

#250 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

**PROMO
KODLARI**

World of Warplanes,
Gamubi ve Playstore'da
geçerli promokodlar
hediye!

**250.
SAYI ÖZEL**

YENİLENEN
TASARIMI İLE BU AY
TAM 132 SAYFA!

ASSASSIN'S CREED

ORIGINS



AYRICA

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



9 771301 213116
KKTG Fiyatı: 11 TL

ÇOCUKLARIN BİRİKİMLERİNİ TEKNOLOJİYLE BÜYÜTEN KUMBARA DİJİTAL KUMBARA

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



isbank.com.tr | Şubelerimiz

Bir bir birikir,
İş Bankası'nda
değerlenir.



Dijital Kumbara vergiler dahil 150 TL karşılığında ya da İş Bankası Şubelerinden geriye dönük 7 takvim günü içerisinde Güvenli Gelecek Maxi ve üzeri sigorta paketlerinden birinin yapılması halinde veli tarafından şubelerimizden alınabilecektir. Dijital Kumbara kullanımı için velinin ve çocuğun bir adet Vadesiz TL Mevduat Hesabı ile çocuk adına bir adet Vadeli Kumbara Hesabı bulunması gerekmektedir. Dijital Kumbara'ya para aktarma işlemi Bluetooth vasıtasıyla İşCep içerisindeki Dijital Kumbara menüsü ile gerçekleştirilebilecektir. Dijital Kumbara Android ve iOS işletim sistemleri ile uyumlu olmakla birlikte cep telefonunun Android sürümünün 4.3'ün altında olması halinde desteklenmemektedir. Ayrıntılı bilgi: isbank.com.tr ve Şubelerimiz



ÇEYREK BİN YIL

Derginin kapağında da gördüğünüz üzere bu ay 250. sayımızı kutluyoruz. Bir derginin 250. sayıya ulaşmasını küçümsemeyin; özellikle yazılı basının zorluk yaşadığı bu yeni dönemlerde bu, tek kelimeyle inanılmaz bir başarı. Hazır böylesine güzel bir durumu kutluyorken, size dergi okumanın, LEVEL gibi bir dergiyi takip etmenin öneminden biraz bahsedeyim.

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

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

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

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

Zaten daha sonra ondan kolayına da kopamazsınız...

250 sayıdır bizimle birlikte olanlar var mıdır bilmiyoruz ama aramıza sonradan katılanlarla birlikte, bu işi keyifle yapmayı sürdüreceğiz. Herkese teşekkürler!

Notlar

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

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

- Ve elbette dört poster hediye! Evet, arkalı önlüler ve öyle mutlular.

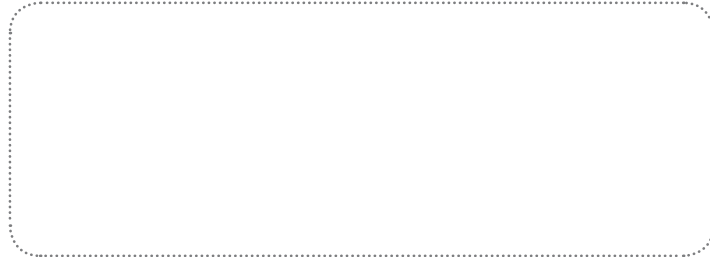
- Son olarak derginin tasarımında biraz değişikliğe gittik.

Emre yine harikalar yarattı diyebiliriz.

Tuna Sentuna

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

PROMO KODU



Gamubi promo kodu için detaylar 16. sayfada...

Playstore indirim kodu için 12. sayfaya,

World of Warplanes promo kodu için 95. sayfaya bakabilirsiniz.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

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

Sayfa
44



#250

İÇİNDEKİLER

03 Editörden
06 Takvim
08 Küheyhan
12 Kod Rehberi
14 Haberler

İLK BAKIŞ

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

DOSYA KONUSU

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

İNCELEME

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

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

84 Mobil incelemeler

88 RPG Günlükleri

91 Online
94 Guild Wars 2: Path of Fire
95 World of Warplanes 2.0

96 Sihirdar Postası

98 Big Boss

105 Donanım
108 Teknik Servis

112 Sekiz
114 Kültür & Sanat
116 Çizgi Dünyalar
118 Otaku-chan!
120 Cosplay Republic

122 Köşe Yazıları

130 LEVEL 251

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



**TELEFONUNU
KONTROL CİHAZI
OLARAK KULLAN**

"PS4" and "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a registered trademark of Sony Corporation.



Tür:
Parti Testi
SATIŞTA



Tür:
Polisiye Gerilim
KASIM 2017



Tür:
Bilgi Yarışması
KASIM 2017



Tür:
Parti Oyunları Koleksiyonu
MART 2018

Kasım

2 Kasım

Epic Battle Simulator 2 (PC)
Steamburg (PC)

3 Kasım

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

7 Kasım

Nioh (PC)
Killing Floor: Incursion (PC)
Sonic Forces (PS4, Xbox One, Switch, PC)
Super Lucky's Tale (Xbox One, PC)

Xbox One X

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

10 Kasım

Football Manager 2018 (PC, Mac)
Mario Party: The Top 100 (3DS)
Need for Speed Payback (PS4, Xbox One, PC)
L.A. Noire Remastered (PS4, Xbox One, Switch)
The Sims: Cats & Dogs (PC)

14 Kasım

Lego Marvel Super Heroes 2
(PS4, Xbox One, PC)
Rime (Switch)
Farming Simulator 2017 – Platinum Edition (PC)

15 Kasım

GUTS (PC)

17 Kasım

Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon (3DS)
Star Wars Battlefront II (PS4, Xbox One, PC)
Megaton Rainfall (PC)

22 Kasım

The Inpatient (PSVR)
Tartarus (PC)

28 Kasım

Black Mirror (PS4, Xbox One, PC)
Resident Evil Revelations Collection (Switch)

TAKVİM





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

maximum

f @maximumgamingg

t @maximumgamingg

o @maximumgaming_

y @maximumgaming1

KÜHEYLAN



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

Youtuber olma kılavuzu - Bölüm I

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



Koridor boyu LEVEL

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





Kürşat yeni Porsche aldı!

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



Aşırı hızlı anket

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

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

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

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

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

- A. Parmağımla koymuş gibi B. Doğrusu "elimle koymuş gibi"dir C. Kimse adam gibi cevap vermiyor D. Emre'nin eline sağlık. 0 olmasa olmazdı!

Çok yararlı bir iş: Oyunların diğer dillerdeki isimleri

God of War

Almanca: Gott des Krieges (Bağırarak söylenecek.)

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

Zulu dili: Unkulunkulu wempi (Gırtlaktan söyleyin.)

Assassin's Creed

Estonya dili: Assassinin usk (Dikkat: Küfür olabilir!)

Sanskritçe: असेसनिःस करीड (Okuyabilen beri gelsin.) (Okumayı geçtim, ben 20 dakika font bulamadım bu karakterleri destekleyecek...

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

Slovakça: Vraha vraha (He yav, he...)

Star Wars

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

Bulgarca: Mezhduzvezdni voini (Mevzu Star Wars'sa diyor...)

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



Plot twist!

Bakalım bu fotoğraf kimden gelmiş.. Berenalp Beygirci düşük ışıkta çektiği bu fotoğrafıyla duvarındaki LEVEL poster koleksiyonunu bizimle paylaşmış, güzel de yapmış. Gayet sıcak bir ortam sağladığı açıkça görülüyor. Bir dakika! Onlar poster değil, hunharca katledilmiş dergi kapaklarıymış! Polisi arıyoruz, hatıran ayrılmayın Berenalp Bey.



EFSA NENİ YAZI!

KAPALI BETA
8-12
KASIM

En büyük macerana hazır mısın?

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

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

PEARL ABYSS

#efsaneniyaz

TAMAMI TÜRKÇE



THE MMORPG

BLACK DESERT

tr.playblackdesert.com

Resmi Pearl Abyss Türkiye sunucularında.

Playstore
Promo Kodu:
nusogtg2

playstore

PLAYSTORE

Playstore'dan 100 TL ve üzerine 20 TL indirim!

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

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

Kod rehberi

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

Kurallar

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

DXRACER[®]



Profesyonel Oyuncuların
1 Numaralı Tercihi





PAST CURE

Kabuslarla örölü bir intikam hikayesi

Eski bir asker. Zamanında birçoklarını öldürmüş, vatanına hizmet etmiş. Fakat artık emekli olmuş, kendi hayatını yoluna koymaya çalışıyor. Ama buna izin vermiyorlar; onu kapana kısıtıp kendi işlerini halletmeleri için alıkoyuyorlar.

Adı Ian. Ve o artık özgür...

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

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

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

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





GAMUBI

Turnuvalara katıl, başarılı ol, kazan!

Sıkça oynadığınız oyunlarda karşılıklı mücadelelere girmek herkesin yaptığı eylemlerden bir tanesi. Bunu turnuva ortamına taşımaksa çok kolay değil zira ortam bulmak bile başlı başına bir iş. Gamubi işte buradaki açığı dolduruyor.

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

Gamubi'nin portföyünde League of Le-

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

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

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

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

Mağazada da yok yok... Monitörler, oyuncu mouse'ları, oyunlar, pin kodları ve dahası kazanılmayı bekliyor. LEVEL ve Gamubi işbirliğiyle de size 3500 Gpoint hediye ediyoruz. Kodlar derginin ilk sayfasında yer alıyor ve kullanma kılavuzu da aşağıda yer almakta. Haydi, herkes turnuvaya, ödül kazanmaya!

Kod rehberi

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

Kurallar

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





PSVR

Yenilenmiş tasarım

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

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

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

STREET FIGHTER V

Geleneksel Capcom hareketi

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

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

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



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

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

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

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

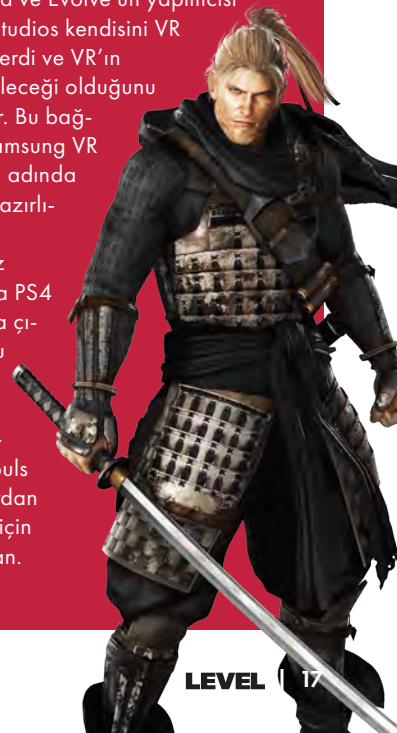
◆ Xbox One X, Xbox One S gibi Kinect portuna sahip değil ve Xbox One S'in çıkışında olduğu gibi bedava bir dönüştürücü promosyonu da yapılmayacağı açıklandı.

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

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

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

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



SADECE TEK BİR AŞIYLA KANSERİ YENE BİLECEK MİYİZ?

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

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



SADECE
5,00
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

A WAY OUT

Prison Break'i hatırlatan, benzersiz bir "kodesten tyme" hikayesine var mısınız?

Sayfa
28

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 zerinden deęerlendiriyoruz

5



Demircilerin bu oyundaki anlam ve önemi bayağı büyük diyebilirim



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

Kingdom Come: Deliverance

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

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

Gerçek tarih bu mudur?

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

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



Zamanla gelen deęişim

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

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

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

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

Başarabilecekler mi?

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

◆ Ertuğrul Süngü



Öldürdüğümüz düşmanların üzerinde ne var ne yoksa etrafa saçılıyor

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

Fortnite: Battle Royale



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

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

Haritayı yaşamak

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

Fortnite nedir?

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

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



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

Ateş etmeden olmuyor

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

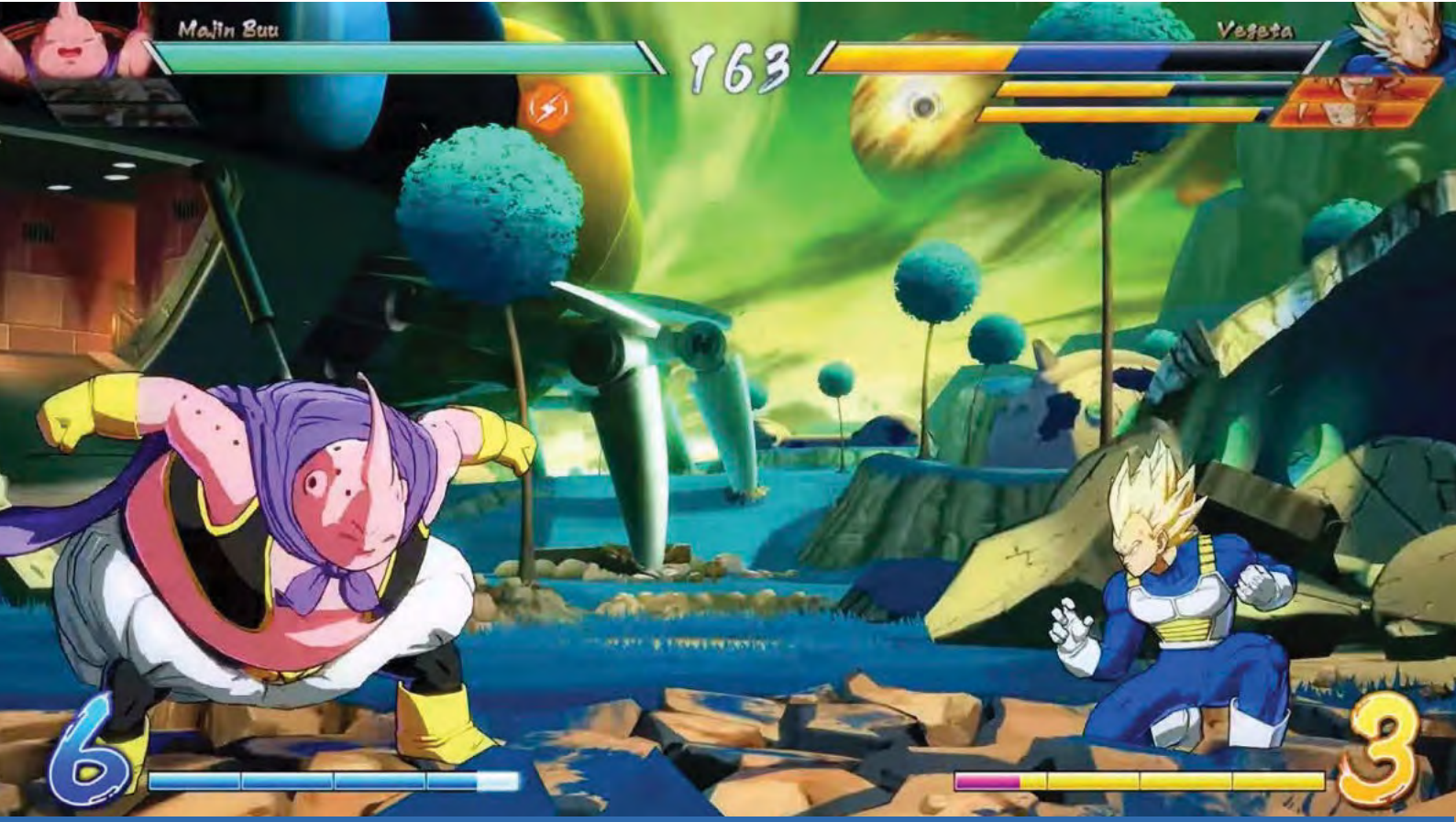
rotamızı az da olsa değiştirebiliyoruz. Yere indikten sonra yapmamız gereken en önemli şey, bir an evvel silah bulmak. Oyunun erken erişiminin an itibarıyla birçok farklı silah cinsi söz konusu. Silahlara ait farklı mermiler, değişik patlayıcılar ve sağlık kitleri de cabası. Tüm bu envantere ulaşmak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

başına hayatta kalmak gerçekten zor bir iş olsa da keyfi apayrı oluyor. Yine de oyuna alışınca kadar takım halinde takım halinde ilerleyebilmek, harika bir fırsat gibi durmakta. PvE için yaratılmış mekaniklerin PvP ortamına nakledilmesi, beraberinde birçok sorunu da getirmiş. Bunların en başında, toplama mekaniklerinin kimi zaman avantajdan ziyade, dezavantaja dönüşmesi yer alıyor zira pusuda bekleyen bir düşmana, sert bir metal müzik eşliğinde koşuyormuşuz gibi gözükebiliyoruz. Materyal toplayıp sağa sola bir şeyler kuracağım diye nice canlar patates oldu anlatamam. Zaten bir diğer dert de bu bina kurma mantığı. Ağa, bırak o kalsın PvE kısmında. Zaten her yer bina. Üzerine ben bina yapsam ne olacak, yapmasam ne olacak. Gelen düşman zaten her şeyi toplamış, binaya roket atıyor... Yani bu bina inşa etme meselesi üzerinde düşünülmesi gereken bir konu gibi geldi bana. Ayrıca böylesine dinamik yapıya sahip bir oyuna, kesinlikle "skill" getirilmesi gerekiyor. Artık karakterle mi gelişir, silahların farklı bonusları mı olur orasını bilemem ama farklı yeteneklerle çok daha eğlenceli bir Battle Royale ortamı yaşanacaktır.

Sen de gel!

Son olarak da herkesin bildiğini düşündüğüm, solo oyun modunda arkadaşla takım olma dramı söz konusu. Sanıyorum bu türdeki oyunların asla üstesinden gelemediği bir sıkıntı. Yapmayın be abi, oynayın oyununuzu işte... Tüm bu can sıkıcı noktaları da bir kenara koyarsak, devasa bir harita üzerinde macera yaşamak isteyen herkesin en azından bir defa Fortnite: Battle Royale deneyim etmesi gerektiğini düşünüyorum. İnanın pişman olmayacaksınız!

◆ Ertuğrul Süngü



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

Dragon Ball FighterZ



Herkes ki'lerini depolasın! Yeni bir maceraya çıkıyoruz!

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

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

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

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

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

◆ **Ki Patlaması:** Ki'niz şarj olduğunda rakibinizi sizden uzaklaştıran bir Ki patlaması mevcut.

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

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

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

Yapımcı aynı zamanda oyunda karakterlere

Level-up yaparak ya da yeni özellikler ekleyip güçlendirerek ilerlemektense, tekniğin ve zekânın oyun için daha önemli bir unsur haline getirildiğini belirtiyor. Listedene ve videolardan ulaşıldığı kadarıyla Goku ve Vegeta'nın Super Saiyan Blue formları, Xenoverse serisindeki gibi ayrı karakterler olarak önümüze gelecek ki bu benim hiç sevmediğim bir durum.

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

◆ **Rafet Kaan Moral**



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

Sociable Soccer 4 ★★★★★

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

Yaşın tutar mı bilmem sevgili okur ama bizim Amiga ve DOS başında oyun oynadığımız dönemde, Sensible Soccer diye bir meret vardı. İlk olarak 1992 yılında piyasaya çıkmıştı ve bunu takip eden yıllar içerisinde, tıpkı senin bugün FIFA ve PES oynadığın gibi peşi sıra oyunları üretildi. 1999 yılına kadar ürettiği oyunlarıyla futbol severlerin göz bebeği olan yapım, özellikle 80'ler ve 90'lar Türkiye'sine damga vurmuş olan Atari salonlarının da vazgeçilmez yapımlarındandı. 2000'li yıllarda farklı şekillerde yeniden kendisini göstermiş olsa da hiçbirisi bu ay erken erişime açılan Sociable Soccer isimli oyun kadar iddialı olamadı. Sensible Soccer eski bir oyun ama bu oyunun bir dönem dünyayı kasıp kavurmasına ön ayak olan John Hare ve Combo Breaker ekibi halen dimdik ayakta. Heyecanla girdiğim oyunda, birçok farklı oyun modu görmek

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

o ilk maça girdiğim anda resmen gözlerim doldu. Tıpkı eski oyundaki gibi kuşbakışı kameradan, sadece belirli yönlere hareket edebilen futbolcuları kontrol etmek... Ahhhh çok özlemişim be abi! Efendim bu oyunda öyle oyuncu her yana 360 derece hareket etsin ve bu şekilde her yöne pas verebilsin gibi bir dert yok. Bu oyunda sonu gelmez saha boyutları yok! Bu oyunda "Aman top mekaniği gerçek gibi olsun" derdi yok! Bu oyunda kendisine has bir eğlence ve futbol anlayışı var. Vuruşlar net ve hızlı. Topun fizik motoru şahsına münhasır ve önce buna alışmak gerekiyor. Genel olarak hızlı bir oyun ve net hareketler yapmak gerekiyor. Çapraz vuruşlar genelde gol getirirse de bu vuruşları düzgün bir şekilde tamamlamak bir hayli zor. Bu noktada esas olan topa düzenli olarak yön tuşları ile falso vermek. Kaleciler tıpkı Sensible Soccer'da olduğu gibi amansız. Yine de falsolu şutları daha büyük bir yüzdeyle içeri alıyorlar. Pek tabii yeni oyun birlikte takıma ince ayar çekme opsiyonu da gelmiş. Yani sadece saha içerisinde değil, saha dışında da taktik bir macera hâkim. Genel olarak Sociable Soccer beni benden aldı diyebilirim. Oyun henüz erken erişimde olduğu için birçok problemi bulunuyor. Özellikle kaleci ve oyuncu yapay zekâları ciddi sıkıntı yaratabiliyor. Animasyon konusunda da bazı can sıkıcı noktalar var ki seslendirme de bazen insanı yorabiliyor. Pek tabii bunlar zamanla aşılabilecek sıkıntılar. Yine de bu oyunu farklı yapan, oyun yapısı. Eğer FIFA ya da PES gibi bir futbol oyunu arıyorsanız, kesinlikle elleşmeyin ama bir oyuncu olarak gerçekçilikten çok eğlenceye odaklıysanız, Sociable Soccer harika bir deneyim sunacaktır diyebilirim. ♦ Ertuğrul Süngü





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

Monster Hunter World

5 ★★★★★

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

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

Avcılık 101

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

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

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



o mağarayı terk etmek. Tabii bunu hala tek parçayken başarabilirsiniz...

Ayrıca oyun tam anlamıyla yaşayan bir Dünya vadediyor. Haritaya yayılmış durumda olan canlıların tamamı besin zincirinde buldukları yere göre diğer canlılara saldırıyor. Rastgele bir noktada, iki canavarın amansız mücadelesine tanık olabiliyorsunuz. Ayrıca sizin öldürdüğünüz büyük ve güçlü canavarlar, küçük olanlar için büyük bir fırsata dönüşüyor ve paylarına düşeni almak üzere avınızın etrafına toplanıyorlar.

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

Takım Oyunu

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



de sizin takımınızın bir parçası. Av sırasında, avlamaya çalıştığınız canavar size saldırıya çalışırken zaman zaman çevredeki nesnelere çarpabiliyor. Buna bağlı olarak da çarptığı her neyse yıkıyor ve canavara hasar verebiliyor ya da canavarın oracıkta hareketsiz bir biçimde sıkışıp kalmasını sağlayabiliyor. Canavar oradan kaçmaya çalışırken size düşerse, acımasızca ona vurmaya oluyorum.

Heyecan Dorukta

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

Kısa tarih

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





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

A Way Out 4 ★★★★★

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

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

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

Küçük bir örnek vermek gerekirse, hapisanede tanışan iki arkadaşı oynadığınız oyunda, hapisaneden kaçmak için bir yol

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

Bunun gibi sayısız örnekte, oyun arkadaşınızla beraber çözümler üretmek zorundasınız. Açılmayan bir kapıyı ikiniz birlikte omuzlamalı, bir polis arabasını çalmak istediğinizde biriniz polisleri meşgul etmeli, diğeriniz direksiyona atlamalı, yüksek bir pencereye tırmanmanız gerektiğinde birbirinize sırt sırta verip ayaklarınızla dar

apartman boşluğundaki düz duvara tırmanmalısınız.

