kinich Ahau's Boon
-Kinich Ahau'nun Lütfü-
(1 yetenek puanı):

Ölmek üzereyken canınız bir kereliğine yenilenir.



Puma's Feint
-Puma Çalımı-
(2 yetenek puanı):

Zırhsız düşmanlarla yapılan yakın dövüşlerde çalım attıktan sonra düşmanınızı tamamen güçsüz kılacak bir atak yapmanızı sağlar.



Puma's Brace
-Puma Güçlendirmesi-
(2 yetenek puanı):

Dövüşlerde yaralarınızı iyileştirdiğinizde kısa bir süre hasardan korunmanızı sağlar.



Puma's Charge
-Puma Yükleme-
(2 yetenek puanı):

Tam çekiş gücüne daha hızlı ulaşırsınız.



Raposa's Wit
-Raposa'nın İnce Zekası-
(2 yetenek puanı):

Sıradaki silah geliştirmesini açar.



Howler's Troop
-Howler'in Birliği-
(3 yetenek puanı):

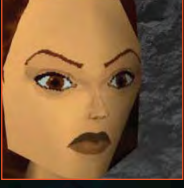
Eşzamanlı olarak iki ayrı hedefe ok atmanızı sağlar.



Jaguar's Fury
-Jaguarın Hiddeti-
(2 yetenek puanı):

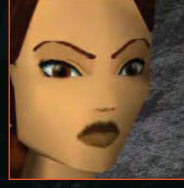
Bir düşmanı gizlice öldürdüğünüzde sizi bir süre hasara dayanıklı hale getirir.

LARA'NIN SENELER İÇİNDEKİ DEĞİŞİMİ



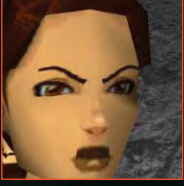
Tomb Raider (1996)

Lara'yı ilk kez bu 540 poligonluk haliyle tanıdık. İnce belli ve iri göğüslü Lara hepimizin aklında bu gerçek dışı anatomisiyle yer etti. Ne yazık ki meşhur saç örgüsü ilk oyunun içinde yok. Çünkü Gard'ın söylediğine göre, örgünün Lara'nın akrobatik hareketlerine uygun animasyon almasını sağlayamamışlar. O zamanki teknolojiyle Lara'nın kafasında bağımsızlığını ilan etmiş bir elektrik teli var gibi duruyormuş.



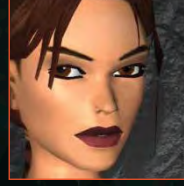
Tomb Raider II ve III (1997-1998)

İlk oyunun çitasını alıp biraz daha yükseltmeyi başaran bu iki oyunda Lara neredeyse aynı gözüküyor. At kuyruğu sonunda oyunda. İlk oyunla arasında az bir değişiklik var ancak bu sefer daha açık yakalı bir tişört giydirilen Lara'nın promosyon görselleri de daha kadınsı.



Tomb Raider: The Last Revelation - Tomb Raider: Chronicles (1999-2000)

Görüntü kalitesi artmaya başlarken Lara'nın vücudu gitgide orantısızlaşmış. Gard tasarım sırasında göğüs ölçüsünü yanlışlıkla büyüttüğünü ve fark ettiğinde ekinin ölçülerin bu şekilde kalmasını istediğini söylüyor. Sonuç olarak karakter bir mezar yağmacısı yerine adeta silikonlu bir Barbie bebeğe dönüşüyor.



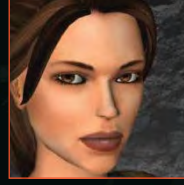
Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)

Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life ile aynı zamanda çıkarılan oyunda bu sefer film-den ilham alınmış bir Lara karşımıza çıkıyor. İlk kez promosyon görseli ile tamamen benzer bir oyun içi görüntüsüne sahip olan kızımız Angeline Jolie'den ilham alarak ilk kez mavi yerine siyah tişört giyiyor.



Tomb Raider: Legend (2006)

540 poligondan 5.000 poligona... Chronicles'tan sonra yavaş yavaş doğal bir görünüme kavuşan Lara bu sefer Legend'a özel bir stil ile karşımıza çıkıyor. Artan poligon sayısı sayesinde daha detaylı bir modelleme görebiliyoruz. Üstelik oyunun geliştiriciliğini üstlenen Crystal Dynamics kıyafetlerin kirlenmesi ya da ıslanması gibi özellikleri de ekleyerek Lara'nın çevresiyle daha iyi etkileşim kurmasını da sağlamış.



Tomb Raider: Anniversary (2007)

1996'daki oyunun yeniden yapımı olan Anniversary'de Lara görüntü kalitesinden hiçbir şey kaybetmeden eski tarzına geri döndü. Hikaye açısından duygusal derinliği artırılan Lara Croft'un nihai hedefine ulaşma arzusu, birini öldürmenin yarattığı suçluluk gibi hisleri de görmeye başlıyoruz.



Tomb Raider: Underworld (2008)

Bu sefer baştan aşağı siyahlara bürünmüş, kas sistemi ise daha belirgin kılınmış bir Lara Croft ile karşılaşıyoruz. Benim de çok beğendiğim Lara'nın bu oyundaki görüntüsü 32,816 poligon ile Guinness Rekorlar Kitabına o güne dek en iyi detaylandırılmış oyun karakteri olarak girmiştir.



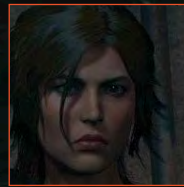
Tomb Raider (2013)

İşte karşımızda gencecik, çiçeği burnunda arkeolog Lara Croft var. İlk oyundan bu yana adeta baştan aşağı değişen karakterimizin artık adeta yeni kişi olduğunu söylemek mümkün. Yeni Lara gerek tasarımı gerekse motion capture teknolojisinin imkanlarıyla çok daha gerçekçi bir hal alıyor.



Rise of the Tomb Raider (2015)

Geçen 19 yıl içinde artan grafik kalitesiyle Lara Croft baştan aşağı değişmiş olsa da, dikkatli baktığımızda yüz hatlarının hep aynı kaldığını görebiliriz. Hala doğal ve güzel görüntüsünden hiçbir şey kaybetmeyen karakterimiz bu oyunda karda kışta helak oluyor. Kalın montu ve uzun pantolonuyla Lara'nın kadınlığından çok duygusal derinliği ön plana çıkarılıyor.



Shadow of the Tomb Raider (2018)

Artık karşımızda daha atletik ve daha deneyimli bir Lara var. Mavi tişörtüne döndüğü ayrıntısı gözümüzden kaçmasa da artık tarzının ilk oyunlarla alakası olmadığı ortada. Önceki iki oyunda modellenen yüz hatlarını ve saç stilini hala koruyan Lara yaş olarak büyümüş ve biraz da irileşmiş görünüyor.



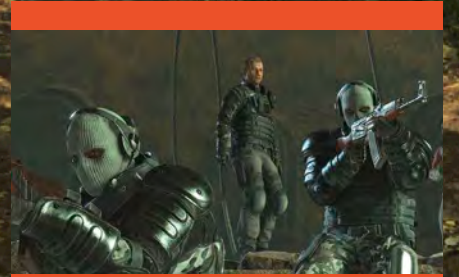
Uchu, really? What happened?

ğiniz gibi dövüş, bulmaca ve keşifler için ayrı ayrı ayarlama da yapabiliyorsunuz. Örneğin keşifler ve bulmacalarda sorun yaşamayıp çarpışmalardaki zorluk derecesi canınızı sıkıyorsa diğerlerine dokunmadan sadece dövüş zorluğunu bir tık azaltabiliyorsunuz. Böylelikle, birden fazla unsuru barındıran Tomb Raider'ı her oyuncu en keyif alabileceği şekilde oynama şansına elde edebiliyor. Çarpışmalar sırasında oyun sizi daha çok gizlilik içinde ilerlemeye teşvik ediyor. Tabii ne olursa olsun, bir düşman güruhuyla karşılaştığınızda gizlice ilerlemek ya da Anadolu Kaplanı gibi ortalarına dalmak tamamen size kalmış. Oyun bu şansı gerçekten tanıyor; ancak bir anda üstünüze çullanan onlarca askerle çatışmaya girmektense bir strateji oluşturup hepsini teker teker öldürmek genellikle daha akıllıca oluyor. Yeni oyunla birlikte sahip olduğumuz, kendimizi çamura bulayarak kamufle olabilme yeteneğimiz sayesinde ise gizlice hareket etmek -özellikle ilk oyuna göre- çok daha kolay bir hal almış. Zaten koskoca Trinity tarikatının askerleri etrafta leyla gibi dolanıyorlar. Yahu 30 saniye önce sohbet ettikleri adamı öldürüyor, biri de demiyor "Nereye gitti bu adam?" Sahilde çamur banyosu yapan turistler gibi simsiyah bir yüzle arkalarına dolanıp baltamla boğmak, ağaca asmak ya da kafalarına ok atmak gibi cani yöntemler ile öldürüp durdum kendilerini. Zaman zaman dikkatleri-

ni dağıtmak için eski usul şişe atma yöntemini kullansam da en çok işime yarayan bir arada duran düşmanları art arda öldürebilme yeteneği oldu. Aynı "düşmanı ağaca asma" gibi bu yetenek de çatışmalarda gizlilik içinde ilerlememizi destekler nitelikte olmuş.

Keşif yapmayan mezar hırsız olur mu? Olmaz.

Önceki oyunu oynayanların da tahmin edeceği üzere Shadow of the Tomb Raider'ın büyük kısmını keşifler oluşturuyor. Zaten tomb raider'ın kelime anlamı mezar yağmacısı demek. Sağı solu gezip antik nesnelere incelemeden mezar yağmacısı mı olunmuş? Ana hikaye süresince yaptığımız keşifler dışında haritamızda da gidip kurcalayabileceğimiz birden fazla mezar, doküman, sandık ve lahit bulunuyor. Her haritayı açışınızda size masum gözlerle bakan bu ekstraların peşinden gitmek size bolca puan, para ya da yeni yetenekler kazandırabiliyor. Zaten Tomb Raider serisini bu kadar eğlenceli yapan şeylerden biri içinde bulunduğunuz bölgeyi en gizli noktasına kadar keşfetme olanağı. Ana hikayeden zaman zaman uzaklaşsanız bile bir yandan ekstraları bulmaya çalışıp bir yandan da envanter toplarken ne olduğunu anamadan oyunun başında saatler geçirebiliyorsunuz. Oyundaki yan görevlerden de bahsedecek olursak benim en çok hoşuma giden şey yan



TRINITY ÖRGÜTÜ

Lara'nın en büyük düşmanı olan Trinity, dünya ve insanlık üzerinde hakimiyet kurabilmek için doğa üstü güçlere sahip antik nesnelere peşine düşen bir örgüt. Kuruluşu İsa öncesi döneme kadar uzanan bu örgüt Nuh'un tufanı ile dünyanın temizlenip saflaştırıldığına ve aradan geçen binlerce yıl sonra yine günah ve kötülükle dolduğuna inanıyor. Sonuç olarak, her şeyi göze alarak insanlığı yeniden saflaştırıp cennete giden yolu açmanın tanrı tarafından kendilerine verilmiş bir görev olduğuna düşünüyorlar. Bu görevi yerine getirmek için ise gerekirse her türlü alçaklığı yaparak doğa üstü güçlere sahip nesnelere ele geçiren bu nesnelere yaratıcısı olan günahkar toplumları yok etmek istiyorlar. Bu süreçte öldürdükleri insanları da "nihai hedef için küçük bir fedakarlık" olarak görüyorlar. Modern zamanlara kadar varlığını sürdürmeyi başaran örgüt aslında Croft'lardan çok önce Yamatai, Paititi ve Cozumel gibi bölgelerde araştırmalar yapıyordu. Arkeolog Lord Richard Croft kişisel araştırmalarını doğa üstü nesnelere yönlendirince nihayet Trinity'nin yolu bizim hikayemizle kesişmiş oldu. Binlerce yıldır insanlıktan gizlemeye ve yok etmeye çalıştıkları nesnelere ortaya çıkarmaya çok yaklaşan Lord Croft'u ve ardından babasının izinden giden Lara Croft'u durdurmak için her türlü yola başvurarak seri boyunca başımıza bela oluyorlar.



görevlerin büyük bir kısmının çevremizdeki diğer insanlar için bir anlam ifade etmesiydi. Aslında Rise of the Tomb Raider'da da yerli halktan tanıştığımız kişilerden yan görevler alabiliyorduk. Bu sefer değişik olarak denk geldiğimiz yerleşim yerlerini araştırırken gidip insanlarla da sohbet edebiliyoruz ki zaten otların arasında kurtla geyikle koşup adam öldürmekten Lara da kafayı sıyracaktı bence. En azından iki normal insan yüzü görüp onların hikayelerini dinleyebiliyoruz. Üstelik, özellikle yerli halkın oldukça ilgi çekici hikayeleri de olabiliyor. Ayrıca dediğim gibi, bazılarında yan görevler alabiliyor, bazılarında ise edindiğimiz bilgiler sayesinde haritada keşfedilecek yeni şeyler bulabiliyoruz.

Zaman zaman aşırı dolandığıma karar verip "Tamam ya, artık ana hikayeden devam ediyorum, yok öyle fıldır fıldır gezmek," dediğimde bile kendimi bir başka karakterin

ricası üzerine yan görevler yaparken buldum. Bu benim için can sıkıcı değil, eğlenceliydi; bu sayede kendimi başka hikayelere de dahil olmuş hissettim.

Ayrıca bu oyunda da neredeyse hepimizin okumaktan nefret ettiği dokümanlardan da bolca bulunuyor. Açıkçası hikayeyi daha iyi anlamak istiyorsanız elinize geçen her nesnenin açıklamasını dinlemenizi tavsiye ederim. Çünkü bulduklarınız sadece Trinity amaçları ve peşinde olduğumuz gümüş kutunun değil, içinde bulunduğumuz bölge, yaşayan halk ve hikayeye dair pek çok farklı detay hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlıyor.

Düşmedim, sadece dinleniyorum

Doğruya doğru, haritadaki onlarca sandığı, mezarı, dokümanı ve daha nicelerini bulmak o kadar da kolay değil. Sadece mezarlara değil, örneğin basit bir ödül sandığının bulunduğu yere bile nereden girebileceğimi çözebilmek için dakikalarca dolandığım oldu. Defalarca kez haritada yerini gördüğüm ama nasıl gidileceği konusunda en ufak fikrim olmayan lahitleri arayıp durdum. Bu bazen can sıkıcı olabiliyor. Hele bir de Lara kimi zaman yukarı yerine sağa sola zıplayınca sinirden oyun kolunu ya da klavyeyi ısırarak isteyebilirsiniz.

Oyunda başta benim oynayışımdan kaynaklandığını sandığım bu tip ufak tefek sorunlar vardı. Özellikle ağaçlara tırmanmaya

çalışırken yaptığı falsolu sıçrayışlar dışında kamera açısı da problem oluşturabiliyordu. Aslında yeni Tomb Raider üçlemesinin kamera açılarının oldukça başarılı olduğunu düşünüyorum; ancak kimi zaman -bir de inat gibi o an asla değişmeyen- kamera öyle bir açıda kalıyordu ki hareket olanağım kısıtlanıyordu. Özellikle yüksek bir yerden karşıya atlayacakken yanlışlıkla kendimi aşağı sarkıtırdığımda yukarı çıkabilmek için kameraya karşı mücadele verdiğim anlar oldu. Neyse ki önceki oyunlardaki varlığını veya kullanıp kullanmadığımı hatırlayamadığım ip ile aşağı sarkma özelliği sayesinde defalarca ölümün kıyısından döndüm. Bu arada oyunda çok fazla su altı bölümü var.

Henüz bunun tutorialı verilmeden cumburlop suya atladığımda bir an için "Ay yüzüyor muydu bu kız?" diye paniklediğimi itiraf ediyorum. Neyse ki yüzmek ne kelime? Torpido gibi suyun altından bile gidebiliyormuşuz. Bu sayede suyun altından da bolca envanter toplayıp ufak tefek görevler yapabiliyoruz. Ben nispeten sığ sayılan göllerdeki envanterleri toplamak dışında pek suya pek dalmamaya özen gösterdim. Çünkü özellikle ana hikayeye bağlı su altı bölümlerinde dar çatlakların ve üst üste binmiş kayaların arasından geçmeye çalışmak beni biraz strese soktu. Çok klostrorobi hisseden bir insan sayılmam ama denkleme Lara'yı taze av olarak gören balıklar da eklenince "Başlım





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Diğer Tomb Raider oyunlarında da olduğu gibi başlar başlamaz aksiyon ve komploların ortasına düşüyoruz. İlk bir saat içinde oynanışı öğreniyor/hatırlıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Ana senaryodan ilerlerseniz oyun bir haftayı görmeden bitecektir. Ancak büyük ihtimalle, haritada size göz kırpan envanter ve belgelerin de peşine düşeceğiniz için oyunun süresi uzayacaktır.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Haftada bir girip oynamadığınız sürece oyunun bir ay sürmesi mümkün değil. Oyunun henüz eklentileri çıkmamış olsa da ilerleyen zamanlarda tekrar açıp oynamak için bir sebebimiz olacak.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %30** Etraftan ıvır zıvır toplayıp karakterimizi ve silahlarımızı geliştiriyoruz.
- %30** Ne olduğunu anlamadan kendimizi yan görevlerde buluyoruz.
- %20** Askeri birlikleri alt etmeye çalışıyoruz.
- %20** Maya tapınaklarındaki bulmacaları çözüyoruz.



ARTI

- + Muhteşem bir görsellik
- + Hala eğlencesini koruyan görevler
- + Keşfedilecek mekan ve nesnelerin hem görsellik hem de hikaye açısından detayları

EKSİ

- Fiyatı gerçekten çok yüksek
- Diğer iki oyundan ayrıldığı pek bir nokta yok
- Çatışma tatmin edici çatışmalar bu oyunda yoktu

SON KARAR

Shadow of the Tomb Raider serinin diğer iki oyunuyla çok benziyor olsa da eğlencesinden hiçbir şey kaybetmemiş. Hala oynanışı ve derinlik kazandırılmış Lara Croft'u ile deneyimlenmeye değer bir maceraya sahip.

82

envanterine," deyip mis gibi oksijen dolu karadan, çiçeklerin arasından yürümeyi tercih ettim. Şayet siz su altında daha çok takılmak isterseniz yüzme hızı ve nefes tutma ile ilgili olan yetenekleri geliştirmenizi tavsiye ederim. Böylelikle bir hayli derin olan kısımları sık sık yüze çıkmaya ihtiyacı duymadan keşfedebilirsiniz.

Çıta aşağı inmemiş

Shadow of the Tomb Raider bende -yazının başında değindiğim duygusal çağrışımları saymazsak sevdiğim bir dizinin yeni sezonu başlamış hissiyatını uyandırdı. Oyunun hikayesinin derinliklerine inip çevremi en ince ayrıntısına kadar araştırdıkça bunun dövüş ve bulmacalar içeren basit bir aksiyon-macera oyunundan fazlası olduğunu görebiliyorum. Shadow of the Tomb Raider, karakterleri ve seyahat ettiğimiz mekanlarıyla sadece görsel olarak değil, içerik olarak da oldukça güzel detaylandırılmış bir oyun.

Neredeyse karşılaştığımız her şeyin binlerce yıl geriye giden hikayeleri var. Ruhunuzun derinliklerindeki kaşifi açığa çıkararak sadece puan toplamak için değil, gerçekten keşfetmek için etrafı araştırdığınızda tüm bu hikayeler birer birer kendilerini gösteriyor. Çok zor bir şey değil, Google'ı açıp oyunda bahsi geçen antik medeniyetler, tapınaklar ve mitler hakkında araştırma yaparak neredeyse hepsinin gerçekte hayatta da var olduğunu görebilirsiniz. Şahsen, gerçeklikten esinlenilerek kurgulanan bu tip oyunları ayrı bir seviyorum. Açıkçası "Tamam, iyi güzel, eğleniyorsun da bunun dışında ne katıyor sana bu oyunlar?" sorusuna verilebilecek somut bir cevap oluyor. Bayağı şey öğreniyoruz arkadaşlar biz bu oyunlardan. Bu yüzden Shadow of the Tomb Raider'ı oynayacaksanız oyun içindeki detaylara dikkat ederek oynamanızı tavsiye ediyorum. Yoksa evet, bu oyun da serinin önceki oyunlarına

çok benziyor; ot-böcek arasında koşturup dağa taşta tırmanıyoruz; koca asker taburunu tek başımıza alt edip topladığımız şeylerle yetenek geliştiriyoruz falan filan... Ancak hani dedim ya sevdiğim bir dizinin yeni sezonu başlamış gibi ya da yakın arkadaşımın bir arkadaşımın maceraya atılmış gibi hissediyordum diye, bunun sebebi tüm aksiyonlar ve envanter toplama süreci sırasında olabildiğince hikayeyi de keşfetmeye çalışmamdı. Doğruya doğru, ben de pek ıvır zıvır okumaktan; yine de bu tip bir oyundan tat alabilmek için çevrede ne olup bittiği hakkında olabildiğince bilgi sahibi olmamız gerekiyor.

Elbette ki bu çizgide devam ederse oyun ilerleyen zamanlarda baymaya başlayıp çok daha fazla yeniliğe ihtiyaç duyacaktır ancak şu an için her şey yolunda. Bence mekanikler ve hikaye hala tazeliğini koruyor.

Lara'nın (canım arkadaşım) ilerleyen zamanlarda değişimi nasıl olacak çok merak ediyorum. 2013'te Tomb Raider oyununda saf ve hevesli bir arkeoloji öğrencisi olarak karşımıza çıkan karakter bu oyunda zaman zaman hırsları yüzünden hata yapabilen yine de cesaretini kaybetmeyip yoluna devam eden güçlü bir kadına dönüştü. Artık daha sert ve daha acımasız olduğunu eklememe bile gerek yok.

Bu arada hep Lara'dan bahsediyordum ancak oyundaki diğer pek çok karakterin de kendisini gerçekçi kılan bir hikayesi, arzusu ve hisleri var.

Son olarak, oyunun fiyatı kendi klasmanında normal sayılsa da dudak uçuklatıcı cinsten. Bu sebeple, oyunu almaya karar verirken ne kadar yan görev varsa yapıp her türlü envanterin peşinden giderek oyunun tadını çıkarabileceğiniz kadar çıkarın. Yoksa dümdüz ilerlediğiniz birkaç saatlik bir macera için bu kadar para vermeye değmeyecektir.

◆ **Berçem Sultan Kaya**





Yapım Insomniac Games Dağıtım SIE Tür Aksiyon Platform PS4 Web insomniac.games/game/spider-man-ps4

MARVEL

SPIDER-MAN

GÖKDELENLER ARASINDA SÜZÜLEN, DOST CANLISI BİR ÖRÜMCEK

Marvel evreninde sayısız süper kahraman var ama sevgili Örümcek-Adam'ımızın yeri bambaşka. Tasarımı ve yetenekleri o kadar akılda kalıcı, o kadar sempati uyandırıcı ki ister istemez onu bir Marvel yapımında görmek istiyorsunuz. Her ne kadar espri anlayışını ve fazla çenesi düşük olmasını pek beğenmesem de Marvel kahramanları arasında en çok dikkat çeken ve sevilen kahramanlardan biri olmasına şaşırılmak gerekiyor. Daha önce sayısız Örümcek-Adam oyunu da görmedik değil aslına bakarsanız. PSOne zamanında başlayan seri, en son 2014 yılında çıkan The Amazing Spider-Man 2 ile yerin dibine çakılmıştı ve kendisinden ondan sonra haber alamamıştık. Insomniac Games'in yarattığı yeni Örümcek-Adam'ın ilk videosu yayımlandığındaysa hepimize büyük bir rahatlama gelmişti; oyun her anlamda o kadar iyi gözüküyordu ki her oyunuyla bir basamak aşağı düşen Spider-Man'ın yeniden sahlanacağını anladık.

Ve vakit geldi çattı, siz okurlarımız oyunun çıkışını bekler dururken biz oyunu oynamaya başladık. Öylesine büyük bir ambargo kuralı vardı ki size oyunu oynadığımızı bile açıklayamadık maalesef. İşte bundandır ki oyun çıktığı saniye YouTube'a milyon tane oynanış videosu düştü çünkü oyun basını ve yayıncılarının Spider-Man'ı tecrübe edecek uçsuz bucaksız bir zamanı vardı. Sony'ye bu kıyaklarından ötürü teşekkür ediyor, sizleri incelememize davet ediyorum; atlanmadık detay kalmayacak!

Manhattan'da sıradan bir gün

Amerika'ya gidip de New York'a uğramadan geçmek insanlık suçudur ve New York'a gitmiş olanlar bilir ki ortam aynen yıllardır filmlerde gördüğümüz gibi; devasa gökdelenler, milyon tane dükkan, sarı taksiler, kare kare bölünmüş caddeler, sokaklar... Insomniac Games o kadar büyük bir işe imza atmış ki resmen devasa bir tablo resmeder gibi şehri inanılmaz bir detayda ortaya taşımış. Yarattılan Manhattan inanılmaz gerçekçi

ve bir o kadar da fazla ince detaya sahip; Insomniac'ın yerinde olsam bu şehir modelini diğer oyun firmalarına yüksek paralara sattardım. (Böylece Spider-Man önemsizleşirdi, firma da fakir kalırdı; işte bu yüzden ticaret yapmıyorum.)

Oyunda daha çok bina tepelerinde veya aralarında dolandığımız için bina cepheleri daha çok dikkatimizi çekiyor lakin yere adım attığınızda acayip bir dünyayla karşılaşıyorsunuz. Asfalttaki su birikintisi ve dökülmüş yapraklara kadar, şehrin zemini o kadar büyük detaylara sahip ki... Bazen sırf şehrin havasını almak için sokaklarda koştuğum oldu, o derece. Şehirde dolanırken birçok mağazanın içini görebiliyor, bina katlarında mobilyalı, da-yalı döşeli dairelerle karşılaşıyor, parklarda oturan insanları gözlemliyor ve sizi görüp selam vermek isteyen insanlarla etkileşime geçebiliyorsunuz. Yeri geliyor kaza yapmış bir araba ve yaralıyı teselli etmeye çalışan itfaiye görevlilerine gözünüzü çeviriyor, yeri geliyor bir binada olası bir suçu kontrol etmeye hazırlanan polislerle burun buruna geliyorsunuz.



Esintiler alır dört bir yanımı...

Spider-Man şimdiye kadar piyasaya çıkmış birçok oyunun karması gibi gözüküyor. Nereden, ne taşınmış, hemen açıklayalım.

Assassin's Creed

AC serisi açık dünya konseptindeki bir şehirde yapılabilecek tonla işi karşımıza getiren bir yapıda oldu ve her oyunla bu konu iyiden iyiye gelişti. Örümcek-Adam'da gördüğümüz polis kulelerini açık çevredeki aktiviteleri görüntüleme, direkt olarak AC'den gelmiş gibi duruyor. Buradan aşağı atlamadaki Leap of Faith esintisi de fena değil. Fisk'in üslerini ele geçirme konusu da AC'nin stronghold görevlerini andırıyor.

Prototype

Prototype çıktığı dönemde bir hayli ses getirmişti. Özgürlükçü oynanışı dikkat çekiciydi ve devasa gökdelenlerin cephelelerinde koşarak ilerlemek çok eğlenceliydi. Örümcek-Adam'ın bina yüzeylerinde koşabilmesi daha doğal bir durum elbette ve daha önceki Spider-Man oyunlarında bu durumu gördük ama bu görüntü nedense Prototype'ı daha çok andırıyor.

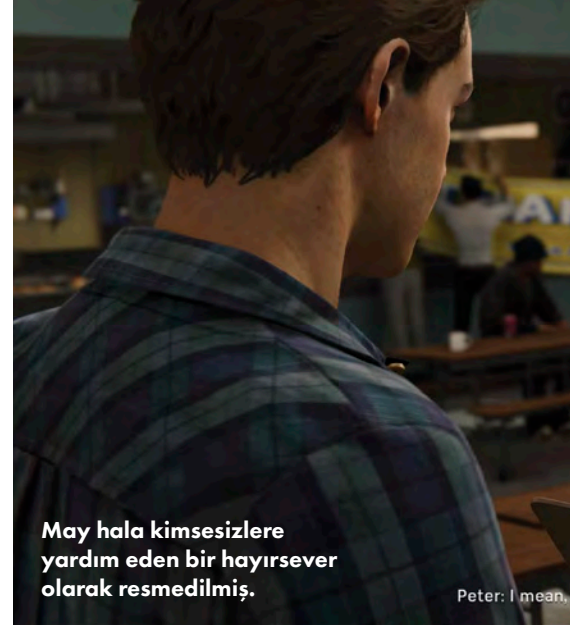
Batman serisi

En iyisini, en sona sakladım. Batman serisi birçok oyuna ilham vermiş durumda ama Örümcek-Adam'ın oynanış yapısı gereği Batman'i bir hayli andırdığı da ortada. Zaten yapımcılar da esin kaynağı olarak Batman'i göstermekten çekinmiyor. Dövüş mekaniği direkt olarak Batman'i andırıyor ve genel oyun yapısı, görevlerin yerleştiriliş şekli, araştırılacak konular, yan görevler, hep Batman'in modifiye versiyonu gibi duruyor.

Insomniac'ın yarattığı şehir yaşıyor ama elbette çok daha iyisi olabilirdi. Örneğin, ben halen bu tür açık dünya konseptli oyunlarda "rastgele olaylar"ın neden kurgulanmadığını anlamıyorum. Mesela dedim ya kaza olmuş, ifaiye görevlileri bekliyor... Orada yarat ufak bir trafik sıkışıklığı, arabalar çıkmasın, yaralıyı hastaneye götürme görevi de bana kalsın. Bunu keşfetmek tesadüfi olsun ve bu olay ufak bir görev ağacı oluştursun. Hastaneye götürdüğüm tip daha sonra bana teşekkür etmek için arasın, başka ufak bir yardım istesin, o da gitsin ana senaryoya başka bir noktadan değsin. Ölür müsünüz şöyle rastgele durumlar yaratsanız, ey oyun firmaları! Çünkü arkadaşlar, mini haritada görevlerin kabak gibi gözükteği, "Side Mission" yazarak zekamızla dalga geçen devir bence geçti. Oyuna onlar da konulsun ama keşfetmeyi seven, şaşırarak isteyen, oyunlara biraz daha derin bakan insanlar da mutlu edilsin. Spider-Man bu tür bir tasarıma çok uygunken her şey o kadar basit geçilmiş ki... Durun anlatayım.

Maaşı çantalara yatırmak

Oyunun başlarında haritayı açtığınızda yapılacak birçok işin soru işaretleriyle kapalı



May hala kimsesizlere yardım eden bir hayırsever olarak resmedilmiş.

Peter: I mean,

olduğunu göreceksiniz ama ilerleyen vakitlerde bunlar bir bir açılacak. Her soru işaretinin altından da yeni bir görev çıkacak.

Mesela sırt çantaları... Manhattan'ın her bölgesinde birkaç tane çanta gizli ama bunları haritada görebildiğiniz için tek yapmanız gereken onların bulunduğu yere gitmek ve çantayı almak. Çantalardan çıkan eşyaların Örümcek-Adam'ın tarihçesinde bir yeri olması çok güzel bir detay olmuş, ona diyecek lafım yok.

Bir başka görev, Landmark'lar yine haritada işaretli ve buralara gidip yapının bir fotoğrafını çekerek Landmark puanlarına kavuşabiliyorsunuz.

Side Missions yazan mavi noktalar, adından da anlaşılacağı gibi yan görevleri simgeliyor. Bu noktalara gittiğinizde seri olarak sürececek bazı yan görevleri açıyorsunuz. Ünlü bir kötüyü başrole oturtan bir yan görev dışında ise tüm yan görevler labildiğine sıkıcı ve sıradandı; üzülerek belirtmem gerekiyor...

Hikayede biraz ilerledikçe, güvercin



Shocker yıllar içerisinde kendisini geliştirmiş maşallah...



yakalama, araştırma istasyonları bulma, challenge'larla uğraşma, Black Cat'ın pelüş oyuncaklarının peşine düşme gibi görevler de listeye ekleniyor. Bol bol dövüş içeren Fisk'in Üslerini ele geçirme görevlerine daha sonra yenileri de ekleniyor –ki en eğlenceli olan yan görevler de bunlar diye düşünüyorum.

Harry Osborn'un şehrin dört bir yanına yerleştirdiği araştırma istasyonlarında da ufak görevler gizli. Bu noktalara gittiğinizde şehri tehdit eden kimyasal görevler açılıyor ve tahmin edin bu görevler ne kadar eğlenceli... Bir kere her görevin Manhattan'ı tehdit eden bir durumu söz konusu etmesi çok acayip. Şehir o kadar kırılmalı bir görüntü çiziyor ki, her an zemindeki gaz sıkışması patlak verebilir, kuşların veya balıkların taşıdığı bir virüs acayip bir salgına yol açabilir, havadaki tehlikeli gaz bulutları insanları bir anda öldürebilir... Yok artık! Bu tip olayları konu eden görevler de aslında Örümcek-Adam'ın sahip olduğu birçok yeteneği baş-rolle koyarak bir çeşit Tutorial görevi görüyor ve bu yüzden de hepsi biraz uyduruk olmuş. Hiçbiri gerçek bir mücadele içermiyor ve bahsettiğim konulara sahip olmaları itibarıyla da ilgi çekici olamıyorlar.

Az önce bahsettiğim "rastgele olaylar" durumuna değinmek istenilmişesine hazırlanan Thug Crimes ve Demon Crimes (Bunlar daha sonra biraz daha çeşitleniyor.), siz gökdelenler arasında süzülürken polis frekansından gelen çağrıyla gerçekleşen suçları simgeliyor. Bir anda bir kavşakta polislerle suçlular çatışmaya başlıyor ve siz de bu durumu çözmeye çalışıyorsunuz. Bu görevlerin her birinde opsiyonel challenge'lar da bulunuyor; örneğin dövüşürken 20 vuruşluk kombo yapmak, aynı anda beş kişiyi elektrik şokuyla hırpalamak vb. Bu yan challenge'ları da yaparsanız daha fazla



Hem zeki, hem güçlü olmak lazım

Kötü adamları dövme, gökdelenlerin arasında salınmak güzel ama Peter Parker'ın aslında bir bilim adamı olduğunu da unutmamak lazım. Bazı kimyasal deneyler yapmak, elektronik devrelerle uğraşması da gereken örümceğimiz bunları yapmak için çalıştığı laboratuvarına gidebiliyor.

Birçok farklı problemden oluşan iki farklı iş yapabiliyor Peter burada. Bir tanesinde elektrik akışını A noktasından

B noktasına ulaştırmaya çalışıyor, bir diğerinde de kimyasal çözüntünün içindeki parçaları tamamlamaya çalışıyor. Birer mini oyun olan bu görevleri yaptığınızda tecrübe puanı ve Research Point kazanabiliyorsunuz. Bazı ana görevlerin zorunlu tuttuğu bu iki mini oyun da bana fazlasıyla sıradan ve anlamsız geldi; *Insomniac*'ta sözü geçen bir kişi olsam, "Daha iyisini bulun." diye iki fikri de bertaraf ederdim.

Crime Token kazanabiliyorsunuz. (Crime Token'lar diğer görevlerden kazandığımız token'lar gibi yeni kostümler, ekipmanlar almada işimize yarıyor.) Misal bu –sözde-rastgele gerçekleşen suç durumları havadan düşen bir konu olmak yerine arka planı olan olaylar olsa, daha heyecan verici olmaz mıydı? Suçlular polislere tuzak kurmadan önce sokakta gizli gizli ilerlemeye çalıştıklarını görsek, vaktinden önce durdurabilsek, bunu yaptığımız için daha farklı ödüller alsak... Hepsi belki *Spider-Man 2*'de karşımıza çıkar.

