

#257 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

www.level.com.tr



KKTC Fiyatı: 12 TL

LEVEL

250
SAYILIK
DİJİTAL LEVEL
ARŞİVİ

+

OYUNUN İYİSİ KÖTÜSÜ OLMAZ!

"İyi" ve "kötü" oyunun tanımını bu dosyada derledik.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft'un karanlık macerası mercek altında

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

Muhteşem bir CRPG heyecanı bizi bekliyor!

DETROIT

B E C O M E H U M A N

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



Ücretsiz
indir,
hemen
okumaya
başla

▼ HEMEN İNDİR ▼



e-dergi

Türk Telekom



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



YAŞAM VE YAPAY ZEKA

Gençler ve kendini genç hissedenler... Nasılsınız? Geçen ayki God of War fırtınasını atlattınız mı? Eğer öyleyse sizi hemen kapak konumuza alalım çünkü God of War'da ne kadar fazla aksiyon yaşadysak, ne kadar çok "Boy" dediysek, şimdi de bir o kadar fazla düşüneceğiz...

Çoğu bilimkurgu romanında, filminde, dizisinde işlenmiştir; insanlar kadar akıllı olan ve insan gibi davranabilen yapay zeka robotlar, yani Android'ler mağazalarda satılsa, halkın arasına karışsa, nasıl bir dünya oluşurdu? Bu sorunun yanıtını bize 13 bölümlük bir dizi tadında veren yapım da Detroit: Become Human'dan başkası değil... Oyunu rahatlıkla kapak konumuz haline getirebildik çünkü gördüklerimiz bizi bir hayli etkiledi. Detroit'in yanında bu ayın bir diğer önemli konusunu oyunları "iyi" ve "kötü" olarak nasıl damgaladığımızı değiştirdiğimiz, "Oyunun İyisi Kötüsü Olmaz!" dosya konumuz. Makalede yazılanların da sizi bir süre düşündüreceğinden ve oyunları yargılama sisteminizde etkili olacağından eminim. CRPG'lere dönmek için muhteşem bir fırsat yaratan Pillars of Eternity II: Deadfire da bu ayın önemli oyunlarından. Hele ki zamanında Baldur's Gate'i oynayıp da halen unutamıyorsanız...

Bu ay ilginç bir çalışma daha yaptık ve Rainbow Six Siege'i bir kez daha inceleme sayfalarımıza davet ettik. Bunun nedeni de oyunun ilk çıktığı döneme kıyasla fazlasıyla gelişmiş olması ve daha da güzeli artık Türkçe desteğine kavuşması. Bu gelişmeler de bize oyunu tekrar inceleme fırsatı vermiş oldu.

Okumakta olan herkese iyi tatiller, çalışanlara da en kısa zamanda güzel bir tatil fırsatı diliyorum; herkes kendine iyi baksın! Gelecek ay görüşmek üzere...

Tuna Sentuna

[✉ editor@level.com.tr](mailto:editor@level.com.tr) [@apeiron](https://twitter.com/apeiron) [@tunasentuna](https://www.instagram.com/tunasentuna) [f /tsentuna](https://www.facebook.com/tsentuna)

PROMO KODU



250 sayılı dijital LEVEL arşiviniz için detaylar son sayfada...

LEVEL EKİBİ



Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA

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

✉ emre@level.com.tr
@eoztinaz



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE

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

✉ @kursatzaman
@kursatzaman



Cem Şancı

PC

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

✉ @cem_sanci
@cemsanci

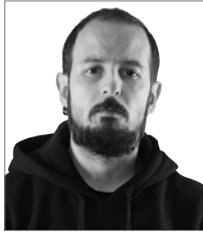


Ertuğrul Süngü

PC/X360

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

✉ /ertugrul sungu
@ErtugrulSungu



İlker Karaş

PC/PS4

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

✉ @rzrbld
@rzrbld



Enes Özdemir

PC

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

✉ @Ghostshoot
@enesozdemir1907

LEVEL

#257 Haziran 2018

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

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

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

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

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

REKLAM TEKNİK

Ayfer Kaygun Buka
Şaban Yazır

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • Fax: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 31345

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



4K Ultra HD Projeksiyon ile 2018 Dünya Kupasının Keyfine Var



PX747-4K*

4K UHD

8.3 Milyon
PIKSEL

3.500
LÜMEN

Perakende Yetkili İş Ortakları

hepsiburada.com
her şey ayağına gelsin

MediaMarkt

TEKNOSA

Vatan
COMPUTER

Projeksiyon Uzmanı Yetkili İş Ortakları

BoyutDijital
*Türkiye'nin Projeksiyon Sunum ve Satış Mağazası

iştebu!
İştebu! Hayatınızı kolaylaştırır.

SunuMarket
Turkuaz Bilgiim Ltd. www.sunumarket.com

www.viewsonic.com/tr

   /ViewSonicTR

Detaylı bilgi için

<http://4kprojeksiyon.viewsonicclub.com>



DETROIT BECOME HUMAN

İnsanlar ve Androidler arasındaki barış sona ermek üzere, ne olacağı ise yapacağınız tercihlere bağlı...

Sayfa
42

#257

İÇİNDEKİLER

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Ekibi
- 08 Takvim
- 10 Küheylan
- 12 Games Week 2018
- 14 Haberler

İLK BAKIŞ

- 20 World of Warcraft: Battle for Azeroth
- 22 Shadow of the Tomb Raider
- 24 Dragon Quest XI
- 25 Spyro Reignited
- 26 Worlds Adrift
- 28 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 30 İyi – Kötü Oyunlar
- 36 Anarşist

İNCELEME

- 42 Detroit: Become Human
- 52 Pillars of Eternity II: Deadfire
- 56 State of Decay 2
- 58 Dark Souls: Remastered
- 59 Forgotten Anne
- 60 Rainbow Six Siege - Revisited-
- 62 The Forest
- 63 Downward Spiral: Horus Station
- 64 BattleTech
- 66 Total War Saga: Thrones of Britannia
- 67 Destiny 2: Warmind
- 68 Conan Exiles
- 70 City of Brass
- 71 The Swords of Ditto
- 72 Omensight
- 73 Super Mega Baseball 2
- 74 Predynastic Egypt
- 75 House Flipper
- 76 For the King
- 77 Little Witch Academia: Chamber of Time
- 78 The Council: Part 2
- 79 Dead in Vinland
- 80 Wild West Online
- 80 Light Fall
- 81 The Invisible Hours
- 81 Trailblazers

- 82 Mobil incelemeler
- 85 Online
- 86 Paladins
- 88 PlayerUnknown's Battlegrounds
- 91 Donanım
- 92 Nintendo Labo
- 100 Sekiz
- 102 Film, Kitap, Müzik
- 104 Çizgi Dünyalar
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic
- 110 Köşe Yazıları
- 114 LEVEL 258

DXRACER[®]



Profesyonel Oyuncuların
1 Numaralı Tercihini



Haziran

1 Haziran

Path of Exile: Incursion (PC)
Sea of Memories (PC)

5 Haziran

Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr
(PC, PS4, Xbox One)
Vampyr (PS4, Xbox One, PC)
BlazBlue: Cross Tag Battle (Switch, PS4, PC)
The Elder Scrolls Online: Summerset
(PS4, Xbox One, PC)
Onrush (PS4, Xbox One)
Nobunaga's Ambition: Taishi (PC, PS4)
Antigraviator (PC)

7 Haziran

MotoGP 18 (PS4, Xbox One, PC)
Flashback: Remastered Edition (Switch)

8 Haziran

Sushi Striker: The Way of Sushido (Switch, 3DS)

12 Haziran

Jurassic World Evolution (PC, PS4, Xbox One)
Super Bomberman R (PS4, Xbox One, PC)

13 Haziran

Bus Simulator 18 (PC)

15 Haziran

LEGO: The Incredibles
(PS4, Xbox One, Switch, PC)
Hepimize kendisini oynattıracaq
yeni bir LEGO oyunu yolda...

19 Haziran

The Lost Child (PS4, Vita, Switch)
Darkest Dungeon: The Color of Madness (PC)

22 Haziran

Mario Tennis Aces (Switch)
New Gundam Breaker (PS4, PC)

26 Haziran

Far Cry 3 Classic Edition (PS4, Xbox One)
Crash Bandicoot N.Sane Trilogy
(Switch, Xbox One, PC)
Lumines Remastered (PC, Switch, PS4, Xbox One)
Ys VIII: Lacrimosa of Dana (Switch)

28 Haziran

Tour de France 2018 (PC, PS4, Xbox One)
CASE 2: Animatronics Survival (PC)

29 Haziran

The Crew 2 (PC, PS4, Xbox One)
Wolfenstein II: The New Colossus (Switch)



TAKVİM



Samsung 860 EVO / PRO

Dünyanın en hızlı SATA SSD'leri ile tanışın...

ister masa üstü bilgisayar kullanın isterseniz laptop, aradığınız yüksek performans için katı hal diskleri (SSD) artık olmazsa olmaz donanımlar arasında. Samsung'un 860 EVO ve 860 PRO SSD'leri ise şimdiye kadar üretilmiş, SATA arabirimine sahip en hızlı SSD diskler olarak yüksek performans bekleyen kullanıcılara hitap etmekte. 860 EVO ve 860 PRO, önceki nesle göre daha dayanıklı, daha hızlı, daha uyumlu ve daha yüksek kapasiteli diskler olarak tasarlandı. 860 EVO / PRO model ailesi, günümüzde giderek artan kapasite ihtiyaçları sebebiyle performanstan ödün vermek istemeyen kullanıcıları pek çok boyut seçeneği ile karşılıyor. 860 PRO serisinde 256 GB, 512 GB, 1 TB, 2 TB ve 4 TB olarak değişen farklı kapasiteler söz konusu iken 860 EVO serisi

250 GB, 500 GB, 1 TB, 2TB ve 4TB'lik model seçenekleri ile son kullanıcılara sunuldu. 2.5" boyutundaki SSD diskler M.2 form faktörüyle üretildi ve mSATA arabirimini kullanmakta.

860 EVO ve 860 PRO'nun en büyük vaadi elbette performans. Yepyeni Samsung MJX kontrolcüsüne ve kendisini kanıtlamış TurboWrite teknolojisine sahip olan 860 EVO ve 860 PRO, 560 mb/s okuma ve 530 mb/s yazma değerlerine sahip. En iddialı performans tutkununun bile beklentilerini fazlasıyla karşılayacak olan bu performans sayesinde 860 EVO / PRO serisi SATA arabirimli diskler arasında zirveye oturuyor.

Dayanıklılık da 860 EVO / PRO'nun üzerinde yükseldiği temellerden bir diğeri. Samsung V-NAND 3bit MLC flash hafıza kullanan 860 EVO ve 860

PRO, daha önceki modellere göre 8 kat daha uzun bir yazma ömrüne sahip. 860 EVO'da 2400 TB'a kadar yükselen bu yazma ömrü(4 TB modelde), 860 PRO'da 4800 TB gibi muazzam bir değere (4 TB modelde) ulaşmakta. Buna Samsung'un 5 yıla kadar uzanan garantisini ve Samsung Magician ve Data Migration yazılımlarını da eklediğinizde verilerinizin güvenliği için gözünüzün arkada kalmayacağına emin olabilirsiniz.

860 EVO serisi, erişilebilir fiyata yüksek performans ve dayanıklılık isteyen kullanıcılara ve özellikle de oyunculara hitap ederken, 860 PRO serisi tasarımcıların yanında üst seviye oyuncular, NAS sistemleri ve sektörün profesyonelleri için tasarlandı. SSD teknolojisinin sınırlarını sonuna kadar zorlayan 860 serisi sizleri bekliyor.

KÜHEYLAN

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



Nasilsiniz Küheylan okurları? Bu bölümün adının Küheylan olmadığı zamanları hatırlar mısınız? Hatırlamaya geçecek bir isim değildi, boş verin. Peki buraya neden Küheylan diyoruz, biliyor musunuz? Bilmiyorsunuz çünkü biz de bilmiyoruz! İsim değişikliğine giderken Tuna dedi bu bölümün isminin her ay farklı bir şey olmasını önerdi, Kürşat ise Küheylan olsun dedi. Niye diye sorduk, cevap vermedi. Bir daha sorduk, yine tık yok. Biz soruyoruz, o cevap vermiyor, o soruyor, biz cevap vermiyoruz derken bölüm de kendi kendine bu ismi aldı koydu tepeye. Yapay zekaya sahip bir yer burası, dikkatli olun. Bir gün Küheylan adında bir Android herkesin başının belası olacak. Küheylan: Become Human!



Detroit'te neler oluyordu?

Şimdi söyle; üç tane robot var tamam mı? Bu dangalaklar kendilerini insan sanıyorlar çünkü bunları yapan akıllılar da onları aynen insana benzetmiş. Mesela sizi alayıp pullayıp papağana benzetsek, "Sen artık papağan gibi bir şeysin, ona göre davran." desek, eh, siz de gidip diğer papağanların yanında olmak, onlar gibi tatil köylerinde milletin omuzlarına konulup fotoğraflarda yer almak istemez misiniz? İşte durum böyleyken bu Android işletim sistemine sahip robotlar da delleniyor, "iOS daha iyi, Android 2 yıla çöp" diye ayaklanma başlatıyorlar. Bunları üreten zeki bilim adamları da, "Siz durumu çok yanlış anladınız, geçin şöyle oturun." diyemeden Android'ler bunları telefoncuya verip firmware atırmamın mı sıfırdan? İşte oyunda insanlığın sonu bu şekilde geliyor, telefoncular kazanıyor... Gibi bir şeyler.

Hali out, beyaz parke in!

Bir başka koleksiyon fotoğrafı da Baran Kayacan'dan geldi. "Merhaba! Ben Baran Kayacan. Herkes koleksiyonunu haliyla yoluyor dediniz, ben de haliyi kaldırdım!" diyor ve ne kadar doğru bir karar verdiğini koleksiyondaki her parçanın net görünüşünden anlayabiliyorsunuz. Bundan gayri haliya son!





30'a 1 kala

"Merhaba LEVEL ailesi. Yaşım 29. 1995'lerden beri oyun dünyasıyla iç içeyim. Derginizi de 2000'lerden beri elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum. Annem sağ olsun, zamanında çok dergiyi çöpe attı. Tabii kaybolanlar da oldu, birilerine verilip geri gelmeyenler... Şu anda en eskiye gidebildiğim tarih 2008 sayıları. O günden günümüze kadar arada eksiklerle de olsa az çok bir şeyler vardı elimde." diyor değerli okurumuz Burak Çakay ve ekliyor: "Kendinize iyi bakın. Bol oyunlu günler dilerim." Teşekkürler Burak, koleksiyonuna sağlık!



Hedef 5!

Bildiğiniz üzere 2001 yılında 1 dolar 1.25 TL gibi bir şeydi, isterseniz Amerika'ya gidiyordunuz, isterseniz oradan herhangi bir ürünü alıp Türkiye'dekinden katbekat ucuza getiriyordunuz. Daha sonra bu dolar gitti 2.40 gibi bir şeyler oldu, tatlar hafif kaçmaya başladı. Sonra 3 oldu, nefesler tutuldu, "Aman hocam dur..." diyemeden 3.50, 3.60, oradan hop, 4.00! "Yok artık!" diyecek zamani da bulamamıştık ki 4.60'ları gördük geçen ay -ki belki 5 olmuştur şu sıra... Bu ne demek size açıklayalım. Adamların 1 tane kağıdına karşın bizde 4.6 tane var! Yani bu iyi bir şey! Düşünsenize 1 verip 4.6 tane alıyorsunuz. Yakında Venezuela gibi kağıt para verip kağıt almak pahalı olduğu için kağıt paralardan çanta yapacağız. Bir PC veya konsol oyunu da niye 400 TL diye de sormazsınız artık; yaşasın ekonomimiz!

Survivor'ın nabzı burada atıyor!

Uzun süredir bu konuya değinmiyorduk. Efendim takip edenler bilir, Nagihan'ın muhteşem bir sesi var ve Survivor'a renk katıyor. Fakat bundan daha önemlisi, bu Gönüllüler o kadar çok yenildi ki Acun çıktı, "Hocam beni rezil ettiniz, reytingler de dibe vurdu, Allah cezanızı versini!" dedi, All Star'ı alıp bu gönüllü tayfasının içine serpiştirdi. Böylece reytingler gene arttı gibi bir şeyler oldu. (Bize bildiriyorlar hemen.) Başka da dikkat çeken bir şey yok ha, gene her şey aynı tas, aynı hamam... Turabi herkese ayar veriyor, işte Ümit dede sesiyle yorum yapıyor, Hakan halen karizma yoksunu... Bu yarışma niye var, biri özetleyebilir mi lütfen? Biz şey edemedik...



Dergimizin "royal" nişanı vuku buldu

Royal wedding de neymiş Olca Karasoy ile Rafet Kaan Moral nişanlanıyorken? Dergimizin genç yazarları Olca ve Rafet Kaan geçtiğimiz ay nişanlandı ve evlenme yolundaki ilk adımı atmış oldular, biz de onları tebrik etmeden geçmiyoruz elbette. Mutluluk sizinle olsun Olca & Rafet Kaan; düğünde bol bol göbük atacağız!



Games Week
biletinizi hemen
almak için:



Games Week İstanbul 2018

Oyun mevsimi başlıyor, gelin hep beraber kutlayalım...

// Oyun kavramında yıllar içinde yaşanan değişimi özetlemek gerekirse "birlikte-lik" kavramı üstünden gitmek gerekecektir. Seneler önce yan yana oturduğumuz bir arkadaşımızla sınırlı olan "beraber oyna-ma" konusu, seneler ilerledikçe binlerce insanla rekabet ettiğimiz, etkileşime, daha fazla sosyalliğe odaklı bir yola girdi. Artık oyun demek kendimizi kalabalıklar arasında

bulmak, paylaştıkça artan bir haz demek. Eğer sizin için de böyleyse, yaz mevsiminin kendisini iyice gösterdiği şu günlerde beraber eğlenebileceğiniz keyifli bir etkinlik sizi bekliyor.

6-10 Haziran tarihleri arasında CNR Holding tarafından düzenlenecek olan Games Week 2018, oyun dünyasının en eğlenceli kapılarını oyunseverler için

açıyor. Games Week 2018'de en sevdiğiniz oyunlar, takipçisi olduğunuz fenomenler, en yeni teknolojiler ve oyun üzerine her türlü donanım bileşenini bulabilecek, turnuvalara katılıp ödüller kazanabilecek ve keyifli vakit geçireceksiniz.

Gelin bakalım, en eğlenceli oyun fuarı olma hedefiyle yola çıkan Games Week 2018'de sizleri neler bekliyor.



Fenomenler

Games Week 2018'te en sevdiğiniz fenomenler sizleri bekliyor. Fuar alanında en sevdiğiniz karakterlere hayat veren Melodi Kızılğün, yayınlarıyla bizleri ekran başına hapseden Ferit Karakaya (Wtcnn), Easter GamersTV, Güneş Bey, Enis Kirazoğlu ve Ruthless Ladies sizleri bekliyor olacak. Bu

kadar da değil, GearBest standında sizlerle buluşacak olan fenomenler arasında Oğuzhan Uğur, MervanT, Uğur Yaman, Oğicimnapıyon, Porçay, Rozetmen, Oyun Gemisi ve Mendebur Lemur gibi çok sevdiğiniz isimler de var. Güncel takvim ve saatler için etkinliğin web sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Oyun Alanı

İşte turnuvalar, röportajlar ve stantlardan arta kalacak zamanımızda toplanıp hoşça vakit geçireceğimiz alan. Arcade makineleri yanında FIFA 18, PES 2018, Rocket League ve Hearthstone'da arkadaşlarınızla kıyasıya

mücadele edebilir, en sevdiğiniz oyunları doyasıya oynayabilirsiniz. Ayrıca indie oyunlar için ayrılmış alanda yerli geliştiricilerin elinden çıkan Armada Battle ve Endless Combat oyunlarını deneyim edebilirsiniz.



Turnuvalar

Etkinlik süresince BAU E-Sports iş birliği ile gerçekleştirilecek çok sayıda turnuva sizleri bekliyor olacak. Ödüllü turnuvalara kayıt olmak ve arkadaşlarınızla kıyasıya rekabet etmek için yerinizi ayırtmayı unutmayın.



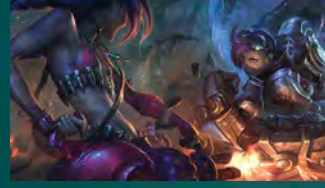
Counter-Strike

Rekabetçi oyun türünü yaratan ve büyüyen Counter-Strike en yeni oyunuyla espora yön vermeyi sürdürüyor. Hem eğlenmek hem de rekabet etmek için oynayan oyuncular, rekabetçi mod yanında oyunun diğer modlarında da birbirleriyle mücadele edebiliyor.



PUBG

PUBG, Steam'de çok satılanlar listesinde birinci olan oyun gerçek bir ölüm kalım maçı! Oyunun zaman ilerledikçe gitgide küçülen haritasında güvenli bölgede kalmaya çalışırken diğer oyunculara karşı savaşmayı sürdürüyoruz. Hayatta kalırsan, ödüller seni bekliyor!



League of Legends

Rekabete dayalı, strateji ve rol yapma oyunlarından öğeleri bir arada bulunduran bu muhteşem MOBA oyununda çeşitli savaş alanlarında ve oyun modlarında göstereceğin mücadeleyi canlı turnuva ortamında yaşama şansı seni bekliyor!



Fortnite

100 kişi, dev bir harita, amansız bir mücadele. Parti verilen bir otobüsten paraşütle atılarak başlayan matrak yolculuğunda bir yandan silah ve çeşitli aletler topluyorsun, bir yandan da canavarları ve rakiplerini alt ederek hayatta kalan son kişi olmaya çabalyorsun.



Atölyeler!

Minor Preneurs

"Hayallerinize inanın ve adım atın," yaklaşımıyla çalışan Minor Preneurs, CNR Games Week'de her gün workshop etkinliği düzenleyerek "başarmanın, farkındalık yaratmanın yaşının olmadığını" anlatacak.

Gamelab İstanbul

Gamelab İstanbul iş birliği ile düzenlenen atölyede; görsellerin belleğe yüklenmesi, görsellerin ekranda görüntülenmesi, animasyonların oynatılması, çarpışma testleri, kullanıcı kontrolleri gibi oyun mekaniklerini kodlayarak öğreneceksiniz. Laptop'unu kap, gel!

DBD Robotik

DBD Robotikle birlikte bazı okulların robotik takımları ve YDA Derneği STEM eğitimcilerinin de yer alacağı 48 metrekarelik alanda, robotikle ve kodlama eğitimiyle ilgili çalışmalar yapılacak. Standa uğra, hem ücretsiz robotik-kodlama eğitimini nasıl alabileceğini öğren hem de robotları kullanma fırsatı yakala!



Daha neler neler

Sadece bu kadarla sınırlı da değil. En yeni VR teknolojilerini deneyim edilecek, Neotroy Games'in 100m2'lik alanında çok sevilen kutlu oyunlarını yakından göreceğiz, kostüm yarışmalarında en sevdiğiniz oyun karakterleriyle karşılaşacak ve sektörün en çok takip edilen markalarının stantlarında vakit geçirirken ziyaretçilere özel indirimlerden faydalanabilirsiniz.



Parkour keyfi!

Türkiye'nin çeşitli yerlerine kurdukları Avrupa'nın en büyük kay kay parkları ile ünlenen Cino Skatepark, bir parkurunu da CNR GamesWeek'te sizlere sunacak. Fuar alanına kurulacak dev parkta, profesyonel sporcular nefes kesen gösterileri ile adrenalin seviyesini tavan yaptıracak. Eğer siz de kendinize güveniyorsanız, fuar alanında görüşmek üzere.

Tarih: 6 - 10 Haziran 2018

Fuar Alanı CNR Expo
Yeşilköy - İstanbul

6 Haziran Çarşamba:
13:00 - 22:00

7 Haziran Perşembe:
13:00 - 22:00

8 Haziran Cuma:
13:00 - 22:00

9 Haziran Cumartesi:
10:00 - 20:00

10 Haziran Pazar:
10:00 - 20:00

RAGE 2

Çeteler, mutant'lar ve baskıcı yönetime karşı tek tabanca!

Büyük perakendecilerin hatalarına bayılıyor; bir anda bir oyun sitelerinde ön sipariş listesine düşüyor ve o oyunun yapım aşamasından veya ne zaman piyasaya çıkacağından habermiz oluyor. Bu hatalara aynen devam; hayatımız güzelleşiyor.

Rage 2 de "yanlışlıkla" listelenen oyunlar arasında. Bu defaki durum içice özel çünkü Rage'in devamının hiçbir zaman gelmeyeceğini düşünüyorduk. Meğer Bethesda gizli den gizliye oyunu hazırlatıyormuş ve hatta bir hayli de yol kat etmişler.

Önceki oyunun izinden gidecek olan Rage 2 yine Mad Max esintileri taşıyor; bolca yozlaşmış eli silahlı adam, bolca aksiyon! Yalnız bu defa yapımcılar Doom'dan daha fazla alıntı yaptıklarını da belirtiyor.

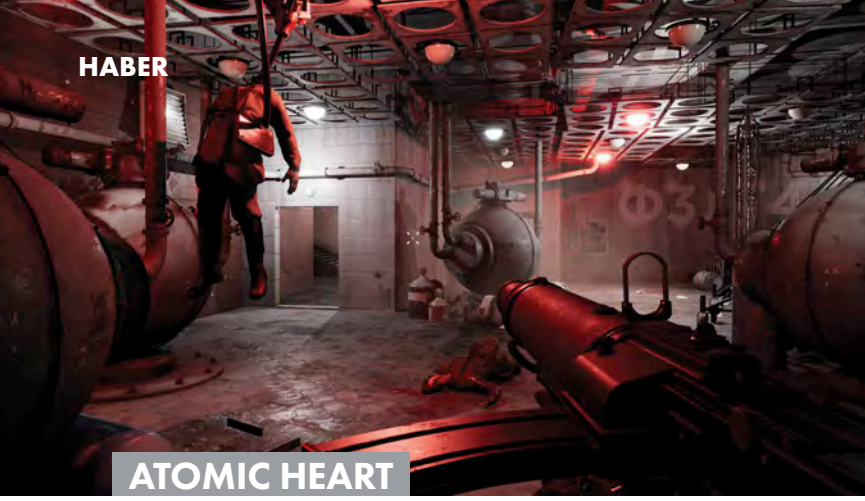
Oyunda Walker adında bir karakteri kontrol edeceğimiz açıklandı. Walker'ın en büyük özel-

liği de Overdrive adında bir güce sahip olması. Doom'daki Glory Kill'lerin benzeri bir yapıda, Walker da savaşıkça ve art arda düşmanlarını hakladıkça güçlenecek ve silahlarına ekstra özellikler ekleyerek daha güçlü saldırılar yapacak. Şayet ki ara verirsiniz de normal halinize geri döneceksiniz. Overdrive'in yanında Nanotrite adındaki özel yeteneklerimiz sayesinde de düşmanlarımızı geriye püskürtebilecek veya onları tek hamlede ortadan kaldırebileceğiz.

Rage 2, önceki oyuna göre daha da fazla mekana sahip olacak. Artık çorak toprakların yanında bataklık ve orman temalarını da oyunda görebileceğiz.

PC, PS4 ve XONE için hazırlanmakta olan oyun 2019'un herhangi bir zamanı piyasada olacak. Oyun hakkında daha fazla bilgi ise bu ayın 10'unda gerçekleşecek olan E3 fuarında yer alacak; Rage 2 meraklılarının gözü fuarda olsun!





ATOMIC HEART

Sovyetler Birliği'nde garip bir şeyler oluyor...

Dünyada oyun yapımını Amerika başta olmak üzere birkaç millet üstlenmiş durumda. Elbette bağımsız oyunların yaygınlaşması yüzünden neredeyse tüm ülkelerden birçok oyun çıkıyor ama AAA kalitesindeki oyunlar konu olduğunda kısıtlı bir ülke portföyü görüyoruz.

Geçtiğimiz ay yayımlanan oynanış fragmanıyla dikkatleri üzerine çeken Atomic Heart da beklenmedik bir ülkeden geliyor: Rusya. Bir Rus oyun firması olan Mundfish'in yapımını üstlendiği Atomic Heart o kadar farklı ve yaratıcı gözüküyor ki kendisi, LEVEL olarak anında sempatinizi

kazandı. İlk bakışta Bioshock izleri taşıdığına düşündüğümüz oyun, eğlenceli bir FPS olacağına benziyor. Lakin fragmanı izledikçe anlıyoruz ki ortada Bioshock'ta olandan çok daha fazlası var. Alternatif bir evrende, Sovyetler Birliği'nin yükseldiği bir dönemde geçen oyunda tam olarak neler döndüğünü ve bu kadar garipliğin nasıl oluştuğunu henüz bilmiyoruz ama P-3 adındaki bir gizli ajanın kontrolünü aldığımızı ve bir takım görevlerin üstesinden gelmemiz gerektiğini yapılan kısa açıklama sayesinde öğreniyoruz.



Atomic Heart yaratıcılığın konuşturulduğu, çok dikkat çekici bir oyun. Üstelik RPG öğelerine sahip olacağını da anlıyoruz ve bu da oyun süresinin bir hayli uzun olacağı anlamına geliyor. PC, PS4 ve XONE için planlanan oyunun çıkış tarihi henüz belli değil. Ne var ki fragmanda gösterilenlerden oyunun ilerlemiş bir aşamada olduğunu anlıyoruz; belki de çok beklememize gerek yoktur. Eğer siz de Bioshock hayranıysanız veya işin içinde garip ve değişik öğelerin olduğu FPS'lerden (Hatta oyunlardan.) hoşlanıyorsanız, Atomic Heart'ı radarınıza alın... ♦

COD: BLACK OPS 4

Battle Royale, Zombiler, Battle.net!

Ve sonunda Black Ops 4'ün üzerindeki sis perdesi aralandı ve tahmin olarak gösterilen bilgilerin gerçek hallerine ulaştık. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Black Ops 4'te herhangi bir tek kişilik oyun modu bulunmayacak. Bu bağlamda da oyuna neden Black Ops

denildiğini anlamış değiliz... Multiplayer kısmında da alıştığımız multiplayer tecrübesinin yanında Zombies ve Blackout adındaki Battle Royale modu bulunacağı açıklandı. Multiplayer oyun modları CoD WW2 mantığında, teknolojik öğelerin azaltıldığı,

perk'ler dışında teçhizatlar sayesinde havada süzülme, duvarlarda koşma gibi hareketler yapamayacağımız bir yapıda olacak. Zombies kısmında ise IX, Voyage of Despair ve Blood of the Dead adında üç farklı zombi macerası bizi bekliyor. IX Orta Çağ temasıyla karşımıza çıkıyor, diğer modlarda da farklı zaman dilimlerinde, farklı türde zombi mücadelelerine çıkacağımız belirtiliyor. Bu oyun modunda Zombie Rush adında bir oyun tipi daha bulunacak ve hem yeni başlayanlara, hem de oyuna alışmış olanlara hitap edecek.

Black Ops 4'ün parlayacağı nokta ise Blackout modu olacağına benziyor. Popülarlığı her geçen gün artan Battle Royale türünde olacak olan Blackout, Nuketown haritasının 1500 katı büyüklüğünde bir haritaya ev sahipliği yapacak. Black Ops evreninden tanıdığımız birçok karakteri seçebileceğimiz bu oyun modunda bolca silah, bolca araç ve sağlam bir takım oyunu seçeneği de olacak.

12 Ekim'de PC, PS4 ve XONE için piyasada olması beklenen oyunun Switch versiyonu ise hazırlık aşamasında değil. ♦



İkinci Dünya Savaşı'na renkli bir eklenti

23 Mayıs günü, gecenin 11'inde ekipçe YouTube'un başına toplandık, EA'nın canlı yayınına kilitlendik. Battlefield'ın yeni versiyonu, Battlefield V'in 2. Dünya Savaşı'ni konu alma ihtimalini de daha önce bir yerlerden duymuştuk ve gelen açıklamalarla bu durum kesinleşti; Battlefield 1 ile çıktığımız 1. Dünya Savaşı yolculuğu yerini savaşların en korkuncuna bırakmıştı... Tam şu saniye eğer oyunun fragmanını izlerseniz göreceksiniz ki ortada enteresan bir 2. Dünya Savaşı teması var. Biraz daha punk, biraz daha distopik, paralel evrende geçen bir 2. Dünya Savaşı... EA'nın bu şekilde bir tema belirlemedeki belki en büyük neden geçen yılın karanlık ve daha dönemine uygun gibi gözükken CoD: WW2'sine benzememeye çalışması. Bundan daha ötede, daha da gerçekçi bir tahminimiz ise Fortnite, Overwatch, bilemediniz Paladins gibi oyunların başarısı ve EA'nın oyunculara daha "renkli", daha "Arcade" bir atmosfer sunup her türlü oyuncuyu kendine çalışması. Yapılan açıklama Battlefield V hakkında birçok bilgi verildiğini siz de biliyorsunuzdur. Bunlara tek kişilik oyun heyecanı yaşamak isteyenler için müjdeyi vererek başlayalım. Battlefield 1'deki War Stories, yeni oyunda da bulunacak. Birçok farklı milletin askerlerini kontrol edeceğimiz bu hikaye bölümlerinden bir tanesinde, Norveçli bir kadının hayatta kalma ve ailesini koruma mücadelesinde rol alacağız.

Multiplayer oyun modlarında da ilk değişikliği Operations modunda görüyoruz. Grand Operations adındaki yeni oyun modu, Operations'daki "birkaç farklı haritada süren savaş" mantığını, "birkaç farklı haritada süren, farklı oyun modlarındaki savaş" tanımıyla değiştiriyor. Şöyle de bir detay var ki, örneğin üç farklı haritada süren üç farklı mücadelede bir takım oyunu kazanamazsa, Last Stand adında bir bölümle final maçı gerçekleşecek. Cephanelerin çok az olduğu, araçların neredeyse hiç bulunmadığı ve ölenlerin oyuna dönemediği bu kısım tam bir hayatta kalma mücadelesi olacağı benziyor.

Last Stand modundaki "azlık", oyunun diğer modlarında kendini belli edecek. Cephane bulmak pek kolay olmayacak, karakteriniz yaralanınca yeniden tam sağlığa kendi kendine ulaşamayacak ve bu da destek sınıfının parlamasına neden olacak.

Bir diğer ilginç değişiklik de artık her sınıfın

çeşitli şeyler inşa edebilecek olması. Bunlar bir evin penceresine çakacağınız tahta plakalar da olabilir, kum torbalarıyla oluşturulan bir siper de, dikenli tel de... Destek sınıfı ise tüm bunları daha hızlı bir şekilde yapabilecek ve hatta taretler de kurabilecek. DLC sistemi de Battlefield V'de değişiyor. Artık Premium Pass adında bir olay söz konusu değil. Onun yerine Tides of War adında canlı bir sistem kullanılacak. Oyuna gelecek olan eklentiler bölümler olarak burada yer alacak ve bu bölümlerde yeni haritalar, yeni tek kişilik kısımlar, arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz anlaşmalı bölümler ve fazlası bulunacak. Battlefield V ile birlikte anlaşmalı oyunlara da büyük bir önem verilecek. Kuracağınız takım ile türlü türlü göreve çıkıp büyük bir heyecan yaşayabileceksiniz. PC, PS4 ve XONE için hazırlanmakta olan oyunun 19 Ekim'de piyasada olması bekleniyor. Bakalım Call of Duty ile olan mücadelede bu defa kim öne geçecek...◆



SON DAKİKA! ⚡

◆ 2011'de piyasaya çıkan To the Moon, Çin ve Japonya ortak yapımı bir animasyon filmine dönüyor. Oyunun konusu gayet ilgi çekici olduğundan bu filmi de beğenerek izleyeceğimizi düşünüyoruz.

◆ **The Division 2'nin 2019 Mart ayından önce bir zaman piyasada olacağı belirtiliyor.**

◆ Yıllar geçtikçe daha da gelişen No Man's Sky'a 24 Temmuz'da multiplayer eklentisi geliyor. Böylece galaksiyi arkadaşlarımızla birlikte arşınlayabileceğiz.

◆ **Ubisoft'un Skulls and Bones adındaki açık dünya korsancılık oyununun 2019-2020 yılları arasında bir zaman çıkacağı açıklandı.**

◆ Microsoft bedensel engelliler için Adaptive Controller adında yeni bir gamepad'in yapım aşamasında olduğunu duyurdu. (Aferin Microsoft!)

◆ **2018'de piyasada olacağı açıklanan Shenmue 3'ün 2019'a ertelendiği belirtiliyor.**

◆ Beklenmedik bir şekilde STALKER 2'nin çıkış tarihi açıklandı ama pek heyecanlanmayın; oyunu 2021 yılında oynayabileceğiz...

◆ **Bir başka erteleme haberi de Metro Exodus'tan geldi. Bu yıl içerisinde çıkması beklenen oyun 2019'a ertelendi.**

◆ VR moduna da sahip olacak olan Zone of the Enders - 2nd Runner MARS'ın remaster versiyonu için çıkış tarihi verildi. Oyunu PC ve PS4 sahipleri 6 Eylül'de oynayabilecek.

◆ **Sterlin kuru garip rakamlara ulaşmadan önce alışveriş yapmamıza olanak tanıyan Gameseek adındaki İngiliz oyun satıcısı, bir anda kenekleri indirdi ve çoğu kişi mağdur oldu.**

◆ Steam'deki oyunlarınızı telefonunuzda tecrübe etmenize olanak tanıyan bir uygulama Valve tarafından hazırlanıyor. Üstelik Steam Link Box gerektirmeden. Uygulamanın bu yazın sonlarında iOS ve Android için yayımlanması bekleniyor.

◆ **Deadly Premonition'ın yapımcısının Kickstarter macerası, The Good Life son saatlerde istediği bağı topladı ve gerçeğe dönüşüyor. Oyunda bir fotoğrafçı olarak bir İngiliz kasabasına taşıyor ve gündelik işler yaparak geçiminizi sağlamaya çalışıyorsunuz. Elbette oyun bir noktada daha ilginç konular da sunuyor ama genel olarak gündelik işlerle uğraştığımız, enteresan bir oyundan bahsediliyor.**



DEADPOOL 2 ÖN GÖSTERİMİ

JBC Yayıncılık tüm Ankara'yı sinemaya götürdü!

Oyun medyası olarak aslında lansmanlara ve sinemalarda yer alan ön gösterimlere alıştık. Alışık olmadığımız konu ise bu tip aktivitelerin İstanbul dışında bir ilde yapılması. Ankara'da yer alan ünlü çizgi-roman yayıncısı JBC bu kuralı yerle bir edip Ankara'lıları Deadpool 2'nin ön gösterimiyle buluşturdu. Davetlilerin yanında sosyal medya duyurusuyla da şanslı kişilere bu imkanı tanıyan JBC, izleyicilere küçük sürprizler yapmayı da ihmal etmedi. Sinemaya giren herkes bir çizgi-roman ve Deadpool kurabiyesinden oluşan paketle mutluluklarına mutluluk ekledi.

Deadpool 2 hakkında da biraz konuşmak gerekirse, filmin gerçekten çok iyi olduğunda hemfikir olmalıyız. İlk filme göre daha geniş bir kadro, daha da sağlam espriler ve göndermelerle bezeli olan filmi birkaç kez izlemek isterken bulduk kendimizi. Marvel evreninin kuşkusuz ki en eğlenceli yapımlarından biri olan Deadpool 2'nin devamının da gelmesini şiddetle istiyoruz ve büyük ihtimalle serinin üçüncü filmi şu anda hazırlık aşamasındadır.

JBC Yayıncılık'a tekrar teşekkürlerimizi sunuyor ve başka etkinliklerde görüşebileceğimizi umut ediyoruz. ◆

ACER

Yepyeni ürünler ile gelen heyecan

Acer New York'ta düzenlediği next@acer etkinliğinde oyuncular, içerik yaratıcılar, aileler, öğrenciler ve profesyoneller için yeni ürün ve çözümlerini duyurdu. Tüm ürünlerinde tasarım ve performans bakımından çığır açan Acer, tutkuyla ilerleyen bir şirket olma ruhunu da koruyor. Acer'ın etkinliğinde tanıtılan ürünler arasında baş sırayı oyuncular için tasarlanan güçlü Predator Orion 5000 Masaüstü Bilgisayarı ve Predator aksesuar serisi çekiyordu. Diğer ürünler arasında ise son teknoloji termal teknolojileri ve yeni radikal tasarımlarıyla dikkat çeken Acer'ın yeni Oyun Canavarı Predator Helios 300 ve Predator Helios 300 Special Edition, 1 Kg'dan daha hafif 15 İnc Swift 5 Dizüstü Bilgisayar, oyuncuların hız ihtiyacını karşılayan yeni Acer Nitro Serisi Masaüstü

Bilgisayar ve Monitörler, sektörün 15,6 inç ekranlı ilk dönüştürülebilir Chromebook modeli olan Acer Chromebook Spin 15 ve kurumsal kullanım için tasarlanan yeni üst düzey Chromebook modelleri: Acer Chromebook Spin 13 ve Acer Chromebook 13 bulunuyordu.

Günden güne ürün portföyünü geliştiren Acer'ın tüm ürünlerini incelemek isterseniz, www.acer.com adresini ziyaret edebilirsiniz. ◆



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Tadı damağımızda kalan iki oyunun ardından direksiyona Eidos Montreal geçiyor. Beklentiler ise hiç olmadığı kadar büyük.

Sayfa
22

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5 ★★★★★

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür MMO, RPG Platform PC, Mac Web worldofwarcraft.com Çıkış Tarihi 14 Ağustos 2018

World of Warcraft Battle for Azeroth

Undercity surları önünde nümayiş var!

World of Warcraft'ın yedinci eklenti paketi Battle for Azeroth, bu Ağustos ayında piyasada olacak. Beklenti puanından da anlaşılacağı üzere –maalesef- çok bir şey beklemediğimiz bir eklenti paketi ile buluşmak üzereyiz. Maalesef diyorum çünkü hikayesiyle oldukça tatmin edici bir Legion serüvenimiz var ve bu hikayenin sona ermesine sadece birkaç ay kaldı. Bu kadar heyecansız olmamızın sebebi belki de 2004'ten bu yana World of Warcraft'ın içinde yer almış ve son döneminde de oyun yönetmenliğini yapmış olan Tom Chilton'ın Legion'ın çıkışı itibariyle bir başka Blizzard projesine kaydırılması. Ayrıca Blizzard camiası adına artık efsane olmuş bir isim olan Chris Metzen'in de emekliliğine ayrılması'nın da bunda payı var...

Jaina oldukça iddialı dönüyor

Betadan ilk izlenimler

Evet, gün geldi çatı ve Battle for Azeroth betası başladı. Başladığı gibi ben de daldım serverlara. Tabii ki her zaman olduğu gibi ilk tercihim Horde'dan yana oldu. İlk aldığımız görev -sinematik videosunda da tanık olduğumuz üzere- Undercity surlarının önünde vuku bulmakta olan bir savaşa katılmamız üzerine. Senaryo şeklinde gerçekleştirdiğimiz The Battle for Lordaeron görevi benim beklediğimden uzun sürdü açıkçası. Bu eklenti paketlerinin giriş görevlerinin senaryo olarak gerçekleşmesi de çoktan bir gelenek halini aldı. Sanırım bunun sebeplerinden biri de yeni eklenti paketinin çıkışının olduğu gece yaşanan insan yoğunluğunun önüne geçmek ve serverları bir nebze de olsa rahatlatmak. Bu sayede de saçma sapan kopmalar ya da lag problemleri yaşanmamış oluyor.

Senaryo akabinde bir takım görevlerin ardından kendimizi Zuldazar kralının önünde buluyoruz. Kutsal kabul ettikleri bu topraklarda sadece Zandalari'nin yürüme hakkının bulunduğunu ancak Horde'un da değerini kanıtlaması için kalmamıza izin verildiğini öğreniyoruz. Spoiler vermek istemiyorum,

dolayısıyla hikayeden bu kadar bahsedemeyim. Alliance tarafına bakacak olursak, burada da benzer bir durum söz konusu. Bu kez aynı savaşın diğer tarafında yer alarak başlıyoruz eklenti paketine. Akabinde gelişen olaylara oldukça "ilginç" diyerek geçeceğim çünkü kendi gözlemlerinizle görmeyen bence daha doğru olur. Zaten Blizzard da hikayeyi şimdiden öğrenmeyelim diye betadan birçok ara sahneyi çıkartmış durumda.

Bir diğer not; Horde eklenti paketine Zandalari'dan başlamıştı, Alliance ise Kul Tiras'ta bir hapishaneden giriş yapıyor. Bir tarafta Horde kral ile görüşürken, Alliance'ın hapiste başlayan oluşu gerçekten ilginç bir seçim olmuş... Bu arada aynı zamanda Kul Tiras, Jaina Proudmoore'un memleketi oluyor ve haliyle Jaina'nın da geri dönüşü anlamına geliyor. Üstelik yeni tarzı ile! Buralarda bir yerlerde ekran görüntüsü olacak. Eski haline kıyasla ne kadar da ihtişamlı görüldüğüne bakabilirsiniz. :)

Yeni neler var

Eklenti paketinin getirdiği en büyük özelliklerden bir tanesi de müttefik ırklar diye çevirebileceğimiz Allied Race'ler. Her ne kadar Battle for Azeroth başlığı altında açıklanmış olsalar da şu an -ön sipariş vermiş olanların oynayabildiği- dört ırk zaten mevcut. Bunlar; Nightborne, Highmountain Tauren, Void Elf ve Lightforged Draenei. Ek olarak Dark Iron Dwarves ve Mag'har Orc da oynanabilir ırk olarak aramıza katılıyorlar. Şu an betada



Dark Iron Dwarves ırkı, yanan sakalları ile birlikte pek bir havalı durmuyor mu?



denenebiliyorlar ancak bu iki ırkı da aktif edip, seçebilmek için Alliance War Campaign ve Horde War Campaign'lerini tamamlamak gerekiyor. Benim şahsî fikrim Dark Iron Dwarves açık ara içlerinde en iyi görüneni. Sakallarının ve saçlarının uçlarının yanıyor olması ve yüzlerindeki dövmele gerçekten de çok güzel görünüyor. Tabii bu ırkları sadece estetik olarak da düşünmemek lazım çünkü her birinin ırksal özellikleri daha önceden de olduğu gibi ayrı. Mesela Mag'har Orc'ların binek hızları %10 daha fazla... Ufak bir not daha düşeyim; betada henüz aktif olmasa da oyunun ilerleyen dönemlerinde eklenecek olan en azından iki müttefik ırk daha olacağını söyleyebilirim. En azından çıkan söylentiler bu yönde. Bunlar; Kul Tiran Human ve Zandalari Troll. Ancak dediğim gibi henüz söylenti ve nasıl aktif edilecekleri de belli değil. Ancak benzeri söylentilerin Legion'da da yaşandığını ve doğru çıktığını göz önüne alırsak, bu iki ırkı da çok yakında göreceğiz demektir. Ve tabii ki rakamlar. Her eklenti paketinin değişmez kuralı. Maksimum seviye artık 110 değil 120. Yine son eklenti paketlerinde görmeye alıştığımız bir diğer rakamsal hareket ise eşyaların üzerinde bulunan statların ufaltılması. Bu sayede okuma ve karşılaştırma kolaylığı sağlanıyor elbette. Yine buna doğru orantılı verdiğimiz hasarlardaki rakamlar da ufaltılmış. Her eklenti paketinin sonuna doğru kontrolden çıkıp katlanıyor olsa da, bu gerekli bir hamle. Diablo III'te vurduğumuz rakamlar artık mil-

yarlara geldi. Kimsenin aynı anda ekranda bir sürü dokuz ve üstü haneli rakamlar görmekten de keyif aldığını sanmıyorum. Ekranı kaplıyorlar yahu!

Bir artifacttan diğerine

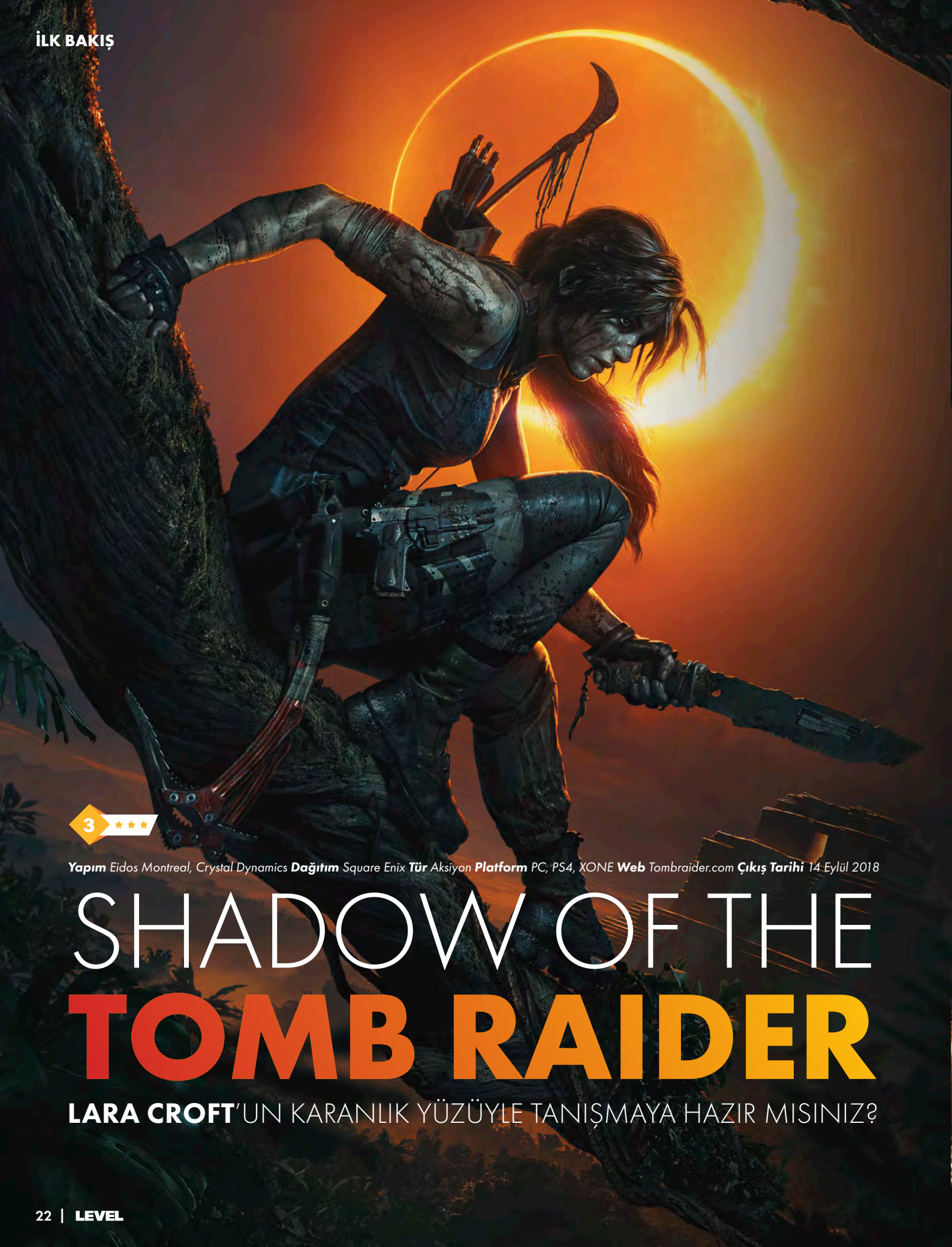
Legion'daki artifact silahlarımıza yeni eklenti paketinde veda ediyoruz. Bu bir açıdan olumlu bir gelişmeken bir diğer açıdansa olumsuz olarak yorumlanabilir. Öncelikle yeni bir silah edinmenin verdiği hazı hepimiz çok iyi biliyoruz. Görüntüsü yenilenir, verdiğimiz hasarlar katlanır... Legion'da bunu pek yaşayamamıştık açıkçası. Evet görüntüsünü değiştirebiliyorduk silahların belki ama aynı hissiyatı verdiğini söyleyemeyiz. Artifact silahları geride bırakmanın kötü yanıysa bu silahların verdiği birçok iyileştirmeyi de kaybediyor oluşumuz. Öyle ki birçok sınıfın oynanış tarzına doğrudan etki eden yetenekler bulunuyordu ve geri alınan bu özellikler ile de sınıfların köklü değişikliklere uğradığı apaçık ortada. Bir teselli noktası ise bu yetenek ya da özelliklerin bir kısmının oyuna yetenek olarak eklenmiş olması. Örneğin Fire Mage'lerin Phoenix's Flames isimli büyüü...

Artifact silahımızı kaybetmişken hemen bir başka artifact imdadımıza yetişiyor. Magni Bronzebeard tarafından bize teslim edilen The

Heart of Azeroth isimli bir kolye. Tüm eklenti paketi boyunca üzerimizden çıkartmayacağımız yeni oyuncağımız, tıpkı Legion'da olduğu gibi geliştirdiğimiz yeni özellikler kazandırıyor. Geliştirmek için de Legion'daki Artifact Power'ın yerine Azerite'e ihtiyaç duyuyoruz. Güzel tarafıysa Azerite çantada yer kaplamıyor ve kaynağından absorbe ederek üzerinde topluyor. Bu yazıyı henüz tamamlamadan birkaç saat önce Kürşat ile bu konuyu konuştuk ve vardığımız nokta ortak. Artık World of Warcraft'ın yeni bir serüvene doğru yol alması gerekiyor. Belki World of Warcraft II ya da tamamen başka bir tür şeklinde karşımıza çıkabilecek bir WoW... MMO'ların sonu yavaş yavaş geliyor diye düşünüyorum. Günümüzde artık ufak bir kesim bir oyuna bağlanıp başında saatlerini ve emeklerini sırf karakterini geliştirmeye harcıyor. Fortnite, PUBG, League of Legends ve Overwatch gibi oyunların günümüzde daha revaçta olmasının sebeplerinden biri de bu. Artık oyuncular "Gir, oyna, eğlen, çık" mottosuna daha çok yanaşmış durumdadır. World of Warcraft için de Blizzard'dan böyle bir hamle bekliyoruz ki bunu Overwatch ile başarmış durumda. Düşünün ki böyle bir değişimi 14 yılını WoW'a adanmış olan ben söylüyorum. Artık değişim zamanı Blizzard. Aynı şeyleri tekrar tekrar ısıtıp önümüze koyma lütfen... **◆ Emre Öztınaz**



Magni Bronzebeard'dan **The Heart of Azeroth'u** alırken ben. ➡



3 ★★★★★

Yapım Eidos Montreal, Crystal Dynamics Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web Tombraider.com Çıkış Tarihi 14 Eylül 2018

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

LARA CROFT'UN KARANLIK YÜZÜYLE TANIŞMAYA HAZIR MISİNİZ?



