

#248 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL



STAR WARS BATTLEFRONT II



SABAH, KADY BAŞINA EZRA'DAN AYRILMAKTAN DAHA KÖTÜSÜNÜN GELEMETEĞİNİ DÜŞÜNÜYORDU. ÖĞLEN, GEZEĞENİ İSTİLA EDİLDİ.

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

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

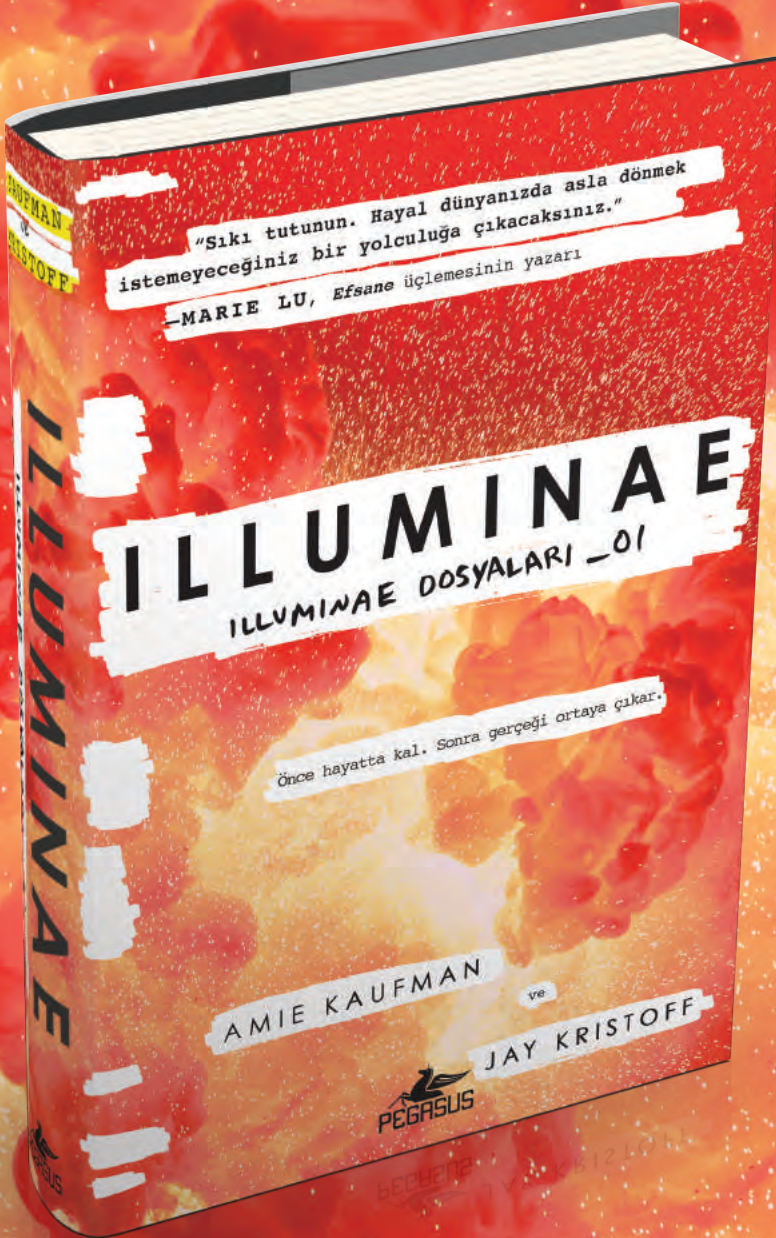
VICTORIA AVEYARD,
Kızıl Kraliçe'nin çoksatan yazarı

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

BOOKLIST

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

SCOTT WESTERFELD,
New York Times çoksatan yazarı



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



www.pegasusyayinlari.com



✉ editor@level.com.tr

🐦 @apeiron

📷 @tunasentuna

📘 /tsentuna

X-Wing mi kazanır, Tie Fighter mı?

Star Wars... Türkiye'de izin verilse, çoğu çocuğun ismi Luke, Darth Vader, Darth Maul falan olmuştu, öylesine büyük bir popülariteye sahip. Lakin oyun dünyasında, altın tacı kafasına takabildiğimiz bir Star Wars oyunu göremedik diyordum ki aklıma Knights of the Old Republic geldi. O zaman şöyle değiştireyim, altın kemeri hak eden bir Star Wars aksiyon oyunu... Var mıydı? Çaba elbette hep oldu ama sağlam bir örnek gördüğümüzü söyleyemem. (Belki Jedi Knight...)

Bu açığı kapağa taşıdığımız Star Wars: Battlefront II kapatır mı, kapatamaz mı, bunu konuşmak için erken ama EA, önceki Battlefront'un üzerine güzel özellikler getirerek sağlam bir yapımla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor; bunu da görmezden gelemez.

İçeride genişçe bir dosya konusunu bulabileceğiniz Battlefront II'nin yanında, Uncharted fanatiklerinin merakla beklediği Kayıp Miras'ın incelemesi de yer alıyor. Bakın bakalım, Chloe ve Nadine, Drake'in efsanesini devam ettirebilmiş mi...

İnceleme sayfalarının bir başka konuğu da Hellblade oldu. Neye benzediğini oyun çıkmadan kesinlikle anlayamadığımız bu yapım, bizi şaşırtmadı dersem yalan söylemiş olurum. Ve elbette Gamescom... Çok büyük açıklamalar yerine birçok oyun hakkında "daha fazla" bilgiye ulaşmamızı sağlayan Avrupa'nın bu en büyük oyun fuarında açıklanan her türlü önemli bilgi de derginin ilerleyen sayfalarında sizleri bekliyor. Bu arada size bir sürprizimiz de var: Türkiye'nin en ünlü YouTube'larından biri olan Tuna "Pintipanda" Akşen, The Long Dark incelemesiyle dergimize konuk oldu. Kendisine bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Herkese keyifli bir ay diliyorum, görüşmek üzere!

Not: Bu ay dergide dört poster birden yer alıyor. Gelecek aylarda bu tip sürprizlerimize de devam edeceğiz; takipte kalın.

Tuna Sentuna

Emre Öztınaz

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

✉ emre@level.com.tr

🐦 @eoztinaz

**Kürşat Zaman**

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

✉ kursat@level.com.tr

🐦 @kursatzaman

📷 @kursatzaman

**Cem Şancı**

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

🐦 @cem_sanci

**Ertuğrul Süngü**

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

🐦 @ErtugrulSungu

f /ertugrul.sungu

**Ertekin Bayındır**

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

✉ ertek78@hotmail.com

f /Ertekk 📷 Elingath#2417

🎮 Ertekin Bayındır 📷 Ertekk

**Enes Özdemir**

"Online oyunların değişmez ismi, Uzak Doğu hayranı."

🐦 @Ghostshoot 📷 Ghostshoot#2708

📷 @enesozdemir1907 📷 HolySword

**LEVEL**

#248 Eylül 2017

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun 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

Canuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

İlker Karaş

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Selim Şumlu

Simay Ersözlü

Şahin Derya

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kuruca

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun Güven

REKLAM

Grup Başkanı: Koray Bilici

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can

Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Doğan 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 lisansıya 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

KOLTUĞUNU
SEÇ!

adore[®]
mobilya

DXRacer Türkiye
Distribütörü



RACING ZERO

2P



RED IRON

1P

DXR4CER[®]

DXRacer Oyuncu Koltukları, sadece adoremobilya.com'da



Star Wars: Battlefront II

Güç uyanıyor ve hiç olmadığı kadar karanlık tarafa meyilli...

syf.42

#248

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 04 Ekip
- 08 Takvim
- 10 Mavra Board
- 12 Sekiz
- 14 GameX 2017

İLK BAKIŞ

- 16 Anthem
- 18 Fortnite
- 20 Marvel vs. Capcom: Infinite
- 22 The Evil Within 2
- 24 Foxhole

26 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 28 Gamescom 2017
- 42 Star Wars: Battlefront 2
- 86 PlayerUnknown's Battlegrounds

40 Mercek Altında

İNCELEME

- 52 Uncharted: Kayıp Miras
- 56 The Long Dark
- 58 Hellblade: Senua's Sacrifice
- 60 Agents of Mayhem
- 62 Sudden Strike 4
- 64 Sonic Mania
- 66 Lawbreakers
- 68 Tacoma
- 69 Starcraft: Remastered
- 70 Matterfall
- 71 Antihero
- 72 Observer
- 73 Secret World Legends
- 74 Ken Follett's The Pillars of the Earth
- 75 Car Mechanic Simulator 2018
- 76 The Escapists 2
- 77 Nidhogg 2
- 78 Slime Rancher
- 79 Patapon Remastered
- 80 That's You!

- 81 Mobil incelemeler
- 84 Hearthstone: Knights of the Frozen Throne
- 85 World of Tanks: War Stories
- 90 Sihirdar Postası
- 92 **Big Boss**
- 95 Donanım
- 98 Teknik Servis
- 101 Kültür & Sanat
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 249



KAZANDIĞIN AN ÖZGÜRLEŞTİĞİN ANDIR

GT75VR Titan Pro

Rapid SteelSeries
MECHANICAL KEYBOARD



Gaming Keyboard by
steelseries
PER KEY RGB

3ms
120Hz
(optional)

KILLER
MULTI
GIG

Cooler
Boost
TITAN

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

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

| 32GB DDR4 | 256GB (2X128) SSD+1TB 7200RPM | 17.3 FHD 120HZ 3MS |

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM



Eylül

5 Eylül

Knack II (PS4)

6 Eylül

Destiny 2 (PS4, Xbox One)

12 Eylül

NASCAR Heat 2 (PS4, Xbox One, PC)

Pro Evolution Soccer 2018

(PS4, Xbox One, PS3, 360, PC)

14 Eylül

Divinity: Original Sin 2 (PC)

15 Eylül

Dishonored: Death of the Outsider

(PS4, Xbox One, PC)

NBA Live 18 (PS4, Xbox One)

NHL 18 (PS4, Xbox One)

19 Eylül

Marvel Vs. Capcom: Infinite

(PS4, Xbox One, PC)

NBA 2K18 (PS4, Xbox One, Switch, PC)

22 Eylül

Pokémon Gold/Silver (3DS)

Pokkén Tournament Deluxe (Switch)

Project Cars 2 (PS4, Xbox One, PC)

26 Eylül

Blue Reflection (PS4, PC)

Danganronpa V3: Killing Harmony (PS4, Vita)

Ruiner (PS4, Xbox One, PC)

29 Eylül

Cuphead (Xbox One, PC)

FIFA 18

(PS4, Xbox One Switch, PS3, Xbox 360, PC)

Messi sevenler az uzağa gitsin!

Gundam Versus (PS4)

Total War: Warhammer 2 (PC)



Fly Emirates



REPUBLIC OF
GAMERS



ROG ZEPHYRUS

OYUNCULUĞUN ULTRA-İNCE TANIMI

Yenilikçi, ince ve şık

Intel® 7. Nesil işlemci ve Max-Q
dizayna sahip NVIDIA® GeForce® GTX
1080 ekran kartlı, 16.9mm ultra-ince
oyuncu dizüstü bilgisayar.

ROG Aktif Aerodinamik Sistem (AAS)

ROG AAS Hava akışını 32%
artırarak daha iyi soğuma sağlar,
sistem kararlılığını stabil tutar.

Aura RGB ile aydınlatın

Aura RGB ile tüm klavyede
inanılmaz kişiselleştirme ve
aydınlatma seçeneği.

GTX 1080

Intel Inside®. Intel işlemciler ile olağanüstü performans.
7. nesil Intel® Core™ i7 işlemci



*Intel, Intel logosu, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside ve Intel Inside logosu ABD ve/veya diğer ülkelerde Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.

ASUS

MAVRA BOARD



Eyt sıcaklar! Dağilin gidin be! Yeter! Tatilde IXI metrelik dondurma şemsiyesinin altında güneşin yönüne göre yön değiştirmenin nasıl bir zulüm olduğunu biliyor musun ey sıcak! Biliyorsun tabii, nedeni sensin!

Gündeme değinecek olursak ki oyun dünyasında ve dergide şöyle bir manzara var: (Buraya vahşi batıda kendi başına yuvarlanan saz topakları koyunuz.) Evet, geçen ay hiçbir şey olmadı. Öylesine bir durağanlık ki, "Bu sayıyı pas mı geçsek?" der bile olduk. Fakat bundan sonra, abbov. Resmen boş ay yok. Siz mi büyüyorsunuz oyunlar, biz mi?! Hepinizi inceleyeceğiz, hepinizi!!!



Oyun basını oyun fuarında...

Hani kalkıp kalkıp çeşitli oyun fuarlarına gidiyoruz ya, bakın orada ne yapıyoruz:

1. Öncelikle kaldığımız otel ile fuar alanı arasını yürüyebileceğimizi sanıyoruz, sonra yarı yolda ölür gibi olunca taksiye atlayıp fahiş fiyata fuar alanına gidiyoruz.
2. Öbür gün öğreniyoruz ki aslında otobüs varmış, üzülüyoruz.
3. Fuar alanına girdiğimizde hangi yöne gideceğimizi bilemeyip mutlaka yanlış yerlerde bir tur atıyoruz.
4. Basın davetleri varsa bunlara mutlaka geç kalıyoruz.
5. Görüşme ayarlamışsak firma yetkililerini mutlaka yanlış yerlerde bekliyoruz.
6. Oyun tanıtımlarına girip, demo oyunları oynarken sanki oyunlarla önceki gün tanışmış gibi bir imaj çiziyoruz.
7. "Abi şu tarafta Sega ve Sony var ama yönü sorsan tarif edemem." diyerek birbirimize yardımcı olamıyoruz.
8. Son gün öğreniyoruz ki fuar ve otel arasında ücretsiz ulaşım varmış ama bunu bize kimse söylememiş...

Ama çok ayıp...

Bir okurumuz bize bu fotoğrafı gönderdi -ki aslında dergideki her birimiz de bu manzarayla sayısız kez karşılaştık. Evet, dergiyi mağazalarda yırtarak içinden posterleri aşırma suretiyle yapılan bu hareket, gerçekten çok saygısızca. Bir sonraki sayıya bubu tuzağı kuracağız, haberiniz olsun.





Görselli mektup

Derginizin başarılarının devamını gö-nülden diliyorum, hepinizin eline sağlık. Dergide en sevdiğim bölümlerden olan okuyucu yorumlarını, mektuplarını bir okuyucu olarak es geçmek istemedim. Ağustos sayısını okuyup hemen mail atmak için telefonu elime aldım. Benim, geçen sayınızda size bilgisayar üssünü atan Hasan arkadaşımız gibi bir orta-

mım yok henüz ama yine de odama renk katan #246 sayılı dergiden çıkan posterimin, odamdaki atmosferi nasıl değiştirdiğini sizlere göstermek için fotoğrafladım. Hemen müzik albümlerimin altına astım. Yan tarafta da sizleri Darth Vader selamlıyor.

#GücSizindeOlsunLevelDergisi

Yapımcılar, kendi oyunlarını içten bir şekilde tanıtıyor



Far Cry 5

"Elimizde o kadar çok hazır oyun içi öge var ki bunlarla en az 72 oyun daha yapabiliriz. Nasıl olsa oynuyorsunuz..."

Heroes of the Storm

"Elimizde o kadar fazla tanınmış Blizzard kahramanı var ki bunlarla en az 720 karakter daha ekleyebiliriz oyuna. Nasıl olsa hepsini beğeneceksiniz!"



Shadow of War

"Elimizde o kadar iyi bir lisans var ki Orta Dünya'yı bilmeyen, duymayan kalmadı ve bu lisansla size en az 10 oyun daha itele- Pardon, sunabiliriz... Nasıl olsa, Orta Dünya..."

LEVEL ekibi geçen ay ne yaptı?



- Emre'nin arabasının üzerine dolu yağmadı, resmen dolu "düştü" ve göçük kurtarma operasyonu sırası beklemekten ecel terleri döktü. (Hala da sıra beklemekte tamirat için.)
- Kürşat dolu yağdığında eve koşarken çatlak sesler çıkararak çığlıklar attı ve duşa girmişçesine evine vardı.
- Tuna dolu yağarken bambaşka bir şehirde olduğundan hiçbir şeyden etkilenmedi, herkes ona sınırlı oldu.
- Derginin eski yayın yönetmeni sevgili Fırat Akyıldız'ın da süperonik spor arabası dolu sonucunda hasarlandı, o da karalar bağladı.
- Tatilde aşırı sıcaklar yüzünden denizin içerisinde sabah 9, akşam 6 mesaisi yapan Tuna bir denizkızına dönüştü.

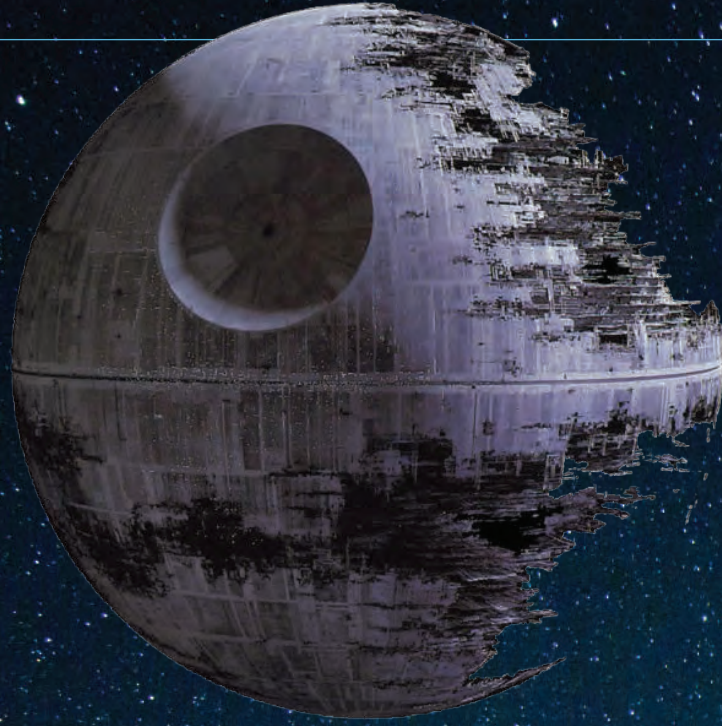


Yıl dönümü!



Sevgili Ataberk Telli bize LEVEL koleksiyonunu yola-lamış ve bir de not düşmüş: "Öncelikle merhabalar LEVEL, tam bir yıldır sizlerin takipçisiyim. Birinci yaş dönümüm için 1 yıllık LEVEL koleksiyonumu yayımlar-sanız çok sevinirim." Eh, bize de elbette yayımlamak düşer. Güzel koleksiyon Ataberk, görüşürüz!





YILDIZ SAVAŞLARI

Herkesin Star Wars olarak bildiği Yıldız Savaşları'nı Battlefront II ile kapağa taşıdığımızı göre, bu ayın Sekiz'ini de bu yüzyılın en büyük popüler kültür olayına ayırmakta sakınca görmedik. Bakın bakalım. Yıldız Savaşları ile ilgili neleri biliyormuşsunuz, neleri satın almak isteyeceksiniz...

JOSEPH
CAMPBELL



KAHRAMANIN
SONSUZ YOLCULUĞU



Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

Joseph Campbell'ın kaleme aldığı ve orijinal ismi A Hero with a Thousand Faces olan bu ünlü kitap, aslında George Lucas'ın Luke karakterini ve macerasını oluştururken esinlendiği eserin ta kendisi.

Harrison Ford

Bu ünlü aktörün Han Solo olarak filmde yer alması aslında biraz tesadüfi olmuş. Şöyle ki o sıralar Lucas'ın American Graffiti filminde rol alan Ford, Yıldız Savaşları'nın da seçmelerinde, oyunculara sözlerini dikte ettiriyormuş. Lucas bu sırada Han Solo'yu en iyi Ford'un canlandıracağına karar vermiş.





Millennium Falcon

Dairesel formuyla unutulmaz uzay gemileri arasında yerini alan Millennium Falcon, az daha bu görseledeki gibi olacaktıysa lakin o sıralar yayında olan Space: 1999 dizisindeki uzay gemisine çok benzediği için tasarımı değiştirilmiş. (İyi de olmuş!)



Yoda

Ünlü yeşil marulumuzu hangi isimle biliyoruz? Elbette ki sade bir şekilde Yoda olarak. Meğer ilk eskizlerde ünlü Jedi'nin ismi Buffy olarak yer almış, daha sonra da Minch Yoda olarak değiştirilmiş. Finalde ise sadece Yoda olmuş. (Bir başka güzel karar daha.)



Imperial Tie Fighter

Kenara ayırdığınız bir 10.000 TL'niz var mı? Pekî Star Wars hayranı mısınız? O zaman led ışıklandırması da olan 46 cm'lik bu Imperial Tie Fighter: Star Wars Episode IV A New Hope versiyonu maketi edinmek isteyebilirsiniz... (İsteyemedi.)

Karbon Han Solo

10.000 lirayı Tie Fighter'a verdik, şimdi de vakit, kalan 49.000 TL'yi harcamaya geldi! Tam 2 metre 31 cm boyunda olan bu "gerçek ölçekli" tutsak Han Solo dekoru, zengin ve gerçek bir Star Wars delisi bir kişiyse, şu an almanız gereken tek şey! Üstelik dekorun ışıkları da var.



Star Wars: Ev Hanımı Edition

Şimdi ailenizle yaşıyorsanız bu kısım sizi ilgilendirmeyebilir ama kendi eviniz varsa, yeni evliyseniz falañ evdeki tüm tabak çanağı atıp bu seti almak isteyebilirsiniz. 16 parçalık bu müthiş takım sadece ve sadece 875 TL! (Çokmuş.)



Klon Savaşları

JBC Yayıncılık damgalı Klon Savaşları çizgi-roman serisi, daha Türkiye'de çizgi-romanlar pek az popülerken yayımlanmıştı. Bu demek değil ki şu anda okunamazlar; aksine Star Wars'la ilgilenenlerin büyük beğenisini kazanacağından eminiz.





GameX 2017 başlıyor!

Bu sene de oyuna geliyoruz...

Bulduğumuz bölgenin en etkin uluslararası dijital oyun ve eğlence fuarı olan GameX, 14-17 Eylül 2017 tarihleri arasında, yeni lokasyonu İstanbul TÜYAP Fuar ve Kongre Merkezi'nde ziyaretçilerini ağırlamaya hazırlanıyor.

Biletleri geçtiğimiz ay satışa çıkan GameX 2017'nin Ana Sponsoru, İş Bankası Maximum Kart oldu. Bununla birlikte İş Bankası Maximum Kart ile alacağınız online ziyaretçi biletleri %50 indirimli olacak.

GameX 2017'nin katılımcısı olan markalar ve firmalar arasında İş Bankası Maximum Kart başta olmak üzere Pearl Abyss (Black Desert Online), Rocwise Entertainment (Soldiers of the Universe), Proud Dinosaurs (MacroTis), Abyss Gameworks (Tartarus), Imagine Codes (Deliçeri), NTT Game, Bigpoint Games gibi oyun firmaları bulunmaktadır.

Bu firmaların yanı sıra Amega Entertainment, Ortombo, EPIN, ByNoGame, BoaCompra, GameSatış, GamingInTurkey (Metal Tornado), İninal, Papara, Twitter (GenArt) Vestel, Sennheiser, Digiturk, Oyunder, LEVEL, QP Bilişim, Red Bull, McDonald's, Number1 gibi önemli markalar da fuarda yerlerini almış bulunuyor. Birçok yerli ve

yabancı oyun firmalarının yeni oyunlarının lansmanlarını yapmak için yerlerini aldığı GameX 2017'nin güncel katılımcı listesinin tamamına www.gamex.com.tr adresinden ulaşmanız mümkün.

Robot Savaşları GameX'te

YTÜ Robotik Otomasyon Kulübü'nün de katılımıyla Türkiye'de bir oyun fuarında ilk kez Robot Savaşlarını canlı olarak izleme imkanı bulacağız.

GameX'te Black Desert Online Rüzgarı

Tüm Dünya'da ismiyle milyonların kalbinde taht kurmuş, eşsiz karakter tasarımları ve grafikleriyle oynayanları adeta büyüleyen MMORPG Black Desert Online'in yapımcısı Pearl Abyss, büyük bir lansman hazırlığı ile GameX'teki yerini aldı.

McDonald's'tan GameX'e özel indirimli Gamer Menü

Fuar alanının hemen yan tarafında yer alan McDonald's şubesinde GameX ziyaretçileri için özel hazırlanan Gamer Menü'yü indirimli bir şekilde alabilirsiniz. Gamer Menü'yü alanlar çekilişe katılıp birbirinden güzel hediyeler kazanma şansına da sahip oluyor.

RedBull ile sınırsız eğlence!

Her sene olduğu bu sene de Redbull GameX'teki yerini alarak ziyaretçilerin keyifli dakikalar geçireceği içerikler sunacak.

Oyunder GameX'te!

Geçtiğimiz senelerde olduğu gibi bu sene de GameX süresince Oyunder işbirliği ile paneller, atölye çalışmaları ve söyleşiler düzenlenecek. Ayrıca fuar alanındaki Oyunder standını ziyaret edip yetkililerle görüşme imkanı bulabilirsiniz.

PC ve Konsol Oyunları, eşsiz simülatör deneyimleri, profesyonel e-spor takımları ve oyuncularını, son teknoloji oyuncu ekipmanları, fenomen haline gelmiş Youtuber ve streamerlar, nefes kesen cosplay gösterileri, sayısız ödül ve hediye ürünler, seminerler, paneller, atölyeler...

Hepsi ve daha fazlası GameX 2017 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı'nda olacak.

GameX 2017 ziyaretçi biletlerini; GameX 2017 Uluslararası Dijital Oyun ve Eğlence Fuarı resmi internet sayfası www.gamex.com.tr üzerinden veya www.biletino.com üzerinden kredi kartı ile ya da GameX 2017 fuar alanı bilet gişelerinden satın alabilirsiniz. ■



Fortnite

Uzun süredir beklediğimiz hayatta kalma oyunu nihayet erken erişimde!

syf.18

İLK BAKIŞ



Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★

İşte aksiyon, işte arabirim,
işte atmosfer!



Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web www.ea.com/games/anthem Çıkış Tarihi 2018'in son çeyreği

Anthem 5 ★★★★★

İnsanlardan mı robot, yoksa robotlardan mı insan? Teknoloji dost mu, düşman mı? Kim bilir? Belki de cevaplar bu oyunda saklıdır...

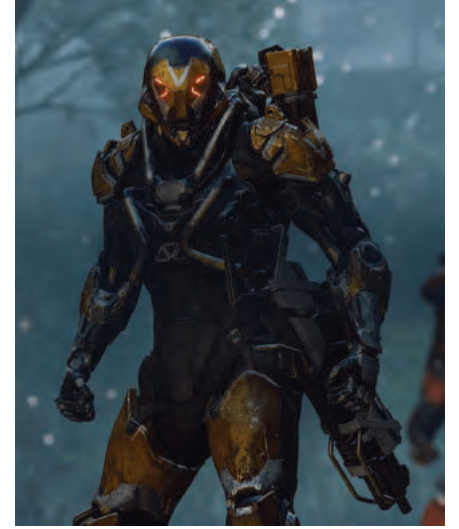
Bildiğiniz üzere hep konuştuğumuz mevcut oyun türlerine bir çare bulamama durumumuz, her geçen gün yapımcıların yeni ve farklı fikirleriyle, kendilerine türler içerisinde ilginç yollar buluyor. Yani hemen her türlü yeni oyun, bir şekilde ait olduğu türe renk katmak için elinden geleni yapıyor. Bu durum kimi zaman çok sırtıyor, kimi zaman da umut verici bir harekete dönüşüyor. İşte Anthem da yeniliklerle dolu bir oyun modelini beğenimize sunmak için kolları sıvamış bir yapım. Onu ilk olarak Haziran ayında gerçekleşen E3 fuarında gördük. Görür görmez de beğendik. Hani "öylesine" bir beğeni değildi bu. Anthem gerçekten de birçok yenilik vad ediyor gibi gözüküyordu. Bizler de daha fazla dayanamadık, biz de kendisi hakkında bugüne kadar çıkan bilgiler ışığında size sahip olduğumuz tüm detayları vermek istedik. Sıkı tutunun, birazdan yüksek bir yerden iniş yapacağız...

Uçmak

E3'de yayınlanan oyun içi videoyu izlemediyseniz, bir an evvel bakın zira çok şey kaçıyorsunuz! Bu demo esnasında oyunun sunacağı muazzam dünyayı harika

Yazar konusu dev önemli
Kimi zaman çok dikkat edilmese de oyunu yazan insanlar gerçekten çok önemli kişilerdir. Anthem'in yazar kadrosunda birçok eserinin haricinde Mass Effect ile tanınan yazar Drew Karpshyn'nin olması ümit vadediyor.

bir şekilde deneyim edebiliyoruz. Anthem'da post apokaliptik bir dünyanın içerisinde oradan oraya koşturuyoruz. İnsanlar dünyanın farklı noktalarına yayılmış ve farklı şehirler kurmuşlar. Şehirlerin dışarısında sadece ölüm kol geziyor dersem, sanıyorum çok da abartmış olmam. Neden mi? Çünkü şehirlerin dışarısında kalan dünyada hareket eden her şeyi yemek isteyen envai çeşit canavar var da ondan. Oyuncu olarak bizim rolümüzse Freelancer. Peki, Freelancer nedir? Şu ana kadar verilen bilgilere göre, insanlığın geleceğini korumak ve her türlü tehdide karşı savaşmak için toplanmış bir ekip. Hani biraz "Who ya gonna call? GhostBusters!" gibi bir durum söz konusu. Gözü pek savaşçılarımızın atılmayacağı macera yok! Gelelim tüm bu maceraların geçtiği dünyanın detaylarına. Öncelikle oyunumuzun ortaya koyduğu görsellikten birazcık bahsetmek istiyorum. E3 tanıtımında Xbox One X teknolojisi ile 4K çözünürlükte ekrana yansıtılan demo, kesinlikle nefes kesici grafiklere sahipti. Hatta bu grafiklerin piyasaya çıktığı zaman gerçekten bu demo'daki kadar detaylı olacağından şüpheliyim. Kimilerinin sevdiği, kimilerinin de nefret ettiği Frostbite 3



grafik motoru üzerine kurulu olan oyunda, çevre detayları en ince ayrıntısına kadar işlenmiş. Hava olayları zaten dudak uçuklatacak cinsten. Yetmezmiş gibi karakter animasyonları da zirve yapmış diyebilirim. Işıklandırma ve efektler de cabası! Yani eğer Anthem E3 fuarında gözler önüne serildiği şekilde bir grafik teknolojisi ile evlerimize konuk olacaksa, sanıyorum 2018'in en kaliteli grafiklerine sahip ilk üç oyunundan birisi olacaktır diyebilirim.

Savaşmak lazım

Anthem büyük ölçüde bir aksiyon oyunu. Hatta BioWare tarafından üretiliyor olmasına rağmen öyle görünüyor ki RPG teması düşündüğümüzden çok daha az gözlemlenecek. EA'nin CEO koltuğunda oturan Andrew Wilson'un bir süre önce yaptığı bir açıklamasındaki şu sözler dikkat çekti; "Şahsına münhasır bir dünyada, tamamen yeni konseptlerin, yeni oyun mekaniklerinin ve yeni hikayelerin olduğu yepyeni bir sayfa açacağız. Anthem, insanların aksiyon türü hakkındaki genel geçer düşüncelerini kökten değiştirecek. Bu yeni oyun yapısı sayesinde Anthem'in kısa sürede tüm dünyaya yayılacağını düşünüyorum." Her ne kadar iddialı bir açıklama olsa da buradaki dikkat çeken nokta, Wilson'un hiçbir şekilde "RPG" kelimesini ağızına almayış oldu. Bu da beni bir hayli düşündürdü. Gerçekten de BioWare, RPG'nin hakim olmadığı bir aksiyon oyunu müretecek? Bu sorunun an itibariyle bir cevabı olmasa da oyun hakkındaki diğer bilgilere baktığımız zaman birçok RPG elementinin Anthem'a eklendiğini görüyoruz. Bunların en başında Freelancer'larımızın kullandığı Javelin isimli exosuit'ler geliyor. Şu anda bildiğimiz iki adet exosuit var: Ranger ve Colossus. Ranger tam anlamıyla bir denge sınıfı ve menzilli saldırılarda yıkıcı güç olacak gibi. Colossus ise kocaman zırha sahip, bir nevi tank rolü. İşin güzel yanı, sınıfların bu belirgin özelliklerinin yanında, zırhlarını diledikleri gibi upgrade edebilmeleri. Zırhlarımıza taktığımız farklı silahlar sayesinde



aynı sınıf ile bambaşka bir oyun deneyimi yaşamak işten bile değil. Tüm bu savaşın ortasında pek tabii silahlar devreye girecek. An itibariyle oyunda kaç adet silah olacağına dair bir bilgi bulunmuyor olsa da her silahın en az beş farklı özelliği bulunacağını biliyoruz. Ayrıca içerisine daldığımız görevlerden silah bulma ihtimalimiz de var.

Yalnız değilsin

Anthem kocaman bir dünya vad ediyor. Bu dünya o kadar büyük olacak ki bir noktadan diğerine ancak uçarak gidebileceğiz. Uçma eylemini sadece yer üstünde değil, su altında da gerçekleştirebiliyor olmak gerçekten ince bir dokunuş olmuş. (Bayağı penguin gibiyiz lol.) Bilindiği kadarı ile oyunda bolca görev olacak. Şimdilik senaryoya dair net bir bilgi bulunmasa da içerisinde bolca görev alabileceğimiz ana bir şehir mantığı olacağı biliniyor. Aranıp bulunacak birçok farklı unutulmuş obje ve tamamlanacak bolca yan görev olduğunu düşününce, Anthem'in bahsedildiği gibi devasa

bir haritası olması pek tabii mümkün. İşte, insan yine de görmeden bir şey diyemiyor... Dünya büyük ve üstündeki tehditler de bir o kadar bol. Bu sebepten tek başımıza etrafta koşturmadan sıklıkla birlikte anda, oyunu co-op şekilde deneyim edebilir hale geliyoruz. Anthem'in co-op multiplayer desteği ile aynı anda dört kişilik partiler kurmak mümkün. Henüz tüm sınıflar hakkında bilgimiz olmadığı için bu partileme işinin ne gibi dinamikleri olacağını da bilemiyoruz ama aksiyon dolu bir oyunu dört kişi deneyim edebilecek olmak önemli bir detay.

Efendim ,Anthem LEVEL ekibi olarak heyecanla beklediğimiz ama bir o kadar da kuşku ile yaklaştığımız yapımlardan birisi. Özellikle fuar tanıtımlarının her geçen gün yapaylaşması ve esas üründen uzaklaşması, endişelerimizin en başında yer alıyor. Yine de oyun mekanikleri ve ortaya atılan yeni fikirler için de heyecanlanmadan edemiyoruz. Bakalım gerçekten de Wilson'un dediği kadar yenilikçi ve tüm dünyayı peşinden sürükleyebilecek bir oyun ile karşılaşacak mıyız? ■ Ertuğrul Sungü



Yapım Epic Games Dağıtım Epic Games Tür Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE, Mac Web epicgames.com/fortnite/en-US/home Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Fortnite

4 ★★★★★

Allah'ını seven defansa gelsin!!!

Savunma türündeki oyunların inişli çıkışlı bir tarihi vardır. Zaman içerisinde "Tower Defense" mantığına evrilen bu oyunlar, geçen zaman içerisinde kendi içerisinde de farklı oyun tiplerine ayrıldı. Farklılıkları ortaya en net şekilde koyanlardan bir tanesi belki de Orcs Must Die isimli oyundu. Her ne kadar "mutheşem" bir oyun olmasa da günün sonunda TPS kamera açısı, hızlı oyun yapısı, farklı tuzakları ve iddialı düşman birimleri ile bu türe önemli ivme kazandırmış yapımlardan birisiydi. Fortnite'a baktığımız zaman işte tam da bu ivmeden beslenen bir oyun görüyoruz. İşin güzel tarafı, yapımcı ekip bu ivmeyi öyle güzel yakalamış ki heyecanlanmamak elde değil. Gelin, erken erişim süresi esnasında başından uzun süre kalmadığımız Fortnite'a biraz daha yakından bakalım.

Topla, yap, üret

Eğer co-op oyun modelini seviyorsanız, o zaman Fortnite'ın sizin için artı biri var demektir zira oyunumuz tam da co-op olmadan

oynanmayan cinsten. Toplamda dört kişilik ekiplerin, üzerlerine akan zombi saldırılarına karşı belirli noktaları korumaya çalıştıkları oyunda, tahmin edebileceğiniz üzere takım çalışması bir hayli önemli. Fakat bu oyunda sadece elimizdeki silahlar ile düşmanları avlamakla kalmıyoruz; bir yandan da etraftaki kaynakları toplayıp savunma inşa ediyoruz. Oyunda toplamda dört adet kaynak bulunuyor; Wood, Brick, Metal ve Nuts & Bolts. Bu kaynakları içerisinde bulunduğumuz haritanın birçok farklı noktasından toplayabiliyoruz. Kimi kaynaklar kabak gibi ortada olsa da bazıları çok daha zorlu ve gizli yerlerden çıkabiliyor. Eğer yeterince kaynağımız yoksa üretim yapmakta da zorluk çekiyoruz. Fortnite'da savunma binalarının haricinde menzilli silah, yakın dövüş silahı ve mermi de üretmek mümkün. Bu sebepten ötürü kaynak kullanımının anlam ve önemi birkaç kat daha önem kazanıyor. Peki, bu kaynakları kimler kullanıyor? Gelin sizi dört kişilik ekibimizle tanıştırayım. Bunlardan ilki Outlander;

kendisinin esas olayı, etraftaki kaynakları diğer sınıflara göre daha kolay bulması. Soldier sınıfının göreviyse artık oyun camiasının çok da iyi bildiği üzere, savaşmak! Siz üretin, bırakın bu arkadaş etrafa dehşet saçsın! Üçüncü sınıfımızsa Ninja. Kendisi yakın dövüş uzmanı olduğu gibi, çevik hareket kabiliyeti sayesinde düşmanlarından hızlıca kaçabiliyor. Ayrıca kullandığı özellikleri sayesinde gelen dalgaları ciddi boyutta engelleyebiliyor. Son sınıfımız olan Constructor ise bina yapımlarından





**Baktın binaya kapı lazım,
o göre inşa edeceksin!**

sorumlu arkadaş. Aslında oyundaki tüm sınıflar hem savaşabiliyor, hem de bina üretebiliyor ama misal Soldier'dan daha iyi savaşabilen ve Constructor'dan daha iyi ve hızlı bina inşa edebilen kimse yok. Hatta Constructor binaları güçlendirebildiği gibi, yine diğer sınıflardan daha hızlı şekilde tamir yapabiliyor. Bu noktada da oyunun erken erişimindeki ilk sıkıntısı ortaya çıkıyor. Anlayacağınız iki Soldier ve iki Constructor ile bölümleri geçmek kesinlikle çok daha kolay. Özellikle Ninja karakterin ben bu satırları tuşluyorken ekibe pek bir katkısı bulunmuyordu. Tamam, oynaması çok eğlenceli ve düşmanları bir nebze engelleyebiliyor ama hepsi bu.

Durmadan geliyorlar azizim

Husk olarak adlandırılan düşmanlarımız, kendi aralarında farklı türlere sahipler. Klasik zombi modellerinden, kafamıza kuru kafa atana kadar genişleyen bir skala mevcut. Tek bir amaçları var; ya bizi ya da o bölümde bahsi geçen noktayı yok etmek. Yapay zekâ olarak fena iş çıkarmıyorlar diyebiliriz. Özellikle şişman olan ve öldürmesi uzun süren zombilerin birkaç isabetli atış ile dikkatlerini size çeviriyor olması sevindirici bir detay. Yani sadece tek bir noktaya odaklanıp kalmıyorlar. Bu arada aynı bölüm içerisinde bir sonraki seviyeye geçtiğimiz zaman düşmanlarımız da seviye atlıyor. Bu da daha zor öldürülecekleri

anlamına geliyor. Fakat en eğlencelilerinden birisi "Lobber" isimli düşman; ilk ortaya çıkışında "Bir çatı yapmanın zamanı geldi" diyerek kafamıza bombeli olarak kuru kafa atmaya başlıyor. Bu esnada fark ediyoruz ki "Abi çatı yapmak gerçekten aklıma gelmemişti!" Bir hışımla çatı nasıl yapılır? İşte Fortnite benim ekibe bunu öğretti. Düşmanlarımızı engellemek için tuzaklara odaklanmak şart. Oyunda üretilen birçok farklı tuzak modeli bulunuyor. Bina üretmek gerçekten kolay; bu noktada yapımcı ekibe "eyvallah" demeden geçmek istemiyorum. Konsolda bile hızlıca kullanıma imkân sunan bina yapma ara yüzü sayesinde, savaşların ortasında bile rahatlıkla üretim yapabildim. Yine de neyi, nereye yapacağımıza karar vermek oyunun gidişatını büyük oranda etkiliyor. Özellikle keskin nişancı için doğru yere inşa edilecek bir kule, düşmanlara karşı büyük üstünlük kurmamıza zemin hazırlıyor. Biz tüm bunları yaparken, bir yandan da oyun senaryosu ilerliyor. Her harita içerisinde ana görevin yanı sıra yan görevler de bulunuyor. Yan görevler hem bolca yetenek puanı, hem de senaryoya dair yeni bilgiler demek. Biz ekip olarak hepsini tamamlayarak ilerledik ve çok eğlendik. Yani öyle abuk sabuk görevler değil; denemeden geçmeyin. Karakter gelişimi Fortnite'de önemli bir yere sahip. Bölüm sonlarında elde ettiğimiz yetenek puanları ile seviye atlayan karakterlerimiz, her yeni seviyede farklı yeteneklere kavuşuyorlar. Ayrıca daha fazla cihaz kullanılabilir hale geliyorlar. Fortnite an itibarıyla

Kutu açmaca

Her bölümün sonunda belirli bir yetenek puanı topluyoruz. Bu puanlar, bölüm içerisinde yaptığımız hareketlere göre artış gösteriyor. Misal, bir tur hiç tuzak üretmemek, grup olarak oynamak gibi farklı bonuslar söz konusu. Toplanan puanlar, ne seviyede sandık açacağımızı belirliyor. Sandıklardan farklı ödüller çıkıyor. Bunlar arasında en bilindik olanları, farklı skinler ve fazladan yetenek puanı.

erken erişimde olan bir yapım ve bunu her halinden belli ediyor. Daha önce de belirttiğim gibi, sınıflar arasında gözle görülür bir dengesizlik söz konusu. Bu denge kurulmadan çok da ileri gidilebileceğini zannetmiyorum. Düşman çeşitliliği benim deneyim ettiğim süre zarfında çok kısıtlıydı. Bir an Plants vs. Zombies oynuyormuşum gibi hissettim. (Ki bu arada oyun modeli baya benziyor.) Benzeri bir durum tuzaklar için de geçerli. Böyle bir oyunda kesinlikle çok daha fazla düşman birimi ve tuzak olması gerekiyor. Silahlar, vuruş hissiyatı ve genel olarak kullanılan grafik motoru, Fortnite'un en dikkat çekici noktalarından birisi. Zaten oyunu gördüğümüz anda deneyim etmek isteyeceğinizin garantisini verebiliriz. Fakat dediğim gibi, Fortnite henüz erken erişimde ve karşınıza çıkacak olan eksikleri bilerek bu oyuna para harcamın derim.

■ Ertuğrul Süngü



Nemesis ağır hareket eden ama rakibinizin ağızına ağızına vurabilen bir tank.



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4, XONE** Web **marvelvs Capcominfinite.com** Çıkış Tarihi **19 Eylül 2017**

Marvel Vs. Capcom: Infinite 3 ★★★★

Kim Ultron Sigma'ya dur diyebilecek?

Efendim ne demişler, insanlar dövüşe dövüşe anlaşıyor. (Böyle değil.) Tekken'de dövüşür, Street Fighter'da dövüşür, geçmişte yad etmek isterse Samurai Shodown'da Haohmaru'yla bile kendini savunur.

Bu oyunlardan ayrı bir yerde duran X-Men: Children of Atom ise çok önemli bir eserdir zira bu dövüş oyunu, Marvel Vs. Capcom'un temellerinin atıldığı noktadır. Bir Capcom eseri olan X-Men'in devamı X-Men Vs. Street

Fighter ile gelmiş ve olay daha sonra, daha da genişleyerek tüm Marvel evreni ile Capcom evrenini bir araya toplamıştır. İlk dönemlerde bir turnuva oyunu olarak nitelendirilmeyen MvC, üçüncü oyunla birlikte ise EVO turnuvalarında kendine bir yer edinmiş ve iyice popüler olmuştur. Hatta Ultimate MvC 3'ün piyasaya çıkma nedeni de sırf bu ekol devam etsin diyedir. Elbette Capcom'un böyle bir seriyi bitireceğini düşünmüyorduk ve aylar, aylar önce MvC: Infinite duyuruldu, geniş kapsamlı bir heyecan oluşmasa da oyuna ilgi gün geçtikçe, karakterler açıklandıkça büyüdü. Şu vakitlerde de, artık oyunun çıkmasına sayılı günler kala sağlam bir beklenti oluştu diyebiliriz. Biz de oyun çıkmadan son bir defa oyuna bir göz atalım istedik...

Kap bir Ultron Drone

Her dövüş oyununda illa ki bir hikaye kısmı bulunur. Bunların bazıları başarılıdır,

bazılarıysa laf olsun diye oraya konmuştur. Gözlemediğim kadarıyla (Demo'yu denedim.) ise Infinite'in hikaye kısmı aralarda bir yerde. Kötü demememin en büyük nedeni de tanıdık çok fazla yüzün ortalıkta olması. Thor'un çekicini savurması, Dante'nin büyük bir saldırıya karşı koyması gibi sahneler bile hikayeyi heyecanlı hale getirebiliyor. Senaryoya göre de Ultron ve binbir türlü yardımcı Drone'u, büyük bir saldırı gerçekleştireyor. Üstelik Ultron Sigma adındaki fazla güçlü Ultron'un Asgard'ın askerlerini bile kendi tarafına çevirme gibi bir gücü bulunmakta. Amacımız da onu durdurmaya çalışmak ve bu sırada onun tarafına geçen ünlü kahramanlara karşı mücadele vermek. Oyunu satın aldığımızda illa ki bu kısma bir göz atacağız ve bunu yaparken birçok kahramanın oynanışını da test etmiş olacağız fakat Infinite'i sırf bu kısmı yüzünden almayı düşünmeyin bile; asıl olay karşılıklı dövüşlerde.



Thanos kızı Gamora,
babasına karşı!



Kahramanlar

Şimdiye kadar duyurulan tüm karakterlerin sıralı tam listesi, burada!

Marvel

Captain America
Iron Man
Black Panther
Gamora
Rocket Raccoon
Nova
Spider-Man
Hulk
Ghost Rider
Thanos
Thor
Dormammu
Ultron
Dr. Strange
Captain Marvel
Hawkeye

Capcom

Arthur
Chris Redfield
Nemesis
Dante
Ryu
Chun-Li
Firebrand
Frank West
Haggar
Jedah Dohma
Mega Man X
Morrigan Aensland
Nathan Spencer
Strider Hiryu
Zero
Sigma (DLC)

Çift yeter mi?

Gelelim yeni oyunumuzdaki değişikliklere. MvC3 oyuncularını burada bir hayli farklı bir oyunla karşılaşacaklarını bilsinler bir kere. Birçok konuda değişiklik söz konusu. En radikal değişim, üç karakter yerine artık sıradan bir Tag dövüşündeki gibi iki karakter seçebilmemizde. Artık 2v2 dövüşler söz konusu ama bu kötü bir şey değil; hatta üç karakter bana sorarsanız biraz fazlaydı. Karakter arasındaki değişimler yine tek tuşla yapılıyor ve bu işlemi, komboları bölmek için de kullanabiliyoruz. (Dayaktan kurtulmak için iyi bir hamle.) Bir başka önemli değişiklik de oyunun hızındaki yavaşlama olarak görülüyor. MvC3'te süperhızlı hızlarda ilerleyen savaşlar, burada daha sakin bir tempoya çekilmiş ve bence bu da güzel durmuş. Görsellikteki değişimden de bahsedelim. MvC2 ve MvC3'ün hafif cel-shade'li, çizgi-roman görüntüsü burada tamamıyla kaybolmuş durumda. İşte bu, iyi bir şey değil. Maalesef oyun, görsel anlamda karakterini kaybetmiş bana sorarsanız. Hatta bazı karakterler resmen çirkin bile gözüküyor. Lakin bu da caydırıcı olacak bir etken değil; yine de ortam fena gözüküyor.

Sonsuzluk taşları

Oyuna enteresan bir mekanik de eklenmiş durumda. Infinity Stone adındaki Sonsuzluk Taşlarını karakterlerimize atayarak, farklı güçler kazandırabiliyoruz. Gözlemleyebildiğim

üç farklı Sonsuzluk Taşı, Zaman, Güç ve Uzay, Surge ve Storm olarak iki farklı gücümüze etki ediyor.

Surge, istediğimiz kadar kullanabildiğimiz bir özel güç ve Storm da daha çok hasar olarak sahip olduğumuz, Surge'e göre daha da uzun süren bir başka yetenek. Örnek olarak Güç Taşı'nı ele alalım... Bu taşı karakterinize atadıktan sonra Surge ile bir geriye itmeli saldırıya, Storm ile de daha güçlü saldırı ve düşmanınızı sektirebilme özelliğine kavuşuyorsunuz.

Açıkçası bu taşların tam olarak nasıl işlediğini ve karakterlerimize gerçekte nasıl birer fayda sağladığını ancak oyun çıktıktan sonra öğrenebileceğiz. Zaten bu konuyu da anlatsam, incelemeyi yaptığımızda anlatacak konu kalmayacak... Gördüğüm ve denediğim kadarıyla, MvC: Infinite eğlenceli bir dövüş oyunu. Street Fighter ve Tekken kadar taktiksel ve adrenalin dozu yüksek diyemem ama portföyündeki karakterlerle dikkat çekmeyi başarıyor. Dövüş oyunlarına ve/veya Marvel & Capcom karakterlerine karşı bir sempatiniz varsa, bu oyun denemeye değer. ■ Tuna Şentuna



Yapım **Tango Gameworks** Dağıtım **Bethesda Softworks** Tür **Hayatta Kalma, Korku** Platform **PC, PS4, XONE** Web theevilwithin2.bethesda.net Çıkış Tarihi **13 Ekim 2017**

The Evil Within 2 4 ★★★★★

Ruhumuzun en karanlık noktasını bulmak ve orada sonsuza kadar hapsolmek...

Korku oyunları konusunda oldukça seçici olan oyuncular, genelde aniden karşılarında çıkan yaratıklardan hoşlanmazlar. Basit korku hissi üstünden prim yapan bu yapımlardan oldum olası hoşlanmadım ben de. Kabul, bazılarının arkasında gizlenmiş derin hikayeler, kalbimizi kazanmaya yetti ancak itiraf etmek gerekirse, ensemizdeki nefesi en başarılı şekilde sadece Silent Hill serisi hissettirebildi. Hani bazı oyunlarda karanlık bir odada yürürsünüz ve aniden önüne ağzı yüzü kaymış bir yaratık çıkar. Arkadaş, kim olsa ondan korkar. Siz kulaklığınızı takmış, son ses müzik dinlerken, adamın biri aniden ensenize iki tane patlatsa, yine zıplarsınız. Tamam, dövmek de istersiniz ama ana fikri anladınız. İşte, bu yüzden korku türü üzerine bir yapıyı hayata geçirmek kolay. Diğer taraftan yıllarca insanların bahsedeceği bir korku oyunu bulmak, çok zor. Doğal olarak Shinji Mikami ismine olan saygımız da sonsuzdur. 1990 yılından bugüne kadar birçok yapımda emeği olan Mikami, Resident Evil (4 ve 5'ten sonrasını es geçin) ve Dino Crisis gibi oyunlarda isminden sık sık bahsettirmiştir. Capcom, Clover Studio, Platinum Games ve

son olarak Tango Gameworks firmalarıyla çalışmıştır. Yazımızı okumaya devam etmeden önce eğer ilk oyunu oynamadıysanız, The Evil Within 2 ilk bakış yazımız, birkaç noktada spoiler içeriyor.

Tuğla gibi ağır bir atmosfer...

