

#245 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

CALL OF DUTY® WWII

Savaş yeniden başlıyor

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

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

—Foundation

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

—The Deckled Edge

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

—Edge



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



www.pegasusyayinlari.com



✉ editor@level.com.tr

🐦 @apeiron

📷 @tunasentuna

📘 /tsentuna

Ve DC sahnede!

Elbette bu ay da ufak çaplı bir kapak krizi yaşadık. Bir noktaya kadar Injustice 2'nin kapak olacağına kesin gözüyle bakıyorduk ki Call of Duty: WW2'nin de hiç de fena bir seçenek olmayacağını belirten Kürşat sayesinde WW2'yi kapağa taşıdık, çok da iyi ettik zira diğer türlü İlker ve Kürşat'ın kaleminden çıkan muhteşem yazıyı okuma şansınız olmayacaktı. Derginin ilerleyen sayfalarında bulabileceğiniz bu dosya konusunu özel yaparsa, yazının tarihsel dokunuşlarla zenginleştirilmiş olması. Özellikle 2. Dünya Savaşı'na ilgi duyanlar, bu yazının tamamını keyifle okuyacaktır.

Derginin diğer önemli konusu da Injustice 2. Kürşat ve Emre'ye, "Dövüş oyunlarının HotS'u olmuş bu..." diyerek özetlediğim Injustice 2 hakkındaki izlenimlerim de yine derginin ilerleyen kısımlarında sizi bekliyor.

Prey incelemesi, yeniden parlayan platform türüne değindiğimiz Platform Oyunları dosya konusunun yanında, Mercak Altında'nın konuğu E3 de bizi gelecek ayın bombası E3'e hazırlayacak nitelikte bilgilerle dolu. Kürşat'ın gelecek ay yerinden takip edeceği E3'te bakalım bizi ne gibi sürprizler bekliyor olacak... (Lütfen hiç duyurulmamış oyunlara da yer versinler de iki dakika heyecanlanalım.) Sanıyorum ki okullar da dergi çıktığı tarihlerde kapanmış olacak ya da kapanmaya yüz tutmuş; dolayısıyla bu da geçtiğimiz aylarda oynamayı ihmal ettiğiniz oyunlara dönüp bakabilmek için muhteşem bir fırsat. Öneri bir beşli yapmak gerekirse, Persona 5, Horizon Zero Dawn, NieR: Automata, Nintendo Switch sahibiyse The Legend of Zelda: Breath of the Wild ve Injustice 2 ile tüm yazı tamamlayabilirsiniz. (Çoğu da istemeden konsol oyunu oldu, kismet...)

Herkese iyi tatiller diliyorum; gelecek ay devasa E3 dosyamızla karşınızda olacağız!

Not: 64'ler ve Gameshow okurlarının yakından tanıdığı Şahin Derya bu aydan itibaren bizimle birlikte. Kendisine hoş geldin diyoruz.

Tuna Sentuna

Emre Öztınaz

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

✉ emre@level.com.tr

🐦 @eoztinaz

**Kürşat Zaman**

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

✉ kursat@level.com.tr

🐦 @kursatzaman

📷 @kursatzaman

**Cem Şancı**

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

🐦 @cem_sanci

**Ertuğrul Süngü**

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

🐦 @ErtugrulSungu

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**

#245 Haziran 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 tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karas

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

İlker Karas

İzge Can Günal

Merve Çay

Olca Karasoy

Ozay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Simay Ersözlü

Şahin Derya

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun 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 Kurucu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Koray Biliçi

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 Kırımlıoğlu

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 Arıbalaj 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: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com - www.doganburda.com



EN VAHŞİ PERFORMANS

Oyunun kurallarını baştan yazmaya hazır mısınız?



BarraCuda Pro diskleri, 2 yıl Seagate
Data Kurtarma hizmetiyle gelmektedir.



BARRACUDA PRO
COMPUTE

7/24

7/24 gaming
ve performans
kullanıcıları için



300TB yıllık
iş yükü
kaldırabilme



10TB'a kadar
kapasite
seçenekleri



Hızlı data
aktarımı

5

5 yıl sınırlı
garanti

Call of Duty: WWII

Hiç unutamadığımız o sahile geri dönüyoruz...
syf.42

#245

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 04 Ekip
- 08 Takvim
- 10 Mavra
- 12 Sekiz
- 16 Haberler

İLK BAKIŞ

- 24 Uncharted: The Lost Legacy
- 28 Blackwake
- 29 Darksiders III
- 30 Quake Champions

32 Mercek Altında

DOSYA KONUSU

- 38 Platform Oyunları Dosyası
- 42 Call of Duty: WWII

40 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 52 Injustice 2
- 56 Prey
- 60 Little Nightmares
- 62 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- 64 The Surge
- 66 NBA Playgrounds
- 67 What Remains of Edith Finch
- 68 Everything
- 69 Sniper: Ghost Warrior 3
- 70 Expeditions: Viking
- 72 Domina
- 73 Steel Division: Normandy 44
- 74 Toukiden 2
- 76 Hollow Knight
- 77 A Rose in the Twilight
- 78 TumbleSeed
- 79 Mobil incelemeler

- 81 Online
- 84 Heroes of the Storm 2.0
- 88 CS:GO
- 90 Hearthstone

92 Big Boss

- 96 Donanım
- 98 Market
- 101 Kültür & Sanat
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 246

DXRACER®

adore®
mobilya

DXRacer Türkiye
Distribütörü

Oyun Mevsimi Başlıyor!



DXRACER
ORIGIN SERİSİ



DXRACER
OYUN MASASI

**özel
fiyat**

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



Haziran

2 Haziran

Tekken 7 (PS4, Xbox One, PC)
No70 (PC)

6 Haziran

The Elder Scrolls Online: Morrowind
(PS4, Xbox One, PC)
Neighborhorde (PC)

Dirt 4 (PS4, Xbox One, PC)

Dirt Rally gibi muhteşem bir simülasyonun
ardından seri özüne dönüyor

7 Haziran

Wipeout Omega Collection (PS4)
From Shadows (PC)

15 Haziran

The King of Fighters XIV Steam Edition (PC)
MotoGP 17 (PC, PS4, Xbox One)

20 Haziran

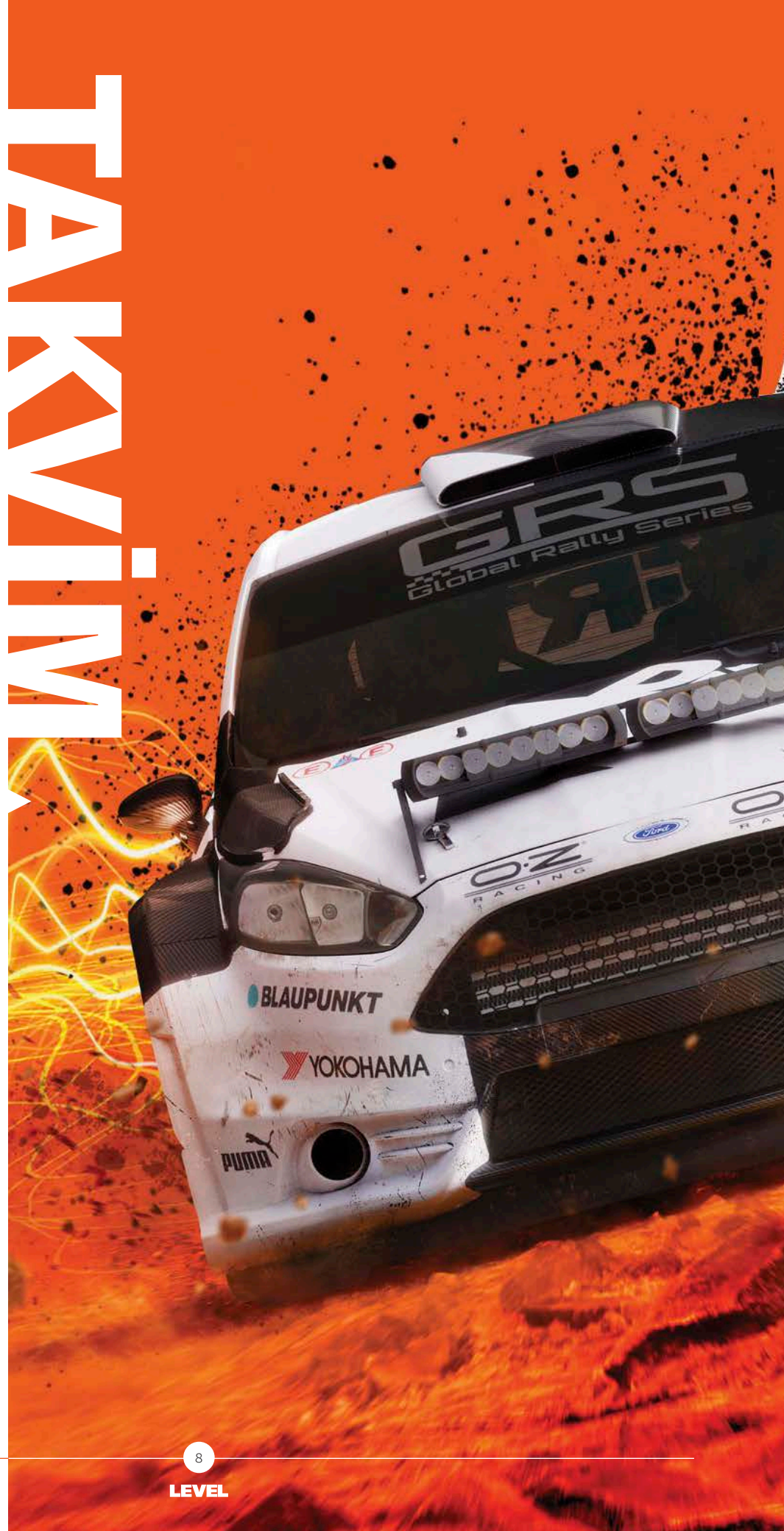
Final Fantasy XIV: Stormblood (PC, PS4, Mac)
Nex Machina (PC)
Micro Machines World Series
(PC, PS4, Xbox One)

27 Haziran

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair
Girls (PS4)
Valkyria Revolution (PS4, Xbox One, Vita)
The Golf Club 2 (PS4, Xbox One, PC)
Elite Dangerous: Legendary Edition
(PS4, Xbox One)

30 Haziran

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)



SABAHA, KADY BAŞINA EZRA'DAN AYRILMAKTAN DAHA KÖTÜSÜNÜN GELEMeyeCEĞİNİ 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."

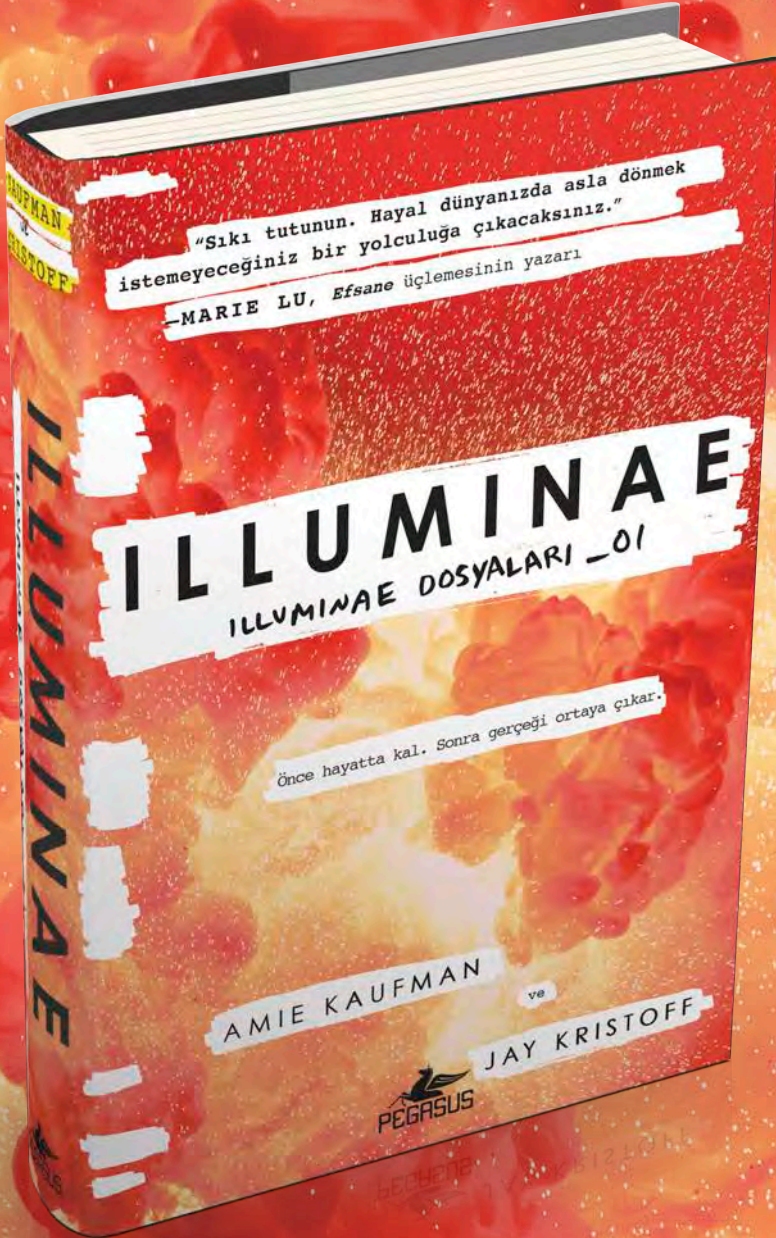
VICTORIA AVEYARD,
Kızıl Kraliçe'nin
çoksatın yazarı

"Biraz aşkla, biraz da Stanley Kubrick'in 2001'ine yapılan göndermelerle örölmüş, 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
çoksatın yazarı



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari



MAVRA BOARD



Sevgili LEVEL takipçileri... Geçtiğimiz ay kapağa taşıdığımız Dawn of War III'ü Türkiye genelinde toplamda 11 kişinin oynadığını keşfettik. Neden oynamıyorsunuz, mis gibi strateji oyunu? Bırakın LoL'ü, CS:GO'yu artık, ufkunuzu genişletin! (Genişlemedi.)

Bu ay da hoşunuza gitsin diye CoD: WWII'yi koyduk kapağa. Beğendiniz, biliyoruz çünkü CoD demek, hype demek. Ayrıca Activision inadi da bıraktı, seriyi köklerine döndürme söylemiyle voley vurdu. Aferin Activision, piyasaya oynamak böyle bir şey işte.

Şimdi sizi diğer konularla baş başa bırakıyor ve buradan tüm LEVEL allesine, Kürşat'a, Emre'ye, Ertuğrul Süngü'ye, Ertekin Bayındır'a, Enes Özdemir'e (Uzatıyor), sonracağıma Tolga Yüksel'e, bilemedin Rafet Kaan Moral'a... Tamam sıkıldım. İyi günler.



O mu, bu mu?

Emre bu ay da farklı kapak görselleriyle karşımıza çıktı ve hangi kapağı seçeceğimizi düşünürken bir hayli zor anlar yaşadık. Lakin bu gözünüzün içine bakan asker portresi ve zarfın arkasına düşen arka taraf güzel bir konsept yakalayınca, bu seçeneği elememiz gerekti.

E3'te ne açıklansa kafayı yeriz?

World of Warcraft 2

Herkes yerlere yatar, Blizzard'ın kapisında kuyruk olur, hype üzerine hype yaşanır ve dünya infllak eder.

Final Fantasy XVI

"FFXV'de resmen batırdığımızı farkına vardık, o yüzden serinin özüne uygun, orijinal bir FF oyunu daha geliştirdik" dese Square Enix, gidip ellerini kollarını öperiz.

Half-Life 3 + Film + Dizi projesi

Böyle bir kombinle sahneye çıksa Valve, dünya bırakın tersine dönmeyi, tüm paralel evrenlerde bir patir ti kopar ve evren küçülüp tek bir nokta haline gelir.

Elder Scrolls 6

Düşünsenize, Skyrim'in iki-üç katı büyüklükte bir oyun tasarlıyormuş Bethesda ve 2017 sonunda da oyunu piyasaya sürecekmış falan! Yok, kalp dayanmaz.





DC EVRENİ

Injustice 2'nin çıkışını kutlamak adına Sekiz'in bu ayki temasını DC evrenine adanmış uygun gördük. Elinde Batman, Superman, The Flash, Green Lantern ve daha birçok ünlü ismi bulunduran DC ile, öyle ya da böyle tanışmış olmalısınız. Dolayısıyla konuyu fazla uzatmadan, sizi DC evrenini daha da iyi tecrübe edecek konularla baş başa bırakıyoruz.



Kara Şövalye Üçlemesi

DC'yi DC yapan en önemli etkenlerden biri olan Batman, 2005 yılında Batman Begins ile bambaşka bir sinema deneyimi yaşattı bize ve bunu The Dark Knight takip etti, ağızımız açık kaldı. The Dark Knight Rises ile üçleme tamamlandı ve beyaz perde muhteşem bir Batman üçlemesine sahip oldu.

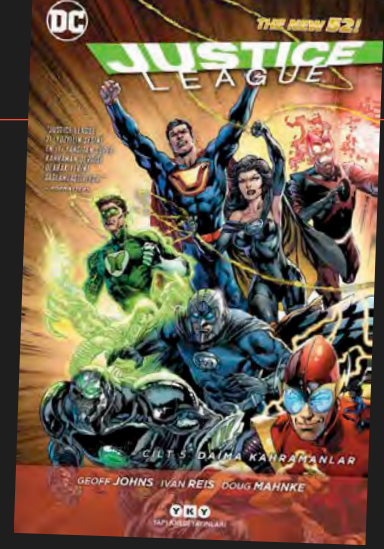
Clark Kent Superman Paspas

Eğer evinizde paspasın nasıl bir şey olabileceği hakkında söz sahibiyse ve birilerinin paspasınızı yürütmeyeceğini de düşünüyorsanız, bu paspası tercih etmemeniz için bir neden yok.



Justice League: Flashpoint Paradox

Özellikle Flash hayranlarının mutlaka izlemesi gereken bir çizgi-film olan Flashpoint Paradox, aynı zamanda 2011 yılında DC evrenini baştan aşağı değiştiren Flashpoint olayına da gönderme yapmakta. Barry Allen'in alternatif bir zaman diliminde, güçleri olmadan büyük bir savaşı durdurmaya çalışması konu ediliyor.



Justice League Çizgi Roman Serisi ▲

Ülkemizde Yapı Kredi Yayınları tarafından yayımlanmakta olan Justice League 5. cildine ulaştı ve kesinlikle okunmayı hak ediyor. Çizimleriyle ve konusuyla gayet sürükleyici olan bu seriyi mutlaka arşivinize ekleyin.



The Dark Knight Returns: Superman Vs. Batman Figür

Frank Miller'in Batman: The Dark Knight Returns eserinden bir kesit olarak evinizde sergileyebileceğiniz bu muhteşem figür hem Superman, hem de Batman hayranlarına hitap ediyor.



Green Lantern Kumbara ▼

O bozuk paraları sağda sola unutacağınız, Hal Jordan'a emanet etmek daha mantıklı olacaktır, öyle değil mi?

DC Evreni Kupa Seti ▲

Şu bir gerçek ki süper kahraman hayranları, bu süper kahramanların logolarını, simalarını türlü türlü eşyalarda görmeyi çok seviyor ve bu kupa seti de bizi tatmin edecek ölçüde iyi gözükmekte. Hem minimalist, hem tarz sahibi.



Batman ▶ Arkham City

Sinemada nasıl Kara Şövalye Üçlemesi bir devrim yarattıysa, oyun kısmında da Batman Arkham Asylum ile başlayan bir gerçek var. Bu serinin en iyi oyunu da kuşkusuz ki Arkham City ve halen oynanmayacağı hak ediyor.

Bilgisayarın geleceđi: Samsung Galaxy Book*

Galaxy Book hayatı yanınızda taşımamız için göz alıcı tasarımı ile tabulara meydan okuyor. 7,4 mm incelik ve sadece 754 gr ağırlığa** sahip taşınabilir tasarımı sayesinde, yaratıcılığınızın sizi nereye götüreceđine siz karar vereceksiniz.

daha ince

7.4_{mm}

daha hafif

754_{gr}



Her açıdan kusursuzluk

Galaxy Book, çok açılı farklı modları sayesinde yazı yazmayı her zamankinden daha da kolay hale getirirken, S Pen ile çizim ve taslak oluşturmadan, belgeler üzerinde not almaya ve işaretlemeye kadar pek çok şeyi kolaylıkla yapabileme imkanı sunuyor.

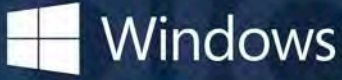


Sınırsız ilham

Hayal gücünüzü serbest bırakın. Yeni S Pen, yazı yazmayı ve çizmeyi olabildiğince zahmetsiz kılmak için son derece hassas 0,7 mm uca ve pilsiz çalışma özelliđine sahip. Dilerseniz uygun programlarda resim çizilebilir, boyama yapıp stres atabilir ya da belgeler üzerine not alabilirsiniz.



*Belirtilen özellikler sadece Galaxy Book 12" (SM-W720) modellerine aittir. **754 gr sadece tablete ait ağırlıktır.



SAMSUNG



7th Gen Intel® Core™
i5-7200 processor



Yeni nesil güvenilir performans

İş hayatınızı kesintisiz ve verimli bir şekilde sürdürün. 7. Nesil Intel® Core™ i5-7200 işlemci ve yeni klavye ile tasarlanan Galaxy Book, hareket halindeyken birden fazla görevi gerçekleştirmek için ihtiyaç duyacağınız performansa sahip.

Intel® ve Intel Core™, birer Intel Corporation markasıdır. Ekran görüntüleri temsildir, farklılık gösterebilir. Uygulamalar ayrı satılmaktadır, uygunlukları ülkelere göre değişebilir.

Maksimum güç

Tam şarj* ile 11 saat boyunca kesintisiz video izleme imkanı sağlayan Galaxy Book'unuzu tüm gün kullanmanın keyfini yaşarsınız.

*Galaxy Book 12" modellerinde 5070 mAh batarya kullanılmakta olup, belirtilen performans tam şarj durumunda elde edilebilmektedir.



Eş zamanlı senkronizasyon

Samsung Flow uygulaması* ile telefonunuz ve Galaxy Book arasındaki mükemmel uyumu deneyimleyin. Bu uygulama sayesinde, kusursuz bir şekilde veri aktarımı yapabilir, bildirimleri atabilir, hatta yanıtlayabilirsiniz.

*Samsung markalı S7, S7 edge, S6, S6 edge, S6 edge+, Note 5 ve sistem gereksinimlerini sağlayan diğer telefon modelleri ile Galaxy Book'da Samsung Flow uygulamasının ilgili uygulama marketlerinden indirilmesi ve senkronizasyonun yapılması ile kullanılabilir.

Çok canlı

Super AMOLED Dokunmatik Ekran sayesinde en sevdiğiniz film ve dizileri izlemekten, detaylı bir şekilde dilediğinizi çizmeye kadar hayal ettiğinizden fazlasını bu bilgisayar ile yapabilirsiniz. Üstelik UHD 4K performansında...





Ankara oyuna geldi! E-Gameshow, artık bir gelenek

Bildiğiniz üzere Türkiye=İstanbul. Eğer bir konser olacaksa, bir fuar gerçekleşecekse o asla ama asla Türkiye'nin kalan 80 ilinde değil, İstanbul'da olur.

Ne var ki son yıllarda bu ezberi bozan hareketler de olmuyor değil ve E-Gameshow oyun fuarı da bunlardan bir tanesi. Bu yıl Hacettepe Kongre Merkezi'ne taşınan E-Gameshow, 11-14 Mayıs tarihleri arasında tüm Ankaralı oyun severlere keyif dolu anlar yaşattı ve görünen o ki, E-Gameshow artık bir gelenek olarak her yıl sürecek.

Bu yılki E-Gameshow'da fuar alanı farklı bölümlere ayrılmıştı. Bir yanda, büyük konferans salonunda çeşitli söyleşiler ve konferanslar sürerken, bir yanda da girişte çeşitli gösteriler ve etkinlikler yapılmaktaydı. Bu alanda, Just Dance'in birincisi Umutkan Tütüncü'nün katılımcılarla yaptığı danslar dikkat çekmekteydi. Ayrıca yine bu alanda, Dr. Yeşim Arsoy'un yaptığı muhteşem makyaj çalışması da canlı olarak gözlemlenebilmekteydi. (Resmen film setine hazırlık yapılır gibi bir makyaj çıktı ortaya.)

Ana sahnede gerçekleşen söyleşiler, ünlü YouTuber'ları sahneye taşıdı ve yine bu sahnede, Freestyle Combat Party, Cosplay yarışması ve Flow Colony'den Led gösterisi de gerçekleşti. Freestyle Combat Party katılımcıları bir çeşit fiziksel egzersizle buluştururken, fuar süresi boyunca şahane cosplay'lerle fuar canlandıran katılımcıların kıyasıya mücadele ettiği yarışma da en iyi Cosplay'in seçilmesini sağladı. (Türkiye şu son yıllarda hangi konuda ilerleme kaydetti diye soracak olursanız, cevabım Cosplay.)

Fuar alanının geriye kalan kısmında katılımcı firmalar ürünlerini sergiliyordu. Gazi Üniversitesi E-Spor topluluğunun yürüttüğü Retro alanı ziyaretçilerin uğrak alanlarından biri oldu ve buna, çeşitli oyun turnuvalarının yapıldığı alan da eşlik etti.

Alanın ikinci katının başrolünde ise bağımsız oyun yapımcıları bulunmaktaydı. Binary Games, SiiS Games, Proud Dinosaurs, Simula Games, Abyss Gameworks ve dahasını ağırlayan bu bölüm, katılımcıların, bu firmaların oyunlarını denemelerine olanak sağladı.

HS Türkiye ekibinin katılımıyla gerçekleşen Hearthstone turnuvasına ek olarak CS:GO finalleri de fuarın önemli etkinlikleri arasındaydı.

Portekiz'den gelen Lefunky lakaplı meşhur grafiti sanatçısının E-Gameshow'a özel çalışmalarıyla katılımcıları fuar alanının dışında karşıladığı, Vokalemun ve Create and Soft Band'in konserleriyle süslenen E-Gameshow, Ankara için gerçekten son derece iyi bir etkinlikti. E-Gameshow'un gelecek yıllarda daha da gelişmesini diliyor ve emeği geçen herkese teşekkürlerimizi iletiyoruz. ■





Traveller'in anısına...

Bungie, **Destiny 2**'yi görücüye çıkarttı

Bungie'nin Halo'dan kopup yepyeni bir isimle, 2014 yılında konsol oyuncularıyla buluşmasına vesile olmuştu Destiny. Özellikle online kısımda, bolca loot ve zindan seçeneğiyle bağımlılık yaptırın Destiny, bir ton DLC ve güncelleme ile de gelişti, zaman zaman tökezlese de isminden övgüyle bahsettirdi.

Bungie'nin Destiny'nin devamını getirecek olması kaçınılmazdı ve son gelen büyük açıklamalarla, Destiny 2 duyuruldu. Yine PS4 ve Xbox One için hazırlanacak olan oyuna bu defa PC desteği de geleceği açıklandı, herkes sevinç naraları attı. Üstelik oyunun PC versiyonu konusunda muhteşem bir gelişme de var ki o da oyunun Blizzard App (Battle.net) yer alacak olması. Bu çok iyi bir hamle zira Blizzard'ın çok sağlam bir fanatik kitlesi bulunmakta; Blizzard App'te listelenecek bir oyunu bu kitle de anında başırına basacaktır. Peki bu defa ne oluyor Destiny evreninde? Cabal (Primus Ghaul tarafından yönetilen Red Legion topluluğu.), insanların merkezi bölgesini, The Tower'ı büyük bir saldırı ile parçalıyor ve Destiny'nin kahramanlarına ışığın gücünü sağlayan gizemli uzaylıyı, Traveller'ı hapsediyor. Biz de Guardians olarak savaşa atılıyor, Cabal'a karşı koymaya çalışıyoruz.

Tüm güneş sistemindeki Vanguard'ın birlik olacağı oyunda, Cayde-6 (Nathan Fillion tarafından seslendiriliyor.), Ikora Rey ve Komutan Zavala gibi tanıdık isimleri bir araya getirmeye de uğraşacağız. Oyun dört farklı, yeni bölge bulunacak ve şunu peşinen belirtelim, tüm bölgeler Destiny'de bulunanlardan çok daha büyük olacak.

Dünya üzerindeki European Dead Zone, Vanguard'ın toplanma merkezi olacak ve hikyedeki büyük saldırıdan sonra ilk göreceğimiz bölge unvanını da taşıyacak. Satürn'ün uydusu Titan, bir zamanlar insanlığa hizmet eden ama artık metan gazı altında kalmaya başlayan bir başka yeni bölge. Vex kuşatması altında olan ve iyice makinanleşmeye başlayan Nessus gezegeni, Cayde-6'ın de saklandığı, enteresan bir yer. Ikora'yı bulacağımız, Warlock'lar tarafından kutsal sayılan sülfür bölgesi Io, Jüpiter'in uydusu. Burası aynı zamanda Traveller'in son ziyaret ettiği yer. Bu bölgelerde, önceki oyunlarda olduğu gibi birçok yan görev, herkese açık etkinlikler, rastgele karşılaşmalar ve Patrol görevleri yer alacak ve bunlara ek olarak, oyun dünyasındaki NPC'ler tarafından bize sunulan Adventure'lar, yeni yan görevler olarak oyunda yer alacak. Ayrıca Lost Sectors adındaki

görevler de belli bölgelerde hazine avına çıkmamıza ve bu bölümlerin sonunda da bir boss ile karşılaşmamıza olanak sağlayacak. Warlock, Titan ve Hunter sınıfları Destiny 2'de dönüş yapıyor lakin bu defa farklı alt sınıflar ve süper hareketleri bulunacağı açıklanıyor. Warlock'ların sahip olacağı Dawnblade, karakterlerin havada süzülüp aşağıya ateş yağdırmasını sağlayacak, Titan'ların Sentinel'i şarj edilebilen ve fırlatılabilen bir kalkan oluşturmanızda etkili olacak. Parlak bir sopayla düşmanlarınız arasında sekerek saldırmaya olanak verecek olan Hunter saldırısının adı da Arcstriker. Destiny 2 hakkında daha fazla açıklanan birçok yenilik var ve en önemlilerinden bir tanesi, ilk Destiny karakterinizin görünüşünü yeni oyuna taşıyabilecek olmanız. (PC için geçerli mi belli değil.) Oyun 8 Eylül'de piyasada olacak, kemerlerinizi bağlayın. ■





Bir sanat eseri mi?

Tablo gibi görselleriyle, Türk yapımı bir bulmaca/platform oyunu geliyor

İşte oyun fuarlarının güzelliği de burada; normalde belki de oyun piyasaya çıkana kadar haberimiz olmayacak olan Türk yapımı eserlerle buluşabiliyor.

Proud Dinosaurs adlı Türk yapım ekibinin hevesle ilerlettiği *Macrotis: A Mother's Journey* de bunlardan bir tanesi.



Proud Dinosaurs hakkında

Eylül ayında faaliyet göstermeye başlayan oyun firması, *Macrotis* üzerinde de ancak Aralık ayında tam randımanlı olarak çalışmaya başladı. Ekibin yazılımcıların katılımıyla büyümesiyle, Proud Dinosaurs Mayıs ayı itibarıyla 10 kişilik bir kadroya kavuştu. Ekip içerisinde, daha önceden başka oyunlarda çalışmış olanlar da bulunurken, *Macrotis* ekip olarak Proud Dinosaurs'un geliştirdiği ilk oyunu olarak söylenebilir. Firma şu anda tam zamanlı olarak *Macrotis* üzerinde çalışıyor ve www.prouddinosaurs.com üzerinden de iletişim sağlıyor.

Sele kapılıp çocuklarından ayrı düşen bir anne Bilby'yi (Avustralya'ya özgü, Türkçe'de keseli tavşan olarak bilinen ama tavşan familyasından olmayan egzotik bir kemirgen.) kontrol ettiğimiz oyun, 2.5 boyutlu bir bulmaca / platform oyunu olarak özetlenebilir. Her ne kadar platform kısmından çok bulmacalar ağırlıklı olacak olsa da kontrol biçimi ve oyunun ilk algısı platform imajı çizmekte.

Oyunun E-Gameshow'daki demosunda bu küçük hayvanı nasıl kontrol ettiğimizi deneyimleyebilme imkanım oldu ve her ne kadar oyun, geliştirme sürecinin en başlarında olsa bile kontroller gayet iyiydi. Karakterimizle pek fazla bir şey yapmamıza olanak tanııyordu demo; koşuyor, zıplıyor, bir yerlere tırmanıyor ve oyunun efsanevi görüntüleri arasında ilerliyorduk. Evet, *Macrotis* hakkında dikkat çeken en büyük nokta görselliği. Zaten ekran görüntülerinden de anladığınız üzere çok sağlam bir çizim ve

görselleştirme işi bulunmakta. Biraz Ori and the Blind Forest havası da bulunan görsellik, gerçek anlamda AAA kalitesindeki oyunlara taş çıkartacak seviyede. Bu konuda Proud Dinosaurs ekibini bir kez daha kutlamak istiyorum –ki zaten fuar alanında da sürekli bu kısmı övüp durdum, yapımcı arkadaşlar bile, "Tamam Tuna" dedi. (Sakinleştirme amaçlı.) Bahsettiğim gibi henüz geliştirme aşamasında erken bir süreçte olduğundan oyun hakkında pek fazla bilgi verilmiyor lakin oyunun PC ve hatta daha spesifik olarak Steam için geliştirilmekte olduğu açıklanıyor. Yapımcılar, eğer oyuna yeterli ilgi olursa oyunun konsollar için de düşünüleceğini belirtiyor. (Bu oyunu yayımlamak istemeyecek dağıtımçı düşünmüyorum.)

Herhangi bir çıkış tarihi bulunmayan *Macrotis*'i takibe almanızı tavsiye ediyor ve tüm ekibi tekrar kutluyorum. Elinize sağlık! ■



PS4

Oyuna Dahil Olma Zamanı!

PS4 500GB
Konsol

3 Oyun

3 Aylık
PS Plus Üyelik

sadece 1.499 TL*



tr.playstation.com

[/PlayStationTR](https://www.facebook.com/PlayStationTR) [/PlayStationTR](https://twitter.com/PlayStationTR)

[/PlayStationTR](https://www.instagram.com/PlayStationTR) [/PlayStationTurkiye](https://www.youtube.com/PlayStationTurkiye)

*Tavsiye edilen perakende satış fiyatıdır.

OYUNUN
GELECEĞİ



SON DAKİKA!

Adventure oyunları arasında övgüyle anılan Life Is Strange'in devamının hazırlık aşamasında olduğu açıklandı.

Andrzej Sapkowski'nin The Witcher'ı Netflix tarafından bir diziye dönüştürülüyor. Yapımla, olayın oyun bölümünü yürüten CD Projekt'in bir alakası bulunmuyor.

Amerika'da son iki ayın konsol satışları lideri açıklandı: Nintendo Switch!

PaRappa the Rapper ve Gitaroo Man'in yapımcıları, Project Rap Rabbit adında bir müzik/ritim oyunu üzerinde çalışıyor ve Kickstarter'dan bağışlarınızı bekliyor.

Ubisoft önümüzdeki bir yıl içerisinde Far Cry 5, yeni Assassin's Creed oyunu ve The Crew 2'nin piyasada olacağını duyurdu. Detaylar elbette ki E3'te açıklanacak.

Square Enix Final Fantasy XV ve PS4 için piyasaya çıkan Rise of the Tomb Raider ile kar oranlarını artırdığını açıkladı.

Bayonetta'dan sonra Vanquish de PC'deki yerini aldı. Aksiyon oyunlarına ilgi duyuyorsanız, Vanquish'e göz atın.

2017 bitmeden piyasada olması beklenen yeni Need for Speed'in internete bağlanmadan oynanabilecek bir tek kişilik oyun modu olacağı belirtiliyor. Aferin EA!

İlk açıklandığında 2015'in bahar aylarında piyasada olacağı söylenen Dead Island 2'den 2016'nın Mart ayından beri haber alınmıyor ama Deep Silver'a göre oyun halen yapım aşamasında.

Bethesda, kendi oyunları olan Prey'in ismine çok benzediği için bağımsız bir oyun olan Prey for the Gods'in yapımcılarına ihtarname çekti ve mahkeme masraflarıyla uğraşmamak için, oyunun yapımcıları oyunun ismini Praey for the Gods'a çevirmek zorunda kaldı.

Titanfall serisi, mobil platformlarda Titanfall: Assault isimli bir strateji oyunu olarak devam edecek ve oyunda kart toplayarak ekibinizi oluşturma gibi unsurlar bulunacak.

Alan Wake ve Quantum Break'in yapımcısı Remedy'nin Project 7 kod adlı oyununu 505 Games'in yayımlayacağı bildirildi. Oyun PC, PS4 ve Xbox One için geliştiriliyor.

Ertelenen South Park: The Fractured But Whole'un son çıkış tarihi 17 Ekim 2017 olarak belirtilmekte; bakalım Ubisoft sözünde duracak mı...



Yaşamın ilk filizleri

Surviving Mars, farklı bir hayatta kalma mücadelesi

Tropico'yu oynadınız mı? Oynadıysanız, yapımcı Haemimont Games'i de tanıyorsunuzdur. Tropik bir bölgeyi kurmaktan çok uzak bir alana giriş yapan firma, bu defa gözünü son zamanların en popüler gezegeni Mars'a dikmiş durumda. Surviving Mars adındaki oyunda amacımız Mars'ta bir koloni kurmak olacak. Tropico'daki oyun mekaniklerinin bir benzerini burada göreceğimizi düşünüyoruz ama Haemimont Games henüz pek detaya girmek istiyor gibi durmuyor. Bir

koloni kurup, bu koloninin sakinlerinin tüm ihtiyaçlarını karşılamak ve bu sırada kızıl gezegenin insan yaşamına hiç de uygun olmayan koşullarıyla mücadele etmek, temel olarak oyunun nasıl ilerleyeceği hakkında bilgi veriyor.

Özellikle şehir kurma oyunlarından hoşlananlar ve bilim-kurgu meraklıları için iyi bir seçim olacağına benzeyen Surviving Mars, PC, PS4, Xbox One üçlüsünün yanında Mac ve Linux için de geliştiriliyor ve 2018'de piyasada olması bekleniyor. ■

Bir masal duymak ister misiniz?

Bunu RIGS'in yapımcıları **Röki** ile sağlayabilir

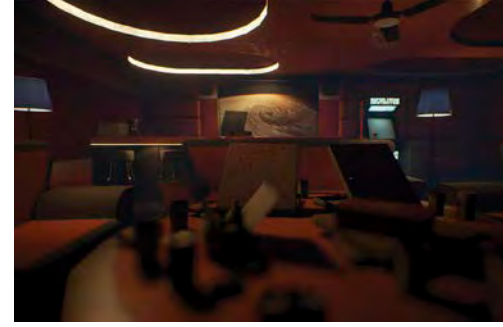
Olaylar şu şekilde geliyor. Diyelim ki büyük bir dağıtıcının stüdyosunda çalışıyorsunuz ve işler, dağıtıcısının pek de istediği gibi gitmiyor. Siz ise bu sırada muhteşem bir iş çıkarttığınızı düşünüyorsunuz. O iş piyasaya sürüldükten sonra da ofis kapatılıyor, bir anda ortada kalıyorsunuz. Lakin bu da size kendi işinizi yapma olanağı sunduğundan aslında özgür kaldığınızı anlıyorsunuz...

İşte RIGS'in yapımcısı Guerilla Games Cambridge stüdyosu kapatıldığında, Sony'ye 14 yıldır hizmet eden Alex Kanaris ve Tom Jones da bir panik anı yaşamış ama hemen ardından kendilerini toparlayıp hızla kendi oyunlarını yapmaya başlamışlar, ortaya Röki çıkmış. İskandinav kültüründen esinlenerek hazır-

lanmakta olan Röki, adventure meraklılarının seveceği türden bir "point&click" stili oynanışa sahip. Hikayede de küçük bir kız ormanda gezinirken, geyikler ve karla kaplı tepelerden biraz fazlasını buluyor; ormanların karanlık tarafını...

Hikayeyi bir masal anlatırmış gibi işleyecek olan yapımcılar, Röki'nin özellikle görselliğiyle vurucu olacağını belirtiyor. (Zaten firmayı kuran ikili sanat yönetmenliği yapmakta.) ■





Neptün mezarımız olmayacak!

Farklı bir hayatta kalma mücadelesi: **Tartarus**

Bir Türk ekibi, Abyss Gameworks tarafından geliştirilmekte olan, Tartarus'u daha önce duyduunuz mu? Duymadıysanız kendilerinin bir Steam sayfası bile var, hemen gidip bakmanızı tavsiye ederiz zira yapımcılar son derece iyi gözükken bir oyun üretmek üzere. 2230 yılında, Maden ve Araştırma Gemisi Tartarus (MRS TARTARUS 220478) Neptün yakınlarındayken güvenlik protokolünü hiçbir işaret vermeden aktifleştirir. Mürettebatın hayatta kalması için tek şansı, köprüye ulaşarak tüm sistemleri, gemi Neptün'e düşmeden önce

yeniden başlatmaktır. Geminin maden operatörü ve kaza sırasında aççılık görevini üstlenmiş Cooper olarak, mühendislik veya pilotaj eğitimi olmadan, yalnızca geminin sistem mühendisi ve aynı zaman da ikinci kaptanı Andrews'un yardımı ile mürettebatı ve gemiyi kurtarmamız gerekmektedir. Eh, bir aççı olarak da işimiz pek kolay olacağı benzemiyor... Tartarus birinci şahıs perspektifinden oynanan, aksiyon öğeleri ile harmanlanmış, karanlık ve ürpertici bir evren üzerine kurulu. Cooper'ı yönlendirerek gemiyi "Terminal"ler vasıtası ile geri

getirmeye çalışıyor ve bir anlamda "hack"liyoruz. Geminin sistemlerini kırmak, pek de kolay sayılmaz. Kendine has işletim sistemi olan Terminal komutları ve kullanımı oldukça gerçekçi. Doğru yerde doğru komutu yazmanız veya gerektiğinde önce etrafınızı araştırarak, size yardımcı olacak gerekli bilgiyi toplamanız gerekiyor. Unreal Engine 4 ile geliştirilen Tartarus, ikonik bilim-kurgu filmlerindeki gibi Retro bir tarza sahip ve oyun kısa sürede çıkış yapmayı planlıyor. Oyun hakkında daha fazla bilgi için tartarusthegame.com adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

Tanrılar parti yaparsa...

Sync: Party Hard ile telefonunuz tamirhaneye dönüşecek

Mobil oyunlarda farklılık yaratmak artık pek kolay değil lakin bir Türk firması olan Siis Games, bambaşka bir tür ortaya çıkartmış gibi duruyor. Sync: Party Hard adlı oyunda olaylar şöyle gelişiyor. Zeus, oğlu Herkül'e, "Biz ananla beraber kampa gidiyoruz, yokluğumuzda edebinle otur, ortalığı karıştırma." diyor. Herkül tabii genç, kanı kaynıyor ve bu lafları hiçe sayıp evi tanrılar, yarı tanrılar ve mitolojik yaratıklarla doldurup efsanevi bir parti veriyor. Her şey çok eğlenceli geçerken Zeus "telefon edip", "Biz tahminimizden biraz daha erken geleceğiz." diye haber veriyor ve Herkül etrafa baktığında, bu "tanrısal" partinin değil evi, bütün evreni parçalara ayırdığını görüyor. Ve bu parçalanmış evreni toparlama görevi de bizden başkasının değil...

Evet, Sync: Party Hard eğlenceli bir hikayeye sahip, eğlenceli bir bulmaca oyunu. Bölümlere ayrılmış oyunda amacımız parçalara ayrılmış nesnelere, telefonumuzu evirip çevirerek birleştirmek. Mesela düşünün ki Güneş geliyor ekrana, ama parçalanmış bir şekilde ekranda duruyor. Bunu birleştirmek içinse telefonu sağa sola çeviriyor, eğiyor büküyor, etrafımızda dönüyor ve parçalar uyumlu bir şekilde birbirine yaklaşıncaya doğru yolda olduğumuzu anlayıp bulmacayı tamamlamaya çalışıyoruz. Her bölümde farklı nesnelere, farklı zorluk seviyelerinde ekrana geliyor; bölümleri tamamladıkça da evreni Zeus'un hışmından önce toparlamış oluyoruz. iOS ve Android için geliştirilmekte olan Sync: Party Hard, yenilikçi olduğu kadar kafa patlatmanızı da gerektiren bir yapıdır; Siis Games'i tebrik etmeden geçemeyeceğiz. ■

WOLF TEAM DİRİLİŞ

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



Bayilerde ve Süpermarketlerde!

Darksiders III

"Dört atıyla ilerle ya da kaderini seç ve öl!"
- James Hetfield

syf.29



Darksiders III

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini

5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★

UNCHARTED

THE LOST LEGACY

Yeni hırsızlarımızla tanışın: **Chloe** ve **Nadine** Uncharted'a yepyeni bir soluk getirmeye hazırlanıyor

N'aber PS4 sahipleri? PS4'le günleriniz nasıl geçiyor? PS4 Pro aldınız mı? Almadıysanız da anlarım, şaşalı çıkışından sonra pek bir numarasını görmedik. Lakin PS4 artık bu devrin bir gerçeği. PC sahiplerini gözlerinden öperim, hepimiz canım ciğerimsiniz ama PC'nin yanında bir de PS4 gerçekten harika gidiyor. Bakın bence kombinasyon şöyle olmalı: Bir tane iyi ekran kartlı masaüstü PC ve yanına da en az 42" bir TV'ye bağlı (4K olması şart değil.) bir PS4. Böyle bir ortamda sizden iyisi yok ve oyun dünyasıyla ilgili hiçbir şeyi de kaçırmamış olacaksınız.

Mesela PS4'ü olmayan bir oyuncu, Uncharted 4 gibi bir efsaneyi oynamamış olmanın üzüntüsünü bir ömür yaşayacaktır. Veya The Last of Us Remastered ve yeni gelecek The Last of Us II. Bunları oynamadan olur mu? Olmaz.

Fakat PS4 sahibi arkadaşlarımız Uncharted 4'ü oynadıktan sonra daha da fazlasını isterken bulmadı mı kendini? Elbette buldu ve Naughty Dog da bu çağrıya kafasını çeviremedi, hemen çalışmalara başladı. (Bu tabii ki bir yalan; Uncharted 4 geliştirilirken eklentileri de planlanıyordu. Bizim sözümlü kim, ne yapsın...) Ve ortaya enteresan bir Uncharted macerası çıktı. Çıktı diyorum

zira büyük ihtimalle oyunun yapım aşaması çoktan tamamlandı, sağına soluna bir iki cila atılıyor.

DLC'den tam sürüme uzanan yol

The Lost Legacy adındaki yeni Uncharted macerasının geliştirilme süreci bir hayli ilginç aslına bakarsanız. Yapımcılar Uncharted 4'ü planlarken, bir şekilde oyunu genişletmek istediklerine de karar vermişler ama bunu tam olarak nasıl yapacaklarını da ön görememişler, çalışmaya başlamışlar. Demişler ki, "Uncharted 4'ü sonunda alenen hikaye sonlanıyor, oradan yürüyemeyiz." Peki o zaman ne olacak? Eski bir Nathan Drake hikayesinin de ilgi çekici olmayacağını düşündüklerinden, başka karakterlere yönelmeye karar vermişler. Victor Sullivan (Sully) ilk seçeneklerden biriymiş. Lakin yaşlıyken yeterince atletik olmayacağından ve geçmişinde de bir asker olduğu için oyunun bir Call of Duty'ye dönüşme olasılığından ötürü onu elemişler. Nathan Drake'in eşi Elena da bir başka seçenek olarak düşünülmüş ama onun da yeterince ilgi görmeyeceği düşünüldüğünden elenmiş. O mu olsun, bu mu olsun derken de Chloe'ye

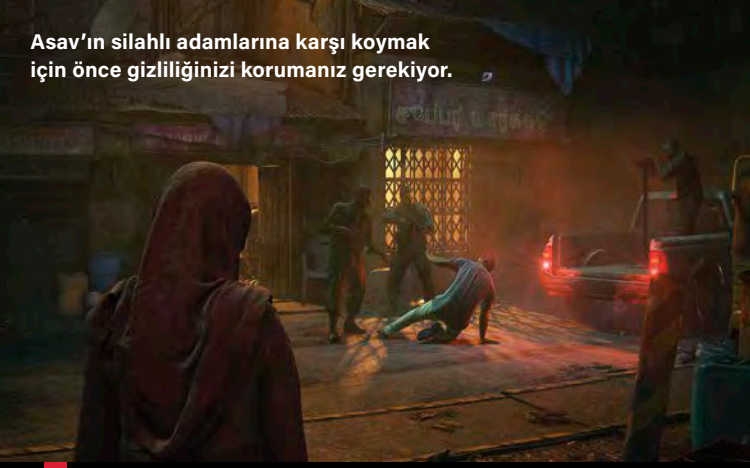
gelmiş sıra. "Bu olur..." demiş yapımcılar ve yanına da Nadine'i eklemeye karar vermişler ve enteresan bir ikili ortaya çıkmış. Bu kararın verilmesinin ardından bir soru daha oluşmuş: Oyun nasıl bir formatta piyasaya çıkacak? İlk önce bir DLC olarak düşünülen oyun, Chloe ve Nadine'in hikayesi yazıldıkça genişlemeye başlamış ve sonunda yapımcılar oyunu ayrı bir macera olarak piyasaya sürmeye karar vermiş. Böylece de Uncharted 4'e sahip olmadan, apayrı bir Uncharted macerası yaşamak isteyenler de oyundan faydalanabilecekmiş. Gökten üç elma düşmüş. Biri Chloe'nin, biri Nadine'in biri de bu yazıyı okuyan okurun kafasına. Eh, Naughty Dog'un düşürdüğü elmadan zarar gelmez. Yiyin garî!