1 900'lü yılların başında tanıştığımız Tomb Raider serisi, 2018'in ortasına geldiğimiz şu vakitlerde halen varlığını sürdürmekte. Yani şu oyunun ilk versiyonunu oynamış olsaydınız... Gerçekten acayip bir tecrübeydi. İlk defa üç boyutlu bir oyun oynuyor ve kafamız kadar pikselleri hiçe sayarak eğleniyorduk. Oyunun başrolündeki hatun, Lara Croft da o kadar iyi yaratılmış bir karakterdi ki şunca sene geçmesine rağmen halen popülerliğini sürdürmekte. Aslında baktığınızda hafif atletik ve iyi silah kullanan, güzel, alımlı ve çekici bir kadından da fazlası değil? Neyi abartılıyorsa... (Salyalarınızı siler misiniz lütfen?)

En son üç yıl önce Rise of the Tomb Raider ile açık dünyada kendini bulan Lara Croft, yeni macerasında kendi gölgesinde ilerleyecek. (Shadow var ya, oradan şey ettim.) Yapımcılar tarafından karanlık bir Tomb Raider macerası olarak adlandırılan Shadow of the Tomb Raider, serinin en iyisi olma konusunda iddialı.

Karanlığa fısıldarsan, o da sana fısıldar

Dominguez... Hayır, Puerto Rico yakınlarındaki bir ada değil, oyundaki has düşmanımız kendisi. Hatta ve hatta babamızın katili olan askerlerin başındaki isim olduğundan şüpheleniliyor. Dominguez aslında bizden pek farklı değil; o da bir hazine avcısı ve



o da bizim gibi hırslı. Bizden tek farkı ise kazandığı paralarla kendine askeri bir ekip kurmuş olması... Evet, bu anlamda oyunda değişen bir şey yok ama bu defa, Lara Croft da narsist yönünü göstermekten çekinmeyecek.

Dominguez'le olan hazine avcılığı yarışımında yine, önceki oyunlarda olduğu gibi bolca antik yapı ve mezarda dolaşacağız. Ne var ki yapımcılar bu sefer olayın ruhuna daha da uygun olacak bir şekilde mezarları olmaları gerektiği yere, yerin dibine yerleştiriyor. Bu da artık yukarı değil, aksi bir şekilde aşağı doğru yönleneceğimiz anlamına gelmekte. Lara'nın bu bağlamda sahip olduğu pickaxe ve halat eşyalarını daha çok iniş için kullanacağız. Basacağımız yerleri önden kestirecek ve çeşitli alet edevatla karanlığa doğru bir serüvene çıkacağız.

Oyuna gelen bir başka oynanışa yönelik değişim de suyla daha çok haşır neşir olmamız yönünde. Lara önceki oyunlara göre daha fazla suda vakit geçirecek ve girdiği mağaralarda, mezarlıklarda gizli yerleri yüzerek bulmaya çalışacak. Suda ilerlerken çeşitli engellerle de karşılaşacak ve bunların büyük bir kısmını da zararlı balık türleri oluşturacak. Mesela yılan balıkları bizi birer yem gibi göreceği için onlardan olabildiğince uzak durmamız gerekecek. Sudaki bir başka problemimiz de elbette oksijen olacak. Lara çeşitli noktalarda su kabarcıkları görebilecek ve bunlara vardığında nefes alabileceği noktalarla karşılaşacak. Oyunun demosunu oynayanların "oldukça stres verici bir durum" olarak özetlediği suyla mücadele, benim de oyunlardaki en büyük stres kaynaklarımdan bir tanesi. Zamanında çıkış noktasını bulamayıp boğulduğum çok oyun oldu...

Labirent

Açıklanan birkaç yenilik dışında, Tomb Raider halen bildiğimiz Tomb Raider... Me-

SOLDA Lara'nın lakabı, "Tepeden gelen ölüm" olmalıymış...
ALTTA Meksika sokaklarında Ölüler Günü kutlamaları gerçekleşirken...



zarlıklardaki bulmacalar aynen karşımıza çıkacak örneğin. Hatta zorluk dereceleri bile önceki oyunlarla aynı tutulacak. Lara yine çeşitli platformları kaldıracak, bir yerlere halatlı oklar atıp bunlara tutunacak, manivelaları indirecek, kaldıracak ve bulmacayı çözüp bir sonraki bölgeye ulaşacak veya hazineyi kapıp mezarlıktan çıkacak. Olayın savaş kısmında da önceki oyunlarda olduğu gibi gizlilik yine ön planda olacak. Lara gölgelerde ilerleyecek, yeri gelecek kıyafeti sayesinde kamufle olacak ve artık sarmaşıkları da kullanarak daha fazla yere tırmanıp düşmanlarına karşı üstünlük elde edecek. (Gizli saldırılar yapmak için iyi bir fırsat oluşacak.)

Kumaş, şişe, metal parça toplama işi de dönüş yapıyor. Yine etrafta dolaşırken karşımıza çıkacak olan parçaları toplayıp bunlardan çeşitli işe yarar eşyalar elde edebileceğiz. (Şişe+kumaş ikilisinden molotfkokteyli yapmak gibi...)

Görünen o ki yapımcılar birçok öğeyi önceki oyunlarla aynı tutmaktan çekinmemiş. Bunun nedeni de daha çok senaryoya eğilmek ve Lara Croft'un karanlık tarafını keşfetmeyi öne çıkartmak. Hikaye belki de çok fazla plot twist'le dolup taşmayacak ama Lara'nın artık profesyonel bir hazine avcısı olarak çizdiği profili incelemek de keyif vereceğe benziyor. Uncharted 4'ün verdiği hazzı bakalım yeni Tomb Raider macerası ile tekrar yakalayabilecek miyiz...

◆ **Tuna Şentuna**



SOL Oyundaki bu Frizz denen büyü de kötü ateş topu büyü... İlla havalı isim verecekler.

ALT "Hişş, bana hareket yapma!" sözü buradaki görüntüden sonra ortaya çıkmıştır.



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür JRPG Platform PC, PS4 Web www.dragonquest.com/xi Çıkış Tarihi 4 Eylül 2018

Dragon Quest XI

Echoes of an Elusive Age

2 ★★

Lütfen oyun isimleri üç kelimeyi geçmesin

Legend of Zelda'cılar, toplanın etrafıma; Layını formatta, tam 11. oyuna ulaşmış bir serinin son oyununa şöyle bir göz gezdireceğiz. Şayet JRPG ve anime sevmiyorsanız da yapacak çok bir şey yok çünkü oyun buram buram Uzak Doğu kokuyor... Aslında 2017 yılında çıkmış olan bir oyun Dragon Quest XI. Lakin bu taraflara hiçbir zaman uyarlanmadı. Square Enix daha sonra karar değiştirdi ve oyunu İngilizce olarak piyasaya sürmeye karar verdi, oyun ismine Echoes of an Elusive Age gibi uzunca da bir ek yaptı. Oyunun Japonca versiyonunda sunulanlara ek olarak Elusive Age'de fotoğraf modu, karakterimize gelecek olan ileri atılma hareketi ve daha yüksek zorluk seviyeleri bulunacağı açıklanıyor. Bu sayede oyunu bir şekilde Japonca olarak oynamış olanlar da Elusive Age'e ilgi duyacak. Dragon Quest XI'de elbette sakın ve tatlı bir kasabada büyümüş olan bir delikanlının kontrolündeyiz. Ve tahmin edin ne oluyor, bu gence büyük bir görev veriliyor! Seçilmiş kişi olmasının nedeni de gerçekten seçilmiş kişi olması; meğer bu arkadaş geçmiş yaşantısında (Reenkarnasyon olayı) efsanevi bir kahramanmış. Eh, doğal olarak da kasaba halkı bu fırsatı değerlendiriyor ve ona zorlu bir görev verip sahaya salıyor. Lotozetasia'da serüvenine başlayan kahramanımız oyun boyunca birçok farklı karakterle de tanışıyor ve bunların bir kısmıyla sırta savaşmayı da ihmal etmiyor. Klasik RPG heyecanı arayanları sonuna

kadar mutlu edecek olan oyunumuzda eskiyip eskiyip yeniden hortlayan sıra tabanlı savaş sistemi bulunuyor. Yalnız menü seçeneklerinde "Free form combat" adında bir seçim imkanı da bulunuyor ve belki bu şekilde daha akıcı bir savaş sistemine de geçiş yapabiliyoruz diye şüphelenmekteyim. Kahramanımız hepsi birbirinden sevimli yaratıklarla savaşırken silahlarını kullanıyor, büyüler yapıyor ve hikayenin onu götürdüğü yere doğru hızla ilerliyor. Dragon Quest serisinin bu bölümünü

sevmek içinse Dragon Quest'in görsel tarzını beğeniyor olmanız lazım zira alışması çok da kolay olmayan, biraz sıradan ve zaman zaman gıcık gözükken bir görsellik söz konusu. En basitinden oyundaki göz çizimleri o kadar düz ki... Karakterlerin ifadeleri de hep bana itici gelmiştir örneğin. Dolayısıyla bu tarzı sevmeniz lazım yoksa bu iş yürümez. Açıkçası bu oyunu çok heyecanla beklediğimizi söyleyemeyeceğim ama eski dönem JRPG'lerine dönmek için de güzel bir fırsat yaratacağa benziyor. Bakalım zaman neler gösterecek... ♦ Tuna Şentuna





Yapım Toys for Bob Dağıtım Activision Blizzard Tür Platform Platform PS4, XONE Web www.spyrothedragon.com Çıkış Tarihi 21 Eylül 2018

Spyro Reignited Trilogy

4

★★★★

Khaleesi'nin ejderlerinden önce mor ejder vardı!

Görünen o ki PS1 döneminden aşına olduğumuz popüler karakterler yavaş yavaş yeniden karşımıza çıkıyor. PlayStation maskotlarından Crash Bandicoot'un N. Sane Üçlemesinden sonra bir diğer maskotu Spyro da Reignited Üçlemesi ile karşımıza çıkacak. Activision'un oldukça beğenilen N. Sane Üçlemesi gibi Reignited Trilogy de sıfırdan elden geçirilecek. Yani öyle azıcık HD çözünürlük ekleyeyim, üç – beş gölgelendirme katayım olayı değil. Orijinal haritalara ve karakterlere sadık kalınacak ama günümüze göre uyarlanacak. Oyunun grafik motoru Unreal Engine 4. Yani oldukça detaylı mekanlar, ışıklandırmalar ve gölgelendirmeler ve video sahneler vaatler arasında. Orijinal üçlemenin orijinal müzikleri de elden geçirilmiş olarak yeni seride yerini alacak. Bu arada ilk üçlemeyi hiçe sayan ikinci üçlemeyi unutabilirsiniz. Spyro takipçileri bilir, 2006 ve 2008 yılları arasında The Legend of Spyro ana başlığı altında üç adet Spyro oyunu daha çıkmıştı ve eski üçleme için bir "reboot" vazifesi görmüştü. İlk Spyro oyunları oynaması zor oyunlardı. Kamera açıları, zıplamak, düşmek, uçmak derken yoğun çaba sarf ediyorduk. Yenilemiş

üçleme içinse yapımcı Toys for Bob (kendilerini Skylanders oyunları ile hatırlamanız mümkün) iddialı. Adamlar orijinaline mümkün olduğunca sadık kalacağız ama günümüz tuş kombinasyonlarını da ekleyerek keyifli bir deneyim sunacağız gibisinden cümleler kurarak bizlere adeta "rahat olun" diyorlar. Peki, üçlemede tam olarak ne var? Dediğim gibi Spyro serisini var eden ilk üç oyun bu sevimli pakette yer alacak. Sırasıyla 1998 yapımı Spyro the Dragon, 1999 yapımı Spyro 2: Ripto's Rage! ve 2000 yapımı Spyro: Year of the Dragon. PS1'in ağır topları yirmi sene sonra kardeşlerini ziyarete gelmiş gibi. Tabii yanında 100'ün üzerinde yenilenmiş bölüm, geliştirilmiş ödül ve trophy sistemi ile birlikte. En önemlisi de Spyro kardeşimiz şaşık arkadaşlarını da getirmeyi ihmal etmiyor! Kim mi bunlar? Sparx, Sheila, Agent 9 veya Çavuş Byrd gibi garip tipler. 21 Eylül 2018'de (ilk Spyro oyununun çıkması üzerinden yirmi yıl ve on bir gün sonra) piyasaya çıkacak olan üçleme 164 TL fiyat ile ön siparişe açılmış durumda. Çok para / az para muhabbetine girmeyeceğim. Fakat içinde üç oyun olduğunu da dikkate alın. PC

veya Nintendo Switch için herhangi bir haber henüz yok ama Crash efendinin üçlemesini bir yıl sonra bu platformlara getirdiklerine göre çok büyük olasılıkla Spyro da bunlara ateşini püskürtecektir. Reignited Trilogy'nin müthiş bir üçleme olmasa da başarılı ve eğlenceli bir seri olacağından eminim. Kafamdaki tek soru işareti ise yapımcı bazında. Activision, N. Sane Trilogy görevini Vicarious Visions'a vermişti. Spyro da ise meşale daha öncede bahsettiğim Toys for Bob'un elinde. Tahminimce kötü iş çıkarmazlar. Tabii bunun net cevabını oyun çıktıktan sonra göreceğiz. ◆ Rafet Kaan Moral



Görüldüğü üzere 1998 ve 2018 arasında dağlar kadar fark var.





Yapım Bossa Studios Dağıtım Bossa Studios Tür Macera, Keşif Platform PC Web www.worldsadrift.com Çıkış Tarihi Belli değil

Worlds Adrift



Bazen o kadar da iddialı olmamak gerekiyor...

Eğer bir oyunun potansiyelinden daha fazlasını vadeliyorsanız, bu işte bir sorun var demektir. No Man's Sky bunun en ciddi örneği olabilir lakin aradan geçen iki yılın ardından No Man's Sky'ın bir hayli geliştirildiğini ve toparlandığını kabul etmem gerek. Benzer bir sorun Sea of Thieves ile yaşanmıştı. Sadece birkaç haftalık oyun deneyiminin ardından, bir daha elimi sürmemiştim. Sea of Thieves'ten kaçanların Worlds Adrift'te toplanmış olması da oldukça olağan fakat bu oyun da istenileni ne yazık ki veremiyor.

Deep Dungeons of Doom gibi minik, başarılı bir oyun ve YouTube yayıncılarının vazgeçilmezi Surgeon Simulator ile ünlenen Bossa Studios, geçtiğimiz yıl Worlds Adrift adını verdiği bir oyun duyurdu. Uzunca bir süre erken erişim sürecinde kalan oyun, bir yıllık beta çalışmasının ardından da erken erişim olarak Steam'de karşımıza çıktı. Worlds Adrift, oyunculara kendi yaratacakları bir dünyanın kapısını açıyor. Çünkü her bir oyuncu dilediğince hava gemileri yapıp başka oyuncular tarafından tasarlanan gökadalara gezintiye çıkabiliyor. Worlds Adrift, gelişmiş bir uygarlığın nedeni bilinmeyen bir sebepten ötürü parçalanmasının sonrasını anlatıyor. Oyuncular olarak bu kayıp uygarlığın parçalarını bulup Foundation adı verilen yeni uygarlığı kurmamız gerekiyor. Bunun için de eski uygarlıktan miras kalan ve Atlas adı verilen taşlar sayesinde hava gemileri inşa edip parçalanmış gökadalara arasında dolaşmalıyız.

Bahsettiğim üzere bu gökadalardan büyük çoğunluğu oyuncuların kendisi tarafından tasarlanıyor. Kendi adalarınızı tasarlayıp

Steam Workshop üzerine yüklemeniz mümkün. Bu adalar, eğer beğenilirse, daha sonrasında oyuna ekleniyor. Oyunun kendisinden çok özgürce bir gökada yaratma kısmı eğlenceli olmuş.

Oyunun kendisinde ise hiç keyifli olmayan bazı süreçlerden geçmeniz gerekiyor. Her bir oyuncu kendi başına yalnız kurt misali gezebileceği gibi, Crew adı verilen takımlar oluşturup daha büyük hava gemileri yaparak, oyunun ilerisine ulaşmaya çalışıyor. En başta derme çatma, ahşap parçalarıyla yaptığınız ufak hava gemilerinin yerini daha büyükleri alıyor. Gemiler büyüdükçe daha tehlikeli bölgelere girmeli ve diğer oyuncularla amansız savaşımlara girmelisiniz. Bu gemi savaşları dakikalarca sürebiliyor. Tüm olay gökyüzünde geçtiği için de bir hayli heyecanlı oluyor. Yine de oyunun sürüsüne bereket hataları, fps sorunları ve server kopuklukları yüzünden tüm hevesiniz kursağınızda kalabilir.

Derme çatma yaptığım ufak gemimle -ki bunu yapmak için başlangıç noktasında süregelen Arınma Gecesi'nden kurtulmam gerekiyordu- yolculuğa çıktığımda şunu fark ettim. Ne kadar fazla oyuncu varsa ve ne kadar büyük bir adaya girerseniz FPS değerleriniz o kadar düşmeye başlıyor. Lag sorunları da bunun cabası. Etraftaki en basit ağaçları toplamak bile eziyet haline geliyor.

Worlds Adrift, çok sağlam bir potansiyelin üzerinde oturuyor fakat asıl ortaya koymak istediği uğraştan uzaklaşmış durumda. Son çıkan güncellemelerle birlikte, en iyi makinelerde oynasanız bile FPS sorununu aşamıyorsunuz. Adalar arasında yapacağınız uzun yolculuklar oyun zevkinin kaçmasına sebep oluyor..

Hele oyundaki hatalar saç baş yoldurtacak cinsten. Kancamız ile gökadada gezerken, beklenmedik bir duvara çarpmanız olası. Kestiğiniz bir ağacın bir anda tepenize inmesi ve sizi yok yere öldürmesinden bahsetmiyorum bile. Tam tüm kaynakları topladım derken, kendini bilmez bir oyuncunun sizi öldürmesi ve gemi yapma sürecinizi uzatması da oyun keyfinizi baltalıyor.

Eh, "erken erişim için bile erken" vaziyetteki bir oyundan bahsettiğimizi artık anlamışsınızdır. Uzaktan takip edelim ve umalım ki her şey yolunda gitsin. ♦ **Özay Şen**



Babaların doğasına göre duş jeli



Babanın tarifi imkânsız bir kokusu vardır. Güç kokar, gücün içinde saklı şefkat kokar. Güven kokar. Cesaret kokar. O kokuyu asla yakalamayacağımızı biliyorduk ama duşta iyi hissetmeniz için elimizden geleni yaptık.

Tüm babaların
Babalar Günü'nü
kutlarız.



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkese selamlar en sevdiğim okurlar. Son birkaç aydır kendimi yeniden FRP oynamak ve oynatmak konusuna vermiş durumdayım. Takip edenlerin çok iyi bilecekleri üzere, elimden geldiğince “düzgün” bir FRP oyunu nasıl deneyim edilmelidir, temel seviyede ne gibi başlıklara dikkat edilmelidir şeklinde ufak tefek yazılarla yoluma devam ediyorum. Yazdığım yazılar arasında kendi deneyimlerimden öğrendiğim ve bence “olması” gereken bazı fikirleri de sizlerle paylaşıyorum. Nitekim daha önce de belirttiğim gibi bugünlerde FRP oynamaya başlamış olan arkadaşların kesinlikle yanlış işlere yöneldiğini görüyorum. Nasıl mı? Gelin bu ay da kafanızı birazcık ne yapmanız gerektiği hakkında ütüleyeyim.

Önemli noktalar üzerine

Mayıs ayı içerisinde, verdiğim derslerden birisinde Rol Yapma Oyunları üzerinden örneklerle ilerliyordum. Verdiğim örnekler konuyu daha iyi bir şekilde açıkladığımı düşünmekteydim ki yine öğrencilerle farklı kayıklarda olduğumu fark ettim. Bu bir nesil değişimi midir bilinmez ama bugün FRP dediğimiz zaman, benim dönemimdeki FRP oyun deneyimlerinin kast edilmediğini çok iyi bir şekilde görebiliyorum. Öncelikle şuradan başlayalım; FRP rekabetçi bir oyun değildir. Biliyorum, daha önce de belirttim ama gerçekten tekrarlamak istiyorum. Masaya oturduğunuz zaman ya da genel olarak oyun oynayarak rekabet içerisinde koşturmak istiyorsanız, dünyada üretilen oyunların büyük bir çoğunluğu bu başlığa giriyor zaten. Doğası gereği rekabetçi bir oyun modelinden çok ekip çalışmasına yönelik olan bir yapıyı, rekabetçi bir şekle

çevirmeye çalıştığınız zaman da zaten kötü sonuçlar elde edeceğinizin garantisini bizzat verebilirim. DM ya da GM’ler için, oyuncuları kullanılacak kuklalar değildir. Bu noktada oyunu yöneten kişi egolarından arınmış, oyun sistemine ve dünyasına hakim, kuralları net bir şekilde uygulayan ve yeri geldiği zaman eğlence odaklı esnetmeler yapabilmelidir. Eğer kuralları dümdüz bir şekilde uygularsanız, oyuncularınız bir noktada sıkılacak ya da oyundan çıkacaktır. Misal, sadece zarlar öyle geldi diye bir karakteri “çötönk” diye öldürmektense, ona farklı şanslar tanıyabilmek önemlidir. Oyuncuların bir yandan kaybetmekten korkmaları, bir yandan da duruma göre ikinci bir şansları olduğunu bilmeleri gerekmektedir. Böylece normalde denemeyecekleri hamleleri yapmaya kalkışırılar. Bu hamleler de genelde oyuna

farklı bir eğlence katar. DM’lik gerçekten zor bir iştir. Nabza göre şerbet vermeyi gerektirir. Bir oyuncuya yardımcı olurken, diğerlerinin de canını sıkmamak ve tüm bu hesap içerisinde bir yandan da oyunun genel yapısını dikkat çekici kılmak zor ve kesinlikle yorucu bir iştir. Eğer bir an bile olsa oyuncularınızı kuklalaştırırsanız oyununuzun kısa sürede cılkı çıkar. FRP deneyimi, eğer bir convention ortamında değilsek, mümkün mertebe birçok kısımdan oluşmalıdır. Burada DM ve oyunculara birlikte iş düşer. Yani bir gün oynadık, hadi sonra bir daha oynarız mantığı ile FRP oynamaya başlamak ziyadesiyle yanlış olacaktır. En az iki haftada bir toplanıp, başlanan oyunun devam etmesi büyük bir motivasyon olacaktır. Pek tabii çok sık oynanan ve çok uzun süren oyunlar da can sıkabilir. Bu sebepten ince bir ayar yapmak





gerekmektedir. Oyuncu tarafında da bu durum benzerlikler gösterir. İlk kavranması gereken, FRP denen oyunun, oyuncuların birbirine karşı ya da DM'e karşı bir yapı sunmadığıdır. Evet, günün sonunda DM'in yarattığı senaryo üzerinde hareket ediyor ve onun karşımıza çıkardığı zorluklarla mücadele ediyoruz ama ne o bizi, ne de biz onu "yenmeye" çalışıyoruz. Oyuncu olarak yapmamız gereken, karakterimizi rolüne uygun şekilde kullanmaktır. Akabinde vereceğimiz her karar, özgür olmalıdır. Zaten özgürce karar verebildiğimiz bir oyun ortamı sağlandığı anda, inanım tüm oyun deneyiminiz bambaşka bir seviyeye ulaşacaktır. Eğer bir oyuncu, durup dururken ve karakterin rolü gereği hiçbir sebep yokken içerisinde bulunduğu ekipteki birilerine saldırırsa, burada bir sıkıntı var demektir. Ayrıca ekibi sadece zora sokmak için yapılan hareketler de can sıkıcı olacaktır. Bu noktada kimsenin kimseye zorla oyun oynatmaması gerektiğinin altını çizmek isterim. Oyuncular olabildiğince karakterlerinin rolünü üstlenmekle mükelleftir ama aynı zamanda DM'in de bu durumu unutmuyarak, senaryoyu ve NPC'leri bu şekilde yaratması gerekmektedir.

DM'lik zor zanaat

Bilmem farkında mısınız ama yazdıklarımın en başından beri bir takım oyunundan bahsediyorum. Yani oyuncular ve DM arasında düzenli bir bağlantı olması gerekiyor. Herhangi bir taraf işi basit bir şekilde yokuşa sürebilir ve oyun keyfinin yanında yok olabilir. Bu sebepten her iki tarafın da hem oyuna, hem de oyuncuya saygılı olması gerektiğini, birinin diğerinden üstün olduğunu düşünmeden, organize bir şekilde hareket etmesi gerektiğini düşünmekteyim.

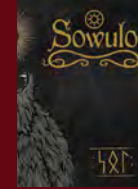
Pek tabii DM'in işi bir tık daha zor zira oyunculara eğlenceli bir macera sunmaya çalışıyor. İşin içine zar mekanikleri de girdiği zaman her zaman yazılan senaryo, planlandığı gibi işlemeyebiliyor. (Aslında hep bir sıkıntı çıkar.) Bu tarz durumlarda DM'in doğru kararlar vererek, tüm oyuncuları ve oyunun gidişatını düşünerek kararlar vermesi gerekiyor. Dört kişilik bir oyuncu gurubunda bir kişinin bile oyundan sıkılması, anında tüm oyuncuları etkileyecektir. Bilmem FRP nasıl oynanmalıdır biraz fikir verebiliyor muyum? Günün sonunda, bu oyunun büyük ölçüde eğlence odaklı olduğunun hep unutulduğunu düşünüyorum. "Ben daha iyi biliyorum" hareketi ile kesinlikle FRP oynanamayacağının garantisini verebilirim zira yüzlerce gözlem sonucu böyle bir veriye vakıfım diyebilirim. Sen biliyorsan, o da biliyor; yani nedir? Değil mi en sevdiğim okur? Bu durumu ileri seviyede sevdiğiniz bir yönetmenin filmi deneyim etmek gibi düşünebilirsiniz. X bir DM'in oyunundan memnun kaldıysanız, onunla daha çok oyun oynamak istersiniz. Birisinin tarzı size çok ciddi gelirken, bir diğerinin çok eğlenceli olabilir. Tabii bu anlattığım durum çok ileri bir seviye ama yine de işin varacağı nokta bu olacaktır. Ayrıca farklı dünyalar ve farklı sistemler aracılığı ile birbirinden ilginç oyun deneyim etmek de işten bile değil. Bu ay da bir diğer endişem olan ego savaşlarının bize hayatın hiçbir yerinde olmadığı gibi, FRP tarafında da bir şey katmayacağını vurgulamak istedim. Her yazdığım yazıda bir şekilde değindiğim bu konuya, ayrıca iki sayfa ayırabilmekten dolayı çok mutluyum. Umarım bu söylediklerim birkaç kişinin dikkatini çeker ve FRP deneyimlerini olumlu yönde etkiler. Önümüzdeki aya kadar görüşmek üzere.

Ne Okudum?

Beş Çember Kitabı

Efsanevi savaşçı Miyamoto Musashi tarafından 17. Yüzyıl Japonya'sında kaleme alınan kitap, sadece savaş ile kalmayıp,

hayatın her noktasına değinmeyi başarmış, muazzam bir başarıdır. Nitekim bu kitabın Türkçe çevirileri tek kelimeyle korkunçtu. Durumun farkında olan Erdal Küçükalyalın hocamız, bu muazzam eseri orijinal kaynak üzerinden direkt çevirerek, harika bir işe imza atmış. Eğer henüz okumadıysanız ya da önceki felaket çevirilere denk geldiyse, Japon Sanat Merkezi tarafından basılan bu versiyonu kesinlikle edinmelisiniz.

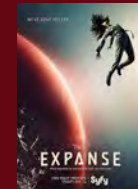


Ne dinledim?

Sowulo

Pagan müzik denildiği zaman akla ilk gelen Wardruna, Garmarna, Faun ve Omina gibi gruplara harika bir alternatif

olan Sowulo ile oradan oraya koşturdum. Hollandalı grup, kurulduğu günden bu yana bir tane Single, iki tane de albüm kaydı yapmış bulunuyor. Eski Germen, İngiliz ve Norveç lisanında Güneş anlamına gelen Sowulo, özellikle dinginlik arayan dinleyiciler için muazzam bir seçim. Pagan müziğini günümüz müziği ile harmanlarken, köklerine olabildiğince sadık kalmaya çalışan ekibin, özellikle 2016 yılında kaydettiği SOL albümünü şiddetle tavsiye ediyorum.



Ne izledim?

Expansive

Yalan yok, bu diziyi izlemeye geç başladım. Şimdilerde üçüncü sezonunda olan dizi, Bilim-Kurgu severleri kalbinden vuracak kalitede. Günümüzden iki yüzyıl sonrasında geçen seride, tamamen kolonileşmiş bir Güneş Sistemi bulunduğu gibi, Dünya, Mars ve Kuşak olmak üzere de üç tane büyük güç söz konusu. Bir dedektif olan Josephur Miller ile başlayan maceramız, bir saldırı ile yok edilen buz çıkarma gemisinin başına gelenlere tanıklık eden bir ekibi konu alıyor ve kısa sürede bambaşka bir noktaya varıyor. Biraz bulmaca, biraz savaş ve pek tabii biraz da aşk arayanların kaçırması gereken bir seri.

OYUNUN

İYİSİ

KÖTÜSÜ

OLMAZ!

MI DERSİNİZ?



LEVEL Dergisi olarak işimiz gücümüz oyun. Oyunlarla ilgili her türlü konu bizi heyecanlandırıyor; oyun fuarı da, açıklanan bir oyun da, bir oyundaki gizemli bir durum da, uzun süredir beklediğimiz bir oyunun çıkış yapması da... Bir oyun dergisinin birçok farklı kısmı olsa da asırlardır değişmeyen önem genellikle oyun incelemeleri kısmına verilmiştir. Bu başka dergide de böyledir, bizde de değişmeden devam etmekte. Siz okurlarımız da belki her türlü bölümü atlayıp, bir oyun hakkında ne düşünüyoruz, nihai olarak kaç puanla ödüllendirdik, bunları incelerken buluyorsunuz kendinizi.

Yıllardır oyunları inceliyoruz, bir kısmını çok beğeniyoruz, bir kısmını daha az, biraz daha az derken hiç beğenmediğimiz oyunları da dergiye konuk ediyoruz. Çok beğendiklerimize anında "çok iyi oyun" spotunu yapıştırıyoruz, altın madalyalı "LEVEL Hit" ile damgalıyoruz. Biraz daha az beğendiyseniz ama oynamaya değerse gümüş madalyayı takıyoruz, "fena değil" diyorsak bronz amblemi sayfaya konduruyoruz.

Peki bir oyunu iyi yapan nedir, kötü olarak adlandırdığımızda bizleri neler rahatsız ediyor, kendi aramızda düştüğümüz anlaşmazlıklarda nasıl bir sonuca varıyoruz? Oyun dünyasında iyi oyun neye deniyor, kötü oyun ne gibi eksikleri yüzünden böyle anılıyor? Buyurun, size uzun uzun anlatalım...

Bir "dönem" fenomeni

Video oyunları olarak tabir edilen bilgisayar ve konsol oyunları (Ve mobil oyunlar) çok uzun süredir hayatımızda. Hele ki günümüzde, mobil oyunların çoğunun bedava olması ve herkesin bir tane akıllı cep telefonuna sahip olmasından ötürü, herkesin mutlaka oyunlarla öyle ya da böyle bir tanışıklığı oluyor. Ve zaman geçtikçe, türler değiştikçe, yeni teknolojiler tanıtıldıkça da insanların oyunlardan beklentisi de değişmeye başlıyor.

Geçmişe gidelim biraz... Bir dönemin çılgınlığı Tetris'i ele alalım. Nasıl çeşitli geometrik şekilleri evirip çevirip aşağı indirir, bölüm bitmesin diye uğraşır ve yüksek skorlara ulaşmaya çalışırdık, hatırlar mısınız? O dönem Tetris o kadar ama o kadar ünlü bir oyun olmuştu ki her türlü platformda bir Tetris türevi vardı. Bilgisayarlar da renkli olanlar, Gamewatch'larda renksiz ve daha ilkel olanlar, Game Boy'da Rus müzikleri eşliğinde coşarak oynadığımız hali... O dönem kime sorsanız Tetris'i severek ve beğenerek oynadığını beyan ederdi. Tetris dolayısıyla çok ama çok iyi bir oyundu.

Peki şu an, Tetris benzeri bir oyun üretip piyasaya sürseniz manşetlere oturacağını düşünür müsünüz? Herkesin hayır dediğini duyar gibiyim. Böyle bir hamle oyununuzun hiç oynanmamasına bile neden olabilir. Kötü bir oyun olarak adlandırılmasın belki ama kimsenin gözüne çarpmaz bile. Bu da bizi oyunlardaki "dönem" konusuna

getiriyor. Her oyunu kendi döneminde değerlendirmek gerekiyor aslına bakarsanız. Biraz daha yakına gelelim ve Diablo'yu hatırlayalım. Dönemi için efsane bir oyundu. Oyun çıkış yaptığı sırada oynayan şanslı insanlardansanız bilirsiniz ki o dönemde Diablo'nun yapabildiğini başaran bir yapım yoktu ve birçok özelliğiyle de orijinaldi. Peki bir heyecanla Diablo'yu şu an tekrar oynasanız, üstüne çıkmış o kadar çok yapımdan sonra gözünüze hala iyi gelecek mi? Yoksa, "İyi oyundu aslında ama şimdi biraz yavan geldi..." mi diyeceksiniz?

Özellikle yeni oyunları yargılamak oyun medyasından olmayan, sadece oyun oynayanların düştüğü bir hata olduğunu düşünüyorum. Şu lafları çok duydum: "O oyun eskiden çok iyiydi ama şimdi çok bozdu." Buradaki oyun gerçekten her anlamda kötüye giden bir seri değilse, ortadaki durum aslında o yapımla ilk defa karşılaştığınızda size yaşattığı o iyi histen başkası değil.

Kendimden bir örnek vereyim... Final Fantasy VII'yi ilk çıktığı dönem oynadığımda resmen bambaşka bir dünyaya çekilmişim. Oyun hayatımın o kadar büyük bir gerçeği haline gelmişti ki, o dönem yazarlık yaptığım GamePro dergisinde, ismimin yanında yer alan avatar'ın Sephiroth yapılmasını bile istemişim. (Yapmışlardı da sağ olsunlar.)

FFVII doğru düzgün oynadığım ilk FF oyunuydu ve herkesin o dönem çıldırdığı gibi ben de kendimden geçmişim. Haliyle daha sonra çıkan

**“SENELER ÖNCE PİYASAYA ÇIKAN İLK GOW OYUNU,
DÖNEMİ İÇİN BAMBAŞKA BİR ŞEYDİ. BIRAKIN İYİ DEMEYİ,
“MUHTEŞEM” DEMEYEN BİR KİŞİ BİLE YOKTU”**



tüm FF oyunlarını da bu oyunla karşılaştırmaya başladım. FFXVII şanslı bir örnek olmuştu; oyun çok iyi olduğu için “bana mı özel geldi?” diye sorgulamaya bile gerek duymuyordum. Fakat yaklaşık iki sene önce çıkmış olan FFXV’i bile FFXVII ile karşılaştırırken buldum kendimi. Halen FFXVII’nin bana yaşattığı bir şeyleri arıyordum. FFXVII’yi hiç oynamamış biri içinse FFXV bambaşka bir diyardı; görsellik açısından çok ilerideydi ve oynanıştaki hız ve birçok mekanik FFXVII’nin ilerisindeydi. FFXV bu dönemin “iyisiydi” ve geçmişin efsanesiyle karşılaştırmak gerekiyordu. “FFXV ne ki? Bir FFXVII vardı, efsane!” deyip FF serisiyle ilk defa FFXV ile karşılaşan birinin önüne FFXVII’yi koyarsanız, size “dede” veya “nene” diyecektir, haberiniz olsun.

Durdur o pikseli!

Biraz daha geçmişten gidelim... İlk bilgisayar oyunları haliyle pek de güzel grafiklere sahip değildi. Dünya gerçekçisi gibi hatırladığım ilk Doom’u geçtiğimiz günlerde bir kez daha deneyince kendimden şüphe ettim; ben bu oyunun görselliğine mi bayılmıştım? Teknoloji geliştikçe oyunların görselliği de hızla değişmeye başladı ve bu konu, çok ama çok uzun bir süre boyunca oyun medyasının odağı oldu. Kolay değil, kafam kadar piksellere sahip karakterleri kontrol ederken, çok hızlı bir şekilde grafikler iyileşmeye başlamıştı ve bu da herkesi heyecanlandırıyordu. Bir dönem resmen oyunlardaki oynanışı ve senaryoyu geçmiş, görselliğe kafayı takmıştık. 3D ekran kartlarının çıkmasıyla birlikte de müthiş bir kavga ortaya çıktı: 2D Vs. 3D. (3D dediğimiz, gözlüklerle sağlanan üç boyut değil; bir oyunun “yandan” veya “üstten” görünüşü olmayıp, üçüncü boyut içermesi.) Üç boyutlu olmayan oyunları kötülemek bir adet haline gelmişti ve o dönem, her anlamda iyi olan iki boyutlu oyunların yüzüne bakılmaz hale gelmişti maalesef. İki boyutluysan kötü, üç boyutluysan ilgi çekiciydin. Neyse ki kendimizi fazla kaybetmiyor da kötü üç boyutlu oyunlara hak ettiğini vermeye gayret ediyorduk. Yine de tüm 3D oyunları oynamaya çalışıyor, sevmek için de büyük bir çaba göstermekteydik. Doom modası patladığında örneğin, piyasaya çıkan her türlü FPS’yi oynamayı ve beğenmeyi çok istiyorduk. Hatırlıyorum da Rise of the Triad’da karakterimiz zaman zaman uçabiliyor, bir düşmanı öldürdüğümüzde gözü fırlayıp ekranın önünden geçiyor diye o oyunu oynamak farz olmuştu. Bir oyunda, bir karakterin kıyafeti

rüzgarda hareket ediyor diye deli olmuşuk. Şu anki halimize bu anlamda şükrediyorum çünkü görsellik konusunu bir kenara bırakmayı başardık. Artık piksel grafikli bağımsız oyunlar da beğeniliyor, God of War gibi detay man-yağı üç boyutlu oyunlar da. Hatta “üç boyutlu oyun” dediğimde bir garip hissettiğim için bile mutluym; bu tabir artık hayatımızda yok.

Kime göre iyi?

Günümüze geldiğimizde, az önceki görsellik mevzusunun artık ortadan kalktığını görüyoruz; en azından AAA kalitesindeki oyunlarda... Yeni bir Assassin’s Creed oyunu çıktığında, “Abi gördün mü son oyunu; karakter ne biçim gerçekçi hareket ediyor?” diye bir yorumu gerek bile duymuyoruz. Görselliğin tatmin edici seviyede olması artık banko. Bu da bizi başka kısımlardaki arayışlara getiriyor... Günümüzde bir oyuna “iyi” demek için öncelikli olarak oynanış ele alınıyor ve tatmin edici olması bekleniyor. Oyunun oyuncuya verdiği tepkiler nasıl? Daha doğrusu, oyuncu oyunu hassasiyetle yönetebiliyor mu? Oynanış konusu senaryo ve anlatımdan bir adım önde zira bir oyun, bize illa bir şeyler anlatmak zorunda da değil. Yarış oyunlarını ele alalım; EA illa senaryo ekleyeceğim diye son Need for Speed oyununu rezil etti mesela. Onun yerine çok daha eğlenceli bir oynanış planlasaydı asrın en kötü NFS oyunlarından biriyle karşılaşmamış olurduk. AC Origins’de elbette bir senaryo söz konusu ama bu oyunu sabahlara kadar oynamamızı sağlayan, oyundaki halkın irili ufaklı, hepsi birbirinden şaşırtıcı istekleri miydi? Tabii ki de değildi; çevreyi araştırmak, Bayek’in akıcı hareketleriyle görevleri tamamlamak ve bu sırada birçok yeni silah bulmak, seviye atlamak o kadar eğlenceliydi ki oyunu bir türlü bırakamadık. Dolayısıyla bir oyunu iyi yapan en büyük etkenlerden biri oynanış ve bu oynanışla oyuncuyu içine çekebilmesi. Resmen 2 seneyi geçti, deliler gibi Heroes of the Storm oynamaya devam ediyorum. Senaryoymuş, konuymuş, zaten oyunun böyle bir amacı yok; tek isteğim bir maçta epik hareketler yapmak, maçı seçtiğim karakterle akıllıca hareketler yaparak kazanmak. Blizzard da oynanışı çok iyi ayarladığından oyundan hiç sıkılmadan devam edebilmekteyim. Oynanış dışındaki konular ise oyuncunun bir oyundan ne beklediğini içeren kısma giriyor. Tabii oyuncunun beklentisi, o oyunda iyi bir şekilde karşılandıysa...

Kratos’a selam olsun

Çok güncel bir örnek, God of War ile konuyu devam ettirelim. Seneler önce piyasaya çıkan ilk GoW oyunu, dönemi için bambaşka bir şeydi. Hem Japon aksiyon oyunlarındaki akıcılık sağlanmıştı, hem de muhteşem bir anlatıma ve “epik” olarak nitelendirilebilecek sahnelere ev sahipliği yapıyordu. Döneminde GoW’a bırakın iyi demeyi, “muhteşem” demeyen bir kişi bile yoktu.

Gelelim birkaç ay önce piyasaya çıkan yeni GoW oyununa... Net bir konu yine mevcut bu oyunla ilgili Yeni GoW, iyi bir oyun. Kötü olma olasılığı sıfır ama muhteşem olma kısmı da oyuncudan oyuncuya göre değişir. Mesela bu oyun kimler için muhteşem olabilir? Video oyunlarına yeni girmiş olanlar, olan bitenden çok etkilenebilir. İskandinav mitolojisine büyük bir ilgi duyanlar, tanıdık yüzleri Kratos’un karşısında görünce oyuna ekstra bir bağlılık gösterebilir. Evinin her taraf GoW öğeleriyle süslü oyuncular da bu oyunu muhteşem bulmuş olabilir. Peki geriye kalanlar, hele ki zamanında GoW üçlemesini oynayan ve çok

“BİR OYUNU İYİ YAPAN EN BÜYÜK ETKENLERDEN BİRİ OYNANIŞ VE BU OYNANIŞLA OYUNCUYU İÇİNE ÇEKEBİLMESİ.”



etkilenmiş olanlar, oyunda bir şeylerin eksik olduğunu düşünmüş olabilirler mi? İşte farkındalık ve objektif olabilme konuları burada devreye giriyor. Biliyorsunuz, geçen ay God of War'ı ben inceledim, puanını da 90 olarak sonuna ekledim. Aslına bakarsanız bir başka 90 verdiğim oyun kadar keyif almamış olabilirim oyundan. Lakin 20 yıldır piyasada olan bir derginin editörü olmak, bir oyunu kendi, "fazla kişisel" görüşlerinizi işin içine katmamayı gerektiriyor ve bence oyun oynayan kişiler arasındaki konuşmalar da bu düzlemde ilerlemeli. Yeni GoW size pek hitap etmediyse "kötü" bir oyun olmamalı; keza benim için de aynı şekilde. Ancak denebilir ki, "Oyun çok sağlam şeyler başarmış ama bana biraz ağır geldi, İskandinav mitolojisini de çok takip etmediğim için biraz sıkılmadım desem yalan olur."

GoW örneği, bir oyuna kişisel yaklaşım yaklaşmama konusunda mihenk taşı olarak kabul edilebilecek bir durum. Oyunlara yorum yaparken hep aklımızda olmalı...

Gerçek kötü

Bizi, oyun medyasındaki diğer arkadaşları ve sizleri bir oyunda rahatsız edebilecek ve oyunları kötü tarafa çekebilecek başlıklara gelmiş bulunuyoruz. Bu başlığın ilk maddesini elbette ki oynanış oluşturuyor; nasıl biraz önce oynanışın bir oyundaki en önemli faktör olduğunu söylediysem, bu öğenin iyi olmaması da direkt olarak oyuna bakış açımızı değiştiriyor. Bir oyunu ne kadar allayıp pullarsanız pullayın, dünyanın en iyi müzisyenlerine müziğini bestelelin, 30 tane bilinen ses sanatçısına seslendirmelerini yaptırın, eğer oyundaki karakteriniz tuşa basılığınızda düzgün zıplayamıyorsa

veya kucağında bir kilo patates varmış gibi bir hareket yapıyorsa, o oyunu oynamayı 30 dakika sonra bırakırsınız. Düşünsenize, her şey pırl pırl, atmosfer inanılmaz, ama nişan almak oyunda bir eziyet! Konu kapanır, oyun da çöpe gider... AAA kalitesinde bir oyun olsun, bağımsız bir oyun olsun, oynanışta iş yoksa, o oyunla işimiz olmaz.

Gelelim senaryoya... Senaryo, oyunun türüyle çok yakından alakalı bir durum. PS4'ün efsane oyunlarından Heavy Rain'i merak uyandıran hikayesi yüzünden sevmiş, oyunda bolca seçim yapabilme lüksüyle de hayran kalma kısmına yükselmiştik. Konusu açısından bu kadar iddialı bir oyunda senaryo sıkıcı ilerlese veya katili daha ikinci dakikadan tahmin edebilseniz, oyunun geriye kalanı umurumuzda bile olmazdı. Haliyle senaryo kısmında iddialı bir oyunda aradığımızı bulamazsak, oynanış ne kadar iyi olursa olsun büyük bir problem var demektir ve oyuna rahatlıkla "kötü" diyebiliriz.

Oyunların türlerine göre ön plana çıkan kısımlarında da elbette durumun iyi olmasını bekliyoruz. Konu bir RPG ise bolca görev isteriz, sağlam bir karakter geliştirme sisteminin bizi beklediğini hayal ederiz. Olay yarış oyunuyorsa, o araba virağı iyi alamadığı takdirde, içerisinde çok az araç barındırdığında "kötü" demekte sakınca görmeyiz. Bir dövüş oyununda bolca karakter olabilir, efektler ve karakterlerin hareketleri göz kamaştırıcıdır ama karakterler arasında denge yoksa, X bir karakter diğerlerine göre çok üstün konumdaysa o oyun işlemez bir hale gelir ve tüm multiplayer heyecanı da kaybolacağı için kısa sürede "kötü" olarak adlandırılır.

Dolayısıyla bir oyunun, önce amacına yönelik kısmı iyi çözmesi gerekiyor. Bunu oyun

yapımıyla ilgilenen arkadaşların kulağına küpe olması için de söylüyorum. Bir oyunun temel amacı, oyuncuya oyundan beklediğini verebilmektir. Bu durumda da bir yarış oyunu söz konusu olduğunda, oyuncunun senaryo ile ilgili aradıkları minimumda, müzik kısmından bekledikleri yine düşük halde olacaktır ama ister istemez oynanış, hızı hissettirmesi, araç çeşitliliği, yapay zekanın mücadeleci olması ve görsellik ön plana geçecektir ve olmazsa olmazdır.

Neden olmadı?

Son dönemin kötü oyunlarına bir göz atalım... Mesela Extinction'ı ele aldığımızda Attack on Titan benzeri bir oyun görüyoruz. Oyundaki karakterimiz de muhteşem bir acıklıkta hareket ediyor, görsellik de çok sağlam. Amacımız kocaman devleri indirmek lakin bunu yapmak sadece birkaç bölümde eğlenceli olduğundan, oyunun devamı müthiş monoton devam ettiğinden çok sıkılıp oyunu bıraktık. Zaten hali hazırda oyunun daha iyisi de var, niye bu oyun zaman harcamalım? Extinction "eğlence" kısmında çuvallamış oldu.

Need for Speed Payback... Bolca araç da var, araç geliştirme de, görsellik de, senaryo da... Lakin araç kontrolleri tatmin edici olmayınca, senaryo sınıfta kalınca ve bir aracı geliştirme işi kutulardan çıkan rastgele eşyalara kalınca oyun tek kelimeyle "patladı" ve çoktan unutuldu bile. EA, bir yarış oyununda olması gerekenlerin neredeyse tümünü es geçmişti. Bir VR oyunu olan Arizona Sunshine temelde müthiş bir hata yaparak çöplükteki yerini buldu maalesef ve bu da bir FPS oyunu olup da silah aparatıyla nişan almanın imkansızlığıydı. Düşünün ki oyunda aşırı kısıtlı bir cephaneniz var,

zombiler hızla size saldırıyor ve nişan almak çok zor çünkü oyunda resmen bir hata var bu konuyla ilgili. Güle güle...

Peki ya Metal Gear Survive? Metal Gear gizlilik olaylarıyla, kendi atmosferiyle, destansı hikayesi ve ilgi çeken karakterleriyle ünlenmişken, olayı "survival" türüne taşımaya çalışıp bir de bunu sıkıcı ve kolay yapay zekayla birleştirip yerin dibine sokmak nedir? Metal Gear ismine tam bir kara leke gibi yapıştı Survive ve kolayına da düzelmez.

Geçtiğimiz aylarda PS Plus'ın portföyüne giren ve vaktinde Kickstarter'dan çok sağlam bir başış gören Mighty No. 9 da kötü oyunların ve hatta hayal kırıklığı yaratan yapımların başlarında geliyor. Mega Man'in izinden ilerlemesi gereken ama yapımcının paraları toplayıp oyunla hiç ilgilenmediğini açıkça gösteren bu facianın en büyük eksiği de her anlamda oyunun "eksik" olmasıydı. Ne görsellik iyi, ne oynanışta orijinal bir tane konu var, ne de oyun eğlenceli... Oyunun hemen başında yer alan bir boss var mesela, piuuuv... Sürekli aynı hareketleri yapan, 1990'da oynasak bile, "Bu ne ya?" diyeceğimiz bir desende saldıran, dünya sıkıcısı bir mücadeleye. Mighty No. 9 oyuncuyu acayip eğlendirmesi gerekirken resmen sürdürüyor.

Denizden çıkıp Japonya sokaklarını turlamak...

Kötülerin neden kötü olduğunu anladık... Peki iyi oyunlara örnekler neler?

İlginç bir örnekle başlayalım: Subnautica. Survival türünü –pek beceremediğimden olsa gerek- çok sevmememe rağmen Subnautica'yı denedim ve oyundaki özgürlük hissi beni resmen büyüledi. Bir şekilde hayatta kalmam lazımdı ve bunun için yapabileceklerim hem

çok dengeli ayarlanmıştı, hem de heyecan vericiydi. Bir de oyun senaryo etrafında dönünce olaylar iyice güzelleşti. Survival türünü sevmiyordum olsam da bu oyunu "iyi" olduğu için sevmiştim.

Daha da ilginç bir örnek vermek istiyorum. Seneler öncesinin klasiği olan PlayStation oyunu Shadow of the Colossus bildiğiniz gibi PS4'e de uyarlandı. Düşünün ki oyun vakti için ne kadar iyiye ve tekrarı da yapılamadıysa, 2018'de bile büyük beğeni topladı. Görsel açıdan gelişim göstermiş olmasıyla ve müthiş atmosferiyle, değişik oynanışıyla yine gönülleri fethetti.

Bir başka klasiğe gidelim... Yılların eskitemediği Street Fighter. Beşinci oyunu çıktı, yetmedi Arcade Edition takısıyla DLC'lerle birlikte yeniden piyasaya sürüldü, oyuna övgüler bitmiyor. Artık ailenin birer üyesi gibi tanıdığımız karakterler içermesi, inanılmaz hassas bir algılama sistemi olması, multiplayer kısmında müthiş bir mücadelenin beklemesi, karakterler arası dengeyi iyi bir oranda sağlamış olması derken "dövüş oyunu" denilince halen akla Street Fighter geliyor. Capcom'u apayrı tebrik etmek lazım...

Sanki Japon kültürüyle ilgilenilmesinde hiç sevilmeceğimi gibi gözüken Yakuza serisi de enteresan bir biçimde iyi oyunlar arasında. Burada da kişisel tercih kısmı çok büyük rol oynuyor; eğer Japon kültürüne ilgi duymuyorsanız bu oyunla ilgili herhangi bir makaleyi veya videoyu da direkt es geçiyorsunuzdur ama sabredip seriyi baştan oynamayı başararsanız bir anda kendinizi çok sağlam bir hikayenin içinde buluyorsunuz. Elbette Japonya sevdalıları oyundan katbekat fazla zevk alıyor ama bu durum, Japon kültürüne uzak olanların oyunu kötü bulabilmesini sağlamıyor zira oyun kalitesi.

Farklı renkler, farklı tercihler

Saniyorum ki artık iyi oyun neye deniyor, kötü oyun nasıl oluyor, bu konuyu çözdük. İki tarafa kaymayı reddeden oyunlar da yok değil ve bunlar için "iyi" veya "kötü" yorumu yapmak serbest; zaten bunu yaptığınızda kimseden de şiddetli eleştiriler gelmez. Çok yakın tarihli bir örnek vereyim. Destiny 2 bolca zamanı olan, MMOFPS'leri sevenler için gayet yeterli bir oyun. Hızla oyunda bir şeyler yapmak isteyen ve senaryo arayıp oyunun kendisine bir şeyler katmasını isteyenler içinse vasat. Tamamıyla istediğiniz tarafa çekilebilecek bu oyun kötü de olamaz, muhteşem de. Resmen "standart" klasmanında duruyor.

