

#262 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Kasım 2018 - 11.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

www.level.com.tr
9 771301 213116
KKTC Fiyatı: 15.00 TL



RED DEAD REDEMPTION II

AYRICA

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY | CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 | DOOM ETERNAL
SOUL CALIBUR VI | LIFE IS STRANGE 2 | SUPER MARIO PARTY | FOR HONOR: MARCHING FIRE
MEGA MAN 11 | DAYS GONE | WWE 2K19 | AMERICAN TRUCK SIMULATOR: OREGON

TÜRKİYE'NİN MOBİL VE CANLI BİLGİ YARIŞMASI



▼ HEMEN İNDİR ▼



RED DEAD REDEMPTION II

Rockstar elbette bizi hayal kırıklığına uğratmayacaktı...

Sayfa
38



#262

İÇİNDEKİLER

04	Editörden
06	Takvim
08	Küheylan
10	Corporate Esports Cup
12	Haberler

İLK BAKIŞ

18	DOOM Eternal
22	Days Gone
24	Fear the Wolves
25	Shortest Trip to Earth

26 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU

28	Konsolların Evrimi
----	--------------------

34 Anarşist

İNCELEME

38	Red Dead Redemption II
48	Assassin's Creed Odyssey
52	Call of Duty: Black Ops 4

54	Soul Calibur VI
56	Pathfinder: Kingmaker
58	Life is Strange 2
60	Super Mario Party
62	RimWorld
63	For Honor: Marching Fire
64	Mega Man 11
66	WWE 2K19
67	American Truck Simulator: Oregon
68	New Gundam Breaker
69	The Missing: JJ Macfield and the Island of Memories
70	LEGO DC Super Villains
71	Shadows: Awakening
72	Space Hulk: Tactics
74	Achtung! Cthulhu Tactics
75	NBA 2K Playgrounds 2
76	The Council: Episode 4
77	V-Rally 4
78	Dakar 18
79	TerraTech
79	The Commission:
	Organized Crime Grand Strategy

80	Lamplight City
80	Lucid Dream
81	Capcom Beat 'Em Up Bundle
81	Reigns: Game of Thrones
82	Headliner: NoviNews
82	Transference
83	Mobil incelemeler
86	Online
88	PlayerUnknown's Battlegrounds
91	Donanım
102	Film, Kitap, Müzik
104	Röportaj: Orkun Işıtmak
106	Otaku-chan!
108	Cosplay Republic
110	Köşe Yazıları
114	Next LEVEL



VAHŞİ, VAHŞİ BATI

En son Kürşat'a baktığımda, normalde dergiyi teslim etmemiz gereken vakitte 100 GB'lık bir oyun olan Red Dead Redemption 2'yi indirdiğini gözlemledim. Kürşat endişeli, Kürşat şimdiden bitkindi çünkü onu nelerin beklediğini iyi biliyordu: Sabahlara kadar sürecek olan çılgın bir Vahşi Batı maratonu!

Hani biz "oyun oynayıp para kazanıyoruz" ya; bu dönem dönem tam bir kabus dönüştürebiliyor. Özellikle ay sonunda çıkan oyunlar –ki bunlar RDR2 gibi açık dünya konseptliyse- büyük bir yoğunluğa neden oluyor. Oyunu oyna, yazısını yaz, bu sırada Emre, "Sayfayı yapacağım, yazı nerede?!" diye daraltsın... Hele ki şöyle ayaklarımızı uzatıp, keyifle oynayacağımız oyunların bu şekilde sıkışması bizi çok üzüyor, çok yoruyor. Oyun dağıtıcılarını bu konuda özveri olmaya davet ediyorum!

Şayet ki bu yazıyı dergide okuyorsanız, RDR2 maratonundan da sağ çıktığımızı anlayabilirsiniz. Kürşat oyunu beğenmiş mi, neler olmuş, hepsi ilerleyen sayfalarda okunmayı bekliyor.

RDR2'nin yanında kendi tecrübelerimden yola çıkarak kaleme aldığım Konsolların Evrimi dosya konusu da bu ayın keyifli makalelerinden biri oldu. Benim yaşıma yakın üç-beş okurumuz da muhtemelen kendilerinden birçok parça bulacaktır.

AC Odyssey, CoD: Black Ops 4 ve Soul Calibur VI gibi önemli oyunların incelemelerine de yer verdiğimiz Kasım sayımızın bu ay bir de konuğu var: Mahmut "DOOM Collector" Saral. Kendisi sağ olsun Doom Eternal için güzel bir ilk bakış yazısı hazırladı; tekrar teşekkür ediyoruz kendisine.

Herkese keyifli okumalar; keyifli oyunlar... Gelecek ay BFV'li, Fallout 76'lı ve Hitman 2'li sayımızla tekrar karşınızda olacağız, bizi takibe devam edin!

Tuna Sentuna

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



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

115 TL

LEVEL

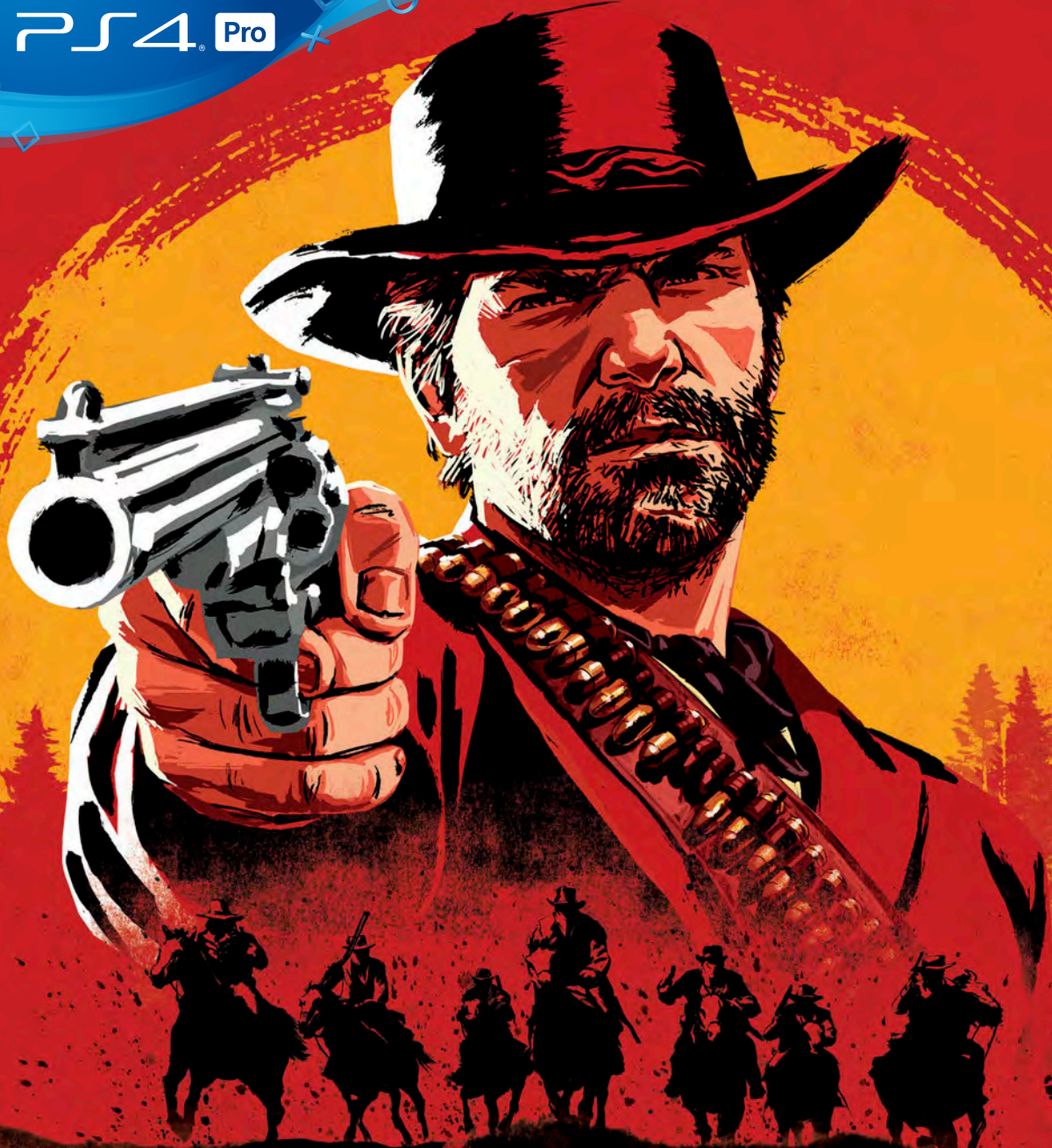
ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

☎ 0 (212) 478 03 00 ✉ abone@doganburda.com 🌐 www.dbabone.com

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

PS4 Pro



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

26 EKİM 2018

18
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™ PRO ENHANCED

PS4

AOXO
PlayStation 4
EXCLUSIVE
PLAY SELECT
ONLINE CONTENT
FIRST ON PS4

4K
HDR



Rockstar Games, Inc. © 2005-2018. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive. "B", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Kasım

2 Kasım

Diablo III: Eternal Collection (Switch)
Football Manager 2019 (PC)

6 Kasım

Overkill's The Walking Dead (PC, PS4, Xbox One)
GRIP: Combat Racing (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Déraciné (PSVR)
World of Final Fantasy Maxima (PC, PS4, Xbox One, Switch)
The Forest (PS4)

8 Kasım

Ride 3 (PC, PS4, Xbox One)
Valiant Hearts (Switch)

13 Kasım

Hitman 2 (PC, PS4, Xbox One)
SNK 40th Anniversary Collection (Switch)
Spyro Reignited Trilogy (PS4, Xbox One)
The Sims 4: Seasons (PC, PS4)

14 Kasım

Fallout 76 (PC, PS4, Xbox One)

15 Kasım

Underworld Ascendant (PC)
Warhammer 40.000: Mechanics (PC)

16 Kasım

Let's Go Pikachu/Let's Go Eevee (Switch)
Civilization VI (Switch)

20 Kasım

Farming Simulator 19 (PC, PS4, Xbox One)
Wreckfest (PS4, Xbox One)
Battlefield V (PC, PS4, Xbox One)
Şimdiye kadarki en yoğun WW2 deneyimini vadeden oyun çok ciddi yeniliklerle geliyor!

27 Kasım

Darksiders III (PC, PS4, Xbox One)

28 Kasım

Artifact (PC)

30 Kasım

X4: Foundations (PC)
Katamari Damacy Reroll (PC, Switch)
Pro Fishing 2018 (PC)



TAKVİM



adore
mobilya

X Rocker Türkiye
Distribütörü

XRocker®

Don't just sit there. Start rocking!



4+1
veya
2+1
Güçlü
Ses Sistemi



Gelişmiş
Kontrol Paneli



3 kanallı
Titreşim
ve Subwoofer



🎵 **OYUNA GİR** 🎮
VE HİSSET 📖

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



KÜHEYLAN

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



Öyle böyle derken Ekim'i de bitirdik, Kasım ayına adım attık. Ekim kadar olmasın, Kasım da karaktersiz aylarımızdan bir tanesidir üstelik. Ulu önder Atatürk'ün ölüm yıldönümü olmasa, hepten anlamsız bir ay. Ne tam soğuktur hava, ne sıcaktır, ne bayram vardır, ne seyran... Önceki ay deseniz Ekim, yine anlamsız, sonraki aya baksanız Aralık, Noel kutlamadığımız için yine saçma. Kasım'ın tek güzel yanı, oyun firmalarının Ekim ve Kasım aylarını oyun çıkışı yapmak için güzel birer dönem olarak görmeleri; yoksa al Kasım'ı koy çuvala, al Kasım'ı koy çuvala, salla salla...

Sizi bu süper ayda yine eğlendirmek adına güzel noktalara değindiğimiz Küheylan bölümümüzle baş başa bırakıyor ve gidiyoruz. İyi günler.

AC Odyssey'de asla yapmamanız gerekenler...

1. Meşaleyi kullanmayı bilemeyip, bir yerleri ateşe vermeniz gerektiğinde, kendinizi tutuşturup etrafta koşmayın. (Tuna böyle yaptı.)
2. Herhangi bir kaleyi ele geçirmeye karar verdiğinizde ilk gördüğünüz Captain'ın tepesine atlayıp tüm kaleyi harekete geçirmeyin.
3. Atınızla 300 metreden aşağı atlayıp sağ kalmasını beklemeyin.
4. Atınız olmadan 300 metreden aşağı atladığınızda ölmediğinize şaşırmayın; yeni oyunda yükseklik ölüm getiriyor.
5. 20. seviyeye geldiğinizde ikinci bir yetenek tikeri açıldığını görmezden gelmeyin, çok kullanışlı oluyor.
6. Sokaktaki kadına sataşmayın; eline süpürgeyi aldığı gibi ağzınıza ağzınıza vuruyor.
7. Seviyenizin üstündeki arkadaşlara çok bulaşmayın; kafanızı bedeninizden ayırıyorlar.
8. Başınıza ödül konulduğunda daha fazla suç işleyip ortaliği karıştırmayın; daha sonra aynı anda dört kafa avcısıyla mücadele etmeniz gerekebiliyor ve %90 geberip gidiyorsunuz.

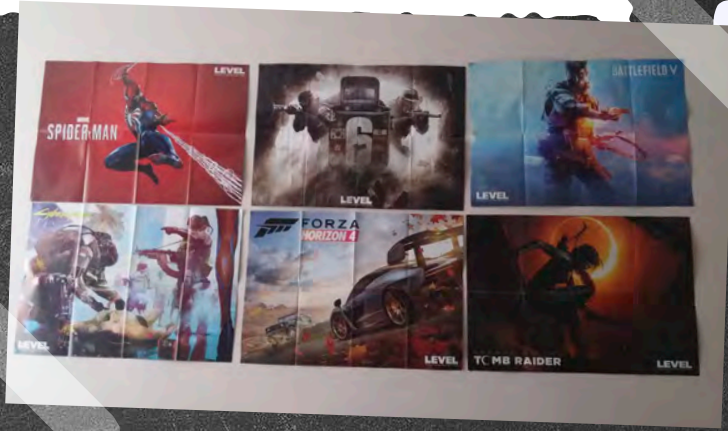
Benzemez kimse sanaaa...

Şu oyun görseli yayımlandığından beri tek bir konuyu konuşuyoruz: Kürşat ve AJ Styles'in ikiz olması! İki insan bu kadar mı benzer, lütfen bir bakar mısınız? Bir anda sosyal medya fenomeni haline gelen Kürşat, istese AJ'in dublörü bile olabilir ama biraz vücut çalışması lazım. Haydi eller bench press'e!



No duvar, no problem...

"Artık duvar kalmadı. Annem her an posterleri yırtabilir diye korkuyorum. Hepsi senin için LEVEL. seviyorsun <3" diyerek bize bu fotoğraf eşliğinde ulaşan Alperen Değer'i uyandırıyoruz: eğer annen duvarlarına müdahale ederse sen de onun dantellerini alıp duvarına as! Posterlerini geri verip seni en yakındaki hastaneye götürecektir...



Ünlü olmak mı?

Efendim aranızda bol bol internetteki YouTuber arkadaşları takip edenler vardır. Bu YouTuber adındaki kişilerin bir kısmı fena olmayan işler yapmakta, büyük bir kısmı ise kaliteden ve yaratıcılıktan uzak, gereksiz işlere imza atmaktadır. YouTuber'ların küçük bir kısmı da fazlasıyla ünlü olmuş ve kolay yoldan gelen para ve bir hayat idealinden yoksun olmalarından ötürü de zaman zaman saçmalamaktadır. Bu gruba giren ünlü bir örnek, Logan Paul Japonya'da bir ormana girip kendini asmış bir adamı videoya çekerek yayınlamış, ardından inanılmaz tepki alıp inzivaya çekilmiş bir örnektir. Türkiye'de ise bazı YouTuber'lar akrabalarına videolarına yer verip, "şaka" adı altında onları en hassas noktalarından vuracak aşağılamalara ve küfürlerle imza atmaktadır.

Açıkçası geçen ay yaşanan bu hadisenin videosunu izlerken o kadar çok utandık, o kadar çok üzüldük ki... Birçok küçük yaşta gencin bu insanı örnek alıp onun gibi olmak istediğini düşününce de yıkıldık. Herhangi bir vasfı, bir yeteneği, ekran karşısında olmasını gerektirecek bir durumu olmayan kişilerin YouTuber olma sevdasını anlayamıyor, sizi de kaliteye, yaratıcılığa, işe yarar iş yapmaya, düşünmeye, faydalı olmaya ve daha nice "iyi" davranışa davet ediyoruz.

Türk televizyon dizilerinde neler oluyordu?

1 litre gözyaşı Markete gidip, "Hocam bana üç yumurta, iki tam buğday ekmek, bir litre de gözyaşı versene." deyip aşırı gülün. Bakalım kafanıza ne tip bir seyyar kasa inecek... Bu dizi ismiyle faul olduğu gibi konusuyla da bir acayip. Baktığınızda yavaş yavaş öleceği ortada olan bir kız ve ona bunu söyleyemeyen tonla insan var gibi gözüküyor. 100 bölüm boyunca da durum böyle sürecektir gibi duruyor.

Olaya bak...

Kızım: Bunda da kızını reddeden bir baba var ve tahmin edin küçük kızın sırrı ne? Evet, 1 litre gözyaşındaki kızdaki durumun bir benzeri... İki dizide de, iki kız da hasta! Fakat acayip bir farklılık var; bu dizide hastalığını söylemeyen kişi kızın ta kendisi!

Koca koca yalanlar: Karısını aldatıp işi yüzüne gözüne bulaştırdıktan sonra boşanmak zorunda kalan bir adamın, taş gibi bir kızla olan mücadelesi söz konusu. Kız çünkü manyağın önde gideni, adam da karısından ayrıldığı için pişman falan bir şeyler... Dizide şöyle süper bir şey var ki, kim kimle kanlı bıçaklı olsa bile görüşmeye devam ediyor. Gerçek hayatta olsa en az 10 kişi kara toprağın olmuştu.



Taklitlerinden kaçının

Taa kaç yıl önce Tuna bir şantiye ziyaretinde şu fotoğrafı çekti, sağda solda da paylaştı. Ondan sonra Emre takti bunu diline, yok Tuna şöyledir, Tuna böyle göz kalemiyle duvara detay çizer derken derken en son bu fotoğrafı yolladı. Ezio ile duvara ne yaptığını sormak istemedik, istemiyoruz.



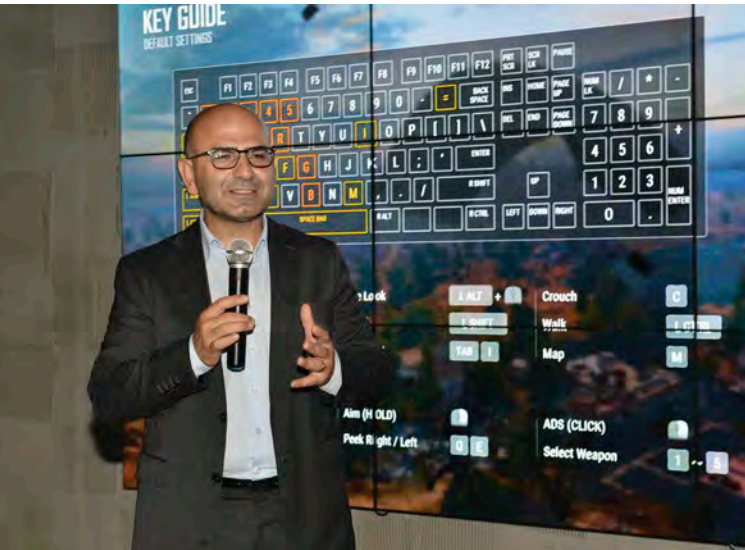


İş Dünyası Corporate eSports Cup'ta buluştu!

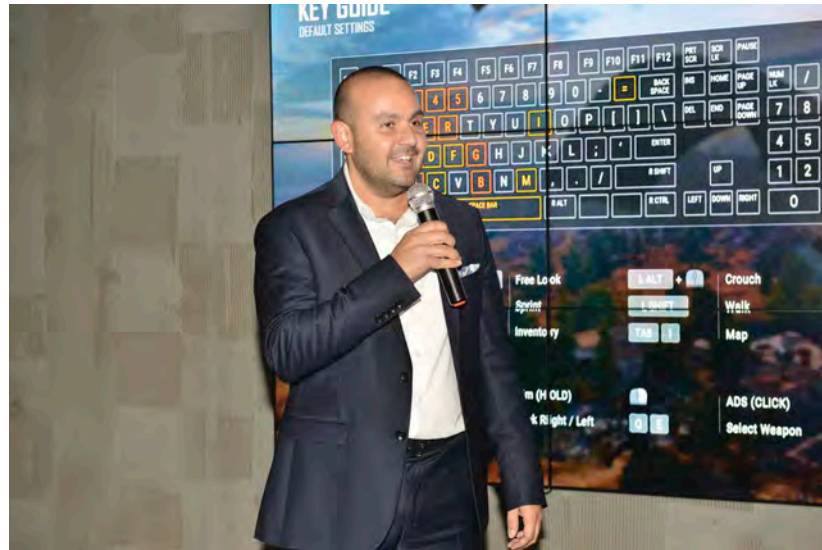
Bütün dünyada hızla yayılan, Türkiye'de de büyük ilgi gören ve ligi de kurulan Esports heyecanı şimdi iş dünyasını sardı. Capital, Ekonomist ve Lenovo Türkiye, LEVEL dergisinin de katkılarıyla Türkiye'nin ilk "Corporate sSports Cup"ını başlattı. Şirket yöneticilerini yoğun iş ortamından, farklı bir heyecana taşıyan Corporate eSports Cup, 1 Ekim Pazartesi akşamı Vodafone Park içinde bulunan Lenovo Game

On alanında gerçekleşti. Etkinliğe katılan şirketler kendi takımlarını kurarak monitor başında kıyasıya yarıştı. Beklenenden bile çekişmeli geçen ve her bir turda müthiş bir mücadelenin yaşandığı turnuvaya Boyner Holding, Getir, Morhipo, CMC Turkey, Hopi, Hepsiburada ve Boyner Büyük Mağazacılık çalışanlarından takımlar katıldı. PUBG turnuvası ile paralel olarak yapılan

FIFA 19'da ise sekiz usta oyuncu birbiriyle mücadele etti. Grup aşamasını geçen oyuncular çapraz eşleşme usulü yapılan yarı finalde karşı karşıya gelirken, turnuvanın yarı final ve final karşılaşmaları kıran kırana bir mücadeleye ve bol gole sahne oldu. PubG ve FIFA oynanan turnuvada, PubG oyununda birinci olan Getir ekibi olurken, FIFA'da ise Boyner Büyük Mağazacılık'tan Murat Balta birinciliği kazandı. ♦

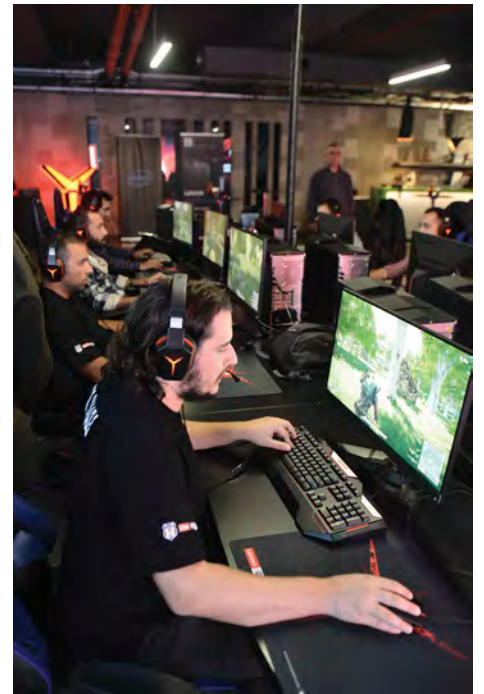


M. Rauf. Ateş



Lenovo Türkiye Genel Müdürü Emre Hantaloğlu

lenovo



RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Raccoon City, bildiğiniz gibi değil...

25 Ocak 2019. Bu tarihi işaretleyin, paranızı hazırlayın ve gerçek zombi istilasına hazır olun. Nedeni basit: Asrın en sağlam zombi gerilim oyunu geliyor da, ondan...

Resident Evil 2 Remake'le ilgili şöyle muhteşem bir durum var ki o da yeni neslin Remake olmayan RE2'yi oynamamış olması ve bu müthiş oyunu ilk defa tecrübe edeceği gerçeği. Gerçekten yerinizde olmak çok isterdim zira bu oyun resmen korku-gerilim oyunlarının atasıdır ve Remake ile aldığı hal tek kelimeyle inanılmaz.

Claire ve Leon ile tecrübe edeceğimiz bu yeniden yapılanmada birçok hoşluk bulunacağı belirtiliyor yapımcılar tarafından. Bunlardan bir tanesi, karakterlere eklenen omuz üstü kamerası. Bu her zaman aktif olmayacak ama sıkışık alanlarda ve silahımızı yönelttiğimizde kamera farklı bir açıya geçecek.

Bir diğer yenilik de Raccoon City'nin tümünün tasarımıyla görülecek. Çoğu mekan ve birçok olay aynı tutulacak fakat daha önce hiç görmediğimiz alanlar, farklı bulmacalar ve bizi yerimizden hop-

latacak "ani korku anları" oyuna serpiştiriliyor, ayvayı yedik. (Hem zaten kim eski oyunun tüm alanlarını hatırlıyor ki? Toptan her şey yeni gelecek...) Ana oyunun hiç kolay olacağını sanmayın ama eğer oyun size kolay gelirse, eski oyundan dönüş yapan iki farklı, fazlasıyla zor oyun modu sizi paklayacaktır. The 4th Survivor'da Hunk adında bir arkadaşı şehirden çıkartmaya çalışacağız ama çok kısıtlı bir cephanemiz bulunacak. (Bolca da zombi!) Tofu Survivor adındaki ikinci oyun modunda ise elinde sadece bir bıçak olan bir Tofu olarak şehirden kaçmaya çalışacağız. (Mümkün değil.) Açıklanan diğer bilgilere göre oyunda VR desteği bulunmayacak zira oyunun kamera açısı buna pek uygun değil.

PS4 Pro ve Xbox One'da 4K çözünürlükte ancak 30 FPS hız sunabilecek olan oyun, 60 FPS hız için daha düşük bir çözünürlük isteyecek.

Bir dolu, çoğu pahalı özel versiyonla birlikte satışa sunulacak olan RE2 Remake, kalbi sağlam olanların mutlaka denemesi gereken bir oyun olarak şekilleniyor; sakın radarınızdan kaçırmayın.



BATTLEFIELD V

Tides of War'un getirdikleri...

Ve Battlefield V sonunda, bu ayın 20'sinde piyasaya çıkıyor. CoD: Black Ops 4'ten farklı olarak tek kişilik senaryo kısmına da sahip olacak olan BFV, Bops 4'ün aksine çıkışında bir Battle Royale moduna sahip olmayacak. Bu modun ne zaman geleceği açıklanmamıştı ki EA geçen ay ağzındaki baklayı çıkarttı; yetmedi, BFV ile ilgili diğer planlarını da açıkladı. BFV çıktıktan tam iki hafta sonra BFV'in canlı servis sağlayıcısı Tides of War devreye girecek. Buradan zaten oyunla ilgili gelecek planlarını görebilecek ve yayımlanan içeriklere ulaşabileceksiniz. Tides of War'un yayımlanmasıyla birlikte yeni bir harita, Panzerstorm da oyunculara sunulacak. Ayrıca bir Alman askerinin gözünden oyunun senaryosunu deneyimleyebileceğimiz tek kişilik kısım, The Last Tiger da bu vakitte yayına girmiş olacak. (Bu arada The Last Tiger'in bir kahramanlık hikayesi olmadığı açıklandı.) Aralık'ın başı ile Ocak ayı arasında bir zaman diliminde BFV'in Practice Range modu oyuna eklenecek. Burada, modun adından da anlaşılacağı üzere çeşitli challenge'lar eşliğinde

nişancılığımızı ve araç kullanma yeteneklerimizi geliştirebileceğiz. Hamada haritasına ev sahipliği yapacak olan modda ölmek de mümkün olmayacak. Yine bu dönemde araçları modifiye etme imkanına da kavuşacağız. (Estetik olarak...) Ocak ile Mart arasındaki aylarda ise anlaşmalı oyun heyecanı sunacak olan Combined Arms geliyor. Buna ek olarak Rush ve Squad

Conquest modlarının yenilenmiş versiyonlarıyla da karşılaşacağız. Son olarak Mart ayında nihayet BFV'in Battle Royale modu olan Firestorm'a kavuşacağız. Git gide küçülen bir harita, bolca aksiyon, bolca araç derken yine herkes birbirinin sırtına binecek. Firestorm'la birlikte Yunanistan haritasının da yayımlanacağı açıklandı. ♦



GÜESTGO! III

Yayıncılar, nostalji, turnuvalar ve dahası bu etkinlikteydi!

Gazi Üniversitesi Esport Topluluğu bu sene GüestGo! III'ü üçüncü kez bizlerle buluşturdu. Ödüllü League of Legends ve Hearthstone turnuvaları, FIFA ve Forza oyunlarını oynayabildiğiniz Xbox One köşesi, FRP ve masa oyunları ve Cosplay yarışması bu sene etkinlikte yer aldı. Tabii bunların dışında birçok ünlü yayıncı da hayranlarıyla buluşmak için davet edilmişti. Saat 11.00'de kapılarını bizlere açan etkinlik saat 12.00'de Gazi Üniversitesi Esport Topluluğu Başkanı Alişan Çağlar'ın yaptığı açılış konuşması ile başladı. Daha sonra sahneyi Ruthless Ladies ve Rauf Güneş aldı. Güzel bir muhabbet ve soru-cevaptan sonra birbirinden değerli jüri üyeleri ile birlikte Cosplay yarışması düzenlendi. Bu sırada da üst katta League of Legends ve

Hearthstone turnuvaları başlamıştı. Can Sungur, Mete Özbey (Easter Gamers) ve Batuhan Bozkan (Videoyun) Cosplay yarışmasından sonra sahne aldı. Salondaki izleyiciler arasında mikrofon ile sorular alındı, yayıncılarla şahane bir diyalog gerçekleşti. Birbirinden renkli görüntülerin ortaya çıktığı bu kısımda ayrıca bir de LÖSEV konuşması oldu. Sahnedeki yayıncıların da gönüllü olarak LÖSEV'e destek verilmesinin birçok insana umut olacağından bahsetmesi ilgiyi artırdı. Son olarak ise sahneye BossLayf ekibi çıktı. Yine salondan soru-cevap şeklinde gerçekleştirilen konuşma sonrasında, salon önünde sevenleri ile ufak bir fotoğraf çekimi zamanı oldu. Ayrıca her yayıncıya konuşması sonrası da birer plaket hediye edildi. Tüm bunların yanında, salonun dışındaki fuaye alanı vardı -ki birbirinden güzel markalar da orada yerlerini almışlardı. Oyuncu ekipmanlarından tutun "geek" ürünlerin de satıldığı mağazalara ve çizimlere kadar her şey vardı. Sahne aralarında olsun, salonda oturmaktan canınız sıkıldıkça olsun, gidip görülebilecek ve hayranı olduğunuz herhangi bir şey ile ilgili birçok ürün alınabilecek bir fuaye alanı GüestGo kapsa-

mında yer almaktaydı. Ankara'da sadece bir öğrenci topluluğu olarak böylesine kapsamlı bir etkinliği gerçekleştiren Gazi Üniversitesi Esport Topluluğuna ve öğrencilerine önümüzdeki yıllarda da başarılar diliyoruz. Umanız bizleri GüestGo! ile buluşturmaya devam ederler. Emeği geçen herkesin ellerine sağlık, tebrikler! ♦



TRITON 700 VE X34P

Acer oyunculara yönelik yeni ürünlerini tanıttı

Hani bir söz var ya, "Balkanların Kafkasların en büyüğü" diye, işte o söz tam da IgroMir'i tarif ediyor. İlk defa 2006 yılında düzenlenen ve geçtiğimiz yıl dört ana salonda toplamda 175.000 kişi tarafından ziyaret edilen fuar bu açıdan bölgenin en büyüğü konumunda.

IgroMir, Moskova yakınlarındaki Krasnogorsk'ta bulunan Crocus Expo'da sergileniyor ve + şeklinde konumlandırılmış dört ana hole sahip. Bu hollerin ilkinde Acer, Razer, Corsair gibi donanım üreticileri baskın durumdayken diğerini oyun dağıtıcıları domine etmiş durumda. Sekiro, Metro Exodus gibi oyunların denenebildiği bu holde Ubisoft, Xbox gibi üreticiler de dev gibi stantlarıyla arz-ı endam etmekte. Üçüncü ve dördüncü hol ise Comic Con, Nintendo ve Marvel & DC Comics'e ayrılmış durumda. Fuarda ziyaret ettiğimiz standlardan en büyüğü ve oyuncular açısından en dolu içeriğe sahip stant ise Acer'ın standıydı. Fuarda Predator ailesine ait laptoplar, fareler ve oyuncu monitörleri yanında hayli eğlenceli bir de etkinlik düzenlendi. Bazı şanslı oyuncular eski laptoplarını getirip balyoz ve çekiç gibi alet edevatla kendisine girişmek suretiyle yeni Predator Helios 300 laptoplarını evlerine götürdüler.

Acer Predator Triton 700

İşte fuarda en fazla dikkatimizi çeken model. İlk gördüğümüzde inceliğine bakıp içinde nasıl bir canavarın yattığına inanamayacağınız Triton 700, Nvidia'nın MaxQ teknolojisinden sonuna kadar faydalanmış bir ürün. GTX 1070 ve GTX 1080 gibi performans canavarı kartları incelikten feragat etmeden kasanın altına hapsedmeyi başaran bu teknoloji sadece 18mm kalınlığında olan Triton 700'ü emsalsiz bir performans canavarı haline getirmiş. Intel Core i7-7700HQ işlemci, Nvidia GeForce GTX 1080 MaxQ ekran kartı, 32GB DDR4 RAM ve Raid0 konfigürasyonunda bir araya getirilmiş 512+512GB SSD'ye sahip olan sergi modeli daha ilk bakışta rakiplerinden ayrılmasını sağlayan bazı özelliklere sahip. 15.6 inçlik 120Hz IPS Full HD ekrana sahip olan model inceliğinin yanında klavyenin yerleşimi ile de ezberimizi bozuyor. Klavyenin üst kısmında bulunan transparan bölüm aynı zamanda bir touchpad vazifesini görürken fanları ve soğutma borularını da görmemizi sağlıyor. Oyuncuların seveceği bir detay olduğuna hiç şüphe yok.



Acer Predator Triton 700

Yakın zamanda ülkemizde de satışa sunulmasını beklediğimiz Triton 700'ün fuarda sergilenen GTX 1080'li modelinin yurt dışı fiyatı ise 3000\$.

Acer Predator X34P

Euro Truck Simulator 2 veya Flight Simulator X tutkunlarını ortadan çatlatacak bir model X34P. 3440x1440 çözünürlüğe sahip olan bu müstesna ürün Display Port ile 100Hz (Overclock ile 120Hz) / 4ms IPS panele sahip. Sağladığı muhteşem atmosfer, 30 dereceye kadar sağa sola çevrilebilen veya yukarı aşağı oynatılabilen panelleri ile uzun süredir gördüğüm en muhteşem deneyimlerden birisini yaşattığını itiraf etmem gerek. ♦



Acer Predator X34P

SON DAKİKA! ⚡

◆ Frozenbyte'ın yapımcı koltuğunda olduğu Trine serisinin dördüncü oyunu, Trine 4: The Nightmare Prince'in gelecek yıl çıkacağı açıklandı.

◆ Vatikan, Pokemon Go benzeri bir mobil oyuna destek vererek yoldan dijital rahipler toplayabileceğiniz bir oyun yayımladı. Hayır, dalga geçmiyoruz.

◆ Bir söylentiye göre Facebook'ta araştırma aşamasında olan Oculus Rift 2, departmanın başındaki isim istifa edince ortada kaldı ve iptal edildi. Facebook ise Rift'in yeni versiyonlarının geleceğini söylüyor. Eğer Rift ortadan kalkarsa Vive tekel olabilir.

◆ Eğer sadece FPS, MOBA ve Battle Royale turnuvaları yapıldığını düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Amerika'da her yıl Klasik Tetris turnuvası gerçekleşiyor ve son turnuvada, son yedi turnuvanın kazananı Jonas Neubauer, Joseph Saelee adındaki bir Uzak Doğu kökenli arkadaş tarafından mağlup edildi.

◆ Dante, Nero ve V'nin giyilebilir ceketlerinden birini içeren Devil May Cry 5 Ultra Limited Edition adındaki özel paketler, yaklaşık 45.000 TL'lik satış fiyatlarıyla dudak uçuklatacağa benziyor.

◆ Çıkışından tam bir hafta sonra Steam'de %34'lük indirimle giren Shadow of the Tomb Raider, Steam kullanıcıları arasında büyük bir yaygara kopmasına yol açtı. Oyunu ön sipariş verip pahalı alanlar normal olarak çıldırdı...

◆ İngiltere'de çok uzun yıllardır yayın hayatına devam etmekte olan GamesMaster ve GamesTM dergileri, bu ay son sayılarıyla okurlarına veda ediyor. Basılı yayınların sonlanması gerçekten bizim için ayrı bir hüznün oluyor.

◆ Şubat ayında piyasada olması beklenen zombi aksiyon oyunu Days Gone'un 26 Nisan 2019'a ertelendiği açıklandı. Bu da demek oluyor ki oyunun incelemesini Mayıs'a yetiştirmek için ecel terleri dökeceğiz.

◆ Crytek'in ünlü serisi Crysis'in tüm oyunları Xbox One'da geri uyumluluk özelliği kazandı. Eğer bu oyunları oynamadıysanız ve Xbox One'a sahipseniz, gayet iyi bir fırsat. ("Bu haberle sadece 2 kişi ilgilendi.")

◆ CoD: Black Ops 4'ün kutulu oyun satışları, CoD WW2'ye göre %50 azaldı.

◆ Altı yıldır yapım aşamasında olan ve 200 milyon dolar kadar bir gelir elde eden Star Citizen, geçtiğimiz ay yeni yayımlanan bir gemi sayesinde üç günde 1 milyon dolarlık gelir daha elde etti. Oyun çıkmadan para basıyor, inanılır gibi değil.



TRANSMISSION

"Kürşat bu oyunu beğendi."

80'ler havasına ne dersiniz? Ama 80'lerin o dijital ortamı. Daha doğrusu neon renkleri ve müzikleri... Bu atmosferde araba kullanmak, bir kuryenin rolünü canlandırmak heyecan verir mi? Kocaman bir şehir ayaklarınızın altında ve siz, müziğiniz ve arabanız baş başasınız! Buna bir de VR desteği sağladılar mı o kaskları kafamızdan çıkartmayız.

Euro Truck Simulator ve Jalopy'nin bir harmanı olarak lanse edilen Transmission, İngiltere'deki ufak bir oyun firması olan Sea Green Games'in stüdyolarında hazırlanıyor. Her ne kadar eskiden "açık dünya" oyunları ancak büyük firmaların tekelindeyse, artık bağımsız firmalar da bu yolda adım atabiliyor. (No Man's Sky gibi fantastik bir örnek var üstelik.) Transmission'ın açık dünyasında her şey

rastgele yaratılacak. Tüm sokaklar, binalar ve hatta bazı görevler. 80'li yıllar olduğu için mini haritalar, GPS'ler söz konusu değil; sokakları bayağı tabelalara bakarak bulmaya çalışacak ve zamana karşı mücadele ettiğimizi de aklımızdan çıkartmayacağız.

Görevlerden kazandığımız paraları daha iyi arabalara ve araç parçalarına harcayabileceğimiz oyunda bir de fotoğraf modu bulunacak. Hikaye modu ve rastgele yaratılan, zamanla yarıştığımız görevlerden sıkıldığımızda da Endless Night moduna geçip rahat rahat direksiyon sallayabileceğiz.

Şu an için sadece PC'de çıkması beklenen Transmission'ın çıkış tarihi ise bir hayli uzak; Sea Green Games 2020'nin ilk çeyreğini raf tarihi olarak seçmiş durumda. ◆

NATIONAL VIDEOGAME MUSEUM

Medeniyet...

Bu haberimizin amacı dünyada oyun fuarları dışında, oyunları konu eden daha kültürel ve kalıcı ortamların oluşturulabileceğini sizlerle paylaşmak. Her ne kadar video oyunları tamamıyla bir eğlence kültürü olarak gözüksün de artistik yönlerinin ön plana çıkartılarak sunulması çok daha havalı bir algı oluşturuyor.

İngiltere'nin Sheffield şehrinde, 24 Kasım'da açılacak olan NVM adındaki video oyunları müzesi, Videogames: Design/Play/Disrupt adındaki konuyu işleyecek. Bu sergi sadece birkaç ay açık kalacak ama ardından müze, hiç kapanmayacak bir şekilde yerinde durmaya devam edecek.

NVM ile amaçlanan öncelikli olarak yapımcıların eserlerini ziyaretçilere farklı bir biçimde sergilemesi ve bu yapımları deneyimlemelerini sağlayabilmesi. Yenilikçi yaklaşımların ön planda tutulacağı sergi mantığı, video oyunlarına da farklı bir bakış

açısı getirilmesini sağlayacağı benziyor. Farklı sergilerin yanında müzede bolca oyun konsolu ve oyun cihazı da bulunacak ve ziyaretçiler birçok oyunu burada tecrübe edebilecek.

Büyük firmaların yanında bolca bağımsız oyun firmasını da ağırlayacak olan NVM'yi İngiltere'ye uğrarsanız ziyaret etmeyi unutmayın. ◆



DAYS GONE

Şimdiye kadarki en "kalabalık" zombi istilasına hazır mısınız?

Sayfa
22

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

5





Mahmut
"DOOM Collector"
Saral yazdı

666

DOOM ETERNAL

Biz, Hell on Earth'ü istedik. id Software de kabul etti!

Doom Hikâyeleri kitabım için yakın zamanda id Software Stüdyo Direktörü Tim Willits ile Skype üzerinden bir görüntülü arama gerçekleştirmiştim. Willits'e sorduğum sorular arasında Doom 4'ün iptal edilen versiyonu da vardı. Yani bir düşünün, fantastik dünya ile gerçek dünyanın içiçe, sinematik soslu bir oyun olacaktı ama olmadı, iptal edildi ve 13 Mayıs 2016'da satışa sunulan aksiyon dozu yüksek yeni nesil Doom ile karşılaştık. "Peki neden ilk versiyon iptal edildi?" Willits, ilk versiyonun Doom'un ruhunu yansıtmadığını ve dolayısıyla final sürümünde çıkarılan işten memnun olduklarını söylemiş ve eklemişti: "Yine de, iptal edilen sürümdeki fikirleri yeni oyunlarımızda kullanabiliriz..." İşte bu söylemin en güncel örneklerinden bir tanesi, Doom Eternal. Oynanış videoları ve detayları ilk kez QuakeCon 2018 itibarıyla paylaşılan yeni oyun, tıpkı Doom 2016 gibi heyecan verici görünüyor, ama öte yandan yine tıpkı Doom 2016 gibi orijinal Doom'ların mirasından faydalanmayı seçiyor.

Hell on Earth olacağını Pete Hines söylemişti zaten

Dualshockers'da yer verilen 11 Nisan 2018 tarihli habere göre Bethesda üst düzey yöneticilerinden Pete Hines, E3 2018 itibarıyla yeni Doom'un da görücüye çıkabileceğini ima etmiş ve "Hell on Earth" ibaresini kullanmıştı. Hell on Earth, 1994'te satışa sunulan

ikinci Doom oyunuydu ve iblislerin Dünya'yı işgalini temel alıyordu. E3 2018 zamanı geldiğinde gerçekten de yeni oyundan ilk teaser geldi, ama dediğimiz gibi ilk görüntüler ve detaylara QuakeCon 2018 itibarıyla ulaştık. Peki nedir bunlar, şimdi sıralayalım...

"Artık sadece Doom oyunu yapmıyoruz. Artık bir Doom evreni hazırlıyoruz"

Bu sözler, oyunun başındaki en kıdemli

isimlerden Marty Stratton'a ait. Müjdeli bir haber aslında bu. Zira birçok yeni Doom oyunu planlanıyor diyebiliriz. Tabii hepsi hikâye akışından parçalar barındıran ve birbirini tamamlayıcı nitelikte yapımlar olmaya aday. Yapımcılar, bu kez hikâye detaylarına biraz daha önem veriyor diyebiliriz. Arka planda yaşananlara dair detaylar, daha önce görmediğimiz mekânlar ve fazlasıyla karşılaşılabilecek heyecan verici. Bir düşünelim, hikâye anlatımının ön planda



Bu arkadaş kimdir, ne istemektedir?
Hepsini seneye öğreneceğiz.



olduğu Doom oyunu Doom 3 idi, ama o da yavaş bir akışa sahipti. Doom 2016 ile köklere dönüş oldu ve Doom Eternal'da daha hızlı bir akış olacak ve bu kez etrafa daha fazla hikâye detayı serpiştirilmiş olacak. Kulağa hoş geliyor.

Ne diyorduk. Her şey bir planın parçası, korkmayın. Şeytani istila şimdi Dünya'da

Evet, bu kez Dünya'dayız. UAC Mars ve Cehennem arasında yaptığımız heyecanlı dövüşlerin ardından şimdi yeşil gezegenimizin kızıla boyanmış haliyle karşılaşıyoruz. Gerçi Doom Slayer'ın "tam olarak ne olduğu" hâlâ belli değil. İlk dikkat çeken detay, Preator Suite'inde yapılan geliştirmeler oluyor. Bu kez sol kolunun altında iblisleri ortadan ikiye ayırmasına yardımcı olacak uzun bir bıçak ve sol omuz üstünde de bir silah var. Bu silah sayesinde yaratıklara roket fırlatabilecek (Revenant kışkandı) ve yeri geldiğinde alevler püskürtebileceğiz (şimdi de Mancubus kışkandı). Glory Kill mekanizması da geliştirilmiş şekilde karşımıza çıkacak. Bitmedi. Doom Slayer bu kez belirli noktalarda duvarlara tırmanarak yol alabilecek. Unutmadan, oyunda efsane Phobos'u da detaylıca göreceğiz ve savaşacağız. Tahmin edeceğimiz üzere Cehennem'e dönüş de yakın.

Klasik ve yeni yaratıklara merhaba

Eski Doom'ları oynayanlar, Pain Elemental, Arachnotron ve zombi askerleri hatırlayacaktır. İşte bu yaratıklar, yeni nesil versiyonlarıyla geri dönüyorlar. Ek olarak, Mancubus'tan IMP'ye kadar pek çok yaratığın tasarımı da yine klasik oyunlardaki tasarımlara uygun olarak yeniden hazırlanmış. Bu kez oyunun başrolündeki yaratık olarak Arch-Vile'ı göreceğiz, ki o da her yeri yakıp yıkmaya kararlı. Biraz da yeni yaratıklardan söz edelim. Örneğin, Doomhunter. Yarı mekanik bir yaratık

ve hakkında pek bilgi olmasa da tehlikeli olduğunu anlamak zor değil. Bir de Marauder var ve şimdiden merak uyandırmayı başardı. Çünkü bir elinde çift başlıklı pompalı tüfek, bir elinde de özel bir balta var. Bu baltanın yapıldığı malzeme ile ilk kez Doom 2016'da gördüğümüz Crucible kılıcının malzemesi muhtemelen aynı. Bir de, Marauder'in zırhı da Preator Suite'ten parçaları andırıyor. Acaba kimdir? Geçmişte Doom Slayer'ın yol arkadaşlarını avlayan biri mi, bunu sonra öğreneceğiz. Bu arada, Crucible'in da tatmin edici profilde olacağı söylendi bile.



Doom deyince akla gelen ilk şey: Bolca vahşet!



Dedik ya, klasik Doom sosu bu oyunda da kullanılıyor

Doom 2016'da bazı gizli noktalar vardı. Mesela klasik oyunlardaki bölümleri açabiliyor ve oynayabiliyordunuz. Doom Eternal'da da benzer çalışmaların olması bekleniyor. Videolardan görüldüğü kadarıyla sağlık paketi ve enerji paketlerinin tasarımlarında yine klasik Doom oyunlarından yola çıkmış. Bir de üzerinde 1UP yazan yeşil kask var. Buna sahip olduktan sonra ölürseniz, herhangi bir şey yapmaya gerek kalmadan kaldığınız yerden maceraya devam edebileceksiniz. Silahlar tarafında plazma tüfeği için parantez açmak istiyorum. Tasarımı için orijinal Doom oyunlarındaki tasarım temel alınmış ve gerçekten çok iyi görünüyor. Evet evet, bazı müzikler de yine eski müziklerden yola çıkarak yeniden yorumlanmış. Müzikler için yapım koltuğunda yine Mick Gordon var.



Peki oynanış nasıl olacak?

Doom 2016'da denenen ve pek başarılı olan dikey oynanış sistemi biraz daha geliştirilerek Eternal'da yer alıyor. Yine çift zıplayarak oradan oraya gidebilecek, havadayken iblis avlayabileceğiz. Bunun yanında yanlara, öne ve arkaya tek seferde hızlıca hareket edebileceğiz. Sanal gerçeklik oyunu Doom VFR'ı oynadıysanız, oradaki hızlı hareket mekanizmasını biliyorsunuzdur. İşte bunu Eternal'a yedirmişler. Bitmedi... Doom denildiğinde ilk akla gelen silahlar arasında pompalı tüfeği gösterebiliriz. Bu kez altında bir de kancalı zincir var. Bu kan-

calı zinciri yakınlardaki bir düşmana doğru fırlattıktan sonra kendinizi oraya çekebileceksiniz. Bu da bir nevi Doom Slayer'ın kısa süreliğine uçabilmesi gibi bir şey.

Diğer oyuncuların maceralarını istila edebileceğiz. Yapımcılar buna "Doom Dansı" da diyor

Oyun tanıtılırken en çok dikkat çeken unsurlardan bir tanesi de Invasion, yani İstila modu oldu. Gerçi çok az gösterildi, ama yine de heyecan yarattı. "Nedir?" diye soracak olursanız, siz senaryo modunu oynarken karşınıza gerçek oyuncuların





kontrol ettiği yaratıklar çıkabilecek ve sizi öldürmeye çalışacaklar. Bir nevi tek kişilik oyun deneyiminizi istila edecekler. Tabii bu özelliği kapatabileceksiniz de. Hatırlarsanız Doom 2016'nın multiplayer tarafında pek çok yaratığı kontrol edebiliyorduk. Öte yandan, oyunda pek çok multiplayer modun olacağı da doğrulandı, ancak henüz detay verilmedi. Yine de, bir Doom klasiği olan Deathmatch'in geri döneceğini söyleyebiliriz.

id Tech 7 motoruyla daha fazla yıkım, daha fazla detay

Doom Eternal'da id Software'in yeni nesil oyun motoru id Tech 7 kullanılıyor. Daha iyi çizimler yapabildiği ve daha fazla detayı akıcı bir şekilde sunabildiği belirtilen bu motor sayesinde kanlı bir evreni 60FPS değerinde gezebileceğiz. Oynanış videolarından görebildiğimiz kadarıyla Doom Eternal'ın dünyası çok detaylı görünüyor. Dünya'mızdaki mücadeleler ve Phobos'a adım atar atmaz Doom Slayer'in oluşturduğu karizmatik profil çok etkileyici.

Bu motorun bir avantajı da yaratıkları daha deforme olabilir şekilde bize sunacak olması. Yani örneğin bir Cacodemon'a atış ettiğimizde önce gözü patlayacak, sonra boynuzları kırılacak ve yaralı bir şekilde gücü tükendiği için avlanması kolaylaşacak. Bunu anbean görsel olarak takip edebilmek de güzel.

Yine de şunu söylemem gerekiyor. Bu hızda ve bu kadar çok görsel detaya sahip FPS oyunları herkese göre değil. Detayların fazlalığı bazen göz yorabilirken bazen de başınızı döndürebilir.

En erken 2019 gibi görünüyor

Doom 2016 ile oyunculara sunulan harita editörü SnapMap, Doom Eternal ile geliyor. Bu habere sevinen oyuncular

da var aslında, zira Doom serisinin geniş bir mod topluluğu var ve oyuncular mod hazırlama tarafında özgür olmak istiyor. id Software'dan henüz bir söz verilmemiş olsa da Eternal'da mod desteğinin sunulması gündemde.

Doom Eternal, PC'nin yanında PlayStation 4, Xbox One ve Nintendo Switch için hazırlıyor. Oyunun Nintendo dışındaki platformlarda 60 FPS, Nintendo Switch'te de 30 FPS değerinde çalışması planlanıyor. Bu arada, önceki oyunda olduğu gibi Nintendo sürümünü yine Panic Button stüdyosunun hazırlayacağı açıklandı. Henüz resmi çıkış tarihi belli olmayan oyunun en erken 2019'da oyuncularla buluşması bekleniyor.

Ekstralar: Yeni Doom filmi ve yeni CyberDemon heykeli geliyor

Universal 1440 Entertainment tarafından hazırlanan yeni Doom filminde başrolde Nina Bergman yer alıyor. Aynı zamanda bir rock müzisyeni olan Bergman, filmde Carley ka-



PAHALI ZEVKLER

Gaming Heads, oyun dünyasının en önemli yaratıklarından CyberDemon'ın Doom 2016'da kullanılan tasarımından yola çıkarak yeni heykeller hazırladı. 700 dolarlık fiyat etiketi bulunan ve şu an ön siparişte bulunan yaklaşık 50cm uzunluğundaki heykeller 3 farklı sürümden oluşuyor: Normal versiyon, boyasız versiyon ve ışıklı versiyon. Sınırlı sayıda üretilen heykellerin 2019'un ikinci çeyreği itibarıyla gönderimine başlanması planlanıyor. Ve evet, Doom hayranları hem bu yeni tasarımın kullanılması, hem de belirlenen fiyatlardan ötürü tepkili

rakteriyle boy gösterecek. 2005'te vizyona giren Doom The Movie'den bağımsız olarak hazırlanan yapımın senaryosu hakkında henüz detay bulunmazken, Spider Mastermind gibi kült yaratıkların filmde yer almayacağı açıklandı. Çekimleri tamamlanan filmin ilk fragmanının ise 2019'da gelmesi bekleniyor. Unutmadan, filmin sinemalarda gösterilmeyeceğini, ev sinemasına yönelik olarak hazırlandığını belirtelim. Şimdiden pek çok Doom hayranı tarafından eleştirilen yapımın nasıl olacağı merak konusu.

◆ **Mahmut Saral**





Yapım SIE Bend Studio **Dağıtım** SIE Tür Aksiyon **Platform** PS4 **Web** playstation.com/tr-tr/games/days-gone-ps4 **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2019

Days Gone 5 ★★★★★

“Hayat çok zor” diyorsanız, bir de zombilerin içinde hayatta kalmayı deneyin...

Önce zorlu hava koşulları, sonrasında yırtıcılar, börtü böcek falan derken doğayla topyekûn mücadele edip insanoğlunun piramidin en üstünde olduğunu gösterdik. Kendimizi ayak bastığımız her yerin sahibi ilan ettikten sonra -çift kaşarlı karışık tostlarımızı yerken- mücadele edecek pek bir şey kalmadığını fark etmiş olacağız ki “neden birbirimizle uğraşmıyoruz?” diyerek kendi kendimizin sonunu getirmeye başladık. Days Gone benzeri post-apokaliptik yapımlar bana bu şekilde, insanın en büyük düşmanının yine insan olduğunu hatırlatıyor. Evet, post-apokaliptik yapımlarda bir felaket sonucu değişen bir dünya ve bu dünyaya adapte olmaya çalışan insancıklar var fakat o felaket de gökten zembille inmiyor ya! Savaşlar, doğanın sömürüsü, bir bilim insanı grubunun ürettiği abidik gubidik bir virüs sonucunda insan ırkının büyük kısmı yok olmuş,

dünyanın ise feleği şaşmış. Geride kalanlar ise hayatta kalmaya çalışırken hala akıllanmadıklarını kanıtlarcasına birbirleriyle uğraşmakta. “Yok, bu benim bölgem; yok, şu benim kaynağım; yok efendim, sen dayımın oğlunu zombilere yem etmişsin...” Biri de demiyor ki zaten bu meseleler için savaşa savaşa koca insanlık Bayburt nüfusu kadar kaldık, artık bir araya gelelim bari, yeter.

Zombiler hilal taktiği kullanır mı?