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





logitech

PLAY ADVANCED

GERÇEK YARIŞ DENEYİMİNE HAZIR MISINIZ?



G29 Driving Force
PlayStation®4 ve
PlayStation®3 için
özel olarak tasarlandı

G920 Driving Force
Xbox One™ ve
PC oyunları için
özel olarak tasarlandı

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

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



AYLAKLAR GELİYOR!

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

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

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

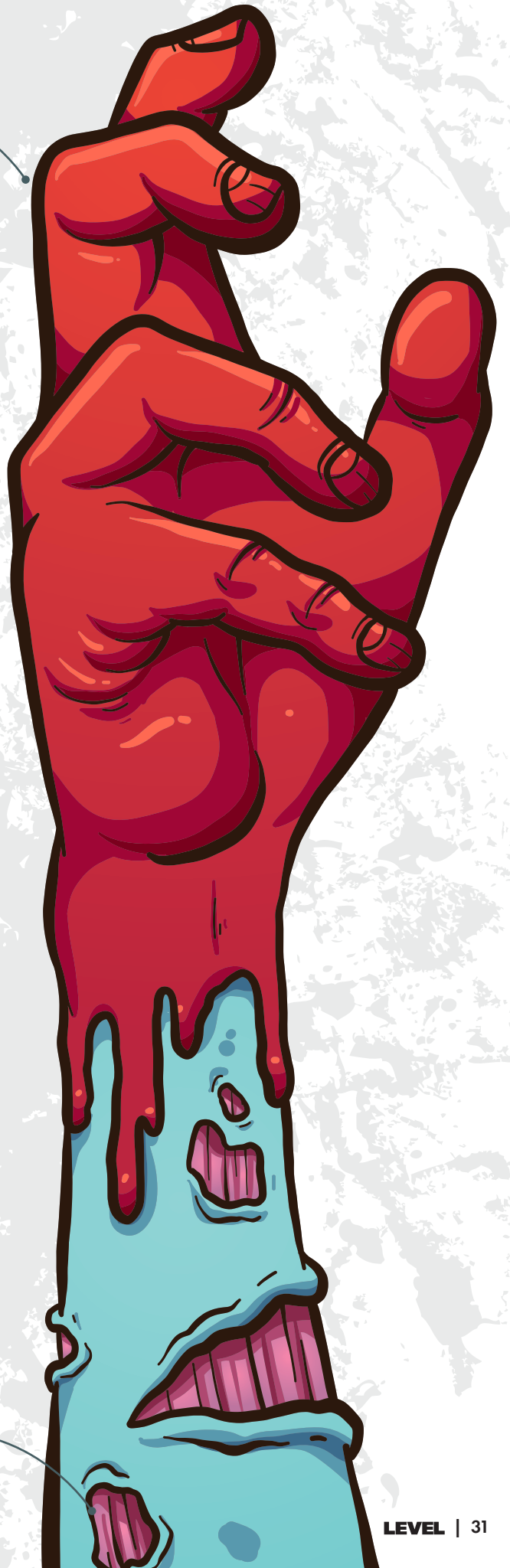
ler sadece yeniden canlanan bedenlerdir. Bizim sevdiğimiz hallerine, yani et ve beyin yiyen yaratıklara 1968 yılında George A. Romero'nun çok sevdiğim kült filmi Night of the Living Dead filmi sayesinde kavuşmuşlardır. Zaten bu filmden sonra da zombi popülaritesi tavan yapmış ve insan yiyici zombiler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

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



Soru: Zombilerin kemikleri kırılğan mıdır?
Cevap: Kırık kemikle bile hareket edebildiklerinden bu soru yersizdir.

Sorun: Yaraları benek benek gözüken bir zombi hastaneye gider, herkesi ısırır.
Sonuç: Isırılanlar arasında olmanız yüksek bir ihtimal olduğundan, yeni hayatınızın tadını çıkartın.





The Last of Us: Part II

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

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

The Last of Us Part 2 Zombileri

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



Metal Gear Survive

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

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

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





Metal Gear Survive

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

Metal Gear Survive Zombileri

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



State of Decay 2

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

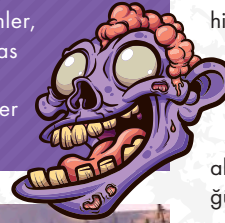
Daha çok hayatta kalmak üzerine yoğunlaşan State of Decay'in 2013 yapımı ilk oyunu birçok mecra tarafından övgüler almıştı. Zombi öldürmekten ziyade karakterin koşullarla baş etmeye çalışması da şüphesiz zombi oyunları dünyasına farklı bir soluk kazandırmıştı. Birçok oyundaki gibi körü körüne zombi öldürmüyor; bu açık dünya

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

RPG öğeleri ile süslenmiş olan ikinci yapımda yine dünya keşfedilecek, envanterler birbirinden farklı ama gerekli nesnelere dolacak ve bolca inşa edeceğiz. State of Decay aslında saf aksiyon severlere hitap eden bir oyun değil. Yani ilk oyunu veya ikincisini zombi öldürmek için alacaksınız hata etmiş olursunuz. Elbette zombi öldürüyoruz fakat önce arkamızı sağlama almamız lazım!)

State of Decay 2 Zombileri

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



State of Decay 2



Dead Island 2

Dead Island 2

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

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

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

Dead Island 2 Zombileri

Her çeşit zombi mevcut. Yavaş olanından tavşan atletlere kadar. Özel olarak tıpkı ilk oyundaki gibi patlayanlar, üzerimize tükürenler ve "ayı" gibi olanları da es geçmemek lazım.





Televizyonda Ne Var?

Fear the Walking Dead yerini 22 Ekim itibariyle uzun soluklu abisi The Walking Dead'a bıraktı. Azımsanmayacak bir hayran kitlesine kavuşan Z Nation da yeni bölümleriyle yayınlanmaya devam ediyor. Infected adlı zombi dizi de ise üçüncü sezonuyla sessizce ilerlerken iZombie adlı pek sevedimediğim komedi – cinayet türündeki dizi sezon finalini gerçekleştirdi.

Ne İzlemeli?

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



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

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



Braindead / Dead Alive:

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



Warm Bodies:

Türkçesi ile Sıcak Kalpler filmi cidden sıcak kalpli zombiler üzerine bir film. Sanırım senarist ve yönetmen "lanet olsun dostum zombilerin de bir canı var, onlar da aşık olabilir tamam mı?" demiş olacak ki kordudan, gerilimden ziyade zombili romantik bir macera filmi yapmışlar. Özellikle film müziklerine bayıldım, sırf müzikleri için bile izleyebilirsiniz. Türe yenilik getiren ne olsa seviyoruz zaten.



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





Days Gone

Days Gone

Yapım: SIE Bend Studio

Dağıtım: Sony Interactive Entertainment

Tür: Aksiyon, Macera, Platform: PS4

Çıkış Tarihi: 2018

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

Days Gone Zombileri

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



Daymare: 1998

Yapım: Invader Studios

Dağıtım: Invader Studios

Tür: Aksiyon, Macera

Platform: PC, PS4, XONE

Çıkış Tarihi: 2018

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



Daymare 1998 geçmişi ve geleceği harmanlayan bir yapım. Yeni teknoloji Unreal Engine 4 ile 90'ların nostaljik havasını birleştirmeye amaçlayan yapımda birbirinden farklı karakterler ile birbirinden farklı hikayeleri bir araya gelecek. Yapılan açıklamalara göre kayıt etme sınırlı (eyvah!) olacak ve mühimmat sayısıyla alınacak!

Daymare 1998 Zombileri

Yayınlanan fragmandan gördüğümüz üzere zombiler daha çok canavar şeklinde olacak. Resident Evil havasının ağır estiği yapımda birbirinden farklı özelliklere sahip zombi düşmanlar bulunacak.

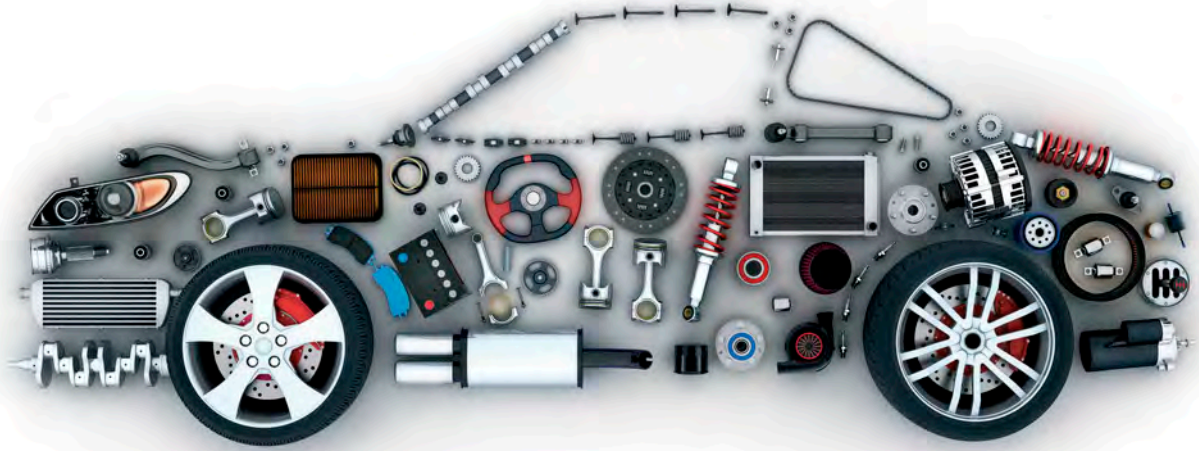


Şimdilik benim bahsedebileceğim bunlar. Elbette daha birkaç tane bahsedilmeye değer oyun var ama benim ayrıntılı olarak yazmaya uygun gördüklerim bunlardı. Başka neler mi var? Kısaca ismine değindiğim Resident Evil 2 HD Remake bunlardan birisi mesela. Yahut arada bir kendini gösteren Left for Dead 3'e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

◆ Olca Karasoy

Kasım sayısı 25. yıla özel
konularıyla bayilerdeki yerini aldı.

25 **Auto
SHOW**
yaşında



Otomobilde dokunmadık yer bırakmadık...

İNCELEME



Sayfa
44

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

ME: SHADOW OF WAR

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



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

★ ASSASSIN'S CREED ORIGINS

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

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



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

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



Crocodile
 and Meet Hotephres the informant
 ship carries a large statue.
 sails a trading ship in Faiyum.

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

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

Tarihi bir kardeşliğin doğuşu...

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

li askerler olarak karşılık buluyor. Ve bir Medjay olarak Bayek, saldırı ve savunma konusunda üstün yeteneklere sahip. Oyunun ilk perdesi, Antik Mısır'ın Siwa adlı şehrinde açılışını yapıyor ve böylece Bayek'in yeteneklerine ve dolayısıyla yeni oyun mekânlerine de yavaş yavaş şahit olmaya başlıyoruz. Bu arada, hikayeye ait herhangi

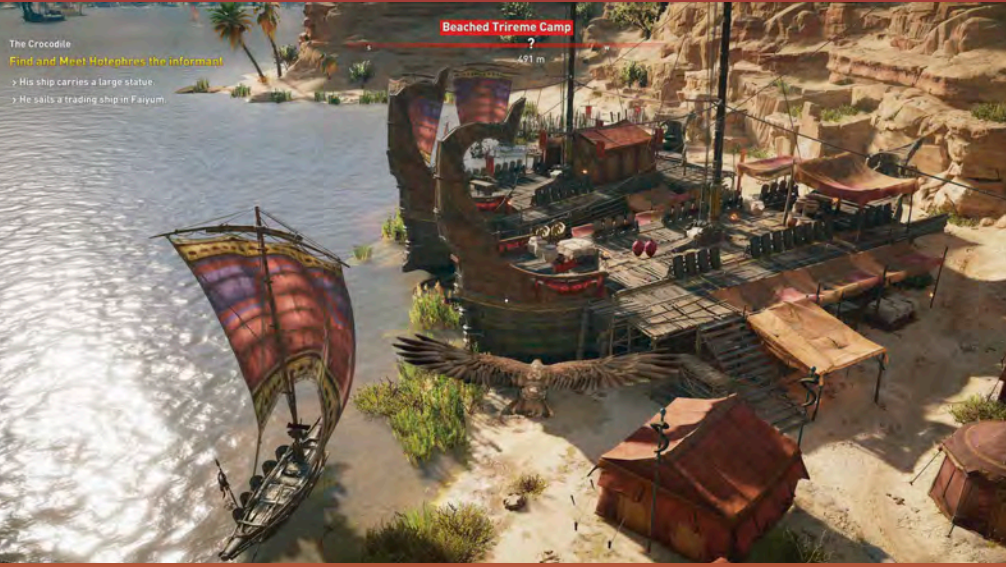
bir derin detaya girmiyorum; çünkü Ubisoft'un bizzat yaptığı bir "Spoiler Alert!" uyarısı söz konusu ki buradan nasıl bir hikayeye karşı karşıya olduğumuzu az çok hayal edebilirsiniz. Ma-

lum, Brotherhood'un temellerini atıyoruz. Biz en iyisi şimdilik Bayek'in temel yetenekleriyle devam edelim.

Tahmin edeceğimiz veya bildiğiniz üzere, Bayek'in yetenekleri üç ayrı kategoride şekilleniyor: Yakın saldırı, okçuluk ve gizlilik. Öncelikle yakın saldırı detaylarına girince olursak, AC serisinin şimdiye kadarki tekdüze dövüş sisteminin yerine daha sağlam, daha gerçekçi, daha fonksiyonel ve daha eğlenceli bir dövüş sistemi getirilmiş. Dark Souls veya The Witcher oyunlarından da aşına olduğumuz bir sistem bu. Bayek, bir yandan kalkaniyle kendini savunurken, diğer yandan silahlarını acımasızca rakiplerine karşı

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

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



öldürülmeyi bekleyen sıradan savaşçılar yok. Kendinizi kullmanız yararınıza olur. Ve gelim okçuluk yeteneklerimize... Öncelikle çok fazla ok çeşidi olduğunu söylemem gerekiyor. Bazı okları TPS görüş açısından, bazılarını da FPS görüş açısından kullanıyoruz. Bazılarını yayı gererek, bazılarını da doğrudan fırlatıyoruz. Seri ve düşük hasar verenler de var, tek atışta rakibini yere serenler de... Hatta aynı anda birkaç ok fırlatan modeller de var! (Gözünüzde bir Cüneyt Arkin canlandı mı?) Yeri gelmişken şöyle bir detaydan da bahsedeyim: Yayınızı gerdiniz ve düşmanınızı hedefinize aldınız diyelim. Okun isabet ettiği yerin düşmanınızın ne kadar canını götürceğini önceden görebiliyorsunuz. Gerçi sadece iki seçenek var bu kapsamda: Kafa ve vücut. Eğer düşmanınız sizin seviyenize denkse, genellikle kafadan vuruşlar direkt indiriyor. Bu sayede okunuzun yayınızdan çıkıp çıkmaması gerektiğine karar verebiliyorsunuz. Bir Assassin için bulunmaz bir nimet!

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

Loot candır, loot bizdendir...

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



AC serisinin şimdiye kadar adamakıllı bir loot sistemi olmadı, olamadı. Bu konuda sürekli bir şeyler yapmaya çalıştı Ubisoft ama dandik bir loot sisteminin ötesine geçemedi. Ama bu sefer, en azından olması gerekeni yapmışlar. Artık etkin bir loot ve ekipman sistemi var. Bulduğumuz silahlar, çeşidine göre olduğu gibi kalitesine ve özelliklerine göre de birbirinden ayrılıyor. Mavi renkliler standart olanlar, mor renkliler daha kaliteli olanlar, sarı renkliler de en özel silahlar olarak çeşitleniyor. Oldukça yüzeysel olsa da en azından oturmuş bir sistem var ve artık ortalıktan bir şeyler toplamanın da bir anlamı var.

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





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

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

Arşın arşın Antik Mısır...

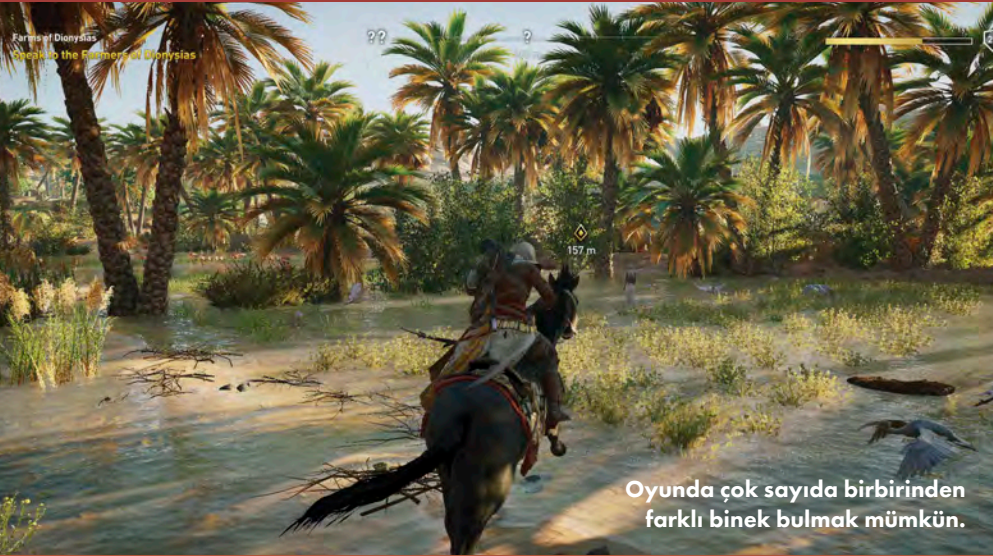
Bir açık dünya oyununun olabildiğince geniş bir haritaya yayılması beklenir, istenir. AC: Origins, bu beklentiyi karşılamakla kalmıyor, şimdiye kadarki en geniş haritayı

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

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

Oyunun dövüş mekanikleri tam istediğimiz gibi...





Oyunda çok sayıda birbirinden farklı binek bulmak mümkün.

daha 5. seviyedeyseniz, ilk etapta etraftaki yan görevlerle haşır neşir olup seviyenizi yükseltmeniz gerekiyor. Haritanın içerisine serpiştirilmiş olan soru işareti (?) simgelerine giderek oralarda neler olup bittiğini de araştırabilirsiniz. Buralarda bir yıldız kümesini keşfederek Bayek'in hatıralarına tanık olabilirsiniz veya bir antik mezarın kalıntıları arasındaki gizemleri keşfe çıkabilirsiniz. Kısacası, içeriği dopdol, geniş mi geniş bir oyun alanı sizleri bekliyor.

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

Sona doğru yaklaşırken...

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



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

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

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

◆ **Ertekin Boyındır**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

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

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

İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

İlk ay ♦♦♦♦♦

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%50 Hikayeye ve yan görevlere odaklıyız.

%25 Yeni oyun mekaniklerine alışarak karakter gelişimine kısıyoruz.

%25 Antik Mısır'ın gizemlerinin peşinden sürükleniyoruz.



ARTI

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

EKSİ

- Ufak tefek yapay zeka hataları ve bug'lar

SON KARAR

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

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

95

◆ Middle-Earth: Shadow of War

Talion bir kez daha Orc nüfusunu azaltmak için savaş alanında!

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

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

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

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

Savaşın savaşa...

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

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

Kahramanımız, önceki oyundan tanıdığımız Talion. Bildiğiniz gibi kendisi aslında ölü ama Celebrimbor adındaki yüzük yapımıcısı tarafından hayata döndürülüyor ve Celebrimbor'un ruhuyla birlikte hareket ediyor, onun güçlerini ödünç alıyor. Talion bu defa da Sauron'un güçlenmesini engellemek için büyük bir çaba içerisinde lakin o kadar çabanın boşa gideceğini de Yüzüklerin Efendisi'ni deneyimlemiş bireyler olarak bilmekteyiz. ◆

Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



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

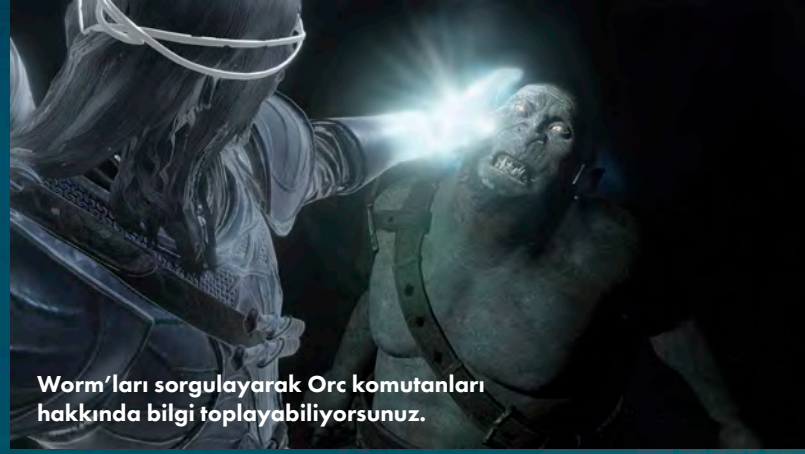


Online intikam

Vendetta ve Conquest adında iki farklı online görev bulunuyor oyunda.

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

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



Worm'ları sorgulayarak Orc komutanları hakkında bilgi toplayabilirsiniz.

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

Üç yüz bin Orc, bir arada!

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

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

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

gibi düşünebilirsiniz. Haedir kulesine tırmanıp, buradaki güç küresini Sauron'un etkisinden arındırdığınızda çevreyi kolaçan etme olanağı kazanıyorsunuz. Gözlem kulesinden dürbünle baktığınızı hayal edin... Hedefi yönlendirdikçe de Mordor'un geçmişine ait çeşitli eşyalar ve hatıraların yerlerini buluyorsunuz. Bunlar da Ithilden yazıları, Gondor'a ait kayıp eşyalar ve Shelob'un hatıra parçaları.

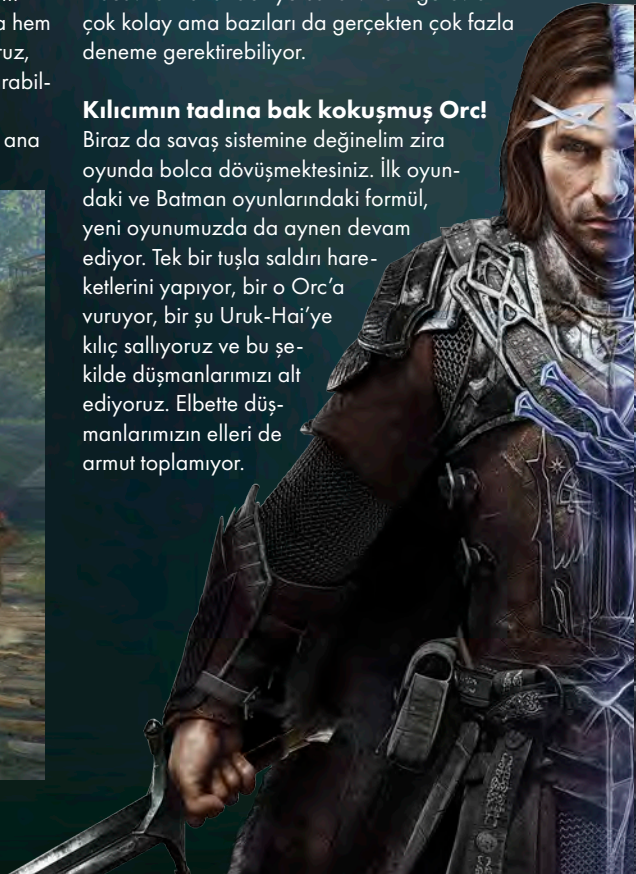
Peki haritanın her bir yönüne dağılmış bu şeyleri neden bulmak isteyelim? Nedeni basit: Yetenek puanları ve eşyalar! Örneğin bir bölgedeki tüm Ithilden yazılarını bulduğumuzda güzel eşyalar kazanabiliyoruz. Gondor eşyaları da yetenek puanı sağlıyor. Keza Shelob'un hatıra parçaları da... Shelob'un hatıra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

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

Ve son olarak Celebimbor'un hatıraları ve güçlerine odaklanan bir görev serisi daha bulunmakta. Haritada Sparta'lı miğferi gibi bir sembolle belirtilen bu görevler birer çeşit Challenge olarak özellenir. Genelde zamana karşı yarıştığınız bu görevlerde çeşitli işleri, yan görev gereksinimlerini de tamamlamaya çalışarak hallediyorsunuz ve karşılığında yetenek puanı, para, tecrübe puanı ve mücevher kazanabiliyorsunuz. Bazı görevler çok kolay ama bazıları da gerçekten çok fazla deneme gerektirebilir.