Bunca söylemden sonra ise vardığımız nokta, bir oyunun, bir oyuncuya ifade ettikleri olarak özellenilebilir. İlgi alanlarınızın tümünü içeren bir oyun size çok daha çekici gelip gözünüzde "iyi" olabileceğinden, tamamıyla alakasız kaldığınız birçok konuyu harmanlayan bir oyuna da müthiş kayıtsız kalabilirsiniz. Kim bilir, PS4'ü olup da aksiyon oyunlarını çok sevmeyen veya mitolojiyle alakası olmadığı için GoW'a uzak duranlar da vardır... Street Fighter mükemmel bir dövüş oyunuyken dövüş türüne hiç ilgisi olmayanlar için SF gözle görülen bir yapımla bile olmayabilir; uzaydaki bir ses... Ne var ki söylediğim gibi kayıtsız kalmak iyi bir oyunu kötü yapmaz, sadece sizden uzakta olduğunu gösterir. Eleştiriye açık olan bu konuyu bir TV programı haline getirip uzun uzun da tartışmak isterdim burada tek taraflı bir düşünce paylaşımı platformu olmuş oldu. Eğer sizin de söylemek istedikleriniz olursa editor@level.com.tr adresine e-posta atarak bizimle paylaşın. Herkese kötü oyunlardan uzak, ilgi alanlarına sonuna kadar hitap eden, bol oyunlu günler!

◆ Tuna Şentuna



AN

AR

SI

ST

REMASTERED

DETROIT: BECÖME HUMAN

Ey LEVEL! Sen kimsin ya, sen kimsin?! Adamın suratının yarısını dergi kapağına basmak nedir, bir söyle! Sormaz mı bu adamın anası, babası, "Benim oğlum ne etti, ne günahı vardı?" diye hayıflanmaz mı? Önce biraz düşünceli ol, hassas ol, sonra yap işini, bozma asabımı!

Haydi bunu geçtim LEVEL'ciğim, ne halt etmeye bu oyunu kapağa layık gördün? Fark ettin mi bilmiyorum ama oyunda bir saat boyunca temizlik yaptık lan! Evde tabak kaldırmıyorum, gittim burada suyu açıp iki aylık kötü süngerle tabak sildim. Yetmedi şerefsiz herifin tekinin şişesini, kutusunu, çerini çöpünü topladım! Bunları yapmayı sevsem gündeliğe giderdim oğlum ben. Android'in işini gittim ben yaptım; neyne söyleniyor bu

Android'ler, neyin derdindeler? Ben yaptım lan hepsini! Peki bu Android halkının insanlarla alıp veremediği nedir, o konuyu da hiç düşündün mü oyunu incelerken, yüksek puanı basarken? Adamlar yorulmuyor, çiş gelmiyor, uyumalarına gerek yok, bozulsalar parçasını değiştiriyorsun hayatına devam ediyor... Gülmeyi bile becerebiliyorlar, niye mutsuz oğlum bunlar? İnsanları kötü gösteren oyundan hayır gelir mi? Bugün bu makinelere sempati gösterirsen yarın Skynet olup kafana s#@\$lar. Lütfen neyi, nasıl tartacağınızı bilin, benim devrelerimle oynamayın. Sonra gitti sinirlendi, anarşizmin neferi oldu diye sağda solda konuşuyorlar hakkımda. Hepsi senin yüzünden LEVEL. Hain! Vatan haini! Şurada röportaj yapıyoruz...

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

Arkadaşım CRPG mi kaldı? Sene 2018, İsrail gitmiş tavuk sesleri çıkartarak Eurovizyon'u kazanmış, sen halen ağır başlı tavırlarla, sadece izometrik açıdan gözükken karakterlerin olduğu oyunu dergiye alıyorsun, yüksek de puan veriyorsun. Devir bu devir değil. Devir düşünmeden hareket etmenin, renklerin, sosyal medyanın, Instagram'da yan yana 18 tane, hiçbir anlamı olmayan hikayenin paylaşılma devri. Herkes yemeğini çekip sosyal medyada paylaşıyor derken bak ne oldu, herkes duvarı, yeri çekip hikaye diye paylaşmaya başladı. Sen de git 1970'den kalma RPG oyununu 4 sayfa anlatmaya çalış... Hayır bunu kim okusun, bir anlatsana? Oyunu oynamak zaten sıkıcıyken sen bir de anlatmışsın da anlatmışsın...

Düşün ki oyunu yazan arkadaş bile yarısında sıkılmış yazının, "Ay ben şok!" demiş. Haklı adam, o da şokta; halen böyle oyunlar üretiyor... Bak LEVEL, seninle samimi konuşacağım. 20 yıllık dergisin falan diye ne yaptığını bildiğini düşünüyorsun ama bu eski kafalı tavırlarla bir yere varamazsın. İsmi şuraya yazmaya bile üşendiren oyundan hayır gelir mi? Bunun yerine koy oraya Black Ops III'ü, bas 12 sayfa, bak nasıl satıyorsun. Çık şu kabuğundan artık, yeni nesle ayak uydur. Baldur's Gate mi kaldı da Pillars of Eternity para etsin şu devirde? Üç beş kişinin oynayacağı oyunu böyle översen olan sana olur, popülerlerin arasında yer alamazsın, herkes seninle dalga geçer. Nokta.

STATE OF DECAY 2

Bir kez daha sene 2018 demek istiyorum ve zombi oyunu diye de ek yapıyorum. 2018 ile örtüşmeyen bir şey varsa o da zombilerdir ve bu 2019'da da devam edecektir. Ha Days Gone çıkıyor diyeceksiniz, o ayrı bir konu. Adamlar uğraşiyor, bir şeyler yapmaya çalışıyor. State of Decay 2'de ne oluyor peki? Ben size söyleyeyim: Nothing! Nothing is happening in this f#\$@ing game! Bakın sakın olmak istiyorum elbette ama buna mani olan bazı etkenler var. Bunların başında da bugünlük oyunların hiçbir şey yokmuş, her şey sanki çok normalmiş gibi piyasaya sürülmesi geliyor. Arkadaşım şurada, hangi meslek dalında özgürce hata yapıp bir şey yokmuş gibi davranmak mümkün,, bir söyler misiniz? Bu LEVEL misal, gidip de her ay

okunamayan yazılar yayımlasa, sayfalar sürekliliği yapıp çıkarsa, dört dergiden üçünde poster eksik olsa, A oyununun inceleme yazısında Z oyunundan bahsedilse, bu dergi pişkin pişkin hayatına devam edebilir mi? Edemez çünkü almazsınız, çünkü aldirtmam! Onların hepsi çocuklarım benim! (Aman durun Mahmut Hoca...)

Bug'la dolu oyunu 2018'de bitmiş oyun diye piyasaya sürmek de kendi ipini çekmektir, ahlaksızlıktır ve terbiyesizlik bile olabilir. Bunun üstüne bir de sen oyunu amaçsız ve sıkıcı, tekrara boğan bir şekilde tasarlasan da senin bu piyasada tutunacak yerin yoktur ey yapımcı firma. Kimsin onu da unuttum ama şunu kulağına küpe et: Zombiler out, Battle Royale in!

Karne zamanı geldi!

Yaz demek tatil, arkadaşlar, deniz ve elbette daha fazla oyun demek! Eh, aranızdan bazılarının yeni bir okul için ilk adımlarını attığını, bazılarının da okul hayatında başarıdan başarıya koştuğunu biliyoruz. Haliyle, karne hediyesi için anne babamızın kapısını çalmanın tam vakti!

HEPSİBURADA
MOBİL UYGULAMASINDA
YER ALAN ÇEKBUL ÖZELLİĞİ İLE
DİLEDİĞİNİZ ÜRÜNÜN
FOTOĞRAFINI ÇEKEREK,
KOLAYCA SATIN
ALABİLİRSİNİZ.

MSI GT63 Titan 8RG-041 XTR

// Oyun canavarı" desek ve gözlerinizi kapatıp düşünmeye başlasanız muhtemelen böyle bir şey geçerdi aklınızdan. MSI'nin teknolojiyi son sınırına kadar zorladığı bu oyun bilgisayarı, sekizinci nesil Core i7-8750H işlemci, 16GB DDR4 Ram ve GeForce GTX 1080 ekran kartı sayesinde günümüz ve yakın gelecekte piyasaya çıkacak olan bütün oyunların üstesinden hakkıyla gelmeyi vadediyor. Fiyatı ise performansa yaradır derecede, bir miktar yüksek.



Kingston HyperX Alloy Elite-MX

Oyuncular ve mekanik klavyeleri arasındaki bağ hakkında onlarca şey söylemek mümkün. Mekanik klavyelerden beklentiniz ne kadar yüksek olursa olsun sizi memnun edecek şekilde tasarlanan Alloy Elite, kırmızı renkteki arka ışıklandırması ve çok sevilen Cherry MX tuş anahtarları ile de hem yeterince sessiz, hem şık, hem de son derece rahat bir ürün. Cherry MX anahtarlarının verdiği o muhteşem hissi denediğinizde bırakmak istemeyeceksiniz.

Logitech G29

Logitech G29 belki çok yeni bir ürün değil ama bu sizi yanıltmasın, halen kendi fiyat düzeyinde daha iyisi yok. 900 derecelik dönüş açısı, geliştirilmiş force feedback motoru ve çok sayıda modlanabilir tuşu ile dikkat çeken ürün, hem PS4 hem de PC'de çalışıyor ve ister Gran Turismo Sport, isterse Euro Truck Simulator 2 hayranı olun tüm beklentilerinize uzun yıllar cevap verebilecek seviyede.





Asus ROG Strix GTX 1060 OC 6GB

Oyun bilgisayarının tartışılmaz en önemli parçası ekran kartı bildiğiniz gibi. Ekran kartı denilince akla gelen ilk firmalardan olan Asus da ROG Strix serisi kartlarında kullandığı Direct CU III soğutma ile %30 daha serin ve bir o kadar da sessiz bir oyun deneyimi vadediyor. VR oyunlarına tam uyumlu olan kart aynı zamanda Aura Lightning özelliği sayesinde diğer Asus ürünleri ile senkron olabilen bir ışıklandırmaya sahip. Kısaca, "benim bilgisayarım her oyunu çalıştırsın" diyor-sanız bu ekran kartı son derece ideal bir seçenek.

Razer Naga Trinity

Çarşıdan aldım bir fare, eve geldim üç fare! Şaka bir yana, eğer oyuncu bir sevdiğinize hediye almak istiyorsanız Naga Trinity hayli ilginizi çekebilecek özelliklere sahip. Değişebilen yan paneleri sayesinde hem FPS, hem MOBA hem de MMORPG oyunlarına uygun hale getirilebilen Mouse, Chroma desteği sayesinde de istediğiniz gibi kişiselleştirmenize müsaade ediyor. 16000dpi'lık 5G lazer sensöre sahip olan farenin fiyatı da sunduğu özelliklere kıyasla makul.



PlayStation 4 Pro 1TB Beyaz

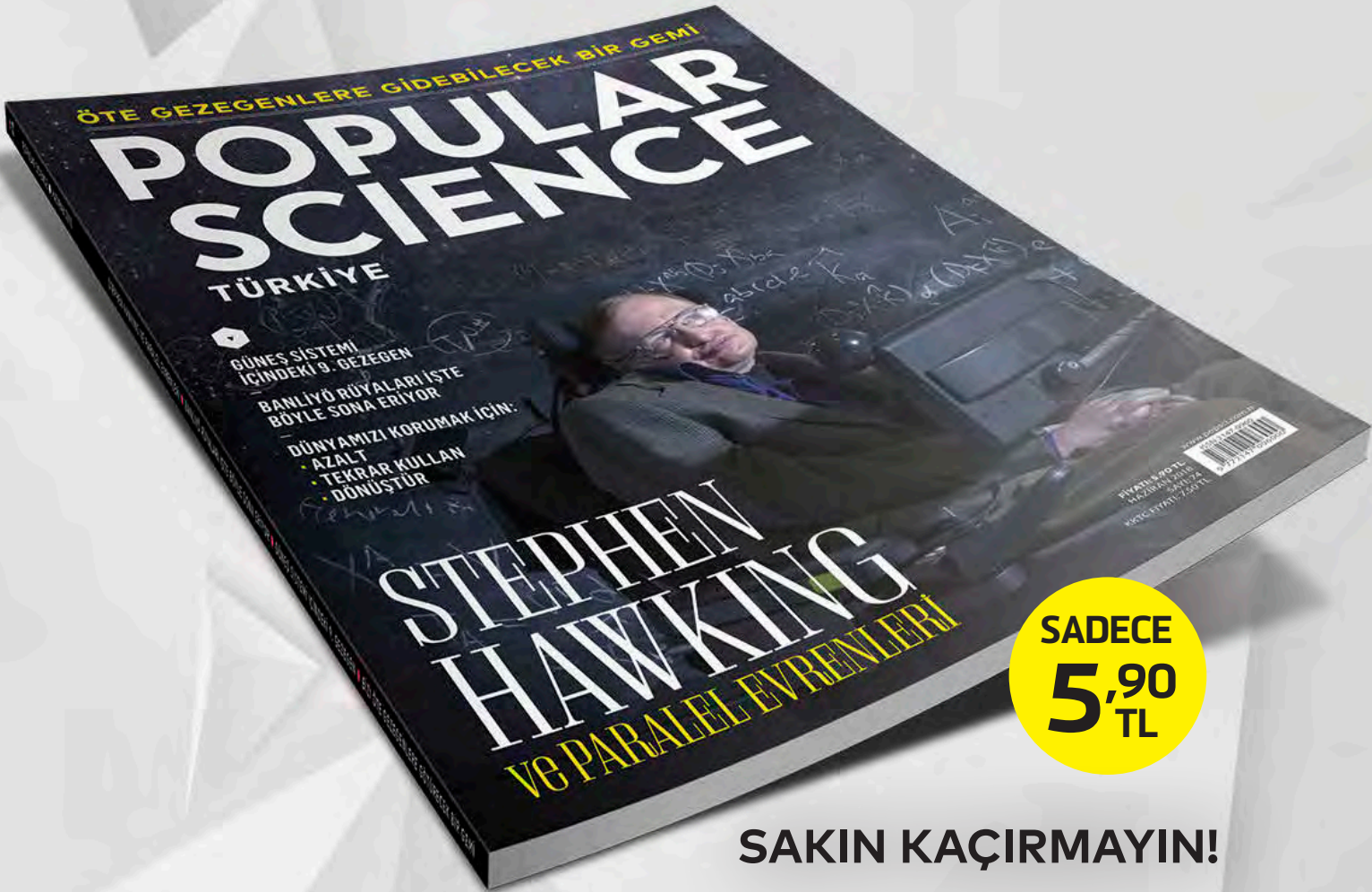
Sony'nin geçtiğimiz ay da konuk ettiğimiz kaslı konsolu bu defa muhteşem gözükken beyaz modeli ile karşımızda. Kısıtlı sayıda üretilen beyaz renkteki PlayStation 4 PRO, 4K/60fps oyun deneyimi sunabilmesi, HDR desteği ve PS4'e özel onlarca oyunu ile konsol diyarına iştirak etmek isteyen oyuncuların aklını çelebilecek kadar güzel. Üstelik kendisi gibi beyaz renkteki Dual Shock 4 gamepadi ile birlikte geliyor.



STEPHEN HAWKING'İN PARALEL EVRENLER KONUSUNA YENİ BİR SOLUK GETİREN ÇALIŞMASI

- ▶ Bizi başka gezegenlere taşıyan nesil gemileri işte böyle olacak
- ▶ Çöp sandığımız fakat aslında çöp olmayan şeylerin hikayesi
- ▶ Etrafımızda yeni bir gezegen dolaşıyor olabilir

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



SAKIN KAÇIRMAYIN!

İNCELEME



Sayfa
56

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

STATE OF DECAY

Asla potansiyeline ulaşamamış bir oyunun ardından, State of Decay serisi ikinci oyunu ile güneşi arıyor.

TÜRKÇE
ALTYAZIHER YAŞAM DEĞERLİDİR;
ORGANİK OLMASA BİLE...

DETROIT

BECOME HUMAN

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony Interactive Entertainment
Tür Macera
Platform PS4
Web www.quanticroam.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



// Baktığında onların duygusal iniş çıkışları yok hocam, basıyorsun komutu, sıkıyorsa yapmasın!" demişti Android sahiplerinden bir tanesi; kölelik farklı bir şekilde vücut bulmuştu modern çağda.

Android'lerin insanların yaşantılarında kendilerine büyük bir yer bulmasındaki en büyük etken, bir kez ödemesi yapıldıktan sonra artık sizin emirlerinizi %100 uygulayan, problem çıkartmayan ve işlerinizi yoluna koyan bir "hizmetçiye" sahip olmanızdı. Onu istediğiniz işte kullanabiliyor, dilerse dizlerinizi dinleyen bir arkadaş olarak bile kullanabiliyordunuz. Söyledikleri hoşunuza gitmediğinde de susmasını emrediyor ve hayatınıza devam ediyordunuz. Android'lerin duygusal yönleri programlanmamış olabiliyordu ama insanlar ahlak ve iyilikten yoksun varlıklar olmuştu ve olacaktı. Bu robotları birer plastik parçası olarak görmeleri

kaçınılmazdı ve plastiğin ruhu olmadığına göre, onlara karşı şiddet uygulamak da suç değildi. Hem ne olacak, parçaları kolayca değişebiliyor, tamamıyla bozulsalar bile servise verildikten bir hafta sonra, tüm hafızası silinmiş olarak size yeniden teslim edilebiliyordu.

"Her gün sizinle vakit geçiren, sizin sözlerinizi dinleyen, sizin yaşamınıza ortak olan gelişmiş bir yapay zekanın ruhu olmadığını söylemek pek de kolay değil... Sonuçta o da gerçeği algılıyor." demişti bir profesör. Profesörün çıkış noktası, filozof Parmenides ise haklıydı...

"Görünüş aldanıştır. Görünüş zihnimizin yarattığı bir dünyadır, Gerçek ise değişmez. Gerçeği akılla kavrarız. Akıllı olan varlık gerçeğin değişmediğini, herhangi bir çokluk içermediğini, bir olduğunu kavrar. Duyular ise aldanıştır. Var olmayan şeyleri varmış gibi gösterirler..."





Şöyle bir baktığımızda elimizdeki oyun türlerinin en popülerini Battle Royale olarak görüyoruz. Sonra online FPS'ler geliyor, çeşitli aksiyon oyunları da liste başındaki yerlerini koruyor. Durum böyle ilerlerken "adventure" türü dediğimiz kısmın çeşitli bağımsız yapımlar dışında varlığını sürdürmediğini görüyoruz. Bunun en büyük nedeni de halen "hızlı oyunlar"ın liderlikte olması. PUBG'a, Fortnite'a, bilemediniz League of Legends'a, Overwatch'a girip bir maç yapıp çıkmak ne zamanınızı alıyor, ne de kafanızı yoruyor. Ama bir hafta ara verdiğiniz bir macera oyununa dönüş yapmak kolay mı? Otur konuyu hatırla, oyun İngilizceyse ayrı bir zorluk yaşa (İngilizce öğren!), adrenalin dolu bir tecrübe beklerken ağır kanlı bir oynanışla karşılaş, olacak iş mi... Oyuncuları bir kenara bırakalım, yapımcı tarafında da macera oyunu tasarlamak zor iş. Sürükleyici bir senaryo yaratmak, çeşit çeşit karakter yaratıp bunların eline birer silah verip bir arenaya salmaktan çok daha zor, emin olun. Durum böyle olunca da macera türünün hakkını verecek yapımları görmek günümüzde pek zor. Böyle bir ortamda Quantic Dream, sırtı bize dönük koltuğunda yavaşça yerinde dönüyor ve "Hoş geldiniz." diyor; "Ben de sizi bekliyordum..."

Heavy Rain ile muhteşem bir iş başarmış olan, macera türüne yepyeni bir soluk getiren ünlü yapımcı, Beyond: Two Souls ile kendisinden tam beklenebilir verememiş olsa da uzunca bir süredir üzerinde çalıştığı Detroit: Become Human konusunda çok iddialıydı. Biz de oyunu heyecanla bekliyorduk ve Mayıs ayını "Detroit Şenliği" olarak ilan bile etmiştik.

Peki bu kadar heyecana karşın oyun beklentimizi karşıladı mı? İşte yorumlarımız, işte her şeyden daha detaylı bir inceleme!

Ben aslında kimim?

Daha oyunun hemen başında bizi güzel bir Android karşılıyor, birkaç kelime edip oyuna ışınıyor. Oyunun ilk sahnesinde ise RK800 modeli olan Connor'ın kontrolüne bırakılıyor. Polisin kuşattığı evden gelen haberlere göre bir Android sıyırılmış ve bir çocuğu esir almış. Kontrolünden çıkan Android'lerin Deviant olarak adlandırıldığı bir ortamda, Connor olarak durumu çözmemiz isteniyor. Öncelikle olay mahallini

araştırıyor ve ardından da çocuğu esir alan Android'i ikna etme çabasına girişiyoruz ve olaylar gelişiyor.

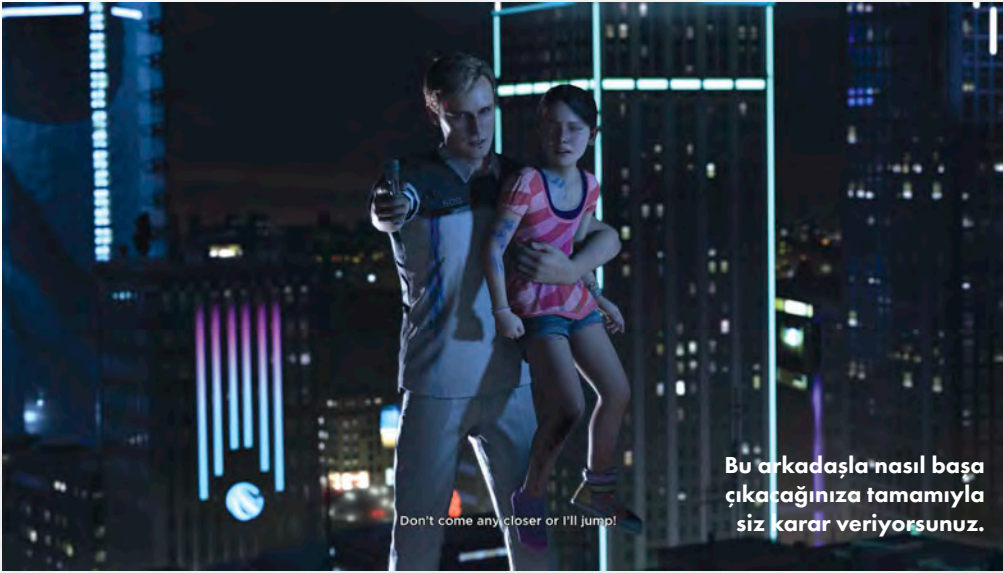
Bu sahne tamamlandıktan sonra Kara ile tanışıyoruz. Kara da gözlerini bir Android dükkanında açıyor. Öğreniyoruz ki bazı parçaları hasar gördüğü için servise verilmiş ve sahibi tarafından tekrar eve götürülecek. Burada da Kara'yı kontrolümüze alıyor ve hiç güven vermeyen sahibimizin peşinden evin yolunu tutuyoruz.

Üçüncü karakterimizin ismiyse Markus ve iyi bir durumda olduğundan emin olabilirsiniz. Ünlü bir ressamın kişisel yardımcısı olarak görev yapan Markus resmen kültür içinde, zengin hayatı yaşıyor. Onu da ilk olarak bir dükkandan boya almak üzere görevlendirilmişken kontrol ediyoruz.

Aynı Heavy Rain'de olduğu gibi oyun, dizinin bölümleri gibi farklı sahneler ve farklı karakterleri konu ediyor. Bir yerde Kara ile bir durumu çözüyoruz, bir başka kısımda Connor ile bir cinayeti aydınlatmaya uğraşıyoruz. Ve tahmin edeceğimiz gibi oyunun ilerleyen

Anket

Extras kısmında yer alan Survey bölümü, size 10 soruluk bir anket yöneltiyor. Ankette Android odaklı sorulara yanıt veriyor ve anketin sonunda diğer oyuncuların cevapları ile birlikte kendi cevaplarınızı görebiliyorsunuz. Bakın bakalım dünyanın geri kalanıyla aynı düşüncelerde misiniz?



Don't come any closer or I'll jump!

**Bu arkadaşla nasıl başa
çıkacağınıza tamamıyla
siz karar veriyorsunuz.**



The landlord said the front door was locked from the inside, all the windows were boarded up. The killer must've gone out the back way.

kisimlerinde bu karakterler arasında çeşitli kesişimler de meydana geliyor...

Alice Harikalar Diyarında

Başroldeki üç Android'imiz elbette oyun boyunca yalnız değil. Hatta üçünün de sürekli görüştüğü bazı karakterler var. Kara, bu sayfalardaki bir kutuda da görebileceğiniz üzere çocuklarla iyi geçinen bir Android. Todd da aslında onu ev işleri yapmanın yanında kızına bakması için satın almış. Kara ile Alice'in gayet iyi bir dostluğu var ve onun hikayesinde de Alice adındaki bu küçük kız, Kara'ya eşlik ediyor. Bir ressam olan Carl'in kişisel hizmetkârı Markus ile de Carl'in önemli bir ilişkisi bulunuyor. Bu ilişki hakkında çok fazla detay vermek istemiyorum ama Markus'un oyunun ilerleyen kısımlarında daha da önemli bir rolü olduğunu söylemekte de sakınca yok. Polis memuru asistanı olarak görev yapan Connor da direkt olarak ünlü bir detektif olan Anderson'a zimmetlenmiş durumda. Anderson'a olay mahallinde yardımcı olan

Connor, bir süre sonra Anderson hakkında daha fazla bilgi edinerek onunla daha da yakın bir ilişkiye geçiyor.

Bu kadar fazla karakterin olduğu bir oyunda ilgili tahmin edersiniz ki olaylar karakterler arasındaki ilişkiye odaklanmış durumda. Zaten oyunda bolca diyalog ve bolca da seçim bulunuyor.

Yaşama dair kararlar

Heavy Rain'i oynayanların birkaç dakika içinde alacağı Detroit, tam bir karar ve seçim oyunu. Bolca diyalogun bulunduğu oyunda hikayeyi etkileyen veya etkilemeyen birçok seçim yapmamız bekleniyor. En basitinden başlayalım...

Genelde sizinle birlikte hareket eden yan karakterle yaptığınız konuşmada, onlara karşı yaklaşımınız için çeşitli duygu halleri belirleyebiliyorsunuz. Sinirli, alttan alan, sakın, dikkatli, kararlı vb. Bu tip cevaplar o karakterle olan yakınlığınızı etkileyebiliyor ama bu, oyunun gidişatında acayip önemli bir yer tutmuyor. Zaman içerisinde



Boston Dynamics

Amerikalı ünlü robot firması (Robot firması da ne demekse?) Boston Dynamics'i duymayan kalmamıştır. Çoğunlukla tasarladıkları robotları test ederken tekmelemeleriyle ünlü olmalarına rağmen aslında inanılmaz bir iş başarıyorlar. Yürüyen robot bile bir hayalken adamlar en son salto atabilen bir robot yaptı, yepyeni bir çağa merhaba dedik.

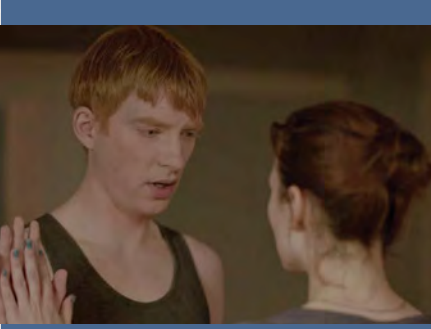
Boston Dynamics şu anda birçok model üzerinde çalışıyor ama en son kapı bile açabilen robotları SpotMini ile dikkatleri üzerlerine çektiler. Son gelen haberlere göre SpotMini 2019'un ortalarında satışa çıkacak ve bu köpek benzeri robotu evimizde, ofisimizde ağırlayabileceğiz. Telefon uygulaması sayesinde komuta edebileceğimiz SpotMini'nin hortum benzeri kolu da 14 Kg taşıma kapasitesine sahip.

SpotMini'den çok daha ileri bir model ise Atlas. İki ayağı üzerinde rahatça yürürebilen, koşabilen, engelleri aşabilen, tökezleyince dengesini toparlayabilen Atlas, dediğim gibi havada şahane bir salto bile atabiliyor. Bunun eline bir silah verdikten sonra da salın savaş alanına, savaşın...

Boston Dynamics robotları hakkında daha fazla bilgiyi YouTube'dan alabilirsiniz. Firmanın ismini tuşlamanız yeterli...

yanınızdaki kişinin karakter özelliklerini de anlamaya başladığınız için onun huyuna gidebilecek cevapları da verebiliyorsunuz. Bundan daha önemli olan seçimler ise direkt olarak oyunun gidişatını etkileyebiliyor. Zaten böyle bir karar verdiğinizde oyun size bunu bildiriyor ve o anı kafanızda kazıyıp, "Bir sonraki oynayımda farklı bir karar vereyim" diyorsunuz. Örneğin oyunun hemen başında, küçük kıızı esir alan Android ile olan konuşmanızda, hepsi birbirinden önemli kararlar veriyorsunuz. Tam bir ikna çalışması olan bu diyalogda o kadar çok değişken var ki... Bu değişkenlerin ortaya çıkmasında da önemli bir başka etken var ve o da araştırma.

Şöyle ki oyunda zaman zaman serbest



Robot distopyası: Black Mirror

İlk sezonları muhteşem olan fakat son sezonda hafif bocalayan Black Mirror dizisini çoktan duymuşsunuzdur. Bu dizinin bazı bölümleri de var ki tam olarak Detroit'e uyum sağlıyor.

İkinci sezonun ilk bölümü olan Be Right Back, aslında sosyal medya olaylarına gönderme yapan bir bölüm lakin senaryoda tüm görkemiyle bir Android yer alıyor. Erkek arkadaşını bir trafik kazasında kaybeden bir kadın, bir firmadan yardım almaya karar veriyor. Erkek arkadaşının sosyal medya hesapları sayesinde sesini ve düşüncelerini bir yapay zeka haline getirip telefonda muhabbet imkanı sağlayan firma, daha sonra kadına deneme aşamasında olan bir Android hizmeti sunuyor. Böylelikle erkek arkadaşına aynen bezeyen ama duygusal yoksunluğa sahip bir Android ile yaşam başlıyor. Eh, Android gerçek bir insan olmadığından da problemler baş gösteriyor...

Dördüncü sezonun beşinci bölümü, Metalhead ise çok daha distopik bir atmosfere sahip. Boston Dynamics'in Spot modelinden esinlenerek tasarlanan, insan katili robot köpekleri konu eden bu bölüm de yapay zeka robotların tehlikeli yönünü ortaya koyuyor.

"Son derece sakın ilerleyen oyun, bizi yine Heavy Rain ekolündeki gibi aksiyon sahneleriyle buluşturuyor. Bunların ne zaman karşımıza çıkacağını da kestiremediğimiz için biraz tetikte olmamız gerekiyor"

Bu siyahi kadının Connor adındaki Android'den beklentileri çok fazla.



birakılıyor. Bu kısa anlarda etraftaki cisimlerle etkileşime geçerek hikayede bize yardımcı olacak bilgiler toplayabiliyoruz.

Bu tutsak örneğinde, eğer zamanımızı delirmiş Android hakkında bilgi elde etmek için kullanırsak onu ikna çabamızda daha samimi cevaplar verebiliyoruz. Eğer bu araştırmayı yapmamışsak da seçenekler kilitli olarak karşımıza çıkıyor ve anlıyoruz ki bir şeyleri kaçırmışız.

İkna etme deyip duruyorum ama oyun burada da bize seçenek sunuyor aslına bakarsanız. Dilerseniz hiç ikna çabasına girmeyip çok daha direkt bir tutum takınarak Android'e karşı sert bir tavır da belirleyebilirsiniz. Hatta bir silah bulup bunu yanınızda götürmeniz bile olası –ki Android'lerin silah taşıması aslında yasak. Bu karşılaşmanın bazı örnek sonuçlarında suçlu Android'i vurmak, Android tarafından vurulmak veya onu ikna etme gibi olasılıklar bulunuyor. Bu örnekte, vereceğiniz karar bu sahneyle sınırlanabiliyor ama oyunun ilerlerinde, çok daha önceden verdiğiniz bir karar size bambaşka bir şekilde yansıyor. Bu olasılıkları tahmin etmek de elbette zor; zaten oyun da bu yüzden

sürekli sizi oyunu tamamladıktan sonra tekrar oynamaya davet ediyor.

Sopadan kaç, yerde yuvarlan

Son derece sakın ilerleyen oyun, bizi yine Heavy Rain ekolündeki gibi aksiyon sahneleriyle buluşturuyor. Bunların ne zaman karşımıza çıkacağını da kestiremediğimiz için biraz tetikte olmamız gerekiyor. Önceki gibi, aksiyon sahnesi başladığında ekranda çeşitli tuşlar gözüküyor ve bunlara zamanında basmamız gerekiyor. Kafamıza inecek olan bir tahta parçasından kurtulmak için Üçgen, ardından tökezlemeyi önlemek için R1, yana kaçmak için analog kolu sağa itme, kalkmak için kolu yukarı itme gibi komutlarla aksiyon



ÜÇ ANDROID, ÜÇ FARKLI YAŞAM

Yazıda da bahsettiğimiz üzere oyun üç farklı Android'in etrafında dönüyor. Gelin bu karakterleri yakından tanıyalım...

Kara

İlk defa 2032 yılında satışa sunulan AX400 modeli, çoğunlukla ev işleri ve çocuk bakıcılığı yapması için görevlendiriliyor. 300 farklı dil konuşabilen AX400, 9000 farklı çeşit de yemek yapabiliyor –ki şu kısımda beni tavladı, anında parayı basıp alırım. (Yemek yapmaya vaktim yok.) Çocuklarla iyi geçinebildiği için popülerleşen bu modelin oyundaki karşılığı ise Kara ismiyle karşımıza çıkıyor. Todd adındaki babanın ve Alice adındaki kızının hizmetinde olan Kara, maalesef Todd tarafından pek de iyi davranış görmüyor...



Connor

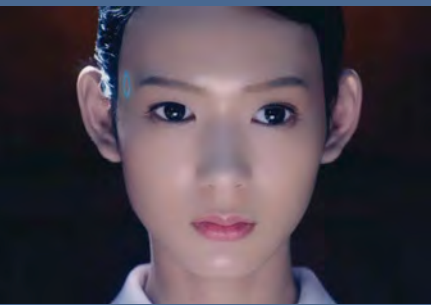
Bir RK800 modeli Connor ve yine bir CyberLife tasarımı. Onun tasarlanma amacı polis memurlarına sahada yardımcı olmaktan ötesi değil. Bir ortak olarak hareket etmek için özel olarak tasarlanan RK800'ün diğer Android'lerde olmayan çok önemli özellikleri bulunuyor. Bunlardan bir tanesi suç mahallini analiz edip olayın nasıl geliştiğini ortaya çıkartmak ve bir diğeri de kimyasal delilleri anında tahlil edip sonuçları polise o anda bildirmek. Japonca seslendirmesi çok daha başarılı olan RK800 aslında suratına iki tane çakmalık bir model.



Markus

Diğer Android modellerinden farklı olarak bir özel üretim olarak CyberLife tesislerinde tasarlanan Markus, ünlü ressam Carl Manfred'e bir hediye olarak veriliyor. Markus ressama arkadaşlık ediyor, işlerini görüyor ve bir süre sonra ressam ile Android arasında bir "baba-oğul" ilişkisi gelişiyor. Carl, Markus'a müzik dinlemeyi de öğretiyor, ünlü yazarların kitaplarını okumayı da. Git gide sofistike bir hal alan Markus'un Carl ile olan ilişkisini kıskanan birileri olacaktır diye düşünüyorsanız da doğru bir tahmin yapmış olursunuz.





Tokyo: Become Human

Tam bu yazıyı yazarken PS Japonya tarafından enteresan bir video yayımlandı. Tokyo: Become Human adındaki kısa film, Japonya'daki bir Android hikayesini konu alıyor. Yine bir Android ile bir insanın ilişkisinin sorgulandığı video, oyundaki oynanışa göndermeler de içeriyor ve yine olayın ahlaki boyutu irdeleniyor.

Yaklaşık 10 dakika süren video ben izlerken sadece Japonca seslendirmeye sahipti ve altyazısı da yoktu. Japonca biliyor olmamdan mütevellit ben neler olduğunu anladım ama sanıyorum ki bu sıralar bir altyazı desteği gelmiş olacaktır.

Videoyu izlemek için bu linki takip edebilir veya YouTube'a filmin başlığını yazabilirsiniz. bit.ly/2KFSMgm

sahnelerinden yara almadan sıyrılmaya çalışıyoruz. Zaman zaman da bazı tuşlara sürekli basmamız isteniyor –ki bu konuya özen göstermelisiniz; benim gibi bir kez basıp yarı yolda kalabilirsiniz.

QTE (Quick Time Event) adını verdiğimiz bu anlar oyunun temposunu bir hayli yükseltiyor ve çok akıllıca ve özenerek hazırlanıklarını da rahatlıkla söyleyebilirim. Hareketler çok akıcı oluyor ve komutlar da bu hareketlerle örtüşüyor.

Bu aksiyon sahnelerinin yanında, zaman zaman karakterlerimizin koşarak bir şeyler yapması da gerekiyor. Bu kısımlarda ekstradan çok dikkatli olmak lazım yoksa benim Connor'la yaşadığım gibi kaçan bir Android'i çok saçma bir şekilde kaçılabiliyorsunuz. Gideceğiniz yönü iyi kestirmek, belirtilen tuşa vaktinde basmak bu anlarda çok önemli oluyor.

Beni burada kimse bulamaz

Oyunda bazı ilginç mekanikler de bulunuyor ve bunlar karakterlere özgü diyebiliriz. Misal Kara'nın, oyunun bir bölümünde Alice'i bulması gerekiyor ve bunu yapması için de 10 dakikası var. Alice'i bulmak 10 dakikadan kısa sürüyor ama bu sırada, içinde bulunduğumuz ortamda araştırma yapmak da istiyoruz ki ileride bize yardımcı olacak bilgilere ulaşalım, Flow Chart puanımız artsın. (Bu konuya geleceğiz.) Keza Connor'ın da oyunun bir kısmında zamana karşı mücadelesi oluyor. O da bir Android'in izini sürmeye çalışıyor ve bu sırada diğer Android'lerden yardım alması gerekiyor. Stresli bu anlar da oyunun temposuna çok güzel bir katkıda bulunuyor, bir anda bir dizinin heyecanlı bölümüne gelmişsiniz gibi hissediyorsunuz. (Oyun bana sürekli bir filmde

Görevleriniz ekranda bu şekilde listeleniyor ve takipleri kolaylaştırıyor.



veya dizide olduğum hissiyatı verdi.) Bir başka oynanış mekaniği de direkt olarak Connor'a özgü. Bahsettiğim gibi Connor bir polis memuru asistanı ve olay mahallindeki durumun nasıl geliştiğini çözmesi gerekiyor. Daha önce Batman oyunlarında yaptığımız gibi çevreyi R2 tuşuyla araştırmaya geçiyor ve ipuçları bulmaya başlıyoruz. Bu ipuçları bize olayın nasıl geliştiğine dair bir holografik şema çizmede yardımcı oluyor. Bir film oynatmış gibi sahneyi ilerlettığımızde de yeni bir ipucu ortaya çıkıyor ve bunu da hesaba katarak filmin tamamına ulaşıyoruz. Connor bu şekilde ortağı Anderson'a olayın tam olarak nasıl gerçekleştiğini anlatıyor ve kaçak Android'i bulmak kolaylaştırıyor. Markus'un benzer oynanış mekaniği ise koşup zıplamalı bir dizi hareketi yapması üzerine kurulu. Markus kendisine bir yol

çizmeye başlıyor ve bu yolun ne kadar tutarlı olduğunu hesaplıyor. Bazen hesabı tutmuyor ve bir hareketinin yarıda kalacağı gerçeği ortaya çıkıyor; burada da bizim diğer yol üzerinden ilerlememiz gerekiyor. Connor ve Markus'un bu oynanış mekaniklerinde hata olasılığı olmadığından ancak doğru seçimleri yapma üzerine kurulu, sadece zaman çalan bir oynanış söz konusu. (Kötü anlamda söylemiyorum ama bu anlarda rahat olabilirsiniz.)

Puan, daha çok puan!

Hemen oyunun başında bir Flow Chart sistemi tanıtılıyor. Bu, oyundaki bölümlerde verdiğimiz kararların listelendiği ve dallanıp budaklanan bir seçim sisteminin özeti aslında. Aldığımız tüm kararlar bu ağaçta sergileniyor ve dilersek Üçgen tuşuna basıp arkadaşlarımızın, diğer Detroit oyuncularının

kararlarını da görüntüleyebiliyoruz. Flow Chart'ın bir başka özelliği de bize puan kazandırması. Tek seçenek olan kısımlardan puan gelmiyor ama etraftaki dergileri bulup okumak, çeşitli konularda ekstrasdan bilgi toplamak için araştırma yapmak hep puan olarak dönüş yapıyor. Peki bu puanlar ne işe yarıyor? Oyunun ana menüsünde yer alan Extras kısmı, bu puanları harcayacağımız yerin adı. Artworks, Videos, Soundtrack, Gallery, Magazines ve Survey olarak altı başlığa ayrılmış olan Extras'da dolanıp puanlarımızı harcayabiliyoruz. Magazines ve Survey puan gerektirmiyor ama diğer kısımlardaki her türlü öğeyi almak için belirli bir puana sahip olmanız isteniyor. Artworks kısmı çok dikkat çekici zira oyun için nasıl bir emek harcandığının özeti burada bulabiliyorsunuz. Oyundaki birçok önemli alan önden



They never fail, they're never tired, never sad...

o kadar kaliteli ve detaylı bir çalışmaya tabi tutulmuş ki, mekanların neden bu kadar fazla detaya sahip olduğunu çok daha iyi anlıyorsunuz.

Gallery kısmı ise karakterler hakkında detaylı bilgi almak ve onları farklı kıyafetleriyle görüntüleyebileceğiniz bölge. Yan karakterler de dahil olmak üzere tonla karakteri son derece gerçekçi bir görsellikte inceleyebildiğimiz Gallery kısmında güvercin bile var.

Ne yazdı orada?

Detroit: Become Human çok iddialı bir yapılmış olmasına karşın eksikleri de yok değil. En basit örneği kamerayı çevirirken ekranda belirebilecek bir ibarenin gözükmemesi. Yapımcılar artistik bir kararla bazı yazıları hemen karakterinizin yanına iliştiirmiş ama dediğim gibi, zaman zaman kötü kamera açıları yüzünden bu yazı kaçabiliyor.

Etraftaki nesnelere etkileşime geçmemizi sağlayan göstergeler de biraz hassas. Bunların yanına doğru düzgün yaklaşmazsanız gözüküyorlar, en ufak yanlış

hareketinizde de etkileşime geçmek yerine kamerayı düzeltirken buluyorsunuz kendinizi. (Özellikle analog kol ile yapılan yukarı itme hareketinde.)

Kontrol mekanizması dışında senaryoyla ilgili de bazı sıkıntılarım olmadı değil.

Oyunun bazı kısımları Deadpool'un ikinci filmde dediği gibi tam olarak "lazy writing" ürünü. Genel olarak oyunda Android'lerin garip hareketler sergilemesiyle ilgili bir senaryo var lakin bu biraz yüzeysel işlenmiş. En basitinden teknolojinin bu kadar ilerlediği bir devirde, şu anda bile yapay zekanın insanlığa tehdit oluşturabileceği düşünülürken Android'lerin kafayı yemesi sorunu nasıl oluyor da bu kadar kapalı bir konu olarak kalabiliyor? (Nasıl takip edilemedikleri konusu tam anlamıyla tek bir cümleyle geçiştiriliyor zaten, iyice asap bozucu.)

Heavy Rain'deki gibi gizemli bir katil söz konusu olmadığı için sürükleyicilik konusunda da oyun zaman zaman tökezliyor. Oyunu oynarken çok keyif alıyorsunuz, ona lafım yok ama oyunu bırakıp bir gün sonra geri dönmenizi tetikleyecek, merak uyandırıcı olaylar da pek olmuyor maalesef.

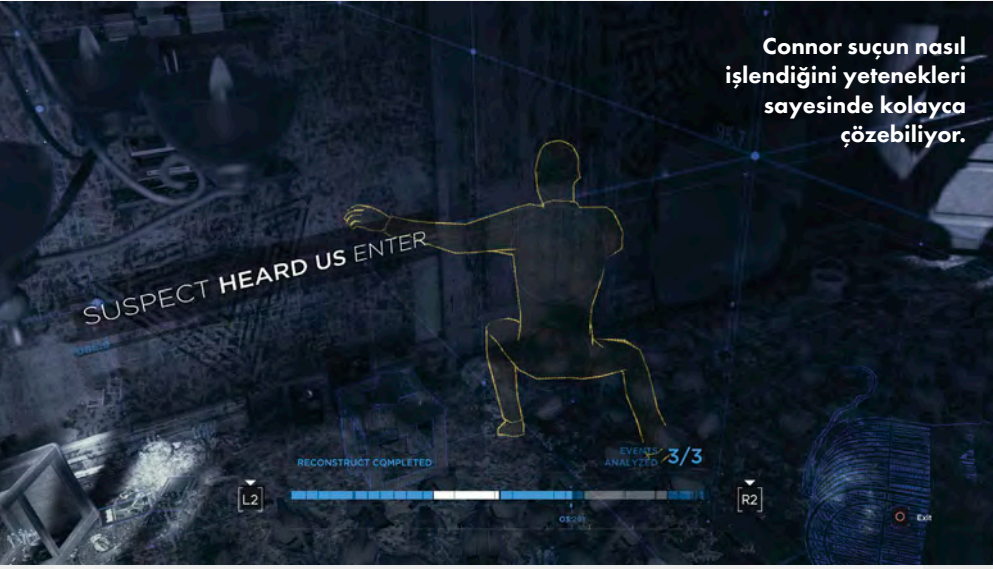
Android parçaları

Yemeye, nefes almaya ihtiyaç duymayan Android'lerin de yaşamak için bir takım ihtiyaçları var. "Bio" parçalar ve mavi kan adındaki sıvı olmadan, Android'ler bir süre sonra kapanıyor. Android ölümü böyle bir şey olsa gerek...

Detay üzerine detay

Artwork kısmından da görülebileceği üzere oyundaki detaylara çok büyük bir önem gösterilmiş. Görsellik her anlamda tavan yapıyor ve bu en çok karakterlerde görülüyor. Zaten oyunun %80'inde birilerinin kaşına gözüne bakarken buluyorsunuz kendinizi çünkü suratlar çoğunlukla ekranın tümünü kaplıyor. Sanıyorum ki bir oyunda görebileceğiniz en gerçekçi yüz modellemesi bu oyunda olabilir. Oyunun bir kısmında, Kara'nın yardım almak için konuştuğu sakallı bir adam var mesela, bayağı gerçekti bana sorarsanız. İç mekanlara gösterilen özen de çok yüksek bir seviyede ama dış mekanlarda –belki kamera açıları yüzünden- garip bir şekilde gerçekçiliği hissedemedim. Hatta bir basıklık ve darlık da vardı çoğu alanda.





Connor suçun nasıl işlendiğini yetenekleri sayesinde kolayca çözebiliyor.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Aksiyon dolu bir kısımdan sonra, -spoiler sayılmaz- oyunun ilk saatinde bolca temizlik yapıyoruz. Evet, bir evi derli toplu hale getirmek nedir, bunu bize bir Android öğretiyor. Haliyle biraz da canımız sıkılıyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

Başından kalkmadan oynanan çoğu oyun birinci haftayı göremez ve Detroit de bunlardan biri. Lakin oyunu dizi izlemiş gibi bölüm bölüm oynarsanız ilk haftada halen oyuna devam edebilirsiniz ve hikayeyi de merak edersiniz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Oyundaki tüm sahneleri ve farklı seçimleri görmek için 40+ saat gerekiyor ve bu da bir aya yayılabilecek bir süre. Tabii oyunu bir sefer bitirip bırakanlardansanız, birinci ayda oyun çoktan rafa kalkmış olur.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Çeşitli seçimler yapıp, "tüh diğerini mi seçseydim" diyoruz.

%30 QTE anlarında elimizi ayağımıza dolaştırıyoruz.

%20 Etkileşime geçilebilecek nesnelere arıyoruz.



ARTI

- + Görsellik ve karakter modellemeleri inanılmaz.
- + Aksiyon olan sahneler çok keyif veriyor.
- + Seçimlerin oyunun gidişatını etkilemesi halen etkileyici.

EKSİ

- Kamera açıları yüzünden arayüz gözükmebiliyor.
- "Katil kim?" teması olmadığından sürükleyicilik biraz düşük.

SON KARAR

Heavy Rain'den halen övgüyle bahsederken onun yerini tutabilecek bir oyun olup olmayacağını soruyorduk lakin Detroit tam o klasmanda değil. Ne var ki Beyond: Two Souls'a göre katbektat iyi ve özellikle Black Mirror ve bilimkur-gu takipçilerinin çok hoşuna gidecek bir temaya sahip. Her türlü bu oyun satın alınır.

87

Bir kez daha...

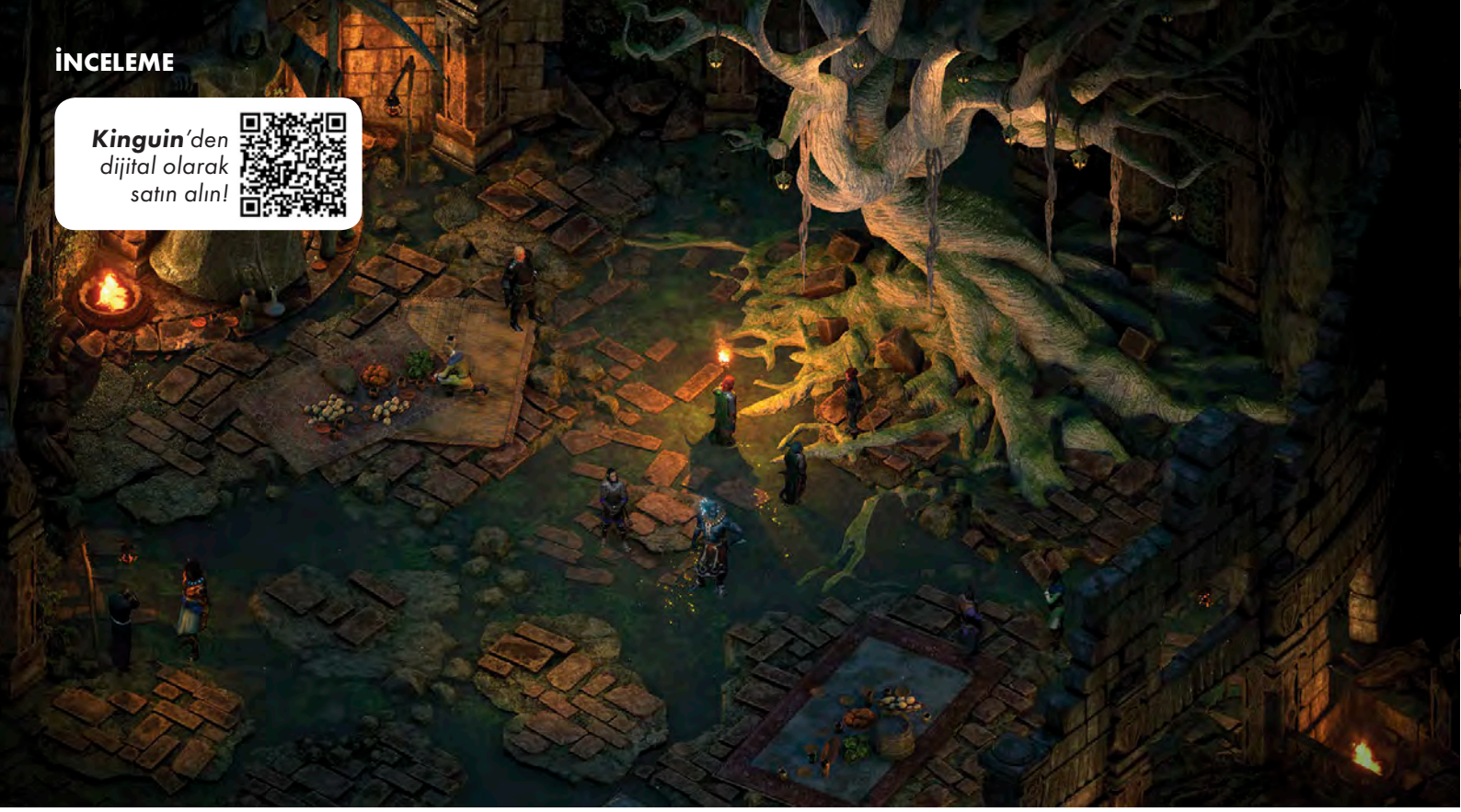
Senaryo odaklı bir oyun olduğu için konu hakkında daha fazla bilgi veremiyorum maalesef. Aynı şekilde oynanışa dair de oyunda pek fazla mekanik bulunmuyor zaten. Görselliğe de değindiğimize göre oyunun geneliyle ilgili bir fikir sahibi olduğunuza inanıyorum. Hele ki Heavy Rain veya Beyond: Two Souls'u oynadıysanız, ortada nasıl bir yapımın olduğunu çoktan anlamışsınızdır ve emin olun, Quantic Dream önceki oyunların hayranlarını hayal kırıklığına uğratacak bir adım atmamış. Detroit: Become Human'ı sevmemdeki en büyük nedenlerden bir tanesi de düşündürmesi. Hiçbir oyun şimdiye kadar bu kadar gerçekçi bir Android hikayesi bize sunmadığından, oyunu ilk gün oynayıp şöyle kendinizle baş başa kaldığınız bir anda gerçekten bir Android'in evinizde olmasının ne kadar enteresan olacağını düşünmeye başlıyorsunuz. Oyunu oynadıkça da karakterleri önemsemeye başladığınızı fark ediyor ve oyunun kurgusunun

da aslında ne kadar gerçekçi olduğunu anlıyorsunuz. Sizinle açık konuşayım; piyasa PUBG, Fortnite ve bilim aksiyon oyunuyla doldu taşı. EA ve Activision bile bu fırsata kapılıp Battle Royale modunu kendi ünlü FPS oyunlarına getiriyor, Activision sadece multiplayer modlarından oluşan derlemeyi Black Ops'un yeni oyunu diye önümüze koymaya hazırlanıyor. Mobil oyunlarda olsun, konsollarda ve PC'de olsun, hangi oyun türü popülerse bir ton kopyası çıkıyor. Oyunlarda kılıç sallayıp, ateş edip başarılı olmak elbette güzel ama böylesine bir ortamda Detroit gibi bir oyun hazırlamayı göze almak da apayrı bir risk. Quantic Dream'i kendi idealleriyle hareket ettiği için kutlamak ve çok da övmek lazım; düşünmenin, kalitenin ve bilginin hiçe sayıldığı günümüzde bize bu konuları, ayrımcılığı, ırkçılığı ve ötekileştirmeyi sorgulatan bir eser hazırlamışlar, ellerine sağlık, beyinlerine sağlık!