Mr. Negative, Norman Osborn ve Kingpin üçlüsü

Senaryoya göre Norman Osborn New York valisi, Kingpin şehirdeki en büyük mafyanın lideri ve Mr. Negative de şehre korku salan yeni bir çetenin başı. Biz Örümcek-Adam olarak ilk önce Kingpin'le ufak bir münakaşa ediyoruz, ardından da zaten Mr. Negative ortaya çıkıyor ve şehir kaosa sürükleniyor. Mr. Negative ve Demon çetesinin amaçlarını öğrenmeye çalışırken eski kız arkadaşımız Mary Jane Watson'dan da yardım alıyor ve bazı görevlerde onun kontrolü ele almasına da izin veriyoruz.

Senaryo inanılmaz yavaş ilerliyor ve pek beğenmediğim *Spider-Man Homecoming*'deki gibi sıradan olaylarla bezeli.

Öyle ki çizgi-romanlardan tanıdığımız tonla Örümcek-Adam düşmanı süper kötünün varlığını sorgular hale geliyoruz. Tahminimce bir giriş oyunu olarak düşünüldüğünden senaryo yavaş tutulmuş ama bu kadar da sıradan olmasa iyi olurdu.

Oyunun sonlarına doğru tanıdık süper kötüler meydana çıkmasına çıkıyor ama onlar da yeterli bir imge kazandırmıyor. Özetle *Spider-Man* senaryosuyla heyecan yaratacak bir oyun olmaktan çok uzakta ve birkaç heyecan verici durumu açıklayarak da heyecanınızı kaybettirme niyetinde değilim.

Seni duvara yapıştırdım!

Gelelim suçlularla mücadeleye... Oyun *The Amazing Spider-Man* ve *Batman* oyunlarında gördüğümüz dövüş mekaniğinin bir benzerine sahip. Örümcek-Adam olarak aynı anda 10-15 düşmanla bile karşılaşmamız gerekiyor ve alan etkili oyuncaklarımız da pek fazla değil.

Örümcek-Adam tek bir tuşla dövüşüyor. Buna art arda bastığımızda kombolar yapıyor, rakibimiz her yumruk ve tekmede daha da zayıflayıp sonunda bayılıyor. Saldırı tuşuna uzunca basınca düşmanımızı havaya fırlatabiliyoruz. Burada kombomuz devam etmek serbest ve dilersek *Swing Kick* ile ağızla salınıp bir tekme patlatıp kombomuzu çeşitlendirebiliyoruz. Yetmez-



Jameson: that it's possible Spider-Man arranged the kidnapping so he could save your husband

se Üçgen tuşuna bir kez basıp kendimizi düşmanımıza doğru çekiyor, bu tuşa uzunca basarak onu havada ağı ile yakalayıp, çevirip yere çalabiliyoruz. (Düşmanımızla aramızdaki mesafeyi kapatmak için Üçgen tuşu bir hayli işe yarıyor, aklınızda bulunsun.) Örümcek hislerimiz uyardığında düşmanlarımızdan sıyrılmak içinse Daire tuşunu kullanıyoruz. Batman oyunlarından farklı olarak bu tuşu kullanmak düşmanımıza kontur atak yapmamızı sağlamıyor, sadece bir kaçış hareketi yapmış oluyoruz. Yetenek ağacından seçtiğimiz bir yetenek ilaysa, tam vaktinde yaptığımız bir kaçışla düşmanımızın suratına ağı atabiliyor veya silahlı düşmanlarımızı tek tuşla etkisiz hale getirecek bir harekete sahip olabiliyoruz.

Çevrede L1+R1 ibaresi taşıyan birçok "malzeme" görüyoruz. Bunlara doğru bakıp ilgili tuşlara basılı tuttuğumuzda da Örümcek-Adam o şeyi ağıyla çekiyor, etrafında çeviriyor ve düşmanlarına atıyor. Bu kanalizasyon kapağı da olabiliyor, bir arabanın kapısı da, bir motosiklet de... Alacağımız yeteneklerle düşmanlarımızın silahlarını, kalkanlarını ve hatta size atıkları füze ve bombaları da yakalayıp düşmanlarınıza geri gönderebiliyorsunuz. Bu oldukça kullanışlı bir hareket ama ağır ateş altındayken sizi saldırıya açık hale getirdiği için dikkatli olmanız gerekiyor. Dövüşlerde Örümcek-Adam'ın ekipmanları da yardımımıza koşuyor. Art arda ataca-

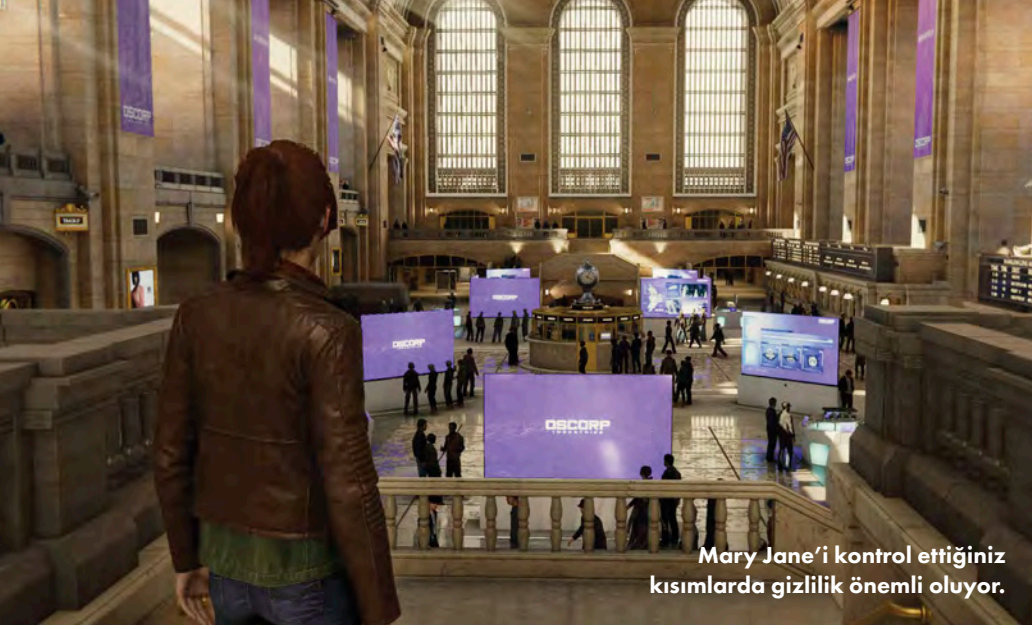


ğımız ufak ağı parçalarıyla düşmanımızı ağa boğabiliyor, tek parça büyük bir ağı atarak onları duvara yapıştırabiliyor, minik örümcek drone'ları çağırarak düşmanlarımızı oyalayabiliyor, Force Push benzeri bir silahla bir grup düşmanı geri püskürtebiliyor ve hatta yer çekimsiz bir alan yaratıp düşmanlarımızı bir süre havada bile tutabiliyoruz. Ekipmanlar arası geçiş çok kolay değil ama bu seçimi yaparken zaman bir hayli yavaşladığı için istediğimiz ekipmanı kolayca seçebiliyoruz. Dövüşler kesinlikle eğlenceli geçiyor, bu yorum bile kabul etmez ama akrobatik yetenekleri bu kadar gelişmiş bir karakterin çok daha fazla hareket yapabilmesi gerekir diye

düşünüyorum. Örneğin DMC'de Dante'nin düşmanlarını havaya fırlatıp silahlarıyla sektirmesi gibi Örümcek-Adam da bunu ağılarla yapabilir ve diğer ekipmanlarıyla kombolarını uzatabilirdi. İşin açıkçası Dante'nin sahip olduğu kombo skalasının bir benzerini görmek hiç de fena olmazdı bana sorarsanız.

2099'a gidiyorum, görüşürüz

Görevlerden kazandığımız tecrübe puanları ve token'larla ne işimiz olur konusuna da değinip sizi oyunu oynamaya devam edeceğim. Klasik bir mekanik olarak her görevden tecrübe puanı kazanıyoruz. Bunlar da bize seviye olarak dönüş yapıyor. Örümcek-Adam



Mary Jane'i kontrol ettiğiniz kısımlarda gizlilik önemli oluyor.

her seviye atladığında bir yetenek puanına kavuşuyor ve belirli aralıklarla da saldırı gücüne ve sağlık puanına yükseltmeler alıyor. Yetenek puanları, üç bölüme ayrılmış

yetenek ağacından kendimize yetenekler seçmemizi sağlıyor. Burada özellikle dövüşler sırasında kullanılacak olan yeteneklere eğilmenizi öneririm. (Düşmanlarınızın silahlarını tutup çekebilme yeteneği çok işe yarıyor örneğin.)

Yan işlerden ve görevlerden gelen token'lar da altına ayrılıyor. Sırt çantası, suç, araştırma, challenge, landmark ve üs token'ları ile hem yeni kostümler alabiliyoruz, hem de ekipmanlarımızı güçlendirebiliyoruz. Bu token'lar arasında challenge token'lar kazanılması en zor olanlar çünkü oyunun tek zorlu kısmı bu challenge'larda yer alıyor.

Birçok kostüm ve ekipman geliştirmesi de challenge token istediği için here şeye sahip olmak güçleşiyor. Tüm challenge'ları iyi bir puanla bitirmek için bir hayli uğraşmanız gerekli ama bunu yaparken de oyunda inanılmaz bir ustalığa kavuşabiliyorsunuz. Kostümler oyunun resmen parlayan yıldızı. Tasarımlar o kadar iyi ki... Hepsinin de Örümcek-Adam'ın çizgi-roman geçmişine bol bol göndermesi var. Neredeyse her kostüm bir özel güçle de geliyor. Örneğin Homecoming'deki kostümün Spider-Bro adında bir özelliği var ve özellikle oyunun başlarında bayağı hayat kurtarıyor; ufak bir robot örümcek sahneye inip tüm düşmanları elektrik yağmuruna tutuyor ve çoğu ayağa kalkmadan etkisiz hale geliyor. Bir başka kostüm size ekstra metal kollar sağlıyor, bir diğeri bir süreliğine düşman saldırılarından etkilenmenizi engelliyor, bir başkası da düşmanlarınızı ağa bulamadan ağ ile çevirip atmanıza olanak tanıyor. İşin güzel tarafı farklı kostüm görüntüsüyle, farklı bir kostümün özelliğini kullanabiliyorsunuz.

Kostümler arasında geçiş yapmak için de sadece menüye uğramak yeterli; evinizin yolunu tutmanıza gerek yok.

The City that Never Sleeps

Gelecekte haberler: Ekim ayının 23'ünde oyunun ilk DLC'si piyasaya çıkıyor. Black Cat'e değinecek olan bu DLC'de çeşitli soygun işlerine bulaşacak gibi duruyoruz. Ha bana sorarsanız bu olay Black Cat yan görevi olarak oyuna gayet dahil edilebilirdi ama nedir, para güzel şey..

Ardından Kasım ayında Thug Wars DLC'si geliyor. DLC'nin isminden de anlaşılacağı üzere büyük bir çete savaşının ortasında kalacağız gibi duruyor.

Ve son olarak The Silver Lining DLC'si Aralık ayında gelecek ve büyük ihtimalle Silver Sable'ı başrole oturtacak. Oyunu bitirdiğinizde kendinizi daha fazlasını isterken bulacağınız için de bu DLC'leri almak isteyeceksiniz.

Duvar sürünge

Insomniac Games kesinlikle sağlam bir iş çıkartmış. Manhattan'ın bir süper kahraman oyununda bu kadar detaylı olabileceğini düşünmezdim bile. PS4'ün gücünü resmen zorladığı ortada. Fakat dediğim gibi genel anlamda oyun, daha önce gördüğümüz sayısız oyun mekaniğinin basit bir şekilde yer almasıyla oluşmuş. Görsellik, animasyonlar ve atmosfer 2018, oynanış 2000 senesi. Genç nesle hitap etmek adına belki böyle bir karar verildi ama bence bizim gibi dinazorlar durumdan biraz rahatsız olacaktır. Tabii bu eleştirilerimin hiçbirini oyunu kötü tarafa çekemeyecektir. Spider-Man çok kaliteli bir oyun, PS4 bile aldırır. Gözlerinizi kapattığınızda binalar arasında ağ atmaya devam etmek için bu çözümünüz Marvel's Spider-Man! ♦ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Birinci saniyede binalar arasında salınmaya başladığınızda oyunun mekaniklerine hayran kalıyor ve tüm şehri arşınlamak istiyorsunuz. Her türlü öge inanılmaz bir heyecan veriyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Yapacak tonla iş olduğundan tüm haftayı oyunu oynayarak geçirebilirsiniz. Challenge'larda tam skor tutturmak için yoğun çaba harcamak da bu ilk haftanın işi.

İlk ay ♦♦♦♦♦

En fazla iki haftada bitireceğiniz oyunda daha sonra yapılacak çok bir şey kalmıyor ve çıkacak olan DLC'leri beklemeye başlıyorsunuz.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Ağ atarak şehirde geziyoruz.

%30 Birilerine ağ atıp sonra tekmeyi basıyoruz.

%10 Haritayı açıp nerede, hangi görev vardı diye bakıyoruz.



ARTI

- + Manhattan daha iyi resmedilemezdi.
- + Örümcek-Adam'ın hareketleri çok estetik ve mekaniği gayet iyi.
- + Kostümler çok sağlam.

EKSİ

- Senaryonun temposu düşük.
- Görevler çok sıradan.
- Dövüşlerde daha fazla harekete sahip olabilirdik.

SON KARAR

Özellikle görsel kısmıyla resmen bir şölen yaşatan Spider-Man, senaryo ve görev yapısıyla biraz zayıf kalıyor. Ne var ki oyun daha basit olarak düşünüldüğünde çok fazla aktivite ve sağlam bir oynanış sunduğu için kesinlikle alınmayı hak ediyor.





Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım Two Point Studios Dağıtım Sega Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.twopointhospital.com

Two Point Hospital

Eskileri seviyoruz ama biraz yenilik de gerekiyor...

Sizi nostaljiye veya oyun tarihine dair hikayelere boğmadan bu yazıyı nasıl geçirebilirim bilmiyorum. Merak etmeyin ben sürekli eskiyi öven ve yeni şeylerden şikayetçi olan yaşlılardan değilim. Yine de önceden belirtmem gerekir ki bu yazıda biraz huysuzluk yapacağım. Şu an tabletlerde ve telefonlarda yüzlerce bulunan yönetim oyunlarının tarihi genel anlamıyla bir isme dayanıyor: Peter Molyneux. Bugünlerde adı tutulmayan sözlerle anılsa da kendisi benim çok sevdiğim ve saygı duyduğum bir geliştirici. Çünkü iyi veya kötü olsun ortaya yeni bir şeyler koymaktan, piyasanın sınırlarını zorlamaktan ve en önemlisi yaratıcılıktan hiçbir zaman çekinmedi. Böyle isimler olmasaydı şimdi hepimiz aynı oyunun 19.sunu falan oynuyor olurduk (Sanki öyle olmuyormuş gibi). Neden Peter Molyneux'tan bahsettim?

Çünkü bu insan zamanında Bullfrog'u kurdu. Yönetim oyunlarının temeli de burada atıldı. Peter Molyneux'un öncülüğünü yaptığı Bullfrog'un bu oyunlarda bir çizgisi vardı. Kolay anlaşılır fakat yeri geldiğinde oldukça mikro detaylara inen ve asla mizahı bırakmayan oyunlar yaratıldılar. Günümüzde hala geçerliliğini koruyan Populous, Dungeon Keeper ve Theme Hospital'a bir bakmanızı öneririm. Hatalarına ve eskiliklerine rağmen keyifli vakit geçirebilirsiniz. Theme Hospital demişken... Two Point Hospital tam olarak Theme Hospital'ın aynısı. Yazının yarısını Two Point Hospital'ı anlatmadan geçirdiğimi biliyorum. Neden? Çünkü Two Point Hospital eski hastane simülasyonumuzun ruhani devamcısı olacağına sadece güncellenmiş bir yeniden yapıyı olarak kalıyor. Ben de sizin gibi "Theme Hospital'ın aynısı olsun bana yeterli" diyordum. O heyecan ilk

bir kaç saatten sonra geçiyormuş. Kısacası bir hastane yapıyorsunuz. Bunu da temelinde hastanenin odalarını (Departmanlarını) kurup oralara gereken personeli atayarak yapıyorsunuz. Bir de tabii ki ortalığı dekore etmek ve gelen hastaları memnun etmek için etrafa yiyecek ve içecek makineleri koymak gerekiyor. Bu kısımda özenmenize hiç gerek yok. Ortalığa her şeyi saçsanız da olur. Görseller çok tatlı, aynı mizah keyifli bir şekilde korunmuş. Sakin fakat oyalayan bir oyun. Ama ne yazık ki şimdilik oyunun vaat ettikleri bu kadar. Bir süreden sonra her şey aynılaşıyor. Hastalar çok mu sırada bekliyor? Daha çok oda yap. Hastalar aç mı? Daha fazla yiyecek makinesi koy. Oyunda detaylı bir mikro yönetim yok. Her şey kolay ve ortaya çıkan sorunları çözmek zekice veya stratejik kararlar almayı gerektirmiyor. Sadece her şeyden biraz daha fazla yapmak yeterli oluyor. Bir yandan şunu da düşündüm. Belki zamanında böyle oyunlar çok güzel ve anlamlıydı. Ama günümüzdeki telefon ve tablet kültüründe bu tarz yapımları artık çok tükettik. En azından zekice yenilikler gelmediği sürece böyle oyunların çok kalıcı ve uzun vadeli yerleri yok. Kısacası biraz kafa dinlemek veya nostalji yapmak istiyorsanız Two Point Hospital'ı öneririm. Bunun dışında yeni bir şey veya farklı bir deneyimi kaçırmıyorsunuz. Şu an biraz gereksiz pahalı bunu da unutmayın. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Theme Hospital'ın aynısı, kendi çapında hoş grafikler
EKSİ Evet, Theme Hospital'ın aynısı



SAMSUNG

Gerçek üstü performans, gerçek oldu!

Samsung 970 EVO ve Samsung 970 PRO ile bildiklerinizin ötesine* geçen SSD performansını yakalayın.

Performansın önemli unsuru SSD'ler sınıf atladı. NVMe SSD teknolojisi ile yüksek performanslara erişmek mümkün. Samsung 970 EVO ve Samsung 970 PRO NVMe M.2 SSD'ler, SSD hızında bir üst seviyeye ışık tutuyor.

Yeni Phoenix kontrol birimi ve akıllı TurboWrite teknolojisiyle yüksek performans isteyen oyuncularını memnun eden Samsung 970 EVO ve 970 PRO, grafik yoğunluklu iş akışlarını mükemmel hale getirerek profesyonel kullanıcılara da hitap ediyor.

Samsung 970 EVO, bir önceki nesle* göre %32 daha yüksek yazma hızlarıyla 3500 MB/s'ye kadar sıralı okuma ve 2500 MB/s'ye kadar sıralı yazma performansı sunarken**, Samsung 970 PRO işi bir adım daha ileri götürüyor. Sıralı yazma noktasında 2700 MB/s'ye varan hızlar sunan Samsung 970 PRO, 3500 MB/s'ye kadar sıralı okuma performansı ile da dikkat çekiyor.

En son V-NAND teknolojisiyle geliştirilen Samsung 970 EVO ve 970 PRO, sürdürülebilir performans sunuyor. Her iki SSD de, 5 yıla kadar veya 1200 terabyte'a kadar garantiyle yazma özgürlüğü sunuyor. (Hangisine daha önce ulaşırsa). Böylece bir önceki nesle* göre %50 daha fazla performans sağlıyor.

Yüksek performansın yanında kullanıcılara uzun kullanım sağlaması için ekstra güvenlik seviyesinde tasarlanan 970 EVO ve 970 PRO, nikel kaplama kontrol ünitesi ve ısı dağıtıcı ile güçlendirilmiş. Öte yandan 970 EVO ve 970 PRO, performans düşüşlerini önleme amacıyla ideal çalışma sıcaklıklarını otomatik olarak takip etmesi ve dengelemesi için Dinamik Termal Koruma ile de güçlendirilmiş.

Samsung 970 EVO ve 970 PRO için sıradan bir SSD'den fazlası olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Zira yeni SSD'lerinin yüksek performansın yanı sıra güçlü donanım öğeleriyle donatılmasıyla da yetinmeyen Samsung, gelişmiş sürücü yönetimini de unutmuyor. Ürün ile birlikte gelen Samsung Magician yazılımını bilgisayarınıza kurduğunuzda sürücünüzün durumunu her an kontrol edebilirsiniz. Magician yazılımının içindeki kullanıcı dostu araçlar ile 970 EVO ve 970 PRO SSD'leri sürekli güncel tutabilir ve disklerinizi yakından izleyebilirsiniz.

Bu araçlar sayesinde, SSD'nizin performansını artırma imkanı bulacaksınız.



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

samsung.com/ssd | samsungssd.com

*Samsung 960 EVO/PRO serisine göre.

**Sıralı okuma ve sıralı yazma hızları ana cihaz konfigürasyonuna göre değişebilir.

Bu bir ilandır.

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Playground Games Dağıtım Microsoft Tür Yarış Platform PC, XONE Web forzamotorsport.net/en-US/games/fh4

Forza Horizon 4

Playground Games daha iyisini yapana kadar...

Forza Horizon 3'ün nasıl bir atlama yapıp da şimdiye kadar gördüğümüz en iyi yarış oyunu olarak tarihte yerini aldığını düşünüyordum. Horizon serisinin ilk iki oyunu da grafik, fizik ve oynanış tarafında hemen hiç eksiği olmayan, çok çok iyi yapımlardı zira. Hani yaptığımız oyun incelemelerinde deriz ya "şu kısmının üzerinde biraz durulsa çok çok iyi bir yapım olarak adlandırabilirdik" diye. İşte Playground Games'in yaptığı tam olarak buydu. İlk iki oyunu aldılar, zaten iyi olan yerlerine dokunmadılar, ince ince işlediler. Daha fazla araç, daha fazla etkinlik, daha iyi grafikler, daha büyük harita, daha fazla eğlence, daha uzun bir oyun süresi, daha sorunsuz bir netcode, daha fazla kişiselleştirilebilirlik, mükemmel çalışan bir açık oto pazarı mekânı...

Forza Horizon'ı geliştirirken risk almak yerine elindeki ürünün eksiklerine odaklanan Playground Games öyle bir oyun geliştirmişti ki daha ilk bir saat içerisinde nefesimiz kesildi, diğer yarış oyunlarının varlığını sorgular hale geldi bazılarımız. Her yandan yağan yeni araçlar, yeni yarışlar, yeni etkinliklerin

içinde başımız döndü. Çoğumuz 500 saatin üzerinde zamanımızı bu oyunda harcadık, halen de yapılabilecekler tükenmiş değil. Bunu anlatmamın en önemli sebebi, Forza Horizon 4'ün ne kadar zor bir işe soyunduğunu daha iyi anlamanız. Öyle ya, tarihin en iyisini nasıl mağlup edebilirsiniz? O oyunu yapan bizzat siz olsanız bile...

Ustalık eseri

Playground Games'in elinde öyle sağlam bir temel vardı ki istese oyunu yeni bir ülkeye taşımakla yetinir, parasının hakkını almış milyonlarca oyuncudan hayır duası alıp kasasını ağızına kadar doldurarak yoluna devam edebilirdi. Gran Turismo 7 beklenirken piyasada hiçbir ciddi rakibi



olmadığını da düşünürsek, kimse de buna itiraz edemezdi sanırım.

Ama öyle yapmadılar. Seneler içinde öğrendiklerini üst üste koyup ortaya çıkarttıkları "mükemmel" eseri inek sağma makinesi gibi senelerce kullanmak yerine yenilik peşinde koşup bir sürü risk aldılar. Mesela diğer tüm geliştiricilerin gıptaıyla baktığı Drivatar teknolojisini "yedeğe" çekip "paylaşımlı bir dünya" diye çıktılar, "72 oyuncuyu aynı odaya dolduracağız" dediler, "tüm oyun gerçek zamanlı bir online deneyime dönüşecek" dediler, "en iyi taraflarını göreceksiniz" dediler. Ne yalan söyleyeyim, ilk duyduğumda ödüm koptu, "ne gerek var?" diye düşündüm. Öyle ya, bir önceki oyunda multiplayer yarıştan düşüğünüzde ödül modül kazanamıyor, üzerine su içiyordunuz. Dediler ki "hayır, eğer koparsanız rakipleriniz anında drivatarlara dönüşecek, siz koptuğunuzu bile anlamayacaksınız."

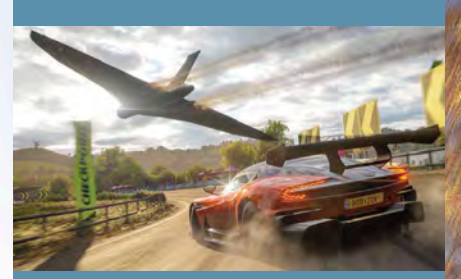
Şimdiden onlarca saatimi Forza Horizon 4'ün başında geçirdikten sonra diyebilirim ki, daha önce yaptıkları ne varsa üstüne çıkmışlar, vadettikleri her şeyi de başarmışlar. Üstelik bu kritik değişimler oyuna öyle "light" bir şekilde yedirilmiş ki, insan Forza Horizon 4'ü denediğinde arka planda yapılan muazzam değişikliklerin farkına bile varmadan, ne olduğunu anlamadan kendisini o paylaşımlı dünyanın içinde buluveriyor.

Merhaba Büyük Britanya!

Daha önce de yazmıştım, Avustralya'da soldan işleyen trafiğe alışmanız bu oyunda çok işinize yarayacak diye. Yeni oyunla beraber Avustralya'dan Büyük Britanya'ya taşınan serinin yeni oyunu harita anlamında ne vad ediyor dersanız, öncelikle Avustralya'nın hızlı ve geniş yollarını sevenlerin bu oyunda frene dokunmaya alışması gerekecek. Otoyollar da haritada yerini alsın da Forza Horizon 4'ün haritası eskisine göre çok daha çeşitli türde yollar ev sahipliği yapıyor. Bu farkı en yoğun hissettiğiniz yer de Forza Horizon 3'teki Surfers Paradise'tan başrolü kapan Edinburgh.

İskoçya'nın bu güzel şehri Surfers Paradise ne vad ediyorsa tam tersini getiriyor önünüze. Dar yollar, adeta "yaşayan" kafelerle dolu dar caddeler, geçtiğimiz yüzyılların kasvetini yaşatan muhteşem tarihi eserler... 71 kilometrekarelik bir alana yayılmış olan harita eskisine göre %10 daha büyük ve sürülemez bölgelerin azlığı sebebiyle de "route creator" ile istediğiniz rotaları çizmeye çok müsait.

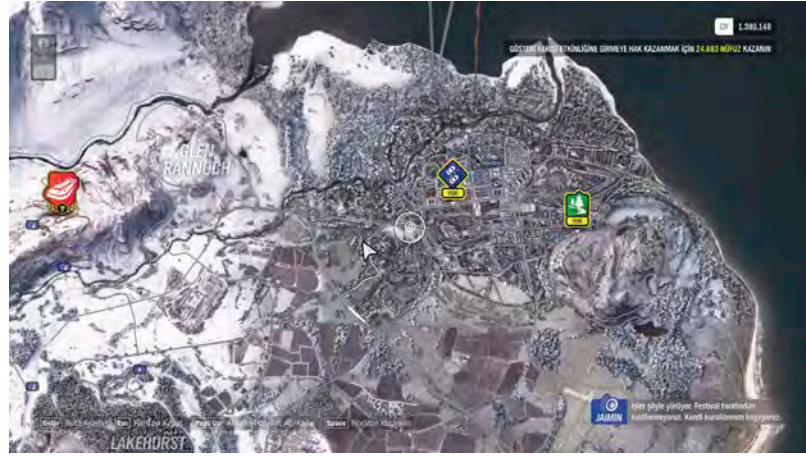
Playground Games bir önceki oyunda mükemmel çalışan dinamik hava şartları ve gece gündüz döngüsünü alıp üzerine mevsimleri ekleyerek daha önce denenmemiş bir şey çıkartmış ortaya. Oyunda dört mevsim arasında geçiş yapabiliyorsunuz ve bu mevsim geçişlerinde haritanın gerek görüntüsü gerekse mekanikleri değişiyor. Mesela yaz mevsiminde tozu dumana kattığınız stabilize yol, sonbaharda arazi aracı olmadan girmek istemeyeceğiniz bir çamur deryasına dönüşüyor. Kısıynda durup fotoğraf çektiğiniz Derwent gölü de kış aylarında bir metre kalınlığında buz tabakası ile kaplanıyor ve üzerinde drift yarışlarının düzenlendiği bir buz pistine dönüşüyor. Yaz aylarındaki yol tutuş ile ince kar tabakası üzerindeki yol tutuş arasında da ciddi fark oluyor ve Pagani Zonda'yı garajdan çıkartmak için ilkbahar aylarını beklerken buluyorsunuz kendinizi. Oyunun başında size hızlı hızlı gösterilen bu mevsimler sizin ile aynı odada



VULCAN VS. VULCAN

Sadece soğuk savaş döneminin değil, tüm havaçılık tarihinin en güzel uçaklarından birisi olan Avro Vulcan da oyunda kendisine çok şık bir yer edinmiş durumda. Aston Martin Vulcan ile kendisine karşı yarıştığımız bu Showcase bölümü uzun süredir gördüğümüz en etkileyici şeylerden birisiydi. Delta kanatlı dev bombardıman uçağı hemen başınızın üzerinden ileri doğru atıldığında nefesiniz kesilecek, garanti veriyoruz.





olan maksimum 72 oyuncu ile senkron bir şekilde ilerliyor. İlk kısmı aktardıktan sonra ise haftada bir yeni bir mevsime geçiyorsunuz. Ben bu mevsim işine bayıldım, oyuna yedirilmesi ve sürüş etkileri de son derece tadında olmuş.

Paylaşımli dünya

Ne demiştik, odalar var, maksimum 72 kişi. Oyunda yapay zeka kontrolünde olan trafik dışında tüm haritayı bu arkadaşlarla paylaşıyorsunuz. Eğer online olarak oynamak istemiyorsanız veya sosyalleşmek istemiyorsanız hiç problem değil,

offline moda alabiliyorsunuz ve drivatar dostlarınızın geri dönüyor, bu kadar basit. Aslında eskiden de kapatılabilen çarpışmalar sayesinde düelloya veya konvoyla davet ettiğiniz bu insanların sizin yarışınızı mahveden canavarlar olmaktan çıkıp aynı ortamda beraberce eğlendiğiniz karakterlere dönüşmüşler. Herhangi bir etkinliğe girerken seçenekleriniz arasında tek başınıza yapay zekaya karşı yarışmak veya insanları davet etmek de bulunuyor. Benim aldığım izlenim, insanlar şimdilik tek başına takılmayı seviyor. Belki de beraber oynamanın biraz daha teşvik edilmesi gerek gelecek yeni etkinlikler ile. Daha önce de söylediğimiz gibi online yarış esnasında bir şekilde bağlantı koparsa drivatarlar bu gerçek oyuncuların yerini alıyor ve yarış keyfiniz yarıda kalmadan ödüllerinize kavuşuyorsunuz. Mekanik o kadar yumuşak bir geçiş sağlıyor ki yarışın sonunda ne oldu, ne bitti çoktan unutmuş oluyorsunuz.

Dışarıda hayat var

Playground Games eski oyunlardan alışık

olduğumuz iki mekaniğe veda etmekten de çekinmemiş. Birincisi şimdiki kadar Horizon mantığının üzerine kurulduğu festivaller. Festivaller artık yok ve yerini Horizon Life alıyor. Artık -tıpkı Test Drive Unlimited- oyunlarındaki gibi harita boyunca satın alabileceğiniz mülkler var. Edindiğiniz her mülk, kazandığınız her yarış ve elde ettiğiniz her bir tecrübe puanı size yeni yarışlar, etkinlikler ve araçlar olarak geri dönüyor. Artık karakterinizin görüntüsünü siz belirliyor ve kazandığınızı çekiliş hakları ve yarışlardan elde ettiğiniz kıyafetler ve aksesuarlar ile görüntüsünü istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Normalde "bu ne yahu?" diyebileceğim bu özellik beni nereden yakaladıysa artık, kendimi oyun makinesinden kazandığım dans figürlerini karakterim üzerinde denerken buldum. Veda ettiğimiz diğer oyun içi öğe ise çok sevilen Bucket List'ler. Rastgele bir araçla rastgele bir parkurda rastgele bir görevi yapmaya çalıştığımız bu modun yerini Horizon Stories almış ve ilk başta sanki hiçbir şey değişmemiş gibi hissettiriyor.



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 98

1080P, Ultra
(+8xAA, Yansıma Kalitesi: Extreme)

Forza Horizon 3'e dair aklımızda kalan en sıkıntılı şey Windows 10 versiyonunun stuttering ve optimizasyon problemleriydi. Forza Horizon 4 ise NVidia'nın 19 Eylül tarihli sürücüleri ile muhteşem bir stabilite yakalamış durumda. Oyun bir kez bile masaüstüne düşmezken, Ultra'nın bile ötesine çıkarttığımız ayarlar ile 98fps ortalama yakalamayı başardı. Ne kadar ayar varsa Extreme'e çevirdiğimizde bile 88fps'i stabil olarak gördük. GT63R Titan 8RG yılın en büyük bombalından bir diğerinin daha hakkından rahatlıkla geldi diyebiliriz.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Eğer eski oyunları oynadıysanız oyunun başında bazı hediyeler sizi bekliyor. Yeni araçlar, yeni harita ve ilk yarışlar derken zaman uçup gidecek.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Haritanın beşte birini açmış olmalısınız artık. Bu sürede garajınız giderek kalabalıklaştı, performansınız da sizi yeni showcase ve hikaye görevlerine taşıdı.

İlk ay ♦♦♦♦♦

İlk kez bir ay sonunda bu notu veriyorum sanırım. Gerçek şu ki oyundaki içeriği bir ayda bitirmemiz mümkün değil, sıkılacağımıza da ihtimal vermiyorum.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Garajda dolaşım hangi otomobile turlasam diye düşünüyorum
- %30 Muhteşem grafik ve fizikler eşliğinde başarıdan başarıya koşuyoruz.
- %30 Haritada özgürce dolaşım Instagram'lık fotoğraflar çekiyoruz



ARTI

- + Daha geniş bir içerik görmemiş olabiliriz
- + Çok iyi hazırlanmış, kocaman ve canlı bir harita
- + Muhteşem grafikler, sesler, müzikler
- + Fena halde bağlayıcı, tekrara da dönmüyor

EKSİ

- Hakkını verse de oyun çok pahalı

SON KARAR

Sadece yarış oyunu tutkunlarının değil herkesin kalbini çalacak bir oyun, çok muhtemel tarihin en iyisi. Uzak durmanız düşünülemez bile.

95

Horizon Stories'in en büyük farkı yaptığımız şeyler üç aşağı beş yukarı aynı olsa da görevlerin hikaye kisvesi altında size sunuluyor olması. Bu bazen aracı alıp hasar vermeden X noktasından Y noktasına kadar sürmek bazen de dublörük yapmak şeklinde tezahür ediyor. Hiç fena olmamış bana göre. Eski oyunda level atladıkça kazandığınız çekiliş haklarının bu oyunda ikiye bölündüğünü, içine karakterinizi giydirebileceğiniz eşyaların eklendiğini ve "süper" olanında aynı anda üç farklı ödül kazanabileceğinizi belirteyim. Ayrıca seviyesi 1-20 arasında değişen ranked yarışlarda da farklı ödüller kazanabiliyorsunuz.

Nasıl istiyorsanız öyle yarışmak

Eski oyunda bildiğiniz gibi her türlü yarış tipi mevcuttu ve siz de ilerlemek için bunları bitirmek zorundaydınız. Kendi çevremde off road yarışları zor bulduğum için hoşlanmayan arkadaşlarım var mesela. Forza Horizon 4 bu konuya kesin çözüm getirmeyi başarmış. Pek çok farklı yetenek sayesinde oyun hangi dalda uzmanlaşırsanız (cadde yarışı, pist yarışı, off road yarışlar, stuntlar) haritada karşınıza çıkartacağı yeni yarışları o tipe seçiyor. Yani arazi araçlarından hoşlanmıyorsanız okey, asfalttan dışarı adımızı bile atmadan ilerleyebilirsiniz, keyif sizin. Çok sevdiğim ve bazen bir hovercrafta bazen de bir helikoptere karşı yarıştığınız Showcase'ler bu oyunda da geri dönmüş.