Kızlar, önden buyurun...

Başrolde Chloe Frazer var bu defa ve ona da Nadine Ross eşlik ediyor. Kendilerinin neye benzediğini bu sayfalarda bolca görebileceksiniz ve zaten önceki Uncharted oyunlarını oynadıysanız, bu iki karakteri zaten yeterince tanıyor olmalısınız. Chloe ve Nadine'i bir araya getiren olay, Tusk of Ganesh adındaki efsanevi hazineyi ele geçirmek. Chloe Hindistan'da, bir yerlerde gizli olan bu hazinenin peşine



Asav'ın silahlı adamlarına karşı koymak için önce gizliliğinizi korumanız gerekiyor.



Girl power!

Chloe ve Nadine'i yakından tanımaya hazır mısınız?

Chloe Frazer

İlk üç Uncharted oyunundan birini oynadıysanız, Chloe'yi tanıyorsunuzdur. Her ne kadar Nathan'ın asistanı gibi bir portre çizmiş olsa da aslında Chloe, kendi kendine yeten, güçlü bir kadın! (Bayan diyenleriniz var hala değil mi? Kadın deyin, zor değil.)

Chloe işini bilen ve hoş da bir kadın olduğundan, Nathan'ın sevgili eşi Elena zamanında onu kıskanmış ve ikili ters bile düşmüştür. Lakin eli silahlı adamlara karşı savaşa savaşa

yakınlaşmış ve bu sorunu aşmışlardır. Yeni oyun, Uncharted 4'ten yıllar sonrasını konu aldığından Chloe de artık bir asistan olmaktan çok uzakta ve artık kendi hazine avcılıklarını kendisi üstleniyor. Her ne kadar çok planlı davranmak yerine iç güdüleriyle hareket etse de Chloe işin üstesinden gelmeyi başarabilen bir portre çizmekte. Bu spontane hali yüzünden Nadine ile ters düşse de ikili hikaye ilerledikçe birbirlerine güvenmeye başlayacak gibi gözüküyor.

Nadine Ross

Uncharted 4'le birlikte hayatımıza giren Nadine Ross, son derece kararlı bir kişiliğe sahip ve iyi eğitilmiş bir asker. Her hareketini önceden planlayan, her olaya profesyonelce yaklaşan Nadine de işin özünde bir insan ve onun kırılğan olduğu noktaları da The Lost Legacy'de göreceğimiz söyleniyor.

Nadine Uncharted 4'te Shoreline adındaki özel askeri firmanın sahibiydi ama Uncharted 4'teki

oyalar neticesinde artık firmasından söz etmek pek mümkün değil. Dolayısıyla o da özel işler alıyor ve bunları alınının akıyla tamamlamaya çalışıyor.

Nadine'in The Lost Legacy'nin kötü adamı, Asav ile de bir geçmişi bulunduğu için bir taktiksel avantajı da bulunacağını görebiliyoruz. Bu sayede onun hareketlerini önceden tahmin edip Chloe'yi daha iyi stratejilere yönlendirebilecek.



düşüyor ve Nadine'in yardımını istiyor. İşin ucunda para olduğunu gören Nadine de teklifi geri çevirmiyor, ikili yola koyuluyor. Tabii bu hazine öyle ulu orta bir yerde durmuyor. Bölgedeki isyancı birliğinin başı Asav, elinde bir anahtar tutuyor -ki bu anahtar, hazinenin kilidini açan tek anahtar. Asav da armut toplamadığından ve emrinde bolca silahlı asker olduğundan, sevgili kızlarımızı pek hoş karşılayacak gibi değil. Chloe ve Nadine anahtarı alıp Asav'ı da bir yandan ekarte ederek hazineyi kapmalı ve ortamdan uzamalı. Pek kolay olacağına benzemiyor, değil mi?

Hindistan'da bir gün

The Lost Legacy bize Chloe ve Nadine gibi karakterlerin arka planları hakkında bilgi verecek. Mesela Chloe'nin aslında yarı Avustralya'lı, yarı Hintli olduğunu biliyor muydunuz? Hindistan'a yapacakları bu yolculuk, onun Hint kökenleri hakkında da bilgi sahibi olmamızı sağlayacak.

Tek başına bir oyun olacağı için büyük mekanlara da ev sahipliği yapacak The Lost Legacy. Uncharted 4'ün Madagaskar bölümünü hatırlarsınız. Cipimizle istediğimiz gibi dolanabildiğimiz bu alanın bir benzeri, Batı Ghats'da aynı Madagaskar'daki gibi yine ciple seyahat edecek ve farklı engelleri aşmaya çalışacağız. Batı Ghats bölgesi bizi çamurla da buluşturacak, derelerle de, ağaçlarla da... Madagaskar bölümünden çok daha büyük olacağı söylenen bu bölge için yapımcılar bir hayli heyecanlı zira hiçbir Uncharted oyununa bu kadar büyük bir bölge eklemediklerini belirtiyorlar.

The Lost Legacy hakkında bilmeniz gereken bir başka konu da oyunun uzunluğu. Yola bir DLC olarak çıkıldığından ötürü oyunun süresi çok da uzun olmayacak lakin The Last of Us'in DLC'si Left Behind kadar da kısa olmayacağı açıklanıyor. Bu da oyun süresinin Uncharted 4 ve Left Behind arasında bir

yerlerde kalması anlamına geliyor. Oynanış kısmında ise özellikle Uncharted 4 oyuncuları direkt olarak kendilerini evlerinde hissedecekler. Chloe'nin kontrolleri Nathan'inkine bir hayli benzeyecek ve daha ilk saniyeden oyuna kolayca adapte olabileceksiniz. Chloe ve Nadine'in iş birliği ise Uncharted 4'te Nathan ve Sam'inkine benziyor. Nadine çatışmalarda bize yardımcı olacak, düşmanları uzaktan belirleyip işaretleyecek ve bizi tehlikelere karşı uyaracak. Chloe aynı Nathan gibi halatlarda sallanacak, bulmaca buldu mu hızla çözecek. Uncharted 4'ün gizlenme mekaniği de aynen The Lost Legacy'ye uyarlanıyor. Yine uzun çimlerin arasında gizlenebileceğiz ve hatta, bu oyuna özel olarak ilk defa susturucu tabanca kullanarak gizlilik olayını biraz daha ileri taşıyacağız. Bir çeşit açık dünya konsepti de benimsendiğinden, bazı alanları hiç savaşmadan, sadece görünmeden düşmanlarımızın yanından geçerek de

tamamlayabileceğiz. Yeni oyunun son ufak yeniliği de küçük bir kilit açma oyunu. Chloe kilitli bölgeleri maymuncukla açmaya çalışırken doğru noktalara geldiğinde gamepad titreyecek ve bu sayede kilidi çözebileceğiz. Uncharted: The Lost Legacy iddialı, oyun dünyasını baştan aşağı değiştirmeyi hedefleyen veya PS4 aldırma gibi bir özelliği olan bir yapım değil. Lakin Uncharted oyunlarını oynayanlar bilir; oyun öylesine iyi bir macera ve oynanış sunmaktadır ki oyunu bitirdiğiniz anda hep daha fazlasını isterken bulursunuz kendinizi. Atmosferiyle, oynanışıyla sizi uzunca bir süre etkisi altında bırakır. İşte The Lost Legacy Uncharted efsanesini yeniden yaşamak, bu dünyadaki karakterleri daha da yakından tanımak ve tüm bunları yaparken de tatminle masadan kalkmak isteyenler için doyurucu bir yapım olarak tasarlanıyor. Oyunun kötü olma ihtimali yok; şimdiden bunu söyleyebiliriz...

■ Tuna Şentuna

Hindistan ufak binaların birbirine bitişik düzende yerleştiği kasabalarla dolu...



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Mastfire Studios Dağıtım Mastfire Studios Tür Simülasyon, Aksiyon Platform PC Web www.blackwake.com Çıkış Tarihi Belli değil

Blackwake 3 ★★★★★

Korsanlık gerçekten de hiç ölmeyecek tek meslek olabilir mi?

Korsanlığın sadece ahşap yelkenli gemilerin, toplar ve kılıçlarla savaştığı çağlarda kaldığını düşünüyorsunuz çok yanılıyor olabilirsiniz. Bugün bile Hint Okyanusu'nun kuzeyi korsan kaynakken, bu bölgeden geçen gemilerin sürekli saldırıya uğraması ve hayatta kalabilmek için korsanlarla silahlı çatışmaya girmeleri son derece sıradan bir durum. Öyle ki, eğer rotanız Kuzey Hint Denizi'nden geçiyorsa, bölgedeki limanlar sizi korsanlar konusunda uyarıyor ve rotanızı güneyden geçirmenizi tavsiye ediyorlar. Bölgede savaş gemileri sürekli devriye gezdiği halde, korsanlık faaliyetleri neredeyse on yıldır hız kesmeden devam ediyor. Ayrıca sadece denizde mi? Kolluk kuvvetle-

rinin gücünün yetişmediği her yerde korsanlık mümkün ve insanlığın geleceğinde, uzayda, başka gezegenlerin kolonileştiği dönemde, uzay gemilerini soyacak, uzay gemilerine saldıracak korsanların var olacağına kesin gözüyle bakılıyor zira bu gemilerin son derece değerli kargolar taşıyacak olacağını tahmin edebilirsiniz ve bu kargoları ele geçirecek insanların zenginliğe kolay yoldan ulaşacak olması, korsanlığı da beraberinde getirecek. Dolayısıyla, bir gün yapay zeka hepimizin işini elinden alabilir ama korsanlık dünyada hiç ölmeyecek tek meslek olabilir.

Bu bilgiler aklımızın bir köşesinde duruversin zira Steam'da son zamanlarda en çok sevilen oyunlardan biri, multiplayer bir korsanlık simülasyonu. Blackwake, o kadar çok beğeniliyor ki, insanlar birbirlerinin gemilerini batırmak için güvertede oradan oraya koşturup görevleri yerine getirmeye çalışırken kahkaha seslerinin mikrofonlarda çınladığına sık sık şahit olabilirsiniz.

Oyun erken erişimde olduğu için henüz yetenekleri kısıtlı. Ancak temel olarak, bir korsan gemisinde spawn oluyorsunuz ve başka korsan gemilerine karşı savaşıyorsunuz. Bu sırada başka oyuncular da sizinle beraber

veya size karşı oynamaya devam ediyor. Geminizde topları ateşlemek, barutu doldurmak, elinizdeki tüflekle düşman gemilerine ateş açmak, hasar alan güverteyi tamir etmek, yelkenleri açmak, kapatmak, geminin dümenine geçmek, düşman gemilerini bordalayıp rakiplerinizi kılıçla biçmek gibi sayısız görev var. Tam anlamıyla klasik bir korsan fantezisi yaşatan oyun, geliştirildikçe daha çok beğeni kazanacak gibi duruyor zira şimdilik sadece 2 farklı gemi çeşidi ve 2 farklı oyun modu bulunuyor.

Multiplayer oyunların hastasıysanız, Blackwake kaçırmamanız gereken bir oyun olacak. Aklınızın bir köşesinde dursun.

■ Cem Şancı



Darksiders III

4 ★★★★★

Mahşerin üçüncü atlısı, yedi büyük günaha karşı...

Beş sene gibi hayli uzun bir aradan sonra, Mahşerin Dört Atlısı'nın yeni macerası için 2018'i işaretledik takvimlerimizde. Her oyunda bir başka atlıyı oynadığımız Darksiders serisinde bu sefer yönetimi FURY devralıyor. Peki, bunca senenin ardından Darksiders serisi beklentileri karşılayacak mı?

Öncelikle hepimizin içini rahatlatacak o bilgiyi paylaşarak başlamak istiyorum. Oyunun yapımcısı Gunfire Games, serinin diğer oyunlarını yapan Vigil Games'den ayrılan elemanlardan oluşuyor. Ve bu elemanların hepsi Darksiders serisinin kilit adamları. Eski Nordic, yeni THQ Nordic'in ise yayımcı koltuğunda olduğunu ve son zamanlarda yayımladıkları Darksiders Remastered'ları ile oldukça iyi iş çıkardıklarını da eklemesem olmazdı sanırım. Şimdi düşünüyorum da, aslında bu oyunun duyurulacağı daha o günlerden belliymiş, bildiğiniz nabız yoklamış adamlar. Danısı KOTOR'un başına. Madem yapımda ve yayında emeği geçen arkadaşları aradan çıkardık, gelelim anti-kahramanımıza. FURY isimli bu karakterimizin orijinali, elinde terazi taşıyan Famine adında bir arkadaşımız. Ancak THQ son iki atlının isimlerini ve tasvirlerini değiştirip, oldukça mantıklı bir kararla, FURY ve Strife

olarak önümüze getirmiş. Yayınlanan ve oyunun henüz pre-alpha aşamasına ait oynanış görüntülerinde bolca gördüğümüz gibi, FURY'nin ana silahı kırbaç olacak. Ancak bana sorarsanız bu kırbaç oldukça zayıf ve güçsüz görünüyor. Elbette bunu söylemek için çok erken ancak vuruş hissi de aynı şekilde yetersiz gibiydi, sanki. Güçlü bir büyücü olan FURY, düşmanlarını alt etmek için sık sık büyülerini kullanacak. Bu arada gözlerden kaçan bir detayı eklemek gerekirse, videolarda FURY'nin sırtında bir silah daha görünüyor. Büyük ihtimalle uzaktaki düşmanlara hasar vermek için frizbi gibi üzerlerine atacağı bir silah bu. Bunların dışında oyunda daha farklı silahlar, hareketler ve yetenekler olacağını da bildireyim.

Darksiders serisini gerçekten çok sevme rağmen oynanış videosunu izledikten sonra bütün heyecanım kursağımda kaldı diyebilirim. Oyun görsel açıdan mükemmel olmasına rağmen oynanış çok yavan geldi bana. İlk iki seride savaştığımız onlarca düşman gitmiş yerine az sayıda düşman ve daha yavaş bir oynanış gelmiş gibi görünüyor. Bunun yanı sıra dövüşlerimizin eski Darksiders oyunlarından biraz daha zor olacağı söyleniyor ki ortamın tenhalaşma-

sının asıl sebebi bu sanırım. Oysa ne güzel olurdu şöyle efsunlu kırbacımızı yana yana çevremizde savururken beş on kişi keskek değil mi?

Oyunun hikayesi tam olarak ikinci oyunla aynı zamanda geçiyor ve War bağlanmış durumda, yani eski atlılarımızla bir etkileşime geçeceğimizi düşünmüyorum. Belki oyunun sonunda bir sinematik ile gönlümüzü hoş tutabilirler ama daha fazlası olmayacaktır. Normalde dört atlının da görevi olan Yedi Ölümçül Günahı yok etmek bu oyunda bizim FURY'ye düşüyor ve o da büyük bir keyifle görevi tek başına üstleniyor. Hatta bu günahlardan birisi olan tembellik, oynanış videosu içerisinde de boy gösteriyor. Oradan yola çıkarak diyebilirim ki oyunda karşımıza çıkacak ilk Ölümçül Günah kendisi olabilir.

Toparlamak gerekirse, oynanış videosuyla beklentimi biraz olsun düşürmesine rağmen yapımcı firmanın bu işi eline yüzüne bulaştırmayacağına da eminim. Hem daha Strife'ı göreceğiz arkadaşlar, yapmayın bak. ■ **Cantuğ Şahiner**



Paralar paralar

Ne yazık ki oyuna girdiğim anda korktuğum oldu ve Quake Champions'da da oyun içi para ile hesaba özel alış -verişler yapılabilceğini gördüm. Yani ne diyeyim; bir türlü kurtulamadık şu hesap kitap işlerinden. Eminim birçok oyuncunun ilgisi- ni çekecek bir özelliştir bu ama beni oyundan bir adım uzaklaştırdı.



Yapım id Software Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS Platform PC Web quake.bethesda.net Çıkış Tarihi Belli değil

Quake Champions 5 ★★★★★

Modern FPS'leri bir kenara bırak. Daha hızlı, daha dinamik ve daha da zorlayıcı bir FPS deneyimine hazır ol.

FPS oyunları günümüzde en çok tüketilen, oyunların dış dünyaya kendilerini en çok naklettikleri türler arasında başı çekmekte. FPS, kullandığı kamera açısından ötürü, birçokları için bilgisayar oyunu ya da dijital oyun denildiği zaman akla ilk gelen tür oluyor. Bu da aslında oyuncunun sanal bir dünya içerisinde ne kadar olmak istediğinin ifadesi, bir diğer deyişle dijitali anlama şekli olarak karşımıza çıkıyor. Türe yön veren oyunların başındaysa şüphesiz Doom ve Quake serileri geliyor. Özellikle 90'lı yılların ortalarından 2002 yılına kadar pazara büyük oranda hakim olan bu iki isim, zamanla yerini rekabet halinde olan Half-Life'a, oradan da Counter Strike'a bıraktı. Doom 3'ün kendisini tek kişilik oyun

modeline kaptırması, Quake'in de çağın gereksinimlerine uymayan bir oyunla (Quake 4) piyasaya çıkması, diğer yapımların önünü iyice açtı. Son olarak üretilen Doom her ne kadar güzel bir oyun olsa da serinin çitasını bir seviye yukarıya taşıyacak bir oyun olmaktan da uzaktı. Fakat uzun süredir adından bile bahsetmediğimiz Quake, yavaş yavaş kendisini yeniden göstereceğini belli etti ve 2016 yılında düzenlenen E3 fuarında ilk videosu ile bizlere merhaba dedi. Açıkçası o günden beri ortaya çıkan hemen her türlü görüntü beni benden almayı başaran bir tema üzerine yoğunlaşmıştı: Hız! Nihayet oyunun çıkış tarihi giderek yaklaştı ve Nisan ayı başında da beta testi süreci tam anlamıyla başladı. Ben de bu betaya ilk

katılanlardan birisi olarak kendimi Quake dünyasına bıraktım.

Rocket Jump

Quake 3 Arena bana göre birçok açıdan şimdiye tek üretilmiş en iyi multiplayer FPS'dir. Özellikle sahip olduğu tarz ve adından gelen arena mantığı tam da istediğim rekabetçi ortamı yaratır. Minik aim hesaplarından daha ziyade oyuncunun hıza karşı olan refleksleri üzerine çalışan oyun yapısı, her daim daha çok ilgimi çekmiştir. İşte Quake Champions tam da böyle bir oyun olmuş! Öncelikle genelden başlayıp detaylara doğru ilerleyelim. Bir kere birçok insanın düşündüğünün aksine, oyunda id Tech 6 grafik motoru kullanılmıyor. Onun



Quake Champions öyle bir hız potansiyeline sahip ki onu ilk defa deneyim edecek klasik FPS oyuncusu için biraz zorlayıcı olabilir

esas önemli olan, hızın oyuna dengeli şekilde yedirilebilmiş olması. Şimdilik oyunda Heavy Machinegun, Super Nailgun, Super Shotgun, Rocket Launcher, Lightning Gun ve Railgun mevcut. Silahlarımız klasik Quake silahları olduğu kadar yenilenmiş tasarımlarıyla fark da yaratıyorlar. Quake Champions'da en çok dikkatimi çeken noktaysa karakterin kendilerine has özellikleri bulunması. Health, Armor ve Speed olarak ayrılan bu üç başlığın da her karakter için bir başlangıç ve ulaşılacak en yüksek puan aralığı bulunuyor ki sanıyorum Quake Champions'u rezil de vezir de edecek nokta burası. Daha önce herkesin eşit miktarda kullanabildiği can ve zırh mekaniğinin bu şekilde değiştirilmesi büyük bir risk arz ediyor. Ayrıca karakterlerin kendilerine has yetenekleri mevcut; misal Nyx belirli bir süreliğine görünmez olarak üzerine gelen tüm darbelere karşı kurşungeçirmez oluyorken, Scalebearer Bull Rush özelliği sayesinde de karşısına çıkan tüm düşmanlarına muazzam miktarda zarar verip, üzerine gelen saldırılara karşı da bir hayli dayanıklı hale geliyor. Tabii bu esnada karakteri herhangi bir yöne hareket ettirmek pek mümkün olmuyor. Anarki ise Health Injection özelliği sayesinde hayat puanını dolduruyor ve beş saniyelik de hız bonusu kazanıyor... Quake Champions kesinlikle bomba gibi geliyor. Silahların oyuna etkileri, arenaların genel yapısı, kullanılan grafik motoru ve muazzam atmosferi ile birçok multiplayer FPS oyunu geride bırakacak potansiyele sahip. Yine de FPS oyunların günümüzdeki yapısı göz önünde bulundurulduğunda, birçok oyuncunun kendisine burun kıvracağı da bir gerçek. Bakalım FPS dünyası bu kadar değişmişken Quake Champions kendisine bu kulvarda nasıl bir yer bulacak? ■ **Ertuğrul Süngü**

yerine id Tech ile Saber Tech'in karışımı olan farklı bir grafik motoru kullanılmış. Bu da demek oluyor ki Doom'da gördüklerimizden daha farklı bir oyun ile karşılaşacaksınız. Gözlemediğim kadar ile ortaya çıkan bu azotlu karışım, çok da güzel bir oyuna hayat vermiş. Işıklandırmalar, genel geçer grafik dokusu ve karakter detayları hem Doom havasını veriyor, hem de daha sert geçişlere sahip. Atmosfer de grafik motorundan nasibini almış. Genelde karanlık temasının hüküm sürdüğü bölgelerde, bolca farklı yüzey şekli mevcut. Tabii benim oyunu deneyim ettiğim süre içerisinde sadece Blood Covenant, Ruins of Sarnath ve Burial Chamber haritaları açık olduğundan, ancak bu isimleri referans alarak konuşabiliyorum. Harita tasarımları gayet keyifli ve Quake 3'dekine benzer şekilde modellenmiş. Bolca koşturacak alan olduğu gibi, çok fazla yöne gitme ihtimali de söz konusu. Quake Champions da serinin diğer oyunları gibi etraftan silah, zırh ve can toplama mekanikleri üzerinde yükseliyor. Yani canımız kendi kendine dolmuyor. Bu sebepten haritayı zaman içerisinde bir anlamda ezberlemek gerekiyor. Zaten Quake 3'ün ileri seviye turnuvalarında hemen her oyuncunun silah, zırh ve mühimmat respawn sürelerini ezberlediklerini biliyoruz. Bu oyunda da benzer bir durum söz konusu. Ne, nerede ve hangi aralıklarla beliriyor... İşte tüm bunları hesapla-

arak, muazzam hızda ilerleyen bir oyunu deneyim etmek durumundayız.

Azıcık seri olalım

Yazımın başından beri hız deyip duruyorum; birazcık da bu konuya açıklık getireyim. Eğer daha önce Quake 3 oynamadıysanız ya da Quake Champions ile alakalı bir video izlemediyseniz izleyin zira kast ettiğim hız konusunu ancak bu şekilde anlayabilirsiniz. Quake Champions öyle bir hız potansiyeline sahip ki onu ilk defa deneyim edecek klasik FPS oyuncusu için biraz zorlayıcı olabilir. Fakat bir defa alıştıktan sonra her şey olduğundan çok daha kolay... Hız faktörünü her daim avantaj olarak kullanmak gerekiyor. Yani bu oyunda durup ateş etmek diye bir şey bazı durumlar haricinde yok. Benzer şekilde, üzerimizde yeterli zırh olmadan ya da çatışmaya girdiğimiz yeri algılamadan düşmanın üzerine boşu boşuna koşmak da nihayetinde yok olmamızla sonuçlanacaktır zira hemen her yerde toplanabilir can ya da zırh parçaları görmek mümkün. Hız mekaniğini dengeleyense zıplama platformları oluyor. Karakterlerin açık ara en zayıf anları, bir platformdan zıpladıkları andaki süzülme saniyeleri. İşte bu anı denk getirebildiğimiz sürece Quake Champions olduğundan çok daha kolay ve keyifli bir hal alıyor. Burada





Mercek Altında E3'e Doğru!

Oyuncular adına yılın en heyecan verici etkinliğinin başlamasına artık yalnızca günler kaldı. Özellikle geçen seneki -belki de gelmiş geçmiş en kötü- E3'ten sonra adeta ilaç gibi gelecek olan E3 2017, 10-15 Haziran Tarihlerinde Los Angeles'ta düzenlenecek. Peki, bu seneki E3'ten beklentilerimiz ne yönde olmalı. Gelin bir bakalım.

Sony

Sony kesinlikle etkinliğin en hareketli firması konumunda. Etkinlikte Spider-Man, Gran Turismo Sport, God of War ve Last of Us 2'yi göreceğimizden emin olabilirsiniz. Belki bu üçlü, son iki senedir E3'ün yıldızı olan Sony'yi yıldız yapmaya yetmeyecektir ama bana sorarsanız fuar bittiğinde en fazla Sony'yi konuşuyor olacağız. Sony'nin bunu gerçekleştirmesiyle hiç de zor olmayacaktır. Hatırlarsınız Sony daha önce iki büyük etkin-

liğe -E3 2016 ve GameAwards 2016- Death Stranding ile damgasını vurmuştu. Henüz net bir bilgi olmasa da, ben kendi adıma Death Stranding'ten en azından bir sinematik daha bekliyorum. Hele bir de oyun içi görüntüler gelirse, işte o zaman Sony harikalar yaratmış olur. Tüm bunların yanında Days Gone ve Detroit: Become Human için de bir çıkış tarihi duyurulabileceğini düşünüyorum. Umarım Sony beni yanıltmaz.



Microsoft

Microsoft'un E3 hareketliliği ise diğer firmalara göre kısmen farklı olacaktır diye düşünüyorum. Bunun sebebiyse sene sonunda piyasaya çıkacak olan Scorpio. Buna bağlı olarak Microsoft, Scorpio'nun gücünü tüm oyunculara olabildiğince göstermeye çalışacaktır. Yani bol bol Scorpio'dan alınmış görüntü karşımızda olacaktır. Bunun yanında Microsoft'un elinde önemli oyunlar da yok değil. Bunlar Crackdown 3, Sea of Thieves, State of Decay 2 ve bir ihtimal

Forza Motorsport 7. İlk üç oyun için de oyun içi görüntülerin gelmesi pek de sürpriz olmaz. Bunun yanında oyunların çıkış tarihlerinin de netleşeceğini tahmin ediyorum. Son olarak Microsoft'un bir sürpriz yapabileceğini düşünüyorum. Bu sürprizle talihli Scalebound olabilir. Beni böyle düşünmeye itense, geçtiğimiz günlerde Microsoft'un "Scalebound" isim haklarını tekrar tescil ettirmesi. Bunu boşuna yapmış olamazlar değil mi?

Ubisoft

Açık konuşayım Ubisoft benim gözümde tam bir pazarlama firması. E3 gibi etkinliklerde oyunlarını öylesine güzel pazarlıyorlar ki hepimiz ağızımız açık izliyoruz. Sonrasındaysa genellikle vasat, tam olarak bitmemiş ya da bolca downgrade yemiş oyunlarla karşı karşıya kalıyoruz. Bu yüzden ben bu sene de Ubisoft'a mesafeli yaklaşıyorum. Bu sene Ubisoft'un

göstereceği kesinleşen oyunlar şimdilik Assassin's Creed (Mısır'da geçeceği sızdırıldı) ve Far Cry 5. Bunun yanında For Honor ve Rainbow Six Siege gibi yenilikçi birçok oyunculu oyun duyurusu da gelebilir. Ubisoft'tan son sürpriz beklentimse, Splinter Cell. Uzunca bir süredir sessizliğe bürünen serinin geri dönme vakti geldi de geçiyor bile.



Nintendo

Nintendo, Switch ile birlikte konsol piyasasına inanılmaz bir dönüş yaptı. Ne var ki şu anda elde olan oyunlar oldukça yetersiz. Bu yüzden Nintendo adına E3'ün oldukça hareketli geçmesi pek de sürpriz olmaz. Şu an için E3'te kesin olarak görürüz diyebileceğim oyunlar, Super Mario Odyssey ve Splatoon 2. Splatoon 2'nin zaten 21 Temmuz'da raflardaki yerini alacağını düşünürsek, etkinlik alanında oyunun tam sürümünün oynanabilir ola-

cağını da tahmin etmek pek zor sayılmaz. Super Mario Odyssey'in de oynanabilir bir sürümünün fuar alanında olacağını ve çıkış tarihinin netleşeceğini düşünüyorum. Bu iki oyunun yanı sıra bir takım üçüncü parti oyun duyurusu gelecektir. Eğer Nintendo bir bomba patlatmak niyetindeyse de bu Pokemon ile olabilir. Pokemon duyurusu gelirse, Switch'in zaten inanılmaz olan grafiği daha da üst noktalara taşınacaktır.



Diğerleri

Tabii ki E3 kadrosu yalnızca bu demirbaşlarla sınırlı değil. EA yine fuar alanının dışında kendine özel bir etkinlik düzenliyor. Burada bolca Fifa ve Madden görmemiz kuvvetle muhtemel. Ayrıca NBA Live 18 duyurusu ve ayrıca Mass Effect'in yapımcısı BioWare'in üstünde çalıştığı, "Dylan" kod adlı, Destiny ve The Division tarzındaki MMO'nun da netleşmesini bekleyebiliriz. Bethesda'nın da fuara dam-

ga vurması oldukça olası, bolca Quake Champions göstereceğini tahmin ettiğim Bethesda'nın ayrıca The Evil Within 2'yi duyuracağı da dedikodular arasında. Ayrıca Doom VR ve Fallout 4 VR da E3'te görücüye çıkacak. Herkesin aklındaysa bir sürpriz olarak The Elder Scrolls VI var. Kim bilir, belki de Bethesda oyuncuların sevinçten havalara uçmasını sağlayacak bu duyuruyu yapar...



Nasıl İzlenir?

E3, konferansların saatleri sebebiyle genel olarak ülkemizden takip etmesi sancılı olan bir etkinlik. Ne var ki bu sene Bethesda ve Sony dışında büyük firmaların konferansları daha makul saatlerde. Bu da açıkçası oldukça sevindirici bir durum. Tüm konferansların Twitch ve Youtube üzerinden yayınlanacağını da belirtiyim. Ancak benim için etkinliğin en keyifli tarafı, etkinlik alanında katılımcıların yapacağı sosyal medya yayınları olacak. Bu yayınlar sayesinde kıyıda köşede kalan haberlere ve bilgilere ulaşma şansımız olacak. Bu gibi yayınları bulmak içinse sosyal medyaya biraz göz atmanız yeterli olacaktır.



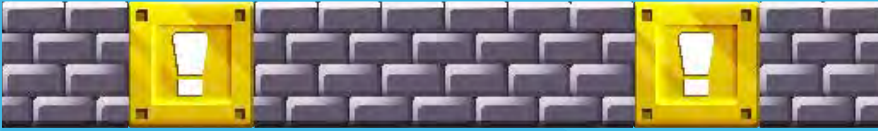


PLATFORM OYUNLARI



Onlar her yerdeler. Aramızdalar. Biz onları görmesek de, dikkat etmesek de her daim oradaydılar. Süper kahramanlardan bahsetmiyorum elbette. Sözümlü ettiklerim dosya konumuz olan platform oyunları. Ortaya çıktıkları seksenli yıllardan bu yana hep yanı başımızda olmadılar mı? Hepimizin

oynadığı ilk oyunları onlar değiller miydi? Başta Mario olmak üzere, Donkey Kong, Sonic, Pitfall ve daha niceleri. Şu zamanda bile minik kardeşlerimiz ellerinde telefonlar veya tabletlerle Temple Run gibi platform oyunları oynamıyor mu? İsterseniz gelin, birlikte büyüdüğümüz platform oyunlarının dünyasında bir gezintiye çıkalım.



Nedir bu platform oyunları dediğimiz şey?

Platform oyunu dediğimiz bu şey aslında en basit ama en zor oyun türlerinden birisi. Başlangıçtan hedefe gitmeye çalıştığımız bu oyunlarda hoplayıp zıplayarak, bizi tek dokunuşta öteki tarafa postalayacak düşmanlardan sakınarak, arada bulmacalar çözmeye çalışarak ilerliyoruz. En güzel ve bilinen örneği de elbette sevgili tesisatçımız Mario. Belki bir türlü prensesi kurtaramamış olabilir ama oyun endüstrisini kurtardığı aşikar. Oyun piyasasının can çekiştiği bir dönemde konsolların evlerimize girmesine sebebiyet veren Mario'da çoğu zaman süremiz tükenmeden, önümüzdeki engelleri ve "gumba"ları alt ederek hedefe varmayı çalışıyoruz. Tabii böyle yazınca basitmiş gibi görünebilir. Her platform oyununda ilk bölümler basittir zaten. Asıl marifet "yeğenim", ilerleyen bölümlerde hayatta kalabilmek! Unutma sakın, bir gumba tek başına zararsız gibi gözükabilir lakin gumbalar sürü halinde gezmeyi sever ve hiç ummadığın anda sırtından vurur! Fazla mı dramatik oldu ne? Neyse, anladınız siz anlatmak istediğim noktayı herhalde. :)



Nerede o eski günler...

Platform oyunlarının tarihi ta seksenli yılların başına kadar dayanıyor. Birçoğumuzdan yaşlı olan emektar türün ilk örneklerinden birisi olarak 1980 yılında çıkan Space Panic'i verebiliriz. O zamanlar Call of Duty yok, The Witcher yok. Sadece bir ekran var ve ekranın altından tepesine gitmeye çalışan bir adamcağız. Merdivenleri tırman, kötü kalpli şekillerden (Çilek mi onlar?) uzak dur, bu kadar basit.

Bir sene sonra, 1981 yılında ise henüz Mario'nun çiraklık dönemine tanıklık ettiğimiz Donkey Kong karışımına çıktı. "Ohaaa" demişti birçok insan. Kocaman bir maymuncuk prensesi kaçırmış, gariban tifil bir adam onu kurtarmaya çalışıyordu. Daha o günden zavallı Mario'nun kaderi çizilmiş de farkında değiliz. Ha, bir de zıplayabiliyordu bu eleman! Sadece sağa veya sola ilerlemenin dışında o zaman bir oyunda zıplayabilmek büyük bir yenilikti. Bakmayın öyle ya, millet o zaman çok şaşırılmıştı. Mario kardeşimiz de nasıl bir cevher olacağını belli etmiş ki 1983 yılına gelindiğinde Mario Bros. adı altında kendi yakışıklı oyununa kavuştu. Mario ve ilk defa bu oyunda boy gösteren yeşil önlüklü biraderi Luigi, "New York Kanalizasyonlarında"



koruk salan "koop'a"ları" alt etmek için görevlendirilmişti. Yine hoplama ve zıplamanın eşliğinde ilk defa bizler de düşmana karşılık verebiliyor, popolarına tekme basıyorduk. 1984 yılında çıkan Pitfall! ile de işin içine "adventure" denilen macera oyunları öğeleri katıldı. Tek bir ekranda değildik artık. Ekran karakterimizle beraber ilerliyor, düşmanların üzerinden atlayarak, iplere tırmanarak geçiyorduk. 1985 yılına gelindiğinde de

zaten dünya nefesini tutmuş, Donkey Kong'daki eleman ve kanalizasyonlarda gezen bıyıklı kendi dünyasına kavuşmuştu. Evet, Super Mario Bros, Nintendo için piyasaya sürülmüştü ve oyunlar için yeni bir milat başlamıştı. Herkes Mario oynuyordu, herkes Mario olmaya çalışıyordu. Oyun endüstrisindeki yeni standartları artık tesisatçı abimiz belirliyordu. 1989'da Prince of Persia, 1991'de Sonic, 1994'te "durun la, benim daha potansiyelim görmediniz" diyen yepisyeni Donkey Kong Country, 1996'da Crash Bandicoot derken birbirinden kaliteli platform oyunlarına tanıklık ettik. Hele ki benim gibi seksenli yıllarda doğduysanız ve bu deneyimleri zamanında yaşadysanız emin olun çok şanslı bir çocukluk geçirmişsinizdir.





3D mi?

Tüm platform oyunları sadece 2D'den oluşuyor sanmayın. Kabul, birçoğu 2D grafiklere sahip olanlar kadar başarılı değil ve kontrol mekanizmaları daha kompleks ama çok başarılı örnekler de mevcut. Donkey Kong 64, Super Mario 64, Sonic Adventure, Spyro, Ratched & Clank, Rayman, Crash Bandicoot, Conker's Bad Fur Day gibi hakını yiyemeyeceğimiz yapımlar buna örnek olarak gösterilebilir. Bunlardan bazılarını birazdan ayrıntılı olarak da değineceğim.

Günümüzde platform oyunları ne alemde?

Platform oyunları altın çağını seksenli yıllarda, Mario ile beraber yaşamış olsa da en azından macera oyunları gibi zor durumda değiller. Evet, eski popüleriteleri yok. Nasıl olsun ki zaten? Ortada kocaman kocaman prodüksiyon harikaları varken Mario mu oynayacağız? İnanılmaz görsellik sunan aksiyon oyunları, şahane hikayeler üreten RPG oyunları, Goat Simulator gibi "epik" yapımların yanında platform oyunlarının çok büyük bir yüzdesi bağımsız yapımcılara emanet.

Birçok büyük oyun yapımcısı platform oyunlarını terk edip "adam öldürmeye" yönelirken 2008 yapımı Braid, 2010 yapımı Limbo veya 2016 yapımı Inside gibi yapımlar,

platform türünü hayatta tutan bağımsız yapımcıların eserlerine dair en güzel örnekler. Üstelik türe getirdikleri farklı soluklarla üzerine de katıyorlar. Oynadıysanız bilirsiniz, Braid'deki zaman manipülasyonu harika değil miydi? Ya da Limbo'daki karanlık ortam? Inside'in düşündürdüren hikayesine ne demeli? 3D yapımlara da örnek verecek olursak 2013 yapımı Contrast'a bakın derim. Gölgeleri kullanarak hopladığımız zıpladığımız oyun şahane bir görsellik ve atmosfer sunuyordu. Demem şu ki; kısıtlı imkanlarla geliştirilen bu platform oyunları ensesi kalınların oyunlarını gölgede bırakıyorsa bu tür kolay kolay ölmez arkadaşlar. Tabii sadece bağımsız yapımcılar değil platform oyunlarını yaşatan. "Kodamanların" birçoğu türe sırtını dönse de başta Nintendo olmak üzere belirli başlı yapımcılar hala platform oyunları ile bizleri çocukluğumuza gönderiyor. Zaten Nintendo ve Mario hayatta olduğu sürece platform oyunları da hep bizimle olacaktır. Nintendo dışında, -Assassins Creed'ten başını kaldırılabilsen- Ubisoft Rayman ile, Insomiac Games Ratchet&Clank ile ve hatta Vicarious Visions da yenileyerek karşımıza çıkarmaya hazırladığı Crash Bandicoot ile platform oyunlarına hayat vermeye devam etmekte. Aslında bir de şöyle bir şey var; platform oyunları başlı başına bir tür olarak eskisi kadar ön planda olmayabilir ama daima vazgeçilmez olacaktır. Neden mi? Dikkatlice bakarsanız birçok oyunda platform elementlerinin olduğunu görebilirsiniz. Bakınız

Half Life sersi mesela. Gordon Freeman uzaylı öldürmeye ara verdiğinde ne yapıyor? Bir yerden bir yere gitmeye çalışmıyor mu? Yani kutu iterek, bir şeylerin üzerine çıkarak veya zamanlamaya dikkat ederek zıplamıyor mu? Geçin Assassins Creed'e, tıpkı Mario kardeş gibi hoplayıp zıplamıyor muyuz? Ya sen Nathan Drake? Tek başına kurşun askercilik oynamadığın zaman zıplayarak, tırmanarak, keşfederek platform oyunculuğu yapmıyor musun? Platform oyunlarının "özünü" yok edemezsiniz a dostlar. Çünkü platform mekanikleri farkında olsak da olmasak da oyun endüstrisinin bel kemiğini oluşturuyor.

Ve elbette cep telefonu oyunları. Bizler şanslıydık. Bizler Mario gibi oyunlarla bu büyüdü dünyaya adımımızı attık. Ya 2000'li nesil neler oynadı? Henüz birer bebişken, anne babaları onları susturmak için ellerine birer cep telefonu tutuşturduğunda hangi oyunları açtılar? Tabii buradan mobil platform oyunlarını sadece küçük dostlarımızı oynuyor diye anlaşılmasın. Tabii ki de bizler de otobüslerde, metrolarda veya evlerimizde öylece yataкта yatarken, okulda derslerden kaytarırken oynadık bu yapımları. Neler mi var? Eh, Temple Run'dan daha önce kısaca bahsettim. Koşuyor, zıplıyor, eğiliyor ve peşimizdekinden kaçıyoruz. Bunun dışında ödüllü Badland, Leo's Fortune, Never Alone: Ki Edition gibi göz ardı edilmemesi gereken platform oyunları telefonlarımız için mevcut. Rayman veya Sonic gibi uyarılara girmiyorum zaten.



GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ BEŞ PLATFORM OYUNU

Liste bu kadar kalabalık olunca kendi aramızda kan dökmeden, birbirimizin kafasına gözüne basmadan listeyi kısaltabilmek, takdir edersiniz ki kolay bir iş değil. Yine de bir yerden başlamak ve listeye alamadığımız oyunların fanları tarafından taşlanmayı da göze almak zorundayız.



1 Super Mario 64

Oyun dünyasının önde gelen simgelerinden biri ve aynı zamanda ağabeyi olan Mario'yu birinci sıraya koyarsam sanırım kimse neden diye sormaz. Benim favori Mario oyunum ise çocukluğumun vazgeçilmezi Super Mario 64. Tıpkı 1985 yılında çıkan ilk Super Mario oyunu gibi Nintendo için geliştirilen 1996 yapımı Super Mario 64 adeta devrim yapmıştı. Neden mi? Çünkü 3D idi ve harika, inanılmaz, şahane ötesi! Platform oyunlarını geçtim, birçok 3D oyununa da yol gösterici olan Super Mario 64 altın değerinde bir oyundur. Aslında birinci sıra için Super Nintendo için geliştirilen 1990 yapımı Super Mario World de konuşulabilir ama Super Mario 64 dediğim gibi başlı başına bir devrimdi!



2 Sonic the Hedgehog

Mavi, kırıpen başka her şeye benzeyen kahramanımızın burada bulunmasına itirazı olan da çıkmayacaktır muhteme-



len. (Ben ne kendisine ne de oyunlarına ısınabildim, yalan yok. -Kürşat) Tıpkı Mario gibi, Sonic kardeşimizin de envai çeşit oyunu çıktı ama biz onu en çok 2D platform oyunları ile sevdik. Sega'nın Mario'su olarak da adlandırılan ve daima tatlı bir rekabet içerisinde olan Sonic, son dönemdeki oyunları ile biraz yoldan çıkısa da hızlı içeriği, eğlenceli parkurları ile platform oyunu denince akla ilk gelenlerdendir.

3 Mega Man 2

Şu ana kadar hiç bahsetmiş olsam da unuttuğumu sanmayın. Son zamanlarda ortada gözükmese de ve yine Keiji Inafune önderliğinde geliştirilen Mighty No. 9 adlı "ruhani" devam oyunu ile fena halde ile çuvalısa da Mega Man benim dönemimdekiler için çok değerlidir. Özellikle 1988 yapımı Mega Man 2 desem herhalde birçok kişi için akan sular durur. Hele ana menüde çalan o müzik yok mu? Akıllıca tasarlanmış sekiz düşman, akıcı oynanış ve gaza getiren müzikleri ile seriyi günümüze kadar ayakta tuttu diyebiliriz.



4 Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

1997 yapımı Nintendo 64 oyunu Diddy Kong Racing'i andıkça nasıl sinirleniyorsam (Hayır, kötü olduğu için değil, bir türlü bitiremediğim için) 1995 yapımı Super Nintendo oyunu Diddy's Kong Quest'i de o kadar tebessümle anımsarım. İlk oyun şahaneydi ama ikincisi ondan da şahaneydi! Mükemmelin üstüne mükemmeliyet katmak işte buna denir sayın seyirciler! Hatta gelmiş geçmiş en iyi devam oyunu desem bile abartmam herhalde. (Bunu bir düşünelim - Kürşat) Harika bölüm tasarımları, oyun mekanikleri ve müzikler... E daha ne olsun ki?

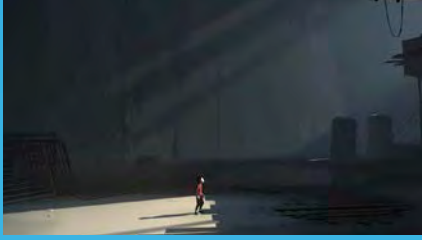
5 Crash Bandicoot

Psikopat Doktor Neo Cortex'in "Crash... Crash... Crash..." deyişi veya Crash, Aku Aku maskesi aldığıda çıkan "bumbılığa" sesi hala kulaklarımdadır. Nathan Drake yokken Crash vardı bee! Heyt bee! Konudan sapıyorum ya, geri dönecek olursam; PlayStation için üretilen 1996 yapımı ilk Crash oyunu, şüphesiz platform oyunun en iyilerinden. Absürt karakterleri, komedi unsurları, rahat oynanışı ve envai çeşit mekanları ile sevmek mümkün mü zaten? Sony hala kararını vermemiş olabilir ama benim için PlayStation'un maskotu Crash'tir. Ayrıca kendisi uuuun yıllar sonra "Crash Bandicoot N. Sane Trilogy" adlı yenilenmiş hali ile Haziran 2017 sonunda geri dönüyor!



SON YILLARIN EN İYİ PLATFORM OYUNLARI

Spotify dinliyorsanız son günlerde "Üçüncü Yeni" diye bir listeye rastlamış olmalısınız. Edebiyat dünyasını vaktiyle kasıp kavuran, genç aşıkların halen ekmeğini yedikleri "İkinci Yeni" akımına selam çakan bu liste, son dönemlerin en alternatif Türkçe indie şarkılarını bir araya topluyor. Biz de babaları andıktan sonra, platform dünyasının geldiği son noktayı gözler önüne seren son dönem klasiklerin de üstünden bir geçmek istedik.



1 INSIDE

2016 yılında bağımsız yapımcı Playdead, tıpkı daha önce Limbo'da yaptığı gibi öyle bir oyunla çıkageldi ki; hani o AAA yapımcı dediğimiz koca bütçeli oyunlar var ya, işte onlar bile kıskandı. Distopik içeriği, akıllıca tasarlanmış platform bulmacaları ve düşündürücü hikayesi (Bu hikayeyi bize anlatmak için hiçbir çaba harcamaması ile de hatırlayacağız. - Kürşat) ile hangimiz oynadıktan sonra mest olmadık ki?

2 Ori and the Blind Forest

2015 yılında, yine bağımsız bir yapımcı olan Moon Studios'un bizlere sunduğu Ori, ilk bakışta eşsiz görselleriyle dikkat çeken, bol bulmacalı, yer geldiğinde aksiyon elementleri ile süslenmiş göz dolduran bir yapımcı. Görsellik tamam, oynanış tamam, hikaye desen o da tamam. Durum böyle olunca birkaç tane de ödülüne cebine indirmesi doğal karşılanmalı. Ha, zorluk seviyesi yüzünden kendinizi yolabilirsiniz, haberiniz olsun.

3 Shovel Knight

Yeni bir oyun olmasına karşın 8-bit grafikleri ile nostalji yaşatan Shovel Knight, Kickstarter kampanyasından, yani halktan



toplanan paralarla desteklenen bir yapımcı. Üstelik 75.000\$ olan hedefi katlayarak 311.502\$ gelir elde edince içerik genişledi de genişledi ve ortaya dört dörtlük bir platform oyunu çıktı. Kabul, ilk bakışta grafikleri pek cazip gelmeyebilir. Özellikle grafik düşkünüyseniz hamamböceği görmüş gibi bakabilirsiniz. Lakin şunu da unutmayın: Oyun demek grafik demek değildir ve Shovel Knight grafik açığını fazlasıyla kapıyor. Neyle mi? Hikayesi ve içeriği ile tabii ki de!