SIE Bend’in (Siya Siyabend esprisi yapanlar hızla uzaklaşıyorlar) E3 2016’da duyurup çıkışını gün aşırı ertelediği Days Gone da bahsettiğim gibi insanlığın “kendim ettim kendim buldum” vaziyetinde olduğu, aksiyon dolu bir açık dünya hayatta kalma oyunu olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Artık oyunun çıkmasına nispeten az bir zaman kaldığına göre şu ana kadar öğrendiklerimi-

zi toparlayarak bizleri nelerin beklediğine bakma vakti de geldi demektir. Oyunun hikayesinde bir virüs salgını sonucunda zombi benzeri yaratıklar dünyayı ele geçirmiştir. Bir motosiklet kulübünün üyesi olan baş karakterimiz Deacon St. John -videolardan gördüğümüz üzere- yakın dostu Boozer’la birlikte insan ya da zombi ayırt etmeden karşısına çıkanları birer birer öldürerek bu acımasız dünyada hayatta kalmaya çalışmaktadır. Zombi dediğime bakmayın, oyunun geliştirici ekibi karşımıza çıkacak olan bu yaratıkların The Walking Dead zombileri gibi olmadıklarını, çünkü hala ‘yaşıyor’ olduklarını söylüyorlar. ‘Freakers’ olarak isimlendirilen bu mutasyonlu canlılar acıkıyor, susuyor ve yoruluyorlar. Yani, kendilerine özgü bir düzenleri var. Bizim de hayatta kalmak ve bazı görevleri yapabilmek için bu yaratıkların



günlük alışkanlıklarını öğrenip nerede yiyip içtiklerini, dinlediklerini bulmamız gerekiyor. Açıkçası hikayeye ilgili bildiğimiz şeyler aşağı yukarı bu kadar. Freakers salgınının nasıl başladığı, bunu durdurup durdurmaya çağımız ya da Deacon'ın motivasyonunun ne olduğu belli değil. Buna karşın oyunun senaristi John Garvin hikayenin fazlasıyla ön planda olduğunu ve her şeyi zaten oyun içinde öğreneceğimizi söylüyor. Ayrıca bazı flashbackler aracılığıyla, sevdiği bir kişi de dahil pek çok şeyini kaybetmiş, kalbi kırık karakterimizin yaşadığı şeyler sonrasında dünyaya karşı tavrını nasıl şekillendiğini de göreceğiz.

Tabii biz sağda solda zombilerden "Abi n'olur vurma," diye kaçarken hikayeyi ne kadar takip edebileceğiz tartışılır. Çünkü Kuzeybatı Pasifik'in banliyölerinden mağaralarına kadar her yer zombi kaynıyor. Bir de denkleme değişken hava koşulları da eklenince, bana sorarsanız, iş iyice içinden çıkması zor bir hale gelecek.

Rakip takım çok kalabalık

Nitekim, oyunun videolarını izlediyseniz baştaki günlük gülistanlık havanın yerini



karlı ve karanlık bir atmosferin aldığını fark etmişsinizdir. Değişen koşullara göre bizim de taktik belirleyip örneğin yağmurlu havada motor kullanırken ıslak zeminde kaymamak için dikkat etmemiz gerekecektir. Oyunda her yere motorla gideceğimizi ve bunun arabaya göre tehlikelere daha açık olduğunu düşünürsek sanırım biraz daha tetikte olmamız gerekiyor.

Bu arada motorumuzun benzin ihtiyacı gibi gerçekçi bir ayrıntı da var. Yani depomuz boşalmaya başladığında benzin doldurmanız gerekecek. Bunu ise tabii ki bol bol loot yaparak sağlayacağız.

Seyahatlerimiz sırasında araştırabileceğimiz pek çok kamp, kasaba, araba vs. olacak. Yapımcılar oyundaki her binanın girilebilir olduğunu söylüyorlar. Bu mekanları bol bol gezerek benzin, silah ve motorumuzu tamir için alet edevat toplayabileceğiz.

Bildiğiniz gibi açık dünya oyunlarında oynanış kişiden kişiye çok değişebiliyor. Bir başkasının oyununu izlediğinizde sizden farklı yolları kullandığını ve farklı şeyler bulunduğunu görebiliyorsunuz. Bu yüzden aceleyle hiç gerek yok, görevler arasında o bina senin bu bina benim gezip ne bulduysak toplayacağız. Bir şeyleri geliştirebilmek için ne kadar loot yapmak gerektiğini ise ancak oyun sırasında öğreneceğiz.

Gece ve gündüz döngüsü bulunan oyunda hava aydınlıkken gezmek ise daha akıl karı görünüyor. Days Gone'da gerçekten çok zombi var arkadaşlar ve geceleri daha da aktifler. Oynanış videolarını izlerken bile televizyon izleyen yaşlı kadın tiplmeleri gibi "Ay ölecek, ay geliyorlar, ay sağa gitme zombi var!" diye aşırı gerildim. Bu kadarı abartıdır herhalde diye düşünürken adamların 300 freakerdan oluşan bir sürüye 'bebek sürüsü' dediklerini öğrenince "Ben bu oyunu bitirirsem gerek bir salgında bile hayatta kalırım" demeye başladım.

Zaten kendilerinin de oynarken sık sık öldüklerini söylüyorlar. İnsan kendi oyununda ölmü mü ya?

Aksiyon gelir hoş gelir

Yani arkadaşlar silahları kuşanmamız gerekiyor. Tabanca, pompalı, keşkin nişancı tüfeği, makineli tüfek, bomba, molotof kokteyli gibi bir sürü seçeneğimiz de var ve birinin mermisi tükenince diğerine sarılacağız. Patlata patlata kökünü kurutacağız bu freaker denilen yaratıkların. Ya da baktık olmuyor, kaçıp sinsi sinsi ilerleyeceğiz. Neyse ki böyle bir seçeneğimiz de var. Özellikle, hala insan olan düşman gruplarıyla karşılaştığımızda dikkat çekmemek adına tuzaklar kurup birer birer öldürmek ya da belki de hiç öldürmeye gerek kalmadan ilerlemek daha mantıklı da olabilir. Benim şimdiye kadar gördüklerim arasında tuzak kurma ya da freaker sürülerini üzerlerine yönlendirerek düşman gruplarını yok etme teknikleri çok hoşuma gitti. Oynarken çok daha fazlasını da keşfedebileceğimizi düşünüyorum.

Bu gibi yönleriyle Days Gone, artık zombi kurgusundan gına gelmeye başlasa da, benzerlerinden ufak tefek yönleriyle ayrılarak kendine bir yer edinebilecek gibi görünüyor. Videolarda gösterilen aksiyonu ve vaat edilen dolu hikayeyi tam da beklentiler doğrultusunda sunacaklarını umduğum için bu yeni yapımı bayağı merakla bekliyorum. Oyunun Şubat'ta çıkacağı söylendiği için hala önümüzde birkaç ay var. Ben de o videodaki 500 kişilik freaker sürüsünü aklımdan çıkaramadığım için şimdilik bol bol "Zombi salgını olsa ne yapardık?" muhabbetlerine girip duracağım.

◆ Berçem Sultan Kaya





Fear The Wolves

Önüm arkam, sağım solum Battle Royale...

Bir ara her yerden mantar gibi MOBA oyunları türeirken, son zamanlarda Battle Royale başlığı altında yığınla oyun görür olduk. Kimi gerçekten yanından geçilmeyecek kadar kötüyken, kimilerine şans tanımak gerekiyor. Fear The Wolves, işte bu şansı tanımanız gereken oyunlardan biri.

Ukrayna merkezli Vostok Games tarafından geliştirilen Fear The Wolves, klasik Battle Royale öğelerini alıp üzerine kendi temasını inşa etmiş. Oyun alternatif bir Çernobil'de geçiyor ve yine, her BR oyununda olduğu gibi gökten yağan adamlar, hayatta kalmak için savaşıyor. Fear The Wolves'u diğerlerinden farklı kılan, oyunun tamamen PvP üzerine dayanmaması.

Oyuna adını da veren mutasyona uğramış kurt sürülerinden de sakınmak gerekiyor. Elinizde ateşli bir silah yoksa, işiniz gerçekten de zor. Biriyile uğraşırken, diğerleri tarafından hunharca katlediliyorsunuz.

Eğer kurtlardan kurtulmayı başarır ve iyi bir ekipmanla son kısma kadar dayanmayı başarabilirseniz bu sefer, radyasyondan kurtulmanız gerekiyor. Oyunda güvenli bölge diye bir

kavram yok. Harita bir çember olarak değil, bölge bölge küçülmeye başlıyor. Bu yüzden güvenli bölgenin neresi olduğunu kestirmek bir hayli zor. 25 km2 büyüklüğündeki haritada stratejinizi iyi planlamanız gerekiyor.

Radyasyonlu alanda kalır ya da bu anomalinin içinden geçmeye çalışırsanız, üzerinizdeki ekipmanın iyi olması şart. Bir gaz maskesi ve oksijen tankıyla hatırı sayılır bir süre boyunca bu bölgeden geçiş yapabiliyorsunuz. Diğer türlü daha öte tarafa geçmeden radyasyon seviyesi yüzünden ölüyorsunuz. Her oyuncuda bulunan Geiger sayacının ölçümlerini takip etmek de oldukça önemli.

Henüz geliştirmeye sürecinde olduğu için birçok hata bu oyunda da mevcut. Kaplama sorunları, yüksek lag, FPS düşüşü ve takılmalar böyle oyunların vazgeçilmezi oldu artık. Araç kullanım sırasında ve helikopterden atlamadan önce bazı takılmalar yaşanıyor. İstedığınız yere atlayamamak ya da kritik bir zamanda araçtan inememek sinir bozucu durumlar oluşturabiliyor.

Oyun bu gibi sorunlardan ötürü biraz kan kaybetmiş durumda. Kapalı beta sürecinde 100 kişiye kadar girebildiğiniz maçlar, yerini 10-20 kişilik maçlara bırakmış. Güzel tarafı ise ne kadar az oyuncu varsa, haritanın boyutunun da ona göre şekillenmesi. Yani 10 kişilik bir maça girdiğinizde, dev bir haritada boşa koşturmuyorsunuz.

Vostok Games, oyunu en az iki haftada bir güncelliyor. Bu gibi sorunları ortadan kaldırdığı gibi oyuna yeni içerik de eklemeyi unutmuyor tabii. Anlayacağınız oyunun bir hayli potansiyeli var fakat piyasadaki rakipleri düşünülür-

günde kendi hanesine oyuncu katması için bir hayli uğraşması gerek.

İlk açıdan bakıldığında optimizasyon sorunları olsa da oyun bir hayli keyifli. Stalker-vari bir atmosferde geçen Fear The Wolves, gergin ortamlar yaratmayı başarıyor. Haritanın belirsiz şekilde küçülmesi ve anlık hava değişimleri hayatta kalma hissiyatını körüklüyor. Son adam olabilmek için sadece iyi ekipmanınız olması yeterli değil.

Fear The Wolves'u farklı bir yere koyan kısımlardan biri de son adam olma şartı koymaması. Haritanın en fazla daraldığı noktaya helikopter ile tahliye yardımı yapılıyor. Hayattaki oyuncu sayısına bakılmaksızın, helikoptere binmeyi başarırınsanız kazanan oluyorsunuz. Tabii yeriniz kabak gibi belli olduğundan bu hamleyle temkinli yaklaşmak gerekiyor.

Fear The Wolves, fazlasıyla potansiyeli olan bir Battle Royale oyunu olmuş. Yine de dediğim gibi birçok optimizasyon sorunu yüzünden oyuncu kaybetmesi olası. Zaten maçlara girmek için de bayağı uzun süre bekliyorsunuz. Siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda oyun için büyük bir güncelleme yayınlanacak. Haliyle, erken erişim sorunlarını atlatabilirse, Battle Royale arenasında nur topu gibi yeni bir ağır topumuz olabilir. ♦ **Özay Şen**





Yapım Interactive Fate Dağıtım Iceberg Interactive Tür Simülasyon, Strateji Platform PC Web shortesttrip.interactivefate.com Çıkış Tarihi Erken Erişimde

Shortest Trip to Earth

4 ★★★★★

Faster Than Light sevenleri sahneye alalım...

Video oyun dünyasında, 2012 yılında ilginç bir oyunla karşılaşmıştık. FTL (Faster Than Light) isimli bu oyun, çok basit bir programlama mantığıyla hazırlanmış, sade tasarıma sahip ama çok sürükleyici bir oyundu. FTL'i hala oynamamış az sayıdaki oyun severlerden biriyseniz kısaca tanıtalım. FTL ile uzayda peşinize düşmüş devasa bir düşman ordusundan kaçarken, uğradığınız her güneş sisteminde rastgele karşılaşmalar yaşıyorsunuz, verdiğiniz kararlara göre bu karşılaşmalardan farklı sonuçlar elde ediyor, kimi zaman düşmanlarla ve korsanlarla savaşıyorsunuz. İşte Shortest Trip to Earth, FTL'den esinlenmiş ancak FTL'i çok çok geride bırakan, çok gelişkin bir oyun.

Shortest Trip to Earth (STIE), FTL'de olduğu gibi, evrendeki güneş sistemleri arasında dolaşırken rastgele karşılaşmalar yaşadığınız ancak FTL'in aksine, kumanda ettiğiniz gemideki küçük küçük detaylara kadar müdahale etmek zorunda kaldığınız ve hem geminizi, hem mürettebatınızı en dayanıklı hale getirip uzayın zor şartlarına dayanmak zorunda olduğunuz bir oyun. FTL'e oranla çok daha geniş bir evrende geçen oyunda hem gemi yönetimi hem de taktik savaş ekranı çok daha detaylı ve ince ince tasarlanmıştır. STIE henüz erken erişimde olmasına rağmen, oyunun üzerinde çok emek harcandığı belli oluyor. Aslında oyun bir yanıyla uzay gemisi içinde geçen RimWorld oyununu da anımsatmıyor değil. Oyundaki detay seviyesi nedeniyle

kendinizi bazen RimWorld oynuyor gibi de hissedebilirsiniz. RimWorld demişken, ben incelemiyorum ama yeri gelmişken iki satır kelam edeyim, yıllardır takip ettiğim RimWorld'ün bu ay çok başarılı şekilde erken erişimden çıkmasına sevindiğim gibi, bu oyunun genç yapımcılara örnek olan çok zekice bir tasarıma sahip olduğunu da unutmayalım. Şu anda nasıl FTL'e benzeyen bir oyunu tanıtıyorsak, yakın gelecekte RimWorld'den ilham alan oyunların sayısının artacağını da düşünebiliriz. STIE ayrıca kendini bir "survival" oyunu olarak da tanımlıyor. Yani oyun boyunca kaynaklar

bulup, kendinizi geliştirmeli ve yolunuzu bulup hedefinize ulaşmalısınız. Ama bence oyundaki en eğlenceli noktalardan biri, mizahi dili. Bir uzay gemisi düşünün ki, içinde salına salına dolaşan bir kedi beslensin veya ukala robotlarla yolculuk yapmak zorunda olun... Haliyle, erken erişimde olmasına rağmen, mizah detayına kadar düşünülmüş bir oyundan bahsediyoruz. Final sürümünde ise çok daha zengin bir içerikle karşılaşacağımızı düşünüyorum ve Shortest Trip to Earth'i, merakla beklenenler listeme ekliyorum, bence sizin de bir kulağınız bu oyunda olsun. ♦ Cem Şancı



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Selamlar en sevdiğim RPG oynayan insan! Nasılsın? Bu arada bizim kafa için çok fazla oyun çıkmıyor farkındayım ama ay içerisinde kendisini gösteren Pathfinder: Kingmaker sayesinde bir nebze de olsa kendimize geldik. En azından bu oyun bana ilaç gibi geldi. Tamam, çok daha iyi olabilirdi ama işte eldekiyle yetinmeyi de bilmek gerekiyor.

İşte bu "yetinme" durumuyla ilgili birkaç kelam etmek istemekteyim. RPG konusunda yıllardır yazıp çiziyorum ve bu başlık sektörüne eklenen her yeni oyunla birlikte bambaşka bir yere doğru evriliyor. Fakat bazı noktalar var ki tüm RPG türünü derinden etkilemeyi başarıyor. Bu duruma verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi sanıyorum Baldur's Gate serisi olacaktır. CRPG olarak andığımız izometrik kamera açısına sahip, masaüstü oyun kurallarını muazzam şekilde dijital ortama nakletmeyi başaran oyun, bugün bile halen kendisinden sıkça söz ettirmekte. Benzeri bir durum The Witcher 3 için de söz konusu. 2015 yılında üretilmiş olmasına rağmen halen piyasadaki en iyi oyunlardan birisi olmayı başarmasının yanı sıra, ARPG türünün de en iyisi konumunda. Peki, bu başarının ardından ne gibi dikkat çeken unsurlar var.

Açıkçası sürekli The Witcher 3'den konuşmak beni biraz yordu ama hem piyasa hem de akademik anlamda bakıldığı zaman her geçen gün farklı yaklaşımlarda bulunmak mümkün. Özellikle verdiğim Oyun ve Kültür, Oyun ve Anlatı ve de Dijital Oyun Sektörü derslerinde bıkmadan, usanmadan kullandığım bu güzide oyunu biraz da sizlerle konuşmak istedim. Efendim, ne oldu da bu oyun halen kendisinden bahsettirmeyi başaran özel bir yapılmı olmayı başardı?

İlk olarak işin görsel tarafından başlayıp, satış ve pazarlamasına doğru gidelim. Bildiğiniz üzere bu oyun aslında uzun kitap serisinden alınarak yapılmış. Hal böyle olunca hikâye ve karakter yaratma kısmında büyük bir rahatlık ortaya çıkıyor. Tabii ilk The Witcher oyununa dönüp baktığımız zaman yaratılan dünya ve tasarlanan karakterin kalitesinin önemi de yadsınamaz bir gerçek. Geralt'ın tasarlanış şekli, hal, tavır ve seslendirmesi bugün gelinen yolda büyük bir önem arz etmekte. Bir diğer önemli olan nokta da içerisinde daldığımız dünya. Özellikle son oyunda dünya yaratma kısmına büyük bir emek harcanmış. Orta Çağ temasını en ince detayına kadar deneyim edebildiğimiz bu devasa dijital dünyada, kafamızı çevirdiğimiz her yerde farklı bir detayla karşılaşmak mümkün. Flora ve Faunanın tam teşekküllü bir şekilde çalışıyor olması sanıyorum yaratılan dünyanın ne

derece gerçek olduğunu da harika şekilde vurguluyor. Güneşin batışından, değişen hava duruma kadar çok ince bir şekilde işlenen çevresel detaylar da pek tabii oyuncuyu oyunun içerisine resmen çekiyor. Sizi bilmem ama ben bu oyunu deneyim ederken amaçsızca dağa taş atıyordum biliyorum. Bir diğer dikkat çekici özellik de hem Geralt hem de Geralt'ın senaryo içerisinde konumlandırılış şekli. Bildiğiniz üzere Geralt bir Witcher ama oyunda aslında birçok farklı Witcher bulunuyor. Yine de Geralt karakteri halihazırda olan yapıya öyle bir şekilde yerleştirilmiş ki sanki tek Witcher o ve diğerleri de benzeri güçlere sahip, farklı sınıflardan karakterler. Bu noktada bir karakterin nasıl ön plana çıkarılacağını net bir şekilde görmüş oluyoruz. Geralt sunuluşu gereği sanki "tekmiş" gibi duruyor olsa da aslında senaryodaki onlarca karakterden sadece bir tanesi. Bir diğer önemli nokta da yazılan





senaryoya olan etkisi. Baktığınız zaman tüm yan karakterlerin ilerleyen senaryoya kayda değer bir katkısı bulunmakta ama Geralt'ın yaptıkları ve yapmadıkları tüm gidişatı baştan aşağıya etkiliyor. Bu sayede bir yandan birden fazla karakterin yer aldığı bir senaryo akışı sunuluyorken, bir yandan da kontrol ettiğimiz ana karakter daha da ön plana çıkarılmış oluyor. Yan karakterlerin bizlerin verdiği kararlar doğrultusunda başlarına gelen işler de senaryoyu olması gerekenden çok daha canlı tutmayı başarıyor. Pek tabii karakterler arası etkileşim de bir diğer önemli nokta. Oyunda birçok farklı ana ve yan karakter bulunmakta. Biz bu arkadaşların bir kısmına düz, diğer bir kısmına da yuvarlak karakter diyoruz. Düz karakterler genel olarak genel geçer NPC'lere veren terminolojik isim diyebiliriz. Yuvarlak karakterlerse oyuna daha fazla dahil olan, net sonuçlardan ziyade esnek yapılarla sahip karakterden oluşuyor. Oyuna eklenen bir karakter ne kadar yuvarlak olursa, ana karakterle olan etkileşimi ve senaryoya olan etkisi de o derece artar.

Tüm bu genelgeçer yapının haricinde bir de işin pazarlanması söz konusu. Pazarlama konusunda ilk dikkat çeken başlık pek tabii fragman ve ara sahne gibi başlıklar oluyor. En azından oyunun piyasaya çıkacağı ilk günler için bu durum geçerli. Eğer "A Night to Remember" isimli açılış videosunu izlerseniz, sizin de göreceğiniz üzere yakın zamanın en iyi oyun tanıtım videosunu izlemiş olacaksınız. Tek bir video ile hem karakteri hem dünyayı hem düşmanı hem de atmosferi tam anlamıyla koklamanızı sağlayan pek fazla oyun bulunmuyor. Bu

videoda o kadar çok ince detay söz konusu ki anlatmakla bitmez. Kuzey temasının kullanımını, fantastik yaratık betimlemesi, zor durumlarda bile hayatta kalabilen kahraman karakter, aksiyon ve de en önemlisi müzik! The Witcher 3'ün şüphesiz en beğenilen yönlerinden bir tanesi müzikleriydi. Orkestra olarak birkaç farklı ülkede The Witcher 3 müziklerinin çalınması zaten durumun ciddiye alındığını gözler önüne sürmeye diyor. Fakat bu videodaki esas altının çizilmesi gereken nokta, Geralt'ın karşısına çıkan ablanın söylediği "Lullaby of Woes" isimli şiir/şarkıdır. Neden mi? Zira bu melodinin sözlerine yakından bakacak olursanız, aslında koca yürekli bir kahramanı değil de daha ziyade içerisinde bulunduğu dünyaya korku salan bir canavarı kontrol ettiğimizi anlayacaksınız. The Witcher dünyasında yaşayan "diğer" varlıklar tarafından Witcher'lara ithafen yazılan bu satırlarda, aslında para için diğerlerini öldürdükleri ve ne kadar acımasız oldukları anlaşılmalıdır. Yani The Witcher 3'de tek bir taraf söz konusu değildir. Başlı başına bu detay bile tüm The Witcher dünyasını piyasadaki birçok oyundan birkaç adım öteye götürmektedir. Demem o ki sevgili okur, bugün bile halen The Witcher 3 hakkında konuşmamızın, konuşmamın birçok farklı sebebi var. Bu oyun sadece kaliteli olmanın çok daha ötesinde, RPG türüne kattığı yenilikler ve detaylarla da yıllar boyunca konuşulmaya devam edecektir. Oyun yapmanın sanatsal bir alt yapı gerektirdiği, sadece oyun mekaniklerinden ibaret olmadığını bambaşka bir şekilde anlatan bir eserden bahsediyoruz. Umarım bu tarzda detaylara sahip yeni oyunlarla da bir şekilde karşılaşabiliriz.



Ne Okudum? **Coming of Age in Second Life**

Bu aralar doktora tezime yüklenmiş durumdayım. Malumunuz Oyun Çalışmaları alanı üzerinden bir şeyler yapmaya çalışıyorum. Etnografik bir çalışma metodu izliyorum ve bu sebepten konu hakkında daha önce yapılmış olan işleri inceliyor, literatürün altına üstüne getiriyorum. Uzun süredir okuma listemde olan Coming of Age in Second Life isimli kitabı da geçtiğimiz ay tamamladım. İsminden de anlaşılabilir üzere Second Life isimli oyun üzerine yoğunlaşan kitapta, insanların sanal dünyada nasıl bir topluluk oldukları ve gerçek ile sanal arasında nasıl bir yapı olduğuna dair muazzam bir konu işlenmiş.



Ne dinledim? **Ne Obliviscaris**

Avustralya, Melbourne'dan çıkıp bize kadar ulaşmayı başaran ekip, Progresif metal icra etmekte. Uzun süre farklı yerlerde kendisini gösteren grup, ilk albümünü ancak 2012 yılında kaydetmeyi başardı. Aradan geçen zaman içerisindeyse toplamda üç adet albüm ile kendilerini gösterdiler. Son albümleri 2017 yılında piyasaya çıkan Urn oldu. Clean ve Brutal vokalin bir arada olduğu müziklerine, elden geldiğince Viyolon da eklemeyi ihmal etmiyorlar. "Portal of I" albümünden "As Iicles Fall" da benden size tavsiye olsun.



Ne izledim? **Kidding**

Çıktığı andan itibaren yapışıp kaldığımız dizinin başrolünde, uzun süredir ekranda görmeyi özlediğim Jim Carrey bulunuyor. İki çocuklarının birinin araba kazası sonucunda ölmesi ve karısının kendisini terk etmesinin ardından yaşananların ele alındığı dizi, komedi ve dramayı bir arada sunuyor. Jim Carrey'in canlandırdığı karakterin dünyaya karşı olan iyimser bakışı ve zaman içerisinde yaşadıklarının onu ne şekilde etkilediği, muazzam bir şekilde izleyiciye aktarılmış.



KONSOLLARIN EVİRİMİ



ONLAR HER ZAMAN HAYATIMIZDAYDILAR...

İşte en sevdiğim anlardan bir tanesi: Dinozor olarak gençlere eskiyi anlatmak! Dedelerimiz neden dönüp dönüp eskileri anlatırdı, şimdi daha iyi anlıyorum.

Şaka bir yana, sizi bu dosya konusuna davet etmemin en büyük nedeni kendi bakış açımdan, Türkiye'deki bir oyuncunun konsolların gelişimini nasıl gözlemlediğini sizlere aktarmak. İnternette sebil gibi kaynak var ama bir de durumu benden dinleyin istedim; sizi Atari dönemine bilimsel bir şekilde götürmek yerine daha samimi bir ortamla buluşturacağım. Haydi gelin, başlıyoruz...

Her şey YKM'de başladı

Bu konsol dediğimiz olgu elbette ki Türkiye'ye

biraz zor ve zahmetli bir şekilde geldi. Şöyle ki, Türkiye aslında bir bilgisayar cumhuriyeti oldu her zaman için. Bir Commodore, bir Amiga herkesin dilindeyken kimse Atari'yi, Nintendo'yu konuşmazdı; konuşanlar da üç beş züppe kişiydi zira onlar bu konsolları yurt dışından getirmişti ya da Türkiye'deki tek bir tane yerden zar zor, yüksek fiyatlara almıştı. Ben zaten Atari döneminde bulunmadım, sanırım yaşım yetmedi. Gözümü Amstrad ile bilgisayar oyunu dünyasına açtım ve SEGA'nın Türkiye'de resmi olarak yer almasıyla birlikte SEGA Master System ile tanıştım. SEGA Master System de değil hatta, Master System II ilk konsolum olmuştu... Yıllar yıllar sonra öğrenmişim ki aslında Master System

Amerika'da çıkmış, Avrupa'ya Master System II gelmişti; iki konsol da birbirinin aynıydı. (Benimkisi makyajlı, daha havalı olanmış.) Master System II, 8 KB belleğe, 16 KB görüntü belleğine ve 4 MHz işlemci hızına sahip, 256X192 piksel çözünürlük ve 32 renk desteğiyle harikalar yaratan bir alettir. Yaşım tek hanelerde (galiba...) o dönem, benim için mucize gibiydi her şey. TV'ye bağlanan bu ufak aletin içerisinden Alex Kidd adında bir oyun çıkmış ve bu kazık mı kazık oyun başında günlerimi, aylarımı harcamıştım. Öldünüz mü Game Over yazan, ne kadar ilerlediğinize bakmadan sizi taa oyunun en başına yollayan Alex Kidd'i halen rahatlıkla hatırlayabilmem, oyunu tekrar tekrar oynamamdan kaynaklan-

makta, bunu da bilmekteyim.

Bu konsola sahipken, eve bir şekilde kablolu yayın da bağlatmıştı babam. O dönem dijital yayın diye bir şey yok, millet çamaşır askısı gibi metalleri çatılara dikip TRT falan izliyor... Daha havalı kişiler bir şekilde uydu yayını almış ve biz de kablolu yayın çıktığı gibi eve bağlatmıştık. Kabloda da Türk kanallarından çok yabancı yayınlar var, Sky TV gibi mesele... Bu Sky TV de direkt Amerika yayını mı yapıyordu, her ne halt yapıyorsa ben Türkiye'de olmayan tüm ilgi çekici şeylere maruz kalıyordum. Bunlardan en önemlisi de video oyunlarıydı. Amerika bizden dönem dönem ileride olduğu için, bayağı video oyunlara ayrılmış yayınları bulunuyordu, adamlar yeni oyunları, onu bunu tanıtıyordu. Ben de hepsini not alıp koşa koşa YKM, yani Yeni Karamürsel'e gidiyordum. Sanıyordum ki o oyunlar hemen bize de gelecek... Ne var ki buradaki bir oyun, Sonic the Hedgehog saniyesinde ilgimi çekmiş ve beni oyunun peşine düşürmüştü. Bilmiyordum ki zaten Sonic, SEGA'nın Mario'ya karşı büyük silahıydı...

Sonic'i YKM'de bulduğumda anneme çığlıklar atarak mağazanın ortasında bağırıp ve yalvarmam beni oyunla buluşturmuş ve konsol oyunu ne demek, gerçekten anlamıştım. Bu kadar hızlı, bu kadar renkli ve bu kadar eğlenceli bir oyunu o dönem hiçbir bilgisayar sahibi tecrübe edemiyordu. Eve gelen kim görse oyuna hayran kalıyor, SEGA bumuş demek diyerek evlerine dönüyordu. ("SEGA" lafı konsol anlamına geliyordu o dönem.) Master System II'de Sonic dışında Golden

Axe gibi bir şaheseri de tecrübe etmişim, Casino Games ile poker oynamayı da... Oyun dünyasına girişim gerçek anlamda bu konsolla olmuştu, ilkler de hiçbir zaman unutulmuyormuş.

Mega Drive mı? O da ne?!

Sky TV konusuna geri dönelim. Bu kanalı izlerken bir şey fark etmişim ki o da yavaş yavaş Master System oyunlarının yok olması ve Mega Drive (Veya Genesis) oyunlarının artmasıydı. Master System'deki Sonic oyunları bana mucize gibi gelmişti ama Sky'da ilk defa Mega Drive'daki Sonic'in oynanışını görünce gözlerim yuvalarından fırlamıştı. Oyun katbekat güzel görünüyordu ve benim mucize anlayışım yeni bir boyut kazanmıştı. Master System'e kıyasla bellek, renk miktarı ve işlemci hızı olarak çok daha iyi bir konumda olan Mega Drive, o dönem Super Nintendo ile birlikte tüm dünyayı kasıp kavurmaya hazırlanıyordu ama Türkiye maalesef bu gruba dahil değildi.

Ben Sky TV'de olan biten her şeyi ulaşılmaz bir konu olarak görmeye başlamış, rüyalarım Mega Drive ve Super Nintendo etrafında dönmeye başlamıştı. Bakın o dönem gerçek bir yokluk dönemiydi bu anlamda; sıradan bir vatandaşın her gördüğüne ulaşması imkansızdı. Şimdi delirseniz parayı basıp Japonya'dan bile istediğinizi getirirsiniz ama o zamanlar işiniz çok zordu. Ya sürekli yurt dışına giden birileriyle takılacaktınız, ya da ağırlayıp duracaktınız. Hayır birilerinin Türkiye dışına gitmesi de çözüm değildi ki; cihazlar da pahalıydı. Ben orada sabi sübyan bir çocuk, "Baba ya bir Mega Drive çaksana eve? Elin değmişken bir Super Nintendo da iyi gider..."

diyemiyorsunuz. Zaten evde sürekli ekrana bakıyor olmamla ve dersleri boşlamamla ilgili problemler de var... İyiden iyiye o masmavi Sonic hayale dönüşmüş ve ben artık oyun yapımı kesilmiş Master System ile baş başa kalmıştım. Çaresizlikten para tuzağı telefon hatlarına sarmış, "15 soruyu bilene Super Nintendo hediye!" diyen garip yerlere telefon parasını gömdürtüyordum. (Baba, sorry.) Zaten o verdikleri de gerçek bir Super Nintendo bile değilmiş...

Konsol konusu benim için burada noktalanırken kendimi bilgisayara verdim çünkü hem bulunması kolaydı, hem de Türkiye'de her adım başı bilgisayarçı olmasıyla oyunlara ulaşmak mümkündü.

Tamam bilgisayar güzel, bilgisayar hoş ama benim gözüm hala konsollardaydı. Yine o dönem, kablolu yayının dergi dağıtımcısı versiyonu, Dünya Dağıtım, Türkiye'ye yabancı dergiler getiriyordu. GamePro'lar, CVG'ler, Gamefan'ler... Konsollara ulaşamayacağımı bile bile bu dergileri aylık olarak takip ediyordum ve konsol dünyası ne alemde, oyunlar nasıl geliyor, Amerika'da neler satılıyor, hepsi hakkında bilgi sahibi oluyordum. Bu dergileri o kadar fazla okuyordum ki oyunları resmen oynamış kadar oluyor ve konsollarla ilgili de acayip bir bilgi dağarcığına sahip oluyordum. (Örneğin Mortal Kombat 2'nin tüm hareketlerini resim resim gösteren özel bir dergi çıkmıştı. Bende de MK2 ne gezer, ancak bu dergiyse 100'lerce kez bakıp oynamış gibi oluyordum.)

CD'ler piyasayı ele geçirdi!

Yeni dönemi anlatmaya geçmeden önce yaptığım saçma bir hareketi anlatmak istiyorum. Bu Master System döneminden hemen önce, ben ilkokuldayken birisi sınıfa Game Boy getirmiş ve benim yine tansiyonum fırlamıştı. Heyecandan ne yapacağımı bilmez halde babama yalvarırken buldum kendimi. O da Almanya'ya gidiyordu şans eseri, zar zor bir tane bulup alıp geldi, ben o Nintendo 64 hediye paketi açan çocuktan farksız hale geldim. (YouTube'dan aratın bu videoyu.) Tabii Türkiye'de Game Boy oyunlarını bulmak imkansız. Onu geçtim, Game Boy oyunlarının neler olduğunu bilmek de mümkün değil. (İnternet yoktu ki...) Ben yine bir takım dergiler, bir şeyler sayesinde bazı oyunları duyuyorum, babam yurt dışına gittikçe siparişi veriyorum. İşte bu sıralarda oyunların ne olduğunu bile-

mediğimden, babama şöyle listeler yaparken buluyordum kendimi: X-Men, Spider-Man, Rambo, Fantastic Four, Avengers vs. Bu oyunlar var mı, yok mu hiçbir fikrim yok; yazık babam da dükkan dükkan bu oyunları arıyor. Ne yapacaksınız, cahillik; bu tip oyunların hiçbirine ulaşamadım çünkü yoktular! Her neyse, diyorduk ki Mega Drive, SNES, ben bunları hiç görmedim... Lakin yine söylediğim gibi dergilerle o kadar samimiyim ki Mega Drive'in devamı hangi konsol olacak, ona ne oyunlar çıkacak acayip hakimim. 16 bit konsol furyasında SNK'nın Neo-Geo'su bir hayli ilgi çekiyordu zira tüm sağlam dövüş oyunları bu konsoldaydı. Alet sanki dövüş oyunları için tasarlanmış gibiydi ve şu sıra Battle Royale'ler, MOBA'lar nasıl ünlü idiye, o dönemde de dövüş oyunları aynı klasmandaydı. Haliyle Neo-Geo ulaşılması neredeyse imkansız olan bir cevher gibiydi; benim de gözümde tütüyordu.

Bu konsol devri sonlanmaya yakınken, 32 bit konsollar yavaş yavaş ufukta gözükmeye başladı. Hem konsollar güçleniyordu, hem de CD formatı yaygınlaştığından ötürü "kartuş" mantığı da terk edilmeye hazırlanıyordu. SEGA, SEGA CD/Mega CD adında bir cihaz tasarladı. Hatta bu alet gidip Mega Drive'in altına bir yerlere yerleşiyordu. Philips CD-i ile piyasaya giriş yaptı, NEC de Turbo Duo adındaki PC bozması konsoluyla... Gerçek 32 bit desteği ise SEGA 32X ile birlikte geldi. 32X de Mega Drive'in tepesine oturuyor ve sadece 32X'e özel, yüksek kalitede grafikler içeren oyunları çalıştırıyordu. Bu dönemde Atari de konsol piyasasına tekrar adım atmaya gözden geçirdi, Panther'ı duyurdu. Nintendo da SNES-CD ile yeni dönemi yakalamayı hedefledi ama her iki firma da bu konsolları iptal etti. Nintendo cephesindeki durum bir hayli ilginçti zira Nintendo, SNES-CD'yi Sony ile birlikte geliştirmeye karar vermişti. Nihayetinde Sony'nin fazla hak sahibi olmak istemesiyle anlaşma feshedilmişti ve Nintendo'nun CD'li konsolu tarihe karışırken PlayStation'ın temelleri atılmıştı...

Bir oyun, on konsol

Şu sıralar Nintendo atağa geçmiş olabilir ama Switch'ten önce etrafta sadece iki konsol varmış gibi bir hava vardı: PlayStation ve Xbox. Geçmişte ise, Mega Drive ve 32X döneminden hemen sonraki dönemde, etraf konsol kaynıyordu. Sony, 1992-93 yıllarında PlayStation adında bir konsol hazırlamakta olduğunu duyurdu, piyasanın ilgisi bu yöne kaydı. Ne var ki ondan önce davranan birçok firma vardı. Panasonic 3DO, Atari de Jaguar ile piyasadaydı. Hatta Amiga da CD32 adında bir alet tasarlayıp

satışa sunmuştu. Neo-Geo da CD desteği getirmeye hazırlanarak Neo-Geo CD'yi tasarlıyor, Apple da Bandai ile anlaşarak Pippin adında bir konsol hazırlığı içindeydi. Bu dönemde piyasaya bir oyun çıkacağı zaman genellikle Sega 32X, 3DO, Jaguar konsolları için tasarlanıyordu. PlayStation ve SEGA'nın yeni konsolu, Saturn çıktığında ise oyun yapımcıları bu konsollara da destek vermeye başladı. İlginç bir şekilde 3DO beklenenden fazla iş yaptı. Atari, Jaguar ve daha sonra piyasaya sürdüğü Jaguar CD ile maalesef pek başarılı olamadı ve kısa sürede piyasadandan silindi. Sega 32X yerini Saturn'e bıraktı ve Nintendo da savaşta Nintendo 64 ile bir hayli geç de olsa katıldı. (PS 1994'te, N64 1996'da geldi.)

Altın dönem

Şu anki durumun bir benzeri olarak, PlayStation-Saturn-N64 dönemi de çok sağladı. Artık oyunlar bu konsollar için hazırlanıyor gibiydi ama Sony, PlayStation ile birlikte açık ara öne geçti. Öyle ki SEGA resmen iflasa doğru ilerledi ve Saturn ile yerin dibine çakıldı. N64 elbette Türkiye sınırlarına pek zor girdi ve çok tercih edilmedi. Bunun olmasındaki en önemli etkense konsolun dağıtımcısının olmaması değil, PlayStation'ın kopya oyunlara ev sahipliği yapmasıydı... Evet, PlayStation ile birlikte ilk defa "kırık konsol" terimi lügatımıza girdi. O sıralar elbette PC'lerde sebil gibi kopya oyun var; hatta orijinallerinden ayırt edilemeyecek kadar iyi bir şekilde satılıyorlar. Ne var ki konsollarda böyle bir durum daha önce görülmemiş.

Dediğim gibi ben konsollardan uzak kalmıştım, 32X'ler, 3DO'lar benim için dergilerde yer alan, uzak hayallerden oluşuyor. Konsol piyasasına geri dönmem PlayStation ile birlikte oldu çünkü aleti bulmak aşırı kolaydı ve kırık oyun konusu muhteşem bir gelişmeydi. Aldığım konsol PAL sistemdi ve sadece Avrupa'da satışa çıkan oyunları çalıştırıyordu. (Bölge koduydu bu.) NTSC Amerikan, NTSC-J Japonya anlamına geliyordu. Eğer Amerika'dan bir oyun gelmişse bunu konsolunuzda çalıştıramıyordunuz, şayet ki kırık değilse... Konsol kırma olayını keşfettikten sonra benim için dünya değişti zira her taraf ucuz, kırık oyunla doluydu. Gidiyorsunuz bir

HANGİ KONSOL, NE KADAR SATTI?

Nintendo Entertainment System (NES): **62 milyon**
SEGA Master System: **13 milyon**

Super Nintendo: **49 milyon**
Mega Drive: **31 milyon**
Sega CD: **2.5 milyon**
Neo-Geo: **750 bin**

3DO: **2 milyon**
Atari Jaguar: **250 bin**
Sega Saturn: **9 milyon**
Sony PlayStation: **103 milyon**
Nintendo 64: **33 milyon**

Dreamcast: **9 milyon**
PlayStation 2: **155 milyon**
GameCube: **21 milyon**
Xbox: **24 milyon**

Xbox 360: **84 milyon**
PS3: **80 milyon**
Wii: **101 milyon**

Xbox One: **10 milyon**
PS4: **85 milyon**
Switch: **22 milyon**

bilgisayarıcıya (Bilgisayarlılar da artık mutlaka PS satıyordu.), orijinal oyun fiyatına tam 10-12 tane oyunu kapıyordunuz.

PlayStation oyunlarını büyük televizyonlarda oynamak apayrı bir keyifti ve bilgisayarlarda olmayan birçok şaheser barındırıyordu. Final Fantasy VII, adam gibi oynadığım ilk RPG olması ve zaten dönemi için de bir efsane olmasıyla benim için unutulmazlar arasına girerken, Metal Gear Solid gibi "garip" ama bir yandan da acayip etkileyici ve eğlenceli bir oyun da bu konsol sayesinde hayatıma girdi. PlayStation'da o kadar fazla oyun oynuyordum ki "gamer" olduğumu o dönem iyice anladım.

PlayStation'ın kırık olması çığır açan bir gelişmeyken, bir süre sonra bu alete ek bir aparat takarak onu VCD player'a da dönüştürebilmemize olanak tanıdı. O sıralar filmleri internette indirmek falan yok, son derece kötü



PHANTOM

PlayStation 2'ler, Xbox'lar ortalıkta dolarken Infinium Labs adında bir firma, Phantom adında bir konsol duyurdu. Döneminden daha ileride bir teknoloji barındırıyor olmasıyla ilgileri üzerine çeken Phantom, aslında bir PC konsoluydu; sadece PC oyunlarını çalıştıracaktı ve disk veya kartuş gerektirmeyecekti. Oyunları internetten indireceğimiz veya stream edeceğimiz bir sistem benimseyen Phantom, E3 2004'te görücüye bile çıktı. 2004'ün ilk çeyreğinde piyasada olacağı belirtilen mistik konsolun çıkış tarihi daha sonra yıl sonuna ertelendi, ardından 2005 tarihi konuşulmaya başlandı. 2005 içerisinde de farklı aylar çıkış tarihi olarak açıklandı, sonunda Xbox 360'la birlikte piyasada olacağı vurgulandı. Bu tarihte de konsol çıkmayınca konsoldan ümitler kesildi ve daha sonra Phantom, Infinium'un sitesinden de kaldırıldı. 2007 gibi Alienware firmayla görüşmeye başladı, firmanın kablosuz klavyesi Phantom Laptopboard'lardan sipariş verdi ama daha sonra Phantom'un beklentilerini karşılayacak bir ürün olmadığını belirtti ve konsol, ismi gibi ruhlar aleminde ortadan kayboldu...

kalitede VCD filmler var. Sinemalara bile gelmemiş filmleri izlemek için de VCD'den başka seçeneğimiz olmadığından, bir VCD player'a para gömmek yerine konsolumuza bu aleti takıyor ve bir film makinesine dönüştürüyorduk. Şu anda her konsolda bulunan terbaytlarca sabit diskler de o dönemde yoktu; size belirli sayıda oyun kayıt etme imkanı sunan hafıza kartları vardı. (Memory Card.) Bunların küçüklerine en fazla sekiz oyun kayıt edebiliyordunuz, daha sonra yan sanayi, daha da fazla oyun kayıt imkanı sunanlar çıktı. Oyun kaydedilme bile o dönem için müthiş bir lüksü.

Altın eskidi, platinyuma geçelim...

Sony, PlayStation ile birlikte SEGA'yı tek kelimeyle bitirdi. Nintendo'nun belirli bir fan kitlesi olduğundan ve N64'ün yabana atılmayacak

özel oyunlarla birlikte gelmesinden ötürü Nintendo tutunmayı başardı ama Sony'ye yetişmesi yine de mümkün olmadı. PlayStation öylesine büyük bir fenomen oldu ki acaba Sony bile bu başarıyı bekliyor muydu diye hala soruyorum.

SEGA Saturn ile bir yere varamayacağını ve Sony ile mücadele edemeyeceğini anladığında çok sağlam bir adım attı ve dönemi için çok ama çok önde olan bir konsol tasarladı: Katana kod ismiyle bilinen Dreamcast, 1998 yılında Japonya'da piyasaya çıktığında ortalık resmen çalkalandı. Grafik desteği PlayStation'ın o kadar ilerisindeydi ki PS oyunları kocaman piksellerden oluşan, "Atari" dönemi oyunlarına benziyordu. Konsolun önünde dört tane gamepad girişi vardı, internete bağlanabiliyordu ve VMU adındaki özel kayıt cihazlarında birer ekran bulunuyor ve bu küçük aletleri birer el konsolu gibi yanınızda taşıyıp mini oyunlar oynayabiliyordunuz. (Bu ekran aynı zamanda oyunlarda bize ekstra bilgi de sağlıyordu.) Dreamcast resmen çağının ilerisinde bir aletti ve SEGA, çok iyi bir özel oyun desteği de sağladı.

Sonic Adventure, üç boyutlu oynanışı ve sinematik haliyle ağzınız açık ekrana bakmanıza neden olabilecek bir şaheserdi ve 2.5 milyon adet satarak konsolun en çok satan oyunu olmayı da başardı. Mavi kirpimizin bir balınadan kaçtığı o sahne akıllarda öylesine büyük bir yer etti ki Dreamcast denildiğinde akla ilk olarak bu sahne geliyordu. Resident Evil Veronica, Soul Calibur, Crazy Taxi, F355 Challenge, Marvel Vs. Capcom 2, Rez ve Shenmue gibi şaheserler konsolun şatlanmasını ve ilginin PlayStation'dan kaymasına neden oldu. Dreamcast'in son derece eğlenceli gözükken, rengarenk bir dünyası vardı ve bu herkesi etkiliyordu. Japonya ve Uzak Doğu'nun genelinde güneş gibi parlayan konsol, çok önemli iki nedenden dolayı Amerika ve Avrupa'da beklenen başarıyı gösteremedi.

Bu nedenlerden ilki Dreamcast'in Amerikan oyun firmalarının desteğinden mahrum kalması oldu. Evet, Capcom, Tecmo, Namco resmen Dreamcast'e çalışıyordu ama EA gibi

devasa bir firmanın herhangi bir oyunu konsolda yer almıyordu.

Konsolun düşüşe geçmesine neden olan ikinci önemli etken de elbette 2000 yılında PlayStation 2'nin piyasaya çıkması oldu. Sony'nin hali hazırda müthiş bir ünü vardı ve herkes PS2'yi beklemeye başlamıştı. PS2 de beklentileri sonuna kadar karşılayan bir konsol olarak piyasaya sürülünce Dreamcast bir anda arka plana itildi. PS2'nin bir DVD player olarak kullanılarak film desteği sunması da çok önemli bir etkendi.

Dreamcast yavaş yavaş sahneden inerken, PS2, Nintendo'nun Dolphin kod adlı GameCube'ü ve Microsoft'un konsol piyasasına giriş ismi Xbox piyasadaki yerlerini aldılar. PS2 müthiş başarılı bir çıkış yaptı; öyle ki çıktığında direkt olarak tükendi ve insanlar konsola 1000 dolarlar ödemeye bile razı olarak karaborsadan konsolu temin etmeye çalıştı. Gamecube ve Xbox ise PS2'nin başarısı altında ezildiler ama Microsoft yine de hiç de fena olmayan satış rakamları yakalayarak konsol piyasasında söz sahibi olabileceğini kanıtladı. Kaldı ki Microsoft'ta öylesine bir para vardı ki Sony bile vaktinde rakibinin maddi üstünlüğünü kabul ederek, "They have godly money." gibi bir açıklama yapmıştı.

PS2'nin Türkiye'deki durumu da elbette enteresandı. Bu konsol yine resmi olarak gelmeden önce ufak mağazalarda satılıyordu ve ilk çıktığında konsol kırık olmadığından çok tercih edilmiyordu. Fakat kısa sürede konsol kırıldı, kopya oyunlar da bir bir piyasaya düşmeye başladı. Eh, internet de artık yavaştan geliyordu ve becerebilen oyunları indirip DVD'ye yazarak evde kendi oyunlarını, kendileri pişirmeye başlamıştı. Konsolun ilk kırık oyunları çalıştırma yöntemi ise aşırı amatördü. Bir tane "boot disc" buluyordunuz ve konsolu

bununla açıyordunuz. Bunu yaparken de elinizi açma kapama düğmesinde oluyordu ve doğru anda elinizi çekerek boot diskle, kırık oyunu değiştiriyordunuz. (DVD yuvası dışarı çıkıyor, diski alıyor, diğer diski geri koyuyordunuz.) Oyunları ve aletin lazerini yavaş yavaş öldüren bu yöntem, daha sonra yerini daha güvenilir kırılma yöntemlerine bıraktı ve ince PS2'nin gelmesiyle artık kopya oyunu direkt koyarak oyunları çalıştırabiliyorduk. Sanmayın ki kopya oyunları destekliyorum. Öyle bir konu yoktu ama Türkiye'nin değişmez bir gerçeği haline gelmişti kopya oyun. Orijinal oyun alan, getirten, tercih eden yoktu ve oyun oynamanın en "normal" yolu kopya oyunlardan geçiyordu.

Tekken, GoW, GTA!

PS2'nin oyun arşivine göz atalım dersem ekstra dergi vermemiz gerekebilir ama yani, o nasıl bir oyun desteği idi öyle... Konsolun reklamında kullanılan Tekken Tag Tournament, o dönem dövüş oyunlarıyla ilgilenmeyenleri bile oyuna ısındırdı, ardından aniden beliren God of War ile PC'lerin başaramadığı çok şey olduğu kanıtlandı, GTA San Andreas ile de hepten konu koptu. Aradaki bin tane iyi oyunu söylemeyeceğim bile ama PS2, resmen görülmemiş bir başarıydı, ayakta alkışlamak gerek. Gel zaman git zaman, PS2 eskimeye başlamışken, SEGA'nın zamanında Dreamcast ile yaptığı şeyi bu defa Microsoft yaptı ve Xbox'la fazla oyalanmadan, Xbox 360'ı tanıttı, yine herkesin gözleri yuvalarından fırladı. Microsoft'un Xbox 360'ı, SEGA'nın yeni Dreamcast'i olarak algılandı: Mükemmel grafikler, eğlenceli ve renkli bir arayüz, müthiş bir internet üzerinden oyun desteği, kaliteli oyunlar... Microsoft arkasına birçok oyun firmasının da desteğini alınca bir anda ilgi Xbox 360'a kaydı. Konsolun 2005 yılında piyasaya çıkmasıyla birlikte Sony de tutuşmuştu ve alelacele PS3'ü çıkartmaya yönlendi ve ancak 2006'da PS3'ü piyasaya sürdü. Oyun yapımı ve uyarlaması muhteşem kolay olan Xbox 360'ın karşısında oyun üretimi ve devkit'i

problemlili olan PS3 vardı ve PS2 ile birlikte sırtı yere gelmeyen Sony, resmen Microsoft karşısında çökmüşe geçti.

Xbox 360 Türkiye'ye de saniyesinde geldi ve elbette kısa sürede kırıldı. Tabii kırık konsolları internette kullanmak mümkün değildi ama PS2 jenerasyonu zaten internet üzerinden oyun oynamaya alışık olmadığından Xbox 360'larını kırmakta bir sakınca görmüyordu. Sony'nin Microsoft karşısında kaybetmesi aslında o kadar ilginçti ki zira birkaç seri Xbox 360'da "üç kırmızı ışık" problemi vardı ve konsolunuz bir gün iflas edip ölüyordu. (Tamir edilemeyecek şekilde.) Ancak Xbox 360 Elite'lar geldiğinde bu problem çözüldü ama ölmesi muhtemel bir konsol bile insanların PS3'ü tercih etmesini sağlamıyordu. Microsoft bu dönem akıllıca bir hamle yaparak Japon firmalarının da desteğini aldı ama yine de Japonya'da Microsoft'u taniyan olmamıştı. PS3 bile Japonya'da az satarken yükselişe geçen bir başka firma vardı: Nintendo.

Grafiksel veya oyun desteği olarak Sony ve Microsoft'a yetişme çabası olmayan Nintendo, Wii konsoluyla herkesi hareket etmeye davet etti. Birçok oyunu hareketlerinizi algılayordu konsolun ve eğlence ön plandaydı. Wii Türkiye'de de resmi olarak satışa çıktı fakat maalesef halkımız bu konsola hazır olmadığından pek fazla tutunamadı.

Yeni dönem

Ülkemizde PS3'ü de elbette kırık olarak kullanan büyük bir kesim oldu. Tabii PS3'ü kırdığınızda da tamamıyla bedava olan online hizmetlerden mahrum kalıyordunuz ama sabit diski oyunla doldurmak da halkımıza gayet çekici geliyordu. Yine de diğer konsol dönemlerine kıyasla artık kırma ve kopya oyun işi bir hayli azalmıştı. Xbox 360'ın son dönemlerinde de artık oyuncular orijinal oyuna yönelmiş ve konsolu kırmak istemiyorlardı.

Wii ile belirli bir başarı yakalayan Nintendo, rakiplerinden bir adım önde giderek 2012'de Wii U'yu piyasaya sürdü. Grafiksel kalite olarak ancak PS3 ve Xbox 360'ı yakalamıştı ama taşınabilir bir ekrana sahip olmasıyla da farklı bir kulvarda olduğunu gösteriyordu. Wii U aynı GameCube gibi pek başarılı olamadı ve Nintendo yeni bir nefesle hayatına devam etmesi gerektiğini anladı.

Sony de PS3'teki tüm hatalarından ders çıkartmış gibi gözüküyordu ve PS4 ile muhteşem bir

çıkış yaptı. Microsoft ise büyük bir saçmalığa imza attı; tam Xbox 360 ile gerçek gamer kitesini kendi tarafına çekmişti ki Xbox One'ı bir multimedya cihazı olarak sunup oyun desteğini arka plana atınca herkesin gülen yüzü düştü, ilgi Sony'ye ve PS4'üne kaydı.

İçinde bulunduğumuz dönemde PS4'ün yadsınamaz başarısını görüyoruz. Hem konsola özel oyunlarıyla, hem de hedef kitesıyla, Sony doğru bir yolda olduğunu gösteriyor. Microsoft ise dünyanın en zengin firmalarından birisi olmasaydı büyük ihtimalle Sega (Yeni dönemde artık ad SEGA değil, Sega.) gibi konsol üretiminden çekilirdi; Xbox One maalesef başarılı bir konsol olamadı. Arada bir Forza, Gears of War gibi oyunlar çıkmasa bu konsolu almak için pek bir nedeniniz yok maalesef. Başarılı bir teknoloji olarak gördüğüm Kinect desteğini de bıraktılar zaten. Sony ise PSVR ile sanal gerçekliği konsoluna taşıdı, yine doğru bir yolda olduğunu gösterdi. (Her ne kadar şu an biraz ilkel bir durumda olsa bile... Yine de bir yerden başlamak lazım, değil mi?) Nintendo da Wii U'daki hatalarından öğrenerek Switch'le sağlam bir başarı yakalamış durumda. Türkiye'de de artık resmi olarak bulunan Switch, özellikle mobil bir konsol tercih edenler için bulunmaz bir nimet. Evinizde küçük yaşta oyuncular varsa da onlara diğer konsollara kıyasla daha çok hitap ediyor.

Efendim, naçizane evrim dosya konumuzun sonuna gelmiş bulunuyoruz. Yerimiz dar olduğundan zaman zaman hızlı ilerlemiş olabilirim, oysaki aslında ara satırlarda anlatılacak o kadar çok şey var ki... Her dönemin kendine has bir atmosferi, oyuncu yapısı ve ortamı bulunuyor; hepsine tek tek daha detaylı değinmek isterdim ama bu şekilde de karınızın biraz doyduğunu düşünüyorum. Bakalım gelecek dönemler ne getirecek ve bir gün bugünkü dönemden de Atari dönemi gibi bahsedecek miyim; merakla bekliyorum... **◆ Tuna Şentuna**

AN

AR

SI

ST

REMASTERED



Anarşi metre

LIFE IS STRANGE 2: EPISODE ONE

Hayat bir garip değil mi... Başın belaya girince evden kaçmalısın mesela. Kendini yollara atmalısın, hırsızlık yapmalısın... Duyulmuş şey mi bu? (Belki de...) Yine de bana gerçekçi gelmedi, bence saçmalamışsın Dontnod Entertainment beyciğim.

Senaryoyla ilgili olan tüm açıkları size anlatırsam spoiler'ın Allah'ını yemiş olacaksınız, o yüzden orayı geçiyorum ama yani ortalık bildiğiniz bullshit'le dolu.