İşin içerisinde Shinji Mikami olursa, eğer türünü seviyorsanız o yapıma mutlaka şans vermelisiniz. İlk kez 2014 yılında piyasaya çıkan The Evil Within, ikinci oyununun duyurulmasıyla sevenlerinin kalbini kırıp kırıp atmeyi başardı. Oyun, atmosfer konusunda o kadar başarılı ki müzikleriyle harmanlanan gerilim duygusunu, bir an bile üzerinizden atamıyorsunuz. Dedektif Sebastian Castellano'nun başından geçen olayları konu olan oyun, cephane azlığından tutun, arka plandaki tuhaf sesler, çatışmalarda yansıtılan panik havası, tam olarak nasıl bir şeyle karşı karşıya olduğumuzu bilememek ve her an bir yerlerde ölümün sizi beklediğini bilmek gibi ince detaylarla işlenmiş. The Evil Within, kesinlikle +18 yaş kitlesine hitap eden bir oyun. Oyunda canlı canlı mideye indiriliyorsunuz, vücudunuz yüzlerce

kere parçalanıyor, kafatasınız sıkılıyor, kan havuzunda boğuluyorsunuz ve daha birçok ölüm şekli... Özellikle hızlı oyunları seviyorsanız The Evil Within kesinlikle size göre değil. Çünkü bu oyunda dikkatli olmak ve yavaş ilerlemek önemli.

Sıradan korku oyunu gibi bir hikaye girişine sahip olan The Evil Within, akıl hastanesinde gerçekleşmiş cinayetleri araştırmak üzerine kuruldu. Gel zaman git zaman, oyunun psikopatı ile tanışıyor ve onu yok etmeye çalışıyoruz. Mekan değiştirdikçe zorlu boss'lar, bulmacalarla karşı karşıya kalıyoruz. Öldürdüğümüz her yaratığın cesedini yakmazsak, tekrar ensemizde belirliyor. Her şekilde oyunun sonunda, bizi zorlu final boss'u Ruvik bekliyor ve kendisini "kısmen" de olsa yok etmeyi başarıyoruz. Oyunun ana konusu, kontrol ettiğimiz dedektif Sebastian dahil birçok kişinin bir makineye (STEM) bağlı olması ve deneyimleri birlikte paylaşmaları. Ruvik, daha gençken bile oldukça zeki ve insanların bilinçleriyle ilgili projede Dr. Marcelo'ya yardım ediyor. The Evil Within 2'de Mikami, oyuncularını daha zor anların beklediğini açıkladı. Oyunda üç



SOL Shinji Mikami, The Evil Within 2'de korku yerine senaryoya odaklanmış. ALT Yeni oyun, yeni yaratıklar, yeni silahlar ve daha fazla vahşet



farklı zorluk derecesi olacak ancak en kolay mod bile, bizi oldukça zorlayacak. Sebastian'ın kızı olduğunu biliyor muydunuz? Daha komiği ise Sebastian'ın geçmişinin yok olmasının nedeni aslında Mobius örgütü. Kızını tekrar görmek ve kurtarmak için ise bu örgülle ortak çalışmak zorunda. Bu yüzden, STEM dünyasına girmeyi göze alıyor. Tam bir drama durumu yani. İlk oyundan 3 yıl sonrasını konu alan The Evil Within 2, daha karanlık detaylarıyla öne çıkacak.

Daha ne kadar vahşet?

İlk oyundan daha yıllar önce Sebastian'ın kızı Lily, ev yangınında ölmüştür. Sebastian bu sefer Union isimli şehre taşınır. Öldüğünü bildiği kızı rüyalarına girince, Sebastian geçmişiyile tekrar yüzleşmek zorunda kalacaktır. Kızımız ve kötülüğün arasındaki ince çizgide, insanlık dışı dünyayı araştırmamız beklenir.

Mikami'nin dediğine göre oyundaki her bölüm kendi içerisinde epik olacak ve ayrıca oyuncular keşif yapmaya teşvik edecek mekan tasarımlarına denk geleceğiz.

The Evil Within 2'nin en merak edilen kısımlarından biri oynanışı. İlk oyundakiyle benzer dinamiklere sahip olan oyunumuz, TPS bakış açısıyla oynanacak. Daha güçlü silahların öne çıktığı oyunda, kat kat daha korkutucu, vicak vicak ve daha kanlı yaratıklarla karşılaşacağız. The Evil Within 2'nin hem CGI, hem de oynanış videosuna yakından baktığımızda az çok bizi nelerin beklediğini anlayabiliyoruz.

Union şehrindeki Sebastian, kızının bulunduğunu düşündüğü yere ilişkin cevap ararken gerçek ve doğaüstü dünya arasında ciddi sıkıntılar yaşayacak. Bu da ilk oyunun sonunu hatırlayanlara, tatlı bir gönderme olsun. Eski meslektaşımız Juli Kidman da bulmaca çözümünde ve düşmanlara karşı neler yapabileceğimiz konusunda rehberimiz olacak.

Bu oyunda hayatta kalmak istiyorsak, dedektiflik becerilerimizi iyi kullanmamız gerekiyor. Oyunda psikolojik dehşet, bu sefer daha büyük rol oynuyor. Korkunun büyük kısmı Sebastian'ın zihninden kaynaklanmakta. Orijinal oyun bizi

gerçekten çirkin yerlere götürmüştü ve Tango Gameworks çitayı çeşitli şekillerde yükseltti gibi görünüyor.

Aradan geçen üç yıla rağmen oyundaki optimizasyon sıkıntısı en büyük soru işareti. İlk oyundaki FPS kilidi asıl canımızı yakan noktaydı. Tango Gameworks, teknik kısımda eğer takipçilerini gerçekten etkilemek istiyorsa optimizasyona bu sefer temiz çalışmak zorunda. Uncharted 4 ve Horizon Zero Dawn gibi başlıkların 30fps'te görsel çarpıcılığı olduğunu düşünürsek, konsol tarafında Tango Gameworks'ün böyle bir amacı takip etmekte herhangi bir problemi olmamalı. Verilebilecek diğer örnek ise Resident Evil 7. Kendisi, sağlam korku öğeleri rahatsız edici ortamı bir araya getirip, aslında oyun ve sinemanın en güzel parçalarını taklit etmiş bile olsa, hemen hemen herkesi şaşkına çeviren yumuşak noktadan oyuncuyu vurmaya başardı.

Beklentiler köye kadar...

Oynanış kısmındaki diğer bir beklentimiz ise yeteneklerimize daha rahat ulaşabilmek. İlk oyunda koca hastaneyi dön dolaş, ayna bul da odaya geç diye uğraşıyorduk. Araya farklı yara-

tıklar giriyordu ve doğal olarak biricik hazinemiz mermilerimizi boşa harcayabiliyorduk. The Evil Within 2'de bu konunun kolaylaştırılmasını umut ediyoruz.

Hayatta kalma konusu ile ilgili en mükemmel şey, farklı detayların farklı insanları nasıl ürkütüğüdür. The Evil Within, bu konuyu mükemmel bir şekilde ele almıştı. Sonuç aşamasından önce korku, yavaş yavaş kanımıza işlemişti. The Evil Within 2 umuyoruz; örümcekler, yılanlar, yükseklik, sağa sola saçılmış organlar ve bizi ürpertebilecek küçük kızlar derken sonsuz listesiyle durağı belli olmayan lanetli trenindeki yolculuktan farksız olacak.

Oyunla ilgili ilginç diğer sürpriz ise başka bir STEM kullanıcısı olan Stefano. Bethesda'nın yaptığı açıklamaya göre bu karakter bir katil. Üstelik sıra dışı güzelliğe takmış fotoğrafçı bir katil! Önümüzdeki haftalarda bu karakter hakkında Bethesda açıklama yapacak. Şimdilik karakterin psikopat bir fotoğrafçı olması dışında elde fazla bilgi yok.

Bakalım kimini memnun eden, kimini etmeyen ilk oyunun ardından The Evil Within 2 serinin çitasını bir seviye yukarıya taşıyabilecek mi?

■ **Ceyda Doğan Karas**





Yapım **Clapfoot** Dağıtım **Clapfoot** Tür **Aksiyon** Platform **PC** Web www.foxholegame.com Çıkış Tarihi **Erken erişimde**

Foxhole 5 ★★★★★

Koca bir harita, bir sürü savaş makinesi ve bunları kullanmaya çalışan bir dolu adem...

Açık konuşmak gerekirse "toon" tarzının savaş araçlarına hiç yakışmadığını düşünüyorum, sırf bu yüzden, ucundan kıyısından bu havayı taşıyan Valkyria Chronicles'ı bile rafta bir yere koyup unuttum. Foxhole'u ilk gördüğümde de direkt olarak Army Men canlandı gözümde. Hayatım boyunca böyle desteksiz atmamışım meğer, vay arkadaş! Oyun daha önce deneyim ettiğimiz hemen her şeyden farklı, şeytan tüyü taşıyan bir oyun. Neredeyse izometrik kameradan oynanan bir PUBG kadar çıldırma sebebi. Oyunda koca bir savaş dönüyor ve biz de o savaştaki askerlerden biriyiz. Peki oyun kolay mı, kesinlikle değil. Yani şimdiye dek öyle aptal şekillerde takım arkadaşlarıma zarar

verdim veya öldürdüm ki, başka bir oyun olsa dükkanı kapatıp çıkardım herhalde. Ama işte, tıpkı PUBG gibi kapatıp gidemiyoruz bir türlü... Foxhole, daha önce Fortfeit adlı kendi yağında suyunda kavrulan bir oyunla tanıdığımız Clapfoot'tan çıkan ikinci eser, ama ne eser! Yani ilk savaşımı hatırlıyorum da, acemi birliğinde elimde verilen silahın sağına soluna bakıp, kedi yavrusu gibi yere çöküp kaldığım o ilk günü hatırlattı bana. Evet, oyunda neyle karşılaşacağımızı üç aşağı beş yukarı biliyor olsanız da bunları pratiğe vurmak, hemen anlayacağınız üzere hayli güç.

Oyunda bir ordunun sahip olduğu her türlü araç gereç mevcut ve sizin de bunları ve bunları ve gerekli binaları üretebilmek adına bazı görevleriniz var. Bu noktada tek kişi girilen oyunlar tam bir keşmekeşe dönüşebildiğinden, takım çalışması önemli, haliyle girecekseniz arkadaşlarınızla birlikte girmenizi öneririm. Tıpkı PUBG'de olduğu gibi bu oyunun da gerçek keyfi arkadaşlarınız ile beraber girdiğinizde çıkıyor.

Oyuna girdiğinizde göreceksiniz ki devam eden bir savaş var ve bu savaşların uzunluğu da saatler ile ölçülmekte. Yani sakın ola öyle 15 dakika girerim, çıkarım gibi bir şey düşünmeyin. Bir şeyler yapmayı öğrenmeniz zaten

sıkıntılı bir süreç, bu arada elinizden birkaç kaza çıkması da açıkçası çok olası. Haliyle, Foxhole "öğrenmesi kolay, ustalaşması zor" bir oyun olmaktan ziyade "öğrenmesi zaman alan, ustalaşması fevkalade zor" yapıda. Oyun kısa süredir erken erişimde olmasına rağmen satış rakamları 100.000'i çoktan aştı ve bu popülerlik halen artmaya devam ediyor. Üstelik Foxhole daha şimdiden hayli "tamamlanmış" gözükmekte ve kısa süre içinde piyasaya çıkabilmiş gibi bir havası var. Uzun lafın kısası, ileride daha geniş şekilde inceleyeceğimiz bu oyunu, eğer videolardan izledikleriniz ilginizi çekiyorsa mutlaka edinin, özellikle de 31 TL gibi uygun bir fiyat etiketine sahipken. ■ **Kürşat Zaman**





THE WITCHER



ELFLERİN KANI

Rivyalı Geralt, Witcher serisinin ilk romanı *Elflerin Kanı*'yla geri döndü ve bu sefer dünyanın kaderini ellerinde tutuyor.



PEGASUS



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari

www.pegasusyayinlari.com

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Beni tanıyanlarınızın iyi bildiği üzere oyunlarla sadece piyasa üzerinden değil, akademik anlamda da ilgileniyorum. Hatta bu ilğim gün geçtikçe daha da artıyor. Özellikle her yeni yıl, vereceğim dersler için birbirinden farklı kaynaklar peşinde koşmaya bayılıyorum. Oyunlara akademik anlamda eğilen diğer insanlar da mevcut. Diğer taraftan Rol Yapma oyunlarını akademik mercak altında inceleyen insan sayısı yok denecek kadar az. Ben de yine allem ettim kalem ettim, bu az miktardaki insanlardan birisi olan Arda Çevik'in yakasına yapıştım. Neden mi? Çünkü Arda, geçtiğimiz ay Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı bölümü yüksek lisans programından mezun oldu. Peki, ne çalıştı? (Magazin programı sorusu.) İşte bu ve oyunların akademik dünyası ile ilgili bir takım sorunun cevabını, birazdan öğreneceksiniz.

Ertuğrul Süngü: Öncelikle ne yapıyoruz Arda? Sormadığımız zaman taşla dönüştüğümüz "Önce seni bir tanıyalım?" sorusu ile karşına çıkıyoruz. Üzgünüm ama yapacak bir şey yok...

Arda Çevik: Selam! Ben bir oyun tasarımcısı/geliştiricisiyim. Altı yıldır oyun sektöründeyim ve Peak Games, Gram Games, no-pact gibi şirketlerde çalıştım. Halen Gray Lake Studios bünyesinde yazılımcı olarak çalışıyorum. Aynı zamanda Bahçeşehir Üniversitesi'nde oyun tasarımı lisans programında ders veriyorum. Evliyim, Tori adında bir papağanım ve Kedi adında bir kedim var. Özetle böyle.

E.S: Seni buralara ne getirdi? Biraz da seni oyun tasarımcısı olmaya iten şeyden bahsedermisin?

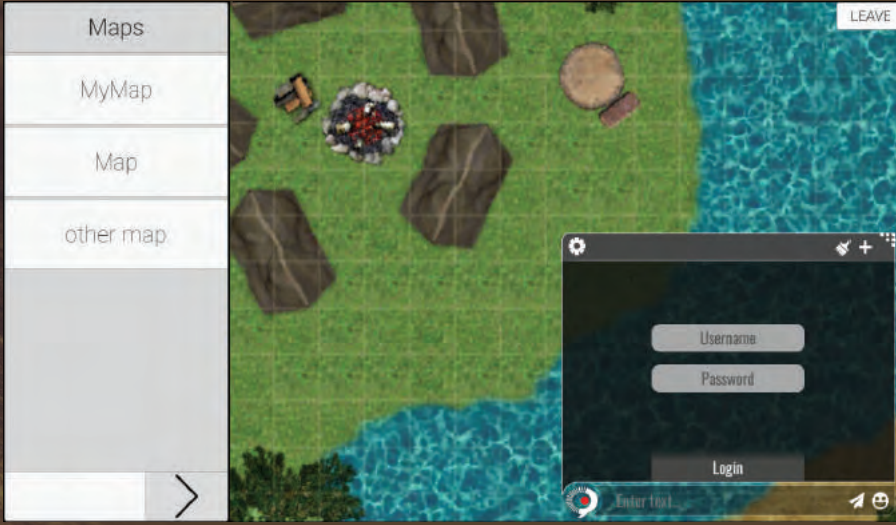
A.Ç: Ben bilgisayar mühendisliği kökenliyim. Zorunlu stajımı yaparken Polonya'dan gelen iki oyun tasarımcısının düzenlediği bir workshop'a katıldım. Workshop'ta oyun tasarımının ne olduğunu ve mühendislik eğitimimle nasıl paralellik gösterdiğini öğrendim; adeta gözüm açıldı. Ardından Peak Games'de junior game designer pozisyonunda bir süre çalıştım. Ertesi sene Bahçeşehir Üniversitesi'nin oyun tasarımı üzerine düzenlediği üç haftalık yaz eğitimine katıldım. Bu eğitim BUG'ın ilk etkinliğiydi. O

zamandan beridir de BUG bünyesinde öğrenci, workshop düzenleyicisi, eğitmen ve şimdi de mezun olarak bulunuyorum.

E.S: Madem öyle, biraz da tez konundan bahsedermisin? Sonuçta seni bu sayfalarda ağırlamamın en önemli başlığı, şüphesiz çalışma konun.

A.Ç: Tabii. Tezimin Türkçe adı "Dijital yardımcıların masaüstü rol yapma deneyimi üzerindeki etkisi". Tez konunun belirlenmesinde Gray Lake Studios olarak geliştirdiğimiz rol yapma oyunlarına yardımcı uygulamaların etkisi büyük. Biz bir dungeon generator geliştiriyoruz





(ProD&D, Google Play Store ve App Store'da bulabilirsiniz), ama bu uygulamanın kullanılabilirliği konusunda emin değiliz. Genel olarak yardımcı uygulamaların ne ölçüde yardımcı oldukları konusuna akademik dünyanın çok eğilmediğini fark ettim. Hem geliştirdiğimiz uygulamaya katkı sağlayacak, hem de akademik olarak araştırmaya değecek bu konuyu bulduğumda tezi yazmaya giriştim. Tez çalışmam bir yıl sürdü. Bu süreçte myFRP adında bir uygulama geliştirdim. myFRP, kısaca harita üzerinde hangi karakterin nerede olduğunu gösteren ve her oyuncunun mobil cihazında çalışan bir uygulama. Ayrıca oyun içi sohbet imkânı da sunuyor, böylece oyun yöneticisi oyuncunun kulağına fısıldamak zorunda kalmıyor. myFRP'nin kullanılabilirliğini ölçmek için Yıldızcon'da ve BUG Game Jam'de kullanıcı testleri yürüttüm. Sürecin sonuna doğru da Roll20'nin kullanılabilirliği hakkında bir online anket yaptım ve veri topladım. Sonuçlar ilginç aslında. myFRP ve Roll20'yi kullanmayı oyun yöneticileri, oyunculara göre daha zor buluyor. myFRP'nin kullanılabilirlik skorları da Roll20'den daha yüksek çıktı.

E.S: Peki, yüksek lisans esnasında aldığın eğitim, sence tez sürecinde sana ne gibi bir yardımcı oldu?

A.Ç: Yüksek lisans eğitimimi ikiye bölebiliriz. İlk yarısından sektörden ve akademiden insanlardan ders aldık. Bu dersler sanat, anlatı, oyun motorları gibi konularda beni geliştirdi. İkinci yarıda ise yönümüzü tez çalışmasına çevirdik. Bilimsel araştırma nasıl yapılır, nasıl tez konusu seçilir vs. ile ilgili kısaca bilgilendirildik, daha sonra serbest bırakıldık. O zamanlarda okul dışındaki işime ağırlık vermem gerekti ve okuldan biraz koştum. Bu kopuş bir seneme mal oldu. Yeniden tez çalışmama döndüğümde Gray Lake Studios'dan Erhan ve Tunç'un beni gazlamasıyla çalışmalarımı hız verdim. Tabii danışmanım Barbaros hocanın ve çalışmam

yön veren İlker hocanın da etkisi büyük.

E.S: Malum yeni mezun oldun ama acaba ortaya çıkardığın projeye daha farklı yaklaşabilir miydin? Şimdiden "Şöyle olsa, bak oradan da bu olsa muhteşem olurdu" gibi düşünceler söz konusu mu? Eğer öyleyse, ortaya çıkardığın çalışmayı daha büyük bir ölçeğe taşımayı düşünüyor musun?

A.Ç: Araştırma ile birçok kişinin düşüncelerini aldım ve artık insanların nasıl bir rol yapma yardımcı uygulaması kullanmak istediklerini biliyorum diyebilirim. Initiative tracker mı kullanmalı, zar atmaya dijital olarak mı çözmeli yoksa fiziksel mi bırakmalı, harita kare kare mi olmalı yoksa altıgen mi, grup içinde sohbet özelliği nasıl çözülmeli, uygulama tek bir tablette mi çalışmalı yoksa herkesin telefonunda aynı anda mı çalışmalı, gibi. Bunları harmanlayınca önümüzdeki zamanlarda rol yapma oyuncularının gerçekten seveceği bir uygulamayı piyasaya çıkaracağız gibi duruyor.

E.S: Bu yolda yürümeyi düşünen insanlara verebileceğin tavsiyeler var mı? Ne yaparsınlar, ne yapmasınlar?

A.Ç: Tez çalışması yürüteceklere tavsiyem: Erken başlayın. Kapsamı iyi anlayın, araştırma konunuzu iyice daraltın ve ölçülebilir sonuçlar çıkarmaya bakın. Rol yapma oyunlarına yardımcı uygulama geliştireceklere tavsiyem: Piyasadaki uygulamaları baz almayın. Henüz Beyond D&D, Roll20, Fantasy Grounds gibi uygulamalar çok yeni ve masaüstü rol yapma deneyimine tam potansiyeli ile etki etmiyorlar.

E.S: Bitirişi de bir klasikle tamamlayarak; "Senin eklemek istediğin bir şey var mı?" sorusunu sana yöneltmeden, bu röportajı bitirmek istemiyorum.

A.Ç: Çok güzel oldu, vır vır vır konuştum. Bana LEVEL'da yer verdiğiniz için teşekkürler. Böylece bir çocukluk hayalim gerçekleşmiş oldu. ■



Ne Okudum

Dungeons & Dreamers

Tam adı Dungeons & Dreamers: A Story of How Computer

Games Created a Global Community olan kitap, hem bu sayfalara gönül verenlerin, hem de oyun sektörü ile ilgilenenlerin kesinlikle okuması gereken bir eser. İlk sayfasından son sayfasına kadar, oyun dünyasına hem D&D, hem de dijitalleşme açısından muazzam bir şekilde yaklaşıyor. Brad King ve John Borland tarafından kaleme alınan kitapta, 60'lı yılların sonundan bugüne kadar sektörde öncü olmuş hemen herkesin hikayesini, daha önce olmadığı kadar detaylı bir şekilde okuyabilirsiniz.



Ne Dinledim

Huldre

Sıcak havalara aldırmadım, inadına Kuzeyin soğuşuna inandım! Ağustos ayı

içerisinde bolca Huldre dinledim. Kendileri Danimarka'nın başkenti Kopenhag'dan çıkan bir ekip ve 2009 yılından beri müzik piyasasındalar. Genel olarak Nordic folk müziğinin ön planda olduğu bir metal müzik icra ediyorlar. Nanna Barslev ablamızın vokal rolünü üstlendiği grup, tam da o Kuzeyli şivesi ve tınısını beğenimize sunuyor. Bu güne kadar bir demo, iki de uzun metraj albümü olan ekibi en iyi anlatan şarkı sanıyorum "Faestemand" olacaktır.



Ne İzledim

Atypical

Netflix bir kez daha dikkat çeken bir dizi ile karşıma çıktı.

Atypical isimli yeni dizimiz, aslında ismiyle bir hayli münhasır. Temel olarak karanlık bir komedi türü diyebileceğim dizide, 18 yaşındaki Sam Gardner isimli, otistik spektrum bozukluğuna sahip karakterin ailesi ve başından geçen olayları izliyoruz. Bir yandan iyileşmeye, bir yandan da topluma ayak uydurmaya çalışan bu gencin hikayesi, harika bir kurgu ile ekrana yansıtılmış. Bir yandan gülüp, bir yanda da düşünmek isteyenler için harika bir dizi.



GAMESCOM 2017

Ne fuardı be!

Böyle demek isterdik, diyoruz da zaten ama sakın bunu olumlu bir şey olarak almayın. Gamescom 2017, hatırlayabildiğimiz, yakın geçmişteki en sönük oyun fuarı oldu, açık ara... Normalde, duyurulan oyunlar arasından seçim yapmak bizim için hayli güç bir süreç, inanin öyle fuarlar oluyor ki listesini yaptığımız oyunların ancak yarısına yer verebiliyoruz. Bu defa ayırdığımız sayfalara oyunları yerleştirdikten sonra, elimizde sadece bir elin parmakları kadar oyun kaldı. Biz de sadece yeni fragmanı duyurulan veya yeni bir modu gösterilen oyunlardansa mümkün olduğunca yeni oyunlara yer vermeye çalıştık. Aynı zamanda gelişim gösteren veya oyuncular tarafından fuarda ilk kez denenebilen bazı güzide oyunları da dosyaya dahil ettik. İsterseniz gelin, sizi Rhein nehrinin kıyısında oyunlarla dolu bir gezintiye çıkartalım.

Yapım **Relic Entertainment** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür **Strateji** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Age of Empires IV

> Hemen her oyun türünü bugün olduğu yere getiren, klasikleşmiş bir isim vardır.

Konu gerçek zamanlı strateji olduğu zaman da akla ilk gelen oyunlardan birisi Age of Empires serisidir. İlk oyunu ile oyuncularını ters köşeye yatıran, ikinci oyunuyla da bugün halen strateji dünyasının vazgeçilmezi olmayı başaran Age of Empires, sonunda dördüncü oyunu ile karşımızda olacağını resmen ilan etti! Her ne kadar üçüncü oyunuyla büyük bir hüsrana yaşamış olsak da, yeni oyun şimdiden büyük heyecan yaratmayı başardı. Bu heyecanın başında şüphesiz geliştirici koltuğunda Company of Heroes gibi devasa bir efsaneyi yaratan Relic Entertainment'in bulunması geliyor. Relic ekibi, kendi siteleri

üzerinde çoktan proje hakkındaki heyecanını dile getirdi. Nitekim oyunun tanıtım videosunda herhangi bir oyun içi detay göremedik. Fakat görseller arasında, seriden tanıdığımız Amerikan Yerlileri, Kırmızı Urbalı İngiliz Askerleri, Roman Lejyonerleri ve Japon Samurayları gibi detayları görebildik. Bu da bir süre önce ortaya çıkan ve dördüncü ve beşinci oyunların giderek günümüze yaklaşacağını anlatan efsanevi görselin aslında bir hurafeden ibaret olduğunu gözler önüne sermiş oldu. Anladığımız kadarıyla dördüncü oyun da tıpkı önceki yapımlarda olduğu gibi geniş bir tarihsel dönemi konu alacak. Fakat Rise of Nations gibi daha ileri çağlara geçiş yapılabilecek mi? İşte orası tam bir sır, tam bir muamma! ■ **Ertuğrul Süngü**



Yapım **Bungie, Vicarious Visions** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **6 Eylül 2017**

Destiny 2

> Destiny 2, PC platformuna çıkacağı duyurulduğunda elinin altında mouse olmadan rahat edemeyen FPS oyuncularının takla attığı bir oyun ancak kabul edelim, dünya geneli göz önüne alındığında zaten çok başarılı olan bir seriden bahsediyoruz. Neticede 25 milyon kayıtlı kullanıcı müthiş bir rakam. Tüm bunların üzerine Destiny 2'nin Battle.net açılımı harika bir haber ve yeni oyunun başarısını hemen hemen garanti hale getiriyor. Bizim açımızdan daha da önemli zira ilk oyunu Türkiye'de oynayan herhalde on

kişiden biri bizim Tuna idi. Bunların yanında Destiny 2 tıpkı ilk oyun gibi oldukça baskın bir senaryo modu ile gelecek ve pek çok farklı gezegeni ve sistemi keşfedebileceğiz. Ayrıca yeni karakterler, eşyalar, yeni modlar ve maceralar da en az ilk Destiny oyunu kadar kaliteli ve sürekli bir içerik vad ediyor. Şimdi tüm bunlara yeni etkinlikleri, varlığı bir efsane gibi dilden dile anlatılan nadir silahları ve onları bulmak için verilecek onca mücadeleyi ekleyin. Evet, Destiny 2 ilk oyunun üzerine devrimsel bir şeyler vadetmiyor ancak bu herkesin oyunu

manyaklar gibi oynayacağı gerçeğini değiştiriyor. Bir de elbette Battle.net'in şeytan tüyü diye bir şey var. Buraya giren bir oyunun çuvalladığını gördünüz mü, hayır. Yine öyle olacak. Geriye sadece bir hafta kaldı ve biz sabırsızlanmaya başladık bile. ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Experiment 101** Dağıtım **THQ Nordic** Tür **RPG** Platform **PS, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2018**

Biomutant

Gamescom'un bu yılki ayağı -bu sayfalar-daki oyunlardan da görebileceğiniz gibi- bayağı bir kısır geçse de belli başlı büyük yapımlara daha yakından bakma fırsatı yakaladık. Etkinliğin benim açımdan en ilgi çekici başlığı ise Biomutant oldu. Biomutant, kıyamet sonrası bir dünyada insanlaşmış hayvanların fink attığı topraklarda geçiyor. Zaten oyunun tanıtımında da "Kıyamet sonrası bir kung-fu fabli" ibaresi, Biomutant'ın nasıl bir yapıda olduğunu anlatıyor. Açık dünya konseptine dayalı ve RYO unsurlarıyla bezeli Biomutant'ta henüz ismi açıklanmayan, sert bakışlı bir rakunu canlandıracağız. Oyuncular, isterlerse psişik güçler ekleyip havada süzülme ya da telekinezi gibi özelliklere sahip olabileceklerler. Ayrıca

cyberpunk-vari robotik kol ve eklentilerle birlikte karakterimizin sınırlarını zorlayacağız. Eh, bunlardan hiçbiri hoşunuza gitmezse Kung-fu ile düşmanlarınızın ağzının orta yerine çatarı patara dalabileceksiniz. Biomutant'ın ana hikayesine tanıtım fragmanlarında değinilmiyor. Oyunun resmi sayfasında ise Yaşam Ağacı olarak bilinen kutsal bölgenin bir tür hastalıkla boğuştuğu ve bu yüzden Yeni Dünya'nın sonunun geleceği belirtiliyor. Biz de bu durumu engellemek amacıyla çeşitli kabileleri bir araya getirmeye çalışacağız. Oyuncuların vereceği her karar oyunun sonuna etki edecek. Ne diyelim, umarım Experiment 101, 2000'li döneme atıflarda bulunan, eğlenceli bir oyun çıkarır. ■ **Özay Şen**



Yapım **Ubisoft Blue Byte** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Strateji** Platform **PC** Çıkış Tarihi **2018'in ilk çeyreği**

Anno 1800

İlk olarak 1602 yılına dönmüştük. Sorasında da 1503 yılına... Akabinde Anno serisi düzenli olarak farklı tarihleri baz alan oyunlar üretme kararı aldı ve iyi ki de yaptı. En son 2015 yılında üretilen Anno 2205 ile işler biraz çığıırından çıkmıştı ama öyle görünüyor ki yapımcı ekip 1701 yılından 2070'e atlanmanın acısını çıkartacak gibi görünüyor. Kim bilir? Belki de bu kocaman bir plandı? Neyse efendim, gün geldi çattı ve yeni Anno'nun yeni oyunu bize merhaba dedi.

Dedi ama tıpkı Age of Empires IV gibi çok da bir detay vermeden çekip gitti. Elimizde olan bilgilerin başındaysa oyunun Endüstri Devrimi dönemini konu alacağı yer alıyor. Yakın tarihin ve bir noktada insanlık tarihinin şüphesiz en önemli olaylarından birisi olan Endüstri Devrimi'ni başından sonuna kadar yaşayacağımızı düşünüyoruz zira genelde Anno oyunları belirli bir dönem içerisinde kalmayı tercih ediyor. Amacımızsa bu muazzam dönüşüm esnasında bir yönetici

olarak devasa metropoller üretmek, çalışan lojistik bağlantılar kurmak, yeni yerler keşfetmek, diplomasi ve tüccarlığımızı ön plana çıkarmak. Yayınlanan kısa videoda oyun içi grafik kalitesinin geliştiğini görmek mümkün. Ayrıca bazı animasyonlar da şimdiden oyunun harita üzerinde önceki yapımlara göre çok daha güzel gözükeceğinin habercisi. Her Anno oyunu bir maceradır sevgili okur. Yeni oyunun getirecekleri için de şimdiden heyecanlıyız. ■ **Ertuğrul Süngü**





Yapım **Ys Net** Dağıtım **Deep Silver** Tür **RPG** Platform **PC, PS4** Çıkış Tarihi **2018'in ikinci yarısı**

Shenmue III

> Shenmue adını duymamış olma ihtimaliniz var. Bunun sebebi olarak da PS One veya Nintendo 64 yerine Dreamcast'a çıkmış olması gösterilebilir. Her ne olursa olsun, Shenmue'nin azımsanmayacak bir kitlesi var arkasında. 2001 yılında çıkan ikinci oyunundan sonra karanlığa gömülen seriden yaklaşık on yıldır üçüncü bir oyunun haberi bekleniyordu. 2015'in E3'ünde nihayet yapım resmîyet kazandı

ve Kickstarter kampanyaları, destekler, beklentiler derken Shenmue III nihayet çıkış tarihine de kavuştu: 2018'in üçüncü veya dördüncü çeyreği. PS4 ve Windows platformları için geliştirilen Shenmue III'ün çıkış tarihi tadımlık bir fragman ile taçlandı. Fakat yapımın hayranlarını ikiye bölmeyi de başardı. Çünkü fragmandan gördüğümüz kadarı ile grafiksel bir "farklılık" söz konusu. Evet, harika çevre tasarımları, gölgelendirmeler,

mistik Çin müzikleri harika ama ya karakterler? Orantısız vücut hatları ve neredeyse hiç olmayan mimikler (özellikle 44. Saniyedeki adamın yüz ifadesine dikkat) kafalarda soru işareti bıraktı. Yapımcı Yu Suzuki bunu "Shenmue'nin cazibeleden birisi" olarak niteliyor ve katılanlar kadar katılmayanlar, karakter tasarımlarını yetersiz bulanlar da var. Peki ya siz ne düşünüyorsunuz?

■ **Rafet Kaan Moral**

Yapım **Bandai Namco** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Simülasyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2108**

Ace Combat 7 Skies Unknown

> Bir dönem konsollarda, PC'lerde çok daha fazla uçak simülasyonu vardı ama artık pek azlar. Hele ki Ace Combat gibi arcade stili olanlara rastlamak mümkün bile değil. Her ne kadar Japon kültürüyle yoğrulmuş olsa da Ace Combat yıllardır batıda da tercih edilmişti ve şimdi yeni oyunuyla bir kez daha türün sevenleriyle buluşmaya hazırlanıyor. Şunu bilmelisiniz ki bu oyun bir hayli heyecanlı. Serinin tüm oyunlarında, birçok görevde kolay kolay nefes alamaz ve birçok zaman ölümle burun buruna gelirdiniz. Yeni oyunda bunu daha da çok hissedeceğe benziyoruz çünkü oyuna aktif bir hava durumu özelliği eklenmiş. Bu şu demek; bir anda bir kasır-

ganın ortasında kalabilecek, sis indiğinde burnumuzun dibini görmekte zorlanacak ve kokpitin camına yağmur yağarken peşimizden gelen düşman uçaklarından nasıl kaçacağı-mızın hesabını yapmamız gerekecek. Bir hayli iyi gözüken ve oynanışı bayağı etkileyecek olan bu yeni özellik, oyunun gerçekçiliğine de katkıda bulunacak gibi gözüküyor.

Bu büyük özelliğin dışındaysa ortada yine son derece hızla oynanan bir uçak savaşı var. Görevlerde bol bol it dalaşına girip yere yakın olmamız gereken anlarda da farklı bir heyecan duyacağız. Umuyoruz ki senaryo çok fazla Japon diyalogu (Uzun ve duygusal konuşmalar) içermez de olaylara daha kolay entegre oluruz... ■ **Tuna Şentuna**



Yapım **Dontnod** Dağıtım **Square Enix** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **31 Ağustos 2017**

Life is Strange: Before the Storm

➤ Efendim, ilk oyundaki kahramanımız Max'in üniversite uğruna uzaklara taşınıp çocukluk arkadaşı Chloe'yi mahallede bir başına bırakmasının ardından geçen o yıllara gidiyor Before the Storm. Chloe artık yalnız başınadır ve içindeki o asi ruh yavaş yavaş güneşi kapatmaya başlar. Babasını kaybettiği ve giderek uzaklara savrulduğu bu zor günlerde Chloe'nin en büyük destekçisi ise ilk oyun boyunca kayboluşunun ardındaki gizemin

peşinden koştuğumuz Rachel Amber. Before the Storm bu ikilinin tanışması ve arkadaşlığı üzerine olabilir ancak her şey bu kadar basit değil. Gamescom fragmanında hemen fark edeceğimiz gibi Chloe'nin babası bir trafik kazasında ölüyor ve biz bunu zaten biliyoruz. Bilmediğimiz şey ise kazanın bir trenin çarpması neticesinde gerçekleştiği ve o sırada Chloe'nin aracın arka koltuğunda olduğu. Şimdi durun, bir dakika... İlk oyunda Max geçmişe

döndüğünde olaylar böyle gelişmiyordu sanki? En azından o olay olduğunda Chloe de evde, bizim yanımızdaydı, öyle değil mi? Peki bizim izlediğimiz o görüntü neydi? Yapımcının böyle korkunç bir hata yapmayacağını hepimiz biliyoruz, demek ki işin içinde bir iş var. Ya bu gördüğümüz bir kabustan ibaret, ya da zaman başka yerlerde bir şekilde tekrar kırıldı. Hepsini bu dergiyi okuduğunuz sıralarda öğrenmiş olacağız. ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **TaleWorlds Entertainment** Dağıtım **TaleWorlds Entertainment** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Mount & Blade II Bannerlord

➤ Malumunuz Mount and Blade serisi piyasaya çıktığı ilk günden beri çok sevilen, kendisine özel, kocaman bir kitleye sahip ender yapımlardan bir tanesidir. TaleWorlds tarafından geliştirilen oyunun, uzun süredir Bannerlord isimli devam oyunu üzerinde çalışılıyordu. Nitekim Gamescom 2017'de kendisiyle biraz daha kaynaşma fırsatımız oldu. Bilindiği gibi oyunumuz Mount and Blade: Warband'den 200 yıl öncesinde, The Calradian Empire'in çöküş dönemini ele alacak. Oyun içerisine tarihsel olarak her türlü geriye doğru gidilecek olduğundan, tüm silah ve zırhlar da 600 ile 1100 yılları arasındaki dönem baz alınarak yeniden şekillendirilmiş. Yeni oyun ile birlikte toplamda sekiz ana fraksiyon olmasını bekliyoruz. Fuar esnasında yayınlanan oyun içi görüntülere baktığımız zaman kesinlikle daha kanlı, eskiye göre biraz daha hızlı ve çok daha temiz grafikler görüyoruz. Silahların kullanım şekilleri üzerinde birçok yenileme yapıldığı çok aşikâr. At üzerinde hareket etmek her daim olduğu gibi yine zorluğundan pek bir şey

kaybetmemiş gibi duruyor. Sınıflar arasında Infantry, Ranged ve Cavalry bulunuyor. Bu ana sınıfların da kendi altlarında farklı alt sınıflar yer alıyor. Anlayacağınız, sınıf işi Bannerlord ile büyük bir hadiseye dönüşmüş durumda. Her silahın yine altı farklı özelliği bulunuyor ki bu

özellikler oyun yapısını kökten etkilemek için tasarlanmış. Ayrıca oyunun ilk kez multiplayer oynanışına tanık olduk ve açıkçası muhteşem gözüktüğünü söylememiz gerek. Bakalım TaleWorlds ekibi bir devasa projeden daha anlının akıyla çıkabilecek mi? ■ **Ertuğrul Süngü**





Yapım **Battlestate Games** Dağıtım **Battlestate Games** Tür **FPS, Hayatta kalma** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Erken erişimde**

Escape from Tarkov

➤ Şimdiye kadar çok fazla MMOFPS veya hayatta kalma oyunu oynadık, Escape from Tarkov ise tüm bu oyunlardan çok daha fazlası aslında. Oyunun en fazla dikkat çeken özelliği elbette inanılmaz boyutlardaki silah özelleştirmeleri. Silahların her bir vidasını sökebilir, daha verimli bir nişangah veya silahı uzun mesafelerde daha etkili kılacak daha uzun namlular takabilirsiniz. Oyunda alıştığımız kısa süren maçlar yerine 40-180dk arasında değişen

raid'ler söz konusu ve bu raid'lerde ele geçirdiğiniz her şey, eğer raid'in sonunu görmenez halinde envanterinize ekleniyor. Bu durumun tersi de şu, eğer ölürseniz, üzerinizde olan her tür silah rakipleriniz tarafından ele geçirilmekte, bu da sizi dımdızlak bırakıyor. Sırf bu yüzden çok değerli bir silahı kaptırma korkusuyla evde bıraktığımı bilirim. Oyunda her türlü nişan yardımı kapalı durumda, ekranda bir nişangah yok ve ateş etmek için önce silahı gözünüze yaklaştırmanız

gerekiyor. Ayrıca hangi organınız hasar aldıysa etkileri de ona göre oluyor. Yani kırık bacağınızı sarğı yaparak iyileştirmeniz mümkün değil. Oyunun tüm haritalarını deneyemiyor olsak da gördüğümüz devasa haritalardan sonra bu konuda beklentilerimizin iyice yükseldiğini de kabul etmemiz gerek. Kısaca Escape from Tarkov bomba gibi geliyor ve gelişimi yavaşlamadığı sürece de kendi türünde bazı şeyleri değiştirmeye aday. ■ **Kürşat Zaman**

Yapım **Sushee** Dağıtım **Square Enix** Tür **Aksiyon, Macera** Platform **PC, PS4, XONE, Switch** Çıkış Tarihi **2018**

Fear Effect: Reinvented

➤ Ps One'ın en akılda kalan beş oyununu yazmamı istesenez aralarından biri kesinlikle Fear Effect olurdu. Önce ilk oyunu, ardından da ikincisi ile kolay kolay unutulmayacak bir macera yaşatan yapımla daha sonraları PS3'te yeniden karşılaştık ama bu defa olay farklı. Fear Effect: Reinvented, ilk oyunun tamamen baştan yapılan, baştan yorumlanan bir versiyonu, öyle alelade bir Remastered değil. Cel-shading teknolojisini ilk kullanan oyunlardan birisi olan Fear Effect, yerinde aksiyonu ve son derece iddialı hikayesiyle kendi döneminin en iyi aksiyon-macera oyunlarından biriydi. Oyunda tıpkı bir ilk dönem Parasite Eve oyunu gibi sabit kameralardan üç farklı karakteri yönetiyor ve

iki elimizdeki silahı iki farklı hedefe yönlendirip aynı anda birden çok düşmanı etkisiz hale getirebiliyorduk. Neticede yeni nesilden çoğu kişinin bu güzellikle tanışmadığını da düşünürsek, Fear Effect: Sedna'yı da geliştiren Sushee'nin oyunu tamamen baştan yaratması, bu seneki sönük Gamescom'un en güzel haberlerinden biri oldu. 2018 yılında tüm güncel platformlar için piyasaya çıkması beklenen Fear Effect: Reinvented sizi bilmem ama benim için Final Fantasy VII kadar büyük bir olay. Umuyorum oyunu ciddi anlamda zorlaştıran hantal kontrollere de bir el atmış olsunlar zira bu durum oyunu bazen üstesinden gelinmeyecek kadar zorlaştırıyordu.

■ **Kürşat Zaman**



Yapım **OneMoreLevel** Dağıtım **Techland** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2018'in ilk yarısı**

God's Trigger

Gamescom'da duyurulan oyunlar arasında açıkçası beni en çok heyecanlandıranı God's Trigger oldu. Oyunda cennetin koruyucusu bir melek ve cehennemden çıkıp gelen bir iblisle beraber Dünya'yı kurtarmaya çalışacağız. Bunu yaparken de tek engelimiz olduğunu düşündüğüm Mağserin Dört Atlısı'nı güzelce bir pataklayacağız. Eğer bu bile heyecanlanmanıza yetmiyorsa, ne yeter bilmiyorum. Ancak beni heyecanlandıran şey bundan ziyade God's Trigger'ın Hotline Miami tarzında olan

oyunların furçasına kapılmış olmasıydı. Son dönemlerde oldukça popüler olan ve bana kalırsa Mr. Shifty ile zirvesini yaşayan, bu türü kendi içinde eklediği yeniliklerle çok daha eğlenceli bir hale getireceğe benziyor. Zaten özel yetenek kullanımının bu türün oyunlarında ne kadar işe yaradığını görmüştük daha önce. Burada da cehennem ve cennet konseptini güzelce yedirip bize vereceklerdir diye düşünüyorum. Bunu yanı sıra oldukça eğlenceli ve yaratıcı görünen boss savaşlarının da olacak olması büyük bir artı. Yine daha

önce Alienation dışında çok fazla kaliteli üyesini göremediğimiz co-op bir oyun olacak God's Trigger. Online veya yerel olarak arkadaşlarımızla oynayabileceğimiz GT'yi isterseniz tek başınıza da oynayabileceksiniz. Kısaca oyun radarımıza girmeyi başardı ve çıktığı güne kadar da öyle kalacak. ■ **Cantuğ Şahiner**



Fe

Zoink! O nasıl yapımcı ismi ya... "Abi selam, ben Zoink'ten geliyorum..." Oldu mu? Her neyse, bu Zoink Games aslında çok güzel bir işe imza atıyor. Fe, yeni oyunlarının ismi ve en az Zoink kadar yaratıcı. Garip bir yaratığı güzel bir renk paletine sahip (Mor, mavi, gri, siyah...) ortamlarda, tutorial gibi olaylar olmadan Journey stili gezdireceğimiz bir oyun Fe ve Gamescom'daki gösteriminde oyun herkesten tam puan aldı. Oyunda karakterimiz tek bir şarkı söyleyerek macerasına atılacak. Bu şarkı ilk olarak bir geyiğin dikkatini çekecek ve o geyik de bize başka bir şarkı öğretecek. Bu şekilde, farklı şarkılarla, oyun dünyasındaki farklı öğeleri etkileyerek ilerleyecek, kötü yaratıkların (Silent Ones) bin bir türlü büyümlü varlığa ev sahipliği yapan ormanı ele geçirmesini engellemeye çalışacağız. Bir yerde uçan bir vatoza şarkı söyleyip onu uçan halı olarak kullanacağız, başka bir yerde, bir çiçeğe ötüp onun yeni bir patika oluşturmalarını izleyeceğiz. Bayağı farklı işler yapmamız gerekecek, bu şimdiden anlaşılıyor. Açıkçası Fe gibi sıfırdan yaratılmış ve güzel bir mesajı / teması olan oyunlar artık dergice daha çok ilgimizi çekiyor. Haliyle Fe'yi de heyecanla beklemekte olduğumuzu bildiririz. Saygılarımızla, LEVEL Müdüriyet. ■ **Tuna Şentuna**

Yapım **Zoink Games** Dağıtım **EA** Tür **Platform** Platform **PC, PS4, XONE, NS** Çıkış Tarihi **2108'in ilk çeyreği**

Yapım **CD Projekt RED** Dağıtım **CD Projekt RED** Tür **Strateji, Kart oyunu** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2017'nin son çeyreği**

GWENT

Thronebreaker

➤ The Witcher 3'ün kendi içerisinde oynayabildiğimiz kart oyunu GWENT, artık "standalone" yani kendi başına ve tamamen ücretsiz oynanabiliyor bildiğiniz gibi. GWENT, iki kişinin deste yapıp, bu destelerden en güçlüsünün kazanmasına odaklanıyor. Ancak ortada ne mana, ne de can var. Konumuz tabii ki GWENT'in kendisi değil. CD Projekt RED, Gamescom 2017'de oyunun takipçilerine efsanevi bir haber verdi: GWENT: Thronebreaker. Thronebreaker, yeni bir senaryo ve iki Kuzey Krallığı'nın kraliçesi olan Meve'in hikayesini gözler önüne seriyor. Meve, oldukça güçlü ve elini kana bulamaktan korkmayan bir kraliçe. Zamanında Geralt'a Yaruğa Köprüsü Savaşı'nın ardından şövalyelik vermişti. Geralt'ın, Geralt of Rivia adı da tam olarak bu hikayeden geliyor; çünkü Meve'in ülkesi Rivia ve Lyria. Hikaye, 15 saatlik uzunlukta olacak ve Hearts of Stone'dan bol bol diyalog içerecek. Oyunu, Hearthstone'un tavern brawl'ları veya One Night in Karazhan genişlemesi gibi düşünebilirsiniz. GWENT Thronebreaker'da bir yandan düşünce provoke etme arayışlarına girerken, kaynaklar toplamak ve bir yandan da oyunun kurallarını çılgınca beklenmedik biçimde değiştiren, özel yapılmış hikaye savaşlarına girmekle birlikte Witcher dünyasının yeni ve daha önce hiç görülmemiş bölümlerini keşfedeceğiz. ■ **Ceyda Doğan Karaş**



Yapım **Reikon Games** Dağıtım **Devolver Digital** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE, Mac** Çıkış Tarihi **26 Eylül 2017**

Ruiner

➤ 26 Eylül mü? Bu oyun nasıl dikkatimizden kaçtı? Ya da hiç mi bir şey göstermediler de şimdiye kadar dergiye konuk edemedik... Nedeni ne olursa olsun, Ruiner ile Gamescom'da tanışmak çok güzel oldu; çıktığı gibi edinmek isteyeceğimiz bir oyun daha listeye eklendi... Şu saniye fragmanını izlemeniz gereken bu aksiyon dolu oyun, bizi Hotline Miami'nin anime ve daha sıkı bir aksiyonla buluşmuş haliyle

baş başa bırakmaya hazırlanıyor. Karakterimiz birçok silah kullanıyor ve yeri geldiğinde, yetenekleriyle düşmanlarının üstesinden gelmeyi başarıyor. Oyundaki efektler tam anlamıyla büyüleyici; hatta oyunun ilgi çekici olmasının en büyük nedenlerinden bir tanesi de görselliği diyebiliriz. Yapımcılar Ruiner'ı kolay bir oyun olarak da anlatmıyor. Aksine bol bol öleceğimizi ve yanlışlarımızdan ders çıkartarak tekrar tekrar de-

nemeler yapmamız gerekebileceğini söylüyor. Bu konuyla ilgili bir problemimiz olmadığından, açıklananlar hoşumuza gitti bile diyebiliriz. Aslına bakarsanız Ruiner ile ilgili anlatılacak çok bir konu yok. Zaten kısa bir süre sonra satışa da sunulacak, her şeyi oynayarak görebileceğiz. Bu oyunu listenize eklemek için kendinize sadece şu soruyu sorun: Aksiyon oyunlarını çok seviyor muyum? Ağzınızdan evet çıkıyorsa, cevabınız Ruiner... ■ **Tuna Şentuna**



Yapım **Omega Force, Team Ninja** Dağıtım **Nintendo / Koei Tecmo** Tür **Aksiyon** Platform **Switch, 3DS** Çıkış Tarihi **20 Ekim 2017**

Fire Emblem Warriors

➤ Fire Emblem ve Dynasty Warriors... Doksanlı yıllardan bu yana ihtişamını hiç bozmadan çıkan iki köklü seri var karşımızda. Nintendo Switch ve New Nintendo Ds için Ekim 2017 sonu karşımıza çıkmaya hazırlanan oyun için yapımcılar Omega Force, Intelligent Systems ve Dead or Alive serisinden tanıyabileceğimiz Team Ninja büyük bir iş birliğine girmiş durumda. Hack&Slash – Aksiyon türündeki Fire Emblem Warriors'da doğal olarak her iki seriden de karakterler hayranlarının karşısına çıkacak. Tabii yeni oyuna özel Rowan ve Lianna adlı karakterleri de es geçmemek lazım. Karakterlerin yanında Dynasty Warriors'un meşhur savaşları ve Fire Emblem'in mekanizmaları

olan diyalog sistemi ile "weapon triangle" (bir silahın veya büyü'nün bir silaha üstünlüğü ve tam tersi; taş – kağıt – makas gibi) da oyundaki yerini alacak. Yeni yayınlanan trailer da oldukça heyecan verici. Fakat kişisel görüşümü eklemeyen de edemeyeceğim: Japon yapımı, buram buram anime veya Japonya kokan oyunlara İngilizce seslendir-

me yapmayın. Bana göre abes duruyor. Aynı hatayı Yakuza serisi için de yapmışlardı ve ilk oyundan sonra da İngilizce seslendirmeye son vermişlerdi. Bu görüşümü bir kenara koyarsak; özellikle serinin (veya serilerin mi diyelim artık) müdavimleri için dolu dolu bir oyun gelecek gibi görünüyor.