Kılıcımın tadına bak kokmuş Orc!

Biraz da savaş sistemine değinelim zira oyunda bolca dövüşmekteyiz. İlk oyundaki ve Batman oyunlarındaki formül, yeni oyunumuzda da aynen devam ediyor. Tek bir tuşla saldırı hareketlerini yapıyor, bir o Orc'a vuruyor, bir şu Uruk-Hai'ye kılıç sallıyoruz ve bu şekilde düşmanlarımızı alt ediyoruz. Elbette düşmanlarımızın elleri de armut toplamıyor.





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

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

İlk hafta ♦♦♦♦♦

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

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyunu tamamladıktan sonra geri dönmek için ilk oyunu oynamamış olmanız lazım zira yaşadıklarınız size bir 10 yıl yetecek kadar tatmin duygusu aşıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Orc boğazlıyoruz.

%40 Bir yerlere tırmanıp izimizi kaybettirmeye çalışıyoruz.

%20 Bulunması gereken eşyaların peşinde koşuyoruz.



ARTI

+ Aksiyon halen çok keyifli.

+ Nemesis sistemi güzel işliyor.

+ Orta Dünya'dan yüzler görmek güzel bir his.

EKSİ

- Animasyonlar biraz dandik.

- Görevler genel olarak sıkıcı ve orijinallikten uzak.

- İlk oyuna fazlasıyla benziyor.

SON KARAR

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

77

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

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

Çık kaleminden dışarı!

Görev mevzusuna geri dönecek olursak, her bölgede nihai amacımız o bölgeyi kontrol eden Overlord'un kalesini ele geçirmek. Bunu yapmak için de kendimize bir ordu toparlamamız gerekiyor. Ordu toplama işi, gözümüze kestirdiğimiz Captain'ları, Warchief'leri yenip "Domination" gücümüzü kullanarak kendi tarafımıza çekerek oluyor. Envanterimize eklediğimiz her subayın güçlü ve zayıf oldukları farklı noktalar oluyor ve bunları da her zaman göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Subaylarımızı birkaç basit güçlendirmeye sahip olmaları için eğitmek, onları

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

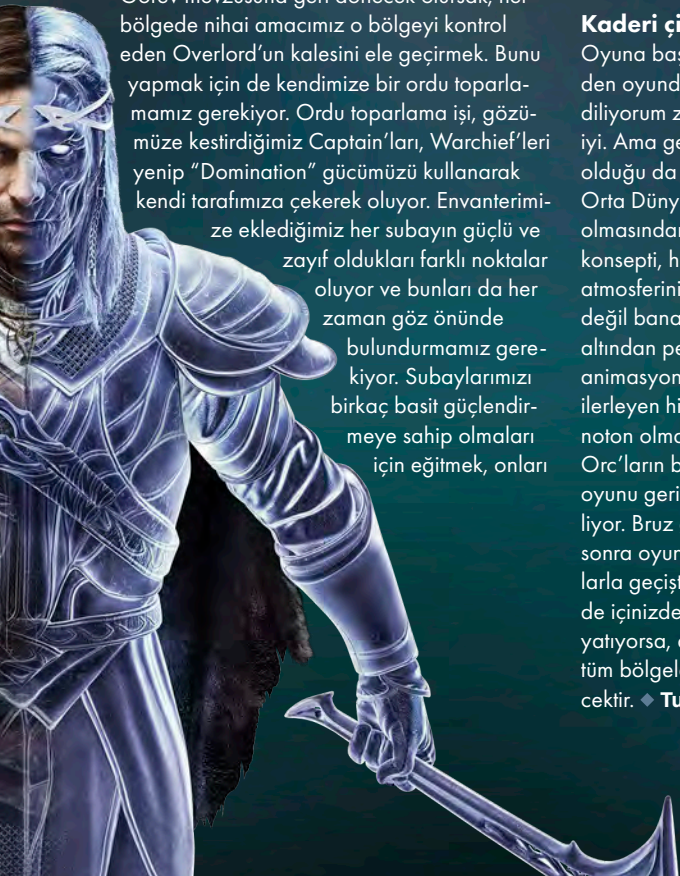
Kale kuşatmasına gitmeden önce ekibimizin sağlam olmasına dikkat ediyoruz öncelikle. Talion belirli seviyelere ulaştıkça daha fazla subay ile savaşa katılıyor ama altı subaydan fazlasını yanına alamıyor –ki bu da oyunun sonlarına yakın bir yer. Subaylarınıza, Mirian harcayarak çeşitli güçlendirmeler yapmanız mümkün. Bunlar savaşı daha kolay kazanmanız ve kale sınırlarını aşmak için gereken savaşçılar ve silahları oluşturuyor. Kale kuşatması çok görkemli bir şekilde başlıyor. Ordunuz bir yanda, savunma kale surlarının arkasında... Subaylarınız ve ordunuz kapıyı zorlarken siz de tırmanarak hemen kalenin içindeki yerinizi alıyor ve Victory Point adındaki noktaya koşuyorsunuz. Bu noktalardan birkaçını ele geçirdikten sonra kalenin Overlord'uyla yüzleşmeniz gerekiyor ve bu güçlü askeri yendikten sonra da kale sizin oluyor.

Kale kuşatmalarında subaylarınızın patır patır dökülmesi çok olası, o yüzden üzülme. Zaten işin büyük bir kısmını da siz hallediyorsunuz.

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

Kaderi çizilmiş bir Orta Dünya

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



4K 60fps

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



**Logitech
G29 ile
İnceledik!**

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

Gran Turismo Sport

Uzun süredir beklenen kral nihayet piste çıkıyor...

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

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

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

Yeni nesil, yeni yaklaşım

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

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





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

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

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

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

Az ama öz içerik

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



KAYNAK YAPMA!

Altı ana Gran Turismo oyunu yanında elbette başka yapımlarla da karşılaştık zaman içinde. Bunlardan bazıları deneysel araçları oyuna eklerken, bazıları da ana oyun çıkana kadar damağımıza bir parmak bal çalmak için oyunculara sunulmuş yapımlardı.



Gran Turismo Concept: 2002 Tokyo-Genève

Gran Turismo 3: A-Spec piyasaya çıktığında oyuncuların aldığı belki de tek eleştiri araç

sayısının dörtte birine düşmesiydi. Sony de bu dönemde otomobil fuarlarında büyük patırıtı kopartan konsept araçları alıp üç ayrı paket halinde oyunculara sunma yoluna gitti. Toplamda 1.5 milyonluk satış rakamına ulaşan bu serinin son oyunu olan Tokyo-Genève, önceki paketlerdeki araçları da bünyesinde topluyordu.



Gran Turismo 4 Prologue

İlk duyurulduğunda oyuncular tarafından "demo oyuna para mı ödeyeceğiz?" eleştirileri alan GT4 Prologue yine de 1.4

milyonluk satış rakamına ulaşmayı başardı. 50 araçlık garajı çok etkileyici olmasa da GT4 zamanı için öyle bir hype ile karşılaşmıştı ki çoğu GT oyuncusu Prologue'a el atmadan durmadı.



Gran Turismo 5 Prologue

PS3'e çıkması beklenen ilk GT oyunu olan Gran Turismo HD Concept'in iptal edilip GT5 Prologue'a dö-

nüşmesiyle, Spec III versiyonunda 6 farklı pist ve 76 araçtan oluşan hiç de fena sayılmayacak bir "ön bakış" oyununa kavuştuk. Toplamda 5 milyondan fazla satan GT5 Prologue, kendi başına bile konsolun en çok satılan oyunları arasına girip muhteşem GT5'e yumuşak bir iniş yapmamızı sağladı.

BİR OYUN DAHA VARDI

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



bir değişiklik olmuş.

Bunun yanında oyunun kısıtlı da olsa hayli başarılı bir görev modu var. Ayrıca isterseniz garajınızdaki araçlardan birini, isterseniz size sunulan herhangi bir aracı kullanabileceğiniz klasik Arcade modu yerinde duruyor. Yapay zekaya karşı istediğiniz pistte mücadele edebileceğiniz bu modda kokpit kamerası kapalı ve oyunu o "ata binme" kamerasından ya da diğer dış kameralardan oynayabiliyorsunuz. Tıpkı eskiden olduğu gibi marka merkezine uğrayarak otomobil satın alabiliyorsunuz. Her bir markanın tarihi ve ilk kez GT6 ile tanıştığımız GT Vision otomobilleri de yine buradan ulaşabileceğiniz arasında. Öyle ki bazı markaların sanal müzeleri dahi bu bölüme eklenmiş. Sadece bu bölümleri dolaşmak bile hayli zamanınızı alacaktır, bakmadan geçmeyin derim. Oyunda "günlük egzersiz" diyebileceğimiz bazı hedefler var ve belli bir mesafe (42km) araç sürdükten sonra bu size ödül olarak geri dönüyor. Yani garajınızı geliştirmenin tek yolu para kazanıp araç satın almak değil.

Grafikler akıyor

Oyunu ilk kez basın betasının ilk gününde test etmiş ve o aşamada bile gördüğüm grafikler ve optimizasyon karşısında şok geçirmiştik. Gran Turismo Sport bu grafiği size satmak için efektlerle, cennetten çıkma atmosferlerle falan süslemiyor üstelik. Yine de ağaçların arasından sızan güneş aracınıza vurduğunda etkilenmemeniz mümkün değil. GT Sport'ta "şimdilik" yağmurlu yarışlar yok, şimdilik diyoruz çünkü oyunun kodunun bir yerlerinde GT Sport'un bu yarışları desteklediğini biliyoruz. GT6'daki dinamik hava değişimi oyuna eklemeyecek olsa bile Polyphony Digital'in bu konuda bir şeyler düşündüğü aşikar.



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

Centilmenlik

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

pinge oynayan ve bir noktadan bir noktaya ışınlanan rakipler, size yol vermektense sizi pistten atıp yarışınızı mahvetmekte sakınca görmeyecek beyhudeler ve hatta pisti ters yönde kat edenler. Polyphony bu konuda bir şeyler yapmaya karar vermiş ve betada da görüp çok beğendiğimiz bazı centilmenlik kurallarını oyuna eklemiştir. Hatta ilk online yarışınızı yapmadan önce bunun için hazırlanan videoları seyretmeniz gerekiyor. Oyunda önünüzdeki aracı mahmuzlayarak çarpmak, pistin sınırına kadar itip kum havuzuna çıkartmak, virajı kesmek ve aptalca zigzaglar çizmek yasak. Her biri size pozitif veya negatif anlamda bir centilmenlik puanı olarak geri dönüyor ve bir hata yaptığınızda bunun cezasını frene basıp aldığınız ceza kadar yavaşlayarak ödüyorsunuz. Buna uymayıp finişe kadar sürmek isteyen baba-yiğitler de ekstra ceza yiyerek sonuçlarına katlanıyor. Evet, GT Sport centilmenlik konusunu oyunun mekaniklerine işleyen ilk yapım ve geliştiril-



VR!

Gran Turismo Sport'un VR desteği maalesef sadece VR Tour bölümü ile sınırlı ve bu nereden bakarsanız bakın hayal kırıklığı yarattı. En azından zamana karşı yarışlara da VR seçeneğinin eklenmesi düşünülebilirdi. ◆

meye açık olsa da gayet iyi bir iş çıkarılmış, ayakta alkışlıyorum. Oyunun beta versiyonunda can sıkıcı (110-140 arasıydı) yüksek pingler de bu versiyonda düzelmiş, en azından kendi adıma bir problem yaşamadım. Günlük yarışların çeşitliliği ve sayısı ile zamanlı etkinlikler ise halen yetersiz. GT5'in bu konuda harika bir modeli varken GT Sport'a uyarılmanın pek sıkıntı olmayacağını düşünüyorum.

GT Academy konusu

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

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

Son sözler

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

Öyle ki ben GT7 çıktığında da GT Sport'un varlığını sürdüreceğini ve özellikle bu tarafa odaklanacağını düşünüyordum. O yüzden GT7'yi beklemektense -eğer anlattıklarım ilginizi çektiyse- bu oyunu ilk fırsatta edinin, mutlu olacaksınız. ◆ **Kürşat Zaman**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Oyundaki ilk kilometreleriniz "neler varmış neler İsmail abi" diye garağları gezerek ve ehliyet sınavları ile geçecek. Bu esnada fiziklere ısınacaksınız.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

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

İlk ay ◆◆◆◆◆

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



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Diğer oyunculara karşı centilmence yarışıyoruz.

%30 Araç satın alıyor, inceliyor, mest oluyoruz.

%10 Arcade modunda yapay zekaya karşı yarışıyoruz.



ARTI

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

EKSİ

- Şimdilik hava şartları yok
- Çok fazla prototip araç var

SON KARAR

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

ELEX

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

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

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

Bağımlılık

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

yülü enerjinin bağımlısı oluyor. ELEX bağımlıları bir dernek kurup Albs adı altında topluyor. Bunlar daha sonra kocaman bir toplum olup tüm dünyayı dize getiriyor. Ayıptır...

Biz de Jax adında bir Albs üyesi olarak oyuna başlıyoruz. Hatta başarılı bir komutanız. Bir gün bir göreve giderken uçagımız bilinmeyen güçler tarafından indiriliyor ve anlıyoruz ki bu idam kararı ağabeyimiz Kallax'tan (Kendisi Ikea ünitesi olur.) çıkmış.

Kazadan pek yara almadan kurtulsak da tüm ekipmanımızı kaybediyor ve bir Berserker üyesi tarafından bulunuyoruz. Her ne kadar ona saldırmaya çalışsak da bize dost elini uzatıyor, Goliet adındaki kasabaya ulaşıyoruz.

Ve bir Gothic klasiği olarak, bundan sonrası tamamıyla bize bırakılıyor...

Edan'ın fatihi

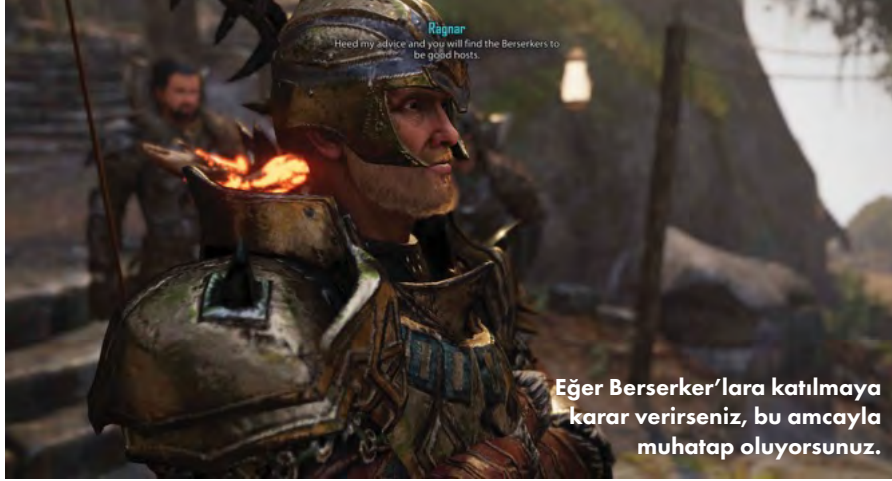
JRPG'lerde olsun, Amerikan, Avrupa ürü-

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

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

Paslı bir baltayla geçen saatler

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





Cleric'leri Hort şehrinde bulabilirsiniz.

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

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

Tarafını seç, halkını başarıya götür

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

Mad Max ekolünde olan Outlaw'lar, daha kurnalsız ve aşırı tiplerden oluşuyor. Gördüğünüz anda ısındığınız bu arkadaşlar maalesef silah ve ekipman konusunda biraz kıt. Cleric ise teknolojiye tapan, Mass Effect'ten kopup gelmiş gibi duran, güçlü ve dini bir taraf. Albs'i durdurmakta en yetkin gözükten bu ırkı tercih ederseniz, özellikle oyunun ilerleyen kısımlarında büyük avantaja geçersiniz.

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

Bir model insan topluluğu

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

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

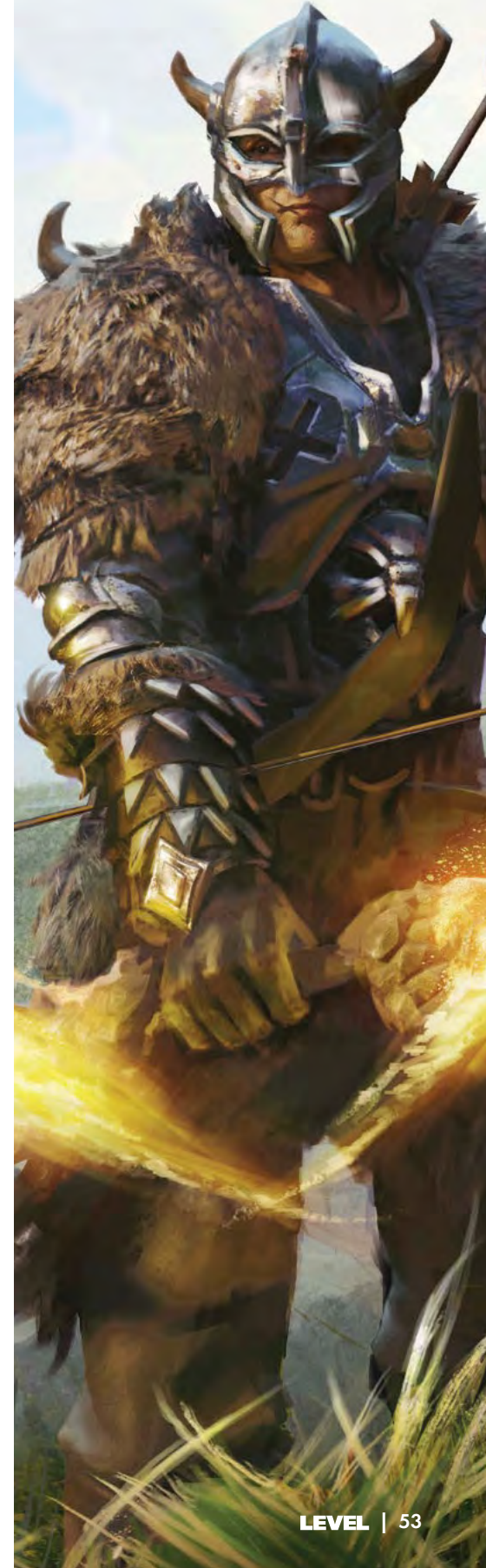
KARAR

ARTI Özgürlük hissi. Yapılacak tonla iş. Senaryo.

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

70

Playstore'dan dijital olarak satın alın!





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

Forza Motorsport 7

Otomobil kataloğu gibi yarış oyunu geri döndü!

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

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

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

PC böyle garağı görmedi!

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

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

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



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

Teknik zerafet

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

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

gerçek bir araçtaymışınız gibi sürekli olarak sallanıyor.

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

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

Paralar şans kutusuna

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

SEÇENEK	AYARLANILAN DEĞER
STEERING AXIS DEADZONE MODE	0
STEERING AXIS DEADZONE OUTSIDE	15
ACCELERATION AXIS DEADZONE MODE	15
ACCELERATION AXIS DEADZONE OUTSIDE	100
DECELERATION AXIS DEADZONE MODE	15
DECELERATION AXIS DEADZONE OUTSIDE	15
CLUTCH AXIS DEADZONE MODE	15
CLUTCH AXIS DEADZONE OUTSIDE	15
HANDBRAKE AXIS DEADZONE MODE	15
HANDBRAKE AXIS DEADZONE OUTSIDE	150
VIBRATION DEALS	0
FORCE FEEDBACK SCALE	100
WHEEL POSITION ANGLE	90
STEERING LINEARITY	37
FORCE FEEDBACK VIBRATIONS	100

DİREKSİYONA AYAR ŞART

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



**Logitech
G920** ile
İnceledik!



Homologasyon

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

oyunda microtransaction sistemi yok, bu kutuları açmak için cepten para harcamak isterseniz de bu mümkün değil zira sadece oyundan kazandığınız para ile bunu yapabiliyorsunuz. Elbette bu oyuna ileride gerçek para eklenmeyecek demek değil, bu da bir miktar endişe yaratan bir durum. Kendi adıma konuşmam gerekirse bu kutu işinden hiç hoşlanmadım. İnsan kendisini tutamayıp bunlara para harcadığından, zorlukla kazandığı parayla yeni araçlar almak için oyunda geçirdiği süreyi uzatmak ve daha fazla sayıda yarışa girmek zorunda kalıyor.

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

VIP Pass ne olacak?

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

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

Son sözler

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

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Araç çeşitliliği inanılmaz, mükemmel grafikler ve atmosfer, başarılı fizikler, araç biriktirme keyfi
EKSİ Ufak tefek teknik problemler, şans kutuları



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

Life is Strange Before the Storm

Episode 02: Brave New World

Rachel ve Chloe'nin hikayesi kaldığı yerden...

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

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

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

Chloe ve Rachel birbirlerinin eksiklerini ve artı-

larını o kadar güzel dengeliyor ki, sonucun ne olacağını bile bilmeden seçimler yaparken bir şeyden çok emindim. Ne yaparsak yapalım, ne dersek diyelim Rachel bunu neden yaptığını anlayacak ve bu aramızın bozulmamasına yol açacak. Bölümün geri kalanında da bu his beni bir türlü terk etmedi ve ister istemez kendimi bu gizemli bağlantının devam etmesi için gerekli olduğunu düşündüğüm seçenekleri ardı ardına işaretlerken buldum. Chloe'nin okuldaki sorunları, evde geçirmesi gereken zamanın artması, David'in eve taşınması ve üzerinden bir an bile eksiltmediği o disiplin baskısının yanında, Joyce'un da hayatına devam etmek için gerekli şartları sağlamak, kendi mutluluğuna odaklanmak ve Chloe'yi hizaya getirmek arasında gidip geldiğine tanık oluyoruz. Tüm bu sorunların içinde Chloe de kendisini daha fazla dinliyor ve biz de artık iyi tanıdığımızı düşündüğümüz bu kızın hissettikleri, istedikleri ve yapabildikleri arasında kalıp, şaşırılmaya devam ediyoruz. Brave New World hikayeyi açan, son bölüme dair merakımızı artıran ve karakterlere bizi biraz daha yaklaştıran bir bölümdü. Uzun vadede neler olacağını bilmiyor olmamız da Rachel ve Chloe'nin hikayesinin bu kısmının nasıl biteceğini, ölesiye merak etmemizi engellemiyor. Bakalım sezonu nasıl noktalayacağız.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Hikaye bir kez daha şaşırtıyor, iyi yazılmış karakterler
EKSİ Gereksiz topla getir bulmacaları

83



Bu anda pek de iyi karşılanmıyoruz nedense...



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

Battle Chasers: Nightwar

JRPG'lerin geçmişine Joe Madureira dokunuşu...

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

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

Şimdi savaş zamanı!

Arkadaşlar bu oyunun görselliği tek kelimeyle in-an-ıl-maz! (Yanlış heceledi.) Bunu söylemeden lafa başlamam mümkün değil zira hem Joe Mad döktürmüş, hem de projede çalışmış olan Ayhan Aydoğan gibi arkadaşlar Joe Mad'ın çizimlerini büyük bir tutarlılıkla tamamlamış. Özellikle zindan kısımlarındaki görsellik o kadar iyi ki... Suluboya tablo gibi gözükken mekanlarda dolanıp durmak bile ayrı bir keyif. Oyunda savaşlar ayrı bir ekranda gerçekleştiğinden, zindan kısmında dolanırken bol bol, "Keşke bu oyun Diablo türünde olsaydı..." dedim, durdum.