Bir de abicim, sen git bir önceki oyunla topla kitleyi, topla başarıyı, sonra aynı anlatım, aynı müzik tarzı, aynı gör-selliklikle git yine benzer bir tabağı koy önümüze. Bu muydu bağımsız oyun yapımcılığı, bu muydu yaratıcılık? Nereden tutturduysam, oradan çıkmaya devam edeyim diyorsunuz oyun firmaları ama sonunuz Telltale gibi olacak, farkında değilsiniz. Millet sizi Life Is Strange ile sevdi ama Life Is

Strange 2 ile daha fazla sevmeyecek, haberiniz olsun. Bir de arada işsiz gibi gidip ilk oyunun evliyatını anlatan bir seri daha sundunuz zaten, oradan da size bir kıl kapmadım değil. Bunların ötesinde, arkanıza Japonya'nın en büyük oyun firmasını almışsınız, halen 3DS Max'in sabit adamları gibi grafiklerle karşımıza çıkmıyor musunuz, hepten illet oluyorum. Milletin yüzüne botoks treni çarpmış gibi bir ifade sizler, bir yapaylık, bir donukluk... Botoks yaptırın ünlülerle ilgili espriler var ya, "Niye gülmüyorsunuz?" diye soruyorlar, ünlü oradan, "Şu an kahkaha atıyorum" diye cevap veriyor. İşte aynı durum burada da var; herkeste bir poker suratı.

Bak Dontnod seni şimdiden uyarıyorum, sakın üçüncü oyunu yapmaya kalkışma, tekme basarım ağzının ortasına, ilk defa suratında ifade oluşur!

COD: BLACK OPS 4

Hah, pespayelik, umursamazlık, aç gözlülük, para gözlülük, dört gözlülük, şaşılık, hepsi sende Activision! Senin kadar kolay kaçan firma az görülmüştür. Bak biz bu oyun yapımı, grafik modelleme vs. bunlardan biraz anlıyoruz. Senin şu oyunu tasarlayan birkaç ayı bulmadıysa ne olayım. Elinde bolca hazır "asset" zaten var, tüm multiplayer kaynak kodları, tasarım şablonları da var. Eh, Blackout diye isim koyup kopyalayacağın bir PUBG da var. Yetmedi, daha önce kaç kez önümüze getirdiğin Zombi oyun modu da hazır. Bunları paketlemen ne kadar zamanını aldı? Bana ver, öteki hafta sana teslim edeyim. Milyon dolarlık firma olmak basite kaçmak demek, ben anladım, hiç üsteleme. Millet neye yöneldiyse,

sen de ağızlarına bir kaşık bal çaluyorsun. "Benim çok param var ve oyun demek, yaratıcılık demektir, ben öncü olmalıyım." gibi idealist yaklaşımlar elbette sana uymaz çünkü neden, kolay para... Senin bu kopyacı ve sıkıcı tavrınla ilgili daha fazla yer doldurmak istemiyorum ama yaptığın da iş değil. 20 dolarlık oyunu hayvan gibi bir paraya satıyorsun zaten, ben burada konuşup dursam kaç yazar? Ey LEVEL denen bu garip oluşumun değerli okurları; siz de bu oyuna prim vermeyin, oynamayın, oynattırmayın. Bu işini bilmez LEVEL yazarları oyuna kaç puan verdi bilmiyorum ama onlara kulak asmayın. Devir kopyacılık, kolay kaçma devri değil. Çalışan demir işildar. Adam olsun herkes!

RED DEAD REDEMPTION 2

Ne vahşi bir batıymış arkadaş ya... Ekmeğini yiyen yedi, yiyen yedi, doymak bilinmedi. Bırakın artık şu kural götürmez, iz, kervan bilmez ortamı... Beline silahı takan birini vuruyor, millet şans eseri yaşıyor resmen, siz de gidip bunun oyununu oynuyorsunuz. Bakın bu dönem ilginç bir dönem bile değil. At arabalarıyla Arizona'da kilometrelerce yol tepmek, ata binip güneşte kavrulmak, yalakta yüzünü yıkamak, şerife hesap vermek, güneşte fazla yanıldığı için kara marsık gibi olup üzerine 10 günlük kötü bir sakalla dolaşmak... Şu adamların suratını göreceğiniz açın Dead or Alive oynayın, gözünüz şenlensin. Çirkin çirkin heriflere bakıp ne tür bir zevk alıyorsunuz, erkek adam bunu mu yapar? (Dergimizi okuyan

üç kızı tenzih ederim; sizler çiçeksiniz.) Gel gelelim oyunda ne olup bittiğine... Rockstar bizi yemeye çalışmış ama ortam yine oraya git, bu görevi yap mantığından ilerisi değil. Bakın şöyle sağlam bir düşünün... İyice düşünün ama. İrdeleyin, alt metinlere bakın. Ne gördünüz? Hepsini aynı, her şey aynı, sadece Vahşi Batı maskesi giydirilmiş. Biz bunlara artık aldanır mıyız Rockstar? Aldanmayız. Yemeyiz! Bize GTA VI hazırla, bırak bu ayakları. Ama yeni GTA İstanbul'da geçsin tamam mı? (Bunu gerçekten isteyen bir kesim var ve onları da ayrı bir konu başlığı altında yerin dibine sokacağım, haberleri yok.) Haydi ben ata binmeye gidiyorum, traş da olmayacağım. Adios!

HOW IT WORKS

TÜRKİYE'DE

POPULAR SCIENCE TÜRKİYE EKİBİNDEN YENİ BİR DERGİ



TEKNOLOJİ

Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM

Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY

Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE

Gezegeneğimizin doğası mercek altında

ULAŞIM

Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH

Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

İLK SAYI BAYİLERDE

TAKİP EDİN howitworks.com.tr [f howitworksturkiye](https://www.facebook.com/howitworksturkiye) [@howitworksturkiye](https://www.instagram.com/howitworksturkiye)



DOĞAN BURDA DERGİ

İNCELEME



Sayfa
48

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

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Kassandra canım dostum,
şimdi tarihe küskün...



Yapım Rockstar Games Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon, RPG Platform PS4, XONE
Web www.rockstargames.com/reddeadredemption2

RED DEAD REDEMPTION II

AT... AYRAT... SİLAH...

A yın kapak konusuna bir itiraf ile başlayayım; bu oyunun incelemesini yazmayı hiç istemedim. Birkaç ay önce sorsanız ne böyle bir isteğim vardı ne de böyle bir planım. Nasıl olsun ki? İlk oyunu piyasaya çıktıktan iki sene sonra, üstelik askerden döndüğüm günlere denk geldiğinden -bildiğiniz- "yaya yaya" bitirmiş, oyundaki her taşın altına bakmış, güzel ağacın altında durup çevreyi izlemiş, hikayeyi sindire sindire en ufak detaylarına kadar özümseyip gözümde bir damla yaşla finali yapmıştım. Red Dead Redemption 2'nin çıkış tarihi duyurulduğunda da "yook" demiştim "ben öyle koştura koştura oynamam bu oyunu, başkası yazsın." Oyun başıma kaldı ve inceleme kodu basına çıkış tarihinde verildiği için durum daha da ekstrem bir hal aldı. Son beş günümü neredeyse oyunun başından kalkmadan geçirmek zorunda kaldım, yazı da dergi size ulaşmadan önceki son gün matbaaya gitti.

Ne dilediğine dikkat et demişlerdi, değil mi? En azından John Marston öyle düşünürdü.

Cumhuriyetin ilk günleri gibi

İlk oyunu oynamayan kalmamıştır diye tahmin ediyorum. Bu oyun da ilk oyunun sonunun 12 yıl öncesinde, 1899 yılında geçiyor. Bu defa kahramanımız John Marston değil, kendisi bu oyunda da var, ancak biz tıpkı John gibi 13 yaşında Dutch tarafından kol kanat gerilmiş, senelerini soygun yaparak, adam öldürerek, barlarda hovardalık yaparak ve bolca tütün tüketerek geçirmiş başka bir yetimimiz, adımız Arthur Morgan. Dutch Van Der Linde ve çetesi için zor ama ileride, ilk oyunda olacak olanlarla kıyaslarsak daha aydınlık zamanlar. Devrimci, özgürlükçü Dutch hala ideallerinin peşinde, evet kendi kendine kaldığında o düşlerindeki dünyanın "arka gerçekleşmeyecek kadar uzakta olduğunu" düşündüğü zamanlar oluyor. Ancak halen





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





Micah gerçek bir kaçık ve gerçek bir aksiyon bağımlısı.

aklı yeterince berrak. Kısa vadede çözmesi gereken sorunları var ve biz de bu sorunların tam ortasına dalıyoruz oyunun başında, soğuk, karlı bir kış gününde. Arthur'un beline kadar gelen ve doğayı tamamen örten bir kar yağışının ortasına.

Öğreniyoruz ki Blackwater'daki soygun sırasında bir şeyler felaket şeklinde ters gitmiş ve çete geride bazı kayıpları ve esirleri bıraktıktan sonra canını zor kurtarmış. Haliyle, anlı şanlı Van Der Linde Gang oyunun başında yanına alabildiği ne varsa, topukları poposuna vura vura, tek parça halinde Colter'a ulaşmaya çalışıyor ve biz de bu esnada oyunun kontrolleri ve karakterler ile ilk iletişimimizi yaşıyoruz. RDR2'de Dutch, John, Uncle, Javier ve Bill gibi ilk oyundan tanıdığımız yüzler geri dönüyor ama mevcudumuz bu kadar değil. Çok daha kalabalığız ve başta esas oğlan Arthur ve kanı deli Micah olmak üzere hayli ilginç tipler var.

Aklınıza soru geliyordur ama ben "Arthur ve John birbirinden ne kadar farklı" konusuna çok girmek istemiyorum. John'ın durumdan ötürü gelen kabalığı Arthur'da doğuştan var

ama mesela. Arthur "günaydın" derken ağzında o kadar iğreti duruyor ki, o şiveye ve boğazdan gelen o böğürtüye o kadar uymuyor ki kelimelerle anlatamam. Bunu iyi anlamda söylüyorum, Arthur bir şeyin devamı değil, tamamen yeni bir "yol arkadaşı" gibi hissettiriyor. Devam edelim, sorunlarımız var demiştik. Colter'a tek parça geliyoruz gelmesine ama burada hava kötü ve yeterince yiyecek yok. Para kazanmak mümkün değil ve Dutch'ın kan davalı olduğu O'Driscoll çetesi de her an belirebilir.

Biz de havaların düzelmesini bekliyor ve oyundaki yeni bölgelerden birisi olan New Hanover'de bir tepe başı bulup, hayata yeniden atılacağımız ve bir daha arkamıza bile bakmadan yaşamaya devam edebileceğimiz "o son vurguna" hazırlanacağımız o yerde kamp kuruyoruz.

Yenilikler dize kadar

RDR2, Rockstar'ın uzun süredir kullandığı ve düzenli olarak geliştirdiği RAGE grafik motorunu kullanıyor ve daha ilk sahnelerden anlıyorsunuz ki, RAGE bizim hatırladığımız haline göre çok büyük mesafe kat etmiş. Kar

yağışı, yaşattığı atmosfer, arabaların ve çizmelerin karda bıraktığı izler fena halde "yeni nesil" hissettiriyor. Oyunda gece gündüz döngüsü, hava koşulları, sabah pusu gibi modern bir açık dünya oyunda arzu ettiğiniz her türlü efektin en iyisi var. Karakterler de özellikle kamera odağı kendilerindeyse son derece yüksek kalitede modellenmiş, Arthur'un yüzündeki siyah noktaları bile sayabiliyorsunuz.

Hatırlayacaksınız, ilk oyunda harita West Elizabeth, New Austin ve Mexico'ya yayılıyordu. Bu oyunda Mexico yok ancak üç yeni eyalet var. Bunlar oyuna başladığımız New Hanover, Lemoyne ve Ambarino. Harita boyutları hakkında net bir rakam yok ancak şimdiye kadar Rockstar'ın ürettiği en devasa açık dünya haritası olduğu kesin ve bu devasa haritada şehirler ve görevler arasında bazen ciddi boşluklar oluyor. Özellikle de



ESKİ DOST GİBİSİ VAR MI?

Alabildiğine uzanan açık dünya, bizi New Austin'den alıp Meksika'ya kadar götüren, birbirinden sürükleyici görevler ve -zamanı için- harika grafiklerin arasından hikayeye göz atma zahmetine giren herkesin bileceği gibi, ilk Red Dead Redemption öfkenin, ihanetin, insanın içinde sıkışmış kötülüğün ve karanlık dönemin muhteşem bir bileşkesini sunuyordu bizlere. Bu defa eski oyundan daha eski bir tarihe gidiyoruz, 1899 yılına. Hükümetler henüz sanayi devrimi ve teknolojiyi o kadar da arkasına almamış, hayat daha farklı, insanların umutları da öyle. Ve elbette, ilk oyundan hatırlayacağınız bazı yüzler de burada. Değişimlerine tanklık edebilirsiniz için.



DUTCH VAN DER LINDE

Tom Robbins'in kitaplarında anlattığı o "iyi hislerle ve büyük hayallerle yola çıkıp deliliğin koynuna düşen adam" figürünü daha iyi kim yansıtabilir ki? Hükümetlerin kontrolünü artırmaya başladığı bir dönemde eski feodal düzeni sahiplenen, üstüne buna kendi özgürlükçü, devrimci, herhangi bir kontrolü reddeden hayat görüşünü de ekleyen Dutch, karizması ve ağzının laf yapması sayesinde kısa sürede bir sürü genç ve aptal silahşoru peşine taktı. Bu oyunda da onu bilinen sona götüren süreci nasıl yönettiğine, nasıl da giderek hiç olmak istemediği o adam oluşuna tanık olacağız. Galiba işler gerçekten de iyi niyette değil, içeride gizli kalmış dürtülerde bitiyor.



JOHN MARSTON

İlk oyundaki esas oğlanımız bu defa ikincil rolde çıkıyor karşımıza. Anne ve babasını kaybettikten sonra daha 12 yaşındayken Dutch tarafından kol kanat gerilen John'a göre onca soygunun, çalınan altınların ve öldürülen insanların hepsi daha büyük, daha yüce bir amaca hizmet etmekteydi. Dutch'ın "keşfettiği" en büyük yeteneklerden ve elinde silah varken son derece ölümcül olsa da bildiğiniz gibi kendisi gerektiğinde gayet nazik ve sevilbilir bir karakter. Mahallenin herkes tarafından sayılan hatırlı gençleri olur ya hani, John da öyle. Peki, Dutch ile arasına nasıl kara kedi girdi? Onu da bu oyunda öğreneceğiz.



BILL WILLIAMSON

Vahşi, aç ve öfkeli bir Kodiak ayısını insan formunda resmetmek istesek bu muhtemelen Bill olurdu. Bir kanun kaçağından beklenebilecek her türlü pisliliği kahvaltıda peynir ekmekle yiyen Bill önce ateş edip sonra düşünen, kendi çıkarları dışında hiçbir şey duymak istemeyen, felaket bir adam. Yine de ilk oyunda John'ın karşısına asla direkt olarak çıkmadığını düşünürsek, kendi içinde ödleğin teki olma ihtimali de yabana atılmamalı. Kendisi gibi son derece heybetli ve korkutucu bir de atı var. Bakalım aradan bazı yılları çıkardığımızda karşımıza nasıl çıkacak?



JAVIER ESCUELLA

Damarlarındaki devrimci kan sağ olsun, Dutch ve Javier daha ilk bakışta anlaşmış gibiydiler. Ülkesinden devrimci görüşleri ve buradan köye uzanan sabıka sicili sebebiyle kaçmak zorunda kalan Javier, Dutch'ın çetesine katıldığında iş bitiriciliği, sadakati ve çok soru sormadan Dutch'ın ideallerinin peşinden gitmesi sebebiyle kolayca dikiş tuttu. Ben kendisini Dutch'ın diğer "silah takımından" daha çok seviyordum nedense. Lidere itimat gereği istemediği şeyler yapıyormuş gibi geliyordu bana. Sizce de "Neden böyle oldu? Biz kardeşlik" der gibi bakmıyor mu?



UNCLE

"Eğer viski açılacaksa o hep oradadır ancak yapılması gereken bir iş varsa, çok ararsınız". Kendisini en iyi anlatan da Rockstar'ın bu notu sanıyorum. Herhangi bir kan bağımızın bulunmadığı bu ihtiyar amcamız gençliğinde amansız bir hırsız iken son yıllarında Michigan Gölü kadar alkol tüketmekle övünen, gittiği her kasabada önce barın sonra da kerhanenin yerini öğrenen bir dede haline geldi. Arada iş yaptığını gördüğümde bir şeylerin ters gittiğini düşündüğüm oluyor, duvar süsü gibi.



ABIGAIL MARSTON

John Marston'un müstakbel eşi Abigail için hayat her zaman zordu. Yetim büyüyen ve Uncle tarafından gruba tanıştırıldığından fahişelik mesleğini icra etmekte olan Abigail daha sonraları esas oğlanımız John'a aşık olup onun çocuğunu doğursa da John'ın eski dostlarının iğneleyici sözlerinden kurtulamamıştı. Bu oyunda ise henüz her şey çok yeni. Arthur ve Hosea gibi akil insanların varlığı içinde daha rahat etmesini bekliyorsunuz biliyorum, yine de geçmiş asla unutulmuyor.

oyunun başlarında fast travel açık değilken. Yine de bu haritanın her santimetresi ilginçliklere gebe, buna sonra tekrar döneceğiz. At sürmek demişken, oyundaki yeniliklerin ilki burada çıkıyor karşımıza, sinematik kamera. DualShock4'ün touchpadine basılı tutarak açabileceğiniz bu kamerada görüntü TV kamerasına dönüşüyor ve siz de sadece analog kolu ileri itirmek suretiyle, daha fazla efor harcamadan manzaranın tadını çıkartabiliyorsunuz, bu esnada yolculuk da hedefe doğru devam ediyor. Bu kameranın navigasyon konusunda bazen sıkıntılı yaşayıp sizi bodoslama bir ağaca veya başka bir vatandaşın üstüne sürdüğünü, hayli komik anlar yaşattığını da söylemem gerekiyor. Komik anlar kampta da sürüyor zira bu sayfalarda detaylarını bulabileceğiniz bunca ilginç adam ve kadın bu kampta yaşıyor ki burası aslında işletilmesi gereken bir şirket gibi. Basit insanları sağlıklı, tok ve mühimmat bakımından da dolu tutmaya dikkat etmemiz gerekiyor. Bunu da kazandığımız paradan ve yanımızda getirdiğimiz yiyeceklerden bağışlar yaparak ve defter-i kebir üzerinden (ledger) upgradeler alarak gerçekleştiriyoruz. Kampta herkesin bir köşesi ve bu köşelerin farklı görevleri var. Herr Strauss'un köşesi basit bir ecza dolabı görevi görüyor ve buradaki ilaçların niteliğini de yaptığımız

upgradein miktarı belirliyor. Mutlu insanlar, mutlu bir iç dinamik demek. Mutlu olduklarında kumarbaya başladıkları para ve aşımız / demircimiz Pearson'a bağışladıkları karavana miktarı artıyor. Kıyafetimizi istediğimiz gibi dikebilmek için de Leather Working Tools upgradeini açmamız gerekiyor.

Fast Travel'ı da kamptaki defter-i kebir üzerinden satın aldığımız bir güncelleme ile açıyoruz mesela. Bu sayede daha önce ziyaret ettiğimiz yerlere at sürmeden de ulaşmak mümkün oluyor. Bu durum gerçekleşene kadar yolu kısaltmanın iki yolu var. Tüm haritayı boydan boya dolaşan trenlerden birisine atlamak veya bir arabacı bulup onunla gitmek. Bilet fiyatları hayli ucuz, üstelik gittiğiniz yerde atınız da sizi bekliyor olacak.

Oyunda zaman her şeyi yıpratıyor, eskitiyor. Silahlar eskiyor, paslanıyor, silah yağı bulup bakım yapmanız gerekiyor. Saçımız ve sakalımız uzuyor, kıyafetlerimiz kirleniyor. Arthur sakalını üç aşağı beş yukarı kendisi

Cheat isteyen?

Rockstar bir oyununda daha hile yapmayı kimseye bırakmayacak gibi. Oyuna entegre olarak gelen cheatleri aktive etmek için ise haritada bir yerlere yazılmış, kazılmış veya karalanmış olan, başta size anlamsız gelebilecek yazıları not etmenizi öneririm.

kesebiliyor ancak saçını toplatmak için bir berber şart. Ayrıca GTA San Andreas günlerinden beri görmediğimiz fitness durumu da oyunda kendisine yer bulmuş. Nasıl beslendiğimize göre Arthur'un kilosu azalıp artabiliyor ve bu da sağlığını etkiliyor. Basit ama ne kadar güzel bir detay, değil mi? Belli ki John'ı özleyen bünyelerin Arthur ile bütünleşme sürecini hızlandırmak için düşünülmüş ve sonuç kesinlikle çok başarılı.

Burası aynı zamanda bir görev lobisi gibi, en azından hikaye görevleri başlarda sürekli buradan dağılıyor. Bu görevlerin son derece çeşitli olduğunu, aynı görevi iki kez yapmadığınızı hemen belirtiyim. Rockstar pek çok açık dünya oyununun düştüğü ve içeriği doldurmak için kullandığı "hepsi birbirinin aynı bolca yan görev" tuzağına da düşmemiş. Oyuna aldığınız yan görevler bile birbiriyale alakasız durumlar yaşıyor. Mesela ilk görevlerden birinde üç farklı kişiye gidip borçları tahsil etmemizi istiyor ve bir tanesini bile tahsil etseniz görev başarılı sonuçlanıyor. Ben de ilk kişiyi gözümde kestirip haritada gösterilen yere gittim ve çiftliğin gi-

YENİ SINIF ARKADAŞLARINIZLA TANIŞIN!

Dutch'in grubunun en afli zamanları. Fiyaskoyla sonuçlanan Blackwater soygunu bile bunu çok fazla değiştirememiş henüz. Haliyle, gruba yeni yetenekler katmak, eldekileri de kalmaya ikna etmek hiç de zor değil o vakitler. Gelin, ana karakterimiz de içinde bulunduğu, Van Der Linde Gang'ın "eski yeni" üyelerini tanyalım.



ARTHUR MORGAN

Bildiğiniz gibi kendisi oyundaki ana karakterimiz ve kökleri Galler'e uzanıyor ancak aksanı oradan gelmiyor. Bolca votka, viski ve sigaranın sonucu olsa gerek kendisi hayli derinden konuşan, bağırdığında koltuğu titreten bir abimiz. Blackwater felaketinin ardından ayakları üstünde doğrulmaya çalışan çetenin de belkemiği konumunda. Sadık biri, peki Dutch giderek kontrolünü ve duruşunu kaybederken ne kadar dayanabilecek?



HOSEA MATTHEWS

Beşikteyken bile soygunculuk yaptığını söyleyenler var. Kendisi her grubun ihtiyacı olan baba figürü, zaten 13 yaşından beri kendisine kol kanat gerdiği Arthur için de öyle. Son derece entelektüel ve çete insan ilişkileri ile alakalı konularda tıkanıldığında o deliği açabilecek kadar da becerikli. Dutch'in yirmi senelik arkadaşı, muhtemelen en güvendiği adam. Ayrıca çetenin muhabbeti en keyifli kişisi, beraber çıktığınız görevlerde çok eğleneceksiniz.



LEOPOLD STRAUSS

Az konuşan, çok düşünen, paranın kokusunu diğer eyaletten duyan adam. Silaha sarılmasa da grubun tüm çek senet operasyonlarını yöneten, bizzat Arthur'u "parayı alamıyorsa biraz sert olması" konusunda teşvik eden kişi. Hakında çok şey bilmiyoruz ancak Avusturya'dan göç ettiği ve yolunun bir noktada Dutch ile kesiştiği tahmin ediliyor. Muhabbet etmeyi sevmez ve hatırını sorduğunuzda dövmekten beter eder, bırakın asosyal asosyal takılınsın.



MICAH BELL

Çetenin aksiyon adamı. Eğer haritada Micah ile beraber çıkacağınız bir görev belirlediyseniz bil ki en sağlam silahlarınızı, ağır sanayi hamlenizi falan yanınıza alıp gitmeniz gerekecek. Başını belaya sokma konusunda Allah vergisi bir yeteneğe sahip olan Micah adeta şov içinde şov. Buna sadece birkaç aydır çete üyesi olmasını da eklerseniz yaptığı her çığlığının Dutch'in kafasından bir saç telinin düşmesine neden olduğunu tahmin edebilirsiniz.

rişinde duran kişiye kendisini sordum. Kendisi mevsimlik işçi olduğunu söyleyince de kolay gele deyip diğer işçiye yönlendim ve bir de baktım arkamdan ata atlayıp uzaklara doğru dört nala uzaklaşmaya başlamış. Kendisini yakaladığımda ise iş bir anda define avcılığına döndü, muazzamdı. Diğer iki kişiyle de benzer şeyler yaşayacağımı düşünürken bambaşka bir kurgu, bambaşka insanlar ve bambaşka bir son ile karşılaştım. Bu oyunun beni şaşırttığı ilk anlardan birisiydi ve çok daha fazlası yoldaydı.

Keyif dediğin daha nedir ki?

Oyun içi etkinliklerin sayısı o kadar fazla ve görevler o kadar çeşitli ki onlarca saati başında geçirdikten sonra bile sıkılacağınıza ihtimal vermiyorum. Bir kere karakterler çok iyi yazılmış, rastgele olaylar çok tadında ve kürekle domuz pisliği temizlemekten odun yarmaya kadar yaptığınız her şeyden çok keyif alıyorsunuz.

RDR2'nin kendi içinde yine bir honor sistemi var. Oyun içi karma olarak adlandırabileceğimiz bu sistemde yaptığınız her iyi ve kötü şeyin haritada gündelik yaşamını sürdüren halk nezdinde bir karşılığı oluyor. Burada en büyük sıkıntı başınızı derde sokmanın çok kolay ve o durumdan kurtulmanın da bir hayli zor oluşu. Mesela diyelim ki öldürmemiz gereken birisini öldürdünüz ve birisi görüp sizi ihbar etti. Hayırlı işler. Kanun adamlarından o anda kaçsanız bile başınıza 50\$ ödül dayadılar demektir. Üstelik o kasabaya geri döndüğünüzde o ödül başı-

Bu kızları kasabaya gezmeye götürdük, başlarını derde soktular.



nızın üzerinde demoklesin kılıcı gibi bekliyor olacak. Olur da öldünüz diyelim, rastgele bir yerde uyanıyor ve ceza ödüyorsunuz, silahlarınız ve başınızdaki ödül ise durduğu yerde duruyor.

Peki başınıza ödül dikilmesi ne demek? Bu kısaca artık bir bounty hunter (ödül avcısı) miktatısı olduğunuz anlamına geliyor. Bozkırda sakince at sürerken pusuya düşürülebilir, yardım etmek istediğiniz bir kişi bounty hunter çıkabilir veya yanlışlıkla birisine atınızla çarpıp bütün kasabayı peşinize takabilirsiniz. Bu "tuzak çıkar mı?" olayı beni nasıl korkuttuysa artık, yılan soktuğu için benden yardım isteyen bir çiftçiye yaratık gibi baktım otuz

saniye boyunca. Bacağındaki zehri emip kendisini yolcu ettikten günler sonra olmadık bir yerde karşılaştım ve çok cömert bir ikramda bulundu. Karma böyle işliyor oyunda, tam da olması gerektiği gibi. Bu yüzden oyunu kendiniz açısından daha da zorlaştırmamak adına hareketlerinizi iyi planlayın. Planlayın ki benim gibi 25 kanun adamını bir odada öldürüp sonra "ne yapacağım ben şimdi?" diye düşünmeyin.

Seçimler oyunda sürekli olarak karşınıza çıkacak ve yine bu karmaya etkileri söz konusu. Sizi taniyan ve geçmişinizi bildiğinden şüphe ettiğiniz birisini uçurumdan kurtarıp kurtarmamak, erkek kardeşini dini bir



CHARLES SMITH

Esmer teni ve düz saçıyla ilk bakışta Football Manager'in regenlerine benzese de kendisi Afrikalı bir baba ve Amerikan yerlisi bir anneden geliyor. Yakın dövüşlerdeki ustalığını baba tarafından, "dürüstçe savaşmak" konusundaki düsturunu da anne tarafından almış muhtemelen. Kısa bir süredir çete üyesi olmasına rağmen kendisini grup içinde sevdirip saydırabilmiş bir kardeşimiz. Yanınızda o varsa kafanız rahat olsun, mermi geçer adam geçmez.



REVEREND SWANSON

Eski günlerindeki halini mumla arayan eski bir papaz ve vakfiyle kendisini dünyevi tutkulara kaplıtıp yeminini bozduğundan artık ruhunun kurtanlamayacak kadar lanetlendiğini düşünüyor. Giderek daha fazla içen ve bir noktada tüm umudunu yitiren Swanson'ın çeteye katkısı hemen hemen yok hükmünde. Hala buralarda takılabilesinin sebebi ise Dutch'ın kendisine can borcu olması. Gülün geçin, arada da sırtını sıvazlayın gitsin.



LENNY SUMMERS

Ah, buralara nasıl düştün sen yavrucuğum? Hayat bu kadar pırl pırl, kendisini yetiştirmiş, zeki ve üstelik de takım oyuncusu bir çocuğa karşı nasıl bu kadar acımasız olabilir? Çetenin en sevdiğim karakterlerinden olan Lenny daha 15 yaşındayken babasını öldüren bir adamı eşek cennetine gönderdiği için kanun kaçağı olarak yaşıyor. Yine de çetenin diğer üyeleriyle kıyasla sak cennetlik bile denilebilir.



SEAN MACQUIRE

Tutmayın küçük enişteyi! Oyunun en başlarında hayatından endişe duyduğumuz bu arkadaş görüntü olarak da çene olarak da tam bir İrlandalı! Hiç susmayan, konuştuğunda da nadiren dişe dokunur şeyler söyleyen Sean kendisine olan aşırı güveni sebebiyle başına tarifsiz dentler açabilecek bir kardeşimiz, Ice Age'deki dodolar gibi. Haliyle Arthur'un korumasına sandığından daha fazla muhtaç.

EN YAKIN DOSTUNUZ...

Vahşi Batı acımasız bir yer arkadaşlar, 12 yaşından beri bir çetenin içinde olmanız da bu durumu çok değiştirmiyor. Burada postu pahalı ve her duruma uygun silahlar her zaman palaskanızda veya atınızın eyerinde olmalı.



CARBINE REPEATER

Oyunda bundan çok daha iyi tüfekler var ancak burada olmasının sebebi işinize yarayacak ilk silah olması. Hayli düşük bir namlu çıkış hızına sahip olan Carbine Repeater'ı High Velocity mermi ile kullanmanızı öneririm. Ayrıca dürbün ile takviye edildiğinde uzun mesafedeki etkinliği bir hayli artıyor. Bir de, oyunda bir takım kabartma ve kazımlar ile kişiselleştirdiğiniz ilk silah olacak ve kolay kolay bırakamayacaksınız.



SCHOFIELD REVOLVER

Attığını vuramayan, vurduğunu devremeyen Cattleman Revolver'dan kurtulduktan sonra bu silaha geçtiğinizde ölmüşsünüz ve cennete düşmüşsünüz gibi gelecek. Bir revolvera göre son derece iyi bir isabet oranına sahip olan bu revolver, hasar gücü olarak da en iyilerinden. Atış hızının yavaşlığı ve yavaş doldurulması bu özelliklerini perdelese de elimde bu silahla kapı girişine çöküp en iyisinden 25 kanun adamını indirmişliğim var.



VOLCANIC PISTOL

Tek elle tutabileceğiniz en kuvvetli silahlardan birisi. Gerçekte pek fazla satmadığından çok kısıtlı sayılarda üretilen bu pistol ilk oyunda pek tutulmamıştı. Bu oyunda ise mermilerine çok daha rahat erişebiliyorsunuz ve durdurma gücü ile atış hızının muazzamlığı sayesinde sizi çok zor durumlardan sağ çıkartabilecek potansiyele sahip. Maalesef büyük kalibre demek düşük menzil demek, Volcanic Pistol de buradan kaybediyor. Sakal rengini göremediniz adamlar üzerinde kullanmayın.



MAUSER PISTOL

Battlefield 1 oynayan herkesin tanıyacağı, vaktiyle ülkemiz sınırları içine de girmeyi başarmış bu tam otomatik tabanca inanılmaz atış hızıyla yakın menzil çarpışmalarında çok faydalı. Bakın tam otomatik dedim. Bu ne demek? Eliniz tetikte olduğu sürece aralıksız ateş edeceksiniz demek. 1899 yılı için ne kadar faydalı bir icat olduğunu anlatmaya gerek yok sanırım. Bana sorarsanız Mauser C96 oyunda bulabileceğiniz en ölümcül tabanca.

tarikattan kurtarmak isteyen birisine yardım edip etmemek, bir kamp basılacakken önden gitmek veya önden adamları yollamak. Tamamı size kalmış ve hepsinin de net sonuçları oluyor. NPC'ler ile nasıl münakaşa ettiğiniz de size kalmış zira ister günaydın deyin ister şapkası ile alay edin. Hepsi dönüp dolaşıp size gelecek.

Bunlar arasında en güldüğüm ise Hosea ile çıktığım av görevinde yol boyunca avcılık hakkında atıp tutan ve kafamı şişiren ihtiyaç ortağımın ayıyı gördüğü gibi tabanları yağlaması oldu. Orada kalıp ayıyı tek başıma avlamak yerine Hosea kalp krizi geçirmesini diye geri dönmeye karar verince o kadar yolu boşu boşuna gelmiş olduk. Sınırım bozuldu, bir saat gülmekten alama-

dım kendimi ki böyle komik anlar karşınıza çok çıkıyor. Mesela bizim açığı Pearson tam ateşin başında dinlenecek adam. Kendisi geçmişinde kısa bir süre denizcilik yapmış ve o dönem hakkında konuşmayı çok seviyor. "Çocuklar balına, erkekler sardalya avlar çünkü sardalya sürüsü size çarptığında verdiği hasar çok daha fazladır" saptamasını duyduğunuzda gülebilirsiniz ama dinlemeye devam edin, hak verirsiniz beni hatırlarsınız.

Silahlar ve avlanma olayı

Oyundaki silahların sayısı çok fazla olmasa da bu silahların tamamını ek parçalar, kabartmalar, kazımlar veya deri kaplamalar ile kişiselleştirebiliyor olmak o "eksiklik" hissinin alıp götürüyor. Öyle ki oyunu kapattıktan sonra toplam silah sayısına baktığımda "bu kadar az mıydı yahu?" dedim, bir an bile o eksikliği hissetmemişim.

RDR2'de oyunun başlarında ikinci tabancayı aynı anda kullanabilme yetisine erişiyorsunuz, bunun dışında iki adet daha silahı (tercihen bir pompalı ve bir tüfek) daha yanınızda taşıma şansınız var. Avlanma konusunda ise en ideal çözüm ok kullanmak. Tüfekte de avınızı öldürebilirsiniz ancak mermi nereye girdiği ve kürkün ne kadar kirlendiği direkt olarak satış değerine etki ediyor. Ayrıca bu

kürkleri Pearson'a götürüp kendinize kıyafet olarak diktirmeniz de mümkün (At kafası?). Ben avlanırken Vermint Rifle kullanmanızı ve Dead Eye kullanarak zamanı yavaşlatmanızı öneririm. En iyi sonucu bu şekilde alacaksınız. Avlanmanın diğer yolu da Far Cry 5'te olduğu gibi olta atmak ancak burada daha farklı mekanikler var, açıkçası amatör bir balıkçı olarak bana bahsettiğim oyundaki kadar gerçekçi gelmedi ama belli balık türlerinin (Turna) yağmurda daha rahat yakalanması gibi detaylara çok saygı duydum. RDR2'de onlarca farklı av hayvanı ve 20 farklı balık türü var.

Bu yiyeceklerin bir kısmını anında tüketmeniz mümkün. Bir kısmını (çiğ et) ise önce pişirmeniz, sonra yemeniz gerekiyor. Bazıları sağlığınıza, bazıları enerjinizi, bazıları ise Dead Eye'ı dolduruyor. Alkol türevleri ise genelde sağlığa zarar verip enerji ve Dead Eye'ı ciddi oranda artıran türden. Üstelik bulabileceğiniz leziz reçeteler ve bazı bitkiler ile çok daha lezzetli ve daha etkili tarifler yapmanız mümkün. Aynı durum ilaçlar (bildiğiniz alkol gerçi) için de geçerli.

Biz atsız yapamayız

Bu oyunda görebileceğiniz en iyi atları burada bir yerlerde bulabilirsiniz ama o galeriyi





VARMINT RIFLE

Elinize geçen ilk tüfeklerden biri olmamasına rağmen gücü düşük, fiyatı ucuz olan bu silahın neden sonraya bırakıldığını merak ediyor olmalısınız. Silahın alametifarikası düşük gücünde yatıyor. Eğer avcılığa gönülünüzü kaptırdıysanız ve Springfield'in ufacak tavşanlara verdiği hoş olmayan hasarı görüp de mideniz kalktıysa çözüm karşınızda. Yeterli isabeti ve düşük gücü sayesinde postlara zarar vermemek artık daha kolay!



LITCHFIELD REPEATER

Çifte be kardeşim! Bu topraklarda hepimizin tanıştığı ilk silah genelde çifte oluyor, sizin de öyledir, haliyle bu silahı seveceksiniz. Gayet yeterli bir isabet oranına ve son derece güçlü bir hasara sahip olan Litchfield Repeater, eğer bir kampı basacaksanız o ilk darbeyi vurduktan sonra içeriği temizlemekte kullanabileceğiniz çok etkili bir tüfek. Açıkçası pompalı tüfeğe tercih ederim. Üstelik at üstünden kullanımı da çok rahat.



SPRINGFIELD RIFLE

Dürbün takıldığında müthiş bir keskin nişancı tüfeğine dönüşen Springfield, yüksek hasarı ve uzun menzili sayesinde düşmanları soda şişesi gibi birer birer indirmenizi sağlayabilecek bir tüfek. Tarihte görülmüş en iyi tüfeklerden olsa da kötü tarafı kurma kollu olması ve mermileri namluya teker teker sürme gerekliliği. Bu yüzden yakın savaşlarda kullanımını kesinlikle önermiyoruz, siz silahı kurana kadar indirirler vallahi.



CARCANO RIFLE

Oyunun geçtiği zamandan tam 64 sene sonra John F. Kennedy suikastı ile tüm dünyaca tanınır hale gelen Carcano, 6.5mm'lik bir mermi kullanıyor ve hem verdiği hasar hem de menzil anlamında oyunun en iyisi. Kurma kollu olmasına rağmen beş mermiyi de kısa sürede hedefe gönderebilen silah gerektiğinde yakın menzilde bile iş görüyor. Muhtemelen Springfield'i bırakmanıza neden olabilecek tek tüfek.

yapmamızın tek nedeni ne kadar güzel oldukları değil. Oyunda bulunan 19 atın her biri gerçek hayattaki cinslerden alınmış ve her birinin kendine özgü bir görüntüsü, kürk yapısı, huyu suyu ve potansiyeli var. Bazısına binmek gerçekten çok kolay, bazıları aşırı hızlı, bazıları savaşın ortasında nabızı hızlanmayacak kadar cesur bazıları ise önüne koşulduğu her arabayı çekebilecek kadar güçlü.

Oyunda haraları (Stable) açtıktan sonra istediğiniz atları satın almanız, haraya bırakmanız veya üzerindeki eyeri upgrade etmeniz mümkün. Bazı atlar sadece buradan satın alınabilirken bazıları insanlardan çalınabiliyor, Mustang gibi bazı atlar ise sadece doğadan bulunabiliyor.

Doğadan at bulmak sandığınız kadar kolay değil. Atların yerini bulmalı, ürkütmeden yaklaşmalı, ufak ufak sevmeli ve hazır olduğunuz zaman da üzerine atlamalısınız. Halen kolay geliyor olabilir ama öyle değil, bu deneme sonunda genellikle yeri öpüyorsunuz var atın türüne göre at çok uzaklara koşmuş olabiliyor. Hele hele Mustang evcilleştirmek istiyorsanız sabır diliyorum, yine de bunu başardığınızda hepsine değecek.

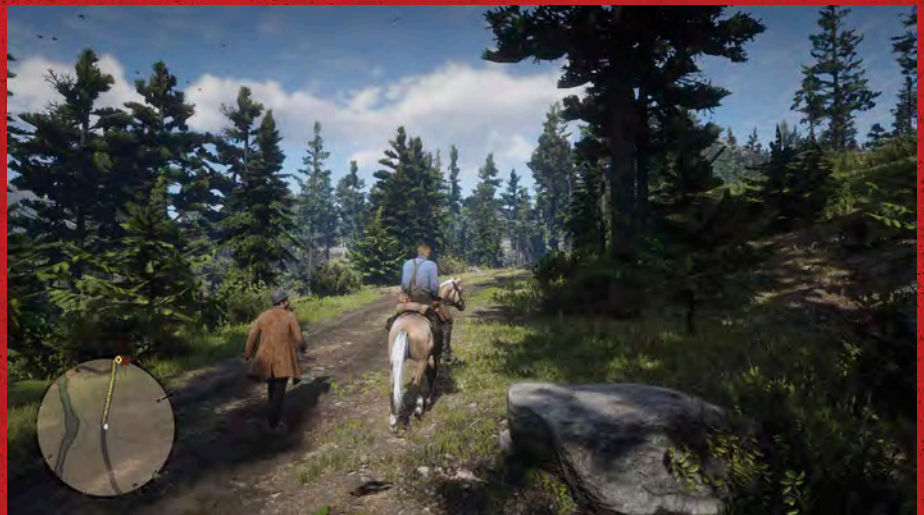
Aynı anda sadece bir esas atınız olabiliyor ve eğer resmi kağıtlarına sahipseniz (haradan alınabiliyor) adını değiştirmeniz de

mümkün. Sizinle olan bağlanma seviyesine göre de yetenekleri baz yetenek oranları üzerinden geliyor. Eğer atınızı değiştirmek istiyorsanız yapmanız gereken eyerini çıkartmak ve diğer ata takmak, bu kadar.

Ufak tüfek güzel detaylar

RDR2'de tüm harita detaylara bölünmüş durumda. Mesela bir akşam atımla sakın sakın dolaşırken bir duman gördüm ve gittiğimde karşılaştığım şey, kadın bir paleontolog

ve yanındaki dev dinazor kemikleriydi. Kendisine yardım ettikten sonra da başka dinazor kemikleriyle karşılaşırsam ona haber vereceğime söz verdim. Bu kemiklerin sayısı 30 ve bir haritası varsa da henüz bulabilmiş değilim. Bunları bulduğumuzda postaneye gitmemiz ve kendisine yazarak yerini belirtmemiz gerekiyor. Yaptıkça da aşamalarla göre belirli ödüller kazanıyoruz. Sigara arkası kartları da koleksiyonerlerin seveceği bir diğer çılgınlık. Oyunda toplam



YOL ARKADAŞINIZI SEÇİN!

Red Dead Redemption II'de atlar herhangi bir oyunda olduğundan çok daha fazla önem arz ediyor. Oyunda 19 farklı at türü ve bunların da farklı farklı renkleri bulunmakta. Bu renklerin çoğunu haralardan satın alabiliyor olsanız da bazılarını sadece doğada bulmanız mümkün.

Aşağıda en önemli bazı türlerden örnekler verdik, bakalım size hangisi yakışacak?



MORGAN

Oldukça çıkırlıdım gözükün bu ufak tefek tür oyunda en sık bulunan cinslerden birisi. Hızlı ve dayanıklı olmasa da özellikle Palomino kürklü olanının ne kadar popüler olduğu malumunuz. Sağlığı kısa sürede bozulabiliyor, ayrıca silah seslerinden korktuklarından savaşa girmeden önce bir yere bağlamayı unutmayın.



APPALOOSA

Son yılların en iyi western filmlerinden birisine ismini veren bu "sütçü beygirleri" oyundaki en dayanıklı ve en iyi huylu atlar arasında. Hani derler ya vur enseye al lokmayı, bu türü tarif etmiş adeta. Yeterince hızlı ve cesur olan Appaloosa görüntüsü ile de hemen dikkati çeken ırklardan birisi.



SHIRE

Hem ismi hem görüntüsüyle Lord of the Rings hikayesinden fırlamışa benzeyen, bacaklarının tüylü alt kısımları ve dev boyutu ile diğerlerinden ayrılan bu at her türü yükü rahatlıkla çekebiliyor ve cesareti de at sırtında geçen silahlı çatışmalarda hayatta kalmanıza yardımcı oluyor. Shire hızlı bir tür değil, üstelik orman gibi sıkışık yerlerde yönlendirmekte de zorluk yaşayabilirsiniz.



ARDENNES

Savaş atı gibi savaş atı. Orta çağı anlatan pek çok resimde kendisine yer bulan bu atlar bacaklarındaki uzun tüyleri, kaslı vücudu ve dev boyutları ile hemen dikkat çekiyor. En önemli özellikleri ise ortalık kıyamet yerine döndüğünde bile soğukkanlılıklarını koruyup yüksek kondisyonları ile sizi olmadık durumlardan sağ çıkartabilmeleri.



MUSTANG

Bildiğiniz yaban atı ve şüpheniz olmasın ki oyundaki en iyi atlardan biri. Sadece doğada serbest halde dolaşan ve "evcilleştirene" kadar onlarca kez yeri öpmeyi göze almanız gereken bir ırk.

Çok hızlı olmasalar da son derece dayanıklı ve cesur olan bu tür çatışmalarda fena halde iyi iş görüyor. Dost gibi dost, bir kez alışınca bir daha bırakıp gitmez sizi.



THOROUGHbred

Günümüzde de en iyi yarış atlarının dahil olduğu Thoroughbred, oyunda hız ve çeviklik arayanların tercihi olacaktır. Fazla cesaretli bir tür olmaması, artı korktuğunda sizi çifteleyebilmesi sebebiyle dikkatli yaklaşmakta fayda var. Yarış atı olduğundan kısa mesafelerde tercih sebebi. Ayrıca muhtemelen oyundaki en güzel at.



TURKOMAN

Hem yarış atı hem de savaş atı özelliklerini bünyesinde taşıyan Turkoman oyundaki en iyi atlardan birisi ve her şeyden biraz yapabilen muhtemelen en iyi ırk. Bir Thoroughbred kadar hızlı, bir Morgan kadar uysal ve bir Mustang kadar cesur olan bu atlar oyunda ilk bakmanız gerekenlerden. İsminden de ısındınız, farkındayım.



ARABIAN

Adı üstünde, Arap atı! Oyunun açık ara en iyi atı olan Arabian'ı herhangi bir açıdan mağlup etmek hiç de kolay değil. Bunun sonucu olarak oyundaki en pahalı atlar arasında bulunan ve sadece kodamanların garajlarını şenlendiren bu türün beyaz olanı oyundaki en nadir şeylerden birisi. Eğer bulursanız başka bir şey aramayın.



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆

Güz aylarındayız, emin olun ki gördükleriniz karşısında içiniz ürperecek. Aksine ihtimal bile vermiyorum. Oyun daha başlamadı bile.

İlk hafta ◆◆◆◆◆

RDR2'nin devasa haritası içinde detaylarda kaybolacak, hikaye anlatımı ve diğer tüm güzellikler içinde oyun hiç bitmesin isteyeceksiniz.

İlk ay ◆◆◆◆◆

Aslında bu bölümün puanı biraz da RDR2 Multiplayerın nasıl olacağına bağlı. Çoğumuz bu süreçte oyunu tamamlamış ve online ortamlara akmış olacaktır.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 At sırtında görevden göreve koşuyoruz.

%30 Loot yapıyor, avlanıyor, insanlarla atışıyoruz.

%30 Bir yerlerde oturup manzarayı izliyoruz.



ARTI

- + Muhteşem hikaye
- + Oyunun her saniyesine yedirilen detaylar
- + Çok başarılı gunfight
- + Keyifli ve birbirini tekrarlamayan görevler

EKSİ

- Kameranın odağında olmayan karakterlerde detay sorunları var

SON KARAR

Red Dead Redemption 2 tüm oyun tarihinin en iyi yapımlarından biri, tam da beklendiği gibi. Haliyle oynamamanız gibi bir ihtimali düşünmüyorum bile.

97



144 karttan oluşan 12 set bulunuyor ve olur da kafayı yemezseniz (veya bunları tamamlamaya çalıştığınıza göre halihazırda yemişsiniz) bitirdiğinizde sizi bekleyen ödüller var.

Düş kapanları da bir diğer etkinlik mesela. Benim çok sevdiğim bu eliş oyuncaklardan haritanın farklı yerlerine yirmi tane serpiştirilmiş durumda ve bildiğim bir ödül falan da yok sonunda. Varsa da ben fark etmedim. Eh, her şeyin bir karşılığını beklemem gerek. Hem düş kapanları hakkında bir şeyler okursanız ilginizi çekebilir.

Haritada bundan çok daha ufak tefek onlarca şey mevcut. Bir katilin cesedinin yanına bıraktığı ipuçları, ilk gördüğünüzde henüz yeni temeli atılan ama oyun ilerledikçe inşa edilen kır evi, girdiğiniz ölümlerle dolu bir tarikat evinde "yarım ayda geçe yarısını iki saat geçe" diye saat belirten not ve orada olup gördükleriniz karşısında ne yapacağını zı şaşırmanız. Her şeye ama her şeye en ince detayına kadar özenilmiş.

Şehirlerin bile hikayeleri var oyunda. Artık kullanılmayan bir bar ve hakkındaki tekinsiz söylentiler, çiftliğin artık kimseye gözükmeyen kızı ve bir haritaya işaretlenmiş, halk

arasında masal gibi anlatılan efsane hayvanlar. RDR2 beklentisi çok büyük olanları bile şaşırtabilecek kadar detaya boğuyor sizi.

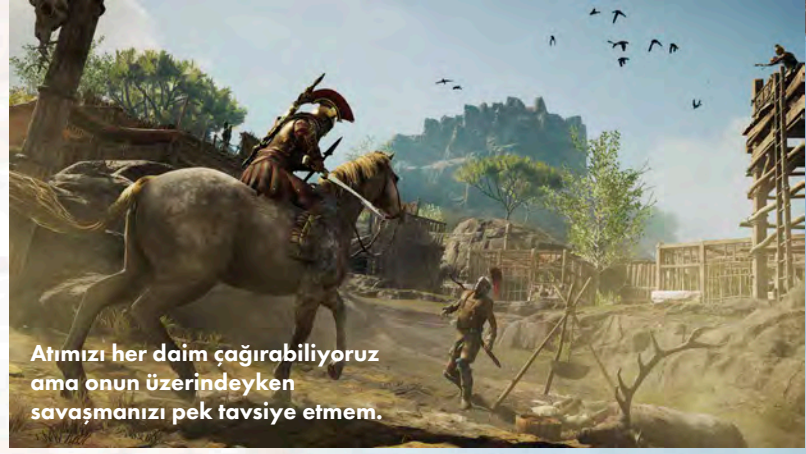
Son sözler

Oyunun hikayesine hiç girmediğimi fark etmişsinizdir. Bunun sebebi, dördüncü bölümden itibaren olan bitenle alakalı söyleyebileceğim her şeyin spoiler sınıfına girmesi. Tek söyleyebileceğim uzun süredir karşılaştığım en muhteşem hikayelerden birisiyle karşılaşmış olmam. İlk oyunu çok beğenen ben, bu oyun için ne diyebileceğimi ise inanın hiç bilmiyorum.

Sadece bir şey var, sanki Arthur'un iyilik (yan görevler) ve kötülük (ana görevler) arasındaki git gel durumları biraz fazla geldi bana, çift kişilik sendromundan mustarip gibi dolaşım ortalıkta. John Marston ile kurduğum bağı bir türlü kuramadım. Elbette bu eksi değil, kişisel bir yorum. Galiba o kendi aramızda konuştuğumuz, "gelmiş geçmiş en iyilerden birisi olacak" fısıltısı gerçek oldu, hatta bağıra bağıra geldi ve her birimiz buna tanıklık ettik.

◆ **Kürşat Zaman**





Atımızı her daim çağırabiliyoruz ama onun üzerindeyken savaşmanızı pek tavsiye etmem.

Yapım Ubisoft Quebec, Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Macera / Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web assassinscreed.ubisoft.com

Assassin's Creed Odyssey

Sparta ve Atina arasındaki büyük savaşta suikastçi olmak...

Haydi Assassin's Creed (AC) oyunlarının tarihiyle bir giriş yapalım, adet bozulmasın. Bundan tam 11 yıl önce piyasaya çıkan ilk AC oyununu kaçınız oynadı bilmiyorum ama serinin ilk oyunu ne çok övüldü, ne de bir klasik olabilirdi. Hatta Ubisoft yerine başka bir firmanın oyunu olsaydı belki devamını bile göremezdik. Tabii Ubisoft'ta para gani, hiç moralini bozmadı, bastı ikinci oyunu... Ve o ikinci oyunla herkesin AC'ye ilgisi arttı, hayatımıza Ezio Auditore Da Firenze adında bir suikastçi girmiş oldu. İkinci oyunun ardından AC III geldi, kalktı Amerika'ya gittik... deyip hepinizi yanıltayım mı? (Bir kısmınız ekran görüntüsü alıp beni rezil etmek üzere paylaşmaya hazırlandı, itiraf edin!) Hayır, Amerika macerasından önce iki ana oyun daha gördük: AC: Brotherhood ve AC: Revelations. Brotherhood seriyeye kiralık arkadaşlarımızı getirdi ama asıl patırtıyı Revelations koparttı zira ortam Osmanlı İmparatorluğu'ydü. Beyazıt'tan Galata'ya ve Kapadokya'ya kadar uzanan bu tanıdık yerleşimde ayrı bir keyif aldık ve diğer ülkeler de da aynı şeyleri hissetmiş olacak ki Revelations sağlam bir satış başarısına ulaştı. Nasıl Osmanlı bizim hoşumuza gittiyse, AC III'ün eski Amerika'sı da Amerikan halkına hitap etmişti ve yine başarılı bir oyun olarak serideki yerini aldı. Ubisoft'un attığı ilginç bir adım, Edward Kenway'i başrole oturtup korsanlarla mücadele etmemize neden olan AC IV: Black Flag o kadar çok beğenildi ki serinin en iyi oyunu olarak adlandırılmaya başlandı. Aslına bakarsanız oyun, tarihi geçmiş ve ortam olarak AC II veya AC: Revelations'a yaklaşıyordu ama oynanış açısından, işin içine gemileri de karıştırıp korsan fanatiklerinin gönüllerini fethetmesiyle Ubisoft voleyi vurmuştu. Black Flag'in gemi savaşları o kadar tuttu ki Ubisoft hızını alamayıp AC: Rogue'u piyasaya sürdü ve Black Flag 1.5 gibi bir oyun yaratmış oldu. (Bu oyun pek ses getirmede.) AC serisi PS3 ve Xbox 360 dönemini dolu

dolu geçirdikten sonra PS4 ve Xbox One devri başladı, Ubisoft'un bu yeni çağ için ilk hazırladığı oyun da AC: Unity oldu. Bizi 1789'un Fransa'sına ve Fransız Devrimi'nin tam göbeğine götürün Unity, o dönemi inanılmaz iyi resmediyordu. Karakterler sağladı, mekanlar ve genel olarak tüm ortamlar o kadar detaylıydı ki bence Unity (Ve belki Syndicate), serinin en detaylı görselliğine sahip oyun olma başarısını gösterdi. Ne var ki oyun o kadar fazla hatayla doluydu ki Ubisoft bin tane yama yayımlasa da oyunun üzerindeki kara bulutları dağıtmadı, Unity tarihe bir fiyasko olarak geçti. Bundan tam bir yıl sonra çıkan, Viktorya dönemi İngiltere'sine gittiğimiz AC Syndicate kesinlikle Unity'ye göre çok daha başarılı bir oyundu ama oynanış açısından biraz monoton olmasıyla maalesef pek ses getirmede. Ubisoft artık AC serisinin oynanışının eskimekte olduğunu fark etti, iki yıllık bir ara verdi ve RPG öğeleriyle süslü AC Origins'i piyasaya çıkarttı, herkesi eski Mısır'a davet etti. Seri inanılmaz övgüler aldı, herkes tarafından çok beğenildi. Artık belki alışıldık bir AC oyunu oynamıyorduk ama çok daha dolu ve ilerleyişimizi çok daha net görebildiğimiz bir oyunla karşı karşıyaydık. Biz bu

oyunun başında saatlerimizi harcarken aslında bilmiyorduk ki meğer aynı dönemde başka bir Ubisoft stüdyosu bizi Yunanistan'a çağıran bir başka AC oyunu üzerinde çalışıyormuş...

Alexios mu, Cassandra mı?

Hemen oyunun başında bu soruyla karşılaşılırız; hangi karakteri seçeceksiniz? Fakat endişelenmeyin, hangisini seçerseniz seçin senaryo aynı gidiyor. (Ben Alexios'u seçtim. Neden? Erkek adam erkek seçer! (Sığım.)) Alexios olarak ufak bir bölgede başlıyoruz maceramıza. Burası resmen oyunu öğrenelim, mekaniklere alışalım, görevler ne şekilde seyredecek bunları görelim diye hazırlanmış. Ve şayet ki AC Origins'i oynadıysanız, oyuna kaldığınız yerden devam ediyormuş hissiyatını da anında alıyorsunuz. Şimdi bu noktada bir konuya değinmem gerekiyor. Ben oyunu Xbox One'da oynadım. (X bile değil.) Oyuna başladığımda bana gösterilen kontrol şeması o kadar aykırı geldi ki anında soluğu kontrol seçeneklerinde aldım. Şöyle ki ilk kontrol şemasında standart saldırmız sağ ön omuz tuşuna atanmış durumda. Düşünün ki sürekli bu tuşa basmanız gerekecek; nasıl zor-



Gemi savaşları bazen çok zorlu geçiyor; sakın geminizin upgrade'lerini ihmal etmeyin.



Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



İNCELEME

lanacağını bir hayal edin! Ben hemen duruma el atıp ikinci şemaya geçtim ve çok daha iyi bir sonuç aldım zira bu şekilde X tuşuna basarak saldırıları yapıyorsunuz; aynı birçok aksiyon oyununda olduğu gibi...

Kontrol muhabbetini bir kenara bırakırsak, geriye yine devasa bir harita, inanılmaz sayıda görev ve haliyle geçirecek onlarca saat kalıyor. Oyunda yapacak o kadar çok şey var ki, ana görevi yapayım diye giderken yedi tane kamp, üç tane yan görev, iki mağara görevi yapıyor ve kilometrelerce ötedeki bir adada, denizin dibindeki bir eşyayı ararken buluyorsunuz kendinizi. Evet, durum Origins'den hiç farklı değil.

Öksüz müsün, yetim misin?

İlginç bir şekilde oyunun senaryosu hiç de fena değil. Artık Templar-Assassin muhabbetinden bir hayli uzak gibiyiz. Buna kıyasla çok daha tanıdık ama merak uyandırıcı bir konuya sahip oyunumuz. Ne var ki söyleyeceğim her şey spoiler kıvamında olacağından ötürü susmak zorundayım. Bilmelisiniz ki Alexios ve Cassandra'nın, görünenden çok daha etkileyici ve merak uyandırıcı bir hikayesi var. Senaryo sürükleyici olunca elbette büyük zevk alıyoruz ama konu AC olunca ana senaryo bir kenarda sakın sakın bekleyebiliyor. Her zaman olduğu gibi sokak ortasındaki NPC'lerden alabileceğimiz yan görevlerimiz bulunmakta. Oyunun biraz ilerleyen kısımlarında ünlü isimlerin karıştığı bu yan görevler pek orijinal sayılmazlar ama kötü olduklarını



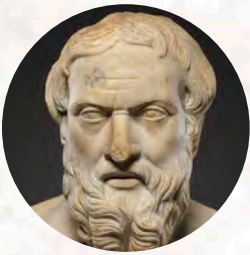
da söyleyemem. Görev almanın bir diğer yolu da kasabalar ve şehirlerde yer alan panoları incelemek. Buradan bol bol görev temin edebiliyorsunuz ve oyuna eğer her gün giriş yaparsanız, günlük görevlerin de eklendiğini fark edeceksiniz. Yanlarında kum saati olan görevler belirli bir süre içerisinde tamamlanmalı yoksa iptal oluyorlar. Yine oyunun biraz ilerleyen kısımlarında, oyun süresi boyunca ilerleyen görevler görüyorsunuz. "Şu kadar Sparta'lıyı öldür.", "Şu kadar kale ele geçir." gibi görevler kolayına sonlanmıyor ve Quest arşivinizde hep duruyor. Bittiklerinde ise bayağı sağlam ödüller veriyorlar.

Görevlerle ilgili ilginç bir durum daha var. Ubisoft oyun alanını tasarlarken görevi alıp

almamanızla çok ilgilenmeden, birçok bölgeye görevler için gerekebilecek eşyaları önden yerleştirmiş. Bu demek oluyor ki bir eşkiya kampını ele geçirdiğinizde, sandıkları açarak alakasız Quest Item'lar bulabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı da daha sonra o görevi aldığınızda direkt tamamlayabiliyorsunuz. Örneğin bir görevde, bir kamptan eski bir vazo buldum. Daha sonra yakınlardaki bir eve gittiğimde, evin içindeki adam "Eşyalarım çalındı!" diye bana görevi verdi; tam da benim bulduğum eşyayı tarif etti. Diyalog sürerken de kahramanımız hiçbir şey yokmuş gibi, "Bak tahmin et, bende ne var..." diyerek eşyayı çıkarttı. Bu ufak detay bile oyunun diyalogları ve işleyişi üzerinde sağlam bir emeğin bulunduğunu gösteriyor, hoşuma gitti.

O zamanların ünlüleri bir başkaydı...

Diğer AC oyunlarında olduğu gibi Odyssey'de de tarihin birçok önemli ismiyle karşılaşılıyor. Daha çok felsefe ve dünya tarihi derslerinde ismini duyduğumuz bu ünlü simaların bazılarını biraz daha yakından bakalım...



Herodotus

Kısaca "Herodot" olarak tanıdığımız ünlü tarihçinin oyunda büyük bir yeri bulunuyor. Bizimle birlikte seyahat eden Herodot, yaptıklarımızı kayıt altına alıyor, arada muhabbet imkanı sunuyor. Tarihte Herodot'un ünlü bir tarihçi veya ünlü bir yalancı olduğu söylenmektedir. O dönemde akla sığmayan olaylar hemen birer efsaneye dönüştüğünden, Herodot'un yazdıkları da zaman zaman doğaüstü olayları tasvir etmeye başlıyordu.



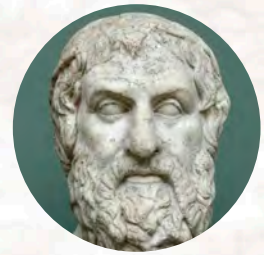
Sokrates

Ünlü filozof Sokrates'i kim tanımıyor ki? (Tanımıyorsanız kafanızı YouTube'daki oyun yayınlarını videolarından kaldırmamanın vakti geldi demektir.) Gerçek hayatta Atina'nın Sparta'ya karşı büyük umutlarından biri olarak görülen Sokrates, oyunda da bol bol felsefi konuşmalar yapıyor, bazı söylemlerinin ardından, "Hmmm..." diyerek düşüncelere sevk olduğumuzu fark ediyoruz.



Perikles

Döneminin en büyük "aydınlarından" biri olan Perikles, kendi döneminde Parthenon'u inşa ettirdi, birçok tiyatronun yapımını finanse etti ve demokrasinin de tam bir neferiydi. Oyunda da onu Atina'nın başında görüyor ve birçok görevde ona yardımcı oluyoruz; Sparta'nın dışında başka karanlık güçlerin de onun peşinde olduğunu öğrenerek...



Sophokles

Ünlü tiyatro eseri Oedipus Rex'in yazarı Sophokles de Odyssey'de kendine bir yer buluyor. Hatta Sophokles'in yanında bir başka ünlü tiyatro yazarı Euripides de oyunda yer almakta. İki ünlü isim hikayeyi ters yüz edecek görevlerde karşımıza çıkmıyor ama onlarla birkaç tane küçük işimiz oluyor; kendilerini sıradan insanlar olarak görerek, "Onlar da normal insanmış meğer..." diyoruz.



(Başka bir oyunda olsa o quest item'lar ancak görevi alınca ortaya çıkardı.) Tabii bu durumun patladığı noktalar da olmadı değil. Bir görevde de Nation Chest'i açıp içindeki paraları almam istendi. Ben o sandığı daha önceden açtığım içinse görev yerine gittiğimde sandığı açmak mümkün olmadı, görevi devam ettiremedim, hoşuma gitmedi.

Sparta adına!

Yeni oyuna özel, yeni mekanik ve görevleri açıklıyorum, hazır olun. Öncelikle Conquest savaşlarına değinelim. Bir bölgede hüküm süren memleketi, Sparta veya Atina'yı zayıflatmak mümkün. Bunu yapmak için çeşitli korunaklı bölgelerdeki nation chest'lerin içindekileri çalacaksınız, stokları yakacaksınız ve bölge liderlerini etkisiz hale getireceksiniz. Her hareketiniz hüküm süren gücü zayıflatıyor ve sonunda, "Vulnerable" belirteci ekrana geliyor, Conquest savaşına girebiliyoruz. Bu savaşta dilersek savunma tarafına geçiyoruz, dilersek de saldırı tarafına. İki taraflı oynamak güzel olmuş; böylece tam bir karakterisiz, umursamaz paralı asker rolü çizebiliyoruz. Conquest savaşları ayrı bir alanda, AC: Syndicate'in çete savaşlarının daha büyük ölçekli olarak ekrana geliyor. Amacımız kılıç kılıca dövüşen askerler arasında Captain'ları bulmak ve onları yenerek savaşı kazanmak. İlk, ikinci ve üçüncü seferde gayet eğlenceli gelen bu savaşlar sonradan inanılmaz kabak tadı veriyor zira bu savaşlardaki çeşitlilik seviyesi yerlerde. Ayrıca sanmayın ki bir bölgedeki savaşı kazanmak sizi parça parça Yunanistan'ı ele geçirmeye götürecektir; dilerseniz hemen sonra yeni hükümeti devirmek için aynı numaraları çevirebiliyorsunuz. Sonsuz bir döngü...

Oyundaki bir başka yenilik de Legendary Animal'lar. Öldürmesi bir hayli zor olan bu yaratıklara ayrılmış büyük bir görev ağacı bulunuyor. Her hayvan farklı bir zorlu mücadele sunuyor ve eğer ekipmanınız, seviyeniz ve yetenekleriniz bu savaşlara uygun hazırlanmadıysa kazanmanız kesinlikle mümkün olmuyor. Gemi savaşı konusu Black Flag'den alışık olduğumuz tarzda. Zaten hemen oyunun başlarında sağlam bir gemiye kavuşuyoruz ve bununla adalar arasında mekik dokuyabiliyoruz. İşin güzel tarafı gemimizi birçok alanda geliştirebilmemiz ve gemiye dört tane yüzbaşı atayabilmemiz. Bu karakterler kendi özellikleriyle gemimizin yeteneklerine katkı sağlıyor ve

hatta yetenek ağacımızdaki bir yetenekle bu karakterleri bir süre savaş alanına çağırıp düşmanı oyalamalarını sağlayabiliyoruz.

Yüzbaşıları bulmak da oyunun yeni özelliklerinden biri. Oyun boyunca bolca "mercenary"e denk geliyoruz. Bizimle aynı işi yapan bu arkadaşlar, normal karakterlere göre çok daha yetenekli ve öldürmek de bir hayli zor. Onlarla savaşırken son vuruşu ölümcül bir vuruşla değil de, örneğin bir tekmeyle yaparsak, yerde güçsüz şekilde yatan arkadaşı "Recruit" edebiliyoruz; böylece o da gemimizdeki yerini alıyor. Etrafta fazlaca olay çıkarttığımızda başımıza ödül konması konusunu da GTA'nın polis yıldızlarına benzetebiliriz. Beşinci seviyeye geldiğinde seviyemizin üzerindeki ölümcül paralı askerler bizi bir hayli rahatsız ediyor. Bunlar bir de görevin ortasına denk geldiğinde hepten çekilmez oluyorlar. Onlardan kurtulmak için ya uzunca bir süre olaysız duracaksınız, ya sponsoru bulup öldüreceksiniz ya da haritayı açıp parayı bastırıp aranma izinizi sileceksiniz. Para kolay kazanılmadığından tavsiyem fazla göz önünde olay çıkartmamanız yönünde olacak.

Herkes de pek sağlıklı...

İsmi AC olmasına rağmen suikast oranınızın en düşük olacağı oyunlardan biri olan Odyssey'de bol bol kılıç kılıca dövüşmeniz gerekecek. Savaşlarda kılıçların yanında mızrak ucu ve kılıç ikilisi, mızraklar, baltalar, topuzlar ve ok ve yay ikilisini kullanabiliyoruz. Ağır silahlar biraz zor kullanılıyor, o yüzden hızlı saldırılara imkan veren silahlara yönelmenizi öneririm. Düşman saldırılarından zamanında yapılan kaçışlar zamanı yavaşlattığından bunu da bir savaş stratejisi olarak kullanmaya bakın ve her seviye atladığınızda kazandığınız tecrübe puanlarını öncelikli olarak Armor yükseltmeye, adrenalin barı harçayarak sağlık kazanmaya ve düşmanlarınızın kalkanını tutup kafalarına çakmaya yarayan yeteneğe harçayın. Savaşlar genel anlamda eğlenceli geçse de çok fazla düşman olduğunda ve herkesin sağlık puanı çoştüğunda işin içinden çıkılmaz hale gelebiliyor. Böyle durumlarda topuklamak en doğrusu.

Ah o mavi denizler...

Görsellik konu olduğunda bu oyunu hangi platformda oynamanız gerektiğini hemen söyleyeyim: PC. Konsol versiyonlarına göre çok daha iyi gözüküyor oyun, PC'de yüksek FPS'lere ulaşabiliyor. PS4 Pro ve Xbox One X'te 30 FPS civarı söz konusuysen, PS4 ve Xbox One'da 27'lerde dolanıyoruz. Ayrıca grafik detayları da PC'ye göre düşük kalıyor. Buna rağmen oyun tüm sistemlerde çok canlı ve rasmen "davet edici" duruyor. Ege'nin masmavi denizleri, ormanlık alanlar ve eski Yunanistan o kadar güzel resmedilmiş ki...

Seride bir çığır açmasa da AC Odyssey gayet oynanabilir bir oyun olmuş. Haydi, herkes Ege'ye! ♦ **Tuna Şentuna**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ♦♦♦♦♦

Küçük bir alanda başladığımız için pek heyecan verici bir durum olmuyor. Kontroller, ufak görevler derken bir saat geçiveriyor.

İlk hafta ♦♦♦♦♦

Yapacak tonla işe ulaştığımız ilk haftada senaryoda da sağlam bir ilerleme kat ediyor ve birçok olaya ağızımız açık bakıyoruz.

İlk ay ♦♦♦♦♦

Oyunu bitirdiğiniz takdirde yorgun düşmüş oluyor ve daha fazla kamp, kale veya Antik Yunanlı görmek istemiyorsunuz. Belki bir ay sonra DLC'lere dönersiniz...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %60 Haritada koşarken denk geldiğiniz her yeri ele geçirmeye çalışıyorsunuz.
- %30 Eşyalarınızı söküp malzeme kazanıyorsunuz.
- %10 Gemiyle seyahat ediyorsunuz



ARTI

- + Oyunun atmosferi sizi oyuna bağlıyor.
- + Diyalog seçimleri sıkıcı olması muhtemel diyalogları ilgi çekici hale getirmiş.
- + Savaş mekaniği ve yetenekler gayet iyi.

EKSİ

- Xbox One'da oyunun ara ara yüklerken kilitlenmesi çok sinir edici.
- Bazı bug'lar görevleri yapılamaz hale getiriyor.
- Conquest savaşları sıkıcı, Mercenary mantığı Shadow of Mordor'un kötü bir çıkması.

SON KARAR

Özellikle AC Origins'ı oynamamış olanlara ilaç gibi gelecek olan Odyssey, parasını sonuna kadar hak eden bir oyun zira oyun sizi o kadar uzun süre oyalıyor ve bu sırada monotonluktan da geri kalıyor ki başından kalkmak istemiyorsunuz. Oyun için artık AC demek zor fakat eğlenceli olduğu gerçeğini de görmezden gelemeziz.



Yapım Treyarch Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS4, XONE Web www.callofduty.com/blackops4

Call of Duty: Black Ops 4

Betayı oynadığımızda serinin küllerinden dirilemeyeceğini düşünmüştük. Çok yanılmışız...

Yazıya direkt şu gerçeği kabul ederek başlıyorum. Geçen ay Black Ops 4'ün betasını inceledim ve genel olarak olumsuz şeyler yazdım. Gerçekten de oyundan pek bir umudum yoktu. Tek kişilik senaryonun eksikliği bir yana, multiplayer deneyiminin de farklı bir şey sunmaması ve her şeyden biraz olma çabası çok yavan ve sıkıcı gelmişti. Jenerik, birbirini takip eden geçişirme bir Call of Duty oyunu ile karşı karşıya kalacağımızı düşünüyordum. Fakat hiçbirimiz bir ay içerisinde Treyarch'ın bu kadar toparlayabileceğini düşünmüyorduk.

FPS'lerin en iyi tarafları

Yukarıda da yazdığım gibi Call of Duty: Black Ops 4'ün betadaki en büyük problemi

her şeyden biraz olma çabasıydı. Biraz Counter-Strike, biraz Overwatch gibi modern arcade FPS'ler ve tabii ki de Battle Royale. Oyunun betası bunların hepsini yeterli ama kendine has olmayan bir tarzda veriyordu. Oyunun tam sürümü ise gerçekten komple bir multiplayer FPS deneyimi sunmayı başarıyor. Devasa bir FPS kompleksine girdiğinizi hayal edebilirsiniz. En önemli şey de oyunun genel olarak eğlenceli ve akıcı olması. Call of Duty: Black Ops 4'ün üç ana multiplayer modu var. Bunları klasik CoD multiplayer'ı, Black Out isimindeki Battle Royale ve zombi modu olarak üçe ayırabiliriz. Üçünü de kendi içinde ayrı ayrı inceleyeceğim şimdi.

olacakken bazen de rakibinize kolay pozisyon alma şansı vermeyip çatışmaya devam etmeniz gerekecek. Küçük gibi olsa da aslında oyuna etkisi büyük olan güzel bir değişiklik.

Black Ops 3 ile beraber seriye dahil olan Specialistler bu oyunda da var. Etkileri artık biraz daha dramatik. Bir ana ve bir yan yetenekleri var. Ana yetenekler zaten çok güçlüler. Overwatch'daki ultimateler gibi düşünebilirsiniz. Oyuna etkileri radikal oluyor. İşin iyi tarafı ise bu ultimatelerin çok kolay dolmaması. Genelde oyunun sonuna veya son rauntlara doğru doluyorlar. Bu da oyun deneyimini dinamikleştiriyor. Genelde oyunların başları daha sakin geçerken sonları biraz fazla aksiyon hale geliyor. Bundan memnun olan oyuncular olabilir. Klasik multiplayer modlarının Battle Royale'lere yenik düşüp ana akımın gerisinde kaldığını düşünürsek bu dinamikleştirme oyunu eski kafalıktan çıkarıp daha akıcı ve kafa dağıtıcı hale getirmeyi başarıyor. Yine de klasik multiplayer modlarında eski tarz specialistlerin olmadığı bir seçenek de olmalıydı. Serinin kendi fanlarına da hitap etmek gerek. Bu oyunun eksi bir yönü. Black Ops 4 ile beraber yeni sunulan oyun modu ise Heist. Kısacası bu Treyarch'ın Counter-Strike oyuncularına da hitap etme çabası olarak değerlendirilebilir. Oyun turlar halinde oynanıyor ve aynen Counter-Strike'taki gibi öldüğünüz zaman bir sonraki turu beklemeniz gerekiyor. Kazandığınız para ile perkler alıp, silahlarınızı geliştirebiliyorsunuz. Seveni bayağı var ama bana nedense çok hitap etmedi. Belki Counter-Strike yıllarım çok geride kaldığı için olabilir. Burada specialistlerin özel yetenekleri kullanılmıyor. Olmaması da mantıklı tabii ki.



Modern bir dokunuş

İlk multiplayer modu Call of Duty'nin her-kese mavi boncuklar dağıttığı kısım. İster Unreal / Quake gibi oyunlara bağlı bir deathmatch sevdalısı olun, ister daha klasik bir CoD oyuncusu olun veya isterseniz de Overwatch gibi modern yapımları tercih edin, burada kesinlikle bulacağınız bir şey olacak. Öncelikle multiplayer bir CoD oyununa girdiğinizde sizi neyin beklediğini biliyorsunuz. Gerçekçilikle arcade arasında bir oynanış, level atladıkça gelen yeni silahlar/özellikler ve tabii ki kill streak'ler. Bunların hepsi hala geçerli.

Oyundaki en büyük değişiklik

CoD'un neredeyse imzası olan, "sağlığın zamanla kendiliğinden dolması" özelliğinin gitmiş olması. Gözleriniz kanayıp kanayıp yeniden kendine gelmeyecek artık. Oyunda kendinizi iyileştirmeniz gerekiyor. Bu da oyuna farklı bir mekanik katıyor. Bazen kendinizi iyileştirmeniz daha önemli



İşte beklenen Battle Royale modu: Blackout

Bütün büyük firmalar Battle Royale furçasının peşine düştü. Bunu daha fazla konuşmanın bir anlamı yok sanırım, bir şekilde kabul lenmeliyiz. Kafanızdaki en basit soru şu biliyorum, neden Fortnite veya PUBG değil de Call of Duty oynamalıyım? Tamam Fortnite çizgi filmimsi görselleri ve inşaat mekanikleri ile daha farklı bir deneyim sağlıyor ve bu iki oyundan biraz ayrılıyor. Peki o zaman Black Ops'un PUBG'den farkı ne? Bana sorarsanız en büyük fark CoD'un teknik üstünlüğü. Oyun çok yeni ve hataları var fakat konsollarda 60 FPS'de akıcı bir deneyim sağlaması ve PC'lerde de çok optimize çalışması büyük bir avantaj. Oyunun gunplayi çok akıcı ve keyifli. Bu konuda multiplayer çok iyi olmasa da en keyif aldığım oyun Destiny idi. Call of Duty de benzer bir deneyimi yaşattı bana. Grafiklerin 2018'e yakışıp yakışmadığı tartışılır olsa da her şey PUBG'ye göre bir tık daha parlak ve özenli görünüyor, harita da PUBG haritalarına kıyasla çok daha değişken bir yapıya sahip ve "dolu" hissettiriyor. Özellikle çimler ve yer şekilleri hem başarılı hem de oyuna oldukça etki ediyorlar.

Call of Duty'de yılların deneyimi var ve bu modda yapımcılar bunu çok iyi kullanmış. Silahların modifikasyonları, karakterlerinize ekleyebildiğiniz perkler ve oyunda kullanabildiğiniz pek çok obje (kamarası olan uzaktan kumandalı arabalar gibi) Blackout modunu taze, kendine has ve çekici kılıyor. Beklenildiği gibi PUBG'yi tahtından indirebilecek mi onu henüz bilemiyoruz ama Call of Duty: Black Ops 4'ün çok iddialı bir çıkış

yaptığı kesin. Treyarch FPS konusunda çok tecrübeli ve bu yılların birikimini kullanıp oyunu geliştirmeye devam ederse CoD'u çok ciddi bir rakip haline getirecektir. Oyunun izlenme sayıları tavan yapmış durumda. Ben kişisel olarak bu moddan gerçekten çok keyif aldım. Birbirini takip eden furçaları sevmesem de itiraf etmem gerekir ki saatlerimi Blackout'ta geçirdim. Oyuna alıştıkça ve haritayı öğrendikçe de her şey daha da keyifli hale geliyor üstelik. Şimdilik gerçekten uzun soluklu bir deneyim sağlamayı başarmış durumda Black Ops 4. Bu modun bir fanı olarak gelişmeleri heyecanla takip edeceğim.

Son olarak: Zombiler!

Zombiler biraz erken 2010'ların modası olarak kaldı biliyorum. O zamanlar Call of Duty'de modadan geri kalmamıştı. Artık çok revaçta bir konsept olmasa da Black Ops bu modun peşini bırakmamış ve iyi ki de öyle yapmış. Buradaki temel alınan oyun ne peki? Evet tabii ki de Left 4 Dead. Aynen Left for Dead'deki gibi kendine has kişilikleri olan ve oldukça başarılı seslendirilmiş 4 karakter var. Daha yan bir mod olarak görülen bu kısma verdikleri özene gerçekten saygı duydum. Karakterler için çok fazla diyalog kaydedilmiş. Kara-mizaha sahip bu bölümü böylece kendi hikayesi olan anlamlı bir kısma çevirmişler. Zombi oyun modları gerçekten ama gerçekten çok eğlenceli. Kullanabileceğiniz doğaüstü güçler, nükleer silahlar, yakın dövüş silahları ve özel zombi düşmanlar ile bu bölüm sınırsız ve eğlenceli bir aksiyon vaat ediyor. Benim Blackout'tan sonraki favori kısmım burası oldu.



Peki oyunun bir hikayesi yok mu?

Treyarch'ı en çok bu konuda takdir ettim. Bir single-player deneyimi vadetmiyorlar ama oyunun haritalarında ve oyundaki karakter etkileşimlerinde oyunun dünyasına dair çok başarılı ipuçları var. Sırf aksiyon için yaratılmış alanlarda değil, yaşayan bir dünyada olduğunuzu hissediyorsunuz. Bir nevi tutorial görevi gören specialistleri öğrendiğiniz bölümlerde karakterlerin geçmişlerini anlatan videolar çok başarılı.

Kısacası bir FPS severseniz yolunuz kesinlikle Call of Duty: Black Ops 4'e düşecek. Biz oyunu çok sevdi. Sizin de eğleneceğinizi düşünüyoruz. ♦ Ege Tülek

KARAR

ARTI FPS'nin her alanını kapsayan akıcı multiplayer deneyimi, çok başarılı Blackout modu

EKSİ Elbette single-player olmaması. Ama oyun bunun eksikliğini kapatmayı başarıyor



Yapım Project Souls Dağıtım Bandai Namco Tür Dövüş Platform PC, PS4, XONE Web bandainamcoent.com/games/soulcalibur-vi

Soul Calibur VI

Dünyayı saran kötülükten kurtulmak hiç de kolay değil

Dreamcast'ın muhteşem oyunlarından bir tanesiydi Soul Calibur. Öyle ki, bu oyun atari salonlarına geldiğinde grafik kalitesi çok daha düşüktü, oyun resmen Dreamcast'te parlıyordu. Sega'nın Dreamcast'ı iptal etmesiyle birlikte PS2'ye geçiş yapan Soul Calibur, ikinci, üçüncü, dördüncü, beşinci oyun derken PS3 ve Xbox 360 dönemini de kapsadı ama PS4 & XONE döneminde kendisinden hiçbir haber alamadık. Namco Bandai Tekken 7 ile işini tamamladığında Soul Calibur'un da bir şekilde bu nesilde yer almasının doğru olacağını düşündü ve ortaya Soul Calibur VI çıktı.

Libra of Souls

Müthiş sıradan bir giriş yaptıktan sonra samimi olma vakti geldi. N'aber? Ne yaptınız? Bu, "Nasıl-sın?" sorusu yerine, "N'aptın?" diye soran bir kitle var, eminim siz de onlardan birisiniz. Ben bu kullanıma o kadar yabancıydım ki bu soru bana yöneltildiğinde, "Acaba ne yaptım?" diye

düşünüp yanıt veremediğim çok olmuştur. Meğer arkadaş kısaca "N'aber?" demek istiyormuş; ben yaptığım her şeyi anlatma-saymışım iyiymiş... Her neyse, konumuza dönecek olursak elimizde bir adet yepyeni Soul Calibur var ve yeni oyunumuz iki tane da birbirinden "şahane" hikaye moduna sahip. Bunlardan bir tanesinde sıfırdan bir karakter yaratıyor, tipini, görünüşünü, ırkını seçiyor ve üzerine kıyafetleri giydirip maceranın başlangıç noktasına yolluyoruz. Hikayeye göre dünyayı saran kötülük bizi de etkilemiş durumda ve insanları vahşi birer zebaniye dönüştüren bu doğaüstü olayı araştırmak da bizim görevimiz. Yarattığımız karakterin nasıl dövüşeceği ise seçtiğimi silahlarla alakalı ama sanmayın ki karakterinize bir Katana verip bambaşka bir dövüş stili benimsesin. Buradaki sistemde her silah aslında Soul Calibur'un sunduğu karakterlerden bir tanesini işaret ediyor. Dolayısıyla o Katana'yı karakterinize verdiğinizde aslında Mitsurugi'ye dönüşmüş oluyor.

Bu oyun modunda bir harita üzerinde hareket ediyoruz. Her bölgede kırmızıyla işaretli görevler ana görevleri oluşturuyor, yeşil ile gösterilenler ise yan görevleri. Geldiğimiz alanda, "Explore Area" dersek yan görevleri yapmak için harekete geçiyoruz ve o görev bölgesine doğru yolculuk başlıyor. Ne var ki yan görevlere ulaşmak için para gerekiyor ve o görev de çoğunlukla harcadığınız parayı karşılamıyor. Yan görevlerin en büyük getirisi ekstra eşyalar ve silahlar oluyor; az da bir tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Elimizdeki bir dövüş oyunu olduğundan elbette ki görevler farklı özelliklere sahip dövüşlerden başkası değil. Misal bir dövüşte yer çok kaygan oluyor, bir diğerinde rakibimiz belirli vuruşlardan daha fazla hasar alıyor, bir başkasında düşmanlarımız durduğu yerde sağlıklarını toparlıyor vb. Eğer bir dövüş çok zor gelirse de her zaman geri dönüp görevi sonra deneme olanağınız bulunuyor.



İkinci hikaye modu ise direkt olarak Soul Calibur'un zaman çizelgesi ve kendi senaryosu etrafında dönüyor. Burada ana bir hikaye ve tüm karakterlerin, dönemlere ayrılmış özel bölümleri bulunuyor. Bu kısmı tamamladığınız takdirde Soul Calibur'la ilgili öğrenmediğiniz hiçbir şey kalmıyor. Hikaye modlarıyla ilgili en büyük sıkıntı ise aşırı sıkıcı olmaları. Sene olmuş 2018, hala ekranda eski RPG'lerdeki gibi el çizimi suratlar ve yazılı diyaloglar beliriyor. Sonuçta bir detektiflik hikayesi de yok ortada, haliyle bir sonraki dövüşe geçeceğinizi bildiğiniz bir senaryo da okunarak eğlenceli hale gelemiyor. Yaratıcılıktan, eğlenceden ve sinematik anlatımdan aşırı uzak olan hikaye modları maalesef kafa üzeri yere çakılmış durumda. Keşke daha interaktif, daha ilgi çekici bir anlatım tarzı benimsenseydi...

Geralt, geç şu tarafa

Oyunun hikaye kısmını geçtiğimizde elimizde sadece basit bir Arcade modu kalıyor. Burada art arda çeşitli rakiplerle dövüşüyor ve sonunda da Witcher'in kahramanı Geralt of Rivia ile mücadele ediyoruz. Arcade modunda da biraz oyalandıktan sonra elbette soluğu online kısımda alıyoruz. Online oyun modunda, olması gereken her şey var: Teke

tez mücadele, maçı kazanınca RP kazanma, kaybedince RP kaybetme... Soul Calibur VI'yı uzun süre değerlendirmek için kesinlikle online kısma uğramanız lazım, yoksa oyun kısa sürede sıkıcı hale gelebiliyor.

Asıl olayımız, karakterlere gelelim. Soul Calibur'un değişmez isimleri yine burada. Japonya'nın kalbinden fırlamış olan Mitsurugi, bu oyunda çok daha fazla önem kazanan Bo ustası Kilik, kocaman kılıçlarıyla savaşan Siegfried ve Nightmare, Soul Calibur'un en acayip karakteri sayılabilecek Voldo ve dahası yerlerini yeni oyunda da koruyor. Bu karakterlere ek olarak üç tane yeni yüz görüyoruz: Grøh, Azwel ve Geralt. Grøh karizmatik olsun diye yoğun bir çaba harcanmış ve sonuçta da gerçekten karizmatik olmuş, sağlam bir karakter. Her iki elinde birer kılıca dönüşebilen bir silah taşıyor bu arkadaşımız ve hızlı dövüş tarzıyla gayet iyi iş çıkartıyor.

Asıl ilginç olan karakterse Azwel. Bir eli mavi, diğer eli kırmızı kırmızı parlayan ve görünürde bir silah taşımayan Azwel, saf enerjiden yarattığı kılıç, kalkan, balta gibi silahlarla, hiç beklenmedik saldırılar yapıyor. Diğer karakterlere göre biraz daha üstün olduğunu düşünüyorum bu karakterin zira bazı saldırıları hem çok uzun menzilli, hem de sağlam hasar veriyor. Azwel'in tekme tuşunda ise yana adım atmasını veya ısınlanmasını sağlayan, birçok harekete geçiş yapabilmene olanak tanıyan bir güzellik bulunuyor. Azwel'i sevdim, siz de sevin. Gelelim Geralt'a... Eminim hepimiz bu karakterin oyundaki performansını merak ediyorduk. Daha önce Soul Calibur'a konuk olan karakterler içerisinde bu oyuna en fazla uyan Geralt, dövüş stiliyle gayet iyi bir iş çıkartıyor. Hem kılıcıyla yakın dövüşte iyi, hem yana kaçmada, yerde yuvarlanmada iyi, hem de sahip olduğu büyülerini kullanmada...Yalnız Geralt, Critical Edge hareketini

yapmaya yarayan barımızdan bir hayli fazla ve kolay faydalandığı için, onunla ultra combo'muzu yapmak biraz güç olabiliyor.

Düşene dur denmez

Önceki Soul Calibur oyunlarından farklı olarak artık ring dışına çıkmak daha zor. Eskiden düşmanlarımızı birçok hareketle aşağı düşürmek kolay oluyordu ve maçı hızlı yoldan kazanma imkanı tanıyordu ama artık bu iş daha zor.

Bir diğer farklılık da Reversal Edge hareketimiz. Injustice'ın Clash hareketinin bir benzeri olan bu enteresan hareket, rakibimizle bir çeşit taş-makas-kağıt oyunu oynamamızı sağlıyor. Zaman bir anda yavaşlıyor, iki tarafın da hamle şansı oluyor ve basacağınız üç tuştan biri ile bir saldırı yapıyorsunuz. Tahmin edeceğimiz gibi her saldırının bir başka saldırıya göre üstünlüğü olduğundan, kim üstün gelen tuşa bastıysa o kazanıyor veya berabere kalabiliyor. Yetenekli oyunculara adaletsiz gelen bu hareket neyse ki pek fazla hasar vermiyor da maçın gidişatı bir anda değişiyor.

Görsel açıdan fazlasıyla beğendiğim Soul Calibur VI, bir dövüş oyunu olarak bakıldığında gayet iyi bir iş çıkartmışa benziyor. Hem oyuna uzak olan yeni oyuncular beğenecektir, hem de seriye geri dönüş yapacak olanlar... ♦ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Dövüşler yağ gibi akıyor, görsellik çok sağlam, yeni karakterler oyuna iyi uyum sağlamış
EKSİ Hikaye modları pek sıkıcı. Milyon dolarları olan bir şirket daha derli toplu bir oyun yaratabilirdi

81





Yapım Owlcat Games Dağıtım Deep Silver Tür RPG Platform PC Web owlcatgames.com

Pathfinder: Kingmaker

D20 zarını alan gelsin arkadaşlar. DM hazır; oyuncular da hazırsa etkinliğimiz başlamak üzere!

Benim gibi 2nd Edition'dan beri masa üstü FRP deneyim eden insanların her daim kurallar konusunda söyleyecek bir sözü olurdu. Aslında haklılardı da zira en eski kurallardan bugüne kadar geçen süre içerisinde her daim bazı karakterler ve yetenekler diğerlerine göre açık ara fark yarattı. Yıllar sonra üretilen 3rd Edition ve takip eden 3.5 Edition'da bile halen kendi kurallarını kullanan oyun grupları olduğunu hatırlıyorum. Fakat 5th Edition gibi "soft" bir kural sistemi üretilinceye kadar yapılan en iddialı sistem 3.5 Edition'du. Aradan geçen yıllar içerisinde oyuncular hep yeni soluklar aradı. Özellikle 4th Edition hüsrandan sonra D&D'den uzaklaşan oyuncular, 2009 yılında üretilen Pathfinder Roleplaying Game ile aradıklarını buldu. Paizo Publishing tarafından yayınlanan ve Jason Bulmahn tarafından tasarlanan sistem, özellikle 3.5 Edition'un tüm "hatalarını" kapattığı gibi D&D sistemini daha önce olmadığı kadar yenilemeyi başarmıştı. CRPG sektörünün de yakından takip ettiği sistem, nihayet Pathfinder ile birlikte dijital sahalara da giriş yaptı. Peki, bu girişin devamında neler oldu. Gelin biraz daha yakından bakalım.

İddialı sistem mekanikleri

Sistem D20 üzerinden çalışıyor orası kesin ama sizin için biraz da detaylardan bahsetmek gerekiyor en beğendiğim okur. D20 sistemi demek, belirleyici zarın yirmi yüzlü zar atılarak ortaya çıkan sonuç üzerinden ilerleyen sistem anlamına geliyor. Yani karakterinizin kapasitesinin haricinde, girdiği her etkileşimde bilgisayar tarafından otomatik olarak atılan D20 zarın so-

nucu esas işi yapıyor. Hal böyle olunca muazzam özelliklere sahip olsanız dahi, atacağınız düşük zarlar sonucunda her daim kaybetmeye mahkum kalacaksınız. Benzeri şekilde, attığınız yüksek zarlar sonucunda da hiç olmadık işleri başarabilmeniz işten bile değil. Pek tabii D20 sistem içerisinde her silah ve büyü de farklı zarlar atılarak ortaya çıkan sonuçlara bağlı olarak çalışıyor. Konu hakkında daha fazla bilgi almak için oyunun Tutorial'larını kapatmamanızı tavsiye ediyorum. Onun haricinde yine masa üstü Pathfinder mekaniklerinde olduğu gibi detaylı bir karakter yaratma menüsü ile karşılaşıyoruz. Oyunda seçilebilecek birçok farklı ırk ve sınıf bulunuyor. Masa üstü Pathfinder sisteminde bulunan tüm sınıfları bulabileceğimiz karakter yaratma menüsünde, aynı zamanda tıpkı Pathfinder sistemindekine benzer bir karakter yaratma mekanikliği söz konusu. D&D'den de alıştığımız altı özellik yapısını bu oyunda da görmek mümkün.

Diyalog önemli

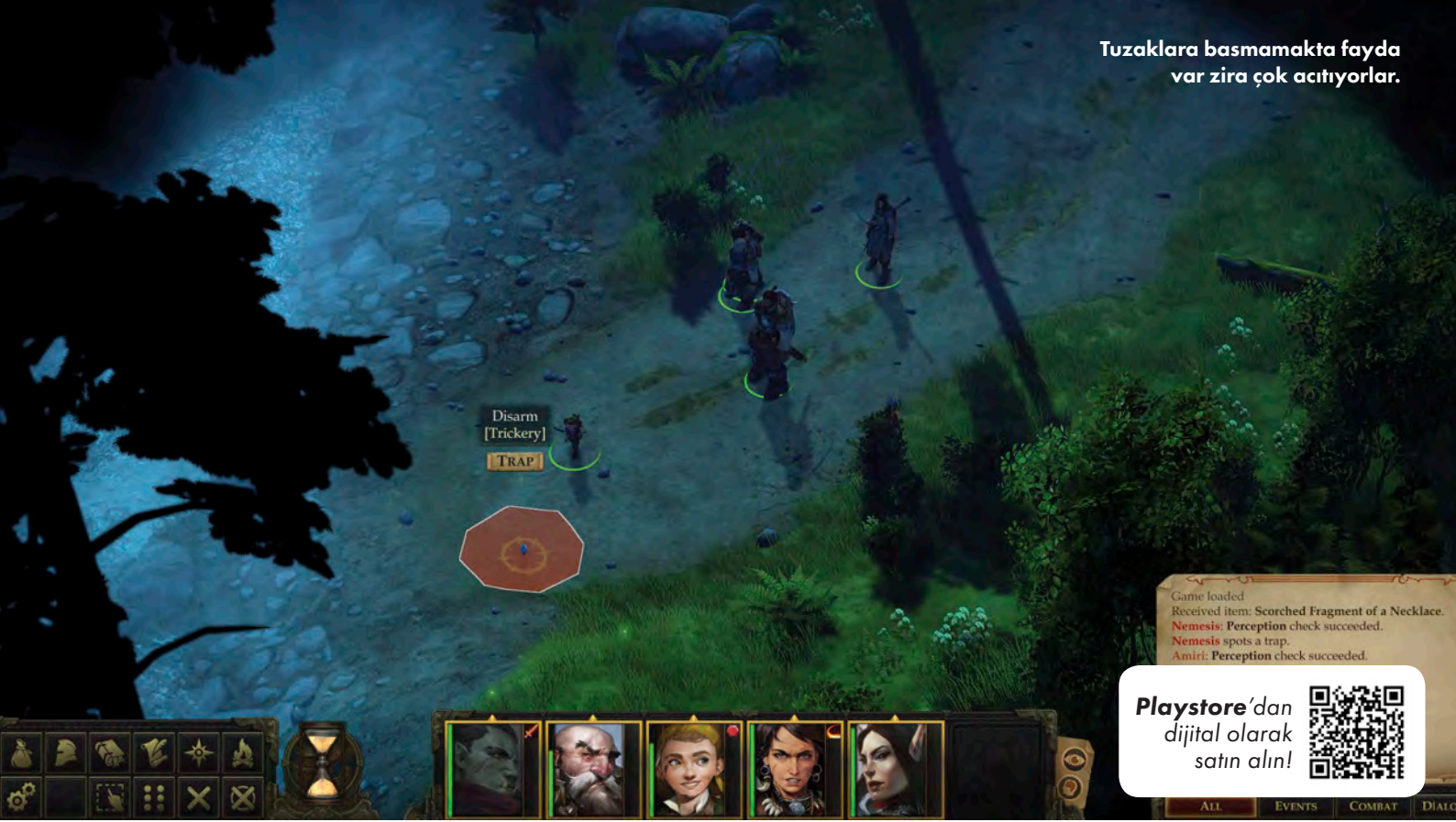
Birçok karakterin kendi ses tonu olduğu gibi, diyaloglar senaryonun ilerleyişine harika bir katkıda bulunmayı başarmış. Farklı karakterlerin sahip oldukları farklı derler ve buralardan çıkan görevlerse cabası.

Karakterimizi yarattıktan sonra içerisine daldığımız dünyadaysa kocaman bir senaryo bizi bekliyor. Stolen Lands içerisinde geçen senaryoda, kocaman bir harita üzerinde oradan oraya koşturuyoruz. Şaka yapmıyorum; Kingmaker'da içerisinde bulunduğumuz alandan çıktuktan sonra, harita görüntüsü üzerinden partimizi belirli yönlere doğru hareket ettirebiliyoruz. Görevlerin genelde net bir şekilde işaretlendiği harita üzerinde karışmıza birçok farklı düşman biriminin çıkması mümkün... Bu arkadaşlardan bazıları altı edilebilir kolay düşmanlarken, bazıları da kaçmamızı gerektirecek kadar güçlü düşmanlardan oluşuyor. Yine de tüm görevleri öyle haritada kabak gibi görmek mümkün değil. Harita üzerinde yaptığımız koşturmaca esasında, düşmanlar kadar bonuslar bulmak da söz konusu. Yine de siz siz olun etrafta çok fazla dolaşmayın derim.

Uzun uzadıya

Oyuna girdiğimiz anda o pek sevdiğimiz izometrik CRPG kamera açısı ile karşılaşıyoruz. Karakterlerimizi farklı bir kuş bakışı açıdan kontrol etmemizi sağlayan bu kamera açısı sayesinde,





Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!



haritanın büyük bir kısmına tek seferde hakim olmak mümkün. Unity grafik motoru ile üretilmiş olmasına rağmen gerçekten iddialı denebilecek grafiklere sahip olması kesinlikle önemli bir artı. Ayrıca genel geçer grafik kalitesinin haricinde animasyonlar konusunda da hummalı bir iş çıkartıldığı aşikar. İçerisine daldığımız bölgeler de resmen muazzam şekilde tasarlanmış ve en ince detayına kadar gözler önüne serilmiş. Ana karakterimizin haricinde yolculuğumuz boyunca bize eşlik edecek onlarca farklı karakter söz konusu. Her karakterin kendisine ait bir sınıfı olduğu gibi, Pathfinder: Kingmaker'ın dinamiklerini derinden etkileyen Alignment sistemi de oyunun geneline büyük ölçüde etki ediyor. Karakterimizin iyi, tarafsız ve kötü şeklinde eğilimlerini belirleyen bu başlık sayesinde oyunun tüm gidişatı baştan aşağıya değişiyor. Misal, sizinle aynı görüşte olmayan parti üyeleri basıp

gidebiliyorken, yapacağınız görevler de büyük oranda değişiklik gösteriyor. Oyunda bolca görev olduğunun da altını çizmekte fayda var. Şahsen oyunu 78 saat gibi hatırı sayılır bir sürede tamamlamış olmama rağmen halen gidip gezecek yerler olması harika bir detay. Genele baktığımız zaman kendimizi sürekli savuşturken buluyoruz. Savaşlar esnasında vereceğimiz stratejik kararların önemi de bir hayli büyük. Hangi karakter nerede, ne yapacak? Diğer taraftan oyunun iddialı yapay zekası sayesinde içerisine daldığımız her savaş gittikçe zorlaşıyor ama işin çirkin tarafı, bazen asla yenemeyeceğimiz düşmanlarla olan karşılaşmalarımızın sıklığının gereğinden fazlasıyla artıyor oluşu. Hatta oyunun genel olarak en çirkin yanlarından bir tanesi içerisine daldığımız zindanları, sürekli benzeri düşmanları ortadan kaldırarak bitirmeye çalışmak diyebilirim. Daha da beteri,

temelde Pathfinder ve D&D gibi oyunların iddialı olduğu zindan tasarımlarının bu oyunda acınacak seviyede zayıf olması. Gerçekten bir insan ne kadar kötü harita ve ilerleyiş tasarlar bu oyun tüm bu sorulara cevap vermek için burada. Ayrıca oyunun zorluk seviyesi o kadar dengesiz ki bir an çok rahat şekilde ilerliyoruz, bir diğer an asla geçemeyeceğimiz düşmanlarla boğuşuyor olmak gerçekten çok can sıkıcı. Kingmaker'ın bir diğer dikkat çekici olan özelliği de ufak bir bölge kurmak. Farklı binalar yapıp, bir yandan bu binaları geliştirmeye çalışırken, bir diğer yandan da ekibimizde olan karakterleri farklı işlere atayarak asayiş sağladığımız mod sayesinde, genel geçer oyun yapısından farklı bir yapı deneyim edebiliyoruz. Açıkçası Pathfinder: Kingmaker'da muazzam bir potansiyel olmasına rağmen ne yazık ki kendi kendisini harcamış diye düşünmekteyim. Özellikle oyun içerisindeki dengesizlik canımı fena halde sıktı en sevdiğim okur. Ayrıca bu tarz CRPG yapımlarda daha detaylı bir senaryo akışı olması da şart. Pathfinder: Kingmaker birçok açıdan gönlümü kazansa da ne yazık ki "muhteşem" olmayacak kadar "sıradan" bir CRPG olarak tarihteki yerini aldı. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Uzun oyun süresi, detaylı karakter yaratımı, masa üstü sistemine bağlı kalması

EKSİ Saçmalayan zorluk seviyesi, zayıf zindan tasarımları, düzenli olarak benzeri şeyleri yapmak



Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Yapım DONTNOD Entertainment Dağıtım Square Enix Tür Macera Platform PC, PS4, XONE Web lifeisstrange.square-enix-games.com

Life Is Strange 2: Episode One

Hayat düz bir çizgi değildir; en beklemediğiniz anda, en beklenmedik olaylarla her şey bir anda değişebilir...

Amerikan okulları her zaman bir çekici gelmemiş midir hepimize? İzlediğimiz türlü türlü Amerikan gençlik filminde, okullardaki öğrencilerin serbest kıyafetlerle, renkli renkli ortamlarda çok eğleniyormuş gibi gözükmeleri beni yıllarca sinir etmişti. Bir bakıyorum kendi okuluma; giymişim gri pantolonu, beyaz gömleği, kötü süveteri, bir de onlara bakıyorum, herkes rengarenk, koridorlarda kaykayla dolanan bile var...

Bu okul manzarasıyla başlayan ilk Life Is Strange, fona koyduğu o atmosferi güçlendiren müziğiyle resmen bizi bir kez daha o hayali, "mükemmel" okul ortamına götürmüştü. Her şey aklımda o kadar sıradan, o kadar normaldi ki... Yani bir okul koridorunda yürümek ne kadar çekici olabilirdi ki? İşte Dontnod Entertainment, beklenmedik bir şekilde oyunun daha ilk kısmından bizi içine çekmeyi başarmıştı. Atmosfer o kadar kuvvetliydi ki...

Life Is Strange ile başarıdan başarıya koşan firma, elbette ki oyunun devamını getirecekti ve açıklanmasından kısa bir süre sonra Life Is Strange 2 elimize geçti. İlk oyunda Max ve Chloe'nin arkadaşlığı bu defa Diaz kardeşlerin macerasına dönüşüyor. Üstelik ilk oyuna göre çok daha heyecanlı bir başlangıçla...

Sadece tek bir saniye

Herhangi bir Life Is Strange bölümünü spoiler vermeden anlatmak çok zordur. Ben de o yüzden değişik bir tavırla, olanı biteni size başından sonuna kadar anlatmaya karar verdim. Tüm kilit olayları, tüm "Oha!" diyeceğiniz olayları bir bir

anlatacağım... Muhteşem olmaz mıydı böyle yapsam? Latife tabii, böyle bir şey yapmaya-cağım.

Dedik ki Diaz kardeşler. Bunlardan bir tanesi, Sean Diaz 16 yaşında bir ergen. 16 yaşında, Amerika'da yaşayan herhangi bir genç gibi o da okula gidiyor, okul partilerine katılıyor, okuldan bir kıza yazıyor vs. Sean'ın odasına giriyoruz hemen oyunun başında ve görüyoruz ki kendisinin irili ufaklı hobileri var. Mesela resim çizmeyi çok seviyor. Bilgisayarına oturuyoruz, Facebook'ta dolandığını, hoşlandığı kıızı "stalkladığını" görüyoruz.

Ve Daniel... Sean'ın erkek kardeşi Daniel da 10 yaşında. Daha çok sekiz yaşında gibi davranan Daniel, ailenin şımarık çocuğu imajı çiziyor.

Şımarık dediysem, daha naif, daha çok söylenen, daha bebe... Olayı anladınız.

Sean ve Daniel küçük bir evde yaşıyor ve onlara babaları bakıyor. Babanın mesleği araba tamirciliği ve çok çalıştığı da her halinden belli oluyor. Bizim kontrolümüzde olan karakter ise Sean. Hemen oyunun başlarında yakın arkadaşımız Lyla ile buluşuyor ve ondan, Jenn ile olan ilişkimize dair tavsiyeler alıyor, muhabbet ediyoruz. Lyla gittikten sonra akşamki parti için evden bir takım eşyalar almak için evin sağını solunu araştırıyor, her türlü eşyayla nasıl etkileşime geçebildiğimizi görüyoruz.

İlk oyunu oynayanlar, bu oyuna kaldıkları yerden devam edebilir çünkü tüm oyun mekanı aynı. Yine işaretli eşyalara bakıyoruz veya farklı bir





seçenek varsa onu seçiyoruz, yine diyaloglarda seçimler yapmamız gerekebiliyor ve bu defa önemli olaylarda ekran birkaç parçaya bölünüp daha zor seçimlerde bulunmamız istenebiliyor. Sıradan konuşmalardaki seçimlerimiz oyunun gidişatını değiştirmiyor ama önemsiz sandığımız bazı durumlarda bir anda ekranın sağ alt tarafında iki tane kurdun koşturduğunu görüyor ve seçimimizin oyunun gidişatına etki ettiğini anlıyoruz.

Haydi gençler, kampa

Spoiler vermemek adına, Sean'ın evde parti için hazırlandıktan sonra o partiye niye gidemediğini anlatmayacağım ama bilmelisiniz ki iki kardeşin birbirlerine tutunmaları gereken bir takım olaylar meydana geliyor. Nasıl ilk oyunda Max ve Chloe arasındaki ilişki başroldeyse, burada da Sean ve Daniel'in ilişkisi öne çıkıyor.

Aslına bakarsanız Life Is Strange tamamıyla bir "ilişki" oyunu. Sadece iki kardeşin değil, oyunda karşılaştığımız karakterlerin tümüyle olan ilişkimiz ve insan davranışları ön planda. Oyunda sık sık Daniel ile konuşuyor, sert ve ters bir ağabey mi olacağız, yoksa iyi kalpli ve daha umursayan bir tavır mı benimseyeceğiz, bunun muhasebesini yapıyoruz.

Maceramız boyunca sırtımızda bir sırt çantası da taşıyoruz. Buna istediğimiz zaman ulaşip içindekileri kontrol edebiliyoruz. Bu çantada duran önemli eşyalardan bir tanesi de telefonumuz oluyor ve insanlarla olan iletişimimizi buradan da sürdürüyoruz: Kısa mesajlar sayesinde. Her ne kadar mesajlara kendimiz cevap veremiyor olsak da buradaki yazışmaları okumak da oyunun atmosferine ve gerçekçiliğine katkıda bulunuyor.

Biraz mimik, biraz ifade lütfen

Tabii Detroit'i hazırlayan Quantic Dream yok kamera arkasında ama bir konu beni biraz rahatsız etti. Şimdiye kadar anlattıklarımın da ilk Life Is Strange tecrübenizden de bildiğiniz



üzere, elimizdeki oyun, ufak müdahalelere izin veren bir dizi veya film sayılabilir. Evet karakterimizi yürütüyoruz, birçok kişiyle ve eşyayla etkileşime sokuyoruz ama sonuçta daha çok olan biteni izlerken buluyoruz kendimizi. Ve bu kadar fazla karakterler etrafında dönen bir oyunda da insan ister istemez daha iyi yüz animasyonları istiyor.

Bakin oyunun genel havasına ve atmosferine hiçbir lafım yok; aksine renkler, kullanılan grafik tarzı bence mükemmel. Fakat dediğim gibi karakterler sınırlıyken sınırlı gözükmemeleri, Daniel ağlak bir tavırdayken aynı ifadeyle bakması, babamızın tek bir surat ifadesiyle bizle konuşması biraz garip duruyor.

Bu konuya ek olarak seslendirmeler de biraz yapay kalıyor. Nasıl mesela; diyelim ki karakterlerimiz bir yolun kenarında oturuyor, arkadan da arabalar geçiyor. Yapımcılar arka plan seslerini o kadar fazla kısmışlar ki, sanki karakterler sokakta değil de stüdyoda oturuyor gibi bir hava oluşuyor. Keşke arka plan ile karakterlerin sesleri biraz daha birbirlerine yedirilseydi, çok daha doğal bir ortam oluşturulabilirdi.

Ve son eleştirim de oyunun bizi bu defa biraz

fazla hızlı maceraya itilmesi konusunda. İlk oyunda daha normal ortamlarda, daha normal işleri daha fazla yaptığımızdan karakterlere daha iyi bir aşinalık geliştireyorduk ama burada ne olup bittiğini çok anlamadan kendimizi olayların tam ortasında buluyoruz. Çok rahatsız edici değil fakat ben biraz yabancı kaldım duruma.

Velhasıl-ı kelam, Life Is Strange 2 hiç de fena bir oyun olmamış ve yeni gelecek olan bölümlerle daha da güzelleşeceğinden eminim. İlk oyun bambaşka gelmişti elbette ve adventure oyunlarına Telltale oyunları gibi yeni bir soluk getirmişti. Şimdi o vakitteki heyecanı taşıyamıyoruz belki fakat yine de sürükleyici ve etkileyici bir macerayla buluştuğumuz ortada. ♦ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Atmosfer yine çok sağlam.

Hikaye merak uyandırıcı.

EKSİ Yüz animasyonları ve seslendirmeler daha üst seviye olabilirdi.



Yapım Nintendo, Nd Cube Dağıtım Nintendo Tür Parti Oyunu Platform Switch Web www.nintendo.com/games/detail/super-mario-party-switch

Super Mario Party

Arkadaşlar toplanın! Mario partimiz var!