■ **Rafet Kaan Moral**



Yapım **Piranha Bytes** Dağıtım **Nordic Games** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **17 Ekim 2017**

ELEX

➤ Sanırım bu oyun için dergide kendi kendine deli gibi heyecanlanan bir ben varım. Bunun nedeni de hep o uslanmaz Gothic! ELEX Gothic'in yolundan ilerlese de içeriğinde teknolojik elemanları da bulduğundan biraz daha farklı bir oyun olacak ama şimdiye kadar gösterilen, Gamescom'da gördüğümüz her türlü detay, firmanın

Gothic'in temellerinden kopmadığını gösteriyor. ELEX'te bildiğiniz üzere açık dünyada, karakterimizle farklı görevleri yapmaya çalışacağız ve oyunun türü de tam bir RPG. Açıklanan bilgilere göre bu dünyada teknoloji sevdalısı Cleric'ler, Mad Max stili takılan Outlaw'lar ve Ortaçağ sevdalısı tipler var. Bunlar birer taraf olmuş durumda ve karakterimiz de bu taraflardan birinin üyesi olacak. (Daha çok taraf olabilir, o konu tam netlik kazanmış değil.) ELEX'i güzel yapan bir başka olay, kocaman dünyayı Jetpack'imizle dolanabilecek olmamız. Böylece yüksek yerlere kolayca ulaşacak, kaçmamız gerektiğinde daha efektif hareket edebileceğiz. Çıkmasına çok az bir süre olduğu için Gamescom'da oynatılan sürüm, artık final olarak tanımlanabilir ve burada da gördüğü-

müz üzere, oyun herkese hitap edecek gibi değil zira hem sabır isteyecek, hem de çok büyük bir ekibin elinden çıkmadığı için bazı beklentileri karşılayamayacak. (AAA kalitesinde çok büyük bir oyun olarak düşünmemek lazım.) Fakat ben oyunu çıktığı gibi oynayacağım, onu da şurada bir kez daha belirteyim. ■ **Tuna Şentuna**



Yapım **Cloud Imperium Games** Dağıtım **Cloud Imperium Games** Tür **Simülasyon** Platform **PC** Çıkış Tarihi **Erken erişimde**

Star Citizen

➤ Chris Roberts'ın hayatı boyunca ürettiği en iddialı proje olan Star Citizen bir süredir alfa aşamasında bizlerle beraber ve açık konuşmak gerekirse hiç de kolay bir yoldan gitmedi. Oyuncuların mikro ödeme olayına bile mesafeli yaklaşmaya başladığı günümüzde oyun içinde kullanacağınız gemiyi gerçek para ile satın aldığınız ve daha iyi bir gemiye geçmek için yine cüzdanınızı masaya vurmanız gereken bu oyun müthiş bir ilgiyle karşılaştı ve şimdiye kadar 100 milyon doların üzerinde gelir elde etti. Öyle ki, 2500\$ fiyat etiketi ile satılan gemiler bile satış beklentilerinin kat kat üstüne çıktı. Gamescom esnasında yayınlanan Alpha 3.0 videosu yakın zamana kadar A noktasından B noktasına uçmaktan başka bir şey yapamadığımız bu oyunun geldiği noktayı göstermesi açısından dikkat çekici. Uzun süredir beklenen ve nihayet Eylül başlarında kavuşacağımızı beklediğimiz 3.0 versiyonunda oyuna keşfedilebilir bir güneş sistemi eklenmekte ve buna atmosfere giriş ve gezegene iniş gibi merakla beklediğimiz

mekanikler de dahil. Ayrıca bu versiyonda oyunun eski versiyonlara göre çok daha sorunsuz, çok daha optimize ve "tamamlanmış" gözükeceği söyleniyor. Star Citizen son yılların en tutkulu projelerinden birisi ve nihayet gelişimini tamamlayıp piyasaya çıktığında sadece uzay simülasyonu tutkunlarına hitap etmekten çok daha fazlasını başaracağı kesin. ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Ivory Tower** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Yarış** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **16 Mart 2018**

The Crew 2

➤ Yarış oyunlarında parkur oldukça önemli bir unsurdur. Açık dünya oyunların hayatımıza girmesi ile birlikte minigame olarak karşımıza çıkan küçük detayların birleşip bir oyun olacağını söyleseler, sanırım inanmazdım. The Crew 2, açık dünya oyunların çoğunda deneyimlediğimiz uçaklarla, teknelerle, motosikletler vb. araçlarla yapılan adrenalin dolu yarışları

toplayıp, güzelleştirip önümüze getiriyor. Amerika'nın eşsiz güzelliklerle kaplı yollarında, bulutların arasında ve ışıltılı sularında heyecanı dopdolu yaşayacağımız The Crew 2 önümüzdeki yıl bizlerle olacak. Gelin bizi nasıl bir oyun bekliyor bir göz atalım. 3 farklı platformda (PC, XONE ve PS4) piyasaya sürülecek olan The Crew 2, ister

motosiklet üzerinde, ister sürat teknelerinde, isterseniz de göklerde süzüleceğiniz uçaklarla yarışma fırsatını bulacaksınız. Bir Ubisoft klasiği olarak 4 farklı pack şeklinde piyasaya çıkacak olan oyunun içinde yok yok. Sınırsız özgürlük sloganı ile çıkacak oyunda Detroit, Miami, New York, San Francisco, Las Vegas ve New York gibi ikonik şehirlerde sürat yapabileceksiniz.

Serbest stil, sokak yarışları, profesyonel yarışlar ve off road olmak üzere 4 farklı kategori şimdiden bizleri bekliyor. Porsche 911'den pervaneli uçağa kadar geniş bir yelpazede çeşit çeşit aracın kullanımımıza açılacağı, Season Pass ile başka yeniliklerin de ekleneceği söyleniyor. Bekleyip göreceğiz! ■ **İlker Kardeş**





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

Forza Motorsport 7

➤ Şimdi açık konuşmak gerekirse biz henüz Forza Horizon 3'ü bitirmiş falan değiliz. Oyun geçtiğimiz yıldan beri öyle bir içeriğe boğdu ki bizi, hala haritada keşfetmediğimiz noktalar, hala kazanamadığımız yarışlar, satın almak için hala para biriktirdiğimiz araçlar var. Hal böyleyken Forza

Motorsport 7'nin piyasaya çıkmak için gün sayıyor olması muazzam bir şey. Ücretsiz olarak Windows 10 kullanıcılarına sunulan Forza Motorsport 6 Apex'in ardından serinin ikinci PC çıkartmasını yapacak olan oyun, yüzlerce aracı, elden geçirilmiş grafikleri, tiryakisi olduğumuz oyun modları ile Forza

Horizon'a göre simülasyona daha yakın bir şey arayan oyuncuların tercihi olacak gibi gözüküyor. Açık konuşayım, oyunu E3'te denedikten sonra yakın zamanda PC'de rakibi olacağına da inanmıyorum. Need for Speed için heyecanlanmayın boş yere yani.

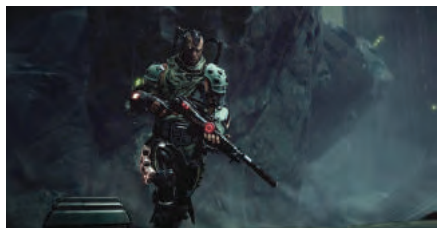
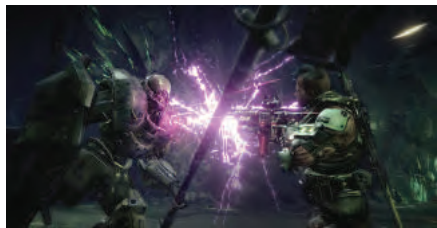
■ **Kürşat Zaman**

Yapım **Polyphony Digital** Dağıtım **SIE** Tür **Yarış** Platform **PS4** Çıkış Tarihi **17 Ekim 2017**

Gran Turismo Sport

➤ Üç kez F1 şampiyonu olan Jackie Stewart zamanında "Nurburgring Nordschleife'yi sevdiğini söyleyen bir pilot ya yalan söylüyordur ya da asla yeterince hızlı gitmemiştir" demişti. Haliyle, GT Sport'un pist listesindeki en muazzam parkur olan Nordschleife'de, üstelik gece yarışmak, bir yarış pilotunun baş başa kalacağı en zorlayıcı tecrübelerden birisi olsa gerek. Polyphony Digital de Gamescom'da yayınladığı yeni fragmanda da tam olarak bu konuya değindi.

Son derece dar yapısı, 24km'lik uzunluğu ve 170 virajıyla tam bir "yeşil cehennem" olan Nordschleife, GT Sport'ta sizi bekleyen onlarca parkurdan birisi. Beta döneminde deneyim ettiğimiz gibi GT2'den beri en köklü fizik güncellemesini içeren, grafikler konusunda da konsolun sınırlarını zorlayan yapım, Ekim ayında bizlerle buluşacak ve e-sporlar konusunda da GT Academy ile başarılı her şeyi bir adım ileriye götürmeyi hedefliyor. ■ **Kürşat Zaman**



Yapım **Toadman Interactive** Dağıtım **SoldOut** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Çıkış Tarihi **2018**

Immortal: Unchained

➤ Dark Souls'dan ilham almış olan bir aksiyon oyunu nasıl olur sizce? Immortal: Unchained tam olarak bu sorunun cevabını vermek için geliyor diyebiliriz. Öncelikle oyunumuz gelecekte geçiyor ve oldukça fantastik öğelere sahip. Immortal: Unchained'da Cosmos'u görebilen eski bir yapı tarafından korunan yaşayan bir silahız ve Tufan'ı durdurmak için tekrardan göreve atanıyoruz. Oyunun tasarımcısı Sebastian Thorwaldsson, IO'nun bir refleks oyunu olmadığını ve bunun yanı sıra oyunda bol bol

öleceğimizi söylüyor. Burada eklememiz gereken bir diğer şey ise oyunda öldüğünüzde gerçekten acımasız bir sistemin sizi bekliyor olduğu. Her ölümünüzde zorla kazandığınız o envanterinizi kaybediyorsunuz ve kazandığınız yere geri dönüp tekrardan onun için uğraşmanız gerekiyor. "Böylece hatalarınızdan ders alıyorsunuz" diye de ekliyor psikopat oyun yapımcısı. Souls evrenini sevenlerin kaçırmaması gereken bir oyun geliyor. Şimdi yerlerimizi aldık bekliyoruz. ■ **Cantuğ Şahiner**

Konsol Günlüğü

Özel versiyonlara canımız feda...

➤ Konsollar konusunda görmek istediğimiz çoğu detayı E3'te gördük aslında. Switch bir süredir piyasada olduğuna, Xbox One X tanıtıldığına ve Atari'nin nev-i şahsına münhasır

konsolu da uzaktan el salladığına göre Gamescom'dan beklentilerimiz tam olarak şuydu: Öyle özel versiyonlar tanıtılsın ki evdeki konsolu satın bunları satın almak için sebebimiz olsun.

Sonuç böyle oldu mu olmadı mı, kişiden kişiye değişir. Aşağıda yeni nesil konsolların Gamescom'da duyurula modellerinden ikisini bulabilirsiniz, bakalım aklınızı çelebilecekler mi?

Xbox One X Project Scorpio Edition

➤ Microsoft Xbox One S için önce Shadow of War sonra da Minecraft temalı özel versiyonları birbiri ardına duyururken, elbette biz gözlerimizi Xbox One X'in Project Scorpio versiyonuna diktik. Ön siparişleri alınan ve 7 Kasım itibarıyla da gönderimleri başlayacak olan yeni konsolun özel sürümünde ilk dikkati çeken ise elbette tasarım

farklılıkları. Standart Xbox One X'in siyah tasarımına karşılık bu modelde yeşil renkte "Project Scorpio Edition" yazıları ve siyahtan gri renge doğru giderek açılan renk şeması dikkat çekiyor. Aynı zamanda normal sürümde ekstra para vermeniz gereken dikey ayaklık da bu özel versiyon ile beraber ücretsiz olarak sunulmakta. Xbox One X ile bu özel versiyon arasında dona-

nımsal olarak herhangi bir farklılık ise bulunmuyor.

Eğer hoşunuza gittiyse kötü haberlerimiz var, ön siparişe açılan sınırlı sayıda versiyon çoktan tükendi ve Microsoft daha fazla konsolu ön siparişe açmazsa şu an sipariş vermeniz mümkün gözüküyor. Karaborsa üzerinden fahiş fiyatlar görmeye hazırlıklı olun. ■



PlayStation 4 GT Sport Limited Edition

➤ Sevgili konsolumuz şimdiye kadar türlü türlü limited edition versiyonları ile karşımıza çıksa da, Gran Turismo'nun uzun süren yokluğu sebebiyle en fazla beklediğimiz özel versiyondan bizleri mahrum bırakmıştı. Bu durum sona ermiş gibi gözüküyor zira GT Sport için duyurulan özel ve son derece minimal bir versiyon alana iniş yapmak üzere.

1TB'lık standart bir PS4 üzerine tasarlanan GT Sport Limited Edition, tıpkı bir yarış aracının gümüş rengi tamponu ve karbon difüzörünü hatırlatan bir tasarıma sahip. Gümüş rengi gövde üstünde de minimal bir Gran Turismo logosu taşıyor. Aynı zamanda konsolun yanında verilen gamepad'e de aynı tasarım hakim. Bunun yanında oyunun Day One versiyonu da beraberinde bolca oyun içi para, özel bir avatar ve sticker paketi de bu özel versiyon ile beraber sizlere ulaşacak. Birden fazla versiyonu olacağı söylenen bir özel versiyonun yanında PS4 Pro da kendi özel GT Sport versiyonuna sahip olacak. Hani daha önce Pro'ya upgrade yapmayı düşünüp de beklediyseniz, tam sırası, haberiniz olsun. ■



Mercek Altında Virtual Reality

Oyun Dünyasına son dönemde damgasını vuran teknoloji kesinlikle Virtual Reality (VR). Öyle ki tüm firmalar iyi kötü bu teknolojinin bir ucundan tutmak istiyor. Daha da önemlisi, oyuncular da bu teknoloji konusunda oldukça hevesli. Bunu da VR başlıklarının fiyatlarına kıyasla oldukça iyi olan satış miktarları kanıtıyor. "Neo'nun İzinde" bölümümüzün dergiyi terk etmesi sonrası pek de üzerinde duramadığımız VR teknolojisine tekrar göz atmanın vakti gelmiş de geçiyordu bile.

Genel Durum

Hemen girişte de belirttiğim üzere artık tüm firmalar VR teknolojisinin bir ucundan tutmak adına elinden geleni yapıyor. Ancak bunu yalnızca donanım noktasında değerlendirmenin oldukça yanlış olduğunu düşünüyorum. Şu an için VR teknolojisi emeklemekte olsa da, bu teknolojiyi oldukça efektif kullanan -ya da kullanmak isteyen- çok sayıda oyun, film ve uygulama

bulunuyor. Bana sorarsanız son dönemde bunlardan en dikkat çekici olanı, Felix & Paul Studios'un Miyubi'si. 40 dakikalık film kesinlikle görülmeye değer. Ana konumuz olan oyunlarda ise Ubisoft'un Star Trek: Bridge Crew'u oldukça farklı bir deneyim vadetmeyi başarıyor. Ayrıca donanımsal anlamda Neurable'in akıl gücüyle VR oyunlarını oynamamızı sağlayan Vive eklentisi

oldukça dikkat çekici. Son olarak, Valve'in bir VR kontrolcüsü üstünde çalıştığı artık bilinen bir gerçek. Bu konuda yapımçı firmalardan haberler gelmeye devam ediyor. Son gelen bilgilerse Valve'in Knuckle'nın Oculus Touch ve Vive Wand'den çok daha başarılı olduğu yönünde. Genel olarak geçen aydan aklımda kalanlar bunlar olsa da, biraz da firmalar özelinde konuşmakta fayda var.



"Son dönemde oldukça popüler hale gelmiş olsa da VR hala oldukça genç bir teknoloji"

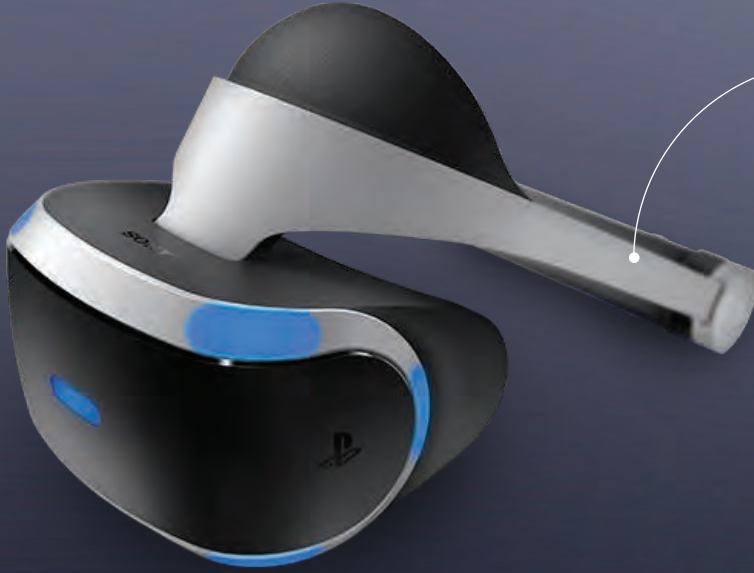
Oculus Rift

Oculus Rift günümüzdeki tanımıyla VR ile tanışmamızı sağlayan cihaz olmuştur. Bir kickstarter projesi olarak Dünya'ya gözlerini açan cihaz, 2016'da elde ettiği 355 binlik satışıyla rakiplerinin gerisinde kalmış gibi gözüküyor. Ne var ki Samsung'un Gear VR'ı bu eksikliği 2.3 milyonluk satışıyla fazlasıyla kapatıyor. Malumunuz Gear VR da Oculus yardımıyla geliştirilmiş olan bir cihaz. Satış rakamlarını bir kenara koyarsak, cihazda kayda değer değişimler olmaya da tabii ki devam ediyor. Bunlardan bence en önemlisiyse geçtiğimiz ay bir Reddit kullanıcısının fitilini ateşlediği sanal asistan söylentileri. Facebook'un bu konuya yoğunlaştığını ve

çalıştığı firmanın da bununla ilgili bir test yaptığını söyleyen kullanıcının söyledikleri hala teyit edilmeye muhtaç olsa da, yakın gelecekte bu konuda bir takım gelişmeler göreceğimiz konusunda hemen herkes oldukça emin. Ayrıca yakın zamanda kullanılabilecekmiş gibi gözüküyor olsa da "eldiven kontrolcü" konusunda da gelişmeler devam ediyor. 2018 içinde kablosuz olarak ve tek başına çalışabilen bir Oculus VR başlığının 200\$ fiyat etiketiyle piyasaya çıkacağı da ciddi olarak konuşulmaya başlandı. Son olarak da bir indirim haberi var. Oculus Rift'e sınırlı bir süre için 400\$a sahip olmak mümkün.

HTC Vive

Oculus Rift ile birlikte piyasanın diğer ağır topu HTC Vive da 2016'da elde ettiği 420 bin satışı ile PSVR'in ardında kaldı. Yakın vadede de bu çok değişebilirmiş gibi durmuyor. Ancak bu konuda atılımlar da yok değil, HTC'nin Xiaomi ile birlikte yalnızca Çin'e özel olarak tek başına çalışabilen bir VR başlığı piyasaya sürmeye hazırlandığı gelen bilgiler arasında. Konum sensörü bulunmayacak olan bu cihazın henüz fiyatı belli olmasa da, Çin dışında da piyasaya sürülmesi ile HTC'yi biraz daha ön plana çıkarabilir. Bunun yanında belki de Xiaomi'nin Avrupa piyasasına yaklaşması için de ön ayak olur. Konumuza dönersek, Dünya çapında ciddi bir işlem hacmine sahip olan lojistik firması UPS de çalışanlarını eğitmek için VR teknolojisinden yararlanma kararı aldı ve tercihi HTC Vive'dan yana oldu. İlerleyen günlerde VR'ın iş Dünyasında da daha sık kullanıldığına şahit olacağımızı tahmin etmek pek de güç sayılmaz.



PlayStation VR

PSVR tarafındaysa son dönemde gelen haberler rakiplerine göre oldukça farklı. Öyle ki, PSVR haberlerinin tamamını gelecek olan oyunlar oluşturuyor. E3'de gördüğümüz The Inpatient, Skyrim, Doom, Moss, Persistence gibi yapımlarsa bunların en dikkat çekici olanları. Ayrıca Mayıs'ta piyasaya sürülen Farpoint de VR ile neler yapılabileceğini kanıtlamayı başardı. PSVR tarafında en dikkat çekici haberse cihazın elde ettiği satış başarısı. Haziran itibarı ile 1 milyon ünite barajını aşan cihaz, 2016'daki yalnızca 3 ayda elde ettiği 745 binlik satış başarısı ile de övgüyle kesinlikle hak ediyor. Önümüzdeki günlerde piyasaya çıkacak olan oyunların da etkisiyle PSVR'ın satış trendinin aynen devam edeceğini düşünüyorum.

Beklentiler

Son dönemde oldukça popüler hale gelmiş olsa da VR hala oldukça genç bir teknoloji. Buna bağlı olarak da gelecekte ciddi değişimlere uğrayacağını ön görmek pek de güç sayılmaz. Bu noktadaysa en büyük beklentiler daha

geniş görüş alanı, kablosuz çalışma, daha kaliteli grafikler ve daha uygun fiyatlar noktasında birleşiyor. Tüm bu konularda çalışmalar yapılmakta olduğunu da biliyoruz ve çok yakın gelecekte tümüyle yüzleşeceğiz.

Augmented Reality

VR'in yanında bir diğer gelişen teknoloji ise AR ve bana sorarsanız kapasitesi VR'in çok daha üstünde. Öyle ki Dünya'nın üzerine sanal varlıkları eklememizi sağlayan bu teknoloji ile adeta bir devrim yapılabilir. Ayrıca AR ile birlikte gelişmeye devam eden Mixed Reality ise her şeyi bambaşka bir boyuta taşıyor. Bu teknoloji ile neler yapılabileceğini merak ediyorsanız Microsoft HoloLens'e bir göz atın derim.

STAR WARS BATTLEFRONT



Simsiyah bir fon üzerinde akan, sarının en garip tonuyla renklendirilmiş yazıların uzaya doğru ilk kez ilerlemesinin üzerinden tam 40 yıl geçti. Star Wars bu süre içerisinde sadece bir film serisi olmaktan çıkıp kocaman bir evren haline geldi. Hal böyle olunca sadece filmler, çizgi romanlar ve dizilerle yetinemezdik. Hikayenin içerisinde de olmamız gerekiyordu.

İlk defa Star Wars: The Empire Strikes Back (1982) ile birlikte video oyunları arenasına giren Star Wars için onlarca oyun yapıldı. Aradan geçen yıllardan sonra oyuncuların her zaman hatırlayacağı ve öveceği bir seri ile tanıştık; Battlefront.

Battlefront, ilk defa 2004 yılında LucasArts'ın, Pandemic Studios'a siparişi sonucunda ortaya çıktı. Eski ve yeni üçleme içerisinde çarpışabilme fırsatı bulduğumuz Battlefront'ta, serinin büyük savaşlarındaki ufak askerleri canlandırabiliyorduk. Ufak çaplı bir senaryo modu olmasına rağmen bu kısım biraz zayıf kalmış ama bir yıl sonrasında piyasaya sürülecek Battlefront 2 ile birlikte toparlanmıştı.

Battlefront 2, bugün bile halen oynanmaya devam eden bir Star Wars oyunu olarak ön plana çıkıyor. İlk oyundaki tüm iyi yanların üzerine bir de tüm seriyi baştan sona cephelerde savaşarak bitirebiliyorduk. Vader'ın Yumurğu olarak bilinen 501. Lejyon askerlerini canlandırdığımız kısımlar, şahsen en eğlendiğim bölümler olmuştur.

Bu başarılı oyunun ardından, bir yıl sonrasında piyasaya sürülmesi planlanan yeni bir oyun daha vardı. Star Wars evrenine alternatif hikayeler de

Yapım **EA DICE**Dağıtım **EA**Tür **FPS**Platform **PC, PS4, XONE**Web **ea.com/games/starwars**Çıkış Tarihi **17 Kasım 2017**

ekleyen -örneğin Obi-Wan Kenobi'nin karanlık tarafa geçmesi gibi- Battlefront 3, uzun yıllar süren geliştirilme sürecinin ardından iptal edilmiş ve üzerine sifon çekildikten sonra da tarihe karışmıştı.

Milyonlarca oyuncuyu etkileyen, dünyanın en büyük markalarından biri olan Star Wars'un göz bebeklerinden biri, yani Battlefront'tan uzun yıllar haber alamayacaktık.

Battlefront Küllerinden Doğuyor!

Disney'in, Lucasfilm'i satın almasıyla birlikte sadece sinema değil, eğlence sektöründe de büyük değişiklikler yaşanacağını herkes biliyordu. Disney sadece Lucasfilm'i satın almakla kalmamış, altındaki irili ufaklı stüdyoları ve diğer markaları da kendi bünyesine toplamıştı. Kısa bu alışverişte Star Wars en büyük marka olmasına karşın, serinin oyunlarını yapan LucasArts da artık Disney'in bir parçasıydı.

Bu satın alma işleminin ardından en çok merak edilen durumlardan birisi de Star Wars oyunlarının geleceğiydi. Disney bu işi tamamen Electronic Arts'a bıraktığını açıkladı. Yani önümüzdeki yıllar içerisinde, Star Wars adına çıkan tüm oyunlar Electronic Arts'ın markası altında hazırlanacaktı.

İlk büyük bombanın bir aksiyon-FPS oyunu olacağını herkes tahmin ediyordu ama Battlefront serisinin yeniden diriltileceği hesaba katılmamıştı. EA DICE altında Critefion Games tarafından geliştirilen Battlefront, önceki serilerin bir devamı değil yeniden yorumlanması olarak hazırlanıyordu.

Oyun kriterler tarafında iyi karşılanırsa da oyuncularını hüsranı uğratmıştı. Geliştirici ekip sadece Multiplayer odaklı, hikaye modu olmayan kısır bir oyun hazırlamış, grafiksel açıdan döneminin en iddialı yapımlarından biri olmasına karşın bu hikaye modu yoksunluğu yüzünden oyuncuların gazabı EA firmasının üzerine çökmüştü.

Dönem olarak eski üçlemeyi ve yeni filmi merkezine alan Battlefront, eğlenceli ve hızlı Multiplayer yapısıyla ön plana çıksa da kendisini tekrar eden bir oynaışa sahipti. Kendisinden neredeyse on sene önce piyasaya çıkan ilk oyunda 64 kişilik maçlara izin verilirken, yeni oyunda 32 kişiye kadar destek veriliyordu.

Bu sorunlara rağmen Battlefront, rekorların oyunu oldu. Star Wars markasının en çok satan oyunu haline geldi. Ayrıca PlayStation 4 platformunun da en hızlı satış yapan oyunu ünvanını kazandı. Evet, bu kadar eleştirilen bir oyunun 2016 yılının sonuna kadar 14 milyon kopya satması hayli manidar.

Yine de Battlefront, birçok eski kafalı oyuncuya hitap etmiyordu. Oyunu DLC'ye boğan EA yüzünden oyunu bırakanların da ardı arkası kesilmiyordu ki beklenen haber geçtiğimiz Nisan ayında duyuruldu.

Savaşın Başka Bir Çağına Bakmak

Konuyu Battlefront II'ye getirene kadar sizleri biraz yorduğumun farkındayım ama şunu iyi anlamamız gerekiyor ki Battlefront serisi, Star Wars oyuncularını arasında her zaman için farklı bir yere ait olmuştur. Yıllar içerisinde çıkan RPG oyunları, uzay gemisi simülasyonları bir yana, Battlefront'un savaş odaklı hızlı yapısı, seriye az ilgi duyan oyuncularını bile kendisine çekmişti. Şimdi Battlefront II ile birlikte hem eski hem yeni nesil oyuncularını bir araya getirip, seriye yeni başlamaya hevesli insanları da işin içine kattığınızı düşünün.

Star Wars Battlefront II, ilk defa Nisan 2017'de düzenlenen Star Wars Celebration etkinliğinde duyuruldu. Oyuncuların yakarıları nihayet duyulmuş olacak ki yeni oyun üç ana dönemde geçecek. Cumhuriyet'in Düşüşü, İmparatorluk Çağı ve Yeni Cumhuriyet Çağı olarak adlandırabileceğimiz bu dönemler, aslında tahmin ettiğiniz üzere eski, yeni ve Disney serisini odak noktası olarak alıyor.

Battlefront II'yi, üç ana dönemde anlatma fikri çok cazip. Bu sayede oyuncu kitlesini daha da geniş tutacaklar. Cumhuriyet'in Düşüşü olarak adlandırılan dönem, yeni üçlemeyi kapsıyor. Ticaret Federasyonu'nun Droid ordusuyla Cumhuriyet'e kafa tutmaya başladığı dönemde, Droidler ve Klon askerleri karşı karşıya gelecek. Yayınlanan ilk videolardan birinde de Naboo'da gerçekleşen heyecanlı savaşı rahatça görebiliyoruz.

İmparatorluk Çağı ise benim oynamak için sarsızlandığım bir dönem. Orijinal üçlemeyi baz alarak hazırlanan bu dönemde, İmparatorluk askerleri ve Ayrılıkçı ordusu taraflarından birini seçerek savaşa gireceğiz.

Son olarak da Yeni Cumhuriyet Dönemi olarak bilinen yani Disney üçlemesini konu alan bir dönem olacak. İmparatorluk kuvvetlerinin düşmesinin ardından, onlardan geriye kalanlarla



toparlanan First Order'a karşı Resistance askerleri olarak karşı koymaya çalışacağız.

Kayıp Dönemin Askerleri: Inferno Squad

Battlefront 2'nin en dikkat çekici kısmı ise Inferno Squad adı verilen özel bir birliğe odaklı hikaye modunun gelecek olması. İmparatorluk kuvvetlerinin gizli ve özel bir birliği olan Inferno Squad ekibiyle birlikte, Return of the Jedi ile The Force Awakens arasındaki kayıp döneme bakacağız.

Birçoğunuzun bildiği üzere Disney, daha önceden anlatılmış olan tüm genişletilmiş evren hikayelerinin ana senaryodan kaldırıldığını duyurmuştu. Bu oldukça cesur bir hareketti. 1977 yılından bu yana büyümekte ve gelişmekte olan devasa evrenin büyük bir kısmı bir anda yok olmuştu. Hali hazırda Return of the Jedi sonrasını anlatan romanlar

ve çizgi romanlar var fakat Disney bunları kullanmak yerine kendi hikayelerini anlatmaya karar verdi. Zaman zaman da genişletilmiş evreninin bazı parçalarını geri çağırılmayı da unutmadi.

The Force Awakens'in vizyona girmesiyle birlikte seriain hayranlarının aklında birçok soru işareti belirdi. Luke neden kayıptı? First Order nasıl peydah olmuştu? Cumhuriyet varsa neden Resistance diye bir taraf vardı ve neden onlar asıl savaşı veriyordu, gibi.

Aslında tüm genişletilmiş evren hikayelerini bir kenara atmak oldukça mantıklıydı. Star Wars'tan daha fazlasını isteyenler bu kısmı zaten okuyup bitirmişti ama sadece filmlerle yetinenler için büyük bir muammaydı. Böylece iki izleyiciyi de bir anda aynı katmana eşitlemiş oldular. Disney'in bu cesur hamlesini en iyi böyle açıklayabilirim sanırım.

Yine de bu boşluğu doldurmaları gerekiyordu. Bu dönem için henüz bir film projesi olmadığı için Rebels adı verilen çizgi dizinin yanı sıra bir dizi kitap da piyasaya çıktı. Battlefront II'nin ana hikayesine odaklanacak Inferno Squad da aslında temmuz ayında piyasaya sürülen ve Christie Golden tarafından yazılan bir romana dayanıyor.

Hikaye modunda Inferno Squad üyesi Iden Versio'yu canlandıracağız. İmparatorluk için özel olarak yetiştirilmiş bir askeri birliğin lideri olan Versio, 2. Death Star'ın patlamasına Endor'dayken şahit olur. O sırada yüzeyde savaşmakta olduğu için hayatta kalan Versio, askerleriyle birlikte İmparatorluk'tan geriye kalanları toplamak ve İmparator Palpatine'in intikamını almak için galakside yolculuğa çıkar.

Hikaye modu için yayınlanan fragmandan gördüğümüz kadarıyla, senaryo 30 yıllık bir süreci anlatacak. Hatta hikayenin belli kısımlarında Luke Skywalker ve Kylo Ren gibi



karakterleri de canlandırma imkanı bulacağımız söyleniyor. Gerçi fragmanda Versio ve Luke'un bir karşılaşma sahnesi vardı. Burada hangi karakteri canlandıracağımız konusunda biraz kafa karışıklığım var ama yine de ilk açıklamalar beni bayağı heyecanlandırdı. Inferno Squad'ı anlatan hikaye için oldukça titiz bir çalışma yaptıklarını söyleyebilirim. Hikaye modu için EA markası altındaki Motive Studios ile çalışılıyor. Bu stüdyonun başında Assassin's Creed markasını yaratan Jade Raymond bulunuyor. Raymond ilk üç Assassin's Creed oyununun arkasındaki isim. Hal böyle olunca Inferno Squad'ın hikayesiyle farklı bir bağ kuracağımıza inanıyorum. EA son dönemler hikaye moduna fazlasıyla önem vermeye başladığı için bu noktada onlara güvenim tam.

Cephenin Tam Ortasında

EA son dönem aksiyon-FPS oyunlarında farklı bir yol izlemeye başladı. Yeni bir marka duyurulduğunda ilk önce oyunu sadece Multiplayer bazlı olarak hazırlıyorlar. Bunu Titanfall ve Battlefield örneklerinde gördük. Daha sonrasında olumlu yorumlar, edinilen tecrübelerle birlikte devam oyununa bir de tadından yenmez hikaye modu ekliyorlar. Titanfall 2'deki dev robot ve asker arasındaki bağ gerçekten de çok başarılı işlenmişti. Aynı şekilde Battlefield 1'in Birinci Dünya Savaşı'nın farklı cephelerindeki askerlerin hikayelerindeki duygu yoğunluğu inanılmazdı. İşin hikaye anlatıcılığı kısmı bu kadar iyi olunca, bir de aksiyon kısmına bakmak gerekiyor.

İlk oyundaki kısıtlı savaşlar, haritalar ve ekipmanlardan sonra bu oyunda daha fazlasını görmek istiyoruz. Battlefield II'nin Multiplayer kısmı zaten bu konuda başarılı olan DICE'in eline emanet. Ekipmanlar, araçlar ve uzay gemilerinin kontrolü içinse Criterion Software ile çalışılıyor.

Criterion Software ismine aşina olmayabilirsiniz ama oyun pazarındaki en iyi yarış oyunlarından bazılarını yapan firma olduğunu duymuş olabilirsiniz. İngiltere merkezli firma, Burnout serisi ve NFS serisinin Most Wanted ile Rivals oyunlarının arkasındaki isim. Araç modelleri ve kontrolü konusunda uzman olan Criterion Software, Battlefield II'de şaha kalkabilir, benden söylemesi. Battlefield II'de oyuncular Officer, Assault, Heavy ve Specialist sınıflarından birini seçerek cepheye dalecek. Daha önceki Battlefield oyunlarında olduğu gibi her sınıfın kendine has ekipmanları ve özellikleri var. Multiplayer arenaya daldıklarında ise Galactic Assault ve Starfighter Assault adı verilen iki farklı moddan birinde savaşa girecekler. Galactic Assault, klasik savaş modlarını içeren kısım olacak. Starfighter Assault ise uzay gemileri savaşını odak noktasını alacak. Bu sefer daha detaylı ve gerçekçi uzay savaşlarının olacağı açıklandı. Çeşitli uzay gemileri ile it dalaşına girip, rakip takımın kruvazörlerini indirmeye çalışacağız. Şu an için Galactic Assault'un geçeceği üç gezegen duyuruldu: Prenses Padme'nin doğduğu ve Phantom Menace'in büyük bir

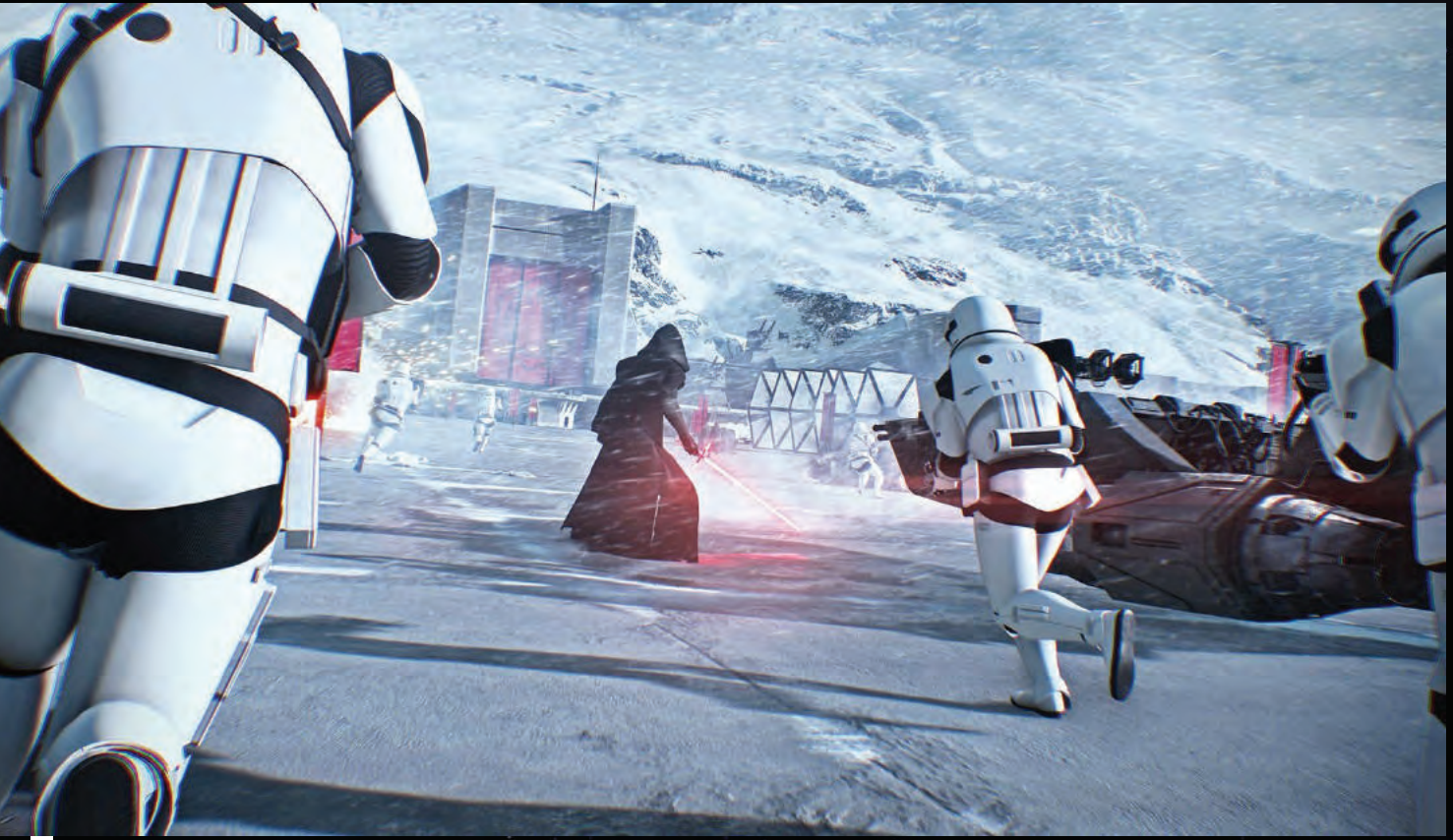
The Force Awakens'in vizyona girmesiyle birlikte serinin hayranlarının aklında birçok soru işareti belirdi. Luke neden kayıptı?

kısının geçtiği Naboo, klonların üretildiği denizlerle kaplı Kamino ve Wookielerin vatanı Kashyyyk. Starfighter Assault'un nasıl gelişeceğine dair henüz çok fazla bilgi yok. Hangi savaşları konu alacağı, hangi tip gemilerin bulunacağına dair az bir bilgi birikimine sahibiz.

Öte yandan Battlefield 1'deki gibi büyük ve güçlü araçların çeşitli zamanlarda Multiplayer savaşlarında ortaya çıkacağı söylendi. Maçın gidişatını değiştireceği söylenen bu teknoloji harikalarıyla düşmanlarımıza kök söktürecek. Bu araçlar, A noktasından B noktasına kadar korumamız gereken dev bir tank ya da gökyüzündeki kruvazörlerden biri olacak.

EA'den Beklenmeyen Season Pass Hamlesi DLC konusunda sosyal medyada bir hayli alay konusu olan EA, bu sefer sürpriz bir hareketle Battlefield II için farklı bir yol izleyeceğini duyurdu. Yapım ekibinin başındaki isim Bernd Diemer, paralı Season Pass





sistemi yerine "parçalı sistem" adını verdikleri bir yöntem takip edeceklerini açıklamıştı. Şimdilik bu sistemin nasıl ilerleyeceğini bilmiyoruz ancak Overwatch, Diablo ve Rainbow Six gibi oyunlarda olan dönemlik sezon mantığına dayanacağı söyleniyor. Battlefront II için çıkacak tüm DLC ve eklentilerin oyunculara ücretsiz olacağı ama sezonluk içerik ve etkinliklerde farklı bir yaklaşım tercih edileceği belirtildi.

Bu da demek oluyor ki oyuncular arasındaki uçurum ortadan kaldırılmış olacak. Diemer'e göre de daha uzun soluklu bir oyun tecrübesi sağlanmış olacak. Yani işin özü oyuna birkaç ay sonra başlamış olsanız bile ilk günden bu yana oynayanlarla aranızdaki tek fark, seviye ilerlemesi ile açılan ekipmanların eksikliği olacak. Haritalar ve diğer tüm içeriklere anında sahip olacaksınız.

İlk dönemsel eklenti aralık ayı içerisinde Star Wars: The Last Jedi filminin çıkışına yakın bir tarihte piyasaya sunulacak. Bu eklentinin de ismi filmle aynı; The Last Jedi. Season içeriğinde D'Qar isimli uzay haritası ve Crait gezegeni bulunacak. Ayrıca Resistance tarafından Finn ve First Order tarafından da Captain Phasma tüm oyunculara sunulacak.

Anladığım kadarıyla bu dönemlik etkinliklerde sunulan karakterler ve içerikler sadece o döneme özel olacak. Kafamdaki deli sorulardan bir tanesi ise bu karakterlere sezon geçtikten sonra halen sahip olacak mıyız? Yoksa sade-

ce o döneme özel olarak mı kalacaklar? Bazı açılardan kötü olsa da oyunu sürekli taze tutmak adına güzel bir yol olabilir.

Orijinal Battlefront serilerinde, tüm Star Wars filmlerindeki karakterlerle girebildiğimiz özel bir mod vardı. Yoda, Darth Vader, Boba Fett, Luke Skywalker, Darth Maul ve dahası ile tek bir haritada eğlenceli bir dövüş verebiliyorduk. Bunun bir benzerini Battlefront I'de de yaptılar ama daha kısıtlı içerikle sunulmuştu.

Benim asıl istediğim o sezonda edindiğim karakterler, özel bir haritaya girip 20 vs. 20 maç yapabilmek. O sezona katılmayan oyunculara, örneğin The Last Jedi, Captain Phasma bulunmasını standart olarak verilen karakterler bulunsun. Ben o sezona katıldığım için Captain Phasma ile rakiplerimi ağırlatmak istiyorum.

Oyuncular Ne İstiyor?

Öncelikle EA firmasının önceki hatalarından ders çıkartmasını istiyoruz. İşin içerisine FPS ve Multiplayer kavramları girince daha fazla para kazanmak amacıyla oyuncuları sömürecek, oyuna hiçbir katkı sağlamayacak kozmetik ekipmanlara bir son verilmesi gerekiyor. Her ay yeni bir etkinlik ya da bir harita beklentisi yok ama oyunu güncel tutmaktan bahsediyorlarsa, farklı atmosferleri kalabalık oyuncu gruplarıyla deneyimlemek gerek. Orijinal serinin Hoth haritasını asla un-

tamam. Bir tarafta devasa AT-AT'lerle desteklenmiş İmparatorluk kuvvetleri, diğer tarafta ise yüksek ateş gücüne sahip toparla donanmış İsyanlılar. O ufak gemiye iki arkadaş binip AT-AT'lerin bacaklarına halat dolamanın hissiyatını bir daha hiç tecrübe edemedim.

Yeni film çıkıyor diye henüz seriye aşına olmayan insanlara, bilinmeyen ve açıkçası pek de umursanmayan gezegenlerin savaşlarını vermektense, eski ve yeni üçlemenin efsanevi savaşlarına tanıklık eden haritalara daha fazla yer vermelerini tercih ederim. Bir başka konu ise tek savaşta oyuncu sayısının artırılması. EA, gerek bütçe gerek teknolojik altyapı bakımından kendi klanındaki birçok firmadan daha ileri düzeyde. Battlefield 1'de olduğu gibi 64 kişiye kadar desteklenen haritaların olması şahane olurdu. Elindeki oyunlara bakıldığında da bu desteği verebilecek bir firma. 20 vs. 20 yine bir yere kadar keyifli olsa da, o aksiyonu daha canlı yaşayabilmek için onlarca oyuncunun aynı haritaya girmesini tercih ederim. Yine Battlefield 1'den örnek vereceğim ama neredeyse birkaç saat süren, Operations tarzında Multiplayer modlarının da oyuna eklenmesinin taraftarıyım.

Hem gezegenin atmosferinde başlayan, sonrasında gezegene inen uzun soluklu bir mücadeleyi kim vermek istemez ki? Hele ki mevzu bahis Star Wars olunca. Ellerindeki

malzemeyi daha verimli ve daha iyi kullanmalarını bekliyoruz.

Savaş mekaniklerinde de bir hayli ilerleme kaydedildiğini oyunu ilk elden deneyen ünlü yayıncılar ve yayınlardan duyuyoruz. İlk oyunun üzerine fazlasıyla eklediklerini belirtiyorlar. Özellikle sınıflar arasındaki farkların daha detaylı olduğu önemli bir nokta.

Buna göre her bir sınıf, diğerine göre eksilere ve artılara sahip olacak. Daha önce de bahsettiğim üzere dört farklı sınıftan birini seçme şansımız olacak. Bazıları gözle görülür şekilde daha iyi hasar verirken, bazıları cephenin gerisinden takım arkadaşlarını destekleyecek. İlk oyunda böyle bir denge yoktu.

Battlefront II'de, bir önceki oyunda olduğu gibi kendinizi aynı sınıf oynayan oyunculardan farklı kılaacak kartlar kullanılacak. Ayrıca oyun içerisinde kazanılan Battle Points birimleri ile karakteri daha farklı noktalara götürmek tamamen oyuncunun elinde olacak. Kazanılan bu puanlar anında kullanılıp maçın karakterini değiştirecek hamleler yapabileceksiniz. Örneğin, Ticaret Federasyonu'ndan bir Droid olduğunuzu düşünelim. Belli bir puan topladıktan sonra daha üst bir sınıf olan Battle Droid modeline geçebileceksiniz ya da dilerseniz Vulture Droid olarak bilinen hem havada hem karada düşmanlara kan kusturacak bir model olarak devam edebileceksiniz.

Elde ettiğiniz puanları kullanmak için mantıklı davranmanız gerektiği zamanlar da olacak. Çünkü bu puanlar -ki bahsettiğim puan seviyesi bayağı bir yüksek- oyunda kahramanları açmanıza yarayacak. Yani o tarafa özel bir karakteri aktif hale getirip cepheye dalış yapabileceksiniz. Bu Resistance tarafında Rey, Klon tarafında Yoda, İmparatorluk tarafında Darth Vader oynayabileceğiniz anlamına geliyor. Nasıl sınırlamalara sahip olduğunu henüz bilmiyoruz. Aynı takımında birden fazla kişi bu Hero karakterlerini seçebilecek mi? Ancak bu karakterlerin fazlasıyla güçlü olduğu ve doğru kullanıldığında maçın gidişatını değiştireceğini biliyoruz. Elbette her bir karakterin kendine has özellikleri ve güç seviyelerinin olacağı aşikar.

Battlefront II'yi ilk deneyenlerin sürekli bahsettiği bir anektoda göre, eğer Rey ile Mind Control özelliğini kullanırsanız, karşı taraftaki



oyuncunun kontrolleri bir anda değişiyormuş. İleri gitmek istediğinizde geriye, sağa gitmek istediğinizde sola, ateş etmek istediğinizde ise beklenmedik durumlarla karşılaştığınızı söylüyorlar.

Oyunun her modunun Battlefront'daki Heroes and Villains moduna dönmemesi için düzenlemeler yapacakları kesin. Her bir kahramanın aynı puñana sahip olmayacağı açıklandı. Bu kahraman karakterlerine sahip olmak için de yeterli puanları kolayca kazanmamak gerekiyor. Yoksa her maç sinir bozucu bir hale bürünebilir.

Battlefront'da yaşanan en büyük sıkıntılardan biri de silahların farklı kullanımlarda, gerçekçi hissiyatını tamamen kaybettiğiydi. Şöyle ki, herhangi bir silahla nişan alıp ateş etmenizle, hip fire olarak bilinen nişansız ateş arasında hiçbir fark yoktu. Battlefront II'de bu atışların arasında bir hayli fark olduğu görülüyor. Benzer şekilde, ilk oyunda da olan FPS ve TPS modları arasında da çatışma farklarının olacağı söylenenler arasında.

Bu istekleri ve elde olanları bir araya getirdiğimizde, Multiplayer kısmının bir hayli eğlenceli olacağını görüyoruz. Yine de daha fazlasını istemek, biz oyuncular olarak hakkımız. Değil mi?

Galaksinin Bitmeyen Savaşları

Siz bu yazıyı okurken, Battlefront II Gamescom'da sahneye çıkmış olacak. 21 Ağustos tarihinde düzenlenecek etkinlikte, oyunun en merak edilen Starfighter Assault moduna daha yakından bakılacak. Etkinlik ile birlikte ilk defa hangi uzay gemilerinin ve silahlarının kullanılacağını göreceğiz. Uzay savaşlarını konu alacak Starfighter Assault modunun da Galactic Assault'ta bulunan içerikle neredeyse eş değerde olacağı belirtiliyor. Zaten Battlefront II'nin tanıtımı

yapılırken, ilk oyundan üç kat fazla içeriğe sahip olarak piyasaya sürüleceği söylenmişti. Battlefront II, 17 Kasım 2017 tarihinde çıktığında verilen vaatlerin ne kadarının yerine getirildiğini görmüş olacağız. O tarihe kadar ekim ayı içerisinde de bir Beta süreci olacağı söyleniyor. Şu bir gerçek ki EA, oyun dünyasının en büyüklerinden biri, belki de en büyüğü. Elindeki markanın altın yumurtlayan tavuk olduğunun da farkında. Bu yüzden yavaş ve emin adımlarla ilerleyeceği kesin. Disney'in elindeki markalara baktığımızda Marvel filmlerinin 2020'ye kadar tamamlanacağını görüyoruz. Avengers: Infinity War ile birlikte bir defter kapanmış olacak. Disney yeni çizgi roman serilerine de uzanacaktır elbet ama Star Wars için daha farklı planları var.

Yeni üçlemeyi bitirdiklerinde, araya serpiştirecekleri tonla hikayeleri olacak. İptal etmiş oldukları genişletilmiş evren hikayelerinden bazılarını yeniden ana hikayeye sokuyorlar. Rebels dizisinde bahsedilen Old Republic dönemi ve İmparatorluk kuvvetlerinin en ünlü amirali Thrawn'ın eklenmiş olması, Star Wars'a dair daha çok içerik göreceğimizi işaret ediyor.

Disney'in anlaşması gereğince de tüm Star Wars oyunları EA markası altından çıkacağı düşünüldüğünde Battlefront I ve II'nin henüz başlangıç olduğunu anlamamız gerekiyor. İlk oyunun kendi içerisinde kısır bir döngüde kalmasının yegane sebebi budur. Çünkü serinin devamı gelecek. Star Wars evreninde geçen bir simülasyon, RPG ya da strateji oyunu elbet piyasaya sürülecek. EA, Battlefront markasını hortlatarak çok mantıklı bir hamlede bulundu. Sesli bir şekilde firmaya küfretsek de oyunun çıkacağı tarihi deiple çekiyoruz. O zamana kadar, Güç sizinle olsun... ■ Özyay Şen



Dünden Bugüne Star Wars Efsaneleri

1



İlk adımlar...

Star Wars için ilk defa 1978 yılında lisanssız bir oyun geliştirilmişti. Apple 2 bilgisayarları için hazırlanan oyunda TIE Fighter benzeri uçakları patlatarak yoluna devam etmeye çalışan bir pilotu canlandırıyoruz.