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

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

Asıl şimdi savaş zamanı!

Battle Chasers'ı iyi bir oyun haline getiren en büyük özellik, savaşlar. Şöyle ki oyunda ilerlerken ya büyük haritada bir yerlere ulaşmaya çalışıyoruz, ya da zindanlara girip bu bölgeleri bölüm bölüm aşıyoruz. Büyük haritada hangi düşmanın bizi nerede beklediği gayet net görülüyor. Keza zindanlarda da düşmanlarımızı görebiliyoruz ama büyük haritadakininden farklı olarak, burada onlar da bizi gördüğünde (Zeki Müren) üstümüze üstümüze gelip kavga çıkartabiliyorlar. Savaş ekranı da tam eski tip JRPG mantığında. Bir tarafta üç elemandan oluşan kendi takımınız, diğer tarafta da 1-3 kişi arası düşman takımı. Savaş sıra tabanlı olarak ilerliyor ve kimin sırasının geleceğini de ekranın sol üst kısmından takip edebiliyorsunuz. Karakterlerinizin basit saldırıları ve savunmalarının yanında, Mana gerektiren özel yetenekleri bulunmakta. Savaş sonrasında sağlık ve mana tazelenmediğinden de bir noktadan sonra özellikle mana, çok önemli bir konu haline geliyor. Yapımcılar da burada enteresan bir sistem denemiş ve adına da Overcharge demiş. Şöyle ki -özellikle basit hareketleriniz- size belirli bir miktarda Overcharge puanı olarak dönüş yapıyor. Bu puanları da





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

Ekibin gerisi nerede?

Zindanlarda, büyük haritada, savaşların sonunda bolca silah, ekipman ve hazine bulmanın keyfini bir cümleyle geçiştirmemi göz önünde bulundurmasanız, oyunun bir başka eksik yönünü söyleyeceğim.

Şimdi bu eski JRPG'lerde, takımımıza birçok karakter ekleyebiliyorduk. Bir dönem, bu karakterler eğer savaşlara aktif olarak katılmazsa kazanılan tecrübe puanlarından nasiplene-miyordu ve oyunun sonunda aktif takımınız 76. seviyeyken, arkada kalanlar 11. seviyede sürünebiliyordu. Zamanla bu durum düzeltildi ki takımınıza her karakteri rahat rahat alabilin. Battle Chasers ise bu konuyu es geçmiş sağ olsun.

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

olmaması ve yeteneklerini, seviye atladıkça otomatik olarak kazanması. Tek özgürlüğünüz, yine seviye atlayınca kazandığınız Perk'ler ve bunlar da kahramanlarınızda ancak ufak değişiklikler yaratıyor. Yerim bitmeye yüz tutmuşken toparlamam gerekirse, Battle Chasers kesinlikle herkese göre bir oyun değil. Güzel çizimlerden, stratejik savaşlardan ve JRPG türünden hoşlanıyorsanız satın alın, yoksa koyuverin gitsin...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

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

EKSİ Senaryo çok zayıf. Can sıkıcı, eskide kalmış oyun mekanikleri.

71



The Evil Within 2

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

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

Her şey kızı için

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

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

Oyun, ağabeylerine pek benziyor

The Evil Within 2'nin, birkaç korku oyunundan

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

Korkudan çok aksiyon

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

The Evil Within 2, hayatta kalma esaslılığına odaklanmış



Oyunun kolay modu bile bazıları için zorlayabilir.



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

Hikaye, her şey demek

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

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

◆ **Ceyda Doğan Karas**

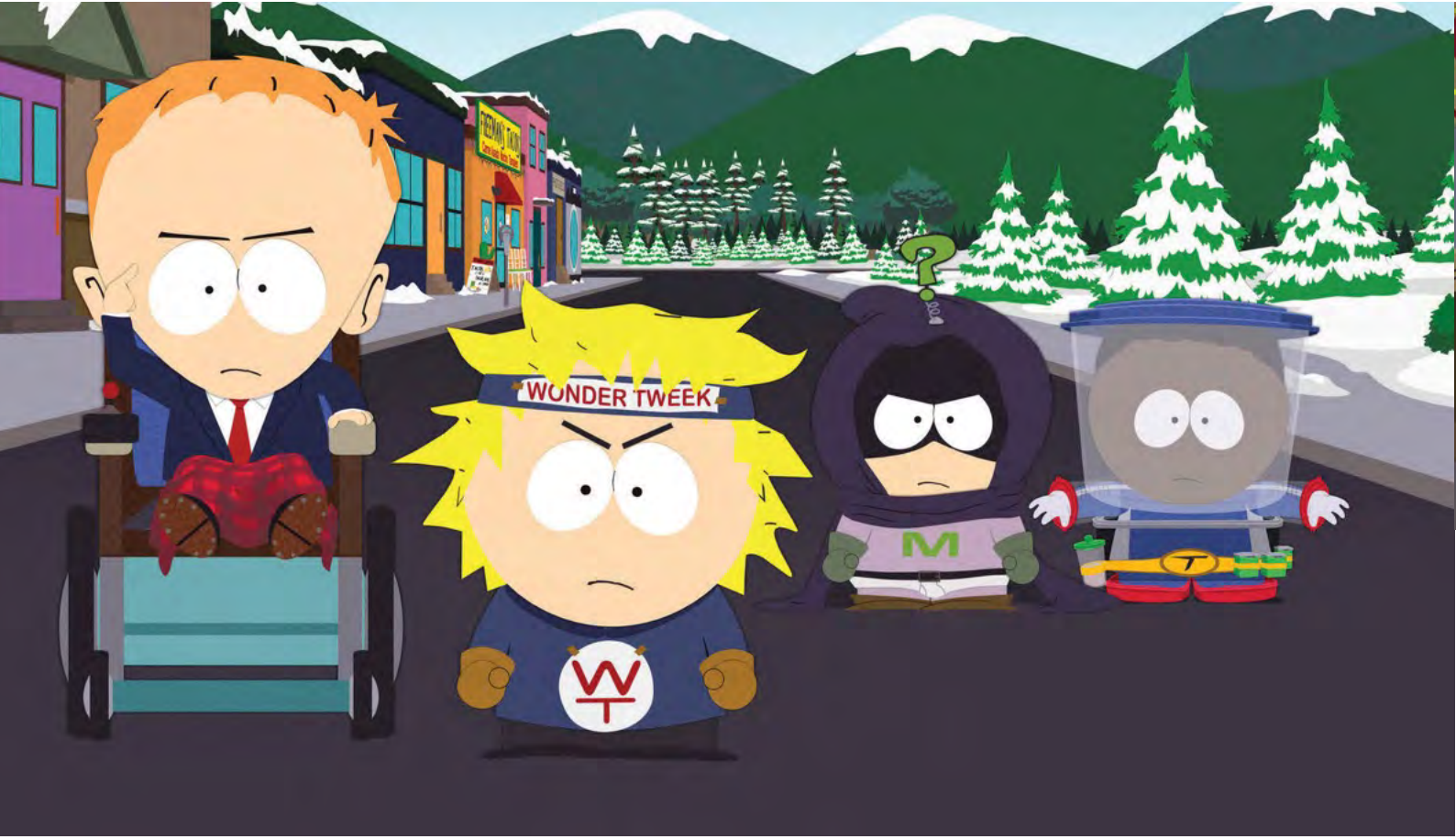
KARAR

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

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

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





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

South Park: Fractured But Whole

Gelmiş geçmiş en ciddi süper kahramanlar.

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

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

Kasabaya dönüş

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

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

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

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





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

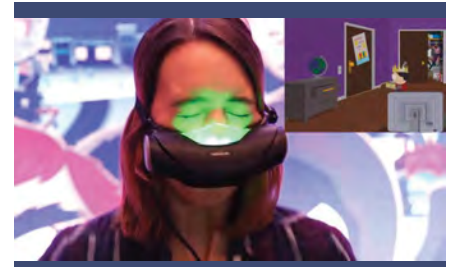
Evet, salıyorsunuz

Pek çoğumuz için oldukça utanç verici bir olay olan yellenme, Fractured But Whole'da bir süper güce dönüşmüş durumda. Bizim minnak karakterimizin içinde bir şeyler mi çürümüşü bilmem ama gaz çıkararak düşmanımızın hamle sırasını çalabiliyoruz. Yani öyle durduğunuz yerde sıranın size gelmesini beklemenize gerek yok. Belirli bir düzeyde kendinizi koruyabiliyorsunuz. Gerçek hayatta gaz çıkararak dövüşte üstünlük elde edildiğini düşünsenize bir. Sanırım düşünmesek daha iyi... İşte bu yüzden oyunda neler gerçek, neler çocukların oyununa dahil anlaşılıyor. Gerçek ve hayal ürünü birbirine karıştırıyor ve işler basit bir çocuk oyunu olmaktan çıkıyor. Nispeten yavaş –ama kesinlikle sıkıcı olmayarak- başlayan Fractured But Whole, bence ilerleyen saatlerde daha hareketli, komplike ve absürt bir hal almaya başlıyor. Gerçekten her görevde ya da her yeni bir insanla muhabbete giriştiğinizde size "Yok artık," dedirtecek komik bir şeyle karşılaşıyorsunuz. Oyun ilerledikçe sadece Cartman değil,

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

Kenny ölmeden önce

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



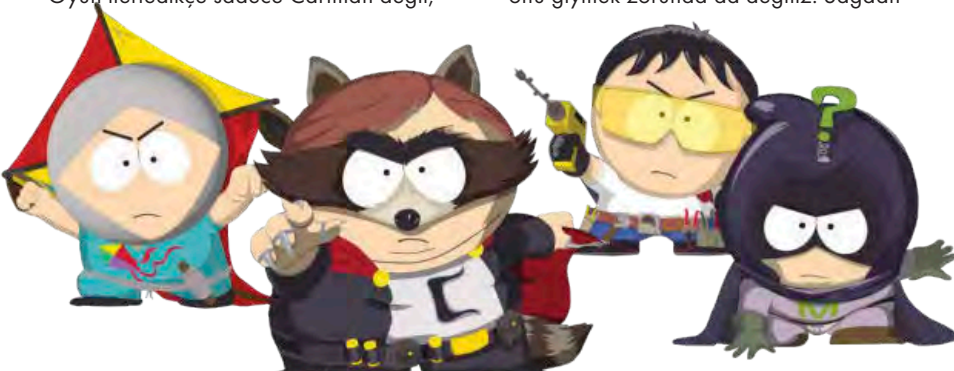
NOSULUS RIFT

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

soldan topladığımız kıyafetleri de kendi zevkimize göre giyebiliyoruz. Karakter gelişimimiz de biraz benzer şekilde oluyor. Yaptığımız görevler sırasında bulduğumuz envanterler ile yeni yetenekler elde edebiliriz ya da bazı nesnelere taşıyarak güçlenebiliyoruz. Yani standart level atlayarak gelişme sistemi yerine eylemlerle geliştirmeyi önemli kılıyor. Kısacası oyun sizi hikayesi dışında da meşgul tutmanın yollarını buluyor ve siz ne olduğunu anlamadan saatler geçebiliyor. Oyun hakkında daha anlatılabilecek çok fazla şey var ama oynarken o an komik olup burada anlatınca kulağa komik gelmeyecek şeylerden bahsetmek istemiyorum. Sonuç olarak oynarken kendinizi interaktif bir South Park bölümünü izliyoruz gibi hissedebilirsiniz. Daha da iyisi, arkadaşlarınızı toplayıp süper-kahramanlık oynamak bile isteyebilirsiniz. (Ben istedim, ancak yeterli sayıda taytımız olsa bile pelerinleri ayarlayamadığımız için plan iptal.) Zaten oyun oynarken temel motivasyonlarımızdan biri eğlenmek olduğuna göre South Park: Fractured But Whole kesinlikle oynamayı hakkeden bir oyun. ♦ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Baştan aşağı mizaha dayalı, özgürce geliştirebildiğimiz karakterler, başarılı sıra tabanlı dövüş sistemi
EKSİ Bir yerden bir yere gitmek çok uzun sürüyor, ara sahnelerdeki diyaloglar sıkabiliyor





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

Destiny 2 (PC)

Yıllardır arzuladığımız Destiny macerası artık PC'de!

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

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

sanlığın son güvenli şehrine hain bir saldırı düzenliyor. Red Legion'un lideri olan Ghaul, bu saldırıda sadece şehri yerle bir etmekle kalmıyor, muhafızlara yani Guardian'larına ışığını veren Traveler'ı da hapsediyor. İnsanların bu ışığı hak etmediğini düşünen Ghaul, tahmin edeceğimiz gibi oyunun kötü adamı rolünde. Işığını kaybeden muhafızlar ise tüm güçlerini kaybediyor ve kimi katlediliyor, kimi de kaçarak canını kurtarmaya çalışıyor...

Sınıflar

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

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

Daha çok loot!

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



Devasa harita?

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

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

KARAR

ARTI Harika PC optimizasyonu, bolca loot, görsel şölen

EKSİ Klişe senaryo, tekdüze görevler, kötü yapay zeka

87

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



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!





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

WWE 2K18

Sakın evde, okulda veya herhangi bir yerde denemeyin!

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

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

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

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

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

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

Çok eskiden PS2 için bir Smackdown vs. Raw oyunu vardı, ondan aldığım tadın ancak onda birini almışım bu oyundan. Oyun kötü değil ama hayaller ve gerçek bambaşkaymiş.

◆ **Olca Karasoy**

KARAR

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

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

70





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



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

Dungeons 3

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

Benim jenerasyonumda Dungeon Keeper serisi vardı. Özellikle ilk ve ikinci oyunuyla döneminde strateji janrına önemli bir yön vermişti. Konsept, fikir ve oynanış açısından o kadar kaliteliydi ki 90'larda bilgisayar başında olan hemen herkes bu oyunu deneyim etti. Aslında birazdan bahsedeceğimiz Dungeons 3 de temelde Dungeon Keeper'in izinden giden bir yapım. Serinin ilk oyunundan beri başından kal-kamadığım bu güzide isim, hem geçmişteki oyun severlere, hem de yeni oyun modelleri araya günümüz oyuncusuna hitap ediyor. Dungeons serisi ilk oyunundan beri komedi unsurlarını zirveye taşıyor. Bir yandan kötülük konseptini eğlenceli hale getiriyor, diğer bir yandan da yüzlerce oyuna, hiç durmadan göndermede bulunuyor. Hatta oyunda o kadar çok gönderme var ki hepsine yetişmek bir hayli zor. Dungeons'da birimlerimiz üzerinde direk kontrolümüz bulunmuyor. Onun yerine kendilerine yapacak iş yaratıyoruz. Genel hatlarıyla işçilerimiz ve savaşan birimleriz bulunuyor. Zindan içerisindeki taşları seçe-

Kaynaklar

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

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

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

ve büyüler, dönem dönem zindanımıza girip kalbine saldıran düşmanlar için çok etkili oluyor. Özellikle elimizdeki birliklerle yeryüzünün uçra köşelerinde ava çıkmışken aniden gelen düşmanlara karşı çok etkililer. Dungeons 3'ün en can sıkıcı kısmıysa hantal oyun yapısı. Diğer bir deyişle RTS kısmı her ne kadar geliştirilmiş olsa da halen yeterli seviyede değil. Bu da bir noktadan sonra bir hayli can sıkıyor. Düşmanların zindana girme zamanlamaları da bir diğer can sıkıcı nokta. Genel olarak görseller eğlenceli görünse de ikinci oyundan sonra çok daha detaylı olmalıydı... Özetle; eğlence ve farklı bir oyun deneyimi arayanlar için harika bir seçim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, farklı birimler ve oyuna etkileri, bolca tuzak ve büyü seçeneği
EKSİ RTS tarafında sıkıntılı mekanikler, hantal oynanış

77





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

A Hat in Time

Aşçı Mafya Çetesi, Ölü Kuş Film Stüdyosu ve... Bıyık Kız mı?

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

Rengarenk grafikleri ile dikkat çeken A Hat in Time'da ismi olmayan şapkalı kızımız -şahsen benim içinde sonsuza dek yaşayabileceğim- uzay gemisinde evine doğru yol almaktadır. Derken bir mafya üyesi camı tıklarız (Uzayda nasıl mı camı tıklarız? Fazla soru sormayın!)

ve gezegenlerinin önünden geçtiği için haraç ister. Ee, boşuna absürt deme-

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

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

ekipmanlar satın alabiliyoruz. Benim en çok kullandığım, yakındaki para kürelerini çeken miktatis ekipmanıydı. Ayrıca ilerledikçe kızımızın şapkalı hedefi gösteriliyor. İlk şapka-kamız gideceğimiz hedefi gösterirken, daha sonraları buz atmamıza veya ateş atmamıza yarayan şapkalar ediniyoruz. Benim favorim hedefi gösteren şapka çünkü bazen -kamera açıları sağ olsun- yaşanan curcuna dolayısıyla nereye gideceğinizi şaşırabilir, yolu bulamayabilirsiniz. Özellikle dar yerlerde kamera maalesef sıkıntılı. Ayrıca kızımızın hassasiyeti pek de iyi değil. Yüksek yerlerde kalaslarda gezinirken ve atlamalar yapmaya çalışırken sıkça düşerseniz şaşırmayın.

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

KARAR

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

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



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

Stick Fight: The Game ◆

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

Stick Fight: The Game, aslında uzun yıllardır internet aleminde dolaşan bir hikayeden besleniyor. Evet, birbirlerine amansızca saldıran çubuk adamların öyküsü, sonunda adam akıllı bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkmayı başardı. Oyundaki yegane amaç son kalan adam olmak. Dört kişiye kadar destek veren haritada, sarı, mavi, yeşil ve kırmızı renkten oluşmuş herhangi bir özel gücü olmayan karakterlerden birine bürünüp, işin içerisinde ne kadar kaos etmeni varsa kullanarak son hayatta kalan adam olmaya çalışıyoruz.

İlk başlarda haritaların bir noktada biteceği ve bir skor tablosuyla oyuncuların ödüllendirileceğini düşünmüştüm ama yanılmışım. Oyun, siz onu bırakana kadar devam ediyor. Birbirinden farklı 80 tane harita var. Haritalar 4 tane karakter için yeterli büyüklükte.

Haritaların her birinin kendine has özellikleri var. Bazıları sert katmanlardan oluşurken, bazıları hareketli katmanlara dağılmış. Yukarıdan oyunculara ölüm kusan lazer silahı, sağdan soldan fırlayan çivili duvarlar ve tepenize inen devasa gürzlerle donatılmış onlarca haritada, tek problem çevre unsurları değil. Diğer oyuncuların sakarlıklarından da sakınmanız gerekiyor. Stick Fight: The Game, en iyi oyuncuyu ne yazık ki ödüllendirmiyor. Kendine has şapşal grafik motoru ile ne kadar iyi oynarsanız oynayın, işin içerisine şans faktörü girince bir anda tepetaklak olabilirsiniz. Tam kazandım derken, aşağıya doğru nihai ölümüne düşen bir oyuncu, elindeki silah ile altınızdaki katmanı patlatıp sizi aradan çıkartarak bölümün birincisi olabiliyor. Bölümün birincisi olduğunuz takdirde, bir sonraki bölüme kafanızda bir kral tacıyla başlıyorsunuz. Keşke diyorum bunun ödüllendirilme şekli biraz daha farklı olsaymış. Belki kısa süreli korunma kalkana ya da bir iki atımlık güçlü silahlar. Gerçi bu açıdan bakıldığında, oyunun hızlı yapısını bozabileceklerini düşündükleri için bundan vazgeçmiş olabilirler.

Bölümü kazanmak için çevreyi iyi kullanmayı ve yukarıdan süzülen silahlarla etrafa ölüm kusmayı başarabilmemiz gerekiyor. Benim için bu silahlar arasında, etrafa yılan atan silah ve sizi tek bir noktaya sabitleyen yer-çekimi silahı favorilerim arasına girdi.

Yılan atan silahı alıp yüksek bir mevki-den, aşağıdaki oyunculara yeşil yılanlar göndererek oyunu kazanma ihtimaliniz bir hayli yüksek. Tabii bu attığınız yılanların size saldırmadığını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Bu yüzden atışlarınızı yapmadan önce iyi düşünmeniz lazım. İyi düşünmek derken öyle dakikalarca değil; bir-iki fare tıklaması kadar süreniz var, ona göre...

Stick Fight: The Game, uygun fiyatı ve kaosa dayalı oynanabilirliğiyle bir anda oyuncuların gözdesi haline geldi. YouTube ve Twitch tarafındaki ünlü oyuncuların da bu kervana katılmasıyla birlikte, bu basit ama şapşal oyun kendisinden uzun bir süre bahsettirecek. Ne yazık ki şu haliyle biraz kısır kaldığını söylemem gerek. Sadece yerel ve online olarak oynayabileceğiniz oyunun farklı modları bulunmuyor. Capture the Flag, King of the Hill gibi basit modlarla Stick Fight'ın oynama süresi biraz daha artırılabilir. Diğer türlü kafa dağıtmak için girdiğiniz Stick Fight'tan birkaç hafta sonra sıkılmaya başlayabilirsiniz. **◆ Özyay Şen**

KARAR

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

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



SOLDA Boss savaşlarında reflekslerinize fazlasıyla güvenmeniz gerekiyor.

ALTA Uçaklı bölümlerde uçağınızı küçültüp büyütürken farklı manevralar yapabiliyorsunuz.



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

Cuphead

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

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

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

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

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

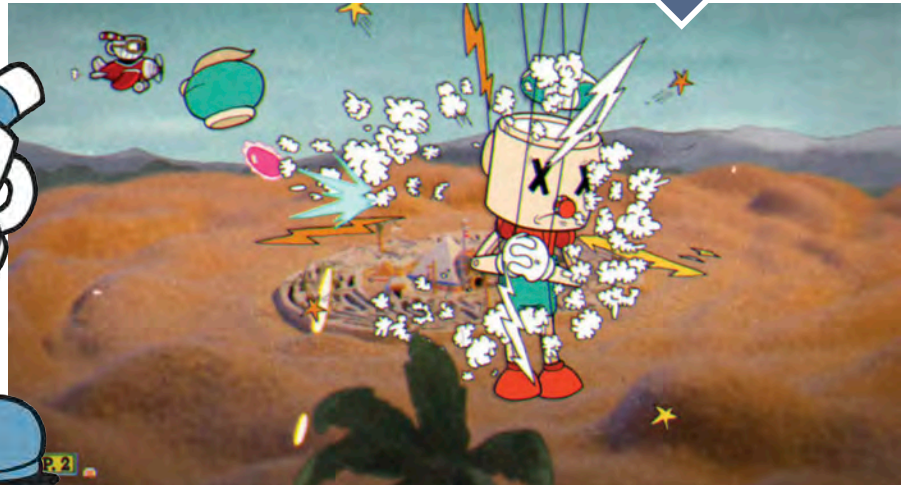
◆ Tuna Şentuna

KARAR

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

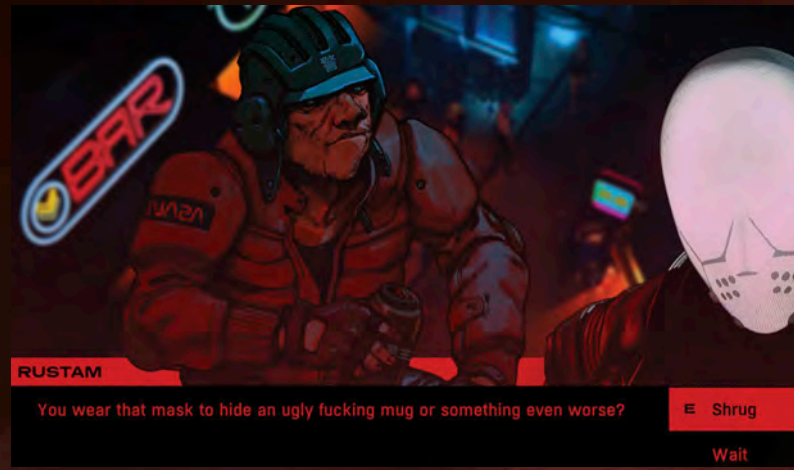
EKSİ Bölümler çok kopuk

89





Oyunun vahşet seviyesi biraz yüksek demiş miydim?