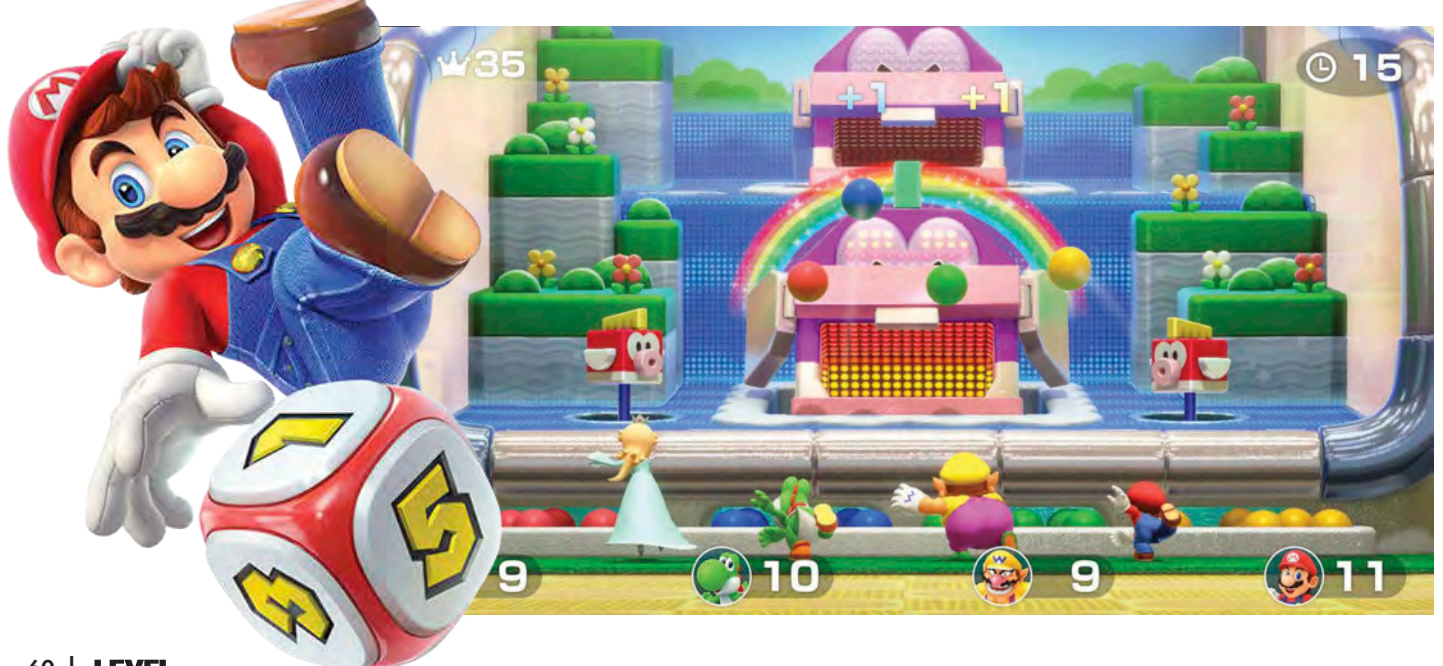
Oyun kolunuzu ya da mouse ve klavyenizi alıp bir oyunun başına oturduğunuzda gerçek hayattan uzaklaşarak farklı bir evrenin içine çekildiğinizi siz de hissetmişsinizdir. Öyle ki bazen adeta dış dünyayla iletişiminiz kopuverir. Bununla birlikte, başkalarıyla oyun oynamak size tamamen farklı bir deneyim sunar. Demek istediğim, arkadaşlarınızla aynı kanepede oturup birlikte oynadığınızda oyun bayağı sosyal bir aktiviteye dönüşür. 1998'de çıkan Nintendo 64'ten beri bahsettiğim bu sosyal oyun deneyimini sunan pek çok Mario Party oyunu oldu. Şimdi de Nintendo Switch için çıkan ve teknik olarak Mario'nun 11. parti oyunu olan Super Mario Party, arkadaşlarınızla vakit geçirebileceğiniz bir çeşit dijital

masa oyunu olarak karşımızda. Oyunda Mario Party, Partner Party, River Survival, Sound Stage, Challenge Mode ve Toad's Tec Room olmak üzere oynayabileceğiniz altı oyun modu ve burada tek tek isimlerini yazarsam sanırım bir sayfaya daha ihtiyaç duyacağım 80 mini oyun bulunuyor ve hepsi de sizi arkadaşlarınızla bir araya gelmeye davet ediyor. Şimdi sırasıyla bakalım, neler yapıyoruz bu oyunda.

Mario Party

Asıl oyunumuzun, en genel anlamıyla Monopoly'e benzetebileceğim, Mario Party olduğunu söyleyebilirim. Oyun matruşka gibi mod içinde mod olduğu için Mario Party'nin

içinde de başta seçebileceğiniz Whomp's Domino Ruins, King Bob-omb's Powderkeg Mine ve Megafruit Paradise isimli oynanış olarak hemen hemen aynı üç farklı harita bulunuyor. Bir çeşit masa oyunu olan bu modda Mario'nun mantar krallığından seçtiğiniz bir karakter ile zar atarak ilerleyip altın ve yıldız topluyorsunuz. Her karakterin standart zar dışında kendine özel zarları var. Zamanla zarları öğrendiğinizde hangi karakterin size avantaj sağlayacağına karar verebilirsiniz. Oyunda yıldız bulunan karelere ulaşmaya çalışırken yol boyunca güçlendirme, yardımcı ve altın kazanacağınız karelerden geçiyorsunuz. Topladığınız altınlarla alabileceğiniz mantar güçlendirmeleri ve sizin attığınız zarın üstüne





zar atan yardımcı dostlar sayesinde de daha hızlı ilerlemek mümkün oluyor. Haritayı akıllıca kullanıp bol bol güçlendirme alarak en çok yıldız ulaşan kişi oyunu kazanmış oluyor. Super Mario Party'yi -dijital ortamda oynanması dışında- standart masa oyunlarından ayrıran nokta ise turların arasına serpiştirilmiş olan oldukça sevimli ve hatta absürt mini oyunlar. 1 vs. 3, 2 vs. 2 ya da bireysel olarak oynanabilen bu mini oyunlar bence işin en eğlenceli kısmı. Nitekim bu oyunlarda masanın ortasında duran paneklerden en çok kendi tabağınıza almaya çalışarak ya da fotoğraf çekilirken en önde çıkmak için koşup birbirinizi yumruklayarak (ki bu benim favorim) yıldız ve güçlendirmeleri alacağınız altınları toplamaya çalışıyorsunuz.

Partner Party

2 vs. 2 oynanması dışında neredeyse tamamen Mario Party ile benzer olan bu modda artık her koyun kendi bacağından asılmıyor ve ikiye bölünmüş takımlara ayrılıyor. İki oyuncu da sırayla zar atarak gelen sayının toplamı kadar hareket ediyor. Karakter seçimlerimizde daha stratejik davranarak ve asla düzgün zar atamayan takım arkadaşımızı fırçalayarak standart masa oyununa bir renk katmış oluyoruz. Bu arada Partner Party'de artık en yüksek zarı atmanın getirdiği avantajı rafa kaldırıyor. Klasik modda yıldız alacağınız Toadette'in bulunduğu karenin önünden geçmek yeterliyken Partner Party'de tam olarak karede durmanız gerekiyor. Yani 2-3 kare ötenizdeki yıldızla gitmeye çalışırken 6-6 atıp böylece önünden geçip gidebilirsiniz.

River Survival

Bu modda birlikte hareket edip oyun kolları ile eş zamanlı kürek çekmeye başlıyorsunuz çünkü süre dolmadan nehri tamamlayıp varış noktasına ulaşmanız gerekiyor. Kayığı kontrol etmeyi beceremediğinizde sağa sola çarpmaktan kaybettiğiniz süreyi mini oyunlar sayesinde kazanabiliyorsunuz. Zaten bu modun bol bol mini oyun oynamak dışında çok bir numarası olduğunu söyleyemeyeceğim. Çünkü kaçınmaya çalışacağınız ciddi engeller

ya da yakalamak için can atacağınız pek bir güçlendirme bulunmuyor. Oyun süresince de karşınıza o kadar çok mini oyun çıkıyor ki süre konusunda da hiçbir sıkıntı çekmiyorsunuz. Yine de elindeki oyun koluyla kürek çekmeye çalışan hallerinize gülüp bol bol rastgele mini oyun oynamak için ideal bir mod olduğunu söyleyebilirim.

Sound Stage

Bu modda karşınıza ritme göre hareket etmeniz gereken mini oyunlar geliyor. Gittikçe artan zorluk seviyelerinde müziğin ritmine göre kösteklerin kafalarına vurmanız, atları koşturmanız ya da havalı sahne pozları vermeniz gerekiyor. Benim şimdilik en eğlendiğim mod bu olsa da uzun süreli oynanabilirliğinin -özellikle ilk iki moda göre- düşük olduğunu söyleyebilirim.

Challenge Mode

Super Mario Party süresince oynadığınız her oyundan para topluyor ve bu paralar ile yeni karakterler, Kamek's Tantalizing Tower isimli bir Classic Mario Party haritası ve yeni mini oyunlar açabiliyorsunuz. Tüm mini oyunlar açıldığında ise tek başınıza da oynayabileceğiniz Challenge Mode açılıyor. Bu moddaki oyunlarda artık arkadaşlarınızdan ayrılarak tek başınıza mücadele ediyorsunuz.

Toad's Tec Room

Bu kısmın tam olarak bir mod olarak değerlendirilip değerlendirilmediğinden emin değilim ama ben öyle varsayıyorum.

Parti alanının sağındaki bir yeşil borudan geçerek geldiğimiz Toad's Tec Room'da mini oyunlarda yer almayan ve neden ayrı bir yerde olduklarını kesinlikle anlayamadığım birkaç tane oyun bulunuyor.

Bol bol mini oyun

Oyunda 80 mini oyun olduğunu söylemişim. Ana oyunlara girmek istemerseniz bile bu oyunları da tek tek oynayabiliyorsunuz. Dört kişi olduğunuzda iki Switch'i yan yana getirerek bu oyunları oynama olayı benim hoşuma gitti ancak her iki konsolda da Super Mario Party bulunması gerektiği için bu eğlencenin biraz pahalıya patlayacağını kabul etmek gerekiyor. Eğer sayınız daha azsa eksik olan kişilerin yerini botlar alıyor ki bu botların pek yetenekli olmadığını söylemem gerekir. Özellikle üç kişiyse, bir botla eşleşecek olan arkadaşınızın oyun sırasında cinnet geçirme olasılığı oldukça yüksek.

Son olarak, ana oyunların online oynanmadığını da belirtmeliyim. Yani, birileriyle Mario Party oynamak istiyorsanız aynı ortamda bulunmanız şart. İlerleyen zamanlarda online seçeneğinde gelişmeler olur mu bilmem ama bence zaten Super Mario Party kesinlikle arkadaşlarınızla bir arada oynadığınızda tat alacağınız bir oyun. Zaten yeterince odalarımıza kapanıp tek başımıza oyun oynuyoruz, biraz da insan içine çıkmak lazım.

◆ Berçem Sultan Kaya

KARAR

ARTI Mini oyunlar oldukça eğlendirici. Kontroller çok iyi, oyun kollarıyla yaptığınız hareketler tam zamanında algılanıyor

EKSİ Dört kişi oynayacağınız zaman iki oyun gerektiği düşünülürse oldukça pahalı. Mini oyunlar çok kısa, zamanla sıkılabilirsiniz

70





Yapım Luden Studios Dağıtım Luden Studios Tür Strateji Platform PC Web ludeon.com

RimWorld

Kontrol ne kadar sizde? Gerçekten de tüm bir koloniyi kontrol edebilir misiniz?

RimWorld adını duymadıysan çok şey kaçırıyorsun sevgili afacan okur. Bu oyunun adını yaklaşık beş yıl kadar önce duyduk. Fakat aradan geçen süre içerisinde birçok farklı versiyonu ile karşılaştık. Kendisini sürekli güncelleyen, sürekli değiştiren bu güzide oyun, nihayet tam sürümüyle piyasaya çıkmayı başardı. "Hazırım" dediği günden itibaren zaten üzerine o kadar çok emek harcanmıştı ki heyecanla başına oturdum. İyi ki de öyle yapmışım zira bu oyun bir harika dostum!

RimWorld'de sıfırdan bir dünya kuruyoruz. Yani elde avuçta olan bir grup insanımız ve içerisine daldığımız, sağı solu materyal dolu bir dünyadan başka bir şey yok. Yapmamız gerekenlerin başında, kolonicilerimize kalacak yer ve yiyecek sağlamak geliyor. Farklı şekil ve türlerde sunabildiğimiz bu temel gerekliliklerin ardından esas oyun başlıyor diyebilirim. RimWorld'de yapılabilecek çok fazla "şey" var. Gerçekten craft konusuna muazzam şekilde eğilen yapımçı ekip,

beğenimize birçok farklı opsiyon sunmuş. Yapılabilecekleri kabullendikten sonrası sıra tam anlamıyla çalışan bir sistem-maya geliyor. Bu noktada da devreye kontrolümüzdeki insanların yapay zekâsı giriyor. Bu arkadaşlar tıpkı Majesty 2 oyununda da olduğu gibi (Şu oyunu da artık oynayın lütfen.) kendi fikirlerine sahipler. Her birinin detaylı bir karakter arka planı bulunuyor ve tüm hareketlerini karakteristik özelliklerine göre yapıyorlar. Misal bazı karakterler tam anlamıyla sosyalleşemiyorken, bazıları da yeterli eğitime sahip olmadığı için teknolojik gelişimlere yardımcı olamıyorlar. Bazıları da sırf kendilerini üstün gördükleri için hiçbir işe ellerini sürmüyorlar. Karakterlerin üzerindeki yarı kontrol mekaniği de oyuna bambaşka bir tat katmış. Elektrik oyunda önemli bir yer tutuyor. Enerjiye ulaşmak için de Güneş Panelleri ve Rüzgar Güllü gibi farklı cihazlar yapmamız gerekiyor. Yeterli enerjiye sahip olduğumuz zaman da ürettiğimiz ya da topladığımız besinleri çürümeden korumak için kocaman buzdolapları yapabiliyoruz. Ürettiğimiz cihazlar, yataklar ve hatta en ufak dekorasyon malzemesi bile karakterlerimizin dikkatini çekiyor. Genelgeçer bir süs parçasının yarattığı etki ile altından bir süs parçasının yarattığı etki arasında büyük bir motivasyon farkı oluyor.

Aynı durum tam tersi için de geçerli. Olumsuz olduğunu düşünülen hemen her şey karakterlerimizi rahatsız ediyor. Anlayacağınız oyun içerisinde çok iyi takip edil-

mesi gereken ve bir şekilde birbirine bağlı duran makro - mikro yönetim mantığı söz konusu. Yine de siz ne kadar iyi olursanız olun, günün sonunda illaki bazı felaketlerle yüzleşmeniz gerekecek. Bunların en başında sinir krizi geçirip etrafa saldıran kolonicilerimiz ve dönem dönem mekanımızı basmaya gelen kötü karakterler oluyor. Tüm bunların haricinde her an bir yıldırım düşüp belirli bir noktayı kül edebilir. Harita kullanımı ve bina yapım ara birimi bir hayli kaliteli olsa da günün sonunda bu oyun üzerinde asla tam kontrolünüz olmayacak. "Work" penceresi dediğimiz sekme sayesinde de oyunun genel yapısına hakim olabiliyoruz. Hangi arkadaş, hangi gün, hangi sırayla ne yapacak takip edebilmek mümkün. Ayrıca dünya üzerinde yapılabilecek onlarca farklı görev bulunuyor. Yani bir an bile durmak pek mümkün değil. Bir yandan kendi afacanlarımızın mutluluğunu sağlamaya çalışırken, bir yandan da koca bir dünyanın peşinden koşmak pek kolay olmuyor. Neticede RimWorld halen denemediyseniz size muhteşem bir deneyim vadedecektir, alınız efendim.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Çılgın detaylar, yapılacak çok iş olması, akıcı ve sürekli oluşu
EKSİ Tüm detaylara hakim olmak vakit alıyor

95



Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS4, XONE Web forhonor.ubisoft.com

For Honor: Marching Fire

Çin'den mektup var; onlar da sizi çok seviyormuş...

For Honor garip bir oyun diye düşünmekteyim. Piyasaya çıkmadan önce herkesi merakta bırakan, kesinlikle farklı ve şahsına münhasır bir oyundan bahsediyoruz. Nitekim oyun sektörüne –kendince- getirdiği yeniliklere rağmen çıkışını takip eden haftalarda ziyadesiyle oyuncu kaybetmiş, geçen zaman içerisinde sadece belirli bir kesme hitap edebilmeyi başarmıştır. Fakat yapımcı firma ne yapıp edip bu güzide oyuna olan desteğini kesmedi. Aksine, her geçen gün daha da geliştirmeyi başardı ve bugün de Marching Fire isimli yeni eklentisi ile birlikte karşımıza dimdik duruyor.

Yeni eklenti ile birlikte halihazırda olan oyun yapısına birçok yenilik eklendi. Bunların başında Çin temasına sahip Wu Lin Klanı yer alıyor. Tıpkı diğer ırklarda olduğu gibi yine dört farklı karakter söz konusu. Bu arkadaşlardan ilki Vanguard rolünde, tek kılıca sahip olan Tiandi, ikincisi Polearm taşıyan Jian Jun isimli devasa saldırılar yapan cüsseli arkadaş, üçüncüsü dual hook sword taşıyan, Assassin hero kategorisine giren Nuxia ve

de son olarak sopa taşıyan savaşçı - Monk karışımı olan Shaolin olarak sıralanıyorlar. Her ne kadar bu dört arkadaş da oyuna farklı ve özel bir kıvam katıyor olsalar da gözlemediğim kadarı ile esas değişikliği Tiandi ve Nuxia ile yaşamak mümkün. Tiandi sanıyorum benim favorim oldu zira yapabildiği chain saldırılar sayesinde genel geçer oyun mekaniklerine büyük bir değişiklik katmayı başarmış. Hızlı ve net kaçışlarının yanında grup saldırıları yapabiliyor olması da cabası. Nuxia ise sahip olduğu saldırılar ile hem kalkan taşıyan düşmanlara karşı, hem de düello peşinde olan oyuncular için muazzam bir seçim. İşin can sıkıcı kısmıysa Wu Lin klanının kendisine ait herhangi bir senaryosunun bulunmaması. Yani şu yeni insanlara bir Story Mode koysanız da oynasak be azizim?

Bir diğer yenilikse yapay zekâ tarafından kontrol edilen sonu gelmez düşmanlara karşı, tek kişi ya da co-op olarak verdiğimiz mücadeleye imkân sunan Arcade mode. Bu mod esnasında ne yazık ki tek yaptığımız

karşımıza çıkan sıralı görevleri tamamlamak ve her seferinde daha zor düşmanlarla mücadele etmekten başka bir şey değil. Gear / Perk sistemi ile de oyunun genel geçer mekaniklerinde önemli bir değişim oldu. Karakterimizin üzerine giyebildiği farklı parçalar aracılığı ile kazandığımız bonus güçler sayesinde, savaşlarda düşmanlara fark atmak işten bile değil. Şüphesiz yeni eklenti ile birlikte eklenen en önemli yenilik Breach isimli PvP modu olacaktır. Bu mod esnasında bir taraf kale savunuyorken, diğer taraf da ilk olarak kalenin kapılarına devasa bir koçbaşı taşımaya çalışıyor ve akabinde içeri girip yapay zeka tarafından kontrol edilen Boss insanı yok etmeye çalışıyor. An itibarıyla toplamda üç farklı Breach haritası bulunuyor. Bu haritaların her biri kocaman ve etrafta bulunan diğer ufak Boss'ları öldürmek suretiyle kazanılabilen bonuslar söz konusu. Fakat Breach modunu yeterince deneyim ettiğiniz zaman, aslında yeni bir fikir olmaktan ziyade, halihazırda bulunan ve birçok farklı oyunda kullanılan Dominion oyun modundan çok da farklı olmadığını göreceksiniz. Açıkçası Marching Fire kesinlikle For Honor'un ihtiyacı olan bir eklenti paketi olmuş. Fakat halihazırda oyun mekaniklerinden hoşnut değilseniz, sizin için çok da büyük bir değişiklik yaratmayacağıının garantisini verebilirim. ♦ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yeni PvP ve PvE modları, geliştirilen grafik ve elden geçirilen mekanikler ve mekanikler

EKSİ Wu Lin klanı ile daha fazla yenilik olabilirdi, savaş mekaniklerindeki sıkıntılar, Breach modu ile sınırlı kalmış olması





Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** megaman.capcom.com/mm11.html

Mega Man 11

Saç baş yoldurmak da bir sanattır. Hoş geldin eski dost.

Nintendo yıllarımdan bu yana doğru dürüst bir Mega Man oyunu oynamamıştım. En son içerisinde Zero karakteri olan bir tanesini deneyim etmiştim ve pek haz aldığım söylenemezdi. Geçtiğimiz aylarda ise 20XX adında buram buram Mega Man kokan bir oyunu incelediğimde az da olsa eskilere gitmiştim. Şimdi ise orijinali ile keyiflenme zamanı arkadaşlar çünkü Mega Man, ana serinin 11. Oyunu ile bayağı bir iddialı!

Efendim, hikaye standart. Kötü kalpli Dr. Wily rüyasında üniversite yıllarında başta Dr. Light olmak üzere diğer doktorlar tarafından icadının reddedilişini görür. Kan ter içinde uyanan Wily, "en kötü rüyalar en kötü anılardır" diyerekten bu icadını yeniden gündemine alır ve kötülüğünü saçar. Tam sekiz robotu icadı ile etkisi altına alarak, dünyaya zekasını kabul ettirip diz çöktürmeye niyetlidir! Tabii sevimli robotumuz Mega Man yine günü kurtarmak için sahnededir. Fakat bu sefer Dr. Light ona ufak bir güncelleme yapar. Ne mi? Gear sistemi!

Peki, nedir bu Gear sistemi? Kısacası Mega Man'e iki farklı yetenek kazandırmaktadır. İlki zamanı yavaşlatma (yani kendisini hızlandırma), diğeri de daha güçlü plazma topları atabilme. İkincisini değil de birincisini bayağı bir kullanacağınızın garantisini verebilirim. Çünkü kimi platformlarda zamanlamayı tutturabilmek için yahut tuzaklardan kaçabilmek için zamanı durdurmak şart. Elbette boss dövüşlerinde de en iyi yardımcınız zamanı yavaşlatma. Tabii her şeyin bir sınırı var. Bu Gear'ları kullandığınız an kahramanımızın tepesinde bir çubuk çıkıyor ve o çubuk bitmeden gücü kapatmanız gerekli. Aksi halde Mega Man kısa devre yapıyor ve güçleri bir süre kullanıyorsunuz. Muhtaç kaldığınız durumlarda ise iki Gear'ı da aktif ederek hem hızı hem de gücü aktifleştirebilirsiniz. Ama bunun geri dönüşü yok. Yani güç kendiliğinden bitecek ve Mega Man bir süre "işlevsel bozukluk" yaşayacak. İçerik olarak Mega Man, NES döneminin bayağı bir andırıyor, özellikle zorluk bakımından. Dört zorluk derecesi var ve ben en kolay

olan Newcomer'ın bir üstü Casual ile zor baş edebiliyorum. Zorluk olarak onun da bir üstü olan Normal ve son seviye Super Hero'yu hayal bile edemiyorum. Rakiplerimiz de yine ilginç isimli ilginç robotlar. Bounce Man, Block Man, Fuse Man gibi. Tabii önce hangisini pataklayacağınızı seçmek yine sizin elinizde. Binbir zahmet ile bossa ulaşip onu yendiğinizde de oynayanların tahmin edeceği üzere rakibin gücünü alıp diğer düşman bölümlerinde kullanabiliyorsunuz.

Mega Man 11'de satın alabileceğimiz bazı eşyalar da mevcut. Bölümler esnasında toplayabileceğiniz vidalar ile bölümler arasında Mega Man için çeşitli güçlendirici yahut zırh alabilirsiniz. Güçlendirici derken bu da daha az kayma veya zırh derken işte enerjiniz bir kerede iki çubuk değil de bir çubuk azalsın gibi. Aynı şekilde Gear sürelerini uzatabilmek ve Gear'ları güçlendirebilmek için çeşitli geliştirmeler mevcut. Yani her bölüm arasında mutlaka Dr. Light'ın çikolata fabrikasına uğrayarak ziyafet çekin!

Bölümler uzun, içerik tatmin edici. Bir tek öldürdüğümüz robotların yok oluşuna azıcık üzüldüm. Sonuçta onlar Dr. Wily yüzünden bu halde değiller miydi? Bunun dışında Mega Man 11 farklı zorluk seviyeleri sayesinde herkese hitap ediyor ve kimimiz Mega Man 11 ile geçmişi yad edebilirken kimimiz de güzel bir platform oyununun tadını çıkarabilir.

◆ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Gear Sistemi başarılı, klasik Mega Man formülünün günümüze uyarlanması
EKSİ Acayip zor, durduk yere çukura düşünce gözden gelen bir damla yağ

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49" geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.



samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ

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

WWE 2K19

Parlat, cilala ve piyasaya sür!

Bu sefer Olca usulü bir giriş yapmayacak ve Amerikan Güreşi sevgim hakkında yazmayacağım. Bunu zaten geçen sene 2K18'de yapmıştım. WWE 2K19, aynı 'FIFA, PES, Assassin's Creed veya Call of Duty gibi "her sene çıkmaz ise dünyanın sonu gelir" görüşüne sadık kalarak, yine her zamanki gibi ekim ayında, geçen senenin oyunu biraz elden geçirilmiş olarak bizlere sunulmuş bulunuyor. Tamam, bu sefer hakkını fazla yemeyeceğim zira hikâye anlamında gerçekten Flash TV dönemlerinde gibi hissettim kendimi. 2K19 her zamanki gibi karakter bolluğu (tabii birçoğu kapalı ve satın alınmayı bekliyor!), envai çeşit dövüş ve Eminem(!) müzikleriyle bizlere merhaba diyor. Oyundaki kadro geçen seferkinden pek farklı değil. Yine Hulk Hogan yok mesela (haliyle!) ama iki çeşit Undertaker (biri doksanlı yıllar biri günümüz) görebilirsiniz. Bunların dışında Edge, The Rock, Diesel, Big Show veya kırmızı kafa Sheamus gibi diğer sevdiğim tipler her zamanki gibi adam pataklamak için hazırda bekliyor. Oyunda hoşuma giden iki kısım var: Birisi

iki kişilik (veya daha fazla tabii) modda arkadaşınızı (benim durumumda Kaan'ı) pataklamak, diğeri de hikâye modu. Elbette Money in the Bank, Elimination Chamber veya Royal Rumble gibi 14 farklı dövüş çeşidinde rakiplerinize ringi dar edebilirsiniz lakin bir yerden sonra sıkılacaksınız. Bu yüzden 2K19'u iki veya daha fazla kişi ile oynamanızı tavsiye ederim. Ha, illa ben tek takılacağım dersiniz hikâye moduna yönelin zira bu sefer gerçekten eğlenceli. Tabii önceden muhakkak kendi karakterinizi yaratın. Karakter yaratma demişken; kafa şeklinden tırnaklarına ve pabuçlarına kadar en acayip karakterleri yaratabilirsiniz. Ben mesela mor saçlı kadın dövüşçüm MoshiMoshi ile her ne kadar ilk seferlerde bolca submission'a (pes ettirme) maruz kalsam da en sonunda profesyonel bir WWE dövüşçüsü oldum. Hikâye modunda da karakterinizle sıfırdan başlıyor ve ünlenecek yolunuza devam ediyorsunuz. Belki de uzun yıllardan bu yana gördüğüm en iyi kariyer modu olmuş diyebilirim. Spoiler vermek istemiyorum ama gerek hikâyeleri gerekse başarılı bulduğum seslendirmeleri ile bu mod karşıma çıkan en büyük sürpriz oldu.

Diğer dövüş oyunları ile kıyasladığımızda 2K19 yine grafiksel olarak çok zayıf. PS4 sistemine oyun inerken Mortal Kombat XL oynuyorduk ve indirme tamamlanıp oyuna girdiğimde bir an için PS3'te mi oynuyorum diye düşündüm. Geçen seneye göre değişen hiçbir şey yok. Yine plastikmiş gibi duran kaplamalar, detaysız ring ve çevresi, garip seyirciler. Piyasada güreş oyunu olarak başka

rakibi yok diye mi artık bilmiyorum ama günümüzde, hele ki PS5 muhabbetleri dönerken böyle grafikler görmek çok şaşırtıcı. Elbette bir müddet sonra gözünüz alışıyor fakat kapatıp da Detroit: Become Human açtığınızda... Ee, söylememe herhalde gerek yok:) 2K19 ve 2K18 arasındaki gözle görülür tek fark hikâye modu. Diğer her şey benim gözümde (aptal mikro ödemelere kadar!) aynı. Ve sadece hikâye modu için oyun alınır mı dersiniz, hele oyun fiyatları asgari ücretin dörtte biri olmuşken? Neyse bu kararı vermek bana düşmez. Tek diyebileceğim, geçen seneye göre bir nebze daha eğlenceli bir güreş oyunu var karşımızda. **◆ Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Karakter ve dövüş türü çeşitliliği, hikâye modu sarıyor
EKSİ Kötü grafikler, hikâye modu dışında geçen sene ile hemen hemen aynı, sevimsiz mikro ödemeler

72



American Truck Simulator: Oregon

Okyanus ötesinin en güzel yolları ile randevumuz var...

ETS 2'nin Amerika'da geçen versiyonu olan American Truck Simulator bizi en çok da sunduğu atmosfer ile büyüüyordu. Gerçeğe daha yakın tasarlanmış yollar, şehirler, manzaralar ATS için sadık bir kitle oluşturmayı başarmıştı.

Geçtiğimiz yılın sonunda çıkan New Mexico ise ilk ücretli harita çalışması olmuş ve çok beğenilmişti. Şimdi ise ABD'nin en güzel eyaletlerinden biri olan Oregon, American Truck Simulator'ın ikinci ücretli genişleme paketi olarak yayınlandı. SCS Software bu harita çalışması ile kalite standartlarında bir adım daha ileri gitmeyi başarmış görünüyor. Steam'de 29 TL fiyatla satılan pakette 5000 milden fazla yol, tamamen yeni olan 700'den fazla 3D obje yanında Portland, Salem ve Eugene dahil 14 büyük şehir bulunuyor. Oregon şu an ATS'nin beşinci eyaleti ve gerçeğe en yakın eklentiler arasında başa yarışacak gibi gözüküyor.

Eyaletin en önemli geçim kaynağı ormancılık endüstrisi olduğundan Oregon DLC'sinin odak noktası bu. Yepyeni bitki türleri, ağaçlar, gerçeğe göre tasarlanmış tomruk çıkarma alanları, kereste, kağıt, mobilya fabrikaları bizlere daha gerçekçi iş ortamı sunuyor. Kırsal alanlar, sanayi alanları, liman ve tersane bölgeleri, karmaşık çok katlı kavşaklar ve otoyollar, dağ yolları, şehir tasarımlarında çok daha fazla objenin kullanılması ve tüm bu çalışmaların gerçekten bizi Oregon'da hissettirmesi, bunlarla kalmayıp o bölgenin tarihi, mimari açıdan önemli noktalarını aktarmaları sıkı bir ATS oyuncusunu fazlasıyla memnun edecek detaylar.

ATS'nin genelinde işler mantıklı çünkü oyunda eyaletlere göre bir ekonomi sistemi oluşturuluyor. New Mexico eyaletinde buna tanık olmuştuk ancak burada daha çok ormancılık ve yan sanayisi karşımıza çıkıyor. Örnek olarak yepyeni toprak yol modellerinin hazırlandığı ormanların derinliklerinde tomruk çıkarma alanlarına girip oradan aldığımız yükü kereste fabrikasına bırakabiliyoruz. Sonra tekrar keresteleri alıp mobilya fabrikalarına taşıyabiliyoruz. Oregon DLC'si elbette sadece bunlarla sınırlı değil. Yeni bir tomruk taşıma dorsesi daha önce oyuna eklenmişti ancak demirleme şamandırası, hurda araç ve prefabrik evler yeni yüklerden sayılabilir. 1.32 güncellemesi ile ETS 2 ve ATS yapımlarına kişisel dorse sahipliği özelliği de gelince Oregon'daki bu endüstri çok daha anlamlı ve keyifli oldu.

Her şey çok mu güzel? Elbette oyunun genel olarak eksiklikleri var ancak bunları salt genişleme paketi üzerinden değerlendiremeyiz. Oregon yayınlandıktan sonra yıllardır beklediğimiz Volvo VNL çekisinin çok yakında ekleneceği SCS tarafından doğrulandı. Oyunda şu an sadece Kenworth ve Peterbilt markalarının çekicileri bulunuyor. Oyuncular da haliyle araç sayısını yeterli bulmuyor. Ancak SCS Software geçtiğimiz aylarda International firması ile Lonestar modeli üzerinde anlaşmıştı. Önümüzdeki yıl geleceğini ümit ediyoruz. New Mexico eyaletini çöl alanlarından dolayı sevmiyorsanız Oregon'da her yer yemyeşil ve sizi tatmin edecek bir yapıya sahip. Artık haritanın bir ucundan diğer ucuna 2000 milden



fazla yol gitmemiz gerekiyor. Harita büyüyor ve önümüzdeki yıl yayınlanacak yeni eyalet paketi ile daha da genişleyecek. Şubat 2019'da oyun piyasaya çıkmalı üç yıl olacak. Oyuncular bir sürü şey talep ediyor ancak satın almaya geldiğinde çeşitli mazeretler uyduruyorlar. Peki soruyorum, eğer satın alıp desteklemezseniz bu oyun nasıl gelişecek? Eğer siz de ATS'nin atmosferini çok seviyor ve yeni bir eyalette şirketinizi büyütme istiyorsanız Oregon sizin için harika bir seçim olabilir.

◆ Hasan Elmaz Öfke

KARAR

ARTI Oregon eyaletinin ustalıklı aktarılmış olması, yeni toprak yol modelleri, harita tasarımında kaliteyi sürdürmeleri
EKSİ Tek eyalet paketinin yetersiz kalması, araç sayısı halen düşük

85



SimülasyonTÜRK ile
ATS: Oregon'a
ilk bakış!





Yapım Crafts & Meister Dağıtım Bandai Namco Tür Aksiyon Platform PC, PS4 Web www.bandainamcoent.com/games/new-gundam-breaker

New Gundam Breaker

Gunpla parçası topla, gunpla boya ve mükemmel Gunpla'yı yap!

Mecha tarzı oyunlar türü sevenler için ne kadar kötü olurlarsa olsunlar, platformun en özel bölümünde yaşamaya devam eder. O oyunu genelde silmeyiz, arada parçalarla eğleniriz, kendi dünyamızda kayboluruz ve güzelliğin tadını çıkarırız. Maalesef bu sefer tadınızı kaçırarak bir oyunla baş başayız: New Gundam Breaker. Daha yazının başında sizi ne de güzel mutsuz ettim öyle değil mi? Bunu iyiliğiniz için yapıyorum.

Gundam, hepimizin izlememiş olsa bile duyduğu efsanelerden biridir. New Gundam Breaker da bu noktada en ikonik mecha lisanslarından birine sahip olmanın avantajına sahip. Bu, yüzlerce parçanın bizi beklediği anlamına geliyor. Hikayemizde amacımız güzel kızların dikkatini çekmek ve bol bol Gunpla parçası toplamak. Ayrıca senaryo kısmında farklı yollar da bizi bekliyor. Hikayedeki oynanış süresi de 15 saate kadar uzuyor. Oyunun hikaye kısmında anime çizimlerinden fırlayan karakterlerimiz arasında geçen diyalogların sonunda, kendimizi takım arkadaşlarımızla yan yana düşmana karşı karşılaşırken

buluyoruz. Oyunun Setup modunda kendi Gunplamızı boyuyor ve geliştiriyoruz. Arka plana eklenmiş maketler, masa görünümü, boyalar tam olarak Gundam ve maket sever kitleye hitap ediyor. Ayrıca Gunplamızın iskeleti dahil tüm güçlerini, silahlarını, kısacasını her şeyini bu modda düzenliyoruz. Oyunu durdurma gibi bir şansımız yok. Bu nedenden düzenleme yapmadan maçlara girmenizi tavsiye etmem. Oyunda multi yani başka oyunculara karşı kapışabildiğimiz mod da mevcut. Ancak multi modu tam bir fiyasko. Bir kere yeterli oyuncu olmadığı için oynamak çok zor. Tek başınızaysanız, multi modunu uzun süre unutun. Ek olarak üç kişi olmadan co-op kısmında takım kuramıyor ve yanınıza da bilgisayarı ekleyemiyorsunuz. Bu noktada oyunun çeşitliliğini takdir etmek gerek. Parça çeşidinin fazlalığı ve hepsinin ayrı bir özelliğinin olması, detay noktasında Gundam severleri mutlu edecektir. Ek olarak her girdiğimiz görev (multi veya single fark etmez), kendi içerisinde başka görevlerle dallanıp budaklanıyor. Mesela, hikaye görevine girdik. Burada sevimli sunu-

cumuz maçı yönetirken 10 konteyner açma, 20 birim veya ortaya çıkan belli bossları yok etme gibi anonslar veriyor. Bu görevleri ilk tamamlayan takım maçı kazanıyor ve topladığı parçaların da sahibi oluyor. Eğer gunpla parçaları zaten bizde varsa otomatik olarak GP'ye dönüştürülüyor. Oyundaki çeşitlilik, gunpla parçaları, müzikler, karakterlerin seslendirmeleri, hikayedeki çizimler, oynanış dinamikleri iyi güzel ve hatta çok eğlenceli ama performans sorunu o kadar göze batıyor ki insanı çileden çıkarıyor. Öncelikle kimi zaman donan yüklem ekranları, oynanışı etkileyen buglar, grafik kısmında kimi zaman Gunplamızın duvara girip öylece kalması ve dahası. Ek olarak Gunpla modellemeleri setup modunda mükemmel görünse de oynanış kısmında sanki daha oyun bitmemiş edasında duruyor. Kısacası oyunda düzeltilmesi gereken çok fazla teknik sıkıntı var. Oyunun potansiyeli yüksek ancak kendini kurtarabilecek kadar başarılı değil ve tamamen Gundam inşa etmek, pilotluk yapmak üzerine kurulu. Altından fazla karakterin hikaye yolu var ancak bunlar birbirlerine çok benziyor, tek fark partnerimizin değişmesi o kadar. Hardcore fanlar büyük olasılıkla oyunu sevecektir çünkü içinde Gundam ismi var. Ancak diğer oyuncular için aynı durum geçerli değil. ♦ **Ceyda Doğan Karas**

KARAR

ARTI Gundam severler muhtemelen bayılacaktır, seslendirme çok başarılı, hikaye sade ve komik, kişiselleştirme seçenekleri muazzam
EKSİ Çok fazla teknik sorun, oynanış kendini çok tekrar ediyor ve multiplayer modu tam bir fiyasko

50





Yapım White Owls Inc. Dağıtım Arc System Works Tür Platform, Bulmaca, Macera Platform PC, PS4, XONE Web arcsystemworks.jp/missing

The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories

Demek çok sevdiğin biri için çiğ et yersin? Peki kendini alevlerin içine atar mısın? Belki de dar bir alandan geçmek için bedenini ikiye bölüp tekrar birleşmen gerekiyordur?

Yahu, bu çocuk neden böyle bir başlangıç yaptı diye kendinize sorabilirsiniz. Haklısınız! İncelemenin başına oturana kadar The Missing (Yazı boyunca oyunun geri kalan kısmını yazmayı reddediyorum) hakkında ne yazacağımı bilmiyordum. Oyun, kendi başına deneyimlenmesi gereken bir hız trenine benziyor.

The Missing'in arkasında daha önce Deadly Premonition oyunu ile ün yapmış SWERY var. Asıl ismi Hidetaka Suehiro olan bu abimiz, Japonya'nın sanat sepet işleriyle uğraşan değişik bir karakteri. DP ile birlikte zaten bunu kanıtlamıştı. Anlayacağınız bir süredir sesi soluğu çıkmayan SWERY, The Missing isimli çalışmasıyla sahalara geri döndü. Oyunumuz iki yakın arkadaşın bir adaya yolculuklarıyla başlıyor. Gittikleri adanın ne kadar sakat olduğunu hemen anlayacaksınız çünkü ada, ABD'nin Maine şehrinin açıklarında bulunuyor. Yani meşhur korku yazarı Stephen King'in romanlarında sıklıkla yer verdiği bir yer. Bu iki şapşal kız arkadaş, zaten kendilerine macera aramış olacak ki bu adaya

çıkıp başlarına bela alıyorlar. Emily isimli arkadaşına pek düşkün olan J. J. Macfield isimli sarışın bombanın gözünden The Missing'e dalyoruz. Efendim, güzel bir gecenin ardından korkuyla uyanan J.J., Emily'nin kaybolduğunu fark eder. Madem öyle deyip adanın daha da derinliklerine doğru bir yolculuğa çıkar. Ama ne yolculuk! Yolculuğu sırasında bir yıldırımın çarpmasıyla ölen fakat sonrasında geyik başlı garip bir adam tarafından diriltilen J.J., artık özel güçlere sahip bir kızmızdır. Yüksekten düşse, dikenli tellere çarpsa, yansa ve hatta dilim dilim doğarsa bile ölmektedir. Zaten oyunun ana temeli bu "ölmeme" olayı üzerine kuruludur. Karakter sadece kafası kalana kadar hasar alabilir. Sonrasında tekrar kendi bedenini oluşturma yetisine sahip. Eğer kafa halindeken hasar alırsanız, ölüp baştan başlıyorsunuz. Bu arada bedeniniz ne kadar hasar görürse görsün, kafa halinde kalsanız bile belli oranda hareket kabiliyetine sahipsiniz. Çok dar alanlardan geçmek için sadece kafanızı kullanmanız gerektiği yerler oluyor. Bedeninizi yakıp meşale misali karanlık bir odadan geçip ilerlediğiniz ve sonunda barikatı yaktığınız kısım gerçekten aklımı aldı.

Oyunun başında, "ben bu kıza niye bu kadar işkence çektiriyorum?" diye düşünmeden edemedim. Sonrasında bulmacaları çözmek için kızı lime lime etmekten sapkın bir keyif almaya başladım. (Özay??? – Kürşat) Oyunun kendine has, garip bir mizah duruşu da yok değil. Oynarken bu sadist kısma mizahi yön katmayı da başarmışlar. Tabii bu kısım herkese hitap etmeyebilir.

Kendi adıma bir anlığına elinde devasa bir ustura ile sizi kovalayan beyaz iblis kadından kaçarken, bir dakika sonra elinde telefonuyla annesiyle konuşan J. J. karşısında hayretler düşüüm desem yeridir. Sonra oyunun bu mizah anlayışına kendimi çekmeyi başardım. The Missing'in mekan bulmacaları keyifli fakat bazı yerler zorlama olmuş gibi. En başında size anlamsız gelen bir parça, son aşamada işinize en çok yarayacak unsur oluyor. Tahmin edilebilir bulmaca çözme yapısını, bu garip "ölmeme" mekanikliği ile birleştirmeleri çok başarılı. Fakat dediğim gibi bazı yerlerde sanki oyunun süresi uzasın diye yapmışlar. Oyunun süresi oldukça kısa. Çok fazla tökezlemeden toplamda 6-7 saat içerisinde The Missing'in garip sonunu görebilirsiniz. Arada minik boss bölümleri olsa da son aşamada baya zamanlama odaklı bir kısım olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Finalde ise... Burada sürpriz kaçırın vermek istesem bile yapamam sanırım.

Fiyatına kıyasla kısa sürüyor olması, herkese hitap etmeyen oynanabilirliğiyle The Missing yılın en garip oyunlarından biri olmuş. Tam bir SWERY hayranları kulübü oyunu olmuş. Kötü desen değil, muhteşem desen o da değil. Bir garip SWERY oyunu işte! **◆ Özay Şen**

KARAR

ARTI İlgi çekici hikaye, garip bir haz veren "ölmeme" sistemi, müzikler
EKSİ Çabuk bitiyor, fiyatı çok pahalı, FPS Sorunu



Yapım Traveller's Tales **Dağıtım** Warner Bros. Interactive **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** chaos-is-coming.wbgames.com

LEGO DC Super Villains

Öyleyse size bir hikaye anlatayım, Joker ve de gecenin hırsızı hakkında...

Diyerekten ne de güzel yazmış şarkı sözlerini Wolfmother. LEGO'nun son oyunu olan DC Super Villains da işte bu güzide parçamızla açılmakta. Parçanın seçimi kadar, oyundaki seçimler de pek güzel olmuş. İlk başta gerek logosu gerek tanıtım biçimi yüzünden bir Joker-Harley Quinn oyunu göreceğimi sanıyordum ama pek yanılmışım. Sanıyorum Traveller's Tales Games, LEGO oyunlarının makus tarihini değiştirecek bir yapıma imza attı. Yine karşımda can sıkıcı, sürekli aynı şeyleri yaptığım bir LEGO oyunu bulmadım. DC evrenine ait birçok, yaklaşık 200 adet karakteri bir arada oynayabileceğim keyifli bir oyun ortaya çıkarmışlar. Önce hikayemizden başlayalım. Hikayemiz Metropolis kentine yolculuk eden Komiser Gordon ile açılıyor. Hapisteki Lex Luthor ile görüşmesi sırasında olaylar cereyan ediyor ve süper kötümüz birkaç kişiyle birlikte firar ediyor. Buradaki önemli nokta firar ettiği kişinin oyuncu karakteri olması. Bu karakteri de baştan aşağıya biz tasarlayabiliyoruz. Onlarca kafa, yüz, mimik, kol, bacak şekilleri dışında dövüş animasyonları, ses biçimi,

silahlar ve süper güçlerine kadar çok detaylı bir LEGO karakter yaratma kısmı var. Tam hatırlamıyorum fakat TT Games, LEGO oyunlarında bu ayrıcalığı çok fazla tanııyordu diye biliyorum. Olay süper kahramanlar (Ya da süper kötüler) üzerine olunca basmışlar detayı, vermişler coşkuyu.

Lex Luthor'un özgür kalmasının ardından Justice League ile yumruk yumruğa gelen karakterlerimiz amansız bir mücadeleye girer. Justice League tam hapi yutacakken, yardımlarına kendilerine çok benzeyen bir grup süper kahraman koşar. Justice Syndicate olarak kendilerini tanıtan bu gruptakiler bizim efendi çocukları tozla buz edip evrene el koyarlar. Evren diyorum çünkü bunlar aslında gerçek hallerinin kötü birer versiyonu olan, alternatif Earth-3 evreninden gelmektedir. Asıl amaçları ise bu evreni ele geçirmektir. Olaya şahitlik eden Harley Quinn ise ortalığı ayağa kaldırıp süper kötülerin organize olmasını sağlayacak bir dizi olaya karışır. Biz de yarattığımız karakter ile birlikte süper kötülerini toplayıp, bu alternatif evrenden gelen diğer süper kötülere karşı mücadelemize girişiyoruz.

TT Games, daha önceki LEGO oyunlarında tercih ettiği yarı-açık dünya konseptini bu oyunda da devam ettiriyor. Şehirde dilediğiniz gibi gezerken ufak tefek yarışlara katılabilir, mini görevler yapabilir ya da koleksiyon parçaları toplayabilirsiniz.

Bu oyunda yavaşça "Her şeyi, ama her şeyi LEGO yapalım" fikrinden uzaklaştıklarını görüyoruz. Dünya kaplamalarının çoğu artık LEGO değil. LEGO olan parçalarla etkileşime geçebiliyorsunuz. Daha oturaklı ve göz

yormayan bir tasarım olduğunu kabul etmek zorundayım.

DC Super Villains, iyi senaryosunun yanı sıra çok iyi seslendirme sanatçılarıyla çalışmış. Yıllardır Batman'e ses veren Kevin Conroy'dan tutun da Joker'i Joker yapan adam Mark Hamill'e, yıllardır Harley Quinn'e ses veren Tara Strong'a, Clancy Brown'dan efsanevi isim Michael Ironside'a kadar birçok kişiyle çalışmışlar. Eğer bu isimlerden birkaçını bile tanırıyorsanız, oyundan alacağınız zevk iki katına çıkacak benden söylemesi. Oyun elbette klasik LEGO oyunlarının sorunlarıyla da mücadele etmek zorunda. Kendini tekrar eden dövüş mekanikleri halen can sıkıyor. Kamera açıların yer yer sapıyor olmasına da bir çare bulabilmiş değiller. Ayrıca şu ekranı ikiye bölme olayını ilk LEGO Avengers oyununda çözmüşlerdi sanki. Tekrar o yapıya geri dönseler diye umut etsem de yapmıyorlar. Bana kalırsa DC Super Villains, benim kadar DC evrenine az hakim olsa da çok seven oyunculara bile böylesine hitap edebiliyorsa, sevenini ihya eder. Benden söylemesi.

◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Seslendirme kadrosu The Expansibles ayarında, kendi karakterlerini yaratılabilirliği, her şeyi LEGO'ya boğmamış olmaları

EKSİ Senaryo, kamera açıları, dövüş konusu hala keyif vermiyor, ufak tefek buglar



Kime neyle saldırdığına emin olmakta fayda var.



Yapım Games Farm Dağıtım Kalypto Digital Tür RPG Platform PC, PS4, XONE Web www.kalypsomedia.com/us/shadows-awakening

Shadows: Awakening

Biraz oraya, biraz da buraya... Fakat en çok şuraya! Her şeyi öldürmeliyim!

Geçmişte Kult: Heretic Kingdoms diye bir oyun vardı; onu bildin mi en beğendiğim okur? Hani 2004 yılında çıkmıştı? Hatırlamadıysan da artık biliyorsun. Peki, neden mi ondan bahsettim? Çünkü bu seri 2014 yılında üretilen Shadows: Heretic Kingdoms isimli oyun serisi ile yeniden hayat buldu. Shadows: Awakening de serinin devam oyunu olarak karşımıza çıktı. Bolca hack, bolca slash ile dolu olan yapımda, bir yerden bir yere, tüm dünyayı yok ederek koşuyoruz!

Shadows: Awakening de serinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi Heretic Kingdom macerası içerisinde geçiyor. Yaratılan yeni hikâyedeyse, Penta Nera isimli gizli bir konseyin baştan aşağıya suikasta kurban gitmesini takip eden olayları deneyim ediyoruz. Devourers olarak bilinen kötü ruhlar tarafından ele geçirilen karakterlerin, hayattayken peşinde oldukları görevlerine yeniden devam ettikleri aksiyon dolu bir dünyadayız. Bu "ele geçirme" işi Shadows: Awakening de aynı zamanda muazzam bir

oyun mekaniği olarak tasarlanmış. Dünya üzerinde iki farklı yer var; bunlardan bir tanesi Devourer'ların bulunduğu diğer hayat, bir diğeri de bizim bildiğimiz fiziksel dünya. Her ikisi de bambaşka dünyalar olduğu gibi, aynı zamanda birbirleri ile etkileşim halindedir.

Diğer hayat olarak tabir ettiğim dünyada, etrafta uçan ruhlarla bir savaş içerisindeyiz ve genel olarak bu taraftaki savaşlarımız, gerçek dünyayı hiçbir şekilde etkilemiyor ama bazı büyü güçlerimiz, gerçek dünyaya zarar vermiyor olsa bile en azından "stun" gibi ikincil efektleri iletebiliyor. Oyunda, Devourer haricinde deneyim edilebilecek ve zaman içerisinde karşımıza çıkacak Hunter, Mage ve Warrior olmak üzere üç farklı sınıf var. Her sınıf altında dört ya da beş adet karakter mevcut. Karakterlerin yapıları birbirlerinden ziyadesiyle farklı olduğu gibi, sınıfların oyun tarzları da birbirlerinden tamamen ayrı. Oyunun şüphesiz en ilginç yanı, yukarı ya da aşağı kaydırma özelliği ile sınıflar arasında anlık geçişler yapabilmek. Bu sayede içerisinde

bulduğumuz savaşlarda birçok farklı hareketi yapabiliyor, akıl almaz stratejilere başvurabiliyoruz. Tek bir Devourer'ın içerisinde bulunan bu farklı karakterin kendilerine ait olan senaryoları da bambaşka.

Shadows: Awakening'in en güzel özelliklerinden bir tanesi de zorlayıcı yapbozları. Bazıları çok kolayken, bazen gerçekten can sıkıcı oluyorlar. Yani hızlı bir hack&slash oyununda görmek istemeyeceğimiz yavaşlamalar oluyor ama bir noktada derin bir nefes alıyormuşuz gibi de olduğunu düşünmek lazım. Malum oyunun yapısı gereği etraftan bolca eşya düşüyor ama eşya çeşitliliği hakkında daha fazla çalışılması gerektiği aşikâr. Benzeri şekilde craft mekaniği sayesinde birçok eşya yapabiliyoruz ama çok daha fazlasına ihtiyacımız var. Benim deneyim ettiğim kadarı ile oyun 20 saatten fazla sürüyor; hatta ben sağa sola bakmadan geçmediğim için 25 saatlik bir oyun deneyimi yaşadım. Fakat oyuna farklı şekillerde yeniden başlayabildiğimiz için, siz bu saat miktarını en az iki ile çarpın derim. Shadows: Awakening gerçekten hızlı, eğlenceli ve farklı sınıfları bir araya getirmesinden ötürü dikkat çekici bir oyun. Yine de hikâye çok basit ve yan görevler resmen olmasa da olur deditecek cinsten. Savaşlara sürekli kendisini tekrar ediyor ve aynı şeyi yapmaya yüzbinlerce saat devam ediyoruz. **◆ Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Çift dünya konsepti, farklı yetenekler ve etkileri, tekrar oynanabilirliği yüksek, bolca karakter mevcut
EKSİ Yetersiz hikâye ve yan görevler, savaş mekaniklerinin sıkıcılığı, oyuncuyu başında tutamıyor





Yapım Cyanide Studio Dağıtım Focus Home Interactive Tür Strateji Platform PC, PS4, XONE Web spacehulk-tactics.com

Space Hulk: Tactics

"Ben de yapacağım kendi Warhammer oyunumu" - Kürşat Zaman 10.10.2018

Gerçekten de gün geçmiyor ki yeni bir Warhammer oyunu ile karşılaşmayalım. Arkadaş, kaç tane firmaya verdiniz telif hakkını? Canı sıkılan WH oyunu üretiyor! AaaaAAAA! Neyse ya, en azından temel iyi, hemen hepsi bir şekilde kurtarıyor. Hatta şaka bir yana, üretilen bunca WH oyununa rağmen ortaya çıkan yapımların en kötüsü bile oynanabilir oluyor. Bu sefer karşımızdaki yapım, konu WH olduğu zaman birçoklarının yakinen tanıdığı Space Hulk! Yeni bir oyun olarak tasarlanan ve orijinal oyuna yeni kurallar ekleyen yapımda, bir yandan devasa Terminatör'leri kontrol ederken, bir yandan da Genestealer'lara karşı hummalı bir mücadele veriyoruz. Space Hulk esasen 1989 yılında üretilmiş masa üstü bir oyun. WH40K evreninde geçen oyunda, iki gruptan birisini seçerek ilerlemeye çalışıyoruz. Fakat ilerleme demek bu oyunda tonlarca strateji anlamına geliyor. Tüm yapıyı, içerisi farklı odalar ve dar koridorlarla dolu bir kutu olarak gözünüzde canlandırabilirsiniz. Karakterlerin genelde teker teker ilerlemek suretiyle geçebildiği yerlerde, sinsî Genestealer'lar tarafından tuzağa düşürülmek işten bile değil. Girdiğimiz savaşlarda kullanacağımız yeteneklerimiz ve farklı düşman birimlerine göre uygulamamız gereken farklı saldırılar, oyunun

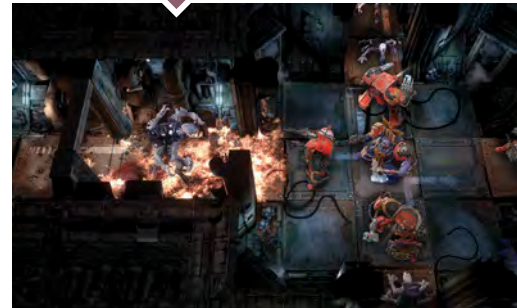
tüm gidişatını derinden etkiliyor. Yeni oyun ile birlikte, hem Blood Angel hem de Genestealer senaryolarını deneyim edebiliriz. Ayrıca multiplayer ortamda, Dark Angel, Ultramarines, Space Wolves gibi diğer beğenilen Space Marine Chapter'ını deneyim etmek mümkün. Beş kişilik olan takımlarda, Apothecary, Librarian, Sergeant, Assault ve Heavy sınıflarını kontrol ediyoruz. Her sınıfın kendisine has bir özelliği mevcut ve yapacağımız stratejiye göre değişen konumlarda bulunmaları gerekmekte ki bu da serinin kendisine özel tarzını net bir şekilde ortaya koyuyor. Oyunda kullanılabilen 12 farklı silah bulunuyor; bu sayede farklı şekillerde Space Hulk: Tactics deneyim etmiş oluyoruz. Ayrıca oyuna yeni eklenen kart sistemi ile de halihazırda olan kurallar büyük ölçüde güncellenmiş. Bazı kararların rastgele atılan zarlara dayanmasıysa cabası. Animasyonlar ve karakter tasarımı konusunda iddialı bir iş çıkarın yapımda, WH40K kokusunu her anlamda almak mümkün! Hatta online oyun modunda, dört farklı fraksiyona ait Terminatör'leri ya da Genestealer tarafından birisini kullanabilirsiniz! Yapılan maçların izlediği Ranked Play sıralaması sayesinde de tüm dünya çapında ne durumda olduğunuzu öğrenebilirsiniz.

Nitekim oyuna eklenen kart mekaniği benim aklımda kocaman bir soru işareti bıraktı. Bu kartlar sayesinde aleyhimize giden bir savaş, bir anda lehimize çevirmemiz söz konusu. Bazı kartlar o kadar güçlü ki anlatmakla bitmez. Kozmetik tarafına fazlasıyla eğilmiş olunması da dikkatimi çeken bir diğer nokta. Tamam, dünyanın en detaylı maketlerini üreten bir firmanın dijital ortamdaki görüntüsünün detayına da iyice girmek lazım ama yine de bu çaba oyun mekaniklerine harcansa, sanki çok daha verimli olabilirmiş gibi anladım. Space Hulk: Tactics hem WH40K, hem de genel olarak Space Hulk severler için iddialı ve farklı bir iş olmuş. Taktik strateji ve karanlık seviyorsanız uzak durun derim ama kalanlar için harita bir ortam yaratılmış. ♦ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Eski oyunu yeni bir şekilde sunması, bolca taktik ve hesap kitap gerektirmesi, kaliteli animasyonlar
EKSİ Sürekli kutu içinde kalma hissiyatı, dengesiz kartlar ve özellikler, tekrar eden görevler

75



YOUR TURN
TO SHINE



XG SERİSİ GAMING MONİTÖRLER

XG2401

24" FHD
1ms | 144HZ

XG2402

24" FHD
1ms | 144HZ

XG2530

25" FHD
1ms | 240HZ

XG2702

27" FHD
1ms | 144HZ

XG2730

27" WQHD
1ms | 144HZ

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



ViewSonic® | **XG**

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

ACHTUNG! Cthulhu Tactics

Sıra tabanlı, alternatif ve tüyler ürpertici bir WW2 ortamına hazır mısınız?