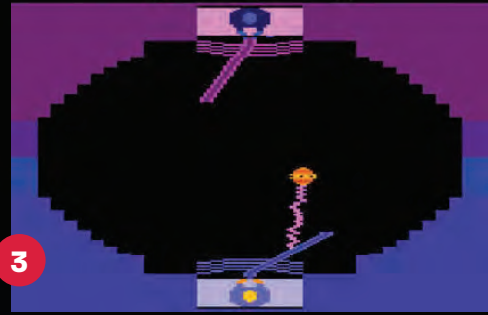
İlk lisanslı oyun!

İlk lisanslı Star Wars oyunu ise Atari 2600 konsolları için çıktı. Parker Brothers isimli geliştirici ekip tarafından hazırlanıp yayınlanan bu basit oyunda, oyuncuların amacı Luke Skywalker'ın bindiği kar motorunu kontrol ederek AT-AT'leri oyalamaktı.

2



3



Star Wars: Jedi Arena

Bu oyunun bir yıl sonrasında yani 1983 yılında, yine aynı firma tarafından ilk defa ışın kılıçlarını kontrol edebileceğimiz bir oyun hazırlandı. Star Wars: Jedi Arena, oldukça basit mantığa sahip bir oyundu. İki kişilik oyunda, ortada süzülen toptan yayılan elektrik akımlarına doğru ışın kılıçlarımızı savurmaya çalışıyorduk.

4



X-Wing vs. Tie Fighter

90'lı yıllara geldiğimizde ise Star Wars efsanesinin beyaz perdedeki macerası çoktan bitmişti. Bu sebeple genişletilmiş evren maceralarına odaklı oyunlar yapılmaya başlandı. Özellikle, halen efsaneler arasında kabul edilen Star Wars: X-Wing ve TIE Fighter, geniş bir galakside hikaye odaklı birçok görev yapılmasına imkan tanıyordu.

Jedi Knight & Jedi Academy

Dark Forces ile birlikte yeni bir seriye de başlamış olduk. Jedi Knight, devamında gelen Jedi Knight II ve seriyi taçlandıran Jedi Academy, orijinal üçleme sonrasında yeniden yapılandırılan Jedi Tapınağını konu alıyordu. Jedi Academy'nin Multiplayer modu yıllarca ülkemizin internet kafelerinde en çok oynanan oyunlardan biri olmuştu.

5



Star Wars: Dark Forces

Bu dönemin unutulmazlarından birisi de Kyle Katarn'ı bizlere kazandıran Star Wars: Dark Forces oyunudur. 1995 yılında piyasaya sürülen Dark Forces, kriterlerden ortalama puanlar olsa da sinematik geçişleri ve Star Wars evrenine yeni bir karakter kazanmasıyla oyuncuların kalbini fethetmişti.

6



7



KOTOR!

1999 yılında yeni üçlemenin vizyona girdiği bu dönemde, Star Wars oyunlarının da şaha kalktığını söyleyebiliriz. 2003 yılındaki Jedi Academy'nin başarısının ardından akıllarda kalan iki oyun daha vardı. Bunlar Republic Commando ve elbette Old Republic serisiydi. The Old Republic RPG dünyasının en iyilerinden biri olarak kabul edilir. İlk ve ikinci oyunda, oyunculara sunulan karakterler derinlikleri bakımından titizlikle hazırlanmıştı. Eski cumhuriyet dönemine ışık tutması açısından da bu dönemi merak eden oyuncular için bir hazinedi.

8



Republic Commando

Republic Commando, alışagelmış Star Wars oyunlarından daha farklıydı. Attack of the Clones filminin sonrasında geçen oyunda, özel bir Klon kommando birliğini yönetiyorduk. Karanlık bir atmosfere sahip Republic Commando, taktiksel aksiyon ve FPS unsurlarını başarıyla harmanlamıştı.

9



İlk MMO: Star Wars Galaxies

2003'te sürülen Star Wars Galaxies de anılması gereken oyunlardan biridir. Star Wars mecrasını ilk defa büyük çaplı bir MMORPG arenasına taşıyan Star Wars Galaxies, hiçbir zaman istediği oyuncu sayısına ulaşamadı. Kendi kitlesine hitap eden mekanikleri, daha fazla oyuncuya ulaşabilmek adına berbat edilen ve sürekli hack sorunlarıyla boğuşan Galaxies serverları 2011 yılında kapandı.

10



Star Wars: Empire at War

Strateji severler için 2006 yılında Star Wars: Empire at War çıktı. Birçok farklı moda sahip Empire at War, gerçek zamanlı strateji türünün en iyisi olarak gösterilemez ama Star Wars evreni için en detaylılarından biriydi.

Lego'lara merhaba!

Revenge of the Sith'in vizyona girdiği dönemde, benim en keyif aldığım Star Wars oyunlarından biri piyasaya sürüldü. Tabii ki Lego Star Wars'tan bahsediyorum. Oyun o kadar başarılıydı ki bir yıl sonrasında orijinal üçlemeyi içeren yeni bir oyun çıkarılmıştı.

11



12



Star Wars: The Old Republic

Son olarak bahsetmek istediğim ve efsaneler arasına giren bir diğer oyun ise Star Wars: The Old Republic. Yok, hayır hayır. KOTOR'dan bahsetmiyorum. Bu 2011 yılında yayınlanan, MMORPG olan The Old Republic. The Old Republic, Bioware tarafından geliştirildi. Oyun haliyle yeni bir Wowkiller iddiasıyla yola çıkmıştı ancak birkaç yıl içerisinde serverlar yavaş yavaş boşalmaya başlayınca oyunu F2P'e çevirdiler. Oynanabilirlik ve hikaye olarak bana kalırsa oldukça iyi olan The Old Republic, belli bir noktadan sonra heyecanını yitiriyordu. Oyunculara rol yapma unsurları sunan ve bununla ödüllendiren bir yapısı olmasına rağmen yıllar geçtikçe arka plana itildi.

LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

Hala ziyaret
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

İN
O
M
M
M
M



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

AGENTS OF MAYHEM

Saints Row'un yapımcılarından, fena halde çuvallayan bir süper kahraman hikayesi...

syf.60

UNCHARTED KAYIP MİRAS

Hazineler rahat kalmayacak!

Geçtiğimiz yılın ve hatta piyasanın en iyi oyunlarından biri olan Uncharted 4'ü tüm PS4 sahipleri oynadı diye tahmin ediyorum. Oynadınız değil mi? PS4 alıp da halen PES, FIFA takılan insanlardan mısınız yoksa? Onların devri geçti, haberiniz olsun. Eğer bir PS4 sahibiy-seniz, Uncharted 4'ü de alıp oynamanız KHK emri olarak yakında resmi gazetelerde yayımlanacak, haberiniz olsun.

Uncharted 4 her anlamda o kadar iyi bir oyundu ki oyunu bitirdiğimizde daha fazlasına aç bir şekilde etrafa bakınmamıza neden olmuştu. Oyunun yapımcısı olan Naughty Dog'un bir takım DLC çalışmalarının da olacağını biliyorduk ve bunlardan biri de mutlaka ek bir hikaye görevi olacaktı. Zaten açıklama da bu yönde geldi ve İngilizcesi The Lost Legacy olarak bilinen Kayıp Miras, DLC paketi olarak duyuruldu. Ne var ki yapımcılar oyun üzerinde çalışırken bunun bir DLC'den daha fazla olacağına karar verdi ve ek macerayı, ayrı bir oyun olarak hazırlamaya karar verdi, Kayıp Miras özgürlüğüne kavuştu. Şu anda PS Store'da satışa sunulan Kayıp Miras'ın detaylarını merak ediyorsanız, okumaya devam edin...

Neden sonra, Chloe ve Nadine...

Acaba konuyu en baştan söylesem mi yoksa senaryoyu anlatıp mı hareket etsem... Yok, direkt sizi gerçekle yüz yüze getireyim.

Bir DLC olarak planlandığını düşündüğümünden, Kayıp Miras'ta göreceğiniz, yaşayacağınız, tecrübe edeceğiniz her şey Uncharted 4'te mevcut. Senaryo benzer, karakterler tanıdık, çatışmalar birbirini aynısı, ormanlar, bitki örtüsü Madagaskar'dan farksız... Yani oyun öylesine Uncharted 4'ün "skin giydirilmiş hali" ki, bu gerçeği baştan söylemezsem olmazdı.

Peki bu kötü bir şey mi? Bunun cevabını da sonra vereyim bari, iyice üç cümlede incelemeyi bitirir gibi oldum.

Efendim, Kayıp Miras adlı eserde artık Drake'tir, Sully'dir, bunlar yok. Onun yerine kontrolü Chloe Frazer alıyor ve ona da ünlü özel askeri birlik komutanı Nadine Ross eşlik ediyor. Chloe, Tusk of Ganesh adındaki değerli bir antıkanın peşine düşüyor ve Nadine'in de yardımını alıyor. Aralarında profesyonel bir iş ilişkisi var anlayacağınız. Tusk of Ganesh antik bir imparatorluk olan Hoysala İmparatorluğu'nun sınırlarında ve burası da artık bildiğiniz Hindistan. İkili atlıyor uçağa, soluğu Hindistan'da alıyor ve elbette burada, daha birkaç dakika geçmeden hazinenin peşinde olan kötü adamlar, Asav'la tanışıyorlar. Bir takım tatsızlıklardan sonraysa Asav'a ve zamana karşı bir yarış başlıyor.

Aç bakalım haritayı Chloe

Oyunun hemen başları hafif bir çizgisellikte. Daha sonra ise Uncharted 4'ün Madagaskar ortamı gibi, açık bir alanda kaderimize terk ediliyoruz. Bu bölge de herhangi bir Uncharted oyununda serbest bırakıldığımız en büyük alan olma unvanını taşıyor.

Chloe ve Nadine, Tusk of Ganesh'e ulaşmak için haritadaki farklı alanlara uğrayıp çeşitli bulmacalar çözüyor, çatışmalara giriyor ve hedeflerine adım adım ulaşıyor.

Bulmaca konusu oyunun en güçlü taraflarından bir tanesi. Ne çok zorlar, ne de çok basitler. Tam kararında bir zorluk seviyesindeler ve oyunla da uyumlu bir halleri var. Bir yerde çeşitli platformlar üzerinden atlayarak B noktasına ulaşmaya çalışıyor ama bu sırada bizi yere çivilemek isteyen silahlı heykellerin hareketlerini de hesaplamamız gerekiyor. Bir başka yerde ise duvarlardaki şekillerin üzerine gölgelerini düşürmemiz gerekiyor -ki bu bulmacada zorlanacağınızdan eminim. Bulmacaları çözemerseniz Nadine size ufak ipuçlarıyla yardımcı oluyor ve bulmacalar sıfırdan başlanacak bir ölümle de cezalandırmıyor sizi.

UNCHARTED: KAYIP MİRAS

Yapım **Naughty Dog**

Dağıtım **SIE**

Tür **Aksiyon / Macera**

Platform **PS4**

Web www.unchartedthegame.com

Dijital Dağıtıcı **PSN Türkiye**



Bu flamingo sürüsü dışında canlı görürseniz haber verin.



Kısacası bulmaca olayı çok güzel olmuş, yapımçıların ellerine sağlık.

Lütfen tekmeği atar mısın Nadine?!

Uncharted 4'ün alışıldık çatışma mekaniği de aynen Kayıp Miras'ta kendine bir yer bulmuş. Chloe en az Drake kadar iyi silah kullanıyor ve etrafta bulunduğu tüm silahlara da hakim. Ona çatışmalarda Nadine de eşlik ediyor fakat çok bir performans beklememenizi tavsiye ederim. (Gerçi bir yerde bulmacaları çözerken, aradığımız bir bölgeyi kendisi bulup halletti, ona şaşırmadım değil. Dövüşlerde bile bundan daha kötü bir performansı var. Bir de asker olacak!)

Gizlilik konusu da önceki oyunla aynı. Yüksek çimlerin arasına gizlenmek, düşmanlarının arkasından yaklaşip tek hamleyle onları indirmek yine aynı keyfi veriyor. Bir kez fark edildiğinizde de kıyamet kopuyor ve bölgedeki tüm düşmanlar üzerinize çullanıyor. Yeterli bir süre gizlenmeyi başarırsanız da tehlike bir seviye düşüyor, tekrar gizlenerek saldırma şansı yakalyorsunuz.

Metrelerce yüksekte çıkıntılara tutunma, halatla geniş açıklıkları geçme gibi oynanış dinamikleri de burada. Bazen kahramanlarımızın kas gücünü sorgulatacak hareketler yapması garibimize gitse de, Drake'le olduğu gibi, bu defa da platform kısımlarında büyük keyif alıyoruz.

Sıralı oynanış

Bu vakte kadar anlattıklarım konusunda canımı sıkan enteresan bir konu var. Uncharted 4'te bu kadar hissedilmiyordu ama yapımçıları, oyunu kurgularken çok sistematik bir ilerleyiş seçmiş. Bu sıralama şöyle: Chloe ve Nadine uzaklara bakarak konuşuyor, biraz yakınlaşıyor gibi oluyorlar, kontrol bize geçiyor ve bulunduğumuz alanı araştırmaya başlıyor, sağa sola tırmanıyoruz, Asav'ın askerleriyle karşılaşılıyor ve çatışmaya giriyoruz, bulmacayı bulup çözüyoruz, Chloe ve Nadine uzaklara bakarak konuşuyor... Bu sıralama o kadar belirgin ki bir yapaylık söz konusu oluyor. Uncharted 4'te nasıl kendimi büyük bir maceranın içinde hissettiysem, burada



biraz uyduruk bir TV dizisi izliyor gibiydim. Bu sıradanlığın nedeni de yine oyunun DLC olarak planlanmış olması olabilir ama final ürün bir DLC olmadığından, insan daha fazlasını bekliyor...

Nereye gittiniz hayvancıklar?

Uncharted 4 ile başlayan görsel mükemmellik Kayıp Miras'ta da çoşarak devam ediyor. Sanırım hiçbir oyunda bu kadar iyi gözükken bir orman temasıyla karşılaşmadım. Renkler, bitkilerdeki farklılıklar, şelale ve derelerin doğayla uyumu... Gerçekten hangi açıdan bakarsanız bakın, çoğunlukla tablo gibi görsellerle karşılaşıyorsunuz. Olayın üzücü tarafıysa bu bölgelerin bir hayli boş bırakılmış olması. Mesela yer yer gördüğümüz kuşların dışında, etrafta bir tane bile hayvan yok. El değmemiş bir bölgedeyiz ve hayvan yok. Pes! Haydi bu detayı geçeyim,

Kilit açılmıyor!

Daha önce sayısız oyunda gördüğümüz ama Kayıp Miras ile Uncharted serisine yeni gelen "kilit açma mekaniği", bizi bir anda ince bir işle uğraşmaya itiyor.

Şöyle ki, oyunun bazı yerlerinde kilitle kapılara, sandıklara denk geliyoruz. Chloe bunların başına çöküyor ve birkaç aşamalı kilit açma işini yapmaya koyuluyor. Amacımız maymuncuğu analog kol ile dönüdüreb gamepad'in titreştiği yerde tutmak. Bu şekilde aşamaları bir bir atlıyor ve kilidi açıyoruz. Bazı oyunlarda olduğu gibi maymuncuğu yanlış yerde tutarsak parçayı kırma durumu da söz konusu değil.

Nadiren stres altında yapmaya çalıştığımız bu işlem oyuna ne katmış diye soracak olursanız, size Mona Lisa bakışımı yollamaktan da çekinmem.





Nadine: Bırak bacağıma, bırak;
bıktım senden be!
Chloe: Beni sevdiğini biliyorum,
itiraz etme...

bana gezecek bu kadar geniş alan verip de yapacak iş vermemiş olmak, biraz üzücü. Çok nadiren senaryoyla ilgisi olmayan askeri bölgelere denk geliyoruz ama bu bölgeleri temizlemenin de birkaç yeni silah dışında getirisi olmuyor. Uncharted 4'teki hazine parçaları bulma olayı da mevcut ama bu geniş alanlara ya çok az gizlenmişler, ya da hiç yoklar.

Yavaş gelin!

Ve gelelim multiplayer kısmına. Oyunun ana menüsünden multiplayer'ı seçtiğiniz anda sizi bir sürpriz bekliyor: Karşınızda Uncharted 4'ün multiplayer bölümü! Evet, Kayıp Miras ile Uncharted 4 aynı multiplayer üzerinden ilerliyor ve eğer hali hazırda Uncharted 4'ün multiplayer bölümüne takılıyorsanız, aynı manzarayla karşılaşacağınızı bilmelisiniz.

Survival kısmı da aynen mevcut ama Kayıp Miras ile birlikte gelen Survival Arena, farklı bir heyecan sunuyor. Burada 50 yerine 10 dalga şeklinde gelen düşmanlara karşı ta-

kım arkadaşlarınızla birlikte savaşıyorsunuz ve bazı dalgalarda farklı özellikler de savaş alanında cereyan edebiliyor.

Survival Arena bayağı eğlenceli ama bir o kadar da zor. Takım arkadaşlarınız ne yaptığını bilmiyorsa saniyeler içerisinde yere inmeniz muhtemel. Hatta bazen yapay zeka, gerçek insanlardan bile iyi oynayabiliyor.

Oyun hakkındaki son kararım zaten yan tarafta yer alıyor. Şahsen oyunu oynarken çok eğlendiğimi söyleyemem ama bir saniye sıkıldığımı da söyleyemeyeceğim. Tabii yapımcıları da anlıyorum; benim elimde de bu kadar iyi bir grafik motoru, bu kadar iyi bir oynanış, bu kadar iyi 3D model ve böylesine sağlam bir ekip olsa, ben de bir ton Uncharted oyunu çıkartmak isterim. Yine de Naughty Dog'a tavsiyem (Eminim şu an dinliyorlar.), bu kadar donanımla artık Uncharted'dan sıyrılıp yeni bir macera yaratmalarını biliyorum...

■ Tuna Şentuna



Evet, görsel olarak oyun büyüleyici...



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Tekrar bir Uncharted oyununda bulunduğunuzu anlayıp sevinç çığlıkları atıyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Oyunu kısa sürede bitirdiğiniz için ilk haftanın geri kalanını multiplayer kısımda geçirmek durumundasınız ama bu da yeterince eğlenceli!

İlk ay ●●●●●

Multiplayer kısmına kendinizi adadıysanız -ki bu çok zor- ilk ayın puanını yükselttin ama diğer türlü, bir ay sonra bu oyunla yapacak bir işiniz yok...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Şuraya tutunduktan sonra şuraya atlarım, oradan da şu kayaya geçsem...

%20 Sen ateş edebiliyorsun da ben edemiyorum muyum?

%20 Eğer bu gölge buraya düşüyorsa, bulmacanın geri kalanını çözmek için...



ARTI

- + İnanılmaz görsellik
- + Oynanış halen eğlenceli geliyor
- + Bulmacalar keyifli

EKSİ

- Uncharted 4'ün üzerine hiçbir yenilik yok sayılır
- Bölümlendirme fazla keskin hatlarla yapılmış

SON KARAR

Uncharted 4'ten hevesini alamayanlar için bir cevher olan Kayıp Miras, Chloe ve Nadine'in hikayesini merak edenler için de güzel bir ortam yaratıyor.





Yapım **Hinterland** Dağıtım **Hinterland** Tür **Hayatta kalma** Platform **PC, PS4, XONE, Mac** Web **hinterlandgames.com**

The Long Dark

Sobanın başına oturup kestane çevirmek hiç bu kadar keyifli olmamıştı...



Acaba Hinterland, The Long Dark'ı piyasaya sunduğunda; ileride bir milyon satış rakamını geçeceğini, bir film anlaşması yapacağını ve oyuna resmi Türkçe altyazı ekleyeceğini düşünmüş müdür?

2014 yılında piyasadaki birçok hayatta kalma oyunu arasına katıldığında rakiplerine karşı en büyük avantajı muhteşem atmosferiydi. Öyle ki, oynayan herkes istemsiz olarak üşümeye başlıyor, oyun size yalnızlığı, çaresizliği, açlığı ve fazlasını yaşıtıyordu. Fırtınanın sesi kulaklarınızı sağır ederken karanlık çöktüğünde, güvenli bir yer bulmak için gözlerinizi kısıp, tüm dikkatinizle kurtların arasında ilerlemeniz gerekemekteydi. Ateş yakmak hiç bu kadar zor ve stresli olmamıştı. Teknolojinin yokluğunda, Kanada'nın fırtınalı kuzey topraklarında hayatta kalmak için her şeyi yapmaya hazır olmalıydınız.

Hepimiz çok sevdik The Long Dark'ı ancak eksik kalan bir şey vardı. Oyuncular sandbox mantığından ve amaçsızlıktan sıkılmaya başlamışlardı. Ve bu eksiği yapımcı Hinterland, Wintermute senaryo modu ile giderdi. Evet, çıkışından üç sene sonra da olsa o çok beklemediğimiz hikaye moduna kavuştuk. Dizi mantığı ile ilerleyecek olan senaryonun ilk iki bölümü yaklaşık 8-10 saatlik bir oynanış süresine sahip ve oyuna karakterleri, görevleri ve ara sahneleri ekliyor. Peki beklentilerimizi karşılıyor mu?

Nedir senin hikayen?

Oyundan haberdar olmayanlar için kısaca tanımlamak gerekirse "kışın hayatta kalma simülasyonu" diyebiliriz. Soğukla, açlıkla, doğanın vahşi tarafıyla sınırdığınız, bağımsız bir yapım. Başına oturduğunuzda sizi dış dünyadan soyutlayacak kadar kuvvetli bir atmosfer mevcut The Long Dark'da. Şimdi bu atmosferi senaryosuyla da bize yaşatmak için hazır.

Hikayeye gelirse, kahramanımız Will MacKenzie, Kanada'nın kuzey ve ıssız topraklarında pilotluk yapmaktadır. Ulaşım şartlarının oldukça zor olduğu bölgede posta, kargo ve insan taşıyarak ekmeğine bakmakta, insanlardan izole bir kulübede yaşayıp günlerini geçirmektedir.

Kar fırtınalarının tüm sertliğiyle estiği bir gecede kahvesini yudumlarken kapısı çalınır ve karşısında ayrıldığı eşi Astrid'i bulur. Romantizm beklemeyin çünkü Astrid'in elinde bir kilitli bir çanta vardır ve bunu mutlaka birine iletmesi gereklidir. Will bu fırtınada uçuşun imkansız olduğunu söylese de, Astrid bu çantanın hayat memet meselesi olduğunu, olmazsa başka bir yol bulup illaki gideceğini söylediğinde, Will için pek de tercih şansı kalmaz.

Uçuş sırasında geçmişe dair konuşmalar, kavgalar, pişmanlıklara tanık olurken bir anda

uçanın göstergeleri kontrolden çıkar, motor durur ve uçak kuzey ışıklarının aydınlatıldığı bir gecede karanlık tepelere doğru çakılır. Will gözlerini açtığı anda uçak enkazından uzağa fırlamış halde bulur kendini. Ancak Astrid'den geriye sadece o önemli çanta kalmıştır. Vakit kaybetmeden kendini toparlaması ve Astrid'i bulması gerekmektedir. Bunun için de her ne pahasına olursa olsun hayatta kalmalıdır.

Astrid'e ne olduğu, uçağın neden düştüğü, bölgenin neden elektrikten, uygarlıktan uzak kaldığı ve Kuzey Işıklarının anlamı keşfetmek için sizi bekliyor.

Hikaye anlatımı

Senaryo yeni oyunculara yönelik tasarlandığından, oyunun temel mekaniklerini (ateş yakma, doğal kaynaklar, avlanma) hikaye





Pintipanda'dan izleyin

Ülkemizde bu oyun bu kadar sevildiyse Tuna'nın 2014 yılında başladığı The Long Dark videolarının bunda payı çok fazladır. Bu seriyi izlerken oyunun ne kadar geliştiğini göreceksiniz ve Hinterland'ın çıkarttığı işe bir kez saygı duyacaksınız. Daha önce izlediyse bile dönüp bakmak isteyeceğiniz bu serinin ve yeni hikaye modunun videolarına yandaki QR-Code'ları okutarak ulaşabilirsiniz.



arasına serpiştiriyor. Bu noktada eski oyuncular biraz sıkıysa da, tüm bu tutorial tarafının gayet kıvamında tutulduğunu belirtmek gerek. Oyunun sandbox haritası hikayeye adapte edilip değişikliklere uğramış. Hem yan hem ara görevler sunulduğu için de geniş oyun süresi sağlıyor. Eski oyuncu bile olsanız yan görevleri, zulaları aramaktan alıkoyamıyorsunuz kendinizi. Her bölümün ortalama 4-5 saatlik oynanış süresi var ve bu bölümler kendi yan karakterlerine sahip. Size Astrid'i bulma konusunda yardımcı olmak için bazı talepleri oluyor ve bunlar karşılandığında hikayeye dair bilgi kısıntılarını önünüze sunuyorlar.

Hinterland, ara sahne ve diyaloglarla hikaye anlatımını güçlendirmiş. Bulduğunuz mektupları okuduğunuzda hem çevreye dair bilgiler alıyor hem de senaryonun derinlerine inebiliyorsunuz.

Ancak fazla zaman alan getir götür işleri biraz oyundan kopmanıza sebep olabiliyor. Belki de 2-3 saat oynanış süresi daha uygun olabilirdi. Yine de Astrid uğruna çekilmeye değer ızdıraplar bunlar. Sonuçta sonrasını merak etmekten alıkoyamıyorsunuz kendinizi.

Oynanış, mekanikler ve crafting

Bu konu hem çok basit hem de çok karışık diyebiliriz. Yeme, içme, ilaç, ateş, dinlenme, silah gibi temel ihtiyaçlar ekranda beliren kısa yollar aracılığıyla size sunulmakta. Space tuşuna bastığınızda karşınıza çıkan yuvarlak menüden o anki ihtiyacınızı görebilirsiniz.

Ancak sıra craftinge geldi mi bu iş biraz çetrefilli hale geliyor. Craft için önce gerekli kaynakları bulmalı, -ki hiç kolay olmayacak- daha sonra çalışma masalarını kullanarak ihtiyacınız olan daha gelişmiş aletleri üretmelisiniz. Oyunun temel mekanikleri soğukta hayatta kalma üzerine kurulduğu için kıyafetlerinizi doğru seçmeli, yıprandığında dikmeli, ıslandığında kurutmalısınız. Daha sıcak tutan kıyafetler ağırlık yapıp sizi yorduğu ve yavaşlattığı için; zor tercihler yapmak zorundasınız.

Açlık kritik olduğundan, avlanmanızı sağlayacak silahların da bakımını yapmalı, tek bir kurşunu bile boşa harcamamalı, avınızı vurabilmek için dakikalarca sürünüp saklanmalısınız. Suyu kaynatmadan içmek, ateş yok diye eti çiğ



yemek, konservenin ne halde olduğuna bakmadan mideye indirmek ölümle sonuçlanabilir. Tecrübeyle sabittir, dikkatli olun.

Grafikler, müzik ve atmosfer

İşte The Long Dark'ı diğer hayatta kalma yapımlardan ayırıp milyon satış yapmasını sağlayan en önemli unsur. En başta belirttiğim o çaresizliği size yaşatmakta çok başarılı bir oyun. The Long Dark kendine has çizimleri ve renk paleti ile son derece başarılı görsellere sahip. Gecenin karanlığı, fırtınaların yarattığı sis, gün doğumu, gün batımı ve kuzey ışıkları sizleri hayran bırakacak. Manzaranın tadını tam anlamıyla çıkarabilmek için en yakın tepeye tırmanmanızı tavsiye ederim.

Menüsünden başlayarak etkileyici müzikler bekliyor sizi. Oyunun yapısına uygun olarak melankoli, hüzün hakim müzik seçimlerinde. Piyanoyu, kemani duyduğunuzda hemen ateşin başına geçip bir sıcak kahve hazırlama isteği yaratıyor bünyede.

Ve tabii ki Türkçe dil desteği. Yapımcı Hinterland sırf bu hamlesiyle bile bizim takdirimizi kazandı. Siz de oynarken resmi Türkçe dil desteğinin tadını çıkarıp, hikayeye daha da bağlanabilirsiniz.

Ne dersin oyunu alalım mı?

Pintipanda olarak içerik yayınlamaya başladığımdan beri bu konuda kriterim bellidir. Oyuna

verilen para, karşılığını hak ediyor mu? Sandbox Survival Alpha versiyondan beri oyunu oynayan biri olarak kendi adıma fazlasıyla memnunum. 50+ saat kendisini oynattı bana ve devam edeceğim. Şu an hikaye modunun eklenmesiyle beraber oyunun fiyatı da 55 TL olarak belirlendi. Türü seven biri iseniz, verdiğiniz paranın karşılığını alacağınıza inanıyorum.

Belirtmeliyim ki, harika bir gün batımına karşı ateş başında kahvenizi yudumlamak, hiç bu kadar gerçek hissettirmemişti... Esen kalın. ■ Tuna "Pintipanda" Akşen

KARAR

ARTI Muhteşem atmosfer, başarılı hayatta kalma öğeleri, doyurucu hikaye modu, Türkçe dil desteği
EKSİ Grafik tarzı herkesin hoşuna gitmeyebilir



Hellblade: Senua's Sacrifice

Şizofreni, depresyon, unutkanlık... Hangi sevimsiz akıl hastalığını ararsanız Senua'da bulacaksınız. Peki onu kabuslarından kurtarmaya ne dersiniz?

Hayatta ilginç olan bazı konular var. Mesela bir tanesi Hellblade. Neden enteresan diye soracak olursanız da cevabım şu yönde olacak: Biliyorsunuz artık bir oyun piyasaya sürülmeden önce, oyun sonu dışında neredeyse tamamını önden görebiliyoruz. Hellblade ise bu formülün bir hayli dışında kalmış durumdaydı zira -sözde bir Ninja Theory oyunu olmasına rağmen- hakkında pek az aksiyon temalı video gördük. "Ya bu oyunu Heavenly Sword'u yapanlar yapmadı mı? Kombo üstüne kombo göremeyecek miyiz bu oyunda?" diye düşünürken de cevabımı aldım. Meğer Ninja Theory aksiyon odaklı değil de sorunlu bir karakterin macerasında rol alacağı bir yapım hedefliyormuş. Eh, bunu da gayet iyi başarmışa benziyorlar...

Sen ne ettin Senua?

Büyük ihtimalle oyun boyunca bunu soracaksınız: Senua, kızım, sana ne ettiler de sen bu hallere geldin? Neden aklını yitirdin? Evet, kahramanımız Senua, şizofreniyle mücadele eden bir kızcağız. Yapımcılar bu şizofreni konusunu bir hayli detaylı işlemiş durumda zira psikologlarla büyük bir çalışma içine girmişler. Zaten oyunun başında da bu tip problemlerin varsa, bu oyundan uzak durmalısınız şeklinde uyarılar da çıkıyor. (Bana bir şey olmadığına göre akıl sağlığım son derece yerinde!)

Senua daha oyunun en başından itibaren kafasındaki seslerle yolculuk ediyor. Sürekli birileri konuşuyor, yorum yapıyor. Bu sesler oyunun ilk savaşlarında, düşmanlarınızın

hareketlerini de size söylüyor; bu anlamda yapımcılar seslere güzel bir anlam getirmiş diyebiliriz.

Üçüncü kişi açısından kontrol ettiğimiz karakterimiz güzel güzel yürüyor, koşuyor ve bazı şeylerle etkileşime girebiliyor, daha fazlasıyla arası pek iyi değil. Misal merdivenlere tane tane tırmanıyor, sadece belirli yerlere çıkıp, belirli yerlerden atlayabiliyor. Düşünün ki oyun The Last of Us ama biraz daha tutuk bir karaktere sahipsiniz. (Bu oyunu Heavenly Sword'dan etkilenip almaya çalışırsanız diye uyarıyorum; oradaki esneklik burada hiçbir şekilde yok.)

Aksiyona 5 kala!

Hellblade'i sevgili yapımcılarımız biraz

Binaural ses

Eğer oyunları kulaklık kullanarak oynamayı tercih etmiyorsanız, Hellblade için bir istisna yapabilirsiniz. Binaural adındaki farklı ses özelliğini kullanan oyun, Senua'nın kafasındaki sesleri size, sanki 360 derece etrafınızda konuşuluyormuş gibi aksettiriyor. Bunu hissetmek için de kulaklık şart.

bölüm bölüm kurgulamış. Aşırı çizgisel bir oynanışa sahip olan oyunda, bir alanda boş boş yürüyoruz, ardından bulmaca alanına geliyor, sonra da aksiyonla buluşuyoruz. Bazen önce aksiyon, sonra boşluk, sonra yürüyüş de olabiliyor. Ya da önce bulmaca... (İçinizi baydım mı?) Bu çizgisellik, ilerleyen vakitlerde küçük varyasyonlarla toparlanmaya çalışılmış olsa da genellikle aynı şeyleri yapıp duruyoruz -ki bu beni ziyadesiyle üzdü.

Ninja Theory'nin birincil amacı bize Senua'nın hikayesini anlatmak. Kendimizi onun yerine koymamızı istiyor, akıl hastalığını iyice hissedip onunla bağ kurmamızı hedefliyor. Video çekimi ara sahnelerle de bunu harmanlayarak atmosferi güçlendirmeye çalışıyor. Tabii dümdüz bir anlatımla, sadece karakterimizi ileri götürerek oyun anlamsız olacağından, resmen aralara bulmacalar, aksiyon sahneleri eklenmeye çalışılmış gibi bir durum söz konusu.

Peki nedir bu bulmacalar? Anlatayım...

Aksiyona 3 kala!

Senua'nın hikayesi Viking ve Kelt mitolojilerinden oluştuğundan, bir "Rün" konusu almış başını gitmiş. Senua oyun boyunca çeşitli kapılara geliyor ve buradaki Rün'leri inceledikten sonra, onları bulunduğu bölgede ortaya çıkartmaya çalışıyor. Buradaki işlem de aynı "belirli bir açıdan bakınca ortaya çıkan şekil" konseptiyle hazırlanmış. Hani oluyor ya, yerde anlamsız çizgiler varmış gibi gözüküyor ama belirli bir açıdan bakınca o çizgiler bir şekil oluşturuyor. İşte bunun benzeri bir bulmaca tasarımıyla, biz de rünleri çevre elemanlarında bulmaya çalışıyoruz. Yapımcılar işimizi kolaylaştırmak için rünleri keşfedeceğimiz alanları işaretlemişler ama bazen bu bölgelere gelip çevremize deli gibi baksak bile bulmamız gereken rünü çıkartamıyoruz. Başlarda eğlenceli gibi duran bu işlem ise çok bir süre geçmeden, bayağı sıkıcı bir hale geliyor. Hali hazırda yeterince eğlenceli bir bulmaca değil, bir de tekrar üstüne tekrar... Pes!



Yoksa Senua'nın düşmanları da birer hayal ürünü mü?

Aksiyon!

Bu sıkıcı bulmaca kısımlarını eğlenceli bir ortama dönüştüren dövüşler, oyunun genelinde, çeşitli aralıklarla karşımıza çıkıyor. Burada olay, birbirinin aynısı rakiplerimize karşı hafif, ağır ve yakın saldırılarla karşı koymak ve onların saldırılarından da kaçarak kurtulmak. Deli kombolar, yepyeni silahlar, büyüler bekleyenler havasını alıyor zira ortam son derece sade. Vur, kaç, vur, biraz daha vur, savaş sonlansın ve tekrar maceraya devam et...

Oyunun ilerleyen kısımlarında Senua bazı yeni hareketler de kazanıyor ama bunların hiçbirisi savaşların gidişatını dramatik bir şekilde etkilemiyor.

Ağaçlar, ormana...

Biraz da çevreden bahsedeyim. Fakat ondan önce Senua'nın nasıl iyi gözüktüğüne bir bakalım... Yapımcılar tüm detayı Senua'ya işlemiş, size öyle söyleyeyim. Unreal Engine 4 motoru çevre ve ışıklandırmada da parlıyor resmen. (Oyunu PS4 Pro'da oynayanlar 60 FPS hız da alabiliyor diye bir bilgi eklemek

istedim şu an.) Lakin kaplamalar konusunda bir yavanlık söz konusu. Bir Kayıp Miras'ın kaplamalarına bakıyoruz, bir de buna ve her şey daha iyi olabirmiş diyoruz.

Oyunun görselliği genel anlamda tüm mecralar tarafından övülen bir konu ama burada şu detay atlanıyor mudur nedir, tam bilemedim. Zaten hali hazırda ormanlar, küçük yapılar ve kısıtlı alanlarda olduğumuzdan, buradaki grafiksel kalite tutturulamamış olsa zaten ayıp olurmuş. (Bir Kayıp Miras'ın milyon metrekaşe ölçekteki kalitesine bakalım, bir de buna...)

Fakat tamam, çok uzatmadan oyunun görselliğine tam puanı verelim. Yapımcıların Senua'nın hikayesini anlatmak için girdiği çaba ve oyun anlatımı da gerçekten iyi ama ben macera-bulmaca-aksiyon üçlüsündeki bağı pek göremedim. Zorlama bir durum söz konusu ve bu oyun boyunca kendini belli ediyor. Dolayısıyla ortadaki çabayı takdir ediyorum ama Hellblade'i derhal alınacak bir oyun klasmanına da sokamıyorum. Oyun bir şekilde ilginizi çektiyse beklemenizi ve bir indirimde kapmanızı tavsiye ederim. ■ Tuna Şentuna



Bazı sahneler gerçekten müthiş bir atmosfer yaratıyor...

KARAR

ARTI Senua'nın psikolojik durumu ve atmosfer iyi aktarılıyor. Görsellik hiç de fena değil.

EKSİ Bulmacalar çok tekrar ediyor. Aksiyon sğ. Genel olarak oynanışta bir kopukluk var.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım **Volition** Dağıtım **Deep Silver** Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS4, XONE** Web www.aomthegame.com Dijital Dağıtıcı **Kinguin**

Agents of Mayhem

Oyun oynamaya meraklıysanız, bir grup süper kahramanın başka bir grup süper kahramana karşı savaşırken ortalığı yakıp yıkmasını seversiniz. Sever misiniz? Ben seveceğimi düşünmüştüm ama olmadı. Aslında sevebilirdim. Çünkü sevgi emektir, sevgi çiçekti...

Bazen öyle oyunlarla karşı karşıya kalıyorum ki neresinden başlayacağımı, ne yazıp çizeceğimi bilemiyorum. Sonra da böyle saçma sapan bir giriş paragrafıyla çıkıyorum karşınıza, idare edin. Bundan bir hafta öncesinde başladı Agents of Mayhem serüvenim. Kürşat büyük umutlarla gönderdi bana kendisini ki ilk bakışta hakikaten umut vadeden bir görüntüsü vardı. Bir hafta boyunca belki toplam 10 saatlik bir zaman dilimimi işgal etti ve o sürenin sonunda neler olup bittiğine dair fikirlerim oluşmuştu. Sonra şöyle düşündüm: Bu yazı bittikten sonra o serüvene geri döner miyim? Hayır... Neden? Anlatayım...

Agents of Mayhem G.I. Joe tarzı çizgi serilerden esinlendiğini saklamayan tarafıyla çıktı karşıma. Eğlenceli bir çizgi film videosuyla güzel bir giriş yaptık. Sonra bana teker teker emrime amade olacak süper kahramanları verdi. Birisinin elinde über - teknoloji ürünü bir makineli tüfek, diğerinde yine o tarz bir pompalı tüfek, diğerinde ise bir çift tabanca duruyordu. Görünüşe göre MAYHEM adlı bir örgütün üyesiydik ki bu kelimenin bir açılımı olduğunu da sonradan öğrendim: The Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds. Hatta kendilerine LEGION diyen diğer bir örgüte karşı savaştığımız çıktı

ortaya ki bunun da bir açılımı varmış: The League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations. Bunların Türkçe çevirileri için uğraşmadım; zira zoraki açılımlar oldukları ilk bakıştan belli zaten.

Ensesi kalın süperkahramanlar...

Evet... Agents of Mayhem, MAYHEM ve LEGION arasındaki kıyasıya mücadeleyi konu alıyor. ARK adlı bir gemiden görevimizi aldıktan sonra Güney Kore'nin Seoul şehrine salıyoruz kendimizi. Burası şimdiki zamanın birazcık ilerisinde gibi görünüyor zira olmadık bir teknolojik yapılanma var ortalıkta. Pırıl pırıl bir şehir Seoul. Rengarenk bir atmosfere sahip ve alabildiğine yükselen gökdelenleriyle tam bir tekno-şehir.

Az önce bahsi geçen hikayenin içerisinde süper kahramanlarımızdan üçünü seçerek dalıyoruz. Gerçi ilk etapta zaten sadece üç süper kahramanımız var ama oyunun hikayesinde ilerledikçe yeni süper kahramanlar da kadroya ekleniyor ve yanlış hatırlamıyorsa tam olarak 13 tane süper kahraman var. İşte bunların hangilerinden hoşlandıysanız onları seçiyorsunuz ve LEGION'un hain planlarını bertaraf etmek için uğraşıyorsunuz.

Dön baba dönelim...

Genel olarak "bir noktaya git, savaş, geri dön, yeni görev al, yine bir noktaya git, yine savaş, yine geri dön..." sirkülasyonundan bir türlü kurtaramadım kendimi. Bu esnada



Oyun açık dünya oynanışı
vad ediyor, yerseniz...



olayı renklendiren tek şey, tabii ki süper kahramanlar ve onların özel yetenekleriydi. Karakterler kendilerine has silahlar taşıyorlar. Biri adet özel güçleri var ve yine birer adet süper güçleri var. Seviye atladıkça yeni ekipmanlar kazanıyorlar ve yetenekleri de bu çerçevede şekilleniyor. Aynı anda 3 süper kahramanla birlikte yol aldığınız için istediğiniz zaman istediğiniz karaktere geçiş yapabiliyorsunuz.

Buraya kadar her şey iyi, hoş ama oyunun öyle bir kendini tekrar eden yapısı var ki bir yerden sonra karakter çeşitliliği de kesmiyor. En azından beni kesmedi. Ortalıkta çılgınca dolaşım LEGION'ın birbirinden nispeten farklı askerleriyle savaşmak ilk başlarda keyifliydi; ancak bu döngü sürekli bir hal aldığı için, bir yerden sonra enerjim düşmeye başladı. Hatta şöyle bir gerçek var, ana görevlere giderken sanki sürekli aynı koridorlardan geçiyordum gibi bir hisse kapıldım. E hani büyük bir şehirdeyim? Oradan oraya dolaşım yeni maceralara yelken açacaktım?

Evet... Seoul büyük bir şehir ve bir ucundan diğer ucuna giderken teknolojik otomobilleri de

kullanabiliyorsunuz ama çok yüzeysel bir detay bu. Yani GTA'daki ya da herhangi bir açık dünya oyunundaki etrafı dolaşım keşfetme hissiyatı burada yok. Sizi zoraki olarak şehrin bir ucuna gönderiyor göreviniz ve hatta her çağırduğunuzda yanınıza ışınlanan bir süper otomobiliniz de var. Yani şöyle bir etrafta dolaşım, vay efendim şurada ne varmış bir bakayım diyebileceğinizi sanmıyorum. Sürekli görev noktasına giderek akın akın gelen LEGION askerleriyle kapışacaksınız ve geri döneceksiniz. Olay bu... Ara sıra karşınıza çıkacak olmazsa olmaz BOSS savaşlarında belki biraz değişiklik bulabilirsiniz ama diyorum ya, kurtarmıyor işte...

Belki bilmiyorsunuz diye şöyle bir detaydan da bahsedeyim, Agents of Mayhem, Saints Row'un yapımcısı Volition'ın bir oyunu ama iki oyun arasında pek bir alakası olmadığı için gereksiz bir bilgi olarak bir kenarda tutabilirsiniz bunu. Şahsen Saints Row'u da sevemedim ben ama Agents of Mayhem'i sevmememin Saints Row'la bir alakası olmadığı için, bunu da ikinci bir gereksiz bilgi olarak başka bir kenarda tutabilirsiniz. Hatta hazır gereksiz bilgilerin sayısı artmaya başlamışken ben yavaştan kaçayım, tadımız kaçmasın. Görüşmek üzere! ■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Bol sayıda süper kahraman ve yetenekleri
EKSİ Sürekli kendini tekrar ediyor, açık dünya unsurları neredeyse hiç yok

50



Saints Row'un mavrasını seviyorsanız burada fazlası mevcut.



Yapım Kite Games Dağıtım Kalpyso Media Tür Strateji Platform PC, PS4, Mac, SteamOS Web www.kalypsomedia.com

Sudden Strike 4

Günahları ve sevaplarıyla birlikte bir efsane daha geri döndü...

Geçtiğimiz aylarda bu sayfalarda konuk ettiğimiz Blitzkrieg 3'ü ne kadar beklediğimi bilen bilir. Oyunun öyle grafiğiymiş, optimizasyonumuş umurumda da değildi ha, papağan gibi aynı şeyi tekrarladım durdum yıllarca; "ya umarım şunu modernize etmeye çalışırken bambaşka bir şey haline getirmezler" diye. Korktuğum başıma geldi, siz de okudunuz, senelerin hardcore strateji oyunu Blitzkrieg, "yenilenmeye" çalışırken stratejik çeşitlilik açısından Clash of Clans'ten hallice, tadımlık bir oyuna dönüştü. Ne Company of Heroes veya Men of War gibi teknik mükemmelliğin sınırında gezen oyunların hayranlarını mutlu edebildi, ne de senelerce salya torbası halinde yeni oyunu beklemiş eski Blitzkrieg tutkunlarını.

Trilogy

Eğer bu oyunu beğendiyseniz ve daha hardcore bir Sudden Strike deneyimi istiyorsanız serinin ilk üç oyununu 32 TL civarında bir paket ile Steam'de bulabilirsiniz.

Savaşa adım sağ ayakla atılır

Bildiğiniz gibi, kafamızı çevirdiğimiz her yerde yeni bir strateji oyunu görmüyoruz artık. Haliyle ben de Tuna ve Emre'nin HotS'a eklenen yeni bir karaktere heyecanlandığı kadar heyecanlandım oyun ilk duyurulduğunda. Benim gibi bir savaş tarihi tutkunu için gündöndü tarlaları arasında dolaşan Tıgar'lar görmek, akşam güneşi eşliğinde balkonda kısır yemek kadar huzur verici bir şey olduğundan, bu ayçiçeklerinin

neredeyse tankın taretı kadar büyük ve orantısız modellenmiş olduğu bile dikkatimden kaçtı... Sudden Strike 4 nihayet tüm heybetiyle bilgisayarımda duruyor ve detaylara geçmeden önce, gördüğüm çoğu şeyin beni memnun ettiğini söyleyebilirim. Öncelikle Kite Games oyunu tasarlarken gerçekten de eski Sudden Strike oyunlarına sadık kalmış. Öyle ki oyunun saçmaladığı bazı noktalar bile Sudden Strike 3'ü hatırlatıyor!





DLC satın almadan oynamak istemeyeceğiniz Relic Entertainment oyunlarının aksine, üç tane kallavi senaryo modu bulunmakta Sudden Strike 4'te. Müttefik, Rus ve Alman senaryolarının her birinde yedişer adet (Bu savaşlar ortalama birer saatiniizi götürecektir.) görev bulunmakta ve harita tasarımlarından tutun da patlama efektlerine, M1 Garand tüfekleri kartuş attığında duyulan o "çınlama" sesine kadar görsel ve işitsel tüm detaylar muhteşem gözüküyor. Oyun da halen iki boyutluymuş izlenimi veriyor ve haritayı anlık olarak sağa ve sola 90 derece çevirebildiğiniz anlar dışında kameranın sabit olduğunu düşünürsek, bu yanlış bir görüş sayılmaz. Oyunda tıpkı Blitzkrieg'de olduğu gibi, savaşa girerken bize sunulan kumandanlardan birisini seçebiliyoruz, ancak bu seçenekler rakibine göre çok daha kısıtlı. Tüm taraflarda üç farklı kumandan var ve bunlar mekanize birlikler, piyadeler veya lojistik destek taraflarında farklı farklı bonuslar kazandırıyorlar. Savaşı bitirdikten sonra da aldığınız puanları bunlara dağıtarak double el bombası taşıyan askerler, basit kritik hasarları kendi kendisine onarabilen tank mürettebatı veya eşeğe biner gibi tankın arka kısmına oturabilen piyadeler gibi ufak ama önemli donanımlara erişebiliyorsunuz.

O kadar kusur her oyunda var?

Oyunda yapay zeka kötü demeyeyim de, biraz dengesiz. Kötü demem mümkün değil zira düşmanlarınızın savaşı köy kahvesinde oturur gibi izlemiyor, düşman birliklerinin arasına bir gözcü gönderdiğinizde onun peşinden geliyor ve makul bir noktaya kadar izleyip, yoluna çıkan askerlerimizle savaşa girebiliyorlar. Çok iyi demem de mümkün değil çünkü özellikle size saldırırken öncelikleri yanlış hesaplayıp, mermilerini tanklarınızın yerine kendi halinde bir dürümcü kamyonuna veya traktöre boşalttıkları oluyor. Yapay zeka aynı zamanda garip; mesela Katyuşa yağmuruna tuttuğum bir düşman siperinden işaret fişeği atılınca korkudan yakındaki birliklerimi geri

çektim, şimdi kesin birkaç tank devriyeye çıkar da keklik gibi avlanırım diye. Ama o düşman tankları gidip Katyuşa yağmurunun ortasında durmayı tercih ettiler. Eyvallah. Oyunda düşmanlarınızdan tank, tanksavar topu, kamyon, sahra topu gibi şeyleri ele geçirmeniz mümkün. Aslında bunun için piyadeleri kullanmak daha mantıklı (Tiger'dan 88'lik yiyen bir tanksavar topu iflah olmuyor, takdir edersiniz ki.) ama sene olmuş 2017 ve güzide oyunumuz halen piyadeler için bir siper mekaniğine sahip değil, tıpkı Blitzkrieg gibi. Hikayenin geri kalanı da farklı değil, bu piyadeler görkemli şekillerde biçiliyorlar ve savaşa pek bir katkıları olmuyor. Mekanize birliklerinizin belli bir silah ve yakıt kapasitesi var, yani bunlara zaman zaman ikmal yapmanız gerekiyor. İkmal süreleri 15-20 saniyeden tutun da (SdKfz.222) 2-3 dakikaya kadar (Katyuşa) değişiklik gösteriyor. Ayrıca hasar gördüklerinde tamir edebiliyorsunuz ama hemen fark edeceğiniz gibi tankların HP'si artmıyor. Sadece kritik hasarları onarılmış oluyor. Can sıkıcı olduğunu tahmin edersiniz, özellikle de Age of Empires gibi ünite basamadığınızı ve Blitzkrieg 3'e göre elinizdeki takviye birlik sayısının çok az olduğunu düşünürsek. Ama kusura bakmayın, bu mantıklı bir seçim ve oyunun türünü göz önüne aldığımızda bu benim için ekşi değil, artı yazdı.

Yönümü kaybettim hükümsüzdür

Oyunun aksayan taraflarına gelirse, yön bulma sistemi ile başlamamız gerekiyor. Bu konuda kulağınıza gelen eleştirilerin büyük kısmına hiç katılmıyorum aslında. Gözlerimle gördüm, daracık köprü'nün ortasına evin salonu kadar büyük Pak 40'ı koymuş adam, sağdan soldan tanklar geçemiyor diye oyunun yön bulma sistemine veryansın ediyor. Yahu, insaf... Ha, bu elbette tanklarınızın manevra yapmaya çalışırken kafası kesik tavuk gibi gözükteği anların özü değil. Özellikle yakın mesafeden

SOLDA Aynı anda görebileceğiniz en fazla ünite aha bu kadar!
ALTTA Donmuş göllere 50 tonluk tankla dalmayın.



savaşlarda tanklarınızın düşmana poposunu döndüğünde, sinirleriniz fena halde hopyalabilir.

Tankların detaylı bilgileri oyun içinde gözükmediğinden bilmeyenmiş gibi yapıyoruz, ama yapma Kite Games, hepimiz Tiger ile Sdkfz.222'nin aynı hızda ilerlemediğini biliriz. Tüm birimlerin aynı hızda hareket edip aynı arazi tutuşuna sahip olması, oyunda gördüğüm en korkunç hata ve acilen düzeltilmesi gerekiyor. Zırh değerlerini de göremiyoruz gerçi ama onda bir sorun yok, Panzer III ausf.E ile Matilda'ları önden delemediğinizde fark edeceksiniz zaten.