◆ **Tuna Şentuna**



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım Versus Evil Tür RPG Platform PC Web eternity.obsidian.net

Pillars of Eternity II: Deadfire

Kocaman bir yıkımın ardından, macera kaldığı yerden devam ediyor.
Hem de tanıdık simalarla birlikte!

Benim gibi masa üstü RPG oyunları ile büyümüş insanların, ilk ve en iddialı göz ağrısı Baldur's Gate serisidir. Bu dönemde üretilen Icewind Dale ve akabinde piyasaya çıkan Neverwinter Nights serisi de pek tabii unutulmayan isimlerdendir. Fakat bunlar sadece ilk akla gelen yapımlar zira 90'lı yılların sonunda o kadar çok CRPG oyun üretildi ki resmen bir ona bir diğerine koşturduk. Fakat geçen zaman içerisinde bu türe olan ilgi gitgide azaldı. Nitekim son yıllarda ardi ardına dikkat çeken

yapımlar karşımıza çıkıyor. Tyranny ve Divinity: Original Sin serisi bu oyunlara verilebilecek en iyi örnekler arasında. Hatta yazılarımı takip edenlerin iyi bileceği üzere Divinity: Original Sin 2 bana göre bugüne kadar üretilmiş en iyi CRPG. Fakat 2012 yılında Kickstarter projesi olarak görücüye çıkan ve dört milyon dolar para toplayarak dönemin en fazla para toplamayı başaran oyunu unvanına sahip olan Pillars of Eternity de en az diğer oyunlar kadar mercek altına alınmayı hak

eden bir yapımdı. 2015 yılında piyasaya çıktığında birçok eleştirmenden olumlu yorumlar almayı başaran oyun, iki parça halinde piyasaya çıkan The White March DLC paketleri ile tadından yenmez bir CRPG olduğunu kanıtlamıştı ve devam oyunu Pillars of Eternity II: Deadfire (PoE II: Deadfire) birçok dikkat çeken yeniliği beraberinde getirecekti. Nihayet tüm bu vaatlerin pratiğe dönüştüğü noktadayız en sevdiğim okur. Gelin, sizin için altını üstüne getirdiğim PoE II: Deadfire' elimden geldiği kadar anlatmaya çalışayım!

Nereden, nereye?

Hatırlamayanlar için küçük bir giriş yapayım. PoE II: Deadfire'dan yıllar önce, Eothas isimli Tanrı, bir insan bedenine girip, kendisi için savaşmaya yemin etmiş bir ordu kuruyor. Diğer Tanrılar ise Eothas'ı durdurmak için dünya üzerindeki ajanlarını kullanıp, Godhammer isimli devasa bir bombayı kullanıyorlar. Akabinde olanlara, birazdan deneyim edeceğimiz yeni dünyanın temellerini oluşturuyor. Hollowborn Crisis olarak adlandırılan olay yüzünden, tüm Dyrwood üzerinde ruhu olmayan, sadece etten ve kemikten insanlar doğar hale geliyor. Fakat tüm bu çığırılığın ortasında ilk oyundaki





SOL Gemi savaşları esnasında rakip oyuncu ile karşılıklı komutlar veriyoruz. ALT Bazı noktalarda yola belirli seçimler yaparak ilerlememiz gerekiyor



yan oyuncuların bu fikri çok beğeneceğini düşünüyorum. Her seviye atlandığı zaman kullanılabilir birçok yeni özellik ve büyü bulunuyor. Bu çeşitlilik oyuna büyük oranda renk katmış. Özellikle büyü seçeneklerinin bolluğu beni mest etmeye yetti.

Savaşmadan zor

CRPG'lerde farklı şekilde ilerlemek imkansız olmasa da eninde sonunda savaşmak zorunda kalırız. (Pek tabii hiç combat yapmadan bitirilen CRPG'ler de var.) Eh, madem bir mevzu çıkacak, o zaman hazırlıklı olmakta fayda var değil mi en sevdiğim okuyan insan? O zaman işe ekibimizden başlayalım. Deadfire ile ekibimizdeki karakter sayısı beşe çekilmiş. Altı kişi yerine beş kişi olmasıyla strateji ve karakter yönetme konularına büyük bir yük bindirmiş. Böylece hangi sınıftaki karakterin, savaş başladığında nerede duracağı büyük önem kazanmış. Daha önceki oyunda da olduğu gibi, özellikle Tank sınıfı karakterin pozisyonu çok önemliyken, atılan büyülerin yerlerinin de iyi hesaplanması gerekiyor. Ters bir hareket ile kısa sürede yok olup gitmek işten bile değil. Bu noktada büyüler konusunda kayda değer

karakterimiz devreye giriyor. Bazılarının hatırlayacağı gibi, ilk oyunun sonunda Caed Nua olarak bilinen kalemiz, daha sonrasında sırta kadem basan Eothas tarafından yok edilmişti. Nitekim PoE II: Deadfire ile birlikte Eothas geri geliyor. Bir Watcher olarak bizim görevimizse, Eothas'ı takip etmek.

PoE II: Deadfire için yaratılan dünya, içerisinde birçok farklı başlığı barındırıyor. Oyuna girdiğiniz anda, bilinen tarihteki Koloni dönemini resmen oyunun her yerinde hissedeceksiniz diyebilirim. Büyük bir ana kıta ve irili ufaklı birçok farklı kıtadan meydana gelen harita üzerinde, envaiçesit keşfedilmeyi bekleyen başlık söz konusu. Tüm bu keşiflerin ve sömürge dünyasının haricindeyse, ilk oyundan beri peşimizi bırakmayan Tanrıların çatışmalarına -çok daha yakından- şahit olacaksınız. PoE II: Deadfire bugüne kadar üretilen CRPG'lerde bulunan birçok "taşınmazı" üzerinde barındırıyor dersem yeridir. Tıpkı klasik D&D'deki gibi her karakterin altı farklı özellik puanı bulunuyor. Bu puanlar yarattığımız karakterin temel özelliklerini belirliyor. Oyunda seçilmeyi bekleyen altı tane farklı ırk bulunuyor. Her ırkın kendisine özel altı başlığı olması da cabası. İrk ve sınıf kombosunu ne kadar mantıklı şekilde yaparsak, oyunun da o kadar rahat ilerlediğini belirtmek isterim. Fakat konu sınıf seçmek olduğu zaman PoE II: Deadfire'in yeni bir fikri var: Single Class mı yoksa Multi Class mı? Eğer Multi Class yolunu tercih ederseniz, aynı anda iki farklı sınıfı, tek bir karakter üzerinde kullanabilir hale geleceksiniz ama her sınıf kendi başına seviye atladığı için düşündüğünüzden biraz daha zorlayıcı bir karakter geliştirme yoluna girmiş olacaksınız. Ayrıca oyun ilerledikçe bu karakteri tam anlamıyla kullanmak, özellikle türe yabancı oyun-

cular için işkenceye dönüşebilir; benden uyarması. Karakter yaratmanın haricinde, ekibimize katılmak isteyen karakterleri de alım esnasında Single Class ya da Multi Class olarak ekibimize dahil edebiliyoruz. Seviye atlamak şüphesiz önemli bir başlık ama PoE II: Deadfire'da her şey savaşmak anlamına gelmiyor. Eğer savaşmak yerine sessiz kalmayı ya da belirli düşmanları es geçmeyi seçerseniz, oyun sizi en az savaşarak alacağınız yetenek puanı kadar ödüllendiriyor. Bu sayede karakter gelişimi konusunda bir sıkıntı yaşanmıyor. Ayrıca ilk oyunda karakterlerimiz en fazla 12. seviyeye kadar çıkabiliyorken, bu rakam ikinci oyun ile birlikte 20. seviyeye yükseltilmiş. Özellikle D&D oyna-

İndirilebilir İçerik

PoE II: Deadfire'in indirilebilir içerik takvimi çoktan hazır! İlk eklenti Beast of Winter Haziran, ikinci eklenti Seeker Slayer Survivor Eylül, üçüncü eklenti ise Kasım 2018 tarihinde bizlerle birlikte olacak. Bakalım ne gibi yenilikler ve değişiklikler ile karşılaşacağız.



Yeni karakterler

Eğer rastgele bir hanın içinden maceracı olarak dümdüz bir oyun oynamak istemiyorsanız, o zaman ilk oyundan tanıdığımız ve aramıza yeni katılan yarılarımızla tanışın. Edér, Aloth, Pallegina, Xoti, Serafen, Mai Rua ve Tekehu. Her bir karakterin kendisine ait uzun bir hikâyesi, diğer NPC'lerle olan ilişkileri ve karşımıza çıkardıkları farklı görevleri bulunuyor.



bir gelişme yaşanmış. Artık büyü yapılmaya başlandıktan sonra, o büyücünün seçtiği hedef ölmüş olsa bile, yapılan büyüye farklı bir hedef seçmek mümkün. Böylece hem yapılan büyüler heba olmuyor, hem de içinde bulunulan savaşa önemli bir katkı sağlayabiliyor. "Combat Speed Slider" adı verilen bir diğer yeni gelişme sayesinde, dileyen oyuncular klasik CRPG'lerdeki gibi oyunu durdurup komut verebiliyorken, dileyen oyuncular da bir nevi "bullet time" hızında savaşları kontrol edebiliyorlar. Pek tabii daha hızlı sonuçlar almak için savaşları hızlandırmak da mümkün.

CRPG'lerin son yıllarda üzerinde çok durduğu yapay zekâ konusunda da hummalı bir çalışma yapılmış. Bildiğiniz üzere beş, altı kişilik ekipleri kontrol etmek her daim zorlayıcıdır. Bu sebepten birçok oyunda, partimizdeki NPC'lerin belirli durumlarda belirli hareketler yapmaları sağlanır. "Behavior" olarak adlandırılan bu hareketler silsilesini, PoE II: Deadfire oynarken harika şekilde detaylandırmak mümkün. Bu sayede her bir karaktere harcadığımız zaman büyük ölçüde azaldığı gibi, aynı zamanda kendi başlarına duruma en uygun kararları vermelerine de olanak sunuluyor. Aynı gelişim düşman birimleri için de geçerli. Artık sizi taktik konusunda bir hayli zorluyorlar. Her düşman birimi, tam da onun sınıfından beklenen hareketlerde bulunuyor.

Tank doğru konumlanıyor, büyücü sınıflar mümkün mertebe tankın arkasında kalmaya çalışıyor... Anlayacağınız savaşlar eskisine nazaran bir hayli zorlayıcı.

Gemi mi? Gerçekten de gemi mi var?

Evet, en sevdiğim okur; bu oyunda koskoca bir gemi var. Yoksa sen hala almadın mı? (Ay ben şok!) Efendim PoE II: Deadfire ile gemi kullanımı ve gemi yolculuğu da aramıza katılıyor. Oyuna başladıktan takribi bir saat sonra, ilk gemimiz olan Deadfire'a kavuşabiliyoruz. Dileyenler bu ismi değiştirmekte özgür ama marifet gemiye sahip olmak da değil, onu yözdürebilmekte. İkinci oyunda gemi ile uzun mesafeler kat etmemiz gerekiyor. Fakat hareket demek, kaptan demek, tayfa demek, daha da önemlisi masraf demek! Peki, tüm bunları nasıl karşılayacağız? Öncelikle oyunun hemen her noktasını yağmalamak, sadece tüketilebilir eşyaları değil, gemi yolculuklarında kullanacağımız eşyaları da bulmamıza imkân sunuyor. Misal, gemide kullanılacak iki adet topu sağı solu yağmalarken bulduğum gibi, toplar ile atılacak gülleleri de bu şekilde elde ettim. Tayfa bulmak içinse ilk bakmanız gereken yer, içerisinde bulunduğunuz haritadaki Han olacaktır. Her hancının listesinde, en azından üç adet görev bekleyen tayfa bulmak mümkün. Tayfaların da bize benzer şekilde farklı

uzmanlık alanları, talep ettikleri yiyecek, su ve para miktarı var. Günlük olarak hesaplanan bu giderler, tayfa sayısı arttıkça da karşılaması zor hale gelebiliyorlar ama merak etmeyin, tamamladığımız görevlerden yüksek miktarda para elde etmek mümkün. Yiyecek ve içecek aynı zamanda moralleri yüksek tuttuğu için de büyük önem arz ediyor, belirtmeden geçmemekte fayda var. Ayrıca tayfalarımız Boatswain, Deckhand, Cannoneer, Navigator, Cook, Surgeon ve Helmsman olmak üzere yedi farklı özelliklik bazalarına sahiptir. Eğer bir tayfa, aynı yerde belirli bir süre çalışırsa, seviye atlıyor. Yine de gerekli seviyeye gelinceye kadar işlerini yarım yamalak yapma ihtimallerini de unutmayın derim. Gemiye harika şekilde idare ediyorsanız, artık açık sulara açılmanın vakti geldi. Fakat o da ne, ters yönden bir gemi üzerimize doğru geliyor... Ah, artık çok geç! Belli ki çirkinlik çıkacak. İşte bu tarz anlarda, tıpkı ilk oyunda da olduğu gibi devreye anlatı bilim giriyor. İçerisinde bulunduğumuz durum, bir tarafta resim, bir tarafta da yazı ile tarafımıza izah ediliyor ve gemimiz ile ne yapacağımız soruluyor. Bu menüde gemimizin genel durumundan, sahip olduğu mühimmata kadar her türlü bilgiye ulaşmak mümkün. Dilersek toplarımızı ateşleyebiliriz, eğer yakalarsak da düşman gemisine bordalayabiliyoruz.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Oyuna girdiğiniz andan itibaren her yanınızı saran hikaye anlatımı içerisinde bir oraya bir buraya koşturmaya, yeni birçok karakterle tanışıp içerisinde bulunduğunuz yeri tanımaya başlıyoruz.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Oyunumuzun senaryosu o kadar uzun ve yapacak o kadar çok şey var ki uzun bir süre başından kalkmadan, birbirinden farklı görev peşinde koşuyorum olacaksınız. Her karakterin kendisine ait derterli de cabası.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Deadfire'ı birden fazla şekilde ilerleyen senaryolarla baştan başlayıp bitirmek mümkün ama bir defa tüketip, tüm karakterle tanıştıktan ve birçok görevi tamamladıktan sonra, geriye pek bir şey kalmıyor. Deadfire yeniden oynanacak kadar farklı bir içerik sunmuyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %40 Görev peşinde koşup, etrafı araştırıyoruz.
- %30 Farklı karakterlerle diyalog halinde oluyoruz.
- %30 Bazı arkadaşların kafasına gözüne vuruyoruz



ARTI

- +Gelişen grafikler
- +Harika senaryo ve anlatım
- +Gelişen mekanikler
- +Muazzam seslendirme ve müzik

EKSİ

- Zorlayıcı oyun yapısı
- Okunacak çok fazla bilgi olması
- Gemi kullanımındaki zorluklar
- Tek başına oynamak güç

SON KARAR

Deadfire kesinlikle CRPG severleri ve türe yeni başlayacak olanları kendisine çekecek bir yapım. Oyunun hikaye akışı ve kullanılan anlatım modeli, kesinlikle dikkat çekici. Yenilenen oyun içi mekanikleri ile daha rahat bir oyun deneyimi sunması da cabası.

85

"Deck to Deck Combat Mode" olarak lanse edilen bu mekanik esnasında, çok büyük savaşlar meydana gelebiliyor. Ayrıca düşman gemisini bu şekilde ortadan kaldırırsanız, ödül de daha büyük oluyor.

Az daha unuttuyordum, PoE II: Deadfire'ın en dikkat çekici noktası, şüphesiz "Narrative" yani anlatı bilimi kullanışı. CRPG'lerin vazgeçilmez olan uzun diyaloglar ve hikâye akışı bu oyunda da mevcut, hem de bir hayli yoğun. Seslendirme konusunda da üzerine düşeni yapan yapımcı ekip, özellikle tasvir yapılırken kullanılan seslendirmeler ile oyunu tam da masa üstü RPG severlerin aradığı bir şekle dönüştürmeyi başarmış. Senaryonun ilerleyişi, yenilenen grafikler ile tasarlanan bölgeler ve epik hikâye anlatımı, PoE II: Deadfire oynarken sizi bir noktadan alıp diğerine ışınlayacak diyebilirim. Böyle söyleyince sanki oyunu yere göğe sığdıramıyormuşum gibi oldu ama pek tabii PoE II: Deadfire'ın da sıkıntıları yok değil. Her daim olduğu gibi türe yabancı oyuncuları pek düşündüğü söylenemez ki bu durum tüm CRPG'ler için geçerli diyebilirim. Ayrıca ilk oyunu oynamadıysanız ve neler olduğunu öğrenmek istiyorsanız, gerçekten çok fazla

yazı okumanız gerekecek. O kadar çok isim, olay ve fraksiyon var ki görüncüye kadar bekleyin. Ayrıca bazı savaşlar gereğinden çok daha zor olabiliyor. Hani düşman yapay zekâsı öyle hareketler yapıyor ki insana bir noktadan sonra "Lan bu beni takip ediyor bayağı" dedirtiyor. Gemi yolculuklarına çıkmak da zorlayıcı başlıklar arasında yer alıyor. Hani şöyle "civardaki adalara bir bakayım belki görev vardır" demek, sanıyorum daha önce hiç bu kadar pahalı olmamıştı. Bu sebepten istemesek de yan görevleri yapmak durumunda kalıyoruz. Ha, bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi tartışmalı ama şahsen oyunda resmen yağmalanmadık yer bırakmadım, bir tek onu biliyorum.

Genel hatlarıyla PoE II: Deadfire'a baktığımızda, ilk oyunu çoğu konuda sollayan bir yapım olduğunu görüyoruz. Yaratılan dünya, içerisine bırakıldığımız senaryo ve gelişen oyun mekanikleri ile PoE II: Deadfire deneyim edilmeyi fazlasıyla hak eden bir CRPG. Özellikle ilk oyuna tam ısınamayanlar, kesinlikle bakmadan geçmesin derim. İnanın büyük değişiklikler var!

◆ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Undead Labs **Dağıtım** Microsoft Studios **Tür** Hayatta kalma, Aksiyon **Platform** PC, XONE **Web** www.stateofdecay.com

State of Decay 2

Undead Labs arayı bu kadar açtığına göre bir bildiği vardır demiştik ama...

Hayatta kalma ve açık dünya konseptleri birbirinden kolay kolay ayrılamazlar. Tıpkı bir elmanın iki yarısı gibi. Belli detayları gözden kaçırmak istemeyen biz oyuncular da heyecanı doruk noktasında yaşamayı pek severiz hani. Bunun FPS veya TPS bakış açısı olmasıyla alakası yoktur. Bizim istediğimiz, içine girdiğimiz evrende kalp atışlarımızı arttıracak hikaye, aksiyon ve fazlasıdır. State of Decay 2 de bu konuyu kendisine ana fikir alıyor ancak eksileri özellikle oynanış kısmında bayağı can yakıyor.

Zombileri de pek severiz

State of Decay 2, "içerisinde zombi olan her şeye varım" diyen oyunculara hitap ediyor. Oyun başında bizden dört farklı gruptan birini seçmemiz isteniyor. Her grup ikişer kişiden oluşuyor ve belli senaryoları mevcut. İlk grubumuzu seçiyor ve hikayemize onların "kısmen" seçtiği yolla devam ediyoruz. Eğer eğitim kısmını kabul edersek ki en başta buna mecburuz, yanımıza oyunda ilerledikçe iki kişi daha ekleniyor. Şöyle ki eğitim kısmında oyunun ana hikayesini temel alan zombi türü var. Medeniyet çökmüş ve her yeri zombiler ele geçirmiş. Ancak bazı zombi ısrıklarının tedavisi mümkünken, bazıları için bu durum geçerli değildir. Tedavisi oldukça zor olan kırmızı gözlü zombi dostlarımız kan vebasası yaymaktadır. Oyunun ana hikayesi de bu vebayla ilgili çeşitli çözümler üretmek üzerine odaklanıyor. Grubumuz, kısa

süre içerisinde kendilerini yaya ve evsiz olarak buluyorlar. Sonrasında hayatta kalma macerası başlıyor. Gruptakilerden birinin veya bizden yardım isteyen birilerinin ölümü hikayeyi ufak da olsa etkileyebiliyor. Ek olarak buraya ufak bir not düşeyim; oyunda, hazır hikayesi belirlenmiş grupları seçmek zorunda değiliz. İstediklerimiz zaman farklı grupla yola devam edebiliriz. Oyunda, maksimum üç grup oluşturma hakkımız var. Dört grup zaten hazır, kendimiz grup oluşturmak istersek durum değişiyor. Yeni grup oluştururken üç karakter seçebiliyoruz. Bu karakterler tamamen rastgele denk geliyorlar. İstediklerimiz özelliklere sahip karakterler ekranda belirene kadar değiştirmek serbest.

Zor kısım hayatta kalmak değil

Oyunun genel yapısına baktığımızda zor kısım grubu mutlu etmek. Yolculuğumuza hangi haritadan başlarsak başlayalım, her şekilde eşit dağılımlardaki binalara sahip oluyoruz. Grubumuz evi bulduk, az da olsa yemeğimiz var ve moral durumumuz da "standart" diyelim. Peki, seçimlerimizi nasıl belirleyeceğiz? Bu kısımda kafalar iyice karışmadan birkaç ipucu vereyim. Oyunda en çok dikkat etmemiz gereken kısım moral ve grup içindeki insan ilişkileri. Gruptaki her birey farklı şeyler isteyebiliyor. Kimisi doktor olduğu için evde revir olmazsa mutsuz oluyor veya bahçe olmadığı için tüm grup sıkıntı çıkarabiliyor. Sık sık ana üssümüze göz atıp, moral

bozukluğuna neden olan ihtiyaçlara öncelik tanımak gerekiyor. Biri kavga mı çıkardı, moral-ler onun yüzünden mi düştü? Direkt o arkadaşı şutlayın. Çünkü onun tutumu, diğerlerinin savaşma yetisini gittikçe düşürecek. Ayrıca gruptaki belli karakterle fazla aksiyona girince veya daha fazla itibar puanı kazandıkça onu lider yapabiliyoruz. Liderlik, gruba ekstra moral katıyor ve ihtiyaç konusunda daha dengeli hareket etmemizi sağlıyor. Gruptan birini çıkartmak sizi korkutmasın. Oyunda sık sık bizden yardım isteyenler oluyor. Görev yaparken telsizimize gelen yardım çağırısı, her şeyi değiştirebiliyor. Kim bilir belki de aradığımız özelliklere sahip olan eleman telsizin diğer ucundadır.

Kimi zaman ölüm kaçınılmazdır

State of Decay 2'deki zombiler sıradan aylıklar değiller. Kimisi kan vebasası taşıyor, kimisi patlıyor, kimisi çığlık atarak ne var ne yok yanına topluyor. Eğer çok fazla zombi hasarı alırsak veya kan vebasasının tedavisini bulamadan hastalanırsak, o zaman karaktere veda etme zamanı gelmiştir. Yani oyunda ölüm ve zombileşmek mümkün. Kan vebasasının tedavisi için de kırmızı gözlü zombileri avlamak gerekiyor. Bu arkadaşlar veba örnekleri düşürüyorlar. Onları toplayıp revirde tedavi yoluna başvurabiliyoruz. Yeni zombi türleri oyuna ilginç bir hava katarken, aynı zamanda ölümcül hatalardan uzak kalmamız için içgüdülerimizi harekete geçiriyor.

Kinguin'den dijital olarak satın alın!





Zombi temizlemek mi yoksa grubu mutlu etmek mi önemli?



O kadar çok teknik sorun var ki oynanışınız etkilenebiliyor.

Co-op sorunsalı

Oyunda dilersek yanımıza grubumuzdaki bir NPC'yi alabiliyoruz ve ek olarak oyunun co-op oynanabilmesinin güzelliğini kullanarak, başka arkadaşımızı online olarak grubumuza davet edebiliyoruz. Arkadaşımız Xbox One kullansa bile fark etmez. Oyunda Xbox One ve PC kullanıcıları beraber oynayabiliyorlar. Ancak bize eşlik eden dostumuz, sadece bize yardım için yanımızda bulunuyor. Yani yağmalamaya gittiğimizde veya görev yapmaya koşturduğumuzda hemen her şey, grubuna dahil olduğumuz kişiye ait oluyor. Tabii işimize yarayan eşyaları yere bırakırsak başka. Sonuçta çantamız dolduğunda eve git-gel yaparak ihtiyacımız olanlar tamamlandığında, aynı yardımı biz de arkadaşımıza yapabiliriz. Burada tam olarak co-op dengesi kurulamamış. Elde beraber oynama mantığı var ancak eşya ve yağmalama dengesinde iki oyuncunun da eşit haklara sahip olmaması tuhaf bir sistem

olmuş. Tabii "influence" yani itibar puanı eşit şekilde dağılıyor. İtibar puanı oyundaki her şeyi satın almaya yarayan bir çeşit para birimi gibi işliyor. Daha büyük eve taşınmak veya belli yemek, mermi vb. bina merkezlerine sahip olabilmek için yeterli miktarda itibar puanına ihtiyaç var. Oyunu bu açıdan zombi temalı The Sims gibi düşünebiliriz. Karakterleri geliştiriyor, daha fazla eşya topluyor, evimizi güzelleştiriyor ve tabii ki en önemlisi doğru şekilde hayatta kalmaya çalışıyoruz.

Bu kadar bug varken işimiz zor

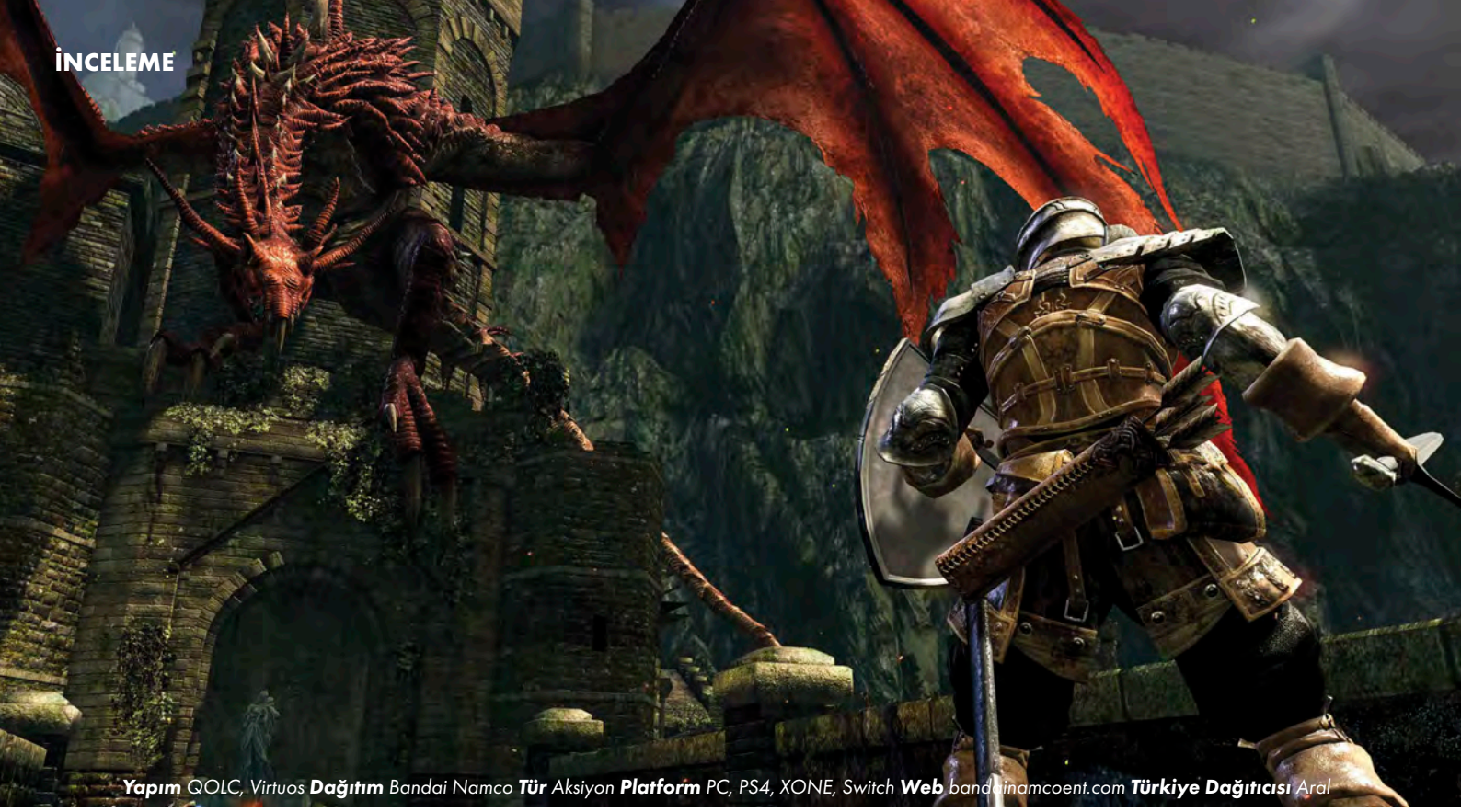
TPS bakış açısına sahip olan oyunumuzda oynanış kısmı son derece kolay ancak kimi zaman karşımıza öyle bug'lar çıkıyor ki oyundan nefret edebiliyorsunuz. Tek başıma oynarken kimi zaman oldukça komik, kimi zaman da ciddi sıkıntılar çıkaran teknik sorunlarla karşılaştım. Zombilerin aracımın içinde kalması, karakterin yarısının yolun ortasına

gömülmesi, sopa sallarken direğe saplanması ve daha fazlası. Bunlar çok sıkıntı değil, zira gelecekte çeşitli yamalarla düzeltilebilir. Ancak bazı teknik sorunlar oynanışı etkileyince işin rengi değişiyor. Bir yığın eşya topladınız, bir merkez aldınız ve efsane arabanız var. Her şey çok güzelken araba ağacın içerisinde kalabiliyor, karakterin üzerinde toplanmış birçok eşya varken masa ve sandalye arasında takılıp kalıyor. Düzelmeye umuduyla oyundan çıkıp, geri girdiğinizde ise hiçbir şey olmamış gibi çok saçma bir kayıt noktasında belirebiliyorsunuz. Oyunda manuel kayıt sistemi olmadığı için bahtınıza ne çıkarsa artık. Unreal Engine 4 teknolojisini kullanan oyun, grafik ve atmosfer anlamında yeterince tatmin edilebilir. Tabii ki mükemmel değil ancak fiyat performansına bakarsak, yeterli diye düşünebiliriz. State of Decay 2 kendini tekrarlıyor ve sürekli gezmek bir yerden sonra amaçsızlaşabiliyor. İlk birkaç saat muhtemelen çok eğleneceksiniz ancak sonrası için söz veremiyoruz. Aslında State of Decay 2'nin sunabileceği zibilyon tane güzellik varken teknik sorunlarla boğuşması gerçekten utanç verici. **◆ Ceyda Doğan Karas**

KARAR

ARTI Kendine has bir kafası var, eğlenceli oynanış, dengeli yetenek sistemi, devasa açık dünya, tatmin edici savaş dinamikleri
EKSİ Oynanışı etkileyen düzinelerce teknik sorun, co-op mantığı tutarsız, görsel yetersizlik

65



Yapım QOLC, Virtuos Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE, Switch Web bandai namcoent.com Türkiye Dağıtıcısı Aral

Dark Souls: Remastered

Doğru zamanda takla atamamanın cezası bu olmamalı!

Dark Souls ismini halen duymadıysanız, acilen Google'a doğru yönelmeniz gerekiyor. Aksi halde söyleyeceklerim boş olacaktır. Efendim ilk oyunundan bugüne kadar çıkan üç oyunluk serisiyle oyun sektörünün en çok konuşulan yapımlarından birisinden bahsediyoruz. Dark Souls serisi en çok zorluk seviyesi ile dikkat çekmiş olsa da aslında bu oyunda çok daha fazlası bulunuyor. Özenle tasarlanan mekânlar, farklı düşmanlar ve pek tabii vazgeçilmez Dark Souls Boss'ları. Kocaman bir dünya içerisinde ufaklık hissettiğimiz bu güzide oyun serisinin ilk oyunu, artık günümüz teknolojisi ile birlikte yeniden aramızda!

Dark Souls'un zor bir oyun olduğunu kabul ediyorum ama zor olması onu asla "sevimsiz" bir oyun haline dönüştürmüyor. Tam tersine, oyundaki bu zorluk seviyesi, birçok oyuncuyu kendisine bağlama sebeplerinin

başında yer alıyor. Genel geçer düşmanlardan gelen tek bir vuruş ile hayat puanınızın üçte birini kaybettiğiniz oyunda, yüksek yerlerden düşerek ölmek de mümkün. Nitekim bu oyun, içerisinde çok fazla sınıfa ev sahipliği yapıyor. Karşımıza çıkan en basit düşmanı geçmenin bile kimi zaman büyük stratejiler gerektirdiği seri, her oyunuyla kendisini farklı şekillerde aşmayı başarmış bir yapımdır. Nitekim piyasaya çıkan üç oyun arasında şahsen en çok sevdiğim yapımların birincisiydi. Bu durumun en büyük sebebi, serinin ilk oyunu olduğundan mıdır bilemem ama zorluk seviyesinin kesinlikle zirvede olmasıdır. Piyasaya Mayıs ayının sonunda çıkan Remastered versiyonu sayesinde de 2011 yılında sunulan 720p görüntü kalitesinin, PS4, Xbox One ve PC platformları için 1080p'ye yükseldiğini görüyoruz. Ayrıca 4K'ya kadar destek verildiğinin de altını çizmekte fayda var. Ha, unutmadan, artık 30 fps olan ekran yenileme oranı da 60 fps'ye yükselmiş bulunuyor. Görüntü teknolojisini takip eden bir diğer yenilik de online oyun modelinde olmuş. Daha önceleri P2P şeklinde deneyim edilen oyunu, artık Dedicated Server üzerinden oynayabiliyoruz. Ayrıca 1-4 oyuncu seçeneğinden 1-6 oyuncu seçeneğine geçiş yapılmış olması da cabası!

İlk oyunu oynayanların iyi bileceği üzere Artorias of the Abyss DLC'si, orijinal

yapıma önemli yenilikler getirmişti ve birçok Remastered yapımda olduğu gibi, Dark Souls Remastered'ı satın aldığınız zaman, Artorias of the Abyss DLC'sini de birlikte almış olacaksınız. Bu genel geçer yeniliklerin haricinde, yapay zekânın orijinal oyuna göre çok daha verimli şekilde hareket ettiğini gördüm ki evet, bu da işlerin biraz daha zorlaşması anlamına geliyor. Ayrıca kalabalık düşmanlar arasında tek bir hedefe kilitlenmek, çok daha dikkat isteyen bir işe dönüşmüş. Oyunun içeriği konusunda büyük bir değişiklik göremedim. Sanıyorum bu durum konu Remastered olduğu zaman her daim sıkıntı yaratacak bir başlık. Remastered olunca illa yeni içerik de çıkmalı mı, yoksa aynı oyun sadece günümüz teknolojisine adapte mi edilmeli? Bu noktada dönüp yeniliklere baktığımız zaman çok da iddialı hareketler olmadığını görüyoruz. Vakti zamanında Dark Souls oynamadıysanız, Remastered iyi bir fırsat olacaktır ama oyunu zaten oynadıysanız, çok da bir şey katmayacaksınız demektir. **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yenilenen grafikler ve 60 FPS desteği, DLC ile birlikte geliyor olması, yapay zekânın gelişimi ile artan zorluk

EKSİ Orijinal oyuna bir şey katmaması



Yapım ThroughLine Games Dağıtım Square Enix Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.forgottonanne.com

Forgotton Anne

Miyazaki'nin eserleri size bir anlam ifade ediyorsa bu oyunu oynamak boynunuzun borcu demektir...

Çocukken çekilmiş her fotoğrafımda gözüken mavi, tek gözlü düşmüş bir ayıcığım vardı. Artık benimle ne kadar özdeşleştiyse, annem sonraki senelerde onunla oynamayı bıraktığımda bile kolayca ulaşabileceğim yerlerde tutmaya özen gösterdi kendisini. Sonra, kayboldu. Öyle ki, eski fotoğraflarda görmeme rağmen eksikliğini unuttum gitti. Ta ki, geçen senelerde maketle- rimden birisi kütüphanenin arkasına düşene ve ben onu almak için dolabı çektüğimde kendisiyle tekrar karşılaşana dek. Yıpran- masına, diğer gözünü de kaybetmesine ve artık mavi renginin iyice solmasına rağmen Bobby geri dönmüştü, tıpkı zaman içinde

unuttuğumuz ve hayatımızın bir karesinde yer almayı başardıktan sonra bir yerlerde tekrar karşılaştığınız diğer gündelik eşyalar, oyuncaklar gibi.

Böyle şeylerin hepinizin başına geldiğini biliyorum, şimdiden söyleyeyim, bu oyunu oynadıktan sonra o rastgele karşılaşma- lara anlam yükleyecek, eskisi gibi "aa bu nereden çıktı" diye tekrar kenara atamaya- caksınız.

Forgotton Anne hem konusu hem de muhteşem güzellikteki çizimleriyle kalbimi çalan bir oyun oldu. Oyunu bitirdikten sonra oturup düşünürken buldum kendimi. Öyle ya, çocukluk oynucağım Bobby bana geri dön- mek için kim bilir ne kadar zorluklar görmüş, ne badireler atlattı?

Oyun The Forgotten Lands isimli, kaybedilen, unutulmuş, bir kenara fırlatıp atılan gündelik eşyaların kendine özgü tarzlarıyla yaşama- larını sürdürdüğü bir dünyada geçiyor. Bu açıdan bakınca Miyazaki filminden ziyade Goran Dukic'in efsanevi filmi Wristcutters: A Love Story'ye selam çakıyor gibi gelebilir. Belki bir derece ancak oyundaki Studio Ghibli referansları son derece baskın, bunun da ne kadar muhteşem bir şey olduğunu anlatmaya gerek yok.

Oyunumuz bir miktar platform öğeleri içeren bir macera oyunu. Kahramanımız Anne "Enforcer" ve bu kelimenin farklı anlamları olsa da "kanunu uygulayan" anlamında kullanmak sanıyorum en doğrusu. Anne ve küçük yaşlardan itibaren kendisinin yanında olan ustası ihtiyar Bonku bu dünyanın çivisini yerinde tutmaya çalışıyor ve en büyük yar- dımcıları da sahiplerine geri dönmeye çalış- şan unutulmuş, kaybedilmiş eşyalar. Elbette her dünyada olduğu gibi burada da işler

toz pembe değil ve bu eşyalardan bazıları kendi çaplarında ayaklanmış durumda. Oyunda platform öğeleri hayli hafif tutulmuş ve her ne kadar el çizimi grafikler beni büyülese de kontrollerin akıcı olduğunu söylemem zor. Diyaloglar önemli bir yer tutuyor ve hemen her konuyu iyi polis veya kötü polis olarak çözmeniz mümkün. Bu ne demek? İsyançı olduğundan şüphelendiği- niz bir eşyayı toz edebilirsiniz ancak bir de aynı olayı konuşarak çözmek ve ileride bu eşya tarafından ciddi oranda yardım görme ihtimalini düşünmek var. Üstelik bu kararlar öyle laf olsun diye değil, gerçekten oyunu yönlendirmeyi başarıyor.

Forgotton Anne'de hikaye bulmacalar ile kol kola ilerliyor ancak aklınıza çay bardağını dişletecek zorlukta bulmacalar gelmesin. Son derece hafif dozdaki zorluklarına rağmen sıkıcı olmak yerine eğlenceli olmayı ve hikayeyi tamamlamayı gayet güzel başarıyorlar.

Muhteşem çizimleri, muhteşem müzikleri, 8-10 saatlik gayet tadında oynanışı, içinde yarattığı onca sıcaklık ile mutlaka deneyim edilmesi gereken bir oyun olmuş Forgotton Anne. Square Enix'i Black The Fall'dan sonra bir kez daha turnayı gözünden vurduğu ve doğru oyuna destek verdiği için ayrıca tebrik ederim. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Cennetten çıkma çizimler, meraklandırıran hikaye, keyifli oynanış ve bulmaca mekanikleri
EKSİ Oyuna yedirilmiş platform mekanik- leri zayıf kalıyor, kontroller akıcı değil



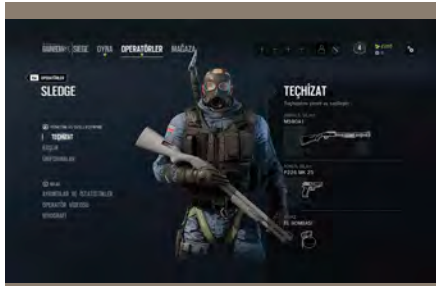
Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web rainbow6.ubisoft.com/siege Türkiye Dağıtıcısı Aral

★ Rainbow Six: Siege

REVISITED

Bir duvarın yıkılabiliyor olması, bir kamera veya erkenden vurulan bir operatör maçın gidişatını ne kadar değiştirebilir?

Rainbow Six: Siege'in çıkışının üzerinden uzun bir zaman geçti ve biz de incelemesini yaptık bildiğiniz gibi. Geçen zaman içinde oyunu ne kadar oynadığınızı bilmiyorum ama bu güne kadar oyunda çok şey değişti, hem de iyi anlamda. Haliyle dedik ki, dönüp bir daha bakalım.



Türkçe!

Sony'nin hatta Electronic Arts'ın Türkçe desteği konusunda yaptıklarına hep uzaktan bakan Ubisoft, hiç çalışmadığımız bir yerden yakaladı bizi. Firma, Mayıs ayında yaptığı bir duyuru ile oyuna Türkçe dil desteğinin de ekleneceğini duyurdu. Seslendirme konusuna girecekler mi? Sanmıyorum, en azından şimdilik. Diğer taraftan bunu oyuna Türk operatörlerin eklenmesi konusunda atılmış bir adım olarak görenlerin sayısı da hiç de az değil. Biz de tüm kalbimizle Ubisoft'tan ikinci bir müjde bekliyoruz.

Rainbow Six: Siege'in bendeki yeri çok ama çok ayrı. Rainbow Six serisi ile tanışmam 1998 yılına dayanıyor. İlk defa aksiyonun içine akmadan önce ne yapacağımızı enine boyuna planladığımız bir oyunla karşılaşmıştık. Ne zaman hangi köşede ne kadar süre bekleneceği, ne zaman harekete geçileceği, ekibin yanına alacağı teçhizatın ne gibi farklar yaratacağı gibi değişkenleri hesap etmek muazzam bir deneyimdi. Tabii biz mevzuya sonradan ayıldık, meğerse kitapları varmış. İşte, Tom Clancy abimiz ile tanışmam da bu şekilde gerçekleşti. Neyse gelelim asıl konumuz olan Rainbow Six: Siege'e. Açıkçası oyunun şu an içinde bulunduğu hale gelmesi beni çok şaşırttı demem yalan olur. Çünkü birçok kişinin aksine ben oyuna çok inandım. Siz de biliyorsunuz, Ubisoft oyunları çok da uzun ömürlü olmuyor. Birkaç ay sonra yaşanan sıkıntılar ve endgame problemlerinden dolayı sunucular boşalıyor ve oyun lobide bekleme simülasyonuna dönüyor. Birkaç yama ve ek içerik ile toparlamaya çalışıyorlar ama sonuç yine aynı; anlık oyuncu artışı. Ancak Rainbow Six: Siege ile Ubisoft gerçekten oyuncuları şaşırtmayı başardı. Şimdi biliyorum ki şu satırları okurken birçoğunuz "Neyi başardı, halen lag var, operatör dengesi yok, Ash çok kuvvetli" diye birbirlanıyor. Fakat şunu göz önünde bulunduralım ve ilk olarak dönüp Operation Health'e bir bakalım.

Olduğundan daha fazlası

Eğri oturup doğru konuşmak gerekiyor. Operation Health, Siege'i kurtaran yama oldu. Bir sezon yani üç ay boyunca sadece geri bildirimleri toplayıp, sonrasında ise dev bir yama ile oyunu resmen baştan yaptılar. Burada şunu da dile getirmeden edemeyeceğim, oyuncular olarak geliştiricilere karşı çok sabırsız ve acımasız davranabiliyoruz. Ancak bu hale gelmemizin sebepleri de ortada, bizi bu hale getirenler bizzat kendileri. Demek istediğim, onlara karşı olan inancımızı tamamen yitirmemize sebep oldular. Mesela, Operation Health'in geçiş sürecinde, sezonda gelmesi gereken iki operatör ve haritanın gelmeyeceğini öğrenen oyuncular adeta topla tüfikle, sanayi devrimi ile geliştiricilerin üzerine yürüdü, kendi çapında savaş açtı. Herkes bu eksiğin bir diğer sezonda giderileceği gerçeğini göremeyecek kadar kör olmuştu. Ancak beklenen oldu ve sonraki sezonlarda bu eksikler giderildi. Açık konuşuyorum, ilk günlerde minimum 100/120 ping alabildiğim oyunu artan oyuncu sayısına rağmen şu an 60/70 arası ile oynuyorum. Gönül isterdi ki Ubisoft gelip ülke sınırları içerisinde bir ofis ve bununla birlikte bir de sunucu açsın. Ancak işler o kadar da kolay olmuyor. Neden sorusunun cevabı da uzun, şimdi burada giremeyeceğim. Pinglerin düşmesi ama kabul edilebilir rakamlara inmemesi ise kısaca Ubisoft'un diğer birçok firma gibi Microsoft'un Azure servisini kullanıyor olmasından kaynaklanıyor. Azure



henüz ülkemizi çok da iyi kapsayan bir sistem değil maalesef. Aynı şekilde ilk günlerde maksimum 80 FPS aldığım oyun artık 130'larda geziyor. Makinam biraz daha iyi olsa kim bilir neler olacak. Yükleme süreleri artık daha kısa, oyuna girerken hatırlarsınız, arayüz gelmez dakikalarca chat'te yazıyorduk hani, hatta bazen birisi oyundan düşene kadar hiç gelmezdi. Artık bu sorunu yaşamıyoruz. Bazı maçlarda attığımız mermi gitmez adamı vuramazdık, "hit register" doğru çalışmazdı. Anlık internet sıkıntılarından dolayı halen "attım vurmadı abi" problemi yaşıyor olsak da eskisinden çok daha pürüzsüz bir oyun oynadığımızı rahatlıkla dile getirebiliriz.

Operation Health sonrası

Ubisoft, Operatör dengeleri, haritaların güncellenmesi gibi birçok sıkıntıyı toparlamak için her sezon daha çok enerji harcıyor. Ufak bir örnek vermem gerekirse operatörlerin kullandıkları silahlar kendi içerisinde tepme şablonlarına ayrıldı. Misal AUG A2, Type-89, F2, C7E, AR33, G36C, L85A2, 556xi, PARA-308 aynı tepme şablonlarına sahipler. Yani bir oyuncu AUG A2'ye alışkın ise 556xi kullanırken de yabancılaşmıyor, farklı operatör aldığında daha rahat oynama şansı oldu. Rainbow Six: Siege'in bulunduğu FPS oyunları marketi oldukça kalabalık, üstelik işin espor tarafına bakınca da CS:GO, Overwatch, Fortnite, PUBG gibi çok sağlam rakipleri var.

Ubisoft'un bu kadar rakip arasında ilerleyişi ise gerçekten takdir edilesi. R6: Siege, espor tarafında çılgınlar gibi paralar harcamadan yavaş yavaş, sağlam ve emin adımlar atıyor. Bana kalırsa bu kadar yavaş bir şekilde kendini toparlıyor olmasının temel sebepleri altında bir de bu ihtiyatlı yaklaşım yatıyor.

Para Bellum yaklaşırken

Ben bu satırları yazarken gerçekleşen sezon finali ile birlikte yeni harita, operatörler ve oynanış kısmında da birçok yenilik geldi. En önemli yenilik zaten MOBA'lardan alıştığımız Banning Draft sisteminin gelişi oldu. "Banning Draft Siege'in ruhuna aykırı olacaktır" diye çok uzunca bir süre konuşuldu. Ancak artık oyun öyle bir hale geldi ki, hepimiz ezbere oynamaya başlamıştık. İnanıyorum ki bu sistem ile daha farklı maçlar ile karşı karşıya kalacağız. Bunun dışında iki yeni operatör oyuna eklendi. İtalyan Alibi ve Maestro, özellikleri ile yine metayı bozabileceğini düşündüğüm iki operatör oldular. Alibi ortaya koyduğu hologramlar ile rakiplerin kafasını karıştırıp yerlerini belli etmelerine sebep olacak. Maestro ise az hasar veren ama çok can sıkan Evil Eye kamerası ile yine problem çıkaracak gibi duruyor. Üstelik silahlar ile ateş ederek yok edemiyoruz da. Sadece Sledge'in çekici, ya da patlayıcılar ile yok edilebiliyor. Haliyle, onlara kontra olabilecek rakip operatörlerin de seçilmesine sebep olabilirler. Ubisoft, oy-

nu piyasaya sürdüğünde belki kendisi de bu kadar büyüyeceğini düşünmüyordu. Özellikle de Counter-Strike gibi yerini belli etmiş, yılların ve gönüllerin şampiyonu bir rakip varken. İki oyun da her ne kadar farklı oyunlar olsalar da temel mantık aynı, bunu herkesin kabul etmesi gerekiyor. Ancak şunu da kabul edelim CS:GO'da işler R6:Siege'e göre biraz daha belirgin ilerliyor. İşin içerisinde yıkılabilen duvarlar, her bir operatöre özgü yetenekler olması, taktiksel açıdan işleri çok daha ileri, çok daha çeşitlendirilebilir bir noktaya taşıyor. Rainbow Six: Siege, durmak bilmiyor, her geçen sezonda kendisini yavaş ve emin adımlar ile daha iyiye taşıyor. Her sezon gelen yeni haritalar, yeni operatörler ile kendi metasını bozuyor. Oyunun profesyonel oyuncularının da söylediği gibi, her sezon yeni bir heyecan yaşıyoruz. Yeni fikirler, yeni taktikler geliştirmek zorunda kalıyoruz. Bu şekilde devam ederse inanıyorum ki bazı oyunların tahtını sallamaya başlayacak. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Ubisoft oyunun gözünün içine bakıyor, her sezon yeni içerikler ve tonla geliştirme, her sezon metanın değişmesi ile oyuna yerleşen o tazelik hissi
EKSİ Halen yaşanmakta olan ufak tefek teknik sıkıntılar



Yapım Endnight Games Dağıtım Endnight Games Tür Hayatta Kalma Platform PC Web survivetheforest.com

The Forest

“Öyle bir tuzak sistemi inşa ettim ki, top geçer adam geçmez...”

Oyunun ilk günlerinden aklımda kalan diyaloglardan biri. Karınca gibi çalışan, odun taşımaktan sırtı yamulan, silahın, erzakın dibine vuran arkadaşım bu lafı ettikten kısa bir süre sonra akın yemiş ve kurduğu tuzakların hiç orada değilmiş gibi birer birer aşıldığını keder içinde seyretmek zorunda kalmıştı. The Forest erken erişime çıktığı gün parmakla gösterilmiş ve –o zamanlar ortalıkta binlerce hayatta kalma oyunu olmamasının da etkisiyle- kısa sürede en fazla satılan, en fazla konuşulan oyunlardan birisi haline gelmişti aslında. Sonra o ışık gitti, oyunun gelişme eğrisi yavaşladı ve biz de oyunu bırakıp işimize gücümüze baktık. LEVEL’in 233.sayı içine oyuna geri dönüp ilk bakışını yazdığım da ise gördüklerime inanamamıştım. Oyun ilk gün söz verdiği tüm kilometre taşlarını daha o günden gerçekleştirmiş, muhteşem bir crafting mekanizmasına kavuşmuş ve neredeyse tamamlanmış hissi veriyordu. Haliyle, oyunun

arayı fazla açmadan erken erişimden de çıkacağını düşünmüştüm, maalesef yanıldım, yine de aklınızdaki o soruyu şimdiden cevaplıyorum: Beklediğimize değdi.