4 Rayman Origins

"Bim bam bom... bala bala bala bim bam bom dit dirit" Bu ne şimdi diyebilirsiniz. Bu arkadaşlar, Rayman deyince aklıma gelen müzik. İlk olarak 1995 yılında karşımıza çıkan ve eli ayağı vücudundan ayrı oynayan Ubisoft'un bu karakteri, üçüncü oyunla biraz gözden düşse de 2011 yılında çıkan Origins ile bomba gibi bir dönüş gerçekleştirdi. Rengarenk grafikleri, eğlenceli ve çeşitli içeriği ile o kadar iyiydi ki. Üstelik iki kişiyle (Biz üç kardeş oynamıştık) oyun zevki katbekat artıyor ve emin olun tadına doyum olmaz bir deneyim yaşıyorsunuz. Hayır efendim, Ubisoft bana Rayman'in reklamını yapmam için para vermedi. Oyun çok eğlenceli işte, o kadar!



5 Limbo

Limbo'ya daha önce değinmişim. Fakat sanırsam yapımcıların aynı olduğundan bahsetmemiştim. Aynı yapımcıdan Top 5'e iki oyun koyulur mu tartışılır belki ama yapımlar kaliteli, ben ne yapayım? INSIDE'in abisi olan 2010 yapımı Limbo'da da benzer bir atmosfer hakim ve siyah ile beyazdan oluşan karamsar bir dünyada karakterimiz çocuğa yön vererek ilerliyor - zıplıyor, kaçıyor ve çeşitli bulmacalar çözüyoruz. Özellikle görsel elementlerle desteklenen yapımcı tek kelimeyle harikalar sunuyor.



BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Her ne kadar "zıplamak" platform oyunu olmak için şart koşulan özelliklerden birisi olsa da ilk platform oyunu kabul edilen Space Panic'te zıplama özelliği bulunmuyordu.

Donkey Kong ve Mario gibi yapımların yaratıcısı Shigeru Miyamoto, platform oyunların babası olarak anılmaktadır.

Platform oyunlarına en büyük katkısı sırası ile Nintendo, Sega, Rare, Capcom ve Konami yapmıştır.

Platform oyunlarının mobil aygıtlara gelmesi ile "endless runners" yani "koşuyorum gündüz gece" adı altında yeni bir tür doğmuştur.

1985 yapımı Super Mario Bros. 40 milyon üzerinde kopya satması ise en çok satılan platform oyunudur.

1981 yapımı Donkey Kong oyununda Mario vardır ama adı Mario değil, Jumpman'dır ve tesisatçı olmaktan ziyade marangozdur.

1982 yılında çıkan Joust adlı oyun, iki kişi destekleyen ilk platform oyunu olma unvanına sahiptir ve 1983 yapımı Mario Bros.'un bu oyundan ilham aldığını görebiliriz.

Kestirmeler ve çeşitli "bug"lardan istifade edilerek Super Mario Bros. Amerikalı "darbian" kullanıcı adlı kişi tarafından 4 dakika 56 saniye ve 878 salisede bitirilerek rekor kırmıştır. Üstelik bu rekoru bir gün önce Cosmic adlı kullanıcıya 4 dakika 57 saniye ve 194 salise ile kaptırdıktan sonra geri almıştır.



2017'DE BİZLERİ NELER BEKLİYOR?

Şimdi böyle oturup size uzun bir platform oyunu dosyası yaptık ya, yeni çıkacak oyun bulamazmışız, iyi mi? Neyse ki böyle bir durum söz konusu değil ve biz -bir kez daha- listeyi kısaltmak için meşe odunu ile birbirimize girişmek durumunda kaldık. İşte karşınızda yakın gelecekte bizleri maceradan maceraya sürükleyecek yeni platform oyunları!



1 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Daha önce bahsettim. Crash ve ekibi geri dönüyor. Üstelik 4K görüntü kalitesi ile! İlk üç oyunun yenilenmiş versiyonu olacak olan üçleme 30 Haziran 2017'de satışa sunulacak. Yenilenmiş görünümünün yanında cilalanmış kontroller ve birkaç yeni özellik (otomatik ve manuel kayıt gibi) de sunacak. Şunu da eklemiş olalım, Crash'ın nasıl bir başarı elde edeceğini meraklı bekliyoruz zira bu oyun türün en iyilerinden biri olsa da oynanış mekanikleri anlamında biraz demode kalıyor, günümüzde hiç uygun değil ve yeni oyuncular başında tutup tutamayacağı konusu da muallakta.

2 Sonic Mania

Sevilen mavi kirpi son yıllarda pek ortada olmasa da ve eski popülerliğinden uzak olsa da 2017 yılında iddialı bir geri dönüş yapacak gibi. Sonic Mania ile orijinal Sonic the Hedgehog oyununu hem görsel hem de içerik olarak geri getirmeyi planlayan Sega ve kumpanyası, eski

tadını yakalamaya çalışacak. Durun daha bitmedi! Sonic Mania'nın yanında 2017 yılında Sega bir taneyle yetinmeyerek Sonic Forces ile de tüm kozlarını ortaya seriyor. Sonic Mania ile nostalji yaşatmayı planladığı gibi Sonic Forces ile de yeni nesil grafikleri sayesinde hem eski hayranlarına merhaba diyecek hem de yeni hayranlar edinmeye çalışacak. Son olarak buradan Tuna'ya selamlarımı iletmem istiyorum.

3 A Hat in Time

Artık yavaş yavaş emekli olmaya hazırlanan, zayıf bilgisayarların ölümsüz aşkı Unreal Engine 3 grafik motoru ile hazırlanan A Hat in Time'ı 3D grafikleri ile tarz olarak Super Mario 64'e benzetebiliriz. Yine hedefini katlayan başarılı bir Kickstarter kampanyasının ürünü olan bu platform oyununda şapka takan ve yıldızlar arası yolculuk yapan bir kıızı yöneteceğiz, bu arada da tabii bolca bulmaca çözüp, etrafı araştırıp hoplayıp zıplayacağız. Oyunun standart versiyonunun fiyatının 20\$ olması ise başlı başına hayal kırıklığı. Pink Floyd mu birleşiyor arkadaşlar, ne yapıyorsunuz?



4 Monster Boy and the Cursed Kingdom

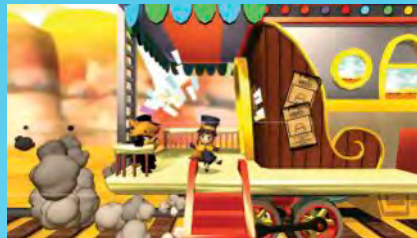
Biraz aksiyon, biraz macera, bolca platform. Jin adındaki karakteri canlandıracağımız, 2D grafiklerin hakim olduğu bu oyunda, kahramanımız ile kafayı yemiş amcası Nabu'yu durdurmaya çalışacağız. Hoplama - zıplama, kılıçla düşman haklamanın yanında karşımıza çıkacak olan bulmacaları çözmek için hayvan kılığına da girebileceğiz. Kılığına derken Jin altı farklı hayvana dönüşebilececek, onu demek istedim. Yanlış anlaşılmasın... FDG Entertainment tarafından tasarlanan oyun, mobil hariç tüm güncel platformlar için geliştiriliyor ve türü seviyorsanız göz atmak isteyebilirsiniz.

5 Cuphead

Mickey Mouse'un kafasını kesip fincan koymuşlar!! Cuphead'i gördüğümde işte ilk tepkim buydu. Çizimleri ile 1930'lu yılların Disney animasyonlarını andıran yapım farklı bir deneyim sunacak gibi. Açıkçası bana göre bu platform oyunu ya hit olarak ya da yan basıp pespaye olarak iz bırakacak. Bu arada görsellerine bakarsanız siz de fark edebilirsiniz; çizim tekniği olarak 1930'lu animasyonları andırmaktan fazlasını yapıyor. Oyun 60FPS destekleyecek fakat eski animasyonlardaki o muğlaklığı da koruyor. Umarım kör olmayız.

Son sözler...

Platform oyunları dibi gözükmeden okyanustan farksız. Mümkün olduğunca fazla oyuna değinmeye çalışsam da sadece isim olarak değinebildiğim ve hiç yer veremediğim birçok yapım da oldu. Ducktales, Super Meat Boy, Kirby, Prince of Persia, Little Big Planet, Shantae, Banjo-Kazooie, Wario Land, Fez, Flashback, Trine, Child of Light ve daha niceleri. Sizleri unuttuk sanmayın. Sadece yerimiz kalmadı. :) ■ Rafet Kaan Moral



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Herkese selamlar. Bildiğiniz üzere uzun süredir röportajlarla boğuşuyorum, bir türlü kendi yazacaklarıma fırsat bulamıyordum. Hazır bu ay birazcık rahatlamışken son zamanlarda üretilen dijital RPG yapımlar hakkında birazcık laflamak istedim. Bildiğiniz gibi 90'lı yılların sonunda bilgisayar oyunları ile haşır neşir olan hemen herkes, günümüzdeki oyunlar hakkında bolca bıldı bıldı eder ki bunlardan birisi de benim.

Fakat konu RPG ise, bu dönem olduğundan daha fazla ön plana çıkar. Özellikle bugün CRPG olarak andığımız oyunlar, tam da bu dönemlerde patlamış, bir anlamda geleceğe yön vermişlerdi. Aradan geçen zaman içerisinde hem kullanıcı, hem de kullanılan cihazların değişmesiyle birlikte ortaya Action RPG diye bir tür çıktı. Daha doğrusu bu tür hep vardı ama daha bir resmiyet kazandı. Zamanla evrildi ve bugünkü halini aldı. Tabii arada CRPG türü resmen sırta kadem bastı ama hep akıllarda kaldı.

Gel zaman git zaman bu iki tür de ortak bir payda da "RPG" adı altında mutabık kalınacak bir seviyeye geldiler. Bugün halen RPG denildiği zaman akıllara izometrik kameralardan ziyade TPS kamera açısı geliyor olması aslında dönemin ne kadar da değiştiğinin en önemli belirtisi belki de. Ben de şöyle çok da uzak geçmişe gitmeden sizler için kaçırılmaması gereken bir iki RPG oyun tavsiye edeyim dedim.

En başta sanıyorum The Witcher 3: Wild Hunt ve iki eklentisi yer alıyor. Bu güzide yapım halen piyasadaki hem en iyi oyun, hem de en iyi



RPG'lerden birisi. Eklenti dediğime de bakmayın; onların her biri ortalama 30 saatlik oyun süresi vadeden devasa paketler. Muazzam senaryosu, harika kamera açıları, muhteşem atmosferi ve bir defa dinledikten sonra sürekli çalacağınız müzikleri ile resmen bir başyapıt. Esasen bir roman serisi olan The Witcher, Pegasus Yayıncılık tarafından Türkçe'ye çevrilmeye başlandı bile. İlk iki roman çoktan raflarda yerini aldı. Anlayacağınız ne yapın edin, bu oyunu oynayın derim. Bir diğer önemli isim de Pillars of Eternity. CRPG türünün resmen ağırladığı bir dönemde, bomba gibi patlamayı başaran yapım, 26 Mart 2015'de piyasaya çıktı. Obsidian Entertainment tarafından geliştirilen oyun, benim gibi CRPG tutkunlarını gönlünden vurmaya

başardı. Her iki kelimesinden birisi Baldur's Gate olan tüm oyuncular soluğu PoE'nin başında aldı. İzometrik kamera açısı ve pek tabii muazzam senaryosu ile büyük ilgi çektiği gibi, durdurulabilen "eski usul" savaş sistemi de modern çağa ayak uyduracak şekilde yenilenmişti. Her ne kadar kendisi çok kaliteli olsa da The White March isimli iki parçalık eklentisi ana oyuna gereken desteği sağlayamadı. Yine de CRPG arayıp da bulamayanlardansanız sakın kaçırmayın derim. RPG'den bahsediyorsak illa ki bir The Elder Scrolls ismi geçmelidir. Her ne kadar benim favorim olmasa da yakın tarihte üretildiği için Skyrim'den bahsedeceğim. 2011 yılında üretilen oyun, yüzlerce hatta binlerce mod'a sahip. Kendisini o ya da bu şekilde geliştir-



meyi başaran ender yapımlardan olan Skyrim, son olarak 2016 yılında Special Edition versiyonuyla son olduğunu düşündüğüm bir dönüş yaptı. Devasa bir dünyada, yapılacak binlerce farklı şeyi oyuncunun beğenisine sunan Skyrim, halen büyük bir oyuncu kitlesine sahip. Öyle görünüyor ki yeni oyun gelinceye kadar da bu iş böyle devam edecek. Muazzam bir atmosfer, harikulade bir RPG deneyimi için kaçırılmaması gereken yapımlardan birisi daha.

Geçelim bir diğer CRPG yapıma. Hatta bir değil de iki diyelim. İlki Planescape: Torment. Bu oyunu döneminde deneyim eden tüm oyuncular ona hastadır. Edemeyenler içinse geçtiğimiz ay itibarıyla oyunun enhanced versiyonunun üretildiğini duyurmak isterim. Daha geniş bir harita ve parlayan obje kontrolü ile orijinalinden çok daha rahat deneyim edilen Torment, AD&D 2nd Edition kurallarından feyz alınarak tasarlanmış bir yapı sunmaktaydı. Derin senaryosu ve eğlenceli NPC'leri ile oyuncuya muazzam dakikalar yaşattığı gibi, sonu gelmez diyalogları ile harika bir RPG deneyimi sunuyor. Eğer Torment sevenlerdenseniz o zaman bir de Torment: Tides of Numenera'ya bakmanız gerekiyor demektir. Bir anlamda ilk oyunun bir türlü çıkmayan devam yapımı rolünü üstlenen ToN, esasen aynı evrende geçen farklı bir oyun. Kickstarter'a çıktığı ilk altı saatte hedeflediği paraya ulaşarak da bir rekora imza atan oyun, uzun bir geliştirme sürecinin ardından Şubat ayında piyasaya çıktı. Unity Engine ile geliştirilen yapım, 2.5D izometrik kamera açısına sahip ve Ninth World dünyasında geçiyor. Sonu gelmez

diyalogları ile beni benden almayı başardığı gibi, öyle görünüyor ki genel olarak merak uyandıran bir performans sergilemeyi başarmış. Uzun görevler, gizemli senaryo akışı ve kendisine özel RPG mekanikleri ile son zamanların en önemli CRPG'lerinden birisi olduğunun altını üstünü çizmek isterim. Gelelim insanların ağzına geleni söylediği ama akabinde de tıpiş tıpiş oyunun başına geçtiği Mass Effect 3: Andromeda'ya. Evet, oyunumuz piyasaya çıktığı dönemde yüz grafiklerinde ciddi sorunlar yaşıyordu ama bu hiçbir zaman oyunun derinliğini benim için etkilemedi. Öncelikle Mass Effect serisinin tüm oyunlarını tavsiye ediyorum. Tüm yapımları deneyim ettikten sonra Andromeda'ya geçmek çok daha iyi olacaktır ama ana senaryo üçüncü oyunla final yaptığı için, vaktim yok diyenler direkt Andromeda ile de

işe koyulabilir. Efendim bu güzide oyunda da hem aksiyon, hem de RPG bir arada yer alıyor. Kocaman bir galaksi üzerinde, sonu gelmez görevlerin peşinde koşuyor, bir yandan tüm ırklarla arayı bulmaya çalışırken, bir yandan da kendi kolonimizi kurmaya çalışıyoruz. Yüzlerce farklı silah ve zırh, toplanabilen farklı materyaller, envaiçeşit ırk ve sonu gelmez düşmanlar derken bir bakmışsınız kendinizi gezegenin akla gelmeyecek bir yerinde, daha önce hiç tanışmadığınız birisine yardım ederken bulmuşunuz. Mass Effect 3: Andromeda kesinlikle son zamanların en iyi RPG'lerinden bir tanesi. Son olarak en çok arada kaynadığını düşündüğüm Tyranny'e geliyoruz en sevdiğim okur. Obsidian tarafından 10 Kasım 2016 yılında üretilen oyun, tam anlamıyla efsane bir RPG. Unity grafik motoru üzerinde hazırlanan Tyranny'de, klasik CRPG yapımlarda olan her şeyi ve çok daha fazlasını bulmak mümkün. Ne hikmettir ki ne yerli ne de yabancı basında hakkında pek konuşan olmadı. Özellikle benim gibi senaryo ve hikâye hastasıysan zaten Tyranny'e abayı yaktın demektir. Arkadaşlar bu oyun resmen "Wall of text!" Bir konuşma başlıyor, sanki bürokrasi defterleri açılıyor. Yeni yaratılmış bir dünya olduğu için konuşmalarda bulunan kritik noktalar farklı renklerle çizilmiş ve dileyenler bu bilinmeyen yerler hakkında ayrıca yazılı bilgi alabiliyor. Farklı ırklar ve sınıflar oyuna renk katmış. Savaşlarsa detaylı ve hızlı... Sanıyorum oyunun en göze batan kısmı, sonu. Ne olduğunu bitirenler bilir. Yine de RPG hastasıyım diyen hemen herkesin kesinlikle deneyim etmesi gereken, birçok gözden ırak kalmış bir oyun. ■



Ne Okudum

Generation Decks: The Unofficial History of Gaming Phenomenon Magic the Gathering

Konu oyun olduğu zaman, Magic the Gathering sektöründeki en önemli yerlerden birisini işgal eder. Değeri her geçen gün biraz daha artan bu devasa oyunun yaratıcısı Richard Garfield'in hayatından da bazı parçaların yer aldığı Generation Decks, Nisan ayında piyasaya çıkmış harikulade bir kitap. Hem oyunu oynayanlar, hem hakkında bilgi almak isteyenler, hem de oyun yapımına ilgi duyan herkesin okuması gerektiğini düşündüğüm bir eser olmuş.



Ne Dinledim

Sirenia
Tristania isimli güzide grubun kurucusu olan Morten Veland'in 2001

yılında yeni bir başlangıç olarak ortaya attığı grup, melodik metal tutkunları tarafından ziyadesiyle sevilmektedir. Kurulduğu günden bu zaman kadar geçen sürede sekiz adet albüm yayınlayan Sirenia, halen aktif olarak müzik icra etmektedir. Birazcık sert rifler, biraz da melodi harmanı peşindeyseniz kendilerine kesinlikle bir şans tanyın derim.



Ne İzedim

American Gods
Neil Gaiman tarafından 2001 yılında kaleme alınan eser, 2002 yılında Hugo,

Nebula, Locus, SFX Magazine ve Bram Stoker gibi mecralardan en iyi roman ödülü almıştı. Temelde birçok ödülü ardi ardına patlamayı başaran eser, aradan geçen yıllardan sonra dizi olarak ekranlardaki yerini aldı. İlk bölümü hem olumlu, hem de olumsuz eleştiriler almış olsa da dizinin Nail Gaiman kafasına fazlasıyla ayak uydurduğunu düşünüyorum.

DOSYA KONUSU

Yapım **Sledgehammer Games**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.callofduty.com
Çıkış Tarihi **3 Kasım 2017**



Call of Duty WW2

Tıpkı dev boyutlu bir satranç maçı olarak düşünebileceğimiz İkinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi, oyun dünyasında da zafere giden yol, yapılan hamlelerden çok, bu hamlelerin zamanlamasından geçmekte. Call of Duty söz konusu olduğunda, kendi kafasındaki konsepti senelerce oyunculara "dayatma" yolunu seçen Activision, zor geçen yılın ardından nihayet o iyi bildiği sulara, 20. yüzyılın en kanlı günlerine geri dönüyor.





Oyunda sağlık seti bulunmadığından takım arkadaşlarınızın yakınızdaki olması çok önemli.

Günümüzde tematik savaş oyunları arasında en popüler olanları, hiç kuşkusuz İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan yapımlar diyebiliriz. Bunun bana göre en mantıklı sebebi, kullanılan teknolojilerin ve tarih aralığının bize en yakın dönemlerden biri olmasından ziyade, savaş sonrasında yapılan propagandanın insanlığın büyük bir kesimine direkt etki etmiş olması. Vietnam savaşı ya da 90'larda yaşanan Körfez Krizi'nin yarattığı yıkım halen taze olsa bile, bu kadar etkili olmamıştır mesela. Konuya Amerikan propagandası olarak bakıldığında da, Sovyetler ve Nazi Almanyası'nı düşman görerek büyüyen bir nesle aşılana "dünyanın koruyucu gücü Amerikan Deniz Piyadeleri" konsepti, herkesin aklında çok daha yer etmiştir. Namluyu Call of Duty'nin yıllar sonra gelen "abi biz yanlış yapmışız, en son save aldığımız yere geri dönelim" manevrasına çevirelim. Açık konuşacağım, bu dergide Kürşat ile birlikte WW2 kısmında sayfalarımız olsa akşama kadar yazacak insanlar olarak, şu hareketi Call of Duty adının devamı için çok mantıklı bulduk. Hatta geçenlerde dergi binasında bu satırları nasıl yazsak diye laflarken "abi insanlar Medal of Honor'da gördükleri sahneleri on sene sonra beğenmez oldular, grafiksel olarak yenilenmesi ve

Ronald "Red" Daniels

Oyundaki esas kahramanımız yaratılınca, Sledgehammer Games'in yöneticisi Glen Schofield'in, CoD: WW2'nin yapımını sırasında vefat eden aynı adlı babasından esinlenilmiş.

elden geçmesi harika, çünkü kimse dönüp eski FPS oyunlarını oynamıyor" diye ortak bir noktada birleştik. Bir önceki CoD oyunu olan ve her ne kadar iyi bir oyun olsa da, insanların o "gelecek" yorgunluğu sebebiyle hiç satmayan Infinite Warfare'in yanına, Modern Warfare'in remastered halini iliştiirmeleri tesadüf değildi. İnsanlar uzay boşluğunda uçuşup dururken o anlam veremedikleri dünyayı koruyalım hissinden bıktılar. Ben dahi bıktım. Bakın, işim bu ama beni bile bıktırdılar. YETER! Sakinim, tamam.

Operation Overlord neden önemli?

Konuya dönelim. Efendim, Normandiya plajlarına yapılan amfibi operasyonu ile 6 Haziran 1944'te dünyanın kaderi değişti diyebiliriz. Her ne kadar oyuncular en çok Omaha Beach'i duysa da, altı ana plaj ve Call of Duty'de deneyim ettiğimiz Pointe du Hoc dahil pek çok senkronize operasyondan oluşan bu hareketin ardından, Nazilerin gerileme süreci de önü alınamaz bir noktaya ulaştı. Bu çıkartma birliklerinin Band of Brothers'a da konu olan maceralarını en güzel sunan oyun ise Brothers in Arms: Road to Hill 30 olmuştu. "Thunder? Flash!" sahnesini kim unutulabilir ki? Ya da 20mm'lik Panzer mermisinin vücudunda büyük hasar açtığı bir piyadenin sıhhiye eri tarafından kucaklanıp "seni birleştireceğiz!" diye duygusal yükleme yaptığı, savaşın çaresizlik ve umutla karıştığı o anları? İşte Call of Duty: WW2 oyunu da benim trailerdan gördüğüm kadarıyla bu amaçla yola çıkmış. Biz bugüne kadar büyük resmin birçok küçük parçasını senaryo olarak oynadık. FPS'lerde ayrı RTS'lerde ayrı deneyimledik. Peki şimdi bu WW2 oyunu bize ne sunacak? Trailer'ı

izlerken de "olm ne kaldı ki geriye anlatılmadık?" demiştim. Hakikaten ne kalmıştı ki? Bugüne kadar genellikle -ana senaryonun akışı itibarıyla- görevin kutsal olduğu bir oyun modeli ile karşılaştık. RTS'lerde de WW2 ile alakalı çıkmış oyunların %95'inde karakterimizin duygusal bütünlüğü pek ortalarda gezmiyordu. Bu oyunun fragmanından ise, (hele ki o yumruk sahnesinde) bir askerin duygusal yükünü verecekleri mesajını çıkarttım. Fury nasıl ki bir ekibin kola tenekesinden hallice bir araç içinde (İlker ve Sherman düşmanlığı... - Kürşat) hayatta kalması ve bunu yaparken de akıl ve ruh sağlığını çizgide tutmaya çalışması gibi konuları bize aktarıyorsa, bu yapımda da benzer sahneler, yaraya tuz basar cinsten olaylar olacak gibi. Aynı şekilde bir binanın içinden aşağı düşen silah arkadaşımızı kaybettiğimiz sahnede de benzer hissi aldım.





Alev makineleri sadece siperleri boşaltma amacıyla kullanılmıyor.



Şimdiye kadar neler öğrendik?

Call of Duty: WW2, 2008 yılında çıkan ve çoğumuzun damağında hoş tatlar bırakan Call of Duty: World At War'dan beri görmediğimiz, özlediğimiz bir savaş atmosferine götürecektir bizi. Oyunun yapımcısı ise Infinity Ward ve Treyarch ile dönüşümlü olarak seriyi götüren ve daha önce geliştirdiği Call of Duty: Advanced Warfare ile başarılı bir sınav vermiş olan Sledgehammer Games. Oyunun geliştirildiği grafik motoru hakkında resmi bir açıklama olmamasına rağmen IW Engine yerine Sledgehammer Games'in daha önce Advanced Warfare'de kullandığı grafik motorunun geliştirilmiş halini kullanıldığı tahmin edilmekte. Oyunun tek kişilik hikaye modu hakkında şimdiye kadar duyduklarımıza bakacak olursak, hikaye Normandiya kıyılarında başlayacak ve

oradan Belçika'ya, ışığın bile geçmediği kadim Hürtgen ormanına ve Rhein kıyısına doğru uzanacak. Senaryo, 1.Piyade Tümeninden Ronald "Red" Daniels ve Robert Zussmann adlı iki er üzerine odaklanmakta ve elbette görevler ilerledikçe bazı yol arkadaşları ile de karşılaşacağız. Normandiya Çıkartması bildiğiniz gibi önce Saving Private Ryan, sonra da Medal of Honor: Allied Assault'taki muhteşem Omaha Beach görevi sayesinde hayatımıza bir daha çıkmamak üzere girmiş bir olay. Her ne kadar MoH: AA'da görevi binlerce kez başa sarıp oynadıysak da, tüm bu deneyimi günümüzün teknolojisi ile yaşayacak olmak elbette heyecan verici. Diğer taraftan Hürtgen Forest görevleri de yoğun bitki örtüsü, Almanların yoğun topçu atışları ve patlayan top mermilerinin askerlerin üzerine yağdığı ağaç kıymıkları gibi atmosfer pompalayan olaylar sebebiyle nefes kesici olacak gibi gözüküyor. Rhein kıyısı deyince de akla

Episodik WW2?

WW2 oyunlarını "sezonluk" hale getirip tıpkı Hitman'de olduğu gibi yeni cepheler ve kısa süreliğine aktif olacak yeni hedefler ile sürekli olarak güncel tutacak bir girişimi sonuna kadar destekleyeceğim sanırım. Bu oyun CoD olmayacak muhtemelen, yine de ufak bir ihtimal var sanki?



gelen ilk görüntü elbette Kölner Dom'un önünde son mermisine kadar çarpıştıktan sonra yok edilen o Panther tankı ve kasıtlı olarak patlatıldıktan sonra Rhein sularına yıkılan Hohenzollern Köprüsü. CoD:WW2, ilk Call of Duty oyunundan beri "ilk yardım çantası" veya "bir köşede soluklan yığıldım" tipi iyileşme mekaniğini kullanmayan ilk Call of Duty oyunu olacak. İyileşmek için yakınımızda bulunan takım arkadaşlarımızın yardıma gelmesini beklemek zorunda kalacağız. Bu da, oyunun gerçekçilik seviyesini o bayıldığımız Brothers in Arms oyunları seviyesine çıkartmak için gayet keyifli bir seçim olmuş.

Ayrıca WW2 oyunu demek o çok sevdiğimiz, karakteristik WW2 silahlarının da geri dönmesi demek. Bunların arasında düşmana "karşı tarafa saldıracaksan tam zamanı" diye haber veren "şarjör atılma" sesi ve müthiş isabetiyle tanınan M1 Garand'dan tutun da Almanların MP40'ına zavallı bir cevap olan M3A1 "Grease Gun" hafif makineli tüfeğe kadar pek çok seçenek mevcut. Ülkemizde türlü şarkılarda kendisine yer bulan "Mauser" Kar98K'dan Thompson'a ve Kürşat'ın kişisel favorisi SVT-40'a kadar hatırladığınız ve sevdiğiniz tüm silahlar sizi bekliyor olacak. Ay-



rica Hürtgen Forest ve Rhein kıyısı demek elbette tank savaşları da demek. Oyunun geçtiği dönem 1944 ve sonrası, yani Almanların gerilemeye başladığı vakitler olduğundan tank savaşlarının da hikayede ciddi yer almasını bekliyoruz. Öyle ya, Sherman'lar çil yavrusu gibi Almanya içlerine dağılırken karşı taraf da armut toplamak yerine her çitin arkasına bir Hetzer veya Stug III, her kör noktaya bir Tiger yerleştirip avlayacağı

müttefik tanklarını bekliyordu. Neticede halen insanlık için en büyük duygusal dalgalanmaları WW2 dönemi ile yaşatabiliyor senaristler. Dile kolay, soykırımlar, olur olmaz sapık fikirlerin bir gecede uygulanmaya başlaması, yeni ve kan donduran toplu katliam silahları, karşı darbeler, suikastlar ve dahası. Beklentiye girmeyeyim diyorum ama konu WW2 olunca elde değil. Umarım yüzümüz kara çıkmaz.

Hürtgen Ormanı Muharebesi

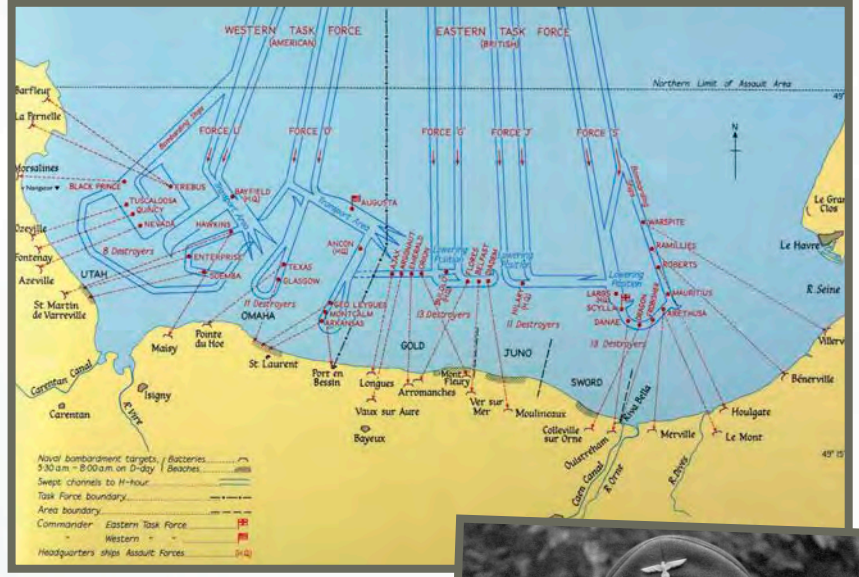
Amerikan ve Alman orduları arasındaki en uzun süreli savaş olma özelliğini taşıyan ve toplamda beş ay süren Hürtgen Ormanı Muharebesi, Almanların kuzey cephesine yardım göndermesini engellemek için Ruhr nehrine ilerleme kararı alan bir müttefik hareketinin neticesinde yaşanan ve her iki tarafın da toplam mevcudunun dörtte birini kaybetmesine yol açan çok kanlı bir cephe. Alman kumandanı Walter Model'in stratejisi bu ilerlemeyi nehir kıyısına varmadan, ormanda durdurmak üzerinedi ve ormanın sıklığı, hava şartları ve iyi çok sayıda Bunker ile güçlendirilmiş Alman istihkaminin caydırıcılığı sayesinde operasyon Alman zaferi ve Siegfried hattının kısa süreliğine de olsa güvene alınması ile sonuçlanmıştı. Derken, Battle of the Bulge'dan gelen müttefik zaferi haberleri Almanların doğuya, anavatana doğru çekilme kararı almasına yol açtı. Tekerlek artık yokuştan aşağı yuvarlanmaya başlamıştı ve bu süreci geri döndürebilmek de için de yapılabilecek hiçbir şey yoktu.



Normandiya çıkartması üzerine...

Çıkartma nasıl yapıldı?

80km'lik Normandiya sahili beş sektöre bölünerek kodlanmıştı. Utah, Omaha, Gold, Juno ve Sword. Her şey sahile bakan en güçlü deniz bataryalarının olduğu ve Sword Beach'e bakan Merville'e İngiliz paraşütçülerin çıkmasıyla başladı. Diğer taraftan ağır bir direnişle karşılaşan birlikler uzun süren bir mücadelenin ve ciddi kayıpların ardından Sword Beach'i ele geçirdiklerinde, burada bekledikleri 150mm'lik ağır toplar yerine 75mm'lik kısa menzilli sahra toplarını buldular. Bu arada Utah plajı yakınlarındaki Ste-Mere-Englise köyüne inen Amerikan paraşütçüler de bölgeyi kısa sürede ele geçirdi ve Normandiya'da "özgürleştirilen" ilk bölge de bu oldu. Tüm bölgenin plaj dahil kontrol altına alınması ise iki gün sürdü. Çıkılması en zor plaj olan Omaha Beach ise 3000'den fazla kayıp verilerek ve donanmanın ve hava kuvvetlerinin büyük desteği ile sabah 09:00'da ele geçirilirken, dalgalı denizlerin çıkartma planlarını allak bullak ettiği Juno Beach ancak gece saatlerinde kontrol altına alınabildi.



Çöl Tilkisi Erwin Rommel

"Savaşın tüm karışıklığına rağmen şunu ; söyleyebilirim ki, en azından karşıımızda çok cesur ve yetenekli bir General var."

- Winston Churchill

Nazilerin tüm ölçüsüzlüğü ve savaş suçları yanında, sadece kendi halkı tarafından değil, esir olarak ele geçirdiğinde son derece saygılı davrandığı düşmanları tarafından da büyük takdir gören bir kumandanı Erwin Rommel. Afrikadaki onca başarısının ardından Hitler de kendisini Normandiya'yı savunmak için kıyı birliklerinin başına geçirdi. Hava ve denizden hemen hiç destek alama-

yacağına bilen Rommel, tüm sahil şeridini tank engelleri, mayınlar, tanksavar topları, makineli tüfekler ve büyük kalibreli toplar ile donattı. Ona göre çıkartmanın en zayıf olduğu an askerlerin kıyıya çıktığı andı ve çıkartma tam o noktada durdurulmalıydı. Bu yüzden de tankları mümkün olduğunca sahile yakın, kısa sürede desteğe gelebilecekleri korunaklı bölgelere yerleştirmek istedi. Bu konuda komutanı Gerd Von Runstedt'in farklı bir fikri olduğundan anlaşamadılar (Von Runstedt sahilin uzun süre dayanmayacağını ve tankların daha geride, bir arada tutulduktan sonra düşmanın sarılması gerektiğini düşünüyordu) ve

nihai karar için Hitler'in önüne çıktılar. Hitler ise bu iki işe yarayabilecek fikri de çöpe atıp tankları sahilden uzak, birbirinden ayrı olacak şekilde pusu pozisyonuna yerleştirdi... Rommel, zaten kısıtlı olan zırhlı araç desteğinin de kaybolması üzerine, artık yapabilecekleri çok bir şey kalmadığının farkına varmıştı.

Görölmüş en büyük çıkartma filosu

Rakamlar tek başına yeterli sanıyorum, 326.000 asker, 7900 paraşütçü, 1214 savaş gemisi, 4126 çıkartma gemisi, 864 yük gemisi, bu gemilerin taşıdığı binlerce tank ve operasyonu destekleyen 11.590 adet uçak.

Aslında çıkartmanın 5 Haziran tarihinde başlaması düşünülüyordu ancak kötü hava şartları sebebiyle 6 Haziran tarihinde başlaması kararı alındı. Yine de kötü hava şartları mesela Juno Beach'te ciddi bir gecikmeye yol açtı. Çıkartma gününde 5000'den fazla Alman askeri ve 12.000'den fazla müttefik askeri hayatını kaybederken, tüm operasyonun sonunda iki tarafın toplam kayıp 425.000'in üstündeydi.



Yüzen tank Sherman DD

DD uzantısından da anlayabileceğiniz üzere, bu çıkartmada kullanılmak üzere modifiye edilen Sherman tankları, paletlerin dönüşünden güç alan ve tankın suda yönlendirilmesini sağlayan bir dümen ve pervane donanımı ile beraber, "kol simidi" benzeri aparatları ile su üstünde kalabiliyorlardı. Pratik, ucuz ve mantıklı gözükken bir modifikasyon olmasına rağmen Omaha Beach çıkartmasındaki berbat performansları yüzünden kötü bir ün kazandılar. Kıyıya 2 mil kala çıkartma gemilerinden suya "salınan" bu tanklardan ikisi hariç hiçbiri Omaha Beach'e çıkamadı. Diğer plajlarda daha başarılı olmaları ise Omaha Beach'te sahile ulaşmak için manevra yapmak zorunda kalmaları ve bu esnada yandan dalga yiyip su almalarna bağlandı.



Unutamadığımız Call of Duty Bölümleri

İkinci Dünya Savaşı üzerinde birazcık konuşunca, oyunlarda ne kadar çok cepheyi ziyaret ettik diye düşünebilirsiniz ve bunların önemli bir bölümü de Call of Duty'nin WW2 oyunlarında karşımıza çıkan haritalar. En iyisi yeni oyun gelmeden önce en fazla aklımızda kalan bölümleri hatırlayalım.



Call of Duty 2 / Pointe du Hoc

Normandiya çıkartmasının ana ilgi odaklarından birisi olmasa da en zor operasyonlarından birine sahne olan Pointe du Hoc'u kim unutabilir? Medal of Honor'ın müthiş çıkartma sahnesi kadar kalplerimizden vurmadı belki ama havada uçan mermiler, çıkartma gemisinin ön kapağı indiği anda yere düşen askerler ve güç bela sahile adım atar atmaz kulağımızın dibinde patlayan o havan mermisi... Bir oyunda olduğumuzu unutturan ve görevin oracıkta sona ereceğini düşündüren bu anın ardından karşımızdaki dimdik kayaya birer dağcı gibi tırmanarak ilerlemeye çalışıyor ve tüm Call of Duty tarihinin en güzel hazırlanmış bölümlerinden birisine tanık oluyoruk. Düşünüyorum da, keşke bu bölümü güncel grafikler ile bir kez daha oynasak, gıkımız bile çıkmazdı hani.



Call of Duty: World at War / Downfall

Sovyet generali Ivan Bagramyan, esir düşen ve yakında desteğin geleceğini söyleyen bir Alman subayına Alman ordusunun asla Moskova'yı göremeyeceğini söylemişti. Aradan dört yıl geçtikten sonra ise Sovyetler Berlin kapılarına dayanmış ve Reichstag ile Führerbunker'a doğru ilerlemeye koyulmuştu bile. Bu arada biz ilk Call of Duty oyununda da Storm to Reichstag adında bir bölüm oynamıştık ve hiç de fena değildi açıkçası. World at War'da gördüğümüz Downfall görevi ise bizi adeta kalbimizden vurdu. Geriye kalan az sayıda ama sadık SS subayına karşı durmak bilmez bir çatışmaya girdiğimiz görevde önce Reichstag'a yaklaşmaya çalışıyor, içeriye girdikten sonra biraz nefes alırsız derken on kat daha büyük bir direnişle karşı karşıya kalıyorduk.



Call of Duty / Stalingrad

Belki Varşova'daki direniş, senelere yayılan ve insanların ellerindeki az sayıda silahla direnme destanı olarak anlatılabilir ancak Stalingrad tek kelimeyle yaşam ve ölüm arasındaki o ince çizginin en çok zorlandığı yeri. 5 ay süren kuşatma süresince 480 binden fazla insan hayatını kaybederken Almanların o önlenemez yükselişi de önemli bir darbe almıştı. Orijinal Call of Duty oyununun ilk Sovyet görevi olan Stalingrad, tüm oyunun en vurucu sahnelerinden bazılarıyla aklımıza kazınmıştı. Eğer kaçmaya çalışırsak acımadan vurulacağımızı söyleyen bir "comrade", silahsız bir şekilde Volga nehrini geçmenin ve bilinmez gidiyor olmanın iç karartısı ve tam da bu kabusu tamamlamak için yetişen, çıkarttıkları siren sesleriyle psikolojik savaşın ete kemiğe bürünmüş hali olan Stuka'lar.



Call of Duty: World at War / Vendetta

Bu görevi seçmeden önce aslında çok düşündük zira elimizin altında Japon adalarında geçen Blowtorch & Corkscrew gibi kaos ve çaresizlik içinde süründüğümüz bir diğer görev daha vardı. Vendetta, serinin Modern Warfare'deki efsanevi "sürünme" bölümünü hatırlatan, Stalingrad'daki Kızıl Meydan'ın ortasındaki çeşmede, bir kan havuzunun ortasında uyandırdığımız ve Alman subaylarının işimizi bitirmemesi için ölüm taklidi yaptığımız bir sekansla açılıyordu. Derken bir kıpırtı oluyor ve hayatta kalan diğer asker yani Viktor Reznov ile göz göze geliyorduk. Alman Generali Heinrich Amsel'i öldürme işinde Reznov'a yardım ederken boyumuzdan büyük bir sorumluluğun da altına girmiş, ihtiyarın yaralı eli sebebiyle artık kullanamadığı, meşhur Mosin-Nagant keskin nişancı tüfeğini sırtımıza geçirmiştik. Tekrar tekrar kendisini oynayacak, epik bir bölümdü Vendetta.

Hangi görevleri görmek istiyoruz?

Şimdi açıklıcası, tüm görevler açıklanmamış olsa da Normandiya'dan başlayan yolculuğun nerelerden geçeceği ve nerede biteceği üç aşağı beş yukarı belli. Yine de serinin sürprizlere açık yapısı sebebiyle daha önce görmediğimiz ve Call of Duty: WW2'ye cık oturacak bazı bölümleri de, ülke gözetmeden istek listesine ekledik.



“Telemark'ın Kahramanları” - Norveç

İkinci Dünya savaşını bitiren şeyin nükleer bomba olduğu malumunuz. Diğer taraftan Almanların da bu konuda armut toplamadığını tahmin etmişsinizdir. Norveçli Norsk Hydro'nun 60MW gücünde olan ve senede 12 ton ağır su üretebilen kapasitesine sahip Vemork güç santrali, Almanlar tarafından işgalinin ardından savaş boyunca müttefiklerin kabuslarını süslemiş, Almanların burada ürettiği ağır suyu nükleer silah yapımında kullanabilme ihtimali sebebiyle pek çok kez saldırıya uğramıştı. Nihayet özel eğitilmiş Norveçli direnişçilerin düzenlediği üç farklı operasyon ile bu tesislere sabotaj düzenlendi ve 1943'ten itibaren Avrupa'nın geri kalanı bir nebze nefes aldı. Bu arada Sabaton'un bu konuyu işleyen “Saboteurs” şarkısı muhteşemdir, dinleyin.



“Wolfschanze Yolunda” - Polonya

Hitler'in uzun bir süre Alman ordularını yönettiği ve Valkyrie filminde de gördüğümüz suikaste sahne olan Wolfschanze kompleksi, mayınlar, onlarca silah istasyonu, bunker'lar ve uçaksavar silahlarıyla adeta bir kale gibi korunan, gökyüzünden görülmemesi için ormanın içinde kamufle edilmiş, olur da bombalanırsa diye 2 metre kalınlığında beton çatılar ile güçlendirilmiş muazzam bir yapıydı. 12 Ocak tarihinde başlayan Vistula-Oder harekati da sadece 20 gün sürmesine rağmen 250 bin Alman ve 45 bin Sovyet askerinin ölümüne sebep olmuş, hızla yaklaşan Sovyet orduları sebebiyle tesisin terk edilmesine yol açmıştı. Yapılardan bazıları öyle muazzamdı ki, Almanların yerleştirdiği 8000kg TNT, bazı binalarda ancak çentik açabildi.



“Gleiwitz Vakası” - Polonya

İkinci Dünya Savaşı henüz başlamış ve o günlerde (hatta bugünlerde de) Avrupa'nın en uzun ahşap yapısı olan Gleiwitz Radyo İstasyonu, Polonyalı Sabotajcılar tarafından işgal edilmiş. Tüm bölgeye Alman karşıtı bir yayın yapılıyor. En azından gözükmesi istenen şey bu. Olayın aslı ise bunun iyi eğitilmiş bir grup Alman subay tarafından Polonya üniformaları giyilmek suretiyle yapılan ve Alman işgalini haklı göstermeye çalışan bir psikolojik savaş çalışması olması. İnce ince planlanmış 21 adet küçük olaydan oluşan bu dalganın (Himmeler Operasyonları olarak bilinir) en önemlisi olan Gleiwitz'in inandırıcı olması için o kadar özen gösterilmişti ki, Almanlar daha önceden Polonya'ya sempatisi sebebiyle üzerini çizdikleri Francizsek Honiok'u zehirli iğneyle öldürdükten sonra Polonya Üniforması giydirip kurşun delikleri açarak, sanki saldırıda vurulmuş gibi göstermekten çekinmediler.



“Nazilerin son kalesi” - Avusturya

Hitler intihar edeli beş gün olmuş, Almanya'nın resmi olarak teslim olmasına ise sadece iki gün var. 1943 yılında Waffen SS tarafından işgal edilen Itter şatosu ise daha sonraları yüksek profilli tutukluların kaldığı bir cezaevi haline getirilmiş ve Nazizime gönülden bağlı 150 kadar SS mensubu tarafından korunmakta. Geri çekilme emri alan Wehrmacht askerlerinin komutanı olan Josef Gangl bu tutukluları serbest bırakmak istese de SS subaylarının ateşi altında adamlarını kaybetmek istemediğinden, kasabaya ulaşan Amerikan keşif birliğinden yardım ister ve olumlu yanıt aldığına da savaşın en acayip hikayelerinden birisi ortaya çıkar. İnanılmaz gibi gözükten şey gerçeğe dönüşmüş, Waffen SS'e karşı birleşen Alman ordusu Wehrmacht ve Amerikan piyadeleri, tutukluları serbest bırakmak için beraber savaşıma kararı almışlardır.

HAZİRAN 2017
NO: 6
FİYATI 57

22 POSTER 50 STICKER

heygirl



4N1K
BU ÇOCUKLAR EFSANE

Zapping
KORE
FIRTINASI
DİNMIYOR
13
REASONS
WHY
KASIP KAVURUYOR
RIVERDALE
SON SÜRAT
GİDİYOR



Lorde
YİNE
DURMUYOR

Selena
GOMEZ
"KÖTÜ YALANCI" KİM?

Ed
SHEEP
HERKES ONUN S
SÖYLÜYOR

TEK AŞKI
BABA

SANA DA "AFİYET OLSUN" KATY!!!

HAZİRAN
SAYISINI
KAÇIRMA

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DOĞAN BURDA DERGI



Hediye



22 POSTER



50 STICKER

İNCELEME

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

PREY

Tarihin en cesur yeniden yapımlarından biri olan oyun, gördüklerinize bir daha asla inanmamanıza yol açabilir.

syf.56



Guild

Evet, oyunda bir klan kurup burada diğer oyuncularla tanışmak, çeşitli görevlere katılmak ve birçok hediye kutusu kazanmak da mümkün. Ben de sizi LEVEL Türkiye klanına davet ediyorum; katılın, büyük bir ekip olalım. ID: Z19E5



Yapım **NetherRealm Studios** Dağıtım **Warner Bros. Games** Tür **Dövüş** Platform **PS4, Xbox One, Android, iOS**
Web www.injustice.com Türkiye Dağıtıcısı **Bilkom**

Injustice 2

*Akıl mı üstündür birlik olmak mı?
Cevabı Batman ve Superman'de...*

Bu Batman'i biliyorsunuz; zengin Bruce Wayne'in gece versiyonu. Yabancıların Superman, Türk halkının ise Süpermen olarak diline pelesenk olan, eskiden donunu dışı giyen yakışıklı, uzaylı ve süper adamı da tanıyoruz. Ve yine bildiğiniz üzere bu ikili DC evreninde ara ara buluşur, Justice League altında ise birlikte çalışarak kötülüğe bir dur demeye çalışır. Batman V Superman adlı zorlama filmde ise ikili karşı karşıya getirilmeye çalışılmış ama sonuç hüsrarla sonuçlanmıştır.

Lakin Injustice adındaki NetherRealm Studios eseri dövüş oyununda, Batman ve Süpermen gerçek anlamda birbirlerine girmiş durumda. Süpermen'in, Joker'in patlattığı bomba ile Metropolis'in yarısını yok etmesi ve Lois Lane'in de kurbanlardan biri olmasıyla, Süpermen adam öldürmeme yeminin bozmuş ve Joker'in kalbini söküvermişti. Bundan sonra da Süpermen dünyada bir çeşit diktatörlük ilan etmiş, DC kahramanları ikiye bölünüp bir kısmı Batman'in, bir kısmı da Süpermen'in tarafına geçmişti. Sinemaya uyarlandığı takdirde dünyanın en güzel eserlerinden biri haline gelecek olan Injustice, ikinci kısımda aynı hikayeyi devam ettiriyor lakin bu defa yepyeni bir tehdit sahneye iniyor: Brainiac...