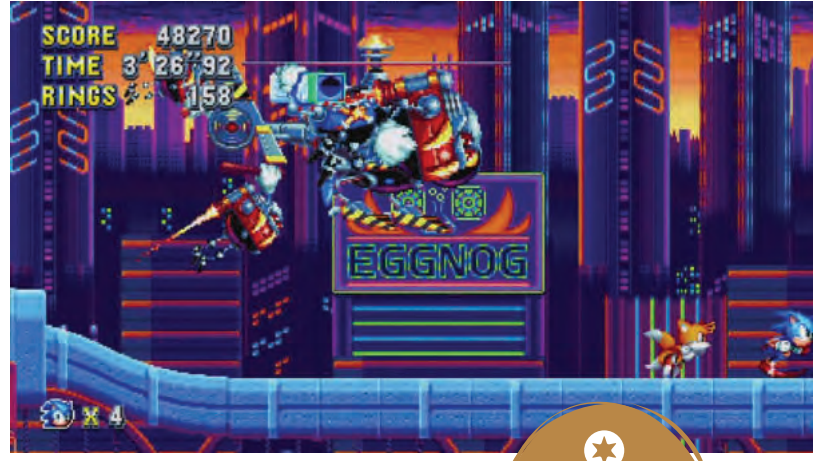
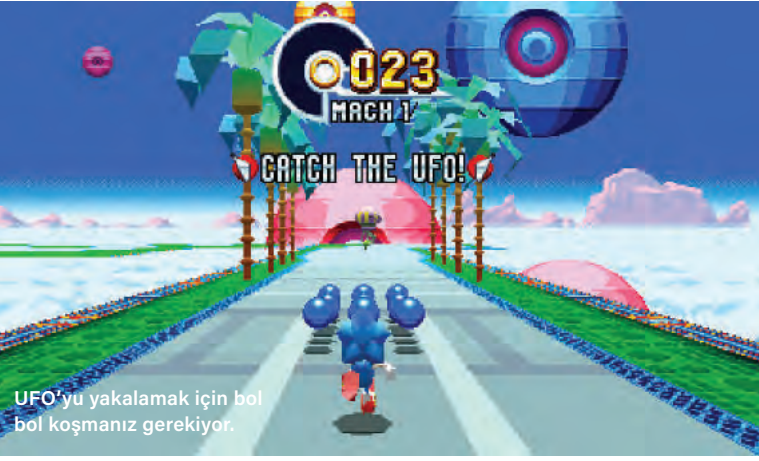
Son sözün nedir Kraut?

Sudden Strike 4 önceki oyunlara göre daha kolay bir yapım ancak zorluk seviyesi halen pek çok tecrübesiz oyuncunun dibini düşürecek kadar esaslı. Oyunda teknik sorunlar yüzünden ilerleme sıkıntısı çekmiyor olsanız da Kite Games'in bazı tercihleri eski Blitzkrieg ve Sudden Strike oyunlarından aldığınız hazza almanızı engelleyebilir. Oyunun fiyatı 75 TL, yani ucuz değil. Bu yüzden, beklentilerinizin ne olduğu çok önemli. Ben kendi adıma Blitzkrieg ve Sudden Strike sevenlere ve Company of Heroes'tan farklı bir oyun deneyimi bekleyen diğer strateji tutkunlarına öneriyorum. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Güzel grafikler, başarılı senaryo modu, iyi ayarlanmış zorluk düzeyi
EKSİ Özensiz araç fizikleri, siper mekaniğinin olmaması, dengesiz yapay zeka, objeler arası boyut uyumsuzlukları





Yapım **Christian Whitehead, Headcannon, SEGA of America, PagodaWest Games** Dağıtım **Sega** Tür **Platform**
Platform **PC, PS4, XONE, NS** Web www.sega.com/games/sonicmania



Sonic Mania

Sonic, Sonic 2, Sonic 3, Sonic CD... Bu isimler size tanıdık geldiyse ve o döneme geri dönmek istiyorsanız, aradığınız tam olarak, burada!

Dede Mode On: Master System'ler, Mega Drive'lar, Super Nintendo'lar sırasında, ortam platform oyunlarından geçilmezdi evlatlarım. Yer, gök platform oyunu, öyle düşünün. Bu ortamda Nintendo Mario'suyla at koştururken, Sega bir süre yerinde saydı ama sonra bir gün, Sonic ile er meydanına indi. Sonic Mario'dan hızlıydı. Sonic Mario'dan sevimliydi. Ve Sonic, Sega'yı bambaşka bir yere taşıdı.

16-bit dönemi geri geldi

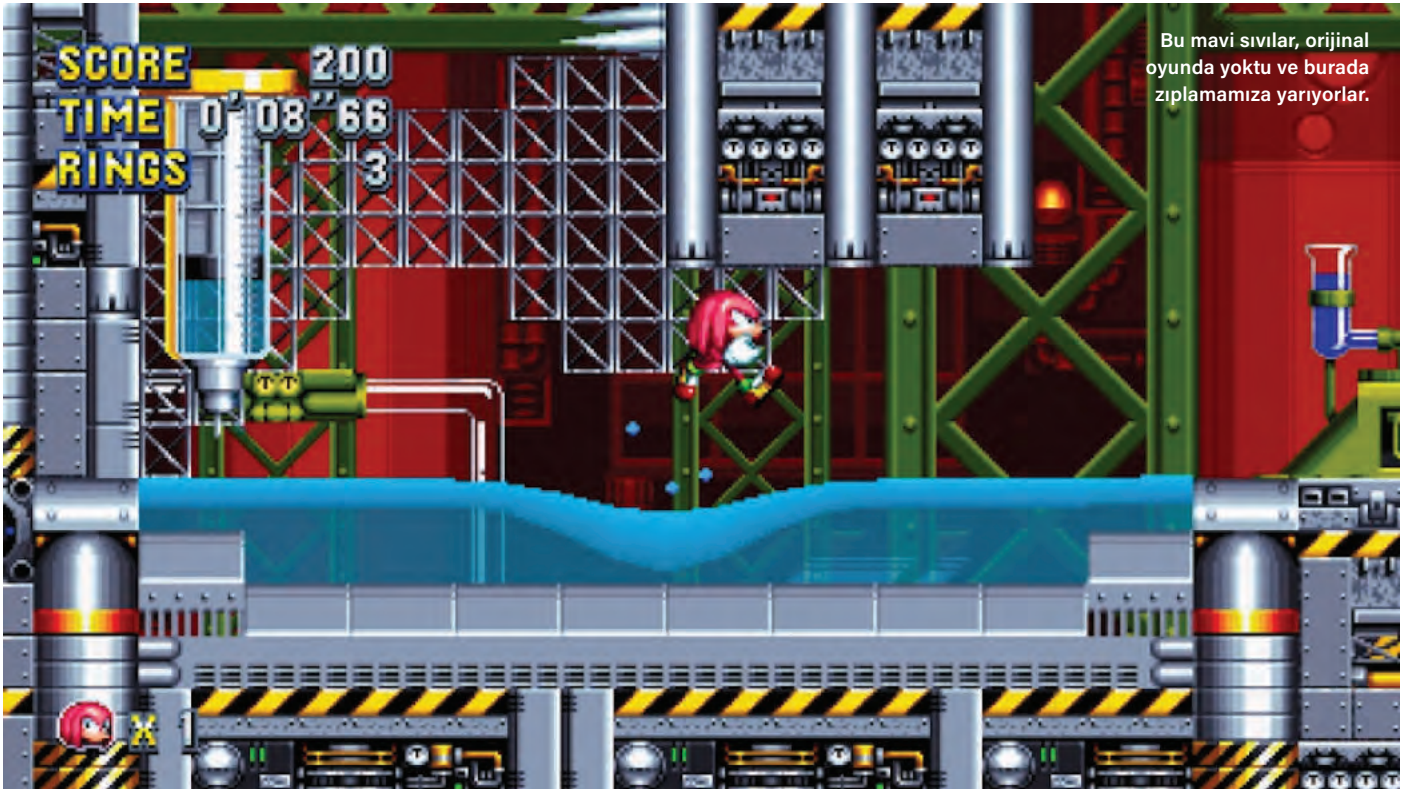
Hayatında Sonic oyunu oynamamış bir bireyseniz, "Bu ne ya, her şey eski..." demenizi mümkün kılacak bir yapım olan Sonic Mania, bilerek ve

isteyerek geçmişteki oyun mekaniklerini ve 16-bit grafikleri içermekte. Bu konuda önden anlaşılm, sonra tatsızlık çıkmasın. (Gergin yazar.)

Hal böyle olunca da eski Sonic oyuncuları bir anda kendilerini küçüklüklerine dönmüş olarak buluyor. Mesela benim şöyle bir anım var; Sega Master System sahibiyken ilk Sonic oyununu bir yerlerden bulup oynamış ve resmen hastası olmuştum. Sonic 2 piyasaya çıktığında da YKM adı verilen dükkanda görmüş, "Anne-eeeeAAaaaAAAA" diye mağazanın ortasında öyle bir bağırılmışım ki kadın mecburen oyunu almak zorunda kalmıştı. Sonraysa çok oyun

oynadığımı düşünüp bana bu oyunu sadece haftasonları vermiş, zaten zor olan oyunu bitirmem aylar sürmüştü. Fakat annem bir şeyi bilmiyordu; Sonic Mania bir gün çıkacaktı ve ben Sonic 2'yi istediğim kadar oynayabilecektim! (Buraya hain bir gülüş ekleyin.) Eh, böyle sorunlu bir küçüklük yaşamış bir birey olarak da Sonic Mania'nın ikinci bölümü, Chemical Plant karşıma çıktığında bir süre ağzım açık kaldı zira gerçekten o döneme geri dönmüştüm. Zaten tüm ses efektleri, müziğin ahengi de o dönemden gelmiş; koptum gittim, zor kendime geldim. Evet, anlayacağınız üzere ortada tam bir "fan





Bu mavi sıvılar, orijinal oyunda yoktu ve burada zıplamamıza yarıyorlar.

odaklı" Sonic oyunu var. Benim gibi dinozo- rumsuları çok mutlu edecek ve retro platform oyunlarına ilgi duyanları da kendine çekecek, başarılı bir yapım...

Yeni bölümler, yeni düşmanlar

Sonic oyunları o kadar eskide kaldı ki, bir yer-lerden bulup yenilerde oynamadıysanız burada olup biteni hatırlamanıza olanak yok. Mesela oyundaki ilk bölüm. Green Hill Zone iki Act'e ayrılıyor. İlk kısım eski Sonic'ten geliyor aynen, ikinci kısım ise eski oyunların bir karması. Bunun bilgisini de bir yerden almamış olsam hayatta anlamazdım böyle bir ayırım olduğunu. (Hepsinin toptan eski bir Sonic oyununda olduğunu düşünürdüm.)

Oyun bu şekilde, her biri iki kısımdan oluşan birçok bölüme ayrılıyor ve her biri de birbirinden farklı temalara sahip. Önceki Sonic oyunlarında olan bölüm ve temalara ek olarak, dört farklı yeni bölüm de oyunda bulunmakta.

Örneğin üçüncü bölümde karşımıza çıkan Studiopolis. Bu bölüm eski Sonic oyunlarında ol- saymış, herhalde çoğu insanın favorisi olurmuş. Hatta bir ara, bu tema eskiden de var mıydı diye düşündüm ama olmadığını anladım. Kameralar, fotoğraflar ve tam bir büyük Hollywood stüdyo ortamını yansıtan bölüm, hem hızlı hem de keşfedilecek bir çok alana sahip. Genel olarak tüm bölümlerde yenilenmeye gidilmiş durumda aslına bakarsanız. Özellikle dikey yönde bölümler uzayıp gidiyor ve hızla ileri gittiğinizde bölümlerdeki çoğu gizli köşeyi kaçırabiliyorsunuz.

Bir gün, bir tilki...

Oyuna başladığınızda göreceksiniz ki üç farklı karakter seçeneğiniz var. Bunlar Sonic, Tails ve Knuckles. Sonic hızıyla ön plana çıkıyor ve etraftaki güçlendirmelerle ileri atılma ha- reketleri kazanabiliyor. Tails ise belirli bir süre uçabiliyor, Knuckles da duvarlara tırmanıp havada süzülme yeteneğine sahip. Elbette herkesin birincil tercihi Sonic olacaktır ama Tails ve Knuckles ile tüm bölümlerde, gizli saklı köşeleri çok daha kolay arşınlayabi- liyorsunuz. Tails ile tehlikeli, yüksekte yer alan platform kısımlarını aşmak çok kolay oluyor. Gizli altınlara, ekstra canlara ulaşmak da Tails ile daha kolay.

Aslına bakarsanız her bölümü, üç karakterle bile ayrı ayrı oynamanın başka keyfi oluyor. Dolayısıyla "hangi karakter, en doğru?" diye kendinize sormaya gerek yok.

Üçüncü boyut

Yapımcılar oyun mekaniklerinde de ufak değişiklikler yapmışlar. Mesela bölümlerde bulabileceğiniz ateş kalkanı, sizi ateşten tamamıyla ve düşmanların saldırılarından da bir defa kurtarabildiği gibi, bazı ahşap platformları da yakıp yeni bölgeler açmanızı sağlayabiliyor. Bu şekilde oyuna daha da fazla gizli nokta eklemiş durumda yapımcılar ve hepsini keşfetmek için bir bölümü sayısız kez oynamanız gerekebiliyor.

Standart bölümlerin arasında, checkpo- int'lerin ışıldamasıyla ortaya çıkan "mavi küre" bölümleri de eski dönemden bir dönüş

yapmış durumda. Burada mavi topları toplayıp, kırmızılardan uzak durmaya çalışıyoruz. UFO yakalama bölümünde ise etraftaki renkli toplar hızımızı artırıyor ve bir parkurda dönüp duran UFO'yu yakalayacak hızla ulaşıyoruz. Bazen de bölümlerin içerisinde ufak oyunlar karşımıza çıkıyor. Mesela bir yerde Dr. Eggman ile Puyo Puyo Tetris'te mücadele etmemiz gerekiyor. (Neyse ki yapay zeka bayağı kötü oynuyor.)

Arkadaşlarınızla mücadele edebileceğiniz bir Competition bölümü de bulunan Sonic Mania, son derece başarılı bir çalışma olmuş. Zorluğuyla, eğlencesiyle ve eskiyi bu denli iyi bir şekilde karşımıza getirebilmiş olmasıyla, kaçırılmaması gereken bir platform oyunu...

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Eskinin sağlam oynanışı dönüş yapmış durumda. Yeni bölümler başarılı ve oyun genel anlamda çok eğlenceli.

EKSİ Bazı kısımların zorluğu can sıkabiliyor.





Yapım **Boss Key Productions** Dağıtım **Nexon America Inc.** Tür **FPS** Platform **PC, PS4** Web **lawbreakers.nexon.net**

Lawbreakers

FPS seviyorsun ama piyasadakiler sana çok mu hantal geliyor? Bazı eski oyun mekaniklerini özölüyor musun? O zaman çok şanslısın!

Her zaman söylemişimdir; Quake III Arena'dan sonra üretilen online FPS'ler bir türlü istediğimi veremedi. İsteklerimin başında tabii ki hız yer alıyordu. Öyle otuz saat koşup, bir sağ bir sol yapıp, minik reflekslerle ateş etmek oldum olası bana ters gelmiştir. Online FPS dediğin hızlı olacak, düşmanı tam öldürdüm derken, bir anda gözden kaybolacak... Uzun lafın kisası, Quake Champions da olmasa oynayacağım online FPS kalmamış! Lawbreakers ise yapımcısı ile ön plana çıkan oyunlardan birisi. Neden mi? Çünkü Gears of War'ı tasarlayan Cliff Bleszinski'nin elinden çıktı da ondan. Hoş, bir seriyi muazzam yapan aynı ekip, bambaşka bir projede çuvallayabilir ama yine de Bleszinski kayda değer bir şahıs. Oyun içi görüntülerine ve de videolarına bakanlar grafik kalitesini net bir şekilde görmüşlerdir ki bu güzelliğin arkasın-

da Unreal Engine 4 bulunuyor. Efendim bu güzide oyunumuz piyasadaki diğer iki arkadaşına nazaran ziyadesiyle hızlı. Yazımın başında da belirttiğim üzere, Quake III Arena'ya yakın bir hızdan bahsediyoruz. Nitekim harita üzerinde toplanacak pek bir şey bulunmuyor. Yani silahlar önceden belirlenmiş durumda. Bu da bizi sınıflara yöneltiyor. Lawbreakers'da 9 sınıf ve 18 farklı karakter bulunuyor. Her sınıfın kendisine özel bir silahı, farklı yetenekleri ve "ulti" diye tabir ettiğimiz büyük bir gücü bulunuyor. Sınıfları tam anlamıyla oynamak biraz vakit alıyor. Fakat oyunculuk söz konusu olduğu zaman Lawbreakers'da günümüz oyuncularının pek de alışık olmadığı havada asılı kalarak ateş etme mekaniği söz konusu. Önümüze serilen haritalar gerçekten geniş ama daha önemlisi kontrol ettiğimiz karakter ile haritaların her noktasını yaşayabiliyor olmamız. Hemen her karakterin haritanın genel geçer yapısını etkilemeyi başaran özellikleri bulunuyor. Kimisi jump pack ile yükseğe sıçıyor, kimisi attığı kanca ile oradan oraya sıçrayabiliyor. Anlayacağımız bu oyunda yer çekimine karşı yapacağımız hareketler, içerisinde bulunduğumuz durumları büyük oranda değiştirebiliyor. Silahların oyuna olan etkileri ve kullanımlarını öğrenmeye vakit harcamak, yani bir nevi kendilerine alışmak da büyük önem arz ediyor. Demem o ki oyunu bir bütün olarak ele aldığımız zaman, muazzam bir atmosfere sahip, kaliteli bir ürün resmi

ortaya çıkıyor. Yine de de Lawbreakers'ın bazı sorunları da yok değil. Öncelikle oyunda daha fazla sınıf olması gerekiyor gibi hissettim. Sunulan sınıfların özellikleri arasında da kesinlikle bir denge kurulması gerekiyor. Pek tabii daha fazla harita da gerekiyor. Lawbreakers kesinlikle kötü bir oyun değil ama diğer bir taraftan da piyasadaki online FPS'lerden çok daha farklı bir konumda. Hakkında çok konuşulacak ama deneyim etmeden de fikir sahibi olmanın zor olduğu bir yapım. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Bitmek bilmeyen aksiyon, güzel grafikler, optimize grafik motoru
EKSİ Harita ve mod çeşitliliği yeterli değil



Kinguin'den dijital olarak satın alın!



sizi
oyuna
getiriyoruz!



DİJİTAL OYUN FUARI | 14-17
TÜYAP KONGRE VE FUAR MERKEZİ | EYLÜL
#oyunageldik #GameX2017 www.gamex.com.tr

maximum

Tacoma

Gelecekte geçmişe bir göz atmak...

Yapımcı stüdyo Fullbright, 2013 yılında çıkan Gone Home ile herkesin hoşuna giden bir oyun ortaya koymuştu. "Yürüme Simülatörü" tarzındaki yapım, kaşiflik yaparak parça parça öğrenilen hikayesi ile tüm bu beğenileri hak ediyordu. Aradan geçen dört yılda çok sayıda benzer yapım karşımıza çıksa da, ustaların elinden çıkacak olan yapımların heyecanı bir başka oluyor elbette. Fullbright, bizleri bu sefer de bilim kurgu öğeleri taşıyan bir hikaye ile uzaya çıkarıyor. Bayanlar ve baylar; Tacoma'ya hoş geldiniz! Tacoma'da sene 2088'dir. Ana karakterimizin adı Amy ve oyuna başladığımızda bir uzay araştırma istasyonu olan Tacoma'ya yeni

ayak basıyoruz. Bu arada, 2088 yılında uzay yolculuğunun ve kâşifliğinin bir hayli geliştiğini de belirtmek isterim. Karakterimiz Amy, Venturis Şirketi tarafından Tacoma'nın altı mürettebatının başına neler geldiğini araştırmak için görevlendirilmiştir. Yani olay gelecekte geçse de amaç geçmişte olan biteni araştırmak. Tacoma'nın yapay zekâsı ile mürettebatın birbiriyle yaptığı konuşmaların (mutlu – acı – korku) ve yaptıklarının izini sürmek, parçaları birleştirerek "Tacoma'da neler oldu?" sorusuna yanıt aramak Amy'nin görevidir.

Tacoma'nın Gone Home'dan tek farkı geçtiği dünyanın farklı olması. Aynı tarz, aynı kontroller aynı amaç; parçaları bir araya getirip hikâyeyi oluşturmak. Ama açıkçası, Tacoma bir Gone Home değil. Bunun sebebi de bana göre oyunun bilim kurguya yaslanmış olması. Tacoma'nın içeriği kötü değil lakin Gone Home'daki içtenlik ve o bireysel bağ burada yok. Onun yerini teknoloji almış. Yani, mesela yağmurlu bir gecede koca bir evde yapayalnız bir karakterin hikâyesi ile son teknoloji bir uzay istasyonunda geçen hikaye aynı olabilir mi? Tabii ki hayır. Sanırım ne demek istediğim anlaşıldı. Tacoma'nın bir yürüme simülasyonu oyunu olduğundan defalarca bahsetmemeye herhalde gerek yok. Bu oyunda standart macera türündeki oyunlar gibi bulmacalar beklemeyin. Amaç geçmiş kayıtları gözden geçirmek, dokümanlar, resimler gibi eşyaları incelemek ve ipuçlarını birleştirmek. Gone

Home'daki gibi biraz ürküten bir atmosfer yok fakat Tacoma'nın tasarımını çok beğendim. Uzay temasına uygun nesnelere, yapay zekâ, yer çekimsiz ortamlar derken bilim kurgu tadını alıyorsunuz. Geçmiş kayıtları dinlerken konuşan karakterlerin dijitalleştirilerek adeta bir hologram oluşturulması da tatlı bir detay olmuş. Hikâye aşama aşama ilerliyor. Yani Tacoma'nın bir bölgesinde işimiz bittikten sonra bir başka bölümüne geçiyoruz. Toplamda üç büyük ana bölüm ve ona bağlı bölümcükler mevcut.

Grafiksel olarak Tacoma çok güzel görünüyor. Zaten bilimkurgu tadını vermesinde grafiklerin katkısı büyük. Lakin detaya indikçe küçük de olsa aksaklıklar çıkıyor değil. Örneğin bana göre imleç çok küçüktü. Yani sık sık etkileşime girebileceğim yerleri imleç yüzünden göremedim ve gözlerimi kocaman açmak zorunda kaldım. Bunun dışında dekorasyonlarla süslenmiş uzay gemisi göze hoş geliyor. Aynı şekilde müzikler ve diyaloglar da sağlam. Bir de altyazılar bazen üst üste gelmeseymiş iyi olurmuş.

Oyun süresi ortalama beş saat. Eee, içerisinde herhangi bir aksiyon veya bulmaca olmayan bir yapım için bence ideal. Sonuçta daha fazlası işin tadını kaçırabilir, azı da yetmeyebilirdi. Kıvamında yani. Hatırlatayım: Gone Home tadında bir oyun beklemeyin. Gelgelelim bu tarzı seven oyun severlerin Tacoma'dan memnun kalacağını da tahmin ediyorum. En azından ben sevdim ve hikaye olarak çok etkilenmesem de dikkatimi cezbeden birçok noktası oldu.

■ Olca Karasoy

KARAR

ARTI Göze hoş gelen grafikler, etkileşime girilebilecek dünya dolusu nesne, hologram ile anlatım tekniği hoş olmuş
EKSİ Herhangi bir mücadele sunmuyor, bazı teknik aksaklıklar

80





Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **Strateji** Platform **PC, Mac** Web **www.starcraft.com**

StarCraft: Remastered

Tam anlamıyla köklere dönüş!

Desperate Alliance. Bu sizin için bir şey ifade etti mi? Belki de ismen hatırlamıyorsunuz. Eğer ilk StarCraft'ı oynadıysanız, Terran'lar ile Zerg'lere karşı 30 dakika boyunca hayatta kalmanız gerektirdiği bölümü hatırladınız mı? Evet, şimdi anımsadınız! İşte, bu travmaya neden olan bölümü tekrar yaşamanız için size bir fırsat! Çıkışının üzerinden 19 yıl geçmiş bir oyun düşünün. Öyle ki bu oyun hala büyük bir kesim tarafından oynanıyor. Bunun sebeplerinden birisi maalesef strateji oyunlarının kıtlığı. Bir diğer ve en önemli sebep ise inanılmaz dünyası ve ırklar arasındaki muhteşem dengesi sayesinde e-spor oyunlarının atası konumunda oluşu. Blizzard bu duruma daha fazla kayıtsız kalmadı ve StarCraft: Remastered'ı bizlerle buluşturdu. Üstelik Brood War eklenti paketi de Remastered versiyonu ile beraber geliyor! 1998 yılında tüplü, kare monitörlerimizde oynadığımız StarCraft, grafikleri yenilenerek 4k'ya ve -çağımıza ayak uydurarak- geniş ekran desteğine kavuştu. Aynı tarz korunarak yenilenmiş olan grafiklerin gerçekten de göze hoş görüldüğünü belirtmeliyim. Işıklandırmalara ve patlamalara özellikle hayran kaldım. Bu arada unutmadan ufak bir not; eski StarCraft ruhunu, o dönemin grafikleriyle ve "kare" olarak yaşamak isteyenler video ayarlarından

HD özelliğini kapatarak oynamaya devam edebilirler. Yenilikler sadece grafiklerle de sınırlı değil elbette. Yeni liderlik tabloları ve matcmaking sisteminin yanı sıra yenilenen sesler ve diyaloglar da cabası. Bölümlere başlarken yapılan ön sunumların da üç boyutlu olarak karşımıza çıkması diğer bir hoş bir detay. Bu yenilikler haricinde 1998 yılındaki ilk StarCraft'tan ne hatırlıyorsanız her şey birebir aynı. Genelde oyunların ana menülerini açmak için alıştığımız ESC tuşu yerine tıpkı ilk oyundaki gibi F10'a basmamız gerekiyor! Bölümde yapmamız gereken görevleri ise ancak F10'a bastıktan sonra açılan Mission Objectives altında görüntüleyebiliriz. Evet, oynanışa dokunmamak ve o sevilen StarCraft ruhunu yansıtmak adına oyunda değişiklik yapılmamış ancak en azından görevleri ekranın bi' yanına illeştirmek gibi ufak tefek (Oynanışa etki etmeyen) yenilikler yapılabilir. Yazıyı tamamlamadan önce daha önce StarCraft oynamamış olanlar için ufak bir özet geçmek istiyorum. Oyunda üç farklı ırk bulunuyor; Terran, Zerg ve Protoss. Ve bu üç ırk için de ayrı ayrı senaryolar mevcut. Kısacası 50'den fazla bölüm sizleri bekliyor. Multiplayer'a girişmeden önce bu senaryoları tamamlayarak ırkların oynanışına alışmanızı ayrıca öneririm.

İlk StarCraft'ın ruhunu yakalamak isteyen oyuncular ve senaryosunu hiç tamamlamamış olanlar; bu sizin için muhteşem bir fırsat. Ancak şahsen Blizzard'dan Warcraft Remastered'ı görmeyi daha çok isterdim. Zira StarCraft II gibi yedi sene önce çıkmış bir oyun varken, oyuncuların StarCraft açlığı Warcraft kadar olmasa gerek diye düşünüyorum. Oyunu Blizzard Battle.net'ten 15 euro karşılığında alabilirsiniz. Ayrıca Remastered olmayan versiyonunu yine Battle.net üzerinden ücretsiz olarak indirebileceğinizi de hatırlatmak isterim. ■ **Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI StarCraft ruhu aynen korunmuş, yenilenen grafikler oldukça başarılı, liderlik tablolarında tırmanmak keyifli
EKSİ Oynanışa etki etmeyen alanlarda yenilikler yapılabilir



Matterfall

Çocukluğumuz, hiç bitmeyen aksiyon, dev bölüm sonu canavarları ve hepsinin üstesinden gelmeye ant içmiş bir kadın...

Housemarque yapımı olan Matterfall, tarzıyla bizi eski zamanlara götürüp, grafikleri oynanabilirliği ve karakterin yapabildiklerini gördükçe tekrar günümüze getiren 2D bir aksiyon oyunu. Kadın kahramanımız, dünyayı etkisi altına almış olan "Smart Matter"ı kontrol altına almak için kendini feda ederek, herkesin terk etmiş olduğu gezegende insanlığı kurtarmak için savaşıyor. Robot görünümü ve ses tonundan anladığımız kadarıyla -neye benzediği hakkında bir fikir yok- hırslı, çevik, acımasız ve intikam ateşiyle önüne gelen her şeyi öldürmeye kararlı bir kadın var karşımızda.

Karakterimiz neden bu role soyunduğunu o etkileyici ses tonuyla kısaca anlattıktan sonra Rookie, Freelancer ve Veteran seçenekleri arasından tercihinizi yapmanız gerekiyor. Kendinize güveniyor ve ben bu tarz oyunlarda bir numarayım diyorsanız Veteran'ı seçmenizi tavsiye edebilirim ancak oyunun bir yerinde sinirlenip, Dual Shock'u fırlatıp atma ihtimaliniz konusunda sizi uyararak durumundayım.

Oyunun kontrollerine alışmak başta biraz zor gelebilir çünkü her tuşun ayrı bir görevi

var ve çeşitli kombinasyonları kullanmanız gerekiyor. Hangi tuşları ne zaman, nasıl kullanacağınızı bir süreliğine ekranın köşesinde görüyorsunuz ama mesela iki gün oynamazsanız karşınıza çıkan platformları nasıl aştığınızı ya da düşmanların üzerine uçarak onları nasıl dondurduğunuzu unutabilirsiniz.

Aynı anda çok fazla iş yapabilmek konusunda başarılıysanız, bu oyun tam size göre. Kısaca bahsetmem gerekirse; havada duran düşmanı vurmaya çalışırken, farklı bir tuşla yukarı gitmenizi sağlayacak platformu oluşturmanız ve bir yandan da tırmanmış olduğunuz onca mesafeden aşağı düşmemek için ineneğiniz alanı iyi hesaplamamız gerekebilir. Bütün bunları yaparken kurtarmanız gereken sivilleri de görmemezlikten gelmeyin.

Yerçekimsiz ortamlarda panik yapabilirsiniz zira her yerden ayrı bir düşman çıkıyor. Diğer taraftan siz onları öldürdükçe ortaya çıkan Overcharge ile ortalığı savaş alanına döndürüp, alnınız ak bir şekilde yolunuza devam etmeniz mümkün. Her bölümün içinde ulaşmanız gereken checkpoint'ler sayesinde oyununuz kaydediliyor ve biraz nefeslenip sağlıklı bir şekilde oyuna devam edebiliyorsunuz. Seviye atlayıp her bölümde kurtarmanız gereken sivilleri buldukça, karakterinizi geliştirecek 12 farklı eklenti kazanacaksınız. Bu eklentilerin bazıları oyun stilinizi değiştirebilecek farklı özellikler kazandırırken, bazıları da standart silahınızı ve dayanıklılığınızı güçlendirerek sizi yenilmez

kılabilir. Bu eklentilerden aynı anda üç tanesini kullanabiliyorsunuz.

Son olarak, bu tarz oyunlarda ne olmasını bekleriz, tabii ki bölüm sonu canavarları! İlk bölümün sonunda, daha çayımız bitmeden gelen ve dev bir sivrisineği andıran yaratığı öldürmek bile öyle çok kolay olmadı benim için. Kısaca oyun boyunca hayli canınız sıkılacak ve yeteneğiniz zorlanacak zira bölüm sonu canavarlarını geçmek için kazandığımız eklentileri iyi öğrenip, kullanabilmek gerekiyor.

Matterfall, 80'lerin Atari salonlarını andıran müzikleri ile kafanızı yormadan eğlenceli zaman geçirebileceğiniz bir yapım. Peşi sıra gelecek tekrara dönme hissi gözünüzü korkutmuyorsa deneyebilirsiniz.

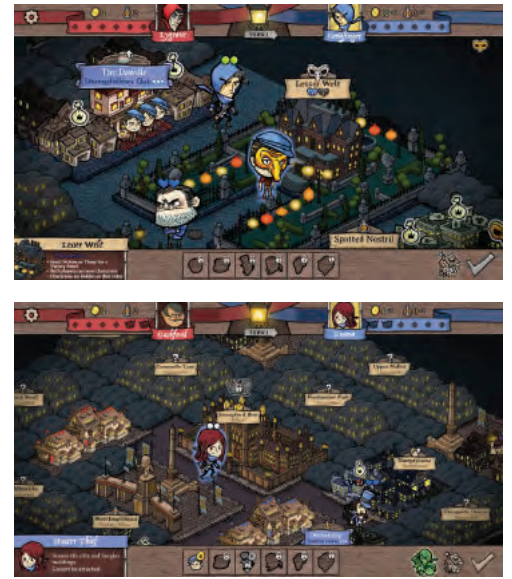
■ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Başarılı müzikler, kaliteli platform mantığı, zorlayıcı oynanış

EKSİ Farklı oyun modlarından yoksun, kontrollere hakim olmak zor, ışık hızıyla tekrara dönüyor





Yapım **Tim Conkling** Dağıtım **Versus Evil** Tür **Strateji** Platform **PC Web** **antihero-game.com**

Antihero

Günde bir doz Antihero sizi gündelik sıkıntılardan kurtarır!

Hayat koşuşturması içinde bazen yoğun ve yorucu oyunlara enerjimiz yetmez. Bütün gün çalıştıktan sonra eve geldiğinizde koltuğunuza yayılıp basit oyunlar oynamak ve eğlenmek istersiniz. Her zaman olmasa bile bazen bu duygu ağır basar. Geçmişte bu tarz isteklerimize cevap veren sıra tabanlı strateji ve taktik oyunları bolluğundaydı. Heroes of Might & Magic olsun, Disciples olsun bize güzel deneyimler sunuyordu. Gel zaman git zaman, internet ve grafik teknolojileri gelişince sıra tabanlı stratejinin yüzüne bakmaz oldu yeni nesil. Arada deneysel olarak çıkan bu tip oyunlarla avunur olduk. Antihero, tam olarak iki arada bir derede keyif vermeyi hedefleyen bir yapım olmuş. Sağdan baksanız bir tycoon havası, soldan baksanız sıra tabanlı strateji kafası yaşıyorsunuz. Dijital bir board üzerinde masaüstü oyunu (boardgame) oynadığınızı ve rakibinizi belli hamlelerle kısıtlı olarak ettığınızı düşünün. Daha önce Monopoly dışında boardgame oynamamış arkadaşlar için değişik bir deneyim sunacağı kesin olan bu oyun ile dijital olarak sınırları belirlenmiş board üzerindeki şehrin, azılı hırsız çetesini yönetiyoruz. Yönetimimizdeki karakterimizle evlere giriyor, ufak tefek hırsızlıklar yapıyor, çeteyi büyütüyor, sokaktaki hükmünüze göreve çevirmeye çalışıyoruz. Bu söylediğim kadar kolay yürümüyor işler. Sistemati olarak ana karakterimizle sokaklarda dolaşmanız, karşınıza çıkan rakip

çetenin elemanlarını saf dışı bırakmanız, bunu yaparken stratejik olarak her turu iyi değerlendirmeniz gerekiyor. Oyun içinde hırsızlık yaparak altın biriktiriyorsunuz. Aynı şekilde rakipten birilerini dövünce de altın toplayabiliyor, upgrade'ler ile ekibinize yeni beyhudeler katabiliyorsunuz. Oyunda, farklı işlere yarayan beyhudeler mevcut. İri kıyım bir serseri, farklı binalara gönderilen kimsesizler, binalara tuzak yerleştiren bir çete üyesi ile birlikte çok çeşitli kombinasyonlar yapmak mümkün. Amaca göre haritaya nasıl yayılmanız gerektiğini, neye öncelik vermeniz gerektiğini iyi seçmeniz gerek. Mesela rüşvet vermek için ilk etapta 5 gaz lambası toplanmanız lazım. Gaz lambası ya bağış olarak alınıyor ya da her tur bize kazandırılıyor. Kimsesizleri yerleştirdiğiniz binalardan daha fazla gelir elde etme şansınız da var. Aynı şekilde serseri gruplarını da birleştirerek daha güçlü yapabiliyorsunuz ve kazanılan her çatışmadan sonra biriminize upgrade hakkı veriliyor. Bütün bunlar ana bir senaryonun da parçası aslında. Harita üzerinde adım adım daha zorlu görevlere doğru ilerliyorsunuz. Bir görevi başarmak için ya rüşvet vermeniz, ya suikast yapmanız ya da belli bir hedefi tutturmanız gerekiyor. Akıllıca ve zeki oynamaya sürükleyen yapım bence türü sevenlerin kaçırması gereken bir yapıda. Oyunda skirmish ya da arkadaşlarınızla multiplayer seçeneği de mevcut!

Grafik anlamda baktığımızda ikonik olarak harika gözüküyor. Don't Starve'in boardgame'i olsa bu kadar olumlu diyebilirim. Müzik ve ambiyans sizin bütün yorgunluğunuzu alacak, gerçekten bir masaüstü oyunu oynuyormuşçasına havaya sokacak şekilde tasarlanmış. Bütün dikkatinizi topluyor, sizi dinlendiriyor ve hoş bir rekabetin içine konumuyor. Ben şahsen çok beğendim. Uzun süredir bunun gibi bir oyunun önüme gelmemesi sebebiyle böyle aşırı hoşuma gitmiş olabilir diyordum ama dünya çapında da oldukça güzel tepkiler almış yapım. 24 TL vereceğiniz bir oyuna göre "ÇOK BAŞARILI" diyerek burada incelememizi noktalıyorum. İyi eğlenceler!

■ İlker Kardeş

KARAR

ARTI Dijital ortamda boardgame keyfi, zengin içerik
EKSİ Sıra tabanlı strateji sevmeyenler için bir anlam ifade edemeyebilir

81



Yapım **Blobber Team** Dağıtım **Aspyr Media** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, XONE** Web **observer-game.com**

>observer_

Tanrı gözlerini kapadı ve dünya çirkinleşti...

Bir odadayız. Suçluların sorgulanırken saatlerini geçirdiği, yemeğini bile orada yemek zorunda kaldığı türden, loş, kasvetli bir oda. Önümüzde bir tabak ve yanında da amacının dışında kullanmamamız için masaya zincirlenmiş bir kaşık. Kaşığı alıyoruz ve bir ses diyor ki "o bir kaşık değil". Ekran kararıyor. Sonra, ışıklar tekrar yanıyor. Bir sandalyedeyiz. Hareket edemiyoruz. Biraz önce çektiğimiz zincir, bizi oturduğumuz koltuğa sıkı sıkıya bağlamış, ışıklar tekrar sönüyor. Sorgulama odası, tabak ve kaşık. İşte yine buradayız. Observer, gerilim boyutu hayli yüksek, distopya üzerinde yükselen ve cyberpunk öğelerini sonuna kadar kullanan bir macera oyunu. Sizi korkutmaya çalışmıyor, sesler ve yüzüne bakamayacak kadar çirkin düşmanlarla ödünüzü patlatmıyor. Bunun yerine size hiç sahibi olmak istemeyeceğiniz bazı şeyler bahşediyor. Artık zarar görmüş, sürekli olarak kıvılcım çıkartan bir zihin ve insanların kötü anılarının içinde gezebilen bir akıl dedektifi olmanın sonsuz ağırlığı.

İsmimiz Daniel Lazarski ve yaptığımız iş tam olarak bu. 2084 yılındayız. İnsanlar artık "augmentation" adı verilen nano teknolojileri kullanıyor ve görünüşte uzun bir hayat geçirmenin ve yaşam kalitesini yükseltmenin en kolay yolu olarak gözüken bu teknolojiler, sadece "augmented" insanların etkilendiği bir salgının ardından tam bir ölüm tuzağı haline gelmiş. Tüm

bu kayıpların büyüklüğü de insanoğluna yeterli gelmemiş olacak ki Dünya üç vakte kadar birbirine girmiş ve binlerce savaşın ardından Chiron adlı mega şirket dışında ayağı taş taş üstünde hiçbir kurum, hiçbir şehir kalmamış.

Aynen böyle, artık Chiron ve yeni Polonya İmparatorluğu tarafından yönetiliyor ve distopya'nın kaçınılmaz sonucu olarak yaşam standartları ve sınıflar arasında artık kocaman kocaman uçurumlar var. Oyun birinci şahıs kamerasından oynanan bir macera oyunu ve hikayemiz Daniel'in seneler önce koptuğu oğlundan aldığı bir yardım mesajı ile başlıyor. Evet, oyunun geçtiği dönemde baskıcı bir rejim hüküm sürüyor ve yaptığımız her hareket de oğlumuzla ulaşmak ve şirketin emirlerini dinlemek arasında gidip gelmemize sebep olmakta.

Daniel'in yaptığı işi kolaylaştıran bazı augmented yetenekleri var. Bunlar, elektromanyetik ve biyolojik olarak mekanları iki farklı şekilde inceleyebilmesini sağlıyor ve ulaştığımız her veri bizi hedefe biraz daha yaklaştırmakta. Bunları yaparken ortamların piksellendiğini, artifact'ların tüm ekranı kapladığını ve diğer türlü türlü anomaliyi görüyor ve anlıyorsunuz ki, Daniel'in bazı sorunları var.

Evet, Daniel'in en önemli özelliği başkalarının zihninde dolaşabilmesi ve bu yetenek onu yavaş yavaş öldürüyor. Gerekli ilacı alamadığımızda sanki tüm dünya kayıyor

ayağımızın altından, kontrolü kaybediyor, rüya ile gerçek arasında gidip geliyoruz. Bazen tüm hikayenin bir delilik olup olmadığını düşündüğümüz oluyor, açık konuşmak gerekirse.

Yer kısıtlı, diyeceğim o ki aynı anda Johnny Mnemonic, System Shock, Blade Runner, SOMA, Brave New World gibi pek çok bilim kurgu eserine selam duran, bunu yaparken de özgün olmayı başarabilmiş bir oyun var karşınızda. Açık konuşayım, oynaması çok kolay bir oyun değil, epilepsi hastalarının ise özellikle uzak durmasını öneriyorum. Bu oyunu oynayacaksanız rahatta oynayın, sabredin ve son yılların en akılda kalıcı deneyimlerinden birisinin tadını çıkartın. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Ağır ve başarılı atmosfer, nefes kesen distopya teması, muhteşem sesler

EKSİ Oyun ağır ilerliyor, grafiksel öğeler göz yorabilir.

84



Yapım **Funcom** Dağıtım **Funcom** Tür **Macera, Aksiyon, MMORPG** Platform **PC Web** secretworldlegends.com

Secret World Legends

İyiliğin ve kötülüğün çarpıştığı bu savaşta siz hangi tarafta olacaksınız?

Açık konuşayım; MMORPG oyunlarını pek sevmem. Peki, diyeceksiniz ki "sevmezsin - etmezsin" niye inceliyorsun?" Çünkü Secret World Legends benim nazarımda biraz ayrıcalıklı. Bunun sebebi de yapımcı stüdyonun Funcom ve Ragnar Tørnquist oluşu. Bu ne demek? Dreamfall serisi ve özellikle yeri bende ayrı olan The Longest Journey demek. Fantastik ve bilimkurgu elementleri bu denli harika bir şekilde harmanlayan insanların elinden çıkan bir oyunu, sırf meraktan da olsa görmem lazımdı.

Maceraya her online oyunda olduğu gibi öncelikle karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Saçdır, gözüdür, kılık kıyafetidir seçtikten sonra sıra geliyor sınıfını belirlemeye. Tüm bunlardan önce ise; daha karakteri bile yaratmadan bizlerden daha büyük bir seçim, oyunun kaderini belirleyen bir hamle yapmamız ve Illuminati - Templars - Dragon fraksiyonlarından birisine dahil olmamız isteniyor. Açıkçası seçimlerin hepsi karanlık ve kötünün iyisi gibi. Illuminati perdeler arkasında oyunlar çeviren, Templars'lar insanları yönetmek isteyen ve Dragon'lar ise kaosu benimsemiş fraksiyonlar. Benim seçimim Illuminati olmuştum ve bu seçimi yaparken iyi düşünmenizi tavsiye ederim. Çünkü geri dönüşü yok ve hikayenin bir bölümü ile fraksiyon görevleri seçiminize göre şekillenecek.

Peki, olay ne? Secret Worlds Legends aslında 2012 yılında çıkan Secret Worlds'un yenilenmiş ve genişletilmiş hali. Oyunun geçtiği evren bir yandan Dreamfall evrenini andırsa da tamamen farklı, daha karanlık, daha Lovecraft-vari. Masalardan fırlamış gibi birçok yaratık, folklor ürünü ve doğaüstüne karşı verilen bir savaş söz konusu. Üstelik diğer MMO'ların aksine hikaye çok daha ön planda ve bolca da ara video mevcut. Farklı ırklar, portallarla ulaşılabilen diğer dünyaları ile geniş ve yaşayan bir evren söz konusu. Öyle ki, etrafta gezinirken dünyadaki canlılığı hissedebiliyorsunuz. Bir barda içki içen cüce, pazardan

alışveriş yapan boynuzlu bir yaratık, tuvalette sızmış mı ölmüş mü belli olmayan birisi ve başında onu dürtten arkadaşı. Demek istediğim, sokaklar boş değil.

Hikaye ise kısaca Tokyo'nun gizli bir örgüt tarafından bombalanması ve karakterimizin "ağzına sinek kaçması!?" ile başlıyor. Akabinde görülen gizemli rüyalar, elde edilen doğa üstü yetenekler derken seçtiğimiz fraksiyonlardan birisinin temsilcisi kapımızı çalıyor ve bizi örgütlerine davet ediyor. Seçimimize göre Londra - New York - Tokyo'dan birisine gidiyoruz ve antrenman niteliğindeki, saatler sürecek ilk "quest"ler başlıyor. Yani uzun saatler sonrası ana hikaye yavaş yavaş şekillenmeye başlıyor. Fraksiyon görevlerine girmiyorum bile.

Çok kısa dövüş mekaniklerine değinmeyim: Beğenmedim. Standart online oyunu mekanizmaları çıkıyor karşımıza. Metin 2 örneğini vereceğim; karşınıza rakip çıktı mı tuşlara ardı ardına basmak dışında pek yaptığımız bir şey yok. 1-2-3 gibi tuşlarda da sağlık, özel yetenek gibi hamlelerimizi yapıyoruz. Bu sistem aslına online oyun sevme-

menin en büyük etkenlerinden. Şahsen hissedemiyorum. Nasıl desem; böyle bir sistemden tat alamıyorum diyeyim.

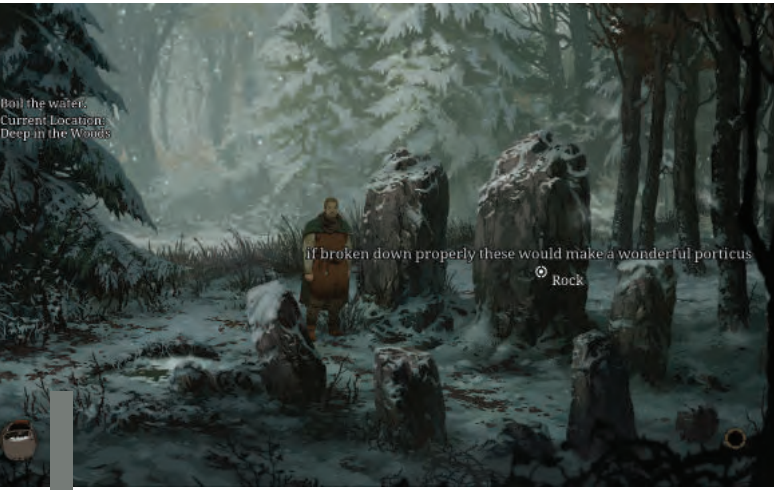
Aslında daha anlatılacak çok şey var ama yerimiz kısıtlı olduğundan önemli noktaları mümkün olduğunca detaylı bir şekilde anlatmaya çalıştım. İlerleyen zamanlarda LEVEL Online'da daha ayrıntılı bir yazı ile yeniden karşınıza çıkacağım. ■ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Derin hikaye, bolca ara video
EKSİ Dövüş mekanikleri bu içeriğe gitmemiş, oyunun boyutu çok büyük

(79)





Yapım **Daedalic Entertainment** Dağıtım **Daedalic Entertainment** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, XONE, Mac**
Web www.the-pillars-of-the-earth-game.com

Ken Follett's The Pillars of the Earth



Karanlık bir atmosfer, iç sıkıcı yaşamlar... Hemen her şeyin siyah ve gri ile kaplı olduğu bir dünyayı, umudun varlığı ile aydınlatın!

Oyun dünyası uzun zamandır edebiyat ile içe içedir. Bu duruma verilebilecek en yeni örnek de Ken Follett's The Pillars of the Earth oldu. Oyunumuz esasen Galli yazar Ken Follett tarafından 1989 yılında kaleme alınmış bir eser. İngiltere tarihine "The Anarchy" olarak yazılan dönemde, tahtta hüküm süren Birinci Henry'nin tek varisi olan William Adelin'in, "The White Ship" kazası sonucu ölmesi ile süregelen muazzam bir dram söz konusudur. Bu karmaşık dönemi çok iyi bilen ve hakkında büyük ölçüde araştırma yapan yazarın kitabı, tam da onun anlattığı şekilde oyunlaştırılmış durumda. Özellikle Deponia serisi ile kendisinden sıkça bahsettiren Daedalic Entertainment, bu sefer çok büyük bir taşın altına elini koymuş gibi duruyor. Ken Follett's The Pillars of the Earth iki boyutlu bir dünya üzerine kurulmuş. Karakter animasyonları harika ve çizimler gerçekten muazzam! Hem karakter, hem de arka plan çizimlerine o kadar çok önem verilmiş ki görüp de hayran kalmamak çok zor. Oyunumuz temelde "point and click" tarzında bir macera yapımı. Yani öyle etrafta hoplayıp, zıplamak diye bir şey söz konusu değil. İçerisine daldığımız her haritada "space" ya da farenin üçüncü tuşu ile etkileşime geçebileceğimiz noktaları görebiliyoruz. Birçok macera oyununda oldu-

ğu gibi etraftaki kişi ve objeler hakkında bilgi edinebiliyor, toplayabildiğimiz objeleri cebe atabiliyoruz. Toplanabilir hemen her türlü obje, bir şekilde oyun içerisinde kullanılabilir ki bu da yine klasik macera oyunlarında olan bulmacaları çözmeye yarıyor. Buraya kadar olanlar gerçekten de klasikleşmiş başlıklar. Fakat Ken Follett's The Pillars of the Earth bundan çok daha fazlasını vadediyor. Oyunuzda toplayabildiğimiz ve kimi zaman bulduğumuz "clue" yani ipuçları söz konusu. Bu parçalar sayesinde içerisine daldığımız bir konuyu, ipuçları üzerinden şekillendirmek mümkün. Elimizde bulunan İncil ile vereceğimiz cevapları çok daha kutsal bir şekilde çevirip, kritik hamleler yapabiliyoruz. Ayrıca bazı hareketleri yapmak için karşımıza doğru zamanlamayı tutturmamız gereken, üzerinde sürekli hareket eden bir top barındıran farklı bar modelleri çıkıyor. Bu da oyunun potansiyel monotonluğunu bir nebze olsun ortadan kaldırıyor. Gelelim diyaloglara... Ken Follett's The Pillars of the Earth büyük ölçüde konuşmalar üzerine kurulu bir oyun. Kitabı daha önce okuyanlar kolayca bildikleri yoldan ilerleyebilirler ama buradaki esas nokta, halihazırda olan senaryonun oyuncu tarafından bambaşka şekillerde deneyim edilebiliyor olması. Karakterlerin bize karşı olan tutumunu anla-

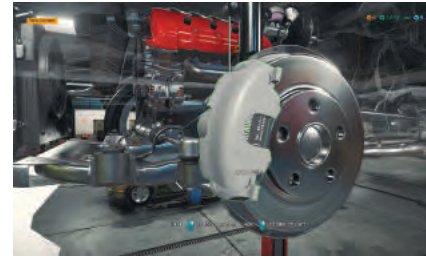
mak, birazdan vereceğimiz cevapların nereye varacağını çok iyi bir şekilde gösteriyor. Bu noktada diyalogların ve seslendirmelerin kalitesine değinmeden de geçmemek lazım. Oyunu tam bir film havasına sokmayı başaran bu başlıklar sayesinde, kendinizi kısa süre içerisinde muazzam şekilde işlenmiş senaryonun ortasında bulacaksınız. Aslında hakkında daha çok şey yazmak lazım ama siz siz olun, bu oyuna kesinlikle bir şans verin. Uzun zamandır bu kadar kaliteli bir macera oyunu oynamamıştım. Hem atmosferi, hem dokusu, hem de müzikleriyle muazzam!