Özellikle buralarda bir yerde kutusunu bulabileceğiniz ve altınızda bir Aston Martin Vulcan ile Avro Vulcan bombardıman uçağına karşı yarıştığınız showcase nefes kesici güzellikte olmuş.

Oyunun Car Pass'ine sahipseniz her hafta iki yeni araç kullanımınıza sunulacak. Aynı zamanda iki adet de eklenti paketi programa alınmış durumda. Peki bu eklenti paketleri haritayı geliştirecek mi? Forza Horizon daha önceki oyunlarda çok farklı temalara yöneldiğinden böyle bir şey olursa sürpriz olur diyordum ki, haritanın kuzeyindeki köprüler kafamı karıştırdı. Ben en azından bir eklenti paketinin haritayı kuzeye doğru genişleteceğini düşünüyorum.

Oyunda yine 450'den fazla araç var ve bu sayısının bir yılın sonunda 600'e yaklaşacağını düşünüyorum. Lisans sorunları sebebiyle Mitsubishi ve Lexus oyunda hiç yer almazken Toyota da tıpkı Forza Motorsport 7'de olduğu gibi sadece yarış araçlarıyla oyuna dahil olmuş. Fizikler, sesler ve grafikler hakkında hiçbir şey söylemeyeceğim, daha iyi olamazdı. Her şey çok akıcı ve kontrol hissi mükemmel. Hatta kontrolleri yarımsız olarak Forza Motorsport 7'den bile daha tutarlı buldum.

Oyunun Xbox One X'te iki ayrı modu var bu arada. "Quality" modunda oyun 4K çözünürlükte 30fps ile çalışıyor ve HDR desteği mevcut. "Performance" modunda ise HDR desteği yerini korurken 4K çözünürlük 1080p'ye düşüyor, getirisi ise 60fps modunda oynayabilmek. Ben oyunu çoğunlukla Windows 10 üzerinde dedim ve MSI GT63R Titan 8RG ile Ultra'nın da üzerine çıkarttığım grafik ayarlarına rağmen 90fps'in üzerinde neticeler elde ettim. Neticede, Forza Horizon 4 çok zor bir görevi hakkıyla yerine getirmiş ve tarihin en iyi yarış oyunu olan selefini tahtından indirmeyi başarmış. Halile, yarış oyunları sevip de almamayı düşünmeyin bile.

◆ Kürşat Zaman



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım EA Vancouver, EA Romania Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch, PS3, X360 Web www.easports.com/tr/fifa

FIFA 19

Her sene olduğu gibi FIFA yine büyük vaatlerle karşımızda. Peki bu vaatleri yerine getirip tam anlamıyla yepyeni bir oyun olmayı başarıyor mu? Yoksa FIFA 19 adı altında, FIFA 18.5 sürümü ile mi karşı karşıyayız?

Dürüst olacağım sevgili okur. Konsol başında geçirdiği zamanın çoğunu spor oyunlarına ayıran bir oyuncuyum. Son yıllarda en çok zamanımı çalan spor oyunu ise açık ara FIFA oldu. Değişen oyun motoru, yeni eklenen Journey modu, Ultimate Team gibi elden geçen modlar derken FIFA'nın başından kalkamaz oldum. Ta ki geçtiğimiz seneye kadar. Aslına bakarsanız FIFA 18 incelemesini yazarken oldukça mutluydum. Çünkü FIFA 18 ufak tefek hatalarına karşın epey oturaklı ve keyifli bir oyundu. En azından öyle gözüküyordu. Ne olduysa Ekim ve sonrasında gelen güncellemelerle oldu. EA, FIFA 18'den bambaşka bir oyun yarattı. Birbirinin aynı, sorunlu goller, tekdüze oynanış, inanılmaz oyun içi hatalar derken FIFA 18'den adeta nefret ettim. Haziran'da oyuna eklenen Dünya Kupası modu da benim gözümde oyunu kurtarmaya yetmedi. Bu sebeple de FIFA 19'u çok büyük bir merakla bekliyordum. Beklediğime de değdi diyebilirim.

Pas oyunu

Eğer ki FIFA 18 ile bolca içli dışlı olduysanız, FIFA 19'daki ilk dakikalarınız oldukça zorlayıcı olacak diyebilirim. Bunun temelindeyse uzaktan bakınca basit görünen, ancak oynanışa ciddi etkisi olan bazı değişiklikler var. Bunlardan en önemlisi ise top süren oyuncuların hızlarındaki değişim. Öyle ki, FIFA 18'de oyuncuların toplu ve topsuz koşu hızları neredeyse aynıydı. Bu sebeple de süratli hücum oyuncuları ayaklarına aldıkları topu rahatlıkla sürerek rakip kaleye kadar götürebiliyordu. Ancak FIFA 19'da durum tersine dönmüş. Top süren oyuncuların hızları gerçeğe uygun şekilde düşüyor ve savunma oyuncularını top süren hücum oyuncularını rahatlıkla yakalayabiliyor. Yani topa sahip olan oyuncu Aubameyang bile olsa, Kompany rahatlıkla Aubameyang'ı yakalayıp topu kazanabiliyor. Bu sebeple de topu sürmek yerine paslı oynamak oldukça önemli bir hal alıyor. Paslardaki ezber durum da ayrıca ortadan kaldırılmış. Pasör oyuncuların pasları daha

isabetli giderken, yetenekleri kısıtlı oyuncuların pasları saç baş yoldurtabiliyor. Ne var ki özellikle sırtı dönük atılan paslarda şans faktörü biraz abartılmış gibi hissettim. Kroos, Eriksen gibi oyuncuların dahi genellikle başarısız olduğu pasları, Wycombe Wanderers'ın stoperi Anthony Stewart kusursuz şekilde atabiliyor. Bu durumla defalarca karşılaşmak da tahmin edebileceğiniz üzere oldukça rahatsız edici.

Jeneriklik goller

Hazır incelemeye oynanış ile başlamışken, FIFA 19 ile seriye merhaba diyen bazı yeni mekaniklerden bahsetmek istiyorum. Bunlardan ilki ise "Aktif Temas" adı verilen sistem. Bu sistem sayesinde oyuncuların top ile olan ilişkisi daha esnek bir hal almış. Artık oyuncunuzun topu ne şekilde süreceğini ya da pasların ardından ilk dokunuşu nasıl yapacağını istediğiniz şekilde yönlendirebilirsiniz. Bunun yanında topa hafif yükseklik kazandırıp, çok yaratıcı çalımlar atmanız da mümkün. Hatta öyle ki, rakip



savunma kapanmışken bir kaç küçük çalımın ardından topu havalandırabilir ve tüm bu yaptıklarınızı mükemmel bir vole ile süsleyerek jeneriklik bir gole imza atabilirsiniz. Ayrıca şunu da belirteyim, bunları yapmak anlatması kadar kolay. Hatta o kadar kolay ki, çok kişilik oyun modlarında pek çok karşılaşmada bu gollerden görmek mümkün. Bu noktada bazı düzeltmelerin şart olduğunu düşünüyorum, aksi takdirde bu sene de böyle goller yüzünden oyundan soğumanız işten bile değil. Oyuna yeni eklenen bir diğer özellik ise EA'nın dilimize "Zamanlamalı Bitiricilik" olarak çevirmeyi uygun gördüğü "Timed Finishing" özelliği. Bu özellik sayesinde artık şut çekerken futbolcuların yeteneklerinin yanında, oyuncunun yetenekleri de önemli bir hal oluyor. Küçük bir doğru zamanda tuşa basma mini oyunu gibi düşünebileceğiniz bu özelliği aktifleştirmek için her zamanki tuş kombinasyonlarını kullanarak nasıl şut çekmek istediğinize karar veriyorsunuz ve ardından bir kez daha şut tuşuna basıyorsunuz. Ancak bastığınız ana göre çekeceğiniz şutun kalitesi değişiyor. İyi zamanlama ile atılmış şutlar oldukça başarılı olabiliyor. Zamanlamalı bitiriciliğin inceliklerinden ayrıca bahsettiğim kutuyu hemen yan tarafta bulabilirsiniz.

Yetenekli teknik direktörler

FIFA oyunlarında da gerçek hayatta olduğu gibi her taktiğin bir karşı taktiği bulunuyor. Buna örnek olarak bu sene oyuna eklenen 4-2-4 taktiğini verebilirim. Bu taktikte klasik, sağlam denebilecek bir dörtlü savunma ve oldukça kalabalık bir hücum hattına sahip oluyorsunuz. Hem savunmada, hem de hücumda sağlam durabilmenizi sağlayan bu taktiğin tek eksiği ise orta sahada ciddi zaafı olması. Yani, kağıt üstünde de olsa bu taktiği orta sahanızı kalabalık tutarak alt etmeniz mümkün. Ancak FIFA oyunlarında maç başladıktan sonra rakibin taktiğine ya da maçın gidişatına göre taktiksel değişiklikler yapmak her zaman oldukça uğraştırıcı olmuştur. Bu sene ise bu konuda oldukça güzel bir karar alınmış ve



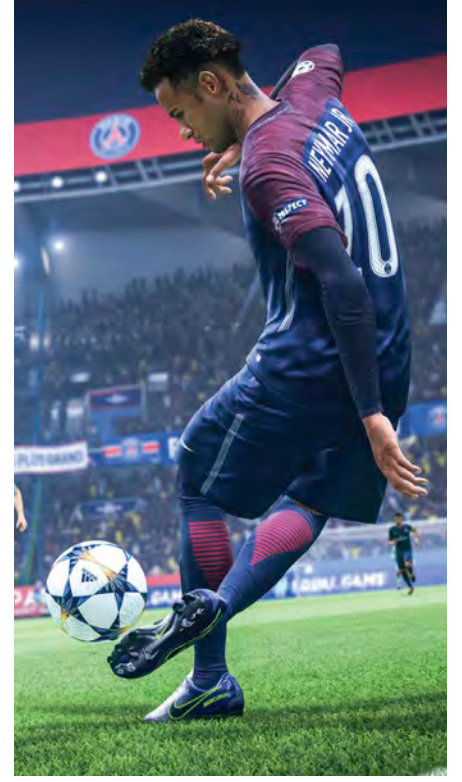
önceden belirlediğiniz taktikler arasında maç içerisinde geçiş yapmak mümkün. Ancak bir maç için en fazla beş taktik belirleyebilirsiniz ve daha önce yön tuşları (D-Pad) ile ayarladığınız defansif, ofansif gibi ayarların yerini bu taktikler alıyor.

FIFA Battle Royale (!)

PUBG'nin çıkışından beri "Battle Royale" olarak adlandırılan tür o kadar popüler oldu ki, artık hemen her oyuna iyi kötü bir battle royale modu ekleniyor. Sene içinde, "FIFA 19'da da battle royale modu olacaktı!" şeklinde bolca meme dönmüştü. Bu memeler gerçek de oldu! Bildiğiniz battle royale şeklinde olmasa da artık FIFA'da da gol atan takımdan bir oyuncunun oyun dışında kaldığı, bir nevi hayatta kalma modu var. Ayrıca maçlarda çeşitli kuralları değiştirmek de mümkün. Örneğin faul, ofsayt gibi kuralların olmadığı ya da uzaktan atılan gollerin "ikilik" sayıldığı maçlar yapabiliyorsunuz. İnanılmaz bir devrim olmasa da, bu ayarlar yardımı ile oldukça eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz. Bunun yanında Ultimate Team'de de "Online Seasons" gitmiş, yerine "Division Rivals" gelmiş durumda. "The Journey" modu da kaldığı yerden devam ediyor. Spoiler olmaması adına bu pek de yenilik içermeyen bu moddan bahsetmeyeceğim. Ayrıca diğer oyun modlarında da her şey aynen bıraktığınız gibi. Bana sorarsanız özellikle yıllardır hiç bir değişiklik yapılmayan "Pro Clubs" moduna FIFA 20 ile bir takım değişiklikler yapılması gerekiyor.

En büyük yıldızlar sahnede

EA ve FIFA'nın yıllardır PES'e karşı en büyük



üstünlüğü tartışmasız şekilde sahip olduğu lisanslar oldu. Bu sene bu fark daha da açılmış durumda. Çünkü EA, Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi lisanslarını Konami'den çaldı! Bu lisans ve Hans Zimmer'in oldukça başarılı çalışmasının birleşimi ile ise inanılmaz başarılı bir atmosfer ortaya çıkmış. Ancak bundan fazlasını da beklemeysin derim. Çünkü Şampiyonlar Ligi tarafında Kızılyıldız, Avrupa Ligi tarafında ise çok sayıda takım oyunda bulunmuyor. Bana sorarsanız modlar tarafında da bu lisanslar oyuna yeterince iyi yansıtılmış sayılmaz. Yani EA elindeki çok büyük bir silahı bence yeterince iyi kullanmamış durumda.

İlk vuruş

Evet sevgili okur, özetle bu sene daha ağırlaşmış, pas oyununun ön plana çıktığı ancak yetenekli futbolcuların klas hareketlerle güzel goller atabildiği, hücumda varyasyonların oldukça arttırıldığı bir FIFA var karşımızda. Futbol oyunlarını sevenlerin yine ilk tercihi olacağını da tahmin ediyorum ancak yeniliklerdeki yetersizlikler sebebiyle de oyunun puanını epey kırdığımı belirteyim. Hatta biraz daha ileriye gidip oyuna FIFA 19 değil de FIFA 18.5 bile diyebilirsiniz. ♦ **Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Şampiyonlar ligi lisansının varlığı. Ağırlaştırılmış, daha gerçekçi oynanış
EKSİ Yenilikler yok denecek kadar az, hakemler hala can sıkıcı olabiliyor, yapay zeka hala çok "yapay"



Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Games Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web nba.2k.com/2k19

NBA 2K19

Tarihin en iyi basketbol simülasyonu ve ondan rol çalmaya çalışan çirkin, sevimsiz mikro ödemeler...

Geçtiğimiz seneki NBA 2K18 incelememi hatırlayanlar, oyunun muhteşem saha içi mekanikleri ve okullarda ders olarak anlatılacak kalitedeki sunumunun o mikro ödeme denen illet yüzünden güme gitmesine ne kadar bozulduğumu da anımsayacaklardır. NBA 2K18'in MyCareer kısmı yaptığınız en küçük hamleyi bile paraya çevirmeyi düşünen, açık konuşacağım, oyuncuyu yolunacak kaz gibi gören bir mod haline gelmişti. Bunu söylediğim için halen üzülüyorum zira sahaya adım attığımız anda her şey "işte bir basketbol simülasyonu böyle olmalı!" dedirtiyordu.

Beklentiler, beklentiler...

Yeni oyun hakkında bir şeyler karalamadan önce bu oyun takip eden kitleyi ikiye ayırmakta sınırsız faydalar görüyorum. Bu oyuncu grubunun ilkinde ben dahilim mesela. Ben ne mi istiyorum? Mesela arkadaşlarım geldiğinde oturup keyifli birkaç maç yapmak. Taleplerim de muhteşem saha içi mekanikleri, yeni takımların yanında çok sayıda efsane takım seçeneği ve unutulmaz yıldızlar. Peki, başka ne istiyorum? MyGM modunu

açtıktan sonra içimizde bir ukde olarak kalan Seattle Supersonics'i lige ekleyip yeniden eski, o şaşalı günlerine taşımak. Neighborhood veya MyCareer modları hiç ilgimi çekmiyor mesela, dergiye yazmıyor olsam NBA'de başarılı olmayı takıntı yapmış, aksi, sevimsiz bir DJ eskisi olan Al'ın hikayesi umurumda bile olmazdı, açık konuşayım. Ben bu oyunu seviyorum, çünkü saha içindeki mücadelenin akışı, yapay zekanın ona kurduğum tuzakları fark ederek önlem alışı, alan savunması yaptığımda onu aşmak için yaptıkları, verdiği o "simülasyon hissi" beni mest ediyor. NBA 2K19 bu oyunu nasıl seviyorsak o şekilde gözlerimizin önüne getiriyor ve bu konuda gerçekten de çok başarılı. Haliyle, birazdan geniş geniş konuşacağımız o mikro ödemelerin benim keyfime hiçbir negatif etkisi yok aslında. Oyundan bekleediklerim yukarıda, onlar da MUHTEŞEM diyebileceğim seviyede.

Bir de yeni nesil NBA 2K oyuncuları var ve sayıları bizden çok ama çok fazla. Onlar neler mi istiyorlar? İbret alınacak derecede güzel hazırlanmış bir MyCareer modu öncelikle. Kendi karakterini yaratmak, tıpkı bir RPG oyunundaki

gibi onun görüntüsünü, sahadaki hareketlerini ince ince işlemek, kariyerinin ilk günlerindeki o toy ama yetenekli çocukla sahaya ilk kez adım attığında o heyecanı onunla beraber hissetmek, ilk sayının, ilk basket faulün, ilk maç kazandıran basketin heyecanına ortak olmak istiyorlar. Siz de oyunun yapımcıları olarak kendilerine attıkları adım başına kendilerine iki seçenek sunuyorsunuz. Ya ödediğin onca para üzerine 25 dolar daha ver ya da hayırlı işler, maç başına 4-5 dakika oynayarak geçireceğin onlarca maç seni bekliyor.

Bu durum 2K18'de o kadar ayyuka çıkmıştı ki oyuncuların orta seviyede bir rating düzeyine ulaşması için saç başa, hareketlere vs. bir kuruş harcamadan 150 maç yapması gerekiyordu. Bu sene, bu konuda yapılan az veya çok bir şeyler var. Mesela saç modelleri artık ücretsiz ki geçen sene dört saç modeli dışında hepsine ödeme yapmanız gerekiyordu. Ayrıca adım başı her etkinlikten para istenmiyor. Peki tüm bunlar The Way Back modunu geçtiğimiz yıla göre ne kadar "kullanıcı dostu" yapıyor? Ben söyleyeyim, bazı değişiklikler sevimli gözükse de genel sonucu hemen hiç etkisi yok, oyunun bu modu en az geçen yılki kadar paraya düşkün. İyi tarafı, eski bir DJ iken yolu önce sokak basketboluna, sonra Çin'e, oradan da G-League'e düşen Al'ın hikayesi oldukça

Güle güle eski konsollar

NBA 2K serisi bu oyunla beraber PlayStation 3 ve Xbox 360'a veda ediyor. Durumun kaçınılmaz olduğu açık, şimdiye kadar çıkartmakta inat ettikleri için bile kutlamak lazım 2K'i.



iyi yazılmış. Karakteri sevmesiniz bile modun başında zaman geçirmek istediğinizi fark edeceksiniz.

Saha içine dönüş

Oyunun MyLeague kısmı geçen yıla göre çok farklı değil ve EN AZ MyCareer kadar mikro ödemelere bağımlı durumda. Hayallerinizdeki oyuncularla hayallerinizdeki takımı yaratmak size epeyce zamana veya fazladan onlarca dolara mal olabilir. 2K19'da klasik takımlar ve her güncel takımın gelmiş geçmiş en iyi kadroları bu sene de oyunda yer alıyor. Hemen söyleyeyim, efsane takımların kadrolarında ciddi eksiklikler var, yine. Bunun dışında, en önemli eklenti "Takeover Meter". Kendi içinde yaklaşık on civarında farklı tipe ayrılan bu mekanik, iki ucu keskin bıçak olabileceği gibi sizi maçın son saniyelerini taşıyan bir Spanoulis haline de getirebiliyor. Öyle anlar oluyor ki attıkça atıyorsunuz. Oyunu

arcadeleştirildiğini düşünsem de taraftar desteğini de beraberinde getiren bu "boost" özellikle şut kontrollerini gerçek yüzdeler yerine kullanıcı zamanlamalı olarak belirleyen oyuncular için keyifli olacaktır. Ben Kyle Korver'in benim tuşa basma süremden bağımsız olarak kendi yüzdesiyle üçlük atmasını seviyorum, haliyle getirileri beni çok etkilemiyor mesela. Yorum sizin beğenimize ve tercihlerinize kalmış. Animasyonlar ve oyuncu fizikleri konusunda söylenebilecek bir şey yok. Visual Concepts bir şekilde bu konuda gelişim göstermeyi başarmış, her şey muhteşem gözüküyor. Grafikler de son derece başarılı, Live 19 ile kıyas kabul etmez, direkt söyleyeyim. Görebildiğim yegane sorun çaylak oyuncuların, özellikle de bazı beyaz oyuncularının suratlarının gerçekleriyle alakasız olması. Her sene yaşadığımız bir problem olduğundan artık alışık gerçi. Bunun yanında oyunun yapay zekası hücum etmeyi eskisinden de zor bir hale getirmiş. Boş

oyuncuyu bulmak eskisine göre çok daha zor, ikili oyunu yedirmek için de hayli çaba göstermeniz ve oyuncularınızın yeteneklerine hakim olmanız gerekecek. Bu noktada kendinize bir kural kitabı seçmenizi (Brad Stevens'in kural kitabı tam benlik!) ve oradaki setleri iyice öğrenmenizi öneririm. Set sırasında yardımlar alıyor olsanız da bu size yapacağınız hücum üzerinde yüzde yüz kontrol sağlamıyor neticede.

Yenisini alalım mı?

Ne kadar övgüye şayan bir oyunla karşılaşmış olsak da bu soruya cevap vermek o kadar da kolay değil. Özellikle de oyunun fiyatını PS4 fiyatını (320 TL) düşünürseniz. Bunun standart versiyon fiyatı olduğunu ve MyCareer modunda çok işinize yarayacak 100.000 VC ile gelen 20th Year Anniversary Edition'ı almak isterseniz fiyatın 450 TL'ye çıktığını da belirtelim. PC'de ise bu fiyatlar 180 ve 300 TL olarak listelenmiş durumda. Sonuç olarak sadece saha içini baz aldığımızda NBA 2K19'u gelmiş geçmiş en iyi basketbol simülasyonu olarak değerlendirmek mümkün. MyCareer modunda vakit geçirecek oyuncular ise aşağıdaki puandan yirmisini düşebilirler. Mikro ödeme illeti oyunu yakasından tutup geriye çekmese ne güzel olurmuş ama neticede tercih size ait. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Oyunun mekanikleri, yapay zekası ve sunumu muhteşem. Efsanevi kadrolar bu sene de bizimle. MyCareer modu salt hikaye anlamında gayet başarılı. **EKSİ** Mikro ödemeler oyunun bazı modlarının canına okumuş, bazı grafik hataları var, artık çok pahalı bir oyun

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web konami.com/wepes/2019

Pro Evolution Soccer 2019

Beklenen, FIFA'nın mağup edileceği o yıl geldi mi?

Uzun yıllar süren hükümdarlık ve ardından gelen inanılmaz hızlı bir düşüş... PES serisi geçtiğimiz birkaç senede adeta küllerinden doğmuş ve rekabetin tekrar başlayacağını yıllarını vermişti. Bu sene ise kaybettiği tahtına tekrar göz dikmiş durumda!

Eylül, oldum olası benim için duygusal anlamda çok karışık bir ay olmuştur. Bir yandan ilkokuldan kalma, yazın bitmesi ve okulların açılıyor olmasının verdiği garip bir hüznü temsil eder. Bir yandan da futbol sezonunun tam anlamıyla başlaması ve yepyeni futbol oyunlarının piyasaya

sürülmesi sebebiyle çok güzel bir aydır. Yine tam olarak bu karışık hislerle girdim Eylül'e ama tabii ki sizlere "Eyvah, tatil bitti!" demeyeceğim. Bunun yerine bu ayın güzelliklerinden ve beraberinde getirdiği ilk futbol oyunundan, PES 2019'dan bahsedeceğim.

Simülasyon yolunda yepyeni adımlar

Spor oyunlarında en önemli faktörün oynanış olduğu su götürmez bir gerçek. Bunu en yakından bilen seri ise kesinlikle PES. Bundan 10 sene önce kronikleşmiş lisans sorunlarına rağ-

men, oldukça başarılı oynanışı ile piyasanın tartışmasız hakimi PES'ti. Sonrasındaysa bir şekilde gelişmeleri yakalayamamış ve unvanını FIFA'ya kapırmıştı. Ancak PES'i tekrar eski günlerine döndürmekte kararlı olan Konami, doğru adımlar atmaya devam ediyormuş gibi gözüküyor. PES 2019, kardeşi 2018'e göre daha oturaklı ve daha gerçekçi bir oyun. Öyle ki, oyuncuların özellikleri birebir olarak sahaya aktarılmış. Messi'nin artık sembolleşmiş içe kat edişlerini gerçeğe uygun şekilde sahaya aktarmanız ya da Ronaldo'nun ezici hava üstünlüğünü oyunda hissetmeniz mümkün. Bu durum sadece üst düzey, bilindik oyuncular için de geçerli değil. Ligimizden örnek vermek gerekirse, Gary Medel oyunun hücum yönünde takıma katkı sağlamakta oldukça zorlansa da savunmada farkını hemencecik hissettiriyor. Edin Visca ise rakip sol beklerin adeta korkulu rüyası haline geliyor.

Oyuncuların bireysel özelliklerinin oldukça başarılı şekilde oyuna yansıtılmasının yanında, genel futbol dinamikleri de oldukça iyi gözüküyor. Buna göre, oyuncuların sahadaki dizilişleri ve pozisyon içinde yaptıkları hamleler çok daha gerçekçi. Akan oyunda hücum oyuncuları rakip savunmadaki tüm açıkları değerlendirecek şekilde aralara kaçıyor, atılarda ise tüm takım gerçeğe uygun şekilde konumlanıyor ve tüm oyuncular bir tarafa doğ-





ru yığılıyor. Ayrıca oyuncuların tamamına PES 2018'de de olduğu gibi ne yapmaları gerektiğinin emrini verebiliyorsunuz ve oyuncularınız bu emirleri eskisinden çok daha iyi bir şekilde uyguluyorlar. Tabii ki bu demek değil ki her istediğiniz sahada gerçekleşiyor. Sahada yapacağınız her şeyin başarı yüzdesi, oyuncuların içerisinde bulunduğu duruma uygun şekilde değişiyor. Sırtı dönük atılan paslar ya da baskı altındayken çekilen şutlar genellikle başarısızlıkla sonuçlanıyor. Oyunda savunma yaparken oldukça dikkatli olmak gerektiğini de belirteyim. Eğer doğru zamanda, doğru hamleleri yapmazsanız topu bir anda ağlarınızda görüyorsunuz. Ne var ki pres tuşuna basarak savunma yapmak bana biraz eskimiş gözüktü. FIFA'dakine benzer, oyuncuya daha fazla özgürlük sağlayacak bir savunma sisteminin eksikliğini hissettim. Ayrıca savunmacıların hava toplarında genel olarak sorunlu olduğunu söylemeden de geçemeyeceğim. Uzun atılan kale vuruşlarının hemen hepsinde hücum oyuncuları kafayı vuran taraf oluyor. Ayrıca kanat organizasyonları da oldukça tehlikeli. Burada da durum kale vuruşlarına benzer şekilde gelişiyor ve hücum oyuncuları genellikle kafayı vuran taraf oluyor.

Gelen gidene aratır mı?

Daha önce de söz ettiğim üzere PES serisinin artık kronikleşmiş bir lisans sorunu var. Bu sorunlar maalesef bu sene de çözülmüş değil. Ancak ülkemiz oyuncuları adına güzel bir adım atıldığını söylemeden geçemeyeceğim. Süper Lig, 18 takımı ile eksiksiz şekilde PES 2019'a eklenmiş durumda. Bunun yanında, Fenerbahçe Şükrü Saraçoğlu stadyumu da tüm ayrıntıları ile oyunda yer alıyor. Şimdilik Türkiye'den dahil edilen tek stadyum olsa da, ilerleyen dönemde diğer stadyumların da oyuna ekleneceğini umut ediyorum. Ayrıca, Portekiz, Danimarka gibi ligler oyuna eklenmiş durumda. Diğer taraftan, Konami en önemli lisansını EA'ya kaptırdı. Şampiyonlar Ligi ve Europa League artık lisanslı olarak oyunda bulunmuyor. İngiltere, İspanya, Almanya gibi liglerin lisansları da hala oyunda yok. Anlayacağınız, Konami lisans konusunda

bir tarafı onarıken diğer tarafı bozarak yoluna devam ediyor.

Gerçeğe daha yakın grafikler

PES'in FIFA'ya üstünlük kurduğu konulardan birisi de grafikler. Özellikle oyuncu yüzleri oyuna mükemmel şekilde aktarılmış durumda. Dünyaca ünlü yıldızların yanında, milli takımlarında mücadele eden oyuncuların pek çoğunun da yüzleri gerçeğine oldukça yakın gözüküyor. Ayrıca FIFA'dan farkları olarak oyuncuların saç modelleri 4-5 yıl geriden gelmiyor ve en güncel haliyle karşımıza çıkıyor. Animasyonlar tarafında da gelişmeleri gözle görmek mümkün. Kalas oyuncuları ve birbirine uyumsuz animasyonlar en aza indirilmiş gibi gözüküyor. Grafikler konusunda PES kesinlikle sınıfı geçmeyi başarıyor ve kocaman bir artışı hanesine yazdırıyor.

Nasıl oynasak?

Arkadaşlarla toplanılan bir akşamda ne şekilde futbol oyunu oynanacağını tartışmaya gerek yok sanırım. Ne var ki tek başımıza olduğumuz zamanlarda oyun modları ciddi bir önem arz ediyor. Maalesef PES bu noktada biraz çuvallıyor. FIFA'nın Ultimate Team moduna benzer MyClub modunda ilk başta kolaylıkla edinebildiğiniz iyi oyuncular ve oyuncu geliştirme mekaniği sayesinde ilgi çekici olsa da uzun vadede sunduğu eğlenceyi yitirmeye başlıyor ve bir şeyleri başarma hissini bence yeterince veremiyor. Kendi adıma iki haftanın sonunda kendimi boşlukta hissetmeye başladım. Çünkü Modric, Kroos, Coutinho gibi yıldızları çoktan takımıma katmıştım ve takım kimyam istediğim noktalara ulaşmıştı. Takımımı güçlendirme ihtiyacı hissetmediğim de ister istemez klasik online modlara kaymaya başladım. Ancak bu tarafta da pek bir yenilik bulunmuyor. Son olarak demeye başladığım tek kişilik modlar ise maalesef beni inanılmaz hayal kırıklığına uğrattı. Ana Lig modunda transferler pek de iyi ilerlemiyor. Tüm defans hattını satıp, genç forvetini stoper olarak oynatan ekipler görmek bile mümkün. Durum böyle olunca da insan sıkılmaya başlıyor. En azından benim için olan tam olarak buydu.



Sesler ve sunum

PES'in başarılı olmadığı bir diğer noktaysa sunum. Oyunun menüleri adeta 10 sene öncesinden kalma hissi veriyor ve oyuncuyu içine çekmeyi başaramıyor. Aynı durum maç içi anlatım ve müzikler için de geçerli. Pek de iyi yapılmayan müzik seçimleri ve kendini çok tekrar eden spikerler oldukça rahatsız edici. Konami'nin sunum tarafında bana sorarsanız yaptığı tek doğru hareket, MyClub modundaki paket açılış animasyonu. Takımınıza yeni katılacak olan oyuncu oldukça güzel bir sunumla karşınıza çıkıyor ve her açtığınız pakette heyecanlanmanızı sağlıyor.

Yeni sezona başlarken

Dürüst olayım, geçen senenin başında FIFA'yı oldukça sevmiş, ardından gelen güncellemelerle oyundan adeta nefret etmiştim. Bu sebeple de PES 2019'u daha büyük bir merakla bekliyordum. Beklediğime değişimini de söyleyebilirim. Oynanış ve grafikler yönünden oldukça başarılı bir oyun PES 2019. Ne var ki oyun modlarının içi çok boş kalmış. Bu sebeple de tek başımayken oynamaya devam edeceğim konusunda ciddi şüphelerim var. Aynı durumun diğer FIFA oyuncuları için de geçerli olacağını düşünüyorum. PES, kaybettiği tahtını hala geri alamamış olsa da FIFA için artık ciddi bir tehdit durumunda.

◆ Tolga Yüksel

KARAR

ARTI Gerçeğe yakın oynanış, mükemmel yakın grafikler, bu sene eklenen TSL lisansı

EKSİ Lisans problemleri, yetersiz ve sorunlu oyun modları, başarısız spikerler

80



Yapım inXile Entertainment Dağıtım inXile Entertainment Tür RPG Platform PC,PS4, XONE, Mac Web bardstale.com

The Bard's Tale IV: Barrows Deep

Büyünün ve savaşın bir arada olduğu, geçmişten gelen bir dosta açtık kollarımızı!

The Bard's Tale... Şu ismi yazdığım zaman bile garip hissediyordum en fantastik okur. An itibarıyla dergiyi okuyan az miktardaki insanın anlayabileceği bir duygu bu. İlk oyunu benim doğum yılıma tarihli olan bu muazzam seri, 80'li yılların en dikkat çeken yapımlarından birisiydi. İlk üç oyunu 1985 ile 1988 yılları arasında çıktı ve akabinde 2004 yılına kadar kendisini unutturdu. 2004 yılında çıkan oyun da fazlasıyla geyikti, hatta o kadar geyikti ki gülmekten oynayamadık. Şaka bir yana, serinin yeniden hatırlanması için önemli bir başlık olmasına rağmen, ana seriyi tam olarak devam ettirmiyordu. Aradan geçen uzun yıllar sonunda, nihayet dördüncü oyun üretildi. 2015 yılında Kickstarter projesi olarak karşımıza çıkan dördüncü oyun, kısa sürede hedefine ulaştı. Ben de derginin RPG'cisi olarak Eylül ayında kendisini gösteren The Bard's Tale IV'ün altından girdim, üstünden çıktım!

Dünya
Tıpkı eski oyunlarında da olduğu gibi yine farklı bir dünya ile karşı karşıyayız. Sadece dünyanın görünüşü değil, içerisinde barınan NPC'lerden, karşımıza çıkan "ilginç" yaratıklara kadar birçok farklı noktada "ne oluyor abi" demek mümkün!

Kocaman bir fantezi!

The Bard's Tale IV ile birlikte yapımcı inXile ekibini yeniden sahnede görüyoruz. Daha önceden bize Wasteland 2 dehşetini yaşatan ama akabinde Torment: Tides of Numenera ile fiyakasını bozmamayı başaran ekip, bu sefer de The Bard's Tale IV ile karşımızda.

Açıkçası firmanın adını ilk duyduğumda biraz gerilmiştim ama oyunu deneyim ettikçe çok da korkulacak bir şey olmadığını gördüm. Efendim oyunumuz klasik, eski usul bir RPG modelini benimsemiş durumda. FPS kamera açısından ilerlediğimiz yapımda, yolda bulduğumuz yeni ekip üyeleri ile genişleyen bir partiyi kontrol ediyoruz. Fakat tıpkı Might and Magic serisine benzer şekilde, tek bir kamera açısından hareket ederken, birçok karakteri bünyemizde barındırıyoruz. Grafikler Unreal Engine 4'ün her türlü marifetini gözler önüne seriyor demek isterdim ama pek de öyle olmamış.