Taraflar köşelerine ayrıldığında...

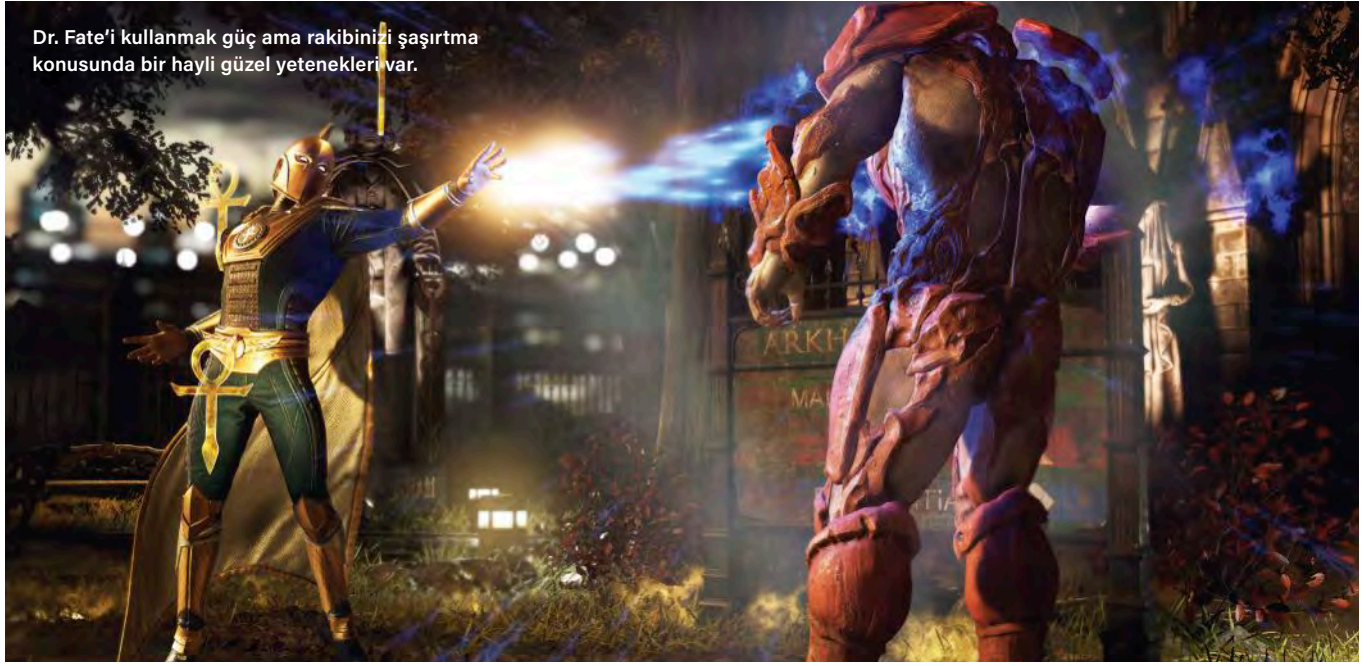
Bir dövüş oyunu olmasına karşın acayip bir arka planı var Injustice'in. Düşünün ki Mortal Kombat binlerce yıldır piyasada, filminden çizgi-filmine her şeyi yapıldı ama şu kadar sürükleyici bir hikayesi asla olmadı. Injustice 2, ilk oyundaki hikaye geleneğini sürdürerek büyük bir senaryo kısmıyla karşılıyor bizi. Bir dövüş oyunu için son derece iyi olan senaryo, elbette ki düşünülünce daha iyi olabilecek seviyede. Mesela ilk oyundaki, taraflar arasındaki o büyük çekişme, Brainiac'ın klasik bir süper kötü olarak dünyayı tehdit etmesiyle hafiflemiş durumda. Ayrıca hikayeyi takip ederken çok klasik bir şekilde, bölümlere ayrılmış senaryoyu farklı karakterlerin, farklı karakterlere karşı

standart dövüşleriyle yaşıyoruz. Burada hiçbir enteresan konu denenmemiş; sadece bazı dövüşlerden önce iki karakterden hangisini seçeceğimiz soruluyor. Oysaki bir dövüş daha güçsüz başlayabilirdik, bir dövüş yarıda kesilip ikinci karakter sahneye inebilirdi, çeşitli "modifier"larla dövüşlere farklı güçler, farklı özellikler eklenebilirdi... Bu tip konuları ayarlamakta son derece uzman olan yapımcılar neden biraz farklılığa gitmedi, insanın aklı pek almıyor. Oyunun senaryo kısmını güzelleştiren ve birçok yapımcının örnek alması gereken bir diğer konu da yüz animasyonları. Mass Effect: Andromeda faciasının arkasındaki isimlerin direkt olarak NetherRealm'a telefon açmasına neden olacak kadar iyi ve gerçekçi bir animasyon durumu var ortada. Kaplamalarla da güzelleşen bu animasyonlarda her türlü üzüntüyü, sevinci, ruh hali değişimini görüyor ve oynadığımız oyunun bir "dövüş oyunu" olduğunu unutuyorsunuz. Emin olun çoğu macera oyununda bile böyle bir teknik yok. Gözlerime inanamadım desem yeridir...

İç içe evrenler

Senaryo kısmında 5 saatinizi harcayacağınız Injustice 2, oyunu tek başına oynamak isteyenlere birçok güzellik daha sunuyor.

Tek bir maç yapıp çıkabileceğiniz Single Fight'ın yanında, Mortal Kombat'ın büyük kulelerini andıran ama sürekli güncellenen bir eklenti, Multiverse, oyunu resmen bambaşka bir noktaya taşımış durumda. Multiverse'e ilk adım attığınızda, üç bölümlük bir tutorial kısmında burada neler olduğunu öğreniyorsunuz. Öğrendiğiniz de şu oluyor: Multiverse, farklı gezegenlerde bulunan, birçok farklı görevi gerçekleştirdiğiniz bir dövüş serüveni. Bu görevleri almak için internete bağlı olmanız gerekiyor ama dövüşler yapay zekaya karşı yapılıyor. Mortal Kombat X'in zamanlı görevlerinin bir benzeri söz konusu. Örneklendirelim... Seçtiğiniz bir gezegende sizi



Dr. Fate'i kullanmak güç ama rakibinizi şaşırtma konusunda bir hayli güzel yetenekleri var.



Brainiac kimdir?

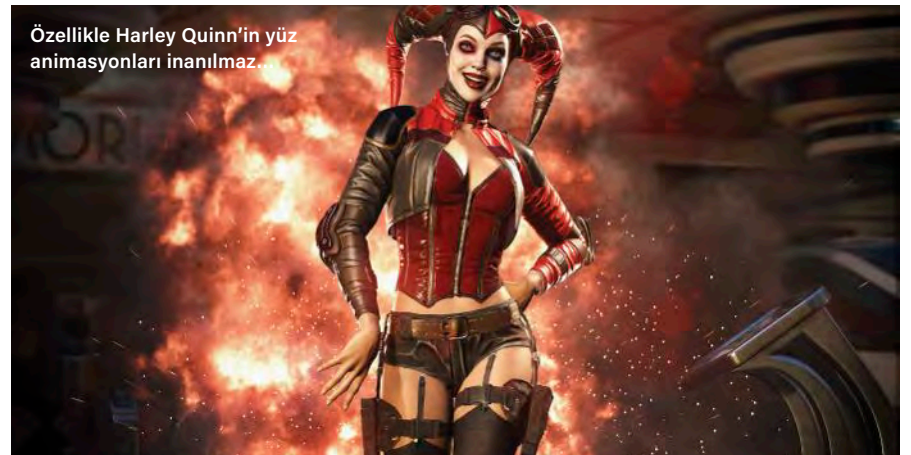
Colu adlı gezegenden çıkıp gelmiş olan Brainiac, bilgiye takıntılı bir uzaylı arkadaşımız. Gözü ne parada, ne evrenin hakimiyetinde; o sadece daha fazla bilgi istiyor ve bunu sağlamak için de sayısız gezegeni ziyaret ediyor. Tabii bu ziyaretleri, o gezegene inip bolca kitap okuyup ayrılarak olmuyor. Kaçırıldığı halkın beyinlerini kendine aktarıyor ve bunun da ötesinde, kocaman şehirleri küçülterek kafatası şeklindeki gemisine aktarıyor. Birçok farklı gezegenden (Krypton dahil.) çaldığı şehirleri gemisinde saklayan Brainiac, edindiği bilgiler neticesinde de son derece güçlenmiş bir süper kötüyü dönüşüyor. İlk defa 1958 yılında Action Comics'in 248. sayısında okurların karşısına çıkan Brainiac, Otto Binder ve Al Plastino tarafından yaratıldı. DC evreninde sıkça Lex Luthor ile iş birliği yapıyor, Justice League'in düşmanı olan Anti-Justice League'in önemli üyelerinden birini oluşturuyor ve sürekli Süpermen'e bela oluyor.

beş farklı görev bekliyor ve bu görevlerin her birisinde de farklı sayıda düşmanı yenmeniz lazım; bir tanesinde 3 kişi, bir diğerinde 5, bir başkası 7... Her dövüşten önce de o dövüşte farklı bir kural uygulanıp uygulanmadığını görüyorsunuz ve karakterinizi ona göre şekillendiriyorsunuz. Bazen bir görevi tamamlamadan, o gezegendeki diğer görev açılmıyor ve bir başka görev de sizden yüksek seviye karakterle katılmanızı isteyebiliyor. Her bitirdiğiniz görev ise size, görev tanımında yazan hediyeleri veriyor, mutlulukla yolunuza devam ediyorsunuz. Multiverse, oyuna yeni eklenen "gear" adındaki ekipmanları toplayabilmeniz için muhteşem bir olanak tanıyor. Bir yandan karakterleri denemek için de çok güzel bir ortam sunan Multiverse, bir yandan da hediyelere boğuyor sizi.

Bir kutu daha açayım, yatıyorum

Kutu,sandık açma muhabbeti mobil oyunlarda

uzunca bir süredir var ve Overwatch ve Heroes of the Storm gibi bilgisayar oyunları da iyice ünlendi. Injustice 2 de bu formülü oyuna eklemekten çekinmemiş, çok da iyi etmiş. Kutuları anlatmadan önceyse Injustice 2'yi özel yapan bir diğer olaya, gear ve karakter modifikasyonunu anlatmak gerekiyor. Şöyle ki, artık oyundaki her türlü dövüş size hem para, hem kristal, hem Regen puanı, hem de karakterlerinizde kullanabileceğiniz birçok ekipman veriyor. Bir dövüşün ardından Batman için yeni eldivenler, Atrocitus için yeni bir kafa, biraz para ve biraz da tecrübe puanıyla ayrılmamız işten bile değil. Karakterlerinizi tam beş farklı ekipmanla donatabiliyorsunuz. Bunun yanında iki farklı yetenek ve bir de renk seçeneği bulunuyor. Aynı HotS'da olduğu gibi bu seçimlerinizi Loadout'lara, yani önceden ayarladığınız şemalara da kaydedebilirsiniz. Ekipmanlar, artık çoğu oyunda gördüğümüz



Özellikle Harley Quinn'in yüz animasyonları inanılmaz...



"Batman ile Süpermen yeniden kardeş olsun!" kampanyası için imzanızı attınız mı?

gibi Common, Rare, Epic gibi farklı bulunma oranlarıyla listeleniyor. Her ekipman da karakterinizin gücüne, yeteneğine veya başka bir özelliğine fayda sağlıyor.

Bulduğunuz bir ekipmanın verdiği özellikleri beğenmezseniz ama illa o ekipmanı kullanmak da istiyorsanız, çok da kolay bulunmayan Regen puanlarıyla o eşyayı, rastgele yeni özellikler yeniden yaratabiliyorsunuz. Neyse ki çıkan sonucu beğenmezseniz, eski ekipmanınızı kullanmanıza izin veriliyor. (Regen işlemi aynı zamanda o ekipmanı bulduğunuz seviyeye de taşıyor. Yani 3. seviye bir eşya, karakteriniz 10. seviyeye ulaşmışsa, 10. seviye oluyor.)

Ve işte tüm bu ekipman olayını bulabileceğiniz kutular da çeşitli görevler neticesinde size veriliyor. Kutular da Bronze, Silver, Gold, Platinum ve Diamond şeklinde sıralanıyor. Bronze'dan iki eşya çıkarken, Diamond'dan altı farklı eşya bulabiliyorsunuz -ki bunların içinde bolca da Epic ekipman oluyor.

Kutu açma hadisesi o kadar eğlenceli ki para harcaıyıp daha da çok kutu almak isterken buluyorsunuz kendinizi ama kutuların fiyatları pek de ucuz değil; oyun içi paranız hemen bitiveriyor. (Platinum ve Diamond kutular da satın alınamıyor maalesef.)

Karakterlerinize eklediğiniz yeni kıyafet parçaları, onların dövüşlerdeki performansını inanılmaz bir biçimde etkilemiyor belki ama dövüşlerde size avantaj taşıdığı da bir gerçek. Bu ekipmanlar aynı zamanda karakterlerinizin görünüşünü de etkiliyor ve ortaya aynı karakterlerin, bambaşka versiyonları çıkıyor. Bir de buna renk seçenekleri eklenince, palyaçoya dönmüş bir ton karakter dökülüyor ortalağa fakat yanlış anlamayın, karakterleri bu şekilde modifiye etmek gerçekten çok eğlenceli ve oyunun sürekliliğini bir hayli artırmış.

Karşıma geleni yıkırım!

Dövüş oyunlarında genel olarak yaşanan bir durum, tek kişilik oyunun kısa sürede sıkıcı hale gelmesi olayını Injustice 2'de gözlemlemek mümkün olmasa da, ister istemez gerçek oyunculara karşı dövüşmek isteyeceksiniz ve Injustice 2 bu alanda da size güzellikler sunuyor.

Şunu elbette ki bilmelisiniz: Injustice 2 Street Fighter V veya Tekken 7 gibi bir turnuva oyunu değil ve olması pek de olası gözüküyor. Karakterler, bu bahsettiğim oyunlardaki gibi dengeli değil ve oyunun genel yapısı da daha çok olayı eğlenceye yönlendirmiş durumda. Multiplayer kısmında kendi odanızı yaratıp burada diğer oyuncularla buluşmanıza, Ranked veya Player Match adları altında, teke tek maçlar yapmanıza olanak tanılıyor. Ayrıca isterseniz özel maçlar da ayarlayabiliyorsunuz. İnternet hızım pek öyle iyi olmamasına rağmen oyuncu bulma konusunda sıkıntı yaşamadığımı ve maçlarda da pek fazla takılma olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim. SFV'te daha çok sorunla karşılaşıyorum, öyle diyeyim.

Ranked, yani sıralama olan maçlarda ekipmanların kullanımının sadece kozmetik olarak etki ettiğini de belirtiyim. Yoksa yüksek seviyeler, yüksek seviyeli ekipmanlarıyla saçma bir üstünlük elde ederdi...

Açıkçası Injustice 2'nin bu kadar iyi olabileceğini beklemiyordum. Karakterler konusunda eksiklikler yok değil ama bunlar da bir bir, DLC'lerle oyuna eklenecek ve maalesef hepsini almak isteyeceğiz. Eksisi pek az olan ve DC fanatiklerini sonuna kadar memnun edecek bir dövüş oyunu Injustice 2; alınmayı hak ettiğini söylememe gerek bile yok...

■ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Tutorial görevlerini yapıp senaryo kısmına atlayacağınız bu ilk saatte oyunun başından kalkmak istemeyeceksiniz.

İlk hafta ●●●●●

Senaryoyu bir kez daha bitirmek (Sonunda farklı seçeneği seçerek.), Multiverse'de takılmak, bolca multiplayer maç yapmak, yeni ekipmanlar kazanmak... Hepsi 1 haftaya sığmaz ki?!

İlk ay ●●●●●

İlk ayında bile aynı heyecanı duyabileceğiniz bir oyun Injustice 2 zira karakterlerinizi sürekli geliştirmek, farklı görevlerde kullanmak bir hayli eğlenceli.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Tekme, yumruk, Allah ne veriyse atıyoruz.

%40 Kutu açıp içinden çıkanlara seviniyoruz

%10 "Şu renge para verilir mi?" diye düşünüyoruz.



ARTI

+ Dövüşler eğlenceli

+ Senaryo sürükleyici

+ Multiverse ve ekipman eklentileri oyunu çok geliştirmiş

+Yüz animasyonları muazzam

EKSİ

- Bazı karakter dengesizlikleri

- Senaryodaki oynanış daha iyi olabilirdi

SON KARAR

Tüm dövüş fanatiklerinin Tekken 7'nin yanına eklemesi gereken bir yapılmış Injustice 2. Sürekli geliştirileceğinden, uzunca bir süre oynanmayı da hak edecek gibi duruyor.



İNCELEME

Yapım **Arkane Studios**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **FPS, RPG**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **prey.bethesda.net**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**
Dijital Dağıtıcı **Playstore**



İsmi Reboot edip durmayın!

Sevdiğimiz hikayelerin başa dönmesine ve yeniden yorumlanmasına pek itirazımız yok ama en azından ismini reboot etmeyin oyunun. Google'da aradığını bulmak ayrı dert, birisine anlatırken anlamak ayrı dert.

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



PREY

Gelecek de bir gün gelecek derler... Hatta gelecekte dünyanın dışına çıkacağımız, yaşanabilir başka gezegenler keşfedeceğimiz, oraların da altını üstüne getireceğimiz söylenir. İnsanoğlu kabına sığmaz hiçbir zaman, hep daha fazlasını ister. Cennette yaşarken, cehennemini merak eder. Hatta merak etmekle kalmaz, onun peşine de düşer. İşte Morgan Yu'nun hikayesi, yine böyle bir gelecek senaryosuna yelken açıyor.

Carl Sagan'ın bir sözü vardır: "Eğer tüm evrende yaşam sadece Dünya'da mevcutsa, ciddi bir yer israfı söz konusudur." İlk duyduğum andan itibaren aklıma takılıp kalmıştır bu söz. İnsani kalıplardan bakacak olursak, sonuna kadar da haklı bir söz. Evet, eğer gerçekten böyleyse, ciddi bir yer israfı söz konusu olsa gerek. Sınırları çizilemeyen, bir yerden sonrası sadece tahminlere, teorilere dayanan bir evrenden, sonsuzluktan bahsediyoruz ne de olsa. Ve bu muazzam yapının içerisinde, bir kum tanesi bile olamayacak kadar küçük boyutlara inen dünya, biz insanların tek yaşanabilir yuvası haline geliyor.

İşte tam bu noktada, dünya dışına çıktığımız gelecek senaryoları devreye giriyor. Ve fark ettiniz mi bilmiyorum, bu senaryoların hiçbiri iyimser değil. (Bildiğim tek iyimser örnek Arrival senaryosudur ki o da iç güveysinden hallicedir.) Uzaylılar hep kötü, hepsi bizi kıskanıyor, yuvamızı ele geçirmeye çalışıyor. Hatta bazıları durup dururken, sırf iş olsun diye aramızdan birilerini kaçırıyor, sonra niyeyse salıveriyor. Görünüp görünüp kaybolanlar mı dersin, bizi besin maddesi olarak kullanmak isteyenler mi dersin... Bana sorarsanız, başlarına bela almamak için bulaşmıyorlar bize. İlk bakışta bile ne mal olduğumuz belli olduğu için, kendi kendimizi yok etmeye meyilli olduğumuz için, kısacası potansiyel bir tehlike olduğumuz için...

İnsanoğlu açgözlüdür...

Yine böyle bir senaryoyla karşı karşıyayız arkadaşlar. Prey, bize yine ketum bir gelecek

senaryosu sunuyor. Yine kötü niyetli uzaylılar, yine bize kafayı takmış uzaylılar var işin içinde ve yine başımız belada. O zaman, hikayemize şöyle bir göz atalım isterseniz.

1963 yılında, Amerika Birleşik Devletleri başkanı John F. Kennedy'nin bir suikaste kurban gittiğini ve hayatını kaybettiğini biliyorsunuzdur. Prey'in hikayesinin geçtiği zaman dilimine göre Kennedy, bu suikast sonucunda ölmüyor, hayatta kalıyor ve ilerleyen süreçte uzay bilimine büyük yatırımlar yapıyor. Bu araştırmaların temeli olan "Acaba evrende yalnız mıyız?" sorusunun cevabı, 20. Yüzyılda ortaya çıkıyor. İnsanların çalışmalarını bir şekilde öğrenen Typhon adlı bir uzaylı ırkı Dünya gezegenine saldırıyor.

Böylece güçlerini birleştiren Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği, Typhon'un saldırılarına karşı Dünya gezegenini korumak için Kletka adlı bir uzay istasyonu kuruyor ve Typhon ırkını da etkisiz hale getirerek bu istasyona hapsediyorlar. Ay'nın yörüngesine yerleştirilen Kletka'nın tüm yetkileri, Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından Amerika Birleşik Devletleri'nin eline geçiyor. Böylece gelişmiş teknolojileri üretmek için başlatılan Axiom Projesi, 1980'de yaşanan Pobeg Kazası adıyla anılan bir felaketle sonuçlanıyor. Bu felaketten uzun yıllar sonra, 2025 yılında, TranStar adlı bir şirket, Kletka'yı satın alarak adını Talos I olarak değiştiriyor. Typhon ırkı üzerinde yapılan çalışmalar sonucu Neuromod adlı bir teknoloji keşfediliyor. Bu teknoloji, insan ırkı ve Typhon ırkının DNA'larını birleştirerek olağanüstü güçlere ortam yaratıyor ve bu güç, tabii ki insanoğlunun en büyük zaafına, yani açgözlülü-



ğüne kurban giderek para karşılığı insanlara satılıyor. Ve bizim hikayemiz, 2032 yılında, sıradan bir test için Talos I'e gönderilen Morgan Yu'nun işindeki ilk günüyle başlıyor.

Typhon'a karşı tek başına...

Prey, yapıcılığını Arkane Studios'un üstlendiği bir oyun ki bu firmayı muhtemelen Dishonored serisiyle tanırınız. Dağıtıcılık görevini de Bethesda üstlenmiş ve sanırım buraya örnek olarak herhangi bir oyun yazmam gerekmiyordur. Prey, bu iki firmanın ortak bir ürünü olarak enteresan bir sentez şeklinde göründü bana ilk etapta. Görsel yanı, mekanikleri ve içyapısı itibarıyla biraz Doom, az biraz Half-Life, bir o kadar Bioshock ve fazlasıyla Dishonored karışımı bir oyun gördüm karşımda. Ve hatta ünlü Bethesda oyunlarından esinlenmiş tarafları da var. İlk etapta oldukça basit gibi görünen oyun mekanikleri, ilerleyen aşamalarda öyle bir detaylanıyor ki neyi ne için yaptığınızı karıştırır hale geliyorsunuz. Tabii yeterince dikkatli değilseniz...

Prey'in FPS görüş açısıyla oynanan bir RPG olduğunu söyleyebilirim. İlk adımda bir

Görsel yanı, mekanikleri ve içyapısı itibarıyla biraz Doom, az biraz Half-Life, bir o kadar Bioshock ve fazlasıyla Dishonored karışımı bir oyun gördüm karşımda.

karakter seçiyorsunuz ki burası oldukça yüzeysel. Karakterinizin kadın mı yoksa erkek mi olacağına karar vermeniz yeterli. (Bir dakika... Kadın karakter seçince de adım Morgan mı olacaktır? Ya da Morgan unisex bir isim midir? Bilemedim...) Oyunun daha ilk adımlarında, hikayenin en enteresan kısmı yüzünüze çarpıyor. Biraz spoiler olacak ama bunu söylemek zorundayım, öz kardeşiniz Alex Yu'nun ihanetiyle karşılaşyorsunuz ve koskoca Typhon ırkına karşı tek başınıza kalıyorsunuz ortada. Bulduğunuz ortamın sadece bir illüzyon olduğunun ortaya çıkması da cabası... Size eşlik eden tek bir kişi var, o da kimliği sonradan ortaya çıkacak olan January adlı bir karakter. Onun yönlendirmeleri doğrultusunda yolunuzda ilerliyorsunuz ve böylece hikayenin en derin

detaylarına doğru yol alıyorsunuz.

Daha önce de altını çizdiğim gibi, RPG tarafı ağır basan bir FPS oyunu Prey. Her RPG oyununda olduğu gibi bir envanter çantanız ve bir yetenek ağacınız var. Bu durumda sizden karşınıza çıkan işe yarar şeyleri toplamanız ve bunları fonksiyonel olarak kullanmanız bekleniyor. Tabii bir yandan bunları yaparken, bir yandan da Typhon yaratıklarına karşı kendinizi savunmanız lazım. Hikayenin girizgah kısmı bittiğinde ve asıl mevzu başladığında, elinizde bir İngiliz anahtarıyla kalakalıyorsunuz. İlerleyen aşamalarda ise silah çeşitliliği kendini aşıyor resmen. Bir pompalı tüfek, sıradan bir tabanca derken başka bir yerde göremeyeceğiniz envai çeşit silahla doluyor çantanız. Bu silahların en ilginç de Gloo Cannon adlı bir şey. Bu silah bir nevi dondurucu köpük sıkıyor ve çok fonksiyonlu olarak kullanılabilir. Typhon yaratıklarını bu silahla önce dondurup, ağızlarına burunlarına İngiliz anahtarıyla dalmanız mümkün mesela. Yolunuza çıkan bir ateş veya elektrik tuzağını da yine bu silahla alt edebilirsiniz. Hatta normal yollarla çıkamadığınız yerlere çıkmak için de yine bu silahı kullanabilirsiniz. Kısacası, Half Life'in Gravity Gun'ından esinlenen ama kendi mantık çerçevesinde olağanüstü işler gören bir silah Gloo Cannon.

Neyin peşindeyim ben!

Talos I, oldukça geniş bir istasyon. Genel olarak her yere ana salondan ulaşabiliyorsunuz ama bir ucundan girdiğiniz zaman diğer ucundan çıkmanız bir hayli vakit alabiliyor. Tabii bu esnada karşınıza çıkan Typhon yaratıkları da sizi hiç yalnız bırakmıyorlar sağ olsunlar. Çeşit bakımından biraz sıkıntılılar aslında bu yaratıklar. Mesela Mimic adını





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Hikayenin ilk ters köşesi burada. İngiliz anahtarı ve Gloo Cannon'dan başka silah bulma ihtimalinizin de düşük olacağı için biraz tedirgin saatler geçirebilirsiniz bu aşamada.

İlk hafta ●●●●●

Hakkını vererek oynarsanız, sonuna kadar 20 saati aşkın bir süre sunacaktır size Prey. Bunun ilk 10 saatlik bölümünden sonra çerçeve daha da genişleyecek ve neyi neden yaptığınız konusunda sıkıntı yaşayabilirsiniz.

İlk ay ●●●●●

Prey'i bir kez bitirdikten sonra tekrar oynamak ister misiniz, bilemiyorum. İlginizi çekerse ve belli aralıklarla sürekli oynarsanız 1 aya kalmadan bitecektir de zaten.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Hikayeye odaklanmaya çalışıyoruz.
- %40 Kendimizi ve yeteneklerimizi geliştirmeye çalışıyoruz
- %10 Yolumuzu bulmaya çalışıyoruz



ARTI

- + Müzikler, görsel detaylar ve atmosfer
- + Hikayenin sürpriz noktaları
- + Marjinal silahlar ve ekipmanlar, tercihe göre değişen oyun yapısı

EKSİ

- Daha derli toplu bir oyun olabilirdi

SON KARAR

İlk saatlerinde sürekli bir adım sonrasını merak ettirdi bana Prey. Ama ilerleyen aşamalarda o zenginleştikçe ben dağıldım. Hikayenin anlatımı biraz daha iyi olsaydı ve içeriği daha derli toplu olabilseydi, belki bir başyapıt olarak oyun literatüründe yerini alabilirdi.



Yerçekimsiz ortamlar enfes!

taşınan örümcek şeklindeki yaratıklarla çok karşılaşacaksınız. Bunlar etrafınızdaki herhangi bir nesnenin kılığında girerek aniden karşınıza çıkabiliyorlar. Bu da bir anlığına yerinizden sıçramanıza yol açabiliyor haliyle. Yeri gelmişken, Prey'e korku oyunu gözüyle bakanlar için birkaç söz söylemek istiyorum. Doom'dan esinlenen tarafları olsa da kesinlikle bir korku oyunu değil Prey. İnsanı geren tarafları var ama bir yerden sonra bu gerginlik geri planda kalıyor. Genel olarak bir gerilim atmosferi vermeye çalışmışlar -ki bu noktada müzikler ve sesler de çok başarılı ama yok, öyle inanılmaz bir gerilim atmosferi falan beklemeyin.

Bir diğer sıkça karşılaşacağınız Typhon türü de Phantom'lar. Bu devleri öldürmek hiç kolay değil, bilesiniz. Hatta Gloo Cannon'u kullanmak şart diyebiliriz. Aksi takdirde büyük acılar çekebilirsiniz, demedi demeyin. Hatta sayıca fazla oldukları noktalarda hiçbirine bulaşmadan alternatif yolları keşfetmeniz şiddetle tavsiye olunur. Alternatif yollar demişken, oyunun Dishonored'dan esinlendiği özelliklerden biri de bu. Düşmanlarınızla kapışmak istemiyorsanız, onlara görünmeden gizlice geçebilirsiniz veya daha güvenli alternatif yolları keşfedebilirsiniz. Tabii bazı alternatif yolların önünü tıkayan



nesnelere hareket ettirebilmeniz için de o ağırlığı kaldırabilecek yeteneğe sahip olmanız gerekiyor. O zaman neymiş, kendini geliştirme detaylarını da biraz didiklememiz gerekiyormuş. (Konu konuyu açıyor diye buna diyorlar.)

Yine açıldıkça genişleyen bir kendini geliştirme sistemi var Prey'in. Üzerinizdeki zırhı, elinizdeki silahları ve yeteneklerinizi sürekli geliştirmek zorundasınız. Başlangıçta insanı özelliklerin gelişmesine olanak tanıyan yetenek ağacı, ilerde Typhon ırkının yeteneklerine de sahip olacağınız şekilde genişliyor. Tabii bunun için karşınıza çıkan Neuromod'ları toplamanız gerekiyor. Aslında karşınıza çıkan hemen hemen her şeyi toplamak zorunda kalıyorsunuz ki topladığınız çar çöpleri bile bir çeşit geri dönüşüm makinesinde kullanışlı materyaller haline getirebiliyorsunuz. Loot sevenlerin bayram edeceği bir oyun yani Prey.

Sona doğru...

Prey'in detayları ortaya çıktıkça biraz dağınık bir oyun olduğuna karar verdim. Yani bolca detay serpiştirilmiş içeri ama bunları bir arada tutmak açısından biraz zorlanmış gibiler sanki. Gerek haritası, gerek inventory sistemi, gerek silahları ve upgrade sistemi ve hatta yetenek ağacı bile ne düşünüldüyse olduğu gibi içeri tıkıştırılmış gibi duruyor. Yanlış anlaşılmasın, her detayın kendine göre ayrı bir güzelliği var, her biri oldukça yenilik içeriyor ama bir tarafına odaklansanız, diğer tarafını kaçırıyorsunuz. Yine de genel kapsamda başarılı bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Hafif gerilim, çokça bilim kurgu, ağırlığınca RPG öğeleri ve sağlam dikkat isteyen oyunlardan hoşlanıyorsanız, Prey size hitap edecektir. Benden şimdilik bu kadar, iyi eğlenceler! ■ **Ertekin Bayındır**

Little Nightmares

El kadar bir kızın şahsında kötülüğün, cimriliğin ve gölgelerde saklanan korkuların hikayesi

Bakin bir itirafla başlayayım, geçtiğimiz ay elimize ilk ulaşan oyunlardan birisi olmasına rağmen, sayfası en son yapılan oyunlardan birisi oldu Little Nightmares. Türü çok seven bir yazar olarak, toplasanız beş saatten uzun olmayan bu hikayeyi ilk kez oynadıktan sonra rafa kaldırdım ve tekrar geri dönmem de tam on gün sürdü, inanın nedenini bilmiyorum. Tarsier Studios tarafından geliştirilen oyun, geçtiğimiz seneki Gamescom sırasında, biraz da kazayla radarımıza takılmış, Tuna daha ne olduğunu anlamadan kendisini oyunun basın özel gösteriminde bulmuş ve gördüklerinden de hayli etkilenmişti. Oyun

çıktığı güne kadar da hikayesi konusunda söylenenlerin hepsi ufak bir girizgah niteliğinde, minik minik detaylardı. Şimdi biz sanıyorduk ki, oyunu oynarken hikaye anlatımı konusunda yeni, açıklayıcı bir şeyler göreceğiz.

Little Nightmares'de yönettiğimiz küçük kızın adı Six. Kendisi dokuz yaşında ve boyu da yaklaşık olarak bir tavuk kadar. Grotesk bir tarzda modellenmiş, garip garip "yetişkinlerin" yolculuk ettiği The Maw adında bir gemideyiz ve bu bilgileri size verebiliyor olmamın tek sebebi de Tuna'nın ilk bakışını tashih etmiş olmam, yani bunların basına dağıtılmış ön bilgiler olması. Oyun

size kesinlikle hiçbir açıklama yapmadan, tıpkı LIMBO gibi, uykudan uyandıığınız bir sahneye başlıyor ve geri kalan sürede de bu konuda hiçbir çaba göstermiyor.

Kabusa uyanmak

Ne demiştik, Little Nightmares bir kabus sahnesi ile açılıyor. İrkiliyor, ardından da bir gitar çantası içinde uyanıyoruz ve amacımız da bu "yetişkinlere" ve türlü çeşitte haşereye gözükmeden, ekranın sağından soluna doğru ilerlemek. Six, tıpkı LIMBO ve INSIDE'daki kahramanlarımız gibi zayıf, silahsız ve tehlikelere karşı savunmasız bir karakter. Oyun boyunca

Maskeler

Ana menüden Extras kısmına bakarsanız, Six'in kafasına takabileceği maskeler içinden seçim yapabileceğini göreceksiniz. Bunlardan bir kısmı oyunun koleksiyon versiyonlarıyla, bir kısmı da mini tarayıcı oyunları ile dağıtıldığından artık tamamına ulaşma şansınız yok



karşılaştığı her şey kendisinden büyük ve bu da Six'e her yere sığabilme, her şeyin arkasına saklanabilme olanağı sağlıyor. Oyundaki mekanların önemli bir bölümü hayli karanlık ve elimizde taşıdığımız Zippo çakmak sayesinde duvarlara, köşelere bakıp yolumuzu kestirmeye çalışıyoruz. Six, diğer oyunların aksine, daha önce Little Big Planet'ta gördüğümüz, üç boyutlu bir düzlemde hareket ediyor. Yani sadece sağdan sola gitmiyoruz, mekanların aynı zamanda bir derinliği var ve bu durum her ne kadar çeşitlilik yaratsa da, zaten hantal olan kontrollerin kimi zaman saç baş yoldurmasına yol açıyor. Özellikle ekranda derinlemesine, çarpaz şekilde duran bir yüzeye çıkacaksanız veya orada yürümeniz gerekiyorsa hayırlı işler.

Dediğimiz gibi, hikaye kendisini anlatmak için hiçbir çaba göstermiyor. Neden o gitar çantasının içinde olduğumuzu, The Maw'da ne aradığımızı, yaşadığımız deneyimin yeni mi yoksa Six'in günlük rutinlerinden biri mi olup olmadığını bilmiyoruz. Acaba karşılaştığımız çarpılmış yetişkinler, grotesk tasarım tercihinin bir gereği mi yoksa sadece kalplerinin çirkinliği yüzlerine mi vuruyor? Bunlar oyun boyunca kafanızda biriken soru işaretleri ve ipuçlarını yakalamak için de mekanlara oldukça yakından bakmanızı gerekiyor. (Özellikle de duvarlara!)

Oyunun grafikleri ve sanat tasarımı ise koca bir on puanı hak ediyor. Mekanlar detaya boğulmuş olmamasına rağmen renkler, ışıkların kullanımı, Six'in sarı yağmurluğunun mekan tasarımlarıyla yarattığı tezat ve özellikle de karakter modellemeleri son derece başarılı. Buna atmosferi bütünleyen müzikler de eklendiğinde, oyunun içine girmek konusunda hiçbir sıkıntı yaşamıyorsunuz.

Çözüm detaylarda gizli

Oyundaki bulmacalar için orijinal diyemem, daha önce LIMBO'dan başlayarak çok sayıda oyunda benzer fizik bulmacaları çözdük neticede. Bu oyunda ise şöyle bir şeytan

tüyü var, çevreyi iyi gözlemlemek mucizeler yaratıyor. Mesela oyunun daha ilk dakikalarında başıma şu geldi. Bir kapıyı açarak içeri girdim ve karşımdaki kapıda elektrik akımı olduğundan, sonraki on dakikamı zıplamam gerektiğini düşündüğüm bir pencereye çıkmaya çalışarak geçirdim. Sonra fark ettim ki, açtığım kapıyı geri kapattığımda arkada kocaman, kafam kadar bir elektrik şalteri duruyor. Bu, oyunun 3D olarak tasarlanmış mekanlarının size yapacağı sürprizlerden sadece biri. Kısaca, alışkanlıklarınızı ne kadar çabuk arkada bırakırsanız, o kadar hızlı ilerleyeceksiniz.

Oyunda saklanmanın bir numaralı yolu, karanlıklarda dolaşmak. Diğer taraftan oyunda ilerledikçe hayli iyi aydınlatılmış mekanlarda, fark edilmeden ekranın diğer tarafınıza ulaşmanız gerekecek. Bu durumda ise benim oyunun başında alıp alıp bir yerlere fırlattığım, laf olsun diye oyuna eklendiğini düşündüğüm küçük eşyalar devreye giriyor. Bir şeylerin kapağını açarak veya ses çıkartıp bu adamların dikkatini dağıtmak suretiyle bölümü geçmeniz mümkün. Yavaş hareket etmeniz gerçekten hiçbir işinize yaramıyor, çünkü bu "abiler" ilk bakışta üç dünya savaşı görmüş gibi umursamaz dursalar da yanlarından geçtiğiniz anda peşinizden geliyorlar. Normalde bir masanın altında saklanabilmeniz de fark edildikten sonra bunun size bir faydası olmuyor zira ellerini uzatıp sizi tuttıkları gibi kıyma makinesine veya kazana atıveriyorlar. Aynı şekilde koşarak kaçmak da faydasız, neticede küçüksünüz ve adımlarınızın boyutları sebebiyle matematik hesapları da aleyhinize çalışıyor.

INSIDE'in gölgesinde

Little Nightmares, kendisinden önceki oyunların yenilikçi fikirlerinden sonuna kadar nemalanmış, büyük bir dağıtımının desteği sayesinde de geliştirme aşamasını kısa sürede geride bırakmış bir yapı. Little Big Planet benzeri oynanışı, 3D mekanları ve



başarılı sanat yönetimi ile yeni bir soluk getirir de oyunun başında geçireceğiniz 4-5 saatin ardından, INSIDE benzeri bir tatmin duygusu bırakmıyor. Ayrıca bitirdikten sonra yeniden başlamanız için de bir sebep vermiyor zira gördüğüm ve okuduğum kadarıyla oyunun farklı sonları yok.

Hikaye noksanlığına, hantal kontrollere ve oyunun genelindeki o "tatsızlık" hissine çok kafanızı takmazsanız keyif almak çok mümkün.

Little Nightmares, her şeye rağmen, son dönemde birbiri ardına gelen o puzzle-platform oyunlarının eli yüzü düzgün örneklerinden birisi olmuş, türü sevenlere öneriyorum.

■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Sanat yönetimi, güzel grafikler, atmosferi tamamlayan müzikler
EKSİ Kontroller hantal, hikaye anlatımı eksik





Yapım **Nintendo** Dağıtım **Nintendo** Tür **Macera** Platform **Switch, Wii U** Web www.zelda.com/breath-of-the-wild

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Ülkemizdeki çoğu oyuncu için "komşunun yurt dışındaki oğlu" olan The Legend of Zelda'nın son oyunu, ortalığı kirdi geçirdi. Biz de yeni konsolumuzu kutusundan çıkartıp, bu peri masalının arkasında yatanları masaya yatırdık.

Nintendo Switch piyasaya sürüldüğünden beri yok satıyor. Hemen tüm pazarlarda stok sorunları yaşayan cihazın en büyük silahıysa The Legends of Zelda: Breath of the Wild. İlginç bir şekilde, oyunun Switch versiyonu, konsolun kendisinden bile fazla sattı. Peki, bu bir rastlantı mı? Gecikmeli de olsa, The Legend of Zelda: Breath of the Wild incelemesi sizlerle.

Kabul edelim, bu neslin kaybedeni şu ana kadar açık arayla Nintendo oldu. Hatta öylesine bir mağlubiyet ki, Wii U oyun tarihinin en az oyuna sahip olan konsollarından biri olmayı başardı. Fiziksel olarak satın alınabilir oyun sayısı yüzün sadece biraz üstündeydi. Nintendo da bu durumu değiştirmek adına Nintendo Switch'i ve bu konsolun en büyük silahı olan, uzun süredir beklenen The Legend of Zelda: Breath of the Wild'i piyasaya sürdü.

Bitmeyen Oyun

Oyun Hyrule isimli bölgede geçiyor. Calamity Ganon isimli kötümüzün Hyrule Kalesini ele geçirmesini konu alan oyunda amacımızsa, ana karakterimiz Link ile birlikte, Prenses Zelda'yı ve Hyrule kalesini kurtarmak. Hikaye konusunda bu kadar bilginin yeterli olacağını düşünüyorum, çünkü oyunda bolca keşfedilmeyi bekleyen unsur var ve spoiler vermek istemiyorum. Hyrule kalesini kurtarmaya giden ana görevin yanında, hemen her yerdeki NPC'lerin size vermek için sabırsızlandıkları yan görevler bulunuyor. Kimi zaman oldukça basit, kimi zamansa oldukça zorlayıcı olan bu görevleri yapmak ortalama 50 saat kadar sürebiliyor. Ayrıca ana hikayenin de 50 saat sürdüğünü düşünürsek, iyi bir oyuncuysanız Zelda ile 100 saati rahatlıkla geçirebilirsiniz. Oyunun en önemli özelliklerinden birisi de oyuncuya tanıdığı özgürlük. Pek çok oyunun aksine Zelda'da istediğiniz yere tırmanmanız ve buna bağlı olarak da her yere ulaşmanız

mümkün. Ancak bir yerlere tırmanırken dikkat etmeniz gereken bir güç barınız bulunuyor. Bu bar dolu olduğu sürece istediğiniz yere tırmanmanız ya da koşarak bir yerlere gitmeniz mümkün. Ancak bu bar boşaldığında Link tırmanamıyor ya da koşamıyor. Ayrıca oyunda iyi düşünülmüş, küçük bir planöre de sahibiz. Bu planör sayesinde istediğiniz yerden aşağıya atlanmanız ve süzülerek epey uzunca bir yol kat etmeniz mümkün. Ancak burada da güç barı ciddi anlamda önem arz ediyor. Zelda'yı oynadığınız sürece söylediğim gibi istediğiniz deliğe girip çıkmanız mümkün. Ancak oyunda her bölgenin bazı özellikleri bulunuyor. Mesela kimi bölge inanılmaz soğukken; kimi yerler sıcaktan kavruluyor. Sizin de bu zorlukların üstesinden gelmek için bir takım çözümler üretmeniz gerekiyor. Mesela soğuk bölgelerde korunmak için, soğuğa karşı dayanıklılığınızı arttıracak yemekler yemek veya ufak bir meşale ile gezmek çözüm olabilir. Ancak oyun boyunca asla unutmayın, doğa her zaman sizden daha güçlü. Ayrıca oyunda bir gece gündüz döngüsü de bulunuyor ve bu döngüde doğa buna uygun hareket ediyor. Etraftaki doğal yaşam azalırken, gözcüler dışındaki goblinlerin de ateş başında uyumaya başladığını görebiliyorsunuz.

Savaş Sistemi

Zelda'da oyuncuya epey serbestlik tanıyan bir dövüş sistemi bulunuyor. Link, mızrak, kılıç, kalkan, yay gibi epey çeşitli silahı kullanabi-





liyor. Bunun yanında, ortalıktan bulduğunuz ağaç dalı gibi şeyleri de silah olarak kullanmanız mümkün. Ne var ki silahlar belirli bir kullanımdan sonra kırılıyor. Özellikle oyunun başında oldukça kolay kırılan silahlar, bir müddet sonra daha kabullenilebilir seviyeye geliyor. Tabii ki yine de yanınızda bol miktarda silahla gezmenizde fayda var. Ayrıca Link yayını hızlı bir şekilde çekip hemen saldırmaya başlayabiliyor. Ancak yayı gerili tuttuğu süre boyunca da güç barı boşalmaya başlıyor. Bu yüzden oyunun başlarında -gücünüzü geliştirene kadar- yayla nişan almak biraz zorlayabilir. Ayrıca silahların bir takım kendine has özellikleri de bulunuyor. Buna bağlı olarak da, düşmanınızı tanımanız ve buna uygun silah seçmeniz oldukça faydalı olacaktır. Böylelikle düşmanlarınızı kolaylıkla alt edebilirsiniz. Oyun boyunca Link'i güçlendirmeniz mümkün. Bu güçlendirmeler tabii ki hazır gelmiyor ve yapmamız gereken bazı şeyler var ve bunlardan önemlisi de tapınaklar (shrine). Bu tapınaklarda çeşitli bulmacaları çözmemiz bekleniyor ve zaman zaman oldukça zorlayıcı olan bu bulmacaların sonundaysa bizi bir spirit orb bekliyor. Spirit Orblar yardımıyla Link'in canını ya da gücünü arttırmamız mümkün oluyor. Ayrıca çanta kapasitemizi arttırmamız da mümkün. Bunu da haritaya dağıtılmış durumda olan Korok Seed yardımıyla yapabiliyoruz.

Son Karar

Zelda, Nintendo Switch'te el modunda 720P, televizyonda ise 900P olarak, stabil bir biçimde çalışıyor. Genel anlamda başarılı grafiklere sahip oyunun sesleri de özenle hazırlanmış ve duruma göre uygun bir şekilde değişim gösteriyor. Böyle kaliteli bir oyuna yakışan cinsten.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild kesinlikle yılın oyunu ödülünün bir numaralı adayı. Oyunu oynadığınız süreçte asla ama asla sıkılmayacağınızı garanti edebilirim. Ayrıca önümüzdeki aylarda iki de DLC'si çıkacak olan yapım kesinlikle konsol alıracak cinsten. Eğer "Sadece Zelda için de Switch alınmaz yahu!" diyenlerdenseniz Wii U versiyonunu alarak da bu heyecana katılabilirsiniz. Oyun Wii U'da da oldukça başarılı. ■ **Tolga Yüksel**

Nereden alınır?
Nintendo'nun konsol ve oyunlarının ülkemizde bir distribütörü bulunmadığından Zelda oynamanın en kolay yolu, yurt dışına çıkan bir yakınınıza sipariş vermeniz. Oyunu Market kısmına eklemiyor olmamızın tek sebebi de bu sıkıntılı durum.



KARAR

ARTI Sonsuz özgürlük, uzun oyun süresi, asla sıkılmayan görevler, kendisine has grafikler
EKSİ Ülkemizde edinin oynamak zor





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım Deck13 Dağıtım Focus Home Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS4, Xbox One Web thesurge-game.com Türkiye Dağıtıcısı Aral Dijital Dağıtıcı Playstore

The Surge

Karanlık bir dünyaya hoş geldin. Birazdan sana yapacaklarımızdan pek de memnun kalmayacaksın. Fakat hemen karar verme, belki de başına gelebilecek en güzel şeyle yüzleşmek üzeresin.

The Surge'ü uzun süredir merakla bekliyordum. Bir yandan sunduğu konsept, bir yandan da savaş mekanikleri sağ olsun, merakımı bir hayli uyandırdı. Dark Souls oynadın mı sevgili okur? Yani oynamadıysan bile duymuşsundur. Hani duymadıysan da tez elden bir bak derim. İşte The Surge de benzeri bir yapı sunuyor. Benzeri derken şaka yapmıyorum; bu oyunun en belirgin özelliği oyuncusunun çileden çıkartacak seviyedeki zorluğu. Tıpkı DS'da olduğu gibi, oyuna başladıktan kısa bir süre sonra öleceksiniz. Sonra bir daha, sonra bir daha ve bu böyle uzayıp gidecek. Ta ki tüm mekaniklere alışıp karakterinizi yeteri kadar geliştirenceye kadar... Bir diğer benzerlik de oyunun sunduğu karanlık dünya konsepti. Hoş, The Surge DS'a göre renk patenti ve atmosfer olarak çok daha aydınlık bir dünya vadediyor olsa da senaryo bazlı bir karanlığa sahip. Fütüristik bir dünyada geçen The Surge'de, gezegenimiz insan eliyle bir güzel mahvedilmiş ve biz de bu dünya için hizmet eden CREO isimli bir firmanın devasa arazisi içerisinde oradan oraya koşturuyoruz. Tüm dünyayı etkileyen bu felaketi bir şekilde engellemeye çalışan CREO, öyle görünüyor ki bizim gibi bir yeni yetme için çok da sağlıklı bir yer değil. Zaten olaylar da birazcık burada başlıyor.