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Muhteşem çizim ve animasyonlar, doyurucu senaryo, derin karakterler
EKSİ Ortaçağ temasını sevmeyenleri sıkabilir





Yapım Red Dot Games Dağıtım PlayWay S.A. Tür Simülasyon Platform PC Web playway.com/10004-games/636-car-mechanic-simulator-2018

Car Mechanic Simulator 2018

Ustama dedim ki bugün, giymeyeyim takımları...

Kendisinin veya bir tanıdığıın otomobili için sanayiye gitmeyen yoktur herhalde aramızda. Ve her gidişimizde -en azından kendi çevrem için söylüyorum- hayranlıkla yapılan işlemleri izleriz. Lise döneminde ailelerin diline doladığı "seni sanayiye veririm o zaman" cümleleri dahi, bu yapılan işe olan hayranlığımızı gizleyemez. Bir şekilde hepimiz bu işin içindeyiz ve araç kullanan herkes, sanayide yapılan tüm bu işleri kendi başına yapmayı hayal etmiştir. Ancak hepimizin bu işlere ayıracak zamanı veya parası olmay-

Türkçe!

Steam'de çıktığı günden beri en çok satanlar listesinde yer alan oyun, AiBell Game Localization firmasının dağıtımçı PlayWay ile yaptığı anlaşma sayesinde sizlere tamamen Türkçe olarak ulaşıyor. Daha önceki Car Mechanic Simulator oyunları dışında, CAYNE ve Beat Cop'un Türkçe lokalizasyonu ile de isimlerini duyuran firmanın yolu açık olsun, nice Türkçe çevirilerde buluşmak üzere.

biliyor. İşte Car Mechanic Simulator burada devreye giriyor ve içinizdeki bütün o hevesi giderme arzusunda.

Her şeyden önce bu yazıyı okuyan birçok kişiyi rahatlatıcak o haberi vermek istiyorum; oyun Türkçe! Bu büyük bir rahatlama getiriyor zira oyunu oynarken yüzlerce parçanın isimlerini ezberlemek ve anlamak İngilizce halleriyle, seviyenize bakmaksızın, sıkıntı çıkartabilir. Ancak korkmayın, hem Türkçe olması hem de oldukça yararlı olduğunu düşündüğüm tutorial'ı ile oyun kendisine alışmanız için gereken neyse yapıyor.

Araçların parçalarını değiştirmeden önce ufak tefek videolar izleyip kendinizi iyice bu konuda geliştirin derim. Zaten çok zor şeyler değiller ancak bazı ufak şeyleri bilmediğinizde, gereksiz noktalar üzerinde uzun zaman harcayalıyorsunuz. Bu arada ilk ekranı bitirmek için sürüşe çıkmanız gerekiyor, o yüzden etrafı öğrendikten sonra ve araçları düzelttikten sonra buna saldırsanız iyi olur. Aksi takdirde yeni görev alamaz ve kendi atölyenize geçemezsiniz.

Bu tarz simülasyon oyunların iyi olup olmadığının anlamının en doğru yolu size nasıl hissettirdiğinden geçer. Oyunu oynadıktan sonra, "hacı ben işimi bırakıyorum, buna başlayacağım" dedirtiyor veya rüyalarınıza giriyorsa, olmuş demektir. Bunu Car Mechanics Simulator 2018 için de söylemek elbette mümkün ancak bunu oyunun içerisinde bulunan bir dolu bug

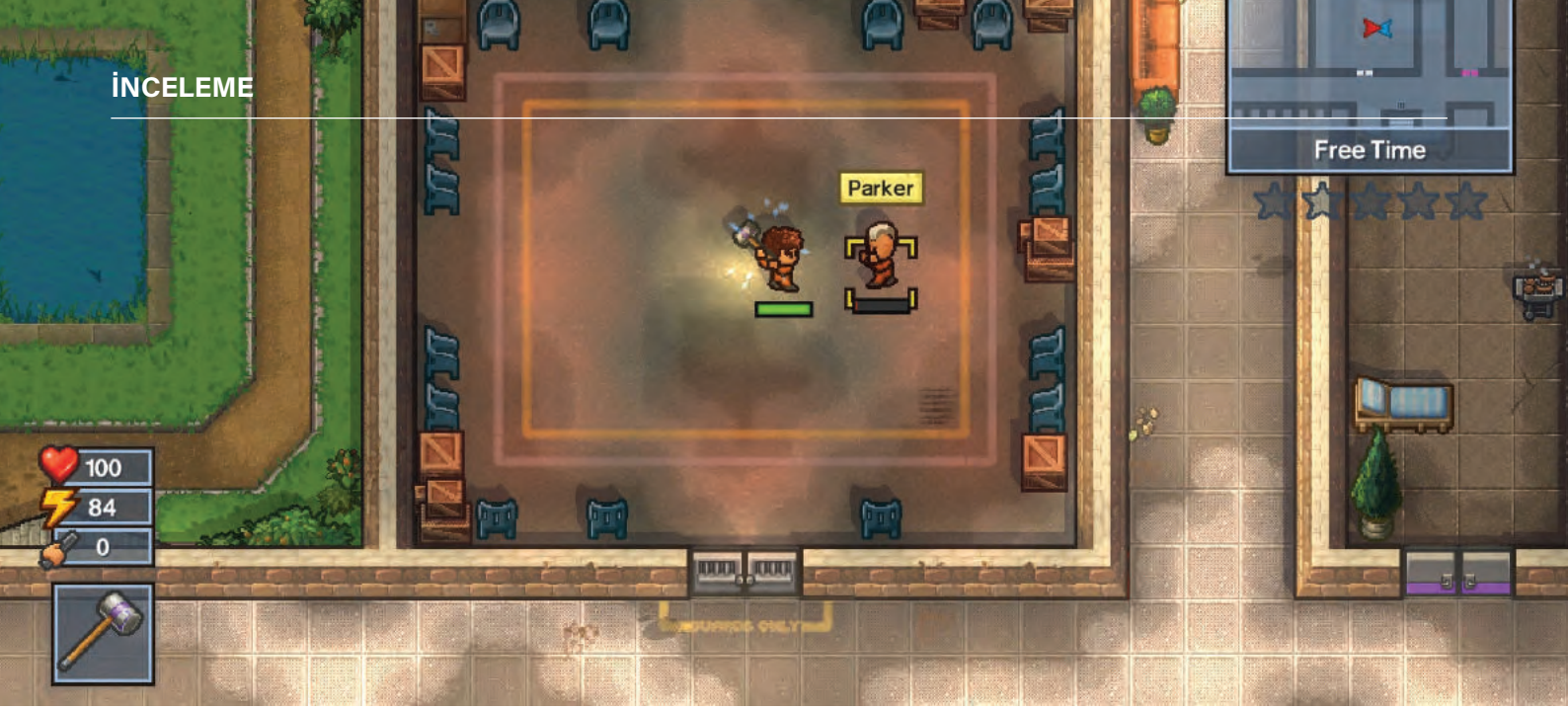
ve kötü optimizasyonu görmezden gelerek yapabiliyorsunuz sadece. Artık envanterinizde olan eşyaları oyunun görmemesi mi dersiniz, oyunun çökmesi mi dersiniz, yoksa eşyaların kimi zaman satılmaması mı? Oyun ne yazık ki Alfa veya Beta sürümünde olması gerekirken, erkenden ortaya atılmış bir halde. Ama bütün bu bug'ları ve kötü optimizasyonu bir kenara attığınızda elinizin altında saatlerinizi gömeceğiniz bir yapım bulunuyor.

Eğer hala oyuna doğru koşturmadıysanız ve bilgisayarınız üst seviye değilse, bu oyunu daha uzun bir süre es geçmenizde fayda var diyebilirim. ■ Cantuğ Şahiner

KARAR

ARTI Türkçe desteği, grafikler, modifikasyon keyfi
EKSİ Feci optimizasyon, buradan sanayiye kadar bug dolu, arayüz pek iyi değil





Yapım **Team17** Dağıtım **Team17** Tür **Simülasyon, Strateji** Platform **PC, PS4, XONE, Switch** Web team17.com/games/the-escapists-2

The Escapists 2 ★

Alcatraz'dan asla ama The Escapists 2'den belki...

Bir ara Alcatraz ile ilgili belgeselleri izlerken çok düşünmüştüm, "Ben olsam kaçabilir miydim acaba?" diye. Cevap tabii ki hayır. Ben Alcatraz'dan kaçmayı geçtim; kendi odamda kilitleti kalsam dışarı çıkamam muhtemelen, ama olsun. Hayal etmesi bile eğlenceli. İşte bu sebeple geçen gün The Escapists 2'yi oynamak için açarken, ister istemez içimde hafif bir gerginlik vardı. Kaçamam da her zaman zekasıyla övünen o egom zedelenir diye, sağda solda açılan o kaçış oyunlarına bile gitmemiş insanım ben. Kesin The Escapists 2'yi oynayamayacağım ve bu ne biçim oyun diyerek kapatıp bir köşede sessizce ağlayacağım diye düşünüyordum. Neyse ki korktuğum gibi olmadı.

Team17 tarafından geliştirilip 22 Ağustos'ta çıkarılan The Escapists 2, adından da anlayacağınız üzere, bir kaçış oyunu. Retro grafikleri ve insana Atari oynuyormuş hissiyatı veren müziğiyle pek bir şirin ve çerezlik görünse de, oyuna başladığınız an öyle olmadığını anlıyorsunuz. Bir kere, siz hüküm giymiş bir suçlusunuz ve hapisaneden kaçmaya çalışıyorsunuz. İzlediğiniz tüm hapisane film ve belgesellerini deneyimlemenizi sağlayacak şekilde diğer mahkumlarla sohbet ediyor, onlardan alışveriş yapıyor, kavgaya karışıp gardiyanlara karşı dikkatli olmaya çalışıyorsunuz. Yani öyle langır lungur hapisten kaçmaya çalışmak yok. Sayım yapılırken sıraya girip yemek vakitlerinden

günlük işlere kadar her şeye katılmalısınız. Sahip olduğunuz serbest zamanlarınızda ve gece vakitlerinde ise kaçış planlarınızın tohumlarını yavaş yavaş ekmelisiniz. Oyunda hapisaneden kaç günde veya hangi yolla kaçacağınızı tamamen sizin yaratıcılığınıza bağlı. Ancak her koşulda öncelikle ortama biraz alışmanız gerekiyor. Hapishanenin günlük rutinini öğrenmeli ve para kazanabilmek için boş zamanlarınızda ufak tefek işler yapmalısınız. "Ya, hapishaneye düşmüşüz hala mı geçim derdi? Bari burada para lazım olmasın," demeyin. Oluyor. Kazandığımız parayla kaçmanızı sağlayacak eşyaları diğer mahkum kankilerinizden satın alacaksınız. Bunun dışında etrafı gezip hücrelerdeki çekmeceleri karıştırarak eşyalar bulup, bu eşyaları birleştirerek de ihtiyacınız olan bazı gereçleri elde edebiliyorsunuz. Oyuna ilk başladığımda itiraf etmek gerekirse alışmam biraz zaman aldı. İnsanlara sohbet etmeye çalışırken dalgınlıkla yanlış tuşa basıp suratlarına sabunlu çorapla falan vuruyordum. Sonra gelsin güvenlik alarmları, gardiyanlar, ve elbette temiz bir dayak... Bu ilk süreçte oyun belki biraz karışık ya da ilerleyiş açısından yavaş gelebilir. Şahsen ben öyle düşündüm. Kim kimdir, kimden iş aldım, kime ne verecektim onu bile karıştırıyordum. Ancak "Dur bakalım ne olacak," diye oynadıkça alışıp keyif almaya başladım.

Son olarak, The Escapists 2'nin birincisini oynayıp da farkını merak edenler için ise açıkçası öyle çok büyük farklar yok iki oyun arasında; ama kesinlikle ikinci oyundaki materyaller ve kaçış yolları daha çeşitli. The Escapists 2 oynarken stratejiler geliştirip her seferinde farklı ve daha komplike yollarla kaçabilirsiniz. Sonuç nedir dersek; bence The Escapists 2 eğlenceli ve keyif verici bir kaçış oyunu olmuş. Sevimli grafikleri ve yönlendirilmeye açık yapısıyla sizi saracağını düşünüyorum.

■ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Güzel yansıtılmış bir hapisane atmosferi, alternatifli oynanış modeli, başarılı içerik, multiplayer seçeneği
EKSİ Kontrollere alışmak zor, oyun ilk başlarda karışık gelebiliyor, hata yapma payınız az





Yapım Messhof Dağıtım Messhof Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Mac Web nidhoggame.com

Nidhogg II

Senin koca kafanı ödleğ bedeninden ayırmaya geldim!

Serinin ilk oyununu oynamamış biri olarak, Nidhogg II ile ilgili düşüncelerimi paylaşmadan önce ilk oyuna da bir göz atmak istedim. Oldukça sade bir görselliğe ve iki tuşlu basit bir oynanışa sahip olan ilk oyun, çoğunlukla agresif saldırılarda kullanılan meç türü kılıçlarla oynanan bir düello oyunu olarak göze çarpıyor.

Kılıçla başımızın üstünden, göğüs hizasından ve bel hizasından olmak üzere üç farklı şekilde saldırı yapabileceğimiz gibi, kendimizi savunmasız bırakacak bir hamle ile kılıcımızı fırlatarak da düelloyu kazanmaya çalışabiliyoruz. Düelloyu kazandıktan sonra duruma göre ekranın sol ya da sağ tarafına doğru hareket etmeye, yeni ekranlara geçmeye ve en sonunda oyunu kazanacağımız ekrana varmaya çalışıyoruz. Bu süreçte rakibimiz kendisini öldürdüğümüzde ya da her ekran değiştirdiğimizde yeniden doğarak, bize engel olmaya ve tam tersi tarafa gitmeye çalışıyor.

Oldukça basit bir mekanik üzerine kurulu

olan oyun, eskrim sporunun sade ve oldukça canı bir yorumu olarak sanal dünyaya taşınmış gibi duruyor. Atari zamanlarından kalma görsellik ve düelloocuların farklı renkleriyle boyanan arena mücadelenin izlerini rahatça görmemizi sağlaması da bir diğer nokta. Nidhogg II'ye gelecek olursak, göze ilk olarak oyunun grafik tarzının değişmesi çarpıyor. İlk oyun ne kadar sade bir görselliğe sahipse, Nidhogg II de o kadar renkli o kadar karikatürize görsellere ev sahipliği yapmakta. Hızlı bir oynanışa sahip olan oyun, yeniden doğmayı beklerken tadını çıkarabileceğimiz oldukça güzel arka planlara sahip. Karakterlerin her ne kadar özelleştirilebilir olsalar da dünyayla uyum içinde kalmaları ve animasyonları da oyunu daha da eğlenceli kılmış.

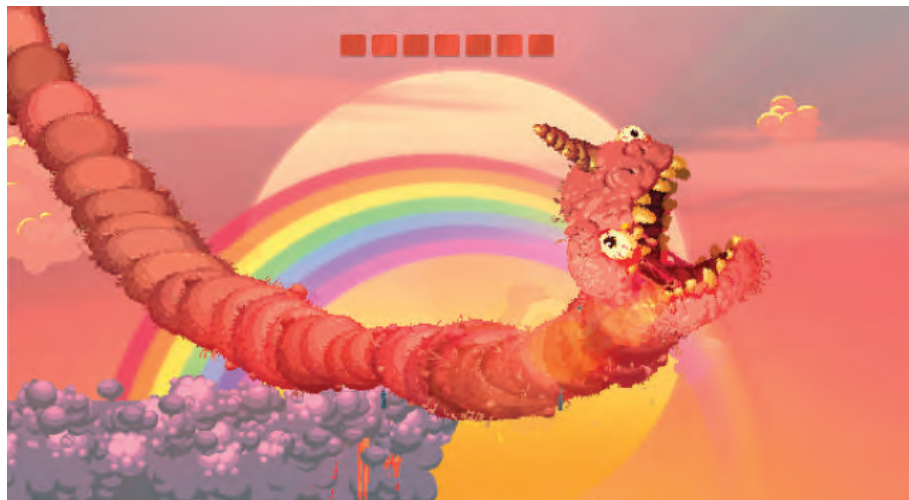
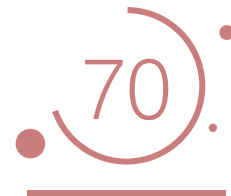
Düelloları zorlaştıracak hareketli buz parçaları, hareketli bantların altında bekleyen kıyma makineleri ve oyuncuları görmeyi zorlaştıran uzun ve sık otlar, görsellik kattığı kadar oynanışı da etkiliyor. Oynanışı etkileyen bir

diğer etmense silah çeşitliği diyebiliriz. İlk oyunun aksine yumruk ve meçe ilave olarak geniş kılıç, hançer ve yay olmak üzere toplamda beş adet silah bulunuyor. Geniş kılıçla sadece yukarıdan ve aşağıdan hamle yapabiliyoruz, bu bizi orta seviyeden gelecek saldırılara karşı savunmasız bırakıyor. Ancak, hamlemiz bloklansa bile rakibimizin silahını düşürerek avantaj elde edebiliyoruz. Hançer diğer silahlara göre kısıtlı menzile sahip olması nedeniyle, uzun silahlar karşısında dikkatli olmamızı gerektiriyor, fakat hızlı kullanılabilmesi diğer silahlara göre fazladan hareket imkânı sağlıyor. Oyundaki tek uzun menzilli silah olan yay, ortadan ve aşağıdan kullanılabilir. Oku fırlatmak için gerekli sürenin çok olması, okun yavaş gitmesi ve okun rakip tarafından yönünün değiştirilebilmesi kendisini bir miktar güçsüz kılıyor. Normal mücadelelerde bu silahlar bir döngü şeklinde oyuncuya her yeni doğduğunda verilirken, özel mücadelelerde kuralları belirleme hakkına sahip oluyoruz.

İlk oyunun aksine daha renkli ve daha çeşitli bir mücadele için Nidhogg II'yi tercih edebilirsiniz! ■ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Kolay ve eğlenceli oynanış, sorunsuz çok oyunculu mod
EKSİ Yeni silahlar dengesiz, fazla renkli dünya





Yapım **Monomi Park** Dağıtım **Monomi Park** Tür **Macera** Platform **PC, XONE, Mac** Web **slimerancher.com**

Slime Rancher ★

Slime videolarından fenalık gelmediyse buraya alalım sizi...

Youtube'daki slime videolarını bilmeyeniniz yoktur herhalde. Zira bu videolardan en az bir tane çıkarmayan kanalları Youtube ahalişi linç ediyor. Şaka bir yana, artık bu videolardan gına gelmişken ve Slime kelimesini duymak bile istemezken, Steam'deki günlük gezintim sırasında Slime Rancher ile karşılaştım. Başta negatif baktığım ama videolarını izledikçe hoşuma giden bu dünyaya adım atmazsam olmazdı elbette.

Slime Rancher'da dünyadan bir milyon ışık yılı uzaklıkta bir gezegene gidiyoruz. Bu gezegende oldukça tatlı, "boing boing" diye etrafta gezinen binlerce slime var. Bizim gezegende temel işlevimiz ise slime'lardan kurulu bir çiftlik yönetmek. Ancak bunu yapmak o kadar da kolay olmuyor.

FPS kamerasından oymadığımız oyunda, önemli olan iki temel mekanik bulunuyor. Elimizde silaha benzer ilginç bir alet var ancak bu alet bir silah değil, vakum makinesi. Vakum makinamız ile doğadaki birçok eşyayı topluyoruz veya bırakabiliyoruz. Mekanik şöyle

işliyor. Depo alanımızda dört bölme var ve bu nedenle en fazla dört farklı eşya taşıyabiliyoruz. Bu dört eşya için de kapasite sınırlı. Zamanla upgrade yöntemi ile kapasiteyi genişletebiliyoruz elbette. Eşyadan kastım ise etrafta zıplayıp duran çeşitli slime'lar, bunlara vereceğimiz yiyecekler ve bunlardan topladığımız ganimetlerden oluşturuyor. Daha sonra ise topladığımız eşyaları geri püskürtebiliyoruz ve çiftlik alanına getirdiğimiz tüm eşyalarımızı boşaltabiliyoruz.

Etrafta çok çeşitli türlerde slime'lar yer alıyor. En çok gördüğümüz pembe olanlar ki her yerde oldukları için pek de ihtiyacınız olmuyor onlara. Onların yerine daha nadir türlere, mavi ve dikenli olanlara, güneşe dayanıksız uçan arkadaşlara veya kedi slime'lara odaklanmak daha yararlı zira bunlardan elde ettiğimiz kaynaklar daha değerli oluyor. Bunun yanında sevimli dostlarımızdan kaynak elde edebilmek için onları beslememiz gerekiyor ve her bir türü de farklı besinler yiyor. Örnek vermek pembe olanlar her şeyi yiyorlar ve onları nasıl eslediğiniz fark etmiyor. Bunun yanında sadece sebze yiyen veya sadece meyve yiyen slime'lar mevcut. Hatta kedi olanları sadece tavuk yiyor ve bir tavuk çiftliği kurmadıysanız hayli aç kalabiliyorlar. Böyle bir durumda o neşeli dostlarınız suratlarını asıyor ve bu tatlı oyunda can sıkıcı hale geliyorlar. Zamanla çiftliğimizi upgrade ederek büyütebiliyoruz. Yumuşak ve yapışkan dostlarımızı koyduğumuz kafeslerin duvarlarını yükseltebiliyoruz, üzerini kapatabiliyoruz. Zira iyi zıplayan ve uçan slime'lar küçük ve alçak

kafeslerden kolaylıkla kaçabiliyor. Ayrıca her zaman uysal olmuyorlar ve sizi yok etmek için saldıran agresif slime'lar ile de karşılaşabiliyorsunuz.

Bunun yanında hem kendi yeteneklerimizi hem de çiftlikteki hayatı birçok yönden geliştirebilmemiz oyunda bizi sürükleyip götüren özellikler. İşte slime'ları bu nedenle yakalıyor, onlardan kaynak elde ediyor ve satıyoruz. Elbette bu işler kolay olmuyor. Satmak istediğimiz ürünlerin zamanla fiyatı düşebiliyor ve az kazandırabiliyor. Böyle bir durumda ise kazandığımız para ile daha geniş bir harita alanını açıyor ve daha nadir slime'lara ulaşıyoruz.

Slime Rancher çiftlik hayatını farklı bir boyut ile yönetmek isteyenler için oldukça eğlenceli bir yapım. Oyuna girdikten sonra uzun bir süre çıkmadım ve geri dönmek için sabırsızlanıyorum. ■ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Tatlı grafikler, sürükleyici oynanış, geniş upgrade seçenekleri
EKSİ Bir süre sonra monoton hale geliyor



LEVEL

Yapım Pyramid Dağıtım SİE Tür Müzik / Aksiyon Platform PS4
Web playstation.com/en-us/games/patapon-remastered-ps4

Patapon Remastered



Pon-pon-pata-PON!

Hani yenilikçi oyun nedir diye bir soru vardır ya, işte bana bu soru sorulduğunda aklıma ilk gelen oyunlardan bir tanesi Patapon oluyor. Evet, yıl 2017 ve halen bu cevabı verebiliyorum. Nedeniyse 2007'de PSP'de çıktığı zaman gerçekten bambaşka bir eğlence sunmuş olmasıydı. Bunu da elbette daha önce pek görmediğimiz bir şekilde yapıyordu.

Patapon adındaki enteresan, Amazon kabilelerine benzeyen yaratıkların tanrısı olarak oynadığımız oyunu farklı kılan konu, oyunun müzikle iç içe ilerlemesi ve iyi bir ritim duygusuna sahip olmanızı istemesi. Bölümlere ayrılmış oyunda amacımız, farklı tipteki Patapon askerleriyle önümüze çıkan rakip kabile üyelerini, yaratıkları ve diğer engelleri ortadan kaldırmak ve bölümün sonuna ulaşmak. Elimizdeki askerleri kontrol etmenin tek yolu da dörtlü bir ritim

yakalamak. Bu ritim, müzikle birlikte arka planda size veriliyor ve bir süre sonra olaya alışılıyorsunuz. Gamepad'in farklı tuşlarına da farklı vuruşlar eklenmiş. Dolayısıyla karakterlerinizi yürütmek için gereken Pon Pon Pata Pon ritmi için farklı tuşlara, farklı zamanlarda basmanız gerekiyor. Bunun gibi geri çekilme, saldırı yapma, savunma gibi ritimler var ve ne zaman, neyi kullanacağınıza siz karar veriyorsunuz. Patapon'larınızı ritmi tutturarak hareket ettirmek apayrı bir keyif ve sıradan bölümlerde başarısız olmanız da pek zor. İş boss'lara geldiğindeyse kıyamet kopuyor... Hareketlerin zamanlamasını tutturmak, doğru askerleri takımınızda bulundurmak ve onları güçlendirmiş olmak büyük önem kazanıyor. Her bölüm sonunda birçok parça kazanıyorsunuz ve bunları da daha sonra askerlerimiz

için çeşitli silahlara ve ekipmanlara dönüştürebiliyoruz. Parçalar çoğunlukla yeterli miktarda düşmediği için de bir bölümü tekrar tekrar oynamamız gerekebiliyor. Bu da zaman zaman biraz can sıkıcı bir hal alabiliyor.

İsminde Remastered geçmesine rağmen oyunda Remaster olmuş pek bir durum yok. Yani PSP ve PS Vita'da Patapon oyunlarını oynadıysanız ve aldığınız tat size yettiyse, oyunun PS4 versiyonunu oynamak için pek bir nedeniniz yok. Kaldı ki Remaster olacağına PSP'den gelen aynı menüleri ve giriş sahnesini kullandığı için de pikseller yüzünüze çarpıp sekebiliyor. Elbette Patapon ile yeniden karşılaşmak güzel bir tesadüf oldu fakat, "Mutlaka alın, almazsanız kendimi şimdi güneşin altında yakarım!!!" diyebileceğim gibi abartılı bir durum yok. Şayet ki daha önce hiçbir Patapon oyununu denemediyse, ancak o zaman çok eğleneceğinizin garantisini verebilirim. ■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Hala orijinal duruyor. Hiç oynamayanlar için bulunmaz bir nimet
EKSİ PSP'den direkt aktarıldığı çok belli. Bazen çok zorluyor

78



That's You!

Ve şimdi zurnanın zirt dediği yere geldi sıra!



That's You... Yeni gelenleri ve indirimle giren oyunları görmek için girdiğim PSN Store'da her gün gördüm bu oyunu. Üstünkörü bir kere incelemiş ve "PS4 kullanıcıları için çıkarılmış gereksiz bir uygulama" sıfatını yapıştırarak bir daha yüzüne dahi bakmamıştım. Kaderin bir cilvesi olsa gerek ki editörümüz Kürşat, ilk gördüğümde burun kıvrıdığım bu yapıyı bana verince sırf meraktan ama azıcık gönülsüz bir şekilde kabul ettim. Oyun kuruldu falan derken tamamen Türkçe içerik ve dublajla karşılaştım ve garip bir şekilde oyun benden cep telefonuma uygulamasını kurmamı istedi. Tabii bir de çevrimdişi olarak en az iki kişi ile oynanıyordu. Kerim! Kerem! Yeni Oyun! (kimse gelmedi). Türkçe Oyun! (iki dakikaya yanındalar) Diyerekten ekibi topladıktan sonra hepimiz cep telefonlarımıza aplikasyonu kurduk ve iki saat da olsa kahkahalarla dolu bir serüven yaşadık. That's You'da işimiz tamamen cep telefonları ile. Cartoon Network'ten tanıdık bir ses olan Rıza Karaağaçlı'nın mükemmel performans gösterdiği seslendirmesi ile her şey tane tane anlatılıyor. Efendim, aplikasyonu kurduktan sonra açıyoruz, bir kart seçip resmimizi çekiyoruz ve ismi girdikten sonra diğer katılımcılar da hazırsa başlıyoruz oyuna. Soru-cevap, taklit, resim çizme gibi eylemlerle en yüksek puanı toplamaya çalışıyoruz. Elbette aynı sorular çıkmıyor karşımıza. Aşk kategorisi, okul kategorisi, kamp hayatı, ofis hayatı, mutfak gibi envai çeşit kategori mevcut. Ve içerik... Abartmıyorum, bu kadar kahkaha atarak oyun oynadığımı pek hatırlamıyorum. Önce üç

kardeş oynadık. Ertesi gün kuzen ve doğum günü çocuğu babamı da dahil ettik. Bir ertesi gün ömründe ilk defa video oyununda birinci olan annem de bize katıldı. Bu arada ne kadar kalabalık olursa tur sayısı o kadar fazla oluyor. Üç kişi ile dört oyun oynuyorsak beş kişi ile altı tur döndük. Sorular genelde basit şeyler olsa da onları cevaplamak o kadar eğlenceli ki... Yok kim sınıfta derste uyur, kim kampa gitse sloganı ne olur, kim verilen örnek resimdeki şebekliğin en benzerini yapar ve daha niceleri. Kim mi derste uyur? Herkes kendisi veya bir başka katılımcının resmini seçiyor (hani oyuna girmeden çektiyordum demiştim) ve bir resmi iki veya daha fazla kişi seçtiyse puan topluyor. Yani üç kişiden en az iki kişi seçmeli. Farklı resim seçen doğal olarak puan alamıyor. Ayrıca bir resmi herkes seçtiyse puan da artıyor ve seslendirmemiz Rıza Bey bize joker veriyor. Jokerler sayesinde puanımızı katlayabiliyoruz. Toplamda yirmiyeye yakın tur oyunu oynadım ve bir kez dahi aynı kategori denk gelmedi. Tamam, resimler çoğu zaman aynı. Örneğin korku filmi ve hayalet kategorisinde aynı çatı katı çıkıyor ama içerik bir hayli geniş ve dolayısıyla her tur farklı geçiyor. Gelgelelim müthiş bir etkileme ve kahkaha tufanı ile başlasa da her oyunla beraber ister istemez büyü birazcık azalıyor. Kategoriler çeşitli olabilir lakin format aynı. Alıştıyorsunuz işte bir süre sonra. Buna rağmen ilk girip oynadığımda yarattığı şaşkınlık ve verdiği o haz var ya, hiçbir oyun (çok mu iddialı oldu?) bunu kolayına başaramaz. Kısaca teknik yönüne değineyim. Seslendirmeden zaten bahsettim: Şahane! Görüntü tarz

olarak Unravel oyununa benziyor ama grafiklerle pek işimiz yok. Gamepad kullanılmaması ve cep telefonları ile oynanması farklı bir soluk. Dikkatli olun da oyunun ortasında kimse aramasın! Şahsi olarak küçük bir şikayetim olacak. Samsung'tan iPhone'a kadar birçok telefonda oynandı ama ne hikmetse benim S5 mini'de oyunda ön kamera karanlık çıkıyordu. Ne zaman resim çekilmesi oyuna gelsek avizenin altına yapışmak zorunda kalıyordum. Normal S5'te sorun yok ama bir tek benim telefonda böyle bir sıkıntı oluşmuştu. Çevrimiçi olarak da That's You'u oynayabilmeniz mümkün. Hatta kendi sorularınızı hazırlayabilme imkanınız da var ama ilk etapta hiç mi hiç ihtiyacınız olmuyor. Bu oyun bir aile oyunu ve ben ailemle en son ne zaman bu kadar kahkaha attığımı hatırlamıyorum. Dolayısıyla teşekkür ederim That's You:) ■ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Çok başarılı Türkçe seslendirme, kategori çeşitliliği fazla, cep telefonu ile oynama keyfi

EKSİ Bir süre sonra ister istemez alıştıyorsunuz, bazı klişe espriler



Kamera performans tablosu

Samsung Galaxy S5 Mini (Ön kamera karanlık)

Samsung Galaxy S4 (Gayet iyi)

iPhone 5 (Gayet iyi)

General Mobile Discovery 2 Mini (Gayet iyi)

Samsung Galaxy J7 - 2015 Model (Gayet iyi)





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

Shapes

Bir bardağın içine kaç kare sığar?

Mobil oyun sayfalarının kontrolünü ele geçirdiğimden beri -evet topla tüfekte aldım- elimden geldiğince Türklerin yaptıkları oyunlara yer vermeye çalışıyorum. Çünkü gerçekten yaratıcı ve başarılı oyunlara imza atıyoruz. Sadece daha fazla tanıtılmaya ihtiyaçları var. Tıpkı Shapes gibi. Shapes bize verilen kareleri, ekranda bulunan boşluklara doğru düşürerek sığdırmaya çalıştığımız bir denge oyunu. Bir tanesi şekilden düşerse dahi yeniden başlamanız gerekiyor ve bu oyunun zorluğunu oldukça arttırıyor. İçerisinde arabalardan hayvanlara, spordan binalara birçok

şeklin bulunduğu, hepsi birbirinden farklı 10 kategori var. Ve her kategori, içerisinde 10 tane seviye bulunuyor. Zaman zaman sizi oldukça zorlayacak olan bu eğlenceli oyunda, yeni geldi mi seviye içerisinde topladığınız paralarla alıp kullanabileceğiniz (daha küçük bir kare, önceki kareleri silme veya yarı yarıya azaltma gibi) bazı güçler de bulunuyor. Bir yerden sonra elinizden bırakamayacağınız ve bölümleri geçmeye çalışırken zamanın nasıl hızlı aktığını anlamayacağınız bir oyun Shapes.

■ Puan: 8,0




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

Foor

Karelerin gücü adına

Gün geçmiyor ki böyle güzel ve bağımlılık yaratıcı bir oyun daha sektöre giriş yapmasın. Yeni kurulan aHi Labs'ın sektöre giriş oyunu olan Foor, oldukça başarılı bir bulmaca oyunu. Oyundaki amaç aynı renkte olan dört bloğu yatay veya dikey şekilde dizerek, özel blokları patlatmak. Aynı şekilde normal blokları da patlatabilirsiniz tabii ki ancak herhangi bir puan veya para kazanamazsınız. Bunun yanı sıra oyundan kazandığınız paralarla satın aldığınız ve oyun içi görselleri değiştirebileceğiniz dört adet farklı görsel paket bulunuyor. Firma, ilk oyunları olduğu göz önünde bulundurulursa oldukça başarılı bir iş çıkartmış, böylece isimlerini ilk ve son kez duymaya çağımız da neredeyse kesinleşmiş oldu. Foor kesinlikle denenmeyi hak ediyor. Emin olun bir kere başlayınca kolayına başından kalkamayacaksınız. ■ Puan: 8,0





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

Bouncy Cats

Kedi topu!

Her şeyden önce bu oyunun ne kadar ilginç bir oyun olduğundan bahsetmem gerekiyor. Evet, oyunun kendisi başlı başına Japon çizgi filmlerinden çıkmış gibi duruyor. Ama bunun yanı sıra oyunun başka bir yanı daha var. Bir şekilde başlarken atış mekaniği yüzünden kendisinden nefret ettirse bile biraz oynadıktan sonra saçma bir şekilde bunları yedirip kendisini uzunca bir süre oynatmayı başarıyor. Her mobil oyunda olması gerektiği inanılmaz basit bir oynanışa sahip olan Bouncy Cats'te, ekranın üzerinden gelen atıştırma kediye ulaşmadan (iyi de neden?) fırlattığımız toplarla kendilerini (hayda?) yok ediyoruz. Bu arada aşağı doğru kayan öteki topları vurursak, attığımız top sayısı artıyor. Ve eğer attığımız toplar karadeliğe girerse (nasıl bir oyun bu yahu?), o topu kaybediyoruz. Bu sırada paraları da toplarsanız eğer kediyi değiştirip daha farklı bir görüntü verebilirsiniz. İyi delirmeler... ■ Puan: 6,0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Flippy Knife
2. A Word
3. War Wings
4. Flappy Dunk
5. Driver Simulator

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Construction Simulator 2014
4. Plague Inc.
5. TripTrap



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. A Word
4. War Wings
5. Clash Royale

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Framed
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Hitman Sniper
4. Alien Shooter
5. Survival Online GO



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

RetroShifter ★

Bir garip akşam koşusu

Şimdiye kadar elimizin altından kaç tane koşu oyunu geçti, ben bile bilmiyorum açıkçası. Ama bütün bunlar arasında sadece bir iki tanesini elimizden düşürmemişizdir. İşte Retroshifter, tam olarak bu oyunlardan bir tanesi. Görsel olarak oldukça güzel gözükken pixel grafiklere sahip olan RS kesinlikle bağımlılık yapıcı. Oyunu ilk açtığınızda karşınıza gelen ufak öğretici kısımda işler çok kolay gibi gözüküyor olabilir ancak o bölümü bir kere geçtikten sonra her şeyin ne kadar da zorlaştığını göreceksiniz. Öncelikle oyundaki amacımız koşarak

dört farklı renkte olan elektrik alanlarının altından, üstünden veya ortasından geçmek. Bunun için önce elektrik alanının rengine göre sol altta bulunan paletten doğru renge tıklamanız gerekiyor. Yanlış renkleyen geçerseniz canınız gidiyor. Ve işin daha da eğlenceli kısmı bu elektrik alanlarında geçtikçe hızlanıyorsunuz. Başlangıçta inanılmaz yavaş olan hızınız bir yerden sonra oldukça artıyor ve renk değişiminin hızına ayakb(el?) uyduramayıp can kaybetmeye başlıyorsunuz. Kesinlikle denemeniz gereken bu oyunu kaçırmayın! ■ **Puan: 7,0**



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

Flippy Knife ★

Bıçak kullanma sanatı

Bu ay, son dönemde oynadığım en yaratıcı ve en bağımlılık yapıcı oyunlardan bir tanesinin incelemesini yapıyor olmak oldukça keyifli. Eğer bu oyunu ilk defa duyuyorsanız hemen indirmeye başlayın ve o sırada okumaya devam edin. Oyunda yaptığımız tek şey parmağımızı çekip bırakarak savurduğumuz bıçağı bir yere saplamaya çalışmak. Ancak oyun, içerisinde öyle ilginç modlar bulunduruyor ki bunları yaparken tamamen farklı dört oyun oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Klasik bıçağı havaya atıp kütüğe saplamaya çalıştığımız modun dışında, yukarıya doğru bıçağı sağa sola saplayarak tırandığımız bir mod da bulunuyor. Bunların üzerine ağacın üzerindeki hedefe bıçak attığımız bir mod ve evdeki eşyaların üzerinden başka yerlere saplana saplana ilerlediğimiz bir diğer mod ise cabası. Modlara biraz fazla daldığimin farkındayım ancak size her modun -yaptığımız şey aynı

olmasına rağmen- ne kadar çeşitli ve farklı olduğunu göstermek istedim. Bunun yanı sıra oyun içerisinde topladığımız paralar veya bazı reklamları izleyerek yeni bıçaklar(kılıç, künai, balta vb. keskin ne varsa) açabiliyorsunuz. Oyunun tek bir eksisi varsa o da bıçağı saplamanın gerçekten zorlaması. Bazı yerlerde o kadar ilerleyip ölmek veya bir türlü saplayamamak gerçekten çileden çıkarabiliyor. ■ **Puan: 6,0**



PlayerUnknown's Battlegrounds

*Oyun dünyasının son büyük çılgınlığına
4x dürbün ile baktık...*
syf.86



ONLINE

Lich King ile tanışma vakti...

Knights of the Frozen Throne, Hearthstone'a 135 yeni kart ekliyor

Geçtiğimiz ayın en büyük Hearthstone olayı elbette ki Knights of the Frozen Throne adı altında gelen yeni kart genişleme paketiydi. 135 karta ev sahipliği yapan bu genişleme paketine, 8 bölümlük bir "Solo Adventure" da eşlik edince Hearthstone'a yepyeni bir soluk gelmiş oldu.

Lich King etrafında dönen tema, elbette ki bizi bol bol soğukla yan yana getiriyor. Birçok kart buz ve soğuk temalı ve enteresan bir şekilde, "Poisonous" özelliğine sahip kartlarda da büyük bir artış var.

Öncelikle şu Solo Adventure kısmına bir göz atalım... Bu macerada Lich King'in kendi tarafına çektiği çeşitli kahramanlara karşı bir mücadeleye veriyoruz. Şimdiye kadar parayla veya altın karşılığında satın aldığımız adventure paketlerine kıyasla biraz daha sönük olan macerada, yine çeşitli bölgelerde, çeşitli boss'lara karşı savaşıp galip gelmeye çalışmaktayız.

Yalnız, önceki maceralara göre burada zorluk seviyesi biraz daha yüksek diyebiliriz. Elbette Heroic görevlere göre zorluk seviyesi aşağıda ama çoğu düşmanı, ancak belirli stratejileri izleyerek yenebiliyorsunuz. Örneğin bir savaşta, size 30/5'lik bir Dragon veriliyor ve bu ejderha hasarlı olduğu sürece ne saldırabiliyor, ne de ona saldırmak mümkün oluyor; saksı gibi duruyor savaş alanında. Rakibinizin kahraman özelliği de tüm rakiplerine 1 sağlık puanı kalamaya kadar hasar vermek. Böyle olunca da ejderhanız sürekli kullanılmaz halde duruyor; rakibinizin de 90'lık zırhı var, 30 da sağlık puanı; o ejderhayı bir şekilde kullanmalısınız! Ya sıra her size geldiğinde sağlığını düzelteceksiniz, ya da... Paladin ile oynarsanız, tüm askerlerin sağlığını 1 puana indiren o büyüü kullanıp bir de ejderhaya Divine Shield vererseniz, oyunu kısa sürede kazabiliyorsunuz. (Bunu rastgele keşfettim, kendimle gurur duydum.) İşte bu

şekilde çeşitli stratejiler izlemeniz gerekiyor her düşmanda ve bayağı keyifli maçlara çıkıyorsunuz. Galip geldiğinizde de kart paketleri ve Legendary bir kart sizin oluyor.

Icy Veins adlı siteden zaten bakıyorsunuzdur; bu yeni paket ile birlikte nasıl desteler hazırlayabilirsiniz... Bu konuya yer ayırmak mümkün olmadığından, onun yerine yeni gelen Death Knight kahraman kartlarından bahsedeyim. Lord Jaraxxus'u biliyorsunuz. Kartı oynadığınızda kahramanınızın yerine oturur ve kendi silahı ve kahraman yeteneğiyle terör estirir. İşte bununla benzer bir mekaniğe sahip olan Death Knight kartları, 9 kahramanın Lich King tarafından dönüştürülmüş hallerini resmediyor ve her kahraman bir Battlecry özelliği, yeni bir kahraman yeteneği ve 5'lik de bir zırhla kahramanınızın yerine oturuyor. Misal Shadowreaper Anduin, alana indiği an 5 ve üzeri saldırı puanına sahip tüm askerleri ortadan kaldırıyor. Bloodreaver Gul'dan, ölmüş olan tüm Demon'larınızı sahaya geri çağırıyor, Uther of the Ebon Blade ise 5/3'lük Lifesteal özellikli bir silahla savaş alanına geliyor. Tahmin edeceğimiz üzere bu kartları doğru zamanda oynamak çok önemli ve büyük ihtimalle yeni kahraman yeteneklerinden de bolca faydalanabileceksiniz. (Maçın gidişatına göre...) Paketin teması olsun, yeni gelen özellikler olsun, bir hayli beğendiğimi belirteyim. Hele ki Un'goro'dan sonra ilaç gibi geldi. Eğer Hearthstone'a bir ara vermişseniz, Knights of the Frozen Throne geri dönmek için iyi bir bahane... ■ Tuna Şentuna





WORLD OF TANKS

WAR STORIES

120 milyondan fazla kullanıcıya sahip olan oyun,
artık kendi hikayelerini anlatmak istiyor...



World of Tanks piyasaya çıktığı ilk günden beri popülaritesini giderek artıran, giderek gençleşen bir marka. Wargaming de tarih teması ile bu kadar iç içe olan oyunlarının artık kendi hikayelerini anlatma zamanının geldiğini düşünmüş olacak ki, oyunun PvE modu olan War Stories'i 22 Ağustos tarihinden itibaren World of Tanks konsol kullanıcılarının beğenisi-ne sundu.

Yeni PvE modu, sizi kah savaş tarihinde iz bırakmış gerçek mekan ve olaylara, kah alternatif bir tarihe götürecektir.

War Stories, iki ana hikaye üzerine kurulmuş ve isterseniz tek başınıza, isterseniz ise arkadaşlarınız ile birlikte oynayabileceğiniz bir hikaye modu. Her bir hikaye üçer bölümden oluşuyor ve ara sahneler de sizlere Andi Ewington'ın yazdığı metinler ve PJ Holden ve Matt Timson'ın çizgi roman tarzındaki çizimleri ile ulaşmakta.

Bu hikayelerden ilki sizleri Doğu Cephesi'ne, Romanya'ya götüren "Zırhlı Kardeşler" bölümü ve size savaşın ağır yükünü çekmiş bir Sherman tankının komutasını veriyor. Üstelik normal bir Sherman tankından bahsetmiyoruz. "Zırhlı Kardeşler" bölümünde uzun namlulu 105mm topuyla ölüm kusan bir M51 Super Sherman kullanacaksınız. Savaş gazisi Sherman tanklarının kullanım ömrünü uzatmaya yönelik bir takım modernizasyon çalışmaları sonucunda ortaya çıkan bu makine, savaş meydanlarına daha önce adım atmış olsaydı neleri değiştirebilirdi, bunun yanıtını bulmak artık sizin elinizde. Giriş niteliğindeki bu bölümün ardından ise World of Tanks tutkunlarının büyük beğenisini kazanan ikinci bölüm, yani "Berlin Yanıyor" sizleri bekliyor. Düşmanın kalbine doğru çemberi giderek daralttığımız bu hikayede karlı Berlin banliyölerinde savaşacağız ve yol arkadaşımız

da güçlü topu ve dayanıklılığı ile kendisini defalarca kanıtlamış olan Centurion tankı olacak. "Berlin Yanıyor" bölümünde Reichstag'a yaklaşıtkça tehlikenin düzeyi yükselecek ve savaşın nefes kesici atmosferini elimizin altındaki muhteşem savaş makinesi ile teneffüs edeceğiz. Üçer bölümden oluşan bu hikayelerin tadı damağınızda kaldıysa, bir de iyi haberimiz var: Detayları çok yakında açıklanacak olan iki yeni hikayenin eli kulağında.

22 Ağustos'ta World of Tanks konsol oyuncularına sunulan War Stories'i, eğer PlayStation 4 Pro veya Xbox One X sahibiyse 4K çözünürlük desteği ile de oynayabileceksiniz. Şimdiye kadar World of Tanks'de kendi hikayelerimizi yazdık, yüzlerce anı edindik. Şimdi sıra alternatif tarihin içine dalıp sahip olduğumuz yeteneğin neleri değiştirebileceğini görmekte. Savaş meydanlarında görüşmek üzere. ■





PlayerUnknown's Battlegrounds

Bir çorba parası uğruna verilen hayatlar...

Öldür ya da öl! Bu seçim, savaşların en basit mantığıdır. Birçok oyunda bu seçimi hiç düşünmeden yaptık ve karşımıza çıkan düşmanları hiç düşünmeden öldürdük. Peki şimdi ne olacak? Öldürmeniz için kabak gibi ortada duran o adam acaba sadece bir kurban mı yoksa yerinizi tespit etmek için bir yem mi?

Bulduğum ilk kulübeye sığındım. Çevremdeki herhangi birinin beni gördüğü anda öldürmek istediğine eminim. Yakınlardan silah sesleri geliyor. Bana ulaşmalarına hala var, ama çok yakında burada olacaklardır. Bu yüzden en kısa sürede bir silah bulmalı ve harekete geçmeliyim. Ama kulübede bir tavadan başka bir şey yok. Ne olur ne olmaz bu tavayı yanıma almalıyım. Yan taraftaki eve bir başkasının girdiğini gördüm. Silah bulmuşsa ölümüm işten bile değil. Ama bu riski almalı ve o eve girmeliyim. Kulübede saklanacak bir nokta yok ve buraya gelirse beni delik deşik edebilir.

Sessizce ilerlemeliyim. Köşeyi dönüp kapıdan girebilirim. Umarım ona yaklaştığımı farkında değildir. Kapıdan içeri girdim. Hiçbir ses yok. Yavaş yürümeye çalışsam

da ahşap döşeme bu derin sessizliği bozuyor. Alt kat gayet temiz görünüyor. Hatta bir pala bile buldum. Ancak etrafta benden başka hiçbir ses yok ve üst kattaki düşmanın beni beklediğine eminim. Ayak sesimi duydu ya da eve girerken beni gördü.

Merdivenleri de aynı sakinlikle çıkmaya başladım. Pekala merdivenlerin sonunda bana pusu kurmuş olabilir. Sessizlik resmen beni daha çok geriyor. Her an bir merminin beynimi delip geçeceğini hissediyorum. Merdivenin sol tarafındaki duvardan aniden çıkmalı pala ile düşmanın üstüne koşmalıyım. Evet, işte orda, ama o da ne? Bana arkasını mı dönmüş? Hiç hareket etmiyor. Bu bir tuzak mı? Bu soruları daha sorarken palamı onun ölü bedeninden çıkarıyordum. Hahahah!

Battle Royale'in yükselişi!

PUBG'yi ilk oynadığım dönemler ilk kez bir





AFK oyuncu ile karşılaştığımda yaşadığım deneyimi sizlere aktarmaya çalıştım. Yaşam ile ölüm arasında gidip geldiğiniz bu güzide yapım son yılların en çok ses getiren oyunlarından biri olmayı başardı. Kendi oyun türünde tacı daha erken erişim aşamasındayken takti ve hem oynanma hem de izlenme açısından birçok önemli oyunu geride bıraktı.

17 Mart'ta Steam'de erken erişime giren oyun, Nisan ayı içinde bir milyon ve Mayıs ayının hemen başında iki milyon satış barajını geçti. En son rakamlara göre ise bu rakam yedi milyonun üzerinde ve aynı anda oyuna bağlanan 600 binden fazla oyuncu ile bir rekor daha kırıldı. Oyun dünyasında yepyeni bir türün bu kadar kısa sürede bu denli popülerleşmesi gerçekten de takdir edilesi bir durum. Peki PUBG oyunculara neler sunuyor? Daha erken erişimde bu denli patlama yaratan PUBG'nin oynanışı nasıl bir içeriğe sahip? Gelin yakından bakalım.

Oyunun çok basit bir amacı var. 100 oyuncunun aynı anda oyuna dahil olduğu büyük bir adada en son hayatta kalan oyuncu ya da takım olabilmek. Gerçekten oyunun temel amacı sadece bundan ibaret. Bu denli basit bir amaç içeren oyunun elbette bu kadar popüleriteye ulaşması şaşırtıcı gelebilir. Ancak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki PUBG,

benim uzun yıllardır oyun içinde en fazla haz duyduğum multiplayer yapım olabilir. Zira oyunu deneyim ettikten sonra, her gün, sabırsızca işten eve gelip oynama isteği içimde kabardı. Bu denli oyuna bağlayan yapımın en çekici tarafının, oyuncuya gerçekten hayatta kalmanın, kaosun ve bir takım olmanın verdiği heyecanı yaşatması olduğunu düşünüyorum.

3-2-1 Atla!

Oyunda karakterin fiziksel görünümü özelleştirme seçenekleri çok geniş değil ve açıkçası bu durum çok da önemli değil. Bunun yerine oyunun sahip olduğu modlar ve oynanışa daha fazla odaklanmak daha yararlı olacaktır. PUBG'ye solo modunda tek kişi girebildiğiniz gibi, Duo modunda bir arkadaşlarınızla beraber girebiliyorsunuz. Squad modunda ise iki ya da üç arkadaşınızı daha yanınıza alarak, oyuna üç ya da dört kişilik takımlarla katılabiliyorsunuz. Hangi modu seçerseniz seçin her oyunda siz ve takımınız dahil toplamda 100 oyuncu yer alıyor. Şu anda sadece saniyeler süren bir oyun bekleme süresinin ardından lobiye giriyorsunuz. Tüm oyuncular en fazla 60 saniye içinde lobideki yerini alıyor ve herkes uçağa biniyor. Tam bu andan itibaren ise 100 oyuncu arasındaki mücadeleye başlıyor. Zira oyunda haritanın hangi noktasına paraşütle ineceğini seçmek bile oldukça ciddi ve kritik bir seçim haline geliyor. Takımınızla ya da tek başınıza uçaktan atladığınız zaman önce bir süre serbest düşüş yapıyor ve ardından paraşüt otomatik olarak açılıyor. Ancak bu düşüş sırasında çevrenizde o bölgeye atlayan diğer



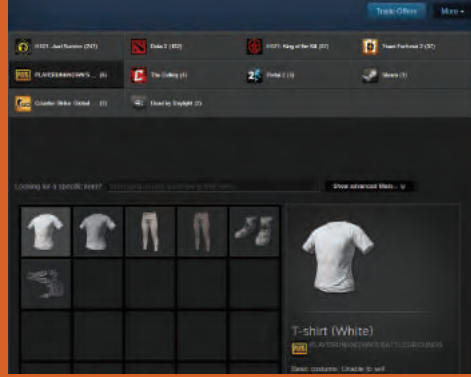
oyuncuların sayısını ve nereye iniş yaptıklarını gözden kaçırmak daha oyunun en başında mezarınızı kazabiliyor. Düşüş esnasında karakterinizle oldukça uzak mesafelere süzülebilir ya da direk atladığınız bölgeye diklemesine inebiliyorsunuz.