Yani görüntü kalitesi gerçekten güzel ama birçok yapımda olduğu gibi UE4'ün zorlayan optimizasyonları büyük oranda frame rate draması yaşıyor. Bu sebepten olmadık anlarda yavaşlama yaşamaya hazır olun derim. Grafiklerin haricinde, daha önceki The Bard's Tale oyunlarında olduğu gibi müzikler yine ön planda. Hatta The Witcher 3'den beri müzik konusuna bu kadar çok eğilen bir ekip görmedim diyebilirim. Özellikle İskoçya'dan birçok ünlü müzisyenin dahil olduğu sanatsal çalışmalar sonucunda, muazzam işler ortaya çıkartılmış. Özellikle İskoç folk şarkıcısı Julie Fowlis'in müziklere yaptığı katkılar muazzam! Görüntü ve müziğin uyumuysa bence The Bard's Tale serisinin şanına yakışır şekilde olmuş. Oyunun yapısı, özellikle günümüz oyuncularına "garip" gelebilir. Garip dedim zira günümüzde bu tarzda pek oyun üretilmez oldu. Senaryo akışı boyunca birçok farklı kişi ve karakterle karşılaşılıp, ekibimizi giderek büyütüyoruz. İşin güzel yanı, hikâyeye anlatımının bu oyunda gerçekten güzel şekilde işlenmesi olmuş. Nereden gelip, nereye doğru yol aldığımızı net bir şekilde gözler önüne seren



senaryo akışı, aynı zamanda onlarca farklı görevle de desteklenmiş. İçerisine daldığımız haritalar gerçekten yeterli büyüklükte. Tamam, sonsuz free-roam oyunlara göre ufaklar belki ama bu türdeki oyunlara göre bir hayli kaliteli. Ayrıca haritaların hemen her yerinde gizlenmiş farklı bir şey bulmak işten bile değil. Tıpkı eski RPG'lerde olduğu gibi bolca gezmeyiz, karşımıza çıkan varil ve kutu gibi kırılabilir objeleri ortadan kaldırmamız gerekiyor. Yeterince araştırma yaptığımız zaman çok daha büyük hazineler barındıran, fantastik sandıklar bulmak da cabası!

Savaşmadan olmuyor

Oyunun geneli ve savaş kısmı ayrı ayrı çalışan iki sistem. Harita üzerinde karşımıza çıkan düşman birimleriyle mücadele etmeden önce dikkat etmemiz gereken bazı hususlar var. Bunlardan ilki, kendileriyle savaşmak zorunda mıyız, değil miyiz bundan emin olmak. Çünkü bazı noktalarda düşmanla savaşmadan yolumuza devam edebiliyoruz. İkinci önemli noktaysa düşman birilerinin kafasının üzerinde bulunan ve zorluk seviyesini belirten yeşil, sarı, turuncu ve kırmızı renkteki ibareler. Yeşil ile belirtilenler kolay

düşmanlarken, kırmızı olanlar asla mücadele edemeyeceğimiz ekipleri işaret ediyor. Savaş ekranında düşmanlarımız tam boy gözüktüyorken, bizim tarafın sadece belden üstü gözüktüyor. Ortaya çıkan savaş haritası 4 x 4 kare ebatlarında. Her bir kareden diğerine hareket etmek bir aksiyon puanına mal oluyor, her saldırının da kendisine ait bir puanı mevcut. Tıpkı hareket etme gibi, yaptığımız saldırılar da aksiyon puanımızdan yiyor. Puanlarımız bittiği zamansa turu rakibe veriyoruz. Anlayacağınız oyunun savaş kısmı tamamen sıra tabanlı strateji şeklinde cereyan ediyor. Oyunda toplamda dört farklı karakter tipi var. The Bard, Practitioner, Fighter ve Rouge. Bunlar da oyunun geneline etki ediyor. Ayrıca seçeceğimiz sınıflar da benzeri şekilde, birazdan nasıl bir oyun deneyim edeceğimizi belirliyor. Birçok RPG yapımda olduğu gibi The Bard's Tale IV'de de oyunun tümüne etki eden özellik puanları ve farklı yetenekler bulunuyor. Kimi sınıflar yakın mesafede güçlüyken, kimi sınıflar da uzak mesafeden iddialı saldırılarda bulunabiliyorlar. Yine de en ilginç sınıfı The Bard oluşturuyor. Bu arkadaşlar savaşlarda daha çok büyü yapabilmek için bolca içki içiyorlar



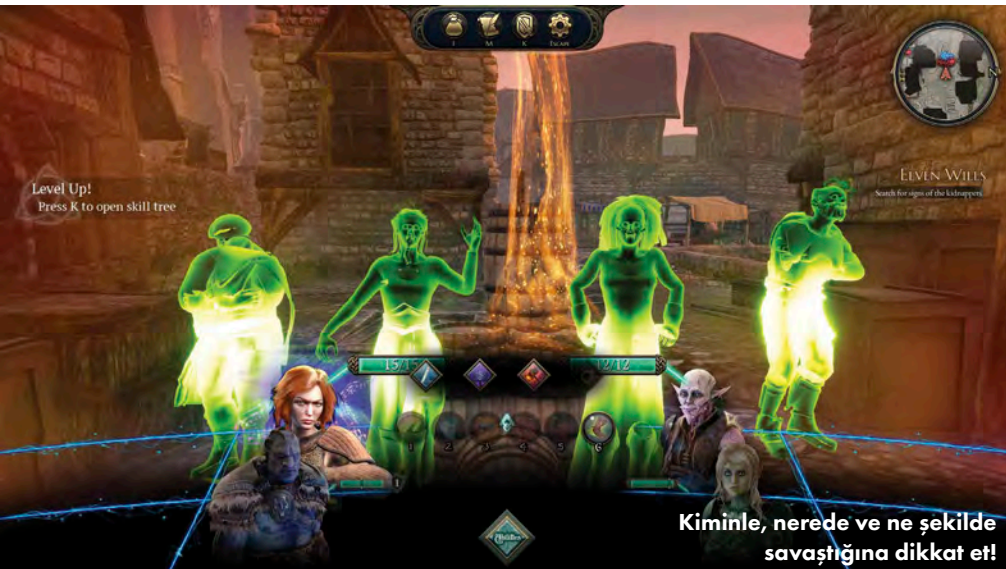
ama belirli bir sınırı geçtikten sonra tamamen kontrollerini kaybedip, patates olabiliyorlar. Savaş haritası üzerinde yaptığımız hareketlerin tüm strateji etkiyebiliyor olması da dikkat çeken bir noktayı oluşturuyor.

Can sıkıcı noktaların başındaysa garip ve manasız olduğunu düşündüğüm stealth mekaniği bulunuyor. Yani sadece düşmanlara belirli bir mesafede durarak bir anlamda görünmez oluyoruz; daha doğrusu oyun mekaniği böyle olduğunu iddia ediyor. Görünmeden yaptığımız saldırılarda da "first strike" şansı kazanıyoruz ki sizin de anlayabileceğiniz üzere her daim bu şansı kullanmak mümkün. Oyunun müzikleri kadar seslendirmeleri de kaliteli ama iş diyaloglara geldiği vakit kesinlikle olması gerekenden çok daha şiş. Hatta bazı espriler o kadar zorlama ki anlatamam. (Anlatamadı.) Savaşlar da genel olarak fazla kolay gibi hissettim. Belki türe alışık olduğumdanır ama kullanılan mekanik yüzünden son bir karakterimiz kalsa bile halen içerisinde bulduğumuz olumsuz koşullardan bir şekilde çıkmak mümkün. Özetlemek gerekirse, bu oyun insana yaşlandığını hatırlatıyor azizim. Yeni ve farklı bir mekanik peşindeyseniz, The Bard's Tale IV size çok bir şey vadetmeyecektir ama eski kafada bir RPG deneyimi yaşamak istiyorsanız, tam yerindesiniz demektir.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Muazzam müzikler ve kaliteli seslendirme, iddialı hikaye anlatımı ve senaryo, eski RPG'lerin tadı
EKSİ Herkese hitap etmemesi, bazı gereksiz mekanikler, hantal oyun yapısı





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

Destiny 2: Forsaken

Nihayet beklentilerimizin bile üzerinde bir genişleme paketi...

Destiny 2 çıktığında tüm umutlar oyunun birincisinden daha iyi olması üzerineydi. Ama Destiny 2 birçok şeyi düzeltmiş olmasına karşın, tıpkı birincisi gibi monotonluk bataklığına saplandı. Oyuncular yavaş yavaş dökülmeye başlamıştı. Açıkçası ben de bunlardan biriydim. Forsaken gelmeden önce karakteri level 25'te bırakmıştım mesela. Hatta tüm arkadaşlarım bırakmıştı. Çünkü raidleri farm olayına bağlamıştık ve PvP "iyi silahı bulanın kazandı" bir ortama döndüğünden ÇOK sıkıcı bir hale gelmişti. Ama Forsaken'la beraber onları oyuna geri çekmeyi başardım. Çünkü oyun, bu paketle beraber olması gereken çizgiye girmiş.

Hepiniz Forsaken'ın tanıtım videosunda gördünüz. Cayde-6 artık yok! Game of Thrones'daki dramatik ölümler nasıl bizi şok ediyorsa, burada da, son nefesine kadar hayatı dalgaya alan Cayde-6'in ölümü aynı darbeyi karaciğerimize çat diye vurdu. Forsaken'in hikayesi Cayde-6'in intikamını almamız üzerine kurulu olsa da, sadece kuru kuru bir Cüneyt Arkın karakteri gibi dövüş becerilerimizi göstermekle kalmıyoruz. Biz de geliyoruz. Yeni süper güçlerimizle yapabileceğimiz daha da artıyor. Bu süper güçler, belki de favori karakterinizi değiştirmenize sebep olabilir. Oyunda Titan'ı seven benim gibi oyuncuların aklı Hunter'a kayabilir.

Düşmanlar da değişiyor. Yeni düşmanlarımız Scorn, önkelerinin üstüne yeni bir skin giydirilmiş gibi durmuyor. Gerçekten farklılar. Yeni düşmanların yeni yetenekleri ve zayıflıkları var. Mesela elindeki bombayı çevire çevire gelen düşmanın bombasını vurduğunuzda ateş yere saçılıyor ve etrafındakilere de zarar veriyor. Eğer Overwatch'da Hanzo'yu oynamayı seviyorsanız Destiny 2'deki yay sizi çok mutlu edecektir. Evet, artık bir yayımız var ve acayip

iyi vuruyor. Eğer headshot tutturabilirseniz amansız bir oyuncu olabiliyorsunuz. Forsaken'la gelen bir başka yenilik ise PvE ve PvP'nin iç içe geçtiği Gambit. Burada iki rakip takım, PvE alanına giriyor ve düşmanı vurup düşen motelleri bankaya atıyorlar. Bu sayede daha büyük düşmanlar çağırabiliyorlar. Bu kapışmanın arasında ise siz veya düşman takımı, karşı tarafa bir kişi göndererek öteki tarafın işini karıştırabiliyor. Sonundaki boss'u en çabuk kesen taraf ise yarışı kazanıyor. Açıkçası Gambit çok keyifli bir mod ve klasik PvP modlarından ayrıldığı için oyuna ayrı bir hava katıyor. PvP yerine saatlerce sırf Gambit kasabilirsiniz. Bunun da günlük görev ödülleri ni bir başka NPC size veriyor. Yeni raidler daha fazla takım koordinasyonu üzerine kurulu. Evet, bu klasik bir söylem ama bu defa farma bağlamak daha da zor bir hale gelmiş ve sesli iletişim şart. Bossları kurşunla eleğe çevrilecek düşmanlar gibi düşünmeyin. Her zamanki gibi iyi direniş gösteriyorlar.

Dreaming City oyundaki başka bir yeni mekan. Buranın çekici tarafı ise, üzerinize akan dalga dalga düşmanlara karşı direndiğiniz Blind Well. Eşya farmlamak için çok uygun bir başka mod. Oyunda eşya yükseltmek zorlaşmış. Malzeme toplamak için eski bölgeleri gidip farmlamak gerekiyor. Forsaken, oyuna geri dönmek ve oyunda kalmak için size birçok sebep sunuyor. Eğer elinizde Destiny 2 varsa hiç düşünmeden alabilirsiniz. Hele hele beraber oynayacak arkadaşlarınız varsa ikinci kez düşümenize bile gerek yok. ♦ **Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Yeni Gambit modu, ok ve yay'ın silah olarak eklenmesi, daha ince işlenmiş raid yapısı, vurucu hikaye.

EKSİ Fiyatı normal şartlar altında bile pahalı

85





Yapım Codemasters Dağıtım Codemasters Tür Simülasyon Platform PC, PS4, XONE, iOS, Android Web www.codemasters.com/game/f1-2018

F1 2018

Son iki oyunun başarısından sonra, daha iyiye doğru bir nefes, bir adım daha.

Formula 1 tutkunu oyunseverler için güzel zamanlar. Nasıl olmasın ki? Çok değil, bundan beş sene kadar önce Formula 1 tutkunlarının ellerindeki en başarılı F1 simülasyonu Rfactor'ün ücretsiz RH 2004 ile CTDP 2005-2006 modlarıydı. Codemasters o sıralarda da F1 oyunları yapıyordu lakin o sihirli bileşimi bir araya getirmeyi -henüz-

başaramamıştı. Her sene yeni bir F1 oyunu geliyor, "eh işte" nidaları arasında alkışlarla yerine oturuyor, bir sonraki sezona kadar unutulup gidiyordu.

Derken DiRT Rally ile başlayan o "daha gerçekçi bir şeyler yapalım" ve "fanlar ne diyor, bir kulak verelim" yaklaşımı Codemasters'a çok şey kattı, F1 2016 ile beraber konumuz olan seri de bu ani kalite artışından nasiplendi.

Efendim, bildiğiniz gibi sezonun en sıcak bölümündeyiz ve bu yıl pek çok değişikliğe gebediydi. Son derece çirkin gözükken ama güvenlik açısından gerekliliği tartışılmayacak olan Halo'dan tutun da her sene biraz daha karmaşıklaşan teknik kısıtlamalara kadar oyunda nasıl gözükceğini merak ettiğimiz pek çok detay söz konusuydu.

Grafiksel açıdan F1 2018 sizi başka dünyalara götürmüyor. Ekranda gördüğünüz hemen her şey tatminkar olsa da özellikle klasik araçlarda bazı kaplamalar gayet detaysız, araç üzerindeki lightmapler fena halde sorunlu (Araçlar jelatinle kaplı olma hissinden kurtulamamış) ve en olmadık yerde karşınıza çıkan bazı grafik sorunları mevcut. Bunlar yeni şeyler değil. Yeni olan ve yüzünüzü güldürecek şeyler ise aracın kontrol hissini, eski ve yeni araçlar arasındaki sürüş farklarının, pist üstündeki o yakın yarışların ve lastik aşınma fiziklerinin önemli bir aşama kat etmiş olması.

Oyunun kariyer modundan başlamak gerekirse, kendi adınızı, takımınızı ve takım arkadaşınızı seçerek başladığınız yolculukta daha önceden alıştığınız test sürüşleri (bunlar size çok değerli geliştirme puanları kazandırıyor), takım stratejileri ve kıran kırana yarışlar aynen devam ediyor. Buna

bir de basın toplantıları eklenmiş ancak bu kısım Football Manager serisinden bile daha sıkıcı olmuş. Üstüne bu toplantılarda vereceğiniz cevaplar anlamsız bir şekilde süre ile kısıtlanmış durumda, dikkat etmediğinizde uyum içinde çalışmanız gereken mühendisleriniz tarafından istenmeyen adam ilan edilmeniz bile mümkün.

Seçtiğiniz takıma göre performans göstermeniz gereken, sosyal medyayla, setuplarla ve geliştirmelerle uğraşmak zorunda olduğunuz kariyer modu sizi darladığında Events kısmından klasik F1 araçlarının tadına bakabilirsiniz. Lotus 72'den Brawn BGP01'e kadar pek çok aracın bulunduğu bu kısım her zamankinden daha derin ve araç sayısı da hayli artmış. Fizikleri çok beğendim, olumsuz tarafı da bazı araçların kaplamalarının düşük kaliteli kalmış olması.

Neticede F1 2018 türü sevenlere istediğini verebilecek nitelikte, para harcamaya değer bir oyun olmuş. İster Lotus 72 ile Paul Ricard pistinde eski günleri yad edin, ister sevmediğiniz pistleri attığınız bir sezonu yaşayın, isterseniz de online olarak diğer insanlarla mücadele edin, size F1'in ekran başında sunmadığı o keyif hissini yaşatacaktır. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Sürüş hissi çok başarılı, yarışlar oldukça yakın geçiyor, kariyer modu üzerine koyarak ilerlemiş, daha fazla klasik araç eklenmiş

EKSİ Grafik kalitesi yer yer tutarsız, force feedback halen vasat, basın toplantıları strese sokuyor

83



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

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

Ortalama FPS: 101

(+TAA, SSRT Shadows: ON,
Ambient Occlusion: ASSAO)

Test bilgisayarımızı mümkün olabildiğince yormak adına ayarları Ultra High seviyesinin bile üzerine çıkarttık. Full grid (22 araç) olarak yaptığımız testlerde aldığımız en ilginç sonuç ise test sisteminin açık havada 101 fps, atmosferin tavan yaptığı fırtına şartlarında ise 106 fps değerine ulaşması oldu. Basitçe, tam tersini bekliyorduk diyebiliriz. Sonuç olarak GT63R Titan, çok ağır detaylar açıkken dahi muazzam bir performans göstererek, bir oyunun daha hakkında gelmeyi başardı.





Yapım The Voxel Agents **Dağıtım** The Voxel Agents **Tür** Bulmaca **Platform** PC, PS4, Switch **Web** thevoxelagents.com/gardensbetween

The Gardens Between

Çocukluğumuzun hüznüleri, ufak tefek izler ve değiştiremediğimiz diğer her şey...

Çocukluk ve ilk gençlik, çevremizdeki sürekli sirkülasyona tanık olup da değiştirmek için hiçbir gücümüzün olmadığı dönemlerdi. İlkinde babamın işi sebebiyle tüm arkadaşlarımın arabasının arkasından el salladığı kişiydim, otomobilin camına Quickshot II'yi yapıştırıp güldüğümü hatırlıyorum eski mahallemden uzaklaşırken. Bir dahaki sefere el sallama sırası bana geldi. Yeni taşındığımız yerde en yakın arkadaşlarım öğretmen çocukları olduğundan tayinleri geldikçe arkalarından uğurlayan kişi oldum. Yavaş oldu, parça parça gerçekleşti ve hiçbirini geri dönmedi. Sonraki senelerde nadiren görüşebildik.

The Gardens Between insanları ilk saniyeden yakalayabilen ama başında tutmakta zorlanan bir bulmaca oyunu. Kahramanlarımız, birbirinin en yakın arkadaşı ola Arina ve Frenndt. İlk sahneden öğrendiğimiz de içlerinden birisinin -çok yakında- başka bir şehre taşınıyor olması ve bu fırtınalı akşam, onların ağaç evlerinde beraber geçirecek-

leri son saatleri daha da kasvetli kılıyor. Oyun anlatması çok kolay bir yapıya sahip değil. Bölümlerin her birinin teması ikilinin mutlu geçmişlerinden kalma anılardan oluşuyor. Kiminde Arina'nın ceketini bir kanalizasyondan kurtarıyoruz, kiminde de sabahlara kadar video oyunlarının oynandığı bir geceye gidiyoruz. Bu sürreal tecrübe de ikilinin kendi aralarındaki o son sohbetin içindeyiz aslında, yapmaya çalıştığımız şey ise zamanı kah ileri kah geri sararak önümüzdeki engelleri aşmak ve o anıları yad ederek bir sonraki konuya yelken açmak. Bu mekaniği biraz daha açıklamak gerekirse, aslında Arina ve Frenndt'i kontrol etmiyoruz, kontrol ettiğimiz şey zamanın ta kendisi ve bunu ileri geri sarmak suretiyle, kahramanlarımızın da ufak müdahaleleri ile önümüzdeki boşluklara köprü kuruyor, elimizdeki fener için ışık buluyor, o güç bela elde ettiğimiz ışığı "geçiş ücreti olarak" bazı bitkilere devrediyor ve yeni bir ışık bularak bu minik ve sarmal adaların en tepesine

çıkartmaya çalışıyoruz. Arina'nın elinde bir gaz lambası var ve ışığı taşıma görevi kendisinde, Frenndt ise bazı kolları indirip kaldırma konusunda kendisine yardımcı oluyor. Zamanı ileri geri sardığımızda bazı fizik olaylarını tetikliyor ve mesela dev bir dinazor heykeli yıkılırken kemiklerinin bize bir merdiven oluşturacağı anda zamanı durdurup önümüzdeki bulmacalara doğru, kimi zaman el ele

ilerliyoruz. Tüm oyun da bu zorluk derecesi çok iyi ayarlanmış bulmacaların ekseninde ilerliyor, konu anlatımı gayet minimal tutulmuş ve çoğu zaman tam kafayı yiyeceğinizi düşündüğünüz noktada çözümü buluyorsunuz.

Unity ile hazırlanan oyun son derece hoş grafiklere sahip ve animasyonlar da göze gayet hoş gözüküyor. Oyunda zaman sınırı yok, ölmüyorsunuz ve sizi herhangi bir şekilde acele ettiren herhangi bir detay da söz konusu değil.

Fiyata gelirsek, oyunu PS4'te inceledik ancak Steam fiyatının 28.80 TL, PS4 fiyatının ise 89 TL olduğunu düşünürsek bir tavsiyede bulunmak zorundayım. 2.5 saat civarında bitirilebilen bu oyun Steam'de kendisine verdiğiniz bedeli fazlasıyla hak ediyor, PS4'te almayı düşünenler ise verdiğimiz puanı on puan daha düşükmüş gibi kabul edebilirler.

The Voxel Agents hayli eli yüzü düzgün bir yapıma imza atmış. Keşke mükemmel işleyen bulmaca mekanikleri bu ikilinin hikayesini biraz daha içimize işletecek detaylar ile birleştirilebilmiş olsaydı. Yine de puzzle sevenlerin denemesi gereken yapımlar arasında rahatlıkla gösterebilirim.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok güzel çizimler, başarılı bulmaca mekanikleri

EKSİ Hikaye ile bağ kurmak güç, konsollarda fiyatı çok yüksek, müzikler kısa sürede bayıyor

70



Yapım EA Tiburon Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PS4, XONE Web www.easports.com/nba-live

NBA Live 19

Bir zamanlar içimizdeki basketbol ateşini yakan seri düşe kalka ilerlemeye çalışıyor...

Basketbol oyunları benim için Lakers vs. Celtics ile başlasa da çağ açıp çağ kapatan yapım NBA Live 95 olmuştu. İlk defa ekranda gördüğümüz şeyleri beynimizde gerçekçi kılmaya çalışmadan tadını çıkartabildiğimiz bir spor oyunu görmüştük ve bu durum seneler boyunca değişmedi.

NBA Live serisi zaman içinde tahtını korumayı başaramadı, hatta bununla da kalmadı, tepetaklak aşağı yuvarlandı. Öyle ya, basına inceleme diskleri gönderildikten sonra iptal edilen NBA Live 11 ve "sonraki oyuna odaklanıyoruz" denilerek üzeri çizilen NBA Live 17 gibi iki örnek var elimizde. Peki, hepsini unutalım, acaba geçtiğimiz yıl geri dönen seri bir yıl içinde kendisini ne kadar geliştirdi? NBA Live 19 her şeyi temelden alıyor, basit hareketler ve kurallardan başlamak suretiyle. Oyuna girer girmez kendinizi üçe üç bir sokak maçında buluyorsunuz ve hemen iki şey dikkatinizi çekiyor. Shaquille O'Neal'ın Kevin Garnett'ı andıran alakasız vücudu ve havada çarpışma fiziklerinin beklenmedik ölçüde iyi olması. Bu, oyunun rakibine göre sayılı üstünlüklerinden birisi. Layup sırasında savunmacı ile çarpıştığımızda mekanikler 2K19'a göre çok daha "gerçek" hissettiriyor. Diğer taraftan top ve file fiziklerinde bariz bir eksiklik, bir griplik var. Ayrıca Madden NFL 19'da çok beğendiğim Real Player Motion teknolojisini bu oyunda fazlasıyla mekanik bulduğumu söylemek zorundayım. Oyunun modlarından en önemlisi Ultimate

Team ve açıkçası bu modun NBA 2K19'un mikro ödemeler sebebiyle korkunç eleştiriler alan kariyer tarafına hoş bir alternatif olabileceğini düşünüyordum. Gerçekten de EA Sports bu oyunda FIFA serisindeki kadar paragöz davranmamış ve gerek oynayacağınız maçlar gerekse challenge'lar sayesinde kısa sürede istediğiniz oyunculara ulaşmanızın mümkün olduğu bir sistem yaratmış. Sistem FIFA'nın hemen hemen aynısı, oyuncu pazarı hayli aktif, onlarca yan etkinlik var ve sadece aktif oyuncular değil, Joe Dumars ve James Worthy gibi efsanevi oyuncular da bu modda kendisine yer buluyor. Tahminimce en fazla zaman geçireceğiniz mod bu olacak.

Court Battles ise hedefe uygun takımlar kurarak farklı görevleri yerine getirmeye çalıştığınız, insanlara karşı mücadele edebileceğiniz bir challenge modu. Belirlediğiniz handikaplardan tutun da bunlara karşı tanımlanabilecek setlere kadar onlarca seçenek var ve mod sizi ekran başında tutmayı başaracak gibi gözüküyor.

Oyunun hikaye modu diyebileceğimiz The Rise ise FIFA'daki Journey modu kadar tat vermiyor. Lisede ümit veren bir basketbol oyuncusuyken kaderin bir cilvesi olarak sokak basketboluna kayıyor ve orada kendinizi göstererek NBA'ye ulaşmaya çalışıyorsunuz. The League modunda da 2K19'daki moda benzer bir işleyiş var, önemli bir farkla. Adeta saha içindeki ikinci bir koç gibi, her istediğinizde top size veriliyor, istediğinizde takım arkadaşınız şuta kalkıyor, istediğinizde ikili oyuna

giriyor. Açık konuşayım, oyunun bir parçası değil de ana dişlisi olduğum bu düzen hiç hoşuma gitmedi. Saha içine girersek, herhangi bir oyuncunun çok dikkat etmeyeceği, bir basketbol tutkununu ise çileden çıkartacak şeyler mevcut. Oyunda rakibi geçmek çok kolay, ikili oyunlar KESİNLİKLE basketle sonuçlanıyor ve savunma temposu da Çin Basketbol Ligi veya G-League seviyesinde. Top elinizdeyken hem takım arkadaşlarınız hem de rakip savunma durup sizi izliyor ve tek yaptıkları önceden çizilmiş setin gereğini yapmak. Rastlantısal durumlar yok, sürpriz yok.

Son olarak, oyun bu yıl da WNBA lisansına sahip ve ilk defa kadın bir karakter yaratmanıza izin verilmiş. Kadın karakteri yaratıp neden The League modunda kullanmadığımızı ise EA Sports'a sormak gerek. NBA Live 19 ayakları üstünde doğrulmaya çalışan bir oyun ve yeniden kalbimizi kazanmaya çalışıyor. Diğer taraftan fiyatını (359 TL) düşünürsek "bu oyunu almalsınız!" diyeceğimiz yıl, bu yıl değil. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Court Battles modu dikkat çekici, cüzdandan dostu Ultimate Team, WNBA lisansı

EKSİ Feci savunma dinamikleri, eksik simülasyon hissi, ortalamanın altında grafikler, vasat hikaye modu, ateş pahası fiyat etiketi

Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PC, PS4, Switch Web dragonquest.square-enix-games.com

Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age

Serinin yeni oyunu bizleri koltuğa mıhlamayı başarabildi mi?

Hemen hemen her video oyunu serisinin bir sonu vardır ancak bu durum kesinlikle Dragon Quest için geçerli değil. İlk Dragon Quest oyunum için aileme çılgınlar gibi yalvardığımı dün gibi hatırlarım. Onlarla gezmediğimiz pasaj kalmamıştı. Dragon Quest'i bu kadar çok istememin nedeni de Dragon Ball oyunu çıktığını sanmamdı. Oysa işin arkasında karakter tasarımından sorumlu Akira Toriyama vardı. Böylece Dragon Quest, JRPG aşkımın yeşillenmesinde başrolü kaptı. Genelde JRPG konusunda birçok oyuncu korkak davranır, bunun nedeni de "çok uzun" oynanış süresi ve çokça rol yapma öğeleri barındırmasıdır. Diyalogları dikkatli okumazsanız genelde kaybolursunuz ve dövüş mekanikleri için de sabır taşından hallice olmak gerekir.

Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age inanılmaz büyük bir oyun. Haritasından ziyade içerik anlamında devasa detaylara sahip. Gidilecek çok fazla dünya, kurtarılacak çok fazla insan ve toplanacak düzinelerce eşya var. Akira Toriyama (adamın vampir olduğunu düşünüyorum artık), yaratık modellemesi, karakter dizaynı derken evrenin bir numaralı ismi haline geldi. Eğer buralarda yeniyseniz, Final Fantasy gibi sonsuz dönüşlerle boyanmış hızlı aksiyon geçişlerini unutun. DQ, eski geleneklerine bağlı

ve çok temiz işlenmiş JRPG. Yani sabırlı biri değilseniz, bu oyundan uzak durun. Özellikle boss savaşlarında sadece tek vuruş için birkaç dakika düşüneceksiniz. Daha korkuncu ise karşılaşacağınız zorluklarda kimse yardımcı olmayacak, her şeyi kendiniz çözmek zorunda kalacaksınız. DQ XI, eski serilere oranla duygusal geçişlere sahip. Kahramanımızın kişiliği de net. Oyunda birçok dünyayı geziyoruz ancak çoğunlukla ortalıkta gezinen yaratıklar, bir tane şehir merkezi gibi aynı detaylar önümüze çıkıyor. Tabii bunlar bizim için bol bol altın ve XP demek. Açık dünya elementlerine sahip oyunumuzun haritası genel anlamda fazla boş. Şöyle ki bulunduğumuz haritanın mevsimiyle doğru orantılı olarak gezerken veya denizde başka haritalara açılırken birkaç yaratık dışında pek bir şeye denk gelemezsiniz.

DQ XI, sıkça kayıt almanızı gerektiren oyunlardan. Denk geldiğiniz heykellere, kiliselere uğramak ve kayıt almak önemli. Daha önemlisi ise MP/HP için kamp yapmak, dinlenmek gerek. Kamp alanlarında ufak bir demirhane ile malzemelerimiz varsa yeni silah, zırh, kolye, küpe gibi eşyalar üretebiliyor veya onları geliştirebiliyoruz. Benim tavsiyem şehir merkezlerinden eşya almayın, bunun yerine haritalardaki yaratıkları avlayın, etrafı keşfedin, gizli hazine-

leri toplayın ve kendi silahınızı üretin. "Pep Powers", oyundaki en önemli dövüş mekanıği. Eğer karakteriniz fazla saldırılırsa, özel bir saldırı gerçekleştirebiliyor veya belli bir süre gücü ciddi anlamda artırıyor. Oyunda seviye atladıkça yetenek puanı kazanıyoruz ve karakterlerimizin kategorize edilmiş özelliklerine ulaşıyoruz. Oyunda para çok önemli, ölen grup arkadaşımızı kaldırmak için veya dinlenmemiz gereken otellere para harcıyoruz. Eğer kazanamayacağınız dövüşe girdiyseniz ve kaçabiliyorsanız "flee" seçeneğini kullanın. JRPG seviyorsanız ve seriye de hakimseniz, incelemeye 10 puan daha ekleyin. İşte o noktada zamanınızı hak ediyor demektir.

◆ Ceyda Doğan Karas

KARAR

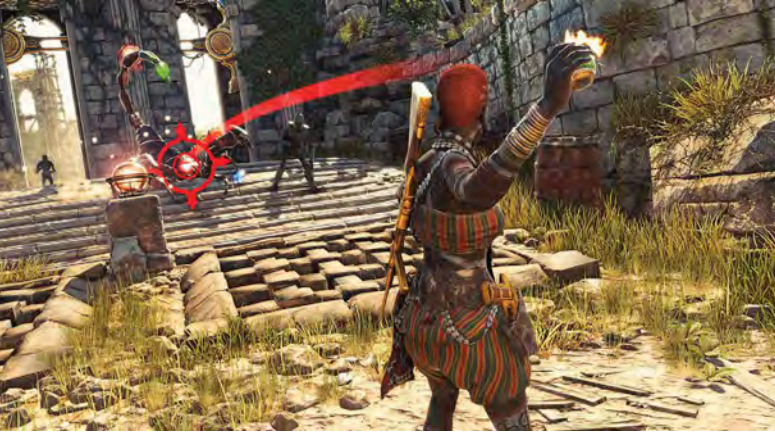
ARTI Karikatürize edilmiş karakter modellemeleri ve efsane manzara detayları, uzun oynanış süresi, tatmin edici hikaye

EKSİ Açık dünya olmasına rağmen haritalar fazla boş görünüyor.

Yetenek puanları dengesiz. Tekrar eden oynanış mekanikleri

65





Yapım Rebellion Dağıtım Rebellion Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web strangebrigade.com

Strange Brigade

Mısır'ın kum dolu topraklarında geçen, korku dolu bir macera...

1930 yılı Mısırında, antik tarihten tamamen silinmiş olan kocaman bir kötülük, 4000 yıl sonra tekrardan uyanıyor. Seteki isimli Cadı Kraliçe, bir kez daha dünyaya geliyor ve tek başına da değil. Onunla beraber koskoca bir ölüer ordusu da uyanmış oluyor. Eh, sanıyorum gerisini anladınız. Strange Brigade üzerimize yağın düşmanları farklı şekillerde ortadan kaldırmaya çalıştığımız bir oyun. Eski Mısır dünyasını beğenimize sunan bu güzide oyunda, hayatta kalmak gerçekten de zor. TPS kamera açısından deneyim edilen bu yeni fantastik oyunda, bir yandan öldürürken, bir yandan da düşünmemiz gerekiyor. Nasıl mı? Anlatayım...

Strange Brigade co-op olarak tasarlanmış bir yaptım. Hatta benzeri oyunlarda olanın aksine, oyuna tek kişi girdiğiniz zaman yanınızda bir yapay zekâ belirmiyor ki bence bu harika bir şey. Oyun başladığımız anda atmosferi ile bizi içerisine çekiyor. Bu noktada Mısır temasını her noktada solumak mümkün diyebilirim, adamlar bu konunun üzerine düşmüş. Düşman birlikleri de oyuna girer girmez zaten kendisini gösteriyor. Farklı özelliklere sahip olsalar da temelde karşımıza çıkan birimler benzeri saldırılarda

bulunuyor ki sanıyorum bu durum birçok oyuna özel ve bir süre daha değişmeyecek.

Nitekim co-op moduna geçtiğimiz andan itibaren her şey değişiyor. Bir kere düşmanların miktarında gözle görülür bir artış oluyor ama iki karakter bir aradayken her şey çok daha hızlı ilerliyor. Esas fark eden noktaysa oyun içerisindeki bulmacalarda yaşanıyor. Tek kişiyken dümdüz yürüyüp gittiğimiz bazı noktalar, iki ve daha çok kişi deneyim edilen oyunlarda bambaşka bulmacalar olarak karşımıza çıkıyorlar. Co-op oyun modelinin bir diğer ilginç noktası da loot peşinde koşmak. Yani her oyuncu için bir loot durumu söz konusu değil; anlayacağımız loot'u gören kapıyor. Bu da oyuncular arasında farklı bir rekabete yol açıyor. Oyunda kullanılabilir dört adet farklı karakter bulunuyor. İşin güzel kısmı, kendilerine özel bir silah menüleri yok. Yani zaman içerisinde açtığımız silahları tüm karakterler tarafından kullanabiliyoruz. Benzeri şekilde, karakterlerin hareketleri ve temel özellikleri de birbirini bir hayli andırıyor. Esas fark, kendilerine özel Amulet sistemi ile ortaya çıkıyor. Karşımıza çıkan zombileri ortadan kaldırdıkça elde ettiğimiz ruhlar, zamanla karakterimizin Amulet'i ile kullanabil-

diği özel güçleri açıyor. Bu arada girdiğimiz zindanlarda birbirinden farklı bulmacalar var ve inanın bu bulmacaların hepsini çözmek bir hayli zor. Hani bulmaca konusunda iddialıyım dersiniz buyurun, bir de siz deneyin derim. İçerisine daldığımız savaş alanlarında karşımıza çıkan düşman dalgalarını yok etmenin de farklı yolları bulunuyor. Haritalarda bulunan farklı tuzaklar sayesinde, bir anda çok fazla düşman birimini ortadan kaldırmak işten bile değil. Altın haricinde topladığımız gem'ler sayesinde de silahlarımızı daha güçlü hale getirebiliyoruz. Farklı şekillerde geliştirebildiğimiz silahlarımız sayesinde, oyun deneyimimiz de büyük oranda değişiyor. Oyunun can sıkıcı kısımlarının başındaysa Boss savaşları geliyor. Bu savaşlarda belirli noktalara vurmamız gerekiyor ama o noktalara ulaşmak o kadar zorlayıcı olabiliyor ki anlatamam. Ayrıca hangi silahın, hangi düşman üzerinde daha etkili olduğuna dair en ufak bir bilgi olmadığından, artık elimizde ne varsa sıkı sıkı gidiyoruz. Özetlemek gerekirse bu oyunda ışık var. Özellikle dört kişi deneyim edildiği zaman tam potansiyelini ortaya çıkartabiliyor. Aksiyon severleri de tatmin edecek bir kamera açısına sahip olan Strange Brigade, tek başına asla oynayamayacağım bir oyun olarak hafızamda kendisine yer buldu. Savaş mekanikleri biraz daha iddialı olsa hayır demezdim ama şimdilik eldekiyle yola devam edeceğiz.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Mısır teması ve oyuna işlenişi, zorlayıcı ve eğlenceli bulmacalar, zindan tasarımları

EKSİ Tek başına hiç tat vermemesi, bazı bulmacalar çok zor, savaş mekanikleri daha iyi olabilirdi

75





Yapım Planet Alpha ApS Dağıtım Team 17 Tür Macera / Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.planetalphagame.com

Planet Alpha

Tekin olmayan bir gezegen, robotlar ve muhteşem bir doğa...