Eskiden sıra tabanlı oyunları severdim. Yaşlandıkça daha çok sevdiğimi fark ediyorum. Eskiye göre daha az sayıda (belki yılda 1) çıkan bu türün her oyununu mutlaka oynamaya ve nelerin geliştiğini, nelerin aynı kaldığını analiz etmeye çalışıyorum. Günün sonunda daha da berbatlaşan şeyler de yok değil. Bu cümleden sonra oyunu yerden yere vurmaya-cağım, hemen belirteyim.

Şu an incelemesini okuduğunuz oyun aslında bir RPG sistemi ve boardgame (bilmeyenler için Monopoly benzeri oyunlara verilen genel ad) olarak hayatına başlamış ve sonrasında da dijital ortama adım atmış bir yapım. XCOM'un dijital olarak başlayıp daha sonra boardgame olarak bir kolunun uzaması gibi yani.

İkinci Dünya Savaşı ve Cthulhu kelimeleri yan yana geldiğinde zihnimizin iplerini salmamız an meselesidir. Lovecraft'ın bu efsanevi mitosu, üzerine çökeceği güneşli bir Kasım gününü bile karanlık, korkunç, izbe ve umarsız bir hale döndürebilir. Bir anda kalkacak bulutlar eşliğinde aslında olan bitenin tamamen bir rüya olduğunu ya da olmadığını hissettirebilir. Rü-yalar ne zaman bu kadar gerçek olabiliyordu? Belki de hep gerçeklerdi ve sadece biz onların rüya olmasını umuyorduk? Yani bu oyun da sizi belirsiz sorular girdabına sokup üzerine aklınızı yitirmeniz için her şeyi sunuyor.

Gelelim bu şahane karışımın bize sunduğu şeylere. Gamescom 2018'de geliştirici ekipten bir dostumuz ile birlikte bu oyunu deneme ve birinci ağızdan dinleme şansına erişmiştik. Karşımızda oyun hoş gözükken bir yapım olmanın ötesine tam olarak geçmişti. Oyun tamamen çıkış yaptığında da kendisinden güzel şeyler bekliyorduk. Nitekim bir miktar umutlarımız kırılmadı değil.

Oyunda cidden çok kaliteli fikirler mevcut. Örneğin Momentum sistemi ile oyunun kaderini elinizde tutmak bugüne kadar görmediğim bir detaydı. Yapacağınız kritik vuruşlar ve rakibinizi öldürmeniz ile kazanılacak momentum puanları

ile rüzgarı arkanıza alabiliyorsunuz. Normal aksiyon puanınız haricinde biriken momentum puanlarınızı da harcayarak rakibinize ateş edebiliyorsunuz. Ana silahınız kadar olmasa bile iyi bir hasar verme potansiyeli mevcut. Momentum vurdukça doluyor, doldukça vuruyorsunuz. Oyunda kontrol ettiğimiz askerlerin can barı kadar psikolojisi de önemli. Misal, iyi derecede hasar alan bir asker o an delirip sağa sola fütursuzca ateş edebiliyor. Kendi adaminıza da bu mermiler gelebiliyor, vurulan asker de delirip sağa sola saydırabiliyor. Sonrasında da biz delirip evde sağa sola saldırıyoruz tabii. Baskı altındaki askerlerin daha agresif olması ya da pasifleşebilmesi sizin kontrolünüz dışında da ilerleyebiliyor. Yetenek ağacı olarak puanları nasıl dağıttığınız ve hangi silahları kullandığınız da oldukça önemli. Mantıklı bir silah dağılımı ile sahada bulunmanız gerek.

Örneğin karanlıkta Cthulhu yaratıkları güçlü ve görünmez iken aydınlığa kavuştuklarında birer Nazi askerine dönüşüyorlar. Karanlıkta rahatsızlık verici baskı unsuru olan bu arka-dışlara silahla vurmanız da oldukça zor. Işığa çıktıktan sonra sağdan ve soldan çevreleyerek eritebiliyorsunuz.

Grafiksel olarak oyun göze hoş geliyor. Harita tasarımları ve birim tasarımları, menüler ve karakter ekranları WW2 ruhuna dokunur derecede hazırlanmış. Sesler ve atmosfer de sizi havaya sokacak cinsten.

Oyunu oynarken arada çeşitli görev takımlarına ya da yükleme ekranı kilitlenmelerini yaşayabilirsiniz. Ben mesela, bir adamı öldürdükten sonra oyun pat diye durdu. Ne görev devam etti, ne hata verdi, ne aksiyon sonlandı. Garipti. "Oyuna Cthulhu adını verirken bunu da bug olarak bırakmamışlar mı acaba?" diye düşünmedim değil.

Çok muhteşem bir yapım değil, öyle aşırı kötü de değil. Orta karar bir iş olmuş. Üzerine düşünürler ve geliştirirler ise daha güzel şeyler belki diğer oyunlarda ortaya çıkabilir. ♦ İlker Karas

KARAR

ARTI WW2 sıra tabanlı strateji seven oyuncular ve Cthulhu sevenler için güzel bir seçenek
EKSİ Biraz daha üzerine düşülse iyi olurmuş

65



Yapım Saber Interactive Dağıtım 2K Games Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, Switch Web nba.2k.com/playgrounds

NBA 2K: Playgrounds 2

Bazı hatalar yaparsın, sonra o hatalardan ders çıkartırsın. Geriye dönüşünü muhteşem kılacak o noktaları yakalarsın.

Bu yıl 2K markasının altına giren Playgrounds 2, önceki yıla göre daha başarılı bir görüntüyle karşımıza çıkıyor. Hatta kendi alanındaki çitayı da yükseltiyor. Yetmedi mi? Geçen yılın haziran sayısında ilk Playgrounds oyununu incelemiş ve oldukça düşük bir puan vermiştim. Arcade yapısı, NBA Jam kokan hareketleriyle ilgi çekici gözükse de işin matematiğine çalışmamış bir oyun olmuştu. Devamı gelmez diye düşünürken, arkasına 2K desteğini alan Saber Interactive, iyi bir oyunla karşımıza çıkmayı başarıyor.

NBA 2K Playgrounds 2, ilk oyunun üzerine inşa edilmiş. Arcade curcunası, aynı mekanikler korunarak daha da renklendirilmiş. Karakterlerin yüzlerine daha anlamlı ifadeler katılırken, boy ölçüleri de bir nebze olsun gerçeklerine yakışan şekilde karikatürize edilmiş. Koca koca kafalı basketçiler olmaktan çıkıp ciddi anlamda kendilerine has karakterler haline gelmişler. Oyunda birkaç mod bulunuyor. Bunları hem kendi başınıza hem de online arenada deneyimleyebilirsiniz. NBA Season adı verilen mod, klasik bir NBA sezonunu konu ediyor. Bir-iki saat içerisinde play-off kısmına ulaşip şampiyon olabiliyorsunuz. Sezonu online olarak da oynayabilirsiniz. Bu da güzel bir artı olarak oyunun hanesine ekleniyor. Şampiyonluğunuzu ilan ettikten sonra, takımın bağlı olduğu bölgeden efsanevi oyuncuların biriyile ödüllendiriliyorsunuz. Bu da modun yeniden oynanabilirliğini yükselten güzel bir detay

olmuş. Oyunculardan bahsetmişken, hemen oyunun ana damarına da giriş yapmış olalım. İlk oyunda gördüğümüz paket aç, adam topla, takımını oluştur mantığı aynı şekilde devam etmekte. Bu sefer basketbolculara da seviyeler ve sınıflandırmalar getirilmiş. Normal, Epic ve Legend olmak üzere üç farklı basketçi sınıfı bulunuyor. Epic birkaç yıl öncesinin ya da günümüzün önemli isimlerini belirirken, Legend adı altında NBA'e damgasını vurmuş isimler bulunuyor. Michael Jordan, Magic Johnson, Larry Bird, Kobe Bryant gibi isimler bahsettiğim. Hepsinin kendisiyle özdeşleşmiş hareketleri de başarılı animasyonlarla oyuna eklenmiş. Şu an için oyunun çıkışında 300'den fazla basketbolcu olduğu söyleniyor. İlerleyen dönemde bu sayı artar mı bilemem fakat bazı takımlarda oyuncu yetersizliği olduğu göze çarpıyor. Örneğin, köklü Phoenix Suns'ın on iki oyuncusu toplanabilirken, henüz genç sayılabilecek New Orleans Pelicans'ın beş adet oyuncusu bulunuyor ve aralarında ne Epic, ne de Legend oyuncu bulunmakta.

Oyuncularımızı toplamak için paket açmamız, paketler için de paraya ihtiyacımız var. Yaptığımız her maç sonrası belli bir basket puanıyla ödüllendirilip bununla paketler açabiliyorsunuz. Aynı zamanda gerçek parayla satın alınan Golden Bucks ile sadece kozmetik işlere yarayan kıyafetleri veren paketleri açıyorsunuz.

Paketleri açtık, takımı da oluşturduk. Buradan

sonrası bir hayli keyifli. Dilerseniz evde arkadaş sofrası kurulduğunda, üçlük yarışması bile düzenleyebilirsiniz.

Burada parantez açmam gereken önemli bir husus var. Online kısımda iyi oyunculara denk geldiğinizde, maçlar keyifli ve kıran kırana geçiyor. Diğer türlü durumlardan kendi yeteneklerinize güvenmeniz gerekiyor. Aynı zamanda seçtiğiniz basketçinin de yeteneklerinin iyi olması şart. Eldeki adamlar güçsüz diye de hiç üzülmeyin. Her birini Bronz-Elmas arasında sınıflandırılmış seviyelerde geliştirebiliyorsunuz. Bu arada elmas kısmına ulaşmak biraz zor. Oyunun ön koşul olarak koyduğu bazı mini başarımları sağlamak durumundasınız. NBA 2K Playgrounds 2, sanıyorum arkasına aldığı 2K desteği sayesinde ayaklanmış. Geçen seneki oyun nerede, bu oyun nerede? Arada dağlar kadar fark var. Eski, yeni demeden yüzlerce oyuncuyla efsanevi iki kişilik takımlarınızı kurabiliyor, tam destek veren online arenasında yetenek kapıştırabiliyorsunuz.

◆ Özyay Şen

KARAR

ARTI Arcade kısmı hakkını veriyor, yığınla oyuncu var, renkli atmosfer
EKSİ Yapay zeka, sinir bozucu mikro ödemeler, takımlar güç açısından dengesiz olabilir

80





Yapım Big Bad Wolf **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.focus-home.com/games/the-council

The Council Episode 4 Burning Bridges

Finale bir adım kala hiç olmayacak şeyler oluyor...

Evet, finale bir adım kala, olumlu ve olumsuz acayip şeyler dönüyor. Telltale Games'in kapanması söz konusuyken ve bölümler halinde çıkan oyunların akibeti tartışılırken The Council iyi kötü sona doğru ilerliyor. Sondan bir önceki bölüm Burning Bridges, ilginç gelişmeler sunuyor ama teknik açıdan bakınca can sıkıya devam ediyor.

Daha önce ilk üç bölümde yazdığım gibi kahramanımız Louis de Richet ortadan kaybolan annesini aramaktadır. Üçüncü bölüm ile beraber bu gizem açıklığa kavuşur. Lakin konumuz sadece Louis'in annesi olmadığı için oyun burada bitmiyor. Aslında çok daha derin olaylar dönmektedir ve dördüncü bölüm Burning Bridges ile beraber çok büyük ters köşeler yaşanacaktır. Bunların ne olduğunu yazmayacağım ama söyleyebileceğim bir şey varsa o da şu ana kadar yaşanmış olan her şeyi gölgede bırakacağı.

Ortalama bir – bir buçuk saat süren Burning Bridges, final bölümüne hazırlık yapıyor. Bir yandan şok edici olaylar yaşanırken bir yandan da son bölüm için sahne kuruluyor. Yani açıkçası senaryo bakımından çok ilginç. Lakin

teknik yönünü ve bulmacaları ele alırsak Episode 3: Ripples'tan daha sönük bir bölüm var karşımızda. Vereceğimiz kritik kararlarla zengin senaryoya nazaran bulmacalar yine bizlere tur attırıyor. Üstelik belirli ipuçları aradığımız için daha önceden gezip incelediğimiz her yeri didik didik yeniden araştırıyoruz. Kitaplar, resimler, vazolar vs. Yani ipuçlarını bir araya getirmek için oyun süresini uzatıyoruz. İlginç bulmacalar da var ama gölgede kalıyorlar. Yeni lokasyonlar da sadece yürümek için. Teknik açıdan The Council'den ümidimi kestim. Önceki bölümde iyileştirmeler görmüştüm ama Burning Bridges ile beraber teknik olarak yeniden ilk bölüme dönmüşüz. Karakterlerin donuk bakışları, ağır ve diyalogların uyum sağlayamadığı senkronizasyon sorunları, kötü animasyonlar, kısacası ne ararsanız yeniden ön saflarda. Bir sahne vardı hiç aklımdan çıkmıyor: Louis uzunca bir konuşma yapıyordu. O konuşurken kafası sürekli yukarı – aşağı titreyip duruyordu. Bir müddet sonra sinirden gülmeye başlamıştım...

The Council'in hikâye yönü ve yetenek sistemi bu denli başarılı olmasa teknik yetersizliklere

bu kadar katlanamazdım. Yetenek ağacı sisteminin başarısının üzerine dördüncü bölümle beraber yeni bir yetenek daha geliyor. Hikâyeyi etkileyen bir unsur olduğu için bahsedemeyeceğim ama bu yeteneğin de bir hayli başarılı ve zekice bir hamle olduğunu söyleyebilirim.

Burning Bridges seride gördüğüm en iyi bölüm olmasa da yaşadığı sürprizler ve finale bıraktığı heyecan ile başarılı, grafiksel yönü ile hüznendiren bir bölüm olmuş. Final bölümü için fazla bir beklentim yok. Hikâye olarak tatmin edeceğinden eminim lakin teknik cümbüş herhalde yine başrolde olacak. Hep beraber göreceğiz artık. Final bölümünde görüşmek üzere! ♦ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Yetenek sistemi ve yeni gelen yetenek başarılı, ters köşe eden gelişmeler

EKSİ Karakter animasyonları çok donuk, senkron sorunları, titreyen bir Louis

70

Kinguin'den
dijital olarak
satın alın!



1968 m



Yapım KT Racing Dağıtım Bigben Interactive Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE, Switch Web vrallygame.com

V-Rally 4

Bir nesle saç baş yolduran o korkunç araç fiziklerini hatırladınız mı?

İlk olarak bundan 21 yıl önce PlayStation ile oyun dünyasına giriş yapan V-Rally serisi, sonraki beş yıl içerisinde iki oyunuyla daha türü sevenlerle buluşmuştu. Geçtiğimiz günlerde çıkış yapan V-Rally 4 ise oyundaki zamanımızın çoğunu harcayacağımız kariyer modu, istediğimiz araçlarla istediğimiz yerde yarışabileceğimiz hızlı yarış modu ve diğer oyunculara karşı yarışabileceğimiz çok oyunculu mod olmak üzere üç oyun modu içeriyor.

Sesli bir asistan ve yardımcı pilotumuzun direktifleriyle eğitici bölüm tarzında yarıştığımız birer ralli ve ralli-kros yarışından sonra kariyerimizle ne yapacağımız tamamen bize kalıyor. Öncelikle ilk aracımızı seçmemiz ve almamız gerekiyor. Çoğu diğer oyunun aksine almak istediğimiz araçla almadan önce test sürüşüne çıkabiliyor olmamız hoş bir detay olmuş. Sonrasında sesli asistanımızın bir temsilci olduğunu ve farklı yarış türlerinde uzmanlaşmış başka temsilcileri de ekibimize katabileceğimizi öğreniyoruz. Bu temsilciler bizlere farklı sponsorluk anlaşmaları kazandırabiliyor. Ayrıca, hasarlı araçlarımızı

yarışlardan sonra tamir etmek için tamircileri ve araçlarımıza yükseltmeleri ekleyebilmek için de mühendisleri ekibimize katmamız gerekiyor. Ekibimizin ücreti haftalık ödeniyor ve ücretlerini ödeyebilmek için yarışları kazanmamız şart.

Başta bahsettiğimiz ralli ve ralli-kros dışında oyunda yamaç tırmanışı, buggy yarışı ve "extreme-khana" da bulunuyor. Yamaç tırmanışında güçlü araçlarla en kısa sürede tepeye çıkmaya çalışıyor, buggy yarışında engeli arazilerde tozu dumana katıyor ve extreme-khana'da uçuk mekânlarda zamana karşı yarışıyoruz. Oyunda toplamda 22 farklı mekân ve bu mekânlarda yarışabileceğimiz birden fazla pist bulunuyor. Dahası bu mekânlarda rastgele olarak pistler üretmek de mümkün. V-Rally 4'te 50'den fazla aracın da bulunduğunu göz önünde bulundurduğumuzda oyunun oldukça dolu hissettiriyor. Ancak, V-Rally 4 bütün bu güzelliklerin yanında birden fazla kusura da sahip.

İlk olarak oyunun şarkı listesinin oldukça dar olduğunu ve yalnızca bir şarkı içerdiğini görüyoruz. Yarışmadığımız zamanlarda aynı şarkıyı tekrar tekrar dinlemek can sıkıcı olabiliyor. Dahası, oyunda bulunan her aracın çevreyle etkileşime girdiğinde aynı şekilde ses çıkardığını fark ediyoruz. O keskin dönüşü 1977 model Alpine A310 ile de 2010 model Honda CR-Z ile de alsanız frenlerinizden aynı sesi duyuyorsunuz. Bu kadar küçük olmayan ve oyunun en çok puan kaybettiği noktaysa, ağustos sayımızda incelediğimiz MXGP Pro'nun da başını ağrıtan fizik kuralları. Her ne kadar serinin ilk oyununda bir çime çarpıp takla atabiliyor olsak da,

V-Rally 4'ün özüne bu kadar bağlı kalması (!) hoş olmamış. Çevreyle etkileşimi bir yana bırakırsak, araç fiziklerinin de tutarsız olduğunu hatta aynı araçta yarış içerisinde bile bu tutarsızlığı hissedebileceğinizi söyleyebilirim. Oyunda aynı aracı aynı zeminde dümdüz bir yolda kontrol etmek bile bazen arabanın yere adeta yapışarak kolay kontrol edilmesiyle bazen de anlamsız bir şekilde savrulmalarla sonuçlanabiliyor. Son olarak da yapay zekânın günümüzün gerisinde kaldığını söylemek gerekiyor. Ralli-kros ve buggy yarışlarında diğer pilotların bir yerden sonra bir tanesi hariç diğer tur sayısını yarılardan yarıştan koptuğunu görüyoruz. Yarıştan kopmayan pilot da genellikle bizi taciz etmek ve başarısız birkaç denemeden sonra yarıştan kopmakla yetiniyor. Diğer yarışlardaysa pist zorluğu ne kadar artarsa artsın yapay zekânın tur zamanı sanki pistin uzunluğuna göre önceden belirlenmiş gibi duruyor.

Son söz olarak, arcade mi simülasyon mu olacağın karar verememiş V-Rally 4 yerine, hala oynanmıyorsa arcade ralli seçeneklerini de barındıran Forza Horizon 4'e ve Wreckfest'e; simülasyon olarak da Dirt Rally'ye, Dakar 18'e ve hatta WRC 7'ye göz atılabilir. ♦ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Farklı renklere sahip mekânlar, araç ve pist çeşitliliği
EKSİ Tekdüze sesler, tutarsız sürüş hissi, tutarsız yapay zekâ

60





Yapım Bigmoon Entertainment Dağıtım Deep Silver Tür Yarış Platform PC, PS4, XONE Web www.dakarthegame.com

Dakar 18

“En hızlı giden değil, ilk bitiren kazanır”

Evet, yazıyı da eskilerden kalma bir Paris-Dakar deyimi ile açtık böylece, her ne kadar etap mantığının varlığı bu önermeyi tam anlamıyla desteklemiyor olsa da.

Tüm aktif yarış serileri içinde en zorlu mücadelelerden birisine ev sahipliği yapan Dakar'ın başlangıç noktası oldukça ilginç. Genç, maceraperest bir yarışçı olan ve katıldığı bir yarış sırasında Tenere çölünde kaybolan Thierry Sabine kurtarıldığında kafasında bu yarışın fikriyle döner ülkesine. Paris'te başlayıp Senegal'in başkenti Dakar'da bitecek ve amatör pilotların sınırlarını sonuna kadar zorlayacak uzun soluklu bir yarış.

1979 yılından 2008 yılına kadar Paris'te başlayan ve bir sene hariç sürekli Dakar'da sonlanan bu yarış sadece araçları değil, insan doğasını da sonuna kadar test eden bir parkurdu. Sıcak, sadece bir pusula veya GPS ile yönünü bulmaya çalışmak, kaçırdıkları yarışçılardan fidye almak

umuduyla çöle tuzak kuran suç örgütleri, hastalık taşıyan sivrisinekler, kum fırtınaları, kötü şans. Hepsi ve fazlasını bulabileceğiniz Paris-Dakar yarışı 2008 yılından sonra güvenlik endişeleri sebebiyle Güney Amerika'ya taşındı. Dakar da sadece isminde kaldı.

Oyun da size bu yalnızlık hissini vermeyi ve şimdiye kadar yapılmış en detaylı Dakar simülasyonu olmayı hedefleyen, Unreal Engine 4 ile geliştirilmiş bir yapımdır. Dakar 18'de araçlarımız beş ana kategoriye dağılmış durumda ve her birinde lisanslı üreticilerin makineleri çıkıyor karşımıza. Otomobiller, kamyonlar, motosikletler, ATV'ler ve UTV'ler oyunda yer buluyor ve her biri hem genel klasmanda hem de kendi aralarında mücadele ediyor. Şimdiye dek hep otomobiller ön plana çıkmış olsa da tüm sınıfları deneyim etmenizi öneririm. Oyunda açık dünya oynanışı hakim ve toplamda 15000km²'lik bir pist, tamamen keşfedilebilir şekilde modellenmiş. İster tek

başınıza isterseniz de multiplayer olarak istediğiniz aracı seçiyor (yarış bir bütün olduğundan sonradan değiştirmeniz mümkün değil) ve copilotunuzun okuduğu yol notlarına kulak kesilip bu notlardaki ufak tefek, haritada yön bulmanızı kolaylaştıracak çizimlere göz atarak ilerlemeye çalışıyorsunuz. Rookie seviyesinde yön bulma yardımı olmasına rağmen sonraki zorluk seviyelerinde kaybolmamak ve aynı zamanda hızlı gidebilmek çok ciddi zorluk yaratıyor. Oyun grafiksel açıdan hayli başarılı olmasına rağmen fizik açısından maalesef çuvallıyor. Öncelikle araç fizikleri hayli arcade ve aynı tipteki araçlar arasında kullanım açısından neredeyse hiç fark yok. Aynı zamanda hasar modellemeleri de çok primitif kalmış. Koca bir kum tepesinden aşağı 27 takla attıktan sonra bile kamyonunuz gayet yakışıklı gözüküyor bu sebepten. Aynı zamanda çölün tuzaklarla dolu olma olayı yapımçı tarafından çok yanlış anlaşılmış. Çok saçma sapan yerlerde takılıp kalıyorsunuz, benden söylemesi.

Toparlayalım, Dakar 18'in iki güçlü yönü var. Birincisi kemik bir kitleye hitap etmesi ve her türlü yüksek satış rakamlarını garantileyecek olması. Diğeri de hemen hiç rakibinin olmaması. Bu iki konu sizi pek etkilemediyse görmeniz gereken, sizi oyun başında tutacak fazla bir şey yok demektir.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Lisanslı araçlar ve etaplar, keyifli navigasyon modellemesi, başarılı grafikler

EKSİ Çok kötü fizik motoru, grafik hataları, Steam Workshop desteği yok



Kinguin'den dijital olarak satın alın!



TerraTech

Çocukken arkadaşlarıyla oyuncak arabalarını çarpıştıran ihtiyar delikanlılar buraya!

Oynadığım en keyifli strateji oyunları arasında ilk beşe Warzone 2100'ü kafadan yazarım. Milenyum civarında bizlerle buluşan bu yapımda bir savaş aracı platformunu alıyor ve onu ihtiyacımıza göre modifiye edip düşman hatlarını yarmaya çalışıyorduk. Seneler sonra çok ayrı bir yolu takip eden Besiege'i oynadığımda da aklıma direkt olarak bu yapım gelmişti. Bu defa da karşımızda 3.5 senelik bir erken erişim sürecinin sonunda piyasaya çıkmayı başarmış, tıpkı Besiege gibi savaş aracı tasarımının ve modifikasyonunun dibine vurmuş bir oyun var. TerraTech'in tam sürüm versiyonunda



kendi ayakları üzerinde taytay duran savaş aracımızla başladığımız bir hikaye modu yer alıyor. Bu modda verilen basit görevleri yerine getiriyor ve bu görevlerin sonucunda ödül olarak verilen veya karşılaştığımız robotlardan düşen parçaları kullanarak daha büyük, daha ölümcül ve daha dayanıklı bir savaş canavarı inşa ediyoruz. Bu parçalar basitçe LEGO benzeri tak çıkar zimbirtılardan oluşuyor ve her birinin bir dayanıklılık derecesi var. Mesela minik tekerleklerin üzerine fazla ağırlık yüklediğinizde en ufak bir zorlamada kopup gidecektir. Hikaye modu yanında tıpkı Kerbal Space Program'da olduğu gibi direkt tasarım işine de girişebiliyorsunuz ve bu modda seçenekleriniz sınırsız. Oyuna farklı kategorilerin her birine dağıtılmış yüzlerce parça var ve yürüyen kalelerden tutun da uçan robotlara kadar her şeyi ama her şeyi tasarlayabiliyorsunuz. Aerodinami ve statik de elbette ortaya çıkardığınız tasarıma direkt olarak etki etmekte ve en güzeli de robotunuzu alıp er meydanına çıkabiliyor olmanız. Neticede BattleTech uzun geliştirme aşaması-

nı başarıyla arkada bırakmış bir yapım. Kendi yarattığınız savaş robotlarıyla arkadaşınıza girişmek ilginizi çekiyorsa koşu koşu alın.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Neredeyse sınırsız tasarım seçeneği, Türkçe dil desteği, insanlarla düello yapmak muazzam eğlenceli
EKSİ Grafikler pek optimize sayılmaz, hikaye modu yaptım oldu tadında

81



Yapım 302 Interactive Dağıtım 2:30 AM Studios Tür Strateji Platform PC Web www.thecommissionoc.com

The Commission: Organized Crime Grand Strategy

Gangsters: Organized Crime'in modernleştirilmiş haline buyurun...

302 Interactive'in mafya temalı sıra tabanlı strateji oyunu The Commission: Organized Crime Grand Strategy, 1997'deki Gangsters: Organized Crime'dan esinlenerek hayat bulmuş ve masa üstü oyun modunda ilerliyor. New Shore'dayız ve burası belli ilçelere ayrılmış durumda. Beş aileden birini seçiyor ve 60 bin dolar ile oyuna başlıyoruz. Komşu ilçelerden birine yerleştikten sonra para kazan-

manın yollarını arıyoruz. Bu noktada oyunun eğitim kısmına mutlaka bakın. Seçtiğimiz ailenin her bireyinin kişisel özellikleri mevcut. Oyunda zaman harcadıkça gücümüz artıyor ve diğer ailelere karşı avantaja geçiyoruz. Oyunda politliği, iş hayatımızı, bölgemizi, hapishaneyi, her sıra sonrası takip etmek gerekiyor. Malum, para kazanmak için mekanları didiklemek şart. Ek olarak diğer aile üyelerine yeterli sorgu puanı toplayınca suikast düzenleyebiliriz. İngilizce seviyeniz yeterliyse, hızlıca mantığı kavrayacağınızdan eminim. Sorgu puanı diğer ailelerle olan çatışmalardan zaferle ayrıldığımda kazanılıyor ve oyunun temel taşı. Para kısmında New Shore'daki binaları irdelemek ve doğru yere para yatırmak şart. Kimi zaman biriktirdiğiniz milyon dolarlar, tek çatışmada yok olabilir. Belli seçimler tüm aileyi bireylerini etkileyebilir. Diğer ailelerle dost veya düşman olmak, bizden istenen yardımlarla doğru orantılı olarak değişiyor. Oyun, seç ve tıkla

kafasında ilerlediği için bir noktada sıkıyama başlıyor. Her ne kadar zorluk derecesini artırınca işler biraz daha agresifleşiyor olsa da bir oyun tamamlanınca, ikincisini tekrarlamaya pek bahane kalmıyor. Tabii mafya strateji oyunlarının oldukça az olduğunu düşünürsek, bu oyun türünü sevenler için biçilmiş kaftan. Yine de beklentiyi yükseltmeyin, strateji dersiniz aynı fiyata daha iyileri mevcut.

◆ **Ceyda Doğan Karas**

KARAR

ARTI Mafya strateji oyunlarının azlığı düşünüldüğünde tercih edilebilir. Müzikler eğlenceli ve karakterlerin hikayeleri hoş detaylandırılmış
EKSİ Ufak tefek buglar, fazla sıradan dinamikler, tam olarak mafya havasını hissettirememesi

60





Yapım Grundislav Games Dağıtım Grundislav Games Tür Macera Platform PC Web www.grundislavgames.com/lamplightcity

Lamplight City

Ben ve sevgili dostum Bill her türlü davanızda yanınızdayız!

Eski usul macera oyunlarını özleyorum diyenlerdenseniz Lamplight City güzel bir alternatif. Ne kadar da kesin bir giriş yaptım öyle değil mi? Ama yapacak bir şey yok, hele ki benim gibi 90'ların pixel art oyunları ile büyümüş bir nesilden geliyorsanız Lamplight City'e düşmeme şansınız yok gibi. Ancak! Oyun bolca Steampunk teması içeriyor, yani steampunk sevmiyorum ben diyorsanız oyun maça 1-0 yenik başlayabilir. Point & click türündeki oyunumuz, Miles Fordham adındaki eski bir dedektifin, dedektiflik maceralarını (art arda kaç kere daha dedektif yazabilirim acaba) işleyen bir dedektiflik (heheh) oyunu. 19. yüzyıl, mekan ise New Bregate adında İngiltere'nin bir ilçesi. Karakterimiz Miles, Bill

adında birisi tarafından lanetlendiğini düşünmekte, çünkü sürekli olarak kafasında Bill'in sesini duyuyor. Bu rahatsız edici mevzudan dolayı da kafayı sıyırmamak adına, en iyisi ben kafamı bi işle meşgul edeyim, o zaman bu seslerden kurtulurum diyor ve kendini dava dosyalarına gömüyor. Bunlar da Bill'in içsesine engel olamadığından ağır uyku hapları ve bol miktarda alkol devreye giriyor. En sevdiğim kısım davaları çözerken hata yapma şansımız olması. Yanlış kişiyi suçlu bulma ihtimalimiz var. Ayrıca yukarı da belirtmiş olduğum uyku hapları ve alkol problemi, bize tabii ki negatif olarak yansıyor ve işleri zorlaştırmaya başlıyor. Özenli şekilde hazırlanmış karakter diyalogları

oyundan aldığım keyfi oldukça artırdı, ancak bulmacalar çok da zor değiller. Ayrıca yanlış kişiyi suçlu bulma mekaniği belki işleri karıştırıyor ama doğru şekilde çözmeye başladığınızda suçluyu bulma hızımız da bir o kadar artıyor. Lamplight City aradığınız macera oyunu olmayabilir ancak ihtiyacımız olan macera oyunu. ♦ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI 90'ların macera oyunlarını sevenlere birebir, bulmacalar keyifli.

EKSİ Grafik tarzı herkese göre değil, öyle çok akılda kalıcı bir deneyim vadetmiyor.

65

Yapım Dali Games Dağıtım Dali Games Tür Macera Platform PC Web www.dali.games

Lucid Dream

Tek ümidi hayaller olan küçük Lucy ile kısa bir yolculuğa ne dersiniz?

Ekim ayının başında bağımsız yapımcı Dali Games tarafından piyasaya sürülen Lucid Dream, her ne kadar "an old school adventure game" sloganıyla hareket etse de, daha çok bir bulmacayı çöz ve sonraki ekrana ilerle tarzında.

Bulmacalarına geçmeden kahramanımızı tanıtayım; adı Lucy. Köhne bir evde yaşayan

Lucy'yı ilk gördüğümüzde tekerlekli sandalyededir. Annesi ile yaşamaktadır fakat oyuna başladığımız günün akşamında anne bir garip davranmaktadır. Lucy de bu garipliği çözmek ve annesini kurtarabilmek için hayaller aleminde yolculuk edecektir.

Daha çok bulmacayı çöz ve sonraki ekrana ilerle tarzında demiştim. Oyun içerisinde ilk ev bölümü ile beraber sekiye ayrılmış durumda ve bu bölümler içerisinde de bir bulmacayı çözüp diğer ekrana ilerliyoruz. Yani 2D side-scroller oyunlar gibi. Çözülen bulmacaların ise zorlayıcı bir yanı yok. Profesyonelseniz bir oturuşta bile halledebilirsiniz. Bilirsiniz, genelde ortada bir engel vardır ve bu

engeli aşmak için puzzle tarzında bulmacalar çözeriz, öyle işte. Zorluk seviyesine göre de takıldığınız yerde ipucu sistemini kullanabilirsiniz. Tabii takılırsanız.

En büyük kozu ise şüphesiz elle çizilmiş görselleri. Renklerin uyumu, senaryo ile yakaladığı ahenk ile ortaya yüreklere hitap eden bir şölen çıkıvermiş. Öte yandan herhangi bir zorluğu olmadığı için ilerleyiş biraz monoton.

Lucid Dream kısa, kolay ama etkili bir macera. Bir oturuşta olmasa bile iki gününüzü ayırabilirseniz, Lucy'nin hikayesinden şıman olmazsınız. ♦ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Çizimler ve yaratılan dünya göz kamaştırıcı

EKSİ Zorlayıcı bir yanı yok ve tek oturuşta bitirebilmek mümkün

81



Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Beat'em Up Platform PC, PS4, XONE, Switch Web www.capcom.com

Capcom Beat'em Up Bundle

Final Fight! Captain Commando! The King of Dragons!!!

Tam bir aralık vereceğim; 1990-1995 arasında atari salonlarında jeton harcayan nesil, şu an tam olarak burada olmalı çünkü bu yıllarda atari salonlarının havasını soluyan herkesin yolu, Capcom'un çıkarttığı bu aksiyon oyunu paketinde bulunan oyunlardan geçmiştir. Final Fight'ı duymayan kaldı mı mesela? Küçük yaştaki oyuncuların aşırı retro bulacağı bu oyun bizim için bulunmaz bir nimetti ve müthiş bir eğlenceydi. Keza Captain Commando... Herkes Mack'i seçer, kimse o yeşil robottaki gerizekallı tipte oynamazdı.

Capcom Beat'em Up Bundle'da bu iki oyunun dışında tam beş oyun daha bulunuyor: The King of Dragons, Knights of the Round, Warriors of Fate, Armored Warriors ve Battle Circuit –ki son saydığım iki oyun daha önce atari makineleri dışında hiçbir yerde gözükmedi. (Emulator kullananları bu gruba dahil etmiyoruz.) Capcom'un yayımladığı bu şahane paketin en güzel özelliklerinden bir tanesi de elbette online oyuna izin vermesi. Dilerseniz aynı ekrandan da dört kişiye kadar destek veren paket, online ortamda da tanımadığınız kişilerle aynı

amaç uğruna savaşmayı sağlıyor. (Bu amaç da elbette ki bölüm sonuna ulaşıp boss'larla mücadele etmek.)

Vaktinde MAME'lerle, Sony'nin PS gamepad'li telefonuyla bu oyunları fazlasıyla oynayıp suyunu çıkartmasaydım, herhalde bu pakete 100 puanı basardım zira bir hayli zor olan bu oyunları, atari salonu döneminde belirli bir yere kadar oynayıp hep yarıda bırakmıştık. Şimdi hepsini tecrübe etmek inanılmaz bir tecrübe olacaktı fakat benim için biraz daha az heyecan veren bir deneyim oldu. Eğer siz bu oyunlardan mahrum kalmış ve merak eden gruptaysanız, hiç düşünmeden bu paketi alın; eski günlere dönmek için bulunmaz bir fırsat...

◆ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Seçilen oyunlar şahane. Online oyun desteği iyi düşünülmüş
EKSİ Keşke bir iki oyun remaster olsaymış, tadından yenmezmiş

85



Yapım 302 Interactive Dağıtım 2:30 AM Studios Tür Strateji Platform PC Web www.thecommissionoc.com

Reigns: Game of Thrones

Game of Thrones'un en iyi oyun adaptasyonunun bir kart oyunu olmasını bekler miydiniz?

Daha önceden LEVEL'da her iki Reigns'i de inceledim. Çok basit bir ara yüzle önünüze gelen kartları sağa sola kaydırarak yönettiğiniz, krallık hakkında kararlar vererek ilerlediğiniz bir oyun. Amacınız mümkün olduğunca yıl hüküm sürmek ve bir şekilde ölmek. Oyunda şartlar çok çetin ve genelde kararlarınız hep kötü şeylerle sonuçlanıyor. Aynen ne gibi? Evet bildiniz, Game of Thrones.

Game of Thrones konseptiyle klasik Reigns'i o kadar başarılı birleştirmişler ki hayran-

lıkla baktım. Oyun sadece basit bir şekilde dizinin popülerliğini ve isimlerini kullanmıyor. Gerçekten Game of Thrones'taki hüküm süren karakterler gibi hissediyorsunuz. Daenerys'ten Jon Snow'ya kadar bildiğimiz bütün karakterler olarak oynayabiliyorsunuz. Oyun seçtiğiniz hükümdara göre çok başarılı şekilleniyor. Olan olaylar, verdiğiniz kararlar ve oyun dünyasının etkileşimi değişiyor. Gerçekten çok detaylı bir iş çıkarmışlar. Benim favorim ise Cersei ile yönetmek oldu.

Game of Thrones hayranıysanız bu oyunu kaçırmamanız gerek. Hem Game of Thrones evrenine dair unuttuğunuz şeyleri hatırlayacak, hem de sevdiğiniz karakterlerle birebir gerçekçi bir etkileşim kurma şansı yakalayacaksınız. Serinin dünyasını çok iyi analiz etmişler, sadece dizilerden yararlanmamışlar ve çok özenli bir iş ortaya çıkarmışlar.

Game of Thrones sevmiyorsanız bile oyun o kadar eğlenceli, akıcı ve bağımlılık yapıcı ki oynamanızı öneririm. Oyun mobil cihazlarda da var. Şu anda mobilde oynayabileceğiniz en iyi ve keyifli oyunlardan biri olduğunu ra-

hatlıkla söyleyebilirim. Reigns serisini bir kere daha alkışlıyorum. ◆ Ege Tülek

KARAR

ARTI Game of Thrones evreni mükemmel bir şekilde oyuna adapte edilmiş, eğlenceli ve bağımlılık yapıcı
EKSİ Oyun bazen kendini tekrar edebiliyor

80





Yapım Unbound Creations Dağıtım Unbound Creations Tür Macera Platform PC Web unboundcreations.com/games/headliner

Headliner: NoviNews

Novistan'ın geleceği size bağlı, peki gerçekleri yazmaya cesaretiniz var mı?

Gazeteci olmak her ne kadar günümüz şartlarında çok gözde bir meslek gibi görünmese de oyunda ilgi çekici olabilir diyerek, geçen yaz ilki çıkan oyunun ikincisi Headliner: NoviNews'un incelemesini kapmışım. Oyunda karakterinizi oluşturduktan sonra Novistan isimli ülkede bir gazetenin editörü olduğunuzu öğreniyorsunuz. Oyun biraz sıradan ve sıkıcı başlıyor, müdürünüz görevinizin gazeteye basılmasını istediğiniz haberleri seçmek olduğunu söylüyor ve günlük yevmiyenizi veriyor. Siz de yazı odasına gidip verilen haberleri okuyup uygun gördüklerinizi onaylıyor ve gazeteden çıkıyorsunuz. Şehir içinde yürüyerek evinize gittiğiniz yol üzerinde market, hastane, karakol, bar gibi

yerler var. Sizin tercihinize bağlı olmadan bu yerlere uğramanız gerekebiliyor. Oyunda bir erkek kardeşiniz ve bir de arkadaşınız var, bu kişilerle de zaman zaman sohbet etmeniz gerekiyor. Yolun sonunda eviniz var ama bu çok gereksiz bir döngüye yol açıyor çünkü evde yaptıklarınıza ya da alacağınız eşyalar oyunun akışını hiçbir şekilde değiştirmiyor. Bu her gün böyle mi sürecek derken, haberini yaptığınız bir içeceğin sağlık sorunlarına yol açtığı bilgisi geliyor ve gazetecilik tam da burada başlıyor. Karar vermelisiniz. Hükümet yanlısı bir gazeteci mi olacaksınız yoksa gerçekleri yazan mı? Ne yapacağınıza karar verdiğinizde, oyunun akışı, sizin, arkadaşlarınızın ve ailenizin hayatı tamamen değişiyor. Konuyla ilgili çok ipucu

veremiyorum ama işin içinde hükümet ve sağlık şirketleri var. Sizin yaptığınız haberler doğrultusunda ülkede kaos çıkabilir ve bu oyunun akışı da sizin tercihlerinize bağlı. Bu yüzden oyunu birden fazla kere oynayıp değişik sonuçlara ulaşabilirsiniz. 40-45 dakika kadar süren oyunun oynanışı da oldukça kolay.

◆ Nevra İlhan

KARAR

ARTI Konusu hayli özgün, seçimleriniz oyunun akışını etkiliyor

EKSİ Oyun kısa, daha fazla etkileşim fena olmazdı

66

Yapım SpectreVision, Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Macera, Gerilim Platform PC, PS4, XONE Web ubisoft.com/en-us/game/transferredanger-zone-2

Transference

Gelin Ubisoft çizgisinin biraz dışına çıkalım...

Transference bizlere tipik Ubisoft oyunlarından oldukça farklı bir deneyim sunuyor. Bunların dışında söylememiz gereken ilk şey yapım ekibi arasında ünlü bir ismin varlığı; Elijah Wood. Yüzüklerin Efendisi'nin meşhur yüzük taşıyıcısı, SpectreVision'ın kurucu ortaklarından bir tanesi ve kendisi bu oyunun yapımında oyunun yönetmeni olarak çalışmış.

Oyunun çıkış sloganı "Bozulmuş bir zihinden kaçış" ve gerçekten eşsiz bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler için VR desteği de oyuna ilâştirilmiş. Bu oyun daha önce oynadıklarımıza hiç benzemiyor. Oyun sırasında sık sık karşımıza gerçek hayattan elementler çıkıyor, radyo, müzikler, videolar... Bu oyunda aslen yapılmak istenen filmler ve oyunlar arasındaki köprünün ortadan kaldırılması. Bu, daha önce Remedy Entertainment tarafından Quantum Break ile denenmişti. Transference'in farkı ise gerçek hayattan parçaların da oyunun içine entegre edilmiş olması. Oyunda bulmacalarla düzeltilmek istenen şey bozulmuş bir aile ve bozulmuş bir evlilik. Olup bitenleri anlamak için gerçek hayat ve karakterimizin zihni arasında

sürekli geçiş yapmak durumunda kalıyoruz. Oynanış bakımından kısmen Amnesia'dan ve iki evren arasındaki geçişler bakımından da Silent Hill'den emareler görmüş olsam da sonuç olarak ortaya gerçekten eşsiz, zaman zaman korkutucu, rahatsız edici ve merak uyandırıcı bir oyun çıkmış. Bulmacaları nispeten zor ve ilerleyebilmek için her köşenin altını üstüne getirmemiz gerekiyor. Oyunun hayran kaldığım bir başka yanı da müzikleri. Müzikler, oyuncuyu havaya sokmak konusunda gerçekten başarılı. Bunun dışında oyunun grafikleri vasat ve fiyatına göre kısa denilebilir. ◆ Gizem Kiroğlu

KARAR

ARTI Müzikler, yaratıcı hikâye, oyuncuyu sürekli tetikte tutması

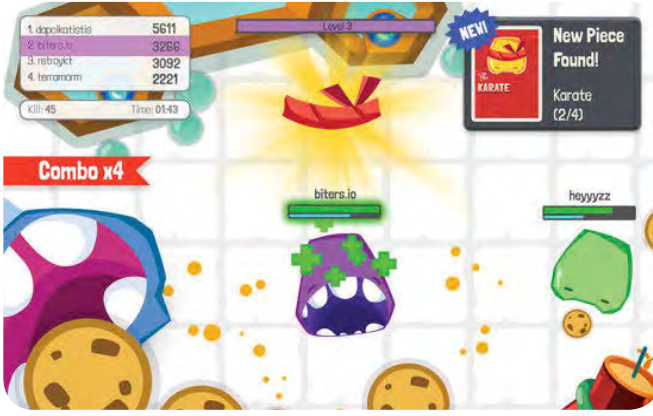
EKSİ Yavaş oyun akışı, haddinden zor bulmacalar, film uzunluğunda bir oyun için fiyatı pahalı

84



Playstore'dan dijital olarak satın alın!





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

Biters.io

Ah bu Cantuğ ve .io sevdası – Müdüriyet

Bu sayfalara belki onlarca .io oyunu konuk ettim ancak bunlar arasında açık ara en iyisi hangisi diye soracak olursanız artık vereceğim düzgün bir cevap var. Eğer bu satırları okuyor ve yine bir .io oyunu mu diye içinizden geçiriyorsanız aslında bir bakıma haklısınız. Çünkü bu oyun türünün özellikleri birbirleriyle tamamen aynı olmasına rağmen aralarında olan tek fark oyunun teması üzerinden oluyor. Açıkçası ben de her ay kendime bu oyunları sayfaya taşımayacağımı söylememe rağmen, kendimi o oyunculardan birisini uzun süreler oynarken

buluyor olmam her ay buraya tekrardan misafir olmalarını sağlıyor. Biters.io şu ana kadar oynadığım türün diğer oyunlarından daha iyi ancak bunun öyle inanılmaz mekaniklere sahip olmasıyla veya türe getirdiği yeniliklerle alakası yok. Zaten bunlar oyunda da yok. Oyunda bir kurabiye canavarını canlandırıyoruz ve etrafta bulduğumuz kurabiyelerle karakterimizin boyutunu artırıp oyundaki diğer kurabiye canavarlarının önüne geçmeye çalışıyoruz. Oyunda diğer oyuncuları yiyebildiğimiz gibi kurabiyeleri yiyerek de azalan canımızı arttırabiliyoruz. Su

kuyuları sayesinde karakterinizin özel gücünü hızlıca doldurup sorunsuz bir şekilde hızlıca bir o yana bir bu yana gidebilirsiniz. Elbette ki her .io oyununda olduğu gibi bu oyunda da karakterimize bir dolu kıyafet giydirebiliyoruz ve bunları açmak için de oyun içerisinde karşınıza çıkan sarı kutuları kırmamız yeterli. İçlerinden puan veya kıyafeti almanızı sağlayacak parçalar düşüyor keza. Biters.io türün özelliklerine güzel bir kıyafet giydirmiş ve bağımlısı olacak yeni insanları arıyor.

6.0

Cantuğ Şahiner



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

Knock Balls

Çocukluğumuz ve o keyifli lunapark akşamları...

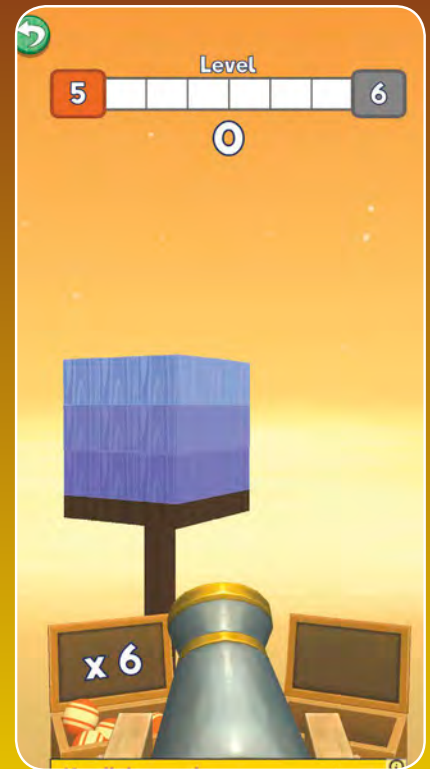
Bu ayki son konuğumuz ise Knock Balls. Oyunun mantığı aslında herkese oldukça tanıdık gelecektir. Genellikle filmlerde karşımıza çıkan ve Türkiye'de arada sırada lunaparklarda görebildiğimiz bir oyunun mobile dönmüş hali. Bir masa üzerinde yerleştirilmiş olan kutuları fırlattığımız bir topa devirmeye çalışıyoruz. Elbette bunu



yaparken belirli bir top sayımız var ve eğer biterse kaybetmiş oluyoruz. Her bölüm geçişinde fazladan top alıyorsunuz ve boss savaşına girdiğinizde (evet böyle bir şey var) elinizde neredeyse rastgele savuracağınız onlarca top oluyor. Bu da elbette o bölümleri inanılmaz eğlenceli kılıyor çünkü top sayısına dikkat etmeden onlarca topu aynı anda kutulara savurabiliyorsunuz. Burada eklemem gereken bir diğer şey ise bölüm tasarımlarının sürekli değiştiği. Genel olarak sabit bir masa üzerindeki kutuları vuruyor olsak da bazı bölümlerde hareket eden masalar ve benzeri farklılıklar görebiliyoruz. Oyunu oynadıkça yeni skinler veya arka planlar açabiliyorsunuz böylece oyunda sürekli aynı şeyleri görmekten sıkılmanızın önüne geçmiş yapımcı. Son söz olarak, Knock Balls otobüs veya metroda zamanın su gibi akmasını sağlayacak bir oyun.

Cantuğ Şahiner

7.0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Hello Cats
2. PUBG Mobile
3. Candy Crush Friends
4. Flip Trickster
5. Hangisi? Seç Birini!

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Hitman Sniper Assassin
2. Adalet Namluda Afrin
3. Plague Inc.
4. Hermes: Lost
5. Minecraft: Pocket Edition



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Hello Cats
2. Merge Plane
3. Helix Jump
4. Rise Up
5. PUBG Mobile

En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



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

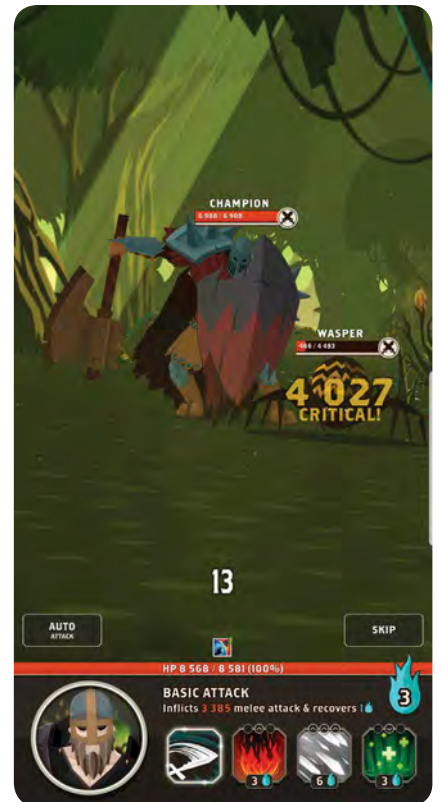
Questland

Mobil oyunlarda World of Warcraft tadı!

Uzun süredir telefonlarda görmediğim kalitede bir oyunu bu sayfaya konuk ediyor olmak inanın çok güzel bir duygu. Telefonda artık her geçen gün yoğunlaşan Hyper Casual türü oyunların arasından kim bilir bu şekilde kaç tane cevher kaçıyoruz. Hadi incelemenin sonuna bırakmadan oyun hakkındaki asıl düşüncemi ortaya koyayım; Questland harika bir oyun. Hangi oyun türünü seviyor olursanız olun bu oyunu mutlaka denemeniz gerektiğini düşünüyorum çünkü işini gerçekten iyi yapıyor. Evet, tıpkı her mobil oyunda karşımıza çıktığı gibi bu oyunda da bir enerji sistemi bulunuyor. Ancak buna takılmadan da uzun bir süre boyunca bu oyunu oynayabilirsiniz. Hem zaten günümüzde hangi mobil oyunda bu sistem yok ki? Her şeyden önce oyunun görsel kısmı inanılmaz başarılı, çizim ve renklendirme tarzları bu oyuna inanılmaz iyi bir şekilde yedirilmiş ve düşündüğümde daha iyi bir sonuç verecek başka bir teknik olmadığını fark ediyorum. Oyuna karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Çok detaylı bir karakter yaratım ekranı olmamasına rağmen fena olmadığını söyleyebilirim. Daha sonrasında oyunu bize öğreten iki farklı karakter var ki bir tanesi The Witcher'dan fırlamış gibi duruyor diyebilirim. Oyundaki asıl amacımız yarattığımız karak-

tere yeni eşyalar bulup onlarla karakterimizi geliştirmek. Elbette bunu yapmak içinde oyun boyunca bir sürü mekana uğrayıp bir dolu yaratık kesiyoruz. Yaratık kesmek ise oldukça basitleştirilmiş; dört özel gücümüzü yetenek barından seçip yaratığa dokunarak saldırıyoruz. İsterseniz hiç uğraşmayıp otomatik moda alabilirsiniz. Böylece yaratıklar-la boğuşmanıza gerek kalmaz. Oyundaki ana olayımızın eşyalar üzerinden gittiğinden bahsetmişim. Elbette bu eşyaları sadece yaratıklardan alsaydık bir anlamı kalmazdı. Oyun online olduğundan eşyalarınızı diğer oyuncularla takas edebilir veya onlaraatabilirsiniz. Aynı şekilde oyunun içerisinde bulunan ve size özel olan tüccardan yeni eşyalar alabilir veya kendi eşyalarınızıatabilirsiniz. Veya Forge'u kullanarak eşyalarınızı üretebilirsiniz bile! Oyunun online olduğunu duyduğunuzda aklınıza gelmiş olabilir ama ben yine de söyleyeyim. Evet, oyunda bir guild sistemi de yer alıyor. Ve elbette ki kutu açma sistemi ve günlük ödüllerde burada yerini almış durumda. Bütün bu saydıklarımabir de ortalama bir hikaye ekleyin, işte karşınızda Questland bulunuyor. Hangi türü seviyor olursanız olun, bu oyuna mutlaka bir şans verin. **Cantuğ Şahiner**

8.0



**İTİRAZIM
VAR!**

**# KEDERİPAYLAŞ
MÜSLÜM**

BABA

CINEMAXIMUM'DA!

KEDERİPAYLAŞ

CinemaXimum



WAR THUNDER

Cobra mı? Nasıl yani?

War Thunder, yoğun olarak oynayıp kendimi geliştirmek istesem de bir türlü vakit bulamadığım oyunlardan biri. İkinci Dünya Savaşı ve sonrasındaki savaş araçlarını buluşturan yapım 2013'den bu yana her geçen gün kendini geliştirmekte. Düzenli aralıklarla yapılan güncellemeler oyuna yeni araçlar, yeni savaş lokasyonları eklemeye devam ediyor. Oyunun 1.81 güncellemesi olan The Valkyries ile bu durum devam etti. Hatta savaş makinelerimize bir yeni tür daha ekleniyor. Pır pır pervaneleriyle helikopterler de artık War Thunder'daki yerini aldı. Fakat ondan önce oyuna iki yeni kara ve iki yeni deniz savaşı lokasyonu eklendiğini belirtmek istiyorum. Açıkçası "nasıl olacak?" diye düşünsem de helikopterlerin kontrollerinin son derece başarılı olduğunu ve battle ratinglerinin yüksekliği sebebiyle de oyunun dengelerini o kadar dramatik bir şekilde değiştirmediklerini söylemem gerekiyor. Helikopterlerin ve taşıdıkları tanksavar roketlerin varlığı kalın zırhlarınızın içinde kendinizi güvende hissettiğiniz tanklar için kötü haber elbette. Ayrıca uçaksavarları da hiç olmadıkları kadar değerli hale getiriyor. Başlangıçta bizleri altı ABD ve altı Sovyetler Birliği Helikopteri olmak üzere toplam on ki helikopter karşılıyor. Bu helikopterlerden ABD tarafında UH-1C XM-30 ve Mİ-24D sadece Premium pakellerle alınan içerikler olabilecek. Helikopterlerin bir kısmı soğuk savaş yıllarına aitken çok azı ise 90'lı yılların sonu 2000'li yılların başında ilk uçuşunu yapan modellerden oluşuyor. Bu yeni makinelerin oyuna stratejik ve oynanış bakımından derinlik katacağı kesin. ◆

DIRTY BOMB

Yolun sonu görünüyor mu?