RUSTAM

You wear that mask to hide an ugly fucking mug or something even worse?

E Shrug

Wait

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

Ruiner ★

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

Bu oyunu denediğim anda ilk olarak Crusader'ı hatırladım çünkü yaşıım 100 oldu. YouTube'da Crusader No Regret veya No Remorse adlarıyla gözlemleyebileceğiniz bu antika oyun, belki de Ruiner'in atası. (Gerçi ondan sonra tonla izometrik shooter çıktı ama olsun, bence atası Crusader!) Ruiner'ı da daha önce de belirttiğimiz üzere biraz geç keşfettim. Ya da yapımçılar oyunu geç gösterdi diyelim. Fakat gördüğüm anda oyuna bayıldım zira eğlenceli ve aksiyon dolu olduğu her halinden belliydi. Ve gerçekler de bundan farklı çıkmadı... Oyunumuz bir çeşit Matrix edasında başlıyor. Anlıyoruz ki gelecekte, bir takım güçler insanları bazı işler yaptırmak için kullanıyor ve onların gerçekleri farklı bir şekilde algılamasını sağlıyor. Elbette son derece anime karakteri kılıklı, kısa saçlı bir kadın bizi bu durumdan kurtarıyor ve sistemimizi hack'leyerek bizi özgür bırakıyor. Biz de oradan yürüyüp gerçek kötülerin peşine

düşüyoruz. Ne var ki konunun oyuna pek fazla katkısı yok. Her an aksiyon peşinde koşmak istiyor, birilerini pompalı tüfekte duvara mıhlamak istiyoruz. İçinde bulunduğumuz şehrin bir bölümü, oyunda istediğimiz gibi dolaşabileceğimiz bir biçimde tasarlanmış. Burada NPC'lerle konuşuyor, zaman zaman ufak görevler alıyor ve çeşitli görevleri yapmak üzere düşmanlarla dolu alanlara doğru yol alıyoruz. Kahramanımız hızla hareket edebilen, yakın dövüšte usta, silah kullanımında daha da usta bir arkadaşı. Ortamda da bir Hotline Miami havası var. Şöyle ki, karşımıza çok çok fazla düşman çıkmıyor ama çıkanların her biri, dikkat etmediğiniz takdirde sizi ölümlle buluşturabiliyor. Dolayısıyla, özellikle elinde ateşli silah olanlara karşı daha bir tetikte olmanız, olaylara bodoslama dalmaktan kaçınmanız gerekiyor. Aslında oyunda düşünecek vaktiniz de olmuyor ama pompalı

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

KARAR

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

EKSİ Bölümler çok kopuk

90



Dejenere gençlik, geleceğin de baş belası...



He looked bewildered, and when he slowly lifted his head...



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

Danganronpa V3: Killing Harmony

"Her insanın geçmişe gidip değiştirmek istediği pişmanlıkları vardır. Ama benim yok çünkü ben bir ayıyım!" Monokuma

Danganronpa ve favori karakterim ayıcık Monokuma ile, oyunlarından çok animesi sayesinde tanıştım. Seride bir kaç farklı özellikli öğrencinin bir okula hapsedilip çaresizlik içinde birbirlerini öldürmesine, üstelik bunların ilk başta sevimli görünen bir ayıcık robot tarafından zorla yaptırılmasına bayılmıştım. Sanırım benim gibi birçok kişi sevmiş olacak ki, 2010 yılından bu yana seriye dair birçok oyun ve anime çıktı. Serinin son halkası Killing Harmony'de de Monokuma (ve çocukları) yine iş başında! Pupupupu! Killing Harmony'de kullanılan formül klasik Danganronpa formülü. Yine birbirlerinden farklı yetenekleri olan 16 öğrenci, hatırlayamadıkları bir sebepten ötürü korkunç bir okula haps olmuşlardır. Yönlendirdiğimiz karakterin adı Kaede Akamatsu. Karakter "Nihai Piyani" yeteneğine sahip. Ona, yani oyundaki bize eşlik edense Suichi Saihara. O da "Nihai Dedektif". Geri kalan 14 kişinin de nihai özellikleri vardır ve Monokuma ile ekibi tarafından çok farklı görünen bir okulda hapis tutularak ölüm oyununu oynamaya zorlanmaktadır. Ne demiştik, karakterler her Danganronpa oyununda/animesinde olduğu gibi farklı yetenek ve kişiliklere sahip. Önce



Monokuma ve ekibine bakalım. Monokuma yine bildiğimiz Monokuma, lakin ilk başta onu göremeyince biraz üzülümüştüm. İlk defa gördüğüm ve en az Monokuma kadar psikopat olan beş farklı ayıcıkla tanıştıktan sonra, Monokuma melek kanatları ile gökten "bu yeni dünyanın tanrısı benim!" diyerek gelince nasıl sevdiğimi tahmin edemezsiniz. Meğer bu 5 ayıcık Monokuma'nın çocuklarıymış! Karakterler ise yine rengârenk. Küfür edip duranından tipinden beklenmeyecek bir olgunluk sergileyenine ya da tipinden beklenmeyecek saçmalıklar yapanına; ağır başlısından fırlamasına kadar kadro yine dopdolu. Oyun ilerledikçe ve onlarla ister istemez bir bağ kurunca, hiç de hoş olmayan ölümlerini izlemek pek bir etkileyici oluyor! Diğer Danganronpa oyunları gibi Killing Harmony de bir görsel roman. Ya da en azından yüzde yetmiş beşi. Yani söylemek istediğim oyunda bir sürü diyalog olduğu. Bir örnek vereyim: yapımın giriş bölümü yani "prologue" aşağı yukarı bir buçuk – iki saat sürüyor! Uzun lafın kısısı, konuşmalardan hoşlanmıyorsanız bu oyun size göre değil. Tür görsel roman olunca anime türündeki karakterler ve videolar da yine göz dolduruyor. Ayrıca diğer görsel romanlardan farklı olarak, tıpkı bir FPS oyunu gibi okulda gezinebiliyo-

ruz. Bu yüzden gezinilebilen tüm mekânlar 3D olarak tasarlanmış. Bu noktada 3D üzerinde duran 2D anime karakterler oldukça sınırlıyor. Özellikle okulun bahçesi (evet, bu sefer bahçe de var!) gözüme kötü göründü. Görsel roman ve FPS unsurları dışında bir de Danganronpa klasiği mahkeme var. Burada mini oyunlar ve hızlı reflekslerle katili tahmin etmeye çalışıyoruz. Refleks demişken, oynadıkça karakterimiz Kaede level atlıyor ve kazandığı puanlarla ona daha iyi refleks, karizma, soğukkanlılık gibi özellikler kazandırabiliyoruz. Mini oyunlar ise çeşitli. Kah taksi sürdüm, kah kutuları yerine yerleştirmeye ve Mario gibi platformdan platforma düşmeden atlamaya çalıştım. Oyunlar zor değil ve gördüklerinden daha eğlenceliler. Killing Harmony, türü sevenler için başarılı bir oyun. Uzun diyalogları, mini oyunları ve "katil kim" klişesiyle oynayanına bir hayli uzun saatler vadediyor. İşin 3D kısmı ise pek hoşuma gitmedi ve –itiraf edeyim– bazı diyalogları hızlıca geçtim. Bunlara karşın Killing Harmony keyif verdi, türü sevenlere önerilir.

◆ Olca Karasoy

KARAR

ARTI Karakter tasarımları ve kişilikleri, akıllıca kurgulanmış hikâye, tabii ki Monokuma!
EKSİ 3D grafikler biraz göze batıyor, bazen konuşmalarda boğulabilmeniz mümkün

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

Fall of Light

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

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

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

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

Karakter gelişimi konusunda beni çok fazla tatmin etmeyen FoL, daha çok loot toplamak

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

◆ Enes Özdemir

KARAR

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

EKSI Oluşan buglar ve kamera açılarının kontrollerde yarattığı sorunlar.

80





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

Overgrowth

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

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

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

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

Turner ile yeşillik ovalardan başladığımız

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

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

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

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

Yine de grafikleri ve tüm süperonik ayarları en üst düzeye çıkardığınızda, Overgrowth optimizasyon sorunlarıyla karşılaşılıyor. FPS kayıpları, kaplamaların çıldırması ve parlaklık ayarının göz alması gibi birçok problem oyunun parçası haline geliyor.

Oyunu daha iyi bir hale getirmek için Steam Workshop üzerindeki yüzlerce modları kullanmanızda fayda var. Ancak oyunun fiyatı ve içeriği düşünüldüğünde Workshop'taki modlar da bana yeterli gözükmedi. Kaplamaları, sesleri ya da silahları değiştirmek için bu sığ oynanabilirliğe sahip oyunu tercih etmezdim. Katil ninja tavşan fikri ilk bakışta çok güzel gözükse de, pratikte sınıfta kalıyor. **◆ Özyay Şen**

KARAR

ARTI Grafikler, mod seçenekleri
EKSİ Zayıf hikaye, boş dünya, optimizasyon sorunları



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

2Dark

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

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

iyi. Yapımcının meşhur oyunu Alone in the Dark daha Lovecraft vari, varoluşsal korkular üzerinden giden bir oyundu. Yalnızlığı ve tekinsizliği o yıllardaki teknoloji ile bile hissettirebiliyordu. 2Dark'da ise böyle dolaylı bir anlatım yok. Her şey olabildiğince direkt ve sert. Sanki 2000'lerde meşhur olan Fransız sinema akımı New French Extremism'in bir parçası gibi. Oyunun ana karakteri Mr. Smith. Eski bir dedektif ve yüksek oranda sigara bağımlısı. Oyunu kaydetmek için Mr. Smith'in sigara içmesi gerekiyor. Hikayenin hemen başında bir kamp tatili sırasında Mr. Smith'in eşi öldürülüyor ve iki çocuğu kaçırlıyor. Çocuklarından 7 sene boyunca haber alamıyor. Elinde olan tek şey, bir şekilde hayatta olduklarını umut etmek. Oyun tam olarak burada başlıyor. Dedektif Smith ile ipuçlarını takip ederek çocuklarını bulmaya çalışıyorum. Oynanış oldukça basit.

Buradan itibaren oyun yavaş yavaş cehenneme iniyor hissini yaşıyor. Bu, en son Martyrs fimini izlediğimde yoğun olarak yaşadığım bir histi. Smith ile beraber gizemli Gloomywood kasabasında çocuklarına ne olduğuna dair ipuçları arıyorum. Karşıma çıkan tek şey ise saf vahşet. Seri katiller, kaçırılan, fiziksel ve zihinsel işkenceye tabi tutulan çocuklar, her yerde parçalanan uzuvlar ve ölen insanlar (Çocuklar dahil).

Bu kabusun ortasında Smith'i ve psikolojini ayakta tutmaya çalışıp çocuklarınıza ulaşmaya ve başka çocukları kurtarmaya çalışacaksınız. Kaçırılan çocuklarla konuşarak veya onlara şeker atarak (Evet, şeker. Daha rahatsız edici bir şey olabilir miydi?) sizi takip etmelerini sağlayacaksınız. Her bölüm birer puzzle gibi. Ya gizlenerek (Bu daha çok önerilir) ya da karşınızdaki psikopatlar ile savaşıarak bölümdeki çocukları kaçış noktalarına götürmeniz gerek. Oyunun mekanikleri retro hissettiriyor. Modern bir şekilde yorumlanmış. Burası oldukça başarılı. Oyun çok zor. Sürekli kayıt elzem zira karanlıkta yolunuzu bulamayıp sürekli öleceksiniz.

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

KARAR

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

EKSİ Aşırı vahşet ve ekstrem konular, birçok bug

Gundam Versus

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

Yaşımın ortaya çıkmasını göze alarak Gundam serisiyle aynı zamanlarda dünyaya geldiğimizi söylemek isterim. Anime meraklılarının büyük bir beğeniyle takip ettiği seri, 1979 yılında Japonya'da başlamasına rağmen asıl büyük patlamasını 90'ların sonunda Amerika'da yayınlanmasıyla yaşamış ve dünyanın her yerinde hayranlar edinmiş. Çeşitli evrenlerde ve zaman dilimlerinde geçen bu animeyi hiç izlemediyseniz ve ilginizi çekiyorsa hangi sırayla izlemeniz gerektiğini internette bulabilirsiniz. Özellikle 80'li yıllardaki robotlar, mechalara merakınız varsa kaçırmayın. Bu kadar geçmişe niye gittiğimi soracak olursanız, hiç Gundam izlememiş ya da herhangi bir oyununu oynamamış birine Gundam Versus'u önerilir miyim diye düşünüyorum günlerdir. Evet, doğru duydunuz, benim de derdim bu, oynayıp zevk aldığım oyunu bir başkası da sever mi? Temmuz ayında Japonya'da, yakın zamanda da tüm dünyada piyasaya çıkan Gundam Versus'u açar açmaz klasik Arcade ekranı

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

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

Oyunun asıl civcivli yanı çevrimiçi oynayacağınız Ranked, Casual ve Player maçlarını yapacağınız yerler. "Aman canım ne olacak, uçanı kaçanı yeniyorum" diye gaza gelip, bu kısımlara hemen atlamasınız iyi edersiniz. Kendinize güveniyorsanız önden buyurun ama özellikle Japon oyunculara denk gelerseniz başınıza geleceklere ben sorumlu değilim. Ranked maçlara girebilmeniz için ise Casual maçlar yaparak "reguler" seviyesine ulaşmanız gerekiyor. Açıkçası çevrimiçi oynamaya bir kere cesaret edebildim onda da çok başarılı olduğumu söyleyemeyeceğim. Diğer modları oynayıp "hamdım, piştim, yandım" dediğimden tekrar deneyeceğim.

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

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Akıcı oynanış, güzel müzikler, sürüsüne bereket karakter seçeneği
EKSİ Hikâyesi yok, oyuna alışmak ve benimsemek zaman alıyor

65





Yapım Bedtime Digital Games Dağıtım Bedtime Digital Games Tür Macera Platform PC, Mac Web www.figmentgame.com

Figment

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

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

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

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

bulmacalar için değil, genel olarak atmosferi yaşamamız için de yapıyor olması. Hah, bulmaca dedik... Figment birçok klasik macera oyununda olduğu gibi içerisinde bolca bulmaca barındırıyor. Oyunun ilk dakikalarında ziyadesiyle kolay olan bulmacalar, zamanla zorlaşıyor. İşte bu noktada da harita kullanımı ve pek tabii kıvrak zekâ devreye giriyor. Bazen aynı tuşa birkaç defa basarak, çok karmaşık gibi gözükken bulmacaları çözebilirken, kimi zaman da haritanın bir noktasından diğerine koşturmamız gerekiyor. Bulmacalar oyunun hemen her yerinde mevcut ama savaşmadan da ilerlemek pek mümkün değil. Dusty kuşandığı kılıcı ile karşısına çıkan kabuslara ölüm saçabiliyor. Düşman birlikleri, genelde belirli bir noktaya, belirli aralıklarla saldırı yapıyorlar. Bu noktada yapmamız gereken, zamanlamayı iyi ayarlamaktan başka bir şey değil. Pek tabii düşman birlikleri kalabalıklaştığı zaman işimiz bir hayli zorlaşıyor. Figment gerçekten eğlenceli bir yapımdır. Kullanılan renklerden animasyonlara, yaratılan dünyadan müziklerine kadar hemen her şeyi vaat eden bir oyun. Yine de yüksek detayda grafik ve sonu gelmez aksiyon arayışları için pek de iyi bir seçim olmayacağını da altını çizmek isterim. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Sanatsal çalışmaların kalitesi, renkli atmosfer, farklı bulmacalar
EKSİ Yavaş oyun yapısı, herkese hitap etmiyor

80



Birden fazla Kabusla savaşırken gerçekten hızlı hareket etmek şart

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

Inmates

Bir başka korku oyununda buluşmak üzere! KORKMADIM BEN!

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

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

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

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

KARAR

ARTI Türü sevenler için değişik bir deneyim olabilir

EKSİ Korku oyunlarına aşina kişiler için doyurucu değil

50





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

Hob

Bazen bilmemek mücadelenin yarısıdır...

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

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

Robot, kendi kocaman sol kolunu yerinden sökerek Hob'a monte eder ve anlarız ki aslında Hob da bir robot, en azından robotumsu(!) bir şeydir. Hob'un temel prensibi: Bulmacaları çöz, yolda karşına çıkan düşmanları alt et, mor yaratığın ele geçirdiği makineleri mor yaratığın pençelerinden kurtararak çalıştır ve dünyayı yeniden oluşturun. Evet, yanlış okumadınız arkadaşlar. Makineleri çalıştırarak dünyanın parçalanmış kısımlarını güzelce onarıyoruz.

Hob ne? Dünyaya tam olarak ne oldu? Mor hilkat garibesi nereden geliyor? Neden dünyayı kurtarma görevine soyunduk? Bunlar bizlere açıklanmıyor. Tek bildiğimiz bana görsellerinden dolayı RiME adlı oyunu hatırlatan dünyada Zelda'daki Link gibi (Platform bulmacaları, kılıç) koşturmamız. Açıkçası nereden geldiğini ve nereye gittiğini bilmediğimiz bir mücadelenin içindeyiz ve Hob da bu konuda bize pek yardımcı olmuyor çünkü hiç konuşmuyor. Oyunda gram diyalog yok ve diğer karakterlerle etkileşimler mimikler ve el kol hareketleri ile yapılıyor. Oyundaki bulmacalar dengeli. Fazla zorlanmıyor ve dediğim gibi hiplama – zıplama üzerine kurulu. Burada ise Hob'un yeni dev kolu devreye giriyor. İlerledikçe upgrade'lerle donatabildiğimiz kol ile bulmaca çözüyor (Mesela kanca fırlatarak karşıya geçme veya bir nesneyi çekme.) ve diğer elimizdeki kılıç ile düşman avlıyoruz. Düşmanlarla çarpışmak bazen sıkıntılı olabilir çünkü kamera açıları da kimi zaman sıkıntı yaratabiliyor. Hob sevimli bir oyun. Oynanması eğlenceli ve on saatin üzerinde bir oynanış süresine sahip. Öte yandan hikayenin fazla boşluklu olması beni biraz rahatsız etmedi değil. Bunu kötü bir şey olarak lanse etmek istemem fakat benim için bir oyunun en hassas kısmı hikayedir ve bazı şeyleri bilmek, sonradan da olsa öğrenmek isterim. Türü seviyorsanız alın, oynayın.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Doğa ve teknolojinin uyumu, rengarenk grafikler, akıcı bulmacalar
EKSİ Yön bulma problemleri, kamera açıları, ufak tefek performans problemleri



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

Niche: a genetics survival game

Hiçbir canlı, soyunun tükenmesini istemez!

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

Oyun, başlar başlamaz bizi eğitim sürecine sokuyor, hangi simgeler nedir, ne yapmamız gerekiyor hepsini anlatıyor. Oyunun temel amacı hayatta kalmaya çalışırken aynı zamanda da türümüzün tükenmesine engel olmak, bunu da tahmin edeceğimiz üzere diğer türler ile üreyerek gerçekleştiriyoruz. Şimdi böyle söyleyince pek olayı yokmuş gibi görünebilir ancak o kadar da basit değil. Sıra tabanlı bir strateji oyunu olan Niche'te,

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

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

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

Oyun sıra tabanlı demiştim, değil mi? Bir canlıya yaptıracağımız her hareket, onun bir action point harcamasına neden oluyor. Dolayısıyla ne yapacağımıza karar verirken dikkatli şekilde seçim yapmamız gerekiyor. Canlılarımızın bir diğer özelliği ise farklı görüş modları, temel görüşümüz dışında iki farklı görüş modu var. Bir tanesi bitkisel yiyecekleri görmemize olanak verirken, diğeri de diğer canlıları görebilmemizi sağlıyor. Grafik, ses ve müzikler ise oyunun atmosferini gayet güzel şekilde yansıtıyor. Müzikler, ne yazık ki çok akılda kalıcı değil ve bunun yanında grafiklerin ise muhteşem görünmüyor. Stray Fawn Studio tarafından geliştirilmiş olan oyun, Steam üzerinde hayli patırtı kopartmış durumda. Oyunun erken erişim sürecini geride bıraktıktan sonra bile geliştirilmeye devam ettiğini de hatırlatalım. ♦ Sonat Samir

KARAR

ARTI Spore sevenlerin ilgisini çekebilir, yeniden oynanabilirlik yüksek
EKSİ Detaylar arttıkça kontrolü kaybetmek çok olası, kalitesiz görsellik



Sol taraftan dikkatini çektiğim düşman biriminin, işte böyle arkasından dolaştım!



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

Divided We Fall

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

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

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

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

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

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

KARAR

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

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



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

Road Redemption

Artık unuttuğunuzu sandığınız o vahşi Road Rash ruhu geri döndü!

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

ter rakibinize satırla dalın ister metal su borusu ile vurun ister ateş edin, ister rakibin motoruna tekme atıp karşı yönden gelen aracın altına gönderin, isterseniz de motoruna dinamit lokumu yapıştırın. Görünürde bu kadar kolay gibi duran oyun aslında bize farklı şeyler sunuyor. Yarış modu olarak hırsızlık, suikast vb. mücadele modları bulunuyor. Kimi yarışlarda 10 tane işaretli rakibini bitiş noktasına kadar öldür dediği gibi, bazen de bitiş noktasına kadar şu adımları gerçekleştiriyebiliyor. Topladığınız puan ve paralar ile yarış sonunda motorunuzu ve yeteneklerinizi upgrade edebiliyorsunuz. Ayrıca oyun içinde kullandığınız silahları da upgrade edebiliyor, bu silahlara dair ekstra özelliklerden de faydalanabiliyorsunuz. Her motorun farklı bir amacı var oyunda. Kimisi daha hantal ama tutuşu iyi, kimisi hızlı ama dönüşlerde büyük problemler yaşıyor ve hız kaybederek dönmeniz gereki-

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

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

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

◆ İlker Karas

KARAR

- ARTI** Road Rash esintileri, günlük stresi atmak için ideal
- EKSİ** Oyunun hızı ve şiddeti bazı oyunculara rahatsız edebilir

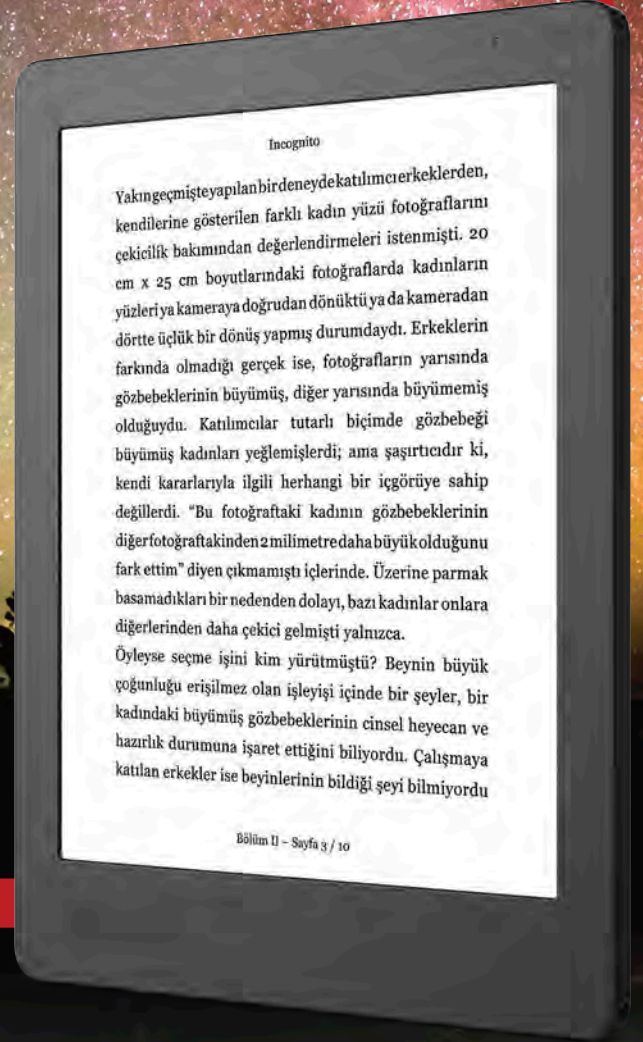


Rakuten
kobo

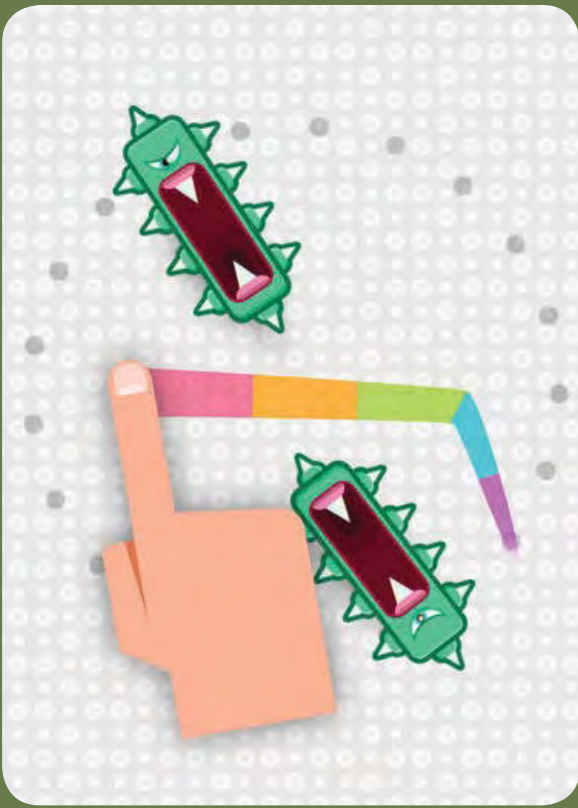
Okuma biçiminize ışık katın

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

kobo aura



www.dr.com.tr



Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

MmmFingers2

Parmak ısırta oyun...