Görevler

The Surge esnasında hem yardım sunan müttefiklerle karşılaşacaksınız, hem de belirli görevlerin peşinde koşturacaksınız. Yardımcı olan arkadaş oyunu bir yere kadar taşısalar da dikkat edilmesi gereken esas husus görevler. Cömert ödüller sunan görevler, genelde çok zorlayıcı olabiliyorlar. O yüzden ne zaman, nereye gitmeniz gerektiğine önceden emin olun.

Dişe diş, kana kan

Oyun başladığında kendimizi bir metro içerisinde buluyoruz. Bu esnada da CREO'ya doğru ilerlediğimizi fark ediyoruz. Mekâna vardığımızdaysa arka plandan kameraya alınan karakterimizi ilk defa hareket ettirebiliyor ve kendisinin tekerlekli sandalyede olduğunu anlıyoruz. Kısa bir yolculuğun ardından daha evvelden belirlenen randevu noktamıza geliyoruz. Üzerine yattığımız koltuk bir anda her yanımızı sarıyor. Robot kollar üzerimize demir yığınları getirmeye başlıyor ve karakterimizi canlı canlı vidalıyorlar. Anlayacağınız birazdan elde edeceğimiz exoskeleton'u üzerimize resmen monte ediyorlar. Bu kanlı işlemin ardından oyuna tam anlamıyla başlıyoruz. Açıkçası oyunun giriş kısmı o kadar fason ve boştu ki anlatamam. Hem gidilecek yer belli değil, hem de kurgu namına kimse bir şey yapmamış diyebilirim. Neyse efendim, oyuna başladığımız anda artık yürüyebilen bir insanız, esas olan bu. Fakat ne hikmetse karşımıza çıkan herkes üzerimize atlıyor. İşte bunun sebebini öğrenmek için oyunu bu süre deneyim etmeniz gerekecek. CREO'nun devasa alanı, bir bakıma kendi

başına çalışan devasa bir kompleks. Burada türlü türlü karakter mevcut ve evet, hepsi ayrı bir atarlı. Başlangıçta ufak uçan robotları yok ediyorken, akabinde daha farklı düşman birimleri ve birbirinden zorlu Boss'larla karşılaşırız. CREO üzerinde çok fazla harita bulunuyor. Her haritanın da içerisinde bir adet kafamızı sokacak safe house bulunuyor. Burada hem karakterimizi geliştirebiliyoruz, hem de yeni eşyalar üretebiliyoruz. O kısma birazdan değineceğim...

Haritanın büyüklüğü her anlamda oyuna zorluk eklemiş diyebilirim ama bir taraftan da rahatlık katmış. Geniş ve devasa alanlar sanki gelecekteki koca bir sanayideymişiz havası solumamıza zemin hazırlamış. Fakat yer altında da girilecek birçok mekân olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Tabii tüm bu alanları lay lay lom diye gezemiyoruz. Karşımızda ölmemizi isteyen kalabalık bir grup var ve savaş kaçınılmaz bir son. Savaş da tıpkı DS'dekine benzer şekilde cereyan ediyor. Hayat puanımızdan bence çok daha önemli olan Stamina puanımız, oyunun tüm gidişatını belirliyor. Üzerimize alabildiğimiz farklı eşyalar sayesinde bir şekilde hayat puanımızı doldurabiliyoruz. Fakat karakterimizin hareket kabiliyetleri Stamina'ya bağlı olduğu için bir anlamda hayatımız da Stamina'ya bağlanmış oluyor.

Dark Souls gibi

Kullandığımız her silahın kendisine özel vuruşları söz konusu ve bir silahı kullandıkça kendisi üzerinde seviye atlıyor, zamanla çok daha güçlü vuruşlar yapabiliyoruz. Yine de ardi ardına yapılan vuruşlarda Stamina bir anda tükeniyor ve eğer düşmana onu sersemletecek kalitede bir vuruş yapmadıysak, düşmanımız biz ona vururken devasa bir saldırı patlatabiliyor. Bu arada yapacağımız vuruşları, düşmanlarımızın zırhsız parçalarına yapmamız gerekiyor. Aksi halde "tön, tön" sesi duymaktan öteye gidemeyeceğiz demektir. Ayrıca oyunun başında üç - dört küçük vuruşla patates olduğumuz da söyleyeyim. İşin güzel kısmı, benzeri bir durumun düşmanlar için de geçerli olması. Zaten oyunu farklı kılan özel-



Genelde böyle ağza ağza vuruyoruz

liklerden birisi de bu. Eşya üretmek kesinlikle The Surge'ün en kaliteli özelliklerinden birisi. Üretim için öncelikle şema buluyor, akabinde Tech Scrap denen parçaları ve de diğer spesifik bileşenleri topluyoruz. Gerekten her türlü parçayı topladıktan sonra karakterimizin üzerine yayılan toplamda sekiz farklı parça türünde üretim yapabiliyoruz. Bu parçalardan birisi silah, diğeri Drone, kalanlar da üzerimizdeki zırh parçaları oluyor. Her parçanın ayrıca upgrade edilebiliyor olması da cabası. Parçaları toplamak için bolca düşman öldürmek ve de haritayı didik didik etmek gerekiyor. Bir yere tutunup çıkmak gibi bir mekanik söz konusu olmadığından, genelde üst katlarda bulunan objelere farklı yerlerden dolaşıp gitmeye mecburuz. Boss savaşları da yine Dark Souls kıvamında. Tek seferde bizi öldürebilme gücüne sahip bu güzide arkadaşlara karşı çok dikkatli olmak gerekiyor.

Biraz vur, sonra kaç...

The Surge özellikle benim gibi zorlayıcı oyunları sevenler için bulunmaz bir nimet. Zor sevmeyen oyuncular içinse tam bir kâbus olabilir. Oyunun savaş mekanikleri çok güzel şekilde yedirilmiş olsa da düşmana vururken alınan darbeler biraz can sıkıcı. Bu da genel anlamda vuruş yapmadan

önce onlarca defa düşünmeme sebebiyet verdi. Benzeri şekilde düşmanın ne şekilde tepkiler vereceğini anlamak da bir hayli zor. Ayrıca senaryo konusunda da sınıfta kalmış durumda. Yazımın içerisinde de belirttiğim üzere korkunç bir giriş olduğu gibi oyunun genelinde de senaryodan eser yok. Grafikler genel hatlarıyla iyi olsa da fazlasıyla kaplama kullanıldığını belirtmek isterim. Daha ziyade konsol grafiklerinde gördüğümüz bu durum, PC için üretilen detaylı oyunların yanında birazcık sırtıyor olsa da kabul edilebilir seviyede. Sonuç olarak The Surge kesinlikle deneyim edilmesi gereken, RPG mekanikleri üzerine yükselen, zorlayıcı bir oyun. ■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eğlenceli ve zorlayıcı savaş mekanikleri, farklı bölüm tasarımları ve düşmanlar, kaliteli craft sistemi
EKSİ Kesinlikle herkese hitap etmiyor, çok zorlayıcı, senaryo çok zayıf kalmış

80



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



Yapım **Saber Interactive** Dağıtım **Mad Dog Games** Tür **Spor** Platform **PC, PS4, Xbox One, Switch** Web **playgroundsgame.com** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

NBA Playgrounds

Konu spor oyunları olunca bir tarafta efsaneler vardır, diğer tarafta ise taklitler. Bu önerme NBA Playgrounds olunca da sonuç değişmiyor.

Unutmadığın spor oyunları hangileri deseniz, aralarında kesinlikle NBA Jam'i sayardım. Koca kafalı basketbolcuların, akla hayale sığmayacak hareketlerle pota çemberini genişlettiği NBA Jam, arcade spor oyunlarının en iyilerinden biriydi. NBA Playgrounds da bu yapımın ruhani devamı olarak duyurulmuştu.

Oyunun görüntülerinin bir hayli şık olduğunu söylemem gerek. Grafikleri bu tarz bir arcade spor oyunu için hiç sırtmıyor. Yine de hepsinin surat ifadesinin aynı olması garip kaçmış. Karşı takımı 20 sayı farkla ezerken, oyuncuların sırtması kadar saçma bir durum yok sanırım.

NBA Playgrounds, NBA Jam'in iyi yanlarını almaya çalışmış. Üzerine de kendi mekaniklerini ekleyerek yepyeni bir oyun oluşturmak istemiş. Hem oyuncunun hem de basketbolcuların kendi seviyeleri var. Oyuncu seviye atladıkça, kart paketleri kazanıyor. Kartlar da tahmin ettiğiniz üzere basketbolcu kartları. Takım farkı göz etmesizin oluşturduğunuz 2 kişilik takımlarla hem offline hem de online olarak mücadele edebiliyorsunuz. Oyuna başladığımızda vereceğim ilk tavsiye, bol bol yapay zekaya karşı maç yapmanız yönünde olacak. İşin online kısmına sonra değineceğim ama NBA Playgrounds'a alışana kadar biraz zaman harcamanız gerekiyor. Zaten oyunu PC'de oynuyorsanız, klavye ile bir hayli cebelleşiyorsunuz. Kontroller biraz garip hazırlanmış. NBA Playgrounds'u en

iyi konsolda ya da bir oyun kumandası ile tecrübe edebilirsiniz. İster klavye, ister oyun kumandası olsun şut atma, top çalma ve ribaunt alma konularında, oyun mekanikleri yetersiz kalıyor. Bunları bir kenara bıraktığımızda, top çalma, bloklama, sayı atma gibi durumlarda takımın özel güç barı dolmaya başlıyor. Bar dolduktan sonra takımın sahip olduğu özel güçlerden birisi rastgele devreye giriyor. Burada dikkat etmeniz gereken özel güçlerin hepsine aynı anda sahip olmadığınızın. Oyunun turnava moduna girip tüm şehirlerde şampiyon olmanız gerekiyor. Şampiyonlukların ardından kusursuz şut çekme, smaç sayılarını iki katına çıkarma ve enerji bitmeden koşma gibi özel güçlere sahip oluyorsunuz. Bunlar özel güç olmasına özel güç ama pek bir dengesizler. Bazıları maçta ezici üstünlük kurmanıza yararken, bazıları gerçekten çok gereksiz. Keşke maça çıkmadan önce hangi özel gücü seçebileceğinizi kararına bana bırakılsaydı.

Oyunun mekaniklerini olduğu gibi kabul edip işin online kısmına girdiğinizde, serverların biraz yetersiz kaldığını görüyoruz. Nasıl bir server bağlantısı düşünmüşler bilmiyorum ama oyuncuların her birinin mükemmel bağlantılara sahip olduklarını sanmışlar. Karşı takımın oyuncusunun internet bağlantısı yavaşsa, direkt maçı attığına dair bazı yorumlar okudum. Bu durum bir iki kere başıma da geldi. Hadi bunları aştınız, maça girdiniz diyelim bu sefer de karşınıza işin suyunu

çıkartmış bir oyuncu geliyor. Oyunun ufak tefek buglarını kullanarak maçı size zindan ediyor. Unutmadan da eklemem gerek, oyun 2v2 ama tek başınıza hiçbir anlamı yok. Çünkü yapay zeka tam bir şapşal. Aval aval etraflarına bakmaları, topu çalmaya çalışırken sizin önünüzü kesip blok şansınızı engellemeleri bunlardan birkaçı. Oyunun genel kötü havasını, mekaniklerini ve yetersizliklerini bir kenara bırakırsak, ortaya iyi bir oyun çıkması gerekirken biraz ellerine yüzlerine buluşturduklarını söyleyelim. Çoğu zaman oynadığım maçlardan keyif aldım ama yer yer saç baş yoldurtan durumlarla da karşılaştım. Ayrıca kartlarla basketbolcu toplama olayı baya akıllıca olmuş, bunu da söylemiş olayım. ■ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Oyuncu kartları toplayabilme, geniş oyuncu havuzu
EKSİ Oynanabilirlik sınırlı, kendisini tekrar ediyor, müzikler sıkıcı





Yapım **Giant Sparrow** Dağıtım **Annapurna Pictures** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Mac** Web www.giantsparrow.com/games/finch

What Remains of Edith Finch

Doğal seleksiyonun gözüne kestirdiği bir ailenin talihsiz hikayesi...

Çoğunuz Six Feet Under'ı izlemiş ve sevmişsinizdir diye tahmin ediyorum. Kendi adıma, her bölümü bir başka "ölüm hikayesi" olan bu diziyeye bir müddet şüpheyle yaklaştıktan sonra bağımlısı olmuşum. Giant Sparrow'un elinden çıkan What Remains of Edith Finch de bana Six Feet Under ile geçen günlerimi hatırlattı. Benzer bir konusu yoktu elbette, ancak biz Edith'in ailesinin lanetli geçmişine farklı mekanlarda, farklı zaman aralıklarında ve farklı insanların gözünden tanık olurken, arka plandaki aktör asla değişmedi. Ölüm. Edith Finch 18 yaşında. En son yedi sene önce valizlerini toplayıp veda ettiği, bir "gecekondu şatosu" diyebileceğimiz, Washington'daki görkemli aile evine geri dönüyor; bu defa kısa süre önce kaybettiği annesi Dawn olmadan, yalnız başına. Hayat ona nasıl bir oyun oynadı bu aşamada bilmiyorsak da, kendimize ilk soruyu tam da bu esnada, Edith vapurdan inip ormanın içinde kaybolan "şatosuna" yürürken soruyoruz. 18 yaşında, köklü bir ailesi olan biri, dünyada nasıl yapayalnız kalabilir? Edith bu soruyu kendisine her gün soruyor,

buraya dönmesinin sebebi de tam olarak bu. Büyükbüyük dedesi Odin'den başlayarak ailesinin tüm fertlerinin çok genç, çok zamansız bir şekilde aramızdan ayrıldığını fark etmesi de uzun sürmüyor. Ev de küçüken hatırladığı şekliyle yerinde duruyor, farklı olan ise annesinin kendisine bıraktığı bir anahtar. Evin her bir köşesi, her bir detayı, ufaklık tefecik odalarından kitapların rastgele yerleştirildiği, kapı kemeri şeklindeki kütüphanesine kadar özenle, sevgiyle modellenmiş. Nesiller geçtikçe ve ailenin her bir ferdi, adeta üzerlerinde bir lanet varmışçasına, birbirinden korkunç şekillerde hayatını kaybettikçe odaları başka aile fertlerine verilmemiş. Odalar kilitlenerek, o aile ferdinin öldüğü günkü haliyle günümüze ulaşan birer zaman kapsülüne dönüştürülmüş. Yeni üyelere yer açmak için ise, ev hoyratça büyütülmüş ve yeni bölümler eklenerek bir Steampunk başyapıtı(!) haline gelmiş. Evet, ev Edith'in çocukluğundaki gibi. Hayır, öyle değil çünkü annesinin kendisine bıraktığı anahtar sayesinde Edith evin bu kilitli odaları arasında uzanan, babası tarafından açılmış gizli geçitler keşfediyor ve çok vakitsizce dünyadan ayrılan yakınlarının kimi zaman net, kimi zaman bulanık hatıraları arasında dolaşiyor. Mesela Molly'yi ele alalım. Edith'in 1940'larda hayata beş yaşında veda eden akrabası Molly'nin gözünden, ufaklığın yatağına aç bir şekilde yatırıldığını (Belki de cezalıydı?) görüyoruz. Molly uyanıp önce hamsterinin krakerini, sonra da Noel sırasında dekoratif olarak yaygın şekilde kullanılan ancak zehirli olduğu iyi bilinen çobanpüskülü meyvesini mideye indiriyor. Doğal seleksiyon bu noktada o kadar acımasız ki, ufaklığın karnını doyur-

mak için seçtiği son şey bir tüp diş macunu oluyor. Ardından yatağına dönüyoruz ve birinci şahıs kamerasından tanık olduğumuz türlü halüsinasyonun ardından (Müthiş bir bölümü!) ufaklığın tekrar uyanıp günlüğünü yazdığını fark ediyoruz. Bu kadar. Gerisi yok. Tek bildiğimiz Molly'nin kısa süre sonra öldüğü ancak nedenini nasıllı bulmak bize bırakılmış. Kalbimiz acıyor. Ölümle biten her hikaye biraz daha içimizi acıtıyor ve siz de bir sonraki yakınınızın hatıralarına doğru uzaklaşıyorsunuz. Oyun toplamda 3-4 saatlik bir oynanış süresine sahip ve 31 TL'lik fiyatı çok da ucuz gelmeyebilir gözünüze. Size tek diyebileceğim, Sanitarium dışında hiçbir oyun bu kadar canımı acıtmamıştı benim. Giant Sparrow öyle bir oyun tasarlamış ki, ilk sahnesinden tutun da yolda karşılaşacağınız tüm sürprizlere kadar her anından emek, sevgi ve hüznün akıyor. Oynayın, türü sevmiyorsanız bile oynayın.

■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Detaylı grafikler ve mekanlar, türe yenilik getiren mekanikler, başarılı hikaye anlatımı
EKSİ Optimizasyon zayıf, uzunluğuna göre fiyatı pahalı



Everything

Her şey hakkındaki bir oyunu nasıl yaparsınız? Her şeyi içeren bir oyun olabilir mi? "Her şey" nedir ki? "Bir şey" ile "her şey" arasında bir fark var mıdır? Veya daha basitten başlayalım, bir "şey" nedir?

Everything, yukarıdaki soruların tamamını soran, içeren ve daha fazlasını barındıran bir oyun. Tamam, oyun demiyoruz. Aslında bir deneyim. Hatta bir sanat enstalasyonu. Hayatımıza Flower, Journey gibi oyunlar girdiğinden beri böyle konseptlere aşinayız. Tabii I Am Bread ve Goat Simulator gibi oyunlar bu fikirleri biraz uç noktalara taşıdılar ama konumuz şimdi o değil. Odaklanalım. Everything'de oyuna yeşil alanlarda takılan bir hayvan olarak başlıyoruz. Gözünüze çok doğal olarak çarpacak ilk şey, sizin ve etraf-taki hayvanların takla atarak yürüyor olmaları. Tam "Ben neyin içindeyim böyle?" derken, oyun size sabırlı olmanızı söyleyecek. Olun, çünkü çok farklı bir algı boyutu sizi bekliyor olacak. Oyunda diğer canlıların içine girerek onları yönetebiliyor veya onlar haline gelebiliyorsunuz. Bir ayıysanız mesela, yolunuza çıkan bir kurt olabileceksiniz. Bir kurt başka hayvanlarla iletişime geçebilecek onlarla beraber dolaşabileceksiniz. Diğer hayvanların düşüncelerine tanıklık edeceksiniz. Ama 'her şey' dediğimiz şey bu kadar değil elbette. Sonra bir taş olabildiğinizi, bir taş olarak bir çimen ile dans edebildiğinizi fark edeceksiniz. O sırada yanınızdaki bir çiçeğin o gün neler hissettiğini dinleyecek, hayata dair düşüncelerini

duyacaksınız. Burada işler değişmeye başlayacak. Sadece o çiçek değil, o çiçeğin üzerindeki arı olabileceksiniz. (Eşkiya referansı yapmak istememiştim.) Arı olduğunuzda algınızın değiştiğini, her şeyin daha da büyüdüğünü, zamanın yavaşladığını fark edeceksiniz. Diğer böcekleri daha net görebilecek, insan gözünün fark edemediği partikülleri fark edeceksiniz. Sonra dans eden bir polen göreceksiniz ve o olacaktır. Sonra da o polenin üzerindeki bakteri. Bakterinin yanından geçen bir toz taneciği, o taneciğin içindeki molekül, o molekülün atomları ve onları oluşturan kuantum parçacıkları. Bir kuantum parçacığının, bir boyutlu olan ve insanın hayal dahi edemeyeceği bir varlığın düşüncelerini duyacaksınız. Bu kadarı da yetmeyecek. İşler büyüyecek. Bu sefer ağaçlara, bulutlara, oradan kıtalara, dünyalara, güneşe, yıldız kümelerine ve galaksilere dönüşeceksiniz. Hepsi sizinle dans edecek, konuşacak, siz onu, onlar sizi dinleyecek. Dünya dışı yaşam formlarını keşfedecek, onlarla bir bağ kuracaksınız. Oyun tam burada size isminin neden "Everything" olduğunu anlatmaya başlayacak. Çünkü her şey arasında bir bağ var. Hiçbir şey birbirinden izole değil. Yanımızdan geçen insanla bağ

kuramadığımız günümüz dünyasında canlı olmayan bir varlık ile veya bir taş ile bağ kurmanızı sağlayacak. Bir çiçeğin güneşe bakarken neler hissettiğini düşündürecek, bir köpeğin gözle-rinden dünyayı görmeyi sağlayacak. Kendinizi küçük, büyük hissedecek ama önemlisi her şeyle bağlı hissedeceksiniz. Şu an hayatımızda her şey kopuk. Dünyada oldukça kötü şeyler oluyor. Everything gibi yapımlara ihtiyacımız var. ■ Ege Tülek

KARAR

ARTI Düşündüren, hissettiren, özenle ve sevgiyle üretilmiş bir yapım
EKSİ Klasik oyun mekanikleri bekleyenleri cezbetmeyecektir

95





Yapım **CI Games** Dağıtım **CI Games** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **sniperghostwarrior3.com**

Sniper: Ghost Warrior 3

Yaşamla ölüm arasındaki çizgiyi parmağının tek hareketi ile belirleyen bir askeri kontrol etmeye hazır mısınız?

Sniper serisini daha evvelden deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, oyunumuz ilerleyen bir senaryo akışına sahipti. Fakat üçüncü oyun ile birlikte büyük bir değişim yaşandı ve Sniper: Ghost Warrior serisi artık açık dünya konseptine sahip. Elimizin altındaki devasa harita üzerinde birçok görevin peşinden koşturuyoruz. Yine bir hikâye akışı var ama bu oyunda esas olan bu, etrafta gönlümüzce koşuşturabilmek.

Tüm bu koşuşturma içinde olaylara Safehouse denilen, şahsımıza özel bir üsten yetiştiriyor, elimizin altında bulunan laptop aracılığı ile peşine düşeceğimiz görevi seçiyoruz. Oyunun başında tek tek gelen görevler, zamanla beliren yan görevlerle birlikte dallanıp budaklanıyor. Normalde haritada öylesine duran mekânlar,

bir anda görev noktaları haline geliyor ve belirli amaçları yerine getirmemizi talep ediyor. (Ki bu da genelde düşmanları yok etmek oluyor.) Üssümüzde, zamanla ulaşabildiğimiz silahları depolayabildiğimiz ve istediğimiz zaman değiştirebildiğimiz bir silah kutumuz bulunuyor. Ayrıca bir adet de "workbench" söz konusu. Burada mesela kendi mermilerimizi üretebiliyoruz. Harita üzerinde bulunan soru işaretli bölgeler, genelde kaynak toplayabileceğimiz yerler anlamına geliyor. Ayrıca görev bölgeleri içerisinde de bolca kaynak bulabiliyoruz. Tek yapmamız gereken iyice araştırmak. Kaynak eşittir yeni mühimmat demek ve bu sebepten oyunda önemli bir yer teşkil ediyor.

Çevre ve karakter modellemeleri, CryEngine sayesinde önceki yapımlardan katbekat daha kaliteli. Karakterimizin çalılıklara saklanması, karanlıkta daha zor görünmesine kadar birçok çevresel detayın oyuna ne şekilde etki ettiğini görebiliyoruz. Düşmanlar önceki yapımlara göre daha akıllı olsalar da çözmek suretiyle, sanki orada yokmuş gibi uzun süre kendilerini takip edip boğazlamak mümkün. Bir de genelde aynı yerde duran bir düşmanı ortadan kaldırdığımızda, o noktada devriye gezen diğer birim sanki hiçbir şey yokmuşçasına devriyesini sürdürüyor. Anlayacağınız yapay zekâ yine sıkıntılı.

Karşımıza çıkan görevleri üç farklı şekilde tamamlayabiliyoruz. Bunlar da oyun terminolojisinde Sniper, Ghost ve Warrior olarak geçiyor. İsimlerinden de anlayabileceğimiz üzere her biri farklı tarzda bir oyun yapısı sunuyor. İşin esp-

ri, her görev sonunda davranışlarımıza göre puan kazanıyor ve üç farklı yetenek ağacından birisine yatırım yaparak karakterimizi bu yönde geliştirebiliyor olmak. Özellikle keskin nişancı tüfeği ile yapılan vuruşların hissiyatı çok kaliteli. Fakat fark eddiğimiz anda ölüyoruz diyebiliriz. Yani geriye dönüp kaçmak zorlayıcı bir hareket oluyor. Ha bir de düşmanların neden çoğu aynı yüze ve "skin"e sahip onu anlayamadım. Keşke biraz daha uğraşılsaymış... Özetlemek gerekirse, silah yelpazesi ve açık dünya konsepti ile serinin önceki yapımlarından kesinlikle çok daha kaliteli bir oyun. Yine de hem yapay zekâ, hem de yetersiz açık dünya tasarımı oyunu birazcık sıkıcı hale getiriyor. İlla keskin nişancı olacağım dersiniz kesinlikle deneyin derim ama detaylar zamanla canınızı sıkacaktır, bunu da unutmayın.

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer, çevresel detayların oyuna etkisi, silahlar ve çeşitlilik
EKSİ Sıkıcı açık dünya konsepti, akılsız yapay zeka, tekrar eden oynanış

70

Tek atmak

Sniper'ların oyun dünyasındaki yeri vazgeçilmezdir. Orijinal Half Life ile gelen tatar yayı ve Opposing Force eklentisinde görücüye çıkan keskin nişancı tüfeği de bu ekolde önemli bir yer tutar. Akabinde üretilen Counter Strike'ta bu silaha olan eğilim gözle görülür derecede artış göstermiştir ki halen en çok kullanılan ve üzerine en çok çalışılan silahlardan birisini oluşturuyor. Sadece bu sebeplerden bile günün sonunda sadece bu konseptin üzerine kurulu bir oyun üretilmesi gayet normal.

Expeditions: Viking

Birazcık kan, biraz da revan. Tüm bunlar tek bir amaç için; Vikinglerin lideri olmak! Savaşın ve ihtirasın başrolde olduğu bu oyunda, alacağın kararlara dikkat et!

Yazılarımı takip edenlerin çok iyi bildiği üzere Viking temasını çok severim ama aynı zamanda da günümüzde ulaştığı popülerlik noktasından tiksime boyutuna gelmiş durumdayım. Ne Vikingmiş arkadaş! Üzerinden yapılan pazarlamaların haddi hesabı yok. Neyse, bu atarımdan sonra oyunumuza dönebiliriz. Efendim, Expeditions: Viking'i erken erişiminden beri deneyim ediyorum. Sıra tabanlı savaş sistemini benimsemiş olan bu güzüde oyun nihayet tam anlamıyla piyasaya çıktı. Bolca kan döktüğümüz yapıma, gelin biraz daha yakından bakalım. Öncelikle şunu belirtmek isterim, eğer oyunu 10 Mayıs'ta çıkan 1.0.3 yamasından önce deneyim edip kapattıysanız, kendisine yeniden bir şans verin derim zira o kadar çok bug temizlendi ki anlatmakla bitmez. Expeditions: Viking'de ortalama bir Viking klanının lideri olarak oyuna başlıyoruz. Kısa ve çok da detaylı olmadığını düşündüğüm bir karakter ya-

ratma ekranının ardından kendimizi izometrik ile kuş bakışı arası bir kamera açısından oyuna bakarken buluyoruz. Amacımız diğer klanlara kendimizi ispat edip, en şampiyon olduğumuzu cümle aleme bildirmek. Tabii esas amacımız, daha uzak diyarlarda da bu şampiyonluğu yaşamak. İşe çevremizdeki Vikinglerle anlaşarak başlıyoruz. Anlaşma derken birazcık kibarlık etmiş olabilirim, kabul ediyorum. Kısacası bize tatava yapanın kafasına baltayı geçiriyoruz. İşin güzel kısmı, biz ilerledikçe karşımıza bize kafa tutan daha fazla liderin çıkıyor olması. Oyunda bolca diyalog bulunuyor. Yani karakterimizin ve aynı zamanda oyunun gidişatını bu konuşmalarda aldığımız kararlar sonucunda belirleyebiliyoruz. Savaş kaçınılmaz sonlardan birisi. Bu konuda hummalı bir çalışma üstlenen yapımcı ekip, kaliteli bir savaş mekanı hazırlamış. Her detayını burada yazmam biraz zor ama misal bir düşmanın yanındayken, yakın mesafeden çıkmak ya da düşmana bitişik bir kareden geçerek başka bir noktaya ilerlemek, kendilerine saldırı fırsatı tanıyor. Özellikle okçular çok uzak mesafelerden saldırılarda bulunabiliyor. Savaş alanında arkasına saklanılabilecek birçok savunma noktası mevcut. Ayrıca her karakterin kullandığı silah ve sınıf farklılık gösterdiği için zengin bir savaş dinamiği yaşıyoruz. Savaş başladığı anda haritanın belirli bir bölge ile sınırlandırılmamış olmasıysa cabası. RPG temasını hem konuşmaların derinliği,

hem de karakterlerin gelişiminde kullanılan yetenek sistemleri ile görmek mümkün. Özellikle aldığımız kararların oyunun geneline etki ediyor olması önemli bir nokta. Müzikler de bir hayli kaliteli, yani her daim dinlenebilecek cinste. Yine de savaş mekanikleri çok daha iyi olabilirdi zira bir noktadan sonra düzenli olarak belirli saldırıları yapıyor olmak can sıkabiliyor. Ayrıca görsel açıdan da oyunun geliştirilmesi gerekiyor; ne yazık ki halen modellemeler ve çevre detayları biraz zayıf. En can sıkıcı olansa garip kamera açısı ve kontrolleri. Evet, oyunun halen bariz eksileri var ama kesinlikle deneyim edilmesi gereken yapımlardan birisi. Hele hele Viking teması seviyorsanız, başından kalkmadan uzun süre oynayacağınıza eminim. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Viking temasının kullanımı, diyalog sistemi, kaliteli savaş mekanikleri
EKSİ Savaşların kendini tekrarlama, zayıf modellemeler, rahatsız edici kamera kontrolleri

(80)



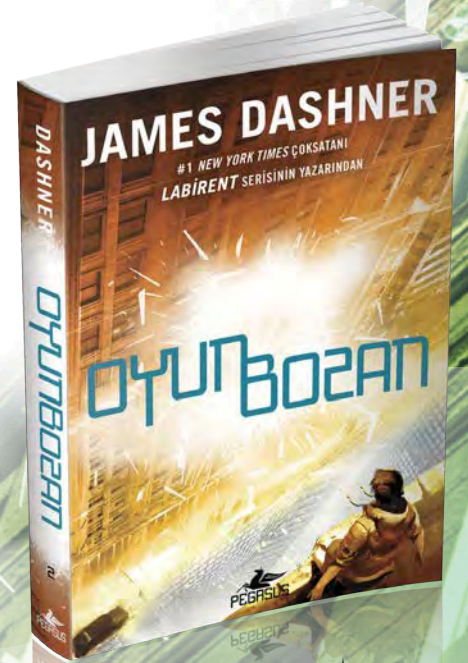
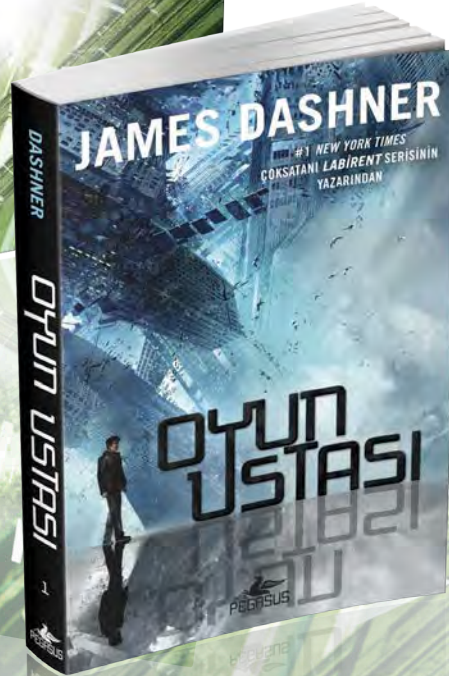
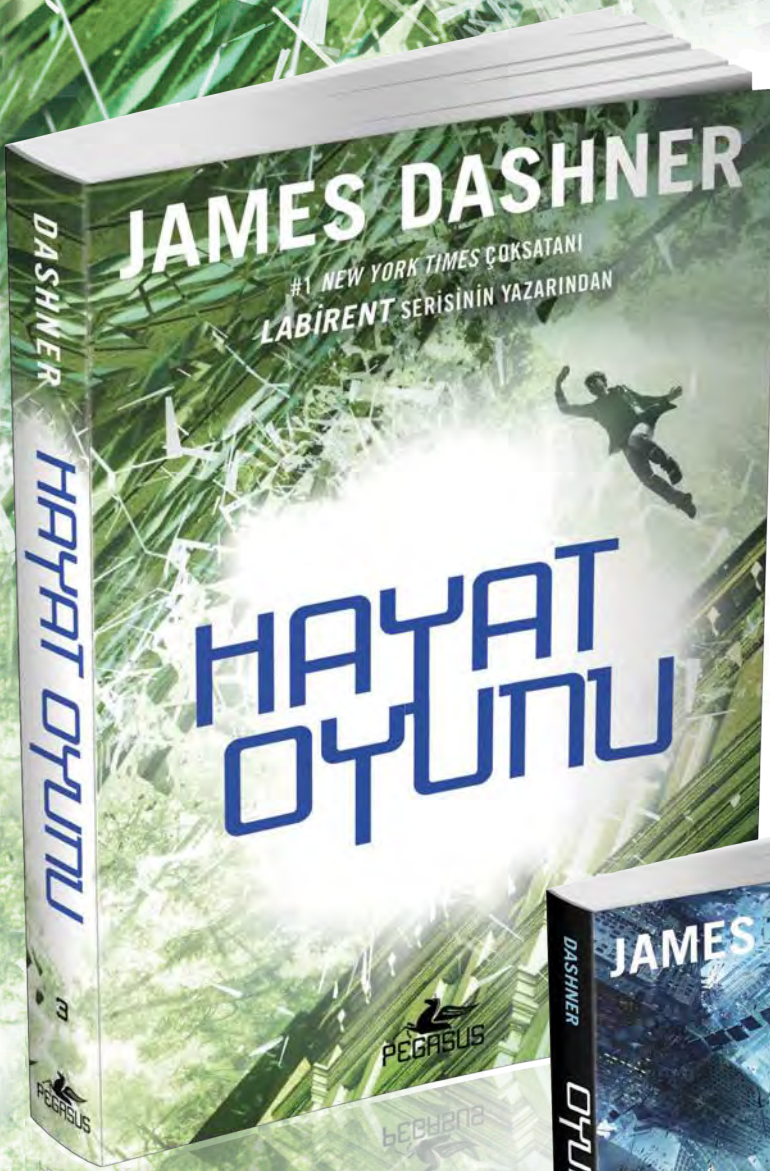
OYUN ARTIK BITTI



BU OYUN SIZI ÖLDÜREBİLİR

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

OYUN SONA ERİYOR.



Domina

“Eğlenmediniz mi!?” diye bağıyordu Maximus Decimus Meriuds. Kılıcını atıp peşinden yere tükürdüğünde, izleyiciler çığına dönmüştü bile!

Yazıya severek izlediğim bir film olan Gladyatör'den alıntı yaparak başlamayı uygun görsem de konu başlığımız Domina, daha çok “Spartacus” sevenlere (Biliyoruz ya neden sevdiğinizi, neyse...) hitap eden bir garip Gladyatör Okulu simülasyonu. Domina adındaki piksel canavarımız kaynağını gladyatör okullarından alıyor. Domina, tıpkı menajerlik oyunları gibi özünde bir simülasyon oyunu. Efendime söyleyeyim; sevgili Roma zor günler geçirmektedir ve olası bir halk ayaklanmasından korkan yönetim yılda bir olağanüstü büyüklükte gladyatör savaşları düzenlemeye karar vermiştir. Bizler de bir “Domina” olarak büyük gladyatör oyunlarına katılmak için gladyatör yetiştirdiğimiz oyunda tıpkı diğer simülasyon oyunlarındaki gibi zamanla yarışıyor, parayı tedarikli kullanıyor, yiyecek ve şarap (Suyu kim ne yapsın?) stoklarına dikkat ediyor, çeşitli insanlara “yıkama ve yağlama” çekiyor, ekipman alıp satıyor ve küçük çaplı gladyatör savaşları ile arenanın efendilerini hazır hale getirmeye çalışıyoruz. Dolayısıyla oyunun ana mekanı Ludus adı verilen, bahçeli bir villa. Şöhret kapılarını açacak olan büyük oyunlara katılabilmek için de tam olarak bir senemiz bulunuyor. Besle – giydir – eğit – dövüş – ölmemesi için dua et. Domina'ya başladığımızda üç adet gladyatörümüz hizmetimize sunuluyor. Bir tanesi iyi bir zırha sahipken diğer ikisi ne yazık ki “bi deri bi kemik” olarak karşımıza çıkıyor. Doğal olarak önceliği daha dövüşebilecek olana vererek eksikliklerini gideriyor, yemini – suyunu verip zırhını cilalıyoruz. Domina'nın güzel yanı olayların “random” yani tesadüfi şekilde gelişiyor olması. Bir yılın dolması,

yani oyunun toplam süresi ortalama üç saat ve her oynayışınızda olaylar farklı şekilde gelişebiliyor. En basit örneği ile Magistrate denilen yüksek kademeli vatandaşın oğlu Ludus'u ziyaret ediyor. İhtimallerden birisi çocuğun iyi vakit geçirip hanenize artı puan yazılması, diğeri ise çocuğun yanlışlıkla gladyatörlerden birisi tarafından öldürülüp Magistrate'yi beddualarıyla beraber karşınıza almanız. Anlayacağınız “dua edin” demekle hiç de dalga geçer bir halim yok. Domina gözüme biraz dengersiz bir oyun olarak çarptı. Sürekli kazanırsanız pek fazla sorun yaşamazsınız. Gladyatörleriniz arendan her muzaffer ayrılışında beraberinde yeni köleler, şöhret, altın ve şarap getiriyor. Yenilerseniz ise işiniz zor. Çünkü eminim benim gibi bir – iki gladyatör üzerine yoğunlaşacaksınız ve onlar ölürse iş çömezle kalacak. Bu yüzden mümkün olduğunca çok gladyatör eğitin ve onlara şans verin. Yetenekliler öldüğünde ansızın yeteneksizleri kaslı rakiplerinizin karşısına çıkarmanız gerekecek ki galibiyet alabilmeniz çok zor. Hatta tek hamlede kelleniz bile uçabilir. Bir de oyuna sürekli güncellemeler gelmesine karşın küçük de olsa çok aksaklık göze çarpıyor. İlk çıktığı zamanlar kayıt etme özelliği bile yokmuş mesela. Benim gözüme çarpan ise hani Esc tuşu ile menüye gelirsiniz ve ekranda renkler

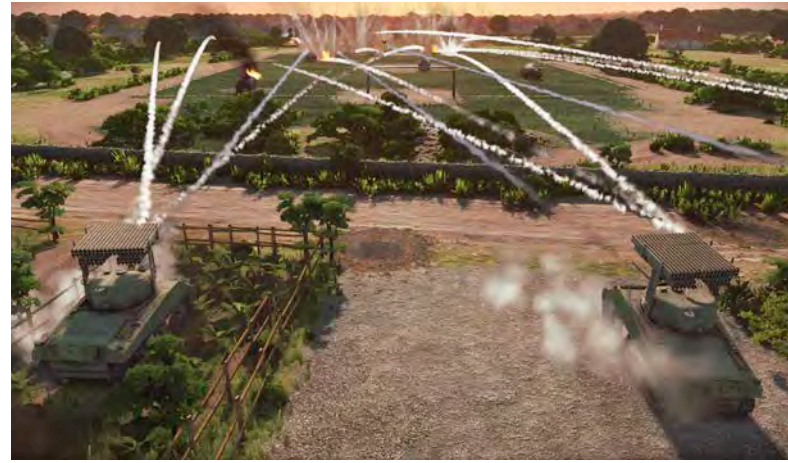
solar ya, işte menüden çıktığınızda solan o ekran tekrar düzelmiyordu. Oyunda gladyatör savaşlarını iki şekilde gerçekleştirebilirsiniz. Ya kendinize güveniyorsanız kontrolleri kendiniz elinize alarak ya da bilgisayarın gladyatörün yeteneklerini kullanacağına güvenerek, seçim sizin. Piksel tarzı grafikler sevimli dursa da açıkçası yazıları okumak işkence ve kör olmadığımı şükrediyorum. Müzikler ise tam tersi son derece şahane. Domina daha gelişmekte olan bir yapım ve çok geçmeden tüm sıkıntılarından arınıp çok daha iyi olacağını düşünüyorum. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Olayların farklı şekilde gelişebilmesi, harika müzikler

EKSİ Grafikleri herkese hitap etmiyor, çok fazla bug, birden fazla gladyatör ile oyunu götürmek zor





Yapım **Eugen Systems** Dağıtım **Paradox Interactive** Tür **Strateji Platform** PC Web www.steeldivisiongame.com

Steel Division: Normandy 44 ★

İkinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cephelerine geri dönüyoruz!

Sıra tabanlı stratejilerin ve gerçek zamanlı stratejilerin altın çağında büyüdüğümüz için, günümüzde deli gibi RTS arayışında olan biriyim. Özellikle medeniyet inşa etme ve dünya savaşlarını konu alan RTS'ler ayrıca ilgimi çekiyor. Yine böyle arayışta olduğum bir dönemde Wargame: European Escalation ile karşılaşmıştım. Bunu gördükten sonra, oyuna 3-5 birim koyup RTS yaptık diyen yapımcıları bilsen eşek sudan dönene dek tokatlarım, çok net.

Oyun kendi içinde müthiş bir ansiklopediye sahipti. "İki piyade koyalım bunun biri roket atсын biri tüfekle vursun" mekaniğinden çok daha fazlasını sunan, keşif için ayrı, hava savunması için, anti tanklar için farklı birimler ile savaştığımız ve bütün bu birimlerin de birbirine karşı üstünlük ve zaafı ile sizleri yüz yüze bırakan bir yapımdı Wargame. Eugen Systems aynı çizgiyi Act of Aggression gibi çok bilinmeyen ama konusu ve oynanışı itibarıyla "taş gibi" sıfatını hak eden bir yapımla daha korumayı başardıktan sonra RTS sevenlerin favorileri arasına girdi. İki farklı seride

farklı farklı tarih dönemlerini ve farklı farklı yaklaşımları inceledikten sonra gözlerini WW2'ya çeviren firma, Steel Division: Normandy 44 ile bizleri İkinci Dünya Savaşı'nın en ateşli cephelerine götürüyor.

Wargame serisinde olduğu gibi bunda da harita konumlaması, görev çeşitliliği, birim kullanımları benzer yapıda. Birebir tarihi senaryolar olduğu için bu konuda alternatif bir tarih çizgisi çizilemiyor (en azından şimdilik). İlginçtir ki oyunu Alman tarafı olarak da oynayabiliyorsunuz.

Çoğu strateji oyununda olmayan bir durum bu. Alman tarafı olarak oynarken Call of Duty'de oynadığımız Pegasus Bridge görevini de oynama şansımız mevcut.

Birimlerinizi seçip savaş alanına geldiğinizde aslında hiçbir şeyin kolay olmadığını görüyorsunuz. Birimlerle kadronuzu oluşturduğunuz ekranda A, B ve C'lerle tanımlanan birlikler hemen dikkatinizi çekecektir. Bunlar savaş alanında üç faz olarak devreye giren bir sistemi temsil ediyor. İlk faz hafif ve gözcü birimlerle düşmanı yoklayacağınız aşama. Bunun devamında orta halli savaş makinelerini sahaya sürebileceğiniz süreç geliyor. Bir miktar zaman sonra ise savaşın kaderinin kopacağı üçüncü fazda taraflar meydanı güç gösterisine dönüştürüyorlar. Savaş alanına sürdürdüğünüz askerlerin ömrünün sonuna kadar mermi atabileceğini aklınızdan çıkartın bir kere. Cephenin hemen gerisine konumlayacağınız destek araçlarını unutursanız ya da düşman ateşine maruz kalırlarsa mermileri biten askerlere elveda diyebilirsiniz. Aynı şekilde piyadeleriniz, tanklarınız kısaca tüm birimlerinizin bir stres barı var. Bu birimler ağır makineli

ateşi altında kaldığında ya da havan topu veya benzer bir alan etkili saldırıyı üzerlerinde hissettiklerinde elleri ayakları birbirine dolaşmaya başlıyor. Sakin sakin giden piyadelerin keskin nişancı mermisi ile bir anda sağa sola kaçıştıklarını, baskının artması ile yerinden kıpırdamaz olduklarını, nihayetinde de beyaz bayrak sallayarak teslim olduklarını gördüm. Gözünüz korkmasın, oyun size her birimi tehlike anında nasıl kullanacağınızı anlatan bir Bootcamp ile başlıyor. Bu bölüm de oyunun mekaniklerini şıp diye anlamanıza ve gerçekten bir komutanmışçasına taktik vermenize imkan tanıyor. Genel olarak taktik stratejinin öne çıktığı oyunda grafikler göze batmıyor. Sesler ve ambiyans konusunda oldukça iyi iş çıkartan yapımcı, RUSE'dan sonra bu tarzı sevenler için nimet değerinde diyebiliriz. Hele ki Wargame serisini sevdiyseniz buna baylıcağınız kesin.

■ İlker Karış

KARAR

ARTI Türün müdavimleri için nimet gibi bir yapımcı, mod desteği ile potansiyeli sınırsız
EKSİ Zoru sevmeyenlere göre değil



Yapım **Koei Tecmo** Dağıtım **Koei Tecmo** Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC, PS4, PS3, PS Vita** Web www.koeitecmoamerica.com/toukiden2

Toukiden 2

Aksiyon dediğin nedir? Aksiyon maceradır, aksiyon heyecandır. En azından için içerisinde birazcık Uzak Doğu sosu serpiştirene kadar...

Şaka bir yana, Uzak Doğu temalı ARPG'ler genelde hep bu kafayı yaşıyor dersem sanıyorum çok da yanlış olmam. Her daim devasa ve kesinlikle kullanışsız silahlar, üst seviye fantastik tasarımlar ve her daim olduğu gibi senaryoya bir şekilde bulaşmayı başaran "demon"lar. Uzak Doğu'nun bulunduğu birçok oyun bu klişelerden o ya da bu şekilde kaçamıyor ve galiba kaçmak da istemiyor. Bilakis onu o yapan, bu değerler üzerinde yükselmenin peşinde koşuyor. Şimdi izninizle, özellikle bu tarzı beğenenlerin dikkatini ziyadesiyle çekecek olan Toukiden 2'ye yer açalım arkadaşlar.

Toukiden'nin ilk oyunu özellikle PSP ve PS Vita konsollarında büyük ses getiren yapımlar arasına girmişti. Açıkçası ikinci oyunla birlikte yaşanan değişimler, sanki ilk oyuna eklenen devasa güncellemelermiş gibi geldi bana. Karakter yaratma kısmı bir hayli detaylı; ağız, yüz üzerinde acayip oynamalar yaparak şahsımıza münhasır bir karakter yaratabiliyoruz. Karakterimiz yine küçük ve büyük vuruşlar yaparak düşmanlarına saldırdığı gibi, kullanabildiği özel güçleri ile de düşmanlarımıza farklı şekillerde zarar vermemize imkân sunuyor.

Toukiden 2 ilk oyundan farklı olarak açık dünya konsepti üzerine kurulmuş. Yine de ana senaryodaki ilerleyişimize göre haritanın bazı noktaları, duruma göre sınırlandırılabilir ki ancak bu şekilde bir şeyleri eksik yaptığımızı eksiklerimiz olduğunu görebiliyo-

ruz. Ha, "Bu nasıl açık dünya konsepti aga?" dersiniz ona da pek bir cevabım bulunmuyor. Oyunumuzda gece ve gündüz mekanikleri bulunuyor ve ilerledikçe farklı etkilerini görüyoruz. Yeni oyundaki ana üssümüz Mahoroba Köyü. Burada oyun esnasında sık sık uğrayacağımız bazı noktalar bulunuyor. Sanıyorum aralarındaki en önemli arkadaş Blacksmith. Bu kardeşimiz bize farklı zırh ve silahlar yapma imkânı sunduğu gibi, olanları daha güçlü hale de getirebiliyor. Savaşlar aslında ilk oyundakine benzer şekilde cereyan ediyor ama Toukiden 2 ile gelen "Demon Hand" özelliği genel geçer yapıyı birazcık değiştirmiş gibi duruyor. Bu özellik bir nevi kanca işlevi görüyor. Uzak noktadaki bir düşman ya da objeyi çekebiliyor; hatta dilersek bizzat üzerine ışınlanabiliyoruz. Bu sayede farklı dövüş sistemleri ve hatta harita üzeri bulmacalarla karşı karşıya kalıyoruz.