Daha önce de belirttiğim gibi amacımız son hayatta kalan olmak. Ancak bunu nasıl yapacağımızı bize kalmış durumda. Koca haritada az kişi kaldığı zaman elbette birbirini bulmak hiç bitmeyen oyunlara neden olabileceğinden, belirli dakikalar aralığında oyun sizi, her oyunda tamamen rastgele olacak şekilde belli bölgelere yönlendiriyor. Harita üzerinde dairesel olarak gösterilen bu bölgelere zamanında ulaşmazsanız, dairenin dışında kalan bölgede zamanla canınız azalıyor ve sonunda ölüyorsunuz. Gaz bölgesi dediğim bu tehlikeli bölgede kalmamak için bulduğunuz araçlar önem taşıyor. Ama dikkat edin. Benim gibi ortaya yem olarak araç bırakıp pusuya yatan oyunculara av olmak istemezsiniz. Gerek takım halinde gerek tek başınıza nasıl bir hayatta kalma yöntemi belirleyeceğinize size kalmış. Yeteneğinize inanıyorsanız gördüğünüze cumburlop saldırabilir, ya da gizlilikle etraflarını sarabilirsiniz. Bu sırada iki ateş arasında kalmamak adına çevrede başka oyuncu ya da grup olup olmadığına çok dikkat etmek gerekiyor. Yeteneğinizi oyunun son kesimlerinde konuşturmayı seven bir oyuncu iseniz, sadece güvenli bölgelere ilerleyip oyun sonuna kadar gizlenebilirsiniz. Çeşitli taktiklere bağlı olarak en büyük dostunuzun sesler olacağını ve düşmanın çıkardığı seslerin nereden geldiğini tespit etmeniz gerektiğini unutmayın. İniş yaptığınızda diğer oyuncuların indikleri yerleri akıldan tutmak zaman zaman zor



Steam Pazarı'nın Yeni Gözdesi!

PUBG Steam Pazarı'nda da oldukça geniş bir piyasaya sahip. Oyunda giyilebilecek, zırh olarak etki yaratmayan giysileri ya da diğer eşyaları pazarda satabiliyorsunuz. Biriken kredilerle aldığınız kasadan çıkan eşyalar elbette çöp değerinde ya da yüzlerce lira değerinde olabiliyor. Kasalar dahil bu eşyalar zamanla değer kazanıp kaybedebiliyor. Bu durumda ne zaman eşya satacağınızı bilmek büyük önem taşıyor.



olsa da önemli bir durum olduğunu bir kez daha vurgulamak istiyorum. İniş yaptığınızda elinizde yumruklarınızdan başka bir silah yok. Bu nedenle hızlıca loot yapmanız ve ekipman toplamanız gerekiyor. Bu durumda olabildiğince bir binanın ya da loot bulabileceğiniz bir bölgenin yakınına inmeniz gerekiyor. Binalara girip hızlıca tüm odaları araştırmanız gerekiyor. Bir eşyanın yakınına gelip "F" tuşuyla eşyayı alabiliyorsunuz, ancak eşyaların yakınına "TAB" tuşuna bastıktan sonra eşyaları görüp envanterinize çekmek çok daha hızlı olmanızı ve olabildiğince az eşyayı gözden kaçırmayı sağlıyor. En başta bulduğunuz ilk silahı kuşanmanız ve kullanmanız gerekiyor elbette. Ancak daha sonra çevreyi araştırarak daha iyi silahlar bulmanız gerekiyor. Tabii ki en başta da iyi silahlar bulma ihtimaliniz var. Silahlar yakın dövüş silahları, tabancalar, pompalı tüfekler, hafif makineli tüfekler, yarı otomatik ve otomatik tüfekler, keskin nişancı tüfekleri ve çeşitli bombalardan oluşuyor. Yakın dövüş silahlarında pala, levye ve tava gibi seçenekler bulunuyor. Ancak bu silahları çok az kullanıyorsunuz. Bu silahlar

inde tava en yararlısı zira silah bulduktan sonra yakın dövüş silahlarının belki de hiçbirini kullanmazken tava'yı totonuza asarak vücudunuzun küçük bir bölgesini mermilere karşı koruyabiliyorsunuz. Öte yandan silahların yanında, her silaha uygun mermiyi de bulmanız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse AK-47, 7.62mm kullanırken, SCAR gibi silahlar 5.56 mm mermi kullanıyor. Aynı durum tabancalarda veya keskin nişancı tüfeklerinde de geçerli. Pompalı silahlar ise zaten tek bir mermi türü kullanıyor. Silah çeşitliliği oyuna ilk başladığımda yeterli gelmemişti, ancak gelen güncellemeler ile bu çeşitlilik oldukça iyi durumda.

Takım halinde oyuna giriş yapıldığı zaman, her oyuncunun iyi kullandığı silahı kuşanması adına bulduğunuz eşyaları aranızda takaslayabilmeniz oldukça avantaj sağlıyor. Takımda keskin nişancı tüfeklerini iyi kullanan en az iki kişi olması gerekiyor. Zira tehlike uzakken tespit etmek veya gerekirse indirmek büyük avantaj sağlıyor. Bir ya da iki keskin nişancı rakibi öldürme bile tedirgin edebiliyor ve bu sırada diğer oyuncular düşmanın çevresini sarabiliyor. Bunun yanında daha yakın temas halinde çatışan oyuncuların makineli tüfeğin yanı sıra yanında bir adet pompalı tüfek bulundurması da yararlı. Özellikle düşman yeterince yaklaştığında pompalı tüfekler, çok büyük hasar veriyor. Hafif makineli tüfekler erken oyun için etkili olabilese de daha sonra AKM, SCAR, M416, M16A4 gibi silahlara geçmenizi öneriyorum. Öte yandan her bir silah birçok açıdan özelleştirilebilir durumda ve bunu da yine loot yaparken bulduğumuz uygun aparatları silahlara takarak yapıyoruz. Ekipman açısından fullediğimiz silahlar, geri tepme ve doğruluk oranı konusunda ciddi düzeyde gelişim sağlıyor. Özellikle bulduğunuz dürbünleri kaçırmamanızı öneriyorum. Şu anda oyunda 2x, 4x, 8x ve çok nadir olduğu için oyunda hiç göremediğim 15x dürbünler bulunuyor.

Bunların yanında yakınlaştırma sağlamasa bile kırmızı lazer hedef ve holografik hedef sağlayan silah eklentileri de bulunuyor. Silahların yanında giydiğiniz zırh eşyaları da oldukça önemli. Kask ve çelik yelek oyunda mermilerden korunmanızı sağlayan ve hayati önem taşıyan iki ekipman. Her iki ekipmanın da seviye 1, 2 ve 3 modelleri bulunuyor. Elbette her oyuncu 3. seviye zırh setine sahip olmak için yanıp tutuşuyor. Seviye 3 ekipmanlar bile zaman zaman keskin nişancı tüfekleri ile tek yemenizi engelleyemeyebiliyor. Yine de özellikle yakın veya orta mesafeli çatışmalarda oldukça etkililer.

PUBG, gerçekten çok iyi bir yapım. Bu açık bir durum ve şu anki popülerlik oranı Playerunknown'ın ne derece büyük bir başarı ortaya koyduğunu gösteriyor. Oyundaki tek sorun ise optimizasyon sorunu. Berbat bir optimizasyona sahip olan oyun neticede erken erişimde olduğu için ileride bu sorunları aşacaktır diye umuyoruz. Yine de ciddi optimizasyon problemleri, en iyi bilgisayarların bile oyunda kasmaına sebep oluyor. Buna bağlı olarak, her oyuncuda olmasa da birçok kişiye geç yüklenen kaplama sorunları veya çökme sorunları yaşanabiliyor. Tüm bunlara rağmen çorba arpamızı çıkarabilmek için, oyunumuz bittiği anda bir sonraki oyuna girmek için can atıyoruz. Bu kadar teknik sorun olmasına rağmen oyunun sürekli oynamaya teşvik etmesi zaten PUBG'nin başarısını gösterir nitelikte. PC'nin yanında Xbox One için de yakında oynanabilir olacak oyunun çıkış tarihi 2017'nin sonu gösterilse de ben bu tarihin daha ileride sarkacağına adım gibi eminim. Hala PUBG furyasına katılmadıysanız gerçekten çok şey kaçıyorsunuz. ■ Enes Özdemir



■ Mor Bölgeler

Bu bölgelere atlandığınızda diğer oyuncularla karşılaşma ihtimaliniz oldukça düşük. İnış yaptığınız anda kolayca loot yapabilseniz bile indiğiniz alanların loot açısından bir hayli fakir olması nedeniyle tercih edilmeyen bölgeler.

■ Sarı Bölgeler

Bu bölgelerde ise diğer oyuncularla karşılaşma ihtimaliniz mor bölgelere göre

daha yüksek olsa da genellikle güvenli loot yapabiliyorsunuz. Loot açısından yine çok zengin değiller ama yine de özellikle sürekli çatışmadan uzak kalmak isteyen oyuncular bu bölgeleri tercih edebilir.

■ Mavi Bölgeler

Bu bölgeler her oyunda rastgele bir rota belirleyen uçağın haritanın neresinden geçeceğine bağlı olarak yoğun olabiliyor ya da sakin bölgeler olabiliyor. Loot açısından

elverişli, yine de mor ve sarı bölgelere oranla daha tehlikeli bölgeler.

■ Kırmızı bölgeler

Bu bölgeler ise ciddi manada oyuncular haritaya indiği andan itibaren kaosu hüküm sürdüğü bölgeler. Loot açısından en zengin bölgeler, ancak buraya atlamayana dövüyorlar. Özellikle haritanın en güneyindeki military bölümü oldukça tehlikeli olabiliyor.

Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Sihirdar Postası bu ay e-spora doydugu sevgili Okur! Şampiyonluk Ligi'nde koca bir sezonu daha geride bırakırken, Türkiye Büyük Finali bir kez daha Türkiye'deki e-spor gündemine damgasını vurdu. E-spor adına Türkiye'de gerçekleşen en büyük etkinlik olan TBF, 2017'de de e-spor severlerin yüzünü güldürdü. Ben de elbette LEVEL'in League of Legends Yaz İşleri Müdürü olarak (Hangi birim o?) her zamanki gibi etkinlikteki yerimi aldım. Aynı geçen sene olduğu gibi bu sene de Ülker Sports Arena'da gerçekleşen ve BAU SuperMassive ile 1907 Fenerbahçe arasında müthiş bir savaşa sahne olan etkinliği yakından takip ettim. Bu ay, 2017 Yaz Mevsimi'ni ve akabinde gelen TBF heyecanını yakından inceleyeceğiz. Elbette TBF heyecanının nasıl geçtiğini birazdan size aktaracağım. Ama bundan önce 2017 Yaz Mevsimi nasıl geçmiş ve Fenerbahçe ile SuperMassive finale kadar nasıl yükselmiş, gelin buna bakalım.

Yaz mevsimine bakış

Şampiyonluk Ligi'nde Haziran ayından bu yana oldukça çekişmeli maçlar izledik. 7 hafta boyunca her takım 14 maç oynadı. Bu 14 hafta sonunda diğer takımlara nispeten yetersiz bir

kadroya sahip olan Çilekler hiç galibiyet elde edemediler ve sonuncu oldular. Bu sonuçla beraber Çilekler, Yükselme Ligi'ne düştü. Başlangıçta kadrosunu Broken Blade gibi önemli bir isimle güçlendirmeye çalışan, ancak Yaz Mevsimi Ligi boyunca galibiyet elde edemeyen bir başka takım olan Galacticos ise ŞL'yi Çilekler'in önünde yedinci sırada bitirdi ve Şampiyonluk Ligi elemelerinde yer almaya hak kazandı.

Öte yandan ŞL elemeleri de gerçekleşti. Galatasaray'ı yenerek elemelere hak kazanan Beşiktaş, Dumbledoge gibi önemli bir ismi kadrosunda bulundurmasına rağmen Galacticos karşısında direnç gösteremedi ve 3-0 yenildi. Böylece Galacticos, Kış Mevsimi Sezonu boyunca ŞL'de kalmayı garantiledi. Bunun yanında Yükselme Ligi'ni şampiyon tamamlayan HWA Gaming bir kez daha Şampiyonluk Ligi'nde oynamaya hak kazandı. Diğer yandan ŞL'nin köklü ekiplerinden Dark Passage, ligi altıncı sırada tamamladı ve Mevsim Finallerinde ligi beşinci sırada bitiren P3P E-Sports'la beraber ilk turda elenen iki takım oldular. Dark Passage ve P3P E-sports arasında gerçekleşen beşinci-

lik maçını Dark Passage 3-0 kazanarak ligde kalmayı garantiledi. P3P ise bu mağlubiyet ile ŞL elemelerine gitti ve Oyunhizmetleri'ne kaybederek lige veda etti. Böylece 2018 Kış Mevsimi'nde ŞL'ne yabancı olmayan iki ekibi, yani HWA ve Oyunhizmetleri'ni de göreceğiz. Tecrübeli ekip SuperMassive, iyi başladığı ŞL'de Dumbledoge'un takımdan ayrılmasıyla beraber bir düşüş sergilemeye başladı ancak yine de ikinci sırada bitirerek Mevsim Finalleri'nde yarı finalde olmayı garantiledi. Bu yıl kurulan ve Kış Mevsimi'nde yarı finale kadar yükselen 1907 Fenerbahçe ise yaz mevsiminde oldukça iyi performans sergiledi ve ligi birincilikle bitirdi. Böylece yarı finale doğrudan katılmaya hak kazanan bir başka isim 1907 Fenerbahçe oldu. Elwind'li Oyunfor.CREW ligi dördüncü sırada tamamlamakla kalmadı, Mevsim Finaleri'nde P3P'i 3-1 ile geçerek yarı finalde 1907 Fenerbahçe ile eşleşti. Ligi üçüncü sırada bitiren Team Aurora ise Dark Passage'ı 3-0 ile geçerek SuperMassive'in rakibi oldu. Yarı final karşılaşmalarında Oyunfor.CREW'i 3-0 yenen 1907 Fenerbahçe TBF'ye katılma hakkı kazanan ilk takım oldu. SuperMassive ise Team Aurora karşısında bir maç

fire verse de maçı 3-1 kazandı. Böylece ikinci kez Türkiye Büyük Finali'nde oynayacak olan SuperMassive, 1907 Fenerbahçe'nin rakibi oldu.

Finalistler kozlarını paylaştı!

Oldukça tecrübeli bir ekip ile bir kez daha TBF'ye katılma hakkı kazanan Supermassive, geçtiğimiz sene Dark Passage karşısında gösterdiği etkisiz oyunu unutturarak başarıları arasına bir de TBF şampiyonluğunu eklemek istiyordu. 1907 Fenerbahçe ise kurulduğundan bu yana gerçekleştirdikleri yükselişi en üst seviyeye taşımak ve oldukça iyi geçen sezonu, şampiyon olarak tamamlamak istiyordu.

Ülker Sports Arena, 2017 Türkiye Büyük Finali'nde 1907 Fenerbahçe ile SuperMassive arasındaki mücadeleyi izlemek isteyen seyirciler tarafından hınca hınç dolduruldu. Karşılaşma öncesi için muhteşem bir görsel şov hazırlayan Riot, organizasyon konusunda bir kez daha alkış almayı başardı. Özellikle TBF kupasının şovun sonunda tavandan yavaş yavaş inerek sahanın ortasına gelmesiyle seyirciler adeta coştular. Açılış şovunun ardından ise takımlar sahaya geldi ve tek tek tanıtıldı. İlk oyun yasaklamalarında, SuperMassive ve Fenerbahçe, özellikle orta ve alt koridora yönelik yasaklamalar yaptılar. Sürpriz bir seçim ile Aurelion Sol seçimi yapan Fenerbahçe orta Koridoru Frozen'a karşı Naru Orianna'yı aldı. TBF'nin ilkkanı, alt koridorda görüş açısından problem yaşayan Fenerbahçe'ye karşı SuperMassive aldı. Destek oyuncusu Rogu Sama ilkkanı Alistar ile dökse de Supermassive bu dakikadan sonra istediği gibi bir oyun sahaya koyamadı. Fenerbahçe ise özellikle Japone'nin adeta ders niteliğindeki muhteşem Rakan performansı ile oyunun kalan bölümünde rakibine üstünlük kurdu. Özellikle takım savaşlarında

oldukça koordine oynayan Fenerbahçe, ilk maçı kazanarak beş maçlık seride durumu 1-0 yaptı.

İkinci oyunda da benzer bir tablo ile karşılaştık. Hem kule hem de minyonda bir hayli öne geçen SuperMassive, konu takım savaşlarına geldiğinde bir türlü koordine olamadı. Üstüne Frozen'ın Orianna ile kullandığı stratejik ultiler, bir önceki maçta harika bir performans sergilemesine rağmen yasaklanmadığı için bir kez daha doymak bilmeyen bir Cho'Gath ile Fenerbahçe koridor aşamasından sonra üstünlüğü sağlayan taraf oldu. Özellikle SuperMassive'in Baron'u aldıktan hemen sonra, geri dönemeyişi sonucu Fenerbahçe'nin dört skor birden alması, oyunun kırılma noktası oldu. Bu oyunda da Fenerbahçe maçı kazanarak seride durumu 2-0 yaptı.

Thaldrin'in elindeki Cho'Gath her iki maçta da belirleyici oyunlar oynamasına rağmen, oldukça ilginç bir şekilde SuperMassive tarafından yasaklanmaması, son maçta da SuperMassive'in yaptığı hatalardan biri haline geldi. Taliyah'la izlediğimiz Frozen'ın, SuperMassive'i adeta yararak geçen örgü duvarları, Thaldrin'in Cho'Gath ile doymak bilmez açlığı ve Japone'nin Morgana ile kullandığı Karanlık Esaretleri birleşince, Zeitnot'un gerçekleştirdiği adeta tek kişilik mücadele yeterli olmadı. Sonunda 1907 Fenerbahçe E-spor kulübü son bir takım savaşının ardından maçı kazandı ve kurulduğu ilk yıl, katıldığı ilk TBF'de şampiyon oldu. Şampiyonluk kupasının Thaldrin'in ellerinde kalkmasının ardından biz sihirدارlar ise bir kez daha unutamayacağımız bir günü daha geride bırakıp aldığımız gaz ile evimizin yolunu tuttuk ve Sihirdar Vadisi'ndeki yerimizi aldık. 2017 Yaz Mevsimi sezonunda mücadelelerinden dolayı tüm takımları tebrik ederim!

■ Enes Özdemir

MVP ödülünü Frozen aldı!

TBF'de ilk önce Aurelion Sol ardından Orianna ve son olarak Taliyah performansı ile oldukça kritik hamleler yapan ve takımı sırtlayan isimlerden olan 1907 Fenerbahçe'nin yıldız oyuncusu Frozen, TBF 2017'de MVP ödülünün sahibi oldu. Açıkçası TBF ödülü için kişisel favorim Japone'ydi ancak tüm sezon düşünüldüğünde, gözüm kapalı Frozen'a verebileceğim bu ödülü, Koreli oyuncu sonuna kadar hak etti. Öte yandan SuperMassive cephesinde özellikle Zeitnot'un son iki oyundaki inanılmaz Kog'Maw çabası da takdire şayandı.



BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

KOLONYA GÜNCESESİ



- Patron bu şehrin adının Kolonya demek olduğunu biliyor muydun? Cologne = Kolonya.
- Lan ne biçim girdin konuya bodoslamal! Önce ne yapıyoruz, neredeyiz, setting'i anlatalım bir.
- Settings Ultra ayarlarda bende.
- Ne yersiz, ne saçma bir espri! Kolonyaya döküp seni ateşe vereceğim şimdi!
- Ateş kim patron?
- Yıllardır kayıp olan eben yavrum.
- Çıkartamadım... Aaa! Patron uçak iniyor; Köln'e geldik bile!
- Hay elinin Köln'ü!

Bir süre sonra...

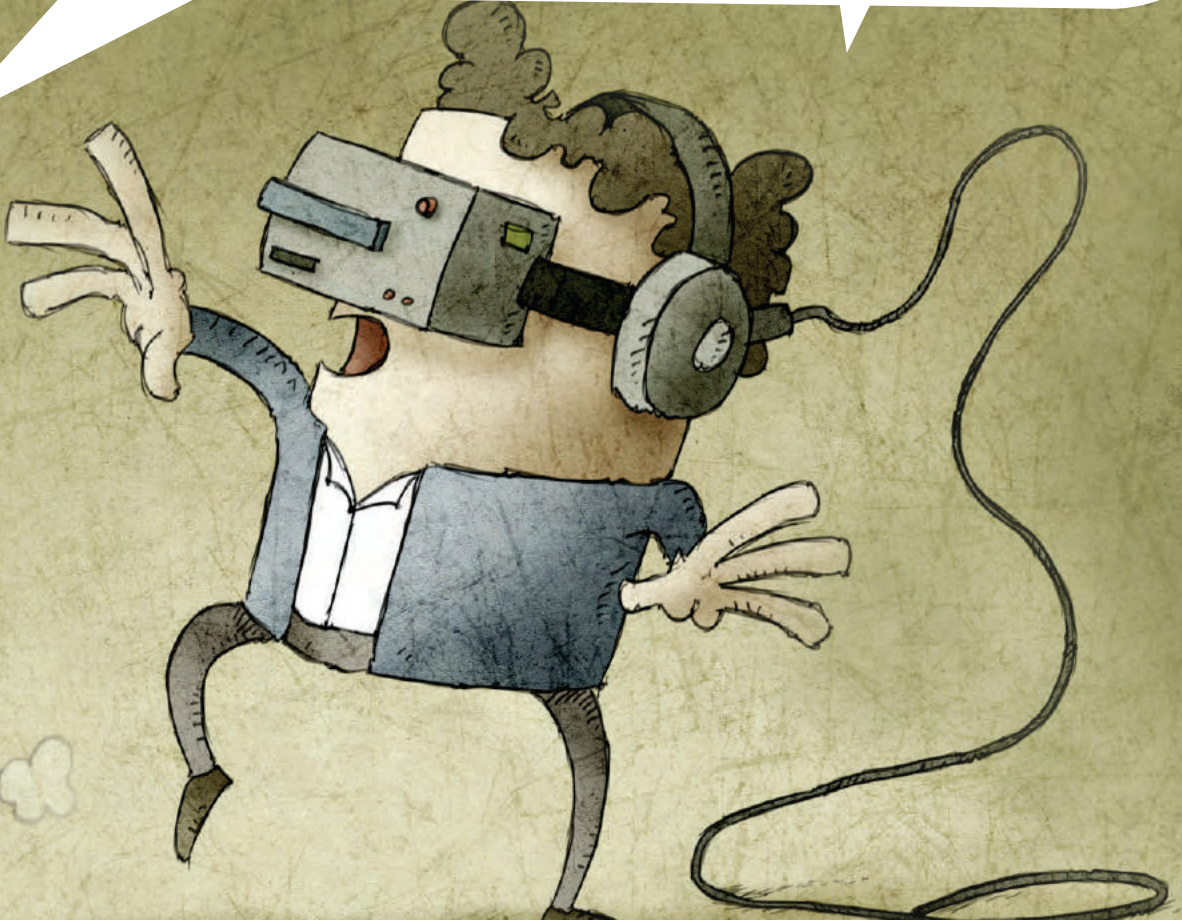
- Of bu fuar çok büyük yahu. Neresini, nasıl gezeceğiz?
- Dağılalım. E3'te yaptığımız gibi, sen şu tarafa git, ben de bu tarafa bakacağım.
- Patron önümüzde 8 farklı patika var, ne kötü tarif ettiniz şurası, burası diyerek...
- Patika ha? Tamam. Sen o zaman kuzeydoğu "patikasından" ilerle, ben Gondor'a çıkan yoldan gidiyorum.
- Geçen ayki oyun denememiz sizi çok etkilemiş benziyor patron. Sahi, onun devamı gelmedi?
- Sahi mi? Sahi, sen neden bu kadar salaksın evladım?
- Anladım. Ben o zaman kuzeydoğu ya gidiyorum, olan biteni size haber vereceğim.

Bir süre sonra V2.0...

- PATRON!
- Oğlum siğir gibi bağırma kulağıma, yanındayım ben.

- Aaa? E hani farklı yönlere gitmiştik?
- Gitmedik. Ben hep arkadaydım, sayısız kıza sapkın gözlerle baktığını da görmedim değil.
- Yok patron, sayılı kızlara bakıyordum ben.
- Sus, yezit!
- Patron baksanıza, Age of Empires IV AÇIKLANIYOR!
- LAN! Bağırıp durma, gördük! Ne varmış ki böyle yaygara kopartacak?
- Ya bu oyun muhteşemdi zamanında. Acayip iyi bir strateji oyunuydu!
- Oğlum bu bir geminin kapasitesinin 12 asker ve 12 fil ile aynı olduğu oyun değil mi?
- DEĞİL! Öyle diyemezsiniz...
- Kim yapıyor dördüncü oyunu?
- Patron oyun emin ellerde; Relic yapıyor!
- O zaman yakında Space Marine'ler DLC olarak gelir oyuna, he mi?
- He mi?
- Evet, onu diyorum.
- "He mi" diye kim der ya...
- Terbiyesizleşme! Esinlenecek oyun arıyoruz burada; Age of'un nesinden esinleneyim ben!
- Mükemmeliyetinden belki?
- Sus! Gamescom'da yeni Heroes of the Storm karakteri açıklanacaktı. Nerde o? Ona bakmak istiyorum.
- Kel'Thuzad'ı mı diyorsunuz?
- Kel, tuz at mı? LAN!
- Patron kelinize laf etmedim, lütfen...
- Adam gibi konuş o zaman. Neyse sen çok zevzektledin, HotS'a kendim bakaçağım başka zaman. Oğlum bu fuarda adam gibi bir şey açıklanmadı mı, saçma sapan dolaşip duruyoruz garip garip yerlerde!
- EA Battlefield II'yi gösteriyor. Acayip bir uzay savaşı var!

- X-Wing'ler Tie Fighter'larla mı kapışıyor?
- EVET!
- OĞLUM! 1977'den beri dönüp duran olay için niye heyecanlanıyorsun? X-Wing kaptanını şuradan kapıp kafana geçireceğim şimdi!
- "Geçireceğim" deyince de hiç etkili olmadı patro- ARGH!
- Şimdi etkili oldu mu?
- O kanadı nasıl kopartıp vurdunuz öyle ya?
- Spora gidiyorum oğlum; senin gibi bilgisyar başında yüzlerce saat oturmuyorum.
- Beni çalıştırıp spora mı gidiyorsunuz?
- Evet?
- Evet...
- Başka bir şey yok burada galiba, ben gidiyorum.
- Var patron ya, niye caydınız öyle hemen? Mesela Shenmue III var. Dreamcast efsanesi devam ediy- ALLAH!
- Kaç yoksa elimden bir kaza çıkacak! Shenmue III diyor. Shenmue mi kaldı; "Stop! It is already dead!" diye meme ile gezeceğim şimdi ortalıkta!
- Meme dediniz, hehehe...
- Bak nasıl da sırtıyor. "Mimi" diye mi okuyayım incelik bükülerek. Var ya şu komik site, oradaki montajlardan bahsediyorum işte. Anladın! Ne konuşturuyorsun beni iki satırdır!
- Tamam patron. Sizi anladım ben. Orijinal bir şeyler istiyorsunuz. O zaman karşınızda...
- Evet?
- ...aaaa...
- Lan?
- Yepyeni bir FPS heyecanı!
- ?
- Battlefield I Revolution!
- LANOĞLUMALLAHSENİKABELALANET! YIKIL!



VÜCUT SAATİNİZ SİZE EN SAĞLIKLI YAŞAM İÇİN İPUÇLARI VERİYOR.

- ▶ Gezegenimizde hayatın nasıl başladığına dair yeni bulgular var.
- ▶ Evrenin bir başlangıcı olmak zorunda mı? Yeni kuramlara göre cevap hayır.
- ▶ Aziz Sancar ve ekibi sigaranın DNA'ya verdiği hasarın haritasını çıkardı.
- ▶ Bu beş uzman; saniyelerin dünyamızı, zihnimizin de saniyeleri nasıl biçimlendirdiğini anlamaya çalışıyor.

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

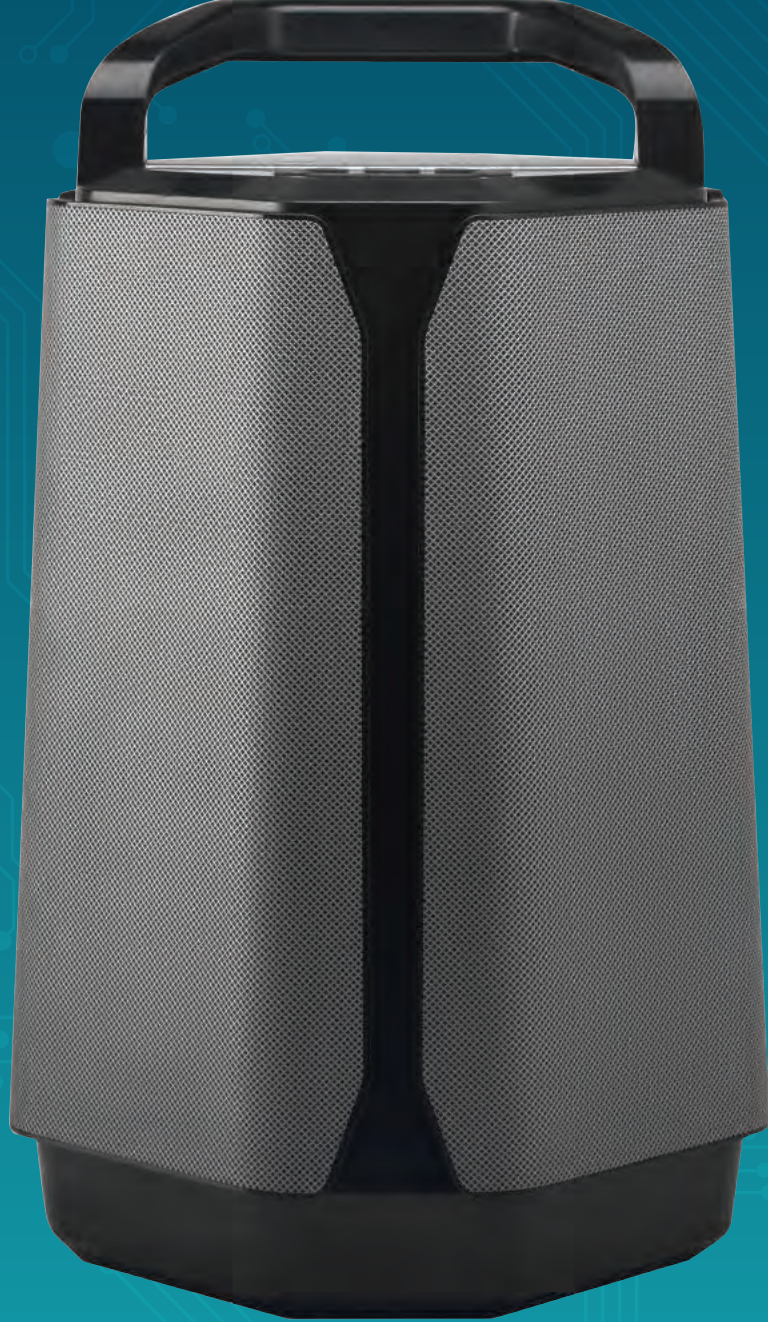


SAKIN KAÇIRMAYIN!

Soundcast VG7

10kg ağırlığında, boyunuz kadar müzik keyfi!

syf.96



DONANIM

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



Soundcast VG7 ★

Müzik dinleme alışkanlıklarınızı değiştirecek...

AOMüziği kablolardan kurtarıp serbest bırakmak için minik Bluetooth hoparlörleri ve multiroom ses sistemlerini görüyoruz. Ancak bunlar arasında daha büyük boyutlu modeller son zamanlarda popüler hale gelmeye başladı. Soundcast VG7, yerden yüksekliğiyle hemen hemen dizinize kadar gelen bir kasadan oluşuyor. Hemen üzerinde taşıma kulpu bulunduran hoparlör, yaklaşık 10 kilogram ağırlığıyla sürekli yanınızda taşıyabileceğiniz bir cihaz değil elbette. Huni biçimli tasarımıyla sesi dört yönde aktaran cihaz, dört tarafında da ses kanalı sunuyor. Stereo kanal çift 15-watt güç kaynağı ile güçlendirilmiş bu 3 inçlik 4 hoparlöre, ek olarak 30 watt'lık ve 7 inçlik subwoofer eşlik ediyor. Hoparlörün üst kısmında bir dizi buton yer alıyor. 360 derece ses yayabilen hoparlör, böylece ses merkezi olarak davranabiliyor. Hoparlörün bas performansı gayet sağlam. Vokal seslerde de aynı keyfi alıyorsunuz. Soundcast VG7'i kablosuz bir hoparlör olduğu için elbette bir batarya paketi ile çalışıyor. Hemen hoparlörün altında vidalı bir panel altında bulunan bu bataryayı kutu içerisinde bulacağınız güç kablosu yoluyla şarj edebiliyorsunuz. 2 ila 3 saat arası bir şarjın ardından tam kapasite doldurabildiğiniz cihaz, yaklaşık 15 saatlik bir kullanım süresi sunabiliyor. Soundcast VG7'nin fiyatı biraz yüksek, onu da göz önünde bulundurmak gerekiyor. Soundcast VG7'yi piyasada 4792 TL dolaylarında fiyatla bulabiliyorsunuz. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI 360 derece ses performansı, derin bas tepkisi, suya dayanıklı yapı
EKSİ Yüksek seste distorsiyon, çok pahalı, uzaktan kumanda yok

81



Motospeed K87S RGB ★

Oyuncular için rengarenk bir klavye!

Son zamanlarda oyunculara özel ürünlerin sayısı çığ gibi artış gösterdi. Bunlar genelde normal ürünlerden daha pahalı oluyor ve öne çıkanlar klavyeler, fareler, monitörler ve ekran kartları oluyor. Son olarak bu kervana Çin üretimi ucuz alternatifler de katıldı ve bunlardan biri Motospeed firması oldu. Kutudan ilk olarak kullanma kılavuzu çıkıyor. Türkçe dil desteği de var özellikle Fn ile yapılan kısa yollar ve ayarları öğrenmek açısından gerekli. Beyaz tuşlar içeren klavye epey kompakt ve az yer kaplıyor ama aksine epey ağır. Alttan duran tabansa alüminyum plaka içeriyor. TKL olduğundan sağ kısım yok ama sorun değil ve gayet iyi işliyor. OÜTEMU mekanik anahtarlar sayesinde fiyat uygun tutulmuş. Kırmızı versiyon oyun özel. Bize gelen mavi versiyon hem oyun hem yazım için uygun. Tuşlarda çıtlama sesi yüksek ve taktiksel yapıyla geçişler hissediliyor. Kapakları çıkartıp takmak çok kolay. Alttan yer alan ABS plastik şeffaf ve bu sayede ışık saçabiliyor. İşin iyisi taban ve tuş aydınlatmaları bağımsız düzenlenebiliyor ya da kapatılabilir. Kablo bağlantısı sabit ve 1 ms tepki süresi sunan klavyede gecikme gibi bir sorun yok. N-key rollover ile aynı anda çok tuşa birden basabilirsiniz. 180 cm uzunluklu kabloda özel kaplama yok. USB fişi takıp anında kullanmaya başlamak mümkün. Sürücü ya da yazılım kurmak gerekmiyor. Tek porttan RGB aydınlatma gücünü alabiliyor. Diğer artılar, oyun sırasında Windows tuşunu kapatabilme ve WASD setiyle yön oklarının yerini karşılıklı değiştirebilme olarak dikkat çekiyor. Açıkçası 45 dolar olan fiyatına göre fazlasıyla dolu bir mekanik klavye. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Tak & çalıştır, performans, özelleştirme seçenekleri, uzun RGB renklendirme
EKSİ Makro atama yok

80



GSkill Flare X ★

AMD Ryzen işlemciler için özel

Bilindiği üzere AMD işlemcilerine destek veren yonga setlerinde DDR3 ötesine geçememişti. Ryzen ile geçilen Soket AM4 ise DDR4 bellekleri şart koşuyor. Bu nedenle bellek üreticileri DDR4 seçeneklerine AMD onaylı modelleri eklemeyi başladılar.

G.Skill'in AMD Ryzen işlemcili sistemler için özel çözümleri ise Fortis ve Flare X serileri oluyor. Fortis serisi sadece 2133 ve 2400 MHz destekli ekonomik modeller içeriyor. Flare X ise bu ikisinin bir adım ötesine geçip 3200 MHz de sunuyor ama incelemeye gelen model 2400 MHz destekli giriş seviyesi bir dual kanal kit. Siyah renk baskı devre içeren bu bellek kiti DDR4-2400 MHz hızına çıktığında zamanlama değeri 16-16-16-39 seçilebiliyor ki iddialı değil. 1.2V çalışma gerilimi JEDEC standardıyla uyumlu. Aynı kitin zamanlaması 15-15-15-39 olan alternatif versiyonu da var ki bulabilirseniz daha anlamlı.

JEDEC profilleri dışında XMP 2.0 profili var ama pek bir iddiası yok yani aslında JEDEC 5 ile aynı kıvamda ve denemelerimizde 1.35V uygulasak bile overclock kaldırmadı. Denemelerde öncelikli olarak 2400 MHz için 15-15-15-39 1T değerine inebildik. Ardından 2666 MHz değerine çıktık ve zamanlamayı fazla bozmadan 16-15-15-39 1T tutarak stabilite testi yaptık ve geçtik. Son adımda en fazla 2933 MHz değerinde stabil tutabildik ama bunun için gerilimi 1.35V yapmak ve zamanlamayı gevşetmek zorunda kaldık.

AMD Ryzen işlemciler için özel geliştirilmiş olan bu kit, overclock düşkünün olmayan kullanıcılar için ideal ve zaten 3200 MHz olan çok daha pahalı üst sürümü alsanız bile kullanım sırasında ciddi bir performans farkı görmeyeceksiniz. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Geniş soğutma bloğu, performans, düşük modül yüksekliği

EKSİ Overclock yetenekleri

83

Lenovo Moto E4 Plus ★

Telefonun pil ömründen bunalanlar için



Moto E4 Plus, özellikle pil performansı ile dikkat çekici bir model. İlk olarak her zamanki tasarımı söz konusu edersek: Moto E4 Plus, amiral gemisi segmentindeki premium metal tasarımı bizlere sunan bir model oluyor. Telefonu elinize aldığınızda, metalik gövdenin işçilik kalitesini beğeniyorsunuz. Uygun fiyatlı giriş – orta segment akıllı telefonlar arasında pek sık görmediğimiz metalik alaşım gövde telefona iyi bir izlenim kazandırmış. Ancak bu şık tasarımın yanında telefon biraz da ağır. Bunda elbette geniş bataryanın etkisi yok değil. Moto E4 Plus'ı tartımda tarttığımızda 199 gram geldi. Telefonun kalınlığı ise 9.6 mm kadar. Bu da telefonun ne kadar tasarımıyla güzel dursa da, ağır ve kalın olduğu gerçeğini bizlere gösteriyor. Moto E4 Plus, düşük çözünürlüklü bir seçenek olarak görebileceğiniz 5.5 inç ekrana sahip.

Moto E4 Plus'ta Android 7.1.1 işletim sistemi yer alıyor, işlemci olarak ise MediaTek MT6737 yonga setini görüyoruz. Grafik noktasında yine karşımıza bir kez daha Mali T720 çıkıyor. Bununla basit oyunlar ve Real Racing 3 gibi türevleri oynatabiliyorsunuz. Ancak daha yukarılara tırmandıkça telefon zorlanacaktır.

Moto E4 Plus'ın en can alıcı noktası bataryası ve dolayısı ile pil ömrü demiştik. Telefonda tam 5000 mAh kapasitesinde bir batarya bulunuyor. Hemen söyleyelim, bu telefonla rahatlıkla 2 günlük bir kullanım süresi elde edebilirsiniz. O nedenle rahatlıkla diyebiliriz ki, telefonunu şarj etmekten bunalmış kullanıcılar, Moto E4 Plus'ı hiç tereddüt etmeden tercih edebilirler. Moto E4 Plus, 1299 TL fiyatla bulunabiliyor.

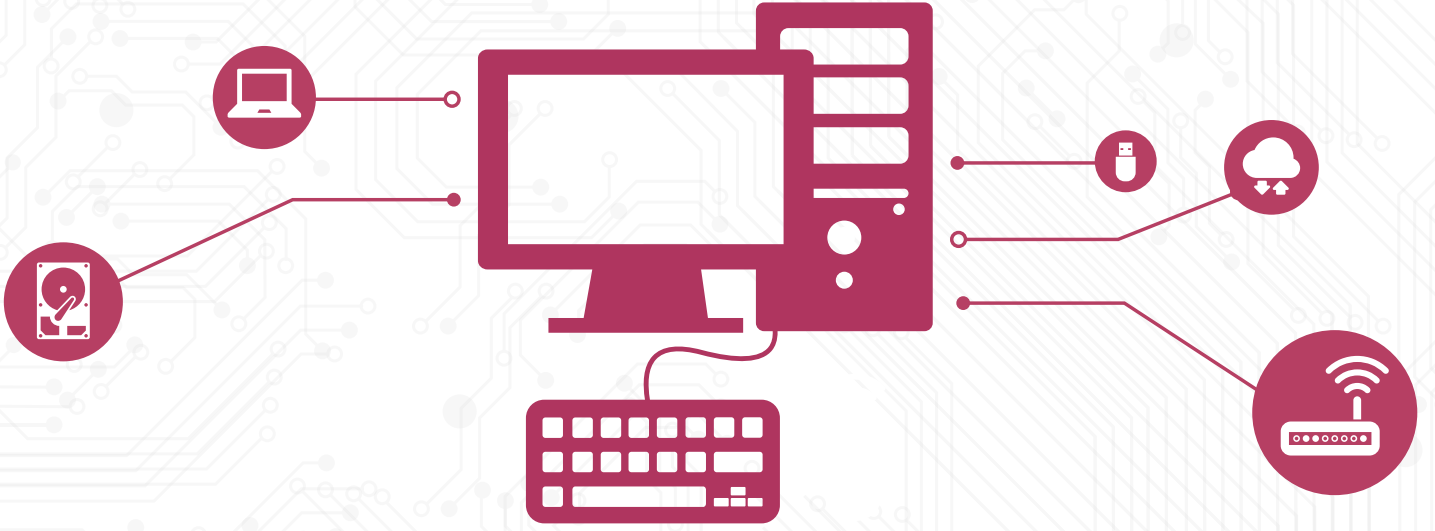
■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Malzeme kalitesi, hızlı parmak izi okuyucu, Android 7.1, 3 GB RAM, NFC var, pil ömrü

EKSİ Ağır ve kalın, ön kamera, HD ekran

77



Teknik Servis

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

S: Toplama bir bilgisayar düşünüyorum. Genel olarak oynadığım oyunlar WOW, Diablo 3 ve Heroes of the Storm. Toplayacağım bilgisayarın bu oyunları uzun bir süre yüksek grafik ayarlarıyla çalıştırmasını istiyorum. Bir de bunların arasına Overwath eklersek onu da yüksek çözünürlükte çalıştırmak istiyorum. Bunlar dışında yeni nesil çıkan oyunları zaten oynamıyorum, yıllardır bütün paramı Blizzard'da yediriyorum. Bunun için sizin Nisan ayında yaptığınız orta seviye bilgisayar uygun mudur? Bir de benim alabileceğim noktada bazı parçalar yoktu ben de benzetmeye çalıştım, onları da yazaraktan biraz daha soru sordum. i5 yerine i7 tercih etmek daha uygun olur mu, çok büyük farklılık yaratır mı? i5-6500 yerine AMD FX-8320 3.5 GHz uygun olur mu, ya da yakın bir zamanda Ryzen 5'ler çıkacağı için Ryzen 7'lerin fiyatı düşerse onlardan mı tercih yapsam? Ankartha H170M-Plus yerine H270M-Plus kullansam nasıl olur (mağazada 170 bulamadım), ya da AMD tercih ederseğim işlemcide, anakart

olarak MSI 970 Gaming uygun olur mu? Ekran kartında sizin orta seviyede önerdiğiniz yerine MSI GTX 1060 Gaming 6 GB düşünmüştüm ama onda 192 bit yazıyor, sizin önerdiğiniz ise 256 bit, çok büyük farklılık yaratır mı, hangisi uygun olur? Bellek olarak da KINGSTON 16 GB (2X 8GB) DDR3 1600 MHZ RAM CL9 Hyperx Savage düşünüyorum, sizce nasıl olur? Bir de ayrıca kasaya ekstra bir soğutucu takmaya gerek var mıdır? Dediğim gibi bazı parçaları bulamadığım için mecburi değiştirdim, farklılıklarını pek bilmediğim için size danışmak istedim. Yağmur Noyan BAHADIR

C: Öncelikle sistem tavsiyeleri bölümünü ben hazırlamadığımdan dolayı mevzu bahis orta sınıf sistemin ihtiva ettiği bileşenleri bilmiyorum. Tabi bu demek değil ki engin tecrübeyle sana mükellef bir sistem toplamaktan berhudar olmayacağım. Evvela AMD'nin FX serisi işlemcileri miadını doldurup mazideki yerini alalı epey zaman

oldu. Bu bağlamda firmanın piyasaya yeni intikal eden Ryzen serisine yönelmek daha mantıklı bir tercih olacaktır. Bunun sebebi AMD'nin işlemcilerinde mantıksal işlem birimlerinin devrede olması ve yine rakip modellere göre fiziksel çekirdek sayısının da daha fazla olması. Anakart olarak da overclock desteği olan B350 yonga setine sahip modelleri tercih etmekte fayda var. Ekran kartı konusunda en sık yapılan hata Bit değerine bakmak. Eğer bit değerine bakarsak AMD Fury serisini alalım. 4096 Bit bellek bant genişliği var. Ama performans ve güç tüketimine bakıyoruz, rakamlar pek de iç açıcı değil. Günümüz modern ekran kartlarında kaç bit bellek veriyolu kullanıldığından ziyade, o bellek veriyolu üzerinden nasıl bir veri aktarıldığı önemli. Maxwell ile birlikte gelen gelişmiş renk sıkıştırma algoritması, Pascal ile daha da geliştirildi. Böylece bugünün 192 Bit kartı, iki sene öncesinin 512 Bit kartına eşit performans

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

sunmaya başladı. Bu yüzden ekran kartında Bit değeri eskisi kadar önemli değil.

Bellek konusunda DDR3 seçemezsiniz zira almayı düşündüğün platform sadece DDR4 destekliyor.

Ya da DDR3L. Bu durumda mantıklı olan DDR4 2400 Mhz olacaktır. AMD AM4 platformunda ise 3200 MHz modüller alınabilir.

Soğutma konusuna gelince: kasalarda yeterince fan var. Bu bağlamda işlemci soğutması yeterli ise ve arkada bir egzoz fanı varsa başka fazladan fana çok da gerek yok.

S: Sizlerin detaylı sistem incelemeleri sonrasında MSI Z170 GAMING M3, Intel i5 6500, MSI RX 480 GB, Kingston DDR4 2133 MHz 16 GB RAM, High Power Astro Lite 750 W parçalarından oluşan bir sistem kurmuştum. Sorunum ise şöyle: Skyrim SE ve bazı birkaç AAA oyunda bilgisayarım 60 FPS sabit sunmasına karşın ROME II, Mafia 3, Hitman Absolution ve birçok AAA oyunu oynarken oyun esnasında ani FPS düşüşleri yaşıyorum. Normal oynanış esnasında 60-72 FPS arasında giden bu oyunlar kamera açısı



değiştirdiğinde 40-48 bazen 30 küsürlü FPS değerlerine düşüyor aniden ve bu da kasmalar yapıyor. Bu sorunu nasıl çözebilirim? BIOS, ekran kartı sürücüsü ve diğer sürücülerimi son sürüme yükselttim. İbrahim Yavuz Tatlı

C: Öncelikle sistemde bazı tutarsızlıklar var. K ibareli olmayan işlemci için Z170 yonga setli anakart şart değil. Tabii ki bu büyük bir sorun değil. İleriye dönük yatırım olarak değerlendirilebilir. Yine bu sisteme 750W PSU fazla olmuş. 500W PSU da yeterli olurdu. Oyunlardaki FPS düşüşleri çoğu durumda ısınma kaynaklıdır. Bu durumda ya ekran kartınız ya da işlemciniz ısınıyor olabilir. İşlemcide stok soğutucu kullanmadığınızdan emin olun. Yine oyun esnasında sıcaklıkları da MSI AfterBurner ile takip edebilirsiniz. Bu sayede ısınma kaynaklı bir frekans düşüşü olursa anında görebilirsiniz. Buna göre işlemci fanınızı değiştirebilir ya da ekran kartı fan ayarınızı AfterBurner ile yükseltebilirsiniz.

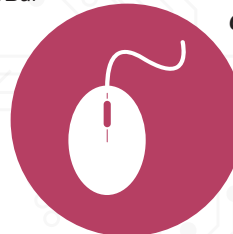
S: GTX1060 3GB almak istiyorum. Bütçem biraz kısıtlı 1080p oyun oynayacağım, sizce günümüz oyunları için 3 GB yeterli midir? Forum site-

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

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

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

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89^{TL}

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





KÜLTÜR & SANAT

COSPLAY REPUBLIC

*Ceyda sizleri Cosplay'in sihirli dünyasında
yeni bir yolculuğa çıkartıyor*



Eisbrecher Sturmfahrt

Bu ayın ilk konuğu Eisbrecher. Dinlediğinizde "Rammstein gibi" yorumu yapacağınız (bir dönemin DOOM Gibin konseptini hatırladım, hey gidi GameShow...) grup, Industrial Metal ya da yeni tanımı olan NDH (Neue Deutsche Härte) olarak tabir edilen bir kategoriye dahil. Çıkış noktası olarak endüstriyel seslerden esinlenilerek bu ismin verildiği müzik türünün bir çok üyesi var. Bunlar arasında vokalinin ve ritimlerinin akılda kalıcılığı ile sıyrılan Eisbrecher, 2003'ten günümüze uzanan bir serüvene sahip. Mizaç olarak baskın bir vokal ve akıcı ritimler ile sizi sarmalayan, bir süre sonra istemsizce müziğe kapılmanızı sağlayan yapıda. Bu albümün favori şarkıları benim için Besser ve Eisbar oldu. Almanca sözlere çok takılmadan (zaten anlamadığımızı da düşünerek) ritmin dalgasına bırakıyorsunuz kendinizi. Henüz daha kliplerini izlemedim, geçmişteki albümlerde çekilen klipler kısa film tadında olduğu için merakla çıkacak içeriği bekliyorum. Kapağındaki denizaltı görseline kurban olduğum bu Eisbrecher albümünü NDH seven okurlarımıza şiddetle öneririm!