The Forest’ta hayatta kalma oyunlarının en klişe temalarından biri söz konusu. Uçağımız kuş uçmaz kervan geçmez bir ormana düşüyor ve hayatta kalıyoruz. Hatırladığımız son şeylerden birisi de birilerinin gelip kazadan canlı kurtulmayı başlayan çocuğumuzu alıp götürdüğü. Yani The Forest oynamayan biri şu senaryoyu okuyunca “ööeef” deyip sonraki yazıya geçebilir, biliyorum ama yapmayın. Oyun daha önce binlerce kez gördüğümüz hayatta kalma mekanikleri, crafting seçenekleri ve diğer küçük detayları o kadar güzel birleştirmiş ki, mutlaka deneyim etmeniz gerek.

The Forest’in sihri, yarattığı o benzersiz atmosferde yatıyor. Adada hayatta kalmak için beslenmeniz ve vahşi yaratıklardan korunmak için de barınak inşa etmeniz gerekiyor. Burada bahsettiğim vahşi yaratıklar arasında en zararsız olanları emin olun ki hayvanlar. Adada geçirdiğiniz ilk saatlerde arkanızda bir çatırtı, ileride bir silüet ve garip garip şeyler gördüğünüzde hemen anlıyorsunuz ki, yalnız falan değilsiniz. Adada birden fazla kabile var ve bölgede bazı anomaliler söz konusu olduğundan boss kıvamında garip türler ile karşı karşıya gelmeniz de mümkün. Haliyle, bu ormanda misafirsiniz ve onlar da size katlanmak zorunda değiller. Anlayacağınız,

bir gece ansızın geliyorlar. Bunu espri olarak söylemiyorum, belirsiz zaman aralıklarında raid yiyorsunuz ve eğer kendinizi güvene almadıysanız vay halinize.

Uçaktan düştüğünüzde yanınızda bir hayatta kalma rehberi var ve bu rehber nasıl avlanacağınız, nasıl tuzak inşa edeceğiniz ve kendinize nasıl barınak inşa edeceğiniz hakkında size yardımcı oluyor. Bu noktada bir kez daha oyunun crafting mekaniklerinin basitliğine şapka çıkartmak istiyorum. Yani sırf şu işi batırdığı için anında silinmeyi hak eden hayatta kalma oyunları varken, muazam iş çıkartmışlar.

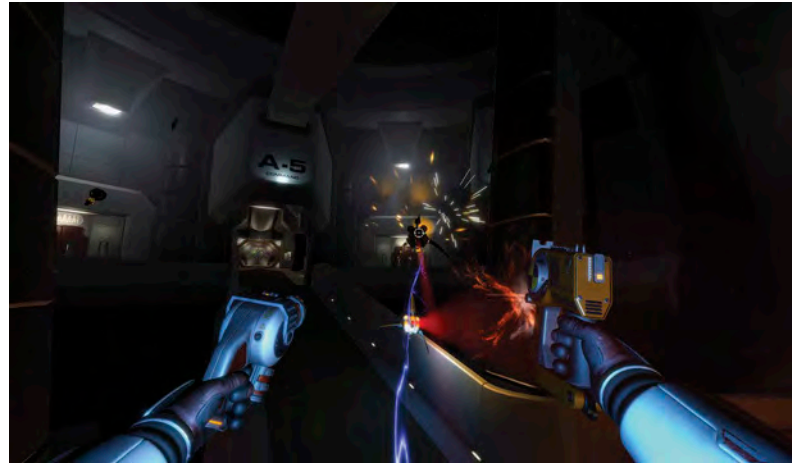
Sadece dört kişilik bir ekibin elinden çıkan The Forest bir hayatta kalma oyununun nasıl olması gerektiğinin özeti gibi adeta. Keşke grafikleri biraz daha optimize olsa, keşke müziklerine daha fazla özenilmiş olsa ama işte, her şey istediğimiz gibi olmuyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muazzam crafting mekanikleri var. Gerilim dolu atmosfer ve aniden gelişebilen olaylar dikkati hep üst seviyede tutuyor

EKSİ Grafikler eh işte, optimizasyon kötü, hit detection konusunda ciddi problemler devam ediyor



Yapım 3rd Eye Studios Dağıtım 3rd Eye Studios Tür Macera Platform PC, PS4 Web www.downwardspiralgame.com

Downward Spiral: Horus Station

Milyarlarca dolarlık istasyonları böyle kaderine terk etmeyelim lütfen...

Bilimkurgu yazarlarının çok garip bir takıntısı var, bilmem farkında mısınız, insanoğlu yaratığının sürekli uzay istasyonlarını ve dev uzay gemilerini uzayda terk edeceğine ve başıboş bırakacağına dair bir fantezi almış gidiyor.

Yani, bilimkurgu yazarlarına göre, uzay istasyonu gibi son derece pahalı ve hayati bir yapıyı sürekli terk edip geride bırakan insanlardan oluşan bir geleceğimiz olacak. Her nedense, bu uzay istasyonlarını ve uzay gemilerini herkes terk ederken geride de bir kişi kalıyor ve biz de ekran karşısına geçip bu geride kalan arkadaşın ızdırabı ile uğraşmak zorunda kalıyoruz.

İşte, Downward Spiral: Horus Station da tam olarak bu formatta bir oyun. Karanlık koridorlara sahip terk edilmiş ve tehlikelerle dolu bir uzay istasyonunda uyanıyoruz ve yer çekimsiz ortamda oradan oraya sürüklenirken uzay istasyonunun öyküsünü öğrenmeye, kendimizi de o kapandan kurtarmaya çalışıyoruz.

Oyunu biraz daha detaylı anlatmak gerekir-

se klasik bir FPS korku oyunu olarak değil, bilimcileri çözmeye çalıştığınız bir macera oyunu olarak nitelemek daha doğru olur. Oyun boyunca kapıları açmaktan kopan enerji hatlarını tamir etmeye, nöbetçi drone'larla savaşmaktan bir noktadan diğerine nasıl gideceğinize kadar sayısız soruna çözüm bulmak zorundasınız. İçinde kısıldığınız uzay istasyonunun farklı bölümleri de size farklı imkanlar sunuyor ve elbette farklı düşmanlarla ve sorunlarla karşılaşılıyorsunuz.

Genel olarak değerlendirince Downward Spiral: Horus Station temiz tasarıma sahip, rahat çalışan, teknik sorunlardan arındırılmış, başarılı bir oyun. Uzayda yalnız kalma fikri de insanda keşfetme ve hayatta kalma dürtüsünü öne çıkarıyor. Yapımcılar da bu dürtüyü kaşıyarak oyuncuyu sürekli yeni keşifler yapmaya yönlendirmiş. Etrafta bulduğunuz nesnelere yeni olasılıklar ortaya çıkıyor, yeni kapılar açtıkça, yeni bilgisayarlara, yeni mekanizmalara ulaştıkça istasyonda yapabilecek yeni şeyler buluyorsunuz. Bu da oyuncuyu keşfetme konusunda sürüklüyor.

Silahlı çatışmaları seven oyuncular için de oyunda farklı silahlar bulunuyor ve her silah size farklı bir çatışma stratejisi sunuyor. Düşman droneleri sizi öldürdüğünde ise panik yapmayın, en yakın "resurrection" bölümünde yeniden diriliyor ve çatışmaya kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

Mekanikler dışında oyunun öyküsü de oyuncuyu içine çekiyor. Yeni kapılar açtıkça, yeni keşifler yaptıkça istasyonun öyküsü hakkında yeni sırlar keşfediyorsunuz. Dolayısıyla Downward Spiral: Horus Station, hem rahat oynanışı hem de güçlü öyküyü bir araya getiren bir macera oyunu olmuş diyebiliriz. Bu noktada oyunu biraz Subnautica'ya benzettiğim de altını çizmem gerekir. Subnautica'da, denizin içinde süzülüp o gezegenden kurtulmak için bulmacaları çözmeye çalışırken Downward Spiral: Horus Station'da istasyonun içinde süzülüp, kendinize bir çıkış yolu arıyorsunuz.

Oyundaki öyküyü tek başınıza oynayabileceğiniz gibi isterseniz arkadaşlarınızla co-op modunda da oynayabilir veya 8 kişiye kadar PvP veya PvE oyun modunda eğlenebilirsiniz. Bir arkadaşla beraber oynamak uzayda yalnız kalma hissinden insanı kurtarıyor ve bulmacaları çözmeyi kolaylaştırıyor. Bilimkurgu ve uzay temasını sevenler, uzay istasyonlarında kaybolmak isteyenler için Downward Spiral: Horus Station çok çekici bir oyun, bir göz atmanızı öneriyorum. ♦ Cem Şancı

KARAR

ARTI Sürükleyici hikaye, keyifli oyun mekanikleri, sekiz kişiye kadar co-op desteği
EKSİ Karanlık ortamları sevmeyelere göre değil, aksiyon arayanlara göre hiç değil, türe yenilik getirmiyor



BattleTech

Düşmanını ayaklarının altında GERÇEKTEN ezmek isteyenler buraya!

Bir dinozor olarak öncelikle yazı ekipmanlarımızı kontrol edelim:

- 1- Kahve - check!
- 2- Iron Maiden - Fear of the Dark - check!

Damarlara saf metali de verdiğimiz göre ağır metallerle dolu (kaçç, baba esprisi kaççç!!!) yazımıza başlayabiliriz. (Evet Iron Maiden melodik rock yapıyor, biliyorum.)

Hoş geldin eski dost!

Daha yazının başında öksürüklü bir dede sesiyle "efendim biz zamanında az MechWarrior oynamadık, şimdiki oyunlar öyle mi hiç peheyyyyy" aksiliğine girmeyeceğim. Zaten BattleTech de bir MechWarrior değil. Daha çok Mech'li XCOM veya efsanevi Mech Commander'in takipçisi gibi görünüyor. Oyun boyunca bir paralı asker grubunu yönetiyorsunuz ama savaşlarınızı XCOM'daki gibi sıra tabanlı olarak yapıyorsunuz.

BattleTech, öyle herkese göre bir oyun değil. Oyunu oynamak sabır, ustalaşmak ise zaman istiyor. Ama bu yazıyı okuduktan sonra işleriniz kolaylaşacak çünkü sadece oyunu incelemekle kalmayacağım. Oyunla ilgili birçok ipucu da vereceğim.

Oyunun konusunu çok açık etmeden şunları söyleyerek başlayayım: BattleTech 2900'lü yıllarda, alternatif bir dünya senaryosunda geçiyor. Buradan BattleTech evrenini anlatmaya saparsam derginin yanında bir kitapçık daha vermemez gerekebilir. O yüzden o kısmı sizin araştırma yeteneğinize bırakıyorum. Biz bir paralı asker grubunu yönetiyoruz. Derdimiz ise para kazanıp ana gemimizi icradan kurtarmak. Tabii ki hikaye kısa sürede dallanıp budaklanıyor ama spoiler vermek için oraya girmiyorum. Oyun ilerledikçe elimiz bollaşsa bile bu para yönetimi her zaman sırtımızda bir yük oluyor. O yüzden her zaman ayağımızı yorganımıza göre uzatmamız gerekiyor.

Tek kişilik senaryosu ve multiplayer modu olan oyunun hikayesi ilerledikçe oyunun haritası da genişliyor. Bulduğumuz sistemde daha fazla gezegene gidebiliyor, 40 farklı mech türünün her birini toparlayabiliyor ve pilot kadromuzu genişletiyoruz.

Parkta gezinti gibi değil

BattleTech, savaş sonundan sıfır zararlı çıkabileceğimiz bir oyun değil. Mechlerimiz mutlaka zarar görüyor ve hiçbir şey olmasa bile tamir parasına katlanmak zorunda kalıyoruz. Bir kol ya da ayak kaybetmek veya mechimizi savaş meydanında kaybetmek ise görevden kazanacağımız kârı yerle bir edebiliyor. Konu sadece kol, bacak ya da silah kaybetmekle kalsa iyi, pilotlarımızı da kaybedebiliyoruz. Üstelik bazen bu kayıplar çok can sıkabiliyor. Hiç ciddiye almadığımız bir tank tek headshot ile pilotunuzu ve mechinizi indirebiliyor.

İşte bu yüzden pilotlarınızı geliştirirken sadece nişan alma yeteneğini değil Guts yeteneğini de yükseltmelisiniz. Böylece pilotunuzun aldığı yaralara karşı dayanıklılığını artırıyorsunuz ve bu sayede crit yese bile hayatta kalabiliyor. Bu da görevler boyunca yatırım yaptığınız pilotunuzu kaybetmemenizi sağlıyor. Pilotlar görev yaptıkça XP alıyor

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





ve bunları yeteneklerine dağıtarak onları geliştirebiliyorsunuz. Mechlerinizi ise dilediğiniz gibi özelleştirebilirsiniz. Burada mech ne kadar çok silahla yüklenirse zırhından ve sıcaklık direncinden o kadar feragat etmek zorunda kalıyor.

Oyunda bir de gemi geliştirme kısmı var. Burada geminizin bölümlerine gittikçe daha fazla miktarda para yatırıp geliştirdiğinizde daha hızlı mech tamiri, daha fazla mech garajı, yıldızlar arasında daha hızlı seyahat edebilmek gibi özellikler kazanıyorsunuz. Bir de görevleri yaptıkça ününüzün artması konusu var. Hem genel olarak ününüz artarken hem de oyundaki fraksiyonlar arasında ününüz yükseliyor. Bu da daha iyi pilotların sizin grubunuza katılması veya daha yüksek bedelli kontratlara imza atabilmeniz gibi avantajlar getiriyor.

Gruptaki nifaklar

Oyunda rastlantısal olarak gemi içinde veya dışında gerçekleşen ve sizin kararınızla çözülecek problemlerle de karşılaşılıyorsunuz. Mesela iki askeriniz kavga ediyor ve burada verdiğiniz bir karar aralarından birinin moralini düşürebiliyor. Moral savaş sırasında da işe yarayan bir etken. Morali bir kaynak gibi kullanarak düşmanın bazı bölgelerine yoğunlaştırılmış saldırı yapabiliyorsunuz.

nuz. Bu da onları tek atışta devirebilmenize imkan tanıyor. Oyunun multiplayer kısmına bir türlü giremedim. Neden bilmiyorum ama sunucularda hep bir sorun vardı. Oyunla ilgili keşfedilecek daha çok ayrıntı var. Ama kötü tarafından da bahsedip artık incelemeyi bitirelim. Oyunda tüm araçların manevralarını seyretmek zorunda kalıyorsunuz. Bir hızlandırma komutu vs. yok. Ayarlardan sadece sinematikleri kapatabiliyorsunuz. Bu da kalabalık savaşlarda gerçekten ÇOOO can sıkıcı olabiliyor. Adam gibi bir tutorial da yok. Bazı görevlerdeki zorluk tanımlaması cephede tutmayabiliyor ve görevler çok ama çok zor yada aşırı kolay olabiliyor. Bizce bu oyun, özellikle mechleri ya da XCOM tarzı oyunları sevenler için kesinlikle kaçırılmaması gereken bir yapım olmuş. Rahatlıkla paranıza kıyabilirsiniz.

◆ **Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Özlediğimiz Mech teması, kullanımınıza sunulan sürüsüyle mech, başarılı hikaye anlatımı, başarılı müzikler
EKSİ Tahmin edilebilir hikaye, dengesiz zorluk ayarları, korkunç yüklem süreleri, çok fazla sinematik

80



Biraz ipucu verelim!

Sıcaklık demişken savaşlara geleyim: Mechleriniz hafif, orta, ağır ve saldırı tipi olmak üzere dörde ayrılıyor. Ne kadar hızlı kaçıp ne kadar iyi saklanırsa o kadar zor vuruluyor. Ne kadar çok silah kullanırsa o kadar hızlı ısınıyor ve hangi bölgesinden ısılarla ateş yerse oradan içeriye doğru yara almaya başlıyor. Burada çok ayrıntı var. İşin tadını kaçırmamak için sizin keşfetmenizi istiyorum. Ama sadece şu ipuçlarını sıralamam yeterli olacaktır.

- ❶ Çok ısınırsanız zırh içindeki sistemler zarar görmeye başlar ve sıcaklık kontrolden çıkmaya başladığında da sistem kendisini otomatik olarak kapatır. Ama suyun içerisindeyken sonsuza kadar full güçle ateş edebilirsiniz.
- ❷ Düşmana her zaman zırhlı tarafınızı dönün. Açık taraflarınızı saklayın.
- ❸ Kilitlenme özelliği, sadece sizi gördüğünüz meclere arkadaşlarınızın uzaktan füze fırlatabilmesini sağlar.
- ❹ Mechlerin dışındaki tüm araçları tek vuruşta ezebilirsiniz. Ama ısıkalama olasılığınızın bulunduğunu asla unutmayın.
- ❺ Sizden küçük mechleri de ezabilir veya yumuklayabilirsiniz. Burada tepeden atlayarak düşmanın üzerine binme hareketi olan DFA yada Death from Above, ezme hissiyatı ile siz çok tatmin edecek bir bitirici vuruştur. Ama bacaklarınıza çok zarar verir. Düşmanı efsane bir şekilde bitireyim derken kendinizi iki seksen yerde yatarken bulabilirsiniz.
- ❻ Düşmanın iki ayağını da parçalayıp devirseniz savaş dışı kalır ve üzerindeki tüm yağmayı alabilirsiniz.
- ❼ Tüm görevlere en ağır mechlerle gitmek zaferi garantilemez. Bazı görevlerde düşmanı savaş alanından kaçmadan yakalamanız gerekirken bazılarında uzaktan saldırmanız gerekebiliyor. Üstelik çok ağır ilerleyen mechlerle görevi bitirmeye çalışmak İNANIN büyük bir işkence.



Total War Saga: Thrones of Britannia

Efsanevi seri bir kenarda soluklanıp geride bıraktığı yılları düşünürken...

Total War Serisini ilk oyundan bu yana oynarım. Bende yarattığı o ilk izlenimi asla unutamadım. Birimlerin tek tek birbirine girmesini bir film gibi izlerdim. Hatta Total War'daki en büyük tehlike de o zaman kendini gösterdi diyebilirim. Kendini o animasyonlara bir kapırdın mı savaşın genelini göremeyip tüm ordularını kaybetme hastalığı da ilk oyunla beraber başlamıştı. Sonrasında animasyonlar, seri ilerledikçe gelişti. Oyunlar birer uygulamalı tarih dersi halini aldı. Haliyle Thrones of Britannia açıklanınca çok heyecanlanmıştım. İlk videoyu gördüğümde "işte bu beee" demiş ve hemen bu güzel haberi yaymaya koyulmuştum. Lakin belki de serinin en feci oyunlarından birisiyle karşılaştım. Evet, biliyoruz bu bir ara oyun ama orijinal oyundan farklı bir şey yapalım demişken işin tadı oldukça kaçmış. Ortaya ideal bir strateji oyunu olmaktan uzak bir şey çıkmış.

Oyun, büyük Viking Lideri Ragnar Lothbrok'un ölümünden sonraki dönemi konu alıyor. Ragnar'ın oğulları onun intikamını ağır bir biçimde almış ve işgal ettikleri Britanya'da çoktan yerleşimlerini kurmuş durumdadılar. Kuzeye yerleşmelerine rağmen güneyden de akıncı filolarıyla memleketi talan etmeye devam etmekte. Britanya da sadece İngilizler değil Galliler ve İskoçlar da var. Herkes kendi küçük krallığını ayakta tutup büyümek ve Britanya'yı birleştirmek ya da ele geçirmek çabasında. Ama ortam öylesine kaotik ki anlatamam. Düşmana mı saldıracaksınız, akınları mı durduracaksınız, durmadan sadakati düşen lordlarınızı mı toparlayacaksınız, onların çıkarttığı isyanları mı bastıracaksınız derken delirmek elde değil. Ha durun, daha bitmedi. Ordularınızı



besleyebileceğiniz kadar üretebiliyorsunuz. Fazla asker alırsanız ordudan kaçmaya başlıyorlar. Çünkü bunlar devşirme köylülerden ibaret, toplama ordular.

Genel strateji haritasında "ben önce popomu garantiye alayım sonra düşmanı ezeyim" taktiğini uygulamak isterseniz -şimdiden söyleyeyim- o işi unutun. Çünkü tüm sınırlarınızı koruyacak kadar askeri beslemeniz çok zor. Genel olarak oyun boyunca her zaman bir huzursuzluk var. Sanki bir strateji oyunu değil de Battle Royale Modu oynuyor gibisiniz. Oyunun en keyifli kısmı halen savaş alanları. Birimleri kalkan duvarı kurabiliyor. Formasyonları hızlı bir şekilde alıyor ve en güzeli ise atlı birimler arkadan piyadeye dalarsa, eski oyunlara nispeten çok kısa sürede zafer kazanabiliyor. Kaçan birimleri kıyıya başla-

yan ister "yorgun" piyade ister atlı birimler olsun, onları kısa sürede kılıçtan geçiriyor. Öyle eski oyunlardaki gibi ağır zırhlıların kaçan hafif birlikleri yakalayamama ya da tek askerin peşinde beş dakika deliler gibi dönmesi sorununuz artık yok. Savaş alanında liderlerin vasıfları artık daha etkili. Thrones of Britannia'da krallığınıza bir vassal katmak daha kolay. Politika daha düz. Al kızımı ver sadakatini ya da çok sorun çıkartırsan kafanı keserim taktikleri takır takır işliyor. Oyunda ajanlar kaldırılmış. Artık takipçi olarak geçiyor ve generallere atanıyor. Şehirlerde aynı binaları yüz kere kurma derdiniz yok. O kısım elden geçmiş. Özetle, oyunun bazı kısımları çok iyi toparlanmış veya önceki oyunda çıkartılanlar geri getirilmemiş ama sadeleştirilim derken bazı yönetim ekranları elden gitmiş. Grafikler ve animasyonlar yine iyi ama yapay zeka bu oyunda daha zayıf çalışıyor. Oyun, daha iyi bir şey olmaya çalışırken vasat olmaktan ileriye gidememiş. Eğer türün çok hastası değilseniz bu oyunu es geçebilirsiniz.

◆ Burak Güven Akmenek

KARAR

ARTI İnce ayar çekilmiş savaşlar, geliştirilmiş animasyonlar, daha stresli bir jeopolitik ortam

EKSİ Zayıf ve kandırılabilen yapay zeka, ordu yönetim ve idaresinin hantallıktan ötürü kabusa dönmesi.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



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

Destiny 2: Warmind

Kızıl gezegene hoş... Yok yok, pek hoş geldiğimiz söylenemez...

Öncelikle indirilebilir içerik ile genişleme paketi arasındaki farkları bir masaya yatıralım. İndirilebilir içerik dediğimizde ilk olarak aklımıza hızlıca tüketilebilecek yenilikler, oyuna belki bir iki yeni bölge, birkaç görev, tarzına göre yine birkaç silah, yeni görüntüler/kostümler ekleneceği falan geliyor. Eklenti paketiyle biraz evvel saydıklarımıza ek olarak en başta daha uzun soluklu bir hikaye, -oyun motorunun yaşına göre- makyajlanan grafikler, yine oyun türüne bağlı olarak belki yeni oynanabilir bir sınıf, yeni modlar ve benzeri özellikleri oyuna katar. Bu sayede de isminin hakkını vererek oyunun derinliğine gerçek anlamda bir "genişleme" yaşatır. Şimdi bu söylediklerime bağlı olarak yine şahsi fikrim; Warmind'in kesinlikle indirilebilir içerikten (DLC) farkı olmadığı yönünde. Bunu neden söylüyorum çünkü son zamanlarda bir yeni bir furya başladı. Ana oyunda olması gereken ancak sırf daha çok para kazanmak için oyundan kırılmış şeylerin indirilebilir içerik olarak satılmasına çok uzun bir süredir alıştık. Ancak yeni başlayan bu furya ile artık DLC

olacak ufak tefecik içerikleri "Eklenti Paketi" olarak fahiş fiyatlara satılıyor olması. 15 Euro gibi bir bedel ile alabildiğimiz içerik açıkçası bu kadarlık şeyle sınırlı olmalıydı.

Son eklenti paketi Curse of Osiris'ten bu yana Destiny'yi pek oynamadığım söylenemez. Warmind'a başladığım ilk anlardaysa bunun bir dezavantaj olabileceği, power level'ımın yetmeyeceği için zorlanacağım konusunda birtakım endişelerim vardı. Ancak durum hiç de korktuğum gibi olmadı. Gerçekten de hızlı bir şekilde hem adaptasyon sürecini atlattım hem de düşen eşyalar sayesinde kendimi bu durumdan hızlıca kurtardım. Diyeyim ki bu konuda endişeniz olmasın.

Hikayemiz Mars'ta başlıyor ancak zaman zaman farklı gezegenlerde de görev yapmamız gerekebiliyor. Hikaye, Rasputin ismi verilen gezegenin en gelişmiş ve güçlü silahını konu alıyor. Hal böyle olunca kılışların ardı arkası da kesilmiyor. Zavala'dan silahı kullanamamış olduğumuzu ancak kötü güçlerin onu eline geçirmesinin felaketle sonuçlanacağını öğreniyoruz. Ana Bray isimli yeni müttefikimiz ise aksini iddia ediyor ve kullanmanın tamamen kendi hakkı olduğunu savunuyor. Kısaca (Spoiler vermek hiç tarzım olmadığı için) olaylar bu şekilde cereyan ediyor ve kendimizi ortada buluyoruz.

Senaryonun inanılmaz kısa olduğunu ve tamamlamamın yaklaşık olarak bir buçuk saat sürdüğünü söyleyebilirim. Henüz senaryo bitmeden maksimum seviyeye de ulaştığımı da ekleyeyim hatta. Yeri gelmişken; eklenti paketiyle birlikte seviye sınırın 25'ten 30'a çekildiğini, power level'ınsa 385'e yükseltildiğini belirtelim. Bunların yanında tabii ki yeni Exotic eşya ve si-

lahlar da bizleri bekliyor. Curse of Osiris'e göre dikkatimi çeken bir nokta ise Warmind'ın daha "hardcore" oyunculara hitap ediyor oluşu. Tecrübe ettiğim kadarıyla eşya ve silah kasmak oldukça zaman alıyor. Üstelik yeni etkinliklerin de öncekilere kıyasla çok daha zor olduğunu düşünüyorum.

Söylemeden yazıyı bitirmek istemiyorum; koca eklenti paketinde en eğlendiğim nokta Valkyrie adındaki mızrağı kullanmak oldu. Mızrağı bazı görevlerde ve etkinliklerde yerden edinebiliyoruz. Sınırlı kullanımı var ancak yine de düşmanın üzerine fırlatmak ve zıplayıp yere doğru güçlü bir vuruş yapmak gerçekten keyifliydi. Yazının başında da bahsettiğim gibi; Warmind'ın bu fiyatı hak eden bir eklenti paketi olduğunu düşünmüyorum. Destiny 2 benim için müthiş keyifli başlayan ancak çok çabuk heyecanını yitiren bir oyun olarak tarihe gömülecek gibi duruyor. Henüz duyurulmuş başka eklenti paketi yok ancak olursa umarım daha kapsamlı paketler ile oyun biraz daha detaylanır. Motoru olsun, oynanabilirliği olsun mükemmel bir oyun ancak online oyunlarda içerik eşittir her şey. Maalesef Destiny 2'de yapacak çok da fazla şey olmadığı için bir süre sonra tekrara bağlaşıp sıkıcı olmaktan öteye geçemiyor.

◆ Emre Öztınaz

KARAR

ARTI Mars güzel görünüyor, Valkyrie isimli mızrağı kullanmak çok keyifli
EKSİ Senaryo çok kısa, yenilik adına çok fazla şey yok, görevler tekrara bağlıyor

60

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



Yapım Funcom Dağıtım Funcom Tür Hayatta Kalma Platform PC, PS4, XONE Web www.conanexiles.com

Conan Exiles

Hayatta kalma oyunlarının her türlüünün hakkından gelirim diyenler buraya!

Conan Exiles ismini ilk duyduğumda sizler gibi ben de "UUUUUUUUUUUU" demiştim. Tıpkı o sakız reklamında otların arasından çıkan emmiler gibi. Beyaz ata binmiş kısmet çıkmamıştı benim falımda ama olsun. Gel zaman git zaman, inceleme için erken erişim kodları ulaştığında ki takriben 1 yıl oldu galiba, bir erken erişim yazısı hazırlamıştık. O günden bugüne o köprünün altından çok sular aktı. Bu yazıda oyunu hem hiç görmemiş oyuncular için hem de daha önceden oynamış oyuncular için değerlendirmeye çalışacağım.

Kimmeryalı bilmem kim

Conan Exiles üç kelime ile hayatımıza girdi. Survive. Build. Dominate. Bunu açacak olursak, hayatta kal, kendine yaşam alanı oluştur ve başkalarının yaşamasına izin verme şeklinde özetleyebiliriz. Oyuna başladığımızda oyunu çok oyunculu ortamda mı yoksa tek başımıza mı deneyim etmek istediğimiz soruluyor, buradan yola çıkıyoruz. Karakter yaratma ekranı gayet güzel bir şekilde karakterimizi istediğimiz gibi yaratmamızı sağlıyor. Kadın ve erkek olarak her detayına

kadar inebildiğimiz bir seviye mevcut. Seviye isterseniz çıplaklık opsiyonu ile birlikte bel altına kadar inebiliyor. Böylece detay seviyesinde ekran başındaki oyuncuyu kısındıracak boyutlara ulaşılabiliyor. Gerçek dünyada boyutlardan çok işlevin önemli olduğunu aklımızın bir köşesine yazıp bu ekrandan sağ salım çıktuktan sonra oyuna başlıyoruz ve bir çölün ortasında hikayemiz hayat buluyor. Oyunun hayatta kalma kısmını burada acı tadıyoruz. Açlık, susuzluk, sıcaklık durumu gibi çok basit değerlerin yanında, çiğ yiyeceğiniz yiyeceklerden zehirlenme vb. gibi şeylere kadar gidecek, tatsız bir ortam mevcut.

İlk amacımız etraftan toplayıcılık yapmak. Ağaç, ot, taş, çalı ne varsa toplayın. Sonra onları birleştirerek üstümüze giysi, elimize balta, kolumza kalkan yapacağız. Gördüğümüz tuhaf yaratıkları da o balta ile vura vura öldüreceğiz. O aşamada öldürdüğümüz cesetleri de parçalayarak kol- bacak eti toplayacağız. Tabii ki bu etleri çiğ çiğ yemeye kalkmayın, bağırsaklarınız isyan etmesin.

O nedenle topladığımız çalı çırpıdan bir ateş yakmamız ve etleri şöyle bir pişirmemiz gerek. Bu noktada ara ara öldürdüğünüz yaratıkların etlerini ısıtıp yanınızda taşıyarak açlığınızı giderebilirsiniz.





Başımızı sokacak bir baraka

Önemli bir mevzu açlığı da giderdikten sonra başımızı sokacak bir ev kısmına geliyor. Yaprakları birleştirerek bir yer yatağı yapabiliyor ve o kısımda oyunu kaydedebilirsiniz.

Onun etrafına da bir ev lazım tabii ama söylemesi kolay. Araziyi incelemek, kullanacağınız malzemeleri bulmak, belli bir rota oluşturup bunları toplayıp sonra gelip evi inşa etmek size saatler sürecek bir aksiyon olarak geri dönebilir. Bu ev kurma aşamasında eğer ki ölürseniz üzerinizde yer alan her şey gidiyor. Evet, her şey. Bu nedenle adım adım inşa edip tekrar avlanmaya çıkmamız mantıklı bir durum. Oyunda bir şeyleri inşa etmenin neredeyse sonu yok. 15. saatin sonunda hala elinizde kılıç kalkan ile evi büyümeye çalışmanız çok olası. İnşa ve üretme kısmı hayli detaylı. Ham olarak toplananlar haricinde toplandıktan sonra işlenenlerle birlikte çok fazla materyal mevcut. Haritanın ebadına göre farklı farklı yerlere bu kaynaklar dağıtılmış durumda. Şu an bunu ben yazarken bile oyunun Wiki'sinde hiç görmediğim malzemeler ile karşılaştım. Conan Exiles ciddi manada memur gibi başında zaman harcamanız gereken bir oyun. Oyunda bazı şeyler için sürekli olarak tetikte olmanız gerekiyor. Bazı hiç gitmediğiniz alanlara keşfe giderken temkinli olmak, bodoslama girmek demek felaketle sonuçlanıyor. Bazen bir kabile, bazen yaratıklar bazen de

vahşi hayvanlar tarafından hüküm sürülen bir bölgede izinsiz misafir olmak hoş durum değil. Kaçmak da bir yere kadar, stamina bitince gözünüzün yaşına bakmadan dövüyorlar sizi.

Tadı tek başına çıkıyor mu?

Tek başınıza oynamak istediğinizde çabuk sıkılıp pes edebilirsiniz lakin co-op ya da multiplayer olarak oyun çevirmeye başladığınızda durum değişiyor. Özellikle co-op olayında "ben odun toplayacağım sen de git taş topla" diyerek bir şeyleri inşa etme süresini kısaltabilirsiniz. Genel olarak her şeyin bir sırası olduğunu da unutmamak gerekiyor. Güzel ev yapayım derken aç kalmanız olası. Yemek yemek istediğinizde bu defa da sığınacak alanınız yok diye ortada kalabiliyorsunuz. Kısaca, birlikten kuvvet doğar.

Kaşınıza gelen düşmanları da küçümsemeyin, bazılarının canı oldukça yüksek. Hele o timsahlar, namus bekçisi sanki, böyle bir can böyle bir saldırma hevesi ve kovalama görmedim ben.

Dövüş mekaniklerinde de gelişme var. Kom-bolar, rakibi tekme ile itmeler, ondan yuvarlanarak kaçmalar vs. mevcut. Bazı noktalarda vuruşlar yine size çok kütük gibi gelebilir fakat bence gayet yeterli olmuş yapım için. Karakterinizin yetenek dağılımları da oyunda kalmanıza etki ediyor. Daha güçlü, daha dayanıklı ya da atletik olması sizin puan da-

ğıtımınıza bağlı. Ayrıca üreteceğiniz giysilerin renklerini de boyayarak siz belirliyorsunuz. Zırh yapmak ya da daha gelişkin eşyalara ulaşmak oldukça emek istiyor. Haritayı keşfetmek de hayli keyifli. Sadece harita değil, yeni eşyalar keşfetmek, onları yapmak, giymek ve savaşmak da öyle.

Grafiklerde ve genel optimizasyonda da bir rahatlama var tam sürüm ile birlikte. İ7 6700K işlemci, 16 GB DDR4 Ram ve GTX 1080 ekran kartlı bilgisayarım da önceleri kasan oyun şu an yağ gibi akıyor. Grafiklerin daha iyi olmasını isterdim, lakin oyunun kocaman haritasını düşündüğümüzde daha detaylı grafikler oynanışta sıkıntı çıkarabilirdi diye düşünüyorum.

Durum kısaca böyle, eğer hayatta kalma oyunlarını seviyorsanız bu yapımın başında çok uzun süre harcayabilirsiniz. Özellikle bir şeyler üretmek, onu sergilemek, tırnaklarınızla kazıyarak evi genişletmek gibi değişik hobileriniz varsa bu oyun tam size göre.

◆ İlker Karas

KARAR

ARTI Survival oyunlarını sevenler için harika bir deneyim

EKSİ Eski çağ teması herkese hitap etmeyebilir



Yapım Uppercut Games Dağıtım Uppercut Games Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.cityofbrassgame.com

City of Brass

Bu büyü şehirden sadece tek bir çıkış var. Peki o çıkışı bulana kadar tekrar tekrar ölmeye hazır mısınız?

Bioshock'un eski geliştiricilerinden oluşan bir ekibin elinden çıkan City of Brass, zorlayıcı oyun unsurlarını sevenler için biçilmiş kaftan olarak ön plana çıkıyor. Aksiyon-FPS özelliğini, Rogue-like elementleriyle başarıyla harmanlayan City of Brass, en zorunu ben istiyorum diyen oyuncuları bile zorlayacak kalitede.

City of Brass, birçok Rogue-like oyununda olduğu gibi basit bir hikaye üzerine kurulu. Fakat oldukça ilgi çekici. Zamanında hazinelerle dolu olan bir şehir, altından gözü dönmüş üç büyük cin tarafından ele geçirilerek lanetlenir. Kim bu şehre girmeye çalışırsa, aynı lanetten muzdarip olup onlardan biri haline gelir. İsimsiz ana karakterimiz ise bu Binbir Gece Masalları'ndan fırlama şehre dalıp hazineyle beraber çıkışı bulmaya çalışıyor.

Oyun bazı oynanış mekaniklerinin üzerine sağlamca oturtulmuş. Zaten oyunu oynarken, yer yer Bioshock'un bir modunu oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Elimizdeki bir adet kılıç ve kamçıyla, bu büyü şehirdeki hazineleri toplayarak, üzerimize üzerimize peydahlanan cibiliyetsiz iskelet ve zombi ordularını alt etmemiz gerekiyor.

Alt etmek belli bir noktaya kadar kolay ama City of Brass'ı bitirmek için tek bir seferde kursuz oynamanız gerekiyor. Öldüğünüz anda şehrin laneti yüzünden tekrar başa dönüyor ve çıkışı bulmak için çaresiz mücadelenize yeniden başlıyorsunuz.

12 bölümden oluşan City of Brass'ı tek seferde bitirmek öyle her yiğidin harcı değil. Oyun keyifli mekaniklerin üzerine oturtulmuş olsa da kılıç ve kamçı özellikleri bazen hantal kaçıyor. Doğru zamanda kamçınızla nokta atışı saldırılar yapmanız bekleniyor. Her bir oyuna sıfırdan başladığınız için daha önceden edindiğiniz tüm güçlendirme özelliklerini de kaybetmiş oluyorsunuz. Bu sebeple zoru seven oyuncuları doyuracaktır. Fakat bu zorluk unsurları bazen yeteri kadar doyurucu olmuyor. Tüm şehir bize düşman kesilmişken sadece üzerimize yağın ölü ordusundan değil, sağa sola serpiştirilmiş tuzaklardan da kaçınmanız gerekiyor. Yerden çıkan mızraklar, üzerimize ateş püskürten lambalar, çukur tuzakları derken peşimizdeki yürüyen tabutlarla mücadele etmektense kaçmak en mantıklısı gibi gözüküyor. Yine de kaçarken şehirdeki irili ufaklı hazineleri de gözden kaçırmamak lazım. Topladığımız altınlarla oyun içerisinde karşılaşacağımız iyi niyetli cinlerle (O nasıl bir söz oldu öyle ya?) anlaşma yapıp karakteri güçlendirebiliyoruz.

Unreal Engine 4 ile geliştirilen City of Brass, bağımsız bir firmanın elinden çıkmasına karşın görsel olarak tam bir şölen. Demiştim ya şehir Binbir Gece Masalları'nı andırıyor diye. İşte bazı yerlerde kendimi Prince of Persia'yı birincil şahıs kamerasından oynar gibi hissettim. Bizim kültürümüze de yakın bir kültür olduğundan dolayı, mekan tasarımları hiç

göze batmıyor. Keşke o zombilerin bazılarında fes giydirmeseydiniz diye söylenmeden edemedim gerçi.

City of Brass, fiyat-performans olarak iyi bir çizgi sergiliyor. Ufak bir oyun olmasına karşın çok uzun süre oynama imkanınız olabilir. Yine de City of Brass'ın her kalemde oyuncuya hitap etmediğini belirtmeliyim. Oyunun zorlayıcı aşamaları, yeri geldiğinde doyurucu olmuyor. Oyunu daha kolay hale getirmek için Bless adı verilen özellikleri aktif hale getirebilirsiniz. Yok ben daha fazlasını, daha zorunu istiyorum diyorsanız, aynı başlık altındaki Burdens seçeneklerini aktif hale getirerek, şehri tam bir kaos alanına çevirmeniz de mümkün. Ufak tefek dövüş mekanikleri sorunları yaşatsa ve zorlayıcılık konusunda su kaynatsa da yakın markaja alınabilecek bir oyun. Şimdi önümüz yaz. Bir sürü oyun indirimi olacak. Bu sıralarda City of Brass'ı kaparsanız, size uzun süreli bir oyun deneyimi yaşatabilir. **◆ Özay Şen**

KARAR

ARTI Tasarımlar üzerinde çalışılmış, esprili anlatım tarzı, zorlayıcı Rogue-like türünü sevenlere hitap ediyor

EKSİ Kendini tekrar etmesi can sıkıcı, zorlayıcı unsurlar hiç ödüllendirici değil, dövüş mekanikleri bazen sapıtıyor, müzikler kendini tekrar ediyor



Yapım onebitbeyond Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, Macera Platform PC, PS4 Web theswordsofditto.com

The Swords of Ditto



Paçalarından şirinlik akan karakterlerle dünyayı kurtarmaya çalışmak mı?

Rengarenk bir ekran, tanıdık oyun mekanikleri, bir kılıç ve sevimli bir kahraman... Kendimi -bir ara oynadığım tek Zelda oyunu olan- A Link to the Past oynuyorum sansam da bu benzer ve şirin görünümün altında yüzyıllık bir lanet ve ebedi mahkumiyet yatıyor. Tamamen tesadüfi olarak kız veya erkek, insan yahut başka bir ırk olarak karşımıza çıkan karakterimiz gözlerini deniz kenarında açarken Puku adında sihirli bir böcek çıkagelir ve seçilmiş kişi olduğumuzu söyleyerek efsanevi kılıcı almaya yollar bizi. Buraya kadar her şey klişe. Geçmiş bilinmeyen bir karakter seçilmiş kişidir ve efsanevi kılıcı alarak kötülüğü alt edecektir. Efsanevi Kılıç olan Ditto'yu aldıktan sonra Puku bizi hemen Mormo'nun sarayına postalar. "N'oluyor yahu? Biraz hızlı ilerlemiyor muyuz?" demeye kalmadan Mormo'nun sarayına girip ayak takımını geçtikten sonra -Thanos'un parmaklarını şıklatmasından daha hızlı bir şekilde- kendisi tarafından öldürülürüz. Ve aradan yüz sene geçer. Yeni bir kahraman gözlerini açar. Amaç yine aynıdır; Ditto'yu al, Mormo'yu alt et! The Swords of Ditto'nun en can alıcı noktası,

öldüğünüzde yüz senenin geçmesi arkadaşlar. Yani o karaktere veda ediyor, yaptığımız icraatlara göre daha iyi veya daha kötü bir yüzyılda yeni bir kahramana merhaba diyoruz. Seçilmiş bir kişi yok, kişiler var ve yaşamları ile dünyaya bırakacakları iz tamamen bizim elimizde.

Mormo çok güçlü bir cadıdır ve ada şeklindeki ülkeyi avucunun içinde tutmaktadır. Oyunun bir nevi tanıtımı görevini üstlenen ilk kahraman gibi, bodoslama bir şekilde Mormo'nun karşısına çıkmak her zaman mümkün. Fakat hazırlıksız ve yeterince güçlenmeden giderseniz şimdiden o kahramana veda edin. Puku her kahramana hazırlanması için beş günlük süre veriyor. Daha doğrusu dört gün çünkü beşinci gün Mormo'nun sarayına gönderiliyoruz. Bir gün gerçek hayatta ortalama bir saate tekabül ediyor ve dört saat sonunda istesenseniz de istemeseniz de Mormo'nun karşısında buluyorsunuz kendinizi. Bu süre zarfında yapacaklarınız çok da karışık değil. İnsanlara yardım et (yan görevler) ve onlardan çıkartma adı verilen güçlendiriciler al, çalılarını çırpırları kılıçla döverek para topla, karakterine

oyuncak adı verilen ek silahlar al, Mormo'nun anchor adı verilen çapalarını yok ederek onu zayıflat. Tüm bunları da yaparken level da atla tabii.

Dilerseniz aynı ekrandan iki karakterle de oynayabileceğiniz oyunun dünyası her yüz yılda bir doğal olarak değişiyor. Yaptığınız eylemlere göre halk size umutlu gözlerle yahut boş yere çaba harcayan lanetlenmiş birisi olarak bakabiliyor. Dünyanın görünümü de tabii değişkenlik gösteriyor. İlk bölüm/kahramanla dünya ışıl ışılken ikinci kahraman ile daha bir morumsu ve kasvetli halde çıkıyor karşımıza. Oyunda biraz Adventure Time benzeri bir hava var. Gerek çizimleri gerekse içerdiği mizah bakımından oyun eğlenceli. Tabii ölene kadar. Öldükten sonra eşyalarınız ve ganimetlerinizin büyük çoğunluğu gidiyor ve sadece bir kısmı Ditto ile beraber halefine aktarılıyor. Ayrıca Mormo'nun karşısında ölmekten ziyade bir zindanda ölmek sinir bozucu olabiliyor. Dört günde bir yüzyıllık ölüm olsaymış açıkçası daha iyi olurmuş çünkü saçma sapan bir şey yüzünden öldükten sonra sil baştan başlamak morallerin yitirilmesine neden olabilir. Defalarca oynanabilirlik açısından The Sword of Ditto kendisini oynattırıyor ama bahsettiğim bu ani ölümler yüzünden birçok kez hevesim kırıldı da diyebilirim. Bu yüzden Mormo dışında bir yerde ölmemenizi tavsiye edip köşeme çekilebilirim. ♦ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Öldükten sonra yeni bir kahramana geçme konsepti, rengarenk çizimler, Zelda: A Link to the Past tarzı mekanikler
EKSİ Durduk yere ölüp her şeyi kaybetmek, koşma mekaniği yok, para toplamak için çalı çırpı dövmeye muhtaç olmak

76





Yapım Spearhead Games Dağıtım Spearhead Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4 Web www.storiesthepathofdestinies.com

Omensight

Büyük bir karanlık, dünyanın sonu! Fakat sen, tüm bunları değiştirebilirsin!

Spearhead Games isimli geliştiriciyi duymadıysanız, önce daha evvel ürettikleri *Stories: The Path of Destinies* isimli yapımlarına bir bakın derim. Bu arkadaşlar eğlence, ciddiyet, duygusallık ve savaş halini harika şekilde harmanlayan bir ekip. İlk oyunlarından beri peşlerinde olduğum Spearhead Games, bu sefer de kendi şanına uygun bir yapımla karşımızda: *Omensight*. Büyük bir karanlığın aydınlanması için ter döktüğümüz oyunu, gelin sizlere biraz daha yakından anlatmaya çalışayım.

Oyunumuzun teması bir hayli farklı zira aksiyon ve gizem bir arada. Tabii bu tarzın ortaya çıkmasının çok da önemli bir sebebi var. Kontrol ettiğimiz karakterimizin adı Harbinger. Bu arkadaşlar sadece dünya büyük bir tehlike altındayken ortaya çıkan mistik varlıklar. Urralia olarak bilinen dünya ise karanlık bir Tanrı tarafından yok ediliyor. Oyunun henüz başında, Harbinger olarak bu yıkımı birinci elden görüyoruz. Urralia'nın gözü ve kılıcı olarak görevimizse, bu yıkımı bir şekilde durdurmak. Bu işi tamamlamak için, geçmişe gitmemiz gerekiyor. Bildiğimiz tek şey, tüm bu yıkımın bir cinayet ile başladığı. Bizim yapmamız

gerekirse, karşımıza çıkan karakterlerle etkileşime geçip, neler yaşandığını çözmek ve bu yıkımı bir şekilde durdurmak. Pek tabii oyunun en güzel mekaniği de burada devreye giriyor zira *Omensight* bizim verdiğimiz kararlara göre şekil değiştiren, bir hayli etkileşime açık bir senaryoya sahip. Karşımıza çıkan karakterlerle savaşım savaşımayacağımız tamamen bize kalmış. Kendileriyle arkadaş olabiliyoruz düşman da. Ayrıca verdiğimiz karara göre geçmişte ne olduğunu daha farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz.

Zamanın kullanımı bu oyunda büyük önem arz ediyor zira olayları farklı şekillerde deneyim edebiliyoruz. Her karakterin hikâye akışına olan katkısı bambaşka. Bu arkadaşlar hakkında öğrenebileceğimiz bilgiler de oyunun devamında ne gibi kararlar alacağımızı derinden etkiliyor. Anlayacağınız sürekli bir ipucu arama durumu söz konusu.

İşler kızıştığı zaman da pek tabii kılıçlar ve büyüler devreye giriyor. Ana karakterimiz, birçok benzeri yapımda olduğu gibi hızlı ufak bir saldırı ve de yavaş ama büyük bir diğer saldırı modeline sahip. Karakterimizi geliştirdikçe farklı saldırılar ve büyüler de

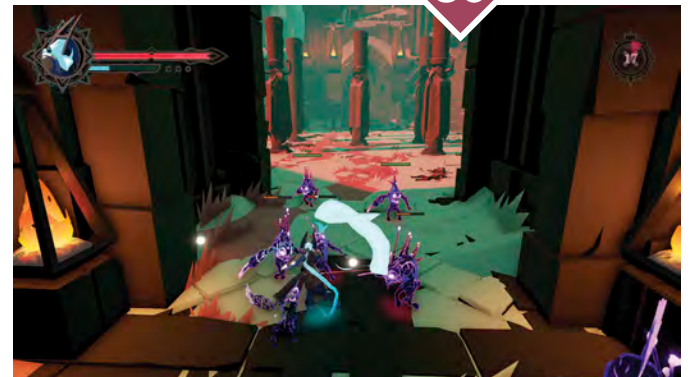
yapabilir hale geliyoruz. Özellikle saldırı ve büyülerin bir arada yapıldığı kombolar bir hayli eğlenceli. Yaratılan renkli dünya da bir diğer dikkat çeken başlık. Etrafta bulunan gizli eşyalar da cabası. Can sıkıcı noktaların başındaysa yapay zekâ geliyor. İçerisine daldığım tüm savaşları fazlasıyla rahat bir şekilde geçtim. Acaba senaryo gereği güçlü bir varlık olduğumdan mı böyle bir yapıya gidildi diye düşünmedim değil ama yine de düşmanların kolay lokmalar olması can sıkıcı. Ayrıca ana karakterimiz bir noktadan sonra tek düze hareketlerle ilerlemeye mahkum edilmiş. Seviye atladığımız zaman da geliştirilebilecek yetenek sayısı biraz limitli. Uzun lafın kısası, haritalar üzerinde de daha fazla bulmaca ve daha fazla etkileşim olsa, bu oyun tadından yenmezmiş.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Harika hikaye anlatımı, renkli dünya ve bol aksiyon, oyunu farklı şekillerde deneyim edebilme
EKSİ Zayıf yapay zekâ, bulmacaların sayısı yetersiz, birbirini tekrar eden savaşlar

80





Yapım Metalhead Software Dağıtım Metalhead Software Tür Spor Platform PC, PS4, XONE Web supermegabaseball.com

Super Mega Baseball 2

Bir kaleden diğerine koşturmak, hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!

Ülkemizdeki spor anlayışı malumunuz futbol ve basketboldan pek ileriye gidemedi. Özellikle spor bültenlerini izlediğiniz zaman, diğer spor dallarının ne kadar arka planda bırakıldığını rahatça görebilirsiniz. Bir de öyle spor dalları vardır ki bırakın bültenlere çıkmasını, konu hakkında fikrimiz bile yoktur. Nitekim bazı oyunları da duymuşuz, hatta görmüşüzdür ama ana fikrini bilesek de detaylarıyla uzaktan yakından alakamız olmaz. İşte beyzbol tam da bu tarzda bir oyun diyebilirim. Amerikan kültürü ile olan etkileşimimizden dolayı eminim birçoğumuz bu oyuna aşikârdır ama işte detaylarını bilmek bir hayli güçtür. Super Mega Baseball 2 ise hem oyunun temellerini öğretmeyi, hem de eğlenceyi vad ediyor. Super Mega Baseball 2'nin grafikleri bir hayli eğlenceli. Hani çok cid-

di bir oyun görüntüsünden ziyade, daha afacan bir yapı söz konusu. Bu afacanlık karakterlerin tasarımlarından hareketlerine, animasyonlardan stadyumların çizimlerine kadar etkisini hissettiriyor. Fakat oyun mekaniklerine baktığımız zaman, tüm bu afacanlığın sadece görselden ibaret olduğu gerçeğiyle yüzleşiyoruz. Super Mega Baseball 2'nin oyun mekanikleri ile hiç bilmeyen bir oyuncu bile zamanla beyzbol nedir sorusuna, belirli bir noktaya kadar cevap verebilir. Oyun içerisinde her türlü beyzbol saha düzeni mevcut. Daha agresif, daha defansif ya da manuel dizilimler gibi opsiyonlar bulunuyor. Ayrıca her oyuncunun kendisine ait özellikleri bulunuyor ve ne şekilde oyuna etki ettiklerini net bir şekilde görebiliyoruz. Oyunun bir diğer artışı da kesinlikle konuya hakim olmayan

oyuncular için acayip rahat bir öğrenim süreci sunması. Yani olayları komplike hale getirmek-tense çok daha hızlı ve net sonuçlarla oyuncuyu kendisine bağlamayı başarabiliyor. İkinci oyun ile birlikte geliştirilen kullanıcı arabirimi de cabası. Pek tabii yenilikler arasında en dikkat çekici olanı multiplayer deneyimi. Dileyen oyuncuları eşleştirme üzerinden 1v1, 2v1, 2v2 ve 2vCPU opsiyonlarını seçebiliyorlar. Arkadaşça, herhangi bir rekabet olmadan oyunu deneyim etmek isteyenlerse 1v1, 2v1, 2v2 ve 2vCPU opsiyonlarını seçebiliyorlar. Bir diğer eğlence faktörü ise oyuncuların isimlerini, görünüşlerini, animasyonlarını ve yeteneklerini geliştirebilmek. Oyunların ve liglerin uzunluğunu ayarlayabilmekse bir diğer dikkat çeken nokta. Oyunu deneyim ettikçe fizik motorunun böylesine eğlenceli bir yapımda ne kadar iddialı bir şekilde işlendiğini sizler de göreceksiniz. Baktığınız zaman Super Mega Baseball 2 birçok açıdan iddialı bir yapımda ama tüm Baseball liginin resmi haklarını alamaması, bazen göze batabiliyor. Ayrıca kimi zaman oyunun kontrollerinin de bazı sıkıntılar yarattığını söylemeden geçemeyeceğim. Özellikle toplara zıplamak bir hayli zorlayıcı olsa da biraz antrenman yapınca alışılıyor. Super Mega Baseball 2 kesinlikle eğlenceli bir yapımda. "Beyzbol bilmiyorum abi ben" deyip de bu oyunu görmezden gelmeyin derim.