No Man's Sky'ı kaçınız oynadı bilmiyorum ama bu oyunu oynayanlar, Planet Alpha'yı gördüklerinde, "Aa, NMS'nin 2 boyutlusul!" deyiverecekler, bundan eminim. Tabii el emeği göz nuru, önceden planlanmış bölümlerden oluştuğu için NMS'nin gezegen tasarımlarına da golü atıyor Planet Alpha ama sonuçta kulvarlar farklı; onu da unutmamak lazım.

Dört yıl gibi uzunca bir sürede geliştirilen macera oyunumuz, kahramanımızın bir gezegende hayatta kalma mücadelesini konu ediyor. Neden o gezegendeyiz, ne yapmaya çalışıyoruz bilinmezken başlıyoruz yürümeye. Kısa sürede inanılmaz manzaralarla karşılaşılıyor ve gezegene hayran hayran bakarken buluyoruz kendimizi. Hiçbir tehlike yok gibi gözükürken de bir takım olaylar meydana geliyor, gezegeni tehlikeli robotlar basıyor. Bu robotlar biz dahil hiçbir canlıyı sevmiyor ve kıvıldağan her şeye ateş açmaktan çekinmiyor.

Oyunda basit bir insan profili çiziyoruz. Bu

da demek oluyor ki sadece koşuyor, eğilecek yürüyor, zıplıyor, izin veren duvarlara tırmanabiliyor ve bazı nesnelere hareket ettirebiliyoruz. Silahımız yok, özel güçlerimiz yok, seviye ağacından yetenek açmak yok. Nasıl şu an için tehlikeli varlıklarla dolu bir ormanda yalnız kalsanız, burada da aynı durumdasınız.

Önümüze çıkan engeller zorlu bulmacalardan da oluşmuyor. En çok yaptığımız şey düşmanlarımızın rotalarını gözlemleyip ona göre gizlenerek arkalarından sıvışmak. Bazı yerlerde ise gezegende yaşayan diğer canlıları robotlara karşı kıskırtarak yolumuzu açıyoruz. Mesela oyunun bir yerinde, bir yumurtayı önümüzde sürükleyerek robotlara doğru götürüyoruz ve robotlar bize ateş açmaya başlayınca yumurta parçalanıyor, içinden çıkan gaz tehlikeli yaratıkları alana çekiyor ve robotları onlara yem ediyoruz. (Bu arada biz de pek gözükmemeye çalışıyoruz.) Bir başka alanda ise aşağıda duran robotların üzerine, sallanan bir yaratık kafa-

tasını düşürüyor ve yine robotları ortadan kaldırmayı başarıyoruz.

Anlayacağınız, önünüzdeki engelleri aşmanın basit ve kısa sürede keşfedebileceğiniz yöntemleri var. Eğer bir bölgede robotlar sizi anında görüyorsa bilin ki görmediğiniz bir çözüm yolu var; hiçbir robot engelini üzerinden zıplayarak geçmeniz mümkün değil.

Bir başka ilginç oynanış mekaniği de belirli bölgelerde gezegenin gün döngüsünü değiştirip gece-gündüz geçişinde rol oynayabilmemiz. Bunu yaparak bazı bitkilerin ve yaratıkların varlıklarını kontrol ediyor ve kendimize geçiş yolları açabiliyoruz. Pek fazla karşımıza çıkmayan bu mekanik daha sık kullanılsaydı çok daha sağlam bir oynanış ortaya çıkabilirdi.

Her ne kadar bir oyunda oynanış ön planda olsa da Planet Alpha'da görsellik fazlasıyla göz kamaştırıyor ve bence oynanışın da önüne geçiyor. Kaplamalara sahip olmayan ama renkleri ve ışıklandırma ile harika bir görüntü yakalayan grafikler, yapımcıların hayal güçlerini özgürce bıraktığı tasarımlarla buluşmuş, şahane bir atmosfer ortaya çıkmış. Planet Alpha'yı daha önce gördüğümde hayran kalmıştım, oyunu oynadığımda bu hayranlığım daha da arttı. Çok uzatmadan Planet Alpha'yı görselliğe önem veren ve basit ama akıcı bir oynanış arayanlara tavsiye ediyorum, herkese keyifli oyunlar diliyorum. **◆ Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Muhteşem görsellik, akıcı oynanış.

EKSİ Senaryo ve oynanış çeşitliliği biraz zayıf.



Yapım Petroglyph Dağıtım Team 17 Tür RTS Platform PC Web www.team17.com/games/forged-battalion

Forged Battalion

RTS'ler piyasaya dökülmeye başladıysa kış geliyor demektir!

Kışın PC başında en çok oynamayı sevdiğim oyun türü RTS ve genel olarak strateji oyunları. Çayı kahveyi alıp koltukta 35 derece yana kaykılma suretiyle vaziyet aldığım stratejist duruşum ile muazzam eğleniyorum. Dışarının soğuk ve hatta yağmurlu olması içtiğim kahvenin çayın tadını daha iyi almamı sağlıyor. Hatta psikopatça gibi duracak ama yağmurlu ve karlı günlerde özellikle o ambiyansa uygun oyunlar seçerek bu zevki katlıyorum.

Nitekim böyle bir kışa hazırlık döneminde de Forged Battalion erken erişimden çıktı ve tam sürüm olarak artık karşımızda duruyor. Oyunu genel olarak oldukça sevdiğimi söylemeliyim. Erken erişim yazımı yazmaya başladığımda da beni en çok etkileyen şey eski kafa RTS tadı ile yenilikçi teknoloji ağacı gibi bileşenlerin

harmanlanması olmuştur. RTS dediğinizde ne gelir akla? En güçlü tanktan 50 tane bas ve yık geç. Bunun yanına biraz Starcraft eklediğinizde taş – kâğıt- makas denklemi gelir, işte, biraz da yetenek ağacı koyunca Forged Battalion oluyor. İlk izlenim olarak Torchlight'ın RTS olanı gibi gelebilir size, patlama efektleri vs. inanılmaz derecede karikatürize edilmiş durumda. İlk başta bu oyuncuyu rahatsız ediyor fakat bir noktadan sonra alışılıyorsunuz. Oynanış oldukça basit lakin bir miktar yorabilir. Her binaya tıkladığında önüne bir şeyler açılmasına alışkın olan RTS oyuncuları için alışma dönemi olacağını söyleyebilirim. İlk görevden sonra kazanacağınız puanlar ile yetenek ağacından gelişimler gösterebiliyorsunuz. Ayrıca üreteceğiniz her aracı özelleştirebilme olayına iyi odaklanın. Özellikle ikinci görevle

birlikte hafif zırhlı, zırhsız, ağır zırhlı birliklere karşı kim nerede üstün çok iyi kavramanız gerek. Bunu anladığınız anda savaşın kaderi artık sizin elinizde demektir. Bu birim dengeleri ve sizin oluşturacağınız taktikler kombinasyon olarak ciddi muthiş keyif veriyor. İkinci bölümden sonra orta zorluk seviyesi bile sizi hazırlıksız yakalamaya yetecek derecede acımasız. Önce ufak ufak, sonra akın akın geliyor. Yayılmacı politika ile boş bıraktığınız her köşeye el atıyor yapay zeka. Daraldım oyunu oynarken. Hatta üst üste 4-5 kere yenildim. Bir cama çıktım, yetmedi semti dolaştım geldim. O derece hırs yaptırıldı. Yapımcı ekibin Universe at War ve Star Wars: Empire at War'ı yapan kişiler olduğunu da hemen hatırlatmam gerek. Teknoloji ağacından da bahsedip oyuna notunu verelim. Alt ve üst olarak iki bloğa ayrılmış, ilerleyen basamaklarda ise birbiri ile iç içe geçen bir yapıda teknoloji ağacımız. Araçların dayanıklılığında araca takılacak silah türlerine kadar farklı konu başlıklarında geliştirmeler gerçekleştirebiliyoruz. Forged Battalion, C&C oyuncuları için ilaç niteliğinde bir yapım ve doların uçup gittiği şu günlerde uygun fiyatı ile de göz dolduruyor! **◆ İlker Karaş**

KARAR

ARTI RTS seven oyuncular için harika bir yapım, eski tipte yüksek doz aksiyon
EKSİ Grafikler ve efektlere alışmakta zorlanabilirsiniz

75



Dustwind

Her iddialı yapıyı dede- amaaan oyun sanmayacaksınız!

Son birkaç yılda dikkat ettiyseniz, nostalji yapacağım diye göz çıkaran birçok irili ufaklı firma ortaya çıktı. Şu oyunun ruhani halefiyiz; bu oyunun eski yapımıcısından nostalji yaşamak ister misiniz; aman efendim bu oyun aslında ondan esinlendi fakat daha da iyisi, diye diye başımızı şişirdiler.

Tamam, aralarından çok güzel çalışmalar çıkıyor. Yiğidi öldür, hakkını ver demiş atalarımız ama bu kadar da olmaz ki arkadaşım! Dustwind, ilk bakışta bir Fallout Tactics nostaljisini Multiplayer olarak yaşatacak gibi gözüküyor. Yapımcılar açıktan açığa bunu söyleyip kabul etmemiş olsalar da Dustwind, bağıra çağıra Fallout 1-2 ve Tactics'ten esinlendiğini gösteriyor ama ruhunu ne yazık ki yansıtmıyor.

Almanya merkezli ufak bir firma tarafından geliştirilen Dustwind, sıra tabanlı izometrik savaş stratejisi konseptli ama işin içinde sıra tabanlı strateji mekaniği bulunmayan bir oyun. Karakterimizi ya da ekibimizi yönetirken kime saldıracağımızı biz seçmiyoruz. Tanıtım fragmanlarında ve oyunun eğitim kısmında da zaten "Sakin düşmanı fare ile seçip ateş etmeye çalışmayın" deniliyor. Oyuna bir dinamik kazandırılması düşünün-

len bu yapı sayesinde düşmanlarınızı seçip ateş etme derdi ortadan kalkıyor. Kabul ediyorum farklı bir yaklaşım fakat bir süre sonra sinir bozucu olmaya başlıyor. Daha taktiksel düşünmenizi engelleyecek bir yapıyla karşı karşıya kalıyorsunuz.

Ölen yiğidin hakkını yemeyelim dedik. Haklısınız fakat Dustwind'i iyi yapan çok az başlık var. Özellikle grafiksel yapısından ve eğlenceli anlatımından bahsedebiliriz. Birlerine ateş ettiğinizde ya da bombayla havaya uçurduğunuzda oyuncuya verdiği his güzel. Dustwind, çoğunlukla oyun dünyasına mal olmuş esprilerle renkli bir hale getirilmiş. Fallout Tactics ve bu gibi başlıklarla tavlandıysanız yandınız çünkü oyun birkaç saat sonra çekiciliğini yitirmeye başlıyor.

Öncelikle, Dustwind'de bir hikaye ya da senaryo bazlı görevler yok. Dan-dun haritalara girip bir şeyleri öldürmeye çalışıyorsunuz. Çoğu harita Steam Workshop destekli yapıldığından, dengesizlikler de mevcut. Görev adı altında toplanan bu haritaları ister tek karakterle ister altı karakterle bitirebiliyorsunuz. Bir diğer güzel tarafı ise insan karakter haricinde, köpek, Valkyrie (Bir tür mutant) ve robot yaratma fırsatınız olması.

Karakter yaratma kısmı belli bir puan çerçevesinde yapılıyor. Seçtiğiniz ırka göre puanınızda belli oluyor ve hiçbir sınıf kısıtlamasına uğramıyorsunuz. Yani hem sniper ile uzaktan ateş edeyim hem bomba atayım, hem de yakın mesafeden ağır makineli kullanayım diyebiliyorsunuz. Ekipmanınızı da bu puanlarla seçmek zorundasınız. Sıkıcı kısım ise karakter gelişiminin olmaması. Geçtiğiniz haritadaki ekipmanı karakterin

üzerinde bıraksalar ya da belli bir ganimet toplansa yine kabul ama her haritaya, karakteriniz için seçtiğiniz ekipman ile başlamak zorundasınız. Kısıtlı puan sistemi yüzünden ilk başlarda çok zorluk çekiyorsunuz. Bazı haritalar cidden insan sinirinden saçını başını yolsun diye tasarlanmış olabilir. Ben karakter yaratmakla uğraşmayacağım, hazırlarından kullanmak istiyorum diyorsanız, şanslısınız. Yiğitla karakter var fakat bunları da oyuncu seviyeniz ile açabiliyorsunuz. Yukarıda bahsettiğim hikaye olmaması, haritaların zorluk seviyesinin dengesiz olması gibi sebeplerden ötürü oyuncu seviyenizi yukarıya çekmek de bir hayli zor oluyor.

Dustwind, ne yazık ki bu temel yapıyı boşu harcamış gibi gözüküyor. Jelatinli oldukça güzel hazırlanmış, içi lezzetsiz bir çikolataya benziyor. Tüm bu eğlenceli yapı sadece Multiplayer arena için hazırlanmış fakat orada da oyuncu bulmak neredeyse imkansız. Oyuncu kitlesi az olduğu için online kısımdan zaten kaybediyor. Keşke karakter gelişim kısmını koruyabildikleri bir sistem geliştirelmiş diye düşünmeden edemiyorum. Oyun ne yazık ki güzel potansiyelini boşu harcamış. Benim gibi hem orijinal Fallout serisini seven hem de işin taktik kısmından zevk alanların oynayabileceği, daha hızlı, daha eğlenceli bir sistem vad ediyor ama bu sözünde duramıyor. ♦ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Karakter olarak köpek bile yaratabiliyorsunuz, grafikler fena değil, taktiksel stratejiye yeni bir bakış

EKSİ Hikaye modu yok, multiplayer kısmı dev bir çöl, anlık saldırı sistemi saçmalayabiliyor, karakter gelişimi eksik

55





Yapım Toadman Interactive Dağıtım Toadman Interactive Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.immortalthegame.com

Immortal: Unchained

Kendi sonuna doğru yaklaşan bir medeniyeti kurtaracak o "silah" siz olabilir misiniz?

2011 yılında çıkmış olan Dark Souls çok sevilinear, geçtiğimiz zamanlarda onu andıran, ilham almış oyunlarla çok fazla karşılaştık. Taklitler aslını mı yaşatır yoksa Dark Souls'u geçecek oyunlar görecektir miyiz bilemiyorum ama Immortal: Unchained biraz hayal kırıklığı yaratıyor. "Biraz" diyorum ki gözünüz korkmasın, incelemeyi okumaktan vazgeçmeyin. Immortal: Unchained fotoğraflardan da anlayabileceğiniz gibi gelecekte geçiyor. Bir felaket olmuş, yaşanılan evrenin sonuna gelinmiş ve haliyle dünya savaşı çıkmış. Bu durumdan kurtulmak için bir "silah" gerekiyor ve bizden de bu rolü üstlenmemiz isteniyor. Oyun başlamadan önce karakter tercihlerini yapabiliyoruz ama öyle şahane tipler beklemeyin, mesela ben alımlı bir kız yapmak istedim ama olmadı. Oyun gelecekte geçtiği ve de biz de bir "silah" olduğumuz için olsa gerek, karakterler biraz kor-

kuç. Saç şeklini, dövmelelerini, vücudunun rengini değiştirebiliyorsunuz ama yine de ortaya şirin bir tip çıkmıyor. Tracker, Vandal, Raider, Wanderer sınıflarının her birinin kendine has yetenekleri var, ben çevikliği en yüksek olan Raider'ı seçtim. Nihayet oyun başlıyor. Karanlık ve nedense buz gibi soğuk olduğunu düşündüğüm bir yerdeyiz. Kontrolleri oyun içinde öğretiyor, o yüzden panik yapmayın çok da zor değil. Karakterimiz, savaşçı olmasının yanında iyi de bir arayıcı, o yüzden etraftan gözünüzü ayırmayın, işinize yarayacak nesnelere olduğu kutular her yerde karşınıza çıkabilir. Öyle güzel güzel dolaşıp kutuları açarken, bir anda nasıl ateş edeceğimizle ilgili bir bilgi geliyor ekrana, "yok daha hazır değilim" demeye kalmadan karşıma sakın sakın yürüyen bir yaratık çıkıyor. Otomatik nişan almayı da seçmişim, şimdi bir iki kurşunla yere sererim diyorum ki o da ne. Ölmüyor, yaşam barı var üstünde ve uçşan mermilerden sonra bile gayet yeşil, yok etmem için neredeyse 8-10 kez ateş etmem gerekiyor ve arkadaşlar, bu henüz karşıma çıkan ilk düşman. Biraz daha ilerlediğimde kalkanlı ve daha saldırgan biriyle karşılaşıyorum, adam gayet hızlı bir şekilde üstüme geliyor, ne eğilip saklanabilme yeteneğim var, ne de üzerimde koruyucu bir kıyafet. Topuklarım arka ceplerime çarpa çarpa uzaklaşıp biraz ortamı soğuttuktan sonra tekrar taarruza geçiyorum... Bu oyun modelinin kısa bir özeti. Oyunu her istediğinizde kaydedemiyorsunuz. Bunun için, sağlığınıza yükselttiğiniz, silahları

güncelleyebildiğiniz Obelisk denen istasyonlar var ve her yerde karşınıza çıkmıyorlar. Ben o biraz önceki kalkanlı adamı öldürüp epeyce ilerledikten sonra saçma bir şekilde hayatımı kaybettiğimde anladım ki beni ve etrafımdaki insanları çok eğlenceli saatler bekliyor. Oyunlarda bu kolay ölmeye işinden hoşlanmıyorum, her şeyi tekrar yapacak olmanın verdiği sıkıntı fena halde sınırimi bozuyor. Benim kendimi korumam için yeterli olanı ver, tamam ölmek yine kolay olsun ama hem savunmasız dolaştırıp hem de istediğimde kaydetmeme izin vermezsen o oyun can sıkıyorsa başlıyor. Oyunun başındaki robotları öldürmek kolay ama oyun içinde sıklıkla karşılaştığınız "boss"lar var, onlarla savaşırken köşeye saklanabilen, daha hızlı hareket edebilen biri olmayı diliyorsunuz. Kötü haber, dileğiniz gerçekleşmiyor. "Ben zor oyun severim, ne o öyle 20 kurşun yiyorum, ölmüyorum ne anladım bu işten diyenlere Immortal: Unchained'i tavsiye edebilirim. Diğerleri, başka oyunlara bakmalı. ◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Oyun görsel olarak başarılı, hikayesi iyi, karakterler ve mekanlar çok iyi tasarlanmış

EKSİ Aksiyon sahnelerinde tasarım hataları, Bosslar monoton





Yapım EA Vancouver Dağıtım EA Sports Tür Spor Platform PS4, XONE Web www.easports.com/nhl

NHL 19

Simülasyon ve arcade oynanışın mükemmel harmanı!

Normal şartlarda uzun girişler yapmaya bayılırım, ancak bu sefer bunu yapamayacağım sevgili arkadaşlar. Son dönemde beni bu denli mutlu eden bir spor oyunu daha oynadığımı hatırlamıyorum. Bu sebeple de anlatılmak istediğim çok şey var, hızlı bir giriş yapmak zorundayım. Doğrudan oynanış ve modlarla NHL 19'u anlatmaya başlamak istiyorum çünkü oyunun beni en çok etkileyen tarafı bu oldu. Öyle ki, NHL 19'da modlara göre oynanış değişiyor. Örneğin, "Franchise" modunda bir NHL takımının A'den Z'ye yönetimini ele alıyorsunuz. Oyuncuların, bilet fiyatlarına kadar tüm ayrıntılarla sizin ilgilenmeniz gerekiyor. Ki bu da oyunun simülasyon tarafını temsil ediyor. Ancak beni bu denli heyecandıran kısım burası olmadı. World of CHEL ve NHL Threes var mesela, burası oyunun tam olarak arcade tarafı oluyor ki, bana sorarsanız inanılmaz bir deneyim sunuyor. World of CHEL'de kendinize bir karakter yaratıyorsunuz ve karakterinizi

geliştirerek devam ediyorsunuz. Ancak içerisinde bulunacağınız müsabakalar, bildiğiniz buz hokeyi müsabakaları değil. Onun yerine 3v3 ve 1v1v1 karşılaşmalarla çıkıyorsunuz. 3v3 modunda, iki takımında da 3 oyuncu ve 1 kaleci bulunuyor. Kurallarda da birtakım değişiklikler oluyor ve 3v3 müsabakalarda penaltı dışında ceza alamıyorsunuz. Buna bağlı olarak da daha sert ve kurlsuz müsabakalar oluyor. 1v1v1 modunda ise 3 oyuncu birbiriyle mücadele ediyor ve herkes paki aynı kaleye atmaya çalışıyor. Dürüst olayım, sunduğu farklı deneyimle beni kendine en çok bağlayan mod da bu oldu. Diğer eğlenceli modumuzsa NHL Threes. Bu modda bilgisayara karşı 3v3 karşılaşmalar yapıyor. Ancak rakiplerinizi sadece şu anda aktif olan sporcular olmuyor. Takım maskotu ya da efsane oyuncularını da bir anda sahaya dalıyorlar. Arcade oynanışı ile bu mod da inanılmaz bir eğlence sunmayı başarıyor. Ayrıca Hockey Ultimate Team de modlar arasındaki yerini koruyor. Ancak bu tarafta pek bir yenilik ya da anlatmak gereken bir ayrıntı yok.

NHL 19'un başarıyla yaptığı bir diğer şeyse kesinlikle oyunun sunumu. Oyuncuların hareketleri, taraftarla etkileşim, saha dışı ayrıntılar, tamamı özenle hazırlanmış ve oyuncuyu hemen oyunun içine çekiyor. Ayrıca bu sunumu eksiksiz tamamlayan bir anlatım da mevcut. Spikerler genellikle tekrara düşmüyor ve olan biteni başarıyla anlatmayı başarıyor. Oyunun menüleri ve menü müzikleri için yapılmış olan seçimler

de oldukça yerinde.

NHL 19 ile alakalı kafamdaki en büyük soru işareti ise, maalesef buz hokeyine genel olarak uzak bir toplumuz. Oynadığımız spor oyunlarının da normalde izlediğimiz, takip ettiğimiz sporların oyunları olmasını çok normal olarak tercih ediyoruz. Bu yüzden NHL 19'a mesafeli yaklaşmanız oldukça olası. Ancak benim size tavsiyem, eğer spor oyunlarını seviyorsanız NHL 19'a bir şans vermeniz yönünde. Buz hokeyini hiç bilmiyor olmanız da önemli değil, eğitim kısmında hem sporun hem de oyunun genel mekanikleri oldukça öğretici şekilde anlatılıyor. Ayrıca kontroller de oyuna yeni başlayanlar ve deneyimli olanlar için farklılaştırılmış durumda. Böylece oyuna alışmakta da zorlanmayacağınızı söyleyebilirim.

Dürüst olacağım, NHL 19 benim için senenin spor oyunu olmayı başardı. Özellikle World of CHEL modunun başından bir türlü kalkamadım. Siz de benim gibi spor oyunlarını seviyorsanız kesinlikle kaçırmayın. Ancak bütçeniz kısıtlıysa ve önceliği FIFA ya da NBA 2K'e verecekseniz, NHL 19'u da indirimde alınacaklar listenize eklemeyi unutmayın. **◆ Tolga Yüksel**

KARAR

ARTI Mod çeşitliliği, mükemmel grafikler, harika sunum
EKSİ Kontrollerdeki bazı sorunlar, ülkemizde kutulu olarak yok

Yapım Loveschack Entertainment **Dağıtım** Surprise Attack Games **Tür** Macera **Platform** PC, Switch, Mac, Android, iOS **Web** framed-game.com

FRAMED Collection

Evir çevir, kıvrır çevir, adamı kurtar...

FRAMED Collection, iki oyundan oluşan küçük bir oyun serisi. Oyunda karakterimizi, bulmacalar çözümlenerek ve sahnelerin işlendiği kareleri çevirerek ya da yerlerini değiştirerek kurtarmaya, amacına ulaştırmaya çalışıyoruz. Ayrıca oyunumuz görsel tasarım bakımından pek çok ödüle de layık görülmüş.

Serinin her iki oyunu da çizgi roman karelerinde geçiyor. Karakterimiz polislerden kaçıyor ve bizim görevimiz adamın polislerle yakalanmamasını ya da ölmemesini sağlamak. Bunu da bu

karelerin yerlerini değiştirerek yapıyoruz. Her sıralamada bulmacanın sonu farklı oluyor. Adam bir kare sıralamasında vurulup yere düşerek ölürken, diğerinde duvardan duvara atlayıp kaçabiliyor. Bu hikâyeye eşlik eden müzik ise inanılmaz bağlayıcı ve insanın heyecanını oldukça tetikliyor. Özellikle de renklerin kontrast uyumu ve oyunun basit oynanışı ile birlikte gelen akışkanlık, oyundan hiç kopmadan tamamını bitirmemize neden olacak nitelikte. Serinin ikinci oyununda ise bu kareler renkleniyor. Hatta zaman zaman karelerden dışarı çıkabiliyoruz. Animasyon kalitesi ve renkler bakımından da birinci oyundan daha gelişmiş bir oyun çıkıyor karşımıza. Bunun yanı sıra birkaç farklı özellik de eklenmiş. Karelerin sadece sıralamasını değiştirmekle kalmıyor eviriyor çeviriyoruz, hatta bazen sıralamayı yaptıktan sonra karakterimiz iş üstündeyken bu kareleri değiştiriyoruz. Kısacası daha fazla hareket alanımız var. Yine birinci oyundaki gibi karakterimizi polislerden kaçarmaya, amacına ulaştırmaya çalışıyoruz. Akış birinci oyuna

göre daha yavaş, çünkü bulmacalar bir tık daha zorlayıcı. Müzik konusunda ise, birinci oyun kadar oyuncunun heyecanını tetikleyen bir müzik yerine daha sakin ve tekdüze bir müzik tercih edilmiş. Oyun serisinin tamamını yaklaşık iki saat civarında bir sürede bitirdim. Her iki oyunun da süresi oldukça kısa. Hızlı bir oyun akışı olduğu için de bu bir eksi hâline geliyor. İkinci oyun grafikler ve animasyon konusunda birinci oyuna göre daha gelişmiş olsa da birinci oyundaki nostaljik havayı yakalayamamış.

◆ **Gizem Kiroğlu**

KARAR

ARTI Müzikler, basit oynanış, hızlı oyun akışı, yaratıcı konsept
EKSİ Bir yerden sonra kendini tekrar etmesi, oyun süresinin kısa olması

82

Yapım KillHouse Games, PixelShard **Dağıtım** KillHouse Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC **Web** www.actionsquadgame.com

Door Kickers: Action Squad

Bu oyundan şikayetçi olabilecek birisi varsa o da kapıdır!

HAHA! Yine ben ve yine 2D bir oyun. Eminim çok şaşırdınız. Şaşırdırdınız mı, güzel! Ben sizi şaşırtmamış olabilirim ama Door Kickers: Action Squad beni çok şaşırttı. Daha önce ayıla bayıla oynadığım Door Kickers oyununu yapmış olan KillHouse Games tarafından geliştirilen oyunda, firma bu sefer PixelShard ile birlikte çalışmış. Şimdiden söylemem lazım, oyun istersek solo, istersek co-op olarak hem "aynı koltukta" hem de online ortamda oynanabiliyor. Oyun her ne kadar absürt görünse de orijinal Door Kickers'in 2D olarak hayat bulmuş hali diyebiliriz. Ancak adının hakkını da veriyor, oynanış eskisine göre daha hızlı. Yine de

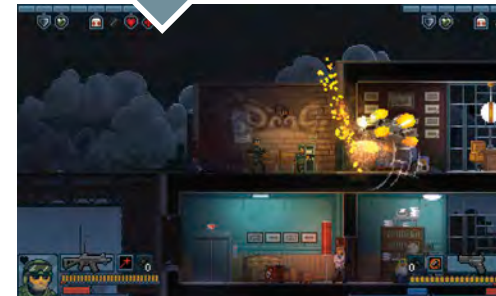
oyunda kapıları kırıp içeriye dalarak bir yere kadar ilerleyebiliyoruz, yani yine taktiksel düşünmemiz gerekiyor. Oyunda toplamda beş farklı karakter bulunuyor, her bir karakterin de kendine özgü yetenekleri ve ekipmanları var. Her başarılı görevden sonra topladığımız yıldızlar ile bu ekipmanların kilitlerini açıyor, kazandığımız puanları da yeteneklere dilediğimizce dağıtabiliyoruz. Görev esnasında kurtardığımız her bir rehine ve suçlulara dağıttığımız her bir adalet için gauge barımız doluyor. Bu bar belirli seviyelere eriştiğimizde kullanabileceğimiz keskin nişancı atışı gibi seçenekleri bulunduruyor. Bölüm tasarımı-

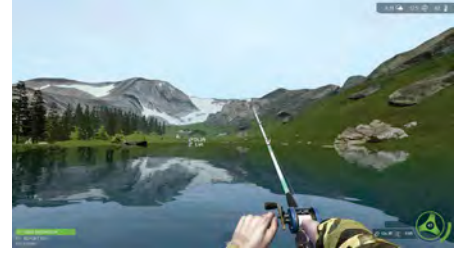
ları oldukça güzel düşünülmüş ve hazırlanmış, hem tek kişi oynarken hem de bir arkadaşınız ile birlikte oynarken bir çok farklı taktik kullanabileceğiniz şekilde hazırlanmışlar. İster tek, ister kankanız ile oynayın, türü sevenlerin bu oyunu kesinlikle alması gerekiyor. Üstelik fiyatı da ucuz. ◆ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Benzer türde oyunlara yeni bir solu, hem tek başınıza hem de Co-Op oynarken inanılmaz eğlendiriyor, fiyatı ucuz
EKSİ Ufak tefek buglar

90





Yapım Bit Golem, Ultimate Games Dağıtım PlayWay Tür Simülasyon Platform PC Web www.facebook.com/UltimateGamesCom

Ultimate Fishing Simulator

Uzun yıllar sonra nihayet başarılı bir balık tutma simülasyonu...

Balık tutmak ilk gençliğimin en büyük hobilerinden biriydi. Sıfırdan öğrenmeye başladığım o yağmurlu günü, ilk tuttuğum o balığı (Yerel halk "Değirmenci" der), ilk kaşık olta denememde Turna Balığının suyu yarararak gelip bir roket misali fırlatarak kumsala düşmesini, yakalamak uğruna dereye düşüp bir saat çıkmaya uğraştığım (ama yakaladım, laf değil) o ilk Sazan balığını hiç unutmadım. PsOne günlerimde balık tutma açlığımı giderdiğim oyun ise Big 'Ol Bass 2 idi ve o günden beri de başka bir balık tutma oyununa elimi sürmedim. Haliyle, Ultimate Fishing Simulator benim için eski günlere yapılan turistik bir gezi gibi. Öncelikle oyun ilk başlarda tahmin edemeye-

ceğiniz kadar yüksek sistem gereksinimlerine sahip. GTX 1050ti seviyesinde bir ekran kartı ile "medium" ayarın üstüne çıkmanız çok olası gözüküyor. Neyse ki bu sistem gereksiniminin hakkını verebilecek ölçüde güzel grafikler ve içerikler de oyunda sizi bekliyor. Oyunda aralarında kış mevsiminde buz altında balık avcılığı yapma şansını sunanların da bulunduğu çok sayıda mekan, çok sayıda olta, farklı balık türlerine odaklanmış çok sayıda iğne, çok sayıda yem ve geliştirmenizi bekleyen çok sayıda yetenek var.

Evet, oyun ciddi anlamda RPG öğelerine sahip ve siz tecrübe kazandıkça çababileceğiniz yetenekler işinizi hayli kolaylaştırıyor. Gece gündüz döngüsü başlı başına bir artı, ayrıca hava

şartları da dinamik olarak değişiyor ve bu da suyun ısısını değiştirdiğinden günün bereketine direkt olarak etki ediyor.

Öğrenmek biraz zaman alsa da ben oyunu çok beğendim, eğer balık tutmaya ilginiz varsa sizin de çok beğeneceğinizi tahmin ediyorum. Fiyatı da (31 TL) son derece uygun, bence durmayın. Rastgele. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı görseller, tatmin edici simülasyon hissi, çok sayıda yan donanım

EKSİ Öğrenme eğrisini uzatan tutorial eksikliği, yüksek sistem gereksinimleri

77

Yapım Three Fields Dağıtım Three Fields Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.threefieldsentertainment.com/danger-zone-2

Danger Zone 2

Araba kullanmanın amacı sadece bir yerden bir yere gitmek değil diye düşünen, bambaşka bir oyun...

Yarış oyunları ve de özellikle araba yarış oyunları, 2000'li yıllara damgasını vurmuş oyun türlerindedir. Günümüzde eskisi kadar piyasada yer teşkil etmiyor olsalar da halen birçok kaliteli yarış oyunu üretilmektedir.

Nitekim genel geçer araba kullanımı ve yarış mantığına 2001 yılında çok farklı bir algı getiren Burnout'un izlerini, bugün Danger Zone ile deneyimlemeye devam ediyoruz. İlk oyunu ile diğer arabaları patlatarak puan kazandığımız bu "bomba" oyun, olduğu yerde duramadı ve ikinci oyununu üretti.

Crash Mode olarak anılan oyun modelini

benimseyen serinin ilk oyununda, kapalı bir test merkezinde faklı çarpışmalar yaparak, en yüksek puanı almaya kazanıyorduk. Evet, doğru duydunuz; bu oyunun amacı, olabildiğince çok fazla araca zarar vererek en fazla puanı toplamak! İkinci oyun ile birlikteyse artık açık araziye çıkıyoruz. Birbirinden farklı 23 adet çarpışma alanı bizleri bekliyor. Ayrıca kullanılabilir araç sayısı da sekize yükselmiş ki bu araçlar arasında yarış arabalarından, devasa tırlara kadar uzanan bir liste var. Yani farklı araçlarla, farklı yıkım fantezileri gerçekleştirmek mümkün!

Tıpkı ilk oyunda da olduğu gibi etraftan para ve Smashbreaker isimli güçlendiriciyi toplayabiliyoruz. Bu güçlendiriciyi aktif hale getirdiğimiz anda aracımız içten patlıyor ve bu patlama sayesinde hızlı akan trafikteki diğer araçları yok ederek muazzam miktarda puan toplayabiliyoruz. Nitekim özellikle Xbox One ve PS 4 kullanıcıları bu oyunu 4K çözünürlükte deneyim ederken gerekli ekran yenileme oranına ulaşamayacaklar. Oyunun bir diğer sorunu da kesinlikle daha fazla haritaya ihtiyaç duyması... Ayrıca bölüm geçmek için koyulan görevler de bazen yorucu olabiliyor. Yine de ilk oyununa göre kesinlikle kendisini geliştirme-yi başarmış bir yapım. **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yeni haritalar ve araçlar, geliştirilen oyun mekanikleri

EKSİ Daha fazla harita gerekiyor, tekdüze oyun yapısı, yetersiz oyun içi aktivite

70



Yapım Bit Kid **Dağıtım** Bit Kid **Tür** Metroidvania, RPG **Platform** PC, PS4, PsVita **Web** www.chasmgame.com

Chasm

Keyifli bir yolculuk umarken iliklerinize kadar sıkılmanın hikayesi...