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



Tür FPS Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

POPS!

Popları kurtarın!

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





Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Darts of Fury

Mobilde dart keyfi!

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

mek zorunda kalıyorsunuz. Oyundan parayla alacağınız canlar da belirli bir süre boyunca sınırsız maç yapmanızı sağlıyor. Bu biraz can sıkıcı olmasına rağmen oyun gerçekten eğlenceli. Hele ki oyunda son atışı yapmanın inanılmaz zevkli olduğunu söylemem gerekiyor. Ayrıca oyunun ana ekranında maç kazandıkça alacağınız ödülleri gösteren bir tablo bulunuyor. Artık her oyunun vazgeçilmezi olan kutu açmaları da bu ödülleri aldığınız takdirde karşınıza çıkıyor. Bunun yanı sıra lig sistemi güzel oturtulmuş ve oyunlara neredeyse tıklar tıklamaz giriyorsunuz. Son olarak oyun içerisinde yine oyundan kazandığınız veya gerçek parayla alabileceğiniz dartlar mevcut. Bu dartlar elbette ufak pozitif etkiler sağlıyor ama oyununuza para ver kazan durumuna rastlamadım henüz. Mücadele ettiğiniz oyunları seviyorsanız eğer, mutlaka oynamanız gereken bir oyun Darts of Fury. Zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. 8



Tür FPS Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Guns of Boom

Blok Puzzle

Arkadaş, yapmayın etmeyin. Daha insanlık "konsolda FPS oynanır mı" problemini çözememiş. Sen kalkıyorsun mobilde daha da nadir olan bir şeyi diriltiyorsun. Hem de ne dirilti! Açıkçası ben gerçekten kötü bir oynanış bekliyor ve kısa sürede oyundan soğuyup kapatacağımı düşünüyordum ancak oynadıkça fark ettim ki oyunun sistemi oldukça basit ve eğlenceli. Yürüyüş ve nişan alma dışında ayrıca bir de ateş etme fonksiyonunuz yok. Oyun nişanı düşmanda yakaladığı sürece ateş ediyor. Böyle bir şey ilk duyduğunuzda sıkıcı geliyor olabilir ancak mutlaka deneyip bunun tadına bakmanız gerekiyor. Oyunun ayrıca özel günlere etkinlikler yaptığını da unutmamak gerekiyor. Elbette son zamanlarda popüler olan kutu açılımı burada da var ve içerisinde bir sürü şey çıkıyor. Kostümler, silahlar, silah yükseltmeleri ve bir FPS oyununda görmek isteyebileceğiniz ne varsa burada buluyorsunuz. Online oynanan bu oyunda elbette klanlar ve maç izleme de eklenmiş durumda. Hatta biraz daha abartıp Youtube videolarını dahi uygulama içerisinde takip edebilirsiniz. Ancak izlemek için tabii ki Youtube'a yönlendiriyor. Mobilde FPS olur mu sorusunun cevabı olarak karşımızda olan bu oyunu mutlaka deneyin! 8



En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



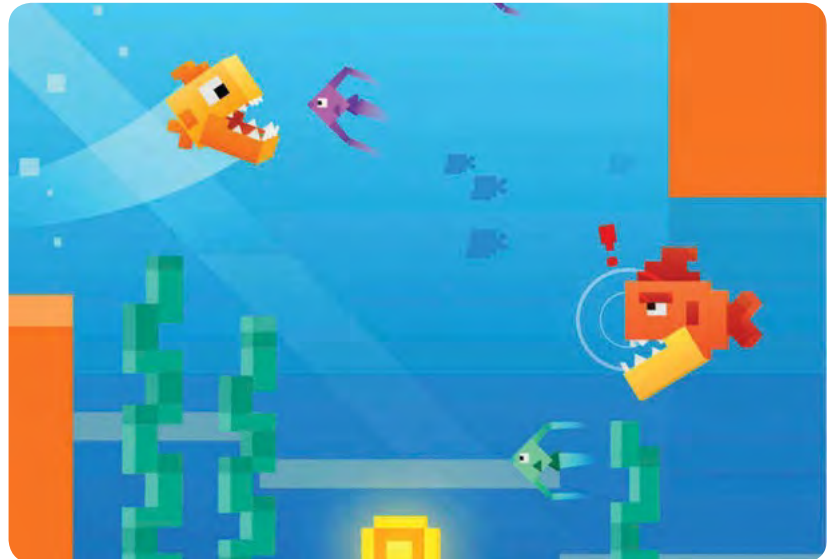
Tür Arcade Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Fishy Bits 2

Balık avı bu değil :/

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

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





Tür Puzzle Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Roka Puzzle

Blok Puzzle

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

yeni oyununu piyasaya sürmüş olur diye tahmin ediyorum. Oyundaki müzik seçimini pek beğenmemsem de blokların çıkardığı sesler oldukça tok ve tatmin edici. Bölümler seviyelerine göre tasarlanmış ve kolayda oynarken bile tek seferde geçemediğiniz çok bölümle karşılaşacaksınız. İnternete bağımlı olmayan oyunları gördükçe tabii ki seviyorum çünkü metroyu sık kullanıyorsanız orada internet tamamen gidiyor ve oyunlar kullanılmaz hale geliyor. Yolculuklarınız sırasında oynayabileceğiniz güzel ve zaman geçirtici bir oyun olmuş. Bir an önce indirip denemenizde fayda var! **7**



Tür Arcade Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Fire Rides

Ateş topu sizi bekliyor!

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

Bunu yapmak için de ekrana basılı tutarak, Tarzan gibi çatıdan çatıya savuruyoruz bu ateş topunu. Ne kadar yol gittiğimize göre şekillenen bir puan mekaniği var ve bunu artırmak için de yol üzerinde görebileceğiniz çemberlerin içerisinden geçebilirsiniz. Yeşil çember 2 -5 puan arası, beyaz çember ise 1 puan veriyor. Oyuna ayrıca ateş topu yanında başka skinler de eklenecek ancak henüz ne zaman geleceği bilinmiyor. İnternete gerek duymadığınız bu oyunla yolculuklarınız biraz daha kışalacaktır. **6**



Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat \$2.99

Yesterday!

Hoş tasarımlı bir bulmaca oyunu

Yesterday! Adlı keyifli oyunun bulmacaları, size Rubik Küpleri hatırlatacak. Her bir seviyede, aşık bir kadını biricik sevgilisine ulaştırmaya çalışacaksınız. Sevgililerin her ikisi de yanlış pozisyonda bulunan kübik nesnelerin üzerinde duruyorlar. Küpleri hareket ettirerek onları bir araya getirmelisiniz. Uygulama, keyifli bulmacalarının yanında oldukça başarılı görselliğiyle de beğenimizi kazandı. Yesterday! hem bulmaca meraklıları hem güzel grafiklerden hoşlanan oyun severlerin ilgisini çekecektir.. **7**



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

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

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

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

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

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





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

Tabii böyle bir mahallede; yaz aylarında sabah 06:30'da uyanmak, denize gidip 10:30'da dönmek, akabinde bilgisayarın başına geçip akşama kadar oyun oynamak, oradan da güneş gidince basket oynamaya çıkmak, bir anlamda günün rutini anlamına geliyordu. Fark ettiyeniz her yanımız o ya da bu şekilde oynamış. Hele hava kararınca oynanan saklambaçlar vardı ki, anlatmakla bitmez... Yine muhabbet hep benzeri başlıklar etrafında dönüyordu ki bunlardan da en öne çıkan fantastik kurguydu. Düşünsenize, bir yandan sabah akşam ya FRP ya da dijital ortamda oyun oynuyorsunuz, diğer yandan da bolca kitap okuyorsunuz; e başka ne konuşulacak zaten! Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar ve Ravenloft gibi modern fantastik edebiyata ait eserlerin de ardı ardına Türkçeye çevrilmiş olması, bir dönemler sadece kendi aramızda konuştuğumuz bu lisanın, yavaş yavaş evrenselleşmesine ön ayak oldu. Özellikle bu diyarlara ait peşi sıra piyasaya çıkan kitaplar, sanıyorum doksanların sonunda Fantastik edebiyatla ilgilenen herkesin o ya da bu şekilde hayatlarına dokunmuştur. Şimdi "Est sularıs oth mithas" deyişini kim unutulabilir ki? Masa üstünde bir şekilde hayatlarımıza giren FRP, fantastik kurgu ve Magic the Gathering gibi oyunların yanı sıra, yoluna tam gaz devam eden dijital bir dünya da söz konusuydu. Bizleri "Atarici" olarak adlandırdığımız Arcade Salonlardan toplayan ailelerimiz, bu sefer de evdeki bilgisayar-

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



Ne Okudum? **Play Between Worlds**

Tam ismi Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture olan kitap, aslında oyun

dünyasında sadece bir oyuncudan başka birisi olmayan T. L. Taylor'un zaman içerisinde etnografyaya merak sarmasını ve yaşadıklarını akademik bir çerçevede okuyucuya anlatmasını içeriyor. Özellikle akademik anlamda oyun çalışmalarına yönelmeyi planlayan, etnografya ve oyunu birleştirmeyi düşünen ve de MMO dünyasına akademik olarak yaklaşmayı planlayanlar için bulunmaz bir kaynak.



Ne dinledim? **Silentium**

Geçmiş sayılara şöyle bir bakayım dedim de arada Silentium'u resmen atlamışım onu fark ettim. Efendim bu

güzide ekibimiz Gotik Metal müzik icra eden Finli bir grup. 1995 yılında kurulan grubun, kendi içerisinde inişli çıkışlı bir macerası var. Grup halen bir arada olsa da, 1996 ile 2008 yılları arasında hayli aktif bir şekilde müzik yaptı diyebilirim. Özellikle 2001 yılında piyasaya çıkardıkları Altum albümünü de şiddetle tavsiye ederim.



Ne izledim? **Me, Myself and I**

Her insan aslında mucittir! Ya da öyle midir? Gelin sizi Alex ile tanıştırayım. Bu dizide kendisini hem küçük bir

çocuk, hem zorlu hayat koşulları ile mücadele eden orta yaşlı bir adam, hem de yaptıkları ile zenginliğin tadını çıkaran yaşlı bir karakter olarak izleyebilirsiniz. Aynı tutku ve karakter ile farklı yaşlarda karşımıza çıkan Alex karakteri, muazzam bir kurgu ve senaryo anlatımı sayesinde keyifle izlenen bir diziye dönüşmüş.

KASIM
SAYISINI KAÇIRMA

22
K-POP

22
ÜNLÜ

TOPLAM 44
POSTER

50
STICKER

2 POSTER DERGİSİ +5 Sticker

22 ünlü 22 K-pop

KASIM 2017 NO: 11 FİYATI 67

Camila
CABELLO
HAYAT DERSİNİ ALDIK!

ERKEKLERE
SORDUK,
HOŞLARINA
GİTMEYENLERİ
BULDUK

Selena
BEYAZ PERDE ONU CAĞIRIYOR!

Demi
LOVATO
İŞTE SÖYLÜYÜRÜZ!
SENİ SEVİYÜRÜZ!

Harry
STYLES
SIR KÜPÜ

KASIMDA
Sinema
BAŞKADIR!

Bill
SKARSGARD
KORKUNÇ YAKIŞIKLI

ISSN 1300-5588
KTC FİYATI 6,50
9 771300 938003

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.heygirl.com.tr

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

DB
DOĞAN BURDA DERGİSİ

SİHİRDAR POSTASI

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

Sayfa
96



ONLINE



GIGANTIC

Season of Souls Güncellemesi Yayınlandı!

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

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

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

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

PUBG ekibi sıkı çalışıyor!

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

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

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

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



LIFE IS FEUDAL

MMO versiyonu açık betaya başlıyor!

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

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

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

TROVE

Adventures güncellemesi hakkında son detaylar!

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

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

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

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





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

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



GUILD WARS 2: PATH OF FIRE

İkinci eklentisi ile sahnede!

MMO oyunlarıyla aranız nasıldır bilmem ama bu türde adı sayılacak isimler bir elin parmağını geçmez. Ultima Online'nın açtığı ve WoW'un sırtlandığı MMO dünyasında gerçekten fark yaratan isimlerden birisi de Guild Wars. İlk oyunu ture farklı bir tarz katmayı başaran yapım, özellikle piyasaya çıktığı ilk iki yıl fazlasıyla deneyim edilmişti. Araya giren suskunluk döneminde hakkında pek bir şey duyamamış olsak da 2012 yılında üretilen Guild Wars 2 ile küllerinden yeniden doğdu. Hoş, ikinci oyun iki kadar iddialı mıydı halen tartışabilirim ama bir şekilde yeterli miktarda oyuncuya hitap etmeyi başardı. İlk eklentisi olan Heart of Thorns eklentisi ile büyüyen yapım, şimdi de ikinci eklentisi Path of Fire ile farklı atılımlar peşinde...

Bir MMO oyundan ne istersiniz? Aslında bu çok geniş bir soru oldu. Hali hazırda oynadığınız bir oyunun eklentisi piyasaya çıktığı zaman, beklentiniz ne olur? Bugün halen DLC ve eklenti mantığı üzerine birçok tartışma var ve neyin tam olarak beraberinde neyi getirmesi gerektiği kesinlik kazanmadı. Yine de para vereceksiniz ve bir şeylerin değişmesi gerekiyor değil mi? O zaman işe hikâye ile başlayalım. Uzun süredir unutulmuş Tanrılardan birisi olan Balthazar yeni eklentinin esas düşmanı diyebiliriz. Bir anda ortaya çıkan arkadaşımız, Crystal Desert bölgesini yok etmekle tehdit ediyor; e tabii bunu tek başına değil, ona eşlik eden ordularıyla yapmayı planlıyor. (Hoş kendisi de yetebilir gibi geldi bana ama işte tarz meselesi.) Bu da bizi herhangi bir eklentinin olmazsa olmazı yeni haritaya yönlendiriyor...

Path of Fire ile birlikte görülmeye çıkan Crystal

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

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

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





İlk 1000 kişiye!
Kaçırmayın!

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



WORLD OF WARPLANES 2.0

Yeni bir başlangıç!

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

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

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

ile arkadaki düşmandan daha etkin bir şekilde kurtulabilmek mümkün.

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

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

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

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

Kod içeriği

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

Kod rehberi

- ♦ Wargaming hesabınızla giriş yapın.
- ♦ Profilinize tıklayıp "Wargaming Kodunu Aktive Et." bölümüne girin.
- ♦ Aldığınız kodu girin.
- ♦ Hediyeğiniz kısa süre içinde hesabınıza eklenecektir.

Kurallar

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





LEAGUE OF LEGENDS

SİHİRDAR POSTASI

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

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

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

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

2017 Sezonunda Neler Oldu?

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

- mizi geliştirme fırsatı yakaladık ve pek çok yeniliği deneme fırsatı bulduk. Baronları, ejderleri, ardi ardına çıkartıp çıkartıp kestik. Siz de yaptınız biliyorum. ^^
- ◆ Xayah ve Rakan Bitmeyen aşkları ile Vastayaları kurtarmak adına aramıza katıldı.
- ◆ Tank güncellemesi ile tanklar zırhlarını yeniledi! Gargoyl'un Taş Zırhı ve Değişken Miğfer gibi iki önemli eşya aramıza katıldı. Bu güncelleme ile yepyeni bir Mao'Kai ağaç kovduğundan tekrar doğdu!
- ◆ Vadi'nin Alameti'ni terbiye ettik ve kendisi Minas Tirith'e kafa atan Ground gibi kulelere kafayı gömdü!
- ◆ Yıldız Muhafızı Urgot söylentileri kabuslarımızda bizi yalnız bırakmadı.
- ◆ Kişilik bölünmesi sorunu yaşayan Gölge Cellat Kayn, Sihirdar Vadisi'nde herkesi kendi gibi ikiye bölmeye çalıştı.
- ◆ Pulsefire Ezreal firewall korumasını indirip onu güncellemelerine izin verdi. Hatta

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

Daha Tehlikeli Bir Evelynn

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

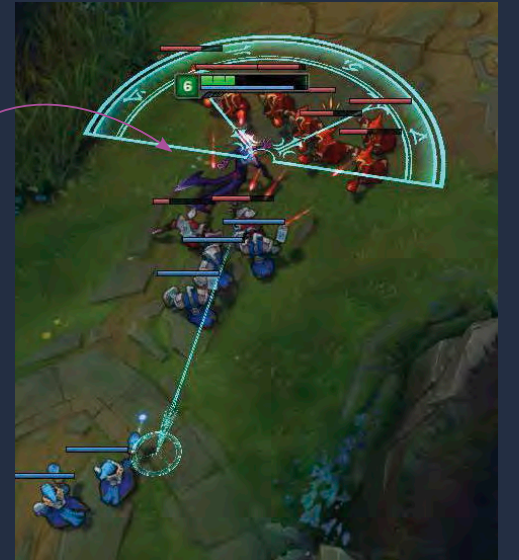


Evelynn'in pasif yeteneği **Iblis Gölge**, çatışma dışında Evelynn'e hızlı bir can yenileme sağlarken, artık pasif, 6. seviyeden sonra kamuflaj yeteneği sağlıyor. 6. Seviyeye kadar erken baskında biraz zayıf kalsa da, 6. Seviyeden sonra müthiş bir baskın potansiyeli kazanan Evelynn, rakipleri için bir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



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

Evelynn'in yeni ulti yeteneği **Dul Birakan** ile ani hasar verip, karmaşanın içinden kendinizi sıyırmak artık mümkün. Evelynn önce Dul birakan ile önündeki yarım daire biçimindeki alanda yer alan hedeflere önemli bir hasar veriyor ve ardından biraz geride beliriyor. Bu yetenek özellikle kule altı saldırıları oldukça etkili hale getiriyor. Aniden kendini kulenin altında güvende hissedilen bir düşmana büyük bir hasar vererek oyundan düşürebilir ve kaçıp gidebilirsiniz.



BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

MERHABA ARKADAŞLAR!

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

etrafta yüzlerce kanal var?
 - Aferin. O konuyu da az önce düşündüm. Şimdi senin tabak gibi suratın kadrāja sığmayacağı ve sığsa bile kimse tarafından beğenilmeyeceği için..
 - Kendi muhteşem kelinizi mi koymayı uygun gördünüz?
 - Pardon?
 - Kendi muhteşemliğinizi mi koymayı uygun gördünüz diye sordum.
 - Hmmm... Dergi basılınca burayı bir kez daha gözden geçireceğim.
 - Ne dergisi pardon?
 - Patron diyecektin herhalde?
 - Ne patron?
 - LAN! Senin suratını koymayacağız işte. Onun yerine güzel kızlar koyacağız. Sanki onlar oyunu oynuyormuş gibi gözükcek!
 - Ses benim ama değil mi?
 - Ses benim, sevda benim... Şarkı mı söylüyorsun oğlum? Ses de sana ait olmayacak. Bir ses programıyla senin sesini inceleteceğiz. Zaten pek fazla uğraşmamıza da gerek kalmayacak..
 - O ne demek ya?
 - Bak bak nasıl inceldi yine sonda... Tamam tamam, "çok uğraşım" sesini inceltiriz.
 - Patron o iş öyle kolay olmuyor; ayrıca hangi kıızı, nereden bulup da koyacaksınız, çok saçma..
 - Önerin nedir?
 - Bence ünlü YouTuber kızlardan biriyle anlaşalım.
 - Hangisi mesela?
 - Şu makyaj yapan var bir tane, ismini de yanlış mı yazmış nedir..
 - Tanımıyorum. Başka?
 - Sonra başka bir tane var, birbirlerine "Diss" videoları atarken gördüm. Biri ona çok makyaj yapıyorsun mu demiş, o da buna bozulup bir tek kalem çekiyorum,

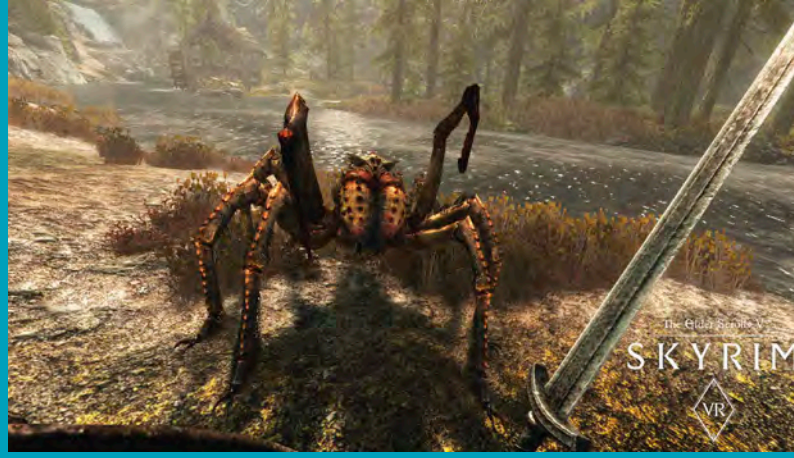
rimelim bile yok mu demiş, bir şeyler...
 - Kadınsal makyaj malzemelerini ezberle sayman..
 - Ama bunlar olmaz çünkü sonra daha ünlü olamadan Diss videosu yeriz biz de.
 - Öff; ne çok "dis" dedin saçma sapan! Başka ünlü YouTuber koyalım o zaman? Bol bol oyun oynayanlardan biri?
 - O bol oyun oynayanlar artık büyüdü, şimdi farklı işler yapıyorlar. Challenge'lar mı dersiniz, kız arkadaşlarına şakalar mı, işte ne bileyim 24 saatte şarkı, film yapmalar mı..
 - Niye bıraktılar oğlum bunlar oyunu?
 - Ben nereden bileyim patron..
 - Oğlum sabahtan kalksana bu adamları izleyen sen değil misin? Açıklamışlardır herhalde bir yerde!
 - Patron konudan iyice saptık. Hani video çekecektik..
 - İyi tamam, aç kamerayı, koy bizim oyunlardan birini.
 - Koy derken? Plak çalmak gibi mi?
 - Lan anladın işte uzatma! Girişte çok hızlı bir şekilde bir cümle söyle, sonra da oyunu anlatmaya başla. Bunu yaparken heyecan duy, karşı tarafı heyecandır ve takipçi topla. Haydi!
 - "Merhabaahaliyinekarşınızdayımişte! Bugün size yeni yaptığımız oyunu anlatacağım. Bu oyunu çok uzun süredir, yaklaşık 2 haftadır tasarlamaktayız ve iyi bir aşamaya geldiğimizi söyleyebilirim. Oyunda dişi bir karakteri kontrol ediyoruz ve bu karakterle karşımıza çıkan farklı engelleri aşmaya çalışacağız." N'oldu patron ya?
 - Dis atacağım şimdi sana, bu ne sıkıcılık. Düzelt, başka türlü anlat!
 - "Dis atacağım dedi pat, gel de şimdi buradan yak. Patron dedik, saygı duyduk, geldi YouTube'un fiyaskosu!"
 - Respect.