Ego sistemi

Oyunda kullanılan Ego sistemi sayesinde yapay zekânın gücünü arttırmak mümkün. Her oyundan sonra, bu rakamı 100'e biraz daha yakınlştıracağınızdan şüpheleniz olmasın. Yine de 40'tan sonra işlerin bir hayli zorlaştığını belirtmek isterim.

Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Sevimli grafikler, kullanıcı dostu oyun mekanikleri, çok sayıda oyun modu
EKSİ Lisanslar eksik, beyzbol sevmeyene kendisini satın aldırması zor

Predynastic Egypt

Bundan çok uzak bir geçmişte, çöllerin içerisinde bir medeniyet yükseliyordu...

Tarih, filmlerde ve dizilerde olduğu gibi oyun dünyasında da başlı başına dikkat çeken bir başlıktır. Birçok oyuncu tarih ya da tarih ile alakalı oyunları sever. Hele konu bir de mitoloji oldu mu, değmeyin keyfimize! Sanıyorum oyun severlerin Mısır, Kuzey ve Yunan mitolojilerine karşı bambaşka bir bağımlılıkları var. Hani rakamlar yalan söylemez, ne zaman büyük bir firma bu temalardan birisi ile alakalı oyun yapsa, yer yerinden oynuyor. Bakınız Assassin's Creed: Origins ve God of War. İşin daha da ilginç, bu tarzda temalar kullanan oyunların türleri de fark etmesizin satın alınıyor, deneyim ediliyor olmaları. Predynastic Egypt isimli piyasaya çıkmak için resmen uzun senelerini veren oyunumuz ne yazık ki AAA bir isim değil ama inanın, ufaklık boyuna rağmen türlü türlü mahareti var. Oyunumuz sıra tabanlı bir strateji. Tıpkı Total War yapımlarında olduğu gibi bir tur demek, belirli bir yıl aralığı anlamına geliyor ve bu tur esnasında birçok mekanik çalışıyor. Predynastic Egypt'dan öyle detaylı grafikler beklemeyin. Bu oyun tamamen harita üzerinde deneyim edilen bir strateji oyunu. Öncelikle birimlerimizi, sol alt taraftaki portrelerinden tutup, harita üzerindeki farklı işlere göndermemiz gerekiyor. İlk yapacağımız iş haritayı açmak. Bu bölgeye bir karakter gönderdiğimiz zaman, zaten kaç tur içerisinde ilgili noktayı açacağı belirtiliyor. Toplamda beş ana kaynak oyuna hükmediyor diyebiliriz. Bunların en başında Food geliyor. Yeterince yiyecek toplamadan, daha fazla birim üretmiyoruz. Ürettiğimiz her yeni birim ile haritanın daha farklı noktalarına ulaşabiliyoruz. Biz haritamızı genişlettikçe, farklı kaynaklar ile karşılaşırız. Bunlardan bir diğeri farklı binaları üretmemiz için gereken Production. Ancak bu kaynak ile belirli binaları yapabilir hale geliyoruz. Yeni binaları yapabilmek için de hem belirli bir kaynak, hem de belirli bir topoğrafya gerekiyor. Ancak bu sayede, basit ekim alanlarını, geniş tarlalara dönü-



türebiliyoruz. Culture isimli kaynak sayesinde de farklı keşiflerde bulunabiliyoruz. Üç ana başlık altında, onlarca farklı keşif bulunuyor ve keşfedilen her yeni başlık ile belirli alanlarda güçleniyoruz. Authority kaynağı sayesinde belirli ritüelleri gerçekleştirebiliyoruz ve oyunun ilerleyen kısımlarında ortaya çıkan Army kaynağı ile savaşlardaki başarılarımızı yükseltebiliyoruz.

İlk başladığımız harita içerisinde birçok farklı komşumuz bulunuyor. Kendileri ile nasıl geçineceğimiz tamamen bize kalmış durumda. Hatta kâğıt üzerinde aramız çok iyi olsa bile bir an gelip isyan edebiliyorlar. Böyle durumlarda, kendilerine ödeme yapmak ya da savaş açmak gibi seçenekler karşımıza çıkıyor. Pek tabii her şey harita üzerinde olduğu için herhangi bir savaş animasyonu söz konusu değil.

Predynastic Egypt birçok açıdan iddialı bir

yapım. Ufak boyutu, uygun satış fiyatı da göz önünde bulundurulduğu zaman, son zamanların en iddialı Steam oyunlarından birisi olmayı hak ediyor. Eğer grafik ve ince mikro hesaplar peşinde olmayan, çok daha rahat bir Antik Mısır temalı strateji oyunu arayanlardansanız (Ki bu nasıl bir arayış!?) Predynastic Egypt muazzam bir seçim olacaktır. Hatta farklı bir strateji peşindeyseniz, bu arkadaş yine imdadınıza koşacak demektir.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Esir eden oynanış, hızlı ve sürekli gelişmelere gebe oyun yapısı, Türkçe dil desteği

EKSİ Derin stratejik öğelerden yoksun, ince detayların eksikliği

80





Yapım Emyprean Dağıtım PlayWay S.A. Tür Simülasyon Platform PC, Mac Web www.houseflippergame.com

House Flipper

Gerçek hayattan kaçışı hayatın kendisine en çok benzeyen oyunda buldum...

İki ay önce duvarları güzelleştirir ve üzerine kitaplar koyarım diye aldığım raf hala açılmamış ve monte edilmemiş şekilde yerde yatıyor. Kutusundan bile çıkarmadım. Odam dağınık ve tozlu. Çeşitli yerlerde günlerdir sulanmamış çiçekler var. Bunların hiçbirini günü gününe yapmıyorum ve her şeyi son ana bırakıyorum. Gerçek hayat böyle bir şey benim için. Önümdeki oyunda ise bunların aksine odam toplu ve duvarlarını uzun uzun beğeneceğim bir renk bulana kadar güzelce boyadım. Kitapları dizdim ve bütün raflar duvarda olması gerektiği yerde. Bunu neden yapıyorum? Neden gerçek hayatta yapmadığımız ve ertelediğimiz şeyleri oyunlarda bu kadar keyifle yapıyoruz? Hayatında bir tane bile bitki ekmemiş bizler (Hadi 1-2 tane ekmiş olalım) neden Stardew Valley gibi oyunlarda saatlerimizi geçirebiliyoruz? Bunun cevabı bende yok. House Flipper oynarken sadece bu sorularla ve aldığım inanılmaz keyif ile baş başayım.

Oyun dünyasında "comfy" diye tabir edilen yapımlar var. Rahat, huzurlu ve iyi hissettiren oyunlara böyle deniyor. House Flipper böyle bir oyun. Çok basit ama insanı saatlerce başına kilitleyebiliyor. İnsanların evlerine gidip temizlik yapıp, yapı işlerini halleden bir karakteri canlandırıyoruz. Duvarları boyuyor, kaloriferleri monte ediyoruz. Yani yukarıda yazdığım gibi gerçek hayatta yapmaktan mümkün olduğunca kaçacağımız her şeyi bu oyunda keyifle yapıyoruz. En

azından ben yaptım. Sizin de yapacağınıza eminim. Oyun oldukça popüler bir durumda zaten. Gidilen işlerden kazandığımız parayla da kendi evimizi dekore ediyor ve geliştiriyoruz. En keyifli kısmı da burası. Her yeni öğrendiğim yetenekle ufak tek katlı müstakil evimi daha da dekore ediyor ve içinde keyifle geziyorum. Bazen kendimi oyundaki odam havalansın diye camı açarken buluyorum. Bazen gittiğim evlerde görevim olmamasına ve bana para getirecek olmamasına rağmen ortalıktaki eşyaları simetrik olarak düzenliyorum. Bu oyun bana ne yapıyor, psikolojim ve bu oyunu oynayan diğer oyuncuların psikolojisi ne bozuklukta bilmiyorum. Sadece iyi hissediyorum.

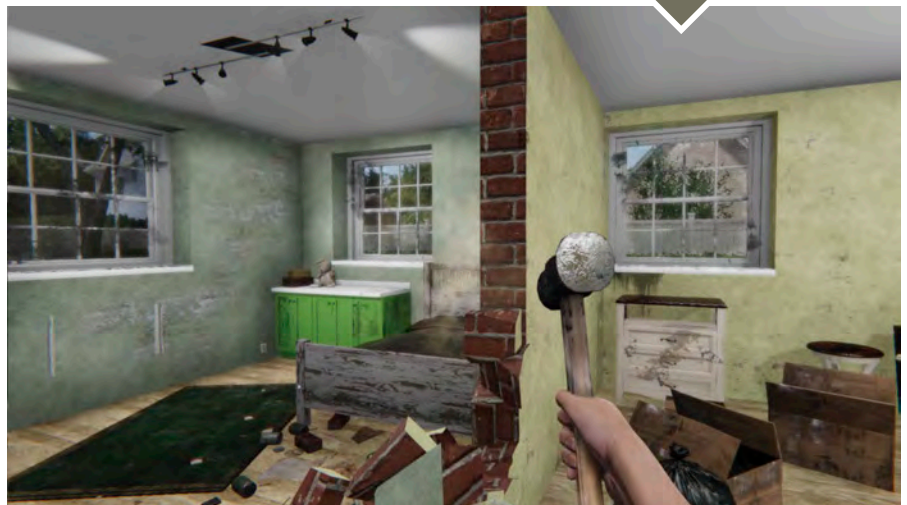
Bence bu yazıyı okuyan sizler ne demek iste-

diğimi anladınız. Şimdi bu oyunu oynayın. Çok keyif alacaksınız. Ama öncesinde dışarıda bir yürüyüşe çıkın, evinize bir bitki alın, döndüğünüzde odanızı toplayın ve kendinize bir çay veya kahve koyun. Ondan sonra bu oyunun başına oturun. Ben şimdi duvar boyamaya gidiyorum. Görüşürüz. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI Anlamsız bir şekilde alınan keyif. Birçok yapı malzemesi var ve hepsinin kurulumu çok gerçekçi ve detaylı
EKSİ Oynanış kısmı biraz daha detaylı olabilirdi, aksiyon arayanlar için hiçbir şey vadetmiyor

85





Zindanlarda kiminle karşılaşacağımız gerçekten tam bir sürpriz!



Yapım IronOak Games Dağıtım Curve Digital Tür Strateji Platform PC, Mac Web www.ironoakgames.com

For the King

Sıra tabanlı bir macera oyunu arıyorsanız, uzağa bakmanıza gerek yok...

Zorlayıcı oyunlar ne yazık ki piyasada fazla tutunamıyor gibi gözükse de bugün oyun mekanikleri ile piyasaya sürülürse, genel geçer oyunlardan çok daha iddialı olabiliyorlar. Buna verilebilecek en güzel örneklerden birisi de sanıyorum Dark Souls serisi olacaktır. Her ne kadar sevmeyeni çok olsa da oyun dünyasının en çok satan, en çok beğenilen isimleri arasında yer alıyor. For the King de benzeri bir yapımı adaya aday, nadir oyunlardan. Fakat bu oyun tamamen sıra tabanlı bir strateji. Öyle etrafa atlamaca, zıplamaca yok. Bu oyundaki tek kurtuluş, doğru zamanda, doğru yerde olup, doğru bir stratejiyle hareket etmekten başka bir şey değil.

Oyunda "ölmek" laf olsun diye değil. Hatta oyuna girerken yapımçı ekip tarafından bu konu hakkında bir mesaj bile yazılmış. "Sebat et" diyor kısaca ki ziyadesiyle haklılar. Oyuna başladığımızda en fazla 15 tur hayatta kalabildim ama ikinci ve üçüncü denemelerimde kendisine tamamen alıştım diyebilirim. For the King, tıpkı Heroes of Might and Magic serilerinde olduğu gibi karakterleri harita üzerinde yönettiğimiz, savaş esnasında da farklı bir ekran üzerinden kontrol ettiğimiz bir yapım. Toplamda üç karakterle oyuna başlıyoruz. Her karakterin kendisine has bir özelliği olabiliyor ve aynı sınıftan olan sadece bir karakter yaratabiliyoruz. Bu hem oyuna çeşitlilik katmış, hem de farklı karakterleri kullanarak aslında yapılabilecekleri gözler önüne sermiş. Karakterlerimizin ana özelliklerinin haricinde, kullandıkları silahların da getirdikleri bonuslar söz konusu. Bu noktada özellikle zırlı düşmanlara karşı büyücü ya da zırlı delici opsiyonu olan bir karakterinizin olması büyük önem arz ediyor.

Aksi halde o savaştan pek ümitlenmeyin derim. Oyunun tümüne etki eden bir Timeline söz konusu. Bu hat üzerinde, bazı büyük olayların gelişini hesaplayabiliyorsunuz. Söz konusu olayların en büyüğü, tüm haritaya etki eden kaos durumu. Eğer toplam kaos miktarı belirli bir noktaya gelirse, oyunu otomatik olarak kaybediyoruz. Bu durumu engellemek için, kaos miktarını azaltan görevler yapmamız gerekiyor. Görev konusu For the King'in geneline hükmediyor diyebiliriz. Oyuna başladığımız andan itibaren birçok farklı görev ile karşılaşılıyor. Bazıları "Şuraya bir git de bak" gibi görevlerken, bazıları çok daha komplike olabiliyor. Görevleri yaptıkça bolca yetenek puanı kazanıyoruz ki zaten tahmin edebileceğiniz üzere seviye atlamak bu oyunda bir hayli önemli. Yaratılan harita da bir hayli canlı. Her tur harita üzerinde farklı şeyler belirebiliyor. Bunlardan kimi düşmanlarken, kimi de

bilinmeyen noktalar olabiliyor.

For the King özellikle sıra tabanlı strateji severler için muazzam bir oyun diyebiliriz. Nitekim oyuna alışmak gerçekten vakit alıyor ve tam anlamıyla oynamayı öğrenmek için sabır gerekiyor. Türe yabancı oyuncular için üretilmediği kesin zira zorluk seviyesi birazcık yukarılarda. Loot mantığında da bazı sıkıntılar olduğuna şahit oldum ama türü sevenler için bulunması zor bir nimet.

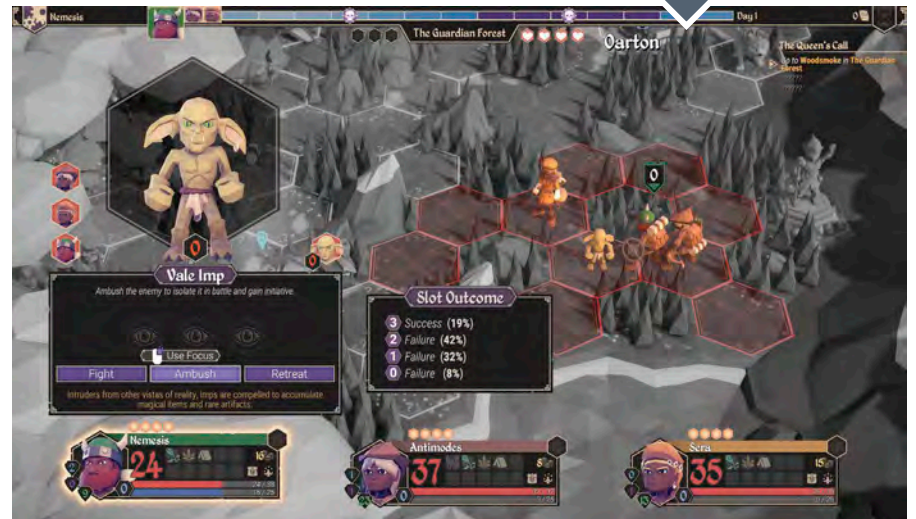
◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Sıra tabanlı oynanış çok rafine, Timeline ile olabilecek önceden hesaplayabilmek, farklı karakter ve düşman seçenekleri

EKSİ Türe yabancı oyuncular için tam bir çile, bazen aşırı zorlayıcı olabiliyor

80



Little Witch Academia: Chamber of Time

Hogwarts'ın tamamen kızlardan oluştuğunu düşünsenize...

Geçtiğimiz sene yayınlanan ve çok sevilen anime serisinden uyarlanan Little Witch Academia, eminim birçok anime fanının radarına girmiştir. Aranızda anime serisi ile bağlantılı mıdır diye tereddüt eden varsa rahatlasın! Evet, oyun animeden uyarlanma fakat kendine özgü bir hikâyesi bulunuyor. Yani oyunu oynamak için seriyi izlemek şart değil çünkü hikâyeye farklı ve anime serisi hakkında bilmeniz gereken tüm önemli noktalar – karakterler oyunun başında aktarılıyor. Ana karakterimiz; Akko ve arkadaşları Sucy ile Lotte. Okul dönemi sona ermiş, yaz tatilinin ilk günü. Şapşal karakterlerimiz gizemli bir saat keşfederek okulun loopa girmesine neden olur. Yani aynı günü sürekli yaşamaya başlarlar ve Akko ile ekibi dışında kimse bunun farkına varmaz. Diğer herkes yaz tatilinin ilk gününü tekrar tekrar yaşamaktadır. Eh, amaç belli: Yapılan bu hatayı düzelt ve zamanı normal haline getir!

Oyunda iki çeşit oyun mekânı bulunuyor. İlki standart etrafta gezinme, diğer öğrenicilerle konuşma ve görevler edinme. Koca akademide gezinirken ilk başlarda kafanız karışabilir çünkü bayağı büyük bir okul var karşımızda. Elbette gide gele kestirmelerini keşfediyorsunuz. Tek sıkıntı, benzerlerine kıyasla bu oyunda gerçekten çok fazla yürüyorsunuz ve bir ekrandan bir ekrana

geçerken yaşanan geçişler gereğinden uzun. Sürekli ekran değiştirdiğimiz için de maalesef bolca siyah ekran görüyoruz. Gezinirken zamanı idareli kullanmak da önemli bir faktör. Oyunda saat var ve ilerledikçe karakterler başka yerlere dağılıyor, zaman sınırına göre aldığınız görevler başarılı yahut başarısız oluyor. Yan görevlerin çoğu birbirine benziyor. Bir noktadan bir noktaya koşturma ve bir eşyayı birinden alıp birine verme. Araya küçük bulmacalar eklenerek işe renk katılmaya çalışılmış. Bu bulmacaları çözmek için de ya doğru eşyaya sahip olmanız ya da doğru büyüü yapabilmemiz gerekli.

Oyunun diğer mekânı ise –elbette- dövüşler. Klasik JRPG tarzında sıra tabanlı dövüşler beklemeyin. Oyunun “dungeon” yani zindan diye tabir edebileceğimiz aksiyonlu kısımlarında oyun 2D Beat’Em Up tarzına geçiş yapıyor. Sanki 2D bir oyun oynarmış gibi karşımızdakini döve döve ilerlemeye çalışıyoruz. Gelgelelim bu tarz Little Witch Academia’nın en büyük eksisi olmuş. Öncelikle zindanların tasarımı vasat. Garip platformlar, 2D ile 3D arasında sıkışıp kalmış mekânlar. Diğer problem ise kontroller. Karakterlerin koşması ve durması gereğinden fazla sürüyor. Yani elinizi gamepad üzerinden çektiğiniz an durmuyorlar. Zıplamalar da hantalca. En sinir bozucusu ise iki cümle öğrenmişler hep onu tekrar ediyorlar! “Kyya kyya” sesini sürekli ama sürekli üst üste din-

lediğinizi düşünün... Ayrıca bazen ekran düşmanla ve büyülerle o kadar doluyor ki performans düşüklüğü kaçınılmaz oluyor. Karakterleriniz gerekli seviyelere ulaştıysa bu zindanları tüm teknik aksaklıklara rağmen geçmek zor değil lakin seviyeniz düşükse size başarılar dilerim.

Oyunun çizimleri tek kelimeyle şahane. Üstelik çoğu JRPG’nin aksine diyaloglarda sabit resimli, sadece ağız açılıp kapanan karakterler değil; 3D, hareket eden, ağız senkronu tutan, el kol hareketi yapan karakterler var! Ve en ufak bir cümlenin bile seslendirmesi yapılmış! Tabii only in Japanese. Kısacası detay seviyesi mükemmel. Üstüne bir de ara sahneleri ekleyince grafiksel olarak bir şölen çıkıyor karşımıza, zindanlar hariç. Özellikle bossların çizimleri fena.

Little Witch Academia’dan dövüşleri çıkarırsak çok tatlı bir oyun çıkıyor karşımıza. Lakin dövüşler kaçınılmaz ve onlara adapte olabilirsiniz çok uzun saatler boyunca vakit geçirebileceğiniz sevimli mi sevimli bir oyun. ♦ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Anime serisinden bağımsız hikaye, şahane grafikler ve seslendirmeler
EKSİ Çok fazla yürüme söz konusu, 2D dövüş sistemi çok kusurlu

77



The Council - Episode 2: Hide and Seek

Balonun elimizde patladığı, ilerisi için pek ümit vermeyen, arafta kalmış bir bölüm.

The Council'den beklentilerim büyüktü. İlk bölüm olan The Mad Ones'a hevesle başlamış ama aynı hevesle bitirmemişim. İlk bölümün incelemesinin sonunda akışın hikâyeye yönüne kaymasının şart olduğunu belirtsem de tam tersi yapılmış ve oyun tabutun içine konulmuş. Çivileri de bir sonraki bölümde çakılacak gibi!

İkinci bölüm ilk bölümün bıraktığı yerden devam ediyor. Yapacağınız seçimlere göre dört farklı sondan birisi ile biten cliffhanger tadında bir finalden sonra, ikinci bölüm çok daha sakin başlıyor. Ortada bir cinayet var ve sevgili karakterimiz Louis de Richet ile oyunun yüzde sekseninde bu cinayeti çözmeye çalışıyoruz. Geri kalan kısımda da ana hikâyeye geri dönerek bölümü bitiyoruz. Spoiler vermeyeceğim ama Hide and Seek'i bitirdikten sonra (aşağı yukarı dört saat) "Ben bu bölümü niye oynadım? Elime ne geçti?" diye sordum kendi kendime.

Ortaya çıkan cinayet ile neredeyse tüm ilgi o yöne kayıyor ve bu sefer daha az araştırma yapıp daha fazla puzzle çözüyoruz. Ana hikâyeye çok az ilerliyor ki zaten tek bir puzzle sonra bölüm bitiveriyor.

Hide and Seek ikinci bölüm olduğu için doğal olarak The Mad Ones'a yeni başlamış olmanın verdiği heyecanı tattıramıyor. O heves artık yok. Dolayısıyla ikinci bölüm daha olağan ve daha yavaş hissettiriyor. İlginç olmak için zorluyor, hikâyedeki gelişmelerle şaşırtmaya çalışıyor ama kimya tutmadı mı da olmuyor işte. Sebep de atmosfer. Bir de üzerine hantal kontroller eklenince (sürekli bir yürüme – sürekli bir sağa sola bakma hali) bitse de gitsek havası oluşuyor.

Oyun iyi yanlarını kaybetmediği gibi (örneğin yetenek ağacı ve arka plan grafikleri) kötü yanları da ikinci bölümde olduğu gibi duruyor. Katı animasyonlar, acayip seslendirmeler ve daha da acayip karakter modellemeleri aynen karşınızda.

Karakterlerin ağızları ve sesleri arasında senkron uyumsuzlukları var. Bazı sahnelerde ise arka plan sesleri konuşmaları boğuyor. Hadi karakter modellemelerini falan geçtim de bu tarz senkron, diyalog ve seslendirme sıkıntıları iki oyun arasında çözülemeyecek bir şey değil ki? Bir puzzle vardı ki neredeyse kör olacaktım. Puzzle'da yazılar beyaz zemin üzerine beyaz fontla yazılınca okuyacağım diye resmen gözlerim ağrıdı.

Hide and Seek'te ortada bir cinayet olduğundan diğer karakterlere de bu konu hakkında bolca danışıyoruz. Cinayetin yanında karakterlerin geçmişleri ile ilgili önemli bilgiler ediniyoruz. Hikâyeye bir etkileri yok ama malikânedeki kimlerle takıldığımız konusunda ne kadar çok detay bilirsek o kadar iyi olur. Oyunun iyi yanları kötü yanlarının gölgesinde kalsa da bir

nebze oyunu oynatan, kurtarıcı öge sıfatı taşıyorlar. İkinci bölümde hikâyede fazla bir ilerleme olmasa da neler olacak diye heyecanlandırmaya devam ediyor. İkinci bölümü belki sert eleştirmiş olabilirim ama bu yazdıklarımın hiçbirisi düzeltilmeyecek şeyler değil. Hikâyeye odak ve heyecan geldi mi küçük aksaklıklar küçüklükleri ile kalacak. Üçüncü bölümde yapımcılar The Council'e ya hayat verecek ya da oyunun üzerine toprak atacaklar. Bunu da hep birlikte göreceğiz. ♦ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Yetenek sistemi ve arka plan grafikleri

EKSİ Hikâyeye bir katkısı yok, teknik problemler hala devam ediyor

63





Yapım CCCP Dağıtım Playdius, Plug In Digital Tür Hayatta Kalma Platform PC Web deadinvinland.com

Dead in Vinland

Hayatta kalmak için dört Viking yeter!

Yakın zamanda ortaya çıkan Viking furysı sayesinde Vikinglerin yaşamlarını ve inançlarını Vikinglerden çok bilir olduk. Teorik bilgimiz tamam, pratiğimiz ise azdı. Nihayet nisan ayında çıkan Dead in Vinland oyunu sayesinde edinebileceğimiz hayatta kalma pratiğini de eklersek bizi bir zaman makinesi ile Vikinglerin ortasına atsalar hiç yabancılık çekmeden yaşarız aralarında. Dead in Vinland'den bahsedecek olursak -ki amacımız da bu-, bu oyun isminde 'ölüm' olmasına karşın bizim inatla hayatta kalmaya çalışacağız; ölürsük "Zaten oyunun adı buydu," deyip kendimizi haklı çıkarabileceğimiz bir hayatta kalma oyunu.

Hikayede bahtsız bir Viking olan Eirik ile Eirik'in karısı, kızı ve baldızı, yaşadıkları köyde bir yangın çıkınca arayacakları bir sigorta şirketleri bile olmadan apar topar kaçmak zorunda kalırlar. Odin'i bu kadar sinirlendirecek ne yaptılar bilinmez, kayıkla kaçarken fırtınaya yakalanırlar ve bir adaya düşerler. Bizim oyunumuz da burada başlıyor zaten. Adaya ilk geldiğimizde bir barınak ve iki fiç su dışında hiçbir şeyimiz olmasa da becerikli Viking ailemizi iyi organize

ederek yavaş yavaş kendimize yeni bir yaşam kurmaya başlıyoruz.

Oyun her günün içerisinde sabah, öğle, akşam olmak üzere üç kısım barındıran ve gün-gün ilerleyen bir sisteme sahip. Her günün ilk iki kısmında aile üyelerine yeteneklerine göre balık avlama, ağaç kesme ya da çevreyi keşfetme gibi çeşitli görevler veriyor ve akşamları da bir sonraki gün için hazırlık yapıyoruz. Bu arada keşifler sırasında yeni insanlarla tanışarak başta dört kişilik olan grubumuzu zamanla genişletiyoruz. Tabii ki insan insanın kurdudur diye boşuna dememişler; ne yazık ki karşılaştığımız herkesle birden kanka olup hayatımızın sonuna kadar mutlu yaşamıyoruz. Zaman zaman bazı gruplarla sıra tabanlı ufak tefek çatışmalara girebiliyoruz. Çatışmaları kazanmak erzak anlamına gelirken, kaybetmek yaralanma ya da ölüm demek oluyor. Sağ çıktığımız bir çatışmadaki yaralarınız iyileştirilmezse doğal olarak durumunuz ciddileşiyor ve ölebiliyorsunuz.

Bu arada sadece yaralar değil; yorgunluk, açlık, hastalık ve depresyonun da dahil olduğu beş önemli durum istatistiğimiz var (aslında

beşten fazla var ama bu beşi hayati olanlar). Gün içerisinde karakterlere vermiş olduğunuz görevlerle ya da bulacağınız bazı eşyalarla bu istatistikleri arttırıp azaltabiliyorsunuz. Herhangi bir karakterin beş hayati istatistiğinden biri 100'e ulaştığında o karakter Hakk'ın rahmetine kavuşuyor. Üstelik bahsi geçen kişi, dört aile üyesinden biriye oyun sona eriyor. Bu yüzden, söylemeye bile gerek yok ama, başlangıçtaki dört aile üyesine gözünüz gibi bakmanız gerekiyor. Yoksa oyuna yeniden başlıyorsunuz. Oyuna ikinci -ya da üçüncü, dördüncü...- kez başladığınızda 'hızlı başlangıç' opsiyonu sayesinde ilk gündeki tutorialvari kısımları atlayabilmeniz de bunların dışındaki sohbetler aynen kalıyor. İlk oynayıpta hikaye açısından oldukça ilgi çekici olan uzun sohbetler tekrarlandığında iç bıyıcı bir hal alıyor. İstenirse açılıp yüzlerce defa oynanabilecek olan hayatta kalma konseptli, öldüğünde baştan başlanan bir oyunda geçilmesi imkansız ve sonu gelmeyen diyaloglar koymak pek mantıklı olmamış. Son olarak hoş bir görselliğe sahip olduğunu da eklemek istediğim Dead in Vinland, keşif ve hayatta kalma unsurlarını karıştırarak güzel bir hikaye ortaya koyuyor. Oyunun başına oturduğumda hiç sıkılmadan saatlerce oynadım ve karakterlerin diyaloglarında uzunca bir süre hafızamda kalacak cümleler buldum. Her ne kadar her oynayıpta farklı seçimler yapabilesek de, baştan oynamam gerektiğinde "Keşke o cümleler hiç hafızamda yer edinmeseydi," diyeceğim bir carpe diem hissi yaşadım.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Karakter çeşitliliği, keşif yapmak çok keyifli, hayatta kalma unsurları güzel bir zorluk katmış

EKSİ Kendisini tekrar ediyor





Yapım DJ2 Entertainment Dağıtım WWO Partners Ltd Tür MMORPG Platform PC Web www.playwwo.com

Wild West Online

MMO'nun iyisi kötüsü olur mu? İşte bu soruya korkunç bir cevap için hazır olun!

Bilmem sizin için Vahşi Batı teması ne anlama geliyor en beğendiğim okur ama benim için küçüklükten gelen, vazgeçilmesi zor bir alışkanlık. Günümüzde tek kişilik oyunlarda Western temasını Red Dead Redemption isimli oyun serisi sırtlamış olsa da online tarafta büyük bir açık vardı. Bu açığı doldurmak için kolları sıvayan Wild West Online, bize uçsuz bucaksız bir dünya vad ediyor. Wild West Online uzun süredir beta aşamasındaydı ve Mayıs ayı itibarıyla resmen çıkış yaptı. Oyununuza başlamadan önce iki fraksiyondan birisini seçmemiz gerekiyor. Her iki ailenin de 10, 25, 35, 45 ve 60. seviyelerde bizlere sunduğu önemli özellikler bulunuyor. Bu özelliklere bakarak taraf seçmek bir hayli önemli

zira birazdan yaratacağımız karakterimizi bu ailenin vadettikleri yönünde geliştirmek ziya-desiyle işimize yarayacak. Karakterimizin ana özelliklerinin yanında Honor ve Famous başlıkları bulunuyor. Bir karakterin Honor puanı ne kadar yüksekse satıcıların ve de diğer NPC'lerin bizlerle olan etkileşimi de o kadar artıyor. Yüksek Famous puanı da bolca indirim anlamına geliyor. Bu bir Vahşi Batı oyunu olduğu için çeşit çeşit silah ile karşılaşacağız. Gönül isterdi ki oyunumuz çok daha iyi olsun. Ne yazık ki bu yapımcı halen tamamlanmamış bir oyun gibi duruyor. Karakter yaratma menüsündeki eksiklerden, oyun içerisindeki buglara kadar o kadar çok sorun var ki saymakla bitmez. Hele tek başınızaysanız, herhangi bir

ilerleme kaydetmeniz olanaksız diyebilirim. Kontrollerde yaşanan dramlar, içerikte olan eksiklikler derken muazzam bir fikrin gözümün önünde yok oluşunu deneyim ettim. Bilmem yapımcı ekip bu noktadan sonra nasıl bir yol izler ama oyunun bu şekilde dibe çakılmaktan başka şansı yok.

◆ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Vahşi Batı teması, PvP ve PvE bir arada
EKSİ Grafik ve optimizasyon sorunları, arka arkısı kesilmeyen buglar, tekdüze ve sıkıcı görevler, pay to win

50

Yapım Bishop Games Dağıtım Bishop Games Tür Platform Platform PC, PS4, XONE, Switch Web lightfallgame.com

Light Fall

Rengerank bir platform oyunu

// Limbo sevenler bunu da sevdi" diyebileceğim, 2D oynanışa sahip bir platform oyunu Light Fall. Geliştirilme aşamasında topluluk fonlamasını kullanan oyun, Kanada'da bir indie yapımcı olan Bishop Games tarafından geliştirildi ve 20.000 dolarlık Kickstarter hedefini tutturmayı başardı. Gelgelelim, bu aralar kafamı kurcalayan



bir konu var; oyuncular, karanlık ve gölgeli atmosferli oyunların daha cool olduğunu mu düşünüyor? Aynı karakter aynı aksiyonu normal gün ışığında çiçekli böcekli bir yerde yaparsa çocuk oyunu gibi mi düşünecek? Tamam, Super Mario ortamı da olmasın ama gölgelerden, minimalist ortamdan sıkılmadık mı hala? Bu aylık mızızlanmam bu kadar, teşekkür ederim.

Karanlık ve gölgelere hapis olmuş Numbra'da bizi bilge baykuş Stryx karşılıyor. Light Fall hoplama, zıplama, bulmacaları çözme mekaniğine dayalı bir oyun. Kahramanımızın en başta çok bir yeteneği varmış gibi görünmese de, altında kalma ihtimalimizin olduğu bir yerden hızlıca koşup geçebileceğini görünce, derin bir nefes alıp yolumuza devam ediyoruz. Atladığı yerlere kısa süreli de olsa yapışabilme özelliği de var

ama bu zamanlarda hızlı olmanız gerekiyor. En güzel yeteneğini sona sakladım, kendine platform yaratabiliyor. Nasıl mı? Diyelim bir yere ulaşmanız gerekiyor, siz de boşluklarda hareket edebilen ya da sabit duran bloklar oluşturarak yola devam edebiliyorsunuz. Oyunun başında bunu çok zorlanmadan yapabilirsiniz ama ilerleyen anlarda parmak kondüsyon becerilerinizi göstermeniz gerekiyor. Üzücü bilgi; bu beceri bende pek gelişmemiş. Daha bir sürü eklenen özellikle oyunu kısa bir sürede bitirmeniz mümkün. Tercih sizin. ◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Hızlı ve eğlenceli oynanış, müzikleri çok güzel
EKSİ Kısa sürüyor, kontrollere alışana kadar zorluk yaşanabiliyor

76



Yapım Tequila Works Dağıtım GameTrust Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web www.theinvisiblehours.com

The Invisible Hours

Nikola Tesla'yı kim öldürdü?

Detektif Gustaf Gustav olay mahalline ulaştığında Nikola Tesla'yı yerde, kendi kanı içerisinde yatarken buldu. Vücudu henüz ısınsını kaybetmemişti ve kan halen vücudundan yayılmaktaydı; cinayet en fazla 10 dakika önce işlenmiş olmalıydı. Peki Nikola Tesla'nın malikanesinde kalmakta olan hangi canı bu cinayeti işlemişti ve bunu neden yapmıştı? Cevapları merak ediyorsanız, bu oyunu şu an satın almalısınız...

Çok ilginç bir yapım The Invisible Hours. 2017'de PC'de, bir VR oyunu olarak oynanmış ve geçtiğimiz ay da PS4'te VR ihtiyacı olmadan yayımlandı. Biz yine de PSVR ile oynayıp olayları yakından gözlemleme kararı verdik.

The Invisible Hours'da kontrol ettiğimiz bir karakter yok; aksine bir hayalet gibi etrafta dolanıyor ve detektif Gustaf olayı araştırırken istediğimiz karakteri takip edip neler yapmakta olduklarını gözlemliyor, sırlarını herkesten önce öğreniyoruz. Bunu yaparken malikane içinde özgürce dolaşmak mümkün ve dilersek çevredeki eşyaları alıp yakından bakabiliyor, Nikola Tesla'nın arka plandaki hikayesini öğrenebiliyoruz. Bu etkileşimin yanında zamanı durdurmak, zamanı ileri veya geriye almak da mümkün olabiliyor ama bu işi çok uzun süreler için yapamıyoruz. Bu da sanıyorum ki oyunu birkaç kez oynayıp tüm karakterlerin hikayelerini takip edebilelim diye yapılmış zira Thomas Edison'ı takip ederken tren fabrikatörü

arkadaşın aslında neler çevirmekte olduğunu öğrenemeyebiliyoruz.

Görsel açıdan biraz uyduruk kalan oyun, Agatha Christie'nin eserlerini veya Sherlock Holmes'ün maceralarını sevenler için enteresan bir deneyim olacaktır ama The Invisible Hours'a bir oyun demek de bir hayli güç...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Merak uyandırıcı hikaye.

Enteresan oyun yapısı.

EKSİ Karakterlerin kendi hikayeleri asıl senaryonun önüne geçebiliyor. Görsellik fena.

68

Yapım Supergonk Dağıtım Supergonk Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Mac Web www.trailblazersgame.com

Trailblazers

Wipeout'a benzemeye çalışmayalım lütfen...

Spotu da öyle attım ama aslında Trailblazers'ı beğenmediğimi de söyleyemeyeceğim. PSVR ile Wipeout Omega Collection'a öyle bir sardım ki bu oyuna benzemeye çalışan oyunlara amaçsızca tepki duyuyorum.

Crazy Taxi, Jet Set Radio gibi oyunların eğlenceli atmosferini ve yapısını barındıran Trailblazers, Wipeout gibi hızlı bir yarış oyunu. Olayı farklılaştıran ise oyundaki karakterlerin farklı özelliklerinin bulunması ve pistlere boya

ile yol çizibilmeleri. Boyama olayı sayesinde kendi renginizin üzerinden geçtiğinizde geminiz hızlanıyor ve bunu sürdürürseniz rakiplerinize fark atmanızda yol açabilecek bir hızı kavuşuyorsunuz. Rakiplerinizin renklerinin üzerine boyamak onların hızlanabilmesini önüyor veya dilerse bir boya saldırısı yaparak önünüzdeki arkadaşı bir süre sersemletebiliyorsunuz.

Pek bir şey ifade etmeyen diyaloglarla bezeli, uzunca süren bir hikaye modunun bulunduğu oyun, hem oynanış, hem de görsel açıdan bir hayli kaliteli. Araçların kontrolleri hiç de fena değil ve pistler, yaratılmış olan karakterler gayet emek verilerek oluşturulmuş. (Biraz Star Wars'un pod yarışlarındaki ortama benzettim olan biteni.) Olayın 3v3 multiplayer kısmı ise kesinlikle daha eğlenceli zira bir takım olarak, diğer takıma karşı oynadığınızda pist boyama işini çok daha akıllıca yapıp takım arkadaşlarınızı başarıya götürecektir yollar çizebiliyorsunuz. Online kısmın dışında aynı ekranı dörde bölerek oyunu tecrübe etmek de mümkün –ki

çoğu oyunda bu desteği görmek zor. Oyunun en fazla sinir bozan kısmı ise yanlışlıkla bir yere çarptığınızda aracınızın ters yöne dönebilmesi ve tekrar yola girmeye çalıştığınızda çok fazla zaman kaybederek birinciliği bir daha asla yakalayamayız. Keşke Wipeout'taki gibi sadece yavaşlama cezamız olsaydı kenara, köşeye çarptığımızda... Eğlenceli ve hızlı bir arcade türü yarış oyunu arayanlar için iyi bir seçenek olan Trailblazers, oynanmayı kesinlikle hak ediyor, demedi demeyin. ◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Hız hissi iyi, pist boyama işi eğlenceli. Görsellik ve sanat yönetmenliği iyi kotarılmış

EKSİ Araçların ters yöne dönebilmesi dengesizliğe yol açıyor. Bazı pistler fazla karışık.

79



Tür Aksiyon RPG Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Dungeon Hunter Champions

Yoksa MOBA çılgınlığı geri mi dönüyor?

Bu dönem oyunlarda farklı eğilimler görmek mümkün. Eskiden herkes tek bir türü alıp üzerine koyarak devam ederken, bu günlerde farklı türleri aynı oyun içinde birleştirme yoluna yöneldi. Bunları kimi zaman farklı oyun modu adıyla, kimi zaman ise çaktırmadan oyuna yedirerek yapıyorlar. Bunu yapmaları aslında bir açıdan güzel çünkü ne kadar farklı tür o kadar fazla insan demek.

Dungeon Hunter'ın yapısı size hem tanıdık gelecek hem de hoşunuza gidecek. Oyunda deneyim edebileceğiniz başlıca üç mod var. İlk oyun modunda görevleri tamamlıyoruz ki bunu kısaca zindan temizleme olarak görebilirsiniz. Seçtiğiniz üç kahramanla sırasıyla farklı seviyelere girip o seviyelerde bulunan zindanları temizleyerek kahraman kazanıyorsunuz. Bu kısım oldukça önemli çünkü yeni kahramanlar edinmeniz oyunun temelini oluşturuyor. Bu kah-

ramanlardan zayıf gördüklerinizi belirli bir süre geliştirip veya hemen feda edip öteki karakterlere seviye atatabiliyorsunuz. Oyunun ikinci modu Savaş Meydanı ve bu mod da kendi içerisinde ikiye ayrılıyor. İlk oyun modunda kendi dört kişilik takımınızla rakibinizin dört kişilik takımına karşı durmak bilmeyen bir savaş veriyorsunuz. Bu oyun modunda istediğiniz kahramanınızı istediğiniz an seçerek kontrol edebilirsiniz. Hepsini farklı özelliklerde olduğundan bunu sıklıkla kullanabilirsiniz. Diğer modu ise, sıkı durun, hepinizin bildiği ve sevdiği MOBA. Beşer kişilik iki takım karşılıklı bir şekilde yerlerini alıyor ve beş altı dakikalık MOBA maçlarında savaşıyor. Oyunun haritasının League of Legends'da kullanılan haritaya çok benzediğini söylemeden geçemeyeceğim. Ancak oyunun süresinden tahmin edeceğimiz üzere kulelerin ve kahramanların canı çok daha

teçhizatları yükseltmek mümkün. Bunu yaparken oyun içi parayı kullanıyorsunuz ve belirli bir seviyeye kadar sorun yaşamayacağınızı söyleyebilirim.

Savaş Meydanında edineceğiniz puanlar ile oyun dükkanının PVP kısmından kendinize başka şampiyonlar veya diskler satın alabiliyorsunuz. Bu yüzden bol bol Savaş Meydanı'na girmeyi unutmayın. Bu arada söylemem gereken bir diğer şey ise her kahramanı MOBA modunda kullanamıyorsunuz. Kullanabildiğiniz kahramanlara dikkat edin ve elinizden geldiğince onları geliştirmeye bakın derim. Diğer modlar için bu gibi bir sorun mevcut değil ancak MOBA hayranları buna dikkat etmezse oldukça üzüleceklerdir.

Oyunda bir sistem daha var ki bunu da eklemesem olmaz. Oyunun Lonca sistemi bulunuyor, yani ister bir lonca yaratabilir; isterseniz bir loncaya katılabilirsiniz. Loncaların işe yarama nedeni ise yine Disk denilen parçalardan elde edecek olunuz. Bu diskleri kullanarak ise yine menüde bulunan DİSK tuşuna basarak farklı kahramanları çağırabilirsiniz. Aynı zamanda o disklerin yerine gerçek para yatırıp aldığınız Cevherler ile de bunu yapmak mümkün. Her oyunda karşımıza çıkan para sistemi elbette bu oyunda olmasa olmazdı...

Madem bu kadar bilgi aldınız ve yazının sonuna kadar geldiniz. Şimdi gidin ve herkesi yok edin Şampiyonlar! 8





Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Iron Throne

Netmarble'dan yepyeni bir MMO Strateji!

Netmarble mobil oyunlar konusunda trendi belirleyen firmalar arasında. En son oyunları da hayli iddialı bir MMO Strateji olan Iron Throne. Fantastik bir evrende geçen Iron Throne'da oyuncuların asıl amacı -adından da anlaşıldığı üzere- tahtı ele geçirmek. Ve bunu yapmak için önünüzde uzun ve meşakkatli bir yol var. Iron Throne sizi ilk anlarından itibaren içerisine çekecek bir yapıya sahip. Oyunda ister kasabaya gidip kendinizi mini bir rol yapma oyunu içerisinde bulun, ister kaynak toplayıp şehrinizi geliştirip hikaye üzerine gidin, isterseniz de loncalara katılıp diğer şehirlere ve loncalara saldırın. Bu oyunda kesinlikle yapabileceğiniz çok geniş tutulmuş ve sırf bu yüzden dahi oyuna saatlerinizi vereceğinizi şimdiden söyleyebilirim. Oyunun boyutlar arası savaş kısmı kesinlikle görülmeye değer. Hikaye kısmını da içerisinde bulunduran bölümde, ölseler dahi ordularınız asker kaybetmiyor. Haliyle savaşlara hızlı bir giriş yapip kendinizi atmosfer içerisinde kaybetmeniz çok olası. Burada aklınızda bulunması gereken şey, harita üzerinde yapacağınız savaşlar sırasında bu durumun geçerli olmadığı ve askerlerinizin yaralanıp ölebildiği. Yani saldırdığınız oyuncuları, yaratıkları veya kaleleri iyi seçin, aksi halde istemediğiniz kadar adamınızı yaralı halde bulabilirsiniz. Ve elbette yaralıların iyileşmesi de oyunda belirli bir zaman alıyor.

Elbette hikayeler ve diğer oyun modlarının kendi içerisinde getirdiği ödüller bulunuyor. Bunlar kaynaklardan tutun da, yapılarınızın inşaat süresini kısaltacak eşyalara kadar sürüp gidiyor. Sık sık VIP özelliğinizi aktif eden hediyeler dahi alacaksınız. Oyunun belki de en güzel yanlarından bir tanesi

sizi herhangi bir şey satın almaya itmemesi ki bu bir bakıma şaşırtıcı. Özellikle mobil platformlarda böyle bir şeyi kırk yılda bir görüyoruz. Yine de şunu eklemem gerekiyor ki oyunda ilerledikçe yapılarınızın inşaat süresi veya askerlerinizin eğitim süresi uzuyor. Bu durumda elinizde bunları azaltacak eşya kalmadığında durum can sıkıcı bir hal alabilirdi, ancak oyunda bunlardan aşağı yukarı yeterli miktarda buluyorsunuz. Kalan zamanda ise oyunun öteki modları arasında dolanarak zamanınızı daha doğru bir şekilde kullanabilirsiniz. Bu modlardan da bahsettiğim özel eşyaların düşebildiğini unutmamanız gerekiyor. Oyunda es geçilmemesi gereken bir diğer özellik ise ordularınızın ve şehrinizin başına verebileceğiniz kahramanların olması. Bu kahramanları bulduğunuz eşyalarla donatabilir veya seviyesini arttırabilirsiniz. Aynı zamanda onlara tanımlayacağınız özellikler sayesinde savaş üzerine mi eğildiğini yoksa tarım, inşaat vb. şeylerin üretim zama-

nını mı kısalttığını ayarlayabilirsiniz. Yine oyunun size tanıdığı bir diğer güzel özellik diyebilirim. Boyut savaşlarına girdiğinizde ordunuzun kontrolünün yanı sıra bir de Ogre veya Alev Topu çağırma yeteneği elde ediyorsunuz. Doğru kullandığınız vakit kaybedecek gibi görüldüğünüz bir maçı dahi lehinize çevirebilirsiniz. Oyunun görev sistemi ise sizi oyuna çok doğru bir şekilde hazırlıyor diyebilirim. Görevlerin bir kısmı şehrinizdeki binaları geliştirmeyi veya ordu üretmenizi sağlarken diğer kısım ise oyunun ittifak veya günlük VIP görevlerini kapsıyor. Yazıyı sonlandırmadan önce ufak bir tavsiye vermem gerekirse, bir ittifaka mutlaka katılın. Çünkü onlardan sıklıkla gelecek olan hediyeler çok işinize yarayacak. Şöyle söyleyeyim, ittifak hediyelerini açmaktan yoruludum. Yine de onları almuyor tabii. Iron Throne, strateji türünü sevenlerin kesinlikle kaçırmaması gereken bir oyunmuş. Ne yapın, ne edin bu oyunu indirip oynayın. İnanın pişman olmayacaksınız. 8





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

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

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. European War 6: 1804
3. Plague Inc.
4. Earn to Die 2
5. FM Manager Mobile 2018



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Helix Jump
2. Love Balls
3. Kafa Topu 2
4. Real Car Parking 2
5. Subway Surfers

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Time Crash
2. Assassin's Creed: Identity
3. Earn To Die
4. Real Drift Car Race
5. Shadow Fight 2



Tür Platform Platform iOS, Android, PC **Fiyat** 4,99\$

Oddmar

Floki'nin oğlu Oddmar ile tanışın...

Yerli yapım oyunları incelediğimde ayrı bir keyif alıyorum. Özellikle Oddmar gibi yapımlar elime geçtiğinde değmeyin keyfime. Mobge adıyla yayınladıkları ilk oyun olmasına rağmen geliştirici ekip daha önceden duymuş olabileceğiniz bir oyunun yapımcısıyla iş birliği yapmış; Leo's Fortune'un yapımcısı 1337 & Serni. Tıpkı bu oyun gibi görsel olarak oldukça başarılı bir iş çıkartıldığını söylemem gerekiyor. Ve elbette yine bir platform oyunu var karşımızda. Oyunda Oddmar adında Vikinglerin yüz karası diyebileceğimiz bir karakteri yönetiyoruz. Kendisi ne diğer Vikinglerle savaşmaya gitmiş ne de onlar kadar vahşi. Ancak Earl'un sonunda canına tak etmiş olacak ki bizim ufaklığı, ufaklık dediğim de bayağı kocaman adam, ormana yağmaya gönderiyor ve hikaye tam olarak o zaman başlıyor. Aynı günün gecesi uyurken Ormanın Perisi tarafından ona verilen güç -büyülü mantar yaratma- ile kendine olan güveni artıyor ve uzun bir maceraya atılıyor. Oyun içerisinde 24 farklı seviye ve her seviye içerisinde bir tane gizli bölüm

bulunuyor. Her bölümde karşımıza çıkan düşmanlara istersek saldırıyoruz -evet bir kılıç ve kalkanımız var- istersek de hiç müdahale bile etmeden, yarattığımız mantarla üstlerinden geçip gidebiliyoruz. Sıçramak için kullandığımız bu mantar gücü gerçekten güzel düşünülmüş ve ufak bir şey dahi olsa oyuna ayrı bir hava katmış. Aynı zamanda bölüm içerisinde kalkan ve silahımızı güçlendirebileceğimiz bir de karakter mevcut. Bunun için elbette oyunda topladığımız üçgen paraların yeterli sayıda olması gerekiyor.

Viking havasını sonuna kadar içimize çekebildiğimiz oyunun hikayesi çizgi romanı yazarı olan Frank Gibson tarafından yazılmış ve Julian Casey tarafından seslendirilmiş. Ara sahnelerde çıkardıkları başarılı işleri tekrar izlemek isterseniz oyunun ekranında sol üstteki kitabı kullanabilirsiniz. Oddmar gerçekten de çok başarılı bir platform oyunu ve kesinlikle herkesin denemesi gerekiyor. Yapımcı ekibi tekrardan kutluyor ve arka planda yerini alan Fever Ray - If I Had a Heart ile oyuna girişiyorum. **8,5**



PALADINS

Amansızca Overwatch ile kıyaslanan oyun nihayet erken erişim sürecini geride bıraktı. Peki kendi ayakları üzerinde ne kadar kuvvetli duruyor?

Sayfa
86



ONLINE



Yapım Hi-Rez Studios **Dağıtım** Hi-Rez Studios **Tür** MMOFPS
Platform PC, PS4, XONE, Mac **Web** www.paladins.com

PALADINS

Overwatch'un izinde mi? Yoksa kendi yolunda mı?

Oyun dünyasında en sevdiğim stüdyo-
lardan biri de Hi-Rez Studios arka-
daşlar. Free to Play oyun üreten firmalar
arasında devamlı öne çıkan, her oyunda
kendi kitlesini bir şekilde oluşturan, benim
de hayranlıkla takip ettiğim oyunları birbiri
ardına piyasaya sunan Hi-Rez Studios,
başlarda adını bilim kurgu MMORPG'lerin
arasında bence iyi bir yeri olan Global
Agenda ile duyurmuştu. Daha sonra ise
benim de LEVEL'da ilk incelememi yapmamı
sağlayan Tribes: Ascend, bir MMOFPS oyu-
nu olarak piyasaya çıktı. Bu iki oyun -her ne
kadar şu anda aramızda olmasalar da- ga-
yret kaliteli yapımlardı. Ancak Hi-Rez'in asıl
patlamayı yaptığı oyun Smite oldu. Üçüncü
şahıs kamerasından oynanan Smite, tanrıla-
rı çarpıştırdığımız bir MOBA oyunu olarak
karşımıza çıktı. Dünya genelinde e-spor
şampiyonaları dahi düzenlendi. Ülkemizde
de Smite'in oldukça fazla seveni olduğu bir
gerçek. Tüm bunlar yetmezmiş gibi, Smite
temasındaki kart oyunu Hand of God da
firmanın oyun listesinde kendine yer edinmiş
durumda. Smite'in ardından ise Hi-Rez'in
yeni kozu Paladins ortaya çıktı.