Retro oyunları, roguelikeleri, metroidvaniaları seviyorum. Öyle ki türe bir şey katmasalar bile hikayelere katabildikleri detaylar, hoşuma giden bir canavar tasarımı veya oyunun esprî anlayışı iyi vakit geçirmeme yetiyor. Söz konusu olan Chasm gibi, altı senedir geliştirilen bir oyun olduğunda ise insan klasik seviyede bir macera umuyor, tıpkı Owlboy gibi. Oyun Guildean Krallığında geçiyor ve biz de bir savaşçı olarak ilk görevimizi almak üzereyiz. Üstelik görev fena halde çekici, türlü tekinsiz söylentinin ardından krallık tarafından kapatılan bir madende neler olup bittiğini kontrol etmek. E ne yapıyoruz, kılıcı kapıp dağ bayır, yağmur çamur dinlemeden madene koşturuyoruz. Gördüklerimiz ise uykumuzu kaçırarak kadar dehşet verici.

Chasm uzun süredir geliştirilen bir oyun ve aslında bunu ciddi şekilde hissettiriyor. Mekanikte herhangi bir aksama söz konusu değil, oyun saat gibi, problemsiz çalışıyor. Oyunun en çizimi grafikleri ise göze son derece hoş gözüküyor ve hem Retro olmanın hem de sanat yönetimi dediğimiz şeyin hakkını veriyor. Diğer taraftan oyunun kontrolleri çoğunlukla tepkisiz, platform fizikleri odun gibi ve karşımıza çıkan düşman sayısı hayli fazla olsa da oynanış son derece sıkıcı. Oyunda standart saldırımız ve geriye çekilme (back-dash) dışında büyüler de söz konusu. Yine sayıları az, göze hoş gözüküyorlar ve etkileri de yok gibi bir şey, silah sayımız da gayet az. Neticede Chasm uzun sürelik geliştirilmenin hakkını verebilmiş bir oyun değil. Mekanikler gayet

sıkıcı ve hikaye sizi başında tutabilse de bir klasik olmayı vadedmiyor. Sürekli tekrar eden, aynı koridorları arşınlama simülasyonuna dönen oynanış ise oyunun en büyük problemi. 32 TL fena fiyat değil, ancak elde bunlar var, haberiniz olsun. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI El çizimi grafikler çok güzel gözüküyor, rastgele oluşturulan ve farklı deneyimler vadeden harita mekaniği

hayli iyi çalışıyor

EKSİ Oynanış mekanikleri sıkıcı, oynanış çizgisel, kontroller odun gibi

65

Yapım Moonray Studios **Dağıtım** Moonray Studios **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC **Web** debrishegame.com

Debris

Yüzdük yüzdük bir türlü kuyruğuna gelemedik...

Türkçe'ye kelime anlamı olarak moloz ya da enkaz olarak çevrilen Debris'te su altı çekimlerinde uzmanlaşmış bir video grafiker olan Ryan'ı canlandırıyoruz. Ekibimizle birlikte, Kuzey Kutbu'na düşen bir çeşit meteoru incelemek için okyanusa daldığımız sırada -nereden kaynaklandığını anlamadığımız bir patlama sonucu- kendimizi kaya ve buzdan oluşan bir sualtı labirentinin içinde buluyoruz. Sonrasında ise işimiz ekip arkadaşımız Sonya'nın önderliğinde görünürde bir çıkışı olmayan bu labirenti aşmak. Yolculuk boyunca her iki karakterimizin de ölmeden önce ne kadar zamanları kaldığını gösteren kronometreleri var. Elbette bu kronometreler kıyafetlerimizin sahip olduğu oksijen seviyesi ile ilgili; enerjimiz tükenmeden bir çıkış bulmamız gerekiyor. Üstelik işin daha sıkıntılı tarafı okyanusun dibinde yalnız olmamız. Vahşilikte Kuju ile yarışır düzeydeki bazı saldırgan balıklar tarafından sürekli taciz ediliyoruz. Enerjimizi ciddi anlamda tüketen

bu balıklarla mücadele edebilmek için de aynı zamanda işaret fişeği olarak da kullanılabilen bir çeşit lazer silahına sahibiz. Sonya ise yol boyunca öldürdüğümüz balıklardan enerji toplayarak hem azalan zamanımızı hem de silahımız için gerekli olan enerjiyi dolduruyor. Debris çizgisel bir şekilde ilerleyen hikaye tabanlı bir oyun. Bu sualtı geriliminde bolca buz, kaya ve birkaç deniz bitkisi dışında pek bir şey görmeyi beklemeyin. Bu yüzden oyunu oynayacaksanız co-op modunda bir arkadaşınızla birlikte ilerlemeniz sizin için daha keyifli olabilir. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Güzel grafikler, oyunu öğrenmek kolay ve kontroller basit

EKSİ Fazla klostrofobik, görülecek ya da yapılacak pek fazla bir şey yok

55





Tür RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Phantomgate

Son Valkyrie olarak Tanrı Odin'e kafa tutma zamanı!

Dengesizlikleri, hırsları ve kıskançlıklarıyla insanlardan aşağı kalır yanı olmayan Yunan tanrıları sayesinde öğrendik ki "mitolojik tanrıların sağı solu belli olmuyor." Nitekim bu sefer de zafer, bilgelik ve savaşın tanrısı Odin, makamına yakıştıramadığımız eylemler peşinde. Netmarble tarafından geliştirilen, İskandinav mitolojisi ile zenginleştirilmiş Phantomgate, bizlere Odin'e karşı yolculuğa çıktığımız bir RPG deneyimi sunuyor. Oyundaki karakterimiz Astrid, annesini çok küçük bir yaşta kaybedince gözlerden uzakta, büyükbabası tarafından yetiştirilir. Aradan geçen yıllar sonra Astrid'in sıradan hayatı annesinin kayboluşu ardındaki

gerçeği öğrenmesi üzerine değişir: Bir Valkyrie olan annesi kızını koruyabilmek için tanrılara meydan okuyup Odin'in pençelerine düşmüştür. Annesi gibi bir Valkyrie olan Astrid'in ise kaderinin peşinden gidip annesini kurtarması gerekmektedir.

Yolculuğumuz bolca RPG, platform ve PvP öğeleriyle süslenmiş durumda. Hikaye içinde bölüm bölüm ilerleyip basit ama keyifli platformlardan geçerek yol boyunca karşımıza çıkan düşmanlarla takım arkadaşlarımızın da yardımıyla mücadele ediyoruz. Bu arada zamanla Astrid'e katılan dört kahraman daha bulunuyor. Eğer istersek, Astrid yerine bu kahramanlardan birini

de dövüşlerde kullanabiliyoruz.

Kahramanlarımız Midgard topraklarında ilerlerken bir yandan Hayal adı verilen canavarları alt ederek onların özlerini alıyorlar. Daha sonra bu özler sayesinde takımımıza katabileceğimiz dost Hayaller elde edebiliyoruz. Açıkçası ben oyunda aksiyon kısımlarından çok geliştirme kısımlarına vakit ayırdım. Yeni Hayaller yaratmak, var olan Hayallerimi geliştirip onları evrimleştirmek ve sonrasında savaşlardaki etkilerini görmek oyuna bayağı sarmamı sağladı.

Öyle ki bu incelemeyi yazmam gerekirken ben hala "Anılar Koridoru'na gireyim de biraz evrim ruhu alayım; şu görevi de yapip öyle bırakayım," diyerek bilgisayarda bana bakan boş sayfaya aldırmadan telefonda oyunu oynamaya devam ediyordum. Neyse ki telefonumun şarjını vampir gibi emmeyen oyunda şu ana kadarki tek sorunum Hayallerin geliştirilmesiyle ilgili. Hayal sayınız arttıkça bu bölüm öyle bir karışıyor ki tek tek hepsini güçlendirmek özel bir uğraş gerektiriyor.

Kısacası hoş bir hikayesi bulunan oyun gerek RPG öğeleri gerekse sıra tabanlı mücadeleleriyle bir hayli bağımlılık yapıyor. Şahsen ben şimdi gidip bir iki bölüm geçmeyi ve hediyelerimi almayı düşünüyorum. Siz de arzu ettiğiniz takdirde Phantomgate'i Google Play ve App Store üzerinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz. **Berçem Sultan Kaya**

9.0





Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Paper.io 2

Hayatımızı alt üst eden efsane(!) geri döndü...

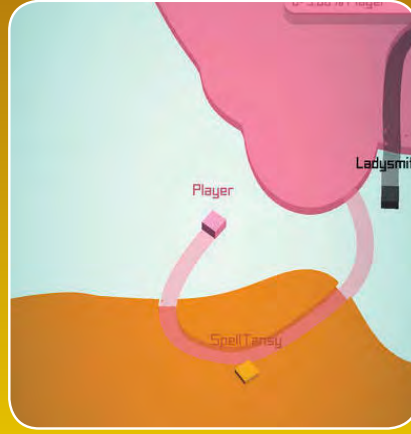
Bu sayfalara taşıdığım ilk oyuna mutlaka denk gelmişsinizdir diye düşünüyorum. Yapımcı firma bu tarz oyunlar yapma konusunda oldukça başarılı ve genellikle çıkarttığı oyunlar mutlaka trendler arasına giriyor. İlk oyun ve bu oyun arasındaki farklara bakan herkesin muhteşem değişiklikler karşısında(!) gözleri yaşarmıştır

mutlaka. Elbette böylesine başarılı olmuş bir oyunun içerisinde inanılmaz değişiklikler beklememek gerekiyor. Türü gereği oldukça sade olmak zorunda. Üstelik her yaptığı oyun satılırken neden inanılmaz boyutta değişikliklere gidilsin ki? Oyunda yapılan değişiklikler kiminin hoşuna gitse dahi beni pek tatmin etmedi.

Öncelikle ilk oyunda arada sırada ortaya çıkan ve bizi bir süreliğine dokunulmaz yapan bir eşya vardı. O tamamen kaldırılmış durumda, bununla beraber karakterimizin hızı artmış. Yine ilk oyunda haritayı tamamlamak için on dakika boyunca oynamanız yeterli olurdu ancak şimdi haritanın boyutunun ciddi oranda arttığını söyleyebilirim. Son değişiklik ise oyunda daha önceden her ele geçirdiğimiz alanı kare olarak bölgemize katardık ancak bu olay tamamen değişmiş, artık bölgeyi ele geçirdiğinizde garip çıkıntılar ortaya çıkabiliyor.

Bu özellikler bana başarılı gibi gelmedi çünkü haritayı bu derece büyütme, oynama isteğimi kaçırdı. Kaçırdı çünkü haritayı tamamen ele geçirmemin çok uzun zaman alacağını biliyorum ve o kadar oynayacak zamanım olmayacağına eminim. Bunu dışında, ilk oyunu beğendiyseniz büyük ihtimalle bu oyunu da beğeneceksiniz. **Cantuğ Şahiner**

7.0



Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Big Big Baller

Dünya amansızca dönüp dururken...

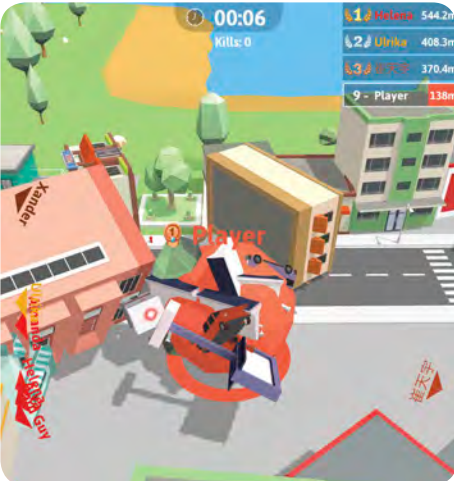
Birkaç ay önce yine bu sayfalarda incelediğim bir oyun vardı. Belki hatırlarsınız, o oyunda bir şehrin içerisinde bizzat kontrol ettiğimiz kara delikle geziyorduk. Etrafta bulduğumuz objeleri veya insanları deliğe düşürdüğüne büyüyor ve evleri yutmaya kadar olayı abartabiliyorduk. Karşınızda o oyunun bir farklı versiyonu bulunuyor ancak ondan daha

eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Oyun dünyasının, özellikle mobil oyun yapımcılarının yaptığı çok büyük bir çakallık var. Halihazırda tutan bir oyun olduğunda ya onu klonluyorlar ya da oyundaki mekaniği farklıymış gibi yedirip aynı mantık üzerinde yeni oyun yapıyorlar. Bu oyun için örnek vermek gerekirse; diğer oyunda insan ve binaları yutup deliği büyütürken bu oyunda onları yutmak yerine etrafta gezen topa yapıştırıp büyütürüz. Mantık ve işleyiş tamamen aynı, sadece görsel anlamda ufak değişiklikler söz konusu. Bu tarz yaklaşımları görebileceğiniz bir diğer oyun türü ise .io olarak geçenler. Fark ettiyseniz adında o ibareyi bulandıran her oyun bir diğeriyle aynı işi yapmasına rağmen çok ufak bir değişiklik ile piyasaya sürülüyor. (...Ve Cantuğ da asla pas geçmiyor. – Kürşat)

Oyunumuza gelecek olursak eğer; bir şehir içerisinde gezmesini kontrol ettiğimiz bir top var ve bu topla olan amacımız ise olabildiğince cismi etrafına yapıştırarak oyundaki en büyük karakter haline gelmek. Bu dediğimden oyunun online olduğunu anladığınızı varsayıyorum. Veya online gibi gözükmesine

rağmen bir sürü bot da olabilir tabii. Diğer oyunda olduğu gibi bu oyunda da bir topunuza giydirebileceğiniz bir dolu skin var ve bunları da oyun içerisinde topladığınız puanlarla alabiliyorsunuz. Neticede zaman geçirmek için eğlenceli bir alternatif olmuş. Ancak bir süre sonra sıkılıp bırakacağınız da kesin. **Cantuğ Şahiner**

6.0





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. PUBG Mobile
2. Wormate.io
3. Fortnite
4. Big Big Baller
5. The Sims Mobile

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. The Amazing Spider-man 2
3. Lego Marvel Superheroes 2
4. Baldurs Gate 2: Enhanced Edition
5. FM Manager Mobile 2018



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Helix Jump
2. Kafa Topu 2
3. TENKYU
4. Hello Stars
5. Subway Surfers

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Adalet Namluda
2. Hitman: Sniper Assassin
3. Earn To Die
4. Construction Simulator 2014
5. Minecraft: Pocket Edition



Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Rise of Civilizations

Strateji oyunu arayanlar için ilaç gibi...

Bu oyun için uzun zamandır telefonlarda oynadığım en iyi strateji oyunu diyebilirim. Oyuna başlarken seçebildiğiniz doğu ve batı diye ayrılan toplamda sekiz ülke var. Seçeceğiniz ülkeye göre sizi bekleyen zorluklar değişiyor. Bununla da kalmayıp silahlar, eşyalar, savaş taktikleri de değişiyor. Kısacası oyun seçtiğiniz ülkeye göre evrim geçiriyor diyebilirim. Oyunun tarihi bir yanı da var çünkü bulunduğunuz döneme göre ülkenizde farklılar meydana gelebiliyor. Bu da aynı zamanda ufak da olsa bir tarih bilgisi oluşturacaktır sizde. Tarihe ilgi duyuyor ve strateji oyunlarını seviyorsanız aradığınız oyunu bulduysanız bile diyebilirim.

Oyun içerisinde çeşitli tarihi dönemleri yaşıyorsunuz ve belirli bir seviyeye geldikçe bir sonraki döneme geçiyorsunuz. Bununla beraber savaştığınız kişiler, şehriniz ve daha birçok şey de değişiyor. Bu tarz oyunlarda artık sıklıkla gördüğümüz görev sistemi de başarılı bir şekilde oluşturulmuş. Araştırmalar ve günlük görevler olarak ikiye ayrılan görevleri yapmak oldukça kolay. Görevin yanındaki butona tıklayarak görevi yapmaya başlayabilirsiniz. Bunun en büyük avantajı strateji oyunlarına aşina

olmasanız bile görevleri tamamlayarak kendinize iyi bir şehir ve ordu kurabileceğiniz olacaktır.

Oyun boyunca en büyük yardımcınız olacak olan komutanlarınızın da geliştirme sistemi mevcut. Yeteneklerini kişisel veya ordusundaki askerlere etki edecek şekilde geliştirebiliyorsunuz. Sık sık savaşlara göndererek seviyelerini atlatmak önemli. Oyunun klan sistemi de oldukça başarılı. İnşaat halinde olan binalarınız veya yaptığınız araştırmalar için klanınızdan yardım isteyerek daha kısa zamanda tamamlanmasını sağlayabiliyorsunuz. Aynı şekilde siz de klanınızda destek olarak birlik içerisindeki gücünüzü artırabilirsiniz. Bunun yanı sıra işgal ettiğiniz kutsal yerlerden faydalanıp farklı avantajlar kazanmak da elinizde. Birliğin avantajları elbette saymakla bitmiyor ancak bunların yanı sıra birlik içerisindeki teknoloji ağacına bağıştta bulunup oradan gelen özelliklerden faydalanabilirsiniz. Elbette ki son olarak hep beraber birilerine savaş açabilir ve topluca diğer oyuncularla istila edebilirsiniz. Mobil platformda oynayacağınız iyi bir strateji oyunu arıyorsanız veya türe merakınız varsa tavsiye ederim.

Cantuğ Şahiner

8.0



YOUR TURN
TO SHINE



XG SERİSİ GAMING MONİTÖRLER

XG2401

24" FHD
1ms | 144HZ

XG2402

24" FHD
1ms | 144HZ

XG2530

25" FHD
1ms | 240HZ

XG2702

27" FHD
1ms | 144HZ

XG2730

27" WQHD
1ms | 144HZ

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



ViewSonic® | **XG**

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



THE ELDER SCROLLS: LEGENDS

Yeni geliştiriciden ilk adımlar..

Kart oyunlarının sıkı takipçisiyseniz ya da The Elder Scrolls: Legends oynuyorsanız, geçtiğimiz aylarda oyunun yapımcısının değiştiğini fark etmişsinizdir. Bethesda geçtiğimiz Mayıs ayında Dire Wolf Digital'ın yerine Sparkypants ekibini oyunun geliştiriciliğine getirmişti. Nihayetinde birkaç aylık sürecin sonunda yeni

yapımcı ekibin oyundaki ilk etkilerini de görmeye başladık. Sakın endişeye kapılmayın. Yeni bir yapımcı ekip geldi diye oyun öyle devrimsel değişikliklere gitmiyor. Oynanış yapısı hala aynı ve yapılan değişimlerin büyük çoğunluğu teknik altyapıda ve görsel anlamda gerçekleşiyor. Yapımcı ekibin kullanıcı arayüzünde

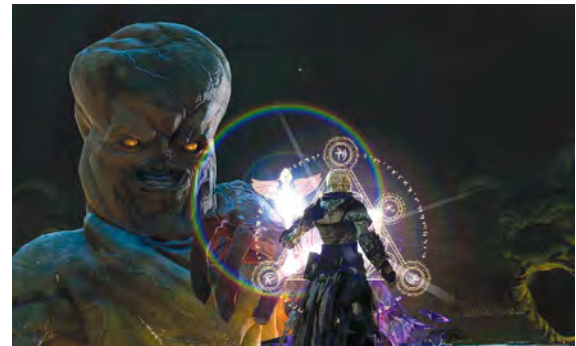
bir takım geliştirmelere gitmesinin yanında daha iyi bir istemci optimizasyonu sağlamaya çalıştığı açıklandı. Bunun yanında Turnuva Modu artık ana menümüzün bir parçası ama şu anda aktif değil. Ayrıca yapımcı ekip yapılan değişikliklerden oyuncuların kart koleksiyonlarının ya da ilerlemelerinin etkilenmediğini belirtti. ♦

NEVERWINTER

Craft sistemi elden geçiriliyor

Steam'den oynanan MMORPG'ler arasında hatırı sayılır bir yere sahip olan Neverwinter, kalabalık bir oyuncu kitlesi ile yoluna devam ediyor. Uzun zamandır oyuna göz atmasam da bir dönem ben de Neverwinter'ı düzenli olarak yükleyerek oyunda nelerin değiştiğini izlemeyi ihmal etmiyordum. Her ne kadar ben bu alışkanlığımı bırakmış olsam da oyunun takipçilerinin adanmışlığı aynen devam etmekte. Yapımcı ekip ise oyunun monoton yapısını kırmak adına crafting sisteminde ve meslek-

lerde önemli değişikliklere gitme kararı aldı. Özellikle yeni meslek sistemi ile gelecek yeni formüllerin heyecan yaratmasının yanında oyuncuların kişisel atölyeleri de olacak. Üstelik her oyuncu kendisi için çalışabilecek 200 zanaatkar tutabilecek. Böylece bu zanaatkarlar, siz atölyede olmasanız bile üretim yapabilecek. Daha da ilginç ise zanaatkarlar sadece rakamsal istatistiklerden oluşmayacak. Her biri kendine ait modellemelere sahip olacak. Bunun yanında elbette hala kendimiz de crafting yeteneklerimizi kullanabileceğiz. ♦



Yapım Treyarch, Beenox Dağıtım Activision Tür Battle Royale Platform PC, PS4, XONE
Web www.callofduty.com/blackops4com Çıkış Tarihi 12 Ekim 2018

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 - BLACKOUT

CoD'nin Battle Royale ile imtihanı...

Battle Royale türüne her geçen gün yeni oyunların eklenmesinin yanı sıra, online evrende zaten adını duyduğumuz isimlerin de oyunlarına Battle Royale modunu eklediklerini biliyoruz. Ancak bu furya öyle bir noktaya geldi ki oyun sektörünün ikonik ismi Call of Duty dahi sonunda Battle Royale işine el attı. CoD4: Modern Warfare'den sonra en sevdiğim CoD oyunu ilk Black Ops olmuştu. Her ne kadar sonraki oyunları beni tatmin etmese de Black Ops serisine genel bir bakış attığımızda serinin gidişatının hiç de fena olmadığını söyleyebilirim. Serinin hayranları olarak zaten Black Ops 4'ü heyecanla bekliyoruz. Ancak yapımcılar Black Ops 4 ile beraber Call of Duty'e Battle Royale modunu getiriyorlar ve bu da multiplayer kısmında bir hayli heyecan oluşturabilir. Bildiğiniz gibi oyunun içinde Multiplayer, Blackout ve Zombies modları olacak. Multiplayer'da eski oyunlardan da bildiğimiz multiplayer deneyimini yaşayacağız, Zombies modunda zombileri her Black Ops oyununda olduğu gibi haşat edecek, Blackout modunda ise Battle Royale deneyimi yaşayacağız.

Blackout, CoD: Black Ops 4'ün Battle Royale modu için belirlediği isim. Geçtiğimiz ay Blackout birkaç günlüğüne önce özel betaya, daha sonra ise açık betaya açıldı. Elbette ben de LEVEL dergisi online oyun departmanı, MOBA ve Battle Royale modu uzmanı olarak resmen oyunun üstüne balıklama atladım. Oyuna girişim biraz problemlili olmadı değil. Battle.net üzerinden PC versiyonunu oynadığım oyun ilk girişe kadar beni çileden çıkardı. Mesela siyah ekran sorunu ne yaptıysam düzelmedi. Ancak oyunu 500. açma denememde falan her şey bir anda normale döndü. Bu noktadan sonra da siyah ekran sorunu yaşamaya devam ettiysem de oyundan çıkıp tekrar girdiğimde sorunun ortadan kalktığını gördüm.

Blackout'a şu anda aynı PUBG'de olduğu gibi

tek başına, duo olarak ya da takım halinde girebilirsiniz. Haritaya hücum eden helikopterlerin birinden atlıyor ve atmosfer olarak PUBG'nin ilk göz bebeği Erangel haritasına oldukça benzeyen bir haritaya yumuşak iniş yapıyoruz. Tabii ki amacımız son hayatta kalan olmak. Benden başka oyunu deneyim eden bir arkadaşım olmadığı için daha çok solo modunda ya da Squad'a tek başıma giriş yaptım. Bildiğiniz gibi bu tür durumlarda otomatik doldurmayı açmak gerek iletişim gerekse oyuncu profili olarak insanı kanser edebiliyor.

CoD: Blackout, Call of Duty oyun yapısını Battle Royale evrenine başarıyla harmanlamış görünüyor. Haritaya hiçbir şeyimiz olmadan atlıyoruz ve çevrede ne varsa toplayıp karakterimizi çatışmalarda daha güçlü hale getiriyoruz. Bu arada oyundaki bazı karakterlerin, Alex Mason, Viktor Reznov, Menendez gibi Black Ops evreninden tanıdığımız isimler olduğunu belirtmek istiyorum. Eh tabii ki Viktor

Reznov favori karakterim olduğu için bütün oyunu onunla geçirdim.

Oyunda silah çeşitliliğine gelirse, bir beta aşaması için yerindeydi. Çevreden bulabildiğiniz silahların ve ekipmanların yanında airdrop içinden daha stratejik eşyalar veya silahlar bulabiliyorsunuz. Silahlar bildiğimiz tanıdığımız birçok silahın Black Ops evrenine uygun fütüristik versiyonlarından oluşuyor. Pek çok oyunda olduğu gibi yine AK, benim favori silahım oldu. Ayrıca oyunda pikaptan kamyonu kadar birkaç kara aracı olmasının yanında deniz taşıtlarının da olduğunu belirtiyim.

Aslında üzerine biraz daha çalışılsa, oyun derinliğine biraz daha önem verilse CoD: Blackout kendi başına gayet iyi bir Battle Royale oyunu olabilir. 12 Ekim tarihine kadar ve sonrasındaki ilk birkaç güncelleme ile mevcut sorunların çok büyük oranda çözüleceğine de eminim. CoD oyuncularını bence Blackout'u oldukça sevecekler efendim. ♦ **Enes Özdemir**





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Tuk-tuk, MK47 Mutant ve Antrenman modu üzerine...

PUBG geçtiğimiz ay oldukça hareketli geçirdi sayılır. Bir takım önemli yeniliğin duyurulmasının yanında oyuna eklenen önemli içerikler de dikkat çekti. Özellikle yeni etkinlik modu ve oyuna eklenen antrenman modu da PUBG'ye daha fazla oynanabilirlik kattı diyebiliriz. Daha fazla sözü uzatmadan oyuna getirdiği yenilikler ile PUBG'nin 21. Güncellemesine bir bakalım isterseniz.

Talim için hazırlanın!

Hayli büyük boyuttaki (11 gb) bu yeni güncelleme ile beraber PUBG'ye antren-

man modu eklendi demiştik. Bu mod ile 2x2 büyüklüğündeki farklı bir haritada yeteneklerimizi geliştirebiliyor, yeni içerikleri deneyimleyebiliyoruz. Eğer antrenman moduna hazırda beş oyuncu ile beraber girsek moda anında giriş yapabiliyoruz. Ancak beş oyuncudan daha az oyuncu varsa beş oyuncu olana kadar lobide bekliyor. Eğer beş dakika sonunda beş oyuncu hala gelmemiş olursa bu defa oyun var olan oyuncu sayısı ile oyuna girmeye izin veriyor. Ayrıca oyun içinde hiçbir oyuncu bir yaşam puanının altına düşmüyor. Yani istediğimiz gibi oyuncularla kapışabiliyor, geliştirmek istediğimizi

yönler için egzersiz yapabiliyoruz. Araçların lastiklerinin bu oyun modunda patlamadığını da belirtmek istiyorum.

Yeni güncelleme antrenman modunun yanında bir araç ile bir silahı da beraberinde getirdi ama ben önce yeni silahız MK47'den bahsetmek istiyorum. Tam adıyla MK47 Mutant, bir piyade tüfeği olarak aramıza katıldı ve dört eklenti birden alabiliyor. Sadece 20 mermi alabilse de şu anda Groza ve AK-47 ile beraber tek mermide en fazla hasar veren silah durumunda. Eklenti ile 30 mermiye çıkabilen MK47 7.62mm mermi kullanıyor. MK47'yi tüm haritalarda ve loot olarak her yerde bulabileceğinizi de söylemek istiyorum. Yeni silahın yanında yeni bir görüş eklentisi oyuna eklendi, unutmadan belirtelim. Laser Sight artık lazer nişancı kullanarak hedef almamızı sağlıyor.

Oyuna eklenen yeni araç ise Sanhok haritasına özel. Bildiğimiz adıyla "Tuk Tuk", ya da oyundaki adıyla Tukshai, güncelleme öncesinde gelen Scooter ve biraz daha eski olan Rony'den sonra Sanhok'un kendine özel üçüncü aracı oldu. Böylece Sanhok, Dacia, Uaz ve Minibus yerine, kendine özgü araç yelpazesini geliştirmeye devam ediyor. Yeni güncelleme bunlarla sınırlı kalmadı. Oyuna gelen Supply Sistemi sayesinde daha





önce yapılan etkinlikteki gibi, bir XP barımız olacak ve seviye atladıkça yeni ödüller kazanacağız. Yine günlük ve haftalık görevler olacak ve bu görevler tamamlandığında ise XP kazanacağız.

Yeni etkinlik modu

Hepimiz VSS'in PUBG içinde çok da kullanışlı bir silah olmadığını biliyoruz değil mi? Evet, aslında etkili kullanılırsa belirli bir mesafe içinde düşmanı fark edilmeden öldürebilirsiniz. VSS, "subsonic" mühimmatı sebebiyle merminin nereden geldiğini anlamının gerçekten zor olduğu bir silah olsa da hasar oranının düşük, mermisinin kısa menzilli olması onu çok da makul kılmıyor. Ama yeni oyun etkinlik modu "Silent and Violent" içinde VSS kullanımını son derece eğlenceli bir hal almış.

Silent and Violent, sadece VSS üzerine kurulu bir Etkinlik modu. Sanhok haritasında ufak bir alanda oynadığımız bu oyuna onar oyuncudan oluşan dört takım katılabilir. Haritaya indiğiniz anda elinizde mermi kapasitesi artırılmış bir VSS, bir flaş bombası, bir sis bombası, birinci

seviye kask ve birinci seviye çelik yeleğe sahip oluyorsunuz. Her 30 saniyede geçen uçaklar sayesinde öldüğünüz zaman en geç 30 saniye içinde tekrar savaş alanına dönebiliyorsunuz.

Dört takımın da amacı elbette hedef olan 150 puana ulaşmak. Bu puana ulaşan ilk takım oyunu kazanıyor. Ancak oyunun 15 dakikalık limiti var ve 15 dakika içinde hiçbir takım bu puana ulaşamadıysa en yüksek skoru yapan takım oyunun galibi sayılıyor.

Kış haritasının detayları

Bildiğiniz gibi E3 2018'de PUBG için bir kış haritası geleceği açıklanmıştı. O günden beri yeni detayların çıkmasını bekliyorduk ve Reddit üzerinde yeni harita ile ilgili bazı bilgilerin sızdırıldığını gördük. Yeni haritanın şekli ve harita içeriğine dair küçük bilgiler -resmi olmayan yollarla olsa da- böylece açığa kavuşmuş oldu. Tabii ki bu bilgilerin henüz resmi olarak açıklanmadığını, doğrulanmadığını hatırlatmak istiyorum.

Buna göre kış temalı yeni PUBG haritamızın adı Dihor Otok olacak ama bu, haritanın proje ismi de olabilir. 8x8 büyüklüğünde-

ki haritanın kara alanı 6x6'lık bir alan kaplıyor. Bu da demek oluyor ki haritamız Erangel ya da Miramar haritalarından daha küçük olsa da Sanhok haritasından daha büyük bir alana sahip. Bu durumda akla elbette ikinci soru geliyor. Harita üzerindeki oyun Mini-Royale mi olacak yoksa

Battle Royale modu olarak mı oynayacağız? Belki de PUBG Corp. harita üzerinde hiç görmediğimiz yepyeni bir mod da tasarlıyor olabilir. Bunu zaman gösterecek gibi duruyor.

Bunun yanında harita üzerinde göreceğimiz bazı materyaller de sızdırıldı. Dino Park adlı materyallerden birinin tema parktan oluşan orta büyüklükte bir loot bölgesi olacağı tahmin ediliyor. Ayrıca şato benzeri bir yapı ile bir roket de göze çarpmakta. Bir ihtimal C4 plastik patlayıcının da oyuna ekleneceği düşünülüyor. Henüz hangi haritada yer alacağını bilmiyor olsak da yeni araç, Volkswagen'in klasiği Beetle'in da yakında oyunda görüleceği bilgiler arasında yer alıyor.

Son olarak ise oyuna yeni bir oyun modunun ve hava durumunun geleceği konuşulan konular arasında. Sızdırılan bilgilere göre oyuna gece maçları eklenebilir. Açıkçası bu benim oldukça istediğim bir seçenek. Zira gece gizliliği çok daha iyi şekilde uygulayabiliriz. Ayrıca airdrop aracılığı ile bir gece görüş dürbünü de kazansak fena olmaz değil mi? Ancak gece modundan ziyade oyuna Conquest isimli yeni bir oyun modu geleceği konuşuluyor. Belirli bölgeleri ele geçirmeye odaklı bu modun, Call of Duty'nin Domination moduna benzediği söyleniyor. Önümüzdeki birkaç ay içinde bu gelişmelerle ilgili çok daha detaylı bilgiler öğrenebiliriz. Aslında bu bilgilerden sonra önümüzdeki ay PUBG için daha hareketli bile geçebilir. Belki de kış haritası için resmi içerikleri görebiliriz zira Gamescom'da tatmin edici bir içeriğe rastlayamadığımızı söylemek gerek. Bir sonraki ay görüşmek üzere! ♦ **Enes Özdemir**



1 EKİM'DE BAYİLERDE! DİNOZORLAR

DİNOZORLAR ÇAĞINA DOĞRU
BİR ZAMAN YOLCULUĞUNA ÇIKMAYA HAZIR OLUN.

101 DEV BİLGİ

DÜNYANIN EN İLGİNÇ
DİNOZORLARINA DAİR
TÜM SORULARINIZ
YANIT BULACAK

TARİH ÖNCESİ DÜNYA

TARİH ÖNCESİ DÜNYA'DA,
DİNOZORLARIN GENİŞ
YURDUNDA YOLCULUĞA
ÇIKIN

YAKINDAN BAKIŞ

ALLOSAYRUS'TAN
ZUNİCERATOPS'A,
EN İLGİNÇ
DİNOZORLARA
YAKINDAN BAKIN

DİNOZORLARIN MİRASI

DİNOZORLARIN
SOYLARININ NASIL
TÜKENDİĞİNİ VE
GERİDE NELER
BIRAKTIKLARINI
KEŞFEDİN



Ayrıntılı bilgi ve online sipariş için:
www.doganburda.com/dinozorlar



Viewsonic VX2778

Hem şık hem de performanslı bir
WQHD monitör arayanlara

Sayfa
97



DONANIM

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

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



MSI GE73 Raider RGB 8RF ✦

Üst seviye oyun performansı isteyen oyunculara özel...

Dizüstü bilgisayar ailesinde oyun oynamak, keyifle oyun oynamak için iyi modellere yönelmek açıkçası şart. Bu noktada MSI zaten rüşünü ispatlamış bir marka, bunu herkes biliyor. Açıkçası GE73 Raider RGB 8RF'in de çok sayıda güçlü özelliği bulunuyor. İlk olarak modelin, kaslı tasarımıyla dikkat çektiğini söylemek doğru olacak. Böylece görünümüyle oyuncu laptopı olduğunu ilk bakışta belli eden GE73 Raider RGB 8RF, RGB şeritli sırt tasarımıyla da ilgi çekici görünüyor.