Oyunda birçok farklı türde düşman birimi bulunuyor ama ne hikmetse çok da saldırgan değiller. Ya onları utandıracak bir şey yaptım ya da yapay zekâda bazı sıkıntılar var. (Bence ikinci şıkkı değerlendirelim.) Harita çok büyük olmasına karşın üzerinde resmen hiçbir şey yok. Belirli noktalarda kabak gibi duran toplanabilir eşyalar ve genelde üçerli ve dörderli gruplar halinde dolaşan, zıplayan minik düşmanlar haritayı hiçbir şekilde doldurmayı başaramamış. Ayrıca saldırı mekanikleri de çok eski. Sanki

2000'li yılların ortasından bir oyun deneyim ediyormuşum gibi hissettim. Her türlü eski ve yetersiz olan grafiklerle bu hislerime resmen tuz - biber oldu. Uzun ama oyuna etki etmeyi başaramayan diyaloglarsa cabası. İki kelimedede anlatılacak bazı şeyler o kadar uzun uzadıya anlatılmış ki insanın anında geçesi geliyor. Tabii senaryoyu çok beğendiyseniz, size okuyacak çok fazla materyal var diyebilirim.

Yani Toukiden 2 Uzak Doğu temasını ve aksiyon oyunlarını, daha da doğrusu "bu tarz" yapımları beğenenler için üretilmiş. Eğer en son oynadığınız oyun The Witcher 3'se ve bu tema ile alakanız yoksa, kendisinden uzak durun derim. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Serinin en iyi oyunu, bol aksiyon, bol diyalog

EKSİ Yetersiz açık dünya konsepti, eski grafikler ve yetersiz animasyonlar, vasat yapay zeka



msi®



EN İYİLER BULUŞUYOR YENİ ZİRVELERE ULAŞIYOR



GS63VR Stealth Pro

PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU

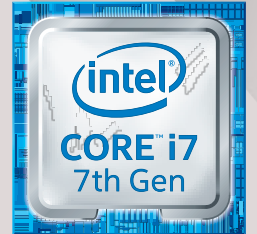


EN YENİ 7. NESİL
INTEL® CORE™ i7 İŞLEMCI İLE GÜÇLENDİRİLMİŞ.

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

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

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTALARI



hepsiburada.com



incehesap.com



Ürün konfigürasyonu satış noktasına göre değişiklik gösterebilir.

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Team Cherry Dağıtım Team Cherry Tür Platform, Aksiyon Platform PC, Mac, Switch Web hollowknight.com Dijital Dağıtıcı Kinguin

Hollow Knight ★

Terk edilmiş bir kasabanın yıkıntılarından yaratıklarla dolu karanlık dehlizlere uzanan, unutamayacağınız bir hikaye.

Yeni duyurulan bir oyunun ilginizi çekmesi için neler gerektiği üzerine hiç düşündünüz mü? Türe getirdiği yenilikler? Yok canım. Etkileyici reklam kampanyaları? Belki. Yapımcının daha önceki oyunlarını biliyor olmanız? Tabii. Grafikler? Mutlaka. Bunların her biri önemli etkenler olmasına rağmen, hepsi bir araya gelse bile ortaya çıkan şeyin adı "hype" olmayabiliyor. Bir oyunu gördüğünüzde oluşan o "hemen istiyorum!" duygusunu artık nadiren yaşıyoruz ve çok az oyun daha ilk görselinden itibaren kalbinizi çalacak kadar "güzel". Hollow Knight da böyle bir oyun, tıpkı sokakta karşınıza çıkan ve aslında hiç niyetiniz olmamasına rağmen alıp eve getirdiğiniz bir kedi gibi. İlk saniyeden itibaren kendinize "nasıl bir karakteri yönetiyoruz biz?" sorusunu sorduran Hollow Knight'ta hikayemiz, kadim, nice efsanelere konu olmuş bir yer altı krallığının yıkıntıları üzerinde yükselen, artık pek kimsenin yaşamadığı Dirtmouth'ta başlıyor. Gidenlerin geri dönmediği söylenen, karanlıkların hüküm sürdüğü, tekinsiz bir krallığa doğru yaptığımız yolculukta size eşlik edenler ise son derece iyi ayarlanmış kontroller, mest edecek kadar güzel el çizimi grafikler ve giderek kendisini anlatan, eğer bağ kurabiliyorsanız sizi ekrana bağlayacak, karanlık, bir o kadar da naif bir hikaye. Her bir karesi, her bir enstantanesi, her bir sahnesi ince ince işlenmiş olan oyun, ilk gördüğünüzde fazlasıyla Salt and Sanctuary'yi hatırlatıyor aslında. Benzerlikler çoğaltılabilir ancak Hollow Knight bir "Soulslike" olmaktan çok, "Metroidvania" dediğimiz türe mensup. Bu da şu demek; tek parça halinde dev bir harita,

ilerledikçe açılan yeni bölümler, beş katlı apartman yüksekliğinde boss'lar, tadından yenmez savaş ganimetleri ve 2D yandan kaydırmalı bir oyun mekaniği. Türün vazgeçilmez özelliği olan platform mekaniği oyunda büyük yer tutuyor ve bir taraftan haritada ilerlerken, bir taraftan da ufak tefek börtü böcükten başlayarak, ekrana sığmayan boss'lara kadar 150'den fazla türdeki sevimsiz yaratığı kesmeye çalışıyorsunuz. Team Cherry gerçekten de detaylara müthiş önem göstermiş. Görünce gülme getirecek acayip böceklerden tutun da, Dark Souls'un en karanlık öykülerine koysanız sırtımayacak boss'lara, haritanın parçaları arasındaki mükemmel uyumdan mekan çeşitliliğine kadar çıkartılan iş "başıyapıt" denilecek kalitede. Özellikle ilk yarısında bir Soulslike'a göre hayli affedici olan Hollow Knight, yine de sabırsız ve benzer şeyleri yapmaktan çabuk sıkılan oyuncular için kötü bir deneyim olabilir. Bunun ilk sebebi harita büyüdükçe büyürken, hızlı seyahat noktaları konusunda hayli cimri davranılmış olması. Bu şu açıdan önemli, oyunda ilerledikçe ve yeni bölümlere ulaştıkça yeni ekipmanlara ve yeteneklere ulaşabiliyorsunuz, ancak bunları değiştirebildiğiniz yegane yerler bu dinlenme noktaları. Oyunun zorluğu giderek arttığından ve ansızın karşınıza bir diğer boss çıkabildiğinden, bu olumsuzluk size yorgunluk ve bıkkınlık olarak geri dönüyor. Hollow Knight'ta türün gereği olarak "öldüğünüzde" kayıt noktasından devam ediyorsunuz ancak üzerinizde ne var ne yoksa öldüğünüzde kalıyor. Harita büyüdükçe ve yapacak

şeylerin sayısı azaldıkça ise oyun tam bir "haritayı tekrar tekrar gezip bir şeyler arama" simülasyonuna dönüşüyor. Oyundaki boss'lar ilk başlardan itibaren son derece dişli olsalar da aslında her biri belli bir ritim dahilinde hareket ediyor ve biraz dikkat, biraz da el becerisi ile tümünü alt etmeniz mümkün. Genelde her incelemeyi "şu oyunculara daha uygun" diye bitirmeye çalışırım ancak bu defa, oyunun düşük fiyatından da hareketle diyeceğim şu; bu oyunu oynamayan kalmamalı. Hiç beklemediğim yerden vuran Hollow Knight size minimum 35-40 saat sürecek, muhteşem grafikler, akılda yer eden müzikler ve birbirinden acayip düşmanlarla dolu bir yolculuk vadediyor. Biliyorum dünya adil değil, Hollow Knight da yılın oyunları ödülünde adını duyacağınız bir yapım olmayacak ancak her detayıyla adını kalbinize kazıyacağına eminim.

■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem el çizimi grafikler, kaliteli platform mekaniği, merak uyandıran hikaye
EKSİ Tekrarı sevmeyenlere göre değil, hızlı seyahat noktaları çok nadir





Yapım **Nippon Ichi Software** Dağıtım **NIS America** Tür **Macera** Platform **PC, PS Vita** Web **www.nisamerica.com**

A Rose in the Twilight

Toplaşın çocuklar, size bol kanlı bir masal anlatacağım!

Birilerinin küçük sevimli anime kızlara gazezi var, ben bunu anladım! Yapımcı NIS'de de birileri kin duyuyor olacak ki bu kızlar kandan ve feci şekilde ölmekten kurtulamıyor. Aynı yapımcıdan geçen sene çıkan Yomawari Night Alone'da da küçük sevimli bir kızcağız, türlü musibetlerden ve "ölümlerden" nasibini alıyordu. A Rose in the Twilight'ta ise sevimli anime kızımız intihara bile zorlanıyor...

Harabeye dönmüş kocaman bir şatoda gözlerini açan sevimli kızımızın adı Rose'dur. Rose'un sırtından bir gül çıkmaktadır (Gül – Rose, anladınız siz onu) ve yıkık şatonun her tarafını dikenli sarmaşıklar sarmış, deyim yerindeyse renkleri bile alıp götürmüştür. Tek bir renk capcanlılığı ile parlamaktadır ki o da kan kırmızıdır. Peki, Rose kimdir ve bu harabede ne işi vardır? Açıkçası bu sorunun cevabını Rose dahil bilmiyordur. Gizemler Rose ilerledikçe çözülmeye başlanacaktır ve başa gelecekler hiç de öyle masallardaki gibi değildir.

Tablo tadında arka plan çizimleri ve anime karakterleri ile harika bir 2D şenlik sunan yapım, sevimli olduğu kadar psikopat da bir oyun. Sebebi ise oyunun odak noktasının "kan" olması. Yapımda bir odadan bir odaya ilerlerken çeşitli bulmacalar çözüyoruz ve bunları çözenin tek yolu kan. Öncelikle Rose'un sırtındaki güle kan topluyoruz ve bu kanı aktarılabilen objelere iletiyoruz. Basit bir örnek vereyim; Rose'un önünde bir engel vardır. Bu engel "beyaz" ise, yani kan yoksa yerinden dahi kıpırdamaz. Ama Rose bu engele kan aktarırsa ansızın hareketli hale gelecektir. Hani derler ya yüzüne kan geldi! Neyse, kötü espri oldu, konumuza dönelim. Veya tam tersi şekilde Rose'un önünde bir boşluk vardır ve tepeden

kırmızı (kanlı) taşlar düşmektedir. Taşlardan birisi tam ortaya geldiğinde kanını emerek sabit kalmasını sağlayabilir ve Rose'u üzerinden atlayarak rahatça karşıya geçebilir.

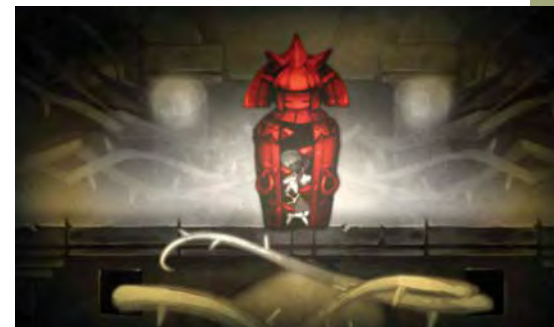
Böyle anlatınca karışıkmiş gibi gözükebilir lakin çok basit. Birkaç oda ilerledikten sonra Rose "Dev" adında bir eşlikçi kazanıyor ve bulmacaları takım halinde çözmeye başlıyoruz. Dev ile Rose'u yukarılara fırlatabilir, kucağımıza alarak dikenlerin içinden geçebiliriz. Bulmaca çözmediğimiz zamanlarda da kapıları açmak için intihar ediyoruz. Yanlış okumadınız, bildiğiniz intihar. Mesela kilitli bir kapı var, bir de tepesindeki darağacından sallanan dikenli bir ip, ipe kafayı geçir, öl ve kapı açılınsın. Bu kadar net. Açıkçası bu tarz ölme şekillerini biraz yadırgadım. Sonuçta Rose küçük bir kız ve asılmak, gjyotin, ezilmek vs. nedir yahu? Ölmek demişken; eğer oda küçükse ölünce baştan, daha geniş bir yere "checkpoint" olan ışık huzmelerinden yeniden canlanıyoruz. Bu arada, diyelim yanlışlıkla sıkıştınız veya çukura düştünüz falan. Endişelenmeyin, Rose dilini ısırarak rahatça intihar edebilir ve kayıt noktasından yeniden dirilebilirsiniz...

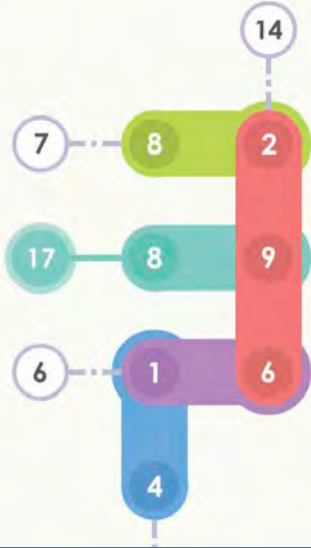
Oyunu kesinlikle klavye ile oynamaya çalışmayın çünkü kontroller tek kelime ile berbat. WASD ile ilerlerken oklar kamera, Mouse zıplama vs. kötü bir tuş kombini var. Gerçi ayarlayabilmeniz mümkün lakin her mouse'u oynattığınızda ekranda beliren imlece alışmanız gerekecek. Bu yüzde çok daha rahat olan gamepad ile oynamanızı şiddetle öneririm. Oyunun bulmacaları fazla zor değil, amaç zaten bir yerden bir yere ulaşmak. Bir de Rose biraz daha seri hareket edebileceymiş çok daha iyi olurmuş diye düşünüyorum. A Rose in the Twilight ortalama 5 - 6 saatte

bitirilebilecek bir yapım. Sıfırdan başlayan hikaye Rose ilerledikçe ölümlerden topladığı kanlar sayesinde tiyatro şeklinde geçmişten alıntılar yapılarak sunuluyor. Hikaye merak uyandırıcı lakin Rose ve arkadaşı olan dev biraz hantal, bulmacalar da "eh" dedirtecek şekilde. Bir kere oynanıp unutulacak bir oyun dersem herhalde yanlışmış olmam. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI 2D çizimler ve tonlamalar, giderek açılan başarılı senaryo **EKSİ** Bulmacalar kolay, Rose ve arkadaşı biraz hantal, yeniden oynanabilirlik düşük





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

Summation ★

Toplama yapmayı biliyor musunuz?

Saniyorum tüm okurlarımız küçük puzzle oyunlarına bayıldığını öğrenmiştir. Bu sebeple de devamlı olarak App Store'da bu tür oyunları kovalıyorum. Bu türde gözüme çarpan en yeni oyun Summation. Önceden verilmiş rakamlarla belirli toplama işlemlerini yapmaya çalıştığımız oyun, tahmin edebileceğiniz üzere oldukça basit bölümlerle başlayıp, zamanla imkansıza yaklaşıyor

ve ciddi anlamda kafa yormanız gerekiyor. Zaman zaman çıldırmaya dahi sebep olabilecek oyunu oynadığınız sürece her ihtimali aklınızda bulundurmanızı ve adım adım ilerlemenizi öneriyorum. Summation oldukça başarılı bir yapım. Gün içerisinde keyifli zaman geçirmek ve bu süreçte beyin jimnastiği yapmak istiyorsanız tam size göre.

■ **Puan: 8,0**



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

Faraway: Puzzle Escape

İmkansız kaçış!

Kaçış oyunları her zaman oldukça popüler oldu. Hatta popülerlikleri o denli arttı ki, bu oyunların gerçek boyutlu versiyonları da büyük şehirlerde oldukça yaygın hale geldi. Faraway: Puzzle Escape de bu popülerlikten yararlanmaya çalışan bir yapım. Karakterimizin kendini bir bilinmez in ortasında bulması ile başlayan yapım çeşitli bölümlerden oluşuyor ve bölümler gittikçe zorlaşıyor. Doğrudan doğruya bir hikaye anlatımı bulunmayan yapımda, çeşitli yerlere gizlenmiş şekilde bulunan küçük notlarla hikayeye ortak olabiliyoruz. Başarılı grafikler ve kontrollerle sahip oyunun bana sorarsanız en büyük sorunu, bulmacalardaki yaratıcılık eksikliği. Genel olarak tek bakışta çözülebilen bulmacalar oyunda yer alıyor. Bu soruna rağmen Faraway: Puzzle Escape, türünde oldukça başarılı bir yapım.

■ **Puan: 7,5**



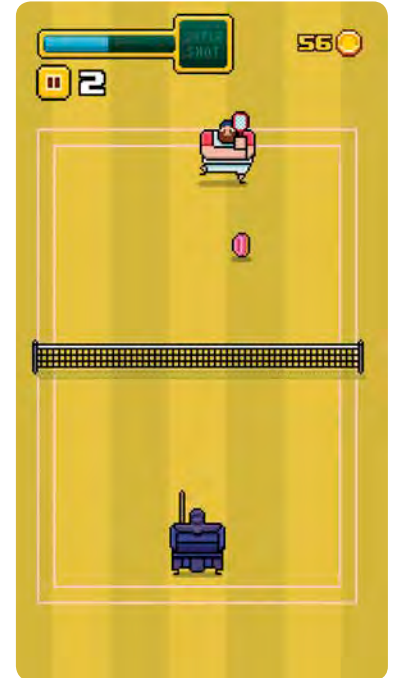
Tür **Spor** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Timber Tennis ★

Sonsuz Mücadele!

Spor oyunları konusunda biraz kısır bir döneme girmiş bulunuyoruz. Bu sebeple de nerede bir spor oyunu görsem yapıyorum. Timber Tennis de ismi sayesinde radarıma takıldı. Ancak oyuna başlamamla aslında bir spor oyunu olmadığını anlamam bir oldu. Yine de oyunu elimden bırakmayı başaramadım. 5 koridordan oluşan bir tenis kortunda geçen oyunda amacımız tahmin edebileceğiniz üzere bu koridorlar arasında hareket ederek topu karşılamak ve skor üretmek. Ne var ki normal oyun akışı içerisinde skor üretmemiz mümkün olmuyor. Skor üretmek için yapmamız gerekense özel güç barımızın dolmasını beklemek ve rakibimizi gafil avlamak. Eğlenceli karakterler ve seslendirmelere de sahip olan yapım, arcade yapıda, sonsuz bir oyun arayanlara ilaç olacaktır.

■ **Puan: 7,0**





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Roll the Ball
2. A Word
3. Alliance Air War
4. Racing Horizon
5. Modern Strike

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Clash Royale
3. Sniper3D: Assassin
4. A Word
5. Candy Crush Saga

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. PRISM
2. True Skate
3. Need for Speed: Most Wanted
4. Defense Zone 3 Ultra HD
5. Minecraft: Pocket Edition



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Modern Strike ★

Mobil Counter-Strike!

Açık konuşayım, mobil cihazlar için piyasaya çıkan FPS'lere genel olarak ön yargılı yaklaşıyorum. Bunun sebebi benim için neredeyse imkansız olan kontrolleri. Buna karşın, agresif reklam politikası ile dikkatimi çeken Modern Strike'a göz atmadan da edemedim ve büyük bir sürprizle karşılaştım. Bu sürprizle oyunun inanılmaz kolay kontrolleri oldu. Oyunda yalnızca yürümeniz ve nişan almanız yeterli oluyor. Silahınızı düşmanınıza doğrulttuğunuzdaysa karakteriniz otomatik olarak ateş etmeye başlıyor. Bu süreçte tek yapmanız gerekense düşmanınızın kafasına nişan almak. Oyunda her karşılaşma para ve tecrübe

puanı olarak geri dönüyor. Kazandığınız para ile çeşitli silahları elde etmeniz, bomba ve ilk yardım kiti satın almanız mümkün. Ancak silahların büyük bir kısmını bu şekilde açmak mümkün değil. Oyundaki genel olarak daha iyi olan bu silahları açmak için ödeme yapmanız ve çeşitli sandıklar satın almanız gerekiyor. Bu da açıkçası oyunun Pay-to-Win bölümünü temsil ediyor. Modern Strike, kolay kontrolleri, kaliteli grafikleri ve oyun modları ile mobil platformlarda oynadığım belki de en iyi FPS olmayı başarıyor. Pay-to-Win unsurlarını önemsemiyor ve türü seviyorsanız kesinlikle kaçırmayın.

■ Puan: 8,0



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Injustice 2 ★

DC Karakterleri şimdi de cebimizde!

Geçtiğimiz ay piyasaya sürülen Injustice 2 oyuncularını tam anlamıyla ikiye bölmüş gibi duruyor. Henüz oyunu deneme şansım olmadıysa da, bir çizgi roman fanı olarak bazı karakterler maalesef hiç hoşuma gitmedi. Buna rağmen DC karakterlerini yeniden yönetebilecek olmak heyecan verici. Warner Bros. mobil oyuncularını da aynı heyecana ortak olmasını istemiş olacak ki, Injustice 2'yi mobil cihazlara getirmeyi de ihmal etmedi. Asıl oyun kadar ayrıntılı

olmayan yapımın şimdilik üç modu bulunuyor. Bildiğimiz hikaye modunu temsil eden Story modu, oyunun başlangıcında temelleri öğrenmemizi ve çeşitli ekipmanlar kazanmamızı sağlayan Campaign modu ve son olarak da çok oyunculu Arena oyununda yer alıyor. Mobil oyunda maalesef asıl oyunda bulunan tüm karakterler yer almıyor. Buna karşın karakter çeşitliliği tatmin edici. Ancak tüm karakterlere oyunun başında erişiminiz bulunmuyor. Yeni karakterler açmak içinse çeşitli sandıkları kullanmanız gerekiyor. Ayrıca oyunda karakterlerinizi güçlendirmeniz de mümkün. Bunun için yapmanız gerekense oldukça basit, seviye atlamak ve yeni eşyalar edinmek. Kontroller ve kombolar konusunda biraz yavan kalsa da, Injustice 2 son derece keyifli bir yapımdır. Çizgi roman severlerin hiç vakit kaybetmeden Injustice 2'ye balıklama atlamasını öneririm. ■ Puan: 9,0



Heroes of the Storm

*Blizzard'ın gün geçtikçe genişleyen MOBA
heyecanında yepyeni bir dönem!*

syf.84



ONLINE



MÜCADELEYE KATIL
overwatchesampiyonasi.com



Türkiye Overwatch Şampiyonası Başlıyor

Silahları kuşanın, arena sizleri bekliyor!

Blizzard'ın ilk duyurulduğunda bizi oldukça şaşırtan oyunu Overwatch, uzun süren geliştirme aşamasının ardından piyasaya çıktı ve sadece oyunculara kendisini sevdirmekle kalmadı, aynı zamanda rekabetçi yapısıyla da giderek gelişimini gösteren eSporlara ne kadar uygun bir platform olduğunu dosta düşmana duyurdu. İşte, "Yerli plaka" sloganı ile yıllardır Türk eSpor tutkunları için projeler geliştiren Dijital

Sporlar ekibinin altyapısını hazırladığı ve Blizzard Entertainment'in resmi izin verdiği Türkiye Overwatch Şampiyonası nihayet duyuruldu. 25.000 TL'lik Ödül Havuzuna sahip olan ve Türkiye'ye özel yapıyla dikkat çeken şampiyona, tüm Overwatch severleri üç aylık bir maratona davet ediyor. eSpor arenasının son dönemdeki en popüler FPS oyunlarından olan Overwatch'un ülkemizdeki popülaritesine katkı sağlamak ve eSporcularla eSpor taraftarlarını bir araya getirmek amacıyla düzenlenen Türkiye

Overwatch Şampiyonası'nın ön elemeleri için kayıtlar başladı. Birbirinden başarılı Overwatch takımlarının 25.000 TL'lik ödül havuzu için kıyasıya mücadele edeceği şampiyonada ön eleme aşaması geçildikten sonra oyuncular dörderli gruplara dağıtılacak. Grup aşaması tamamlandıktan sonra ise ilk iki sırayı kapan takımlar Büyük Final'e katılmaya hak kazanacak.

LEVEL'in basın sponsoru olduğu, ödül havuzu HyperX, Monster Notebook, Viewsonic, Zotac, NVIDIA ve Gpay tarafından oluşturulan şampiyonada ödül dağıtımı şu şekilde olacak:

1. Takım: 1.800 TL para ödülü; 6 adet Zotac GTX 1060 AMP! Edition ekran kartı; 6 adet HyperX Alloy FPS klavye.

2. Takım: 900 TL para ödülü; 6 adet Viewsonic VX2457 Gaming Monitor; 6 adet HyperX Fury DDR4 4GB Ram.

3. Takım: 6 adet HyperX Cloud Stinger Kulaklık

Şampiyonanın en değerli oyuncusunu belirleyecek olan Monster Valuable Player (MVP) oylamasının ödülü ise Monster Notebook'un canavarlarından ABRA A5 V10.2 Gaming Laptop olacak.

Türkiye Overwatch Şampiyonası'na tüm Overwatch severler davetlidir! Katılım, kurallar ve diğer konular hakkında detaylı bilgi almak ve kaydolmak için:

www.overwatchesampiyonasi.com ■





Samsung FIFA Ligi ve e-sporlar üzerine...

Büyük heyecan son haftalarına yaklaşıyor.

Samsung ve Multiplayer.tv'nin ortaklığında Nisan ayında başlatılan ve en iddialı on profesyonel FIFA oyuncusunun birbirleriyle kıyasıya bir mücadeleye girdiği FIFA ligi büyük finale yaklaşırken, Samsung Türkiye Görüntü Birimi Ürün Müdürü Arno Gesar ile Multiplayer Yönetici Ortağı Cihat Bakır ile keyifli bir röportaj yaptık.

S: Görüntü birimlerini gün itibarıyla oyunlardan ve oyun sistemlerinden ayrı tutmak mümkün değil. Belki artık VR gözlüklerini de buna dahil etmemiz gerekiyor. Sizce görüntü birimleri oyunculuk anlamında nereye doğru gidiyor, önümüzdeki yıllarda Samsung'un odağı ne olacak?

Arno Gesar: Biz Samsung olarak tüm bu inovasyonun öncülüğünü yapan firmaların başında geliyoruz bildiğiniz gibi, odağımız da edindiğimiz tüm bu tecrübeyi son kullanıcılara yaşatmak. Kısaca salt teknolojik gelişmeden ziyade, teknolojiyi olabilecek en verimli şekilde kullanıcının önüne getirmeye, bunu yaparken de mümkün olabilecek en teknolojik çözümleri sunmaya odaklıyız.

Cihat Bakır: Bu noktada bir ilave yapabilirim, biz FIFA liginin konsol üzerinde organize etmemize rağmen Samsung Curved monitörler kullanıyoruz ve bu aslında oyuncuların aldığımız geribildirimler neticesinde alınmış bir karar.

S: Curved monitör demişken, oyunculara özel ürünler anlamında önümüzdeki dönemde nasıl bir stratejiniz olacak? Daha fazla "oyuncular için" etiketli ürün göreceğiz miyiz?

AG: Aslında Curved monitörlerin doğasında oyunculuk var, özellikle de iki net avantajından

bahsetmek mümkün. Bunların ilki rahat izlenebilmesi ve haliyle oyuncuyu yormaması, diğeri ise oyuncunun kendisini o atmosfere dahil etmesini kolaylaştırması. Curved monitörler ayrıca Quantum Dot teknolojisi sayesinde %125 gibi bir sRGB renk uzayına sahipler ve bu, rakipleri karşısında çok önemli bir avantaj. Biz ilerleyen dönemde de bu teknolojiyi destekleyeceğiz ve yeni ürünlerimiz arasında da Curved monitörler ciddi bir paya sahip olacak.

S: Samsung için e-sporlar ne anlama geliyor? Ülkemizde son dönemdeki e-spor atılımı sizce yeterli mi yoksa sektörün olması gereken hızda büyümediğini mi düşünüyorsunuz?

AG: Bizim için e-sporlar mutlaka içinde bulunulması gereken bir platform. Samsung bildiğiniz gibi bir Kore firması ve e-sporlar denilince akla gelen ilk ülkelerden birisi de, bu işi ata sporu seviyesinde gören Kore. Nitekim ilerleyen planlarımızda da e-sporlar içinde aktif olarak yer almak var. Diğer taraftan e-sporlar belki ülkemizde henüz potansiyeline ulaşmış değil ancak önümüzdeki yıllarda oyun sektörünün çok ciddi bir gelişme göstereceğini düşünüyorum.

CB: Belki gelişim eğrisi yatay değil ama çok daha iyi olabilir. Bu gelişimin hızlanması da kendi içinde pek çok detaya bağlı. Bunlardan ilki hukuki alt yapı ki bu konuda bir şeyler yapılıyor. İkincisi ise mutlaka bir e-sporlar federasyonunun kurulması. Türkiye'de e-sporlara yatırım yapan firmaların sayısı giderek artıyor, kulüpler bu işe yatırım yapıyor, etkinliklerin izleyici sayısı futbol ve basketbol ile yarışıyor ve bu işin büyümeme, başarısız olma şansı hiç yok. Bu açıdan Samsung ile başladığımız FIFA Liginin çok doğru bir proje olduğunu düşünüyorum. Göreceksiniz ki önümüzdeki birkaç yıl içinde, FIFA çok fazla

konusulan bir e-spor platformu haline gelecektir ülkemizde. Tekrar söylüyorum e-sporların gerek dünyada gerekse ülkemizde, gidebileceği tek yön daha iyiye doğrudur, aksi mümkün değil.

S: FIFA Ligi'ne nasıl karar verdiniz? Samsung, FIFA ve Multiplayer bir araya nasıl geldi?

AG: Biz bu işe ilk giren markalardan birisi olmak istedik. Multiplayer'da biz bunu gördük ve e-sporlar konusunda "öncü" bir ortaklık kurabileceğimizi hissettik. Samsung olarak marka bilinirliğimizi artıracak çalışmalar bizim için çok önemli ve hep uzun vadeli ortaklıklar kurmaya çalışıyoruz. Bu açıdan bakınca da Multiplayer ile bir araya gelmemizin çok doğru bir hamle olduğunu düşünüyorum.

S: Samsung FIFA ligi artık büyük finale doğru yaklaşıyor. Biz ne kadar fazla ilgi gördüğünü takip edebiliyoruz gerçi ama size de soralım.

CB: Dediğiniz gibi ilgi yüksek ancak çok daha iyi olacaktır. Twitch'in en popüler oyunları arasında belki FIFA'yı henüz saymıyoruz ama sahip olduğu potansiyel çok yüksek. Öncelikle bir kere kulüp takımlarının kendi fanbase'i söz konusu ve bu büyük avantaj. Samsung FIFA Ligi bu açıdan önemli, çünkü ülkemizdeki ilk ve en ciddi organizasyon olma özelliğine sahip. Biliyorsunuz, erken kalkan yol alır demişler. Dünya çapında 108 milyar dolara ulaşmış bir sektörden söz ediyoruz ve yine söylüyorum, bu işin yukarı haricinde gidebileceği bir yön yok ve kimsenin bundan kaçma şansı yok.

S: Bu keyifli sohbet için Arno Gesar ve Cihat Bakır'a çok teşekkür ederiz.

(Bu röportajın tamamını level.com.tr üzerinden, 1 Haziran itibarıyla okuyabilirsiniz.) ■

ONLINE



HEROES OF THE STORM® 2.0

Blizzard oyuna yepyeni bir nefes getirdi



Blizzard benle Emre'yi esir aldı arkadaşlar. Heroes of the Storm'u artık Alpha aşamasından beridir mi takip ediyoruz bilmiyorum ama sonunda Emre ile birlikte tamamıyla yoldan çıkmış durumdayız. Hayır için kötüsü, 2.0 güncellemesinden önce de ben tam bir HotS manyağıydım, 2.0 ile birlikte oyuna eklenenlerle birlikte tam anlamıyla delirdim. Kervana WoW ve Diablo'yu bir kenara bırakıp HotS'a yoğunlaşan Emre de eklenince olaylar iyice çığırından çıktı. Geçen ay, 2.0 güncellemesiyle birlikte oyuna neler eklendi, ne tip değişiklikler oldu, bunlara biraz değinmiştik ama şimdi olayın iç yüzünü anlatacağım. Ha bu arada, eğer HotS'a başlamadıysanız 2.0 güncellemesi başlamak için muhteşem bir fırsat. Emin olun, eğer MOBA oyunlarına sempatiniz varsa, HotS'a da ışık hızıyla aşık olacaksınız.

Hazine avı

2.0 güncellemesinin güzelliklerini anlamak için öncelikle HotS'ında daha önceden neydi, bunu bilmek gerekiyor.

Özetlemek gerekirse HotS, 2.0'dan önce çıkmaz sokaktı. Oyun gerçekten çok eğlenceli olduğu için bırakmak kolay olmuyordu ama bir ilerleme kaydetmek neredeyse mümkün değildi. Oyuncu seviyesi diye bir şey vardı mesela, onu 40'a ulaştırdınız mı -ki çok kısa sürede yapılıyordu- oyuncu seviyesiyle işiniz bitiyordu. Karakterlerin seviye atlıyordu elbette ama onları da 10. seviyeye ulaştırdıktan sonra devamı bir türlü gelmek bilmiyordu. Gelse bile kazancınız zavallı bir altın miktarı oluyordu. Yani oyunu bir şeyler kazanmak için değil, sevdiğiniz için oynuyordunuz.

2.0 güncellemesiyle birlikte ise "oynadıkça kazan" modeli gelmiş oldu. Artık karakterlerinizin her bir seviyesi başka bir heyecan getiriyor, her bir hazine sandığı bambaşka bir tat bırakıyor.

Evet, **Loot Chest** adındaki sandıklar, oyuna gelen en büyük yenilik. Bunları kazanmak için karakterlerinizin seviye atlaması yetiyor. (Oyuncu seviyeniz de artık tüm karakterlerinizin seviyelerinin toplamı.) Her bir seviyede standart bir sandık kazanıyorsunuz. Her 5 seviyede bir, Rare, her 25'te de Epic sandıklar geliyor. Ayrıca karakterlerin her 10 seviyesinde de o karaktere özel bir sandık alıyorsunuz.

Sandıkları elde etmenin bir diğer yolu da Brawl'lar. Eskiden altın hediyesi veren Brawl'larda artık sandıklar hediye ediliyor.

Elbette para vererek de sandık kazanmak mümkün. Bunun için önce yeni birimiz Gem'lerden satın alıyoruz ve örneğin 1000 Gem'e, 12 tane sandık satın alabiliyorsunuz.

Genji merceği altında

Overwatch'tan gelen yeni kahramanımız Genji ile uzunca bir ay geçirdik ve artık kahramanın tam olarak neler yapabildiğini biliyoruz.

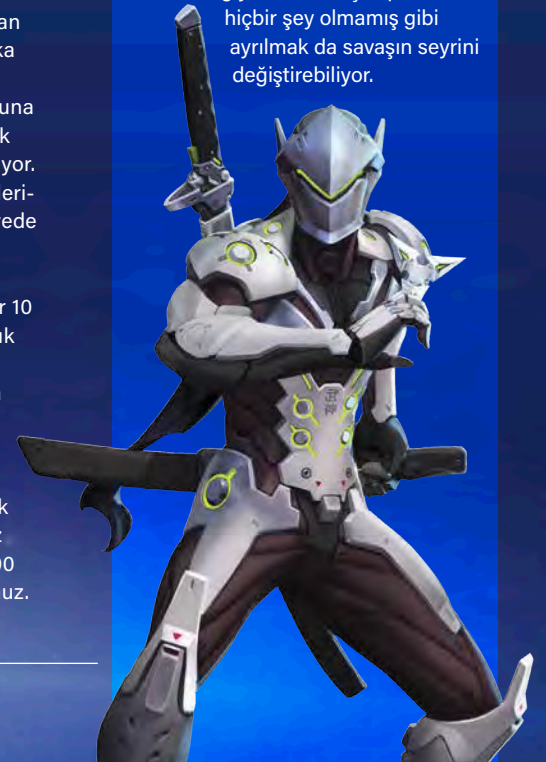
Şunu bilmelisiniz ki Genji kesinlikle oyuna yeni başlayanlara yönelik bir karakter değil. Oyunda uzunca bir süre geçirmiş olsanız bile Genji'yle ustalaşmanız zaman alacak.

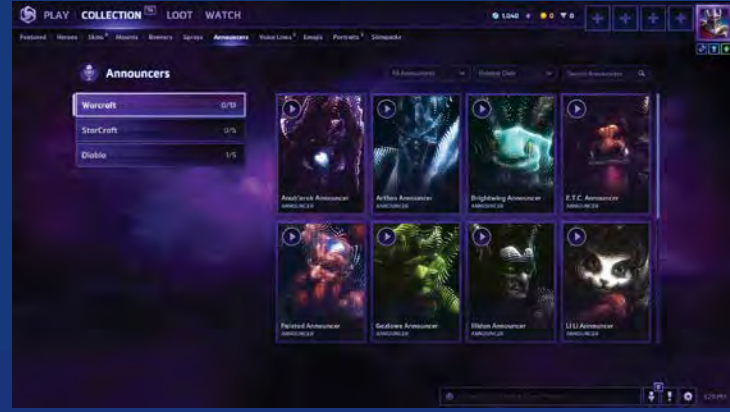
Özellikle bitirici hareketlerde son derece iyi olan assassin'imiz kaçma konusunda pek yetenekli olmayan, sağlık barı çok yüksek olmayan kahramanların korkulu rüyası. (Valla, Kael'thas vb.) İnanılmaz esnek bir kullanımı olduğu için hızla iki farklı nokta arasında gidip gelebilen Genji, Tracer'ı bile sollamış durumda. Tabii bu hareket yeteneğiyle birlikte DPS konusunda biraz geriye düşürülmüş karakterimiz ve sağlık puanı konusunda da pek iyi değil. Medivh, Varian gibi karakterlerde olan "Protected" (Deflect) özelliği ile kısa bir süre tamamıyla kendini saldırılardan koruyor (Ve hatta saldırıları geri yansıtıyor.)

ve bu sayede bir üssün tam ortasına girip ölmeden dışarı çıkabiliyor. Swift Strike, iki nokta arasında hızla ilerlemesini sağladığı için, Genji gerçekten bir bakıyorsunuz orada, bir bakıyorsunuz aslında orada hiç olmamış...

Yetenekli ellerde gayet iyi bir savaşçı haline gelen Genji'yi daima rakip takımın kahramanlarına karşı kullanın, mob'larla uğraşmayın. Kalabalık ortamlara girip düşmanlarınızın kafasını karıştırmak da çok güzel bir taktik zira

ilgiyi üstünüze çekip oradan hiçbir şey olmamış gibi ayrılmak da savaşın seyrini değiştirebiliyor.





İlk bakış: D.Va

Yazıyı baskıya hazırlarken HotS'un en yeni karakteri D.Va ile pek vakit geçirememiştik ama yine de kendisini tanıtmadan da bu yazının tadı olmazdı. Bir başka Overwatch karakteri olan D.Va, bir hayli farklı bir kahraman. Bunun nedeni de hem sahip olduğu Meka ile savaşabilmesi, hem de bunun içinden çıkıp bir insan olarak kullanılabilmesi. Tychus gibi yürürken makineli tüfeğiyle ateş edebilen D.Va, düşmanların atış gücünü düşürebilen enteresan bir projeksiyon özelliğine de sahip. (Defense Matrix) Yansıttığı projeksiyon alanı içinde kalan düşmanların atış gücü düşüyor ve o karakter resmen, bir süreliğine izole olmuş oluyor.

D.Va Meka'sını kendini imha etme özelliğiyle patlatabiliyor ve bunu, Meka'sını iletir yollayıp yapması da mümkün. (Bomba gibi kullanabiliyor.) Heroic yetenekleri arasında da Bunny Hop D.Va'nın Unstoppable konuma geçmesini ve zıplayarak düşmanlarını hem yavaşlatıp, hem de zarar vermesini sağlıyor. İnsan formunda kullanabildiği ikinci Heroic yeteneği ise silahıyla gerçekleştirdiği, güçlü bir atış. Bu atışın cooldown'ı çok düşük ve her vurduğu rakiple Meka'sını yeniden çağırabilme sayacının geriye sayımını hızla düşürebiliyor.



Peki sandıklardan neler çıkıyor? Neler çıkıyor ki! Banner'lar, Emoji'ler, karakterler, kostümler, bir başka yeni birim Shard'lar, seslendirmeler, Stimpack'ler... Her sandıktan toplamda dört tane eşya çıkıyor ve bu eşyaların Common mı, Legendary mi, ne olacağını ancak sandığı açtıktan sonra görüyorsunuz. (Hearthstone mantığı.) İşin güzel tarafı da şu ki, standart bir sandıktaki eşyaları beğenmezseniz, 250 altın vererek sandığın içindekileri bir kenara bırakıp yepyeni bir sandık açabiliyorsunuz. Toplamda 3 kez sandığı yenileme şansınız var ve her seferinde sandık açma parası artıyor. (Sandık tipine göre ilk yeniden açma parası da farklılık gösteriyor.)

Banner nedir, Spray ne işe yarar?

Anladığınız üzere 2.0 güncellemesi oynanıştan çok, oyunun kozmetik kısmına yönelmiş durumda. Bu bağlamda da artık karakterlerinizi çok daha fazla kişiselleştirebiliyorsunuz. Zaten 2.0'dan önce bir karakterde kostüm gördüğünüzde bayağı

şaşıryordunuz ama şimdi ortalık sirk gibi olmuş durumda; Core karakter görmek mümkün değil.

Oyuna yeni eklenen Banner'lar, bir görev noktasını ele geçirdiğinizde oraya bayrağınızı dikmenizi sağlıyor. Lakin oyunda bunun pek iyi gözüktüğünü düşünmüyorum zira o bayraklar pek gözüküyor ve gözükse bile kimsenin umurunda olmuyor. Spreyler Overwatch'tan devşirme bir özellik ve yere, Blizzard oyunlarından görseller resmetmenizi sağlıyor. Banner'lardan daha da kullanışsız olan bir özellik olduğundan iyiden iyiye emin olduğum spreylere naderen kullanacaksınız.

Voice Line adıyla geçen seslendirmeler de karakterlerinize seçeceğiniz, karaktere özel sözleri savaş alanında söylemenizi sağlıyor. Her karakterin birçok satırı bulunuyor ve bunların tümünü de yine hazine sandıklarından bulabiliyorsunuz.

Savaş alanı seslendirmeleri var bir de... Bunlar ünlü Blizzard karakterlerinden oluşuyor ve standart maç seslendirmenin yerini alıyor. Maçta olan her şeyi standart



Fortification Camp

Payload savunması için iyi bir seçenek olan Turret'le elde etmek için bu kamp gerekli.

Boss Camp

Karşı tarafın core'una bir puanlık hasar vermek için bu boss'u yenmeniz lazım.

Support Camp

Takımınızı iyileştirmek için Healing Pulse eşyası burada yer alıyor.

Recon Camp

Dragon Spirits, özellikle karşı takımda stealth karakterler varsa çok işe yarıyor.

Sakura'lar rüzgarda uçuşurken...

İlk Overwatch temalı haritamıza da geçen ay kavuşmuş olduk.

Hanamura adındaki haritada iki Core da tamamıyla korunmada ve onlara zarar verebilmek için Payload'lar haritada belirdiğinde, onları teslimat noktasına götürmeniz gerekiyor. Aynı Overwatch'taki gibi, Payload'lar ancak yanlarında karakterler bulunurken ilerliyor ve ne kadar fazla (3 tane en fazla) karakter eşlik ediyorsa, o kadar hızlı ilerliyorlar. Core'a toplamda 7 hasar veren de maçı kazanıyor. Payload'ların yanında merkezde bulunan güçlü Boss'u yenmek de bir puanlık hasar sağlıyor. Fort'ları yok ederseniz, Payload'ların verdiği hasar da artmakta; dolayısıyla bir yandan Payload'lara eşlik edip, bir yandan fort peşinde koştuğunuz bir oynanış söz konusu.

Bu haritanın eğlenceli olduğunu söylemek isterdim ama görünüşü dışında maalesef pek de güzel değil. Maçlar genelde hızla sonlanıyor, Payload yolları da çok iyi ayarlanmış sayılmaz. Belki Blizzard eleştirileri dinleyip haritaya bir çeki düzen verir zira çoğu oyuncu bu haritadan dertli durumda.

sunucunun değil de Illidan'ın seslendirdiğini düşünün...

Emoji olayı da şöyle; artık açtığımız emojileri normal sohbet alanında kullanabiliyorsunuz. Süslü GL HF'ler, GG'ler, karakterlere özel smiley'ler sohbet alanını doldurmuş durumda.

Gem ve Altın dışındaki yeni birimiz, Shard'lar da tüm bu kozmetik özellikleri satın almamıza yarıyor. Örneğin çok sıradan bir sprej 40 shard'dan satılıyor. Kostümler, binekler ve diğer ürünler de farklı shard'larla satın alınabiliyor. Shard kazanmanın bir yolu hazine sandıkları ve bir diğeri de hazine sandıklarından çıkan "duplicate" yani, eş ürünler. Mesela bir karaktere sahipsiniz ve aynı karakter sandıktan çıktı; bu karakter otomatik olarak bulunma oranına göre bir shard miktarına dönüşüyor.

Olayın en güzel taraflarından biri de Loadout adındaki yeni özellik. Her karakter için toplamda üç loadout oluşturabiliyor ve karakterinize seçtiğiniz kostümü, banner'ı, sprej'i, voice line'ı, bineği ve maç spikerini kaydedip saklayabiliyorsunuz. Bu loadout'lara kendiniz isim tanımlamanız da mümkün kılınmış.

Ehemiyyet

2.0 ile bayağı bir süre geçirdiğimiz için

eleştiri yapma olanağımız da oldu. Oyuna kesinlikle yeni bir nefes geldiğini söyleyebiliriz. Meğer oyun gerçekten, eskiden bayağı tutukmuş. Şimdi, sırf hazine sandığı kazanmak için bile aslında pek sallamadığınız bir karakterle bile oynamak istiyorsunuz ve bu sırada keşfediyorsunuz ki aslında o karakter de hiç fena değilmiş. Elbette HotS'u hiçbir kozmetik ürün bulunmadan da oynayabilirsiniz ve sandık işini de tamamıyla es geçebilirsiniz lakin HotS'a bulaşmış olan ve günlük olarak oyunu oynayanların bu kısımları çok önemsendiği de bilinen bir gerçek. (Mesela geçen gün sandık açma işi o an o kadar çok hoşuma gitti ki, parayı bastırıp 1000 Gem satın alıverdim. Bir de özel binek vermediler mi bunun üstüne! Tadından yenmedim...)

Bununla birlikte, yazının içeriğinde de belirttiğim üzere eklenen özelliklerin bir kısmı da gerçekten pek gereksiz kalmış. Sprej ve Banner'lar bunun başını çekiyor. Fakat insanda yine de "tüm banner'ları toplamalıyım, o sprej bende niye yok?" gibi düşünceler oluşmuyor değil. İşin özünde Blizzard, tam bir "koleksiyoncu" özelliği getirmiş oyuna ve herkesin bu furyaya kapılması da işten bile değil.

■ Tuna Şentuna



Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

CS:GO son günlerde gerçekten de can sıkıcı bir durgunluğa sahip. Oyun içerisinde dikkate değer bir güncelleme yaşanmıyor ve uzun zamandır yeni bir operasyon paketinin hayalini kuruyoruz. En son 2016'nın ilk aylarında Yaban Ateşi Operasyonu'nu oynamıştık ve o da Haziran ayında bizlere veda etmişti. Yeni bir operasyon ise bir yılı aşkın süredir ortalarda yok. Bildiğiniz gibi yeni bir operasyon geldiğinde, tonla zorlu görevi de beraberinde getiriyor. Bu durum da rekabetçi modun dışında ciddi manada bir mücadele vermenize sebep oluyordu.

Valve'in herhangi bir adım atmayışı ise oyunun popülerliğini koruma durumu hakkında oldukça düşündürücü. Yeni silah ve yenilikler beklerken, güncelleme notlarında sürekli olarak gördüğümüz bilgiler de ne yazık ki fixlerden veya çok küçük dengelemelerden öteye gidemiyor.

CS:GO Sanatkarlığı

Bildiğiniz gibi son birkaç aydır rehber niteliğindeki yazılara ağırlık verip, geçtiğimiz ay da oyun içi rollere geçtim. Ancak olay elbette sadece rolleri öğrenmekle sınırlı değil ve her zaman belirttiğim gibi, olabildi-

ğince antrenman yapabilmek oldukça önem taşıyor. Biliyorsunuz, ben rekabetçi moda beş kişilik takımlar halinde girmeniz tarafıyım. Peki, takımınız o an hazır değilse ve toplanamadıysanız neler yapacaksınız? Bu konuda elbette ilk akla gelen, rekabetçi modun dışında kalan diğer modlar. Basit Eğlence, Yıkım, Silah Yarışı ve Ölüm Maçı gibi önemli modlar yeteneklerinize önemli katkılar sağlayabilse de çok daha verimli bir yer daha bulunuyor. Steam atölyesi hizmetinizde!