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





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

The Elder Scrolls V: Skyrim VR ★★★

Bethesda'nın üst üste ikinci kez E3'e katılacak olması, söylentileri de beraberinde getirmişti. Bu söylentilerden en can sıkıcı Bethesda'nın ana serilerinden The Elder Scrolls'un ve Fallout'un aynı evrende geçtiği ve konferansta duyurulacak yeni oyunla bunun kesinlik kazanacağıydı. Neyse ki, bu can sıkıcı söylentinin yerine bir diğer söylenti olan The Elder Scrolls V: Skyrim'in Nintendo Switch ve buzdolaplarının yanında sanal gerçeklik kasklarına geleceği, kısmen de olsa doğru çıktı. Buzdolaplarımızda Skyrim oynamak için biraz daha beklememiz gerekiyor,

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

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

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

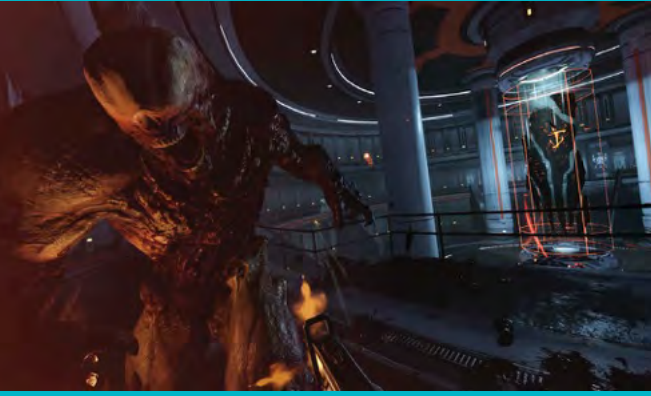
Fallout 4 VR ★★★★★

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

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

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





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

DOOM VFR ★★★★★

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

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

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

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

The Inpatient ★★★★★

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

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

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



Bravo Team VR ★★★★

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

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



ARK Park ★★★★

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

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

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



LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

Hala ziyaret
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

BOSE

SoundLink Color II

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

Sayfa
107



DONANIM

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

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Razer Lancehead

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

Şimdiye kadar oyunculara özel pek çok mouse'unu incelediğimiz Razer'ın elimizdeki son ürünü ise firmanın yeni arzu nesnesi Lancehead. Pratikte hem kablolu hem de kablosuz versiyonları bulunan ürün bize kablosuz versiyonu ile ulaştı ve hemen belirtelim, iki ürün arasında donanımsal olarak da bazı farklar mevcut. Oyunculuk söz konusu olduğunda tercihin kablolu mouselardan yana kaydığını söylemek mümkün. Günümüzde ilerleyen teknoloji ile birlikte tepkilerdeki gecikmeler minimuma inmiş olsa bile, ağırlık ve pil ömrü gibi sebepler yüzünden pek çok oyuncu kablosuz mouselara bir miktar ön yargı ile bakmakta. Razer Lancehead, bu ön yargıyı kırabilecek kadar harika bir ürün. Diğer taraftan kablolu modeli ile karşılaştırıldığında performans tarafında bazı dezavantajlar ile gelmekte.

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

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

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

(Chroma parlaklığı / efektine ve DPI ayarına göre değişmekle birlikte) tam şarjda 20 saatin üzerinde bir dayanıma sahip. Toplam test süremiz henüz bu rakama ulaşmasa da tam şarjın ardından yeniden şarj etmediğimizi düşünürsek, verilen değerler oldukça olası gözüktüğünü söyleyebiliriz. Son olarak, kablosuz versiyonu 600 TL civarında bir fiyata sahip olan Razer Lancehead pahalı bir ürün. Yine de uzun şarj süresi, yüksek performans ve kolay kullanımı ile hemen her kullanıcının senelerce keyifle kullanabileceği bir mouse üretmiş Razer. Beklentileriniz yukarıda okuduklarınız ile uyuyorsa, hiç düşünmeyin derim.

◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Yüksek performans, uzun pil ömrü, Razer Chroma, kablosuz fare için oldukça hafif, her iki el için de tasarlanmış
EKSİ Yüksek fiyat, kablosuz modelde kablolu versiyona göre daha düşük performanslı sensör kullanımı



Apple iPhone 8

iPhone X'e bütçe ayıramayan
Apple tutkunları için.

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

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

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

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

KARAR

ARTI Performans, 240 kare ağır çekim, başarılı fotoğraf yeteneği, kablosuz şart
EKSİ Fotoğraf kalitesi yeni standartlar getirmedi, iPhone 7'den pek farkı yok, yüksek fiyat

80



Bose

SoundLink Color II

Yaz günlerine hazırlık...

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

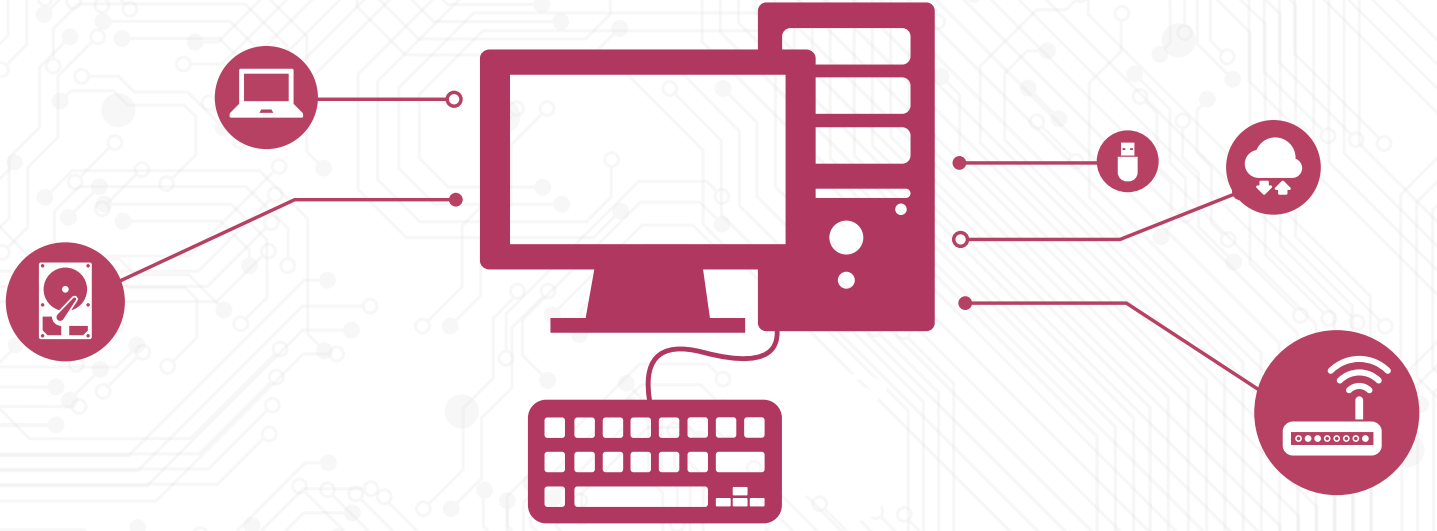
Bose Soundlink Color II, suya karşı dayanıklı bir hoparlör. IPX4 sertifikasına sahip olan hoparlör, su sıçramalarına karşı dayanıklılık gösteriyor. Yani onu çimlerin üzerindeki su fiskeyesinden zarar görmüyor, yağmurda su almıyor veya üzerine sıvı döktüğünüzde endişe etmenize gerek kalmıyor. Bose Soundlink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

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

KARAR

ARTI Ses performansı, multipoint Bluetooth, suya karşı dayanıklı, tasarım
EKSİ Ortalama pil ömrü, herhangi bir montaj çözümü yok

80



TEKNİK SERVİS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master CMP351	Corsair Carbide Spec-02	Aerocool P7-C1
ANAKART	MSI B250M PRO-VDH	MSI B250M Bazooka	ASUS Crosshair VI HERO
İŞLEMCİ	Intel Core i3-7100	Intel Core i5-7500	AMD Ryzen 7 1800X
İŞLEMCİ FANI	Intel (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Thermaltake Water 3.0 Ultimate 360mm
BELLEK	HyperX Fury Black 8GB 2666 MHz CL15	HyperX Fury Black 16GB 2666MHz CL15	Corsair Dominator Platinum 32GB 3200 MHz CL16
EKRAN KARTI	MSI Radeon RX 460 2GB	MSI GTX 1050 Ti Gaming X 4G	Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming 8G
SABİT DİSK	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3,5 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DİSK 2	OCZ Trion 150 120GB	Samsung 850 EVO 250GB	Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya Dahil, 500 W	Kasaya Dahil, 650 W	Corsair RM750x 80 PLUS GOLD
MONİTÖR	ViewSonic VX2257-mhd 22" 2ms, FreeSync	ASUS 21.5" VX228H – 1ms, 60Hz	ViewSonic 27" XG2703-GS G-Sync, 4ms, 165 Hz
FİYAT	3000 TL	4350 TL	14100 TL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LEVEL

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

89^{TL}

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





KÜLTÜR & SANAT

Sayfa
112

DESPICABLE ME 3

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

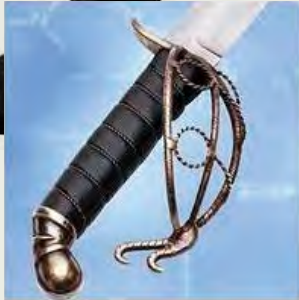
SEKİZ

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



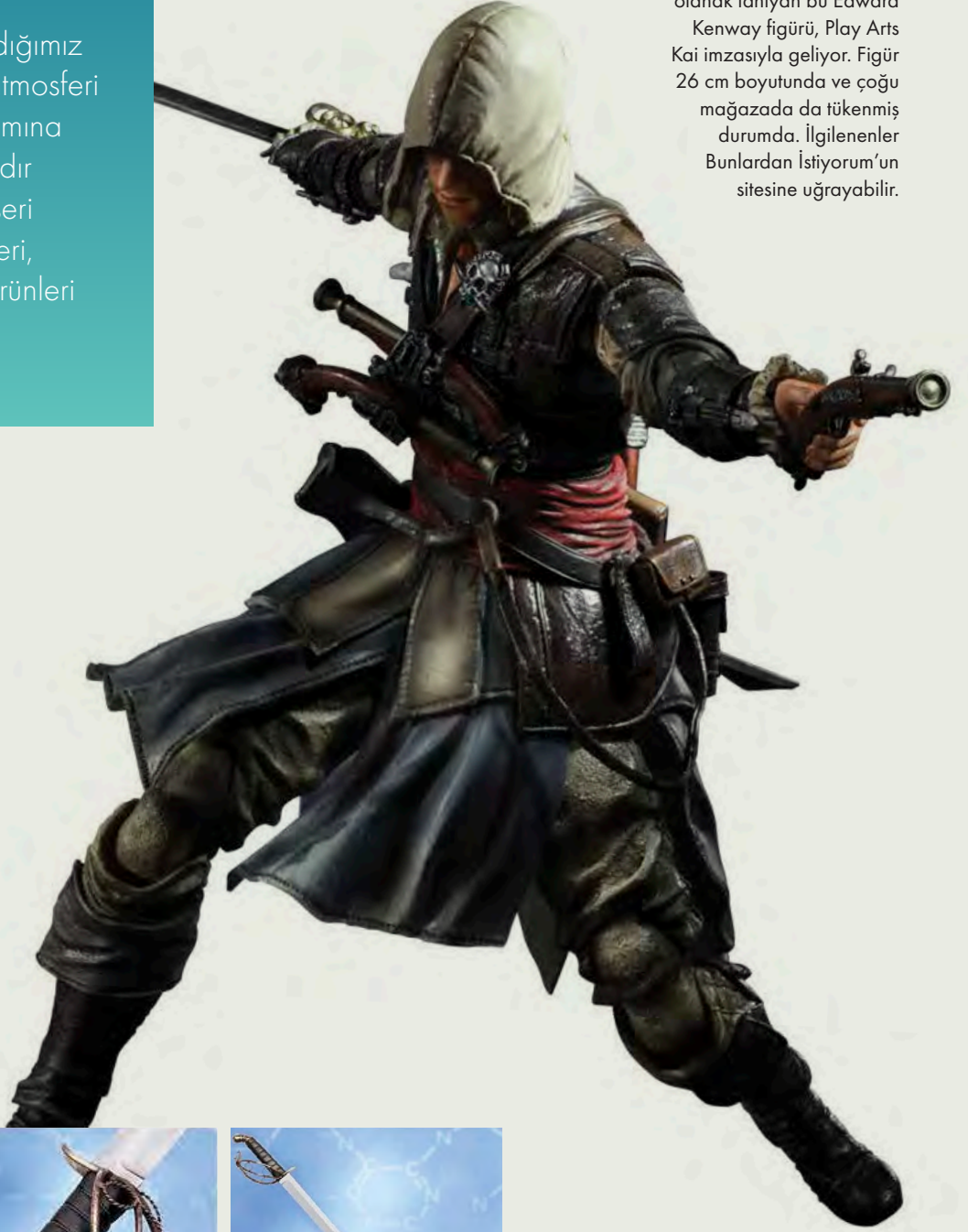
Ezio'nun Kılıcı

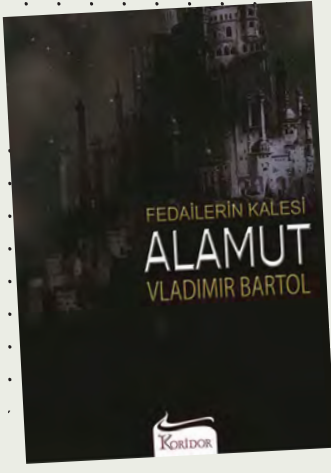
Serinin en iyi oyunlarından biri olarak adlandırılan Assassin's Creed II, Ezio'yu ön plana taşımıştı. Ezio'nun bu oyunda kullandığı kılıç da gerçek boyutlarında satışta. Üstelik kabzası gerçek deriden! Fiyatı da 1300 TL civarında.



ACIV: Black Flag Edward Figür

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





Fedailerin Kalesi Alamut

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

Prince of Persia: Assassins

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



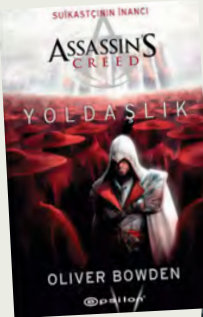
Tarihle Tam Uyum

AC oyunları hazırlanırken oyun ekibi, oyunun geçeceği dönemle ilgili inanılmaz bir inceleme içine giriyor. Bu durum özellikle AC3'te en yüksek noktaya ulaşmış ve oyundaki tüm ismi geçen karakterler %80'lik bir uyumlu tarihte yer almakta.



Kafa Avcılığı

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



10 Kitap

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

Konuk Oyuncu

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

FİLM,
KİTAP,
MÜZİK

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

ALBÜM

GOTHMINISTER
THE OTHER SIDE

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



SİNEMA

ÇILGIN HIRSI 3

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



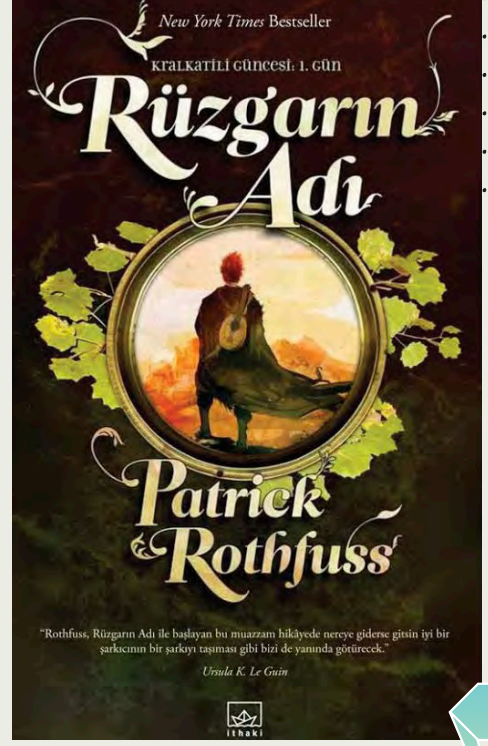
KİTAP

KRAL KATİLİ GÜNCESESİ

PATRICK ROTHFUSS

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

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



SİNEMA

BLADE RUNNER 2049

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

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

ALBÜM

LIV SIN FOLLOW ME

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

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



ÇİZGİ DÜN- YALAR

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



Ha ha ha ha ha!

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

Öldüren Şaka'da ise bambaşka bir atmosfer bulunuyor.

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

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

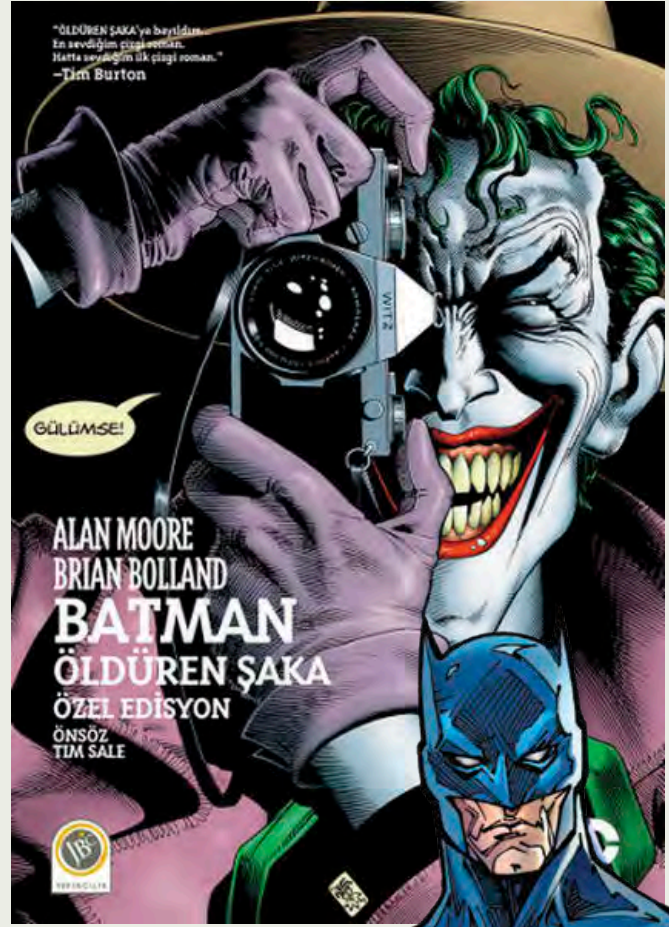
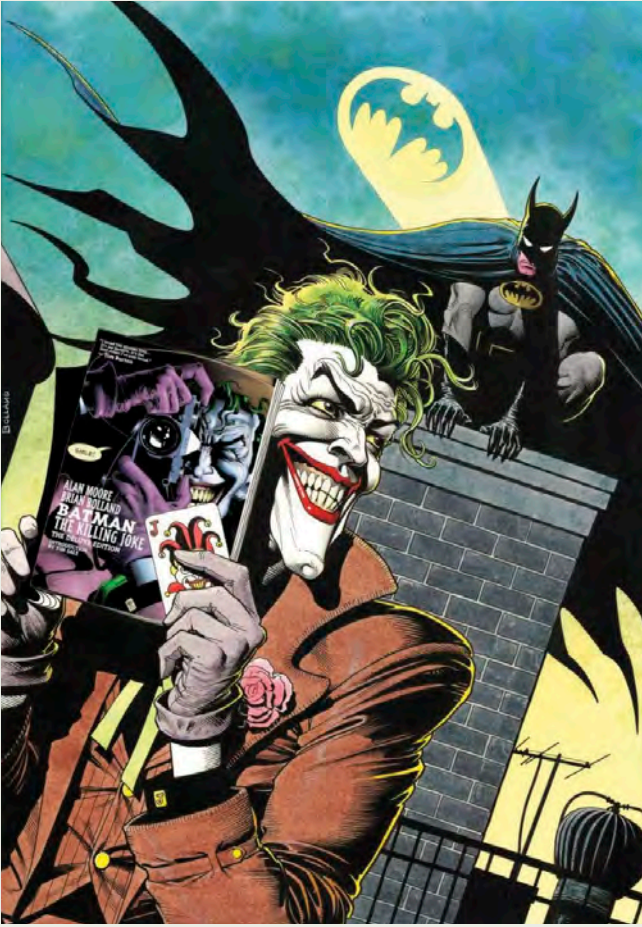
Peki bu çizgi-romanda ne oluyor? Pek uzun bir hikaye olmadığı için size fazla bilgi vermek iste-



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

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

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



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

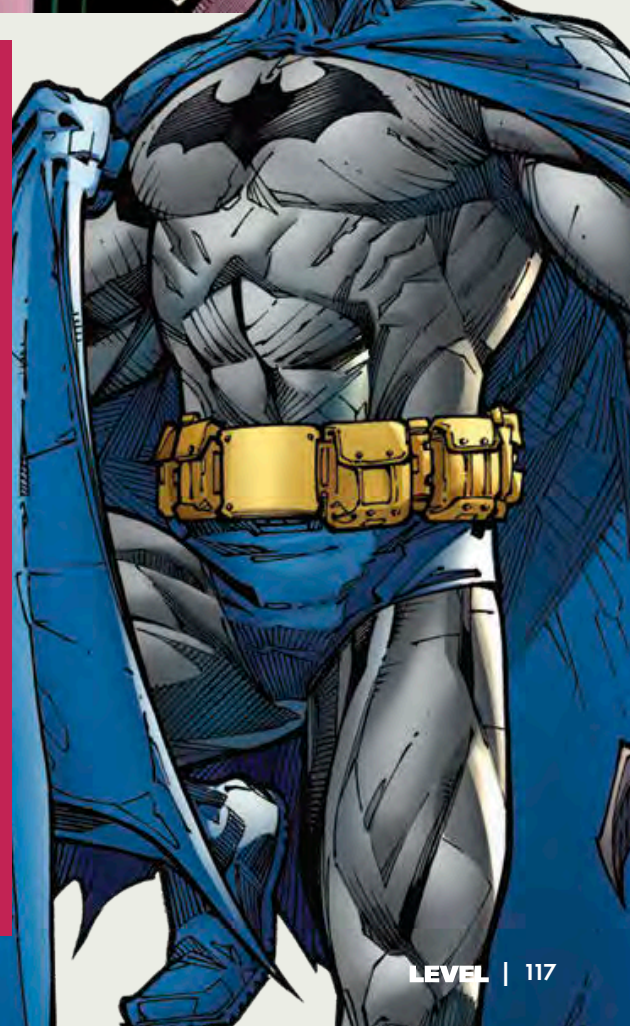
Çizgi-romanı okutan ve unutulmamasını sağlayan bir başka konu da elbette ki anlatımı... Seneler geçmesine rağmen çizgi-romanda olan biteni unutmamız mümkün olmuyor. Ayrıca çizimlerdeki kalite (Özellikle Joker'in tasviri.) çok akılda kalıcı ve güzel gözüküyor. Ve son olarak hikayenin sonu... Spoiler vermeyeceğim,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

◆ Tuna Şentuna



Çizgi-romandan, çizgi-filme

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



OTAKU
CHAN ÖZEL

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



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

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



Bir Yeniçeri Masalı
Hamit Çağlar Özdağ'ın kaleminden. "Geçmişten gelen bir hesabı vardır Yosma'nın. Dört gözle beklemektedir sefer haberini. Ve gün gelir, ferman işitilir, sefer vaktidir! Viyana yollarına düşülecek, cenk edilecektir. Büyük müjdedir bu Yosma

Hatun nazarında! Ama cengin dehşetli yanılla, bu tahsilatın karanlık tarafıyla nasıl yüzleşecektir? Buyurun bir yeniçerinin masalına... Pürdikkat yapışın bu cesur hatunun kelimasına..."