Ne kadar özgün?

Bir MMOFPS olarak dikkat çeken Paladins'in
en sansasyonel yanı oyunun Overwatch
ile olan benzerliği. Erken erişimde denedi-
ğim oyun, ilk kez ortalıkta görüldüğünde
Overwatch'un da piyasaya çıktığı döneme
denk gelmişti. Dolayısıyla gerek karakterlerin
gerekse oyun yapısının benzerliği açısından

Overwatch'a biraz fazlaca benzemekle eleşti-
rildi. Bu eleştirilerin bir kısmı elbette haklı. Oyun
yapısı ve karakterlerin bir kısmı gerçekten de
Overwatch ile büyük benzerlik taşıyor. Yine
de Overwatch gibi önemli bir oyunun ücretsiz
bir alternatifi olarak düşünüldüğünde Paladins
bence çok başarılı bir yapım. Zaten kendi
oyuncu kitlesini de çoktan oluşturmuş durumda.





Paladins an itibariyle tam olarak 36 karakteri bünyesinde barındırıyor. Bu açıdan bakıldığında Overwatch dahi bünyesinde sadece 27 karakter barındırıyor. Her ne kadar oyun ilk çıktığı zaman gerçekten de Overwatch ile örtüşen karakterler görmüş olsak da daha sonra yepyeni karakterler sayesinde oyun yavaş yavaş o kendisine özgü havayı yakalamış durumda. Ancak birkaç karakter dışında bu karakterler Overwatch'daki gibi istediğiniz zaman kullanılabilir değil. Birkaç karakter açık olarak geliyor ve kalan karakterleri oyun içinden kazanabileceğiniz altın ile ya da para yatırarak elde edebileceğiniz kristal ile siz elde ediyorsunuz. Altınları görevlerden veya oyunlardan kazanabiliyorsunuz. Kristaller ise para harcayarak elde edebileceğiniz bir içerik. Elbette oyun Free to Play yapıda olduğu için, karakterlerin tamamı seçilemiyor diye oturup dertlenecek değiliz.

Modlar ve oyun mekanikleri

Paladins içerisinde Team Deathmatch ve Siege oyun modlarını barındırıyor. En az seviye beş olduğunuzda ve 14 şampiyona sahip olduğunuzda ise dereceli sıralar açılıyor. Hesabınıza seviye atlatmak aslında çok zor değil ancak 14

şampiyonu almak biraz vakit alabiliyor. Team Deathmatch hepimizin bildiği gibi, öldürdükçe skor kazandığımız ve hedeflenen skora ulaşan takımın maçı kazandığı oyun modunu oluşturuyor. Siege modunda ise rakipleri öldürmek sadece hedefe giden bir yan görev gibi. Ana amacınız, patlayıcı dolu bir vagonunda yanında kalarak bu vagonun yol boyunca hareket etmesini ve hedefe ulaşmasını sağlamak ya da tam tersine rakip takımın bunu yapmasını önlemek. Aslında henüz oyun erken aşamadayken Onslaught isimli -deneme şansı bulamadığım- bir mod daha olsa da bu modun tam sürüme geçmeden önce kaldırıldığını gördüm. Oyun içinde karakteri geliştirebiliyor olmak oyuna ufak bir MOBA elementini dahil etmiş ve genel konseptte çok da güzel oturmuş. Buna girmeden önce kart setlerinden bahsetmek istiyorum. Oyunda belirli kart setleri oluşturup her bir karaktere özel bir kart seti atayabiliyorsunuz. Bu kart setleri size yeteneklerinizi pasif olarak güçlendiren ekstra özellikler katıyor. Bir kart seti beş farklı karttan oluşuyor. Hemen belirtiyim, kart destenizi henüz menüdeyken ayarlamamız çok daha yararlı olacaktır. Diğer yandan oyun içinde seçebildiğiniz bazı yetenekleriniz var. Bu yetenekler Defense, Utility,

Savaş Bileti Sistemi

Oyundaki savaş bileti sistemi Fortnite'da olanla aynı yapıda. Savaş bileti seviyesi ile belirli seviyelerde çeşitli ödüller kazanıyorsunuz. Bu hediyeler çeşitli simgeler, sandıklar veya görünüm olarak değişiklik gösteriyor. Burada tamamen ücretsiz olarak seviye atlayabileceğiniz gibi, ücretli bir seçeneğe de mevcut. Ücretsiz savaş bileti size yaklaşık beş seviyede bir daha ufak ödüller verirken, ücretli savaş bileti sisteminde her seviyede çok daha değerli ödüller kazanmanız mümkün. Savaş bileti sistemi görünüm o ki yavaş yavaş Free to Play oyunların favori kazanç yöntemlerinden biri olacak.

Healing ve Attack olarak dörde ayrılıyor. Bu dört başlığın her biri ise üçer kademedan oluşan üçer farklı yetenek içeriyor. Bu yetenekleri oyunda zamanla açabilirsiniz. Aslında her birinin ne işe yaradığı adından belli. Yine de ufak bilgilendirmeler yapmakta bence yarar var. Defense ve Heal aslında şampiyonun tank özelliklerini artırmasının yanında rakibin debuff etkilerini de ortadan kaldırmak için kullanılıyor. Utility ise daha efektif işlemler yapıyor. Ulti yeteneğinizin ve diğer yeteneklerinizin bekleme süresini kısaltma, savaş alanına giderken sizi hızlandıran bineğin ya da karakterin hızını artırma gibi özelliklere sahip. Attack sınıfı ise elbette karakterin saldırı gücüne yönelik etkileri artırıyor.

Paladins gerek oynanışı gerekse bedava ve Türkçe olması ile bence oldukça eğlenceli bir yapıya sahip. Açıkçası ilk kez erken erişimde oynadığım zaman Paladins bana Overwatch'un arkasına bindirilmiş ücretsiz bir denemeden fazlası değilmiş gibi geliyordu. Ancak her iki oyunu da yeterince oynamış bir oyuncu olarak Paladins'in artık kendi yolunda ilerlediğini söyleyebilirim. Yine de daha fazla oyun modu ve oyun içi etkinlik gerekiyor ve Hi-Rez'in bu konularda daha fazla adım atması gerektiği açık. Böylesine eğlenceli bir yapıyı denemek isterseniz Steam'e göz atmayı unutmayın. **◆ Enes Özdemir**

Espor'da Paladins

Paladins aynı Smite gibi e-spor alanında da oldukça etkin. Hem Avrupa'da hem de Kuzey Amerika'da birer lige sahip. Avrupa'daki takımlar Fnatic, Na'Vi, Ninjas in Pyjamas, Mousesports ve Virtus.Pro'dan oluşuyor. Kuzey Amerika takımları ise G2, Team Envy, Renegades, SK ve Splyce'dan meydana geliyor. Yani anlayacağınız hem Kuzey Amerika'nın hem de Avrupa'nın en önemli e-spor takımları Paladins için şimdiden kadrolarını kurdular. Unutmadan oyunun e-spor takibini esports.paladins.com/ adresinden yaparak maçları zamanında izleyebilirsiniz. Zira oldukça rekabetçi oyunlar geçebiliyor.





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Kartlar yeniden dağıtılıyor

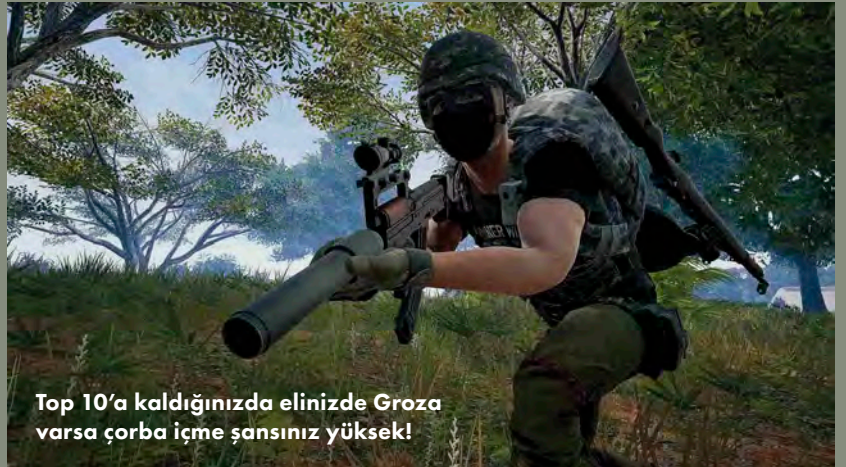
Geçtiğimiz ay PUBG adına hayli hareketli geçti. Oyun dengesi üzerinde ciddi değişiklikler yapıldı ve pek çok yeni eşya oyuna dahil oldu. Elbette güncellemelerin sıklaşmasında Battle Royale sektörünün anbean gelişmesi, özellikle Fortnite'ın artık her yerde karşımıza çıkıyor olmasının rolü büyük. Mayıs ayında oyuna bolca yeni içeriğin eklenmesinin yanında mevcut içeriklerde de düzenlemelere gidildi. Özellikle silahlar üzerindeki güncellemeler, oyundaki dengeyi kökünden sarmasa da ekipman seçimlerinizi etkileyecek önemli değişiklikler yaşandı. En başından söyleyeyim artık harita üzerinde seviye 3 kask bulamıyoruz. Seviye 3 kask sadece airdrop aracılığı ile elde edilebiliyor. E, tabii ki bu da keskin nişancılara gün doğması anlamına geliyor. Kar98 ve üzerindeki keskin nişancı tüfeklerinin seviye 2 olan kaskları tek mermide uçurduğunu hatırlatmak istiyorum.

Silahlarda dengeler değişti!

Mayıs ayında silahların hasar oranında yaşanan değişim küçük gözükse de aslında oldukça önemli. Diğer yandan da oyunda çok kullandığımız bazı silahlar farklı özellikler yönünden de oldukça geliştiler. Tabancalardan başlayacak olursak, paraşütümüzü kapatıp alana adıma attığımız anda gözümüzün aradığı bu dostlarımızın hasar oranlarında artışa gidildi. Tam otomatik testeremiz P18C

bu değişimlerden pek nasiplenememiş olsa da diğer tabancaların hasar oranında tatminkar artışlar yaşandı. Şu anda en büyük hasar oranına sahip iki tabanca Miramar haritasının R45'i ve Erangel'in R1895'i olarak öne çıkıyor. Pompalı tüfeklerde ise çok büyük değişimler yok. S686 ve S1897'nin hasarı az bir miktar azaltıldı. Ayrıca pompalı tüfeklerin vücut uzuvlarına verdiği hasarın birazcık daha artmasının yanında saçma dağılıma oranı da %25 oranında azaldı (Nihayet! - Kürşat).

"Silahların hasar oranında yaşanan değişim küçük gözükse de aslında oldukça önemli."



Top 10'a kaldığınızda elinizde Groza varsa çorba içme şansınız yüksek!

SMG'lerde de önemli değişikliklerin olduğunu belirtmek istiyorum. Her ne kadar hasar oranlarındaki artış küçük gözükse de tüm eklentilerini edindiğiniz bir UMP şu anda çok ciddi hasarlar veriyor. Artık SMG kullanırken daha hızlı bir şekilde hedef alıyorsunuz. Ayrıca geri tepme azaltılmış durumda ve yürürken atış yapmak istediğinizde optik dürbünler de daha az sallanıyor. Bu da tüm SMG'leri yakın mesafede oldukça etkili kılıyor.

Taarruz tüfeklerine genel olarak baktığımız zaman 7.62mm mühimmat kullanan Groza ve AKM'nin hasar oranlarında bir değişim gözlemlemiyoruz. Ancak diğer taarruz tüfeklerinin her birinde ufak hasar azaltma etkileri mevcut. Bunun yanında M16A4, SCAR-L ve M416 gibi 5.56mm mermi kullanan silahların şarjör değişim hızı %30, AKM'nin ise %10 oranında arttı. Açıkçası bu durumun oyunda hızlı çekim şarjörleri yerine zaten daha çok tercih edilen uzatılmış şarjörleri çok daha önemli hale getirdiğini düşünüyorum. Taarruz tüfeklerine uygulanan güncelleme bununla sınırlı kalmadı. AKM haricinde taarruz tüfeklerinin geri tepme oranları azaltıldı. Son olarak geri tepme animasyonlarında ufak düzenlemeler yapıldığı gibi artık 8x görüş sağlayan dürbün tüm taarruz tüfeklerinde kullanılabilir.

SLR ile tanışın

Nişancı tüfeklerinde de çeşitli değişimler gözlemlendi. Mk14 EBR olduğu gibi kalırken, tıpkı kendisi gibi hibrid bir tüfek olan ve benim oldukça beğendiğim SLR oyuna eklendi. SLR verdiği hasar açısından Mk14'den hemen sonra geliyor, tabii safkan keskin nişancı tüfeği olarak geçen Kar98, AWM ve M24 gibi silahlar bunun dışında kalıyor. 10 mermi alabilen SLR, uzatılmış şarjör ile bu miktarı 20'ye çıkarabiliyor. Ancak haritada bulması çok da kolay olan bir silah değil. Sevenin çok sevdiği, gerisinin nefret ettiği SKS, yapılan güncelleme ile tüm silahlar içinde genel hasarı en çok azaltılan silah



oldu. VSS Vintorez ve Mini 14'ün verdiği hasar ise ufak da olsa arttı. Tüm nişancı tüfeklerinin geri tepme oranlarının artmasının yanında animasyonları da yenilendi. Ağır makineli tüfeklerde az miktardaki hasar artışlarının yanında artık bu tüfeklere de 8x dürbün takılabildiğini görüyoruz. Ayrıca arbaletin de mermi doldurma hızının azaldığı görülüyor ki artık oyunun tasarımcıları bile bu silahı kullanmıyordur herhalde. Tüm bunların yanında tüm bombaların çantada kapladığı ağırlık azalırken, el bombasının artık %50 oranında daha fazla ağırlık yaptığını görüyoruz. Son olarak ise artık keskin nişancı tüfeği, ağır makineli tüfek veya pompalı tüfek taşıyorsanız daha yavaş yürüyeceksiniz.

Gelelim eklentilere

Silahlar üzerindeki güncellemeleri kısaca böyle derlemek mümkün aslında. Diğer taraftan silah eklentileri konusunda ciddi yenilikler mevcut. Özellikle kabzalar konusunda oyuna ciddi bir çeşitlilik geldi. Üç yeni kabza oyuna dahil olurken bunların her biri geri tepmelere farklı oranda etki

ediyor. Ancak hem yatay hem de dikey sekmeyi önleyen Half Grip, oyunda en çok bulmayı isteyeceğiniz kabza olarak gözüküyor. Öte yandan S1897 ve S12K'nın saçma dağılımını dikey olarak azaltıp yatay olarak yükselten -ve böylece yakın mesafeden iki adamı birden kötürüm bırakma ihtimalinizi artıran- Duckbill de dikkat çekiyor.

Eklentiler yanında iki yeni optik oyuna dahil oldu. 3x ve 6x eklentiler ile dürbünlerimiz çeşitlendi. 3x dürbünü hemen hemen her oyunda bulmanız mümkün. Hatta oyuna geldiğinden bu yana karşıma çıkmadığı hiç olmadı diyebilirim. Bunun yanında hedef almasının çok da kolay olduğunu söylemem doğru olmaz. Kullanışlı bir dürbün olduğunu düşünmüyorum. Yine de 6x'i çok beğendiğimi söyleyebilirim. 8x ile benzer bir kullanıma sahip olan 6x dürbün benim oyundaki favori görüş eklentim oldu bile.

Sanhok geldi gelecek

Tüm bunlara ek olarak yeni Sanhok haritasını (Test aşamasındaki kod adı Savage idi) beklediğimiz şu günlerde nihayet istediğimiz haritayı seçip oyuna girmemiz de mümkün. Artık üst üste istemediğiniz haritaların denk gelmesi durumu yok anlayacağınız. Yine hala isterseniz haritanın rastgele olarak belirlenmesini sağlayabiliyorsunuz. PUBG'de sonraki ay açıkçası çok daha hareketli geçebilir zira yeni harita Sanhok, özellikle çatışmaların oldukça yoğun olacağı ve son derece eğlenceli görünen bir yapıda. Harita buram buram Vietnam kokuyor desek yeridir. Oyuna geldiğinde (bu yazı yazıldığında eli kulağındaydı) elbette çok daha detaylı olarak inceleyeceğim. Umarım Sanhok'un ardından karlarla kaplı yepyeni bir harita daha görebiliriz. Tabii ki buna daha çok uzun zaman var ama temennim bu yönde. Sonraki ay görüşürüz efendim.

◆ Enes Özdemir



PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS

50 POSTER 150 STICKER

blue Jean

HAZİRAN 2018 SAYI 2 FİYATI: 6 TL



LIAM PAYNE

HAYAL
ÖTESİ

RISE
GENÇLİĞİN
YÜKSELİŞİ

ARADA

TÜRKİYE'NİN İLK
PUNK ROCK FİLMİ
HAKKINDA HER ŞEY



KATY
PERRY

ZAMAN TÜNELİ'NDE



J-HOPE

UMUT
KAYNAĞI

+

CHRIS PINE
BAŞIBOZUK
DEMİR DEMİRKAN
FRANZ FERDINAND
JUSTIN TIMBERLAKE

Bayilerde!

ViewSonic

VG2448

Oyuncu monitörü denilince akla gelen ilk firmalardan birisi, SuperClear IPS teknolojisiyle üretilmiş yepyeni bir monitörle karşımızda.

Sayfa
95



DONANIM

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



Nintendo Labo

Oyun deyince akla gelen ilk isimlerden olan, hepimizin çocukluğuna mal olmuş Nintendo uzun süredir ülkemizde resmi bir distribütörden yoksundu. Bu durum artık değişiyor çünkü CDMedia firması Nintendo konsollarının Türkiye Distribütörlüğünü almış durumda ve ürünlerin piyasaya çıkışı için de "eli kulağında" tabiri kullanılabilir. Hazır fırsat bulmuşken ülkemizde piyasaya sunulacak Nintendo ürünlerinden birisi olan ve herkesin ilk gördüğü anda "nasıl yani?" tepkileriyle karşıladığı devrimsel Labo'yu ve onu oluşturan bileşenleri mercek altına alalım istedik.

Önemli olan kartonu nereden büktüğün!

Nintendo tarafından gençler ve genç kalanlar için geliştirilen Nintendo Labo, sanal dünyayla etkileşime farklı bir bakış açısı getiriyor. Kartonlar, paket lastikler, yansıtıcı bantlar, ipler, Joy-Con kontrolcülerini ve hayal gücü kullanarak inşa edilebilen bu yeni oyuncaklar yapılarına özgü farklı tecrübeler sunmayı hedefliyor. Nintendo tarafından 69.99 dolara satışa sunulan Toy-Con Variety Kit ve 79.99 dolara satışa sunulan Toy-Con Robot Kit, bu

tecrübelerin ne kadar özgün olabileceğini gösteriyor. Ülkemizdeki fiyatları ise bu yazı hazırlandığı sırada henüz belli değildi. Bu ürünlerden ilki olan Toy-Con Variety Kit içerisinde birer adet uzaktan kumandalı araba, balık tutmak için olta, motosiklet kullanmak için gidon, evcil hayvanlar için ev, elektronik bir piyano ve farklı şeyleri denemeyi cesaretlendirecek kadar malzeme ve bu oyuncaklar için küçük oyunlar içeriyor. Bu oyuncakların yapım aşamasında ihtiyaç duyacağımız bütün talimatlar Switch'in ekranında yer alıyor.

Kartonları nasıl bükmemiz gerektiğini ekrandan takip edebiliyor, gerektiğinde görüntüyü durdurabiliyor, gerektiğinde sanal modelleri evirip çevirebiliyor ve onlara yaklaşıp uzaklaşabiliyoruz. Talimatların her yaş grubu tarafından anlaşılabilir düzeyde olması Nintendo Labo'yu çocuklarıyla kaliteli zaman geçirmek isteyen ebeveynler için de bir seçenek haline getiriyor.

Joystick, gamepad, klavye bahane, Joy-Con şahane!

Nintendo'nun oyun endüstrisine kazandırdığı onlarca yenilikçi fikir arasında oyunlardaki ilerleyiş kaydetme, yön tuşları, tetik tuşları, titreşimli kontrolcüler, hareketli kontrolcüler, taşınabilir oyun konsolları, kullanıcı avatları, selfie ve hatta sanal gerçeklik teknolojisi günümüze kadar gelenler olarak göze çarpıyor. Dünya genelinde 100 milyondan fazla satış rakamına ulaşan Wii ve onun alışılmışın dışındaki kontrolcülerini, sonrasında onun kadar başarılı olmasa da farklı bir tecrübe sunan Wii U ve tablet kontrolcüsü; bizlerin oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmeye yönelik oldukça güzel fikirler sunuyordu. Bu nedenle Nintendo'dan ve geçtiğimiz yılın mart ayında





çıkış yapan melez oyun konsolu Switch ve Joy-Con kontrolcülerinden de daha azını beklemek olmazdı. Taşınabilir bir oyun konsolunun bütün özelliklerine sahip olan Switch, aynı zamanda televizyona bağlanarak klasik bir oyun konsolu olarak da çalışabiliyor. Dahası, gövdesinden ayrılan kontrolcülerıyla bir oyuncuya tam bir kontrolcü deneyimi ya da Wii kontrolcülerini gibi hareket kontrolcüsü deneyimi sunarken, iki oyuncuya da kontrolcü deneyimi sunabiliyor. Nintendo'nun üst düzey isimlerinden Sakaguchi tarafından sahip olduğu çift gyro sensorları, kızıl ötesi hareket kamerası ve titreşim fonksiyonları nedeniyle sensorlar demeti olarak adlandırılan bu kontrolcüler artık daha fazlası için de hazır görünüyor.

Biri kartondan kontrolcü olmaz mı dedi?

Toy-Con Variety Kit içerisinde yer alan uzaktan kumandalı araba, diğer oyuncaklar inşa edilmeden önce ilk adımları atmanız için tasarlanmış. 15 dakikalık karton katlama, yansıtıcı bantları yapıştırma ve Joy-Con kontrolcüsü yerleştirme süresinin ardından, Nintendo Switch'in dokunmatik ekranı tarafından kontrol edilebilen, yansıtıcı bantları takip edebilen ve kontrolcünün titreşim özelliğini kullanarak hareket eden bir uzaktan kumandalı arabaya sahip olabiliyoruz. Ayrıca, uzaktan kumandalı arabaları dövüştürebileceğimiz bir oyun modu da yer alıyor. Nintendo Switch'in yerleştirildiği kartondan yuvadan sanal balıkları tutmak için yapılacak oltanın yapımı 150 dakika kadar sürüyor. Bu oyuncağı inşa ederken bu sefer işin içine ipler de giriyor. 10 farklı balığın tutulabildiği oyunda kendi

balıklarımızı da yaratabiliyoruz. Hafif ve yüze yakın yüzen balıkların oltaya az, büyük ve derinde yüzen balıklar oltaya daha çok direnç gösterdiğini de ekleyelim. Motosiklet gidonunun inşası da oltayla aynı zamanı alıyor. İnşa sonrasında üç farklı zorluk içeren pistte yarışabiliyoruz. Dahası, sağ kontrolcüdeki kızıl ötesi hareket kamerası ile gerçek hayattan nesnelere tarayarak yarış pistlerinin arazisini şekillendirebiliyor ve hareket sensörü ile kendi pistlerimizi çizebiliyoruz. Sanal bir evcil hayvanın yaşadığı evi inşa etmemiz yaklaşık olarak 3 saat kadar sürüyor. Evin kenarlarına takabileceğimiz bloklar sayesinde evcil hayvanın içinde bulunduğu ortama doğrudan müdahale edebiliyor ve farklı oyunları aktive edebiliyoruz. Bu paketdeki en büyük oyuncak olan piyanoyu inşa etmek 3.5 saat arasında sürüyor. 13 tuşlu bu piyano ile çalabileceklerimizin neredeyse sınırı bulunmuyor. Piyanonun üzerine farklı blokları takarak farklı sesler elde edebilir, kartondan kestiğimiz dalgaları piyanoya takarak çıkardığı seslerden müzikler yapabilir, delikli kartlar yaparak piyanonun kendi kendine çalmasını sağlayabilir, daha büyük bir kutu ve boştaki kontrolcüyü kullanarak akustik müzik yapabilir ve bütün yaptıklarımızı kaydederek kendimize ait bir beste bile ortaya çıkarabiliriz.

Kartondan kontrolcü de olur robot da!

Toy-Con Robot Kit diğer setin aksine bizlere tek bir seçenek sunuyor: Devasa bir robot olmak. Bir adet kask, el ve ayak bilekleri için toplamda dört adet bileklik ve sırt için devasa bir çanta içeren bu oyuncağı yapmak 4 saat kadar sürüyor. Bu seti giydikten şehre korku

saçmak, en kısa sürede en çok binayı ve UFO'yu yok etmek, farklı modlar sonucunda yeni özellikler kazanmak, robotu kişileştirmek ve diğer robotlarla savaşmak bizi bekliyor. Tahmini inşa sürelerinin genç kalanlar için olduğunu ve işin içine çocuklar girdiğinde daha da artacağını öngörebiliriz. Bütün bu setlerin yanı sıra Nintendo Labo, istediğimiz her türlü malzemeyi kullanarak ve Toy-Con Garage adlı uygulamasıyla koşullu programlama ile kendi oyuncaklarımızı yaratmamıza da imkân sağlıyor.

Yunanistan merkezli CD Media'nın Nintendo'nun Türkiye'deki yeni distribütörü olmasıyla daha da ulaşılabilir olacak Nintendo Labo, farklı tecrübeler arayan oyuncuların ilk adresi olacak gibi görünüyor.

◆ Ahmet Rıdvan Potur

Nintendo Labo ile müzik grubu kurmak!

Jimmy Fallon'ın sunuculuğunu yaptığı NBC'nin en çok izlenen talk show'u The Tonight Show'da yayınlanan videolardan birinde Ariana Grande'nin Jimmy Fallon ve The Roots ile birlikte, yeni single'ı "No Tears Left to Cry"ı seslendirdiğini gördük. Bütün ekibin Nintendo Labo kullanılarak inşa edilen enstrümanlar kullanması, Nintendo Labo ile yapılabilecekler harika bir örnek sunuyor.

youtu.be/m6Y1GXTu5M

linkinden sizler de bu videoyu izleyebilirsiniz.



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



MSI GT63 TITAN 8RG

Oyun deneyimini doruklarda yaşamak isteyenlere...

Konsolların bilgisayarlardan daha güçlü olduğu zamanlar artık uzak bir hayal gibi. Geçen zaman içinde sürekli olarak gelişen teknoloji oyun bilgisayarlarını teknik açıdan kolay kolay ulaşılamayacak bir noktaya taşıırken, oyun bilgisayarlarının da pazar payının giderek yükselmesine neden oldu. MSI'nın GT63 Titan 8RG modeli de mükemmel bir oyun deneyimi arayan oyunculara hitap eden, eksiksiz bir eğlence paketi.

GT62 modeli ile oldukça benzer bir kasaya sahip olan GT63 Titan 8RG, hayli güçlü donanımı ve soğutma sistemi sebebiyle iri gözükse de aslında sadece 2.94kg ağırlığında ve güçlü olduğu kadar da rahatça taşınabilir bir oyun bilgisayarı isteyenler için tasarlanmış. Üründe kullanılan Steel Series tuş seti RGB aydınlatmaya sahip ve tuşların verdiği his son derece hoş, SS Engine 3 yazılımı sayesinde istediğiniz gibi ayarlamamız da mümkün. GT63 Titan 8RG oyuncuların ihtiyacına göre farklı konfigürasyonlar ile sunulabilen bir model, en önemli değişiklik de seçilen ekranın özelliklerinde yatıyor. Bize gelen üründe kullanılan 15.6 inçlik

120Hz ekran 1080p çözünürlüğe ve 3ms tepki süresine sahipti, diğer taraftan oyuncular için 15.6 inç 4K IPS ekran seçeneği de opsiyonel olarak sunuluyor. Bize gelen modeldeki 120Hz FHD ekran hayli etkileyici bir netliğe sahip ve oyunlarda gösterdiği yüksek performans ile de beğenimizi kazandı. Öyle ki bu 120Hz ekranda oyun deneyim etiketten sonra sıradan bir monitöre geçtiğinizde hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını anlıyorsunuz.

GT63 Titan 8RG teknolojiyi sonuna kadar kullanan bir model demistik, bunun en önemli göstergesi de üründe kullanılan sekizinci nesil, altı çekirdekli Intel Core i7-8750H işlemci. Temel çalışma frekansı düşük gibi görünse de (2.2Ghz) muazzam bir Turbo desteğine sahip (4 çekirdek ile 4.1Ghz, 6 çekirdekli ile 3.9Ghz) olan bu işlemciye nefes aldırılmak için de yeterince sessiz çalışan bir soğutma sistemine yer verilmiş. Bu mazgallarının altında Cooler Boost TITAN ultra soğutma sistemini buluyor. Böylece laptop, en ağır oyun ve video render işlemlerinde bile serin kalmayı başarıyor. 16GB DDR4 RAM ile beraber gelen laptopun kalbi

ise Nvidia GeForce GTX 1080 ekran kartı. Şu an piyasada olan ve yakın gelecekte piyasaya çıkacak tüm oyunları yüksek performansta çalıştıracak kadar güçlü olan bu kart, masaüstü modeli ile benzer performans değerlerine sahip. Tüm bunlara 256 GB SSD ve 1TB'lık HDD diski de eklediğimizde elimizde hayli etkileyici bir performans paketi olduğunu söylemek mümkün. Hemen geçelim, GT63 Titan 8RG modeli Freedos ile geldiğinden işletim sistemini kendiniz yüklemek durumundasınız. Neticede karşımızda son derece güzel gözüken ve performans anlamında da zirveye oynayan bir oyun canavarı var. Piyasada 15.100 TL civarına bulunabilen ürün oyuncular için bir arzu nesnesi hüviyetinde.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek performans,
120Hz ekran, RGB klavye,
yeterince sessiz
EKSİ Fiyatı yüksek

91



Viewsonic VG2448

Minimalist tasarım, maksimum ergonomi

Monitör deyince aklımıza gelen ilk firmalardan olan Viewsonic, son aylarda yeni ürünleriyle Donanım bölümümüze konuk oluyor. Firmanın bu seferki monitörü ise hem ofis kullanıcıları hem de giriş seviyesi oyun bilgisayar toplamak isteyenlerin dikkatini çekebilecek bir ürün olan VG2448. Viewsonic'in oyuncular için özel olarak tasarladığı ürünlere kıyasla hayli sadece bir tasarıma sahip olan monitör, kullanım konforu ve kişiselleştirilebilirlik anlamında ise hiçbir eksiğe sahip değil. Son derece kolay bir kurulumu sahip olan VG2448, 90 derecelik pivot hareketi yapabilirken, 40 dereceye kadar da öne eğilme açısına sahip.

Son aylarda incelediğimiz oyunculara dönük monitörlerde TN panel kullanan Viewsonic bu modelde IPS panel tercih etmiş. 1080p çözünürlüğü destekleyen VG2448 modeli SuperClear teknolojisi ile üretilen bir IPS panele sahip. Standart 16:9 görüntü oranına sahip olan VG2448'in parlaklık oranı ise 250 kandela, bu sınıfta bir monitör için yeterli olarak kabul edilebilir. SuperClear teknolojisi sayesinde de 178 dereceye kadar kayıpsız bir görüş açısı sunuluyor ki ofis ortamında öneminin ne kadar yüksek olduğunu tahmin edebilirsiniz. Son derece kullanışlı bir OSD paneline sahip olan XG2448, önceden tanımlanmış farklı izleme modlarına sahip ki bunların arasında Gaming seçeneği de bulunmaktadır.

Performansa gelirse, 5ms tepki süresine sahip bir monitör ve bu yüzden oyun performansı konusunda beklentilerinizin ne olduğu çok önemli. Eğer yüksek performans arıyorsanız Viewsonic'in XG2402 modeline veya diğer XG serisi monitörlerle bakmanız yerinde olacaktır.

Sonuç olarak, VG2448 son derece ergonomik ve Flicker Free teknolojisi sayesinde de gözleriniz için de konforlu bir monitör. Eğer oyun performansı öncelikleriniz arasında en tepede yer almıyorsa değerlendirmek isteyebilirsiniz. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece ergonomik, Flicker Free teknolojisi, kurulumu çok kolay, SuperClear IPS panel

EKSİ 5ms tepki süresi, ekran parlaklık oranı

85



Logitech G560

LIGHTSYNC desteği ve muhteşem ses performansı...

Logitech'in efsanevi Z506 ve Z906 setlerini bildiğinizi varsayıyorum. Uzun süredir müzikte kalite arayanların tercihi olan bu modeller halen satılmaya devam ediyor ve kendi sınıflarının en iyileri arasında. Logitech bu defa özellikle oyunculara yönelik olarak ürettiği G560 modeliyle karşımızda ve bir kez daha standardı belirlemeyi hedefliyor. G560 tamamen yeni bir tasarıma sahip. 2+1 konfigürasyonunda üretilen bu model dört farklı aydınlatma bölgesine sahip RGB ışıklandırmalı hoparlörler ile beraber geliyor. Logitech'in diğer LIGHTSYNC destekli modelleriyle senkron bir aydınlatma sunabilen bu hoparlörler narin görüntülerinden beklemeyeceğiniz kadar güçlü ve kaliteli bir ses sunuyor. Aynı şekilde subwoofer da en zor beğenen müzik tutkunlarının bile beğenisini kazanacak kadar başarılı bir tamamlayıcı olarak setimizde bulunuyor. Burada tek problem bu subwoofer'ı gerektiğinde devre dışı bırakamıyor olmanız.

LIGHTSYNC sadece diğer Logitech ürünleriyle senkron ışıklandırma anlamına gelmiyor. "Screen Sampler" özelliği sayesinde oynadığınız oyundaki patlamalar, alınan hasarlar, hasarın yönü, yakından geçen bir mermi gibi detaylar bile LIGHTSYNC tarafından bir ışık oyunu haline getiriliyor ve atmosfere pozitif bir katkı sunuyor.

Konumsal ses teknolojisini destekleyen ve DTS:X Ultra sertifikasına sahip olan G560 toplam 240 Watt gücünde (120W RMS) bir ses çıkışı sunuyor.

Logitech G560 gerek oyuncular gerekse müzik tutkunları için çok ciddi bir alternatif olarak karşımıza çıktı. İncelemesini yaptığımız sırada ürünün Türkiye fiyatı henüz belirlenmemiştir ancak yurt dışı fiyatından (200\$) ve döviz kurundan hareketle ülkemizdeki fiyatının 1500 TL ve üzeri olması sürpriz olmayacaktır. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI LIGHTSYNC, muazzam ses performansı, şık tasarım

EKSİ Yüksek fiyat, subwoofer kapatılmıyor

88

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Monster Abra A5 V13.4 ✦

Monster'ın yeni oyun canavarı!

Türkiye'de oyuncu notebook'u dendiğinde akla gelen ilk marka olan Monster, elbette bu bilinirliği kolay edinmedi. Uzun yıllardır oyunculara özel birbirinden başarılı modelleri hazırlayan şirket; bugün bunlardan Abra A5 V13.4 modeliyle bizlerle. Intel'in yeni 8'inci nesil işlemcisi ile donatılmış olan dizüstü bilgisayar, yine mat panel ekranı ve çevresinde çok da kalın durmayan çerçevesiyle bize 15.6 inç boyutunda bir görüntü sunuyor. Ekran boyu avantajını, genel gövde boyutlarında kullanan laptop, 27 mm kalınlığında. Laptop'ın ağırlığı ise 2.4 kilogram.

Oyuncuların aradığı özellik olan LED aydınlatmalara klavyesinde yer veren Abra A5, bu LED ışıklandırmayı yönetebilmenize izin veriyor. Monster Kontrol Merkezi yazılımı üzerinden farklı profiller yaratabiliyor ve klavyenin tüm aydınlatmasını farklı efektlerle özelleştirebiliyorsunuz. Bu arada klavyenin kullanımının da fazlasıyla rahat olduğunu söylemek lazım. Son olarak laptop'ın Sound Blaster Cinema 5 destekli ve Subwoofer'in yerildiği 2x2W hoparlör sistemine sahip olduğunun da altını çizelim.

Abra A5, elimizdeki modeliyle V13.4 olarak geçiyor ve FreeDos ile beraber geliyor. Yani ona işletim sistemi kurulumunu sizin yapmanız

gerekecek. Intel'in 8'inci nesil işlemcisinden güç sağlayan laptop, Core i7-8750H işlemcisiyle 2.8 GHz taban frekansta çalışıyor. Ancak yük altında 4.1 GHz tavan frekansa ulaşıyor. 6 fiziksel çekirdekli işlemci, 12 izlekle fazlasıyla performanslı. Zaten bu işlemci oldukça yeni; bu yılın ikinci çeyreğinde piyasaya çıktı. O anlamda Abra A5 V13.4, yeni nesil bir notebook almak isteyenler için ideal bir seçim olacak.

8 GB kapasiteli 2400MHz DDR4 belleklerle birlikte 256 GB M.2 SATA SSD ile teknik kadrosunun ana bileşenlerini oluşturan laptop, grafik tarafında NVIDIA GeForce GTX 1050Ti ile oyunlara hazır. Bu teknik bileşenlerle oyunlar ve genel kullanımda gayet performans alıyorsunuz. Öte yandan VR, yani sanal gerçeklik noktasında da bu notebook'tan faydalanabileceğinizin bilgisini de verelim.

Abra A5'le performans notlarımıza geçmeden önce laptop'ın ekranına da bir bakalım elbette. 15.6 inç boyutunda, standart bir ekran bulunuyor. 1080p, yani Full HD çözünürlük sunan ekranın özellikle mat panele sahip olması çok önemli detay. Böylece ışıklı ortamlarda yansımaları dert etmenize gerek yok. Yani, masanız pencere kenarındaysa, güneş yansısından etkiniz en aza inecek. Öte yandan panelde IPS tercih edilmiş. Bu da ekranın gö-

rüntüleme açılarıyla ilgili sorun yaşamayacağınız ve geniş renk alacağınız anlamına geliyor. Sonuç olarak Abra A5, güzel bir model olmayı başarıyor. Sınıfı için fazlasıyla ideal bir performans üretiyor. Intel'in yeni nesil işlemcisiyle birlikte gelmesi, M.2 SSD ile performans olumlu katkı sağlaması ve GTX 1050Ti ile oyunlarda iyi iş çıkartması, Abra A5'in önemli artıları oluyor. Öte yandan Abra A5'in diğer özellik bakımından getirdikleri de önemli.

Ses performansı bir yana, bağlantı zenginliği sunması ve ekranıyla da iyi bir görüntü üretmesi, bu dizüstü bilgisayardan yalnızca oyun noktasında değil, genel kullanım alanında da uzun vadede yararlanabileceğinizi gösteriyor. Bu anlamda şu sıralar iyi bir dizüstü bilgisayar satın almak isteyen ve özellik bakımından da daha üst gömlek modellere bütçesi yetmeyen oyun severler Abra A5 V13.4'ü rahatlıkla tercih edebilirler. ✦ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Güzel tasarım, kaliteli kullanım, ekran, fiyat/performans, hoparlörler
EKSI mini DisplayPort yok, Monster Kontrol Merkezi yazılımı geliştirilmeli



HyperX Fury S

"Mouse pad işte" deyip geçmeyin...

2000'li yıllarda özellikle profesyonel oyuncular tarafından kullanılan profesyonel mouse pad'ler, ülkemizde de o dönemler eSpor'un, LAN partileri ve yavaş yavaş artan online oyunculuk ile ilgi odağı haline gelmişti. Şimdi de durum pek farklı değil, ancak fark artık bu mouse pad'ler hemen her oyuncu tarafından tercih ediliyor ve erişilebiliyor.

Tasarımıyla oldukça sade olan, ancak hem üst hem alt yüzeyiyle profesyonel kalitede duran ürün, 3 mm civarı bir kalınlıkta ve farklı boyut seçeneklerinde. Bizim elimizdeki model, Large olanı ve bu boyutuyla 450 mm'ye 400 mm gibi bir alanı kaplıyor.

Eğer bu sizin için uygun değilse, ayrıca 290 mm'ye 240 mm olarak küçük, 360 mm'ye 300 mm olarak orta boyutlarda da tercih edebilirsiniz. Eğer çok daha büyük bir mouse pad istiyorsanız ise, o da düşünülmüş. Tam 900 mm'ye 420 mm gibi, adeta bir halı gibi bir mouse pad seçeneği de yer alıyor HyperX Fury S'de.

Biz elimizin altında olduğu süre boyunca, hazır Monster Abra A5 gibi bir oyun canavarı da ofisimize gelmişken, HyperX Fury S'i birçok oyunda denedik. Bunlar arasında Far Cry 5'ten For Honor'a kadar çok sayıda seçenek vardı. Tüm bunlarda da mouse pad'in oldukça konforlu ve yüzey kayganlığıyla da oldukça stabil olduğunu gördük. Alt yüzeyi kauçuk malzemeyle işlenen HyperX Fury S, üst zeminde de kumaş malzeme bulunduruyor. Sonuç olarak HyperX Fury S iyi bir mouse pad arayanlar için kolay tercih edilebilir bir seçenek olacaktır kanaatindeyiz. Açıkçası mouse pad'le ilgili bir eksiye rastlamadık. Ha, illa bir şey diyecek olursak, kutu içeriğinde rulo şeklinde gelmesiyle, açılması biraz zaman alıyor; bunu söyleyebiliriz. Ancak bunun dışında olumsuz bir şey yok; edinirseniz bizce çok seveceksiniz.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI 4 farklı boyut seçeneği, kalınlığı çok ideal, kullanımı rahat
EKSİ Neredeyse yok

90



Razer Cynosa Chroma

Meşhur üreticiden giriş seviyesi RGB klavye.

Sık sık ürünlerini inceleme fırsatı bulduğumuz ve oyuncuların sevdiği markaların arasında olan Razer, bu defa yine bir başka klavyesiyle konuştuk. Bu defa düşük profilli, mekanik tuşların kullanılmadığı, bilek desteğinin yer almadığı, daha giriş seviyesi bir klavye ile gelen Razer, elbette RGB ışıklandırmaları unutmamış. Klavyenin membran kauçuk kubbeli düşük profilli yapısı rahat bir kullanım sağlarken, genel olarak oyuncuların sevdiği ek makro anahtarları klavyede bulamıyorsunuz. Mekanik tuşların kullanılmadığı klavye, kuşkusuz bunun neticesinde daha sessiz bir kullanım sergiliyor. Ancak tepki süresi de mekanik tuşlu klavyelere göre daha yüksek. Cynosa Chroma'yı Razer'ın Synapse 3.0 yazılımını kullanarak özelleştirmeniz mümkün. RGB ışıklandırmalardan tutun da, her ne kadar klavyede fiziksel olarak yer almasa da atamalar ile kendi makro tuşlarınızı bu yazılım üzerinden hazırlayabiliyorsunuz. Synapse 3.0 yazılımı bu desteği bize veriyor belki, fakat çalışması epey bir kusurlu. Uzun zamandır üzerinde çalışılmasına karşın bu yazılımın halen bu kadar sıkıntılı olmasını açıkçası anlayamıyoruz. Cynosa Chroma'nın performansı kuşkusuz bir mekanik oyuncu klavyesi ile eşdeğer değil. Ancak giriş seviyesi olarak hazırlanmış bir klavye için oldukça ideal. Net olarak bu şekilde söyleyebiliriz. Razer Cynosa Chroma, özelleştirilebilir yapısı ve RGB aydınlatmalarıyla birlikte giriş seviyesi oyuncu klavyeleri arasında kendine iyi bir yer ediniyor. Membran tuşların performansı gayet yerinde; öte yandan gece oyuncularını da tuş gürültüsünden kurtarıyor. Her ne kadar Synapse yazılımı ara ara sizi sinirlendirecekse de, klavyenin fiyatı dahilinde katlanılabilir. Şu an Cynosa Chroma'yı piyasada 289 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Fiyat/performans, RGB ışıklandırma, düşük profilli yapı, özelleştirme seçenekleri, sessiz
EKSİ Özel makro tuşları yok, Bir türlü sorunları çözölemeyen Synapse 3.0 yazılımı

81

LEVEL

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

99^{TL}

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





Sayfa
104

AVENGERS INFINITY WAR

Marvel'ın süper kahramanları tekrar karşımızda, düşman ise daha önce görmediğimiz kadar zorlu.

SEKİZ

Detroit: Become Human'ın bir anda hayatımıza tekrar soktuğu Android kavramı, bu ayın en büyük olayıydı. Biz de Sekiz ekibi olarak bu defa robotlara eğilmeye karar verdik. Bakın bakalım robotlar hakkında bilmedikleriniz nelermiş...



İsim babası Çek Cumhuriyeti

Robot kelimesinin nereden geldiğini hiç merak ettiniz mi? Yunanca, Latince gibi tahminleriniz olabilir ama meğer bu kelime, Çekçedeki "robota"dan geliyormuş. (Anlamı da "ağır iş".) İlk defa da 1921 yılında bir tiyatro oyunu olan R.U.R. (Rossum's Universal Robots) adlı oyunda kullanılmış.



Kuratas!

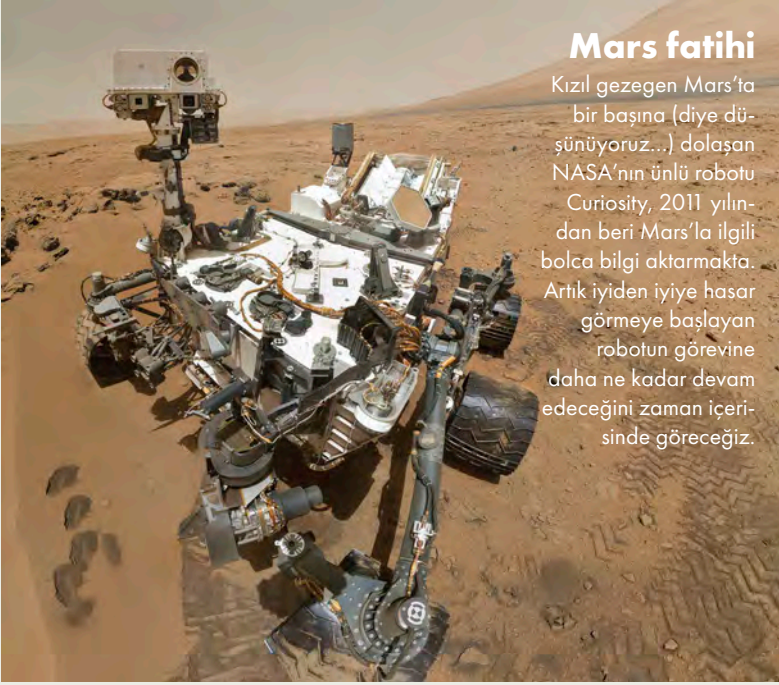
Japonların mech'lere nasıl takıntılı olduğunu bilirsiniz. Her türlü animede yer alan bu mech'lerin bir Japon firması tarafından hayata geçirilmesini bekliyorduk ki 2012 yılında Suidobashi Heavy Industry bizi Kuratas ile tanıştırdı. 2015 yılında da Amerikalı robot firması MegaBots kendi robotları Mark II'yi Kuratas ile dövüşürmek istediğini açıkladı.



Star Wars Sphero Droid BB-8

Yeni Star Wars'un bize kattığı en sevimli karakterlerden biri olan BB-8'i gördüğümüz anda çok beğenip evimize konuk etmek istemiştik. Bayağı bir süre önce de bu hayalimize kavuştuk. Telefonunuzla 30 metrelik bir menzil içerisinde kontrol edebileceğiniz bu ufak droid, tüm robot meraklılarına iyi gelecek türde bir ürün.





Mars fatihi

Kızıl gezegen Mars'ta bir başına (diye düşünürüz...) dolaşan NASA'nın ünlü robotu Curiosity, 2011 yılından beri Mars'la ilgili bolca bilgi aktarmakta. Artık iyiden iyiye hasar görmeye başlayan robotun görevine daha ne kadar devam edeceğini zaman içerisinde göreceğiz.

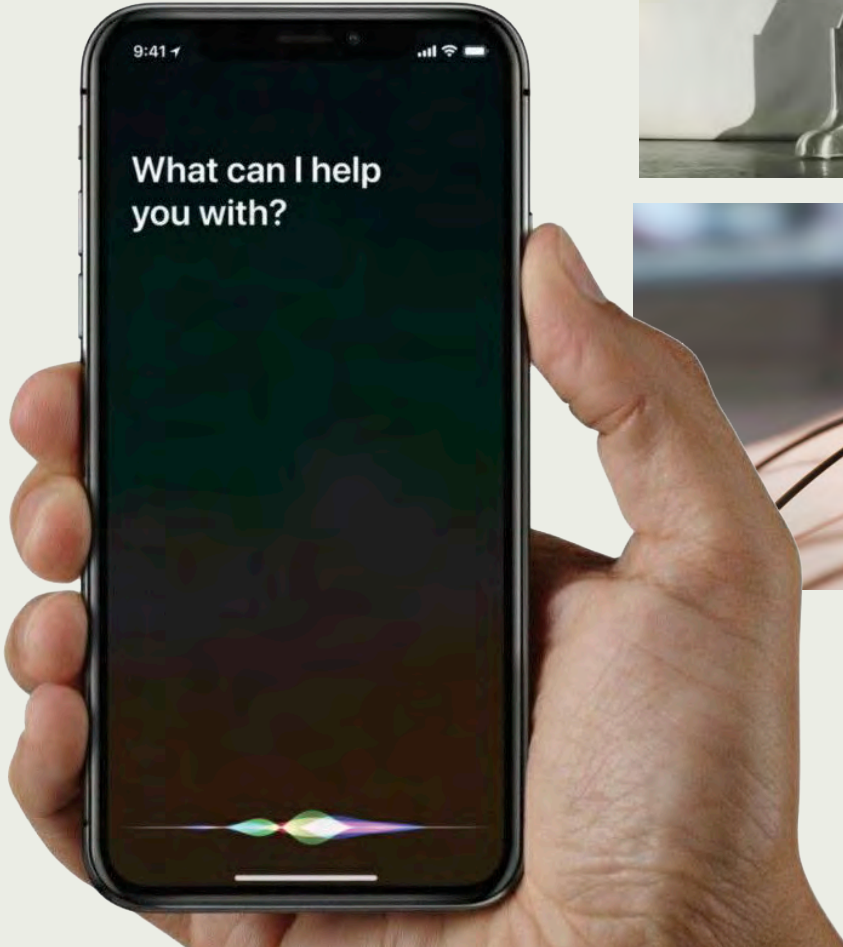


İlk intikam

Robotların akıllanıp bizi öldürmeye kalkıp kalkmayacağını bilemiyoruz ama robot dünyasının ilk "kazası" 1981 yılında, Japonya'daki Kawasaki fabrikasında olmuş. Bir robot kolun, bir çalışını ezmesinde neyin yanlış gittiği ise bilinmiyor.

Cebinizdeki asistan

Apple'ın kullanıcılarla tanıştırdığı ünlü yapay zeka, Siri her daim yanınızda olan bir dijital yardımcı. Şayet ki yabancıların yanında konuşmaktan çekinilmeyen bir dünyada yaşasaydık da herkesin Siri ile muhabbetle olacağından emin olabilirsiniz ama şu anki haliyle daha çok yalnız kaldığınızda kullanılıyor.



İnsansı robot Elektro

1939 yılında, buzdolabı markası olarak bildiğimiz Westinghouse ilk insansı robot denemesini gerçekleştirdi. Elektro adında, yürümeyi de becerebilen bu robot -sözde- 700 kelime konuşabiliyordu. Enteresan...



Mikro robotlar

Onları tanıyorsunuz: Nanoteknoloji ürünü Nanobotlar! Geleceğin en büyük olaylarından biri olması beklenen ve özellikle tedavilerde kullanılacağı düşünülen Nanobot'lar, 0.1-10 mikrometre boyutunda, inanılmaz küçük robotlara verilen isim. Belki ileride insanlara özel yetenekler de aşarlar, kim bilir...

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Bir yanda dünya kupası heyecanı diğer yanda taş gibi iki albüm ile 20'li yaşlara doğru geçiş yapıyoruz bu ay. Godsmack ve FFDP bizi sağlıklı sollu vurdu!

ALBÜM

GODSMACK
WHEN LEGENDS RISE

Şimdiki gençliğe bakıyorum, I Stand Alone paylaşan bile yok Facebook listemde. Bir zamanlar Disturbed olsun, Korn olsun Godsmack olsun akar giderdi çevremde. 2003 yılının şarkısı olunca aradan 15 yıl geçmiş hiç fark etmemişim. Hala Sully Erna gibi bir vokal görmedim diyebilirim. Sesinin çatallı olması gibi kendisi de hırçın bir tip ve bu Godsmack imajına çok yakışıyor. Tabii yeni albümünün çıktığını duyunca ergen kız çığlıkları da atmadım değil. Yeni albüm eskilerinden hiçbir şey kaybetmemiş bir şekilde başlıyor. Albüme adını veren şarkı When Legends Rise ile bizi kolumuzdan bacağımızdan tutup havaya kaldırıyor. Çok net diyebilirim ki, trafikte bu şarkıyı açsanız makaslar atmaya, kırmızıda geçmeye vs. başlamanız olası. Müthiş bir başlangıç şarkısı kendisi. Fıtlı yakılmış dinamiti bir kulağınızdan sokup ötekisinden çıkartıyor. Eski albümlerden nasıl tat aldysanız bundan da onu alacaksınız. Albümün toplamı 40 dakika civarı. Dinlemeye başladığımda sona nasıl geldim hiç fark etmedim. Muazzam olmuş! Bekliyorduk, bize lazımdı böyle bir albüm.