Steam atölyesinde birçok oyun için modlar veya görsel içerikler bulabilirsiniz. Atölye adeta oyun sanatkarlarının buluşma noktası. Biz de oyuncular olarak bu sanat eserlerini kullanma fırsatı bulduğumuz ve böyle bir platforma sahip olduğumuz için açıkçası çok şanslıyız. Birçok oyun için farklı türlerden içeriklere ulaşabilirsiniz bile CS:GO, Atölye'de adına en çok içerik üretilmiş birkaç oyundan birisi. Atölye'de CS:GO için pek çok farklı silah tasarımına göz atabilir, eğlenceli oyun modlarını indirebilirsiniz. CS:GO'yu 1.6 görüntüsü ile oynayabileceğiniz, fütüristik ortamlarda kayak yarışları yapabileceğiniz modlar ve daha birçok oyun modu size oyun içinde eğlence sunar.

Tabii Atölye üzerinde bizi ilgilendirecek olan modlar ise eğitim tabanlı olanları. Oyun içi yeteneklerinizi sıvırlatabileceğiniz,



sizi zorlayacak ama günün sonunda size bir şeyler kazandırdığını hissedebileceğiniz modları ele alacağız. Bu bağlamda benim de kullandığım, zaman zaman antrenman yapmak zaman zaman ise sadece eğlenmek için oynadığım birkaç modu sizlere tanıtmak istiyorum. Bu oyun modları ile düzenli antrenman yaptığınız sürece, her geçen rekabetçi maçta daha iyi reaksiyon vereceğinize inanıyorum.

Mr. uLLetical - Aim Botz

Mr. uLLetical isimli tasarımcının ellerinden çıkan Aim Botz, az çok adından da anlaşılabilir üzere hedefleme yeteneklerinizi geliştirebileceğiniz bir mod. Etrafınızı botların çevirdiği ama size ulaşamayacağı bir alandansınız. Her botun elinde bıçak bulunuyor ve sizin tarafınızdan öldürülmeyi bekliyorlar elbette. Ancak elbette oyundaki botların ve haritanın birçok özel modu bulunuyor. Bir kere istediğiniz silah ile hedefleme çalışabiliyorsunuz ve en büyük artılardan biri de bu. Birçok hedefleme çalıştıran mod genelde belli silahlara göre tasarlanabiliyor. Bunun yanında botların sabit mi yoksa hareketli mi olacaklarını ve hareket hızlarını ayarlayabiliyorsunuz. Oyun içine sürekli olarak hareket eden bir hedef tahtası koyabiliyorsunuz. Ayrıca harita üzerinde çeşitli değişiklikler yaparak parkurda hareket etmeyi öğrenebiliyorsunuz. Yani sadece boş bir alanda değil, her an yeni bir düşmanın karşınıza çıkacağı bir haritada oynamanın da nasıl olabileceğini Aim Botz size gösteriyor.

Dolma - Bomba Antrenmanları

Atölyede aratmanız gereken kelimelerden biri kesinlikle Dolma olacaktır. Zira bu arkadaş oldukça yararlı antrenman modları tasarlıyor. Özellikle rekabetçi maçlarda en çok oynanan haritalar için yaptığı antrenman



modlarının şahane olduğunu söylemem gerekiyor. Bu modların en önemli özelliği ise her türlü bomba kullanımını oyuncuya öğretmesi. Dolma, ister el bombası, ister flash bombası, ister sis bombası ve isterse yanıcı bomba olsun oyundaki her bomba için antrenman yapabileceğiniz birçok oyun modu tasarlamış durumda. Mini harita üzerinde bomba kullanabileceğiniz önemli noktalar işaretli ve bu noktalara gittiğinizde hangi noktaya nasıl bomba atmanız gerektiğini gösteren görseller açılıyor. Örnek üzerinden giderek olursak bir sis bombası noktasına geldiğiniz zaman, görselde o noktadan nereye doğru bomba atmanız gerektiği ve doğru şekilde attığınız takdirde sis bombasıyla nereye kapatacağınız gösteriliyor. Aynı şekilde bir yanıcı bombayı nereye atarsanız nereye yakabilir, harita harita öğrenebiliyorsunuz. Gerek terörist takım için rush, gerekse CT'nin savunma taktiklerini öğrenebilmek için oldukça eğitici bir oyun modu.

Yesber - Prefire

CS:GO'nun olmazsa olmaz çalışmalarından bir diğerini, oyunda daha fazla ustalaşabilmemizin adına Yesber dizayn etmiş. Yine oyunun en fazla kullanılan haritalarını ele alan Yesber, özellikle prefire olgusu üzerine oyuncuların kendilerini bu konuda geliştirebilmeleri için emek harcamış. Prefire, bildiğiniz gibi, baskın yaparken veya herhangi bir köşeyi dönerken düşmanın aniden çıkabileceği noktalara, düşmanın orada olup olmadığını bilmeden aniden ateş etmek anlamına geliyor. (Türkçesi ne uzunmuş yahu.) Yani bir nevi şans atışı yapıyor ve düşman köşeyi dönerken sıkıştığınız noktada ise daha karşılık vermesine fırsat kalmadan onu yok ediyorsunuz. Prefire birçok durumda avantaj sağlasa da özellikle sessiz oynamayı seven oyuncuların tercih etmediği bir özellik. Yine de baskının yapıldığı yerlerde, prefire'in önemi büyük ve Yesber, sizler için haritalarda prefire ile çıkabileceğiniz noktaları her birine düşman yerleştirmiş.

Bu üç tasarımcının haritalarını her gün deneyim ederseniz, birçok alanda ve özellikle hedefleme konusunda kısa zamanda uzun yol kat edeceğinize emn olabilirsiniz. Bu ayda CS:GO saygılarının sonuna geldik. Bir sonraki ay görüşmek üzere.

Enes Özdemir



Steam atölyesinde birçok oyun için modlar veya görsel içerikler bulabilirsiniz. Atölye adeta oyun sanatkarlarının buluşma noktası

Hearthstone

Aldatıcı basit. Delicesine FUN!

Merhaba sevgili dostlar, bu ay sizlerin isteği üzerine detaylı olarak Quest Rogue rehberi hazırladık ve E-GameShow'da geçirdiğimiz zevkli dakikaları sizlerle paylaştık. Bir sonraki ay incelememizi istediğiniz bir deste var ise sayfamıza mesaj atarak bizlere bildirebilirsiniz.

Quest Rogue Rehberi

Hearthstone'un gelişen ve değişen destelerine ve kartlarına hepimiz aşinayız. Yeni eklenen ek paketler ve macera paketleri ile oyun sürekli değişiyor ve iki üç deste diğerlerine oranla üst sıralarda yer alıyor. Fakat Un'Goro ile tüm sınıflar oynanabilir hale geldi. Artık insanlar agresif destelerini belli seviyelerde başka desteleri "counterlamak" için alıyorlar. Bu yeni destelerin içinde en göze çarpanı ise Quest Rogue. Quest Rogue, adından da anlaşıldığı üzere oyuna Quest mekaniğinin eklenmesi ile gelişti. Desteler genelde adını aldıkları mekaniğin/kart üzerine kuruludur.

Her sınıfa birer tane verilen bu görev kartlarını mulligan'da kesin olarak çekiyorsunuz. Oyunun ilk legendary büyüsü olan bu görev kartları, istenilen şeyleri yaptığınız takdirde size güzel bir ödül veriyor. Bizim odak noktamız Rogue'un görev kartları olacak. Mekaniğin, The Cavern Below isimli bu kartı oynadığınızda secret'ları gösteren bölgede rakibin de inceleyebileceği bir işaret beliriyor ve sizin görevinizin ilerleyişini gösteriyor. Bu görev sizden aynı isimde 4 kart oynamanızı istiyor. Mekaniğin çalışma şekli de şu şekilde: Swashburglar oynadınız, onu Shadowstep ile elinize geri aldınız ve tekrar oynadınız. Quest süreciniz 2/4 şeklinde değişiyor. Amacınız bunu 4/4 yapmak. Fakat 2 tane başka isimli kart oynayarak bunu yapamazsınız. Yani 4 tane Swashburglar atmalısınız ama elinizde 3 tane aynı isimde başka kart var; onları oynadığınızda durum 3/4 olur fakat bitirebilmeniz için o karttan bir tane daha oynamanız gerek.

Ayın Haberi

Oyuna gelen güncellemeyle beraber artık görevlerinizin tamamını arkadaşlarınızla yapabileceksiniz ve destelerinizi kopyalayıp arkadaşlarınızla paylaşabileceksiniz.

Mayıs ayının en iyi 5 destesi

- 1- Midrange Paladin
- 2- Pirate Warrior
- 3- Agresif Paladin
- 4- Agresif Druid
- 5- Quest Rogue

Bu görevi yerin getirdiğinizde de size ödül olarak Crystal Core isimli bir kart veriyor. Bu kartı da oynarsanız oyunun kalanı boyunca tüm minion'larınızın 5/5 oluyor. Kısaca her görev kartının kendine özel bir ilerleyişi var.

Deste ve Değiştirilebilir Kartlar.

Her destenin çeşitli varyasyonları vardır. Fakat aralarında en stabili Quest Rogue gibi duruyor. Destede bulunan kartlar şu şekilde: Backstab x1, Preparation x2, Shadowstep x2, Fire Fly x2, Glacial Shard x2, Hungry Crab x2, Patches the Pirate, Southsea Deckhand x2, Stonetusk Boar x2, The Cavern Below, Gadgetzan Ferryman x2, Galokka Crawler x2, Novice Engineer x2, Youthful Brewmaster x2, Igneous Elemental x2, Mimic Pod x2, Vanish.

Glacial Shardları çıkarıp +1 Eviscerate, +1 Fan of Knives ekleyebilirsiniz; Vanish çıkarıp Edwin VanCleave ekleyebilirsiniz; Igneous Elemental çıkarıp Violet Teacher ekleyebilirsiniz.

Mulligan

Mulligan, özellikle kombo desteleri için en önemli noktadır. Doğru çekemezseniz kendinizi oyunu kaybetmiş bile sayabilirsiniz.

Genel

Elinizde genelde Igneous Elemental ve Gadgetzan Ferryman'ı buldurmaya dikkat edin hem güzel droplar hem de kombonuzu ilerletmenize yardımcıları büyük.

Warrior: Galokka Crawler ve Backstab en büyük yardımcılarınız olacaktır.

Rogue: Galokka Crawler ve Backstab aynı şekilde fakat Preparation ve Shadowstep'inizi de almaya özen gösterin.

Oynanış

Bir kombo destesisiniz ve amacınız görevinizi tamamlayıp charge minion'larınızla oyunu bitirmek. Fakat genelde agresif desteler en büyük düşmanınız. Ağır destelere karşı sakın olun ve görevinizi tamamlamaya odaklanın. Charge minion'larınızı elinizde tutun. Rakibinizin taunt kartlarını öldürüp göreviniz bittikten sonra chargelarla oyunu bitirebilirsiniz. Agresif destelere karşı masayı kontrol etmeye çalışmalısınız. Igneous Elemental ve Gadgetzan Ferryman size yardımcı olacaktır. Fan of Knives da etkili olabilir. Durum gerektirirse charge minion'larınızı kullanmaktan çekinmeyin. Göreviniz bittikten sonra masaya indiğiniz tüm minyonlar onlar için birer tehdit olacaktır. Ufak bir tavsiye: Token Druid ile karşı karşıysanız oynadığı tüm minion'ları yok etmeye çalışın. Quest mekaniğinin en çok kullanıldığı bu desteyi siz nasıl buldunuz? İleride nerf yer mi bilemiyoruz fakat oynaması kolay ama rakibinizi kanser eden bu desteyi oynamanızı tavsiye ETMİYORUZ.

Bir E-GameShow daha geride kaldı!

Bu yılın en büyük oyun fuarlarından biri olan E-GameShow iyisiyle kötüsüyle sonlandı. Semor ve Atis şirketlerinin yaptığı bu güzel etkinlikte HS Türkiye ekibi olarak -Can "Ukio" Topsaç, İbrahim "Oyp Şahin", Batuhan "Izrutah" Üstüner- Hearthstone turnuvasının finalindeki sunuculuk için oradaydık. Gösteri maçı için de Utku Can "Theflyingram" Koç bizleydi. Turnuva finalinde Hearthstone topluluğunun yakından tanıdığı Boğaçhan "Delross" Aydın ve sürpriz bir isim olan Melih "Frozell" Avcı karşı karşıya geldi. Kendisinden çok emin olup ödülü isteyen ve gösteri maçında Theflyingram ile oynayıp onu da yenmeyi hedefleyen Delross, maça hazır. İki tarafında agresif deste oynadığı match-up'da

Frozell, Delross kadar özgüvenli olmasa da Delross'un yaptığı psikolojik saldırıyla çok güzel başa çıkararak Delross'u 3-1'lik skorla şok bir mağlubiyete uğrattı. Üzüntülü olduğu yüzünden okunan Delross, 2.likle yetindi. 17 yaşındaki genç oyuncu Frozell'in geçen sezonu rank 15'de bitirmesi de cabası! Soğukkanlılığını koruyan Delross önümüzdeki maçlara bakacağız mentalitesiyle moralini hızlı toparladı. Sıra Supermassive Hearthstone oyuncusu Theflyingram'ın Frozell ile karşılaşmasındaydı. Tam herkes bir sürpriz daha olur mu diye düşünürken kontrol ağırlıklı desteler oynayan Theflyingram, maç yorgunluğunu ve tecrübesiz rakibini zorlanmadan rahat bir oyun oynayarak 2-0'lık skorla geçmeyi bildi. Twitch ve Youtube üzerinden canlı yayınlanan turnuva sonrasında oyuncularla da röportaj yaptığımız video şu an da yayında. ■

HS Türkiye Ekibi

İbrahim "Oyp" Şahin
Batuhan "Izrutah" Üstüner
Kaya "KayFunk" Güzel
Çağrı "Footpad" Öztürk
Can "Ukio" Topsaç
Kemal Ata "Just0n3" Koç
[facebook.com/hsturkiyepage](https://www.facebook.com/hsturkiyepage)

Ayın Destesi

Bu ayın destesi uzun süre sonra tekrar oyunda gördüğümüz Control Warrior. Agresif deste oynamaktan sıkıldıysanız Control Warrior oynayarak nostalji yapabilirsiniz.

Warrior Cards (21)	
Name	Cost
Shield Slam x 2	1
Whirlwind x 1	1
Execute x 2	2
Fiery War Axe x 2	2
Slam x 2	2
Sleep with the Fishes x 1	2
Ravaging Ghoul x 2	3
Shield Block x 2	3
Bloodhoof Brave x 1	4
Alley Armsmith x 2	5
Brawl x 2	5
Gorehowl x 1	7
Grommash Hellscream x 1	8
Neutral Cards (9)	
Name	Cost
Dirty Rat x 2	2
Acolyte of Pain x 2	3
Elise the Trailblazer x 1	5
Primordial Drake x 2	8
Alexstrasza x 1	9
Ysera x 1	9



BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

DÜNYALAR SAVAŞI



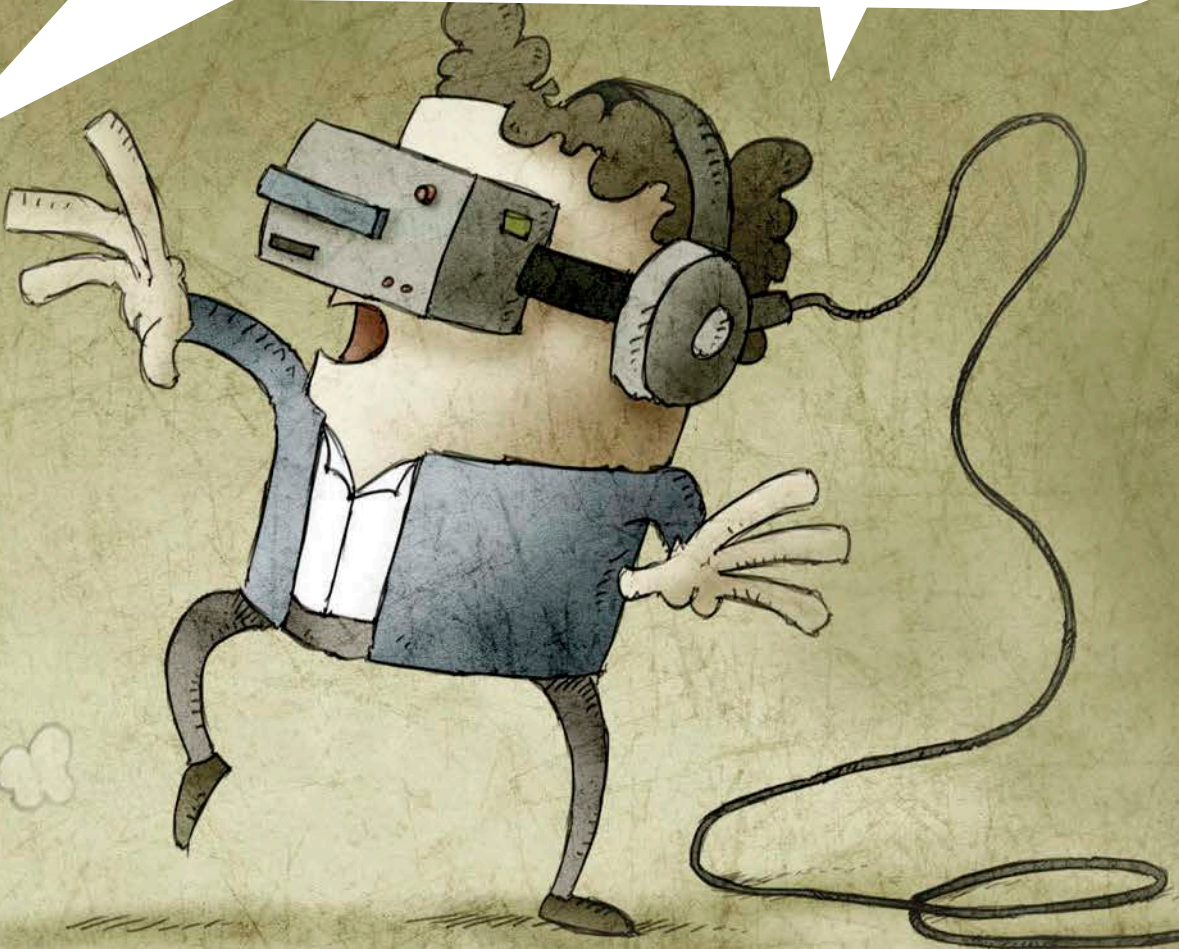
Geçen ay, Big Boss'ta...

"Off başım! Patron? AaaAAA!!!
Off başım... Pat- AaaaAAaaA!!!
Off başım... Patron, neredeyiz?
AAAAaAAA!!!"

- Hiş, oğlum uyan...
- Off başım... Bir aydır uyuyormuş gibiyim patron.
- Öyle bir süre geçti sayılır, evet.
- Neredeyiz diye sormak istemiyorum. Ne olur burası Antalya Konyaaltı plajı olsun...
- Ne kadar sığ bir insansın evladım.
- Konyaaltı'nda ne işimiz var? Seni Fransa'nın gözbebeği-
- Paris'e mi getiriniz?!
- Fransa'nın iki göz bebeği var, diğeri de Normandiya.
- Hiç öyle bir şey duymadım patron.
- Susmazsan bu kıyılardaki gizli mayınlar-
- dan biriyile seni eşek sudan gelinceye kadar döverim.
- Off... Neden buradayız patron ya?
- Çünkü elimizi çabuk tutup şahane bir oyunu hayata geçirmemiz gerekiyor. EA bizden önce davranıp Battlefriend'i piyasaya-
- Battle friend mi?
- İngilizcemle dalga geçme, gözlerini bu kıyılardaki en eski süngüyle oyarım! İşte o l. Dünya Savaşı oyunu önümüze geçti ama-
- Önümüze geçti derken? Tam olarak ne üretiyorduk da geç- AH!
- Şimdilik kafana dedenden bile eski bir Winchester Carbine kabzasıyla vurdum, bir sonrakine kurşunu sikaveririm!
- Tamam, şimdilik susuyorum...
- Evet, bu Activision mıdır nedir, onlar da 2. Dünya Savaşı'yla ilgili bir oyun hazırlıyor-
- dalar mı. Onlara izin veremeyiz, onlardan önce piyasada olacak şekilde, muhteşem bir 2. Dünya Savaşı oyunu yaratacağız!
- Burada mı?

- Efendim?
- Yani palmye ağaçlı şortlarımız ve parmak arası terliklerimizle, bu dondurma külahı desenli şemsiyenin altında mı?
- Oğlum birine tasvir etme isteğindeymişçesine ne anlatıyorsun ortalık! Ne yapacaktık, kamuflaj giyip mi oturacaktık güneşin altında?!
- Pekala patron. Siz kazandınız. Ne yapıyoruz şimdi?
- Şimdi bak. Normandiya'dayız. Amerikan askerleri buraya çıkartma yapmak için gemileri bir bir sıralamış. Fakat ortada bir sorun var...
- Gemiler su alıyor?
- Hayır salak evladım. Gemiler sağlam. Lakin kıyıya sürülen askerler, Alman askerlerinin ateş hattında kaldığından patır patır dökülüyor. Her şeyden önce oyuncuların bu sorunu çözmesi gerekiyor.
- Oyunun türü bulmaca mı olacak?
- HAYIR! First Person Simulation hazırlıyoruz. Kısa FPS.
- Öyle değil o ama...
- Mirıldanma çocuğum. Şimdi hemen aç bilgisayarını, şu kıyıyı modelle, gemi modellerini indir denize koy, denize güzel birkaç yansıma yap, kıyıda kumları tazele, Alman askerlerine ayaklarına takılacak kadar uzun paltolar giydür, mayınları döse-
- İsterseniz hazır Normandiya'dan başlamışken ben toptan Fransa'yı oyuna ekleyeyim hemen şimdi? İlerisi için önlem almış oluruz.
- Bravo. İleri görüşlülüğünü sevdim. Yarım saate biter mi?
- Yarım saat ne ki, 12 dakikada tamam.
- Afferin be oğlum! İşte ruh budur!
- Peki patron oyuncular nasıl kıyıya çıkartma yapacak? Oraya gelelim.
- Evet, haydi bir tahmin yürüt bakalım!
- Sondaki ünlemle ortama heyecan geldi. Ben de değişik bir taktik izlemeleri lazım. Mesela gemilerine bir ada süsü verip açığa demirlesinler, her gün biraz daha yaklaşıp yaklaşıp, sonra

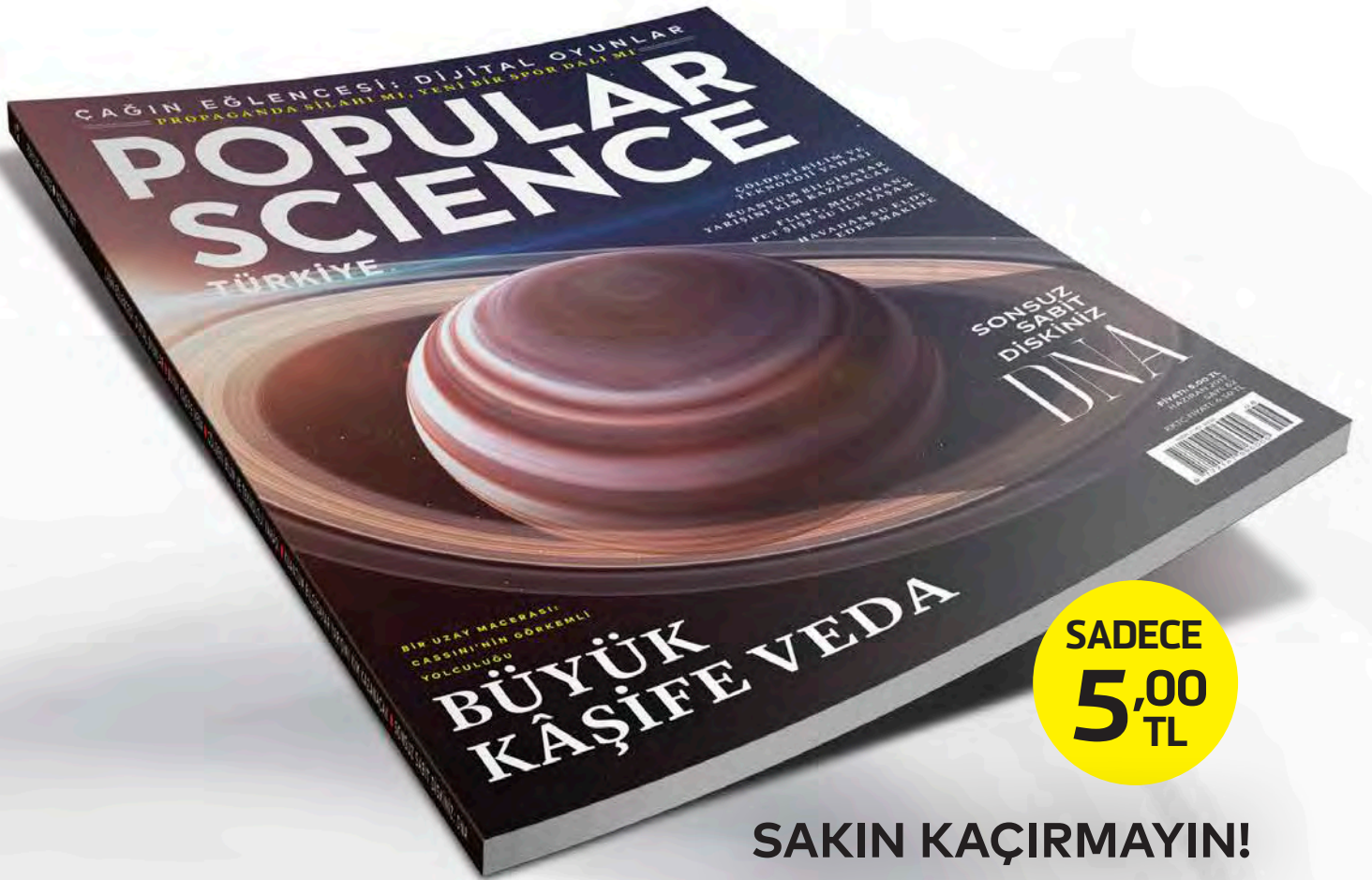
- top atışını bassınlar!
- Bu duyduğum en aptalca fikir.
- Hollandalılar bu şekilde kaçmış ama savaşta, n'aber?
- N'aber mi? Laubali misin evladım?!
- Tamam patron, neyse. Haydi burayı çözdük, sonra ne yapacağız?
- İşte o fikirleri senden bekliyorum, ben sadece Normandiya'yı çözdüm.
- Çözdüğünüz şekline hayran kaldım... Ben diyorum ki öyle sıradan kısımlar koymayalım. Mesela bir bölümde işgal altındaki bir şehirde, Nazilerle o şehrin sakinleri futbol maçı yapsın, oyuncular maçı kazanınca çok sevin sin ama Nazilerin bunu aşığılama olarak görüp hepsini toplama kampına gönders-
- Bu da duyduğum en saçma fikir!
- Fakat bu da gerçek patron, ne haber?
- LAN! Doğru düğün bir fikir vermezsen seni dinozorlardan bile eski olan bu miğferle kurna gömerim!
- Siz DLC seversiniz. Şöyle bir DLC yapalım o zaman... Mesela oyun bitsin, Amerikalılar kazansın fakat her şey burada bitmesin. DLC'de "Operation Unthinkable"ı verelim. Yani nedir...
- Senin akıl almaz derecede salakça şeyler düşünmeni DLC olarak mı sunacağız?
- Hayır patron. Amerika'nın savaşı kazandıktan hemen sonra Sovyetler Birliği'ni ele geçirme çabasını konu alan bir DLC!
- Oğlum daha oyuna bir bölüm bile ekleyemedik, DLC anlatıyorsun, ben de dinliyorum. Defol git!
- Ama patron itiraf edin bunların hepsi güzel fikirle- Patron? O elinizdeki oyuncak bir bomba, değil mi?
- Tut ve geriye saymaya başla...
- Bunu hak edecek ne yaptım ben! Yüzerek geri dönüyorum vatanıma!
- Yüzebilirsin ama kaçamazsın, bu oyunu bitireceğiz, bekle beni geliyorum!
- Hayırrrrrrr...



UZAY SONDASI CASSINI'NİN İNTİHAR DALIŞI BU SAYIDA!

- ▶ Oyun oynarken farkında olmadan manipüle ediyor olabilir miyiz?
 - ▶ Dubai'nin başarısı tesadüf değil.
 - ▶ En hızlı kuantum bilgisayarını kim yapacak.
 - ▶ DNA'ya sabit disk gibi veri depolayabileceğiz.

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

ASUS GR8 II

Asus, "Oyun Cumhuriyeti"ni gittikçe genişletiyor.

syf.97



DONANIM

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



Acer Predator Z650 ★

Monitörün yetmediği oyuncular için

Monitör ekranına sığamayan oyuncular için geliştirilen Predator Z650 tasarım çizgisiyle ailenin hatlarını taşıyor. Kırmızı ve siyahın harika buluşmasıyla karşımıza çıkan projektör, oldukça da kompakt yapıda.

Kurulumu ve kullanımı da bir o kadar kolay olan cihaz, yine beraberinde tercihe bağlı aksesuarlar getiriyor. Bunlardan biri 3D gözlükler, bir diğeri ise görüntüyü kablosuz olarak projektöre aktarabilmeniz için kullanabileceğiniz WirelessHD Kit oluyor. Predator Z650, 1920x1080 piksel doğal çözünürlük sunuyor bizlere. Maksimum çözünürlük olarak 1920x1200 piksel bulabiliyoruz.

DLP projeksiyon sistemini kullanan Predator Z650, -merak eden kullanıcılar için- normal mod kullanımında 3000 saat ampül ömrü sağlıyor. Eğer ekonomi modda kullanıyorsanız bu süre 4000 saate, ekstrem ekonomi modda kullanıyorsanız ise 6000 saate değin varabiliyor. 2x dijital yakınlaştırma ve 240 watt ampul gücüne sahip olan projektör, yaklaşık 1,5 metre mesafeden 120 inç kadar görüntü yansıtabiliyor. Bu da yaklaşık olarak 2,5 metre mesafe demek ki, bu da monitöre sığamayan oyuncuları bir hayli memnun edecek bir boyut. Predator Z650'da ayrıca bir kitle 1080p görüntüyü kablosuz olarak aktarmanız da mümkün. WirelessHD olarak isimlendirilen bu kiti, ayrıca satın alabiliyorsunuz. Öte yandan yine elimize 3D gözlüklerle gelen cihaz, 2 boyutlu görüntüyü 3 boyuta çevirebiliyor.

Acer Predator Z650, gerçekten güzel bir projeksiyon olmuş. Cihazın fiyatı ise tahmin edilebileceği gibi biraz erişimi güç kılıyor. Şu an Predator Z650'ı piyasada 3700 TL fiyata bulabiliyorsunuz. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Kompakt, kolay kullanım, başarılı görüntü performansı, kablosuz görüntü aktarımı
EKSİ Pahalı



Asrock Fatal1ty Z270 Gaming K4 ★

Tasarımı ile oyuncuları cezbediyor

Başarılı anakart markalarından biri olan ve ülkemizde de bulunabilen Asrock, oyuncular için geliştirdiği özel anakartlarıyla da oyuncular arasında tanınıyor. Fatal1ty ailesinde Intel Z270 yonga seti ve 1151 soket yapısına uygun, elimizdeki Gaming K4 modeli de bunlardan biri.

Form faktör bakımından ATX yapıda olan Gaming K4, Intel 6'nci ve 7'inci nesil işlemcilerine uygun yapıda. Soket 1151 desteği ile Intel Core i7, i5 ve i3 işlemcilerinizi takabileceğiniz anakart, ayrıca RAM bakımından da zengin bir platform. 4 adet DDR4 RAM slotu getiren kart, toplam 64 GB kapasite ve 2133 MHz'den hızlandırma yoluyla 3600 MHz ve üzeri frekanslara erişebilme imkanı tanıyor. Kartın yüzeyine baktığımızda 2 adet PCI Express x16 slotu görüyoruz. Bunlardan biri özellikle çelik slot kaplamasıyla önem arz ediyor. Böylece bu slota taktığınız ekran kartınız, herhangi bir sinyal parazitine karşı korunuyor. Öte yandan kartın 2-Way CrossFireX desteği gösterdiğini de söyleyelim. Ancak SLI desteği göremiyoruz.

Bazı anakartlarda bu soketten 1 adet yer alırken, elimizdeki modelde dual, yani çift M.2 soketi yer alıyor. Arka panelde, 3 adet USB 3.0 Type-A portu, ayrıca 1 adet de USB Type-C portu yer alıyor. Anakartta ses desteği de unutulmamış elbette. Burada Creative ile çalışan Asrock, Sound Blaster Cinema 3 ile 7.1 ve 5.1 çevresel ses almak isteyenlere uygun yapıda bir anakart ortaya çıkartmış. Burada yine ses jaklarının altın kaplı olduğunu da belirtelim.

Asrock Fatal1ty Z270 Gaming K4, oyuncular için uygun bir anakart olarak tercih edilebilir. Şimdilerde piyasada 700 TL civarında bir fiyat etiketiyle bulunabilen kart, Asus PRIME Z270-A'dan daha ucuz olmasıyla avantaj yaratıyor. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Oyunculara uygun, geniş bağlantı seçeneği, dual M.2 soket, çelik başlıklı PCI-Ex x16
EKSİ Dahili Wi-Fi yok, SLI seçeneği yok



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



ASUS ROG GR8II ★

Alıştığımızdan çok daha farklı bir PC

Oyun konsolları iyidir güzeldir ama önemli bir eksiklikleri vardır: Fare ile PC'de kolayca kontrol edebildiğiniz oyunları konsol kumandasıyla aynı kolaylıkla oynayamazsınız. PC ve Windows ortamı yeri doldurulmaz bir şekilde oyun konusunda ideal bir ortam devam ediyor. Bu ortamda sayısız oyunu farklı kalite ayarları ve aksesuarlarla oynayabilirsiniz. Asus ROG GR8II ise, tamamen oyun keyfi için tasarlanıp optimize edilmiş ilginç bir PC. GR8II zengin donanım özelliklerini sadece 4 litre'lik bir hacim içine sığdırmayı başarmış. Küçük boyutların avantajı sadece masanızın üzerinde az yer kaplaması değil. Böylece PC'yi evinizin içinde başka bir odaya hatta LAN parti için başka bir mekana kolayca taşımanız mümkün. Ön tarafında çizgi şeklinde yanıp sönen LED'ler (10 farklı efekt) ürüne çok farklı bir hava katıyor. Ayrıca Asus, boşta 23.8 db ses şiddetine sahip olan GR8II'nin ortalama bir PC'den ¼ oranında daha sessiz olduğunu iddia ediyor.

Nispeten küçük boyutlarına bakıp GR8II içinde mobil bileşenler kullanıldığını sanmayın. Ürünün farklı konfigürasyonları var ve fiyat da buna bağlı olarak değişiyor. Fakat tüm modellerde masaüstü donanımı kullanılmış. Bize yollanan modelde (T047Z) Intel Core i5-7400 işlemci (3 GHz, 4 çekirdek), nVidia Geforce GTX 1060, 8 GB DDR4 bellek ve 256 GB SSD ürünün temel donanım özelliklerini oluşturuyor. Asus GR8II'i oyun PC'si yapan sadece tasarımı ve grafik performansı değil. Ses donanımında kullanılan yüksek kaliteli kondansatörlerden, Ethernet donanımına kadar baştan sona tamamen oyunlar için optimize edilmiş bir PC Asus GR8II.

Ürünü şu anda 4400 TL fiyatla satın alabilirsiniz.

■ Şahin Ekşioğlu

KARAR

ARTI Şık tasarım, güçlü performans, sessiz çalışma
EKSİ CPU ve GPU upgrade edilemiyor

93



ZyXel VMG3925-B10B ★

Uygun fiyata yüksek performans

Modem deyince ZyXel bildiğiniz gibi akla gelen ilk firmalardan birisi. Daha önce Armor serisi ürünleri ile sayfalarımıza konuk olan firma, bu defa daha ekonomik olmasına rağmen performans konusunda yine iddialı bir model ile karşımıza çıktı. VMG3925 konusunda söyleyebileceğimiz ilk şeylerden birisi, 802.11n'den çok daha iyi performans sunan ve 5Ghz bandında 1300 Mbps'e kadar destekleyen 802.11ac protokolünü destekliyor olması. 2.4 GHz 802.11n üzerinde 800 Mbps'e ve 802.11ac üzerinden de 1300 Mbps'e kadar olan hızlar sunan ZyXel VMG3925-B10B, görüntü anlamında Armor serisine göre çok daha alçakgönüllü bir tasarıma sahip. Donanım özelliklerine baktığımızda da arka yüzde 4 adet gigabit Ethernet portu ve WAN girişi görüyoruz. Wi-Fi ve reset butonları ile bir WPS tuşu da burada ve bir arada bizlere sunulmuş. Yan tarafta ise bir adet USB 2.0 portu bulunuyor.

Oyuncular söz konusu olduğunda elbette en önemli şeylerden birisi sinyal ve bağlantı kalitesi. G.vector teknolojisini kullanan ve bu sayede çok daha güvenli ve kaliteli bir veri akışı sağlayan VMG3925'in bu konuda da söyleyecek bir şeyleri var. Aynı zamanda yeniden optimize edilen tasarımı ve anten düzeni ile evinizin uzak köşelerinden bağlantı konusunda bile hayli iyi sonuçlar alacaksınız.

Peki, VMG3925'i kimler satın almalı? 330 TL civarında bir fiyata bulunabilen ürün Armor Serisinin dördte birinden daha ucuza satılıyor ve modem için ayırabileceği bütçesi kısıtlı olan ancak diğer taraftan da yüksek performans bekleyen kullanıcılara hitap etmekte. Diğer taraftan evinde halen kullandığı bir modem olan ve arayışta olmayan kullanıcılar için VMG3925 uygun bir upgrade seçeneği değil. ■ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Uygun fiyata yüksek performans, G.vector teknolojisi, 802.11ac protokolü
EKSİ Halihazırda modemi olanlar için bir upgrade sebebi değil

88

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Horizon Zero Dawn

İlk videosundan beri sabırsızca Aloy'a kavuşacağı günü bekleyen PS4 oyuncularına iyi haberlerimiz var. Uzun, keyifli ve muhteşem görüntülerle dolu bir macera sizi bekliyor.

Yapım Guerrilla Games
Dağıtım SIE
Çıkış Tarihi Şubat 2017

PS4



Uncharted 4: A Thief's End

Uzun süredir bir oyun serisi sona ererken bu kadar hüzünlülenmemiştik. Şurada Nathan ile neredeyse on seneye varan muhabbetimiz var, laf değil.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4



Ghost Recon Wildlands

Far Cry serisini beğendiyseniz kendinizi evinizde hissedeceğiniz bu yapım, bazı eksikliklerine rağmen onlarca saat sürecek bir eğlence vad ediyor.

Yapım Ubisoft Paris
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2017

PC PS4 XONE

Bağımsız



Outlast 2

Daha o manyak doktoru, ikizleri ve Walrider'ı unutamışken şimdi de mantak tarikatlar ve ne idiği belirsiz mahlukların arasında kaldık. Kulaklıkla oynamak yürek ister.

Yapım Red Barrels
Dağıtım Red Barrels
Çıkış Tarihi Nisan 2017

PC PS4 XONE



Rocket League

Bu yaz aylarını en azından Schillaci'nin parladığı İtalya 90 kadar sevgiyle hatırlamamızı sağlayacak, kahkahalarla andığımız bir yapım.

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



Stardew Valley

Harvest Moon'un izinden giden, bununla da yetinmeyen öncülünü hemen her açıdan geliştiren muhteşem bir yaşam simülasyonu.

Yapım Concerned Ape
Dağıtım Chucklefish
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC, PS4, XONE, SWITCH, MAC

FPS



Battlefield 1

Uzun süredir oynadığımız ve uzun bir süre daha oynayacağımız en iyi FPS oyunu, üstelik hiç de fena olmayan bir tek kişilik hikâye modu da var!

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi Ekim 2016

PC PS4 XONE



CoD: Infinite Warfare

Oyunun duyurulması ile birlikte başlayan eleştiri karmaşası bittiğine göre şunu rahatlıkla yazabiliriz. CoD serisinin son oyunu "olmuş".

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2016

PC PS4 XONE



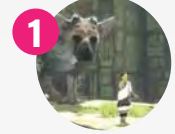
Rainbow Six: Siege

The Division'ı beklerken uçuşruna gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapım, çilginca oynuyoruz!

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE

Macera



The Last Guardian

Aradan geçen on yıla ve bir-biri ardına gelen ertelemelere rağmen nihayet kavuştuk. Öyle ki hepimiz Trico'yu senelerdir tanıyormuş gibiydik.

Yapım SIE Japan Studio
Dağıtım SIE
Çıkış Tarihi Aralık 2016

PS4



What Remains of Edith Finch

Yedi sene önce ayrıldığı aile evine dönen, tüm yakınlarının hep genç yaşlarda ve birbirinden talihsiz şekillerde hayata veda ettiğini öğrenen Edith'in hikayesi.

Yapım Giant Sparrow
Dağıtım Annapurna
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE



No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapım karışımıza kesinlikle oynanması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıkıverdi. Bu durum sizi üzmediyse büyük keyif alacaksınız.

Yapım Hello Games
Dağıtım SIE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4

AYIN OYUNU **MAYIS**

Injustice 2

Birkaç senedir Marvel kahramanlarını görmekten sıkılan ve DC'nin atak yapmasını bekleyenler, vakit geldi! Tekken 7 ile beraber yılın en çok beklenen dövüş oyunu olan Injustice 2, en sevdiğiniz DC kahramanlarını önünüze sererken, özellikle Batman ve Superman hayranlarını birbirine düşürecek gibi gözüküyor.

89

Online



Heroes of the Storm

Blizzard'ın nihayet MOBA olarak adlandırmaktan çekinmediği muhteşem oyunu, 2.0 güncellemesi ile hem eski hem de yeni oyuncuları arenaya davet ediyor!

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Haziran 2015

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

Muhteşem grafikler, ilmek ilmek işlenmiş hikaye, onca ücretsiz eklenti ve RPG aleminin en karizmatik kahramanlarından biri.

Yapım CDProjekt RED

Dağıtım CDProjekt RED

Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



WH40: Dawn of War III

Warhammer 40.000 evreni bu kadar geniş kitlelere ulaşmasını elbette Dawn of War serisine borçlu. Serinin yeni oyunu da serinin önceki oyunlarına layık, muhteşem bir strateji.

Yapım Relic Entertainment

Dağıtım Sega

Çıkış Tarihi Nisan 2017

PC

Yarış



Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksiği olmayan, muhteşem bir oyun...

Yapım Playground Games

Dağıtım Microsoft Studios

Çıkış Tarihi Eylül 2016

PC XONE



League of Legends

Çıkışının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile eSpOr dünyasının tozunu atmaya devam ediyor.

Yapım Riot Games

Dağıtım Riot Games

Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Persona 5

Uzakdoğu'da tozu dumana katan oyun, eğer türü seviyorsanız sizleri onlarca saat sürecek ve uzun süre unutmayacağınız bir gezintiye çıkartacak.

Yapım Atlus

Dağıtım Deep Silver

Çıkış Tarihi Nisan 2017

PS4 PS3



Civilization VI

Oyuncuları bilgisayar başına hapsedme konusunda Football Manager ile yarışan oyun geri döndü ve tüm boş vakitlerinize talip, karşı koymayın, kaybedeceksiniz.

Yapım Firaxis Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi Ekim 2016

PC



Forza Motorsport 6

Serinin muhtemelen en iyi oyunu... Başka hiç bir oyun size 200km hızla girerken su birikintisine girmenin etkilerini daha iyi hissettiremez.

Yapım Turn 10 Studios

Dağıtım Microsoft Studios

Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



Hearthstone

Kart oyunu gibi bilindik, basit bir konsepti alıp daha önce kimsenin hayal edemeyeceği kadar yükseğe çıkarmış bir Blizzard oyunu daha.

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID



Torment: Tides of Numenera

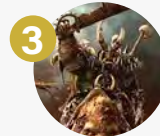
Neredeyse 20 sene önce hayatımıza girip adını kalplerimize kazıyan Planescape: Torment'in izinden giden, onun gibi muhteşem bir CRPG!

Yapım inXile Entertainment

Dağıtım Techland

Çıkış Tarihi Mart 2017

PC PS4 XONE MAC



Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablona yerleşiren yapım uzun süredir açlığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly

Dağıtım Sega

Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



DiRT Rally

Codemasters'ın düşüşüne son veren, muhtemelen firma tarihinin en iyi oyunu. Colin McRae görseydi bu oyunla gurur duyardı.