Bir diğeri günümüz İstanbul'unda geçen bir roman **Geceye Övgü**, Şima Özgürler'in kaleminde. Romantik bir Pamuk Prenses masalından başlayarak ötekine atlıyor başkarakteri Öykü'nün öykü kahramanı olma macerasını kâh Faust, kâh Madam Bovary, kâh Romeo ve Juliet eşliğinde

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



Finale kalan romanlardan bir diğeri Murat Başekim'in **Karanlık Çağ** kitabı. Ülkemizde kalemi çok güçlü yazarlardan biri, geçen senelerde Gio Roman Ödülü de kazanmıştı. "Doğu ve Batı arasında sıkışmış, pişmanlıklarla dolu bir adam. Karanlık bir entrika.

Korkunç bir sır. Tehlikeli bir serüven," diye yazıyor tanıtımında, sabırsızlıkla okumayı beklediğim kitaplardan biri.

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

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



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

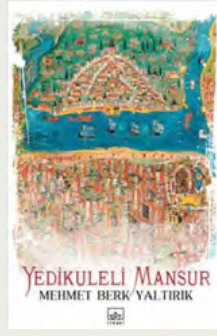


Sıcak Kafa Afsin Kum'un kitabı. Dünyayı pençesine alan bir delilik salgınından bahsediyor kitap. Başkahramanımız ise eski bir dilbilimci Murat Siyavuş. Önceden bu hastalık üzerine çalışıp annesinin evine sığınmış biri

Murat ama ne kadar reddetmeye çalışsa da içinde yaşadığı dünyaya sürüklemek isteyen devlet güçlerine karşı koyamıyor. Alper Canıgüz de kitap için şöyle demiş: "Meraklandırın, sürükleyen, çokça güldüren ve nihayet elinizden tutup uçuran bir hikâyeye. Türkiye'nin dünya bilimkurgu literatürüne armağanı."

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

Süleyman Han'ın saltanatının son senelerinde, zorbazların ipinin ucunu çoktan kaçırmış Kara Şaban Ağa, zorbazlığa namzet Mansur, simyaya tövbeli meyhaneci Panayot, insan kaçkını ve daim karanlıkta yürüyen Ayı Osman Ağa, zorbazların rüzgârında savrulan Roza ve bir nice tilsimli, efsunlu, ürpertili mekân ve mavra..."



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

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

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

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

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

◆ Merve Çay



Kaneko Atsushi

COS- PLAY REPUBLIC

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



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

Olay nedir?

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

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

Konumuzdan uzaklaşmadan devam edelim. Cosplayde jüri demek, kazanan cosplaye-





Yarışma kazananını belirlemek için sık sık not alın

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

Her yerde aynı mı?

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

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

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

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

Konuyu biraz daha netleştirelim, jürisiniz ve ne yapmalısınız? Birinciyi nasıl seçeceksiniz? Verdiği emeğe mi bakacaksınız? Zırlı kocaman diye mi ödül alsın istiyorsunuz? Yoksa güldürdü diye mi? İşte bu yüzden kalem kağıda ihtiyacınız var, bu yüzden metamatik yapmalısınız. Not tutmanız çok önemli. Kostüm ve karakteri bir kenara yazın. Ardından altına

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

◆ **Ceyda Doğan Karas** [@cepejleri](#)



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



Oyuncunun Galaksi Rehberi Enes Özdemir



Hayalleri yazıya dökmek

// Selam Enes,

Öncelikle hoş geldin demek istiyorum.

Yazarlık başvurunda online oyunlarla ilgili olduğunu öğrendim ve göndermiş olduğun deneme yazısını da okuduktan sonra sana yazı vermek istedim. LEVEL / Online Oyun Dergisi'nde yayınlanma ihtimali olan ilk yazıların için sana başarılar diliyorum, kolay gelsin."

Yukarıdaki metin 2012 Nisan ayında LEVEL'a yolladığım deneme yazısının ardından, LEVEL'dan Ahmet Özdemir tarafından gönderilen cevaptı. Beş yılı aşkın süre önce aldığım bu mail, hayatımın dönüm noktalarından biriydi. Zira bu mail ile beraber oyun sektöründeki kariyerim başlamış oldu. Hani Tuna'ya yazıyorsunuz ya şu sayıdan, bu sayıdan beri takip ediyorum diye. İşte ben de LEVEL ile ilk kez 140.

sayıda tanıştım. Kapağında "Köklere Dönüş" sloganıyla PES 2009'u nostaljik bir havayla taşıyan dergi çok keyifli gelmişti. Sonraki ay bir kez daha dergiyi aldım. Bu aydan sonra ise bir süre dergiyi ihmal ettim ancak 147. sayıda Gitar Hero: Metallica sayısı ile dergiye okur olarak ve kalıcı olarak geri döndüm. (Evet, ben de dergiyi satın alıyorum!)

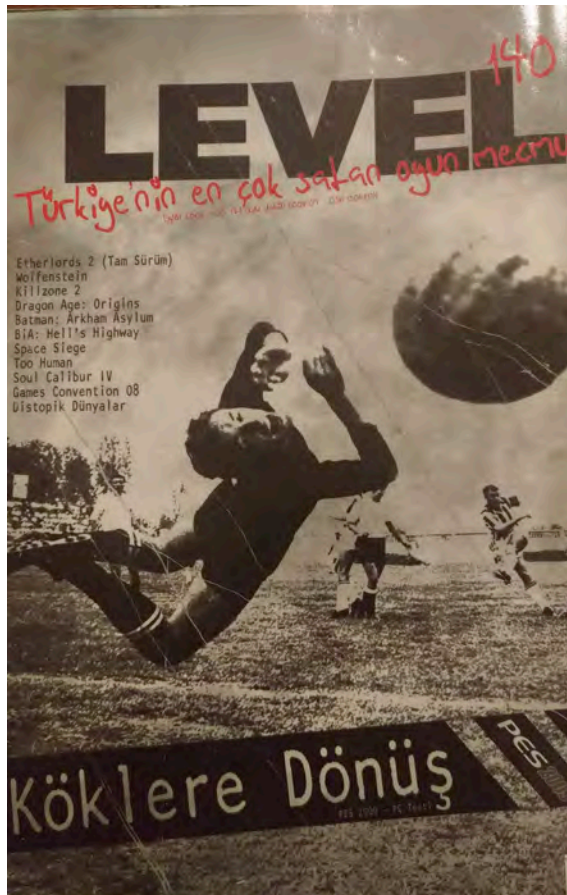
LEVEL'in her zaman benim için özel bir yeri oldu. LEVEL ile beraber kendi jenerasyonumdan çok daha geç de olsa oyun sektörünün ne denli büyük olduğunu keşfettim. Sektörün gerçekte nasıl bir potansiyele sahip olduğunu gördüm. Oyun dünyasının düşündüğümünden büyük olması başlarda beni bir hayli şaşırtmıştı. Dört sene sonra, yani 2012'de yukarıdaki mail geldiğinde yaşadığım heyecanı ise hiçbir zaman unutamam. Evde birkaç tur koşmuş ve sevinçten ne yapacağımı bilememiştim. Derginin

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

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

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

rastgele gelen bir oyunu oynayıp sayfalarda yazı yazmak yerine, sadece kanepede uzanıp film, dizi izlemeye, uyuklamaya zorlansa da, bu anlarda bana güç veren ve klavyenin başına geçmemi sağlayan etken yine sizlerdiniz. Benden yazı bekleyen sizler, kendimi Eyüp'ten Beylikdüzü'ne metrobüsle zar zor götürdükten sonra yorgun argın eve geldiğimde, daha fazlası için bana enerji veren itici güçtünüz. Oyun oynayıp para kazanmaktan(!) çok daha değerli sizlerin gösterdiği bu ilgi. Dergi ile tanışmamın üzerinden dokuz seneden fazla bir süre geçti. LEVEL benim için bir kardeş gibi oldu. Benimle beraber büyüdü, benimle beraber değişti. Çok zorlandığım zamanlar olsa bile onu bırakmayı bir kez bile düşünmedim. Beş seneyi aşkın süre sonra 250. sayı gibi özel bir sayıda ilk kez(!) Kare'de bulunmak benim adıma LEVEL ile ilgili unutulmayacak bir anı daha oldu. Oyun sektörü ile ilgili belki bilerek belki de farkında olmadan bana birçok şey öğreten Kürşat ve Tuna abiye ilk kez dergi sayfalarından teşekkür etmek istiyorum. Ayrıca tüm LEVEL ekibine ama en çok da siz değerli okuyucularıma sonsuz teşekkürler. İyi ki varsınız. Nice 250 sayıda görüşmek üzere. <3. ♦





Mühendislik Öğrencisinin Oyun Günlüğü

Tolga Yüksel

Hayaller gerçek olunca

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

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

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

Tabii bu süreçte yaşadığım -ve hala yaşamakta olduğum- epey sıkıntılı dönemler de oldu. Bunun sebebiyse halen devam etmekte olduğum makina mühendisliği bölümü. Malumunuz, mühendislik öğrencisi olmak oldukça zorlu bir iş. Hele ki benim gibi oyun oynamayı seviyorsanız. O klasikleşmiş, ders, uyku, hobi üçgeninde dengeyi sağlamakta oldukça zorlanıyorsunuz. Genellikle kaybedense uyku oluyor ve uykusuz geçen günlere alışmaya başlıyorsunuz. Gerçi bir dönem benim üçgenimde kaybeden dersler olmuş sanırım, LEVEL için yazmaya başladığımda birinci sınıfın son günleriydi -ki üstünden 4 sene kadar geçti- ve hala mezun olabilmemiş değilim. Henüz üniversiteye hazırlık aşamasında olan ve bu konuda tavsiye isteyen okurlarımız varsa da onlara yalnızca mühendislik okumayın diyebilirim -tabii ki şaka yapıyorum, tek ihtiyacınız olan biraz düzenli yaşamak-.

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





Oyun Canavarı Olca Karasoy

 olcakarasoy

Dostluk meydan savaşı

S ağıma soluma baktığımda şaşırımdı. Değişik bir ortamdı. Evet bir bilgisayar oyunu içindeydim. "Anağım nölüyür?" diye tepki vermeme beklemeyin. Çünkü bir rüya gördüğümü hemen anladım. Birazdan karakterler ortaya çıkacaktı. İlerideki koca dağın ardından parıltıyan güneş gözlerimi alıyordu. Ben güneşle uğraşırken "Tutturuuu" diyerek beni selamlayan Mayuri peyda oldu. Evet evet. Şu Steins;Gate anime-sindeki tatlı kızcağız! Tekrar "Tutturuuu! Naber Olca?" diye yanıma koşarken "Rööööaaaaa-aaahhhh" diye bağıarak ortaya çıkan çelik zırhlı ve koca kılıçlı bir karakter, zavallının kafasını uçuruverdi! "Animelere ölüm" diye haykırarak kılıcını kaldırdı. Bu defa güneşte parlayan kılıcın yansıması gözlerimi alırken, savaşçının kaskında kocaman bir "O" harfi olduğunu gördüm. Anlaşılan oyun âleminin vücut bulmuş haliydi bu savaşçı. Savaşçı az sonra bana döndü ve haykırdı: "En çok beni seveceksin!" Elini bana doğru uzattığı anda kolunu acı ile geri çekti. Nasıl olduysa küçük bir bıçak zırhını delmiş ve savaşçının koluna

saplanmıştı. İkimiz de bıçağın atıldığı yöne baktık. Diğer elinde de bıçaklar tutan kısa boy-lu ve çelimsiz görünümlü bir kız "Olca sadece beni seviyor... Olca sadece beni seviyor..." diye tekrar ediyor ve manyak gibi sırtıyordu. Bu kişi, Mirai Nikki animesindeki Yuno'dan başkası değildi. Onun t-shirt'ü üzerinde de "A" harfi vardı ve o da Anime'nin vücut bulmuş hali olmalıydı. "Olcaaa kaç!" diye haykırarak Oyun adama karşı hamle yaptı ve bir mücadeleye giriştiler. Ne kadar dövüşüler bilmiyorum. Ama yeni-şemediler. "Durun" diye bağırdım. "Oyunu da Anime'yi de çok severim ben. Neden savaşıyorsunuz ki?" O koca savaşçı Oyun Adam "Bana ne ya! O zaman beni neden söyleme-din, ben oynamıyorum" diyerek çocuk gibi ağlamaya başladı. Anlam verememiştim. "Ne söylemişim, kime söylemişim?" diye söylendim kendi kendime. Sonra: "Haydi sarılın bakayım barışın..." dedim. Anime ve Oyun birbirine sarıldılar. "Kusura bakma kardeşim, eyvallah kankaaa" lafları havada uçtu. Az sonra Mayuri de kalktı. Ölmemiş. "Animemim ben, öl-

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





Yazar Lazım mı? Ceyda Doğan Karaş



Soğuk bir kış gecesi

Gerçekten öyle ama. Yıl 1999 ve çılgınlar gibi PS1’de zaman öldürüyorum. Ailem, tıp okuma- mı ve babamın işi olan eczacılığı devam ettirmemi istiyor. Ben ise PS2’nin gelecek yıl (4 Mart 2000) çıkacağını öğrendiğimden beri para biriktiriyorum. Anketörlük, yarı zamanlı garsonluk, biriktirdiğim YuGiOh kartlarımı satma ve fazlası. Lise zamanları. Yaşıtlarımla bu yüzden pek anlaşabildiğim söylenemez. Liseden mezun olur olmaz evlenen birkaç arkadaşım vardı, hala o kafayı anlayamam. Neyse... 14 Ocak 1999, tam doğum günümde ailemle önemli konuşma- mı yaptım. Bu konuşmayı daha dün gibi hatırlıyorum; “baba ben yazar olacağım”.

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

zorlandım... Çünkü bu işte bana destek olan “hiçkimsem” yoktu. İnsana en çok koyan şey, hayallerinin peşinden koşarken ona destek olan birilerinin olmamasıdır. Kulakları çınlasın, biricik halam: “bu kız istediği yere gelecek” derdi. Sadece o. Komik değil mi? Her aile buluşması olduğunda gururlanır, “ben inandım kızıma, bakın şimdi mutlu” der. Yaşadıklarım, sizi asla bu meslekten soğutmasın. Oyun yazarlığı, dünyanın en zor işi ancak eğer severek yaparsanız, en mükemmeldir. Bizim işimiz, size oyunun türüne göre oynanabilir olup olmadığını kaleme almak ve bunu, maksimum objektiflikle sunmaktır. Geceniz, gündüzünüz olmayacak. Üstünüzden emir almayı kaldırabilmeli, bağlaç vb. yazım hatalarında uyarıldığınızda köşeye sinip, pes etmemelisiniz. İnsanlar sizin sevdiğinizi sevmeyecek veya sevmediğiniz oyunu sevecekler. Bu, sizin kötü bir yazar olduğunuzu göstermez. Ancak okurlarınızı dinlemek ve onlarla iletişim halinde olmak çok önemlidir. Oyun dünyasının güzelliğini anlamak için onun içerisinde yaşamak, sürekli araştırmak ve okumak zorundasınız. Yazarlık konusu, her şeyden biraz bilmek demektir. Sadece FPS oynamak, sizi başarılı bir yazar yapmaz, yapamaz. Çünkü MOBA’sı, RPG’si, MMO’su derken yüzlerce oyun oynayacaksınız ve onları okura başarılı şekilde aktarmanız gerekecek. Dışarıdan “oyun oynayarak para kazanıyoruz” gibi görünebilir ancak aynı gün çıkan beş oyunu, birkaç günde dergiye yetiştirebilmek, sabır ve yetenek gerektiren bir iş. Bir de oyunları sevdiyseniz, parmaklarınız klavyede adeta dans eder. Siz de bu evrende dans edebilirsiniz, sadece sabretmeli ve başarı merdivenlerini çıkarken yanımızda olmaktan çekinmemelisiniz. Biz de sizin gibiyiz, sadece hayal gücümüz fazla geniş ve bu gücümüzü kaleme dökmeyi seviyoruz. Hoş geldiniz, umarım hiç gitmezsiniz. ♦





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✎ Cem_Sanci

Beni o daktilo yaktı

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

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

de kitaplarımın başına gömülüyordum. Ortaokul yıllarımda dönem ödevi teslim ederken, neden ödevlerimi babamın daktilosuyla yazmıyorum sorusunu kendime sordum zira el yazım çok berbattı. Güzel yazmak için de oturup saatlerce hattat gibi çalışmak bana büyük amelelik olarak görünüyordu. Bir cümleyi, üç saniyede yazmakla otuz saniyede yazmak arasındaki farkı kabul edemedim. El yazımın neden sanat eseri kadar güzel olmak zorunda olduğunu bana kimse anlatamıyordu, ben de kabullenmiyordum, sonunda öğretmenlerimin şikayet ettiği o kötü el yazımın yerine daktiloyla ödev teslim etmeye başladım. Bu arada bir not daha düşeyim, o yıllarda, üstelik de 10-11 yaşında bir çocuğun daktilo kullanabilmesi, daktilo ile ödev teslim etmesi... Bunlar o yılların Türkiye’inde kimsenin aklının almadığı işlerdi. Ödevleri benim yazdığıma öğretmenleri inandırana kadar çok uğraşmıştım. Neyse olaya dönelim. Bu daktilo olayı bana hızlı, pratik ve disiplinli yazma deneyimi kazandırdı. Zaman içinde yazmak, çok olağan bir alışkanlığa dönüştü.

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

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





Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Hikayenin ilk cümlesi

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

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

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

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

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

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

Başka oyunlardan laf açılınca hayatımda bir kaç kez yaşadığım olaylar sırası gerçekleşmeye başladı. Frp dedi bir büyüğümüz, biri 688: Attack Sub dedi, diğeri shoot'em up dedi. Hani bizdik başarılı olan dahi diyemeden, ne diyor bunlar gibisinden alık alık bakındık. Tüm o gerginliğimizle, altta kalmamaya gayret ettik.

Bizi böylesine sporcu hızasına sokan aslında hepimizin denk bilgisayarlara sahip olması ve kullandığımız joystickten başka gerecimizin olmayıştı. Monitörü var oğlum onun! Ya da onda İngiliz joystick'i varmış gibisinden bahanelerin ufak da olsa sözü edildiği olacaktı sonraki yıllarda ama yine de temel olan aynıydı. Ne grafik kartı ne fps. Net. Günün sonuna doğru artık biraz daha ısınmış gibiydik ortama ve isimleri değiş tokuş ediyorduk. Hakan Tiralı isimli kirpi saçlı insan çok hızlı bir gamer olmalıydı, (ki gerçekten öyleydi) bitirmediği, son ekranını anlatamayacağı oyun yoktu neredeyse. Hakan'ın sohbeti ne kadar anlatmak istemesek de "siz ne yazdınız?" sorusuna geldi elbette. The Last Ninja'yı yazdık...Hani bunu ben mi Orhan mı söyledim hatırlamıyorum ama söyleyiş edası inanın "Ben de o cephe-deydim!" diyen asker ekolündendi. Ve sonra beklenmeyen oldu, Hakan "Haa evet ben de bitirdim onu, en sonunda yerdeki şeyi alıyorsun." dedi. O an onun ağzından böylesine kolaylıkla dökülen "ben de" kelimesi ve alay edercesine küçümsemediği görünmezlik maddesini (bizim tabir), "o şey" diye adlandırması, bizim Orhan'ın omuriliğini Predator gibi yerinden söküp cilaladı ve sonra geri taktı, inanın. Bizim bakir oyunumuz, dev başarımız neredeydi? İntikamımız acı olacaktı Hakan efendi! ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungü

✉ sunguertugrul@gmail.com ✈ ErtugrulSungu

Zaman söyleyecek

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

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

yapan insanlardır. Birçoğunuz zannediyor ki oyunlar "çöt" diye elimize geliyor. Konsollar havalarda uçuyor, ekran kartlarının bir modeli geliyor, öteki gidiyor... Ah be en beğendiğim okur, keşke öyle olaydı da cebimizden bu kadar para çıkmayaydı. İşte bu noktada bu "aşk" ve "hobinin" muazzam birleşimi kendisini gösteriyor. Sanki ölümsüzlük iksirinden bir yudum almak gibi bir şey... Onunla büyü, onun için uğraş ve yıllar içerisinde onunla yaşamaya alış; nihayetinde öyle bir gün gelsin ki ikiniz bir olun! Oyun oynamak bir yaşam biçimi ama daha da önemlisi bambaşka bir kültür tüketimi. Bu kültür öyle korkutucu ama bir o kadar da naif bir yere geldi ki içerisinde olmaktan, dokunduğu sinema filminden, romana kadar her şeyini tüketmekten keyif alıyorum. Düşünsenize bir zamanların "Atarileri" bugün üniversitelerde bölüm oldu. Ben de küçükken kendisine kapıldığım bu aşkın artık ilmini yapıyorum. Oyunları ve ait olduğu dünyayı anlayabilmeleri için öğrencilerime

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





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com ✈ ErtknByndR

Savaş savaş nereye kadar!

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

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

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

zam bir temel üzerine oturtulmuş ve oynanış konusunda en ufak bir sıkıntısı bile yok. Hani bir şekilde yüksek teknik imkanlara sahip olarak yapılmış olsa, yüceldikçe yücelecek. Bazen insan ihtiyaç duyuyor böyle oyunlara. Savaşı dövüşü bir kenara bırakıp sakın sessiz takılmak istiyor. Savaş savaş nereye kadar kardeşim! Sayısı artmalı böyle oyunların. Zaten genel çerçeveden bakınca yenilik konusunda büyük bir tıkanıklık olduğu besbelli. Hal böyleyken, en azından birkaç büyük firmanın el atması lazım böyle projelere, yoksa aynı kalıpları evirip çevirip tekrar tekrar oynamaya devam edeceğiz. Her şeyin simülasyonunu yaptılar ama şu doğayla baş başa, huzurlu bir hayatın perdesini açacak üst düzey bir oyun yapamadılar veya yapmak istemiyorlar. Bundan sonra da yaparlar mı bilemiyorum ama istiyorum be kardeşim, istiyorum! ♦



LEVEL

#250 Kasım 2017

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

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 Ridvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karas
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
İlker Karas
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltas
Selçuk İslamoğlu
Selim Şumlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun Güven surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun Güven

REKLAM

Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can
Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

Tel: 444 44 03 • Faks: (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık

ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

NEXT LEVEL

CALL OF DUTY: WW2

Normandiya'nın o hiç unutamadığımız kumsallarından başlayıp Rhein Nehri'nin kıyılarına dek sürecektir kan, ter ve gözyaşı dolu bir macera.



msi



KAZANDIĞIN AN ÖZGÜRLEŞTİĞİN ANDIR

GT75VR Titan Pro

Rapid steelseries
MECHANICAL KEYBOARD



Gaming Keyboard by
steelseries
PER KEY RGB

3ms
120Hz
(optional)

KILLER
MULTI
GIG

Cooler Boost
TITAN

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

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

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

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMÇİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTALARI

MSI.COM





WARFACE

CRYSIS SERİSİNİN
YAPIMCISI
CRYTEK'TEN!



%100 TÜRKÇE

%100 ÜCRETSİZ
FPS OYUNU

HEMEN KAYIT OL,
100 TL'LİK BAŞLANGIÇ PAKETİ
ÜCRETSİZ SENİN OLSUN!

WWW.WARFACE.COM.TR