GE73 Raider RGB 8RF, 17.3 inç boyutunda ve Full HD çözünürlüğünde bir ekranın sahibi. Ekranın en önemli özelliği ise kuşkusuz 120 Hz'lik bir panelden oluşması. Böylece laptopın kasasında gizli duran NVIDIA GeForce GTX 1070 ekran kartından yüksek oranda performans sağlayabiliyorsunuz. Bu arada yine panelin 3ms tepki süresine sahip olduğunu da belirtelim ki, yine bu akıcı bir oyun deneyimi için oldukça önemli. Aslında GE73 Raider RGB 8RF notebook, bu noktada dünyada bir ilki yerine getiriyor; bu da bu laptopı oldukça önemli bir model kılıyor.

Şimdi yavaş yavaş teknik özelliklere doğru gidelim. Dizüstü bilgisayarda Intel Core i7-

8750H işlemci yer alıyor. 6 fiziksel çekirdekli bu işlemci, iyi bir işlem ve oyun performansı için gayet ideal. Elbette laptopın iyi oyun performansı çıkartabilmesinin ardında yatan diğer önemli teknik öğelerden biri de tam 32 GB'lık DDR4 RAM'e yer verilmiş olması. 16 GB'tan çift kanal olarak sunulan bellekler, performansta kuşkusuz elinizi kuvvetlendiriyor. Böylece bu modeli yalnızca oyunlarda değil, performans gerektiren programlarda da koşturabiliyorsunuz.

Depolama kısmına geldiğimizde, bu modelde hem SSD hem HDD'den yararlandığını görüyoruz. 256 GB SSD'nin bulunduğu GE73 Raider RGB 8RF'de, 7200 RPM'e sahip 1 TB alanında sabit disk de yer alıyor. Ekran kartının saf performansının yanı sıra NVIDIA'nın yenilikçi teknolojilerini de barındıran GE73 Raider RGB 8RF, mesela bunlardan NVIDIA BatteryBoost ile laptopın pil süresini uzatabiliyor. Böylece mobil durumlarda oyun deneyiminizi 2 kata kadar uzatabiliyor. Bahsedeceğimiz bir diğer NVIDIA teknolojisi ise WhisperMode oluyor. Oyun noktasında dizüstü bilgisayarınızı çok daha sessiz hale getiren WhisperMode, böylece oyuncular için

önemli bir teknoloji oluyor. Sonuç olarak MSI GE73 Raider RGB 8RF, güçlü bir dizüstü bilgisayarı oluyor. Sahip olduğu teknik kadro ışığında akıcı bir oyun deneyimi sağlayan laptop, kuşkusuz farklı yorucu uygulamalar için de rahatlıkla kullanılabilir. GTX 1070 ekran kartının bulunması, Intel'in 8'inci nesil işlemcisini barındırması ve MSI'in 120Hz ve 3ms ekran ile Cooler Boost 5 soğutma sistemini kullanmasıyla adeta mükemmelleşen GE73 Raider RGB 8RF, gerçekten iyi bir oyun deneyimi sağlamak isteyen oyun severler tarafından rahatlıkla tercih edilebilir. Elbette buna uygun ölçüde de fiyatı biraz yüksek bir model oluyor GE73 Raider RGB 8RF. Şu an bu modeli piyasada 20 bin TL civarında bir fiyatla bulabiliyorsunuz. ✦ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Başarılı performans, Harika 120Hz ekran, engin bağlantı seçeneği, ses sistemi, RGB ışıklandırma, soğutma sistemi
EKSİ Klavyede birkaç tuşun yerleşim yeri, yüksek fiyat



General Mobile

GM9 Pro

Bu topraklardan çıkan en güçlü telefon!

General Mobile belki ülkemizde cep telefonu üreten ilk şirket değil ancak son zamanlarda yaptığı atılımlar ile global bir oyuncu olduğunu dosta düşmana duyurmuş durumda. GM9 Pro modeli de DXOMARK'tan fotoğraf çekiminde 91 puan alan kamerasının da içinde olduğu bir takım ilginç özelliklere sahip olan, oldukça iddialı bir telefon.

6.01 inç ebadında ve 402 PPI yoğunluğunda bir AMOLED ekrana sahip olan GM9 Pro, FHD+ çözünürlüğü (18:9 / 1080x2160) destekliyor. Ekran gövde oranı %77.3 olan modelde genel tasarım trendinin aksine çentikli çerçevesiz ekran tercih edilmemiş. Qualcomm'un en yeni orta sınıf işlemcilerinden olan Snapdragon 660 ile donatılan modelde grafik çipi olarak Adreno 512 kullanılıyor. Bu da GM9 Pro'yu güncel oyunların tamamını rahatça oynayabileceğiniz bir model haline getirmekte. Üstelik 3800mAh kapasiteli batarya sayesinde şarj sorunu yaşamadan normal kullanımda 1.5 günü görmeniz çok mümkün. Bu elbette aynı zamanda daha uzun ve kesintisiz bir oyun deneyimi demek. GM9 Pro'nun en önemli özelliği kamerası diyerek başlamıştık. Arkada çift kamerası olan modelin ana kamerası 12 MP ve 1.8 diyafram açıklığı ile ışığın yetersiz olduğu ortamlarda bile harika sonuçlar sunuyor. Ayrıca 8MP'lik derinlik (Bokeh) kamerası da daha iyi fotoğrafları çaba göstermeden çekmenizi sağlayan bir diğer önemli detay. Selfie meraklıları da unutulmamış, 2.0 diyafram açıklığına sahip 8 MP'lik bir selfie kamerası üründe sizleri bekliyor. Burada eleştirebileceğimiz tek detay kamera modlarının yetersiz olması. Android One etiketine sahip olan ürün Android 8.1 Oreo ile beraber geliyor ve bu yazı yazıldığı sırada da Android 9.0 Pie Beta için de testler başlamış durumdaydı. 2700 TL fiyatla satın alabileceğiniz telefonun orta sınıfta hayli iddialı bir oyuncu haline geldiğini söyleyebiliriz, yine de rakiplerine karşı fiyat avantajını koruması gerekiyor. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Harika kamera performansı, başarılı AMOLED ekran, yüksek performans, uzun batarya dayanımı, Android 9.0 desteği
EKSİ Kamera modları yetersiz, fiyatı çok rekabetçi değil

84



Viewsonic

VX2778

Ofis ve ev için iyi bir monitör arayanlar için...

27 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi olan ViewSonic VX2778, 2K oranında çözünürlük görüntülüyor. Oldukça kibar bir görünüme sahip olan monitör, ince çerçeveleriyle de dikkat çekiyor. IPS panelden oluşan ekran, LED arka aydınlatmalara sahip. 350 kandela parlaklık ve 1000:1 tipik kontrast oranı gibi detayları da beraberinde getiren ekran, IPS panele sahip olmasından dolayı 178 dereceye kadar geniş görüş açısı sağlayabiliyor. Renkleri doygun ve canlı gösteren monitör, bu anlamda fazlasıyla beğendiğimiz bir model oldu diyebiliriz. 60Hz tazeleme oranı ve 7ms griden griye tepki süresi gibi detaylarıyla pek oyun severlere hitap ettiğini söyleyemeyiz belki ancak yine de monitörde Game modlarına yer verilmiş. Monitörün arayüzü üzerinden bunu seçebiliyorsunuz. Oyun noktasında casual oyun severlerin memnun kalacağını ise rahatlıkla söyleyebiliriz. ViewSonic VX2778'in bağlantılarına da bakalım. Monitörde HDMI 1.4 portu yer alıyor. Ayrıca tam boyutlu DisplayPort'a da yer verilen ekranda mini DP da unutulmamış. Yine kulaklık girişini de monitörde görebiliyorsunuz. ViewSonic VX2778'in ergonomik özellikleri arasında ise öne ve arkaya doğru 5 ila 22 derece aralığında tilt yapabilmesi yer alıyor. Böylece ekranı mümkün mertebe kendinize göre ayarlayabiliyorsunuz. Son olarak monitörde 2W'lık çift hoparlörün yer aldığı da söyleyelim.

ViewSonic VX2778, gerek ofis gerek ev için rahatlıkla tercih edilebilir bir monitör olmuş diyebiliriz. Parlak ve canlı ekranıyla bir hayli beğendiğimiz monitör, 2K çözünürlük sunmasıyla da ideal görünüyor. ViewSonic VX2778'in fiyatı ise 2124 TL dolaylarında. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Temiz ekran, 2K çözünürlük, Başarılı görüntü performans, Yeterli bağlantı seçeneği, Hoparlör
EKSİ 7ms tepki süresi

85



Monster Tulpar T5 V15.1

Tulpar serisinin kaslı üyesi mercek altında!

Monster'ın bir dizi, tıpkı adı gibi canavar dizüstü bilgisayar seçeneği var ve bunları Abra, Tulpar ile Semruk ailelerinde bulabiliyorsunuz. Her bir aile içinde farklı versiyonlar altında farklı konfigürasyon ile donatılmış dizüstü bilgisayarlar sunan Monster, böylece oyunculara diledikleri ölçüde bir model bulmalarına yardımcı oluyor. Öncelikle her zaman olduğu gibi yine sözü tasarımla açalım. Açık açık söylemek lazım, Tulpar T5 V15.1 ince ve hafif bir model değil. Yapı itibarıyla kaslı olması, elbette onun diğer modellere göre daha güçlü bir model yapıyor. Laptop'ın kalınlığı yaklaşık 35 mm, ağırlığı ise 3.4 kilogram. Sırt tasarımıyla sade görünümüne sahip olan laptop, iç yüzeyiyle de bu sadeliği sürdürüyor. 15.6 inç büyüklüğünde bir ekranı bulunan Tulpar T5, ekranı altında RGB ışıklandırılmalı ve kullanımı keyifli bir klavye alanını bizlere sunuyor. Yeri gelmişken söyleyeyim: Klavye mekanik değil, fakat kullanımı son derece rahat ve işlevsel. Oyuncular için iyi performans gösteriyor. Eğer mekanik tuş takımlı bir model arıyorsanız ise, geçtiğimiz ay incelediğimiz Tulpar T5'in V18.1 modelini incelemenizi öneririz. Tulpar T5 V15.1'in ekranının 15.6 inç

boyutunda olduğunu söylemiştim. Ancak söylemediğim önemli özellik ise, laptop'ın ekranının G-Sync destekli olduğu. Yani, bu laptop ile ekran kartı ile ekran arasında senkronizasyon kaybı yaşamayacaksınız. Bu, ekran yırtılmalarından yılmış oyuncular için oldukça önemli bir özellik. Ekranın arka aydınlatması LED, panel ise IPS. Elimizdeki Tulpar T5 V15.1, diğer Monster laptop'lar gibi yine güçlü bir model. Bunu elbette en fazla Intel Core i7 8700K işlemcisiyle sağlayan laptop, 6 fiziksel çekirdek ve 16 izlekli bu işlemcisiyle 3.7 GHz taban, 4.7 GHz tavan frekansa ulaşabiliyor. Elbette bunun karşılığını da oyunlarda alabiliyorsunuz. Mesela biz Monster Tulpar T5 V15.1'i incelediğimiz süre boyunca Far Cry 5 ve ona yeni eklenen Add-On Pack'lerden Hours of Darkness, Lost on Mars ve Dead Living Zombies bölümlerinde koşturduk. Ortaya çıkan sonuç gerçekten de muazzamdı. Bunun en büyük destekçilerinden biri kuşkusuz G-Sync desteğinin bu laptop'da bulunması ve 6 GB kapasitesinde GDDR5 belleklere sahip NVIDIA GeForce GTX 1060 ekran kartının yer alması. Ha, dizüstü bilgisayarda kullanılan RAM ise, 2666 MHz

frekanslı 2 x 8 GB'tan toplam 16 GB DDR4. Her modelinde farklı konfigürasyon kullanan Monster, bu modelde 256 GB kapasiteli Samsung PM981 M.2 SATA SSD'ye yer verirken, buna ilave olarak performansın yanı sıra geniş kapasite de arayan kullanıcıları memnun etmek adına, 1 TB Seagate Barracuda Pro 7200RPM diski de kasaya sığdırmış. Monster, Tulpar T5 V15.1 ile yine farklı bir seçeneğe imza atmış. Her modelinde farklı oyuncu isteklerini karşılayan Monster, bu modelde de özellikle G-Sync desteği arayan, mekanik tuşları tercih etmeyen, yüksek performansı gözetken ve ilaveten geniş disk kapasitesi arayan kullanıcıları karşılıyor. Peki, Tulpar T5 V15.1'in fiyatı ne kadar? Şu an bu modeli direkt olarak Monster mağazalardan 11.300 TL'ye edinebiliyorsunuz.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI G-Sync destekli mat ekran, zengin bağlantı seçeneği, parmak izi sensörü
EKSİ Yüksek fiyat, Ağır ve kalın



Lenovo Legion Y530

Hem tasarım hem performansa önem verenlere...

Lenovo'nun Legion serisi özellikle de Y520 ile oyuncular arasında haklı bir üne kavuştu. Kısa sürede pazarın en tutulan laptoları arasına giren Y520'nin ardından Lenovo hayli ilginç özelliklere sahip olan, giriş seviyesi bir oyuncu bilgisayarı ile karşımızda. Ürünün tasarımı Y530'u elinize alır almaz dikkatinizi çekecek. Bu modelde kullanılan tırtıklı üst yüzey hem taşırken kavrama hissi veriyor hem de oldukça şık görünüyor. Oyuncu bilgisayarlarında gördüğümüz agresif tasarımlar, parlak renkler yerine Lenovo masaya kartlarını şık, ince ve performans açısından kuvvetli bir bilgisayar ile sürmeyi tercih etmiş. Tasarımdaki farklılıklar bununla da sınırlı değil ancak bu konuya birazdan değineceğiz. Ayrıca ürünün dış kasasında siyah plastik kullanılırken klavye örtüsü ve kol desteğinin bulunduğu bölümde daha yumuşak bir materyal tercih edilmiş. Hayli küçük gözükken ve ilk bakışta 14 inç zannedebileceğiniz Lenovo Y530, 15.6 inçlik, 144Hz mat IPS ekrana sahip. Ekran üstte ve yanlarda hayli ince, alt kısımda ise alışılmadık ölçüde kalın bir tasarım tercih edilmiş. İlk bakışta hayli gözümüzü rahatsız etse de kısa sürede alıştığımızı ve ekranın hem netliğinden hem de oyun performansından memnun kaldığımızı söyleyebilirim. Ayrıca ince çerçeveye rağmen yaptığımız testlerde

herhangi bir ışık sızması ile karşılaşmadık. Tasarım demiştik, ürünün ekranının geriye doğru 180 derece yatabildiğini ve kasanın alt kısmının daha uzun bırakılması sebebiyle ekranın aşırı esnemesi gibi bir sıkıntı yaratmadığını da söyleyelim. Oyuncular için çok elzem olmasa da hoş bir özellik. 2.3kg ağırlığındaki Lenovo Y530 donanımsal anlamda farklı konfigürasyonlara sahip. Bize gelen test ürününde (Y530-81FV001KTX) Intel'in sekizinci nesil Core i7-8750H işlemcisi ve 16GB DDR4 RAM bulunmaktaydı. Ekran kartı ise olarak ise Nvidia GeForce GTX 1050Ti (4GB) tercih edilmiş. Depolama tarafında ise 256GB'lık NVMe SSD ve 2TB'lık HDD tercih edilmiş, bu da hemen her tür kullanım için fazlasıyla yeterli. Giriş seviyesi bir sistem olmasına rağmen son derece tatminkar bir performans sunan modelde No Man's Sky: NEXT'te High detayda 40fps, Monster Hunter: World'de ise Medium-High detayda 50fps gibi sonuçlar elde ettik. Soğutma sistemi de yeterince sessiz çalışıyor (yük altında 48db) ve hayli etkili. Boyutlarına göre son derece yeterli bir bağlantı noktası çeşitliliği sunan modelde üç adet USB 3.1 Type-A portu, bir adet USB 3.1 Type-C portu bulunurken Mini DisplayPort 1.4 de unutulmamış. USB slotlarının birisi

sağda, birisi solda ve birisi de arka yüzde bulunuyor ve böylece sıkışık alanlarda bile yan donanımları rahatça konumlandırabilmek mümkün oluyor. Ses tarafında bir laptoptan çok yüksek beklentilerimiz olmasa da Harman'ın Dolby Audio hoparlörlerinin son derece yüksek bir performans gösterdiğini söylememiz gerek. Lenovo ses mühendisliği konusunda en yetkin firmalardan biriyle ortaklık kurmanın faydasını görmüşe benziyor. Netice olarak Lenovo Y530 hayli beğenimizi kazanan bir ürün oldu. Yine de bütçesi uygun olan oyuncular için GTX 1060 ile güçlendirilmiş konfigürasyonunu öneriyoruz. Bizim test ettiğimiz modelin Türkiye fiyatı 10.500 TL civarında ve rakipleriyle ve özellikleriyle kıyaslandığında normal seviyede.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Şık tasarım, başarılı ses sistemi, 180 derece yatabilen ekran, 144Hz desteği, kaliteli ekran, ışıklık ve malzeme kalitesi üst düzey

EKSİ Nümerik tuşların konumu rahatsız edebilir, ekranın alt çerçevesi göze hoş durmuyor

85

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

115 TL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
102

THE INCREDIBLES 2

En sevdiğiniz süper kahraman ailesi
yeniden beyazperdede!

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Havalar soğuyor, önce sonbahar ardından kış geliyor. En sevdiğim dönemde yağmurla birlikte her şarkının verdiği tat da değişecek. Bakalım bu ay neler var listede.

ALBÜM

HITTEN
TWIST OF FATE

Bu ay ilk grubumuz yine benim ilk kez dinlediğim 2011'den günümüze uzanan İspanyol Heavy Metal grubu Hitten. Dinlemesi oldukça tatlı, hoş, sıkır sıkır bir grup. Twist of Fate albümü tam bir güne başlama albümü. Daha ilk şarkıdan sizi alıp götürüyor. Ara ara Bon Jovi tadı alabilirsiniz. Bazı kısımlarda "Shot Through The Heart" tınısı yakalamadım desem yalan olur. O zamanlarını da acayip severim Bon Jovi'nin. 10 şarkının neredeyse hepsi birbirine çok yakın tonajlarda. Birine ısınmada komple albümü turlamanız için bir neden çıkmış oluyor ortaya. Albümde ritim bir an olsun düşmüyor. "Evil Within" in girişi ve akışına bayıldım diyebilirim. Sizi resmen rüzgar tüneline sokup çıkartıyor beş dakikada! Günümüzde eskisi gibi albümlerin ve grupların çıkmadığını düşündüğüm bir anda karşıma çıkan bu grubu dikkate almanızı öneririm. Yaşlandıkça ya yenileri beğenmiyoruz ya da eskilerden koparmıyoruz. Bu işi tam çözemedim lakin Hitten akıyor! ♦ İlker Karaş



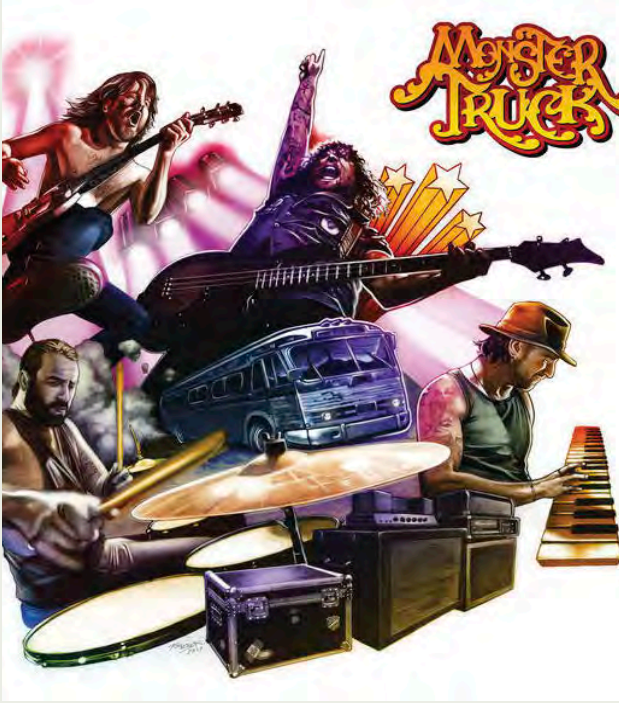
SİNEMA

THE INCREDIBLES 2

4 yıl sonra kaldığı yerden devam eden "İnanılmaz Aile 2", Türkçe dublaj seçeneğiyle vizyona girdi. Brad Bird'ün yönetmen koltuğunda oturduğu animasyon, ilk ismindeki çizim ve yumuşak hatları öne çıkartmaktan geri kalmamış. Pek tabii ki günümüz teknolojilerinden yararlanarak görsel anlamda izleyiciyi tatmin etmeyi başarmış. Bu filmi-

mizin kahramanı Helen Parr yani Lastik Kız. Underminer'ı yakalayalım derken bütün şehri birbirine kattıkları anda Lastik Kız, seçilen isim haline geliyor. Evelyn & Winston Deavor kardeşler araya giriyor ve "İnanılmaz Aile"ye maddi anlamda yardımcı oluyorlar. Karşılığında ise Lastik Kız, belli görevleri yerine getiriyor. Animasyonun en eğlenceli kısımları

dilimize uygun çevrilen espriler, Jack-Jack'ın ortaya çıkan güçleri ve pek tabii ki ev erkeği haline gelen Bay İnanılmaz (Bob Parr). Sonucun nasıl olacağını kestirmek zor değil ancak aradan geçen uzun zamandan sonra yeni kahramanların, yeni süper güçleriyle bir araya gelen tatlı melodiler, birçoğunuzun hoşuna gidecek. ♦ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

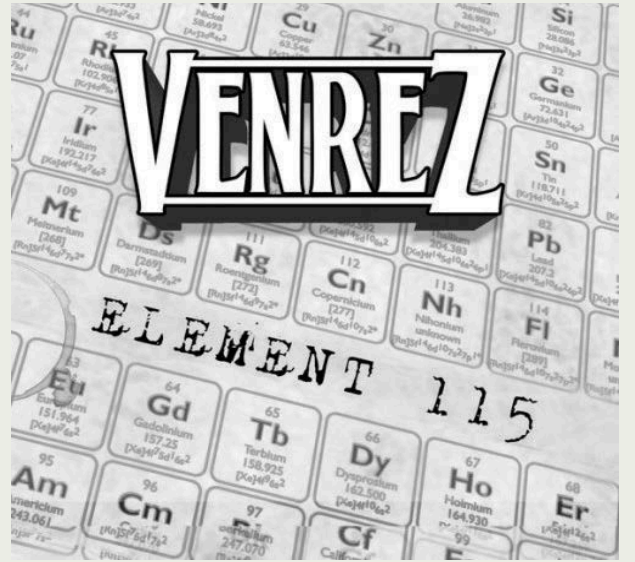
MONSTER TRUCK TRUE ROCKERS

Twisted Sister'in 'We're Not Gonna Take It' şarkısını muhtemelen bilmeyen yoktur. En mutsuz zamanınızda sizi bir sağa bir sola kıpırdatacak derecede eğlenceli olan bu şarkı, çoğumuzun hayatında en az bir kez bir yerde dinlediği müstesna bir eserdir. Monster Truck'ın True Rockers albümüne ismini veren şarkı da aynen böyle bir şarkı. Zimba gibi! Bizi karşılayan bateri, ardından giren bass gitar, üzerine gelen vokal ve çarşaf gibi üstümüzü kaplayan gitar ile birlikte bir anda kendimizi sahnede hissediyoruz. Merkez olarak Ontario-Kanada'dan olan grup 2009'dan beri aktif. Bu albüm grubun üçüncü stüdyo albümü. Albüme sadece bir stüdyo albümü demek biraz küfür gibi olabilir. Neden diyecek olursanız, albümü dinlerken özenle alınmış bir kayıttan çok arkadaşlarla toplanıp stüdyoya gitmiş ve özenle çalmış, o samimi ortamı da kayıt altına almış gibi hissediyorsunuz. Her şey o kadar spontane gelişmiş gibi bir hava var kayıtlarda. Şahaneler ya. Hani karpuz alırken vurup bakarsınız, umduğunuz bir karpuz tam kıvamda çıkar ya, bu albüm de öyle. Bir anda önümde bulduğum, dinlediğimde vereceğim notu arttırdığım bir grup ve albüm oldu. Tavsiye edilir! Ayrıca web sitelerinin isminin ilovemonstertruck.com olmasına da puanım 9. "Big Foot" ve "Grave Digger" favorimiz! ♦ İlker Karaş

ALBÜM

VENREZ ELEMENT 115

Bu ayın son konuğu da yine ilk kez dinlediğim bir grup olan Venrez. Herkesin sevmeyeceği bir türü var, bunu en baştan söylemek lazım. Günün her saati de dinlenecek bir yapıda değil. Listede rastgele olarak karşınıza çıktığında kilitleyecek bir akışı müziğinin içinde barındırıyor. Albüm kendi içinde bile farklı günlerin farklı iklimlerin şarkılarını bize sunuyor. Örneğin "Silver Eyes" kapalı bir sonbahar günü şarkısı iken hemen arkasından gelen "Nothing to Find" hafif güneş açmış bir kış günü hasbelkader arabanın camını aralayıp boğazda gezerken berenin kenarından fırlamış saçlarımızın titremesi gibi bir hissiyat veriyor. Albümün sonlarına doğru karşımıza çıkan "Ego" ise bambaşka boyutların şarkısı. Durgun ve sıkıntılı başlayıp hafiften depresiflik ile ilintili bir isyana doğru kaydırıyor bizi. En son Tool dinlerken böyle değişik ve karmaşık duygular içerisinde olmuştum. Arada nefes almak için farklı bir şeyler dinlemek isteyenlere özel albüm resmen. Playliste bırakın ve su yolunu bulsun. ♦ İlker Karaş



SİNEMA

THE NUN

Ülkemizde "Dehşetin Yüzü" olarak vizyona giren korku filmi The Nun, Korku Seansı serisinin en karanlık halkalarından biri olmasıyla dikkat çekiyor ancak beklentilerinizi bu noktada fazla yükseltmemenizi öneririm. Hikayemiz bizleri Romanya'daki uzak bir manastıra götürüyor. Genç rahibenin intiharı üzerine bir rahip ve rahibe adayı, olayı araştırmak üzere Vatikan'a gönderilir. Ancak manastırda hiçbir şey görüldüğü gibi değildir ve kötülük kol gezmektedir. Manastırda yaşayanların lanetlendiğini düşünen ikili, yıllardır uyuyan bir kötülüğe karşı

savaşmak zorunda kalırlar. Filmin yönetmen koltuğunda Corin Hardy oturuyor. Filmimiz türünü sevenler için istenileni vermeyi başarsa da hikaye kısmında bizi soru işaretleriyle baş başa bırakıyor. Elbette ki filmin spin-off olmasından kaynaklı olarak sonunda her şey "The Conjuring" serisine bağlanıyor. Seriyi takip edenler "Nun" karakterinin ne kadar korkutucu olduğunu bilirler. Beklenen olaylara hazır olursanız bile başarılı makyaj detayları gözden kaçmıyor. Karanlıkta aranız iyi değilse bu film size göre değil, söylemiş olalım. ♦ Ceyda Doğan Karaş



ÇİZGİ DÜN- YALAR

Marvel's Spider-Man'ı tüm PS4 sahipleri ay boyunca tecrübe etti ama henüz oyuna adım atamayanlar da olmuştur. Onları bu sağlam oyuna hazırlamak adına da bu ayı **Örümcek-Adam**'a ayırmak istedik, ortaya aşağıdaki gibi bir manzara çıktı.

Özellikle Marvel çizgi-romanlarını takip edenler Örümcek-Adam'la mutlaka bir yerde karşılaşmıştır. Kendi çizgi-roman serilerine sahip olmanın yanında Avengers üyesi olarak da yer aldığından, onu mutlaka bir karede görmüşsünüzdür. Size elbette Peter Parker'ın radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılıp örümcek güçlerine sahip olmasını anlatmayacağım (Derken anlattım!). Zaten onun hikayesini sayısız film ve çizgi-romanda görmüş, tecrübe etmişsinizdir. Bizi ilgilendiren kısım Örümcek-Adam'ın Türkiye'deki varlığı.

Örümcek nedir, nereden gelmiştir?

Ülkemizde Örümcek-Adam'ın başını çeken yayımcı Marmara Çizgi'den başkası değil. Fakat ondan çok daha önce, siyah beyaz Örümcek-Adam çizgi-romanlarını ülkemize getiren Bilka vardı. Kapağında "B Yayınları" logosu taşıyan ve "Süper Yayın" spotuyla heyecan yaratmayı hedefleyen bu çizgi-romanlar bir nesli Örümcek-Adam hayranı olarak yetiştirdi ve onların arasında ben de yer almaktayım. Elimde o kadar fazla Örümcek-Adam çizgi-romanı var ki... Bir de o dönem, neredeyse tüm çizgi-romanlar renksiz olarak basıldığından ben de tüm çizgi-roman evreninin siyah-beyaz olduğunu düşünüyordum. Meğer Amerika'da her şey rengarenkmiş, sonradan öğrendim.

Bilka dönemi bittiğinde ise müthiş bir boşluk oldu Türkiye'deki çizgi-roman dünyasında; ta ki Marmara Çizgi olaya el atana dek...(Arada birkaç enteresan



deneme daha oldu diye hatırlıyorum (1N Yayıncılık – Arka Bahçe ve Hoz Comics) ama pek uzun soluklu olmadılar.)

The Amazing Spider-Man

Şu anda 24. cildine kavuşmuş olan The Amazing Spider-Man serisi, Örümcek-Adam'ı bünyeye aşılama için muhteşem bir fırsat. Tabii olayı başından yakalamadıysanız, tüm ciltleri bulmak da bir dert, ücretini karşılamak da... Yepyeni Bir Gün spotuyla Türkiye'de yayın hayatına başlayan serinin bu ilk cildi 7 yıl önce, 2011 yılında piyasaya çıktı. Bu ilk sayının, PS4 için çıkan yeni oyunla da bir alakası bulunuyor: Mr. Negative ve May Hala'nın evsizlere yardım etmesi konularını bu ciltte görebiliyorsunuz.

The Amazing Spider-Man serisi düzenli aralıklarla yayımlanmaya devam etti ve yayın hayatı da sonlanmış değil. Sanıyorum ki 26. ciltte bu seri tamamlanacaktı, yanlışım da olabilir. Bu seri bitmeden yayımlanmaya başlayan ve daha önce bu bölümde bahsetmiş olduğumuz altı ciltlik bir seri, Superior Spider-Man ise kesin-



24. cildine kavuşmuş olan The Amazing Spider-Man serisi, Örümcek-Adam'ı bünyeye aşılama için muhteşem bir fırsat.



likle alınıp okunması gerekenler arasında yer alıyor. Bu serinin yayın hayatına başlaması ise biraz ilginç oldu zira seriyi Marmara Çizgi değil, Panini başlattı. Bir anda sert kapaklı birkaç cilt geldi Panini'den ve bunlardan bir tanesi de Superior Spider-Man'e giriş olarak nitelendirilen bir ciltti. Panini neden seriye devam etmedi bilmiyorum ama bu cildin devamını Marmara Çizgi getirdi. Superior Spider-Man'de de bildiğiniz üzere Peter Parker'ın bedenini Doktor Ahtapot ele geçiriyor ve Örümcek-Adam rolünü kendisi üstleniyor. Eh, Otto Octavius da bir deha olduğu için bu sırada Örümcek-Adam'ı geliştirmeyi ihmal etmiyor, normalde göremeyeceğimiz bir formatta bir Örümcek-Adam ya-

ratıyor. Bu seriyi tecrübe etmek için önceki Örümcek-Adam çizgi-romanlarını okumuş olmanıza da gerek yok açıkçası; o yüzden derhal bir yerlerden bu seriyi edinin.

İntikamcı Örümcek

Nispeten yeni yayınlanmaya başlayan Örümcek-Adam serisine geçmeden önce, arada çıkan kısa Örümcek-Adam maceralarına da bir değinelim. Avenging Spider-Man ve Spider-Man Team-Up adlarıyla yayımlanan kısa Örümcek-Adam maceraları, ana serilerden daha kopuk olan ve hızlı anlatımıyla küçük hikayeler anlatan Örümcek-Adam yayınlarını oluşturuyor. Bunlardan bir hayli az yayımlandı ve gerçek bir Örümcek-Adam fanatığı değilseniz çok üzerinde durulması gereken eserler de diyemem.

Marmara Çizgi'nin yeni dönemde yayınına başladığı Yeni The Amazing Spider-Man ise takip edilmesi gereken bir seri. Humberto Ramos'un Joe Madueira benzeri çizimleriyle giriş yapan ilk cilt, sizi yeni Örümcek-Adam'a hazırlıyor. Hemen ikinci ciltte ise Örümcek-Adam'ların sayısı artıyor ve çok Spider-Men evrenine giriş yapıyoruz. En son dördüncü cildi yayımlanan bu yeni seriyi ucu kaçmadan yakalamak için çok iyi bir fırsat; sonradan hepsini nasıl alacağım diye endişelenmenize gerek kalmayacak.

Şayet ki tüm bu eserleri okuduysanız veya bir kısmını bitirdiyerseniz, bilin ki PS4'teki Örümcek-Adam macerasına da hazırsınız, raflarınızı Örümcek-Adam figürleriyle donatmaya da, Örümcek-Adam tişörtleri giymeye de. Bir kez Örümcek evrenine giren, oradan kolay çıkamaz...

◆ Tuna Şentuna



Spider-Man: Homecoming

Tom Holland'ın Örümcek-Adam rolünü üstlendiği yeni Örümcek-Adam serisinin ilk filmi geçtiğimiz yıl gösterime girmişti hatırlarsanız. Herkes heyecanla filme gitmiş ve filmin iyi olduğuyula ilgili konuşmalar, yazılar dört bir yanı kaplamıştı.

Ben ise kesinlikle böyle düşünmüyorum. Daha önce bu kadar fazla Örümcek-Adam filmi yapılmışken, yeni bir seri kesinlikle çok daha görkemli başlamalıydı. Bence film vasat bile sayılmazdı; sanki bir Örümcek-Adam dizisi çekiliyor da ilk uzun bölüm olarak tasarlanmış gibiydi. Tam bir "teen-flick" olarak nitelendirilebilecek olan filmde aksiyon sahneleri de zayıftı, ana düşmanımız da, senaryo da... Akılda kalıcı anlardan da bir hayli yoksun olan filmin tek güzel tarafı başrole yakışan Tom Holland oldu bence ama Tobey Maguire da vaktinde hiç de kötü bir iş çıkartmamıştı. Belki ikinci filmde durum toparlanır, göreceğiz...



OTAKU CHAN

Sonunda Türkiye'ye döndüm. Ama Japonya'da nereler gezilmeli görülmeli, ucuza nasıl mal ederiz konuları hakkında anlatacaklarım bitmedi!



İkinci el figür dükkanından bir kare

Tokyo'da gezdiğim yerlerden bahsetmiştim. Son gördüğüm yerlerle listeyi güncelleyeyim.

Skytree: Tokyo'nun en uzun binası, içinde Chiba Institute of Technology'nin çok güzel bir yeri var. Robot teknolojiyle ilgili bilgilenebilirsiniz. Aynı katta Macross F'ten Valkyrie VF-25'in de tam boyutlu modelini bulabilirsiniz.

Tokyo Tower: Skytree yüzünden pabucu dama atıldı sanmayın. Tokyo Tower aynı zamanda da One Piece Tower olarak da geçiyor. Giriş kattaki dükkâna giriş ücretsiz ama asıl kısma çıkmak paralı. (Ben bunun tepesine çıkacağım diye tam 2 saat sırada beklemiştim. -Tuna)

Nakano Broadway: Tam biz otakulara göre bir AVM. Yüzlerce dükkân var. Aman diyeyim kontrollü para harcayın. Bütün parayı bitirmek işten bile değil... Tokyo İstasyonu Karakter Caddesi: Tokyo İstasyonu dev gibi bir yer ama onun bir koridoru sadece sevdiğimiz karakterlere ayrılmış dükkânlardan oluşuyor. Pokemon, Ghibli Studio gibi...