◆ İlker Karas



SİNEMA

GAME NIGHT

Komedi ve aksiyonu bir arada seviyorsanız son zamanlarda öne çıkan en eğlenceli filmlerden biri hiç kuşkusuz Oyun Gecesi. Game Night olarak vizyona giren filmin yönetmen koltuğunda Jonathan Goldstein (XII) ve John Francis Daley oturuyor. Filmimiz Max (Jason Bateman) ve Annie (Rachel McAdams) için özel günlerden birini konu alıyor. Bu çift arkadaşlarına oyunlarda en iyisi olduklarını kanıtlamak için her hafta oyun gecesi düzenliyorlar. Max'in kardeşi Brooks, geceye heyecan katmak

adına bir şirket ile anlaşmış, kaçırılmış numarası yapıyor. Görünürde her şey Max ve Annie'nin oyun gecesiymiş gibi ancak Brooks aslında gerçekten kaçırılmıştır. Karakterler, filmin ortalarına doğru gerçekten tehlikede olduklarını ve Brook'un kaçırıldığını anlıyor. Doğal olarak aksiyon kısmı ancak filmin ortalarından sonra hissediliyor. Beklentiyi çok yükseltmediğiniz sürece Oyun Gecesi, hoş detaylarla süslenmiş ve eğlenceyi de türünü sevenlere yansıtmakta başarılı. ◆ Ceyda Doğan Karas



KİTAP

KARANLIK MÜRİT
CHRISTIE GOLDEN

Star Wars hayranları bu gerçeğin zaten farkında filmler buzağının sadece görünen kısmı. Diğer taraftan bir zamanlar bildiğimiz ve sevdiğimiz Genişletilmiş Evren hikayeleri de Disney'in direksiyona geçmesinden sonra tarihe karıştı ve yeni döneme yeni bir Genişletilmiş Evren kurgusu ile başladık. Yeni evren giderek genişlerken bu evreni anlatacak yeni eserler de birer ikişer bizlerle buluşmakta. Kronolojik olarak Episode 2 ve 3 arasına yerleşen ve temelde Katie Lucas'ın Clone Wars animasyonu için yazdığı

bir hikayeye dayanan Karanlık Mürit, Warcraft hayranlarının yakından tanıdığı Christie Golden tarafından kaleme alınmış. DEX yayıncıları tarafından basılan ve sevgili Ege Sağın'ın çevirisiyle bizlere ulaşan kitabın ana karakterleri ise Clone Wars izleyenlerin hemen hatırlayacağı Asajj Ventres ile Quianlan Vos. Jedi Konseyi'nin Count Dooku'yu ortadan kaldırma planları yapması ancak usul konusunda anlaşmazlığa düşmesi üzerine kurulu olan hikaye de nefesinizi kesecek kadar güzel. ◆ Kürşat Zaman



SİNEMA

DEADPOOL 2

Ryan Reynolds, Deadpool olarak tekrar harikalar yaratmış ve izleyicinin etkilenmesi için de elinden geleni yapmış. +18 yaş kitlesine hitap eden Marvel filmimiz Deadpool 2, bu sefer aile konusuna değiniyor ve karşımıza oldukça karizmatik bir karakter olan Cable'ı (Josh Brokin) çıkartıyor. Filmimizin konusu ise Wade ve Vanessa'nın (Morena Baccarin) huzur dolu giden hayatlarının birden bire cehenneme dönüşmesini konu alıyor. Wade, masum bir çocuğu öldürmek üzere gelecekte gelen Cable'ı durdurmak

adına X-Force adını koyduğu bir süper kahraman ekibi kuruyor. Tabii bu kahramanlar bol komedi unsuruyla süslenmiş detayların yanında, inanılmaz diyaloglarıyla seyirciyi eğlendirmekten geri kalmıyor. Aksiyon, komedi ve macera türünü seviyorsanız Deadpool 2'ye bayılacaksınız demektir. Deadpool'un sürekli seyirciyle eğlenceli şekilde konuşması, tabii ki hemen hemen her şeye cevabı olması, rahat tavırları derken müziklerle beraber işlenen atmosfere muhtemelen hayran kalacaksınız.

◆ Ceyda Doğan Karaş

DEADPOOL 2



ALBÜM

FFDP

AND JUSTICE FOR NONE

Godsmack gibi her çıkan albümünün gediklisi olduğum kütür kütür bir grup Five Finger Death Punch. Pis bir tonajları var. Kirli soundlarının yanına eklenen vokalin buruşturulmuş kesekağıdı gibi ses tonu inanılmaz etki katan FFDP'nin yeni albümü sağlıklı sollu göndermelere sahip. Görebildiğim kadarıyla iki farklı kapağı bulunan albüm, albüm adıyla Metallica'nın ünlü şarkısı And Justice For All'a, kapaklardan biriyle Megadeth'e diğeriyle de Iron Maiden'a üstü kapalı gönderme yapıyor. FFDP de çizgisini hiç kaybetmeyen şahane bir grup. Koca

albümde en beğendiğim şarkıyı seçmek için çok zorlandım. İlk dinlediğinizde albümün neredeyse bütün şarkıları birbirinin aynısı gibi gelecektir. İkinci hatta üçüncü dinleştikten sonra albümü çözüyorsunuz. Aradan akılda kalıcılığı ile Sham Pain sıyrılıyor. Ben son yıllarda bu kadar tatlı bu kadar eğlenceli bir introya sahip şarkı görmedim. En son hatırladığım Black Label Society'nin Godspeed Hell Bound şarkısı diyebilirim. Lead'den daha çok Rhythm kısmı ile alakalı olduğum için şarkılardaki ritimler beni çok çabuk yakalayabiliyor. ◆ İlker Karaş

ETKİNLİK

YUCON: LEGACY

İkbahar deyince akla arkadaşlar, güneş, deniz ve beraberce yapılan etkinlikler gelir. Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü'nün 2004'ten itibaren düzenlediği YUCON etkinliği de bu sene de YUCON:Legacy adı altında alt kültür sevenler ile buluşuyor.2016 itibarıyla bünyesine yeni alt kültür öğeleri katan YUCON, tek gün yerine iki gün olarak düzenlenmeye başladı. FRP, kutu oyunları, Magic the Gathering ile büyük bir ödül havuzuna

sahip e-spor ve cosplay yarışmaları da sizi bekliyor olacak. Ayrıca hazine avı ve başarı (achievement) sistemi, PlayStation ve Arcade makineleri ile etkinlik içerisinde birçok eğlenceye ev sahipliği yapan YUCON:Legacy 14-15 Temmuz tarihlerinde Yeditepe Üniversitesinde katılımcılarına kapılarını açacak. Konaklama ve servis imkanları bulunan YUCON'da katılımcılar iki gün boyunca eğlenceye ve alt kültürü doyuyor. ◆ Ertuğrul Süngü



ÇİZGİ DÜN- YALAR

Geçen ayın en büyük olaylarından biri olan **Avengers: Infinity War** ile Marvel sinematik evreninin nasıl geliştiğini gördük. Bu konuyu da bir çizgi-roman serisinin çok sağlam zirvesi olan Infinity ile bağlayarak sizleri yoğun bir Marvel mutluluğuna davet ediyorum.

Nasılınsınız gençler? Şahane bir ay geçirmedik mi? Bir yandan Avengers: Infinity War, diğer yandan Deadpool 2... Ortam gerçekten müthiş bir Marvel şöleniydi. Hatta bu sırada Black Panther'ın DVD'si de yayımlandı, benim gibi sinemada izlemeyi kaçıranlar da evlerinde Wakanda'yı yakından görme imkanı buldu. Normalde burada çizgi-romanları konuk ediyoruz lakin Avengers: Infinity War'ü o kadar çok beğendim ki bu ay bu önemli filmi burada konuk etmek istedim. Hatta film bende öylesine bir heyecan yarattı ki Marvel filmlerinin Blu-Ray'lerini tek tek sipariş verdim, Marvel koleksiyonunun ilk adımlarını attım. Bildiğiniz üzere Avengers'ın bu filmi Infinity Gauntlet adındaki çizgi-roman'dan devşirme. Lakin konu birebir aynı gitmiyor, çizgi-romanı okuyanları da şaşırtıcı anlar bekliyor.

Transformers benzeri ilk Avengers'ın ardından, ikinci filmde ünlü ekibi Ultron'la savaşıırken görmüştük ve bu defa da çizgi-roman takipçilerinin çok yakından tanıdığı Thanos'u dünyayı tehdit ederken selamlıyoruz. Sonsuzluk Taşları adı verilen ve taşıyan kişiye büyük güç sağlayan büyü kristaller, önceki Marvel filmlerinde gözümüze gözümüze sokularak olayın buralara getirileceğinin habercisiydi. Infinity War'da da Thanos'un tüm Sonsuzluk Taşlarını ele geçirmeye çalışması ve Avengers üyelerinin onu durdurmaya çalışması konu ediliyor. Ve bildiğiniz üzere Vision ve Dr. Strange'de de birer tane Sonsuzluk Taşı olduğundan, Thanos'un neden



Önümüzdeki Marvel filmleri

Infinity War ve Deadpool 2 ile bu seneyi kapatsak bile üzülme-
meyiz fakat önümüzde iki tane
daha Marvel filmi var. Bir tanesi
Temmuz ayında gösterime girecek
olan Ant-Man and the Wasp ve
diğeri de Ekim'de izleyeceğimiz
Venom. Ant-Man filminin çerezlik
olacağını düşünüyorum lakin
Venom'un karanlık bir yapıya sahip
olacağını ve DC filmlerinin hava-
sında geçerek daha akılda kalıcı
bir film olacağını tahmin ediyorum.
2019 yılının ilk Marvel filmi ise
Mart ayında beyaz perdeye
gelecek olan Captain Marvel.
1990'larda geçecek olan filmde
şekil değiştirebilen ve insan kılığına



giren, New Avengers çizgi-roman serisinin odak noktası olan Skrull'lar boy gösterecek. Mayıs ayında ise Infinity War'un ikinci kısmı olarak bildiğimiz Avengers 4 gösterime girecek. 2019'un Temmuz ayının yıldızı Spider-Man 2 olacak lakin ilk film kadar yüzeysel olursa, Spider-Man serisinin iptali için oy kullanmayı hedefliyorum.



dünyaya gelmeye karar verdiğini de anlamış oluyorsunuz.

Tüm ekip burada

Önceki Avengers filmlerinde odak noktamız elbette süper kahramanların sinema perdesinde neler yapacağıydı ama bir yandan da görsel efektlere hayran kalıp ağızımız açık perdeye bakıyorduk. Infinity War'da da elbette çok sağlam efektler var lakin konu artık büyük robotlar, yıkılan şehir veya kahramanların yeteneklerinin ekran perdesine nasıl yansıdığı değil; Infinity War Avengers üyeleri ve Thanos arasındaki mücadelenin nasıl sonuçlanacağını merak ettiğiniz, senaryo odaklı bir şaheser. Şaheser kelimesini rahatlıkla kullanıyorum zira tempo o kadar yüksek, konu o kadar sürükleyici ki bir saniye bile aklınıza başka bir konuya gitmiyor. Iron Man'inden Thor'una, Guardians of the Galaxy üyelerinden, Spider-Man'e, tüm sevdiğimiz kahramanları

bir arada, çok büyük bir savaşta görmek inanılmaz bir mutluluk veriyor. Ve sakın burada olanı Kaptan Amerika filmindeki İç Savaş muhabbetiyle karıştırmayın; topyekûn savaş ne demekmiş ancak Infinity War'u filmi izleyen anlayabilir. Film hakkında spoiler vermemek adına resmen hiçbir şey anlatmadım, farkındayım ve size tavsiyem bu filmi izlemediyseniz DVD'si yayımlandığında mutlaka alıp izlemeniz yönünde olacak. (Sinemalarda devam etmiyordur diye düşünüyorum.) Infinity War Marvel sinematik evreninin başına gelen en güzel şey...

Sonsuzluğun efendisi

Şimdi bir de Infinity konusu var... Gerekli Şeyler Yayıncılık'tan çıkan Infinity, tek ciltlik bir eser ama çizgi-romanda olan biteni anlamak hiç de kolay değil. Infinity'den tam anlamda keyif almak için yine Gerekli

Şeyler'in yayımladığı New Avengers ve Avengers serilerini de takip etmeniz gerekiyor –ki bunların tamamını yaptığımızda, "Bun da filmi olsa iyi gidermiş!" derken buluyorsunuz kendinizi.

Infinity'de olan biteni kısaca anlatmak gerekirse, Kurucular adı verilen uzaylılar ve Thanos'un bir kez daha dünyayı tehdidi söz konusu. Lakin olay o kadar büyük bir savaşı kapsıyor ki dünya dışında birçok gezegende olan bitene de şahit oluyor, Avengers ekibi dışında Illuminati, Inhumans ve X-Men'i de savaşın ortasında gözlemleyebiliyorsunuz. Spoiler vermemek adına daha fazla konuyu anlatmıyorum ama dediğim gibi mutlaka New Avengers ve Avengers serilerine de göz atın. Hatta Infinity cildini satın aldığınızda son sayfalarda yer alan okuma sırasını da gözetirseniz, senaryoyu hiçbir eksiği olmadan kavramanız mümkün olacaktır. ♦ **Tuna Şentuna**

OTAKU CHAN

Anime dünyasında her sene öne çıkan belli temalar oluyor. Geçen senelerde İsekai (başka dünya) teması patlama yaşamıştı. Alttan alta sayısı artan gündelik animelerde ise artık yemek ve kafe teması ağırlığını koyuyor. Aç karnına okumayın!

Japonya'da giderek büyüyen anime turizminin bir etkisi olarak da gördüğüm yemek ve kafe temasıyla daha da kendini gösteren bu animeleri gözden çıkarmaya, özellikle de Shokugeki no Soma'dan sorma imkân yok. Soma üzerine bol bol konuşuldu zaten; şimdi de kendisi bir tema olmaya başlamış yemek kültürü animelerine bakalım biraz. Shokugeki gibi aksiyon dolu animelerin yanında İsekai kafeler, sakın sakın yeşil çayınızı yudumladığınız episodik ilerleyen geleneksel kafeler ve yemekler... Ne ararsanız hepsine bir örnek çıkıyor.

Bu sezonun animelerinden Kakuriyo no Yadomeshi, bol bol ayakashi (doğaüstü varlıklar, yokai dediğimiz yaratıklarla dolan taşan) Japon folklor kültürünü yemekle birleştiren animelerden biri. Spirited Away'deki gibi sıkı çalışma üzerinden ailesinin borcunu ödeyen Aoi'nin yaptığı yemekleri ve çevresindeki ayakashi'lerin hayatlarını nasıl etkilediğini izliyoruz. Ogre tanrısının gelini olmamak için gerçekten çok çalışmak zorunda kalan Aoi'nin hikâyesinde romantizm de yok değil. Elbette bu animeyi de farklı bir dünyaya geçildiği için isekai animeleri içinde sayabiliriz.



İsekai Shokudou hem günümüz Tokyo'suna hem de başka dünyalardan gelen varlıklara hizmet eden Nekoya isimli restoranı anlatıyor. Nisan ayında başlayan İsekai İzakaya da aynı temayı işleyen animelerden bir diğeri.

Sezonun diğer kafesi Rokuhoudou. Rokuhoudou Yotsuhiro Biyori pastel tonları, dört bishounen karakteriyle geleneksel bir kafe. Japon tatlı ve yemeklerine dair bol bol bilgi de ediniyorsunuz. Natsume gibi sakın ilerleyen temposu da oldukça dinlendirici. Bana göre gizli kalmış bir mücevher.

Daha eskilere gidelim. Kısa animelerden Wakakozake yemeği pişirmek değil de yemek üzerine odaklanan kısa bir animeydi. Japon ağız tadına göre ne, ne ile, nasıl yenir anlatan müthiş keyifli bir anime. Eh sadece yemek mi yiyeceğiz biraz da içelim. Bartender animesi 2006 yılından yani bayağı eski. İnsanın aklına Tom cruise'un oynadığı film gelse de bu daha sakın, hakikaten kokteyllerle ilgili bilgi de veren bir anime.

Peki çok mu tatlı seviyorsunuz o zaman Bonjour Sweet Love Patisserie tam sizlik. Özellikle de kızlar sizin için söylüyorum bol bol bishounen ve pasta gününüzü aydınlatacak. Bunu sevenlere benzer bir





anime daha Yume-iro Patissiere.

Hazır Japon mutfağının pastalarla dışına çıkmışken İtalyan mutfağına girelim. Ristorante Paradiso müthiş bir jöseli animesi. İtalya'da yaşayan annesinin yanına gelen onu terk ettiği için biraz da intikam almak isteyen Nicoletta'nın İtalyan mutfağı ve erkekleriyle kalbinin yumuşamasını ve aşık olmasını izliyoruz.

Sadece bunlarla da bitmiyor tabii. Toriko, Yakitate!! Japan, Moyashimon, Chuuka Ichiban!, Ben-To, Mister Ajikko, Muteki Kanban Musume, Koufuku Graffiti... Bu konuda son dönemde giderek artan sayıda o kadar çok anime var ki...

Peki burada izlediğimiz onca yemeği bulabileceğimiz yerler var mı Türkiye'de? Bilimum sushi mekânı lduğu için onları geçiyorum.

Çin mutfağı ve sushi dışında Naruto'nun doymak bilmediği ramenleri Anadolu tarafında Konoha'da yiyebilirsiniz.

Taksim'de de Udonya var. Hem udonu hem ramen ile ünlü. Ama benim en taptığım ürünleri onigiri ve takoyaki. Kaç gündelik animede, festivallerde gençlerin takoyaki yendiğini gördük, kaç animede onigiri yapıldı ve afiyetle yendi... Bizim eksiklerimiz ne!

Evet bu kadar yeter, ağzımın suyu akıyor resmen.

Sezon Animelerinden Devam

Boku no Hero Academia, Sword Art Online ya da Tokyo Ghou'l'dan bu kadar ünlülerken bahsetmeye gerek görmüyorum. Kenarda köşede kalmış cevherleri aydınlığa kavuşturmak için anime izlemek daha keyifli geliyor bana. Gençler bilmeyebilir ama Steins;Gate neredeyse bilimkurgu animeleri içinde en üst sıraya oynar. Onun hikâyesinde karanlıkta kalanları açıklayan Steins;Gate 0'ı ve ana seriyi kesinlikle izleyin.

Megalo Box süper bir boks animesi. Zaten olabildiğince Bilgehan Demir'i ve maçları takip ettiğim için kesinlikle izlenecekler listemdedi bu anime.

Hinamatsuri bol bol popüler kültür göndermesi

ve yakuza Nitta ile Hina'nın arasındaki komedisi ile keyifle izlenen bir anime. Piano no Mori özellikle müzik animelerini sevenler için birebir. Eğer Nodame, Your Lie in April ya da Sakamichi no Apollon izlediyseniz ve sevdiyseniz buna da bakın. Akkun to Kanojo çok tatlı bir kısa anime. Tsundere bir erkeğin sevgilisine sevgisini ne kadar farklı yollarla gösterebildiğine şahit olacaksınız. Her bölümünde kahkahalara boğulabiliyor insan, özellikle de shojo klişelerine aşınaysanız.

Bu ara sardığım bir diğer kısa anime de Uchuu Senkan Tiramisu. Uzay, mecha derken bu 7 dakikalık anime absürtlüğü ve komediyle kesinlikle takip edeceğim animelerden biri haline geldi.

To Be Heroine'den sadece bir bölüm izleyebildik. Çince ve Japonca seslendirme ile isekai temasına farklı bir yaklaşım getirmiş. Absürtlüğe varan hikâyesi bazen komik olsa da sıkıcılaşacak mı şimdiden bir şey demek mümkün değil. Yakın zamanda Japonya'da da açılan Çin firması Haoliners'ın orijinal işlerinden olan bu anime Çin üretimi işleri merak edenlere en azından önerilebilecek bir anime. ♦ **Merve Çay**



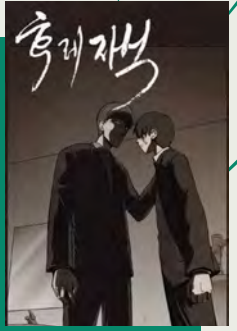
Geçen ay kaldığımız yerden devam edelim. Çinli çizimlerin manhualarından ufak bir seçki (The Ravages of Time, Song of the Long March, The One, The Legend and the Hero, Tales of Demons and Gods) paylaştım

Koreli çizimlerin manhualarından bu ay bahsedeceğimi söylemişim. Öncelikle burada detayına giremesem de Kore manhualarından bol bol kaliteli BL çıktığını da eklemem gerek.

Kısa ve sağlam hikâyesiyle Bastard korkuda Junji İto gibi efsaneler çıkarmış Japon mangalarına kafa tutuyor resmen. Elinizden bırakamayacağınız psikolojik gerilim unsuru yüksek bir manga Bastard. İnsanları sırf keyfi için öldüren babasından kaçmaya çalışan oğlunun hikâyesini okuyoruz. Şahsen çok sevdiğim hatta Japonya'da bir bölümlük animesi de yayınlanan bir diğer manhwa Noblesse. Çokça işlense de vampir temasına yenilik getiren bir seri bu. Türkiye'de de pek çok seveni olduğunu biliyorum. Giderek artan çizim kalitesi ve renkli sayfalarıyla tadından yenmiyor. Doğaüstü öğeleri, aksiyonu ve okul komedisiyle en iyi manhualardan biri Noblesse.

The Breaker okulda zorbalık gören bir öğrencinin savaş sanatları öğrenmeye başlaması ve okula gelen yeni bir öğretmenin gizli geçmişini de arkasında sürüleyerek öğrencimiz Shi-Woon'un hayatına girmeyle başlıyor ve fena hız kazanıyor. The Breaker: New Waves devam manhvası da hikâyeye doyamayanlar için.

Başlayıp biteli çok olmuş ama hiç esmiyecek manhualarda biri İngilizce adıyla The Bride of the Water God. Live action dizisi bile çekildi Kore'de bu hikâyenin. Köylelerini kurtarmak için Deniz tanrısı Habaek'e kurban edilen Soah'ın ölüsü yerine dirisini tercih eden Habaek onu gelini olarak alır. Ama Soah tanrılar dünyasında kime güveneceğini bilemez ve gizemli birine aşık olur. Bu romantik hikâyeye müthiş çizimleriyle kesinlikle çok etkileyici.



COS- PLAY REPUBLIC

Yarışmak ya da yarışmamak,
işte bütün mesele hobi!

Cosplay konusunda en önemli noktalardan biri de yarışmalardan başarıyla ayrılmaktır. Eğer amacınız kazanç elde etmekse o zaman cosplay daha zorlu hale gelir ve rekabet kısmında profesyonel düşünmeniz gerekir.

Yarışmak ya da yarışmamak

Cosplay yarışmaları, sadece maddi olarak değil manevi anlamda da sizi mutlu eder. Karşınıza çıkabilecek birçok etkinlikte "genellikle" cosplay yarışmaları düzenlenir. Bunların bazılarında çok ufak ödüller verilirken, bazılarında maddi anlamda sizi rahatlatabilecek büyük ödüller öne çıkar. Mesela bir tarafta PlayStation 4 Pro veya 1000 TL hediye çeki, bir tarafta da 50 TL'lik Steam hediye kodu. Muhtemelen büyük ödülü isteyen tarafınız ancak şöyle düşünün, sahnede kazandığınızı belirten anons, o anki duygularınıza tavan yaptırabilir. İnsanlar her zaman büyük düşünür. Daha iyisi, daha fazlası, en güzeli veya en pahalısı. Verilebilecek zibilyon tane örnekle "en" kısmını çoğaltabilirim. Önemli olan "katılmaktı" diyebilmektir. Aslında kendinize şunu söylemelisiniz "sahneye çıktım ve yeteneklerimi sergiledim". Belki de hayatınızda çok istediğiniz eylemlerden birini gerçekleştirdiniz.



Bu yazıyı okuyan iki insan tipi var

Biri cosplay konusunda oldukça profesyonel ve bu yazdıklarım ona yabancı değil, diğeri ise cosplaye henüz başlamış ve içinde fırtınalar kopan enerjik cosplayerlar. İlk anlaşacağımız konu, cosplayin hobi olduğu. İkincisi ise yarışmalarda dikkat etmemiz gereken davranışlarımız ve başarıyı nasıl elde edeceğimiz konusu. Tabii bazı jüri işlerini düzgün yapamazsa, vay halinize. Olsun, siz moralinizi bozmayın. Ne de olsa vicdanınız rahat olacak.



Etkinliklerin cosplay yarışmaları duyurulduğunda ilk bakmanız gereken detay, sahnede kaç dakikalık sürenizin olduğu veya kullanılması yasak olan maddeler nedir gibi konulara açıklık getirmektir

Yarışma öncesi neler yapmalı?

Etkinliklerin cosplay yarışmaları duyurulduğunda ilk bakmanız gereken detay, sahnede kaç dakikalık sürenizin olduğu veya kullanılması yasak olan maddeler nedir gibi konulara açıklık getirmektir. Bu nedenden yarışma duyurusu yapıldığı an, kuralları dikkatlice okuyun. Aksi takdirde emeğiniz boşa gider. Sahnedeki süreniz de belliye o zaman şovunuza nasıl hazırlanacağınız konusunu planlama vakti gelmiştir. Koca zırh yapıp sadece gösteriş mi yapmak istiyorsunuz, yoksa daha hareketi kolay kostümle havada iki takla atayım yeter mi diyorsunuz? Şaka canım şaka. Takla da neymiş, abartmayalım o kadar. Yapabilen varsa buyurun orası ayrı da, benimki işe biraz renk katmak. Yarışma konusunda kostümünüze karar verdiğinizde belli detayları iyi düşünmek gerek. Hareket kabiliyetiniz azaldıkça, şov yapmakta zorlanacaksınız demektir. Bu yüzden en azından kollarınızı hareket ettirebileceğiniz kostümleri seçebilirsiniz. Seçim, tamamen size ait. Hiç hareket edemeyen

Cosplay jürilerinin eleştirilerine dikkat edip, kendinizi geliştirin



ancak detayları mükemmel çalışılmış, sadece iki kılıç savurarak ödül alan kostümler de mevcut. Bunu aşagılılamak adına yazmıyorum, oldukça zordur aslında. Düşünsenize adamın biri Iron Man yapmış, öyle yapmış ki uçuyor falan hani, hareket etmesine gerek yok. Her şeyi düşünmek önemli. Bu yazdıklarım hevesinizi kaçırmayın. Sahneye çıkmak ve yetenek sergilemek de yarışmayı güzel yapan noktalardandır. Sizi izleyenlerin karakteri tanınması veya sizin o karakteri tanıtanız da önemlidir. Bu nedenden, sahnede eğer ekran mevcutsa mutlaka yanınızda USB bellekte video veya görsel dosyası bulundurun. Böylece jüriler karakterinize olan benzerliğiniz konusunda daha rahat puanlama yapacaklardır. Ayrıca kuru kuru sahneye çıkmak çok anlamsız. Madem etkileyici olmak ve kazanmak gibi bir amacınız var, o zaman her şeyi en iyi haliyle planlamak şart. Dans mı edeceksiniz, doğru şekilde hazırlanın. Tiyatrodaki gibi karakterin sözlerini mi ezberleyeceksiniz, dersinize iyi çalışın ve unutmamak için elinizden geleni yapın. Çekiş savurup, karakterin videodaki hareketlerini mi yapacaksınız, ayna karşısında saatlerce sürecek antrenmanlara hazır olun. Cosplay yarışmasına hazırlanmak, o kadar kolay değil ancak inanılmaz eğlencelidir.

Yarışmada dikkat edilmesi gerekenler

Heyecanınıza asla yenik düşmeyin. Karşınızda belki de idol olarak gördüğünüz, hayatınızda



daha önce hiç karşılaşmadığınız veya sert yapıda farklı cosplay jürileri olabilir. Her şekilde sizi değerlendirenlerin de bir zamanlar bulunduğunuz yerde olduklarını unutmayın. Hatta hala bazıları çeşitli yarışmalara katılmaya devam ediyorlar. Bu da jürilerin sizden tek farkının deneyim olduğunu göstermekte. Ya da etkinlik başka ülkeden, şehirden jüri getirmeye üşenmiş falan. Espri yapıyorum tabii ki ama bu da mümkün. Gelecekte belki de başarılı çalışmalarınız başka etkinliklerin gözüne çarpacak ve siz de jüri olabilmek adına ilk adımı atmış olacaksınız. Jürilik deneyimi ve omuzlardaki yük, çok farklıdır. Bu konuda daha önce bir şeyler karalamıştım. Bu sefer işi fazla dağıtmadan yarışma konusuna geri dönelim. Sahneye çıktınız, yapmanız gereken şey şovdu öyle değil mi? Doğru okudunuz, jüriyi etkilemek ve tam puan almak için şov yapmak zorundasınız. Karakterinizi yaşamalı, belki onun müziğiyle dans etmeli veya çok ünlü bir sözünü haykirmalısınız. Her şey sizin zihninizde ve hayal gücünüzde saklı. Belki tiyatro eğitimi almadınız ancak önemli olan bir şekilde çalışmış olmanız. Veya sesiniz

mükemmel değil ancak denediniz. Her başarısızlık, sizi büyütecek ve gelecekteki çalışmalarınıza daha çok dikkat etmenizi sağlayacak.

Heves kolay kaçar

Bazı etkinliklerde jürilerin deneyimsiz olması veya "kişisel" sorunları yüzünden yarışmacılara farklı niyetle yaklaşması durumu da gözden kaçmaz. Bu konu gerçekten amatördür ve etkinliklerin bu tarz insanlardan uzak durması da önemlidir. Bir jürinin fazla takipçisinin olması, onu başarılı bir jüri yapmaz. Cosplay jürisi objektif olmalı ve yorumlama yaparken, kesinlikle ama kesinlikle "tarafsız" olmalı. Tabii ki deneyimi ve yaptığı kostümlerden yola çıkarak malzeme bilgisine kadar birçok konuyu da bilmeli veya sadece bildiği konuda yorum yapmalı. Olur da yarışmayı kaybederseniz veya sıralamaya giremezseniz, üzülme. Bir sonrası için çalışın veya yarışmalardan kendinize ders çıkarın. Her cosplay çalışması, deneyimlerinizi arttıracaktır. Sorularınız için beni dürtmekten çekinmeyin, yardıma her zaman hazırım. ♦ **Ceyda Doğan Karas**



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

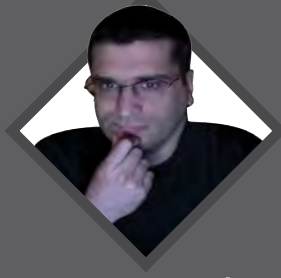
State of Decay 2 neden alternatifsiz kaldı?

Microsoft'un piyasaya sürdüğü State of Decay serisi, zombi oyunlarını sevenler için kült halini alan bir oyun. İlk defa 5 yıl önce piyasaya çıkan oyunun ikinci bölümü nihayet bu ay elimize ulaştı ancak hem konsol odaklı bir oyun olması hem de PC'de çalışmak için Windows 10'u şart koşması çok insanı üzdü. Malum, Windows 10'a geçmemek için direnen çok sayıda insan var ve özellikle de oyun severler Windows 10'dan uzak durmaya çalışıyorlar. Microsoft şimdi elindeki State of Decay 2 kozunu kullanarak oyun severleri Windows 10'a geçmeye zorlamak istiyor ve bu elbette ticari bir kurum için doğru bir strateji.

Ancak aynı zamanda State of Decay serisi için de önemli bir tespiti ortaya koyuyor. O da şu ki, oyun alternatifsiz... İlk oyunla büyük beğeni toplayan State of Decay, şimdi daha gelişmiş bir oyun yapısı ile karşımızda ve Microsoft da oyunun büyük beğeni toplayacağını farkında. Bu kadar beğeni toplamış bir oyunun benzerlerinin yapılmaması da ayrıca garip bir durum. Ancak, oyunun zengin içeriği ve güçlü RPG yapısını göz önüne aldığımızda, bu tür bir oyun geliştirmek için büyük emek vermek gerektiğinin de farkındayız. Dolayısıyla artık bir oyun motoru kullanmayı öğrenen yetenekli amatör gençlerin bile patır patır oyun geliştirdiği bir ortamda, State of Decay serisinde

olduğu gibi derin içerik geliştirmek, son derece değerli bir özellik olarak karşımızda duruyor. Zira piyasadaki pek çok oyun hazır assetlerle geliştirilmiş, klasik/standart oyunlara dönüşmeye başladı. Biraz zekası çalışan yapımcılar ise zekice küçük farklar yaratarak ilgi çekmeye çalışıyor ancak geniş ve derinlemesine içerikle karşılaştığımız oyunları giderek daha zor görmeye başlıyoruz. State of Decay 2'nin önümüzdeki dönemde DLC'lerle içeriğinin daha da zenginleştirileceğini tahmin etmek zor değil ama umarım oyunu geliştirmeyi hızlandırılar ve üçüncüyü beş sene beklemek zorunda kalmayız. ♦





Level Me Up Şahin Derya

✉ sicherheits@gmail.com

Kısa hikaye

Bu ay sizler için, geçen ayki yazıyı bu seferkinin yanına koymanızı gerektiren ve daha önce hiç yapılmadığı şekilde, var olmayan oyunumuzun tam çözümünü veriyorum. Detaylandırma ile tasarım ve tecrübe edinmeniz amaçlıdır. Pek çok gencin oyun yapma çabası içinde olduğunu bildiğimden, umarım faydalanırsınız.

İntromuz 40 saniye sürüyor. Mars yüzeyinde gezinen bir rover oyunun ana kilit noktasını ortaya çıkaracağı noktaya gelerek, duvar benzeri bir yerde duruyor. Traşlayıcısını çalıştırıyor ve dökülenlerin arasından oyuncunun gördüğü an anlayacağı bir harfin küçük köşesini ortaya çıkartıyor. Intronun sonunda, dış plan Mars'tan Dünya'ya dönüyoruz ve oyuncunun kontrolü alacağı odaya geliyoruz. Oda basit ama ayrıntılı. İlk olarak TV'yi açmak istediğini söylüyor karakter, pilleri

bulup kumandaya takmamız gerekli. Sonra koltuğa otur komutu ile devam ediyoruz (komutlarımızın Lucas Adventure tipi belirli bir set halinde olduğunu belirtiyim). TV ekranı önümüzde ve ikinci intro girerek olayı oyuncuya tam olarak anlatıyor. Karakter oyunun sonunda ayağa kalkıp düşüncelerini ve ilk adımların küçük ipuçlarını oyuncuya söylüyor.

İlk yapması gereken, masanın üzerindeki ışığı yanmaya başlayan telefonuna bakmak. Kafasında oluşan soruları belirtip konuştuğu esnada son aramaya cevap veriyor, bu arada oyunun geri dönülmez noktalarından biri bu ve konuşmayı kabul etmezse sonraki sahnede kısa bir intro ile sonu ölümle biteceği kesin olan kısa bir outro görüyor. Yeniden başlama veya kayıt noktasından devam edebilir. Aramayı yanıtladığında ekran ikiye bölünüyor ve çoklu

seçenekler arasında cevapları seçiyoruz. Odadaki objelerden dört tanesini yani çanta, fotoğraf makinesi (şifresini takvimin ucuna yazdığı kasadan almalı), SD kart (makinenin içinde gizli ve çok ileride sinir edici bir şekilde onu çıkartmış olması gerektiğini öğrenebilir), kredi kartı (bu obje için oyuncunun kendisinden şüphelenmesini istiyorum, o yüzden kartın sahte olduğu belli pos makinesinin içinde duruyor, karakter oyuncuya alet hakkında kısa ve problem belirtir bir yorum yapıyor.) alması gerekiyor. Odadan çıkarken odanın köşesinde duran kedisine bakıp oyuncuya ne yapması gerektiğinin ipucunu vererek dışarı çıkıyor. Koridora çıktığında karşı komşusunun kapısına çalmalı ve ona 4 cümle ile kedisine bakmasını istemeli. Koridordan aşağı iniyor ve lobiye geliyor.

Şimdi bir şey göremediğini söyleyip karanlıkta iyi saklanmış ışık düğmesine basması gerekiyor. Işık yandığı an toplaması gereken son objelerden şemsiyeyi görüyor ve tam uzandığı an diyalogları işitmeye başlıyor. 10 saniyeden çok oyalanmaması gerekli, oyalanırsa yine aynı outro ile oyun bitiyor. Hemen kapıyı açıp çıkmalı ve sola ilerlemeli, yeni ekranda epey hızlıca geçen taksiye tıklayıp hemen onu çağırmalı ve binmeli. Taksici ile diyalog sonrası kararlarına göre yine ölüm veya devam ile sonuçlanacak olan seçimini yapıyor. Buradaki ölüm sahnesi yeni bir outro olmalı ve aslında herkesin ona düşmanlaşacağını öğrenmeli. Çözümün ne olduğunu oyuncunun düşünmesini istiyoruz çünkü. Grafikler ve müzik son bir değişim ile telefonu yeniden çalana kadar intro sayesinde ilerleyip burada sona eriyor.

Yazmak bile çok eğlenceli geldi bana, satmaz elbet ama keşke biri yapsa da oynasak bel!

Bu ayın en çok oynananı yine Drakensang oldu, biri beni kurtarsın :(♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Anlatım

Geçtiğimiz ay sanıyorum ülke ve dünya olarak God of War (Ya da God of War 4?) ismini duymaya doyduk. Hani hemen her yerde God of War yazıyordu dersem, sanıyorum çok da abartmış olmam. Oyun dünyasıyla yakından alakası olan arkadaşlar zaten durumun farkındalar. Fakat sizlere daha önce de belirttiğim üzere, Haziran ayı itibarıyla kendisinden geriye pek eser kalmadı. Yanlış anlaşılmasın, bunun oyunun kalitesi ile uzaktan yakından alakası yok zira oyun dünyası uzun süredir bu şekilde hareket ediyor. Bir oyun piyasaya çıkıyor, etrafı inliyor ama takip eden ay esamesi bile okunmuyor zira artık onun devri geçti. Oynayan oynadı, hatıralar birikti; şimdi sırada yeni oyunlar var. Malumunuz, her daim altını çizdiğim tüketim toplumu konusu, oyun dünyasından daha iyi nerede gözlemlenebilir bilmiyorum. Tabii bu unutmama halii, özellikle tek kişilik oyunların

başına geliyor. İçerik bir sefer tüketildiği zaman, istediği kadar multiplayer içeriği olsun, asla bir MMORPG kadar çok konuşulmayacak demektir. Hoş, günümüzde MMORPG'ler bile çıktıkları aydan sonra sadece onu oynayanlarla baş başa kalıyor, ta ki büyük bir güncelleme yapıncaya kadar. İşte bu noktada God of War örneğine daha yakından bakmak gerektiğini düşünüyorum. Oyunu deneyim edenlerin ortak kararı ve benim oyun camiası üzerinden okuyabildiğim kadarı ile, muazzam senaryo ve anlatı biliminin bir arada harmanlanmasından ileri geliyor. Baştan aşağıya yenilenen oyunda, bu sefer Kuzey dışarıdayız. Konu mitoloji olduğu zaman, özellikle günümüz oyun dünyasında, Mısır ile birlikte en çok sevilen mitolojilerden birisi olan İskandinav mitolojisi, içeriği ve Edda Poética'dan beri gelen anlatımların sunduğu atmosferi ile muazzam bir alt yapı sunmaktadır.

Biraz İskandinav mitolojisi okuduğunuz zaman zaten kendinizi bambaşka bir dünyada bulmanız işten bile değil. Bu altyapı üzerine kondukları God of War ise zaten en baştan birçok insanın gönlünü kazanmıştı. Nitekim yeniden yaratılan Kratos ve oğlu Atreus'un içerisine daldığı macera o kadar sürükleyiciydi ki karşımıza herhangi bir düşman çıkmasına gerek bile yoktu. Pek tabii oyun severler için bu düşünülemez bir opsiyon ama oyun boyunca hikaye bizi öyle bir taşıdı ki etraftaki gizli objeleri bulmaktan ziyade, senaryonun akışı içerisinde kaybolmayı istedik. Kullanılan müziklerin atmosfer ve senaryo ile örtüşmesi de cabası. Gerçekten böylesine bir harmoniyi uzun zamandır deneyim etmemiştim. Düşmanlarımızın karşımıza çıkış sıralamalarından, karşılaştığımız karakterlerin İskandinav mitolojisindeki hallerinin farklı yansımalarına kadar o kadar farklı ve ince bir işçilik kullanılmış ki sanıyorum kendi küçük dünyamda oyun hakkında konuşmaya devam edeceğim.

Peki, gerçek hayat? Az önce de dediğim gibi; Haziran ayı için konuşacak çok daha farklı konular var en sevdiğim okur. Fakat bu durum, God of War'un başarısını azaltmıyor. Kimileri için gelip geçici bir heves olabilir ama bu oyunun esas yaptığı, tıpkı bazı sinema filmleri gibi bir noktadan tekrardan izlemek isteme hissini uyandırmasıdır. Bu oyunu bir başucu kitabı gibi de düşünebiliriz. Orada olduğunu bilmek iyi hissettirecektir. Sadece tüketici için değil, oyun geliştiriciler için de önemli bir başarı olduğunu düşünüyorum. Elbette eleştirecek yanları da var ama her türlü oyunun bir haftada tüketildiği bir dünyaya, böylesine bir miras bırakmak, inanın herkesin harcı değil. Tüm bu yemeğe esas lezzetini verenin anlatı bilim olması da kutlanılması gereken önemli bir girişimdir. Umuyorum God of War, birçok geliştiriciye ikinci plana attıkları bazı şeyleri yeniden hatırlatmayı başarır. ♦



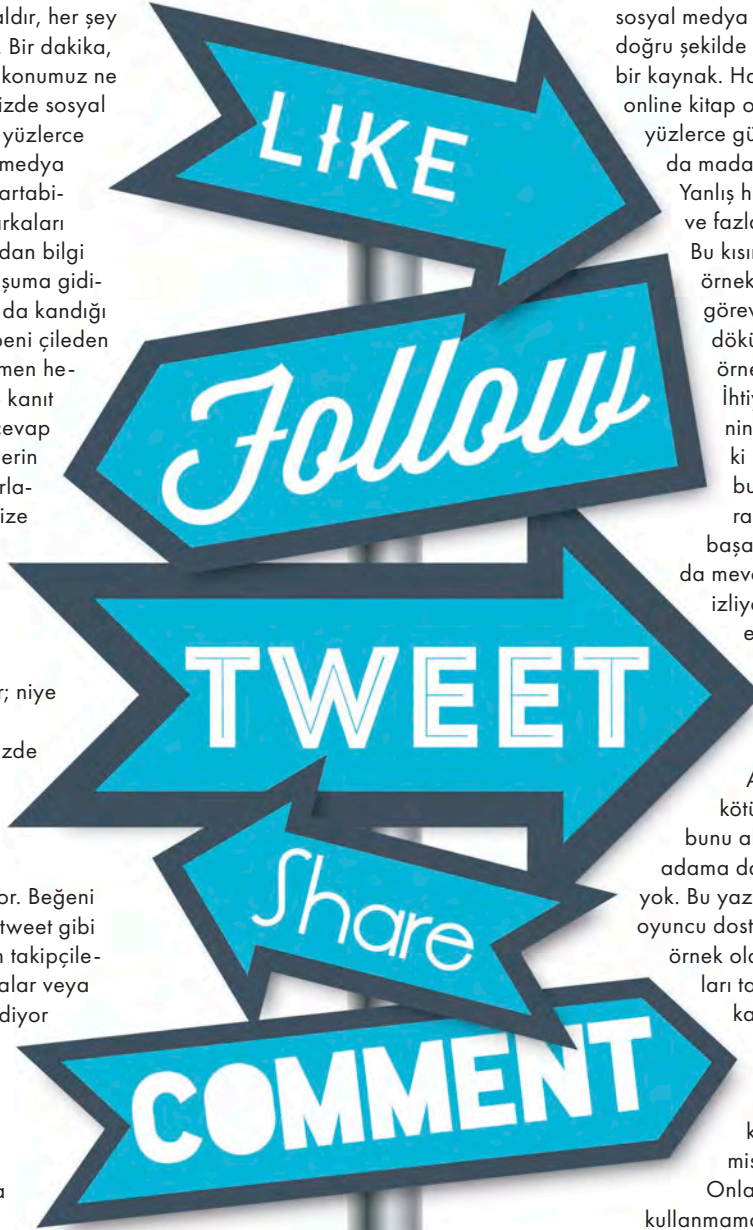


Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com 📧 cepejleri

Takipçi değil, kalite kasın

N Ne kadar da hızlı geçti arkadaşım bir ay. Mayıs ayı kutsaldır, her şey Star Wars için (öhöm). Bir dakika, konuyu dağıtmayalım. Bu sefer konumuz ne galaksi, ne de bilim kurgu. Elimizde sosyal mecranın köleleri haline gelmiş yüzlerce insan var. Hoş, ben bile sosyal medya konusunda takip işini bazen abartabiliyorum. Malum, işim gereği markaları veya insanları takip edip, onlardan bilgi almak ve bunları paylaşmak hoşuma gidiyor. Belli konularda markaların da kandiği şu "takipçi" sayısı kimi zaman beni çileden çıkartıyor. Kabul, matematik hemen hemen "her şeyin" cevabıdır. Elde kanıt gösterebileceğiniz en mantıklı cevap kesinlikle rakamlardır ancak *derin bir nefes alır* madem ufak okurlarımıza, çocuklarımıza, ailelerimize güzel örnek olsun istiyoruz, neden sırf takipçi sayısı "çok fazla" diye sağa sola küfür eden insanları pohpoh'luyoruz. Hani marjinal bizdik? Ama çok izlendi, bayağı da beğenen var; niye çok izlendi, kim beğendi, nasıl? Biraz kafamızı çalıştıralım: elimizde bir veri var, bu veri kişinin Instagram, Facebook, Twitter vb. sayfasının popülerliğini ele alıyor. Ayrıca bunu çat diye suratımıza yorumlarla vurabiliyor. Beğeni sayıları, konuşma oranı veya retweet gibi çeşitli isimlendirmelerle, kişilerin takipçilerini görmek mümkün. Peki markalar veya insanlar, bu yorumlara dikkat ediyor mu? Ya da ne kadar dikkat ediyor? Belki de hiç. Bu noktada önemli olan kişilerin (eğer markayı temsil ediyorsa) doğru sosyal medya eğitimi almasıdır. Bunu da en iyi, sosyal medyaya "gerçek anlamda" değer veren markalar, kişiler başarabilir.



Yazdıklarım korkutucu gelmesin, tabii ki sosyal medya öcü, canavar değil. Aksine doğru şekilde kullanıldığında mükemmel bir kaynak. Haberler, eğlenceli videolar, online kitap okuma, sesli iletişim ve daha yüzlerce güzellik. Tabii güzelliğin yanında madalyonun bir de diğer tarafı var. Yanlış haber, küfür kıyamet, hakaret ve fazlası.

Bu kısımda toplumumuza doğru örnek olabilmek adına hepimize görev düşüyor. Klavyemizden dökülen her harf, aslında doğru örneklemeyle süslenebilir. İhtiyacımız olan doğru kalitenin eğitimini almaktır. Pek tabii ki rakamların önemli olduğu bu zamanda aslında yüksek rakamlara ulaşmış birçok başarılı sosyal medya kullanıcıları da mevcut. Onların kaliteli videolarını izliyor, yazılarını okuyor, temsil ettiği markaları inceliyor ve bilgi birikimimizi artırabiliyor. İşte bu insanlar kaliteyle, takipçiyi güzel kasmışlar. Onları sevin.

Arada insanın ağızından minik kötücül sözler kaçırabiliyor ancak bunu abartıp, her videosunda söven adama da tahammül etmenin anlamı yok. Bu yazıyı okuyan aileler veya sevgili oyuncu dostlar fark etmez, size başarılı örnek olduğunuzu düşündüğünüz insanları takip edin/ettirin. Siz de kendi kalitenizi en iyi doğru bilgiyle artırabilirsiniz. Her sosyal mecranın amacı farklıdır. Kimisi fotoğraf güzelliğiyle, kimisi eğlenceli videosuyla, kimisi de yazı içeriğiyle öne çıkar. Onları amacının dışında kullanıp kullanmamak, tamamen kişisel seçimle alakalıdır. ♦

LEVEL arşivine nasıl ulaşacaksınız?

LEVEL'in 250 sayılı dev arşivi artık bilgisayarınızda, akıllı telefonunuzda ve tabletinizde! Aşağıdaki adımları izleyerek arşiv aboneliğinizi etkinleştirebilirsiniz.

1. Magzter'a girin

LEVEL arşivine Magzter adlı dijital dergi platformundan ulaşacaksınız. Magzter'ı kullanarak LEVEL'in ilk 250 sayısına tablet, akıllı telefon ve bilgisayar üzerinden ulaşabileceğiniz; dergileri çevrimdışı okumak üzere tablet ve telefonunuza indirebileceksiniz.

LEVEL arşivine her yerden ulaşabilmek için önce Magzter'a ücretsiz üye olmanız gerekiyor. www.magzter.com adresine girin ve sağ üst köşedeki "Login" linkine tıklayın. Açılan ekranın üst kısmındaki "Register" sekmesine tıklayın.

2. Üye olun

Karşınıza gelen kayıt formunu doldurmanız gerekiyor. "Name" alanına adınızı, "Email" alanına e-posta adresinizi, "Password" alanına da kullanmak istediğiniz parolayı yazın. Cinsiyet seçimi yapmak ve doğum gününüzü yazmak zorunda değilsiniz. Formu doldurduktan sonra "REGISTER" düğmesine tıklayın.

Birkaç saniye içinde e-posta adresinize bir onay mesajı gelecek. Gelen mesajdaki "Activate Account" düğmesine tıklayarak e-posta adresinizi doğrulayın.

3. Giriş yapın

Doğrulama linkine tıkladıktan sonra karşınıza siteye giriş formu gelecek. "Email Address"

alanına e-posta adresinizi, "Password or OTP" alanına parolanızı yazın ve "LOGIN" düğmesine tıklayın.

(Gelecekte yeniden siteye girmek istediğinizde www.magzter.com adresine girip sağ üst köşedeki "Login" linkine tıklamanız gerekiyor.)

4. Kupon kodunu etkinleştirin

Şimdi kupon kodunu hesabınıza ekleyeceğiz. Kodunuz derginizin üçüncü sayfasındaki etikette yer alıyor. www.magzter.com/coupon/redeem adresine gidin, kodunuzu yazıp "Claim Now" düğmesine tıklayın. Unutmayın ki her kod yalnızca bir kez kullanılabilir.

"Claim Now" a tıkladıktan sonra karşınıza gelen "My Subscriptions" sayfasında LEVEL dergisini görüyorsanız kodunuz etkinleşmiş demektir.

5. Tablet ve telefonda okuyun

LEVEL arşivine iPhone, iPad, Android telefon ve tabletinizden de ulaşabilirsiniz. Bunun için cihazınıza App Store'dan veya Google Play Store'dan LEVEL Dergisi uygulamasını indirmanız yeterli. Uygulamayı açtıktan sonra sol alt köşedeki dişli çark simgesine dokununuz, menüden "Hesap" ı seçin, "Giriş yap" a dokununuz ve daha önce oluşturduğunuz Magzter hesap

bilgilerinizle giriş yapın.

Giriş yaptıktan sonra tüm LEVEL arşivini "SAYILAR" bölümünde göreceksiniz. İsteddiğiniz sayının yanındaki "OKU" düğmesine dokunarak o sayıyı açabilir, isterseniz ok işaretine dokunarak sayıyı cihazınıza indirebilir ve internet bağlantınız yokken de okuyabilirsiniz.

6. Bilgisayarda okuyun

LEVEL arşivine bilgisayarınızdan ulaşmak istediğinizde Magzter'a girin, sağ üst köşedeki "Hi Adınız Soyadınız" linkine tıklayın, açılan menüden "My Subscriptions" ı seçin. Açılan sayfadaki LEVEL'a tıklayın. Sonraki sayfadaki LEVEL'in son sayısını göreceksiniz. Sayfayı biraz aşağı kaydırarak "Recent Issues" başlığının yanındaki "View All" linkine tıklayın. Buradan istediğiniz sayıyı seçebilir, "Read Now" düğmesine tıklayarak okumaya başlayabilirsiniz.



NEXT LEVEL

THE CREW 2

Açık dünyada araç kullanma keyfi havada, karada ve denizde devam ediyor.

NE KADAR DA OLASILIKDIŞI! GENE DE BURADAYIZ.



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

—LIBRARY JOURNAL (starred review)

“Bradbury, Lem ve Saint-Exupery’yi karıştırın, üzerine de bir tutam Kafka ekleyin... İşte karşınızda Çek göçmen Kalfar’dan söyleyecek çok sözü olan, keyifli bir ilk roman.”

—KIRKUS

“Kalfar’ın bu eğlenceli ilk romanı metafor-
dan ziyade gerçekliği ve gerçekçiyiyle ken-
dini öne çıkarmayı başarıyor.”

—HARI KUNZRU



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



TÜM
KİTAPÇILARDA



[/ithakiyayinlari](#)
[/ithakiyayinlari](#)
[/ithakiyayinlari](#)

İnternet Satış: www.ilknokta.com
www.ithaki.com.tr

Genel Dağıtım **PUNT**

PS4 Pro

PlayStation®4'e
ÖZEL

4K
HDR

DETROIT

B E C O M E H U M A N



ÖZGÜR OLMAK İÇİN
NE KADAR İLERİ
GİDEBİLİRSİN?

18
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCED



"PS4", "PlayStation", "PS4 Pro", "PS4™" and "PS4™ PRO ENHANCED" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "Detroit Become Human" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream. "Detroit Become Human" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. ©2018 Sony Interactive Entertainment Inc. PS4 Pro upscales lower resolutions to 4K. HDR not supported by all games. 4K/HDR TV required for 4K and HDR.