Yapım Codemasters

Dağıtım Codemasters

Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE

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, Axxess





KÜLTÜR & SANAT

Alien: *Covenant*

*Bilim kurgu tarihinin gördüğü en muhteşem
düşman geri dönüyor.*

syf.103



Voices of Decay Evasion

Yazın yavaş yavaş gelmeye çalıştığı günlerde güzel albümler de teker teker dökülüyor ortalığa. Saçları ilk uzatma dönemlerim olan lise civarında bolca dinlediğim Dark Tranquillity ile sevdiğim Melodic Death Metal kavramına dair Voices of Decay'nin Evasion albümü de teşfir etti piyasaya. 97 yılında kurulmuş olan grubun 3. Albümü Evasion. Kısaca özetlemek gerekirse, Amon Amarth vokalinin alıp Dark Tranquillity ile çarpınca Voices of Decay ortaya çıkıyor. Melodik anlamda ilk şarkıdan sizi sarmalıyor albüm. Vokalin varlığı ile yokluğu sizi neredeyse hiç etkilemiyor. Bu türe alışkın biri olarak The Strongest isimli albümün ikinci şarkısının Synthwave gibi başlayıp şekil değiştirmesi beni oldukça şaşırttı. Beklemediğim bir hareketti açıkçası. Hız olarak bakıldığında her şarkının kendi ağırlığı var. Her şarkının içinde başka sürprizler saklı desem abartmış olmam sanırım. Bazı albümler vardı aşırı sıkıcıdır 2-3 şarkı sivrilir ve sonrası öyle bililir koca albüm. Bu albümde öyle bir şey yok, dediğim gibi her şarkının farklı bir kalibresi var. Vokal olmasa bile melodik anlamda sürükler götürür. Dinleyiniz. ■ İlker Karaş



Voyager Ghost Mile

Bazen bizi sıkıntılarımızın içinde daha da boğacak şarkılar dinleriz. Örneğin Anathema. Yani ne var da bulup bulup dinliyoruz bilemiyorum. Hindsight albümü rakı masasında çalınan albümlerle yarışacak kadar salt bir albümdü mesela. Dönelim Voyager ve onun son albümü Ghost Mile'a. Böyle arada uzaymış, evrenmiş, sonsuzlukmuş diye bahsi geçen albümleri alıp kafa dinlemek gibi hobilerim vardır. Bu albümü gördüğümde de kapağındaki izlenim bana öyle bir altbilgi verdi. Keza ilk şarkının girişi de aynı açılışı yapıp bir anda gitarlara bağlandı sonra Anathemavari bir vokal karşıladı bizi. Ununu elemiş, eleğini asmış gelmiş bir arkadaşı olarak. Her şarkının girişi ayrı bir güzel. Otellerdeki asansör şarkıları gibi resmen. Yani bambaşka boyutlara götürüp getiriyor bizi dinlerken. Favorim To the Riverside. Kahvenizi koyup gözlerinizi kapatıp bu şarkı ile evrenin bilinmezliğine sürüklenmeniz olası. Albüme ismini veren Ghost Mile ise hiç beklenmedik bir şekilde başlıyor ve bitiyor. O şarkıya gelene kadar bizi keşkül gibi titreten albüm bi anda kafamızda bateri eziyor resmen. Albümün kapanışını yapan parçaya da ayrı bittim. ■ İlker Karaş



Kral Arthur: Kılıç Efsanesi

Guy Ritchie'nin gözünden en partiz, en cool Arthur karakterini görmeye hazır mısınız? Guy Ritchie'yi bilmeyenler için hızlıca özetleyecek olursam; Kral I. Edward'ın soyundan gelen, Jason Statham ile hayata geçirdiği Revolver filmine film eleştirmenleri tarafından yapılan yorumları elinin tersiyle iterek "önemli olan seyircinin ne dediğidir" diyecek kadar da ideolojik düşünen bir halk adamıdır. Ben onu BMW için çektiği ve eşi Madonna'nın oynadığı reklam filmi ile tanıdım. Sonrasında saygım bayağı bir arttı. Kral Arthur: Kılıç Efsanesi filminin tepesinde de o ismi görünce filmin doğru kişiye emanet edildiğine ikna oldum. Keza bu film bir serinin başlangıç filmi ve nasıl başlarsa öyle gider böyle yapımlar. Diyeceğim o ki, sıra dışı bir Arthur izlemeye, mimiklere ve triplere hazır olun. Hızlı karar veren, zor çocukluk geçiren, Excalibur ile imtihanı hiç kolay olmayan ve sonunda korkularını yenen, sıfır noktasından tepeye koşan bir kahramanın hikayesini muzur ve bir o kadar da ciddi olarak yorumlamış bize Bay Ritchie. Dövüş sahnelerinin, aksiyonun ustalığına diyecek söz yok zaten. Kaçırmayın. ■ İlker Karaş



Alien: Covenant

Alien'i ilk izlediğimde bayağı bir küçüktüm. Hafızamda kalan tek şey kusursuz bir organizmanın uzayda bir yerlerde olduğuydu. Sonrasında H.R. Giger efsanesi ile tanıştım. Bu kusursuz, bir kez gördükten sonra bir daha unutulmayacak karakterin yaratıcısı olarak. Onun hayatını araştırmak, yıllarca çizimleri incelemek, hiçbir zaman o kadar iyi çizer olamayacağını bilerek bu yaratılan içeriğe büyük saygı duymakla birlikte vizyon görmüş her Alien filmi tükettim. Prometheus ile de bazı şeylerin neden ve nasıl olduğu konusunda girdaplara sürüklendik serinin sevenleri olarak. Balyoz gibi dolu bir filmde ve kafamıza iniyordu. Geçtiğimiz haftalarda da Covenant'ı izledik. Ridley Scott, Prometheus'a göre daha bir kolay anlatım yolu izlemiş, bir miktar "e biz düşünmesek de olur, zaten mevzu ortada" izlenimi yaratmıştı üzerimde. Beklensel olarak fena değildi ile iyiydi arasında gidip geliyor şu an film. Özellikle yaratılış konusuna her geçen gün biraz daha yaklaşan bir filmi izleyenler arasında rahatsız olanlar olabilir. Çok bir şey beklemeden izlenip bir sonraki filmi beklemeye başlayabilirsiniz. ■ İlker Karaş



Stephen Hawking Zamanın Kısa Tarihi

Zamanın Kısa Tarihi 1988 yılındaki ilk basımından bu yana geçen yıllar içerisinde bilimsel yazın alanında bir başyapıt konumu kazandı. Kırk dile çevrildi ve dokuz milyonun üzerinde baskı yaptı. Kitap o dönemde evrenin doğası hakkında öğrendiğimiz en son bilgiler göz önüne alınarak yazılmıştı, öte yandan o günden bu güne hem atom-altı dünyanın hem de büyük ölçekte evrenin gözlem teknolojilerinde olağanüstü ilerlemeler yaşandı. Bu yeni gözlemler Profesör Hawking'in kitabın ilk baskısında yaptığı kuramsal öngörülerin çoğunu doğrulayan nitelikteydi. Bu gözlemlere, evrenin başlangıcından 300.000 yıl sonrasını araştıran ve Hawking'in varlığını ileri sürdüğü uzayzaman dokusundaki kırışıklıkları tespit eden Kozmik Ardağan Kâşifi COBE uydusunun son bulguları da dahildir. Kaleme aldığı özgün metne kendisinin son araştırmasından ve en son gözlemlerden edindiğimiz yeni bilgileri katma arzusuyla Hawking, kitabının elinizdeki son baskısı için yeni bir önsöz yazmakla kalmadı, aynı zamanda solucan delikleri ve zaman yolculuğuyla ilgili çok etkileyici yepyeni bir bölüm kaleme alarak kitabını güncelledi. ■ İlker Karaş



Brandon Sanderson Sissoylu Üçlemesi

Fantastik kurguları seviyorsanız Brandon Sanderson ismi size yabancı gelmeyecektir. Yaşayan Tolkien lakabını verebileceğimiz yazar sadece günümüzün değil, geçmiş geçmiş en iyi fantastik edebiyatı yazarlarından birisidir. Benim burada bahsedeceğim ve aynı zamanda favori kitabım olan Sissoylu üçlemesi. Orijinal ismi "Mistborn Series" olan üçlemenin üç yüz yıl sonrasını konu alan ama henüz dilimize çevrilmemiş bir üçleme serisi daha bulunuyor. İlk olarak 2006 yılında çıkan ve dilimize 2014 yılında çevrilen seri, Lord Hükümdar olarak bilinen ölümsüz bir imparatorun Vin ve katılacağı Kelsier'in çetesi tarafından bin yıllık hükümrana son vermeye kalkışması ile başlıyor. Serinin en büyük özelliği "Allomansi" adı verilen güçlerdir. Bu güçler ile demir, çelik, kalay, bakır vb. elementlerden birini kullanarak çeşitli güçler (örneğin kalay kullanan birisinin duyuları güçlenir) elde edilebilmektedir. Tüm elementleri kullanabilen ise bir sissoyludur. Film ve oyun projelerinin de mevcut olduğu üçleme, akıcı okunmasını sağlayan başarılı çevirisini ile her kitaplıkta bulunması gereken bir eser. ■ Rafet Kaan Moral

Çizgi Dünyalar

Batman ve Süpermen'i karşı karşıya getiren en iyi seri burada!

Bu ay derginin her tarafında bolca Injustice ismi gördünüz, değil mi? Oyunun tanıtımı başrolde, Sekiz bölümünde DC Evreni, çizgi-romanda Injustice: Tanrılar Aramızda... İlk Injustice oyununun çıkışının üzerinden çok zaman geçti ama şunu bilmelisiniz ki çizgi-romanda resmen bambaşka bir dünya var ve ilk cildi okuduktan sonra tüm seriyi satın alma isteğiyle yanıp tutuşacaksınız. Şimdi bildiğiniz üzere, tanınmış süper kahramanların bulunduğu çizgi-romanlarda üstü artık pek de kapalı olmayan bir kural vardır: O süper kahramanlar bir türlü ölmez. Yaralanırlar, hırpalanırlar, ölümle burun buruna gelirler, öldükleri bile düşünülür ama bir süre sonra tekrar aramıza dönerler.

Çok seneler önce, nereden elime geçtiğini hatırlamadığım bir, özel Superboy sayısı vardı. Cilt demek mümkün değil ama bu kitapta DC kahramanları süper kötülere karşı savaşıyor ve patır patır dökülüyorlardı. Flash ölüyordu, Green

Lantern ölüyordu ve hatta sonunda Batman bile nalları dikiyordu. Bu kitaba bayılmıştım zira her şey daha gerçekçi gelmişti. İşte Injustice'ı sevmemden dolayı tam olarak bununla bağlantılı: Alternatif bir DC evrenini konu aldığı için burada da birileri ölüyor, yaralanıyor ve kime, ne olacağını merak eder halde buluyorsunuz kendinizi. Zaten kitabın başlangıcı da tam olarak bu temaya uygun. Çok spoiler sayılmayacağı için söylemekten çekinmeyeceğim ama her şey, Superman'in Joker'i öldürmesiyle başlıyor ve DC kahramanları ikiye bölünüyor. Öldürmenin yanlış olduğunu düşünen Batman ve ekibi ile dünyayı savaştan ve kötülükten uzak tutmayı öldürerek sağlamaktan çekinmeyen Süpermen ve takımı...

Tanrılar aramızda!

Ülkemizde Çizgi Düşler tarafından yayımlanmakta olan Injustice: Tanrılar Aramızda, şu anda 8 cildine kavuşmuş durumda. Her iki cilt, bir yıla tekabül ediyor. Dolayısıyla seri birinci yıl, ikinci yıl vs. diye ilerlemekte.

Beşinci yıl ile sonlanacak olan seri hiç bitmesin istiyorum şu sıralar ama bir yandan da serinin nasıl biteceğini de merak etmekteyim. (Gerçi öğrendim de sayılır.) DC'nin diğer çizgi-romanlarında olabildiği gibi yavaş tempoda asla ilerlemiyor Injustice. Her saniye bir plan yapılıyor, her saniye bir aksiyon yaşanıyor ve işin en güzel tarafı da, asla yan yana gelmeyeceğini düşündüğünüz karakterler bir takım olarak hareket edebiliyor.

Injustice 2

Geçtiğimiz yılın Temmuz ayında, Injustice: Tanrılar Aramızda'nın yazarı Tom Taylor'ın kaleme alacağı yeni bir Injustice çizgi-romanı açıklandı ve heyecan doruğa çıktı.

Şu anda iki sayısı dijital olarak yayımlanmış olan seri, kaç fasikül olarak tasarlandı bilemiyorum ama okumak için sabırsızlanıyorum. Hikayede yeni oyunda olanlardan öncesi konu edilmekte ve -spoiler geliyor- Süpermen tutuklu bir halde hapisanede tutulmakta. Batman ve ekibi ise dünyayı korumaya çalışan arkadaşlarımızı oluşturuyor. Batman'in ekibinde çok fazla adam yok ve dünyayı tehdit eden yeni kötülüklerle karşı çok dikkatli olmak zorunda.

Evet, açıklamalar bu şekilde ve tahminimce Batman işlerin altından kalkamayıp Süpermen'i serbest bırakacaktır ve ondan sonra asıl şenliği görürüz.

Bir şekilde Türkçe olarak ülkemize gelme olasılığı da bulunan Injustice 2 çizgi-romanını imkanı olanlar DC Comics'in internet sitesinden temin edebilir. Serinin yayın periyodu da yine bu sitede yer almakta.





Seride DC evrenindeki birçok ünlü isim boy göstermekte. Süpermen, Batman, Flash, Green Lantern, Wonder Woman, Cyborg, Aquaman, Harley Quinn... Ve hatta Olimpos'un sakinleri bile savaşın ortasında kendilerine bir rol buluyor. (Spoiler vermeyeyim diye yırtılmaktayım.) O kadar büyük savaşlar söz konusu oluyor ki kendinizi ister istemez, "Saçma sapan Wonder Woman filmi çekeceklerine şunun filmini çekseler ya!" derken buluyorsunuz. Gerçekten beyaz perdeye uyarlamak için şahane bir malzeme var ama türlü türlü anlaşmaları, prosedürleri geçmek imkansız olacağından bu iş ancak hayallerimizde kalacak. Ve fakat, Injustice'ı beyaz perdede göremeyecek olsak da çizgi-roman her anlamda son derece tatmin edici. Çizimler inanılmaz değil; çok daha iyilerini gördük ama gayet yeterli. Anlatım ise gayet başarılı. Diyaloglar hiçbir zaman gereğinden fazla uzamıyor, kahramanlar kişiliklerinden ödün vermeden, tanıdığımız halleriyle davranışlarını sergiliyor (Harley Quinn'in çatlak olması gibi.) ve hatta çizgi-roman zaman zaman duygusal bir hale bile gelebiliyor. Anlayacağınız Injustice: Tanrılar Aramızda

gerçek bir çizgi-roman şöleni. DC kahramanlarını sevenler için banko bir okuma keyfi olan seri, Injustice oyununu beğenerek oynamış olanları da tatmin edecektir. Beşinci yıl gelmeden dört yılı da aradan çıkartmanızı tavsiye ediyorum. Herkese keyifli okumalar!

■ Tuna Şentuna



Superman: Red Son

Dave Johnson, Kilian Plunkett ve Mark Miller'in kaleme aldığı Paul Mounts'ın da çizerliğini üstlendiği bir Süpermen hikayesi daha var ki bu eseri okumadan çizgi-roman okudum diyemezsiniz.

Orijinali 2003 yılında yayımlanan hikaye, Mart ayında YKY tarafından ülkemizde satışa sunuldu. Kapaktan da hemen anlayacağınız üzere, burada da bir alternatif hikaye söz konusu. Şöyle ki Red Son, Süpermen'in uzaydan Kansas'a değil de Rusya'ya (Ukrayna aslında.) düşmesini konu ediyor. Durum böyle olunca da Süpermen Amerikanvari bir süper kahraman olmak yerine, Stalin için savaşan, sosyalizmi, hak, hukuk ve kardeşlik türküleriyle büyüyen bir "Kızıl Oğul"'a dönüşüyor. 1953'ten 2001 yılına uzanan bir zaman diliminin konu edildiği cildi, Süpermen'i çok sevin veya sevmeyin, mutlaka arşivinize katmalısınız.





Otaku-Chan!

Bahar sezonu gümbür gümbür... ●

Herkesin heyecanla beklediği seri tabii ki: Shingeki no Kyojin! Seneler oldu... Sonunda ikinci sezon başladı. Hem de ilk sezonun tam bittiği yerden. Adım gibi eminim, bu yeni sezon da bizi deli edecek bir noktada bitecek yine. Ayrıca sadece ve sadece 12 bölüm sürecek... (Hüsran) Hikâye giderek zenginleşiyor animede bu sezon, hızında hiç düşme yok, yeni karakterler dahil oluyor. Ama kafamızdaki sorulara da yenileri ekleniyor.

Dört sene sonra ikinci sezonuna kavuştuğumuz Uchoten Kazoku'dan da (Eccentric Family) bahsedeyim. Seriyi bitsin diye bekletiyorum resmen. İlk sezonu çok eğlenceliydi, Şinto tınılarıyla komediyi birleştirmişti. Çok nadir çıkan ve hikâyesinde orijinallik taşıyan serilerden biriydi. İkinci sezonunun da müthiş olacağından eminim. O yüzden izlemeden, gözüm kapalı tavsiye ediyorum ya.

My Hero Academia'nın da ikinci sezonu başladı. Allah'tan SnK gibi bekletmedi, ilk sezonun ardından pek hız kescek gibi de gözüküyor. Genelde ilk sezonu tutunca ikinci sezonda daha ağırdan alma, uzun bir seriye minik filler'lar koyma, hikâyenin hızını kesme gibi korkunç kasaplıklar yapabiliyorlar ama bu seri sağlam devam ediyor. Elbette hikâye hâlâ çocuksu geliyor gözüme ama...

En büyük bomba tabii ki Boruto... Yani ne desem bilemiyorum ki... Benim kalbim Shippuuden'de de değil, hep Naruto'da kalmıştır; bizim ufaklığın yaşadıklarıyla, kasabadan dışlanması, kendini bir anlamda kanıtlamak, sevilmek için güçlenmek istenmesiyle Boruto'nun yaşadıklarını aynı kefiye koyamam elbet. Hem ne o kardeşim çok güçlü jitsuları zart diye yapıyor bebeler, bir durun yahu. Tamam, belli oldu, içten içe sevmemişim seriyi... Açıkçası Boruto yerine Naruto'yu filler'sız tekrar izlemeyi önerebilirim. Şahsen bir ayımı sadece Naruto'ya ayırmayı ve tekrar izlemeyi planlıyorum. Bir nevi veda...

Yeni sezondan ilginç gözükten serilerden biri Eromanga Sensei, bir kardeş komedisi. İlk sezonunu çok sevdiğimiz DanMachi de Sword Oratoria ile devam ediyor. İlgimi çeken bir diğer seri de Kabukibu! Chihayafuru ya da Hikaru no Go gibi, Japon kültürünün ta Edo Dönemi'nden beri en önemli öğelerinden biri olan Kabuki tiyatrosunu günümüzde bir lise kulübünde hem de bishounen erkekler tarafından uygulanmasını görüyoruz. Pek erkeklerin ilgisini çekecek bir şey gibi görünmüyor ama bakalım nasıl ilerleyecek seri. Seikaisuru Kado da ilginç başlangıcıyla kendisini izleten serilerden biri.

Eski cevherler

Her seferinde yeni sezonda neler olup bittiğinden bahsediyorum da eski sezonlarda bahsedemediklerim birikip duruyor. O yüzden bu ay izlediklerimden en beğendiklerimi sizlerle paylaşayım istedim.

Fafner gözden kaçırdığım, ikinci sezonu Exodus'la keşfettiğim bir mecha serisiydi. Her ne kadar mecha-



lara uzak duruyorum desem de Evangelion gibi müthiş örnekleri gördükçe elim de değil şöyle bir göz gezdiriyorum. Bu ay da oturum baştan itibaren bütün Fafner evrenini tekrar izledim, iyi ki de izlemişim. Öyle mecha deyip geçmemek lazım bu seriyi. İnsanın yabancı ve öteki gördüğü şeylere karşı yaklaşımından tutun da çevresiyle ve kendiyile çatışmalarına kadar insanlığa dair çok önemli yerlere dokunuyor. Özellikle yeni serinin animasyon kalitesi çok iyi, ilk sezondan süregelen müzikleri zaten efsaneydi. (Hele ilk bölümlerden birinde Chopin'in Op. 25 şarkısıyla mechaları savaşırken izlemek bende bayağı bayağı bile izliyormuşum hissi yarattı.)

Mecha tasarımlarından bahsetmek pek benim harcam değil, benden çok daha bilgili insanlar tanıyorum bu konuda Türkiye'de, ama onların da bu diyeceğime katıldığına eminim: Gerçekten orijinal tasarımlar. Ben zaten mechalarda pilotuyla özdeşleşen, mümkünse organik (Evangelion gibi) bağların kurulduğu tasarımların hastasıyım, bu seride de benzer şeyler görüyoruz. Distopik dünyasında yetişen yeni nesillere

"barış"ın ne demek olduğunu unutturmamaya, insan olmanın gereklerini huzur ve barış temelleri üzerine kuran yetişkinler ve son teknoloji adalarında tüm dünyanın yükünü omuzlarında taşımak zorunda kalan gençlerin hikâyesi Fafner.

Tekrar geri dönüp izlediğim ve hayatım boyunca bıkmayacağım serilerden biri de Mushishi. Burada bahsettim mi, hatırlamıyorum ama istedikleri kadar yeni sezon, OVA falan yaparlar, bana yetmez. Anime sevmeyip de Mushishi izlettiğim de âşık olan insanlar var çevremde. Müzikleri, Japon kültürünü ve Şinto dinini hikâyesine uyarlayışı, sulu boyamsı çizimleri... Bu seriyi ne kadar övsek az. En önemli anime yönetmenlerinden Katsuhiro Otomo da Mushishi'nin live action filmi çekti. Kendisinin de bu seriyi ne kadar sevdiği belli.

Kaçırdığım ve manganimetr ekibiyle gösterimlerimiz sayesinde imkân bulup da izleyebildiğim animelerden biri de Redline'dı. O nasıl bir filmdir... Ağzım açık izledim. Elle çizildiğinden dolayı üretim süreci uzadıkça uzamış ama ortaya çıkan eser vallahi sanat

eseri. Fast and Furious, Need For Speed falan hak getire. Renkleri, karakterleri özellikle de dünyası beni benden aldı. Star Wars'un en sevdiğim özelliklerinden biri müthiş ırk zenginliği. Redline da bu konuda çok başarılı. Üstüne hız ve aksiyon da binince ne zaman başladı, ne zaman bitti anlamıyorsunuz bile. Ayrıca çizimler o kadar detaylı ki, tekrar tekrar izledikçe yeni şeyler keşfediyorsunuz. Kill la Kill gibi serileri, o renk cümbüşünü, uçuk kaçık hikâye anlatımını seviyorsanız bu film tam sizlik.

Eh, son olarak da Koe no Katachi mangasından bahsedelim. Filminden önce mangasına göz atayım dedim ve kitlendim. 7 ciltlik bu serinin filmi Japonya'da Your Name'in gölgesinde kaldı belki ama yine de en beğenilen filmler arasına girdi. Kaliteli versiyonu çıkmadan izlemeyeceğim diye diretiyorum ama sanırım dayanamayacağım. Gerçi animesini izlediyseniz de izlemediyseniz de mangasını öneririm. AnoHana ve Colorful gibi, içinizi burkan ama bir yandan da ısıtan hikâyeler listemde üst sıralara geldi Koe no Katachi.

Eskilerden bir film daha önerelim. Wicked City, Kawajiri Yoshiaki'nin Ninja Scroll ile ismini duyurmasından seneler önce Vampire Hunter D romanlarının da yazarı olan, Japonya'da Stephen King, Lovecraft gibi isimlerle bir sayılan Kikuchi Hideyuki ile ilk tanıştıkları film. Darkside Blues mangasından uyarlama. Korku, macera, kara fantezi ve erotik öğelerini müthiş bir şekilde birleştirmiş filmde. Şeytanların kara dünyası ile bizim dünyamızın birleştiği bir gerçeklikte geçiyor.

Kawajiri'nin yeni yeni yönetmenlik yaptığı zamanlardan olan bu film aynı zamanda da Ninja Scroll'da gördüğümüz ve ona ün katan farklı tarzını ilk ortaya koyduğu film de sayılabilir. Filmin karanlık havası ve gergin atmosferi içinde yönetmenin seks ve ölüm arasındaki kırılmaz bağı çok iyi irdelediği de gözden kaçmıyor tabii. ■ Merve Çay





• Cosplay Republic

Planlama Ustası, Her Cosplayerın İhtiyacı

Uzun süredir birlikteyiz ve cosplayin birçok detayı hakkında bilgilendik. Tabii ki olay, sadece cosplay tarihi, peruk nereden alınır, kalitesi ya da nasıl makyaj yapılır



kafasında ilerlemiyor. Bu tarz bilgiler, sadece cosplay hakkında bilgi sahibi olmanız için var. Daha önce bu hobiyi hiç bulaşmadıysanız, o zaman işiniz "birazcık" zor ancak çok da zor değil. Çünkü artık cosplay oldukça popüler ve muhtemelen etrafınızda bu hobiyi ilgilenen birileri var. Yok mu? O zaman bana nasıl ulaşacağınızı biliyorsunuz.

Geçtiğimiz süre zarfında nasıl cosplaya başlanır, cosplay geçmişindeki gizemler, cosplay grupları ve işin karanlık boyutu, başarısız olsanız bile cosplay sizin için başarı kapılarını nasıl aralar gibi ilginç konulara değinmiştik. Bu sefer benim gibi işleri planlı yürütmekten hoşlananlara özel, efsanevi bir uygulamayı sizlere tanıtacağım; ta daa Evernote! Hemen hemen hepinizin elinde akıllı telefonlar mevcut. Bunları daha çok sosyalleşme amacı olarak kullansanız bile aslında bilgi bankası olarak, daha işlevsel hale getirebilirsiniz. Elinizin altında dijital bir ansiklopedi var ve bunu istediğiniz gibi büyütme sizin elinizde. Eğer Evernote uygulamasını biliyorsanız, bu yazacaklarım muhtemelen size anlamsız

gelecektir ancak bir dakika, hemen sayfayı çevirmeyin. Belki bilmediğiniz bir şeyler vardır?

Evernote nedir, nasıl kullanılır?

Uzun süredir Evernote kullanan biri olarak, bu uygulamanın sadece cosplay değil, hemen hemen her işte yararlı olduğuna şahit oldum. Kafamın etini yiyen patronum sağ olsun, Evernote hakkında özel birkaç ipucunu cosplay tarafında kullanmaya başladım ve bu şaşılacak derecede hayatımı kolaylaştırdı. Peki nedir bu Evernote? Evernote, elinizdeki bilgilerin sizin kontrolünüz altında bulut tabanında saklanması konusunda yardımcı olan bir uygulama. Bir çeşit dijital defter gibi algılayabilirsiniz. Bu uygulama sayesinde çeşitli notlarınızı, görsel linklerinizi ve dijital defterinizi arkadaşlarınızla paylaşma imkanına sahipsiniz. Aynı şekilde de onlar da sizinle paylaşabilir. Hatta en önemlisi bu bilgilere istediğiniz yerden ulaşabiliyorsunuz. Açıkçası yoğun çalışma maratonum yüzünden kimi zaman günlerce PC başına



geçemeyen bir insanım ve bu yüzden telefonum hayatımı şekillendiren teknolojilerden biri haline geldi. Konuşmanın veya birilerine ulaşabilmenin yanında, mail bilgilerimden, bazı yazıları yetiştirebilmeye kadar birçok işte telefonumu kullanır hale geldim. Aynı şekilde hayatımın yoğunluğu, birçok şeyi unutmama da neden oluyor. Unutmasam bile en azından emin olmak adına, hemen hemen her şeyi not alan bir insanım. Siz de böyle bir alışkanlığa sahipseniz, o zaman Evernote aradığınız şey demektir.

Evernote, sadece telefon değil aynı zamanda bilgisayarlarınızdan da ulaşabileceğiniz bir uygulama. İnternette gezinirken, sonradan araştırmaya karar vereceğiniz şeyleri not olarak alabilir ve kendinize bunu sık sık hatırlatabilirsiniz. Ayrıca bunu istediğiniz yerden, istediğiniz zaman yapabilirsiniz. Cosplay konusunda ise yararlı olduğunu düşündüğünüz linkler veya notları, Evernote içerisine kaydedebilirsiniz. Bunları sonrasında alt alta klasörleyebilirsiniz. Mesela internette çekici bir peruk gördünüz ancak belki de daha uygun fiyata başka kaynaklardan bu-

lacaksınız. Evernote'unuza hemen notunuzu alın ve unutmayın.

Evernote'u kişisel olarak en çok kumaş konusunda araştırma yaparken kullandım. Her kumaşı, istediğim dükkanlarda bulma gibi şansım yok. Bu yüzden bazılarını internette satın almayı tercih ediyorum. Beğendiğim bir kumaşın rengini (isim olarak) kaydediyorum, kaç metre lazım veya dikeceğim eteğin uzunluğuna kadar çeşitli notlarımı bu uygulamaya yazıyorum.

Hatırlatma: Evernote, yazdığımız kadar uzunluktaki bir defterden farksız. Yani istediğimiz kadar not alabiliyoruz. İşin daha güzel yanı ise notları da klasörleştiriyoruz. Her klasörün içerisine başka bir klasör daha ekleyip, onları isimlendirebiliyoruz. Örnek; Rin Okumura cosplayi yapmak istiyoruz. Hemen bu isimle bir klasör açıp, ardından o klasörün de altında, alt klasörler veya başlıklar oluşturuyoruz. Rin Okumura klasörünün altına, lens (fiyatıyla), peruk, (varsa) aksesuar, üniforma, ayakkabı vb şekilde baştan başlayacak şekilde alt başlıklar halinde sıralayabiliyoruz. Bu konuyu biraz daha açalım. Not aldığımız her başlığın yanına kostümün nasıl yapılabileceği, aksesuarları veya peruğu nereden alabileceğimiz gibi yararlı linkleri de ekleyip, sonradan daha detaylı inceleyebiliyoruz. Daha güzel ne biliyor musunuz? Farz edelim ki deli gibi not biriktirdiniz ve istediğinizi bir türlü bulamıyorsunuz. Benden size tavsiye; Evernote'u kullanırken notlarınıza mutlaka "etiket" ekleyin. Böylece planladığınız Rin Okumura cosplayi hakkındaki notlarınızı kolayca bulacaksınız.

Hayatı kolaylaştırmak

Evernote ile cosplay planı yapma kısmı işin en eğlenceli tarafı, en azından benim için. Kişisel olarak Evernote'a gitmeyi planladığım



bütün etkinlikleri not alırım, o etkinliklerde yapmayı planladığım kostümleri sıralarım. Her karakterin altında da farklı alt başlıklar, kendi notlarım, referans fotoğrafların linkleri yer alır. Bir kostüm üzerinde çalışırken, onun hakkında mutlaka daha fazla bilgiyi aynı isimli klasöre kaydederim, hatta peruğu satın aldığım zamandan, gelmesini planladığım zaman kadar birçok notumu bu uygulamada tutarım. Peruğu satın aldıysam, istediğim zaman takip edilmek için takip numarası ve kurye firmasının linkini de "peruk" isimli notumun yanına kaydederim. Benim kullandığım yol, bazılarınıza karışık gelebilir ancak inanın çok fazla etkinliğe katılıyorsanız ve zaman konusunda sıkıntı yaşıyorsanız, yoğunluğunuz kimi zaman unutmanıza neden oluyorsa Evernote, yardımınıza koşacaktır. Planlama konusunda, istediğiniz yerde kullanabilme ve bulut tabanına kaydedilen verileri kaybetmek imkansız gibi bir şey. En azından henüz benim başıma gelmedi. Dilerseniz emin olmak için Evernote'daki içerikleri yedekleyebilirsiniz. Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilirsiniz, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz.

■ Ceyda Doğan Karaş

[/cepejderi](#)





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Oyunlar teknolojide itici güç mü?

Video oyunlarının uzun yıllar küçüm-sendiği, oyun severlerin de kendilerini sürekli gizlemek zorunda kaldığı günleri artık çoğu kimse hatırlamıyor. Bir zamanlar oyunları küçümseyenler, bugün ellerindeki telefonlarda bütün gün mobil oyunları oynamakla meşguller. Ancak, kısa süre önce yayınlanan bir rapor, bana hem o eski günleri hem de video oyunlarının bugün yaşadığımız dijital çağa ulaşma sürecimizi nasıl hızlandırdığını yeniden hatırlattı. Raporun özeti şu: iOS ve Android uygulama pazarında, 1 milyon dolardan fazla para kazanan yapımcıların sayısı hızla artmaya

başlamış. Öyle ki, milyoner yapımcıların sayısı geçen yıllara oranla ikiye katlanmış ve bu büyüme daha da hızlanarak devam edecekmış.

Ancak dikkat çeken bir detay daha var. Bu milyon dolar kazanan yapımcıların büyük çoğunluğu oyun yapımcısı... Android'de milyon dolarlık yapımcıların %75'i, iOS'ta ise %57'si oyun yapımcısı. Yani kısacası, halk deliler gibi mobil oyunlarla oynuyor. Bir diğer deyişle mobil oyunlar uygulama ekosistemini ayakta tutuyor. Apple ve Google'ın uygulamalardan kazandığı milyar dolarların önemli bir bölümü oyunlardan geliyor. Aynı formül 30 sene öncesi için de geçerliydi. Bir evde PC bulunmasının bile "lüks" ve hatta "gereksiz" kabul edildiği, internetin, sosyal medyanın olmadığı yıllarda, çoğunlukla oyun severler evlerine PC alıyordu ki, bu sayede hem donanım üreticileri hem de yazılım geliştiriciler para kazanabili-

yordu. Oyunlar olmasa, dijital teknolojinin günlük hayatımıza bu kadar geniş şekilde yayılması belki bir 50 yıl daha fazla zaman alabilirdi. Şu anda hala evlerimizde oturmuş, televizyonda sevdiğimiz dizinin başlamasını beklerken, kağıt gazetemizdeki bulmacaları çözüyor olabilirdik ki aslında çok eğlenceli bir uğraştır.

Şimdi ise, oyun sever telefon sahipleri sayesinde, telefon üreticilerinin sürekli yeni modelleri ve yeni teknolojileri karşımıza çıkardığına şahit oluyoruz. Pek çok insanın telefon satın alırken, "son oyunları çalıştırabilir mi?" diye sorduğuna şahit olabilirsiniz. Dolayısıyla, son 30-35 yıldır benim de şahit olduğum kadarıyla, oyunlar teknolojinin günlük hayata girmesini kolaylaştıran ve hızlandıran bir etkiye sahip ve aynı etki hala devam ediyor.

Siz yine arada mola verip sokağa çıkmayı da ihmal etmeyin. ■





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Yolculuk

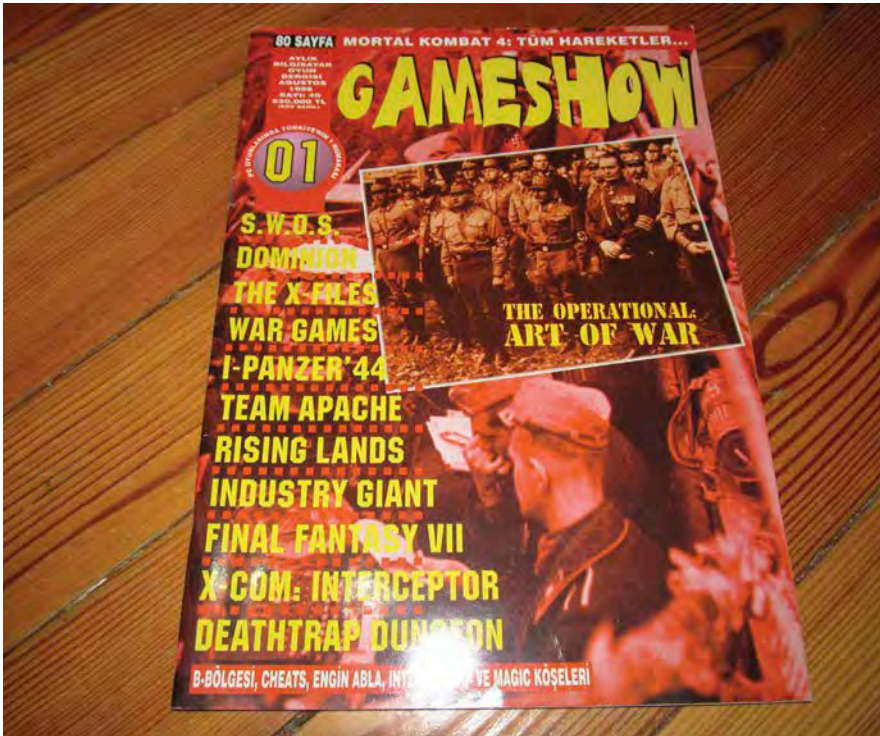
43 yaşındayım. Okuyucu kitlesiyle yani sizlerle buluşalı tam 29 yıl oldu. Sen diyemiyorum hala, saygıdan sanırım. İnsanlarla yarışmalarında da amacım yine ilk olmak, en hızlı olmak ve en iyi yazıyı yazan olmaktı. Sizleri birey değil, kolektif bir zeka olarak, beni algılayanlar olarak hissettim. Konu hisler olunca bilgisayar akla gelmiyor ama Türkiye’de 1988 Temmuzundan beri bilgisayar dergilerinde yazmayı başarabilmiş, halen hayatta olan tek insan benim sanırım ve hisler, kokular, düşünceler de emin olun bu işin içinde. Okuyucu kitlesi ile tanışmaya cesaret etmek benim için çok kıymetliydi, küçük yaşıma rağmen bunu anlayabiliyordum.

64’ler dergisinde kendimizce edindiğimiz ve dışına çıkmamaya çalıştığımız kurallara bağlı kalarak bunu kanıtlıyordum kendimce. Pong, kartuş üzerindeki resmini görerek, -bir yandan da makineyi kurarken- o resimdeki nefis sahneye dahil olabileceğimi hayal ettiğim ilk şeydi. Bir kaç dakika sonra Atari 2600’ü ayarlamayı bitirdiğimde, ekranda TV yayınına hiç benzemeyen, o keskin kontrastlı siyah beyaz görüntü belirdi. Pek çok kadını bile böyle beklemedim hayat boyu, bunu yılların sonrasında tortu gibi hissederek söylüyorum. Saçma gelebilir, ama Abba plaklarım, ittirdiğinizde içinde çakmak taşı ile kıvılcımlar çıkaran oyuncaklarım vardı.

Beynim elektronik anlamda bakirdi. Joystick ellerime büyük gelmişti ama olsun, o kırmızı düğmeye basacaktım! Tek duyduğum, ailemden işittiğim “ne güzel oynuyor, bravo” gibi şeylerdi. Elektronik ve ben övülesiydik, hızlıydık, ve odadaki kimse böyle değildi. Toplamda memlekette belki on oyun olabiliyordu ama hepsi de fethedilecek birer kale gibiydi. Kimseye ihtiyacım olmadığını da sanırım yine bu sıralarda, başka oyunlarda keşfettim. Oyun iki insanla çok keyifliydi ama tek başına olmak, kahraman olmak! Utanacak denli büyük yaşım kadar da böyle hissettim. Gördüğüm oyunlar, başka insanların akıllarından, yaratıcılıklarından beslenen ve uluslararası anlamda; yaratıcıların fethedilmesi “gerekten” kaleleriydi. Oyunlu saatler, gamewatch’lar, ne bulursam hepsi benim “ortamımdı”. Ailemin bitmek bilmeyen kavgalarından, yalnızlığımdan, şu anda hissettiğim ve yaşadığım hayattan bile soyutladılar. Kabul ediyorum sağlıklı değil, milyonlarca yıl boyunca başka şeylere programlanmış beyinlerin, beton üzerinde geçen hayatlarında çok şeyin sağlıklı kaldığını söylemek zor. Mecbur olmak ve seçim yapmak arasındaki çizgiyi nerede kaybettiğimi ben de bilmiyorum sanırım.

Gerçek hayatla buluşma anı bunlardan çok farklı değil. Hayatımda Aliens oynarken yürügeden girme esnasında gösterdiğim konsantrasyonu emin olun iş görüşmelerinde veya ofisteki beyin fırtınası seanslarında bile harcamadım. Last Crusade’i bitirmeye çabalarken harcadığım emeği ve sabrı, emin olun şiir yazarken bile kullanmadım.

92’den sonra güzel sanatlar sınavları, mühendislik çabaları, müzik ve internetten ibarettim. Öyle insanlar ve “şey”lerle karşılaştım ki sizlere buradan anlatmayı çok istiyorum. Dostlarımı da anmayı, bazen davet etmeyi de. Merhaba! ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Bitmeyen beta test yapmışlar

Gelinen noktada oyunların grafik kalitesi ne kadar artarsa artsın, günün sonunda esas ulaşılması gerekenin kaliteli senaryo ve oyun yapısı olduğunu sanıyorum artık herkes kabul etmiştir. Özellikle 2000'li yıllarda, 90'lı yıllara göre grafik teknolojisinde resmen birkaç seviye atlayan oyunlar, bugün belirli türlerde, belirli bir kalitede grafik sunarak karşımıza çıkıyorlar. Zaten Battlefield gibi serilerin takipçileri, seri için üretilecek yeni oyunlardan daha "kötü" bir grafik teknolojisi beklemeyi aklından beri geçirmiyor ki zaten başta AAA oyun üreticileri olmak üzere birçok yapımcı firma, çıtayı hep yükseltmeyi o ya da bu şekilde başarıyor. Tamam, bazı oyunlar standartlaşmış grafik teknolojisine sahip ama bazıları halen bu konuda büyük sorunlar yaşıyor. Yine de halen en büyük sorunların başında oyun mekanikleri ve senaryo işleyişi geliyor. "Narrative" yani öykü, bugün öyle bir yere geldi ki sadece bu anlatı üzerinden üretilen muazzam yapımlar söz konusu. Hal böyle olunca da bir dönemde sadece RPG tarzı oyunlarla anılan derin senaryo ve anlatı, artık tüm oyunların kalbinde bulunuyor. Daha doğrusu bu oyun rekabetçi bir multiplayer yapım değilse ve tek kişilik senaryo üzerinden ilerliyorsa, hemen her türlü oyuncunun dikkate aldığı ilk şey de

yine bu senaryo oluyor. Yani hepimiz içten içe, deneyim ettiğimiz oyunda bir amaç arıyoruz. Ne hikmetse birçok oyun firması da senaryo ve anlatı işini halen pek sallamıyor. Yani birçok yapımda bir şekilde diyalog sistemi görüyoruz ama o kadar içi boş diyaloglar ki olmasalar da olur. Bir de bu "Oyun sonunu etkileyen kararlar" var ki daha evvelden de yazdığım gibi benim en sevdiğimlerden. Hani senaryo yok, oyunda sıkı sıkı etrafa koşturuyoruz tamam ama bari bir mekanik olsun değil mi? Aslında tüm oyunlarda bir mekanik söz konusu ama bunlar ne kadar çalışıyor? Daha doğrusu ne kadar kaliteli bir oyun ortaya çıkarıyorlar? Tür hiç fark etmez, en hızlı FPS oyunundan, en yavaş taktik stratejiye kadar arka planda yapılan hesaplamalar gerçekten ne kadar tutarlı? Özellikle son dönemlerde Overwatch oyuncuları yaşanan Blizzard nerfleri ile bunu birinci elden deneyim etti. Benzer bir durum bu ay ön incelemesini yaptığım Quake Champions için de geçerli. Sadece silahların vereceği zararları hesaplamak bile

başlı başına bir dertken, farklı karakterlere verilen farklı maksimum hayat, zırh ve hız puanı, eminim oyunun düzenli olarak nerflenmesine sebebiyet verecek. İşin ironik kısmı, hepimizin bu tarz farklılıkları istemesi ama bu farklılıkların tam anlamıyla dengelenmesi için binlerce defa play test yapılması gerektiğidir. E bu testi kim yapacak? Tabii ki biz! Bunun günümüzdeki adı "Erken Erişim". Uzun süredir şikâyet ettiğim bu konu artık öyle bir noktaya geldi ki oyunlar piyasaya çıktıktan sonra bile yıllarca bu aşmanın sonu gelmiyor. Daha da ironik olansa firmaların yaptıkları güncellemeler sonucu oyuncuların "Bak ama abi herifler bizi dinliyor, oyundaki dengesizliği düzenliyor." diyerek firmaları savunuyor olması. Evet, oyun yapmak çok zor bir şey, buna gönülden katılıyorum ama bir noktada da bunun bir iş olduğunu unutmamak lazım. Büyük firmaların baskısı altında zor şartlarda oyun çıkaran firmalara saygım sonsuz ama oyunlardaki dengeyi kurmayı zorlaştıracak fikirleri oyuncular kullanarak ortadan kaldıran firmalara da bir hayli tepkiliyim. Yine de kendilerini tebrik ediyorum zira günümüz oyuncusunu tam da istedikleri kıvama getirmeyi başardılar. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

E3 2017'ye doğru...

Geçen sene E3'ü izlerken, arka arkaya yediğim bombaların etkisinden zor kurtarmıştım kendimi. Özellikle Sony kulvarında olanları hala unutamıyorum. Bu sene de öyle görünüyor ki yine Sony kulvarı ağır basacak. Artık çok az bir zaman kalmış durumda, biliyorsunuz ve orada, özellikle Sony tarafında olacaklar, daha doğrusu tahmin ettiklerim, anlatılır gibi değil...

Geçen sene Sony Basın Konferansı'nda görücüye çıkan iki önemli başlık (Horizon Zero Dawn ve Resident Evil 7) bu zamana kadar piyasaya çıkışını yaptı ve inanılmaz oyunlar olarak literatürde yerlerini aldılar. Geri kalanı ise hala sır perdesinin arkasında, gizemli bekleyişlerini sürdürüyorlar ki orada tanıtılmayan ama o günden bugüne kadar geçen süreçte kadroya dahil olan başlıklar da var işin içinde.

Şu ana kadar sadece kısa bir fragmanından başka hiçbir şeyini görmediğimiz Last of Us

2 gibi bir dev var mesela kadroda. Çok açık bir şekilde görülüyor ki, bu devin bir gameplay videosuyla, hatta canlı oynanış videosuyla karşı karşıya geleceğiz. Şahsen, E3 2017'den beklediğim en büyük başlık bu ki eğer böyle bir şey olmazsa, Sony'i taşa tutarlar, bu da ayrı bir gerçek.

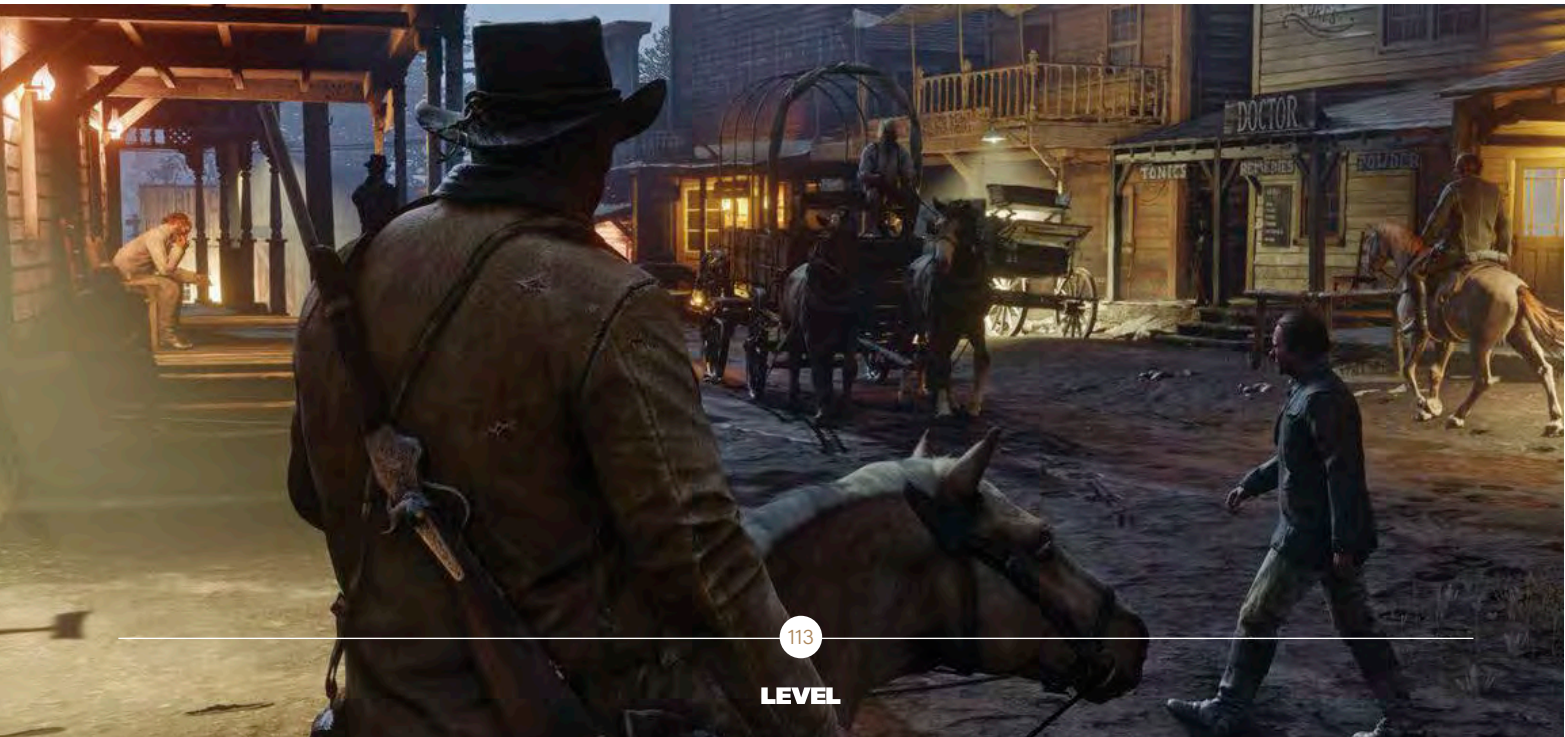
İkinci bir başlık Rockstar cephesinden gelecek gibi görünüyor. Haberiyle birlikte piyasa gündemine bomba gibi düşen Red Dead Redemption 2, E3 2017'nin en büyük kozlarından biri. Bu büyük şaheserin de bir oynanış videosu gelecektir ve sadece şimdiye kadar piyasaya çıkan görselleri bile heyecan katsayısını yükseltmeye yetiyor.

Yine Sony cephesine ait bir diğer önemli başlık ise tabii ki God of War "4" etiketini taşıyor. E3 2016'daki o muhteşem gösteriden sonra kapılarını kapatan Santa Monica, yine Sony sahnesinde fırtınalar estirecek ki söylentilere göre oyunun VR versiyonu üzerinde de çalışı-

lıyormuş. Bilmem anlatabiliyor muyum?

Ve tabii bir Kojima şaheseri olacağı öngörülen Death Stranding de heyecanla beklenen başlıklar arasında yerini koruyor. O büyük fragmandan sonra arkasında sadece teoriler bırakan, hikayesine, nasıl bir oyun olacağına dair en ufak bir ipucu bile vermeyen Death Stranding, bomba gibi bir oynanış videosuyla sahnedeki yerini alacaktır diye düşünüyorum. Şimdilik aklıma gelen ve beklediğim en önemli başlıklar bunlar ama işin içinde Days Gone, Far Cry 5 ve yeni Assassin's Creed gibi devler de var. Sadece bunlar bile E3 2017'nin bu sene yine bomba gibi olacağını birer göstergesi. Hal böyle olunca, o günü sadece E3 2017'ye ayırdım. Eşi dostu da davet ettim eve. Heyecandan birbirimizi kesmezsek iyidir. Gelecek ay yine burada, kaldığımız yerden devam ederiz. Bakalım tahminlerim ne kadar tutmuş olacak.

Görüşmek üzere! ■





NEXT LEVEL

Tekken 7

*Uzakdođulu kardeřlerimizin iki sene kadar nce deneyim ettiđi
Tekken 7'nin kapıları nihayet batı dnyasına ađılıyor.*



OYUNA KARDEŞ GELDİ!

GAMING X

GTX 1050
GTX 1050 Ti



GTX 1060
GTX 1070
GTX 1080



Rakipsiz Soğutma



Renkli LED Işıklandırma



Tek Tıklamayla VR için Hazır



Gelecek ŐEHİR'de, ŐEHİR Dragos Kampüste!

İstanbul Őehir Üniversitesi özgün, katılımcı, evrensel, özgürlükçü yaklaşımı ve güçlü akademik kadrosuyla Dragos Kampüse taşıyor. İstanbul'un en yeşil ve en mavi kampüsü yeni dönemde kapılarını Dragos'ta açıyor.



 İSTANBUL ŐEHİR ÜNİVERSİTESİ

444 4 034 | www.sehir.edu.tr