Sunshine City: Bir AVM daha. Ama n'apalım; Japonya'da her şey bu tip yerlerde. Bir süre sonra sürekli AVM'lerde ya da kapalı mekânlarda kalmaya alışılıyorsunuz. Gelelim Sunshine City'ye... Buranın içinde J-World bulunuyor. Ayrıca mangaka ya da illüstratörlerle ilgili sergiler olabiliyor.

Otome Road: İkebukuro'da bizi ilgilendiren dükkânların sıralandığı bir yol aslında. Ama Animate taşınınca eski güzel günleri de geride kalmış gibi. Yine de bu önemli sokaktan geçmeden gitmeyin.

Gyoen Ulusal Bahçesi: Koca koca binaların içinde yeşil bir cevher bu bahçe. Central Park gibi anlayacağınız. Makoto Shinkai'nin Garden of Worlds anime-sindeki yerler birebir buradan. Tabii sadece bununla da bitmiyor; çay evleri de bulunuyor içerde. Japon kültürünün ve pek çok animenin vazgeçilmez yeşil çay seremonisini de burada izleyebilirsiniz.



Dükkan, daha çok dükkan!

Girip gezmeniz gereken dükkânlar ise şunlar: (Şubesi bulunan dükkânlarda her şubede farklı ürünler olabiliyor) Animate, Mandarake, Lashinbang, Melon Books, Book Off, K-Books, Yellow Submarine, Gundam Base Tokyo (gerçek boyutlu Gundam'ın olduğu yerde), Kotobukiya, Gamers.

Animate sıfır ürünlerin olduğu bir yer, en büyük mağaza İkebukuro'da. Ama şu anki kurları düşününce her şey çok pahalıya geliyor. Bir şeyi değiştirmek istiyorsanız sadece aldığınız mağazada değişim yapıyorlar. Eğer benim gibi yanlış boyutta telefon kılıfı alıp başka şehre döndüyseniz ve ürün elinizde patlıyorsa; Lashinbang, K-Books, Mandarake gibi yerler ikinci el satış yaptıkları için ürün de alıyorlar. Bu gibi yerlerde ikinci el satış olduğu için efsane şeyler bulabiliyorsunuz ama her incik cıncığa bakmanız lazım. Yeni serilerin (son dönemde, anlaşılan idol serilerinin) ya da One Piece gibi çok popüler serilerin ürünleri daha bol. Ama benim gariban Hunter x Hunter sevdam animenin

Kyoto Manga Müzesi sergisinden





çoktan bitmiş olması, manganın da sürekli ara vermesi yüzünden kursağımda kalıyordu. Azıcık ve çok pahalı ürünler vardı. Neyi sevdiğiniz ne kadar para harcayacağınızla da alakalı hale geliyor maalesef.

Gerçek hayat görevi

Tokyo'da şansına Shonen Jump 50. yıl sergisine denk geldim ve bu sebeple metroda "stamp rally" vardı. Tokyo'nun 20 farklı metro istasyonuna birer kaşe bırakmışlar. Her istasyonda dağıtılan özel kitapçıktan alıp kaşeyi kitapçıktaki doğru yerine bastığınızda sonunda iki sayfalık bir manga çıkıyor ortaya. İlk altı kaşeyi tamamlayınca özel bir sticker seti, 20 kaşeyi tamamladığınızda da dosya veriyorlar. Normalde suica kartıyla bunu yapmak delilik olacağı için metro günlük pass alıp bir günümü "stamp rally" ve 50. yıl sergisine ayırdım.

Sergi elbette muhteşemdi. Her şeyin fotoğrafını çektim. Bir kısmı tükenmiş olsa da bir miktar Hunter x Hunter ürünü de alabildim. Bu sergi zamanında İstanbul Modern'e gelen serginin bir devamı gibiydi. Tabii bu serginin de Skytree'deki J-World gibi özel bir kafesi vardı. Dediğim gibi parayı ne günler için tutuyoruz... Bu tip kafeler için illaki sergileri beklemenize gerek yok. Pek çok collab cafe oluyor sene boyunca. Yani bir kafe bir seriyle anlaşiyor, kısa süreli o seriye özel yiyecek ve içecekler satılıyor. Mesela bir Fate dünyasının kafesine gittik. İkebukuro'da Animate'in kafesinde Attack On Titan vardı.

Unutmadan, 50. yıl şerefine, Shonen Jump Uniqlo markasıyla anlaşarak pek çok farklı seri için tişört yaptırmış; sadece Japonya'da değil Avrupa'da da satılıyorlar. Hatta Uniqlo'nun Japon websitesinde çıkmayan bazı tişörtleri başka ülkelerde gördüm. O kadar ağzınız sulandıysa, 50. yıl kutlamalarından hatıra Avrupa mağazalarından tişört alabilirsiniz.

Arcade Japonya'dan çıkmadır

Bu arada pek çok yerde Arcade ve Ufo Catcher göreceksiniz. Arcade'ler müthişti. Girip bütün katlarını gezin derim. Her katı ayrı oluyor. Müzik oyunları, kart ve strateji oyunları hatta Gundam için pod bile vardı, içeri girip pilot koltuğuna oturuyor pod'un kapısını kapatıyor ve oynuyorsunuz önünüzdeki üç koca ekranda. Neredeyse Gundam simülasyonu gibi bir şeydi. Japonca kanjileri anlasak kesin oynardık ama içimizde patladı. Neyse ki Ufo Catcher'dan bir figür düşürmeyi başardık. Bunları bilirsiniz, Türkiye'de de varlar, parayı atıp üç kollu aleti hareket ettirip koydukları oyuncak falan ne varsa almaya çalışıyorsunuz. Bu olay Japonya'da bir manyaklık halini almış. Her Arcade'de sürüyle var içlerinde de dediğim gibi figürler, oyuncaklar, havlular...

Gelelim Kyoto ve Osaka'ya...

Kyoto ve Osaka'da kesinlikle görmenize gereken yerler Kyoto Uluslararası Manga Müzesi ve Tezuka Osamu Müzesi. Manga Müzesi, Big Comic dergisinin 50. yılı sergisine ev sahipliği yapıyor. Ayrıca müzenin kalıcı sergileri de var ve kocaman bir manga kütüphanesi bulunuyor. Tezuka Müzesi'ndeki geçici sergi ise Macross ile ilgiliydi. Elbette Tezuka'nın ilk işlerinden son hazırladığı mangalara kadar pek çok eserini vitrinlerde görebiliyorsunuz. Kyoto Animation'ın da bir dükkânı olduğunu gördük şehir merkezinden bayağı uzakta, hadi gidelim dedik. Kocaman bir şey beklerken 20 metre kare bir dükkânla karşılaştık... Neyse en azından KyoAni'nin ofislerinden biri de oradaydı, içine giresek de gönül gözümüyle gördük saydık kendimizi. Kyoto geçen ay da dediğim gibi pek çok önemli tapınağın bulunduğu yer. Bambu yolu gibi doğal güzelliklere de sahip. Ayrıca pek

çok anime ürünü şehirlere özel hazırlanıyor. Sadece Kyoto'da, sadece Osaka'da gibi bilgiler yazıyorlar üstlerine. Gerçi One Piece'in aldığım bir ürünü One Piece Tower'da da vardı.

Sonuç olarak Japonya burada detayına çok giremesem de tüm Budist ve Şinto tapınaklarının getirdiği eski ve otantik havasıyla, hemen dibindeki gökdelenleri ve kuleleriyle farklı zamanları birlikte yaşayan bir ülke. Bir yandan ukiyo-e hatta ondan da eski emakimono gibi geleneksel Japon sanatı eserlerinin esamisini günümüz mangalarında okuyabildiğimizi düşününce, yenisi ve eskisiyle bir arada büyüyen Japon şehirleri bu fikrimi de pekiştirmiş oldu. Bazı açılarından Türkiye'ye benzetsem de toplumsal kurallar çok katı uygulanıyor. Belki de bu yüzden, bu toplumsal baskı yüzünden aklımıza, hayalimize gelmeyecek yaratıcılıkta ya da absürlükte eserler ortaya koyuyorlar. Arcade'deki bir dans oyununda ekrandaki "kawaii" kızın hareketlerini taklit ederek bir nevi kıvrıtan orta yaşlı beyaz yakalı imgesi Japonlar için çok normal. Özellikle Akihabara ya da İkebukuro gibi yerlerde, pek çok tren istasyonunda koca koca billboardları anime, manga karakterlerinin kaplaması, reklamlarda kullanılması popüler kültür anlamında bu medyumların Japonların hayatına ne kadar sirayet ettiğini de gösteriyor. Oysa biz neredeyse tüm gezi boyunca ağzımız açık "vauv!!" diye bakıyorduk tüm bunlara... Velhasıl tüm anime manga sevenler bir gün Japonya'yı görmeli diyoruz.

Not: Ucuz diye aldığım bir ton iğne, anahtarlık, dosya gibi ıvır zıvırı sonra hesaplayınca ne yapmışım yahu dedim. 100 yen, 200 yen diye diye alıp durmuşum. Acaba büyük büyük şeyler alıp koymak daha mı mantıklıydı?

◆ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Daha güçlü, daha zeki, daha hızlı...
Biyoteknolojinin insan üzerindeki etkisi **biopunkta** gizli.

Beğendiğiniz karakterlerin biopunk versiyonlarının cosplayini de yapabilirsiniz.



Cosplay gün geçtikçe gelişen, geliştirile-bilen ve bazı noktalarda pahalılaştan bir hobi. Hemen hemen hepimiz, bu hobinin bir parçası haline geldik ve doğal olarak onun hakkında her şeyi de öğrenmeye çalışıyoruz. Hemen hemen her espor turnuvasında veya çeşitli alan etkinliklerinde cosplayi görmek mümkün. Mükemmel makyaj, kaliteli kumaş, kimi zaman fiziğimize uygun kostüm bulma, peruk, lens, sadece zırh odaklı çalışmalar ve çok daha fazlası. Dallanıp budaklanan cosplay, belli noktalarda farklı türlere ayrılıyor. Geçtiğimiz aylarda steampunk ve cyberpunk konularına değinmiştik. Bu ay birçoğunuzun belki de çok az duyduğu "biopunk" konusuna balıklama dalacağız. O kadar "punk" dedik ama hiç o kısma değinmedik değil mi? Ayıp olmuş.

Punk, İngiltere'de ortaya çıkmış, İngilizlerin öncülük ettiği bir kelime ve "çılgınlık" anlamına gelir. Kelimeyi biraz daha sanatsal olarak kavursak aslında "konsept" olarak da tanımlanabilir. Biopunkün Türkçe karşılığı ise genetik çılgınlıktır. Biopunk, biyoteknoloji veya biyoloji ve punk kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Cyberpunkın alt kültürü olarak kabul edilir ancak biopunkün özünde teknoloji yoktur, onun yerine biyoteknolojinin etkilerine odaklanılır. Çoğu zaman, cyberpunkın (siberpunk) karanlık atmosferini koruyan biopunk, genellikle genetik mühendisliğinin karanlık tarafını inceler ve biyoteknolojinin düşük tarafını temsil eder. Biopunkün temelinde genetiği değiştirmek, yaşlılığı önlemek, daha zeki olmaya çalışmak, güçlü bir vücut için deneyler yapmak gibi örnek-

ler yatar. En basit örnek Batman'den Bane karakteri veya T-Virüsünün yayılarak salgın oluşturması olabilir. Yani amaç, insan vücudunda "her şeyin en iyisi" gibi deneylerin hayat bulması veya en azından uğraşılması vardır.

Biyolojinin gücü adına

Biopunk özünde virüs, yeşilimsi sıvı, genetik oynama gibi konuları barındırdığı için cosplay kısmında elimizde bayağı malzeme var ancak süslenme kısmı pek tabii ki "biraz" sık zor. Biopunka verilebilecek birçok örnek mevcut. Mesela: Resident Evil serisi, Super Mario Bros (1993 film), Code 46, Blade Runner (1982), Antiviral filmlerinin dışında Orphan Black dizisi de biopunk için başarılı örneklerdendir.





Neler kullanılır

Biopunk cosplayinde üzerinizde deney yapıldığını gösteren her malzemeyi kullanmak serbest. Tabii olayı abartmamak da önemli. Bazı noktalarda Warhammer cosplaylerinin bile biopunka örnek olabileceği söylenir ancak bu konu, bayağı tartışmaya açık. Malum Warhammer evreni, çok sert geçişlere ve oldukça sağlam bir hikayeye sahiptir. Açıkçası cosplay kısmında illa Warhammer'ı kategoriye koyacaksak, en uygunu muhtemelen biopunk olacaktır. Koca koca zırhlar, insanlar üzerine yerleştirilmiş mekanik parçalar ve çok daha fazlası. Hazır video oyunlarına girmişken devam edelim; Bioshock da biopunka güzel bir örnektir. İnsanların çarpıklaşmış yüzleri, sadece kollarından çıkan silah ve zırh parçaları gibi birçok modellemeyi Bioshock'ta bulmak mümkün. Oyunlardan biopunk için verilebilecek diğer örnekler arasında; Crisis 2, Evolve, Rogue Trooper, Killing Floor serisi, Resident Evil serisi, Panzer Dragoon serisi, Fracture ve dahası yer alır. Biopunk cosplaylerinde gaz maskesi, saçlardan çıkan çeşitli kablolar, genelde eskimeye uygulanmış deri parçaları, kimi zaman parlak zırhlar, uzun botlar veya silah craftının tamamen kolu kaplaması gibi detaylar öne çıkar. Bu noktada biopunk cosplayi oldukça zorlayıcıdır. Eğer "mükemmel bir biopunk" cosplayi yapmak istiyorsanız ya da ihtişamlı zırhlar istiyorsanız, işiniz biraz zor ama imkansız değil.

Kendinize biraz zaman ve yer ayırırsanız, biopunk cosplayinizi mükemmelleştirebilirsiniz. Şöyle ki biopunk deyince aklınıza insan deneyi gelmeli. Değiştirilmiş, zorla üzerinde oynanmış biyolojik birçok malzemeyi üretebilirsiniz. Bu şekilde düşündüğümüzde gaz maskemizden akan yeşil sıvı, gözlerimiz için parlak lensler (beyaz, çok açık mavi, açık yeşil gibi renkler tercih edilir ama zorunlu değildir), çarpıtılmış plastik makyaj, kavanoz içinde

oyuncak bebek gibi fikirlerin yanında, insan formumuzu da bu kostümde göstermek elzem. Önemli olan metal ve teknolojiyen sınırlı, biyolojinin insan üzerinde neler yapabileceği konusunu kostüme aktarmaktır. Zaten biopunkun da tüm olayı "çarpıtmak" ve "daha iyisini yapmak" olduğu için hayal gücünüzün sınırlarını zorlamanız yeterlidir. Bioshock'un Big Daddy'si, Batman'in Bane'i, Resident Evil'in Albert Wesker'ı biopunkün önemli özelliklerini öne çıkarır.

Anime, film, kitap, oyun ve fazlası

Biopunk, sadece video oyunları ve dizilerde değil, anime, manga gibi yapımlarda da sık görülür. Biopunk cosplayi fikrine verilebilecek birçok örnek vardır. Akira, Elfen Lied, Neon Genesis Evangelion, Pokemon First Movie, Red Line, Kill La Kill, Guilty Crown gibi animeler biopunk esintilerine sahiptir. Biopunkü çizgi romanlarda gösteren en bilinen isim hiç kuşkusuz X-Men'dir. Ayrıca Elephantmen ve Finder çizgi romanları da biopunk elementlerine sahiptir.



Asıl malzeme hayal gücü

Bol bol araştırıp, çokça kaynak okuduğunuzda kolayca biopunk cosplayi yapabilirsiniz. Orijinal bir fikir yaratabilirsiniz veya hazırda yapılmış karakterleri örnek alabilirsiniz. Sonuçta cosplay demek, özgürlük ve hayal gücünüze güvenmek demektir. Elinizde çokça fikir var, hepsini deneyebilir veya sadece bir kısmını uygulayabilirsiniz. Önemli olan türü ne olursa olsun, cosplayden zevk almanız ve ona ayıracak zamanınızın olmasıdır. Zira cosplayin en zahmetli kısmı da zaten zamandır. Eh, hobi dediğimiz şey zaten boş zamanlarda hayat buluyordu öyle değil mi? Biopunk konusu, cyberpunk ve steampunktan bir tık daha zorludur ancak ortaya inanılmaz şeyler çıkartabilirsiniz. Tek yapmanız gereken bol bol okumak ve sorularınız varsa, bilen cosplayerlarla konuyu konuşmak, onlarla bilgi alışverişi yapmaktır. Cosplay paylaştıkça, konuştuğukça, fikir aldıkça güzel. Kafanızı kurcalayan çokça soru varsa veya fikir almak istiyorsanız beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz.

◆ **Ceyda Doğan Karas**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✎ Cem_Şancı

X-COM benzeri oyun enflasyonu...

Şimdi, üzülelim mi, sevinelim mi, bilemiyorum ama 2019 yılıyla beraber, X-COM'un yeni serisinden alışkın olduğumuz oyun formatına benzer, on beşten fazla oyunla karşılaşacağımızı hesapladım.

Konu hakkında bilgi sahibi olmayanları hemen aydınlatayım. 90'lı yılların sıra tabanlı popüler strateji oyunu X-COM, geçtiğimiz yıllarda yeniden canlandırıldı ve oyun dünyasına geri döndü.

Oyun yine sıra tabanlı bir taktik/strateji oyunu olarak karşımıza çıktı. Hayatımızın inkar edilemez gerçeği olan oyun konsolları nedeniyle de konsol kumandasıyla kolayca oynanabilecek bir strateji formatına ihtiyaç duyulmaktaydı. Sonuçta karşımıza,

X-COM'daki iki kademeli sıra tabanlı strateji formatı çıktı. Karakter sırası geldiğinde ilk aşamada hareket edip sağa sola koşturuyor, ikinci aşamada da ateş ediyor. Bu iki kademe ise, ekranda karakterin gidebileceği yerlerin sınırını belirten bir çizgi ile belirtiliyor. Şimdi, ilk bakışta bu sistem çok eğlenceli, hızlı, aksiyon dolu gibi görünse de artık neredeyse her strateji oyununda aynı sistemi görmekten bıktık. Hani nerede eski güzel günlerdeki, aksiyon puanlı sıra tabanlı stratejiler?

Üstelik bu yeni stratejilerde, karakter gelişimi de çok detaylıymış gibi görünürken aslında Fallout serisinin 20 sene önceki ilk oyunlarında gördüğümüz detaycı karakter gelişiminin yanından bile geçemiyorlar. İşte bunlar hep

konsol. Cihazların hafızaları ancak bu kadarına yetiyor.

İşte bu vitrini güzel dizayn edilmiş ama içeriği yarım ve sakat kalmış stratejilerden 2019'da onlarca gelecek. Hatta Warhammer 40K evreninde bile X-COM benzeri bir strateji oyunu hazırlanıyor. Elbette Microsoft da konsollarda strateji oynamayı zevkli hale getiren bu sistemi pas geçmeyip kendi XBOX sistemi için, popüler aksiyon oyunu Gears of War'un X-COM'a benzeri strateji oyununu hazırlıyor.

Ben daha şimdiden bu iki kademeli konsol stratejilerinden kusmak üzereyim. Bakalım oyun severler mi isyan bayrağını çekecek, yoksa konsol stratejileri mi zaferlerini ilan edecek? ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Indy'nin en güzel hikayesi...

Belirli bir yaştan sonra -filmin yaratıcıları olsalar bile- aynı kişinin seriye devam filmi çekmemesi gerektiğini Ridley Scott, George Lucas gibiler sayesinde öğrendik. Indiana Jones serisinin biz Amigacılar arasında ayrı yeri vardır. Üçüncü film çıktığında bizleri öylesine büyülemişti ki oyununu yazmak ölüm-kalım savaşına dönüşmüştü 64'lerde. Çözüme ulaşmak için bir yerde teybe sesleri kaydedip tekrar tekrar dinlediğimizi bile hatırlıyorum. Gerçi sonradan bunun -özellikle crackli oyunları engellemek için- LucasArts'ın tuzağı olduğunu öğrenmiştik. Indiana Jones 4'ü nasıl bir heyecanla izlemeye gittiğimi ve nasıl bir hüznle sinemadan ayrıldığımı anlatmama sanırım gerek yok. Filmin en fazla 30 dakikasını gerçekten düşünüp çektiğini hissetmek mümkündür Lucas ağabeyin. Bu yüzden arkadaş çevremiz ve oyunu oynayan herkesin ortak kararı olarak, filminin nasıl çekilmediğine hayret ettiğimiz, unutulmuş, kayıp episode olan Indiana Jones and The Fate of Atlantis'ten sizlere bahsetmek istedim.

Indiana Jones filmlerinin onları özel, izlenebilir ve muhteşem yapan öğelerinin hepsine sahip olan konumuz, Doktor Jones'a Barnett Kolejinde eserler üzerine çalışırken tanımadığı birinden gelen

davet ile başlıyor. Çok anlatmak istemiyorum ama güzelliğini de hissettirmem gerekli ki merak edip oynamasanız bile Youtube üzerinde full oynanışını izleyesiniz.

Indy başına gelenlerden sonra olayların onu Atlantis'e doğru sürüklediğinin ya da daha doğrusu bilinmeyen antik bir uygarlığa sürüklediğinin farkına varır. Orichalcum denilen garip bir enerji kaynağı ve dünyayı yok edebilecek inanılmaz bir teknoloji burada yatmaktadır. Naziler, ruhlar, Atlantis, güzel bir kadın ve olayların geçtiği üç kıta sizleri bekliyor. Yanlış hatırlıyorsam Rodos adasından, muhteşem uygarlığın yerin altında kalmış kalıntılarına iniyorsunuz. O noktaya gelene kadar da arkeolojik ölçümlerden yumruklarınızı konuşturmaya, gizemli sihirli eşyalara kadar karışmadığınız şey kalmıyor. İnanın bana, senaryo öylesine iyi ki belki 20 kişinin oyunu bitirdiğine ve filmin öncüsü olduğuna yürekte inandığına tanık oldum. Hala da anlamış değilim neden beyazperde için seçilmediğini. Herhalde çok zekice planlar yaparak, Nazi ve arkeolojiden de klişe oldukları için uzak durmayı seçerek o saçma sapan Kingdom of the Crystal Skull'ı çektiler.

Hayal kırıklığım halen çok büyük ve derin. Yani oyunda anlatılan enerji kaynağı ve mantığı bile öylesine mükemmel ki nasıl kafa yorulduğuna şahit oluyorsunuz. Müziğini de çok beğendiğimi hatırlıyorum. Peli sayfada gördüğünüz posterine ne demeli? Indy'nin orijinal posterini hazırlayan Drew Struzan tarafından hazırlandığı nasıl belli, değil mi?

Bu yazının başlığını okuyup merak edip iki saatini ayırarak full çözümü izlemeyenlere hakkımı helal etmiyorum. Tamam, ederim ama izleyin yani!

Vallahi çok güzel, spoiler vermeyeyim diye içi kovuk gibi yazdım mecburen. Amiga sonrası çıkan yeni ve daha iyi grafikli versiyonu da ortalarda geziyor olmalı. ♦

Not: Bu ayın en çok oynananı bitmek bilmeyen Rome:Total War.





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 📱 ErtugrulSungu

Fantastik dünyanın etkileri

Malumunuz fantastik diyarlar ile fazlasıyla ilgiliyim. Bu ilgim çokluğumdan beri süre gelen bir durum. Her geçen yıl türe olan ilgim giderek daha da artıyor. Fakat öyle görünüyor ki bu ilgi tüm dünyada benzeri şekilde artışta. İlk fantastik eserlerden bugüne kadar geçen zamanda, birbirinden farklı hikâyeler okuduk, dünyanın içine girdik, karakter tanıdık. Kimilerini beğendik, kimilerinden uzak durduk ama hem "high fantasy", hem de bilim kurgu tarafında düzenli olarak bir ilerleme oldu. Bu ilerleme sadece edebiyat ile sınırlı kalmadı. Yani sadece yeni romanlar değil, yeni çizgi romanlar, filmler, diziler ve oyunlar üretildi. Bugün geldiğimiz noktada da fantastik edebiyatın aslında oyun alt kültürüne ne derece işlediğini açık ara görüyoruz. Şimdi nereden, nereye geldiğimizi adım adım yazmayacağım ama günümüze baktığımız zaman fantastik edebiyat ile

birlikte ortaya çıkan, daha doğrusu onun anlatısıyla birlikte yepyeni bir tür olarak doğan rol yapma oyunları, artık sektörün her yerinde. Düşünsenize, en basit oyun bile bir şekilde seviye atlama sistemini kullanıyor, karakter yaratma menüsünü beğenimize sunuyor ve bir şekilde oyuncuya, oyunu manipüle etme fırsatı tanıyor. Tabii bu noktada da tartışılması gereken esas husus, bu başlıkların ne derece halen RPG türüne ait olduğu. Hani bir noktadan sonra kamulaşma gibi bir mantık devreye giriyor. Bu başlıklar artık oyun dünyasının genel geçer yapılarından birisi oluyor ve direkt olarak bir türle bağdaştırmak doğru olmayabiliyor. Yine de unutmamak lazım ki tüm bu oyun mekaniği, günün sonunda masa üstü ve akabinde üretilen dijital rol yapma oyunlarının başının altından çıkıyor. Geldiğimiz noktada da hem RPG oyunlarının diğer yapımlara olan etkilerini, hem

de kendi kulvarlarında, kendileriyle olan yarışlarını gözlemliyoruz. Artık farklı türlere ait RPG yapımlar söz konusu. Eskiden RPG der geçerdik ama artık ARPG, JRPG, CRPG gibi farklı ayırmalara gitmemiz gerekiyor. Bu noktada yaratılan dünya ve karakterler belirleyici rol üstleniyor. Pek tabii kullanılan oyun mekaniğinin de vazgeçilmez bir yeri var.

Düşünsenize, tam CRPG oyun kalmadı dediğimiz bir zamanda Tyranny, Torment ve akabinde Divinity 2 gibi yapımlar kendilerini gösterdi. Bu yapımlar CRPG türüne son yılların, hatta tüm oyun tarihinin en iyi örnekleri olarak girmeyi başardılar. Fakat bu ay incelemesini yaptığım The Bard's Tale IV, uzun süredir etrafta olmayan, klasik RPG yapısını geri getirdi. Beni ziyadesiyle heyecanlandıran, geçmişe ışınlayan ve o günlerin tadını yeniden damağımızda şaklatmayı başaran bu güzide oyun, bence bugünün oyuncuları tarafından deneyim edilmesi gereken, önemli başlıklardan bir tanesi. Her ne kadar farklı sıkıntıları olsa da oyun mekaniği ve anlatı bilimini kullanışı açısından ziyadesiyle önemli olduğunu düşünmekteyim.

Eski bir oyun modelini modernize edip, tekrardan bizlerle buluşturmak bence çok riskli bir hareketken, birilerinin elini taşın altına koyup, böylesine unutulmuş bir oyun yapısını bizlere sunmasından dolayı çok mutluyum. Hem fantezi öğelerinin kullanımı, kendisine has dünya yaratabilmesi ve özlenen savaş mekanikleri ile fantastik edebiyattan harika bir şekilde etkilenmiş, ender bulunacak yapımlardan birisi olduğunu düşünmekteyim. Sözün özü, fantastik edebiyat hayatımızın her yerinde ve onu tükete tükete bitiremedik! Her daim daha yeni, daha farklı ve daha iddialı isimlerle karşımıza çıkacağına güvenim tam. Bakalım bir sonraki fantastik eserde ne gibi yazılar yazmak durumunda kalacağım...♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✈ cepejderi

Korkmak da sanattır

Korku konusunda çok hassas bir insanım. Bayağı korkağım yani. Karanlıktan ses gelince "kim var orada" diyen ve gidip ilk ölen tipler olur ya, onlardanım işte. Korku konulu oyun, film, dizi, anime ve mangalarına da tapanım orası ayrı. Böyle de bir çılgınım işte. İnsan korktuğu şeyden kaçır değil mi? Bende işler biraz zıt ilerliyor. Merak ediyor ve sürekli o konuda araştırma yapıyorum, "acaba ne kadar gerçek?" diye. Hani şu "gerçek olaylardan esinlenilmiştir" başlığıyla öne çıkan filmler var ya, alayını izlemiştir. Saatlerce okuyup, "vay arkadaş, demek bu evde yaşandı hepsi" falan diyerek, utanmadan bir de tanıdığım insanlara anlatırım olayları. İşte bu yüzden korkmak sanattır sevgili okur. Şöyle ki korku konusunda aslında birçok insan "bilinmezliğin" getirdiği merak duygusuna yenik düşer. Kimisi gerçekten korkup, pek irdelemez. Kimisi olayların ardında acaba neler var diye düşünmeden edemez. Şimdi korku konseptini sadece bilinmezlik diye düşünmemek gerek. Alien serisi özünde korku da olsa aslında perde arkasında çok derin

olaylara yer verir. Verilebilecek zibilyon tane örnek var ama asıl olay bu da değil. Peki, korku deyince sizin aklınıza ne gelir? Karanlık koridorlar, yüzü gözü çarpıtılmış insansı yaratıklar, kan, keskin veya sivri eşyalar vb. Bazılarımız için balık tutan amcalar da korkunçtur. Düşünsenize tam oltayı atacak, arkasından geçerken çat diye kulağımıza takılıyor falan, ıyyy... Korku teması işte tam bu noktada tamamen kişiselleşir. Koltuğunuzda oturmuş çalışıyorsunuz ve kulaklığınız takılı falan. Aniden biri arkanızdan bağırır ya da ensenize tokat atsa, net korkarsınız. Hani hiçbir insan evladı o kadar cesur değildir bence. İşte bu nedenden ani korku öğeleri, filmlerde, oyunlarda veya dizilerde kullanılan en ucuz malzemelerdir. Korku konusunda izleyiciyi veya okuyucuyu etkileyecek en güzel malzeme, aslında mükemmel kurgudur. Stephen King efsanedir ki "O" kitabı, halen nice insanı derinden etkiler. Hatta palyaço fobisinin mihenk taşlarından biridir. Film olarak da The Exorcist, Blair Witch, The

Ring, The Conjuring, Scream ve çok daha fazlası örnek verilebilir. Ancak önemli olan tam olarak yapımın nasıl korkuttuğudur. Korkunun paso yüzünüze fırlayan yaratıklardan mı ibaret olmasını tercih edersiniz? Yoksa kapı çarpması, pencere kırılmasının yanında notaları yükselterek yüreğinizi hoplatan detayları mı öne çıkartsın istersiniz? Ani korku, jump scare ve türevlerine karşı olmak çok normal.

Bu şekilde herkes korkar ancak korku demek, sadece korkutmak demek değildir. Bunu bir türlü anlatamıyoruz arkadaş. Herkes bööö, üüü, çaaat, paaat, öcööü vakasına yakalanmış durumda. Şöyle ağzımızın tadıyla konusu korkunç olsun istiyoruz, tamam arada zıplatin da abartmayın yani. Bize de yazık. Korku sevenler olarak üzülmüyoruz. Çok çeşitli hayalet hikayeleri okumak da korkuya kaçınmak demek aslında. Orasını pek kurcalamıyorum. Tabii her şeyi bir kenara bırakalım, korku temasına sahip olan her şey hayal gücünün bir ürünüdür. Yoksa değil mi?.. ♦



NEXT LEVEL

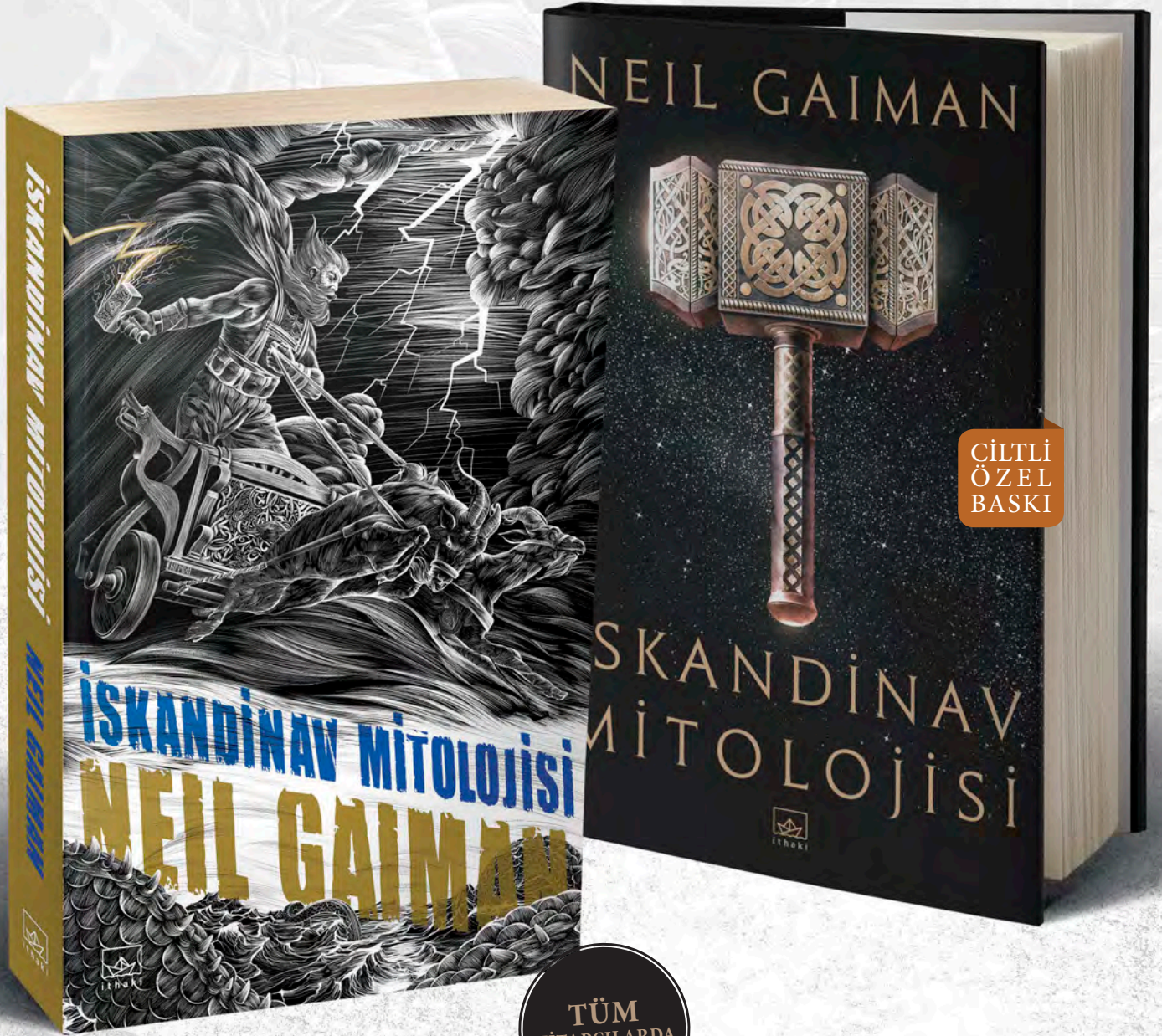


RED DEAD REDEMPTION 2

Son yıllarda daha fazla beklediğiniz bir oyun oldu mu?
Hiç sanmıyoruz.

NEIL GAIMAN İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ

“Başlangıçtan önce hiçbir şey yoktu: Ne toprak vardı ne gökkubbe, ne yıldızlar vardı ne de gökyüzü. Şekilsiz ve şemalsiz, sisten bir âlem ile durmadan yanan ateşten bir âlemdi var olan.”



@ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari

TÜM
KİTAPÇILARDA

İnternet Satış: www.ilknokta.com
www.ithaki.com.tr

Genel Dağıtım **PUNT**



PS42

SLIM · ELEGANT · PRESTIGE



İnce Çerçeveli Ekran



Parmak İzi

10 hrs

10 Saate Kadar Üretkenlik

– 8. NESİL INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCI

SATIŞ NOKTALARI



hepsiburada.com

incehesap.com

OPYA.COM



tekrarmarket



Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.

Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

MSI.COM