Dirty Bomb'u bir süre betada deneyimlemiştim, oldukça iyi bir yapımdı. Üç uzun yıl boyunca Steam'de erken erişimde kalan oyun, tam sürüme geçmesinin ikinci bir ayında ani bir haberle saldırdı. Oyunun yapımcı ekibi Splash Damage oyunu geliştirmeyi bıraktıklarını açıkladı. Yapımcı ekip resmi internet sitesinden yaptığı açıklamada oyunun henüz kapanmayacağını, sunucuların açık kalacağını açıkladı. Ancak oyunu geliştirmeyi bıraktıklarını ve artık yeni bir güncelleme yayınlayacaklarını da belirtti. Elbette bu işin sonu oyuncu sayısı azaldıkça yavaş yavaş oyunun sunucularını da kapatmasına gidecek. Zaten yapımcı ekip sunucuların oyuncular oynadıkça açık kalacağını belirtti. Yine de güncelleme bile gelmeyen bir oyun ne kadar devam edebilir, siz düşünün. Splash Damage, bu kararı kolay almadıklarını ama bazı durumların onları çok zorladığını ve bunun üstesinden gelemediklerini belirtti. Ayrıca "All Merc Pack

DLC" paketini alan herkese 31 Ocak tarihine kadar iade yapacaklarını açıkladı. Her ne kadar Dirty Bomb adım adım sona yaklaşırsa da Splash Damage'ın oyun geliştirmeyi bırakmadığını biliyoruz. Hatta çıkan dedikodular Splash

Damage'ın birden fazla oyun üzerinde çalıştığı yönünde. Bundan daha ilginç ise bu oyunların birini Wargaming ile işbirliği halinde geliştirdikleri söyleniyor. Bu dedikodular ne kadar doğru bilinmez ama elbette bekleyip göreceğiz. ◆



Yapım Stunlock Studios Dağıtım Stunlock Studios Tür Battle Royale Platform PC Web royale.battlerite.com

BATTLERITE ROYALE

Pek alışılmadık bir BR deneyimi...

A rtk bu sayfalarda hemen her ay bir Battle Royale oyununa göz attığımızı biliyorsunuz. Bu durum ileriki aylarda da sürecek gibi; çünkü yapımcı firmalar resmen Omaha'ya çıkarma yapan müttefik askerine mermi yağdırır gibi üzerimize Battle Royale oyunu yağdırıyor. Şu ana kadar birçok online oyun Battle Royale modları tasarlayarak bunları oyun yapısına dahil etti. Hatta CoD gibi büyük bir isim bile bu olaya el attı ki geçen ay ilk bakış attığımız Blackout birkaç teknik aksaklık dışında gayet eğlenceliydi. Şimdi ise son zamanlarda adını sıkça duyuran Battlerite'in yepyeni bir Battle Royale modu tasarladığını görüyoruz. Kapalı beta sürecine girişim olmasına rağmen çok kısıtlı ve ters zamanlarda sunucuları açtıkları için kapalı betaya dahil olamadım; ancak açık betada oyunu bol bol inceldim.

Battlerite Royale bildiğimiz Battlerite'ı geniş bir haritada Battle Royale mekanikleri ile buluşturuyor. Kısa bir eğitim bölümü ve botlarla bir iki alıştırma maçından sonra oyunda ne olup bittiğini, neler yapmanız gerektiğini öğreniyorsunuz. Solo ya da Duo olarak oyuna katılabiliyorsunuz ve her Battle Royale oyununda olduğu gibi haritanın üzerinden uçmaya başlıyorsunuz. Nasıl PUBG'de uçağa, Fornite'da içinde parti verilen bir otobüse biniyorsanız Battlerite'ta a köpek-kuş karışımı fantastik bir yaratığın üzerinde uçuyoruz. Başlangıçta oyun başında size verilen altına göre bir yetenek seçiyor ve haritaya adınızı atmanızın ardından loot yaparak karakterinizin yeni yeteneklerini bulmak için çabalyorsunuz. Bunun için ise daha çok iç mekanlarda kalan ve farklı nadirliklere sahip olan küreleri kırıyorsunuz. Bu kürelerden yine farklı nadirlikte yetenekler elde edebiliyorsunuz. Yani bunu şöyle düşünün. Oyuna girmeden bir karakteri seçtiniz. Oyuna girdiğinizde bu karakterin Battlerite içindeki yeteneklerinden sadece birine sahipsiniz ve karakterin kalan yeteneklerini loot yaparak topluyorsunuz. Her bir yetenek ayrıca farklı se-

viyelere sahip ve loot yolu ile sahip olduğunuz her bir yeteneği olabildiğince üst seviyede bulmak için çabalyorsunuz. Loot yaparak sadece yetenek değil, temel istatistiklerinizi yükselten eşyalar ile can değerini artırma, görünmezlik kazanma gibi çeşitli yetenekler kazandıran iksirler de bulabiliyorsunuz.

Bu arada oyunda farklı loot seçenekleri olduğundan çok kısa bahsetmek istiyorum. Bazı airdroplar özel eşyalar verebildiği gibi Diablo'daki Trasure Goblinlere benzer davranan bir yaratıktan da bu anlamda yararlanabiliyoruz. Bu yaratık aynı Diablo'daki gibi kendisini yok edene kadar sizden kaçıyor ve eğer zamanında yok edemezseniz bir intihar komandosu gibi kendini patlatıyor. Haritaya 30 kişi atlıyorsunuz ve genellikle oyunun başında önemli bir savaş çevirmek zorunda kalıyorsunuz. Zaten bir Battlerite oyuncusuyunuz bu konuda tecrübeli olduğunuz için çok da zorlanacağınızı düşünmüyorum. Diğer taraftan oyunda henüz yeni olan

oyuncular şampiyon mekaniklerine alışana kadar pek çok kez ölümlerle yüzleşebilir. Bu arada solo ve duo tarafında dereceli sistemin olduğunu belirtmem gerekiyor. Her oyuncu Bronz kümesinin en alt liginden başlıyor ve yükselmeye çalışıyor. Başlangıçta yükselmek çok da zor olmasa da zamanla dereceli sistemde yükselmek zorlaşmaya başlıyor ve olabildiğince hayatta kalmaktan çok birinciliği kovalamaya başlıyorsunuz.

Battlerite Royale, Battle Royale'ı bambaşka bir oyun türüyle harmanlayarak eşini az gördüğümüz bir oynanışa imza atmış. Açıkçası oldukça keyifli ve bazılarınız oyunu Battlerite'in kendisinden bile daha zevkli bulabilir. Şu anda Steam'de erken erişimde olan oyuna yeni haritalar geleceği, yeni kozmetik eşyalar ekleneceği, yeni harita etkinlikleri ekleneceği duyuruldu. Son olarak ise oyunun şu anda 40 lira olduğunu ama oyun tamamen bittiğinde ise free to play olacağını belirtmek istiyorum.

◆ Enes Özdemir





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

İp gibi sıraya dizilme vakti!

Evet, nihayet oldu. Oyunun çıktığı gündən bu yana pek çok oyuncunun beklediği dereceli oyun sistemi nihayet PUBG arenasında kendine yer buldu. Aslında dereceli oyunların hiç gelmeyeceğini düşünen ve hatta istemeyen pek çok oyuncu da vardı ancak dereceli oyunlar açıklandıktan sonra buna milyonlarca oyuncu sevindi. Elbette dereceli oyun yapısına bakacağız. Ondən önce ise oyunda yapılan son güncellemelere göz atabiliriz diye düşünüyorum. Geçtiğimiz ay içinde 22 ve 23. olmak üzere iki yeni güncelleme yayınlandı. Aslında Eylül ayının sonuna doğru yayınlanan 22. güncelleme beraberinde dereceli sistemi getirdi ve buna demin de bahsettiğim gibi birazdan değineceğiz. Bunun dışında ise arayüzde güzel değişiklikler de oldu. Özellikle oynanişta eşyalarınıza daha kolay erişebileceğiniz çember sistemin gelmesi oldukça hoş oldu. Bunun yanında

adil oyun severler için güzel bir haber var. Bu güncelleme ile beraber oyunun anti-hile sistemleri de gelişim gösterdi. Bununla ilgili daha detaylı bilgiyi ise sayfalarda yer alan bir kutucukta bulacaksınız. Bu güncellenin son önemli detayı ise harita seçiminin aktif olması. Artık istediğiniz modda istediğiniz haritada oynayabileceksiniz. Bunun yanında oyuna hızlı girme seçeneği ile sizi en müsait haritaya en hızlı şekilde sokacak. Yirmi üçüncü güncelleme ile gelen yeniliklerle beraber ise Conquest modu Custom Game içinde yeni bir mod olarak oyuna eklendi. Bunun yanı sıra mavi alanın görünümü için düzenlemeler gidildi ve yepyeni bir otomatik tabanca oyundaki yerini aldı. Skorpion isimli, daha önce FarCry serisinden hatırlayacağınız bu yeni silaha biraz daha yakından bakalım isterseniz. Full-otomatik ya da tek atış modu ile kullanabileceğiniz bu otomatik tabanca, oyunda oldukça önemli bir yere sahip olacak gibi duruyor. Açıkçası

kullanımı SMG'ler ile yarışıyor. 9 mm mermi türü kullanan bu yeni makinalı, düşük geri tepmeye sahip olsa da 50 metreden uzakta-ki hedeflerde pek de etkili olmuyor. Şarjörüne 20 mermi alabilen Skorpion genişletilen şarjörü ile beraber 40 mermi kullanabiliyor. Elbette hasar oranı düşük olsa da iyi bir spreyci düşmanı fazla yaşatmıyor. Silahın ön tarafına susturucu da takabiliyorsunuz. Tutamaç olarak ise hafif kabza, yarım kabza ve dik açılı tutamaç takılabilir. Bunun yanı sıra lazer görüş ile Red Dot kullanabiliyoruz. Silahın arkasına ise daha önce UZI için kullandığımız dipçığı takabiliyoruz.

Yeni Dereceli Sistemi Aktif Oldu!

Demin de bahsettiğim gibi nihayet dereceli sistem oyuna geldi. Tabii ki dereceli sistemlerin oyunlara faydaları olduğu gibi zararları da yok değil. Elbette artık PUBG'nin bugları, teknik sorunları o kadar da eğlenceli gelmeyecek. Eskiden PUBG'de komik bir

Solo

Duo

Squad



Silver V

Total Rating: 1778/1800

Season 1

03/2018-05/2018



Season Rewards

Fulfill conditions in Solo, Duo or Squad mode on any server to collect rewards.



Reach **Gold Tier**
Incomplete
Matches played in **Gold** or higher:
0/5



Reach **Silver Tier**
Collect at the end of Season

The Tier displayed is the highest Tier out of all servers.

bug ile karşılaştığımızda güler geçerdik. Ancak artık oyunda oluşacak ve maçı kaybetmememize neden olabilecek bu durumlar, oyunun eğlenceli olan bu yönünün iyice sinir bozucu bir hal almasına neden olacak. Neyse ki artık bu tür oyun hataları ile karşılaşmıyoruz, en büyük derdimiz bu olsun. Elbette dereceli sistem çok büyük oranda istenen bir oyun yapıydı. Gerçekten de oyundaki rekabetçi yapı bu şekilde çok daha iyi seviyeye gelecek gibi görünüyor. Dereceli oyunların temel yapısına göz attığımızda solo, duo ve squad olarak üç farklı dereceli sıramız var. Dereceler ise sekiz farklı aşamadan oluşuyor. Henüz bir derecemiz yokken oynadığımız on oyun derecemizi belirleyecek. Yani diyelim ki solo modda 10 oyun oynayan

çok ve belirli bir dereceye yerleştik. Bu durumda Duo ve Squad derecemiz için de 10'ar oyun oynayıp her biri için ayrı ayrı derecelerimizi belirliyoruz. Hatta FPP ve TPP için dahi farklı derecelerimiz var. Sekiz farklı aşama oyunda yer alıyor. Bu aşamalar en düşükten en yükseğe Bronz, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Elite, Master ve Grandmaster olarak dikkat çekiyor. Aşamanızı belirlemek için Rank Points (RP) etkili oluyor. Her bir aşama belirli RP aralıklarını temsil ediyor. Mesela 1550 RP puanınız varsa Gold aşamasında olacaksınız. 1600'ü geçerseniz Platinum'a yükseleceksiniz. Oyundaki performansınıza göre de RP kazancınız ve kaybınız belirleniyor.

Yeni Oyun Modu Platoon!

PUBG elbette etkinlik modlarıyla da son derece eğlenceli ve dinamik bir oyun yapısını sunuyor oyunculara. Her şeyi geçtim bence oldukça kısa sürede çok çeşitli etkinlik modları çıkarmayı başardılar. Bu oyun modlarının sonucusu ise Platoon oldu. Platoon moduna en az beş, en fazla ise 10 kişilik takım halinde dahil oluyorsunuz. Ancak sanmayın ki oyuna girdiğinizde takımınız bu kadarla sınırlı kalıyor. Yine 100 kişi oynadığınız haritada takımlar 2'ye bölünmüş durumda ve 50 vs. 50 bir savaş yaşanıyor. Her bir takımda 10 kişilik beş grup yer alacağı için siz arkadaşlarınız ile 10 kişi oyuna girmezseniz, kalan oyuncular takımınıza otomatik eşleştiriliyor. Yani oyuna 7 arkadaş girerseniz oyun size üç oyuncu daha buluyor. Sizin grubunuzda olmayan ama 50 kişilik takımda yer

alan oyuncular harita üzerinde ve kafalarının üzerlerinde mavi bir çemberle ayırt edilebilir olacak. Bunların dışında bir çok kural klasik oynanışa sahip. Ha unutmadan dost ateşi de bu oyunda kapalı oluyor. Pek çok oyuncu bu tür bir oyun modunu aslında uzunca bir süredir bekliyor diyebilirim ama tam oyunu deneyim edeceğimiz sürede PUBG Corp. yayınladığı haber ile oyuna kritik bir hata oluştuğunu bildirdi. Dolayısıyla oyun modunu görmek için bir miktar daha bekleyeceğiz. Kim bilir siz derginin sayfalarını çevirirken Platoon çoktan oyundaki yerini almış olabilir. Kalabalık meydan savaşlarını seven biri olarak Platoon'u çok seveceğime eminim.

Bildiğiniz gibi dereceli sistem henüz yepyeni bir özellik ve ileriki aylarda gerek dereceli yapıda gerekse buna bağlı oyun yapısında küçük yad a büyük değişiklikler olabilir. Emin olun bir oyunun dereceli bir sistem kurması kolay değil ve bunu tam anlamıyla oturtmak için PUBG'ye vakit tanımamız gerek. Tüm bunların yanında kar haritasının geleceğini de unutmamak gerekiyor. Görünen o ki PUBG'de çok daha fazla içerik göreceğiz. ♦ **Enes Özdemir**



PUBG'de Ban Dalgası!

Tüm online oyunlarda sevmediğim tek oyuncu kitlesi hile kullanan oyuncular. Ancak anti-hile yazılımlarının son dönemlerde oldukça aktif çalıştığı ortada. Haziran aylarında 50 milyon satış barajını geçen PUBG, bugüne kadar 13 milyon hile yapan oyuncuyu banladığını duyurdu. Bu gerçekten yüksek bir miktar ve aynı hafta içinde 1 milyon oyuncunun banlandığı anlar bile olmuş. Hile ve haksız galibiyetler elbette asla tamamen sona ermeyecek ancak bu şekilde olabildiğince az hileciyle karşılaşacağımız kesin.

NÜKLEER HIRSIZLAR HIÇ DE SANDIĞINIZ GİBİ DEĞİL

- ▶ Kimyasal silahların yeri kadar kaynağı da önemli.
- ▶ Küresel felaketler mimar ve mühendisleri zorluyor.
 - ▶ Jüpiter'in uydusu Europa'da yaşam arayışı.
 - ▶ Nobel Ödülleri sahiplerini buldu.

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



SADECE
6,90
TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

Monster

Abra A7 v8.1.1

Uygun fiyata tüm oyunları deneyim etmek isteyenler için.

Sayfa
96



DONANIM

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

Geleceğe yolculuk!

Oyun dünyası ve oyun donanımları sürekli değişimlere gebe. Sektörün geri kalanına göre çok daha dinamik olan bu şerit pek çok teknolojik gelişmeye de ev sahipliği yapıyor ve güçlü sistemler kurmanın maliyeti hiç de az değil.

Biz de önümüzdeki yıllarda oyun dünyasını şekillendirecek olan bazı teknolojileri bünyesinde barındıran ve Hepsiburada farkıyla ulaşabileceğiniz birbirinden nadide ürünleri sizler için seçtik.

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



MSI GeForce RTX 2080

Sea Hawk X 8GB 256Bit GDDR6

Oyunlar konusundaki performans beklentilerimizi yeniden tanımlayan ve pek çok alışkanlığımızı da değiştirmeyi vadeden Nvidia RTX ekran kartları nihayet hayatımıza girdi. Gerçek zamanlı Ray Tracing (ışın izleme) desteğine sahip olan ve yapay zeka teknolojisi sayesinde yüksek kalitede bir deneyim sunan RTX platformu ile MSI'nın çok beğenilen Sea Hawk serisini birleştiren bu kart, en uç noktalardaki performans beklentilerinize bile cevap verecek. Sessiz ve etkili su soğutma sistemi sayesinde yüklenme esnasında bile serinliğini koruyan Sea Hawk X, 8GB'lık yeni nesil GDDR6 RAM'lere ve 1515 Mhz'lik temel çekirdek hızına sahip. Üstelik MSI Afterburner yazılımı ile kontrol altında tutabileceğiniz bu kart, Boost ile 1860 Mhz'e kadar sorunsuz olarak çıkabiliyor.

Asus Dual RTX 2080 Ti OC

11 GB 352Bit GDDR6

Nvidia'nın x80 serisi kartları ilk günden beri performans tutkularının beklentilerine uygun şekilde tasarlanıyor bilindiği gibi. RTX 2080 serisi ise bu konuda çitayı sadece performans değil inovasyon anlamında da çok yukarıya koymayı hedefleyen bir ekran kartı ailesini tanımlıyor. RTX serisinin oyunculara yönelik en hızlı modeli olan 2080 Ti, yeni nesil 11 GB GDDR6 RAM ile beraber gelen ve GPU Tweak II programı ile rahatlıkla yönetebileceğiniz muhteşem bir platform. Sessiz ve yüksek performanslı bir soğutma sistemi oyunculara ulaşan bu model, oyunlar ve performans konusunda çitayı çok yukarıya koyan oyuncuları hedefliyor.



Sapphire RX VEGA 64 NITRO

Limited Edition

Eğer AMD FreeSync işlemcili bir monitörünüz varsa ve bütçeniz de yeterliyse Sapphire'in ürettiği RX VEGA 64 Nitro'yu kendisiyle kombin etmek isteyebilirsiniz. Üst düzey performansı göreceli olarak daha kolay ulaşılabilir bir fiyata sunmayı hedefleyen bu model herhangi bir referans VEGA 64 kartına göre %7 daha fazla performans vad ediyor. Peki bu ne demek? Bu basitçe Forza Horizon 4, Battlefield 1, Call of Duty: WW2 gibi oyunlarda 4K/60fps'e rahatça ulaşabilen ve yük altında bile stabilitesini koruyan bir kart demek. 8GB RAM ve 12 TFLOPS'luk işlem gücüyle RTX serisi dışındaki tüm kartları geride bırakabilen bu ürün ışıklandırması ve referans tasarıma göre %15 daha "serin" soğutma sistemiyle sizleri memnun edecek.





Dell Alienware Elite

Uzun süredir gördüğümüz en muhteşem tasarımlı oyuncu faresi mi? Muhtemelen. Üzerinde Pixart'ın kendisini kanıtlamış PMW 3360 optik sensörünü taşıyan Alienware Elite, ilk bakışta bir droidi veya bir mehanin yüzünü andıran, son derece hoş bir tasarıma sahip. Değişebilen yan paneller ile 11 adede kadar çıkabilen tuş sayısı, 16 milyon renk destekli RGB aydınlatması, 12000dpi'a kadar çıkabilen algılama hızı, 50G ivmelenmesi ve 250 IPS tarama hızı ile oyuncuların performans beklentilerini rahatça yerine getirebilecek olan bu fareyi fena halde öneriyoruz.

AMD Ryzen 1950X Threadripper 3.4 Ghz Soket TR4

Oyunlar ve performans denilince işlemcileri ekran kartları ile beraber en tepeye yazmakta bir sorun görmüyoruz. Kendisine özgü bir kutuda oyunculara ulaşan AMD'nin 16 çekirdek 32 izlekli muhteşem işlemcisi Ryzen 1950X Threadripper 3.4 Ghz hızında çalışabiliyor, Boost ile çıkabildiği değer ise 3.7 Ghz. Toplamda 8MB L2, 32MB L3 önbelleğe sahip olan Threadripper'in muhteşem performansının karşılığı olarak 180W'lık bir TDP değeri var. Bu da 1950X'in etrafında bir sistem kurmak istediğinizde sıvı soğutma çözümüne yönelmeyi ciddi olarak düşünmeniz gerektiğine bir işaret.



Intel Core i9

7980X LGA2066 2.6GHZ

İşlemci savaşlarında AMD ile arasındaki pazar payını kendi tarafında tutmak için çok çalışan Intel'in en üst seviye işlemcisi olan i9-7980X'in zirvede tahtı sağlam. 1950X'e göre %30 fazla performans vadeden ve fiyat anlamında da bir o kadar pahalı olan bu model 18 çekirdek 36 izleğe sahip ve tüm çekirdekleriyle görebileceği üst değer 3.4 Ghz. 165W TDP değerine sahip olan Intel Core i9-7980X pek çok oyuncunun hayalini süsleyen çok güçlü ve çok değerli bir işlemci. Eğer bütçeniz yeterliyse ve bilgisayarınızın kasa içinde en güçlü işlemciyi görmek istiyorsanız doğru seçim.

Gamemax FC-9200G

RGB Alüminyum Kasa

Yakın gelecekte fırlamış gibi gözükken, ilk bakışta İsviçre çakısını andıran bir tasarım, toplam on adet fan ve son derece başarılı işçilik kalitesi. Gamemax'ın bu Midi Tower kasa, yedi adet genişleme yuvasına ve su soğutma sistemi takabilmeniz için özel bir bölme sahiptir. Her iki tarafında tamperli camlara sahip olan kasanın boş ağırlığı ise kaliteyi hissettiren cinsten, tam 28kg! Mini Tower denilince büyük grafik kartlarının sığmayacağını da düşünmeyin, kasa 43cm uzunluğa kadar tüm grafik kartlarını destekliyor. RTX 2080Ti dahi bu kasa kolaylıkla monte edilebilir.





MSI GT75 Titan 8RG

Masaüstü oyun canavarlarına taşınabilir alternatif...

Oyuncu bilgisayarlarının gerek tasarım gerek performans anlamında sektörün diğer kollarından ayrıldığı bir gerçek. Genellikle en yeni ve en nadide teknolojileri bünyesinde taşıyan bu ürünlerin çıtayı hayli yukarı koyduğu durumlara bir örnek de MSI'nin GT75 Titan 8RG modeli.

Tasarım anlamında test bilgisayarımız olan GT63 Titan 8RG'nin daha büyük, daha kaslı ve daha öfkeli bir ağabeyi gibi gözükən GT75 Titan 8RG, fırcalanmış alüminyum bir kasaya sahip. Oldukça heybetli gözükən ve bazı yerlerde genişliği 58mm'ye kadar çıkan bu kasanın alametifarıkası ise Intel'in yeni ve fevkalade güçlü işlemcisi Core i9-8950HK. Core i7-8750H'a göre farklı senaryolarda %10 ile %25 daha iyi performans gösterebilen bu işlemci, 6 çekirdekli ve 2.90 Ghz çalışma frekansına sahip, Boost frekansı ise 4.80 Ghz. MSI bu modelde Nvidia'nın GeForce GTX 1080 8GB ekran kartını kullanmış ve ikinci bir ekran kartına gerek görmemiş. Bizim kullandığımız modelde bulunan RAM miktarı ise 32GB. MSI'nin depolama çözümü ise bir çift Samsung 256GB SSD ve bir adet 1TB HDD'den oluşmakta. Samsung'un bu SSD modelinin (PM961) 960 serisi ile aynı temeli paylaştığını ve test ürünümüzde Raid0 konfigürasyonunda olduğunu söylemek gerek. Gösterdiği okuma yazma performansı da muazzam.

Sizin de gördüğünüz gibi paket oldukça dikkat çekici ve tüm oyunlarda yüksek performans vadetmekte.


GT75 Titan'ın 8RG konfigürasyonunda 17.3

inçlik, 1080p çözünürlüğü destekleyen, 120Hz, 3ms gecikme süresine sahip TN panel bir ekran bulunmakta. NVidia'nın G-SYNC teknolojisini destekleyen bu ekran sayesinde gerek VSync açıkken gerekse kapalıyken ekranda yırtılmalar engelleniyor ve çok daha akıcı bir oyun deneyimi sunuluyor.

Klavye konusunda ise bir kez daha Steelseries'in ismini görüyoruz. Modelde kullanılan RGB aydınlatmalı mekanik klavye bizim test bilgisayarımız olan GT63 Titan 8RG'deki "tactile" klavyeden farklı ve oldukça keyifli bir tıklama sesine sahip. Steelseries Engine üzerinden istediğiniz gibi kişiselleştirebileceğiniz bu klavyenin yanında GT75 Titan'ın ses çözümünden de bahsetmemek olmaz. Dynaudio imzasıyla karşımıza çıkan GT75 Titan 8RG'de Realtek'in ALC1220 ses yongası kullanılmış ve iki adet 3W hoparlör ile bir adet 5W Woofer yanında ESS Sabre DAC ile desteklenmiş. Sonucun oldukça etkileyici olduğunu ve Nahimic programı sayesinde de sanallaştırmadan tutun da farklı senaryolar için farklı ses profillerine kadar her türlü ayarı yapabileceğinizi belirtelim. Elbette oyun denilince multiplayer performansını da yabana atmamak gerek. Üründe Aquantia'nın AQtion AQC107 Multi-Gig Ethernet ağ adaptörü ve Killer'ın Wireless-1550 kablosuz ağ adaptörü kullanılmış ve bu ikilinin performansı hayli başarılı. Killer Command Center yazılımı sayesinde tüm ağ trafiğinizi takip etmeniz de mümkün.

Yüksek performans için yaratılmış bir oyun canavarı olan GT75 Titan 8RG hayli büyük

bir bilgisayar ve herhangi bir çantada düzenli olarak taşınmaya çok uygun değil. Daha çok masaüstü bilgisayarlar için mobil bir alternatif diyebileceğimiz bu canavar, nefes almak için iki ayrı adaptöre ihtiyaç duyuyor ve taşımak istediğinizde 4.56kg'lık ağırlığına bu adaptörleri de dahil etmek gerekiyor. Bu da ürünün mobilitesini bir hayli kısıtlamış. Hayli büyük olan bu kasanın en önemli artısı ise Cooler Boost TITAN soğutma teknolojisinin verimli çalışmasını sağlayacak kadar geniş bir yer sunması. Gerek arkada gerekse yanlarda oldukça büyük hava tahliye çıkışlarına sahip olan bilgisayar denediğimiz tüm oyunlarda işlemcisi 85 derecenin altında tutmayı başardı.

Sonuç olarak GT75 Titan 8RG'in sunduğu performans çoğu oyuncunun hayallerini süsler nitelikte ve bunun da bir bedeli var. Hayli kuvvetli bir oyuncu bilgisayarı olan GT75 Titan 8RG birbirinden muhteşem özellikleri ile başımızı döndürse de diğer kardeşlerine göre taşınabilirliği daha düşük bir ürün ve bu açıdan aslen masaüstü bilgisayarlara bir alternatif denilebilir. Fiyatı ise 27500 TL civarında..  **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek performans, başarılı ekran, Steelseries klavye, kaliteli ses çıkışı, başarılı soğutma sistemi
EKSİ Çift adaptör ile çalışıyor, fiyatı pahalı



HyperX Pulsefire FPS Pro

Uygun fiyat, eskimeyen tasarım, yeni yetenekler!

HyperX'in şimdiye kadar çok sayıda kulaklığını ve klavyesini inceledik. Giriş seviyesi oyuncular tarafından oldukça tutulan ancak Pixart 3310 sensörü sebebiyle yaşını gösteren Pulsefire FPS fareyi uzun süre kullanmış ve hayli de memnun kalmıştık. HyperX de elindeki platformun iyi taraflarını aynen koruyarak teknik kısmında hayli ciddi değişimlere gittiği Pulsefire FPS Pro'yu nihayet piyasaya sürdü.

Pulsefire FPS Pro tasarım olarak Pulsefire FPS'in neredeyse aynısı. Sağ eli oyuncular için optimize edilmiş olan farede toplam altı tuş bulunuyor ve DPI ayarı fare üzerinden değiştirilebiliyor. Küçük eli kullanıcılar için çok uygun bir ürün olmayan Pulsefire FPS Pro abartısız, özellikle palm tutuşa uygun ve son derece hafif (95 gram) bir oyuncu faresi. Her iki tarafta da alışık olmadığımız kadar tırtıklı ve elinizin kaymamasını garantileyen plastik kaplamalar kullanılmış. Kardeşine göre dışarıdan gözükene en büyük farkı ise RGB ışıklandırmaya sahip oluşu. HyperX Ngenuity adlı program sayesinde bu tuşların rengine müdahale edebiliyor, DPI ayarını değiştirebiliyor, makroları kaydedebiliyor ve farklı profilleri atayabiliyoruz.

Görünen taraftaki bu minik değişimlerin aksine buzdağının altı büyük geliştirmelere gebe. Pulsefire FPS Pro'da piyasada bulabileceğiniz en iyi optik sensörlerden olan ve Razer Lancehead TE ile Razer DeathAdder Elite'tan tanıdığımız Pixart 3389 bulunuyor. 16000dpi'a kadar destekleyen bu sensör 450IPS hız ve 50G hızlanma gibi harika değerlere sahip. 20 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlar ise eski model ile aynı.

Yurt dışı fiyatı 60\$ olan Pulsefire FPS Pro henüz ülkemizde satışa sunulmuş değil. Ancak Pulsefire'dan sadece 10 dolar daha pahalı olduğunu düşünürsek arada çok ciddi bir fark olmayacağını umuyoruz. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Yüksek performans, ergonomik tasarım, uygun fiyat (yurt dışı)

EKSİ Küçük eli kullanıcılara göre değil

90



Razer Raiju Ultimate

Gamepadlerin Lamborghini'si!

Razer'ın Raiju Ultimate modeli direkt olarak üst seviye kontrol hissi talep eden, keyfine düşkün ve hali vakti yerinde oyuncuları hedefleyen bir ürün.

Hem kablolu hem kablosuz kullanılabilen ve PC desteğine de sahip olan Raiju Ultimate'ı elinize aldığınız anda ilk dikkatimizi çeken aslında PS4 için tasarlanmış bir ürün olsa da fena halde Xbox gamepadleri andırıyor. 370 gramlık ağırlığıyla DualShock 4'ü (210 gram) neredeyse ikiye katlayan Raiju Ultimate hiç de hantal bir his bırakmıyor. Uzun kullanımlarda bile son derece rahat hissettiren ürünün tüm üst kaplaması deri hissi veren yumuşak bir plastikten yapılmış ve ürünün tetik tuşlarında tercih edilen metal de çok kaliteli bir his veriyor. Ürünün dijital yön tuşları ve analog yön kolları değiştirilebiliyor. Analog kollarında iç büyük kaplama sevmeyenler için bir de dış büyük kaplama bulunurken, D-Pad tarafında da dört ayrı tuş seçeneği yanında tam bir + şekli oluşturan ikinci bir seçenek var. Mıknatıslı olan bu tuşlar istendiğinde kolaylıkla çıkartılabiliyor, üstelik kaza eseri eliniz çarptı diye yerlerinden çıkmayacak kadar da iyi oturuyorlar. Standart X,O... fonksiyon tuşları da ilk başta yadırgayıp sonra çok beğendiğimiz mekanik bir sese sahip. Ürünün en önemli özelliklerinden birisi standart tuşlara ek olarak Raiju App üzerinden programlayabileceğiniz dört adet çok fonksiyonlu tuşa sahip olması. İlk ikisi tetiklerin arasında, tam olarak işaret parmak uçlarınının ulaştığı yerde olan bu tuşların ikinci seti de Raiju Ultimate'in alt kısmında yer alıyor ve basması -beklenenin aksine- hayli kolay. Ayrıca FPS oyunlarında tepki süresini düşürmek için tetik tuşları kilitlenebiliyor ve bir anda stroğu olmayan bir düğmeye dönüşüyor.

Raiju Ultimate henüz ülkemizde satışa çıkmadı ancak 200 euroluk yurt dışı fiyatını düşünürsek 1000 TL'nin üzerinde bir fiyata sahip olacak gibi gözüküyor. Haliyle, beklentileri yüksek oyunculara göre. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çok yüksek malzeme ve işçilik kalitesi, uzun şarj ömrü, PC desteği, dört adet çok fonksiyonlu tuş, kilitlenebilen tetik tuşları, Razer Chroma

EKSİ Çok pahalı, Raiju App çok stabil değil

92

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ



Monster Abra A7 V8.1.1

Giriş seviyesi fiyat, üst seviye performans

Türkiye'de oyuncu Notebook'u dendiğinde akla gelen ilk marka olan Monster Notebook, her bütçe aralığına uygun modeliyle oyun severler tarafından fazlasıyla rağbet görüyor.

Abra A7 V8.1.1, büyük boyutlu bir dizüstü bilgisayarlar arayanlara hitap ediyor. 17 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi olan laptop, böylece geniş bir görüş ve kullanım alanı sunuyor. Laptop'ın tasarımı çizgisi oldukça sade. Bu anlamda çok özel bir tasarıma sahip olmadığını söyleyebiliriz. Öte yandan 17 inç boyutuna karşın nispeten ince bir model oluyor. Ağırlığı ise 2.9 kilogram seviyesinde. Abra A7 V8.1.1, az önce de söylediğimiz gibi 17.3 inç boyutunda bir ekranın sahibi. LED arka aydınlatmayla donatılmış panel, Full HD çözünürlüğünde ve mat yüzeye sahip. Full HD çözünürlük bu model için optimum seçenek olmuş.

Cihazın teknik detaylarına gelecek olursak, Monster Notebook'un diğer pek çok modelinde de yer aldığı üzere Intel'in 8'inci nesil işlemci ailesinden bir işlemci ile karşılıyoruz. 6 fiziksel çekirdekli Core i7-8750H işlemcinin yer aldığı bilgisayarda 2.2 GHz taban frekansı sağlıyor. Ancak yük altında 4.1 GHz'e değin yükselen frekans artışı ile gayet sağlam bir işlem performansı almak mümkün. Cihazın RAM kapasitesi ise 8 GB tek kanal olarak tercih edilmiş. Cihazda SSD olarak da 256 GB'lık bir M.2 SATA'ya yer verilmiş. Gelelim ekran kartına. Abra A7 V8.1.1'de NVIDIA ailesinden GeForce GTX 1050 yer alıyor. 4 GB GDDR5 bellek kapasiteli olan GTX 1050, Notebook'un bulunduğu segment için iyi performans göstermesini sağlıyor. Elbette olur da bu modelde No Man's Sky oynamaya kalkarsanız, yüksek grafik değerlerinde 20 – 30 FPS alacaksınız.

Oyun Notebook'u satın almak isteyen ve fiyat/performans ürünlerini tercih eden oyun severler rahatlıkla Abra A5 V8.1.1 modelini tercih edebilirler, şu anki fiyatının 6400 TL civarında olduğunu ve bunun rakiplerine göre çok uygun olduğunu da hatırlatalım.

◆ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Fiyat/performans, Geniş ve kaliteli ekran, RGB klavye

EKSİ Yazılım arayüzü daha iyi olabilir

90



Rapoo VPro V210

Cüzdan dostu oyuncu faresi

2002 yılında Çin'de kurulan ve özellikle de giriş seviyesi ürünleriyle piyasada tutunan Rapoo firması nihayet ülkemizde de satılmaya başlandı. Şirketin oyunculara yönelik markası olan VPro'nun V210 oyuncu faresi de beklentilerimizin üzerinde performans göstererek bu ayın sürprizi oldu.

VPro V210 görünüş açısından hayli mütevazı bir ürün, RGB desteği sunmasına rağmen agresif bir tasarıma veya yanından geçerken sizi dönüp baktıracak renklere sahip değil. Diğer taraftan hayli iyi bir malzeme kalitesi ve beklentilerin üzerinde bir işçiliğe sahip olan V210, konforlu bir kullanıma ve fiyat düzeyi için de tatminkar bir performans sunuyor. Sert plastikten yapılan farenin her iki tarafında parmaklarınızın kaymaması için dokulu lastik kaplamalar kullanılmış. Sağ eli kullanıcılar için geliştirilen farede sadece sol tarafta iki adet tuş bulunuyor, yerleri ergonomik, basması da kolay. V210'in kendi hafızasında makroları, RGB seçimlerinizi ve DPI ayarlarını saklayabiliyor, yanınızda götürülebiliyorsunuz. Ürün teknik açıdan da oldukça mütevazı. Üründe kullanılan sensör piyasanın en fazla kullanılan farelerinden olan SteelSeries Rival 100'de de kullanılan ve bu farede 3000dpi'a kadar destekleyen Avago A3050. 60 IPS hızı ve 20G hızlanma değerlerine sahip olan bu sensör bir sanat eseri sayılmasa da giriş seviyesi için yeterli denilebilir.

115 gram ağırlığındaki Rapoo VPro V210 ülkemizde 165 TL'den başlayan fiyatlarla bulunabiliyor. Son derece erişilebilir olan bu fiyatın SteelSeries Rival 110 ile hemen hemen aynı düzeyde olduğunu da hatırlatırsak ürünün hayli ciddi bir rekabet ile karşılaşacağını söylememiz gerek. ◆ Kürşat Zaman

KARAR

ARTI Ergonomik tasarım, kolay kullanım, iyi malzeme kalitesi

EKSİ Fiyat avantajı çok fazla değil, Avago A3050 sensör yaşını gösteriyor

80



Acer

Predator XB1

Üst seviye oyun deneyimi arayanlara...

PC oyunculuğu söz konusu olduğunda, kalitedeki talepler bazen çok uç noktalara doğru yönelebiliyor. Görünüm ve özellik açısından en iyi, en parlak ve gerçek oyunculara hitap eden tasarıma sahip olan modeller elbette büyük beğeni topluyor. Acer'ın Predator ürün ailesinde bu gibi modelleri çok fazla görüyoruz. Elimizde XB271 HU model numarasıyla bulunan monitör, ailenin 2K çözünürlüklü modeli oluyor. Farklı modelde 4K çözünürlüğün sunulduğunu da söyleyelim. Şimdi, söze önce tasarımla başlayacak olursak, Predator XB1 elbette tasarımıyla Predator hatlarını bizlere sunuyor ve tam oyunculara hitap eden agresifliği yansıtıyor. Predator XB1'in ekranı 27 inç boyutunda. Tasarıma ilişkin olarak panelin neredeyse çerçevesiz olması da dikkat çekici bir detay. Zira böylece hoş bir görsellik sağlamanın yanı sıra, ekrana daha kolay odaklanabilmeyi sağlıyor.

Kullandığımız süre boyunca Predator XB1'in görüntü performansını bir hayli başarılı bulduk. IPS panel sahibi olan ekran, elbette TN panellere kadar hızlı tepki süresi sağlamıyor, fakat renk anlamında oldukça doygun görüntü üretiyor ve 4ms tepki süresi sunuyor. Ha, bu arada yine bu monitörün 1ms tepki süresine sahip modelinin bulunduğunu da söyleyelim. 144Hz'lik ekran, bu yenileme hızını hız aşırıya uğratarak, 165Hz'e kadar çekebiliyor. Bu da oyuncunun monitörü optimize edebilmesini sağlıyor.

Genel görünüş, malzeme kalitesi, çerçevesiz ekran tasarımı, renk doğruluğu, ergonomik özellikleri ve elbette G-Sync desteğiyle hız aşırıya ekran yenileme hızı ile sağlanan üst seviye oyun performansı neticesinde fazlasıyla sağlam bir model. 4K ve 1ms tepki süresi arayanlara uygun modeli de bulunuyor monitörün. Elbette Predator XB1'in fiyatı da nispeten biraz yüksek. Şu an bu monitörü 3400 TL fiyat etiketiyle bulabiliyorsunuz. **◆ Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Üst seviye görsellik, G-Sync desteği, hız aşırıya ile 165Hz ekran tazeleme, iyi tasarım ve yapı kalitesi

EKSİ Yalnızca 2 görüntü girişi, yüksek fiyat

85



Razer

Kraken Tournament Edition

Tanıdık tasarım, bolca inovasyon...

Razer uzun süredir oyunculara özel ürettiği yüksek kalite ürünlerle biliniyor ve kulaklıkları da piyasanın en fazla tercih edilen ürünleri arasında. Uzun yıllardır aynı (kocaman) tasarımını koruyan ancak kendisini de her model yılında güncelleyen Kraken serisi de bu defa hayli ilginç bir model ile karşımızda. Kraken Tournament Edition görüntü anlamında Kraken, Man O'War ve Thresher modellerinden pek farklı değil, kendisini yeni yapan özellikleri ise üzerinde konuşmaya değer. İki adet 50mm'lik sürücüye sahip olan kulaklık 322 gram ağırlığında ve Man O'War modelinden 50 gram daha hafif. Man O'War modelindeki kadar "etli" olmasa da başka markalarda rastlamadığımız kadar krema yumuşaklığında olan bu kulak yastıklarına uzun kullanımlarda oyuncuyu terletmemesi için soğutucu bir jel enjekte edilmiş. Cildinizi rahatsız etmeyen kumaş kaplama da ısı transferine yardımcı oluyor ve terlemeyi en aza indiriyor. Kraken TE hem 3.5mm jack hem de USB bağlantısıyla beraber kullanılabilir. 3.5mm jack ile Stereo ses veren kulaklık böylece tüm oyun konsollarına da uyumlu hale gelmekte. Kraken TE bilgisayarınıza USB arabirimiyle bağlandığında ise dünyanın THX Spatial Audio kullanan ilk oyun kulaklığı haline geliyor. Dilerseniz yapışkan alt yüzeyi ile herhangi bir yüzeye sabitleyebileceğiniz (Çıkan bir yapışkan değil, önermiyorum) bu amfinin üzerinde ses açıp kapatma (ayrıca kablo üzerinde de bulunuyor), mikrofon kapatma ve bass miktarı ile alakalı kontroller var ve tabii ki THX Spatial Audio'yu açıp kapatabiliyorsunuz. Bir diğer önemli inovasyon burada devreye giriyor, amfi üzerindeki kontrollerden chat ve oyun sesleri arasındaki dengeyi değiştirebiliyorsunuz. Böylece arkadaşlarınızla konuşmaya başladığınızda tepenizde dönüp duran helikopter canınızı sıkırmıyor. Kraken TE müzik performansı konusunda hayli olumlu eleştiriler olsa da ben müzik performansını ancak "yeterli" bulabiliyorum. Oyunlarda ise özellikle THX Spatial Audio açtıkça inanılmaz bir sanallaştırma performansı elde ediyorsunuz. Basları fazlaca yoğunlaştırdığından müzik dinlerken kapatmanızı öneririm ama neticede tercih meselesi. Henüz ülkemizde satışa sunulmayan ürünün yurt dışı fiyatı ise 100 dolar. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI THX Spatial Audio, chat / oyun sesleri arasında dengenin değiştirilebilmesi, kaliteli ses, uzun kullanımlarda bile konforlu

EKSİ Synapse 3 yazılımı halen tutarsız, müzik performansı oyun performansının gerisinde, mikrofon kalitesi

84



Alienware Pro Gaming Keyboard AW768

Şık, performanslı ve sessiz...

Bu ay sayfalarımıza konu olan ikinci Alienware ürünü en az diğeri kadar muhteşem bir tasarıma sahip olan Pro Gaming Keyboard AW768. Alienware'in geometrik şekiller üzerine kurulu tasarım anlayışını aynen üstlenen klavye ilk başta metalmiş hissi veren gri rengi ve kesik köşeleriyle olduğu kadar RGB aydınlatması ile de dikkat çekiyor.

Alienware bu modelinde tuş anahtarları deyince akla gelen ilk markalardan olan Kailh'in kahverengi anahtarlarını kullanmış. Peki, kahverengi anahtar ne anlama geliyor? Firmanın mavi veya Razer'in yeşil anahtarları gibi hassas (45 gram hareket, 60 gram kavrama noktası) ve aynı zamanda Cherry MX'in kırmızı anahtarları gibi sessiz olan bu anahtarlar çoğu oyuncu için fevkalade doğru seçim. 50 milyon tuş basma ömrünü de buna eklemek gerekiyor. AW768'in sol tarafında macro tuşları var ve Alien Command Center üzerinden bu macroları kaydedebiliyorsunuz. Aynı şekilde RGB ışıklandırmaya da dilediğiniz gibi hükmedebilmeniz mümkün. AW768'in RGB aydınlatması hem hız hem de parlaklık açısından son derece başarılı. Diğer taraftan oyunlara özel profilleri kullanmanızı sağlayan AlienFX'i ancak uyumlu Alienware sistemler ile birlikte kullanabiliyorsunuz. Açıkçası bu önemli bir eksiklik. Klavyenin sağ üst kısmında sesi kapatma düğmesi, ses açıp kapatmak için bir tekerlek ve ışıklandırmayı açıp kapatmanızı sağlayan bir Alienware düğmesi var. AW768'in örgü kablosu ise çıkartılmıyor ve bu da 1.4kg ağırlığındaki klavyeyi taşımayı biraz güçleştiriyor. AW768 hemen her yönüyle beğenimizi kazanan bir ürün oldu. Bu yazı yazıldığı sıralarda ülkemizdeki fiyatı belli değilse de ürünün yurt dışı fiyatının 105\$ olduğunu belirtelim. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, başarılı RGB aydınlatma, mod tuşları, Kailh Brown anahtarlar
EKSİ AlienFX'in oyun içi profilleri sadece Alienware sistemler ile uyumlu

89



MSI Clutch GM70

Tanıdık bir marka, üst seviye performans

MSI çok uzun yıllardır ekran kartları, laptopları ve masaüstü oyuncu bilgisayarları ile tanıdığımız ve sevdiğimiz bir firma. Çevre birimleri tarafında da varlıklarını sürdürseler de bu tarafta akla gelen ilk firmalardan biri olduklarını söylemek güç. Firmanın ister kablolu ister kablosuz kullanılabilen üst seviye oyuncu faresi Clutch GM70 de MSI'in üst seviyede varlığını duyuran hayli ilginç bir yapım.

Clutch GM70 hayli dolu bir kutu içeriği ile beraber geliyor. Kutunun içeriğinde iki set yan panel ve iki set üst panel var. Üst panellerin bir tanesi daha yuvarlak hatlara sahipken diğerinde balıksırtı bir tasarım tercih edilmiş. Yine miktatsızla tutturulabilen yan paneller arasından da isterseniz standart parmak yastıklı olanı, isterseniz ise abartı derecede büyük parmak yastıklı paneli tercih edebilirsiniz. RGB ışıklandırma ile beraber geliyor ve özellikle de ön kısımdaki ışıklandırma, lava lambaları kadar hoş bir görüntü vermekte. GM70'in agresif tasarımının tam bir bütünlük halinde olduğunu söylemek mümkün.

Clutch GM70'te Pixart'ın en bilinen ve sevilen sensörlerinden birisi olan PMW 3360 kullanılmış. Bu modelde 18000dpi'a kadar çıkabilen, 250 IPS hıza ve 50G hızlanma değerine sahip olan bu sensör belki piyasanın en gelişmiş sensörü değil ancak tüm rakipleriyle baş edebilecek kadar başarılı.

MSI Gaming Center üzerinden hemen tüm detaylara ulaşabiliyorsunuz ancak bu yazılımın şu anda SteelSeries Engine veya Razer Synapse 3 kadar detaylı olmadığını söylememiz gerekiyor. Çıkabilen örgü bir kabloya, 50 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlara ve 142 gramlık, kablosuz bir oyuncu faresi için makul kabul edilebilecek bir ağırlığa sahip olan GM70 ülkemizde 850 TL'den başlayan fiyatlara satın alınabiliyor. Elbette herhangi bir fare için yüksek bir rakam ancak komşuda olmayan, kablosuz ve kaliteli bir fare arayanların radarına girecektir. ♦ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Agresif tasarım, uzun pil ömrü, başarılı RGB aydınlatma, farklı panel seçenekleri
EKSİ Fiyatı rakiplerine göre yüksek, yazılımı biraz zayıf kalmış

82



Alienware Elite Gaming Mouse AW958

Tasarımı ile kalpleri fethedecek...

Alienware şimdi de çevre birimleri ile karşımızda ve bunu da kendisinden beklenecek şekilde, en üst seviyeyi hedefleyerek yapıyor. AW958 daha ilk bakışta dikkatinizi çekecek, hani derler ya, elli tane oyuncu faresini bir masaüstüne dizeseniz bile kendisini gösterebilecek bir tasarıma sahip. Siyah ve yumuşak kaplamalı el yastığı ile birleşen Y şeklindeki AlienFX RGB aydınlatma ve gri üst gövde herhangi bir oyuncuyu anında kendisine çekebilecek kadar güzel. Buna farenin alçak ve akıcı tasarımı da eklendiğinde bu taraf hakkında sadece iyi şeyler söyleyebiliyoruz.

Bu noktada devreye eksikler giriyor. İlk dikkatimizi çeken şey 50 milyon tıklama ömürlü Omron anahtarlar ile güçlendirilmiş ana tuşların fazlasıyla "gevşek" olması oldu ancak buna kısa sürede alıştık. Değişik yan paneller hayli rahat gözükse de tasarımından ötürü fareyi kaldırıp mousepad üzerinde hareket ettirmek hiç de kolay değil zira desteklerin azlığından dolayı kaldırırken fare elinizden kayıyor. Ayrıca kaset şeklindeki ek ağırlıkların konumu da 190 gramlık farenin ağırlık merkezini fazlaca arkaya kaydırması. Yüksekliği değişebilen el yastığı sayesinde bu sorunu bir nebze azaltmak mümkün ama genel olarak ergonomi sıkıntılı.

Alienware bu modelinde piyasanın en fazla sevilen sensörlerinden birisini, Pixart 3360'ı kullanmış. 12000dpi'a kadar destekleyen, 250 IPS hıza ve 50G hızlanma değerine sahip olan bu sensör performans konusunda tüm beklentilerinize cevap verecektir.

Alienware AW958 ülkemizde çok daha uygun bir fiyatla satılıyor. 400 TL'ye bulunabilen farenin rakipleri ise Logitech G502 ve SteelSeries Rival 600-700 gibi benzer performansta ve daha ergonomik isimler. Eğer tasarımı bizim gibi sizi de etkilediyse ülkemizdeki fiyatı sebebiyle çok ciddi bir alternatif olabilir. **◆ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem tasarım, başarılı işçilik kalitesi, ülkemizdeki fiyatı yurt dışına göre çok uygun

EKSİ Kullanımı rahat değil, çok ağır, Alienware Command Center yazılım zayıf

78



Logitech G613

Lightspeed ile gecikme yok!

Bir klavyenin kablosuz olması ne işinize yarar? Mesela masada bir kablo karmaşası oluşmasının önüne geçmiş olursunuz. Veya daha da güzeli, alırsınız klavyenizi odanın içinde istediğiniz yere geçip işinize devam edersiniz. Bunlar hayatı pratikleştiren detaylar, önem göstermek lazım. Yaklaşık 1.5 Kg ağırlığa sahip olan Logitech G613 oyuncu klavyesinin kablosuz olarak kullanılabilmesinin iki yolu bulunuyor: Bluetooth veya Lightspeed teknolojisi. Bluetooth için ekstradan bir aparata ihtiyaç duymuyorsunuz ve alışıldık şekilde klavyenizi diğer Bluetooth destekleyen cihazlara tanıtabiliyorsunuz. Lightspeed içinse USB 3.0 gereksinimi duyuluyor. Bu port'a ufak aparatımızı takıyor ve 1m's den az gecikmeye sahip, şahane bir kablosuz klavyeye kavuşuyoruz. Gerçekten klavyenin performansı o kadar iyi ki kablosuz olduğunu bir süre sonra tamamiyle unutuyorsunuz.

G613'ün sol tarafında bulunan altı tane makro tuşu, Logitech'in Gaming Software programıyla birlikte kişiselleştirilebiliyor. Başka klavyelerden alıştığımız "klavye üzerinden makrolar arasında geçiş" özelliği ise G613'de bulunmuyor; bunu yapmak için programa uğramamız gerek. Klavyenin sol üst kısmında bulunan ses kontrol tuşları ise bir hayli işe yarıyor ama oyun sırasında ses ayarı yapmak için döndürmeli bir sistem olsa daha iyi olurdu diyoruz.

Kablosuz olmasına lakin tam bir pil dostu olan klavyemizin iki tane eksiği bulunmakta ve bunların ikisi de pil ömrü uzun olsun diye düşünülmüş. Bu eksikliklerden bir tanesi klavyenin arka ışıklara sahip olmaması ve bir diğeri de USB girişi içermemesi; hal böyle olunca kasadan uzaklaşınca her şeyinizin kablosuz olması gerekiyor.

Romer-G tuş teknolojisi sayesinde müthiş bir mekanik klavye deneyimi yaşatan G613'ün tek bir enteresan bug'ıyla karşılaşım ve o da zaman zaman harflere iki kez basmasıydı. Özellikle yazı yazarken bu konuda bana biraz sıkıntı yaşattı ama sonra kendi kendine düzeldi, herhalde içine cin kaçtı dedim.

G613'ü biraz daha sade bir oyuncu klavyesi arayan herkese rahatlıkla önerebilirim; çok rahat edeceksiniz.... **◆ Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Romer-G teknolojisi, Lightspeed ile gecikme olmadan kablosuz klavye keyfi, 18 aya varan pil ömrü

EKSİ USB port'u yok, arka ışık olsa şık durabilirdi.

87

LEVEL

10 Sayı Fiyatına

12 Sayı

115^{TL}

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!



ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*



0 (212) 478 03 00



abone@doganburda.com



www.dbabone.com

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





Sayfa
102

KÜLTÜR & SANAT

VENOM

SPOILER! Venom'a şen gittik üzgün döndük...

KÜLTÜR
SANAT
KÖŞESİ

Winamp'ın geri gelmesiyle birlikte çocuklar gibi şen bir kültür sanat sayfası olduk! Özlemişiz. Yıllar boyunca Foobar2000 ve AIMP kullanmışım lakin hiçbiri Winamp'ın yerini tutmamıştı. HOŞGELDİN KANKS!

ALBÜM

DISTURBED
EVOLUTION

Sanki Winamp'ın geri gelmesi eski dostları da bir bir geri getirecekmiş gibi bir hava oluştu bende. Belki bu Disturbed albümü yeni Winamp ile dinlediğim ilk albüm olduğundan olsa gerek böyle bir şey hissettim. Nereden baksan 20 yılım var Disturbed'ü hatırlama aşamasında. "Down with the Sickness" ile aşına olup Queen of the Damned filminin en göz önüne çıkan şarkısı "Forsaken" ile hafızama oturan grup yıllar içinde tadını hiç yitirmedi. Şu dünyada bir Godsmack'i bir de Disturbed'ü vokali değişirse dinlemem sanırım. Vokalin gücü yine muazzam derecede ön planda bu albüme. Albüm yer yer hızlanan, yer yer yavaşlayan parçalı bulutlu sağanak ritimli bir albüm olmuş. Bazı anlarda Emigrate'in tınılarını da hissetmedim değil. O tarafı da özlemişim belli ki. Albümdeki yavaşlayan şarkıların büyüü sanırım The Sound of Silence ile David Draiman'ın kendini keşfetmesi diye düşünüyorum. Güçlü ve kirlili tonu olan her vokalin hayatta bir gün mutlaka yapacağı bir şey akustik albümler ve slow şarkılar. Corey Taylor da Wicked Game ve Sanitarium'u seslendirmişti. Muazzam albüm olmuş, arşive tez zamanda katın. ◆ İlker Karaş



SİNEMA

VENOM

Venom, uzun süredir beklenen filmlerden. Minik bir ipucu: bu filmi sıradan bir aksiyon filmi olarak veya Marvel'ın "Ultimate Comic" evrenine göre izleyin. Orta şeker kıvamında ilerleyen filmimizde Spider-Man yok, bu da birçok soru işaretini beraberinde getiriyor. Doğal olarak Peter Parker olmayan, bol aksiyonlu ve en önemlisi oldukça vahşi bir Venom görmeye hazırlanın. Columbia Pictures, Marvel işbirliğiyle, bir Avi Arad-Matt Tolmach-Pascal Pictures yapımı olan Venom: Zehirli Öfke'nin başrollerinde Tom Hardy, Michelle Williams, Riz Ahmed, Scott Haze ve Reid Scott yer alıyor. Film ise Ruben Fleischer yönetti. Filmde sağa sola ağ atan Venom yok. Herkesi, her şeyi yok etmek isteyen ve Eddie'yi yoldan çıkartmaya çalışan, kapkara uzantılarıyla bina-bina zıplayan yaramaz bir Venom var. Görsellik bakımında izleyiciye istediğini vermeyi başaran film, özellikle kostüm kısmında fazlaca eleştiriye maruz kaldı. Beklentiniz Marvel evrenindeki birebir Venom'un beyaz-perdeye geleceği konusuyorsa, filme bulaşmayın. Ama sırf Venom seviyorsanız, filme şans verin.