■ İlker Karaş



KMFDM Hell Yeah

Bu ayın 2. konuğu KMFDM. Bu grupla 1999 yılında çıkan Test Drive 5 sayesinde tanıştım. O zamanlar oyunun müzikleri CD üzerine Audio Track olarak yazılıyordu. Oyun CD'sini alıp müzik setine takarsanız (o zaman cidden CD çalar'lı müzik seti lükstü) müzikleri dinleyebiliyordunuz. MP3 çıktı mertlik bozuldu sonra zaten, neyse konuya dönelim. O dönemden Fear Factory, Junkie XL, Pitchshifter, Gravity Kills ve KMFDM ile tanışmamı sağlayan yapımcılara da buradan teşekkür ederim. Prodigy'den başka (evet Firestarter!) bir grup keşfedemediğimiz için nimet gibiydi. Tarzı gereği sıra dışının da ötesinde konumlanan bir müzik yapıyordu KMFDM. Asi olmanın ötesinde karamsar, çılgın ve distopik bir techno-industrial sound'u, grubu hem elektronik müzik hem de industrial sevenlerin kucağına atıyordu. 1984 yılından günümüze garipliğinden bir şey kaybetmeyen ekip, son albümde de kulaklarımızı şenlendiriyor. Albümü dinlerken araya giren hatun vokal ile hafif yumuşansanız bile ritim sizi bir saniye olsun oturtmuyor. Erkek vokalin gece 4'te camdan içeri esen serin rüzgar gibi ses tonu ile değişik hislere kapılıyorsunuz. Favorim Total State Machine. Aksiyon filmlerine koysanız sırtımayacak bir albüm olmuş. ■ İlker Karaş



Pentakill II: Grasp Of The Undying

Oyunlara özel şarkı ve albüm konusunda Blizzard'ın World of Warcraft'ı için I'am Murloc şarkısı ile gönüllerimize taht kurması üzerinden geçen senelerin ardından irili ufaklı başka denemeler de gerçekleşti. Son dönemin popüler MOBA'sı League of Legends için geçtiğimiz yıllarda bir albüm çıktı. Açıkçası oyunun havasına göre daha gaz, daha sert, daha bam güm bir albüm bekliyordum. Ama ortaya çıkan albüm de beni kenarından köşesinde tatmin etmişti. Geçtiğimiz günlerde bu serinin ikinci albümü çıktı. Pentakill artık kendini iyice Avenged Sevenfold / Dream Theater yapmış diyebilirim. Bu albüm için Jorn Lande (MASTERPLAN, AVANTASIA), Scott Kirkland (THE CRYSTAL METHOD) ve Tommy Lee gibi ünlü isimlerle çalışmışlar. Bu isimler parmağını sürttüyse o albüme, nasıl olmasın yani! Geçen albüme göre daha bir benim sevdiğim tarza yönelmiş. Çok daha iyi olmuş. Tepesindeki LOL etiketini silin, verin piyasaya yürür gider. Malphite'in dediği gibi "Al sana kaya, nereye dayarsan daya" olmuş resmen. Hype konusunda benim gördüğüm, bir miktar es geçti Riot Games bu içeriği, geçmesin valla, elden ele yayın. Müthiş cidden. ■ İlker Karaş



Annabelle Kötülüğün Doğuşu

Korku seansı serisine bağlanılan ve gerçek hikayeden esinlendiği iddia edilen Annabelle: Kötülüğün Doğuşu, bizi ilk Annabelle filminden 12 yıl öncesine götürüyor. Bol bol ani çıkış yapan sahnelerle izleyiciyi korkutan yapısının ardında, bir dakika bile gerilimi eksik etmeyen film, oyuncak bebekler konusunda bazılarının canını sıkmaya yeter de artar bile. Film hikayesinin ve konu gidişatının çok belli olması, filmin tek eksisi olabilir. Ancak ses konusunda izleyiciyi korkutmayı başaran film, Korku Seansı evrenini genişletecek detaylara gönderme yapmaktan geri kalmıyor ve bu da gelecek filmler hakkında birkaç ipucu veriyor. Beklentileri yüksek tutmadan izlenebilecek başarılı korku filmlerinden olan Annabelle: Kötülüğün Doğuşu, atmosfer olarak tam puan almayı hak ediyor. Gönül isterdi ki hikaye biraz daha ballandırılınsın. Filmin güzel noktaları, olayların nasıl örgütsel şekilde şekilleneceği belli ancak nasıl gerçekleşeceği belli değil. Hiç yoktan iyidir diyerek, korkmak isteyenleri bu filme davet ediyoruz.

■ Ceyda Doğan Karaş



Kara Kule

"Ben elimle nişan almam. Her kim eliyle nişan alırsa, amacından sapmıştır. Ben gözümle nişan alırım. Ben elimle ateş etmem. Akımla ateş ederim. Ben silahımla öldürmem. Kalbimle öldürürüm." – Silahşör. Ülkemizde Kara Kule olarak yüzlerce defa raflarda gördüğümüz The Dark Tower, beyazperdeye adım attığı günden beri eleştirili oklarına maruz kaldı. Bunun nedeni Stephen King'in, sağ gösterip sol vurmasıydı. Kara Kule, tüm Stephen King hikayelerini aynı evrene bağlar. Bu da eğer sağlam King takipçisiyseniz, filmin sizi yeterince tatmin edeceği anlamına gelir. Kitapları okuduysanız, filmde tanıdık birçok detaya denk gelirseniz. Okumadıysanız, evreni merak edip, kendinizi kitaplara adarsınız. Ancak film, sizi koltuğunuza kilitleyecek kadar başarılı değil. Yine de özgün yapısı, izleyiciyi merakta bırakmaya yetiyor. Oyunculuklardan tutun, karakterlerin "neredeyse" kitapla-kiyle "huy" olarak benzerlik taşıması, oldukça etkileyici. Ayrıca diğer King yapımlarına yapılan göndermeler de filmin tuzu biberi. Filmin konusu, türüne bağlı kalışı, diyaloglar ve aksiyon sahneleri, Kara Kule'yi özünde başarılı kılıyor. ■ İlker Karaş



Assassin's Creed: Sahipsiz

İlk duyurulduğunda kendisini bir Prince of Persia klonu sandığımız doğru ancak çıktığı günden bugüne çok gelişim gösterdi Assassin's Creed. Kitapları, filmi, kısa filmi, oyunları ve figürleri derken uçup gitti. Serinin sıkı takipçisi olarak "Sahipsiz" Türkçeye çevrildi ise ben de buradan duyurmayı görev bilirim kendime. Efendim, sene 1735, Londra. Haytham Kenway kılıç tutabilecek yaşa geldiğinden beri silah eğitimi alıyordu. Ailesiyle birlikte yaşadığı ev saldırıya uğradığında -babası öldürülmüş ve kız kardeşi silahlı adamlarca kaçırılmıştı- Haytham yuvasını yapabileceği tek şekilde savundu: Öldürerek. Artık bir ailesi olmadığından, gizemli bir eğitmen tarafından alınıp eğitildi ve ölümcül bir katile dönüştü. Oç alma isteği onu tükettiğinde, Haytham intikam almak için araştırmaya başladı. Artık kimseye güvenmiyor ve bugüne kadar bildiği her şeyi sorguluyordu. Assassin'ler ve Tapınakçılar arasında yüzlerce yıldır devam eden savaşın ortasına sürüklendiğinde etrafı komplö ve ihanetle sarıldı. Ama o öldürmek için doğmuş ve eğitilmişti, karşısına kim çıkarsa çıksın durmayacaktı. ■ İlker Karaş

Çizgi Dünyalar

Çizgi-roman dünyasının en büyük olaylarından biri olan **Kingdom Come**, çizgi-romanlara aranız iyi olsun, olmasın; mutlaka okunması gereken bir başyapıt.

Çizgi-roman yayınlarında bir yavaşlama mı var dersiniz? Sanki yayınevleri biraz tempoyu düşürdü gibi geliyor. Böyle bir durum varmışçasına hareket etmek

Kingdom Come eXtra

1996 yılında, FleerXSkybox firması Kingdom Come temalı, Kingdom Come eXtra adında 50 kartlık bir set piyasaya sürdü. Alex Ross'un çizimlerine sahip bu kartların 15 tanesi skeç şeklindedir, 3 tanesi Süpermen, Batman ve Wonder Woman'ı resmeden Kingdom Classics adı altında toplanıyordu ve 6 tanesi de Alex Ross Original adında çizimlerden oluşuyordu. Meraklısı eBay'den bu kartları takip edebilir.



ve eski çizgi-romanları değerlendirmek de yapılması gereken en doğru iş olacaktır şu sıralar. Eski dediğime de bakmayın; orijinal yayın tarihi ve Türkiye yayın tarihi de hafif geçmişe dönük olsa da bu eserler bilin ki çok sağlam olabilir. Hele ki mevzubahis Kingdom Come ise...

Yeni kuşak süper kahramanlar

Oyunlara direkt bir katılımımız olduğu için sayfalar boyu oyun incelemesi yazmak çok kolayken, iş film, kitap ve müzik gibi olgulara gelince olay zorlaşıyor, bunu biliyor muydunuz? Çizgi-romanları ele alırsak, anlatılacak bir hikaye var, bir de çizimler. Eh, hikayeyi baştan sona anlatırsak da size ne kaldı? Dolayısıyla fazla "spoiler" vermeden konuyu işlemeye çalışırken de soğuk terler dökülmesi kaçınılmaz oluyor.

Neyse, bu bilgiyi de verdiğime göre hemen Kingdom Come'in özetini size sunayım. 1996 yılında DC tarafından dört bölüm-



Figürler!

Elbette Alex Ross'un karakter tasarımlarına sahip figürler de piyasaya sürülecekti... DC Direct imzalı bu figürlerin ilk kısmında Superman, Wonder Woman, Green Lantern ve Hawkman bulunuyordu. İkinci dalga da Batman, Red Robin, Captain Marvel ve Kid Flash yer alırken, son olarak Magog, Flash, Armored Wonder Woman ve Deadman satışa sunuldu. Tüm bu figürlere sahip olup da bana satmak isterseniz telefonumu bildiriyorum, bekleyin...



lük bir seri olarak piyasaya sunulan ve bir süre önce JBC Yayıncılık tarafından Türkçesi tek bir cilt olarak ülkemizde boy gösteren Kingdom Come, bir çeşit "What If..." temasına sahip. Şöyle ki Justice League'den tanıdığımız kahramanlar artık inzivaya çekilmişler ve dünya, kendini ve ne yaptığını bilmeyen bir ton süper güçlere sahip kahramanlara ve süper kötülere kalmış. Fakat bir şeyler ters gidince, şakaklarına aklar düşmüş olan Süpermen podyuma geri dönüyor ve olaylar, diğer "yaşlanmış" kahramanların da katılımıyla, bambaşka bir hal alıyor. Tüm bu olanlar da bize Spectre'nin seçtiği yaşlı bir adam, Norman McCay üzerinden aktarılıyor. Yani bir çeşit izleyicinin gözünden yaşıyoruz tüm olayları...

Shazam!

Peki nedir Kingdom Come'ı bu kadar özel yapan? Aslında bu çizgi-romanı tam çıktığı zamanda, 1996 yılında okusaydık muhtemelen çok daha fazla etkilenirdik zira o dönem için iyice farklı bir hikayeye sahipti. Şimdi örneğin Injustice ile birlikte What If senaryolarının kralını okuyoruz ve bu da Kingdom Come'ı daha olağan bir hale getiriyor.

Fakat Injustice ve türevlerinden farklı

Injustice ve türevlerinden farklı olarak, Kingdom Come'da daha şairane bir anlatım bulunmakta ve çizgi-roman ile edebiyat resmen iç içe ilerliyor

olarak, Kingdom Come'da daha şairane bir anlatım bulunmakta ve çizgi-roman ile edebiyat resmen iç içe ilerliyor.

Bunların ötesinde ise çok başka bir gerçek var: Alex Ross. Şöyle ki, Kingdom Come'ın çizimlerine baktığınız saniye aşık oluyorsunuz zira Alex Ross, resmen yağlı boya tablo tadında hazırlamış tüm çizgi-romanı. Tüm kareleri büyütüp ayrı ayrı poster yapmak isteyebilirsiniz, öylesine büyük bir sanatkarlık söz konusu. Ve şunu iddia etmekte hiç problem görmüyorum; Kingdom Come'a Alex Ross'un büyü

dokunmasaydı, bu çizgi-roman beş Eisner ve Harvey Ödülü sahibi olamazdı. O kadar iyi bir üslup söz konusu.

Bu kadar yaygara koparmama şaşırmanınizi temenni ediyor ve bu çizgi-romanı derhal satın almanızı tavsiye ediyorum. Kingdom Come, Türkiye sınırlarında okuyabileceğiniz en iyi çizgi-romanlardan bir tanesi...

■ Tuna Şentuna



Otaku-Chan!

COMİKON 2017 – Mangafest

Geçen sene Caddebostan Kültür Merkezi'nde 25 Şubat - 3 Mart tarihleri arasında Japon Sanat Merkezi'nin hazırladığı Kültür Festivali'ne belki gidenleriniz olmuştur. JSM ekibi her sene yapmayı planladıkları bu festivalin dışında yine CKM'de 7-8 Ekim'de Comikon ismiyle bir etkinlik yapacaklarını duyurdu.

Mangafest!

Bu seneki etkinliğin alt başlığı Mangafest, evet doğru duydunuz!

Manganime Türkiye ekibi olarak biz de festivalin destekçilerinden biriyiz. Yaklaşık üç aydır hummalı bir çalışma içindeydik. Sonunda duyurduk ve daha ne bombalar patlatacağız.

Mangafest'in içeriği yavaş yavaş duyuruladursun, ben biraz daha detaya girip merakları gidereyim.

Bir kere müthiş güzel sergiler var. İlk sergi Kyoto'daki Uluslararası Manga Müzesi'nden. Belki duyanlarınız olmuştur. Modern Manga'nın gelişimini ve tarihini gözler önüne serdikleri bir sergileri vardı. Hadi Japonya'ya gidemiyoruz, bu gibi sergileri de göremiyoruz diye dövüm dövüm dövünürken, bu müthiş sergi ayağımıza geliyor. Ta ikinci Dünya Savaşı öncesi Japan Punch'tan başlayarak günümüze manganın hem çizim hem de anlatı olarak ne gibi değişikliklere uğradığını en önemli seriler üzerinden anlatıyor bu sergi. Sırf bu sergi bile etkinliğin başta olabilebilir ama bununla bitmiyor tabii.

Eh, manga sadece bilindik yani mains-

tream dediğimiz eserlerden oluşmuyor sonuçta. Zamanında Garo dergisi gibi daha avangard işlerin bulunduğu günümüzün Comic Beam dergisini de bu etkinliğe dahil ettik. "Manga Sanatı" başlıklı bu sergi, Comic Beam çizerlerinin eserlerinden oluşuyor.

Ayrıca Comic Beam'in editörlerinden biri, evet gerçek bir manga editörünü etkinliğe çağırdık. Manga editörleri, sektörü takip edenlerin ve elbette Bakuman serisini izleyenlerin bildiği gibi, eser üzerinde ciddi bir emek sarf ediyor. Kanlı canlı birini karşımızda göreceğiz, bize manga editörlüğünü, Comic Beam dergisini ve daha pek çok şeyi anlatacak.

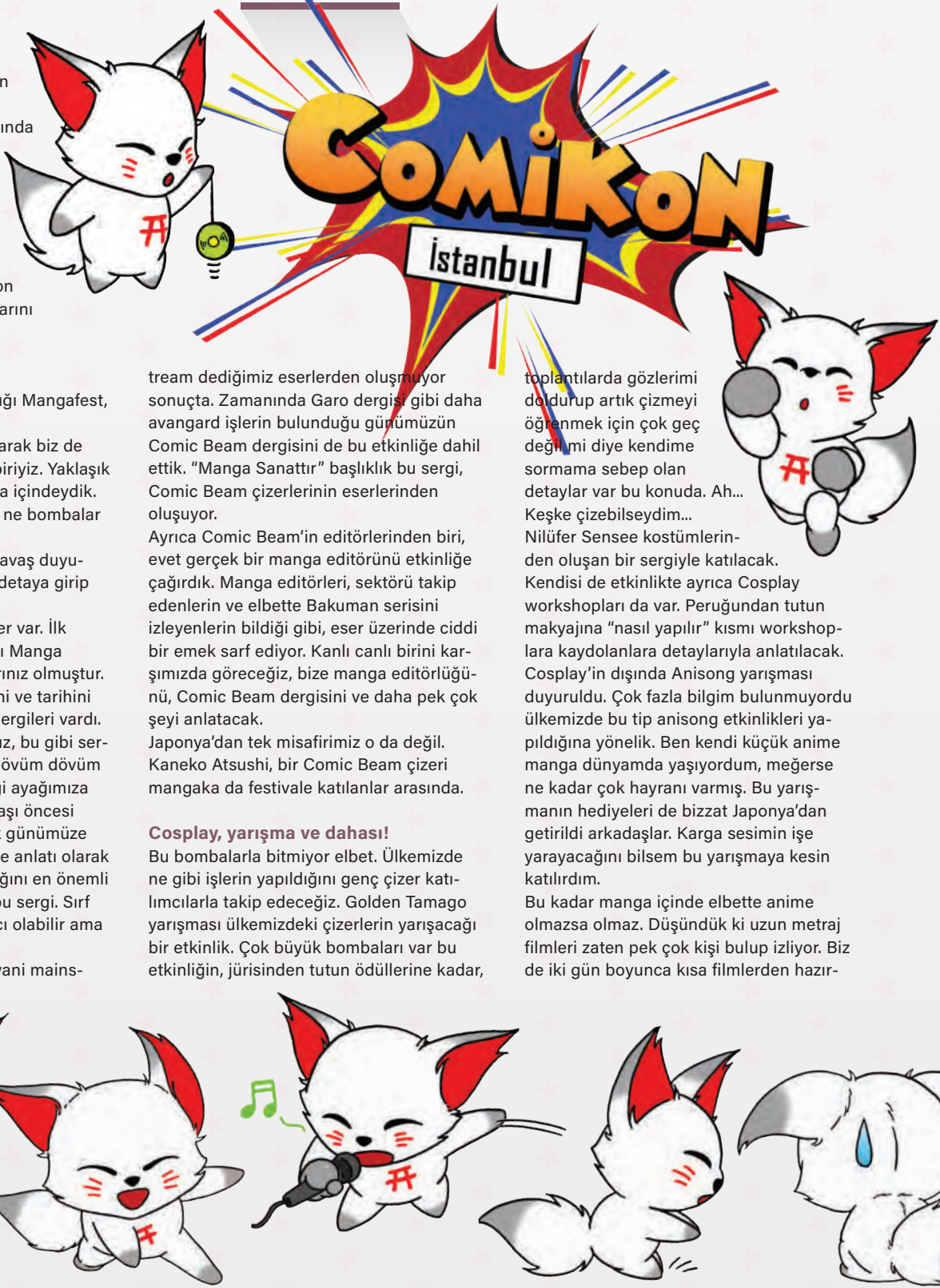
Japonya'dan tek misafirimiz o da değil. Kaneko Atsushi, bir Comic Beam çizeri mangaka da festivale katılanlar arasında.

Cosplay, yarışma ve dahası!

Bu bombalarla bitmiyor elbet. Ülkemizde ne gibi işlerin yapıldığını genç çizer katılımcılarla takip edeceğiz. Golden Tamago yarışması ülkemizdeki çizerlerin yarışacağı bir etkinlik. Çok büyük bombaları var bu etkinliğin, jürisinden tutun ödüllere kadar,

toplantılarda gözlerimi doldurup artık çizmeyi öğrenmek için çok geç değil mi diye kendime sormama sebep olan detaylar var bu konuda. Ah... Keşke çizebilseydim... Nilüfer Sensee kostümlerinden oluşan bir sergiyle katılacak. Kendisi de etkinlikte ayrıca Cosplay workshopları da var. Peruğundan tutun makyajına "nasıl yapılır" kısmı workshoplara kaydolanlara detaylarıyla anlatılacak. Cosplay'in dışında Anisong yarışması duyuruldu. Çok fazla bilgim bulunmuyordu ülkemizde bu tip anisong etkinlikleri yapıldığına yönelik. Ben kendi küçük anime manga dünyamda yaşıyordum, meğerse ne kadar çok hayranı varmış. Bu yarışmanın hediyeleri de bizzat Japonya'dan getirildi arkadaşlar. Karga sesimin işe yarayacağını bilsem bu yarışmaya kesin katılırdım.

Bu kadar manga içinde elbette anime olmazsa olmaz. Düşündük ki uzun metraj filmleri zaten pek çok kişi bulup izliyor. Biz de iki gün boyunca kısa filmlerden hazır-





ladığımız bir seçkiyi izletelim katılımcılara. Malum hepsini tek tek bul izle, pek mümkün olmuyor. Yüzlerce kısa film içinden en güzellerini seçtik, temalarına ayırdık. Etkinlik boyunca bir salonumuzu da bu kısa filmlere ayırdık, temalardan birini kaçırsanız bile üzülmeysin, tekrarına yetişip yine izleme şansı bulacaksınız. Eh, sadece anime kısılları da yok etkinlikte. Japonya'nın o ağızımızı açık bırakan yarışma programlarından tutun, reklamlarına hatta animasyon müzik videolarına kadar pek çok ayrı şey var izleyebileceğiniz. Ayrıca Dilara Aybar (Dilara sen ne yapıyorsun orada? -Tuna), İku Nagashima, Bülent Tellan, Teoman Alsan, Burak N. Aydın ve bendeniz de birbirinden ilginç konularda söyleşiler hazırladık sizlere. Anime ve manga sektörünün içine gireceğiz, eserlerin hazırlanma süreçlerinden bahsedeceğiz. Teknolojik ürünler söz konusu olunca animelerin kehanetlerinin nasıl da gerçeğe dönüştüğünü, Türkiye'nin tarihiyle birlikte nasıl boy gösterdiğini anlatacağız. Elbette ünlü yönetmenleri de mercek altına alacağız. Bütün bu anlattıklarımı bitmiyor festival, kesinleştiği gibi duyurulacak yığınla başka etkinlik de var. Sadece festivalde bulabileceğiniz koleksiyoner ürünleri de hazırlanıyor elbette. Bütün bu duyuruları facebook grubundan ve web sitesinden (comikonistanbul.com) takip edebilirsiniz. Unutmadan festivalimizin maskotu Kitsune-chan'dan da bahsetmek gerek. Kitsune Kami İnarı'nın kutsal hayvanı ola-

Kısa bir sohbet

Sözü biraz da bütün bu festivalin ve elbette hayallerimizin gerçek olmasını sağlayan kişiye ayıralım. Japon Sanat Merkezi'nden akademisyen ve yazar Erdal Küçükyağın'a bu etkinlikte ilgili birkaç soru sordum:

Japon Kültür Festivali'nden sonra Comikon-17 Mangafest'i hazırlıyorsunuz. Ülkemizdeki sanatçılarla Japonya'da sergiler hazırlayıp ülkemizi tanıtırken bir yandan da JSM'de Japon sanatını Türkiye'ye tanıtırken Şimdi de Mangafest ile Japon mangakaları ülkemize getiriyorsunuz. Bize mangafest aklınıza ilk nasıl düştü ve nasıl büyüdü anlatır mısınız?

Çocukluğumuzda TRT'de Candy, Heidi, Viki gibi diziler yayınlanırdı. Ama 1991 yılında Japonya'ya ilk gidişimde manga ve animelerin çeşitliliğini, karakterlerin zenginliğini ve ürün yelpazesinin genişliğini göremek hayran oldum. Beni en çok etkileyecek tarih ve kültürlerini müthiş yaratıcı hikayeler üzerinden görselleştirerek yeni nesillere aktarmalarıydı. O günden bugüne bu tür anlatım tarzının ülkemizde de yerleşmesinin hayalini kuruyorum. Yani ben yalnızca tüketici değil, aynı zamanda üretici olduğumuz bir geleceği düşünüyorum. Bizim tarih ve kültürümüzde de muhteşem

hikayeler, karakterler var. Bizde de yetenekli genç çizerler var. Ancak, bir sektöre dönüşmüyor. COMİKON-İstanbul bu hayalin bir sonucu. Tüm taraflar bir araya gelsin, birbirini tanısin, uzmanlardan dersler alsın ve dünya standartlarını anlasın istiyoruz. O yüzden dolu dolu, eğlenceli ve öğrenmek isteyenler için sürprizlerle dolu bir festival hazırladık. Aldığımız tepkilerden COMİKON'un ülkemizin gördüğü en büyük gençlik etkinliği olacağını görüyor ve mutlu oluyorum.

Devamı gelecek mi? Her sene farklı bir alt başlıkla mı yola devam edeceksiniz? Dünyadaki örneklerinde olduğu gibi her yıl büyüyerek devam edecek.

Ekleme istediğiniz son bir şey?

Comic/Manga/Çizgi Roman, anime ve çizgi film konuları ile ilgilenen, karakter nasıl yaratılır, çizgi ile hikâye nasıl anlatılır sorularının cevaplarını merak eden herkesi COMİKON'a bekliyoruz. Okurlarınıza soruyoruz: Eğlenceye hazır mısınız?



rak biliniyor. Japon kültüründe çok eskilere dayanan bir hikâyesi var, ayrıca güncel manga ve animelerde de sıkça arzi endam eden bir arkadaşımız kendisi. Evet, 7-8 Ekim'de hepinizi CKM'de görmek dileğiyle. Ayrıca Facebook grubuna da katılın ve yeni haberleri kaçırmayın derim. Küçük bir ekleme, herkesin elini taşın altına koymasıyla oluştu bu etkinlik, devamının gelebilmesi ve seneye inşallah yapacağımız etkinlik için kurduğumuz hayalleri gerçek kılmak sizin elinizde. Ayrıca manganime Türkiye ekibi olarak bu senede Tasarım Atölyesi Kadıköy'deki

etkinliklerimize, anime gösterim ve analizlerine devam ediyoruz. 9 Eylül'de Harmony'yi izleyeceğiz. Hepinizi bekleriz. ■ Merve Çay



Bir karakterin cosplayinin popüler olması, o kostümü giyemeyeceğiniz anlamına gelmez.



Cosplay Republic

En Çok Cosplay Yapılan Karakterler

Cosplay ve kostüm sanatı üzerine çok fazla şey yazıldı, çizildi. Bu ayki konumuzda cosplayde en popüler kostümlere giriş yapacağız.

Cosplayde karakter seçimleri, tamamen sizin hayal gücünüze bırakılmıştır. Bu nedenle yazımızdaki kostümlerin sadece örnek olduğunu unutmayın. Ayrıca cosplayi çok yapıldı diye, o karakterin cosplayini yapamayacağınız anlamına gelmez. Kimi cosplay etkinlikleri sadece anime üzerineyken, kimi sadece oyun karakterlerine odaklanıyor. Bu bağlamda doğru listeyi çıkartmak; etkinlikten etkinliğe, hatta ülkeden ülkeye bile değişkenlik gösterir. İşte karşınızda cosplayi en çok yapılan karakterler ve yapımlar.

Assassin Creed - Ezio

Ezio'yu o kadar sevdik ki hikayesi hepimizin kalbini kıpır kıpır etti. Hala da eder... Çünkü onun doğumundan itibaren her anını gördük, çapkınlıklarını takip ettik, yaralandığı anlarda onu teselli etmeye çalıştık. AC serisinin hiç kuşkusuz en etkileyici karakteri olan Ezio, doğal olarak en çok cosplayi yapılan karakterlerden biridir. Detaylandırılması

oldukça zor olan ince işlemlere sahip olan kostüm sahiplerine saygımız sonsuz.

Deadpool

Her şeyiyle birçok çizgi roman ve sinema severin gözbebeği haline gelen süper kahramanımız. Fazla rahat davranışları ve yüzlerce başka kostümle kombine olduğunda Deadpool, cosplay etkinliklerinin vazgeçilmez karakterlerindedir. Pikachu Deadpool, Mario Deadpool, normal Deadpool ve daha yüzlerce örneğini etkinliklerde görebilirsiniz.

Bleach

Animenin tek bir karakterini seçmek oldukça zor. Hemen hemen her etkinlikle mutlaka bir adet Bleach animesinin karakterine denk gelmek mümkün. Hatta kimi zaman 10 kişi bir araya gelip, çok tatlı görüntülere ev sahipliği yapabiliyorlar.

League of Legends

Tek bir karakteri listeye sığdıramadığımız başka cosplay konusu. MOBA türünün popüler isimlerinden olan LoL, karakter çeşitliliğinin yanında, birbirinden renkli kostüm

seçeneklerine de sahip.

Harley Quinn

Farklı versiyonlarının gün geçtikçe arttığı ve buna bağlı olarak da çok çeşitli kostüm seçeneklerine sahip olan HQ karakteri, figürleri konusunda da oldukça popüler. Herhangi bir cosplay etkinliğinde, Suicide Squad'daki dahil başka evrenlerdeki HQ kostümlerine muhtemelen denk gelirsiniz.

Gintama

Anime dünyasının en efsane isimlerinden biri olan Gintama, barındırdığı karakterleriyle de oldukça farklı bir dünyaya sahiptir. Hemen hemen her bölümde, oyun dünyasına bile göndermeler yapar. Bazı bölümlerde hüngür hüngür ağlarken, bir sonraki bölümde kahkahalara boğulabilirsiniz. Seveni oldukça fazla olan Gintama karakterlerini, etkinliklerde görmek mümkün.

Naruto

Animesi ve mangasıyla oldukça büyük bir kitleye sahip olan yapım, doğal olarak cosplay sektörünün de vazgeçilmez isimlerinden



biri. Sasuke, Sakura ve Naruto ise anime'nin en çok cosplayi yapılan karakterleri.

Death Note

Sarışın, güzeller güzeli Misa. Death Note animesinin tek popüler ismi Misa olmasa bile, en çok cosplayi yapılan karakterlerden biri olduğu kesin.

Star Wars

Devasa evreninde oyunlar, çizgi romanlar, filmler ve kitaplar da dahil olmak üzere birçok yapım yer alır. Star Wars, tek başına yüzlerce karakteri barındırır. Darth Vader, serinin en popüler karakteridir. Etkinliklerde mutlaka bir Jedi ve Sith karakterlerinin kapıştığına denk gelirsiniz.

Attack On Titan

Farkındaysanız, tek tek karakter yazarak devam etmeyi bıraktım. Anime ve manga dünyasının diğer popüler ismi Attack on Titan, etkinliklerin gözbebeklerinden biri. Epik savaşları gözler önüne seren anime, görsel açıdan da birçok anime severi tatmin etmeyi başarır. Hikayesi ise oldukça başarılıdır.



Hatsune Miku

Şarkılarıyla öne çıkan karakterimiz, sevimli yüzüyle cosplay etkinliklerinde kostümü en çok giyilen karakterlerdendir. Vocaloid adlı program ile hayat bulur. Uzun ve turkuaz reenk saçları vardır. Karakterin sesi Japon aktrisi Saki Fujita'dan esinlenmiştir. Karakter, birçok konserde animasyonlu bir projeksiyon olarak sahne almıştır.

Homura Akemi

(Puella Magi Madoka Magica)

2011'in sevilen isimlerinden biri haline gelen Puella Magi Madoka Magica animesi, renkli görüntülerinin arkasında oldukça karanlık bir hikayeye sahiptir. Her ne kadar Madoka, animenin ana karakteri olsa da Homura'nın hikayesi, cosplayerların daha fazla dikkatini çekmiş olsa ki en çok cosplayi yapılan karakterlerden biri olmayı başarmıştır.

NieR Automata

Derin hikayesiyle öne çıkan ve birbirinden farklı sonlarıyla, kendisini tekrar tekrar oynatan oyunumuz; son zamanların en çok cosplayi yapılan karakterlerine ev sahipliği yapar. Kostümler genelde basit ve siyah renklerden oluşur ancak minik detaylar, bazılarınızı uğraştırabilir.

Love Live!

Multimedya projesi olarak hayat bulan yapım, Honoka Kousaka isimli karakterimizin etrafında şekillenen olayları konu alır. Okulunun kapatılmasını önlemek için idol grubu kurar. Buldukları liseye kimse kayıt olmadığı için popüler isimleri bir araya getirmeye karar veren Honoka, kurduğu gruba birlikte birbirinden farklı kostümlerle karşımıza çıkar. Love Live, cosplay etkinliklerinde elbet denk geleceğiniz kostümlerden biridir.



Lara Croft

Oyun dünyasının bebeği, güzelliği, bir tanesi. Tomb Raider oyununun kahramanı olan Lara Croft, farklı versiyonlarıyla birçok cosplay etkinliğinde yer almayı başarmıştır. Bu listeye ayrıca ekleyebileceğimiz diğer yapımlar ve belli karakterler; Sailor Moon, Super Mario, Avengers, Joker, Kaptan Amerika, Iron Man, Batman, Superman, Mary Jane (Spider-Man), Wonder Woman, Disney, Game of Thrones, My Little Pony, Adventure Time, Doctor Who, Link, Poison Ivy, herhangi bir yapımın Steampunk versiyonu, BioShock Infinite'ten Elizabeth. Her şeyi bir kenara bırakın; cosplay özgürlüktür. Okuduklarınız, sizin beğendiğiniz karakterin kostümünü giyemeyeceğiniz anlamına gelmez. Olur da "acaba en popüler ve en çok cosplayi yapılmış karakterler kimlerdi acaba?" diye bir soruyla karşı karşıya kalırsanız; cevap burası. En azından şimdilik. Ne de olsa gün geçtikçe yeni diziler, filmler, çizgi diziler ve daha fazlası öne çıkıyor. Doğal olarak popülerde ne varsa, o karakterlerin cosplayinin yapılması çok normal bir durum. ■ **Ceyda Doğan Kardeş**

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



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

No Man's Sky'ın olağanüstü değişimi

Hatırlayacaksınız, geçtiğimiz yıl bu günlerde oyun dünyasında büyük bir tartışma yaşanıyordu. Çok uzun zamandır merakla beklenen No Man's Sky yeni piyasaya çıkmıştı ve oyun severler büyük hayal kırıklığı yaşamıştı. Oyun için verilen sözlerin tutulmadığını dile getiren oyun severler haklı olarak tepki gösterirken, bir yandan da oyunu yerden yere vuran yorumlar öne çıkıyordu.

Bu büyük kavganın nedeni elbette oyun hakkında ortaya çıkan büyük beklentiydi. Hatta öyle ki, video oyun dünyasının iki önemli yapımcısı, David Braben ve Chris Roberts, daha önce hiç görülmemiş şekilde bir mektup yayınlayıp, No Man's Sky'ın başarılı olmasını dilediklerini ve oyunu büyük bir merakla belediklerini duyurarak kendi oyunlarının oyuncularını bile No Man's Sky'a yönlendirmekten çekinmediler.

O karmaşa içinde hatırlayacağınız gibi, biz No Man's Sky'ı inceleyip kapağa taşıdığımızda, diğer tüm incelemelerden farklı olarak, daha önce video oyun dünyası içinde örneği

olmayan çok farklı, başarılı, güzel bir oyun olduğunu yazmış ve zamana ihtiyacı olduğunu vurgulamıştık. Bu tür büyük emek ve yaratıcı yetenek isteyen farklı oyunların desteklenmesi gerektiğinin altını çizmiş, oyunu da mutlaka oynamanız gerektiğini, bu deneyimi yaşamamızın bir oyun sever için önemli olabileceğini hatırlatmıştık.

İşte o oyun, tam da beklediğimiz gibi, bir yıl içinde ufak ufak güncellemelerle kendini baştan aşağı yeniledi. Ağustos ayında ise büyük bir güncelleme ile adeta yeni bir oyuna dönüştü. Bir sene sonra oyunun durumunu kontrol etmek için yeniden girdiğimde, eleştiri alan pek çok noktanın üzerinden geçildiğini, yeniden düzenlendiğini ve oyunun artık çok daha başarılı, çok daha keyifli ve daha sağlıklı bir yapıya kavuştuğunu gördüm. Üstelik bu kez oyuna bir de single player senaryo eklenmiş ki, oyun başladığında bu senaryoyu da takip ederek ama özgürce oynama keyfinden de vazgeçmeyerek, iki farklı oyun stilini bir arada götürebiliyorsunuz.

No Man's Sky, açıkçası henüz çok genç ve piyasa deneyimleri kısıtlı ancak yetenekli oldukları çok belli bir yapımcının elinde, biraz yanlış yönetilerek, şanssız bir başlangıç yaptı. Aslında erken erişim olarak satışa çıkabilecekken, tahminimce, "zamanla güncellemeleri yükler ve geliştirmeleri yaparız" düşüncesiyle full sürüm olarak lanse edildi ve haliyle tepki topladı. Ancak yapımcının oyuna gösterdiği özen, bir yıldır sürekli yaptığı geliştirmeler ve hala da yeni güncellemeler üzerinde çalışması, No Man's Sky'ı bugün çok etkileyici bir oyun haline getirdi. Üs kurmak, yer taşıtlarını kullanmak, gezegenlerde alçak uçuş yapabilmek, kaynak toplamadaki güncellemeler, uzay savaşı sekanslarındaki geliştirmeler, cruiser yönetimi, senaryoyu takip edebilme seçeneği gibi detaylar oyunu yeniden oynamak için harika bir fırsat sunuyor. Tam da beklediğimiz gibi, No Man's Sky, giderek güzelleşiyor ve onlarca yıl boyunca video oyun dünyasında özlemini duyduğumuz zengin içerikli, derinlikli, detaylı, özgür oyun evrenini vadediyor. ■





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Scene

Scene, yani kaba tabiri ile ortam (ama daha karışık, bir kardeşler grubu gibi bir şey) deyince neden bahsettiğimi açıklamalıyım. Eskiden oyunlar çalıştırılabilir ana dosya ya da tek bir dosyadan ibaret olurdu. Bu dosyanın başına da insanlar intro denilen küçük demolar şeklinde renkli sayfalar koyardı. Space'e basınca genelde geçip isinize devam ederdimiz, ya da cracked olarak oyunun şifresini kaldırdıkları için sizden tebrik beklerdi. Kod yazmanın yeni çıkmış her şeklini bulabiliyorsunuz intro'larda. Haliyle intro'lar tek bir kişinin işi değil de bir grup insanın elinden çıkma olurdu. Biri müziğini yazar, diğeri kodunu, bir diğeri de grafiğini yapardı mesela. Grup kendine havalı bir isim seçer, uluslararası tanındıklarına selamlar gönderir, ne hızlı ve ne cool olduğunu bol bol ima ederdi. BBS denilen servislerinin telefonlarını da paylaşarlardı. Uluslararası yasadışı oyun piyasası

böyle çalışıyordu. Sıra elbet bize de gelmişti Türklükler olarak. Bahsetmeye değer sadece bir grubumuz oldu o da Zombie Boys. Lideri Tunç Dındaş, karizması ve forsu ile pek çok genci kendine bağlamıştı. Ne yazık ki bu şöhret pek çok gencin kapıdan çevrilmesine, kaybolup gitmesine de sebep oldu. Zombie Boys, yetenekli çocuklardan oluşsa da grubun liderine göre şekil aldığından ve haliyle hiçbir oyun yazılmayan bir ülkede filizlendiğinden, o kadar da meşhur olamadı. Cracker terimini hak edecek kadar coder'lık örneği sergileyemediler. Düşünün benim bile X-Team adında grubum, Robocop nickli arkadaşım vardı. Intro editörleri ile yapabiliyorduk, zombiler gibi yetenekli değildik pek. Kris, zombiler içinde hayatımda gördüğüm en yetenekli grafikerdi. Malice, Jay Master Coke, Ghost, Turbo,

Gart, Vigo benim hatırladıklarım. Amiga ve C64'de demo (uzun yetenek gösterili intro'lar) ve pek çok intro yaptılar. Bazen hala Boğaziçi Üniversitesi'nde scene partileri düzenleniyor.

Cracker'lık Underground bir iş olduğundan, grafitinin de ülkemizde ilk örneklerinin bazılarını yol verdi. Hacker'lık hala bilmediğimiz ve Mitnick abimize özgü bir şeydi. Yanlış hatırlamıyorsam Zombie Boys'un logosundaki E harfi sola bakıyordu ve uçları ok şeklindeydi. Bir bekçi abimise neden bu sola bakıyor diye kızarak karakola çekmişti yapan çocuğu (hafızam beni yanıltmıyorsa). Commodore Show 87'de yaptıkları break dance gösterileri ile gönlümüzde ayrı bir yer etmişlerdi. Çok şükür o performansın bir videosu yok.

Facebook sayfaları olduğunu ben de yeni fark ettim. Siz de takip edersiniz. Bir komik ayrıntı daha yazayım. Komşu teyzenin telefon hattına toplu işne ile bağlanıp, bbs'leri günlerce 800 / 600 modemlerle, hadi en hızlısı 14.4'le arayıp fantastik bir olaya da imza atmışlardı. Çok ciddi, gangsta falan pozlarına aldanmayın, bizim çocuklar işte. Benim onlarla tanışmam, intro'da onlardan daha ucuza oyun sattığımı yazmam, küfür etmem ile beni arayıp senden oyun alacağız diye davetleri ile gerçekleşmişti. Davete icap ettikten ve oldukça saçmaladıktan sonra benimle konuşan çocuğun çantasındaki TURBO logosunu gordum. Son anlarımı yasadığımı zannederken canımı bağışladılar o gün sağ olsunlar. "Greetings goes to..."

Nedense ayrı hüzünlendim hatırlayınca. Bir disketin silinmemiş minik datasındayız hala elbet. Youtube ve diğer arama motorlarından biraz amiga intro, demos, c64 intro, Zombie Boys demo yazarak bakarsanız mutlu olurum. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Bazı oyunlar çok güzel

Siz bu ay hangi oyunu ya da oyunları oynadınız? Gerçekten piyasa olan Bliz-zard oyunlarından, LOL'den ya da CS: GO'dan kafanızı kaldırıp etrafa şöyle bir bakma fırsatınız oldu mu? Eminim bu soruya "Olmaz mı abi bir sürü yeni oyun oynadım" cevabını verecek insan çok azdır. Tabii maddi durumu müsait olmayanları tenzih ederim. Ben durumu olup da koca sektörde birkaç oyuna saplanıp kalmışlara sesleniyorum... Ben mi? Ben Ağustos ayına Serious Sam's Bogus Detour ile başladım. O güzide efsaneyi, piksel grafiklerle bambaşka şekilde bir anlamda yeniden yorumlamışlar. Sonra The Franz Kafka Videogame'e geçtim. Muazzam bir yazardan etkilenip, onun dünyasına paralel

bir bulmaca oyunuydu; çok eğlendim. Sonra Danger Zone'a geçtim. Vallahi amacın sadece araba patlatmak olduğu bir oyun oynamak çok iyi geldi. Bayağı stres attım. Sonra birden karşıma Ken Follett's The Pillars of the Earth çıktı! Aman Tanrım! Bu ne kadar da güzel bir oyun! Uzun süredir beklediğim oyun, meğer tam da hayal ettiğim gibi çıktı! Çok oyun oynayanların iyi bileceği üzere, haberini duyduğun bir oyunun beklentini tam anlamıyla karşıladığı az olur. Fakat bu sefer oldu! Günümüzde resmen kimsenin sallamadığı diyebileceğimiz ama doksanlı yıllarda oyun sektörünün önünü açan macera oyunlarına yepyeni bir örnek! Yepyeni bir soluk!

Atmosferse atmosfer, bulmacaysa bulmaca, hikâyeyse hikâye... Ken Follett's The Pillars of the Earth gerçekten de piyasadaki birçok oyunun ulaşamayacağı kalitede bir yapıım olmuş. Peki, bunu kim yaptı? Uzun süredir modern dünyadaki macera türünü yeniden alevlendiren Daedalic Entertainment. Bu arkadaşlar bir şekilde 90'lı yıllar ve bugünü harmanlamayı başarmış ender firmalardan birisidir. O günlerde bilgisayar başında LucasArts oyunları ile deliren bir jenerasyonu, resmen yeniden bilgisayar başına oturtmayı başardılar. Daha da önemlisi, bugün çılgınlar gibi fast food oyun oynayan oyuncuların bile dikkatini çekebilecek kalitede oyunlar ürettiler. Zaman içerisinde hem ürettikleri oyun modeli, hem de karakterler muazzam şekilde kendisini oyun piyasasına adapte edebildi. Fakat Ken Follett's The Pillars of the Earth ile birlikte resmen kendilerini aştılar. İşte ben buna başarı derim! Bir yandan yitip gitmiş bir oyun modelini günümüze taşıyorsun, buna emek harcıyorsun, bir yandan da kendinle olan yarışı hiçbir zaman bırakmayıp, çok daha iyisini üretiyorsun. Oyun sektöründeki milyonlarca oyuncu da halen benzeri oyunları oynayıp, kafalarını bir milim bile kaldırmadan aynı oyunlarda, benzeri şeyleri milyarıncı defa yaparak oyun oynuyorlar. Bir tarafta giderek büyüyen bir sektör, diğer tarafta da giderek körelen oyuncu havuzları ortaya çıkıyor. Oyun dünyasının bugün geldiği nokta kesinlikle büyük bir büyüme ama inanın onu bu noktaya getiren o çok "hypelanan" dev isimler değil; Daedalic gibi kendi kendisiyle yarışan, dönem dönem bir kahramanı güçlendirip diğerini güçsüzleştirme stratejileri üzerinden para kazanmayı hedeflemeyen firmalardır. Umarım oyun dünyası bu ve benzeri firmalarla dolup taşar ve bir gün, belki bir gün her ay en azından birkaç farklı oyunu deneyim eden oyuncularla dolu bir dünyaya kavuşuruz. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

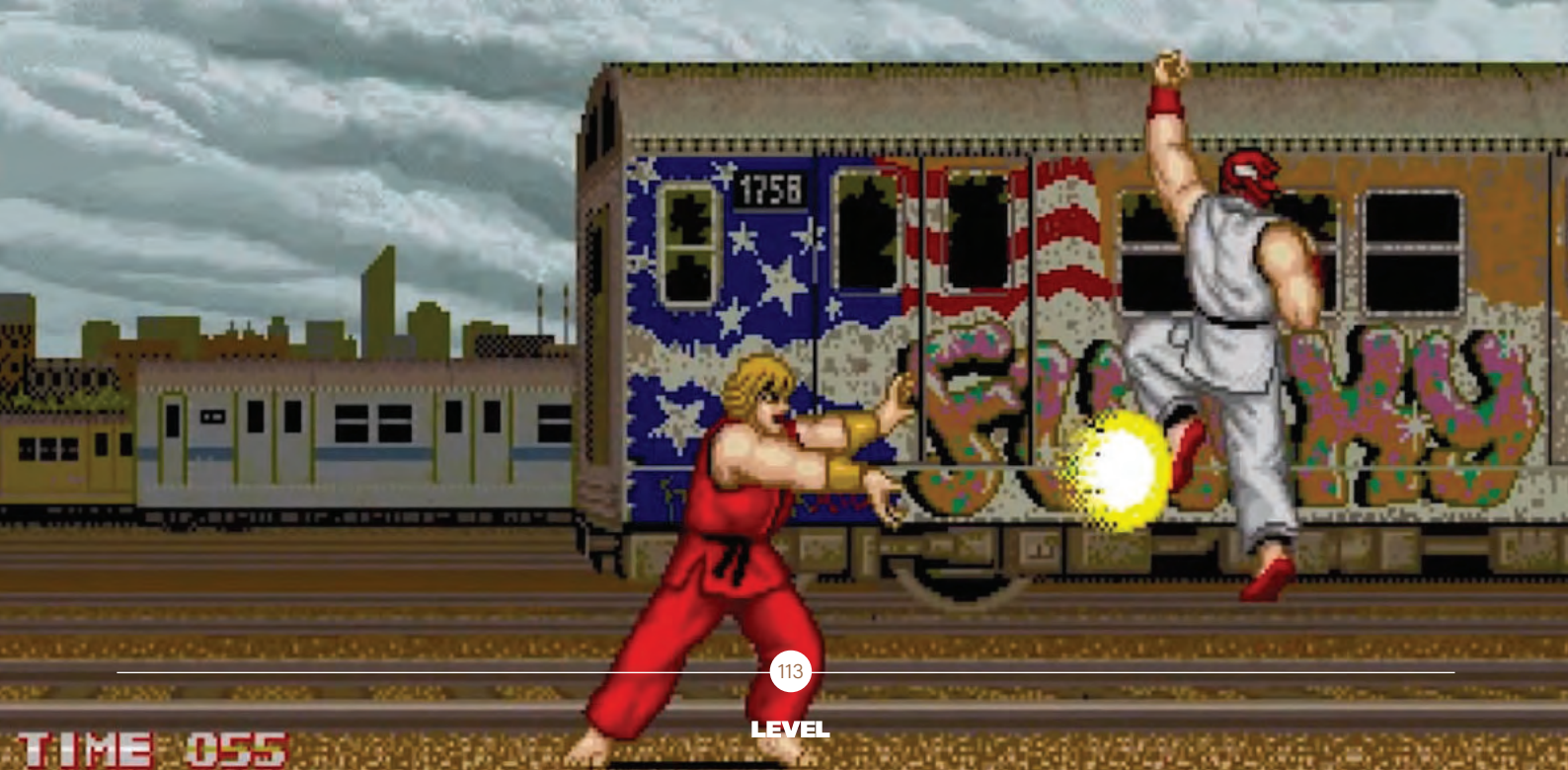
✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Az biraz nostalji

Bugün yine nostalji damarlarım kabarıp. Size ilk "bilgisayar oyunu" ile nasıl karşılaştığımı anlatasım var. Kaç yılı, hatırlamıyorum ama o tanışma sahnesi dün gibi aklımda. Mahalleden birkaç arkadaşım gördüklerini anlatırken çok heyecanıydı. "Atari" diyorlardı gördükleri şeye. Mekanın ismi de malum: Atari Salonu. İsmi bile geldi aklıma bak şimdi: Atlantis! İçeri adımımı ilk attığımda büyülü bir dünyaya girmiş gibiydim. Bir dolu oyun makinesi var ortalıkta ve her birinde farklı bir oyun var. Jetonla çalışıyorlar tabii. Aldık biz de hemen birer ikişer jeton. İlk dikkatime takılan oyun SilkWorm'dur, çok iyi hatırlarım. İki kişi oynanabilen bir oyundu her şeyden önce. Biri helikopteri oynar, diğeri de cipi. Bir diğer oyun, Wizard of Wor'du. Labirentteki yaratıkları ateş ederek temizlemektir olay. Biri mavi,

diğeri sarı iki asker kılıklı bi'şey.. Bu oyunun başında kuyruk beklediğimi hatırlarım. Çok jetonu olanlara denk gelirsene bekle dur... Commodore 64'e ait oyunlardı bunlar. E tabii ailemi "ders çalışma" bahanesiyle kandırdıktan sonra o makinenin bir yaz tatili hediyesi olarak eve gelmesi şart oldu. Asıl orada tutulduğum oyunlar vardı. Myth, Last Ninja'lar, Usagi Yojimbo, International Karate, Vendetta, Turrican... Asıl "Arcade" oyunların olduğu salonu keşfetmem de çok sürmedi. Atlantis'teki iki çocuğun konuşmasına kulak kabartmışım. Yeni bir atari salonundan bahsediyorlardı. Takıldım peşlerine... İnanılmaz bir yeni keşif daha! İçerde Pit Fighter, Shinobi, Shadow Dance, Vigilante gibi oyunlar var ve Commodore 64 grafiklerinin aşmış hali var bunlarda. O Vigilante ne jetonumu yemiştir mesela. Madonna'yı

kurtaracakmışız... Bir oyun niye bu kadar zor olur ki!? (Videosunu bulup izleyin, işkenceye katlanabilirsiniz.) Ne oyunlar geçti o salonlardan bir bilerseniz. Snow Bros. var mesela... Sonrasında patlayan Street Fighter'ları, Tekken'leri, Final Fight', Sunset Riders'ı ve daha bir sürüsünü anlatmam gerekir size. Vay arkadaş, ne yıllardı be... Özellikle bir yaştan sonra insan geçmişine bakınca özlüyor. Rengârenk yıllardı o yıllar. Ne de hızlı geçmiş... İnsan vaktini sevdiği şeylere ayırmalı. Her şey siz sevesiniz diye yaratılmıyor sonuçta. O yüzden sevdiğinize odaklanacaksınız arkadaş! Geçmişime bakıp mutlu sahneler görebilsem geleceğin bir anlamı olur. Sarılacaksınız sevdiğine, o her neyse veya kimse. Sevdiklerinize sarılmayı ihmal etmeyin. Gelecek ay tekrar görüşürüz, hoşça kalın... ■





NEXT LEVEL

DESTINY 2

Bu defa oynamayan kalmayacak...



msi

NVIDIA
**GEFORCE®
GTX**



TWIN FROZR VI



GAMING SERİSİ EKTRAN KARTLARI İLE

**SOĞUTMADA
YEPYENİ BİR SEVİYE**

**ULTRA
4K HD**



**AAA
GAMING**

**VR
READY**

Artık gözünüzden hiçbir şey kaçmayacak!



KODAK PIXPRO 4K VR CAMERA

Gerçek 4K ile 360 derece fotoğraf / video çekimi imkanı sunan ve anında Wi-Fi ile paylaşmanızı sağlayan Kodak PIXPRO 4KVR360 kamera sadece Teknosa'da!*

YouTube



SP3604K, SP360, 4KVR360 Youtube ve Facebook 360 derece fotoğraf ve videoyu destekler. Pixpro 4KVR360 ile Facebook ve Youtube üzerinde canlı yayın özelliğini kullanabilirsiniz.

4K



235° (ULTRA WIDE FOV) 155°
DUAL LENSES

360°
Virtual Reality



NFC
MODE



Bluetooth

www.pixpro.world

*Sadece Teknosa'da bilgisi legal yollardan yetkili ithalatçıların getirdiği ürünler için geçerlidir.



TEKNO SA