◆ Ceyda Doğan Karaş



ALBÜM

FUNKER VOGT WASTELANDS

Funker Vogt'u anlatmadan önce biraz yaptıkları tarzı açmakta fayda görüyorum. NDH (Industrial Metal'in genel tanımı) denen tarzın bir tık daha sert, daha diskovari ritmik olanı ve darkwave olarak bilinen gotik müzik mimarisinin o kadar karanlık olmayan bir hali diyebilirim. Daha da özetlemem gerekirse Rammstein'in daha "ışıklı mışıklı" oynak olanı dersek doğru olur. NDH ve türevleri uzmanlık alanım olduğu için Hanzel und Gretel, l'ame Immortelle, OOMPH! Vs diye hemen Almanya'nın ilk 11'ini sayar gibi sayabilirim.

Gelelim albüme. Şahane bir yapım. 90'ların düdüklü techno olarak tabir ettiği tarzın günümüzde geldiği nokta aslında bu albüm. Darude – Sandstorm ne ise şu an bu albüm de o. Tek fark tonlama olarak gerçekten çok tatlı bir tonaj olması. Almancanın çadır matı gibi kalın ve kıvrılsa bile ser verip sır vermeyen gücü bu tarza geçekten itici bir güç katıyor. Bassların şiddeti olsun, metronom tercihleri ve elektronik müziğin tüm ihtişamı usta bir şekilde hızlarla kesilip önümüze konmuş. Geçmişte Voodoo & Serano ya da Blade filminin soundtrack'ini sevdiyseniz bu albüm tam size göre. ◆ İlker Kardeş



DİZİ

THE HAUNTING OF HILL HOUSE

Ülkemizde Netflix'te Tepedeki Ev olarak öne çıkan The Haunting of Hill House dizisi, birçok korku sever tarafından sevilerek takip edildi. Hatta dizinin ikinci sezonu konusunda birçok dedikodu da ortaya çıktı. Dizinin sevilmesinin en önemli kısmı Stephen King havasında ortaya çıkan atmosfer ve sağ gösterip sol vuran birçok gönderme. Dizi, daha sonra ülkenin en ünlü "perili köşkü" olarak anılacak bir evde büyüyen kardeşlerin hikayesini anlatıyor. Yetişkinliklerinde bir trajedinin yeniden bir araya getirdiği kardeşler, bu sefer hem zihinle-

rinde hem de Tepedeki Ev'in gölgelerinde yaşayan geçmişin hayaletleriyle yüzleşmek zorunda. Dizi, Stephen King'e göre en iyi korku romanlarından biri yorumunu alan 1959'da yayımlanan bir Shirley Jackson romanı. Aynı zamanda The Shining ve Carrie yapımları da bu romandan esinlenmiştir. Psikolojik korkunun yanında izleyiciyi dikkatli izlemeye zorlayan detaylarıyla Tepedeki Ev, korku severlerin mutlaka göz atması gereken yapımlardan. Tabii ufak tefek ani korku sahnelerine de hazırlanın.

◆ Ceyda Doğan Kardeş

ETKİNLİK

GEEKYAPAR! PUB STORY

İstanbul'da başlayıp artan popülerliği ile birlikte tüm ülkeye yayılan Pub Story partilerini duymayanınız kaldı mı bilmem. Duymayanlar için söylüyorum; bu öyle, elinize içeceğinizi alıp bir köşede arkadaşlarınızla etrafı seyredeceğiniz partilerden değil. Parti süresince mobil uygulama üzerinden size verilen son derece komik ve eğlenceli görevleri yaparak pek çok yeni insanla hayal edemeyeceğiniz onlarca absürt yolla tanışmış oluyorsunuz.

Pub Story ile daha önce de etkinlikler yapmış olan Geekyapar! geçtiğimiz ay partiyi

LEGOLAND® Discovery Center İstanbul'a taşıdı. LEGO, geek kültürü, yeni insanlar ve komik taklitler ile dolu gece boyunca legolardan Mario 'yapamayanlar', "Balrog geliyor kaçın!" diye bağırınlar, Geekyapar! üyelerinden oluşan jüri karşısında şarkı söyleyenler ve daha pek çoğu absürt anlarla dolu bir oyun deneyimlediler.

Eğer siz de yeni insanlarla olabildiğine eğlenceli yollarla tanışacağınız benzer bir gece yaşamak isterseniz Pub Story'nin web sitesi üzerinden etkinlikleri takip edebilirsiniz.

◆ Berçem Sultan Kaya



RÖ- POR- TAJ

Esport artık hayatımızın bir parçası haline geldi ve siz bu yazıları okuduğunuz sırada ülkemizin esport temalı ilk sinema filmi olan İyi Oyun vizyonda olacak. Çok konuşulan ve çok beklenen filmin sevilen oyuncularından **Orkun Işıtmak** ile keyifli bir röportaj yaparken filmin yönetmeni Umut Aral'ın da yorumlarını aldık. Şimdi sizi İyi Oyun ve arkasındaki isimler ile baş başa bırakıyoruz.

Röportajlar genellikle o sıkıcı ve kaçınılması mümkün olmayan soruyla başlar, "sizi biraz tanıyalım" diye. Bu soruyla başlamak zorunda olmamak çok güzel zira sizi herkes tanıyor artık. :) Hemen sorulara geçerek, bu röportaj yayınlandığı sırada oyuncu kadrosunda yer aldığınız "İyi Oyun" vizyonda olacak. Nasılsınız? Heyecanlı mısınız? Beklentileriniz neler?

Çok iyiyim teşekkür ederim. Evet, yeni filmimizin heyecanı var biraz üzerimde. Bu tür işlerde herkeste olduğu gibi çok emek verdik. Hem prodüksiyon tarafında hem de tüm oyuncu arkadaşlarımla birlikte ortaya bizim keyif aldığımız güzel bir iş çıktı. Umarım herkes beğenir. Çünkü senaryosunu okuduğum günden beri en çok heyecanlandırıcı tarafı Türkiye ve dünyanın ilk esport filmi olması. Diğer taraftan LOL benim bir ara en çok oynadığım oyunlardan olduğu için de hemen sempati kazandı. Böyle bir projeye dahil olunca da en önemli beklentimiz insanların esport hakkında sadece düzenlenen turnuvaların ötesinde bir şeyler görmesi. Umarım herkes severek izler.

"İyi Oyun" ülkemizde giderek kök salan esportlara yönelik, beyazperde tarafında yapılan ilk deneme.



Oldukça kuvvetli bir oyuncu kadrosu var ve daha şimdiden çok fazla ilgi çekti. Kamera önünde olma-ya alışık birisiniz ama size bu teklif nasıl geldi? Çok düşündünüz mü "ben varım" derken mesela?

Neredeyse 11 yaşından beri kamera karşısındayım. Ama benim kamera karşısındaki hikayem daha spontane ve doğal. YouTube'un doğası gereği kağıt üzerinde yazılı bir senaryoya bağlı kalmadan spontane içerikler üretiyorum. En önemlisi o tarafta kendimim. Kendi denemek, keşfetmek istediklerimi yapıyorum ve özgürüm. Teklif geldiğinde de beni en çok düşündüren konu bu oldu aslında. Yaptığım işin aksine çerçevesinin önceden belirlenmiş olması beni düşündürdü. Ama konusu ve böyle bir projenin ilk defa yapıyor olması beni filme çekti diyebilirim.

Filmdeki oynadığınız karakter sizi ne kadar yansıtıyor? Filmdeki Orkun Işıtmak izlediğimizde ne kadar tanıdık gelecek bizlere?

Filmde iki esport takımının mücadelesi anlatılıyor. Benim canlandırdığım karakter de Beş Benzemez'den Batu. Batu'yla kendimi özdeşleştirdiğim bazı yönlerim var tabii ki. Mesela Batu biraz hırslı bir karakter. Oyun oynayanların çoğunda aslında o yenme ve mücadele içgüdüsünden bu özellik vardır. Bende de tam olarak hırs değil de

insanların istedikten sonra başaramayacakları, yapamayacakları hiçbir şey olmadığını dair bir inanç var. Hatta YouTube kanalında da bununla ilgili bir video serisi yapıyorum. Bir hafta boyunca bir şeyleri deniyorum ve başardığımı görmek beni de çok şaşırtıyor. Mesela 30 gün boyunca hiç aksatmadan spor yapıp gerçekten iyi bir vücuda sahip oldum.

Bir de ekibe bakalım. Filmdeki espor takımının adı "Beş Benzemez". İlk duyduğumuz anda çok sevdi, dedik ki "keyifli bir ekip geliyor". Peki, gerçekte de böyle mi?

Beş Benzemez bana göre tamamıyla hayatın içinden. Hatta izlerken birçok kişinin kendi arkadaşlıklarıyla bağ kuracağına eminim.

Esporların ülkemizdeki gelişim eğrisi son dönemde pozitif anlamda değişti. Evet, halen yapılacak çok fazla şey var ve bunların en önemlisi de oyuncu ve takipçi tabanını geliştirmek. "İyi Oyun" buna ne kadar katkı sağlayabilecek?

Aslında bu filmin yapılması bu sorunun doğrudan cevabı diyebilirim. Bu nedenle de katkısının olumlu olacağını düşünüyorum ben. Bu insanlar "tüm gün bilgisayar karşısında oturan insan" tanımlamasının çok daha ötesinde aslında. Filmde de bunu görmüş olacağız.

Mesela bu soru okurlarımızdan geldi. İnsanlar gerçekten de bunca prodüksiyonun ardından rol yapma konusunda da hiç sıkıntı çekmeyeceğinizi düşünüyor. Öyle mi oldu? Ne tür zorluklar yaşadınız ve tüm bu prodüksiyon aşaması ne kadar zorlu geçti?

Oyunculuk çok farklı bir deneyim. Prodüksiyon ne kadar güçlü olursa olsun yine en son karakteri yansıtmaya işi sana kalıyor ve aslında oyuncuğun en heyecanlı tarafı da bence bu. Evet çok güçlü bir prodüksiyon ekibimiz ve



harika bir yönetmenimiz vardı. Bir noktadan sonra kamera açısı değiştirerek ya da montajda efektlerle işi kurtaramıyorsunuz. Zorlandığım tek konu da bu oldu aslına bakarsanız. Duyguları yansıtmaya konusu... Ama fena bir iş çıkarmadım sanki. Yönetmenimiz Umut Hoca (Aral) öyle diyor en azından. :) Bir de ben şanslı olduğumu düşünüyorum. Çünkü her sene turnuvalara katılıp oradaki atmosfere tanıklık etme imkanım oldu. O takım ruhu ve bireysel mücadele inanılmaz.

Peki direkt olarak soralım, bu işi sevdiğin mi? Sizi tekrar beyazperde tarafında görecek miyiz?

Oyuncululuğu çok sevdim. Yaptığım işe de katkısı olduğunu düşünüyorum. İlerleyen dönemlerde yine böyle, senaryosunun ya da formatının farklı olduğunu düşündüğüm, beni geliştirebileceğine inandığım projelerde yer alabilirim. Çünkü "İyi Oyun" benim "iyi ki içerisinde yer almışım" dediğim bir proje oldu. Yine böyle bir projeye dahil olmak isterim.

Uzun süredir bir Youtube kanalınız var ve hem en çok takipçisi olan hem de en fazla takdir edilen Youtuberlardan birisiniz. Profesyonel hayatın bu kadar içinde olmak içinizdeki o oyuncuyu ne kadar değiştirdi? İstedığınız tüm oyunları dilediğiniz kadar oynamaya vakit bulabiliyor musunuz mesela?

Vakit bulamıyorum ama oyun oynamaya vakit yaratıyorum diyebilirim. Özellikle yeni bir oyun çıktığında denemeye çalışıyorum.

Bir okur sorusu daha. Bugün bu işe baştan başlarsanız neyi farklı yapardınız mesela? Mesela ana tema oyunlar mı olurdu? Twitch'e ağırlık verir miydiniz? Ne kadar farklı bir Orkun ışıtmak gördük?

Açıkçası YouTube kanalımın şu formatı beni tatmin ediyor. Yani herhangi bir değişiklik olmazdı. Oyun benim hayatımda keyif aldığım bir hobi gibi. Arkadaşlarımla bir araya geldiğimde kafa dağıtım oyunlar oynamayı çok seviyorum. Onun dışında iş olarak hayatıma dahil etmeyi şimdilik düşünmüyorum.

Önümüzdeki dönem için özellikle beklemediğiniz, bitirmeden başından kalkmam dediğiniz bir oyun var mı?

Bir dönem LOL'e baya sarmıştım. Son zamanlarda da sürekli Fortnite oynuyordum. Ama artık eskisi kadar vakit bulamıyorum. Söylediğim gibi arkadaşlarımla bir araya geldiğim konsol oyunları oynayabiliyorum. Indie oyunları takip etmeye çalışıyorum. Onlar çekiyor beni biraz. Eski oyunları da oynamayı severim. Mesela daha geçen seneye kadar hala Theme Hospital oynuyordum. Aynı yapımcılardan benzer bir oyun çıkmış sanırım, önerdiler, fakat henüz vakit bulamadım.



Yönetmen Yorumu

eSpor! Bu kelimenin arkasında bugün milyonlarca taraftar, muazzam bir endüstri, akıl almaz müsabakalar, dudak uçuklatan rakamlarla transferler, birbirinden yetenekli genç sporcular, bu sporculara burs veren üniversiteler, usta antrenörler, saatler süren zorlu antrenmanlar, sakatlanmalar, dökülen terler, gözyaşları, başarı, mağlubiyet, umut, hayal kırıklığı ve adrenalin dolu ile gerçek bir spor dalı var.

Bizlere bu adrenalin dolu dünyayı anlatacak 'İyi Oyun'un diğer yandan da çok dokunaklı bir hikayesi var... Babasını yakın zamanda kaybetmiş Cenk'in hayatının beş cephesinde vereceği mücadelenin hikayesi: Türkiye'nin en büyük eSpor turnuvasında vereceği şampiyonluk mücadelesi, takım arkadaşlarının onu kabullenmesi için vereceği mücadele, aşık olduğu güzeller güzeli Ada'nın kalbini kazanmak için vereceği mücadele, bilgisayar oynamasına karşı annesine karşı vereceği mücadele ve belki de en zoru olan kendi özgüvenine karşı vereceği mücadele...

Bize sporu ve sinemayı sevdiiren Karate Kid, Rocky, Creed, Goal gibi unutulmaz filmlerin yolundan giden bir film 'İyi Oyun'... Genç ve çarpıcı oyuncular, umut veren hikayesiyle gençler başta olmak üzere her yaşta izleyiciye hitap edebilecek bir gençlik, spor, macera filmi...

Bence 'İyi Oyun', Türk Sineması'nda akışı değiştirecek bir proje. Olmayan bir janrı yaratmak, geleceğin hikayelerini şekillendirmek adına inanılmaz bir fırsat... İyi Oyun'u seyretmeye gelenler geleceği görecekler... **Umut Aral**

Son olarak takipçilerinize söylemek istediğiniz bir şeyler vardır.

İyi Oyun filmini mutlaka izlesinler. Konusu gereği dünyada bir ilk olduğu için önemli olduğunu düşünüyorum. Film esporla ilgili ama herkesin izleyip etkilenebileceği bir senaryoya sahip. Mücadele, dostluk, aile; her temaya eşit şekilde değiniyor.

Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.

Size ve okurlarınıza ben de çok teşekkür ederim!

OTAKU CHAN

Geç olsun güç olmasın derler ya, Japonya'ya gittiğimde ikinci Gintama filmi vizyona girmiş, her tarafta Gintama etkinlikleri yapılıyor olmuştum. Komedi, deneyip sıkıldığım ve çok ısındığım bir tür olmasa da yine de bu animeye bir başlayayım dedim ve gerisi çorap söküğü gibi geldi.

Shounen Jump'ın önemli serilerini sayın deseler Dragon Ball, One Piece, Naruto, Bleach ve Death Note ile aynı listede Gintama'yı da kesinlikle sayarım. Ama diğerleri gibi izlediğim ya da sevdiğimden olmazdı bu, çok duyduğum, üzerine okuduğumdan olurdu. Türkiye'ye dönünce en azından seriyi biraz tanımak için genelde çok tercih etmemem de birinci live action filmi izleyeyim dedim. Özellikle de Japon dizileri izleyen kızların kesinlikle bilip sevdiğini düşündüğüm Oguri Shun'un Gintoki'yi oynadığını öğrendikten sonra izlenmesi gerekenler listesinde en üst sıraya yükselmişti film.

Ve neredeyse her saniyesinde güldüm!

Genelde öyle stand-up izleyen, komedi animelerini takip eden biri değildir. Birkaç kere şans tanıyıp çok da komik gelmediğini görünce uzaklaştığım bir türdür komedi. Ama Gintama'nın diğer komedi animelerinden o kadar farklı dinamikleri var ki bir başlayınca izlemeye devam etmemek imkânsız.

Son dönemde Japonya'da komedi animeleri ecchi üzerinden ya da stereotipler üzerinden yürüyor. Aho Girl bunun en absürt örneklerinden biriydi. Zaten absürtlük ve parodi neredeyse Japon komedisinin ve çoğu televizyon programının illiğine kadar işlemiş. Farklı bir şey bulmak okyanus çölünde içme suyu bulmak gibi bir şey anlayacağınız. Gintama ise Shounen türünün "dostluk, zafer, çaba" gibi en temel öğelerini alıp komedinin içinde eritiyor. Ve Shounen'in alışık olduğumuz ağır hikâyeler işleme araya da komedi serpiştirme anlatımından fena halde uzak duruyor. Tamamen kendine has bir komedisi var. Bu da en başta mangakası Sorachi Hideaki'den kaynaklanıyor. Naruto ya da Bleach gibi filler bölümler ile doldurulabilecek,



“Güzel bir son hayal edecek zamanın varsa, neden sonuna kadar güzel yaşamayı hayal etmiyorsun?”
Gintoki Sakata

başka bir senariste film yazdırılabilecek bir tarz değil onunki. Eserlerin üretim sürecinde bulunmasından kaynaklı, izlediğimiz her Gintama animesi ya da filmde Sorachi Hideaki'nin nevi şahsına münhasır komedisini görebiliyoruz. Peki bu adamlar nasıl filler koyuyor? Nasıl zaman kazanıyor? Bu konuda fazlasıyla dürüstler en başta. Parodiler ya da doğrudan animasyon ekibini veya parasızlığı suçladıkları bölümler bulunuyor filler niyetine. Beş dakika tek bir görüntüyü izleyip Seiyuu'ları dinleyebilirsiniz mesela. Karakterler zaten daha serinin başından bir animenin kahramanı olduklarını bildiklerini belli ediyorlar. Sık sık ekrandan izleyicilerle ya da yapımcılarla konuştuğu oluyor. Bu bile Gintama'nın tarzına dair bize bir bilgi veriyor. Ayrıca pek çok siyasi ya da Shounen Jump ve sektöre yönelik göndermeler oluyor. Elbette hepsini yakalayamam diye düşünüp ürkmüştüm başta. Gerçi anladıklarım bile yetiyordu. Size göndermelerden bomba bir örnek, youtube'dan açın ve zamanında bir sonraki Gintama filmi diye sunulan DragonBleaPiece'in fragmanını izleyin.

Amantol!

Genelden bol bol konuştuk. Gelelim hikâyeye... Daha en baştan, hikâyesinde, Edo dönemindeki “kapalı”

Japonya'nın Amerikalılar değil de Amanto denen uzaylılar sayesinde dünyaya açıldığını gördükten sonra olay daha ne kadar garipleşebilir ki diyorsunuz. Bu gariplik müthiş bir olasılık uzayı yaratmış elbette. Günümüz teknolojiyle kılıç taşımaya yasak samurayları ve eski Japonya'yla neredeyse göğü delen gökdelenleri bir arada görünce hikâyeden her tür şeyi bekler hale geliyorsunuz.

Elbette Japonya kolay kolay teslim olmamış Amantolara. Senelerce sürmüş Joui savaşından sonra yasaklanmış kılıç taşımak. Shogun Amantolarla imzalamış anlaşmayı. Cacaanın Shinsengumi de Amantoları koruyan bir polis birimine dönüşmüş. (Tarih severler şimdiden çileden çıkmıştır...)

Live action filminin daha en başında, farklı ırklardan Amantoların eski Japon dekorunda dolaşmaları bile kakkahayı patlatmama yetmişti. Elbette bir Türk olarak aklıma anında Dünyayı Kurtaran Adam gelmişti. O kıyafetlerin sakilliği bile Gintama'nın ruhuna çok uyuyormuş izledikçe anladım.

Joui savaşından 10 sene sonra başlıyor kahramanımız Gintoki'nin hikâyesi. Tam bir ergen ve otaku Shinpachi ile Amanto'nun en güçlü ırklarından biri sayılan Yato ırkından gelen Kagura ve dev köpeği Sadaharu daha ilk bölümlerde birbirini buluyor. Kayıp kedi peşinde koşmaktan çatı tamirine kadar her işi yaptıkları Yorozuya Gin-chan'da birlikte çalışmaya başlıyorlar. Eki bin bu tip episodik hikâyeleri de birkaç tanışma bölümünün ardından hız kazanıyor.

Diğer Shounen animeler gibi uzun bir hikâyesi yok aslında. Bu da en azından tuttu diye saçma uzatmalara gitmelerini engellemiş. Ama diğer animelerden bir farkı da sürekli ceza yiyor olması. Yayın ilkelerini de zorluyor Gintama. O dönemin ön plandaki siyasi bir figürünü ekranlara taşıdığına ya da yaptığı şaka zorlayıcı olduğunda önce yap sonra özür dilersen mantığında davranıyor. Pek gem vurulmuyor yani ekibe anlayacağınız. Pek çok olaydan



sonra bile uslanmadıkları animenin nasıl devam ettiğinden de belli. Bir örnek de buradan verelim: Kardan yapılmış iki top ve bir sopadan oluşan 'Neo Armstrong Cyclone Jet Armstrong Topu' bile yeterli, elbette anlayana...

Doushinji takip ediyorsanız her anime ve manganın belli karakterlerinin "ship"lendiği doushinler çıktığını biliyorsunuzdur. Gintama'da mangaka ve yapımcı ekip bunları takip ediyor ve seri içinde bunlara yönelik göndermelerle de karşılaşabiliyorsunuz. Güncel hayatla ve takipçileriyle bağlantılarını da böyle böyle koparmadan devam edebiliyorlar insanları güldürmeye. Mangada yapılan popülerite anketi bile bir anime bölümü boyunca süren "sıralamada seni düşürteceğim" tarzı shounen dövüşlerine dönüşebiliyor.

Animenin arkasındaki ekip de seneler içinde resmen bir aileye dönmüş, Seiyuu'lar karakterlerini benimsemiş. Seiyuu'lar bazen canlı stadyum gibi yerlerde seslendirme yapıyor, Edo'nun komik şarkılarıyla bildiğimiz şarkıcısı Otsuu-chan'ın Seiyuu'su gerçek konserler verebiliyor.

Peki Gintama'yı sevenlere neler önerebiliriz...

Öncelikle son dönemde saçmalıkları ama kaliteli animasyonu –burada da uzun uzun

yazdığım– bizi gülmekten koparan One Punch Man, Gintama'ya iyi bir alternatif. Nisan 2019'da ikinci sezonuna kavuşacağımız bu kısa animayı izlemediyseniz çok şey kaçıyorsunuz. Bir diğeri daha ilk bölümü başka animelere yaptırdığı göndermelerden dolayı telifle takılıp kaldırılan ama hâlâ o bölümü internete bulabildiğiniz Osomatsu-san (2015). Osomatsu-san aslında bir klasik sayılabilir mangasının ne kadar eskiye (1966) dayandığını düşünürsek, başka anime uyarlamaları da olmuştu ama sonuncusu alıştığımız kalitede bir eser olduğundan daha izlenisi.

Bir diğeri erkek lisesinde okuyan üç kafadının ne ecchi'ye ne de abartıya kayan günlük hayatlarının anlatıldığı Danshi Koukousei no Nichijou (2012). Artık kısa kesmeli. Son iki önerim de Hayate no Gotoku! (2007) ve Mahoujin Guruguru (2017) olacak.

Yazının sonuna geldik. Kasım ayında Tasarım Atölyesi Kadıköy'de Macross Do You Remember Love filmi izleyeceğiz ve üzerine sohbet edeceğiz (10 Kasım saat 13.00). Ayrıca hanımlar, ilk katınlara matinesi etkinliğimiz Karikatür Evi'nde Shoujo Anime ve Mangalarda BL ve Yaoi üzerine olacak (25 Kasım 14.00). Ayrıca ayın onunda başlayacak olan kitap fuarında Gerekliler Şeyler standına uğrayın, güzel sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Benden söylemesi. ♦ Merve Çay



COS- PLAY REPUBLIC

Yaratıcılıkta sınır tanımayan
ürkütücü detaylar en güzel Cadılar
Bayramı'nda ortaya çıkar

// This is Halloween, this is Halloween." Ah ah, sözlerin devamını hepiniz çok iyi biliyorsunuz. Çünkü yılın en güzel zamanlarından biri olan Cadılar Bayramı asla gözden kaçmaz. Konumuz içerisinde biraz kan, korkutucu yüzler ve bol miktarda rahatsız edici makyajlar olacağından, ufak yaştaki okurlarımızın görsellere pek bakmamasını rica ediyorum. Hatta konuyu biraz daha açıp, korku temasından hoşlanmıyorsanız, bu aylık beni maruz görün ve sayfayı yavaşça çevirin. Benimle kalanlar, sizi cosplayin en efsanevi zamanına yolculuğa çıkartıyorum. Her türlü özgürlüğün tadını çıkartabildiğimiz, hayal gücümüzün tepe noktası olan Cadılar Bayramı zamanı, cosplayerların en sevdiği dönemdir. "En sevdiği" konusu tartışılır ancak cosplayle ilgilenen herkes, konseptte ayak uydurmak için elinden geleni yapar.

Önce tarih

Cadılar Bayramı fikri, hayaletler, vampirler, cadılar ve canavarlardan yola çıkarak hayat bulmuştur. Günümüzde ise bu tanımlama, biraz daha genel kültüre ve filmlere uyarlanarak farklı anlamlar barındırır. Fantastik yaratıklar -gerçek hayata indirildiğinde- bazılarımız için mükemmelliğin şekil bulmuş haliyken, kimisinin kabuslarını süsler. Özünde Cadılar Bayramı 31 Ekim veya 1 Kasım olarak kabul edilir ancak Ekim ayına girdiğimiz an herkes çoktan korkutucu modunu ortaya çıkartmaya başlar. Sosyal medyada paylaşılan fotoğraflar, videolar, arkadaşlarla korku filmleri serileri için topluşma planlamaları ve dahası. Cadılar Bayramı, kostümümüzü giyip şeker avına çıktığımız tatillerden midir? Yoksa işin içerisinde doğüstü olaylar mı vardır? Gerçekte Cadılar Bayramı, özünde korkunçtur. Doğüstü hikayeler, hayaletler derken sizi gerçek anlamda rahatsız edici hikayeler barındırır. Günümüzde bu konu herkese hitap etmesi amacıyla oldukça yumuşatıldı. Cadılar Bayramı'nın kökeni



Her Cadılar Bayramı, ikonik korku filmlerinin karakterleri canlandırılır.



2000 yıl önceki Kelt festivaline kadar dayanır. İrlanda, İngiltere ve Kuzey Fransa, 1 Kasım'da kendi yıllarını kutlamışlar. O gün, yaz sonu, hasat ve karanlık olmasının yanında soğuk kış başlangıcını temsil eder. Ayrıca o gün, insan ölümüyle ilişkilendirilen yılın zamanlarındanmış. Keltler, yeni yıl öncesindeki gecede, yaşayanların ve ölümlerin dünyalarındaki sınırın incelmesine inanıyorlardı. Buna göre 31 Ekim gecesi, ölümler dünyaya dönerlermiş. Tabii inanışlar burada bitmiyor. İşin içerisinde druidler, kelt rahipleri de giriyor. Kutsal bitkilerin ve hayvanların da Kelt Tanrılarına kurban olarak yakıldığı dönemlerden bahsediyoruz. Bu kutlamalar sırasında Keltler, tipik olarak hayvan kafaları ve derileri içeren, birbirlerinin hikayelerini anlatmaya çalışan kostümler giyerlermiş. Ülkemizdeki popülerliği tartışılır ancak buralarda, kostüm giyip kapıların ziline basarak "şaka ya da şeker" konusunu pek açmıyoruz. Onun yerine kendi arkadaş gruplarımızla bu bayramı kutlamayı tercih ediyoruz. İngiltere'de oldukça popüler olan Cadılar Bayramı, çeşitli inanışlara bağlı olarak eninde sonunda Amerika'ya kadar ulaşmıştır. İşin içerisinde korkutucu şakalar, günümüzdeki "şaka ya da şeker" geleneği derken türlü türlü etkinlik bu bayramın konusu haline gelmiştir. Siyah kediler, korkutucu şekillerde kesilmiş balkabakları Cadılar Bayramı'nın en mükemmel ikilisidir. Çok çeşitli eğlenceli oyunlar, yarışmalar, yemekler, tatlılar derken Cadılar Bayramı, çok eğlenceli sezonlardan biridir.

Cadılar Bayramı, cosplayerların en sevdiği zamanlardan biridir.



Hayalinizdeki korku gerçek olsun

Bazılarımız için korku konsepti gerçekten rahatsız edicidir. Bu yüzden sosyal medyada denk geldiğimiz görseller veya videolar dahil her şeyden kaçırız. Konu korku olunca elini ayağını her şeyden çekenler ile balıklamasına dalanlar arasında dağlar kadar fark vardır. Pek tabii ki her insan gibi cosplayerlar arasında da korkuyu sevmeyenler var. Doğal olarak onlar daha şirin, renkli yerlere odaklanırken, biz kan kırmızısında dans eden karanlığın en derin noktalarına dalalım.

Her yer karanlık, her yer kan

Hayır öyle değil aslında. Cadılar Bayramı demek, sadece korkunç kostümler giyilecek anlamına gelmez. Cadılar Bayramı, cosplay kısmında en özgür konulardandır ve isterseniz Barbie bebek bile olabilirsiniz. Bu nedenden belli dönemlerde gerçekleşen partiler veya eğlencelerin size sunduklarına göre kostümünüzün nasıl olacağına karar verebilirsiniz.

Çılgın fikirler

Cadılar Bayramı'nda giyilebilecek birçok hazır kostümün yanında, hayal gücünüzü ekleyebilir ve en önemlisi belli film, dizi, kitaplardan örnekleri inceleyebilirsiniz. Susam Sokağı'ndan Yip Yip, çeşitli karakterlerin zombi versiyonu, Hayalet Avcıları (belki de hayaletin kendisi), Grease filminden karakterler, Arınma Gecesi kafasında yapılabilecek maskelerle süslü kıyafetler, cadılar, korku filmlerinden Chucky, Freddy Krueger, Michael Myers, Jason Voorhees, Samara,

Pennywise ve dahası. Yüzlerce örnek var, hayata geçirebileceğiniz kostüm sayısı çok fazla. Sıradan bir kedi kadın kostümü de Cadılar Bayramı'na uyar hatta dilersezi kostümünüzü, makyajınızı daha kanlı hale getirebilirsiniz. Biraz daha değiştirip bir tarafı Joker, bir tarafı kedi kadın olan bir kostüm bile yaratabilirsiniz. Belki PS4 kostümü yaparsınız ya da Tetris kostümü yapıp, elinizde akıllı telefonla dolanırsınız. Kimbilir belki de kitap kurdu olursunuz. Düşünceler birbirini takip ederken özgürlüğünüzün de sınırlı olmadığını bilin. Güzel bir prenses de olabilirsiniz, katil bir kraliçe de.

Gerçek canavar sizsiniz

Cadılar Bayramı'nı güzelleştiren en önemli

detay sizin seçtikleriniz. Ne korku dolu hikayeler, ne de karanlıktan fırlayan canavarlar. Ülkemizde genelde Cadılar Bayramı konusu özellikle kutlanan tatil dönemlerinden biri değildir. Yani birilerinin sizi tatile çıkartacağını düşünmeyin. Arkadaşlarınızı en korkunç kıyafetlerini giymelerini isteyebilir, evinizde türlü yiyecekler hazırlayabilir ve eğlenceli oyunlarla kendi Cadılar Bayramı'nızı kutlayabilirsiniz. Olayın özünde kötü şans, korkutucu yaratıklar, ruhlar, canavarlar olsa da yılın en sevilen dönemini kaçırmak olmaz. Cadılar Bayramı, sizin seçimlerimize göre korkutucu ya da eğlenceli olabilir, hatta ikisini bir arada sunabilirsiniz ne ala. Mutlu Cadılar Bayramı!

◆ Ceyda Doğan Karaş





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr ✈ Cem_Sanci

Oyun yapmak isteyenlere yollar açık...

Bu ayki köşe yazısını, Kasım ayında piyasaya çıkacak uzay simülasyonu X4 Foundations'a ayırıp, X evreni ile yeni tanışacaklara biraz girizgâh yapmak istiyordum ama son anda oyun motoru Unity'nin Los Angeles'taki basın buluşmasına tanık olunca, yazının konusu da değişti.

Bu ay LEVEL Online'da bir Türk yapımcının video oyunu olan SpaceBourne'un da incelemesine yer verdik. Yurt dışında da önemli övgüler alan, oyuncuların beğeniyle karşıladığı SpaceBourne'a da şahit olmak, video oyunları yapmak isteyen genç arkadaşlara seslenmek güzel bir fırsat doğurdu.

Aranızda, video oyunları yapmak, video oyunları yaratmak isteyen genç dimağlar varsa, hatırlatmak istiyorum, bugün artık bu konuda kolayca uzmanlaşmak, bu kariyerle bir gelecek kurabilmek mümkün. Unity gibi oyun motorları, video oyun yapımcılarına çok geniş imkanlar sunuyor ve oyun yapımcıları temel düzeyde yazılım bilgisiyle bile, zekice hazırlanmış güzel oyunlar ortaya çıkarabiliyorlar.

25 sene önce üniversitede öğrenci olduğum yıllarda, henüz video oyunları "para kazandıran" bir sektör olarak görülüyorken ve hatta

Türkiye'de video oyun yapımcılığı diye bir kavram dahi yokken, oturup bir video oyunu hazırlamak istediğimizde, motoruna kadar her şeyini bizim yazmak zorunda olduğumuz çok zor bir süreçle karşılaşmıştık.

O günün şartlarında, bütün hayatlarımızı bu işe adayıp, yıllarca ama yıllarca çalışarak bir video oyunu çıkarabileceğimizi görünce, haliyle bu hevesimizden vazgeçmek zorunda kaldık. Ama geçtiğimiz yıl, uzun senelerdir güncellemediğim C# yazılım bilgimle Unity motorunun başına oturup, birkaç günde, birkaç level basit bir shooter oluşturabildiğimi görünce, video oyunu yapmak isteyen gençler için yolun artık ne kadar açık olduğunu fark ettim.

Steam'da hatta Steam dışında, mobil platformlarda veya kendi web siteleri üzerinden hazırladıkları oyunları pazarlayan, yayınlayan çok sayıda bağımsız oyun yapımcısı var. Bunların arasında Türk gençlerinin de olduğunu biliyorum ama aranızdan şöyle dünyayı sarsacak, ülkeye de milyar dolarlarca gelir sağlayacak oyunlar yapacak yiğidolar çıkmasını hala heyecanla bekliyorum. Unutmayın, Eve Online gibi başarıyla dizayn edilmiş bir video oyunu 20 senedir İzlanda'ya en fazla geliri sağlayan ihracat

ürünü olarak ülkede el üstünde tutuluyor. Ya da dünyanın başka yerlerinde, başka yapımcıların etkileyici oyunları, milyar dolarlık cirolar yapıyor.

20 sene önce biz, birkaç genç arkadaş, acaba oyun yapabilir miyiz diye, evimizdeki ve fakültedeki kıyırık PC'lerde birkaç satır kod yazmaya kalkıştığımızda, arkadaşlarımız, hocalarımız hatta ailelerimiz bile bize gülmüşlerdi. "Çocukça, boş boş işlerle uğraşmayın, sonra kimse size kız vermez," kafasındaki bu sığ cahil insanların da artık soyu tükendi. Bugün artık sizin önünüzde hiçbir engel kalmadı. Kaynaklarınızı, zamanınızı, enerjinizi doğru şekilde yönetebilir, kariyer planlarınızı doğru yapabilirseniz, hem siz dünya çapında tanınan başarılı sanatçılara/oyun yapımcılarına dönüşebilirsiniz, hem de ülkeye müthiş boyutlarda gelir getirebilirsiniz. Aranızdan bu konulara meraklı gençler varsa, bu hatırlatmayı yapmak istiyorum... Araştırın, öğrenin, zaman ayırın, planlayın, hata yapın, hatalarınızdan ders çıkarın, yılmayın, yeniden deneyin, deneyin, deneyin ve deneyin. Sonunda başaracağınıza eminim. Küçük oyunlarla başlayın, üzerine koya koya, güçlü senaryolarla, güçlü içeriklerle oyunlarınızı geliştirin, büyütün ve yayınlayın. Sizi artık kim tutabilir genç dostlarımız? Bir zamanlar, geleceği görüp oyunlar geliştirmek isteyen, teknolojiye odaklanmak isteyen gençleri "Boş boş işlerle uğraşıyorsunuz," diye engelleyip yıldırın sığ amcalarınızın hepsi şu anda emekli oldular, 70 m2 evlerinin balkonunda beyaz askılı atlet ve çizgili pijamalarıyla çay içip sokaklardaki çocuklara, gidin evinizin önünde oynayın diye bağırarak ziyan ömürlerinin son demlerini yaşıyorlar. Kafaları "kimse size kız vermez," sığlığında çalışan bu zarar ziyan insanlardan nihayet kurtulduk. Devletten teşvikler alabileceğiniz, yaptığınız işlere yatırım bulabileceğiniz, geliştirdiğiniz oyunları daha erken erişimden satıp gelir elde edebileceğiniz bir çağa girdik. Bu fırsatı kaçırmayın. ♦





Level Me Up Şahin Derya

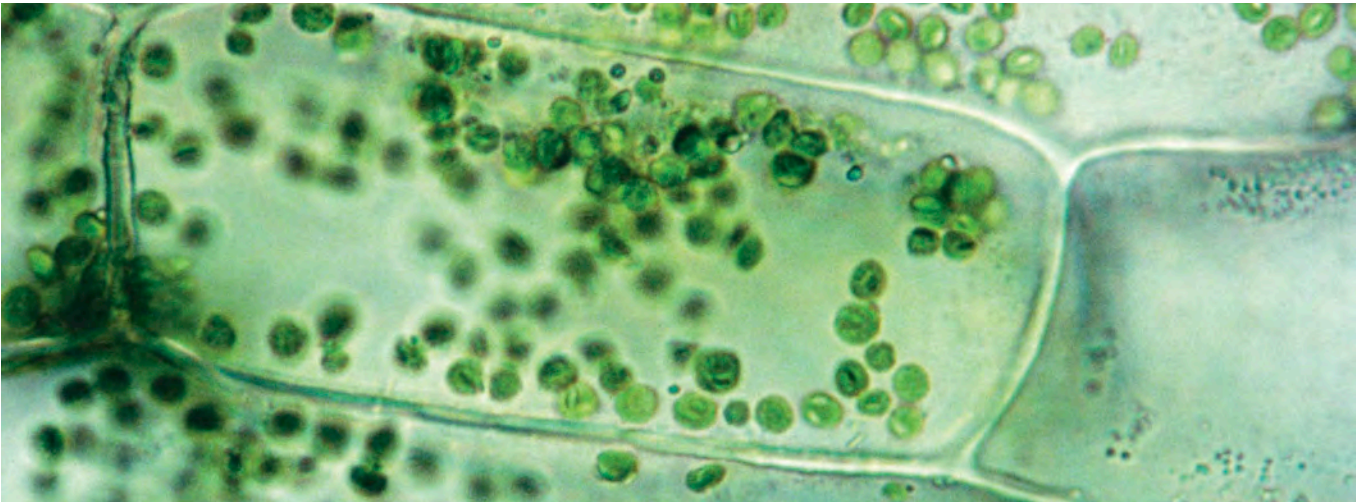
✉ sicherheits@gmail.com

<MeRhaBa>

da beyaz floresanlı, olabildiğince sıradan ve basit bir iki aletle doluydu. Bugün adamın doğum günüydü, 40 yaşına basıyordu. Gözlükleri burnunu, klimanın kuru havası başını, ucuz sandalyesi sırtını ve bacaklarını ağrıtmıştı. Gıda mühendisiydi, yeni keşif denemeleri hep başarısızlıkla sonuçlanmış, adeta sıradanlığa bataklık gibi saplanmıştı. Genç değildi artık. Önünde duran deneyine gözleri dalıp gitmişti. Saatlerdir elini bile kıpırdatmadığının farkında değildi. Neydi deneyin başlangıcı? İlk olarak kil bazlı bir madde ile başladığını hatırlıyordu. Onun üzerinde basit alg benzeri hızlı üreyebilecek türden bir şeyler eklemişti, fotosentezin hızlanması için bir şey daha ve sonra hatırladığı, besin değerini yükseltmek için ne yapabileceğini düşündüğüydü. 3 gündür eve gitmediğinden ve artık düzenli not veya ölçüm almadığından tamamen kaybolmuş hissediyordu. Peki bu lifler nasıl oluşmuştu? Evet fiber katma gereğini hatırlıyordu ama... Bir an sanki gözleri karardı ümitsizlikten, pes etti. Nefes aldı ve farkında olmadan maskesini indirip tüm ümitsizliği ile o nefesi verdi. Lifler hafifçe titredi. Farkına bile varmadan kalktı ve evine gitti. Pazar-tesi geri geldi ve gözlerine inanamadı...

Adamın ürettiği bitkinin tohumu sanki acılara merhemdi. Hep muzafferdi, açlık ve ölümden birini yok ediyordu. Her iklimde, her toprakta ve şartta yetişebiliyordu. Bulunduğu coğrafyaya göre uzun ince yaprakları başka renkler alıyor insanlar bakmaya doyamıyordu. Meyveleri masalarda anlatılan sihirli yiyecekler gibi insanları, hayvanları, yaşayan her canlıyı tok tutuyordu. Bayatlamıyor, kolayca saklanıyor ve saklanmasına bile gerek kalmadan güzelliği ile Dünyayı kuşatıp kendini canlılara sunuyordu. Kokusu büyüleyici, geceleri ateş böceklerinin, gündüz ise kuşların civıllılarında mutluluk veriyordu. Dikildiği yerleri, toprağı ve havayı filtre ediyor, iyileştiriyor, onarıyordu. Birkaç yıl içinde açlığın bitme eşiğinde olduğu, insanlara tek gerekli olanın bu isimsiz canlı olduğu anlaşıldı. Yaprakları neredeyse ölümsüzdü, insanların giyecek ihtiyacı için idealdi. Artık insanlar birbirlerini ördükleri elbiselerle, sağlıklarının yeni koruyucusu bitkinin lifleriyle donatıyorlardı. Kanser ve pek çok ölümcül hastalık artık tamamen yok olmuştu ve insanlar dişlerinden saçlarına kadar, tırnaklarından gözlerinin rengine kadar sağlık doluydu. Açlığın bitmesi savaşların, patronların, sanayi

devriminin makinelerinin sonunu getirmişti. Dünya yeniden Dünya olmuştu, cennetin tek gereğinin bir çiçek olması ne kadar şaşırtıcıydı; insanlar bir kaç sene içinde çoktan benimsemişlerdi yeni hayatı. Şaşırmıyor, kaynağını bulamadıkları bu mucizenin sayesinde artık affedildiklerine, kainatın başlangıcından bu yana bitmeyen açlığın, midesi üzerinde yürüyen insanın yorgunluğunun bittiğine inanıyorlardı. Kilde bir nefes, başlangıçtan yine ona dönüş ile bitmekteydi. Demek efsane değil, bu doğrudu. Ölüm muzaffer olabildi ama artık zaman dışında bir yardımcısı yoktu. Gelecek ay "Murat Adanç'ı neden sevmek zorundayız?" konusunu yazacağım, forumlarda gördüğüm birkaç geri zekalının yorumu üzerine bir final yapmak gerekliliğini hissettirdi, kafidir. Başka kısa hikaye, masal, FRP senaryosu, yine gelmekte olan ve ömrümüzü yiyecek yeni Fallout'lar, hiç gelmeyecek Star Citizen, hain Death Stranding gibi farklı istekleriniz varsa mail atınız. Bu ay Ben Daglish'i kaybettik. Scott Pilgrim vs. The World'u izleyelim. Asıl yazmak istediğim Özgür Özol ve İstanbul Efsaneleri, o da bir ara... All hail death! ♦





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 📌 ErtugrulSungu

Diyalog

Böyle deyince ne anlıyorsunuz? "Diyalog." Bu kelime size ne çağırıştırıyor? Büyük bir ihtimalle iletişim diyeceksiniz. Peki, iletişim denildiği zaman aklınıza ilk olarak ne geliyor? Telefon mu? İnternet mi? Gerçekten de iki kişi arasındaki iletişim aklınıza gelen kaçınıcı madde oldu? Bence bir düşünün... İletişim sanki sadece bizim çağımızın konusuymuş gibi aksettirilmekte ama konu varoluşumuza kadar uzanıyor. Tıpkı hayvanlar gibi, insanların da bir iletişim ağı söz konusu. Bir dönemler "ıg, big" deyip, duvarlara resimler çizerek iletişim kurmaya çalışmış, zaman içerisinde farklı iletişim yolları keşfetmişiz. Tabii bu noktada şunu da sormalısınız; konuşabilmek bir yetenek mi yoksa doğuştan gelen bir özellik mi? Siz bu soruyu cevaplayadurun, günümüzde yaşadığımız iletişimler, tüm dünyaya yön vermektedir. Tarih boyunca yaşanan birçok sürtüşme ve hatta savaş, iletişimsizlik yüzünden meydana geldiği gibi, bugün yaşadığımız iletişimin altın çağında bile bazı sıkıntılar iletişimsizlik

yüzünden kaynaklanmaktadır. Tabii bu noktada iletişimi sadece konuşmak olarak ele almamak lazım. Asında tam da etimolojik kısmına yoğunlaşmakta fayda olduğunu görüyorum; Latince de "Communicare, communicatio" yani paylaşmak anlamına gelen bu kelime, baktığımız zaman bugün anlamı çok daha "hafif" bir şeye dönüşmüş durumda. İletişim denildiği zaman aslında ortaya muazzam bir paylaşım çıkıyor. Paylaşımın olmadığı noktada, yani iletişimin koptuğu o anda, her şey yok olup gidiyor. Dilerseniz bu durumu oyun sektörü için de ele alalım. Dijital oyunların oyuncu, oyuncuların da dijital oyunlarla bir iletişimi söz konusudur. Bu iletişim genelde sözle dile getirilmez ama bizleri bir oyuna bağlayan esas nokta, kurabildiğimiz iletişimdir. Her oyunun bu iletişimi yaratmak için kullandığı birçok farklı yapı ve yöntem bulunmaktadır. Bazı oyunlar bizlerle görüntüleri üzerinden iletişim kurarken, bazıları da hikâyeleri üzerinden bu iletişimi sağlarlar. Oyun tasarımcılarının esas derdi ise oyuncu ile

kuracakları bu iletişimi ara birim üzerinden nasıl sağlayacaklarını kestirmeleridir. Kullanıcı ara yüzü dediğimiz şey o kadar önemlidir ki birçok oyunun başlangıcı ve sonu olmuştur. Nasıl bir panel kullanacağım, nasıl bir açıdan oyunumu sunacağım gibi soruların en "estetik" şekilde cevaplanması, üretilen oyun ile oyuncu arasında harika bir köprü kuracak ve bu şekilde net bir iletişim ağı yaratacaktır. Dördüncü duvarı ihlal etmeden kurulabilecek olan bu köprü sayesinde, üretilen oyun bambaşka bir şekilde algılanacaktır. Ne yazık ki birçok tasarımcı halen iletişim konusuna yeterince eğilmiyor. Başarılı olan yapımlara birazcık dışardan baktığınız zaman sizler de göreceksiniz ki bu oyunların kaliteli olması sadece iyi grafik ya da senaryolarından ötürü değil, bu başlıkları son kullanıcıya ne şekilde sundukları ile alakalıdır. Umarım iletişim kelimesinin ne anlattığını ve hayatımıza ne gibi bir etkisi olduğunu daha iyi anlar, daha fazla irdeleyebiliriz. ♦





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karas

✉ ceydadogankaras@gmail.com ✉ cepejleri

Şaka Mı? Şeker Mi?

Böyle devam ederse her ay korku temalı yazılar gelecek. Ama suç bende değil. Zamanlama manidar. Korkmak, çok doğal bir dürtüdür. İnsan bilinmezlikten korkar veya merak edip, üzerine yürür. Kasım ayı Cadılar Bayramı için özeldir. Şimdi diyeceksiniz ki "o ne be?!" Haklısınız. Alışık olduğumuz bayramlardan değil. Ama işin ucunda şeker var bakın. Uuuuu, tatlı tatlı, bol karamelli, akışkan çikolatalı, meyveli, reçelli HEPSİ ÇOK GÜZEL! *salyalarını temizler*

Ehem. Şimdi konu şeker olunca bizim de Şeker Bayramımız var dediğini-zi duyar gibiyim. Doğrusunuz. Cadılar Bayramı'nda korkutucu kostümler giyip, insanların kapısı çalınır ve "şaka ya da şeker" diyerek, bol bol tatlı toplanır. Şeker Bayramı da benzer kafada çalışır. Çok fark var elbet. Korkutucu kostüm yerine daha şirin görünümlü, temiz kıyafetler tercih ederiz. Cadılar Bayramı'nın kendi halinde çok özel, uzun ve korkutucu bir geçmişi vardır. Amerika'ya geldiği zamandan beridir her türlü kostüm Cadılar Bayramı'na uygun olarak görüldü. Oysa Cadılar Bayramı'nın temelinde kurban edilen hayvanlar, cadılar, hayaletler, iskeletler, yarasalar, kara kediler ve kemikler vardır. Hiç öyle suratınızı buruşturmayın. Özünde Cadılar Bayramı 31 Ekim veya 1 Kasım olarak kabul

edilir. Tabii daha ekim ayına girdiğimiz anca insanlar korku moduna girerler. Evlerinde süslemeler yapılır, kapılara oyuncak örümcekler asılır, balkabakları oyulup içlerine ışıklandırma koyulur, kostümler hazırlanmaya başlar. En önemlisi özünde Cadılar Bayramı, çocukları sevindirmeyi amaçlayan bir kutlama değildir. 2000 yıl önce Kelt festivali olarak bilinen Cadılar Bayramı, tam olarak

yazın bittiği günde kutlanırmış. 31 Ekim, hasat mevsiminin bittiği gün olarak bilindiği ve tek geçim kaynağının da toprak olması, o dönemin insanları için doğal olarak ölüm kalım meselesiydi. Hasatlarından memnun olanlarının yanında beklentileri oldukça az olan çiftçiler, ölümlerinin ardından huzur bulamayan ruhların aralarında gezdiğine inanırlarmış. Aynı zamanda cinayete kurban gidenler, dünyadaki işlerini bitiremeden ölenlerin ruhları dünyaya gelerek insanları rahatsız edermiş, hatta onları lanetlediklerine inanırmış. Bu günün de 31 Ekim olması, Cadılar Bayramı'nın doğuşuna ortaklık etmiştir. Korkunç kıyafetlerin giyilmesinin nedeni ise kötü niyetli ruhları kaçırmakmış. Kutlama boyunca keltliler kestikleri hayvanların derilerini giyer, kemiklerini de büyük bir ateşe atarlarmış. O zamandan bu zamana kadar İrlandalılar, İskoçlar, İngilizler derken sonunda Amerikan topraklarına erişen Cadılar Bayramı, her göçünde doğal olarak daha da popülerleşmeye başladı. Ülkemizde pek popüler olmasa da özellikle Amerika ve İngiltere'de ülke ekonomisine büyük katkısı olan Cadılar Bayramı, hareketlilik anlamında sokakları güzelleştiren etkinliklerden. Olur ya, siz de bu kutlamanın bir parçası olmak isterseniz, sosyal medyada yapılan çeşitli partilere göz atabilirsiniz. Ya da arkadaşlarınızla toplaşıp korku geceleri yapabilir, kendi halinizde eğlenebilirsiniz. Seçim sizin. ◆



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)

Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Berçem Sultan Kaya

Burak Güven Akmenek

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Ercan Uğurlu

Ertuğrul Süngü

Gizem Kiroğlu

İlker Karaş

Mahmut Saral

Merve Çay

Nevra İlhan

Olca Karasoy

Özay Şen

Rafet Kaan Moral

Recep Baltaş

Sonat Samir

Şahin Derya

Tolga Yüksel

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş

Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM

Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça

Grup Başkan Yardımcısı: Seda Erdoğan Dal

Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

REKLAM TEKNİK

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka

Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Ankara Bölge Temsilcisi: Sezinur Balıkcıoğlu

Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12

Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 32 00, Faks: 0 212 410 35 81

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

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

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

Sertifika No: 31345

Dağıtım: Demirören Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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

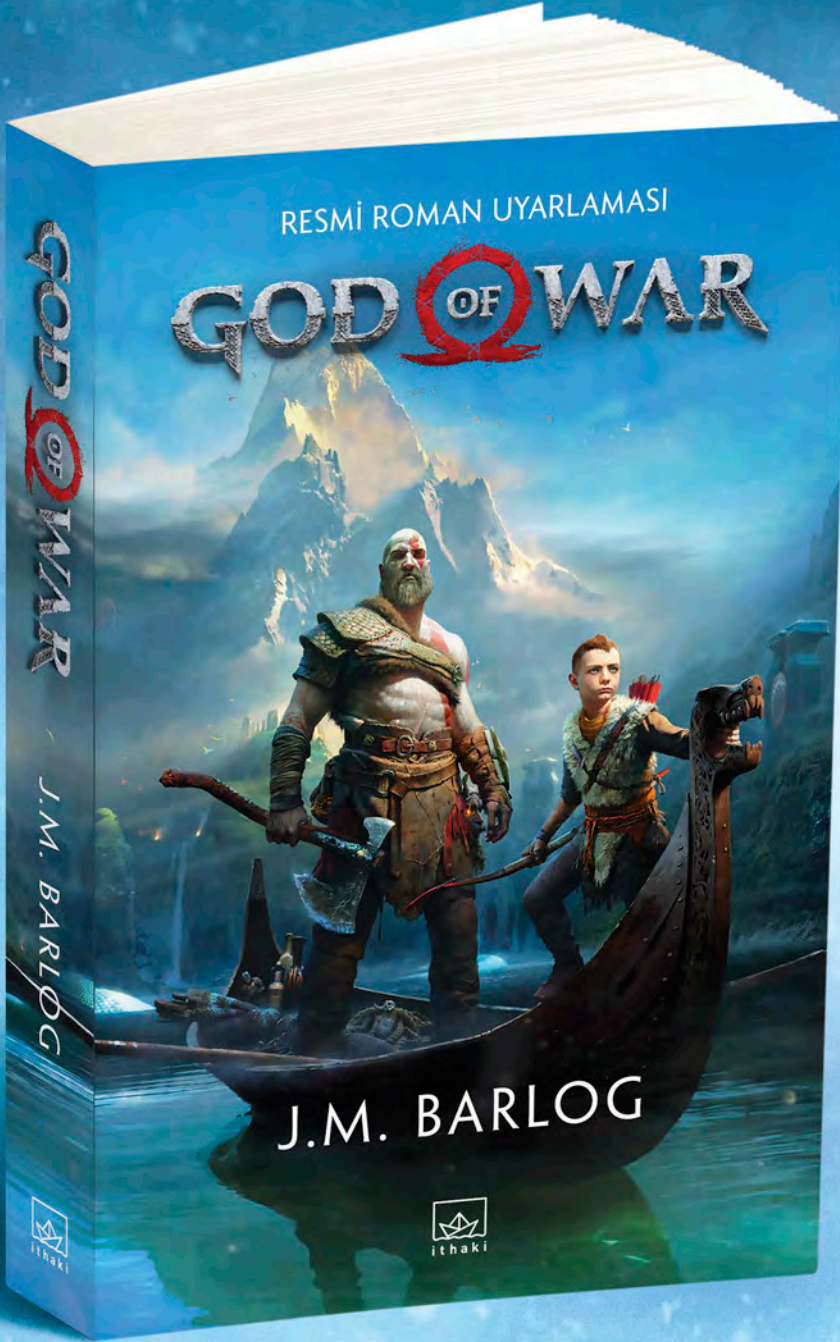
NEXT LEVEL

FALLOUT 76

Taze radyasyonun tadını çıkartmaya
hazır mıyız?

GOD OF WAR

RESMİ ROMAN UYARLAMASI



SAVAŞ TANRISI'NIN
ŞİMDİYE KADARKİ EN
DUYGUSAL VE ZORLU
YOLCULUĞUNDA SİZ
DE KRATOS VE OĞLU
ATREUS'A KATILIN...

10
KASIM'DA
KİTAPÇILARDA



@ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari

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

Genel Dağıtım **PUNT**

SAMSUNG

Gerçeküstü performans gerçek oldu



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

Samsung'un en yeni NVMe M.2 SSD'si

Çığır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörüyle, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com

